

坪林實色-AR藝遊記 教案格式

領域/科目	視覺藝術/國文/坪林故事採集	設計者	高珮馨，邱敏芳，林璫，李昱萱																																				
實施年級	國中一年級	總節次	共10節，10 週																																				
單元名稱	坪林實色-AR 藝遊記																																						
設計理念:「從兩點一線到在地心連心」—公民行動連結社區文化																																							
坪林實驗中學的學生，既有來自繁忙都會的孩子，也有土生土長的在地學子。每天往返於校園與家庭之間，他們是否真正了解坪林這片土地的文化與特色？更別說感受到坪林豐富的自然與人文魅力。如何讓學生意識到周圍的生活環境與自身息息相關，進而激發他們對城鄉的關心與熱情，為坪林的永續發展付出心力？																																							
「坪林實色-AR 藝遊記」整合「美感藝術」與「坪林文化走讀」的校本課程跨領域統整方案。此專案以觀光為起點，通過專題式學習 (Project-Based Learning)，引導學生設計桌遊，走訪社區了解在地豐富自然、人文與歷史背景，並思考社區生活環境與自己的關聯，進而關懷在地文化。學生透過攝影記錄社區和校園的日常生活，並為坪林社區提取色彩，結合「TaiwaneseTone 台灣通」計劃，將永續理念融入色彩設計，為社區色彩中英文命名。學生結合科技素養製作 AR 擴增實境的導覽影片，以自身經驗分享坪林代表色，同時以色票將校園環境美感再造；為了分享在地美好自然與人文，學生製作坪林實色桌游，學生從玩家變成遊戲設計師，從觀光客變成在地解說家，主動設計桌游題目，遊戲題目結合社區自然環境與人文歷史，關注坪林永續發展。透過坪林實色桌游，將社區每個角落的特色分享給大家。透過「坪林實色-AR 藝遊記」，學生不僅創作 AR 導覽影片，逐步建立對在地文化的認同，多次擺攤以桌游帶領他人體驗在地人文色彩，成為坪林永續城鄉發展的重要推動者，同時呼應十二年國教課程中「涵育公民責任」的精神，他們不再只是校園與家庭間的「兩點一線」，而是真正融入坪林，成為這片土地的「一家人」。																																							
<table><tr><td></td><td colspan="4">坪林實色-AR藝遊記</td><td></td></tr><tr><td>單元</td><td>從心出發 與坪林相遇的社區旅程</td><td>印象坪林 從色彩講述在地故事</td><td>AR共創 坪林AR導覽新體驗</td><td>坪林遊趣 用桌遊遇見家鄉美好</td><td></td></tr><tr><td>節數</td><td>2節</td><td>3節</td><td>3節</td><td>4節</td><td></td></tr><tr><td>學習目標</td><td>1.學生能關注在地的永續城鄉的議題，理解城鄉如何影響我們的生活，關懷坪林在地文化。</td><td>1.學生能理解印象派作品與色彩的關聯，理解色票在生活中的意義，以色彩表達對地情感的連結。 2.學生能運用色彩學要素，將採集到的色彩進行中英文命名，分享對在地的文化的認識。</td><td>1.學生能運用線上軟體(如:CANVA)撰寫演講稿，錄製與剪輯介紹影片，發表對坪林代表色的想法。 2.學生能運用線上數位影音媒體，創作屬於在地的坪林AR色票，將校園環境美感再造。</td><td>1.學生能運用設計思考製作坪林實色桌遊，實踐對在地鄉鎮的關懷，為坪林進行美感加值。</td><td></td></tr><tr><td>教學活動</td><td>1.展示坪林舊照，引導學生討論景物變遷與文化資產的傳承價值。 2.引導學生討論坪林色彩意象，覺察對在地感受。</td><td>1.以印象派作品，帶領學生認識校園色彩。 2.社區踏查，以攝影捕捉坪林的光影印象。 3.代表色雙語命名，探索坪林的色彩RGB。</td><td>1.為在地寫下故事，連結坪林意象。 2.設計坪林專屬的色票。 3.AR擴增美感，打造校園美感空間</td><td>1.分析桌遊要素，打造屬於坪林的桌遊世界。 2.創意題目設計，編寫坪林在地風光。 3.設計遊戲要素，將坪林風景融入桌遊。 4.從玩家到設計者，桌遊試玩回饋與修正。</td><td></td></tr><tr><td>評量</td><td>形成性評量 口語評量</td><td>形成性評量 實作評量</td><td>形成性評量 實作評量</td><td>總結性評量 發表評量</td><td></td></tr></table>					坪林實色-AR藝遊記					單元	從心出發 與坪林相遇的社區旅程	印象坪林 從色彩講述在地故事	AR共創 坪林AR導覽新體驗	坪林遊趣 用桌遊遇見家鄉美好		節數	2節	3節	3節	4節		學習目標	1.學生能關注在地的永續城鄉的議題，理解城鄉如何影響我們的生活，關懷坪林在地文化。	1.學生能理解印象派作品與色彩的關聯，理解色票在生活中的意義，以色彩表達對地情感的連結。 2.學生能運用色彩學要素，將採集到的色彩進行中英文命名，分享對在地的文化的認識。	1.學生能運用線上軟體(如:CANVA)撰寫演講稿，錄製與剪輯介紹影片，發表對坪林代表色的想法。 2.學生能運用線上數位影音媒體，創作屬於在地的坪林AR色票，將校園環境美感再造。	1.學生能運用設計思考製作坪林實色桌遊，實踐對在地鄉鎮的關懷，為坪林進行美感加值。		教學活動	1.展示坪林舊照，引導學生討論景物變遷與文化資產的傳承價值。 2.引導學生討論坪林色彩意象，覺察對在地感受。	1.以印象派作品，帶領學生認識校園色彩。 2.社區踏查，以攝影捕捉坪林的光影印象。 3.代表色雙語命名，探索坪林的色彩RGB。	1.為在地寫下故事，連結坪林意象。 2.設計坪林專屬的色票。 3.AR擴增美感，打造校園美感空間	1.分析桌遊要素，打造屬於坪林的桌遊世界。 2.創意題目設計，編寫坪林在地風光。 3.設計遊戲要素，將坪林風景融入桌遊。 4.從玩家到設計者，桌遊試玩回饋與修正。		評量	形成性評量 口語評量	形成性評量 實作評量	形成性評量 實作評量	總結性評量 發表評量	
	坪林實色-AR藝遊記																																						
單元	從心出發 與坪林相遇的社區旅程	印象坪林 從色彩講述在地故事	AR共創 坪林AR導覽新體驗	坪林遊趣 用桌遊遇見家鄉美好																																			
節數	2節	3節	3節	4節																																			
學習目標	1.學生能關注在地的永續城鄉的議題，理解城鄉如何影響我們的生活，關懷坪林在地文化。	1.學生能理解印象派作品與色彩的關聯，理解色票在生活中的意義，以色彩表達對地情感的連結。 2.學生能運用色彩學要素，將採集到的色彩進行中英文命名，分享對在地的文化的認識。	1.學生能運用線上軟體(如:CANVA)撰寫演講稿，錄製與剪輯介紹影片，發表對坪林代表色的想法。 2.學生能運用線上數位影音媒體，創作屬於在地的坪林AR色票，將校園環境美感再造。	1.學生能運用設計思考製作坪林實色桌遊，實踐對在地鄉鎮的關懷，為坪林進行美感加值。																																			
教學活動	1.展示坪林舊照，引導學生討論景物變遷與文化資產的傳承價值。 2.引導學生討論坪林色彩意象，覺察對在地感受。	1.以印象派作品，帶領學生認識校園色彩。 2.社區踏查，以攝影捕捉坪林的光影印象。 3.代表色雙語命名，探索坪林的色彩RGB。	1.為在地寫下故事，連結坪林意象。 2.設計坪林專屬的色票。 3.AR擴增美感，打造校園美感空間	1.分析桌遊要素，打造屬於坪林的桌遊世界。 2.創意題目設計，編寫坪林在地風光。 3.設計遊戲要素，將坪林風景融入桌遊。 4.從玩家到設計者，桌遊試玩回饋與修正。																																			
評量	形成性評量 口語評量	形成性評量 實作評量	形成性評量 實作評量	總結性評量 發表評量																																			

設計依據				
學習重點	學習表現	● 視1-IV-1能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 ● 視1-IV-3能使用數位及影音媒體，表達創作意念。 ● 視2-IV-1能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 ● 視3-IV-3能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 ● 6-IV-6運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。 ● 2a-IV-2關注生活周遭的重要議題及其脈絡，發展本土意識與在地關懷。	核心素養	● 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。 ● 國-J-B2 運用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行檢索、統整、解釋及省思，並轉化成生活的能力與素養。 ● 社-J-B3 欣賞不同時空環境下形塑的自然、族群與文化之美，增進生活的豐富性。
	學習內容	● 視 E-IV-1色彩理論、造形表現、符號意涵。 ● 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。 ● 視 A-IV-2傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 ● 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。 ● Be-IV-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿、劇本等格式與寫作方法為主。 ● 地 Ca-IV-4問題探究：地名和生產活動、產物命名等商品行銷的關係。		
議題融入	實質內涵	科技教育		
	所融入之學習重點	● 科E3體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 ● 科E8利用創意思考的技巧。		
與其他領域/科目的連結		國語文，地理		
教材來源		自編教材。		
教學設備/資源		ipad，投影設備，線上網路資源(CANVA，，eyejack，色彩選取器)。		
學習目標				
藝-J-B3善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。 國-J-B2 運用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行檢索、統整、解釋及省思，並轉化成生活的能力與素養。 社-J-B3 欣賞不同時空環境下形塑的自然、族群與文化之美，增進生活的豐富性。				
學習表現		● 地 Ca-IV-4問題探究：地名和生產活動、產物命名等商品行銷的關係。 ● 視 A-IV-2傳統藝術、當代藝術、視覺文化。 ● 視 E-IV-1色彩理論、造形表現、符號意涵。 ● Be-IV-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿、劇本等格式與寫作方法為主。 ● 視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。 ● 視 P-IV-3 設計思考、生活美感。		
學習內容		● 2a-IV-2關注生活周遭的重要議題及其脈絡，發展本土意識與在地關懷 ● 視2-IV-1能體驗藝術作品，並		
		1. 學生能關注在地的永續城鄉的議題，理解城鄉如何影響我們的生活，關懷坪林在地文化。 2. 學生能理解印象派作品與色彩的關聯，理解色票在生活中的意義，以色彩表達對地情感的連結。		

● 接受多元的觀點。 ● 視1-IV-1能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 ● 6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。 ● 視1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。 ● 視3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。	3. 學生能運用色彩學要素，將採集到的色彩進行中英文命名，分享對在地的文化的認識。 4. 學生能運用線上軟體(如:CANVA)撰寫演講稿，錄製與剪輯介紹影短片，發表對坪林代表色的想法。 5. 學生能運用線上數位影音媒體(如:色彩選取器、CANVA、EYEJACK)等，創作屬於在地的坪林 AR 色票，將校園環境美感再造。 6. 學生能運用設計思考製作坪林實色桌遊，實踐對在地鄉鎮的關懷，為坪林進行美感加值。
--	---

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
主題一：《從心出發：與坪林相遇的社區旅程》 活動一：展示坪林舊照，引導學生討論景物變遷與文化資產的傳承價值。 (1)教師展示坪林社區不同場景的舊照片，讓學生猜猜看這些地方在哪裡？引導學生思考這些地方跟我印象的坪林有何不同？ (2)教師提問「在這些坪林景物與文化，如何影響我們今天的生活？你覺得這些具有傳承的價值嗎？」 (3)學生以小組合作學習分享他們認為最有價值的文化資產，以及它們如何影響現今的坪林發展。 活動二：引導學生討論坪林色彩意象，覺察對在地感受。 (1)教師介紹 Taiwanese Tone 台灣通計畫影片「探索台灣的色彩故事」，引導學生思考「如果你在坪林會發現哪些色彩？」和「這些色彩會讓你聯想到哪些文化意象或故事？」 (3)學生進行小組合作學習討論並彙整「最吸引他們的色彩」「印象最深刻的坪林景象」，使學生覺察對坪林的感受與意象。 (3)學生分組上台發表對坪林在地的觀察與色彩印象。	10 20 15	 ● 圖片出處： https://images.app.goo.gl/BLByn6wbTGKZZJLUA ● Taiwanese Tone 台灣通計畫影片「探索台灣的色彩故事」(出處： https://www.youtube.com/watch?v=cg)
主題二：《印象坪林：從色彩講述在地故事》 活動一：以印象派作品，帶領學生認識校園色彩。 (1)教師以印象派畫家莫內(Claude Monet)《乾草堆》作品，引導學生思考同樣景物，在不同氣候與時間卻有不同明度與彩度差異。 (2)教師以校園景物介紹色彩三要素，引導學生如何觀察與分析色彩。 (3)教師說明小組合作學習方式，帶領學生進行校園色彩分類，歸類學長姐校園攝影作品，分析攝影作品主要景物的色彩三要素，彙整校園印象色彩，並上台分享對校園印象色彩的見解。 活動二：社區踏查，以攝影捕捉坪林的光影印象。 (1)教師提問「若要為坪林挑出一個代表色，你會選擇什麼色彩？」，喚醒學生對在地印象與鄉鎮情感的連結。 (2)教師提供微笑台灣專題報導「台北配色法則，透過日常底蘊中的色彩，讓世界認識這座城市」以六何法閱讀策略，5W1H分別為何人(Who)、何事(What)、何時(When)、何地(Where)、為何(Why)，以及如何(How)六個「何」引導學生歸納如何產生一個城鄉的代表色。 (3)教師介紹攝影十招，包含構圖7決+視角3角：井字、對稱、對角、斜線、三分、圓形、S形與平視、仰視、俯視，引導學生思考「什麼景物能代表坪林？如何透過攝影中的色彩詮釋坪林意象？」	5 15 25 90 (依踏查時間視安排地點作彈性調整)	  ● 微笑台灣專題報導「台北配色法則，透過日常底蘊中的色彩，讓世界認識這座城市」(出處：https://smiletaiwan.cw.com.tw/article/3077)

(4)教師說明小組合作學習方式，帶領學生進行社區踏查：有那些景物最能代表坪林色，小組分組進行拍攝，上傳教學平台 google classroom，並分享小組對於坪林色彩的見解。

活動三:代表色雙語命名，探索坪林的色彩 RGB。

- (1) 教師講解 RGB 與 CMYK 色彩三原色在印表機、電腦、印刷上的應用，連結學生日常生活經驗。
- (2) 教師介紹色彩選取器網站，如何透過攝影作品擷取 RGB 數值。
- (3) 學生透過選取的色彩，進行中英文命名步驟。色相為姓氏，名字為具象化的物體或形容詞，並透過英語線上字典翻譯相關詞彙，將雙語融入藝文教學中。
- (4) 學生透過1分鐘短講，彼此相互介紹自己坪林代表色命名。

主題三：《AR 共創：坪林 AR 導覽新體驗》

活動一：為在地寫下故事，連結坪林意象

- (1)教師與國文領域教師共備。教師講解三段式敘寫，並提供撰寫範例「大家好，我是（名字），今天我要介紹（色彩的名字），這是在坪林（拍照地點）拍攝下來的。你只要（介紹路線拍攝地點），就會看到（外觀建築/景點）。（色彩名字）會讓我聯想到（生活經驗1），看到它，有時我會感到（描述感受/情緒），因為（原因）。也有些時候我會感到（描述感受/情緒），因為（原因）。我認為（色彩名字）代表（能夠代表坪林的原因），所以我想分享這個色彩給大家。謝謝大家的聆聽！（請說一句創意的坪林歡迎詞）」，引導學生覺察自我表達技巧！
- (2)學生以在地經驗連結社區色彩並撰寫演講稿，兩兩一組使用平板錄製介紹影片，介紹坪林代表色。教師隨時進行座位指導及回饋修正。

活動二：設計坪林專屬的色票

- (1)教師講解後製導覽影片的方法與色票排版原則。
- (2)學生將導覽影片進行美編後製；以導覽影片、攝影作品、色彩中英文命名、QR code 為素材，運用 CANVA 進行坪林代表色排版。
- (3)學生上台發表導覽影片成果，分享坪林色彩意象與自身生活經驗的連結。

活動三:AR 擴增美感，打造校園美感空間

- (1)教師介紹AR擴增實境(Augmented Reality)，如何透過eyejack軟體連結真實世界，產生感官擴增。
- (2)學生運用 eyejack 軟體，藉由色票連結導覽影片，創作專屬坪林 AR 色票。
- (3)學生將坪林 AR 色票佈置於校園，將校園環境美感再造，成為校園網美打卡牆。

主題四：《坪林遊趣：用桌遊遇見家鄉美好》

活動一：分析桌遊要素，打造屬於坪林的桌遊世界

- (1)教師介紹桌遊設計的基本原理，包括遊戲機制、規則、遊戲板設計、玩家設定等要素。
- (2)學生以桌遊-大富翁為例，實際體驗並分析其中的桌游設計元素，理解如何設計兼具趣味性與挑戰性的桌遊。
- (3)學生根據試玩所蒐集到的桌遊要素，提出適合坪林實色桌遊的方案，並票選最代表坪林桌遊的方案。

活動二：創意題目設計，編寫坪林在地風光

- (1)教師講解大富翁題目設計方法，引導學生發想專屬坪林的題目，使題目能兼具在地風光與娛樂性。
- (2)學生以在地人文、自然、歷史作為發想素材，連結社區情

坪林實色:班級座號:_____姓名:_____

• 顏色命名的**建議書**: **形容詞**+**顏色**

- 我拍攝的地點是: _____
- 我的顏色命名: _____
- 英文: _____
- 命名的原因: _____
- RGB: _____
- 題目設計: _____
- 解套: _____
- 遊戲機制(省對/省錯): _____

攝影作品



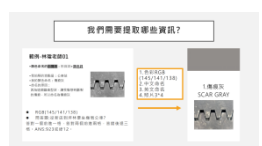
- 色彩選取器網站（出處：https://www.peko-step.com/zh-tw/tool/colorpicker.html#google_vignette）



- CANVA(出處：
<https://www.canva.com/>)



- eyejack 軟體(出處：<https://creator.eyejackapp.com/>)



感，並採用 google 共編簡報，將對社區的認識寫成桌遊題目。
(3)學生以小組合作學習進行設計討論，互相提出建議改進，精化坪林實色桌遊。

活動三:設計遊戲要素，將坪林風景融入桌遊

- (1)學生設計桌遊所需的指示物、繪畫社區地圖、遊戲板與卡片排版等，以小組合作學習進行坪林實色桌遊討論與製作。
- (2)教師與個別小組討論，並回饋與指導。鼓勵學生運用色彩、圖案來表現坪林的自然美景與文化特色，將色票和坪林印象融入設計中。

活動四:從玩家到設計者，桌遊试玩回饋與修正

- (1)教師講解「坪林實色桌遊」測玩流程，如何運用 google classroomru 撰寫遊戲回饋，包含優缺點與建議修正。
- (2)學生以小組合作學習輪流進行「坪林實色桌遊」试玩，各組蒐集玩家回饋，找出桌遊流程中的問題點。
- (3)學生根據測試結果進行調整與優化，完善遊戲機制與規則，並分享如何增加玩家遊戲體驗，使玩家更認識坪林。

15	
10	
35	
10	
15	
20	

● 教學省思：

1.從遊戲設計中培養高階思維與創新力，培養問題解決的核心素養!

學生透過试玩遊戲，學會反思並分析自己設計的遊戲優缺點，進而修正和創作自己的版本。更驚喜的是，學生會主動表達創新想法，例如：「老師，我想加入抽卡！這樣他們可以更認識坪林！」他們在變化遊戲規則的過程中，展示出高度的學習動機與創造力。同時，這種過程培養了問題解決的核心素養，讓學習遷移成為可能，充分發揮桌遊融入課程的教育價值。



2.課程感動校長與家長廣受好評，展現在地情懷，引發暖心共鳴!

教師多次受邀校內外分享課程，在新北市文山區校長會議上，分享「坪林實色-AR 藝遊記」課程，沒想到立刻引起各校校長的熱烈迴響。他們紛紛稱讚課程「內容豐富、有深度」，更有人笑著說：「要是出版了，我一定會買一套帶回學校！」這樣的肯定讓教師倍感溫暖。在公開觀課活動中，更邀請到東海大學教授親臨指導，讓課程在專業上持續精進。特別的是，教師更受邀到鄰近國小擺攤，學生精心製作的作品吸引了在場的教師和家長，大家看了紛紛讚嘆：「原來孩子們可以做到這麼棒！」這份驕傲不僅屬於學生，更是對學校的肯定與課程用心的最好見證，讓人感受到深刻的人情味和坪林的在地情懷。



3.學校攜手在地資源，推動永續教育，帶領學生深耕家鄉文化!

展望未來，學校將攜手觀光局、商圈協會和博物館，共同打造融合永續發展與觀光議題的教育計畫。透過整合在地資源，學生能深入探索家鄉文化，獲得更豐富的學習體驗。這不僅助力個人成長，也激發他們對社區的熱愛與責任感，共同為家鄉的永續發展盡一份心力。

● 學習者心得：

702陳同學:這是一個玩著玩著就會融入的遊戲，不存在太無聊的關卡，大家都很會設計關於坪林的題目。缺點是玩家之間並沒有直接的競爭行為(比如道具卡)，如果感覺有會比較好玩，可以增加遊戲體驗，也可以讓大家更認識坪林。

701詹同學: OOO 遊戲的題目都出得很好，必須對坪林有點了解才會比較好答題，一邊玩就會越認識坪林。建議答題時可以限時，如果有玩家關卡很久，大家就需要等那個人答完後遊戲才能繼續，建議限時會比較刺激一點。

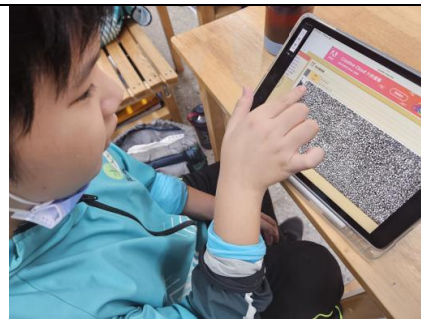
● 學習歷程案例



真實走入社區踏查
加深對在地認識。



攝影作品



學生由攝影作品
擷取社區代表色!



學生用心拍攝導覽影片!



將導覽影片進行後製，美感加分!



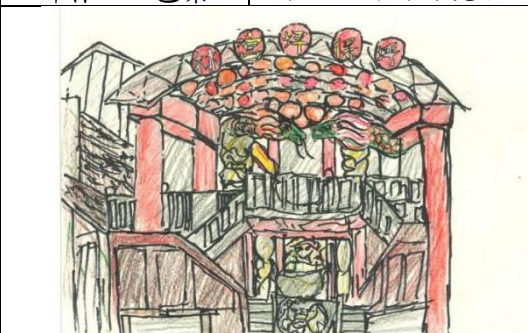
坪林 AR 色票



掃圖片會有導覽影片!



將校園環境再造，成為大家美拍打卡牆!



桌遊中的社區插圖，描繪在地意象!



學生以小組合作學習，製作桌遊指示物!



歡迎來到「疊疊粉」關卡
題目：請問這朵花是什麼花？
①百日草
②西番花
③美人樹
④風鈴木
遊戲機制：答對前進2格，答錯後退2格
創作者：莊正玲



「疊疊粉」關卡答案
答案：①酒日草
遊戲機制：答對前進2格，答錯後退2格
色彩小故事：
因為這種花它是一成一成花瓣，
讓我感覺有一種疊疊樂的感覺，所以
我把它取名為疊疊粉。



創意題目設計



坪林實色桌遊



學生興奮試玩桌遊，針對遊戲進行回饋與修正！



學生受邀參加百人研討會分享課程所學！



學生自信擺攤介紹桌遊，來賓與老師皆大力稱讚！



永續 Action 展覽：編輯與執行長對學生作品稱讚有佳！



坪林區區長對學子創意，十分驚艷！

參考資料：

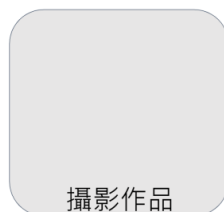
- 坪林舊照圖片出處：<https://images.app.goo.gl/BLByn6wbTGKZZJLUA>
- 乾草推作品圖片出處：<https://www.pinterest.com/pin/claude-monet--429882726931784473/>
- 乾草推資料出處：[https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E4%B9%BE%E8%8D%89%E5%A0%86_\(%E8%8E%AB%E5%A5%88\)](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E4%B9%BE%E8%8D%89%E5%A0%86_(%E8%8E%AB%E5%A5%88))
- 莫內畫家照片出處：<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%85%B8%E5%8B%9E%E5%BE%B7%C2%B7%E8%8E%AB%E5%A5%88>
- 色彩明度與彩度圖片出處：<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10195794?sc=rss.qu>
- 「想到台灣你會聯想到什麼色彩？」並介紹 Taiwanese Tone 台灣通計畫影片「探索台灣的色彩故事」(出處：<https://www.youtube.com/watch?v=cg>)
- 「台北配色法則，透過日常底蘊中的色彩，讓世界認識這座城市」(出處：<https://smiletaiwan.cw.com.tw/article/3077>)

- 色彩選取器網站 (出處: https://www.peko-step.com/zhtw/tool/colorpicker.html#google_vignette)
- CANVA(出處: <https://www.canva.com/>)
- eyejack 軟體(出處: <https://creator.eyejackapp.com/>)

附錄： 學習單

坪林實色:班級座號:_____姓名:_____

- 顏色命名的小提示: 形容詞+顏色詞
- 我拍照的地點是: _____
- 我的顏色命名: _____
- 英文: _____
- 命名的原因: _____
- RGB: _____
- 題目設計: _____
- 解答: _____
- 遊戲機制(答對/答錯): _____



Taiwanese Tone 台灣通計畫影片「探索台灣的色彩故事」



評量規準

	A	B	C	D	E
坪林實色學習單	能充分地應用色彩學要素與RGB完整表現色彩的名稱。	能應用色彩學要素與RGB完整表現色彩的名稱。	能大致地應用色彩學要素與RGB表現色彩的名稱。	僅能約略地應用色彩學要素與RGB表現色彩的名稱。	未達D級
坪林AR色票	能充分地應用AR軟體: eyejack表現坪林AR色票。	能應用AR軟體: eyejack表現坪林AR色票。	能大致地應用AR軟體: eyejack表現坪林AR色票。	僅能約略地應用AR軟體: eyejack表現坪林AR色票。	未達D級
坪林實色桌遊	能充分地應用設計思考將坪林意象融入桌遊中, 為坪林進行美感加值。	能應用設計思考將坪林意象融入桌遊中, 為坪林進行美感加值。	願意應用設計思考將坪林意象融入桌遊中, 為坪林進行美感加值。	僅能嘗試應用設計思考將坪林意象融入桌遊中, 為坪林進行美感加值。	未達D級