

教育部 112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫申請書

模式一：VR 與教育元宇宙融入教學

一、基本資料

學校縣市	學校名稱 (全銜)				
校長 (計畫負責人)	姓名				
	連絡電話				
	E-mail				
計畫聯絡人	姓名/職稱				
	連絡電話				
	E-mail				
學校規模	班級總數_____班、教師總數_____人、學生總數_____人。				
實施規模	實施班級數_____班、參與教師數_____人、參與學生數_____人。				
設備與 5G 網路現況	1. 虛擬實境一體機頭盔： <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無 頭盔補助計畫來源： <input type="checkbox"/> 5G 新科技學習示範學校 <input type="checkbox"/> …….(如：國教署、縣市) <input type="checkbox"/> 其他_____				
教學模式	<input checked="" type="checkbox"/> 模式 1-1：VR 融入教學(必選) / <input type="checkbox"/> 模式 1-2：教育元宇宙(加選)				
教師成員 (可自行添加欄位)	教師姓名	教師專長	實施科目	班級數	學生數
實施科目、班級數、學生數可視情形填寫，每校至少有 2 班學生參與。					
數位學習推動經驗					
VR 教學經驗	說明：參與本計畫之教師曾於課堂實施之經驗(含教學主題、大約節數與實施情形等)				

VR 教學實施 規劃	說明：預計實施班級之安排、教師共同備課、教師專業成長、設備管理與維護、入校輔導及班級經營等	
請勾選	必填： <input type="checkbox"/> 本校同意遵守規定：計畫之成果及其智慧財產權，除經認定歸屬本部所有者外，歸屬受補助單位所有。參與本計畫執行之所有實施學校均同意並遵守規定提交資料以創用 CC「姓名標示-非商業性-相同方式分享」標示授權。 <input type="checkbox"/> 本校同意遵守規定：參與計畫之交流培訓會議與工作坊等活動，並已詳閱計畫執行相關配合事項。	
參與計畫成員 簽名		
	註：請參與計畫學校校長參與教師本人親自簽名。	

二、實施班級與課程規劃

(本表由授課教師填寫，每校至少寫 111-2 與 112-1 兩個學期，可依需求自行新增)

教學模式 1-1：VR 融入教學			
授課教師		課程主題	
對象年級		授課學期	<input checked="" type="checkbox"/> 111-2 <input type="checkbox"/> 112-1
課程摘要			
說明：兩百字內課程介紹。(課程建議善用虛擬實境特性，結合高認知與高互動特色之使用目的，著重介紹運用虛擬實境特性。例如：化學元素巨觀與微觀間的觀測、四季中月亮的移動位置等，結合學校課程內容，並學習情境連結。)			
實施規劃	實施領域	<input type="checkbox"/> 語文(國) <input type="checkbox"/> 語文(英) <input type="checkbox"/> 其他語文：_____	
	課程節數	<input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 其他領域：_____	
		預計使用虛擬實境頭盔授課節數	

教材名稱	<p>說明：參與本計畫實施教學時將採用的 VR 教材名稱、來源等。</p> <p>範例一：玩「樂」之聲</p> <p>說明：請至教育大市集參考適用教材或提供預計所使用之教材資訊。 https://market.cloud.edu.tw/list/arvr.jsp</p> <p>範例二：自製教材，透過 VR 編輯器自行規劃課程腳本，學習人體細胞單元。 VR 編輯器網址：https://</p> <p>範例三：授權教材，透過 OO 廠商所製作教材，安裝於頭盔內，進行英語學習大挑戰。 授權教材網址：https://</p> <p>範例四：學術團體製作教材，透過使用 OO 大學 OO 教授製作教材，安裝於頭盔內，進行 OO 領域學習。 學術團體製作網址：https://</p>
應用於課程之預期效益	請簡述應用虛擬實境於課程主題之預期效益
應用於課程實施之成效評估	請簡述應用虛擬實境於課程之預期成效評估方式，問卷調查、學習前後測等。

教學模式 1-1：VR 融入教學			
授課教師		課程主題	
對象年級		授課學期	<input type="checkbox"/> 111-2 <input checked="" type="checkbox"/> 112-1
課程摘要			
<p>說明：兩百字內課程介紹。(課程建議善用虛擬實境特性，結合高認知與高互動特色之使用目的，著重介紹運用虛擬實境特性。例如：化學元素巨觀與微觀間的觀測、四季中月亮的移動位置等，結合學校課程內容，並學習情境連結。)</p>			
實施規劃	實施領域	<input type="checkbox"/> 語文(國) <input type="checkbox"/> 語文(英) <input type="checkbox"/> 其他語文：_____ <input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 其他領域：_____	
	課程節數	預計使用虛擬實境頭盔授課節數	

教材名稱	<p>說明：參與本計畫實施教學時將採用的 VR 教材名稱、來源等。範例一：玩「樂」之聲</p> <p>說明：請至教育大市集參考適用教材或提供預計所使用之教材資訊。 https://market.cloud.edu.tw/list/arvr.jsp</p> <p>範例二：自製教材，透過 VR 編輯器自行規劃課程腳本，學習人體細胞單元。 VR 編輯器網址：https://</p> <p>範例三：授權教材，透過 OO 廠商所製作教材，安裝於頭盔內，進行英語學習大挑戰。 授權教材網址：https://</p> <p>範例四：學術團體製作教材，透過使用 OO 大學 OO 教授製作教材，安裝於頭盔內，進行 OO 領域學習。 學術團體製作網址：https://</p>
應用於課程之預期效益	請簡述應用虛擬實境於課程主題之預期效益
應用於課程實施之成效評估	請簡述應用虛擬實境於課程之預期成效評估方式，問卷調查、學習前後測等。

教學模式 1-2：教育元宇宙			
授課教師		課程主題	
對象年級		授課學期	<input checked="" type="checkbox"/> 111-2 <input type="checkbox"/> 112-1
班級數		學生人數	
課程摘要			
<p>說明：兩百字內課程介紹。(課程建議善用虛擬實境特性，著重介紹運用教育元宇宙平臺於課程之特色與教學情境。例如：小組共學討論、數位分身等，結合學校課程內容。)</p>			
實施規劃	實施領域	<input type="checkbox"/> 語文(國) <input type="checkbox"/> 語文(英) <input type="checkbox"/> 其他語文：_____ <input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 其他領域：_____	
	課程節數	預計使用虛擬實境頭盔授課節數	

教育元宇宙 平臺及教材 名稱	<p>範例一： 玩「樂」之聲</p> <p>說明：使用 0000 平臺，透過平臺所提供之數位身份進行課程學習後，學生進行語音互動討論等形式與課間互動。</p> <p>教育元宇宙平臺網址：https://</p>
應用於課程 之預期效益	請簡述應用教育元宇宙於課程主題之預期效益
應用於課程 實施之成效 評估	請簡述應用教育元宇宙於課程之預期成效評估方式，平臺學習紀錄、學習評量等。

教學模式 1-2：教育元宇宙

授課教師		課程主題	
對象年級		授課學期	<input type="checkbox"/> 111-2 <input checked="" type="checkbox"/> 112-1
班級數		學生人數	
課程摘要			
<p>說明：兩百字內課程介紹。(課程建議善用虛擬實境特性，著重介紹運用教育元宇宙平臺於課程之特色與教學情境。例如：小組共學討論、數位分身等，結合學校課程內容。)</p>			
實施規劃	實施領域	<input type="checkbox"/> 語文(國) <input type="checkbox"/> 語文(英) <input type="checkbox"/> 其他語文:_____ <input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 其他領域:_____	
	課程節數	預計使用虛擬實境頭盔授課節數	
教育元宇宙 平臺及教材 名稱	<p>範例一： 玩「樂」之聲</p> <p>說明：使用 0000 平臺，透過平臺所提供之數位身份進行課程學習後，學生進行語音互動討論等形式與課間互動。</p> <p>教育元宇宙平臺網址：https://</p>		

應用於課程之預期效益	請簡述應用教育元宇宙於課程主題之預期效益
應用於課程實施之成效評估	請簡述應用教育元宇宙於課程之預期成效評估方式，平臺學習紀錄、學習評量等。

三、設備與軟體需求

設備項目	現有數量(廠牌/型號)	擬採購數量(廠牌/型號)	備註
虛擬實境一體機頭盔			
	※申請數量說明：請依實施最大班級學生數/2(無條件進位)+1 ※如現有頭盔數量與擬採購頭盔數量廠牌/型號不同，請在備註欄簡述原因。		
5G 行動網路			
平臺項目	現有(帳號/數量)	需求	備註
教育元宇宙平臺		平臺 1 1. 廠商名稱： 2. 平臺名稱：	平臺 1 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
		平臺 2 1. 廠商名稱： 2. 平臺名稱：	平臺 2 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
		平臺 3 1. 廠商名稱： 2. 平臺名稱：	平臺 3 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
VR 編輯器		編輯器 1 1. 廠商名稱： 2. 編輯器名稱：	編輯器 1 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
		編輯器 2 1. 廠商名稱： 2. 編輯器名稱：	編輯器 2 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
		平臺三： 1. 廠商名稱： 2. 編輯器名稱：	編輯器 3 介紹網址 (由計畫辦公室採購後提供使用)
VR 教材		教材 1 1. 廠商名稱： 2. 教材名稱：	教材 1 介紹網址

		教材 2 1. 廠商名稱： 2. 教材名稱：	教材 2 介紹網址
		教材 3 1. 廠商名稱： 2. 教材名稱：	教材 3 介紹網址
※請依模式規劃所需，自行增減橫向欄位。			