



# 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>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>□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</li> <li>□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</li> <li>■ 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</li> <li>□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</li> <li>□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</li> <li>□其他：_____</li> </ul>
<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> <ul style="list-style-type: none"> <li>□A1 身心素質與自我精進 ■B1 符號運用與溝通表達 □C1 道德實踐與公民意識</li> <li>■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</li> <li>■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</li> </ul>
	<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> <ul style="list-style-type: none"> <li>■協作兩類以上不同專業背景的教師進入教育現場。</li> <li>□關聯各校本課程與校園特色。</li> <li>□連結社區、地方特色或文化資源。</li> <li>□運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。</li> <li>■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。</li> <li>□其他：_____</li> </ul>
	<p>□<b>國際視野：</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□善用課程資源、課程教材為媒介，增進國際視野。</li> <li>■ 透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習，增進國際視野。</li> <li>□強化國家文化認同。</li> <li>□增進國際競合力。</li> <li>□融整國際情勢與全球新興議題，鍊結全球在地化。</li> <li>□連結多元文化、跨域觀摩與交流，促進在地全球化。</li> <li>□參與國際參訪。</li> <li>□其他：_____</li> </ul>

	<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		<b>分組教學 協同教學</b>	<b>課堂參與 實作評量</b>
一、導入活動 1. cospaces 二、開展活動 1. VR adventures 體驗 2. 問題討論		<b>分組教學 協同教學</b>	<b>課堂參與 實作評量</b>

<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>





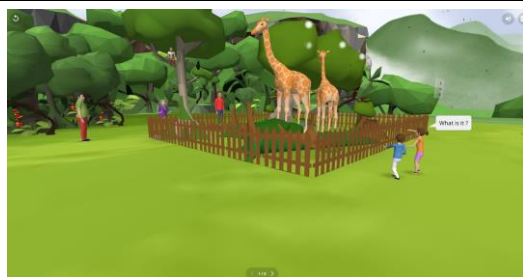
老師指導學生打造出立體的遊戲世界並將英文融入其中



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



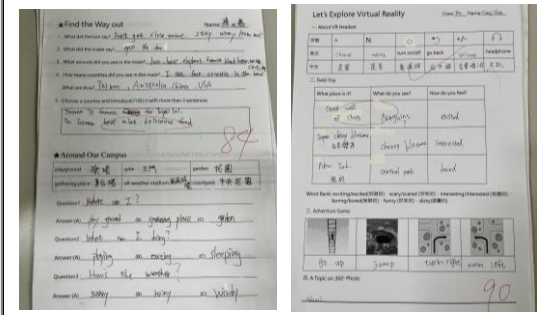
學生使用 cospaces 製作繪本作品(學生建構自己的 3D 世界，學習不一樣的內容敘事方式)加入英語對話內容



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