



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

標竿學校創課方案表

113 學年度 第 一 學期

學校全銜	彰化縣立萬興國中
創課方案名稱	TechArt English 創藝未來
團隊成員	藝術類教師： ■ 視覺藝術/美術： <u>陳令怡</u> ■ 音樂： <u>簡承佑</u> ☐ 表演藝術： <u>教師姓名</u> 非藝術類教師： <u>黃婉文(英文)</u> 其他人員： <u>張頤嫻(教務主任)</u> 總人數： 4
實施對象	☐ 國小： _____ 年級 ■ 國中： <u>七</u> 年級 ☐ 高中/職： _____ 科 _____ 年級 參與班級數： <u>普通班 2</u> 參與總人數： <u>40</u>
課程屬性 (可複選)	■ 必修課程 ☐ 選修課程 ☐ 校本課程 ☐ 雙語課程 ☐ 其他： <u>校本課程</u>
創課方案來源	☐ 創新課程 (為全新自創之跨領域方案) ☐ 精進課程 (延續之前跨領域方案內容，但加以精緻優化) ■ 延伸課程 (依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之) ☐ 其他： <u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	學生具備基本的色彩運用與美感知識，能夠理解並應用設計概念。此外，具備基礎的程式設計能力，以便運用科技工具進行創作與實踐。同時，具備基本的英語理解與溝通能力，以利於跨領域學習與國際交流。
跨領域美感 課程架構圖	

	藝術	英語	科技	議題	自主學習
上學期	1. cospaces軟體認識 2. Cospaces場景設計 3. 360度相機校園拍攝 4. 錄製校園導覽影片	1. 校園英語 2. 英語聞關活動 3. 對話練習 4. 錄製校園導覽影片 配音(英語)	1. 認識新興科技 2. 討論虛擬實境、擴增實境及混合實境 3. VR探索 4. 程式設計初階 5. 結合VR製作校園影片	議題 1. 科技教育 2. 資訊教育 3. 國際教育 SDGs 1. SDG 4 優質教育	1. 自主學習 2. 線上平台輔助(COOL ENGLISH、CLASS VR、COSPACEs)
課程發展理念	創課方案名稱〈TechArt English 創藝未來〉結合了科技(Tech)、藝術(Art)與英語(English)，強調跨領域學習的特色。「創藝未來」象徵著學生在沉浸式學習環境中，以創新方式探索科技、藝術與語言的無限可能。 隨著數位科技的迅速發展，沉浸式科技已廣泛應用於各個領域，不僅為人們帶來嶄新的感官體驗，更突破時間、空間與距離的限制，為學習帶來無限可能。在這樣的時代背景下，科技素養已成為現代學生不可或缺的核心能力之一，而跨領域的學習模式則能幫助學生在遊戲中探索知識，提升學習成效。透過遊戲式學習的輔助，能激發學生對英語學習的興趣，使學習過程更加生動有趣，進而提升語言能力，培養流暢的英語表達與理解能力。同時，108課綱強調自主學習的重要性，本課程將善用科技與多元學習資源，協助學生建立自主學習的習慣與能力，使其在學習旅程中能夠主動探索與精進自我。此外，課程設計將著重於激發學生對世界的好奇心，培養其探索研究與解決問題的能力，讓學習不僅侷限於課堂內，更能延伸至日常生活，促使學生勇於挑戰未來的各種可能性。				
跨領域 美感素養 (可複選)	☐ 1. 美學思辨與覺察省思 ☒ 2. 符號識讀與脈絡應用 ☐ 3. 藝術參與及社會行動 ☐ 4. 設計思考與創意發想 ☒ 5. 數位媒體與網絡掌握 ☐ 6. 文化跨域與多元詮釋 ☐ 7. 藝術探究與生活實踐 ☐ 8. 其他：_____				
跨領域 課程類型 (可複選)	☐ 活化型課程 ☐ 議題式課程 ☐ 窗外式課程 ☐ 交集性課程 ☒ 學校本位課程 ☐ 混成式課程 ☐ 其他：_____				
跨領域內涵	☒ 藝術科目： 視覺藝術、音樂 ☒ 非藝術科目： 英文 ☐ 融入之議題： _____ ☐ 其他： _____				

美感元素 與美感形式	美感元素 ■ 視覺藝術：☐點 ☐線 ☐面 ■☒空間 ☐構圖 ☐質感 ☐色彩 ☐明暗 ■ 音 樂：■☒節奏 ■☒曲調 ☐音色 ☐力度 ☐織度 ☐曲式 ☐表演藝術：☐聲音 ☐身體 ☐情感 ☐時間 ☐空間 ☐動力 ☐即興 ☐動作 ☐主題 美感形式 ☐均衡 ☐和諧 ☐對比 ☐漸層 ☐比例 ☐韻律 ☐變奏 ☐反覆 ☐秩序 ☐統一 ☐單純 ■☒虛實 ☐特異	
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.1 核心 內涵)	■ 聯合國永續發展目標 (SDGs)： ☐A. 終結貧窮 ☐B. 消除飢餓 ☐C. 健康與福祉 ■☒D. 優質教育 ☐E. 性別平權 ☐F. 淨水及衛生 ☐G. 負擔的潔淨能源 ☐H. 合適的工作及經濟成長 ☐I. 工業化、創新及基礎建設 ☐J. 減少不平等 ☐K. 永續城鄉 ☐L. 責任消費及生產 ☐M. 氣候行動 ☐N. 保育海洋生態 ☐O. 保育陸域生態 ☐P. 和平、正義及健全制度 ☐Q. 多元夥伴關係 ■ 社會情緒學習 (SEL)： ■ 自我意識 (覺察) ☐乙. 關係技巧 (情感識別) ■☒丙. 社會覺察 (社交能力) ☐丁. 自我管理 ☐戊. 負責的決策 ■ 其他議題：108 課綱十九項議題(國際教育、閱讀素養) ☐無	
學習活動設計 (依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)		
學習活動內容與流程	跨領域美感素 養(依前述表格 之代碼填寫)	本期發展重 點(依前述表 格之代碼填 寫)
主題(一)名稱：TechArt English 創藝未來 實施節數：2-4 ■ 課程目標： ➤ 跨領域學習：結合英語與美術，透過虛擬實境軟體「CoSpaces」設計屬於自己的英語 3D 繪本，激發創意同時提升英語應用能力。 ➤ 科技體驗：利用 VR 頭盔探索虛擬世界，讓學生沉浸式體驗並學習以全新方式呈現故事內容。 ➤ 表達與分享：藉由創作後的成果發表，鼓勵學生勇敢表達個人想法，並與同伴交流學習，培養自信與合作精神。 一、導入活動 (約 1 節課)	2、5	D、丙、國際教育、閱讀素養

➤ 目的是引起學生興趣並奠定基礎，讓他們熟悉工具與概念。

1. 英語繪本導讀

- 使用線上平台「Cool English」挑選適合學生程度的英語繪本，進行導讀。
- 建議選擇簡單但富有想像力的故事（如動物冒險、奇幻旅程），讓學生熟悉故事結構（起承轉合）及常用句型。
- 活動建議：老師可帶領學生朗讀、分組討論故事角色或情節，啟發後續創作靈感。

2. VR Adventures 體驗

讓學生戴上 VR 頭盔，體驗預先準備好的簡單 3D 故事場景（可從 CoSpaces 範例庫中選取）。

- 目的：幫助學生了解虛擬實境如何將平面故事轉化為立體世界，並激發他們對後續創作的期待。
- 討論：體驗後可問學生「你喜歡哪個場景？」「如果是你，會怎麼設計？」

二、開展活動（約 1-2 節課）

進入實作階段，讓學生動手創作並結合英語學習。

1. 結合英文課本句型創作繪本

步驟 1：創造角色

- 學生根據課本中的單元主題（如家庭、動物、旅遊），設計繪本主角（例如一隻會說話的貓、一個勇敢的小孩）。
- 鼓勵學生用簡單英文描述角色，例如：“This is Max. He is a funny dog. He likes to run.”

步驟 2：寫出對話

- 利用課本中的句型（如 where、what 句型），編寫角色間的對話。

老師提供句型範例或模板，降低創作難度，例如：

Character 1: "Hello! Where are you going?"

Character 2: "Hi! I am going to the forest."

三、綜合活動（3-4 節課）

將創作轉化為 3D 作品並分享成果。

1. 學生操作 CoSpaces

老師先示範 CoSpaces 的基本功能（如添加角色、場景、動畫）。

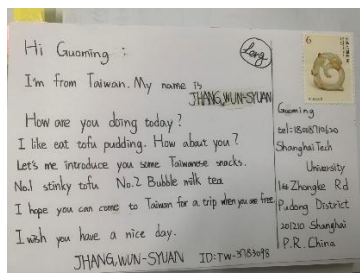
學生根據先前設計的角色與對話，在 CoSpaces 中建構 3D 場景。例

如：為角色添加動作（走路、說話），設計背景（森林、城堡）。 2. 繪本創作與發表 ● 學生完成 3D 繪本後，錄製簡短展示影片或直接用 VR 頭盔呈現。 ● 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 ● 搭配背景配樂，增加作品的完整度 發表：上台分享創作靈感與故事內容，其他學生可提問或給予回饋。		
實施節數：2-3 節 一、導入活動 ● 360 度攝影機介紹 ➢ 介紹 Insta360 ONE X2 的功能與特色（如全景拍攝、便攜性）。 比較拍攝設備 ➢ 比較相機、攝影機與 360 度攝影機的差異（如視角、用途），引發學生興趣。 二、開展活動（約 40-50 分鐘） ● 360 度攝影機體驗（小組） ➢ 學生分組操作 Insta360 ONE X2，熟悉基本拍攝功能並進行簡單試拍（如教室內或走廊）。 三、綜合活動 ➢ 小小攝影大賽 - 校園拍攝實作 學生以小組為單位，在校園內使用 360 度攝影機拍攝創意作品。 拍攝完成後，選出每組最佳作品，教師協助將照片印製成明信片。 英文老師介入，帶領學生用英文撰寫明信片內容，並介紹 Postcrossing 計畫，準備與國外筆友交換明信片。 ➢ 分享與回饋 學生展示明信片，分享拍攝角度、手法或靈感。 同學間互相給予回饋，教師補充專業建議。	2、5	國際教育
評量方式(請詳述之)： 1. 學習單 2. 小組評量(自評、他評)		
教學省思	「科技、英語與美術融合的 3D 繪本創作」課程讓學生在英語學習中結合科技與創意，成果令人驚喜。導讀繪本與 VR 體驗激發興趣，創作環節中學生靈活運用句型，展現想像力；CoSpaces 操作雖具挑戰，但發表時他們的自信令人感動。部分學生英語或技術基礎較弱，未來可提供更多模板與支援。整體而言，這門課讓學習變得有	

	趣，學生潛力被充分釋放。未來，希望能再修正課程，加深加廣，將跨領域教學融入日常，點燃學生更多學習火花。	
學生回饋	1. 很有趣學到很多不同的英文單字 2. 結合 VR 學習更印象深刻 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. 每個同學的作品都很有創作，很驚艷！	
影像紀錄		英文老師帶領學生閱讀繪本
		英語繪本小組閱讀與討論
		將自己的校園攝影作品印製成明信片並利用 postcrossing 與國外筆友進行明信片交換



將自己的校園攝影作品
印製成明信片並利用
postcrossing 與國外
筆友進行明信片交換



學生明信片作品



學生創作

		老師指導學生打造出立體的遊戲世界並將英文融入其中結合英語課，進行 VR 體驗
其他對於 本計畫之建議		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