

113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	許家芬	任教 年級	三/四/ 六	任教領域 /科目	彈性/電腦
授課教師	鐘詩瑩	任教 年級	六	任教領域 /科目	彈性/電腦
備課社群	資訊社群	教學單元		VRoid Studio 虛擬角色設計	
觀察前會談 (備課)日期	114 年 4 月 23 日	地點		VR 教室	
預定入班教學觀察 /公開授課日期	114 年 4 月 24 日	地點		第二電腦教室	

一、學習重點

(一) 學習表現

資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法

資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。

(二) 學習內容：資訊科技與科技應用-數位創作

資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作

生 P-III-1 基本的造形設計-基本造型種類與設計概念

(三) 總綱與領綱之核心素養

科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用

科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。

二、學習目標

(一) 能認識 VTuber 在生活中的應用。

(二) 能進行 VRoid Studio 軟體基礎操作。

(三) 能運用 VRoid Studio 進行虛擬角色設計。

三、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：

(一) 曾經觀看虛擬角色 VTuber 影片的經驗。

(二) 已具備電腦鍵盤及滑鼠基本操作能力。

(三) 已具備設計 AR clothes 虛擬角色服裝的經驗。

四、教師教學預定流程與策略：

1. 引起動機：

(1) 觀看彰化縣XR共學中心YouTube頻道(<https://www.youtube.com/@XR-chc>)，欣賞【VTuber星體驗-關鍵字謎星】。

(2) 引導學生分享曾經觀看虛擬角色VTuber影片的經驗。

2. 介紹虛擬角色設計軟體～VRoid Studio，學生進行下載安裝。

3. 教師進行VRoid Studio示範說明，並請學生操作

(1) 基本操作：滑鼠操控（移動、放大縮小、翻轉角色）、黑夜模式、編輯檔儲存、動作復原與取消復原。

(2) 角色編輯：髮型、臉部、身體骨架、服飾配件、眼鏡與其他配件編輯設計。

(3) 輸出人物模型檔案：VRM檔。

(4) 角色拍照與動作模擬。

4. 學生運用VRoid Studio進行虛擬角色設計。

5. 學生繳交虛擬角色設計vroid編輯檔、VRM檔、jpg檔。

五、學生學習策略或方法：

1. 引起動機、教師示範、學生操作、實作評量。

2. 若有不會的地方舉手問老師或請教同學。

六、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

（例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

1. 實作評量：能依老師示範教學進行虛擬角色設計。

2. 作業：課後繳交虛擬角色vroid編輯檔、VRM檔、jpg檔。

七、觀察工具(可複選)：

☒ 表 2-1、觀察紀錄表

☐ 表 2-2、軼事紀錄表

☐ 表 2-3、語言流動量化分析表

☐ 表 2-4、在工作中量化分析表

☐ 表 2-5、教師移動量化分析表

☐ 表 2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表

☐ 其他：_____

八、回饋會談預定日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：114 年 4 月 25 日

地點：辦公室