

3.8 保良局世德小學—元宇宙 T 恤設計

支援範疇	VR 技術，視藝與中國文化
應用科目	視藝科、常識科、學校資訊科技科
年級	小學四年級
學習目標	1. 建立 Roblox 人物。 2. 為自己的 Roblox 人偶更換服飾。 3. 欣賞中國特色圖案之美感。
運用了的電子教學設備或工具	Roblox 平台、Procreate、Sketchbook、平板電腦及 Window 電腦

課堂簡介

在學年的第一學期，我們策劃了「元宇宙 T 恤設計」活動。學生使用 Roblox 平台，創作出充滿中華文化元素的 T 恤設計，並在中國文化日上透過時裝秀展示他們的作品。這一活動將中國傳統文化與數位設計相融合，不僅培養了學生的創造力，還提升了他們在 3D 建模和虛擬時裝方面的技術能力。中國文化日的時裝秀讓他們在展示作品時增強了自信。此外，活動還促進了文化認同感，並讓他們接觸到元宇宙中的未來技能，為新興的數位職業做好準備。整體而言，這是一次將藝術、科技與文化遺產結合的創新學習體驗。



學習效能評估

本次評估旨在衡量「元宇宙 T 恤設計」活動對學生學習成果的影響，具體目標包括：

1. 評估學生在創造力和虛擬時裝設計方面的技能提升。
2. 檢視學生對中華文化的理解與文化認同感的增強程度。
3. 分析學生在公開展示（中國文化日時裝秀）中的自信心與表達能力進步。

活動設計的創新程度、持續性及具普及意義

1. 創新程度

「元宇宙 T 恤設計」活動將中華文化、數位設計與元宇宙技術相結合，展現高度創新性，主要體現在以下方面：

跨學科融合：

- 活動整合藝術（T 恤設計）、科技（Roblox 平台 3D 建模）與文化（中華元素），突破傳統美術或設計課程框架，創造跨領域學習體驗。
- 使用元宇宙平台 Roblox 作為創作工具，引入新興的虛擬環境技術，配合數位時代的教育趨勢。

創新的教學方法：

- 以解難為本的學習（PBL）：學生透過完成 T 恤設計項目，自主探索中華文化與數位設計的結合，提升問題解決能力與創造力。
- 遊戲化學習：Roblox 平台的遊戲化環境激發學生學習動機，使設計過程更具互動性與趣味性。
- 公開展示：中華文化日時裝秀作為成果展示，模擬真實世界的時尚產業情境，增強學生參與感與成就感。

文化與科技的結合：

- 將傳統中華文化元素融入數位設計，鼓勵學生在現代技術中探索文化遺產，創造出具文化意義的虛擬作品。

2. 活動設計具備長期可持續性，具體表現在：

技術平台的可擴展性：

- Roblox 作為一個開放且不斷更新的平台，支援持續的課程設計與技術升級。教師可根據課程需求調整設計任務。

文化主題的延續性：

- 中華文化元素具有豐富的歷史與視覺資源，可持續開發不同主題（如節慶、傳統圖案、歷史人物），延長活動的生命週期。

可複製的課程模式：

- 活動的結構（設計、創作、展示）可應用於其他文化或技術平台（如 Minecraft 或 VR 設計），以讓課程模式的可重複使用。

學生興趣的長期吸引力：

- 元宇宙與數位設計是當前與未來的熱門領域，能持續吸引學生參與，並為他們未來的數位職業提供基礎。

教學反思

持續性挑戰：

- 技術更新：Roblox 平台的快速更新可能要求教師與學生持續學習新功能，需定期接受培訓。
- 資源投入：活動需要穩定的技術設備（如電腦、網路）與教師培訓，學校需確保長期資源投入。
- 學生背景差異：不同技術能力的學生可能影響活動的參與度，需設計分層教學以保持持續學習動機。