

屏東縣政府 函

地址：900219屏東縣屏東市自由路527號
承辦人：戴嘉勇
電話：08-7368567#61
電子信箱：jiayong.ptc@go.edu.tw

受文者：屏東縣立至正國民中學

發文日期：中華民國113年1月8日
發文字號：屏府教學字第11300849100號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：

附件：11218799_1135500001_ATT1 11218799_1135500001_ATT2
11218799_1135500001_ATT3 11218799_1135500001_ATT4
(4853029_11300849100_1_4853029_11300849100_1.pdf、
4853029_11300849100_1_4853029_11300849100_2.odt、
4853029_11300849100_1_4853029_11300849100_3.odt、
4853029_11300849100_1_4853029_11300849100_4.odt)

主旨：檢送「112-113年5G新科技學習示範學校計畫-XR實境教育
創意大賞競賽」簡章一份，請協助公告並轉知校內師生踴
躍報名，詳如說明，請查照。

說明：

- 一、依據國立高雄大學113年1月4日高大人文院字第1135500001
號函辦理。
- 二、為推展新科技應用在中小學課程與教學，引導師生善用學
習載具，結合多元互動教材等進行數位教材創作，並發展
新科技教學與學習模式，特辦理旨揭競賽，提高學校師生
數位學習教學資源應用與推廣。
- 三、本競賽相關資訊如下（詳細資訊請參閱附件簡章及檔
案）：
 - (一)對象：全國公私立大專校院及中小學校師生。
 - (二)競賽說明會（線上）：

1、日期：113年1月10日（星期三）上午10時至中午12時。

2、會議室連結：<https://forms.gle/bFaPPTvoz7oBjgoc9>。（會議前30分鐘開放登入，請點選連結簽到後提交，可獲得線上會議室網址）

(三)初賽報名：113年1月10日（星期三）起至113年3月15日（星期五）截止。

(四)初賽繳件截止：113年3月15日（星期五）截止。

(五)決賽公布：113年4月1日（星期一）。

四、詳細競賽資訊及報名等相關辦法請參閱附件，並請至競賽官網（<https://www.miflydesign.com/2023xercc>）查詢及報名。

五、倘有未盡事宜或相關疑問，請逕洽本競賽承辦人員，相關資訊如下：

(一)丁先生：

1、電話：02-2568-2098轉258。

2、E-mail：xercc@miflydesign.com。

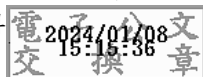
(二)李小姐：

1、電話：07-591-6968。

2、E-mail：edu@ddc.tw。

正本：各高國中、各國小、屏東縣私立美和高級中學、陸興學校財團法人屏東縣陸興高級中學、屏榮學校財團法人屏東縣屏榮高級中學

副本：本府教育處教學發展科



本案依分層負責規定授權業務主管決行

XR 實境教育創意大賞競賽簡章

XR EDU REALITY CREATIVITY COMPETITION

指導單位： 教育部

主辦單位： 國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。

協辦單位： 國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

中華民國 112 年 12 月

目錄

| | |
|---------------|---|
| 壹、活動目的..... | 1 |
| 貳、辦理單位..... | 1 |
| 參、競賽辦法..... | 1 |
| 肆、報名方式..... | 3 |
| 伍、評分標準..... | 3 |
| 陸、獎勵機制..... | 3 |
| 柒、繳件規格..... | 6 |
| 捌、競賽聯繫方式..... | 8 |
| 玖、其他..... | 8 |

壹、活動目的

因應 5G 新科技通訊網路世代的來臨，無線傳輸速度的提昇，為使用者帶來諸多應用與便利，例如擴增實境、虛擬實境、混合實境、延展實境、串流服務、區塊鏈與智慧交通城市與遠距醫療等，在教育之應用上更是充滿想像與前景，而後疫情時代讓我們看見遠距學習之重要性，如何於課堂上與師生即時互動，並且落實完整教學需求，讓虛擬課程不遜色於實體課程，進而克服實體教學所遇到之侷限與困境，協助學生建構知識，提升學習成效，成為現階段建立教育元宇宙的核心課題。故舉辦此競賽推廣 5G 新科技於教學應用，透過新科技設備串聯於教室現場，讓教育應用更為多元。

- 一、推展新科技應用在中小學課程與教學，引導學校結合 5G 行動通訊網路為基礎，善用學習載具，結合多元互動教材等進行數位教材創作，如虛擬實境(以下簡稱 VR)、元宇宙等相關互動教材。
- 二、建立 5G 運用與多元模式的智慧學習環境與教學示範，引領學生於校園、教室內外線上互動情境之探索學習、體驗學習及沉浸學習，將 XR 數位教材融入教學現場。
- 三、增進中小學教師運用新科技教學能力，發展新科技教學與學習模式，以符合 5G 教學與學習需求，提高學校師生數位學習教學資源應用與推廣。
- 四、融入數位創意表現與設計，應用新媒體 XR(AR/VR/MR)形式創作體驗式娛樂內容，提供新型的解決方案，帶來全新的獨特娛樂體驗。

貳、辦理單位

- 一、指導單位：教育部。
- 二、主辦單位：國立高雄大學（教育部 5G 新科技學習示範學校輔導計畫辦公室）。
- 三、協辦單位：國立臺南大學、臺北市立永春高級中學、臺中市大甲區東陽國民小學、花蓮縣秀林鄉銅蘭國民小學。

參、競賽辦法

一、活動期程

| 項次 | 活動內容 | 期程 |
|-----|-------|---|
| (一) | 競賽說明會 | 113 年 1 月 10 日 (三) 10:00-12:00 |
| (二) | 競賽報名 | 113 年 1 月 10 日 (三) 起至 113 年 3 月 15 日 (五) 23:59 |

| 項次 | 活動內容 | 期程 |
|-----|--------|--------------------------|
| (三) | 繳件截止 | 113 年 3 月 15 日 (五) 23:59 |
| (四) | 決賽名單公告 | 預計於 113 年 4 月 1 日(一) |
| (五) | 決賽 | 預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理 |
| (六) | 頒獎典禮 | 預計於 113 年 4 月 13 日(六)辦理 |

二、競賽項目

(一)教師組

1. VR 融入教學：運用新科技進行教學融入、具教學實踐與多載具通用為佳。

- (1) 對象：參與教育部「112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫」的中小學學校教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
- (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
- (3) 內容：以教案設計為主，需使用現有 VR 教材引用規劃，符合十二年國民基本教育課程綱要範圍。

2. XR 新媒體內容教材創作：運用數位工具創作結合與 XR 創意內容相關之新媒體內容教材（含 AR/VR/MR）。

- (1) 對象：全國公私立大專校院及中小學教師（具正式教師證、代課教師在職證明、實習教師或師培生證明）。
- (2) 組隊人數：1 至 3 位教師，可跨校，但應為同一學級制。
- (3) 內容：以創作 AR/VR/MR 多樣化類型之數位教材為主，推展專題導向學習(PBL)及 5G 新科技學習應用與實踐，以多載具通用為佳。
- (4) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

(二)學生組

1. 對象：全國公私立大專校院及中小學在校學生（含碩博生），國小組僅限高年級（具正式學生證明）。
2. 組隊人數：1 至 5 位學生（限同校組隊）。
3. 指導教師：1 至 2 位教師（可跨校）。
 - (1) 具教師證、實習教師或師培生證明。
 - (2) 可指導多組學生參與競賽。

4. XR 新媒體內容創作

- (1) 以創作體驗式娛樂性內容為主，主題包含但不限於解謎互動、遊戲設計、社會議題、商業領域、教育領域等。
- (2) 企業贊助獎需使用企業指定開發工具製作 XR 創意內容（含 AR/VR/MR）。

肆、報名方式

- 一、本活動採網路報名，請至競賽官網填寫報名表、個人資料告知蒐集聲明書暨使用同意書。
- 二、完成報名後，請於競賽截止日（113年3月15日）前至競賽官網進行資料繳交。
- 三、競賽官網：<https://www.miflydesign.com/2023xercc>。

伍、評分標準

一、教師組

(一) VR 融入教學

| 評分項目 | 百分比 |
|-------------|-----|
| 教學設計與授課實作歷程 | 40% |
| 創意表現及互動應用歷程 | 30% |
| 實踐效益及未來延展性 | 25% |
| 教學實踐、多載具通用 | 5% |

(二) XR 新媒體內容教材創作

| 評分項目 | 百分比 |
|-------------|-----|
| 教學設計與授課實作歷程 | 40% |
| 創意表現及互動應用歷程 | 30% |
| 實踐效益及未來延展性 | 20% |
| 教學實踐、多載具通用 | 10% |

二、學生組

| XR 新媒體內容創作 | |
|------------|-----|
| 評分項目 | 百分比 |
| 故事腳本設計 | 30% |
| XR 媒體優勢發揮 | 30% |
| 創意獨特性 | 20% |
| 互動體驗及功能完整性 | 20% |

陸、獎勵機制

- 一、各項獎勵名額及獎項如下：

(一)教師組

| 獎項 | VR 融入教學 | 獎項 | XR 新媒體內容 教材創作 |
|---------------|--------------|------------------|--|
| 特優獎 1 名 | 10,000 元 | 特優獎 1 名 | 10,000 元 |
| 優勝獎 3 名 | 6,000 元 | 優勝獎 3 名 | 6,000 元 |
| 評審特別獎 1 名 | 6,000 元 | MAKAR 金質獎 1 名 | 6000 元 EPSON 智能眼鏡乙套 MAKAR ProC 乙套 1 年 教育授權 30 套 1 年 |
| 宏達電特別獎 1 名 | VIVE Flow 乙套 | MAKAR 優質獎 3 名 | 3000 元 MAKAR ProB 乙套 1 年 |
| 佳作 5 名 | 獎狀乙紙 | MAKAR 優等獎 5 名 | 2000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |

(二)學生組

| 獎項 | XR 新媒體內容創作 |
|------------------|--|
| 特優獎 1 名 | 10,000 元 |
| 優勝獎 3 名 | 6,000 元 |
| MAKAR 金質獎 1 名 | 3,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| MAKAR 優質獎 1 名 | 1,000 元 MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| EPSON 特別獎 1 名 | EPSON 智能眼鏡乙套、MAKAR ProA 乙套 1 年 |
| 佳作 5 名 | 巨匠電腦線上學習卡 |
| 備註 | 國小(高年級)、國中、高中、大專院校(含研究所)採分組評選，由評審委員從中評選出各分組獎項。EPSON 特別獎則由所有參賽團隊中評選出 1 名，獲獎作品為能於 Epson 眼鏡中進行體驗。 |

二、獲獎之教師及學生頒發獎狀乙紙。

三、實際獲獎數得視實際報名情形調整獎勵名額，參與競賽者須尊重評審團決定，對評審結果不得異議。為確保得獎產品之水準，參賽產品未達評審標準者獎項從缺或調整。

- 四、得獎者應依中華民國稅法規定負擔獎金之稅金。
- 五、教育部及主辦單位得自由免費運用參賽產品之產出成果，包含：圖片、影像、聲音及文字等相關資料，作為展覽、宣傳、攝影及出版等用途。
- 六、主辦單位保留本活動競賽規則、評審作業與評審標準等最終修改及認定的權利，本辦法若有未訂事宜，得依相關法令及規定辦理，得隨時修正之，如有任何變更內容或詳細注意事項將公布於官方網站。
- 七、為保護著作權法及執行法條規範，競賽參賽者素材來創作內容應確保製作財產權，若為引用之內容請標註出處來源資訊，若有証實授權問題且違反著作權法，主辦單位有權取消獲獎及參賽資格，並請原獲獎人員繳回相關獎狀與獎品。
- 八、主辦單位依《個人資料保護法》之特定目的蒐集、處理及利用個人資料，依法令規範所需留存個人資料之情況，而蒐集、處理或利用台端之個人資料及相片拍攝，以便後續活動聯繫、課程執行等相關用途使用。

柒、繳件規格

| 教師組：VR 融入教學 | |
|--------------------------------------|--|
| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
| 教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及班級實施成果。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF。 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_教案名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 頁以內，不含封頁目錄。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 學習單規劃 5. 班級實施成果展示 6. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。 |
| 注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。 | |

教師組：XR 新媒體內容教材創作

| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
|---|---|
| 教案完整提案資料 1 份 包含：教案、學習單及 XR 數位 教材實作成果。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 教案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目 錄。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊介紹 2. 教學動機與理念 3. 教案規劃 4. 腳本與流程規劃 5. 學習單規劃 6. XR 教學實踐成果展示 7. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結 5. 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團隊」畫面。 |

注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。

| 學生組：XR 新媒體內容創作 | |
|--|--|
| 項目 | 繳件格式(請至官方下載公告之提案範本文件) |
| 完整構想提案資料 1 份 包含：提案文件、簡報及 XR 實 作成果。 | 1. 簡報：ppt + pdf。 2. 提案文件：word + PDF 3. 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_ 團隊名稱_作品名稱。 |
| 提案大綱 頁數限制 30 以內，不含封頁目 錄。 | 1. 團隊介紹 2. 創作動機 3. 創作理念 4. 創作過程 5. 腳本與流程規劃 6. XR 成果展示 7. 素材來源 |
| 成果展示影片拍攝 | 1. 長度：5 分鐘以內 2. 規格：HD 1080p (1920x1080) 3. 格式：.mp4。 4. 影片 Youtube 連結。 5. 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_ 團隊名稱_作品名稱。 |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束時須顯示「製作團 隊」畫面。 |
| 注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成之原創作品。 | |

捌、競賽聯繫方式

一、競賽社團：[點擊加入](#)。

二、競賽官網：<https://www.miflydesign.com/2023xercc>。

三、聯絡窗口：

(一) 丁先生：02-2568-2098 分機 258，xercc@miflydesign.com。

(二) 李小姐：07-591-6968，edu@ddc.tw。

玖、其他

一、若作品中引用或擷取圖片、影像、文字、音樂等資源，請參賽者遵守著作權法合理使用之規定，並於引用處下方標明來源出處。如有侵害任何第三人之著作權、標誌、圖像、外觀

設計、營業秘密或其他任何智慧財產權益者，由參賽者自行負責。

- 二、其他相關創作素材使用來源請標註於提案文件，並請參閱素材來源的使用者服務條款政策。
- 三、參加本次競賽之教師、學生及其法定代理人即同意作品採用創用 CC「授權要素 BY（姓名標示）—授權要素 NC（非商業性）—授權要素 SA（相同方式分享）」授權條款臺灣 3.0 版釋出，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作，請標註於提案文件。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」臺灣 3.0 版授權條款詳見：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。
- 四、產出之作品應多行動載具應用，於電腦端進行 XR 數位內容編輯與創作，輸出後可搭配行動載具進行學習，已完成之 XR 數位成果，可應用之平板電腦、VR 頭盔及 AR 眼鏡等，可融入多種行動載具之 XR 數位內容創建及學習方法。
- 五、凡參加報名師生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期間參賽本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位製作成果報告及相關出版品使用。

XR 實境教育創意大賞

教師組：XR 新媒體內容創意－競賽報名表

| 競賽隊伍基本資料 | | | |
|------------------|--|------|---|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 | | |
| 隊伍名稱 | | | |
| 學層 | <input type="checkbox"/> 國小、 <input type="checkbox"/> 國中、 <input type="checkbox"/> 高中、 <input type="checkbox"/> 大學 (碩博士) | | |
| 繳交文件 | <input type="checkbox"/> 競賽報名表 <input type="checkbox"/> 競賽概念文件 <input type="checkbox"/> 作品品授權同意書 | | |
| 教師一 (主要聯絡人) | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |
| 教師二 | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |
| 教師三 | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |

XR 實境教育創意大賞 作品授權同意書

本人茲同意無償授權 XR 實境教育創意大賞（以下簡稱本競賽），將本人下列作品使用於「XR 實境教育創意大賞」之相關創作研習、教育宣導與推廣使用，本競賽得將授權之作品數位檔案進行添加數位化影音、動畫等改作（二次創作），改作後作品著作權屬於本競賽。本競賽擁有自行運用於公開傳輸、公開播送、公開展示、重製、改作、編輯、印製、出租、散布、發行及再授權他人等權利。

本人授權作品名稱：

本人聲明並保證授權作品為本人所自行創作，有權為本同意之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，本人對授權作品仍擁有著作權。

此致 XR 實境教育創意大賞

立同意書人（作品作者）：

身份證字號：

連絡電話：

地 址：

電子郵件：

目前就讀學校：

法定代理人同意簽名：

中華民國 113 年 月 日

意願調查：倘若本授權作品之改作（衍生作品）獲選入本局相關活動展出，本人

同意 不同意 提供原畫作於活動場地（實體或線上）當天進行公開展出。

XR 實境教育創意大賞

教師組：XR 新媒體內容創意－競賽申請文件

| 基本資料表 | |
|----------------------|--|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 |
| 隊伍名稱 | |
| 學層 | <input type="checkbox"/> 國小 <input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 高中 <input type="checkbox"/> 大學(碩博士) |
| 項目 | 內容 |
| 教材設計理念 (200字內) | |
| 課程教學特色 (200字內) | |
| 使用軟體及操作 說明(200字內) | |
| 目標對象 (100字內) | |
| 體驗類型 | <input type="checkbox"/> Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> AR 智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ AR 應用類型： <input type="checkbox"/> 圖形辨識、 <input type="checkbox"/> 陀螺儀、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> HTC Focus2、 <input type="checkbox"/> HTC Focus3、 <input type="checkbox"/> HTC Elite、 <input type="checkbox"/> Meta Quest2、 <input type="checkbox"/> Meta Quest3、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> 混合實境智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ - |

XR 實境教育創意大賞
教師組：XR 新媒體內容創意－競賽提案文件

目錄

| | |
|---------------------|---|
| 一、團隊介紹..... | 5 |
| 二、教學動機與理念..... | 5 |
| 三、教案規劃..... | 5 |
| 四、腳本與流程規劃..... | 6 |
| 五、學習單規劃..... | 7 |
| 六、XR 教學實踐與成果展示..... | 7 |
| 七、素材來源..... | 7 |
| 八、附件..... | 8 |

1、 團隊介紹

2、 教學動機與理念

3、 教案規劃

| 課程規劃 | | |
|---------|--|-------|
| 領域/科目 | | 設計者 |
| 實施年級 | | 課程總時數 |
| 作品名稱 | | |
| 教學設備/資源 | | |
| 教學來源 | | |
| 教學材料 | | |
| 課前準備 | | |
| 學習目標 | | |
| 教學設計 | | |
| 主題學習重點 | 學習重點 | |
| | 核心素養 | |
| | 學習內容 | |
| 議題融入 | | |
| 其他領域連結 | | |
| 教學活動 | | |
| 教材類型 | <input type="checkbox"/> Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> AR 智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ | |

| | |
|------|---|
| | AR 應用類型： <input type="checkbox"/> 圖形辨識、 <input type="checkbox"/> 陀螺儀、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> HTC Focus2、 <input type="checkbox"/> HTC Focus3、 <input type="checkbox"/> HTC Elite、 <input type="checkbox"/> Meta Quest2、 <input type="checkbox"/> Meta Quest3、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> 混合實境智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 參考資料 | |
| 附錄 | |

4、腳本與流程規劃

1. 教案教學單元

| 教學單元一 | | | |
|---------------|---------|------|--|
| 單元名稱 | | 教學時數 | |
| 單元學習目標 | | | |
| 學習情境與引發動機 | | | |
| 教師備課／學生課前自學資源 | | | |
| 單元課後學習 | | | |
| 學習活動設計 | | | |
| 學習目標 | | | |
| 學習歷程 | | | |
| 學生評量表現工具 | *可舉例學習單 | | |
| 教師思考與策略 | | | |
| 教學單元二 | | | |
| 單元名稱 | | 教學時數 | |
| 單元學習目標 | | | |
| 學習情境與引發動機 | | | |
| 教師備課／學生課前自學資源 | | | |
| 單元課後學習 | | | |
| 學習活動設計 | | | |
| 學習目標 | | | |
| 學習歷程 | | | |

| | |
|--------------|---------|
| 學生評量 表現工具 | *可舉例學習單 |
| 教師思考與策略 | |

5、學習單規劃

*不限設計形式，須包含主視覺、競賽體驗方式或 QR CODE

6、XR 教學實踐與成果展示

1.教學實踐

*建議說明：可提供相關課程學習側拍照片 XR 數位教材成果等。

2.成果展示(3-5 張照片)

*建議說明：使用手機平板側拍或桌面截圖 XR 數位內容成果等。

2.主視覺設計圖

3.成品照片

*需製作出完整的產出成品，如：海報、明信片、手冊…等設計。

*若有紙本印刷物可寄送至執行單位：台北市中山區南京東路二段 95 號三樓 XR 實境教育
創意大賞 收

4.成果影片

*拍攝方法：側拍使用方式、實際操作拍攝等皆有加分。

| 項目 | 格式說明 | 其他 |
|------------|---|----|
| 長度 | 5 分鐘以內 | |
| 規格 | HD 1080p (1920x1080) | |
| 格式 | .mp4 | |
| Youtube 連結 | *請提供 youtube 公開連結 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(XR 新媒體內容教材創作)_團隊名稱_作品名 稱。 | |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束 時須顯示「製作團隊」畫面。 | |

*注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成且未獲任何競賽獎項之原創作品。

7、素材來源

| 編號 | 素材名稱 | 素材網址 |
|----|------|------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

*欄位不足時，請自行添加。

8、附件

XR 實境教育創意大賞

教師組：VR 融入教學－競賽報名表

| 競賽隊伍基本資料 | | | |
|------------------|---|------|---|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 | | |
| 隊伍名稱 | | | |
| 學級 | <input type="checkbox"/> 國小、 <input type="checkbox"/> 國中、 <input type="checkbox"/> 高中、 <input type="checkbox"/> 大學（碩博士） | | |
| 繳交文件 | <input type="checkbox"/> 競賽報名表 <input type="checkbox"/> 競賽概念文件 <input type="checkbox"/> 作品品授權同意書 | | |
| 教師一（主要聯絡人） | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |
| 教師二 | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |
| 教師三 | | | |
| 姓名 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 任職學校 | | 科別 | |
| 職稱 | | 教學年資 | |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 教學經驗 (100 字內) | | | |

XR 實境教育創意大賞

作品授權同意書

本人茲同意無償授權 XR 實境教育創意大賞（以下簡稱本競賽），將本人下列作品使用於「XR 實境教育創意大賞」之相關創作研習、教育宣導與推廣使用，本競賽得將授權之作品數位檔案進行添加數位化影音、動畫等改作（二次創作），改作後作品著作權屬於本競賽。本競賽擁有自行運用於公開傳輸、公開播送、公開展示、重製、改作、編輯、印製、出租、散布、發行及再授權他人等權利。

本人授權作品名稱：

本人聲明並保證授權作品為本人所自行創作，有權為本同意之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，本人對授權作品仍擁有著作權。

此致 XR 實境教育創意大賞

立同意書人（作品作者）：

身份證字號：

連絡電話：

地 址：

電子郵件：

目前就讀學校：

法定代理人同意簽名：

中華民國 113 年 月 日

意願調查：倘若本授權作品之改作（衍生作品）獲選入本局相關活動展出，本人

同意 不同意 提供原畫作於活動場地（實體或線上）當天進行公開展出。

XR 實境教育創意大賞

教師組教師組：VR 融入教學－競賽申請文件

| 基本資料表 | |
|-----------------------|---|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 |
| 隊伍名稱 | |
| 學級 | <input type="checkbox"/> 國小 <input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 高中 <input type="checkbox"/> 大學(碩博士) |
| 項目 | 內容 |
| 教案/材設計理念 (200 字內) | |
| 課程教學特色 (200 字內) | |
| 使用軟體及操作 說明(200 字內) | |
| 目標對象 (100 字內) | |
| 體驗類型 | <input type="checkbox"/> Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> AR 智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ AR 應用類型： <input type="checkbox"/> 圖形辨識、 <input type="checkbox"/> 陀螺儀、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> HTC Focus2、 <input type="checkbox"/> HTC Focus3、 <input type="checkbox"/> HTC Elite、 <input type="checkbox"/> Meta Quest2、 <input type="checkbox"/> Meta Quest3、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> 混合實境智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ |

XR 實境教育創意大賞
教師組：VR 融入教學－競賽提案文件

目錄

| | |
|-----------------|---|
| 一、團隊介紹..... | 5 |
| 二、教學動機與理念..... | 5 |
| 三、教案規劃..... | 5 |
| 四、學習單規劃..... | 7 |
| 五、班級實施成果展示..... | 7 |
| 六、素材來源..... | 7 |
| 七、附件..... | 7 |

1、 團隊介紹

2、 教學動機與理念

3、 教案規劃

(1) 課程規劃：

| 課程規劃 | | |
|---------|--|-------|
| 領域/科目 | | 設計者 |
| 實施年級 | | 課程總時數 |
| 作品名稱 | | |
| 教學設備/資源 | | |
| 教學來源 | | |
| 教學材料 | | |
| 課前準備 | | |
| 學習目標 | | |
| 教學設計 | | |
| 主題學習重點 | 學習重點 | |
| | 核心素養 | |
| | 學習內容 | |
| 議題融入 | | |
| 其他領域連結 | | |
| 教學活動 | | |
| 教材類型 | <input type="checkbox"/> Augmented Reality(AR)擴增實境 | |

| | |
|------|---|
| | 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> AR 智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ AR 應用類型： <input type="checkbox"/> 圖形辨識、 <input type="checkbox"/> 陀螺儀、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> HTC Focus2、 <input type="checkbox"/> HTC Focus3、 <input type="checkbox"/> HTC Elite、 <input type="checkbox"/> Meta Quest2、 <input type="checkbox"/> Meta Quest3、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> 混合實境智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ |
| 參考資料 | |
| 附錄 | |

(2) 教案教學單元

| 教學單元一 | | | |
|---------------|---------|------|--|
| 單元名稱 | | 教學時數 | |
| 單元學習目標 | | | |
| 學習情境與引發動機 | | | |
| 教師備課／學生課前自學資源 | | | |
| 單元課後學習 | | | |
| 學習活動設計 | | | |
| 學習目標 | | | |
| 學習歷程 | | | |
| 學生評量表現工具 | *可舉例學習單 | | |
| 教師思考與策略 | | | |
| 教學單元二 | | | |
| 單元名稱 | | 教學時數 | |
| 單元學習目標 | | | |
| 學習情境與引發動機 | | | |
| 教師備課／學生課前自學資源 | | | |
| 單元課後學習 | | | |
| 學習活動設計 | | | |

| | |
|--------------|---------|
| 學習目標 | |
| 學習歷程 | |
| 學生評量 表現工具 | *可舉例學習單 |
| 教師思考與策略 | |

1、學習單規劃

*不限設計形式，須包含主視覺、競賽體驗方式或 QR CODE

2、班級實施成果展示

1.教學實踐

*建議說明：可提供相關課程學習側拍照片 XR 數位教材成果等。

2.成果展示(3-5 張照片)

*建議說明：使用手機平板側拍或桌面截圖 XR 數位內容成果等。

3.成果影片

*拍攝方法：側拍使用方式、實際操作拍攝等皆有加分。

| 項目 | 格式說明 | 其他 |
|------------|--|----|
| 長度 | 5 分鐘以內 | |
| 規格 | HD 1080p (1920x1080) | |
| 格式 | . mp4 | |
| Youtube 連結 | *請提供 youtube 公開連結 檔案命名方式：2023XERCC_教師組(VR 融入教學)_團隊名稱_作品名稱。 | |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束 時須顯示「製作團隊」畫面。 | |

*注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成且未獲任何競賽獎項之原創作品。

3、素材來源

| 編號 | 素材名稱 | 素材網址 |
|----|------|------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

*欄位不足時，請自行添加。

4、附件

XR 實境教育創意大賞

學生組－競賽報名表

| 競賽隊伍基本資料 | | | |
|-------------------------|---|-----|---|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 | | |
| 隊伍名稱 | | | |
| 學校名稱 | | | |
| 學層 | <input type="checkbox"/> 國小、 <input type="checkbox"/> 國中、 <input type="checkbox"/> 高中、 <input type="checkbox"/> 大學（碩博士） | | |
| 繳交文件 | <input type="checkbox"/> 競賽報名表 <input type="checkbox"/> 競賽概念文件 <input type="checkbox"/> 作品授權同意書 | | |
| 學生組團隊資料表 | | | |
| 指導老師資料表一 (必填，為主要聯絡人) | | | |
| 指導老師姓名 | | 職稱 | |
| 任職學校 | | | |
| 聯絡電話 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 信箱 | | | |
| 指導老師資料表二 | | | |
| 指導老師姓名 | | 職稱 | |
| 任職學校 | | | |
| 聯絡電話 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 信箱 | | | |
| 參賽學員一 | | | |
| 姓名 | | 身分證 | |
| 就讀學校 | | 科系 | |
| 班級 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 競賽負責項目 | | | |
| 參賽學員二 | | | |
| 姓名 | | 身分證 | |
| 就讀學校 | | 科系 | |
| 班級 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 競賽負責項目 | | | |
| 參賽學員三 | | | |
| 姓名 | | 身分證 | |
| 就讀學校 | | 科系 | |
| 班級 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 競賽負責項目 | | | |
| 參賽學員四 | | | |

| | | | |
|--------|--|-----|---|
| 姓名 | | 身分證 | |
| 就讀學校 | | 科系 | |
| 班級 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 競賽負責項目 | | | |
| 參賽學員五 | | | |
| 姓名 | | 身分證 | |
| 就讀學校 | | 科系 | |
| 班級 | | 性別 | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 聯絡電話 | | 信箱 | |
| 競賽負責項目 | | | |

*組隊人數：1 至 5 位學生（限同校組隊）。

*指導教師：1 至 2 位教師（可跨校）。

XR 實境教育創意大賞

作品授權同意書

本人茲同意無償授權 XR 實境教育創意大賞（以下簡稱本競賽），將本人下列作品使用於「XR 實境教育創意大賞」之相關創作研習、教育宣導與推廣使用，本競賽得將授權之作品數位檔案進行添加數位化影音、動畫等改作（二次創作），改作後作品著作權屬於本競賽。本競賽擁有自行運用於公開傳輸、公開播送、公開展示、重製、改作、編輯、印製、出租、散布、發行及再授權他人等權利。

本人授權作品名稱：

本人聲明並保證授權作品為本人所自行創作，有權為本同意之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，本人對授權作品仍擁有著作權。

此致 XR 實境教育創意大賞

立同意書人（作品作者）：

身份證字號：

連絡電話：

地 址：

電子郵件：

目前就讀學校：

法定代理人同意簽名：

中華民國 113 年 月 日

意願調查：倘若本授權作品之改作（衍生作品）獲選入本局相關活動展出，本人

同意 不同意 提供原畫作於活動場地（實體或線上）當天進行公開展出。

XR 實境教育創意大賞

學生組—競賽申請文件

| 基本資料 | |
|----------------------------|--|
| 隊伍編號 | 請勿填寫 |
| 隊伍名稱 | |
| 學校名稱 | |
| 學級 | <input type="checkbox"/> 國小 <input type="checkbox"/> 國中 <input type="checkbox"/> 高中 <input type="checkbox"/> 大學(碩博士) |
| 項目 | 內容 |
| 創作動機與理念 (200字內) | |
| 使用軟體及操作 說明(200字內) | |
| 使用情境描述 (200字內) | |
| 成果應用未來可 發展目標 (200字內) | |
| 目標對象 (100字內) | |
| 體驗類型 | <input type="checkbox"/> Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> AR 智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ AR 應用類型： <input type="checkbox"/> 圖形辨識、 <input type="checkbox"/> 陀螺儀、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> HTC Focus2、 <input type="checkbox"/> HTC Focus3、 <input type="checkbox"/> HTC Elite、 <input type="checkbox"/> Meta Quest2、 <input type="checkbox"/> Meta Quest3、 <input type="checkbox"/> 其他_____ <input type="checkbox"/> Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： <input type="checkbox"/> 手機、平板、 <input type="checkbox"/> 混合實境智慧眼鏡、 <input type="checkbox"/> 其他_____ _ |

XR 實境教育創意大賞

學生組－競賽提案文件

目錄

| | |
|----------------|---|
| 一、團隊介紹..... | 5 |
| 二、創作動機..... | 5 |
| 三、創作理念..... | 5 |
| 四、創作過程..... | 5 |
| 五、腳本與流程規劃..... | 5 |
| 六、XR 成果展示..... | 6 |
| 七、素材來源..... | 6 |
| 八、附件..... | 7 |

1、 團隊介紹

2、 創作動機

3、 創作理念

4、 創作過程

1. 團隊創作過程側拍(3-5 張照片)

2. 團隊創作心得與感想(200 字內)

1、 腳本與流程規劃

2、 XR 成果展示

1. 成果展示(3-5 張照片)

*建議說明：使用手機平板側拍或桌面截圖 XR 數位內容成果等。

2. 主視覺設計圖

3. 成品照片

*需製作出完整的產出成品，如：海報、明信片、手冊... 等設計。

*若有紙本印刷物可寄送至執行單位：台北市中山區南京東路二段 95 號三樓 XR 實境教育創意大賞 收

4. 成果影片

*拍攝方法：側拍使用方式、實際操作拍攝等皆有加分。

| 項目 | 格式說明 | 其他 |
|----|--------|----|
| 長度 | 5 分鐘以內 | |

| | | |
|------------|---|--|
| 規格 | HD 1080p (1920x1080) | |
| 格式 | . mp4 | |
| Youtube 連結 | *請提供 youtube 公開連結 檔案命名方式：2023XERCC_學生組(XR 新媒體內容創作)_團隊名稱_作品名稱。 | |
| 影片畫面 | 影片開始時須有「影片名稱」畫面，結束 時須顯示「製作團隊」畫面。 | |

*注意事項：繳件作品須為 2023 年 1 月 1 日以後完成且未獲任何競賽獎項之原創作品。

3、素材來源

| 編號 | 素材名稱 | 素材網址 |
|----|------|------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

*欄位不足時，請自行添加。

4、附件