



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

跨領域美感課程模組 3.0 創課方案

111 學年度 第 一 學期

學校全銜	彰化縣立萬興國中
課程方案名稱	元宇宙設計師
團隊成員／ 跨領域科別 (得複選)	<p>藝術科目：</p> <p>■ 視覺藝術/美術：陳令怡</p> <p>□ 音樂：</p> <p>□ 表演藝術：</p> <p>非藝術科目：英文(黃佩文、張頤嫻)</p> <p>其他：_____</p> <p>*若為多領域、多科目請詳實填寫，填寫方式：科別(教師姓名)</p> <p>總人數： 3</p>
實施對象 (得複選)	<p>■ 普通班</p> <p>□ 藝才班：(如美術班)</p> <p>□ 資優班：(如數理資優)</p> <p>□ 體育班</p> <p>□ 資源班：(如學習障礙等特殊需求)</p> <p>□ 特殊教育學校：(如聽覺障礙)</p> <p>□ 技術型高中：(科別)</p> <p>□ 其他：_____</p> <p>實施年級別： 8</p> <p>參與班級數： 2</p> <p>參與總人數： 46</p> <p>課程屬性：■ 必修課程 □ 選修課程 □ 其他：_____</p>
學生先備能力	學生具備基本色彩能力與美感知識，且具備基本程式設計能力及英語理解與溝通能力
教學節數	<p>課程總節數： 12 節 (分組教學)</p> <p>(藝術課程 12 節 / 非藝術課程 12 節 / 跨域美感課程 _____ 節)</p>
跨領域美感 課程架構圖	

<p>課程發展理念</p>	<p>數位世界已成為未來趨勢，沉浸式科技已經運用在各個領域，創造人們新的感官體驗，也克服時間、空間和距離的限制。</p> <p>隨著科技的快速發展，科技素養是現代學生的必備技能之一，而跨領域的學習，讓學生在遊戲中學習</p> <p>激發孩子對這個世界的好奇心，培養孩子學會探索研究、解決問題的能力</p>
<p>跨領域課程類型 (請單選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 活化型課程：應用藝術知能、策略、資源與活動等，輔助與活化非藝術學科之教學。</p> <p><input type="checkbox"/> 交集性課程：聚斂學科與藝術領域交集的知識結構或美感共通性。</p> <p><input type="checkbox"/> 議題式課程：運用藝術領域與社會文化、環境生態等關係，發展多元文化議題課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學校本位課程：以學校為本位發展包含校本課程、特色課程、彈性課程、主題課程、社區課程等。</p> <p><input type="checkbox"/> 窗外式課程：以其他非學校課程之形式進行以在地藝文活動、環境生態、媒材特色、國際參訪等為主軸之課程。</p> <p><input type="checkbox"/> 混成式課程：涵蓋面對面教學、同步網路學習與非同步學習之混成式課程，綜整不同的教學策略、教學方法、教學媒體、教學科技。</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>跨領域內涵 (得複選)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 體現藝術領域知能</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 體現非藝術領域知能</p> <p><input type="checkbox"/> 有機連結生活經驗</p> <p><input type="checkbox"/> 遷移至新情境的探究與理解</p> <p><input type="checkbox"/> 重新思考過往所學的新觀點</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>美感元素與美感形式 (得複選)</p>	<p>美感元素構件</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input type="checkbox"/>線 <input type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>構圖 <input type="checkbox"/>質感 <input type="checkbox"/>色彩 <input type="checkbox"/>明暗</p> <p><input type="checkbox"/>音 樂：<input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>曲調 <input type="checkbox"/>音色 <input type="checkbox"/>力度 <input type="checkbox"/>織度 <input type="checkbox"/>曲式</p> <p><input type="checkbox"/>表演藝術：<input type="checkbox"/>聲音 <input type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input type="checkbox"/>時間 <input type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>勁力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p>美感原則構件</p> <p><input type="checkbox"/>均衡 <input type="checkbox"/>和諧 <input type="checkbox"/>對比 <input type="checkbox"/>漸層 <input type="checkbox"/>比例 <input type="checkbox"/>韻律 <input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>反覆 <input type="checkbox"/>秩序 <input type="checkbox"/>統一</p> <p><input type="checkbox"/>單純 <input checked="" type="checkbox"/>虛實 <input type="checkbox"/>特異</p>
<p>跨領域美感素養 (得複選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同</p> <p><input type="checkbox"/> 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中</p> <p><input type="checkbox"/> 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與</p>

	<p><input type="checkbox"/> 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>12 年國教 課程綱要 (連結) (得複選)</p>	<p>藝術領域核心素養</p> <p><input type="checkbox"/>A1 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/>B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/>C1 道德實踐與公民意識</p> <p><input type="checkbox"/>A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/>B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/>C2 人際關係與團隊合作</p> <p><input type="checkbox"/>A3 規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/>B3 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/>C3 多元文化與國際理解</p> <p>非藝術領域核心素養</p> <p>對應 <u>語文</u> 領域核心素養：</p> <p>英-J-A1 具備積極主動的學習態度，將學習延伸至課堂外，豐富個人知識。運用各種學習與溝通策略，精進英語文學習與溝通成效。</p> <p>英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。</p> <p>英-J-B2 具備運用各類資訊檢索工具蒐集、整理英語文資料的能力，以擴展學習素材與範疇、提升學習效果，同時養成資訊倫理素養。</p>
<p>卓越亮點</p>	<p>■校內外連結：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 協作兩類以上不同專業背景的教師進入教育現場。 <input type="checkbox"/> 關聯各校本課程與校園特色。 <input type="checkbox"/> 連結社區、地方特色或文化資源。 <input type="checkbox"/> 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。 ■ 綜合不同時間、地域、人文資源等，進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。 <input type="checkbox"/> 其他：_____ <p><input type="checkbox"/> 國際視野：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，增進國際視野。 ■ 透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習，增進國際視野。 <input type="checkbox"/> 強化國家文化認同。 <input type="checkbox"/> 增進國際競合力。 <input type="checkbox"/> 融整國際情勢與全球新興議題，鍊結全球在地化。 <input type="checkbox"/> 連結多元文化、跨域觀摩與交流，促進在地全球化。 <input type="checkbox"/> 參與國際參訪。 <input type="checkbox"/> 其他：_____ <p><input type="checkbox"/> 人權正義：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，達成人權正義。 <input type="checkbox"/> 透過共備、共教，或其他協作群體，達成人權正義。 <input type="checkbox"/> 統整個人權利、社會法律、國際關係之思辨力。 <input type="checkbox"/> 借鏡並關懷區域與國際事件、種族發展、歷史事件。 <input type="checkbox"/> 參與並實踐人權相關活動。 <input type="checkbox"/> 其他：_____

	<p>□性別平等：</p> <p>□善用課程資源、課程教材為媒介，增進性別平等。</p> <p>□透過共備、共教，或其他協作群體，達成性別平等。</p> <p>□強化性別特質、性別認同與性傾向的理解包容。</p> <p>□建構性別與多元文化其他議題間的對話與交融共識。</p> <p>□參與並實踐性平相關活動。</p> <p>□其他：_____</p>		
主題／單元規劃與教學流程說明			
<p>1. 透過英語與美術的結合，利用虛擬實境軟體「CoSpaces」設計英語對話。</p> <p>2. 體驗 VR 頭盔，並讓學生構建自己的 3D 世界，學習不一樣的內容敘事方式</p> <p>3. 透過創作後的發表，勇於發表自身想法，並與他人分享及學習。</p>			
第 1-12 節	_____元宇宙設計師_____主題／單元名稱：_____探索 3D 世界		
課程目標	<p>1. 學習使用 VR 裝置</p> <p>2. 認識並探索 3D 世界</p>		
教材內容	影片、視聽媒體、網路資訊、自編教材		
教學資源	電腦、平板、360 度相機、VR 頭盔、COSPACE 軟體、教學簡報、輔助教材		
教學活動內容		教學策略	學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>1. 什麼是 VR ？</p> <p>又稱虛擬環境，是利用電腦類比產生一個三維空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺等感官的類比，讓使用者感覺彷彿身歷其境，可以即時、沒有限制地觀察三維空間內的事物，是利用電腦類比產生一個三維空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺等感官的類比，讓使用者感覺彷彿身歷其境，可以即時、沒有限制地觀察三維空間內的事物</p> <p>2. 比較虛擬實境 VR 擴增實境 AR 應用介紹混合實境 MR 的不同</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. VR adventures 體驗</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生實體操作</p>		<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. VR 裝置介紹與初探</p> <p>由於 VR 技術能讓有身歷其境的體驗感，目前的應用方式除了最主流的遊戲與影片以外，像 Google 與其他單位都有運用在教育上，或是賞車、看房這些以往需要親臨現場的部分。不過，目前還是以遊戲與影片為最大宗</p> <p>二、開展活動</p>		<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>

<p>1. VR adventures 體驗</p> <p>2. 問題討論</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生實體操作</p>		
<p>一、導入活動</p> <p>1. 360 度攝影機介紹(Insta360 ONE X2)</p> <p>一般常見的 360 相機是雙邊鏡頭設計，每顆鏡頭可以拍攝超過 180 度的影像，再經過相機軟體自動縫合，就能形成 360 度全景照片</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. 360 度攝影機體驗(小組)</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生實體操作(校園拍攝)</p>	<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. CoSpaces Edu 介紹</p>  <p>二、開展活動</p> <p>1. 介紹簡易程式設計</p> <p>2. 學生使用圖形化編程製作動畫</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生實體操作(建構屬於自己 3D 校園)</p>	<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. CoSpaces Edu 介紹</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. 作品創作</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生作品分享(每次不同學生輪流分享作品及創作過程)</p>	<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. 作品展示</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. 上台分享完成品</p>	<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>

三、綜合活動			
1. 自評、互評			
學生／家長 意見與回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 很有趣學到很多不同的英文單字 2. 很有趣，能有不同的體驗 3. 我覺得這樣讓我更有印象，然後我也覺得很好玩。 4. 因為平常不會接觸到 VR，所以我很喜歡這樣的課程 5. 可以看到每個同學的作品有趣的地方 		
推廣與 宣傳效益	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用多元媒材，利用學生感興趣的活動，有效引起學習動機，進一步降低對英語的排斥和恐懼。 2. 透過校內老師們的合作，運用各個老師的專長，一起開發跨領域課程。 		
課程實施 影像紀錄		結合英語課，進行 VR 體驗，英語老師設計英語相關遊戲	
		學習使用 360 度環景相機，進行校園拍攝，並利用 cospaces 製作校園環景	
		學生使用 cospaces 製作校園環景	

		<p>學生作品(學生建構自己的 3D 世界，學習不一樣的內容敘事方式)</p>
		<p>學生作品</p>
<p>教師專業社群 (得複選)</p>	<p>成員人數： <u> 3 </u></p> <p>組成類型： <input checked="" type="checkbox"/>同校同領域 <input type="checkbox"/>同校跨領域 <input type="checkbox"/>跨校同領域 <input type="checkbox"/>跨校跨領域 <input type="checkbox"/>其他： <u> </u></p> <p>互動頻率：<input type="checkbox"/>定期會議 <input checked="" type="checkbox"/>不定期/任務導向式會議 <input checked="" type="checkbox"/>隨時/網路群組 <input type="checkbox"/>其他： <u> </u></p>	
	<p>備課內容</p>	
	<p><input checked="" type="checkbox"/>研習、工作坊增能</p> <p>1.活動時間/活動名稱/參與人數 (VR 教師研習/8 人)</p> 	
	<p><input type="checkbox"/>實地考察 (請依實際狀況增列，並檢附照片及圖說)</p> <p>1.活動時間/活動名稱/參與人數 (例：111.03.18/跨領域美感工作坊/18 人) (照片+圖說)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>課程建構</p> <p>1.活動時間/活動名稱/參與人數 (課程共備/3 人)</p>	



資源分享

提問與互助

其他：_____

觀課內容

隨班觀課（請依實際狀況增列，並檢附照片及圖說）

1.活動時間/活動名稱/參與人數（例：111.03.18/跨領域美感工作坊/18人）
（照片+圖說）

課中共_____位教師協作，請說明模式：（例：由○○○主教，○○○從旁協助...）

其他：_____

議課內容

課後檢視、討論與修正（請說明課程省思與建議及課程修正相關作為）

資源分享

提問與互助

其他：_____

其他對於
計畫之建議