



# 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 二 學期

學校全銜	彰化縣立萬興國中
課程方案名稱	英文尬藝術 哇!元宇宙!
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 9 節／非藝術課程 3 節／跨域美感課程 _____ 節)</p>
跨領域美感 課程架構圖	

<p><b>課程發展理念</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 遊戲式的輔助，提升學生對於英語的學習動力，進而提升英語能力。</li> <li>● 自主學習更是 108 課綱中的重點目標之一，透過科技、各式資源的輔助，培養學生自主學習的能力。</li> <li>● 並在學習過程中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。</li> </ul>
<p><b>跨領域課程類型</b> (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>■ 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><b>跨領域內涵</b> (得複選)</p>	<p>■ 體現藝術領域知能</p> <p>■ 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>■ 克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p><b>美感元素與美感形式</b> (得複選)</p>	<p><b>美感元素構件</b></p> <p>■ 視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input type="checkbox"/>線 <input type="checkbox"/>面 ■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"/>動力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p><b>美感原則構件</b></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 ■虛實 <input type="checkbox"/>特異</p>
<p><b>跨領域美感素養</b> (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>■ 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 (<a href="#">連結</a>) (<a href="#">得複選</a>)</p>	<p><b>藝術領域核心素養</b></p> <p><input type="checkbox"/>A1 身心素質與自我精進 ■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>■A2 系統思考與解決問題 ■B2 科技資訊與媒體素養 ■C2 人際關係與團隊合作</p> <p>■A3 規劃執行與創新應變 ■B3 藝術涵養與美感素養 ■C3 多元文化與國際理解</p> <p><b>非藝術領域核心素養</b></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>■<b>校內外連結：</b></p> <p>■協作兩類以上不同專業背景的教師進入教育現場。</p> <p><input type="checkbox"/>關聯各校本課程與校園特色。</p> <p><input type="checkbox"/>連結社區、地方特色或文化資源。</p> <p><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。</p> <p>■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。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p> <p>□<b>國際視野：</b></p> <p><input type="checkbox"/>善用課程資源、課程教材為媒介，增進國際視野。</p> <p>■ 透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習，增進國際視野。</p> <p><input type="checkbox"/>強化國家文化認同。</p> <p><input type="checkbox"/>增進國際競合力。</p> <p><input type="checkbox"/>融整國際情勢與全球新興議題，鍊結全球在地化。</p> <p><input type="checkbox"/>連結多元文化、跨域觀摩與交流，促進在地全球化。</p> <p><input type="checkbox"/>參與國際參訪。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>

	<input type="checkbox"/> <b>人權正義：</b> <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：_____		
	<input type="checkbox"/> <b>性別平等：</b> <input type="checkbox"/> 善用課程資源、課程教材為媒介，增進性別平等。 <input type="checkbox"/> 透過共備、共教，或其他協作群體，達成性別平等。 <input type="checkbox"/> 強化性別特質、性別認同與性傾向的理解包容。 <input type="checkbox"/> 建構性別與多元文化其他議題間的對話與交融共識。 <input type="checkbox"/> 參與並實踐性平相關活動。 <input type="checkbox"/> 其他：_____		
<b>主題／單元規劃與教學流程說明</b>			
1. 透過英語與美術的結合，利用虛擬實境軟體「CoSpaces」設計英語 3D 繪本。 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 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。			
第 <u>1-12</u> 節	<u>英文尬藝術</u> 主題／單元名稱： <u>哇!元宇宙!</u>		
<b>課程目標</b>	1. 學習使用 VR 裝置 2. 認識並探索 3D 世界		
<b>教材內容</b>	影片、視聽媒體、網路資訊、自編教材		
<b>教學資源</b>	電腦、平板、VR 頭盔、COSPACE 軟體、教學簡報、輔助教材		
<b>教學活動內容</b>		<b>教學策略</b>	<b>學習評量</b>
一、導入活動 1. 延續上學期 COSPACES 課程 2. 英語繪本導讀(線上平台 Cool English) 二、開展活動 1. 創作英語繪本(創造角色、寫出對話) 三、綜合活動 1. 學生實體操作		分組教學 協同教學	課堂參與 實作評量
一、導入活動 1. cospaces 二、開展活動 1. VR adventures 體驗 2. 問題討論		分組教學 協同教學	課堂參與 實作評量

<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. CoSpaces 錄音介紹</p> <p>2. 分享完整度較高的學生的作品提供其他同學參考</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. 分組教學</p> <p>組別 1: 英文老師檢視學生英語對話的流暢度，並帶領學生進行英語對話的錄</p>	<p>分組教學 協同教學</p>	<p>課堂參與 實作評量</p>

<p>製</p> <p>組別 2: 繼續完成未完成的繪本</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 學生搭配自己設計的 3D 繪本進行錄音和配音，並將錄音寫進程式中</p> <p>2. 搭配背景配樂，增加作品的完整度</p>		
<p>學生／家長 意見與回饋</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 很有趣學到很多不同的英文單字</li> <li>2. 很有趣，能有不同的體驗</li> <li>3. 我覺得這樣讓我更有印象，然後我也覺得很好玩。</li> <li>4. 因為平常不會接觸到 VR，所以我很喜歡這樣的課程</li> <li>5. 可以看到每個同學的作品有趣的地方</li> </ol>	
<p>推廣與 宣傳效益</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>3. 創作英語繪本，將平面的繪本轉為 3D 世界。</li> </ol>	
<p>課程實施 影像紀錄</p>		<p>結合英語課，進行 VR 體驗，英語老師設計英語闖關遊戲</p>
	 <p>資訊老師設計英語迷宮讓學生用 VR 闖關</p>	<p>資訊老師設計英語迷宮讓學生用 VR 闖關</p>



老師指導學生打造出立體的遊戲世界並將英文融入其中



英語老師指導學生句型及文法，並協助錄製對話



學生利用 cospaces 錄音，將繪本中的對話轉為音檔



學生使用 cospaces 製作繪本作品(學生建構自己的 3D 世界，學習不一樣的內容敘事方式)加入英語對話內容



同儕間互相分享作品



學生作品分享、同儕回饋



VR 英文闖關學習單→完成對話設計

成員人數： 3

組成類型： 同校同領域 同校跨領域 跨校同領域 跨校跨領域 其他： \_\_\_\_\_

互動頻率：定期會議 不定期/任務導向式會議 隨時/網路群組 其他： \_\_\_\_\_

**備課內容**

■研習、工作坊增能

1.活動時間/活動名稱/參與人數 (VR 教師研習/8 人)



教師專業社群  
(得複選)

實地考察 (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)

■課程建構

1.活動時間/活動名稱/參與人數 (課程共備/3 人)



資源分享

提問與互助

其他：\_\_\_\_\_

### 觀課內容

隨班觀課

1. 活動時間/活動名稱/參與人數

課中共 2 位教師協作，請說明模式：分組教學，將學生分為兩組，由美術教師及英語教師同時授課

其他：\_\_\_\_\_

### 議課內容

課後檢視、討論與修正（於課後進行討論與修正）

資源分享

提問與互助

其他：\_\_\_\_\_

其他對於  
計畫之建議