

52%
114學年度館校合作成果



文物轉譯與AR數位創作

永慶高中 × 竹崎高中 × 故宮南院

5.76

53%



4
12

53%

0.3425



館校共創 | 把博物館資源變成學生的創作語言



課程以故宮文物為起點，延伸至敘事、科技、地方經驗與公開展示。

01 看見文物

- 器物／山水
- 觀察與解析

02 轉譯文化

- 角色／故事
- 地方連結

03 跨域共創

- AI／AR／3D
- 遊戲與影像

04 公開展示

- 虛擬展廳
- 成果分享

「觀賞文物」不是終點，而是讓學生開始提問、創作與表達的起點。

永慶高中 | 《文物化形》

以文物擬人化與數位敘事，讓學生從「理解器物」走向「創造文化角色」。



AR虛擬展廳中的「文物化形」角色展示--轉心瓶

專題核心

讓文物再次發聲

學生觀察器物造形、紋飾、色彩與歷史故事，將傳統文化轉化為人物設定、文字敘事、版面設計與數位影像。

- 文物觀察 | 形制、材質、工藝與文化脈絡
- 創作轉譯 | 擬人角色、情節與視覺符號
- 科技共創 | 生成式AI影像與影音敘事
- 成果展演 | 3D虛擬策展空間公開呈現

《文物化形》 | 文物成為當代創新角色

學生角色設定、服飾與文物資訊在虛擬展牆上並置，形成可閱讀的數位策展敘事。



永慶高中 | 五段式課程歷程

從文物解讀、實境體驗到角色與影像製作，建立完整的文化轉譯路徑。



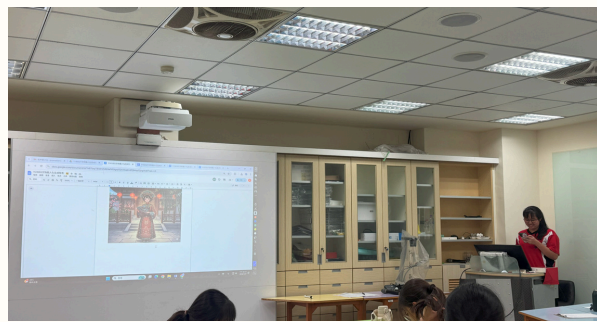
文物解析



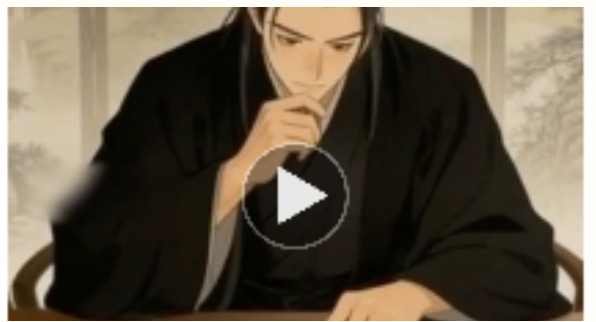
南院解謎



角色設計



生成角色發表



數位影音成品

01 從瞭解文物開始

系統觀察形制、材質、紋飾與歷史脈絡。

02 實境解謎體驗

走入南院，藉解題深化對展覽內容的理解。

03 角色與情節設計

以文物為題，發展人物、故事線與視覺符號。

04 角色設計發表

說明角色設定與文物文化脈絡，練習公開表達。

05 AI虛實共創

以北宋三山水轉化動態影像，深化數位敘事。

永慶高中 | 學習成果與參與規模

永慶高中

成果涵蓋角色創作、AI水墨、AI影片與虛擬策展，形成「文物—敘事—科技」的跨域學習鏈。

文物化形

8位學生

器物擬人化角色、文字敘事與版面設計

AI 水墨創作

9位學生

以生成式工具回應古典山水與當代視覺

三山水 AI 影片

5位學生

將畫作空間與意境轉化為動態影像

成果特徵

文物理解 × 原創敘事 ×
數位媒材 × 公開展示



最終成果：3D虛擬展廳

竹崎高中 | 《成長的山影：畫裡行旅・光中覺醒》

竹崎高中

以「重新看見家鄉」為核心，用北宋山水串聯地方、成長與科技創作。



從三公山水開始：學生近距離觀看文物



走出教室，以「宋代畫家的眼睛」重看竹崎

專題核心

重新看見家鄉，也重新看見自己

課程以范寬、郭熙、李唐三件北宋山水為起點，延伸至竹崎山林、生命經驗與成年禮，並融入 AI、AR、3D、遊戲與紙雕燈箱等媒材。

三幅山水的生命寓意

謙卑以立身 | 順勢而生長 |
堅定以行道

竹崎高中 | 六段式課程歷程

文物研究、地方觀察、故事化與數位互動相互連結，形成跨域成年禮。



文物解壓縮



家鄉外拍

01 經典山水解壓縮

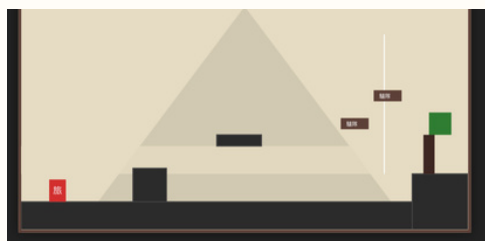
理解三公山水的時代、構圖、美學與文化意涵。

02 重新看見家鄉

以攝影尋找竹崎丘陵的色彩、記憶與生活故事。



故事骰



AI遊戲

03 讓土地開始說故事

以影像、文字與生命記憶製作故事骰。

04 讓文物可以玩

把三山水知識轉化為AI線上遊戲與大富翁。



3D／AR



光影燈箱

05 3D／AR青春山行者

以AI、3D建模與AR把角色帶入真實環境。

06 光中覺醒

以紙雕與山形光影燈箱匯聚文物、家鄉與成長。

竹崎高中 | 多媒材成果與參與規模

成果從線上互動延伸至實體燈箱製作，並參展 2026 年臺灣燈會《成長的山影》。



AI 線上遊戲



大富翁遊戲



3D／AR 公仔



紙雕／光影燈箱

成果特徵

文物轉譜 × 地方敘事 × 科技應用 × 生命教育

學生不只「學」北宋山水，也把古畫中的觀看方法帶回家鄉，透過影像、遊戲、角色與光影裝置，完成一場屬於十六歲的文化成年禮。

參與規模

28 位學生參與

指導教師 | 簡艾敏、李筠思

協力教師 | 魏詠安、許雅喬、黃皇賓

兩校成果展示

將兩校課程作品匯入虛擬展場，讓學習從教室走向可觀看、可分享、可延伸的公共成果。

成果區置於兩校課程內容之後，作為結果呈現與對外展示的整合段落。

3D 虛擬展廳 | 兩校成果的整合展示空間

以虛擬化身進入展場，並透過展牌 與互動物件聯合兩校作品。



自然／地方素材

以場景影像延伸
竹崎的地方感

北宋三山水

將經典畫作置入數位
觀看情場

QR／互動內容

連結語音、遊戲與
延伸學習

將作品整合為具探索性的3D虛擬展示場域--@VRChat平台



北宋三山水與課程說明



互動內容與 QR Code 導覽



兩校作品在同一虛擬展場中形成完整參觀動線

總結 | 從館校合作走向可持續的文化學習

兩校案例顯示：當博物館資源與學校課程共同設計，文物可以成為學生理解自身、地方與世界的媒介。

01 文物素養

由「看」進入器物與畫作的脈絡、形式與美感。

02 文化轉譯

以角色、故事、遊戲與影像建立自己的表達語言。

03 數位共創

AI、AR、3D 與虛擬策展提升跨域整合與媒體素養。

04 公共分享

成果進入虛擬展場與大型活動，擴大學習的可見度。

從「看文物」到「說文物、做文物、展示文物」——讓學生真正成為文化內容的共同創作者。