

教育部技術型及綜合型高級中等學校
十二年國民基本教育課程綱要
前導學校 113 學年度成果報告書

【附件】

高雄市私立中華高級藝術職業學校

計畫辦理總期程:113 年 8 月 1 日至 113 年 7 月 31 日

中 華 民 國 1 1 4 年 7 月 2 日

目 次

附件一、教學大綱	1
附件二、實務導向數位教學教案	4
附件三、議題融入教案	13
附件四、專業群科教師參與「B 數位學習進階課程」研習證明	26
附件五、因材網數位教材網站擷取畫面	29
附件六、教育部主辦全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽-校內初賽 辦法	42
附件七、教育部主辦全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽-群科中心 複賽報名表與教師指導證明	51
附件八、教育部主辦全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽-決賽教師 指導證明	60
附件九、專題實作先導課程教學成果	63
附件十、區域內非前導學校間的交流分享簡報	66
附件十一、「產業特色跨群科之校訂必選修專業或實習科目(不含彈性學習時間) 發展數位教學科目」發展過程與成果簡報	80
附件十二、「實務導向數位教學教案」發展過程與成果簡報	88
附件十三、「19 項議題融入教案」發展過程與成果簡報	94
附件十四、部定實習科目使用影片教學之成果分享簡報(含教師使用平板電腦上 課、學生使用平板電腦學習、學習單、教師公開授課及學生學習成 果等)	99
附件十五、網站擷取畫面	107

「113 學年度技綜高前導學校成果報告書【附件】」填寫說明

- 一、 本次調查以 113 學年度教育部核定辦理技綜高前導學校計畫之 37 所技綜高為主，主要調查 113 學年度各項子計畫之執行情形。
- 二、 附件不限頁數，以 A4 規格、標楷體 12 字型、直式橫書方式撰寫，上、下、左、右各留邊 2 公分，並請分別編排封面、內容目錄及頁碼。
- 三、 附件請於第二季開始繳交，每季需繳交最新版資料，更新部分無須標示顏色，其中 A2 與 A3 之教案需以藍色字體標示出實務導向數位教學(1)使用數位學習平臺，及(2)應用新技術、科技與議題於不同主要單元或內容細項與議題融入部分
- 四、 成果報告書繳交期限：第一季 113/11/4(一)，僅需繳交成果報告書；第二季 114/2/10(一)，需繳交成果報告書與附件；第三季配合審查時程另行公告，需繳交成果報告書與附件；第四季 114/8/18(一)，依審查委員意見修正成果報告、完成經費核銷並補齊所有進度，需繳交成果報告書與附件，並於 114/9/30 前函報所屬機關辦理經費核結作業。
- 五、 請各校於彙整資料及填寫表冊，並經單位主管核章後將電子檔(未核章 word 檔、已核章 pdf 檔)逕寄至前導學校推動小組。
各期學校請查網址：<https://vtedu.k12ea.gov.tw/nss/p/717001>。
- 六、 請確實依教育部核定之 113 學年度技綜高前導學校申請計畫書及說明填報相關數據，本填報表冊每季需回傳一次，最後彙整為成果報告，當作 113 學年度各校辦理技綜高前導學校計畫執行績效之依據，並作為學校後續補助之參考。
- 七、 各項數據及填寫內容請務必依照實際狀況填寫。各校如有必要，請將填表結果自行影印存留，俾利日後查閱。
- 八、 填表時若有疑問，請洽國立臺灣師範大學機電系前導學校推動小組，電子檔請寄至承辦助理信箱：
 - (一) 一期前導：吳咏臻助理，(02)7749-3830。Email：ariel224@ntnu.edu.tw。
 - (二) 二期前導：吳冠儀助理，(02)7749-3831。Email：pen2111@ntnu.edu.tw。
 - (三) 三期前導、新申辦：呂孟玲助理，(02)7749-3795。Email：mllu@gapps.ntnu.edu.tw。

附件一

【教學大綱】

(二)專業科目/實習科目

高雄市私立中華高級藝術職業學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意角色設計實作			
	英文名稱	Creative Character Design			
師資來源	■內聘 □外聘				
科目屬性	必／選修	□必修 ■選修			
	□專業科目／■實習科目				
科目來源	□群科中心學校公告--校訂參考科目 ■學校自行規劃科目 □其他_____				
學生圖像	創造想像力、溝通包容力、藝術美感力、實作運用力、意志續航力、國際學習力、競爭表現力				
適用科別	多媒體動畫科	美術科	時尚工藝科		
學分數	2/2	2/2	2/2		
開課年級／學期	第三學年 第一、二學期	第三學年 第一、二學期	第三學年 第一、二學期		
建議先修科目	■無 □有，科目_____				
教學目標 (教學重點)	1. 建立學生跨科跨域概念。 2. 引導學生以造形設計、立體構成、色彩配置與文創產出之融合。 3. 引導學生運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 4. 讓學生在文創商品實務領域上，進行數位運用與創作學習。 5. 提供學生進階角色造形設計及製作。				
議題融入	多媒體動畫科(性別平等 品德 多元文化 國際教育) 美術科(性別平等 品德 多元文化 國際教育) 時尚工藝科(性別平等 品德 多元文化 國際教育)				
教學內容					
主要單元(進度)	內容細項			分配節數	備註
(一)基礎造形描繪	1.角色設計(三視圖/五表情) 2.動作設計 3.彩稿上色 4.性別平等 品德 多元文化 國際教育議題融入			12	第一學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助基礎造形設計 2. 使用數位學習平臺
(二)素材應用	1.造形素材應用 2.紙偶造型設計 3.彩稿上色			12	
(三)色彩應用	1.配色教學 2.配色法應用			12	

(四)數位影像處理與編修	1. 數位影像與後製方法與編修流程介紹 2. 沉浸式內容與空間介紹 3. 沉浸式內容之設計原理 4. 沉浸式內容之應用	6	第二學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助造形設計 2.應用新技術、科技與議題
(五)媒材造形設計應用(壓克力)	1. 角色造形設計製作 (運用 AI 生成繪圖軟體協助製作) 2. 媒材應用-壓克力	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造形設計
(六)媒材造形設計應用(石膏)	1. 角色造形設計製作 (運用 AI 生成繪圖軟體協助製作) 2. 媒材應用-石膏	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造形設計
(七)周邊展示設計	1. 角色造形設計製作完成 2. 周邊擺設設計	6	
(八)作品呈現	1. 角色造形設計與周邊擺設製作完成 2. 期末實作呈現	12	
合計		72 節	
學習評量 (評量方式)	1. 平時上課參與度、出席狀況。 2. 課堂實作。 3. 口頭問答。 4. 小組呈現。		
教學資源	1. 相關參考書目。 2. 運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。		
教學注意事項	一、教材編選 1. 授課教師依課程需自行編列教材。 2. 教材選取顧及學生能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等條件,並能符合能力指標。 3 教材引例內容應包含經典造形作品範例分享。 4 教材份量須配合單元節數與學生負擔,並兼顧知識、技能與情意,內容應生動、活潑、趣味、多元以增進學習效果。 二、教學方法 1 課堂講述。 2 課堂作示範。 3 運用數位化設備(平板電腦)輔助教學,促使學生數位學習與設計。 4. 須注重實作演練呈現。		

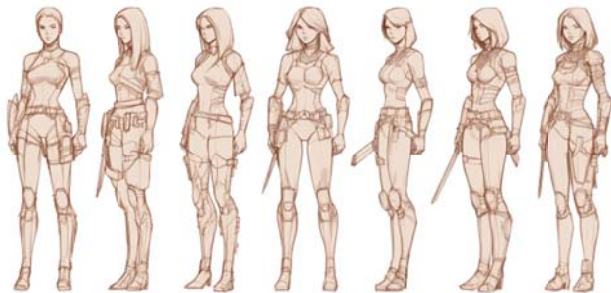
附件二

【實務導向數位教學教案】

實務導向數位教學教案
創意角色設計實作(使用數位學習平臺)

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校		設計者	黃保儒
科目 名稱	創意角色設計實作		學分數	4
單元 名稱	基礎造形描繪			
適用 科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科		開課年段	高三第一學期
課程 類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修		課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目
應用 產業	遊戲相關產業、科技產業，網路社群平台產業			
總綱素養對應				
總綱 素養 三面 九項	自主行動		溝通互動	社會參與
	☐ 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
	☒ 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
	☒ 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
素養 具體 內涵	總綱 核心素養 面向	總綱 核心素養 項目	總綱 核心素養 項目說明	高中教育 核心素養 具體內涵
	A 自主行動	A2系統思考與 解決問題	具備問題理解、思辨分析、推 理批判的系統思考與後設思考 素養，並能行動與反思，以有 效處理及解決生活、生命問題。	U-A2 具備系統思考、分析 與探索的素養，深化後設 思考，並積極面對挑戰以 解決人生的各種問題。
	A 自主行動	A3規劃執行與 創新應變	具備規劃及執行計畫的能力， 並試探與發展多元專業知能、 充實生活經驗，發揮創新精 神，以因應社會變遷、增進個 人的彈性適應力。	U-A3 具備規劃、實踐與檢 討反省的素養，並以創新 的態度與作為因應新的情 境或問題。
	B 溝通互動	B2科技資訊與 媒體素養	具備善用科技、資訊與各類媒 體之能力，培養相關倫理及媒 體識讀的素養，俾能分析、思 辨、批判人與科技、資訊及媒 體之關係。	U-B2 具備適當運用科 技、資訊與媒體之素養， 進行各類媒體識讀與批 判，並能反思科技、資訊 與媒體倫理的議題。
	B 溝通互動	B3 藝術涵養 與 美感素養	具備藝術感知、創作與鑑賞 能力，體會藝術文化之美， 透過生活美學 的省思，豐富 美感體 驗，培養對美善的人 事 物，進行賞析、建構與 分 享的態度與能力。	U-B3 具備藝術感知、欣 賞、創作與鑑賞的能 力，體會藝術創作與社 會、歷史、文化之間的 互動關係，透過生活美 學的涵養，對美善的人 事物，進行賞析、建構 與分享。

	C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。	U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。
	C 社會參與	C3 多元文化與國際理解	具備自我文化認同的信念，並尊重與欣賞多元文化，積極關心全球議題及國際情勢，且能順應時代脈動與社會需要，發展國際理解、多元文化價值觀與世界和平的胸懷。	U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化，具備國際化視野，並主動關心全球議題或國際情勢，具備國際移動力。
教案				
教學時數	共 100 分鐘(2 節課)			
教學目標	1. 建立學生跨科跨域概念。 2. 引導學生以造形設計、立體構成、色彩配置與文創產出之融合。 3. 引導學生運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 4. 讓學生在文創商品實務領域上，進行數位運用與創作學習。 5. 提供學生進階角色造形設計及製作。			
教學活動設計(須有學生數位學習之內容)				
單元目標	教學活動		教學評量	時間
	一、準備活動 1. 教師介紹 以 PPT 介紹數位生成的平台及使用方式 (C3 多元文化與國際理解)		老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	20 分鐘
	 二、發展活動 1. 介紹角色設計主題(使用數位學習平臺)。 (B3 藝術涵養與美感素養) 2. 搭配實例進行輔助教學，以戰士角色為例，說明其職業及角色特質。 (A2 系統思考與解決問題)		老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	30 分鐘

	3. 運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。(A3 規劃執行與創新應變、B2 科技資訊與媒體素養)  三、綜合活動 1. 給予學生設計後的作品指導與建議。 2. 引導學生進行在日後進行創作時，可加入不同元素表現，增加不同的組合概念。(C2 人際關係與團隊合作) 	學生實作 (學生參與度、課堂實作)	50 分鐘
教學資源			
教材來源	一、自訂數位教材與數位學習平臺(因材網、均一平台) 二、AI 數位生成線上教學 1. 給老師的 AI 繪圖新手指南！ 8 個 AI 生成圖像網站與免費使用攻略教學 https://flippedu.parenting.com.tw/article/008917 2. 國立臺灣師範大學 - 生成式 AI 之學習應用及參考指引 https://ctld.ntnu.edu.tw/generative_ai 三、線上影音撥放平台		
教學設備	一、投影設備 二、AI 數位硬體設備:iPad, Samsung Galaxy, ASUS 平板電腦 三、麥克風		
其他資源	1. 相關參考書目。 2.運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。		
教學評量			

評量 方式	1. 課堂問答：20% 2. 書面報告30%：數位軟體生成與主題契合設計 3. 口頭報告30%：軟體生成發表 4. 小組互評20%：小組互評成績平均																																																																																																									
評量 表單	造形設計：角色造形設計製作 小組互評表 <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <tr> <td style="width: 20%;">班級</td> <td style="width: 30%;"></td> <td style="width: 10%;">小組長</td> <td style="width: 40%;"></td> </tr> <tr> <td>組員</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>受評小組</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <tr> <th colspan="2" rowspan="2">項目</th> <th>10分</th> <th>8分</th> <th>6分</th> <th>4分</th> <th>2分</th> </tr> <tr> <th>很棒</th> <th>不錯</th> <th>普通</th> <th>可改進</th> <th>要加油</th> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">角色 創作</td> <td>造型</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>動作</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>三視圖</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>參考元素</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">美術風格(筆觸或技法)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">色調控制</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">光影變化</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">背景處理</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">團隊合作</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">整體表現</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">項目合計</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">總分</td> <td colspan="5"></td> </tr> </table> 建議:	班級		小組長		組員				受評小組				項目		10分	8分	6分	4分	2分	很棒	不錯	普通	可改進	要加油	角色 創作	造型						動作						三視圖						參考元素						美術風格(筆觸或技法)							色調控制							光影變化							背景處理							團隊合作							整體表現							項目合計							總分						
班級		小組長																																																																																																								
組員																																																																																																										
受評小組																																																																																																										
項目		10分	8分	6分	4分	2分																																																																																																				
		很棒	不錯	普通	可改進	要加油																																																																																																				
角色 創作	造型																																																																																																									
	動作																																																																																																									
	三視圖																																																																																																									
	參考元素																																																																																																									
美術風格(筆觸或技法)																																																																																																										
色調控制																																																																																																										
光影變化																																																																																																										
背景處理																																																																																																										
團隊合作																																																																																																										
整體表現																																																																																																										
項目合計																																																																																																										
總分																																																																																																										

實務導向數位教學教案
創意角色設計實作(應用新技術、科技與議題)

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校		設計者	黃保儒		
科目名稱	創意角色設計實作		學分數	4		
單元名稱	數位影像處理與編修					
適用科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科		開課年段	高三第二學期		
課程類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修		課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目		
應用產業	遊戲相關產業、科技產業，網路社群平台產業					
總綱素養對應						
總綱素養三面九項	自主行動		溝通互動		社會參與	
	☐ 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	
	☐ 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	
	☒ 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	
素養具體內涵	總綱 核心素養 面向	總綱 核心素養 項目	總綱 核心素養 項目說明		高中教育 核心素養 具體內涵	
	A 自主行動	A3規劃執行與 創新應變	具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。		U-A3 具備規劃、實踐與檢討反省的素養，並以創新的態度與作為因應新的情境或問題。	
	B 溝通互動	B2科技資訊與 媒體素養	具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。		U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。	
	B 溝通互動	B3 藝術涵養與 美感素養	具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。		U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。	

	C 社 會 參 與	C3 多元文化與國際理解	具備自我文化認同的信念，並尊重與欣賞多元文化，積極關心全球議題及國際情勢，且能順應時代脈動與社會需要，發展國際理解、多元文化價值觀與世界和平的胸懷。	U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化，具備國際化視野，並主動關心全球議題或國際情勢，具備國際移動力。
教案				
教學時數	共 100 分鐘(2 節課)			
教學目標	1. 建立學生跨科跨域概念。 2. 引導學生以造形設計、立體構成、色彩配置與文創產出之融合。 3. 引導學生運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 4. 讓學生在文創商品實務領域上，進行數位運用與創作學習。 5. 提供學生進階角色造形設計及製作。			
教學活動設計(須有學生數位學習之內容)				
單元目標	教 學 活 動		教學評量	時間
	一、準備活動 1. 教師說明本單元目標與成果展示方式。 2. 介紹常見數位展演工具(如 Canva 影片製作、MAKAR-AR 展覽平台)。 3. 示範如何將 AI 生成角色、並轉換為動態影片。(B2科技資訊與媒體素養)		老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	20 分鐘
	 二、發展活動 1. 學生根據前單元完成的角色，開始製作數位呈現資料(影片、AR 展示、簡報等)。(A3 規劃執行與創新應變) 2. 教師指導數位工具使用技巧，如影片剪輯、		老師示範實作與提問、學生回答 (學生參與度)	40 分鐘

	動態排版、AR 簡單導入 (MAKAR)。(B3 藝術涵養與 美感素養) 3. 運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。  三、綜合活動 小組討論發展作品主題（可設定故事背景、主題式展演）。(C3 多元文化與 國際理解) 	學生實作 (學生參與度、課堂實作)	40 分鐘
教學資源			
教材來源	1. Midjourney／Bing／Stable Diffusion (AI 繪圖生成) 2. Blender／Mixamo (角色建模與動態設定) 3. Canva／Filmora (影片製作、展演影片剪輯) 4. MAKAR (AR 互動展示製作) 5. 自訂數位教材與數位學習平臺(因材網、均一平台)		
教學設備	一、投影設備 二、AI 數位硬體設備:iPad, Samsung Galaxy, ASUS 平板電腦 三、麥克風		

其他資源	1. 相關參考書目。 2. 運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。																																																																																																									
教學評量																																																																																																										
評量方式	1. 課堂問答：20% 2. 書面報告30%：數位軟體生成與主題契合設計 3. 口頭報告30%：軟體生成發表 4. 小組互評20%：小組互評成績平均																																																																																																									
評量表單	造形設計：角色造形設計製作 小組互評表 <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <tr> <td style="width: 20%;">班級</td><td style="width: 30%;"></td><td style="width: 10%;">小組長</td><td style="width: 40%;"></td></tr> <tr> <td>組員</td><td colspan="3"></td></tr> <tr> <td>受評小組</td><td colspan="3"></td></tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <tr> <th colspan="2" rowspan="2">項目</th><th>10分</th><th>8分</th><th>6分</th><th>4分</th><th>2分</th></tr> <tr> <th>很棒</th><th>不錯</th><th>普通</th><th>可改進</th><th>要加油</th></tr> <tr> <td rowspan="4" style="writing-mode: vertical-rl; text-align: center;">角色創作</td><td>造型</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>動作</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>三視圖</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>參考元素</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">美術風格(筆觸或技法)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">色調控制</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">光影變化</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">背景處理</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">團隊合作</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">整體表現</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">項目合計</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>總分</td><td colspan="6"></td></tr> </table> 建議:	班級		小組長		組員				受評小組				項目		10分	8分	6分	4分	2分	很棒	不錯	普通	可改進	要加油	角色創作	造型						動作						三視圖						參考元素						美術風格(筆觸或技法)							色調控制							光影變化							背景處理							團隊合作							整體表現							項目合計							總分						
班級		小組長																																																																																																								
組員																																																																																																										
受評小組																																																																																																										
項目		10分	8分	6分	4分	2分																																																																																																				
		很棒	不錯	普通	可改進	要加油																																																																																																				
角色創作	造型																																																																																																									
	動作																																																																																																									
	三視圖																																																																																																									
	參考元素																																																																																																									
美術風格(筆觸或技法)																																																																																																										
色調控制																																																																																																										
光影變化																																																																																																										
背景處理																																																																																																										
團隊合作																																																																																																										
整體表現																																																																																																										
項目合計																																																																																																										
總分																																																																																																										

附件三

【議題融入教案】

19 項議題融入教案
創意角色設計實作-多元文化教育議題融入教案

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	黃保儒
科目 名稱	創意角色設計實作	學分數	4
單元 名稱	基礎造形描繪		
適用 科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科	開課年段	高三第一學期
課程 類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目
議題融入			
議題 類型	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☒ 多元文化教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 資訊教育 ☐ 原住民族教育		
學習 目標	認識文化的豐富與多樣性。 養成尊重差異與追求實質平等的跨文化素養。 維護多元文化價值。		
學習 主題	跨文化的能力		
實質 內涵	多 U5 具備跨文化省思的能力 多 U6 培養跨文化互動與交流的能力。 多 U7 培養在不同文化間圓融處事的智慧。		
教案			
教學 時數	共 100 分鐘(2 節課)		
教學 目標	一、本課程以跨科跨域為概念，涵蓋造形設計、立體構成、色彩配置與文創產出之融合 二、運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計運用與創作學習。 三、讓學生得到充分的數位運用與創作學習。		
教學活動設計(須有學生數位學習之內容)			
單元 目標	教 學 活 動	教學評量	時間
運用 數位 化設 備(平 板電 腦)輔 助教 學與 設計 運用	一、準備活動 1. 教師介紹 以 PPT 介紹數位生成的平台及使用方式	老師講述提問、學生 回答 (學生參與度)	20 鐘

與創作學習	 創意角色設計實作 Creative Character Design	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	30 分鐘
二、發展活動	1. 介紹角色設計主題。 2. 搭配實例進行輔助教學，以戰士角色為例，說明其職業及角色特質。 (多 U5 具備跨文化省思的能力) 3. 運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。(多 U6 培養跨文化互動與交流的能力)	學生實作 (學生參與度、課堂實作)	50 分鐘
三、綜合活動	1. 給予學生設計後的作品指導與建議。 2. 引導學生進行在日後進行創作時，可加入不同元素表現，增加不同的組合概念。 (多 U7 培養在不同文化間圓融處事的智慧)		
教學資源			
教材來源	一、自訂數位教材 二、AI 數位生成線上教學 1. 給老師的 AI 繪圖新手指南！8 個 AI 生成圖像網站與免費使用攻略教學 https://flipedu.parenting.com.tw/article/008917 2. 國立臺灣師範大學 - 生成式 AI 之學習應用及參考指引 https://ctld.ntnu.edu.tw/generative_ai 三、線上影音撥放平台		

教學設備	一、投影設備 二、AI 數位硬體設備:iPad, Samsung Galaxy, ASUS 平板電腦 三、麥克風						
其他資源	1. 相關參考書目。 2.運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。						
教學評量							
評量方式	1. 課堂問答：20％ 2. 書面報告30％：數位軟體生成與主題契合設計 3. 口頭報告30％：軟體生成發表 4. 小組互評20％：小組互評成績平均						
評量表單	造形設計：角色造形設計製作 小組互評表						
	班級			小組長			
	組員						
	受評小組						
	項目		10分	8分	6分	4分	2分
			很棒	不錯	普通	可改進	要加油
	角色創作	造型					
		動作					
		三視圖					
		參考元素					
	美術風格(筆觸或技法)						
	色調控制						
	光影變化						
	背景處理						
	團隊合作						
整體表現							
項目合計							
總分							
建議:							

19 項議題融入教案

歌舞劇實作-原住民族教育議題融入教案

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	林港玲
科目 名稱	歌舞劇實作	學分數	4
單元 名稱	認識當代舞		
適用 科別	舞蹈科、音樂科、影劇科	開課年段	高三第一學期
課程 類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目
議題融入			
議題 類型	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 資訊教育 ☒ 原住民族教育		
學習 目標	認識原住民族歷史文化與價值觀 增進跨族群的相互了解與尊重 涵養族群共榮與平等信念		
學習 主題	原住民族文化內涵與文化資產		
實質 內涵	原 U11 了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展。		
教案			
教學 時數	共 100 分鐘(二節課)		
教學 目標	一、培養學生具備藝術群核心素養，並為相關專業領域之學習或進修奠定基礎 二、學生能認識原住民族歷史文化與價值觀 三、學生能了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展。		

教學活動設計(須有學生數位學習之內容)			
單元目標	教學活動	教學評量	時間
1. 學生能認識原住民歷史文化與價值觀 2. 學生能了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展。	一、準備活動 (一)教師自編數位教材授課 (二)台灣原住民編舞家介紹 	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	20 分鐘
	二、發展活動 (一)學生能認識原住民歷史文化與價值觀 (二)學生能認識原住民族文化內涵與文化資產 (原 U11 了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展) 	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	30 分鐘
	三、綜合活動 (一)透過分組活動，使學生能獨立發展一套當代舞之小品 	學生實作 (學生參與度、課堂實作)	50 分鐘
教學資源			
教材來源	一、自訂數位教材 二、書籍參考:主體的叩問:現代性、歷史、台灣當代舞蹈 三、線上影音撥放平台		
教學設備	一、投影設備 二、音響設備 三、麥克風		
其他資源	一、學校教學空間設備及教學媒體，教師教學應充分利用教材、教具及其他教學資源。		

	二、學校圖書資源、網路資源與社區、社會資源，結合產業界進行產學合作。
教學評量	
評量方式	評量採多元評量方式，包含上課參與度及出席狀況、課堂實作小品等
評量表單	如附件

附件、評量設計表(呼應前面的課程設計，作為評量學習成效用)

評量性質	☐ 形成性評量 ☒ 總結性評量
評量形式	☐ 紙筆測驗 ☒ 實作型評量 ☐ 其他：_____
評量時間	50 分鐘
題幹說明	主題：舞蹈與音樂小品呈現。 說明：運用肢體及拍手(節奏)完成一首舞蹈小品。 步驟一：請依老師給予的音樂節奏加上自己的拍子。 步驟二：請依老師給予的肢體動作加上自己編創的動作。 步驟三：完成一首音樂拍子加上舞蹈動作的小品。
評分規準	評分規準： - 音樂節奏感（25%）： - 節奏感的表現。 - 動作肢體律動感（25%）： - 律動感的表現。 - 團體合作（20%） - 動作過程產出。 - 動作整齊度。 - 課堂參與度及出席率（30%）

19 項議題融入教案

創意角色設計實作-國際教育議題融入教案

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	黃保儒
科目 名稱	創意角色設計實作	學分數	4
單元 名稱	周邊展示設計		
適用 科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科	開課年段	高三第二學期
課程 類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目
議題融入			
議題 類型	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育 ☐ 資訊教育 ☐ 原住民族教育		
學習 目標	1. 了解世界各地不同文化背景下的角色設計元素與風格。 2. 能夠運用國際視野，創作融合多元文化特色的角色形象。 3. 培養尊重異文化、欣賞不同設計思維的態度與能力。 4. 透過角色設計實作，提升國際溝通與跨文化表達能力。		
學習 主題	融合全球文化元素的角色設計應用		
實質 內涵	國 U1 從歷史脈絡中理解我國在國際社會的角色與處境。 國 U6 提出維護世界和平的行動方案並落實於日常生活中。 國 U11：體認全球生命共同體相互依存的重要性。		
教案			
教學 時數	共 100 分鐘(2 節課)		
教學 目標	一. 學生能夠理解全球各地多元文化中，影響角色設計的主要元素與特徵(如服飾、紋樣、色彩、象徵物)。 二. 學生能夠運用國際文化背景，創作出融合異文化特色的角色設計作品，並能結合數位工具呈現設計理念。 三. 學生能夠尊重不同文化背景，展現跨文化省思與包容態度，並在角色設計中體現多元文化理解與國際視野。		
教學活動設計(須有學生數位學習之內容)			
單元 目標	教 學 活 動	教學評量	時間
學生 能夠 理解 全球 各地 多元	一、準備活動 (一)引導學生思考：「世界上不同地區的人物造型有什麼特色？」 (二)播放多國文化角色設計影片(如非洲部落、日本浮世繪、中國神話、歐洲童話等) (國 U1 從歷史脈絡中理解我國在國際社	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	20 分鐘

文化中，影響角色設計的主要元素與特徵(如服飾、紋樣、色彩、象徵物)	會的角色與處境) (三)分組討論並分享各組發現的文化元差異。 (國 U11:體認全球生命共同體相互依存的重要性) 二、發展活動 (一)指定各組抽選一個國家文化(如埃及、印第安、印度、日本等)。 (二)分析該文化的服飾、圖騰、顏色、象徵物。 (三)以該文化為靈感，設計原創角色初稿。 (國 U6 提出維護世界和平的行動方案並落實於日常生活中) 三、綜合活動 (一)各組簡報自己設計的角色並說明文化元素如何融入。 (二)進行各組互評與回饋。 (三)教師綜合講評：強化文化理解與創意運用的重要性。	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	30 分鐘
		學生實作 (學生參與度、課堂實作)	50 分鐘
教學資源			
教材來源	一、UNESCO Digital Library (聯合國教科文組織數位圖書館) 二、The British Museum Collection Online (大英博物館線上館藏) 三、World Digital Library (世界數位圖書館) 四、角色設計參考書籍與網路資源		
教學設備	一、投影設備 二、AI 數位硬體設備：iPad, Samsung Galaxy, ASUS 三、麥克風		
其他資源	1. 相關參考書目。 2. 運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。		
教學評量			
評量方式	1. 課堂問答：20% 2. 書面報告30%：數位軟體生成與主題契合設計 3. 口頭報告30%：軟體生成發表 小組互評 20%：小組互評成績平均		

造形設計：角色造形設計製作

小組互評表

班級		小組長	
組員			
受評小組			

項目		10分	8分	6分	4分	2分
		很棒	不錯	普通	可改進	要加油
角色創作	造型					
	動作					
	三視圖					
	參考元素					
美術風格(筆觸或技法)						
色調控制						
光影變化						
背景處理						
團隊合作						
整體表現						
項目合計						
總分						

建議:

19 項議題融入教案
歌舞劇實作-安全教育議題融入教案

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	林港玲
科目 名稱	歌舞劇實作	學分數	4
單元 名稱	認識當代舞		
適用 科別	舞蹈科、音樂科、影劇科	開課年段	高三第一學期
課程 類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目
議題融入			
議題 類型	☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 多元文化教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 資訊教育 ☐ 原住民族教育		
學習 目標	一、建立安全意識 二、提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力 三、防範事故傷害發生以確保生命安全		
學習 主題	一、日常生活安全：日常生活的安全是人類基本的需求，所以日常生活中如防範火災的發生、氣爆、一氧化碳中毒以及天然災害等，透過課程的教導，使學生可以察覺危險、判定情境中的風險、營造安全的情境，讓學生了解如何在日常生活中過著安全的生活。 二、運動安全：近年來國家政策中，提倡全民運動，在運動的過程中，如何避免運動傷害是一項很重要的課題，學校教育不僅教導學生如何運動，也應教導運動過程要避免傷害。		
實質 內涵	安 U3 具備日常生活安全的行為 安 U4 確實執行運動安全行為。		
教案			
教學 時數	共 100 分鐘(二節課)		
教學 目標	一、培養學生具備藝術群核心素養，並為相關專業領域之學習或進修奠定基礎 二、教導學生確保生命安全，避免非預期的各種傷害 三、培養學生具備建立自我安全意識		

教學活動設計(須有學生數位學習之內容)			
單元目標	教學活動	教學評量	時間
一、培養學生具備藝術群核心素養，並為相關專業領域之學習或進修奠定基礎 二、教導學生確保生命安全，避免非預期的各種傷害	一、準備活動 (一)教師自編數位教材授課  (二)當代舞團介紹 	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	20 分鐘
	二、發展活動 (一)學生能理解當代舞 (二)學生能以舞蹈結合認識運動安全行為 (安 U3 具備日常生活安全的行為、安 U4 確實執行運動安全行為)	老師講述提問、學生回答 (學生參與度)	30 分鐘
	三、綜合活動 (一)透過分組活動，使學生能獨立發展一套當代舞之小品 	學生實作 (學生參與度、課堂實作)	50 分鐘

教學資源	
教材來源	一、自訂數位教材 二、書籍參考:主體的叩問:現代性、歷史、台灣當代舞蹈 三、線上影音撥放平台
教學設備	一、投影設備 二、音響設備 三、麥克風
其他資源	一、學校教學空間設備及教學媒體，教師教學應充分利用教材、教具及其他教學資源。 二、學校圖書資源、網路資源與社區、社會資源，結合產業界進行產學合作。
教學評量	
評量方式	評量採多元評量方式，包含上課參與度及出席狀況、課堂實作小品等
評量表單	如附件

附件、評量設計表(呼應前面的課程設計，作為評量學習成效用)

評量性質	☐ 形成性評量 ☒ 總結性評量
評量形式	☐ 紙筆測驗 ☒ 實作型評量 ☐ 其他：_____
評量時間	50 分鐘
題幹說明	主題：舞蹈與音樂小品呈現。 說明：運用肢體及拍手(節奏)完成一首舞蹈小品。 步驟一：請依老師給予的音樂節奏加上自己的拍子。 步驟二：請依老師給予的肢體動作加上自己編創的動作。 步驟三：完成一首音樂拍子加上舞蹈動作的小品。
評分規準	評分規準： - 音樂節奏感（25%）： - 節奏感的表現。 - 動作肢體律動感（25%）： - 律動感的表現。 - 團體合作（20%） - 動作過程產出。 - 動作整齊度。 - 課堂參與度及出席率（30%）

附件四

【專業群科教師參與 「B 數位學習進階課程」 研習證明】

全國教師在職進修資訊網 教師個人研習記錄

教師姓名： 賴啟軒

性別： 男

身分證統一編號： E124654087

服務單位： 高雄市 私立中華藝校

此表研習記錄期間： 2000-1-1 至 2025-03-11

編號	研習名稱	資料來源	研習類型	依據文號	時數/ 學分	開始日期	結束日期	研習學校	實得 時數
24	[精進數位]「B3數位教學指引3.0教師培力工作坊」-高雄場	全國教師在職進修資訊網	非學分班	[自主辦理]114.01.06教育部臺教資(一)字第1142700014號	6.0	2025/02/26	2025/02/26	國立臺中教育大學	6.0

合計： 54.0

教師簽章：

教師賴啟軒

人事或教務主管簽章：

代理教務主任 邱俊憲

校長簽章：

代理校長 盧昱余

<http://inservice.edu.tw>

文件序號： Inservice_5C88D-20253111136

第 4 頁 / 共 4 頁

列印日期： 2025/3/11

全國教師在職進修資訊網 教師個人研習記錄

教師姓名： 陳郁盛

性別： 男

身分證統一編號： T124356382

服務單位： 高雄市 私立中華藝校

此表研習記錄期間： 2000-1-1 至 2025-03-07

編號	研習名稱	資料來源	研習類型	依據文號	時數/ 學分	開始日期	結束日期	研習學校	實得 時數
19	[精進數位]「B3數位教學指引3.0教師培力工作坊」-高雄場	全國教師在職進修資訊網	非學分班	[自主辦理]114.01.06教育部臺教資(一)字第1142700014號	6.0	2025/02/26	2025/02/26	國立臺中教育大學	6.0

合計： 54.5

教師簽章：

陳郁盛

人事或教務主管簽章：

代理教務主任 邱俊憲

校長簽章：

代理校長 盧昱余

<http://inservice.edu.tw>

文件序號： Inservice_6188E-2025377515

第 3 頁 / 共 3 頁

列印日期： 2025/3/7

全國教師在職進修資訊網 教師個人研習記錄

教師姓名：張欣榮

性別：女

身分證統一編號：F221800946

服務單位：高雄市 私立中華藝校

此表研習記錄期間：2025-02-26 至 2025-03-07

編號	研習名稱	資料來源	研習類型	依據文號	時數/學分	開始日期	結束日期	研習學校	實得時數
1	[精進數位] B3數位教學指引3.0教師培力工作坊-高雄場	全國教師在職進修資訊網	非學分班	[自主辦理]114.01.06教育部臺教資(一)字第114270004號	6.0	2025/02/26	2025/02/26	國立臺中教育大學	6.0
合計：									6.0

教師簽章：

張欣榮

人事或教務主管簽章：

代理主任 邱俊憲

校長簽章：

代理校長 盧昱余

<http://inservice.edu.tw>

文件序號：Inservice_A958E-20253710718

第 1 頁 / 共 1 頁

列印日期：2025/3/7

全國教師在職進修資訊網 教師個人研習記錄

教師姓名：林港玲

性別：女

身分證統一編號：R224495955

服務單位：高雄市 私立中華藝校

此表研習記錄期間：2000-1-1 至 2025-06-13

編號	研習名稱	資料來源	研習類型	依據文號	時數/學分	開始日期	結束日期	研習學校	實得時數
28	114年度國民中學技藝教育「藝術職群」教學活動設計教師研習課程	全國教師在職進修資訊網	非學分班	[委託辦理]113.10.09教育部臺教國署國字第1130109947號	2.0	2025/04/22	2025/04/22	國立澎湖科技大學	2.0
29	[精進數位]B3數位教學指引培力工作坊	全國教師在職進修資訊網	非學分班	[自主辦理]112.01.04教育部臺教資(三)字第1122700005號函及第1122700009號函	6.0	2025/05/07	2025/05/07	國立新營高工	6.0
合計：									63.0

教師簽章：

教師林港玲

0613 1529

人事或教務主管簽章：

代理主任 邱俊憲

0613 1533

校長簽章：

代理校長 盧昱余

0613 1540

<http://inservice.edu.tw>

文件序號：Inservice_0D446-2025613151936

第 4 頁 / 共 4 頁

列印日期：2025/6/13

附件五

【因材網數位教材網站擷取畫面】

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(1)

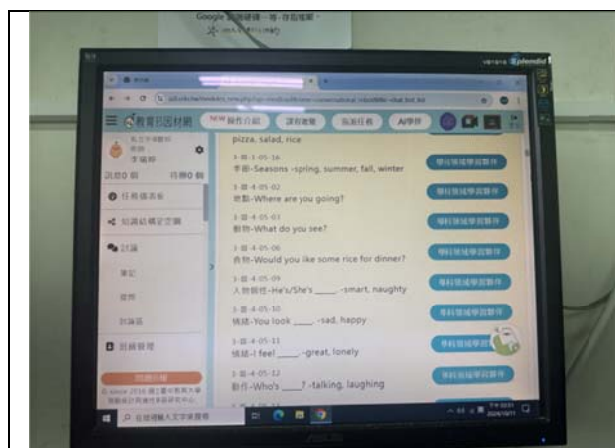
授課教師：李瑞婷

科目名稱：英語文

授課單元：The Marshmallow Challenge: A Lesson in Keeping it Simple

授課班級：舞二真

辦理日期：113/10/11



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(2)

授課教師：侯民正

科目名稱：數 學

授課單元：弧度量

授課班級：舞二真

辦理日期：113/9/25



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(3)

授課教師：李彥逸

科目名稱：數位設計實務

授課單元：向量圖形簡化

授課班級：美一真

辦理日期：113/11/5



說明：因材網數位教材網站主題單元說明



說明：因材網數位教材網站影片案例分享



說明：向量圖形介紹說明



說明：圖形繪製示範與指導

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材， 及開發因材網數位教材成果報告(4)

授課教師：張欣榮

科目名稱：專題實作

授課單元：專題製作相關職位與分工確認

授課班級：動三真

辦理日期：113/11/15



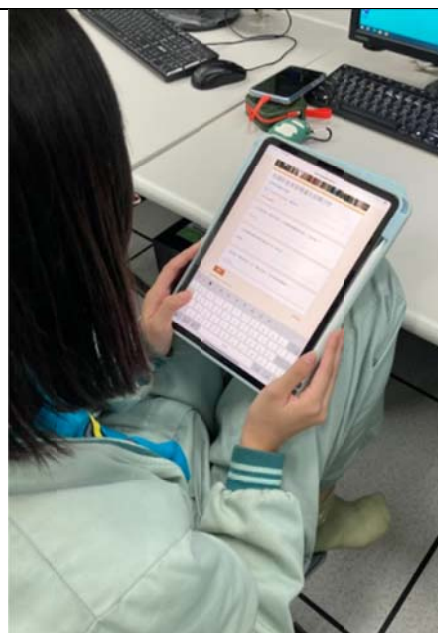
說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1-廣播授課



說明：授課照片 2-填寫學習單

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(5)

授課教師：李瑞婷

科目名稱：英語文

授課單元：Diversity Matters in Medical Science

授課班級：舞一真

辦理日期：113/12/10



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(6)

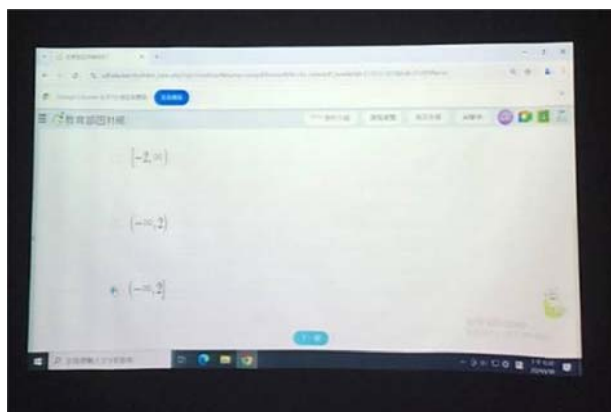
授課教師：侯民正

科目名稱：數 學

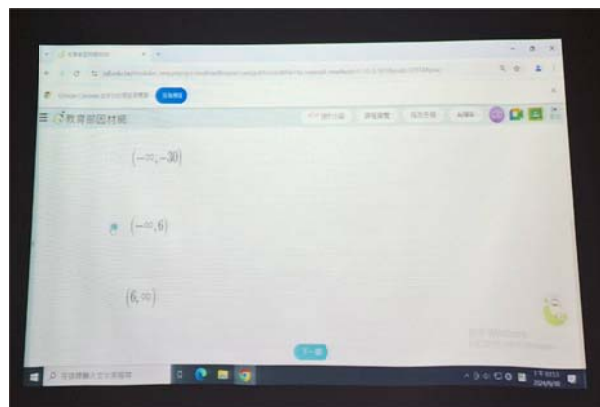
授課單元：多項不等式

授課班級：美三善

辦理日期：113/12/16



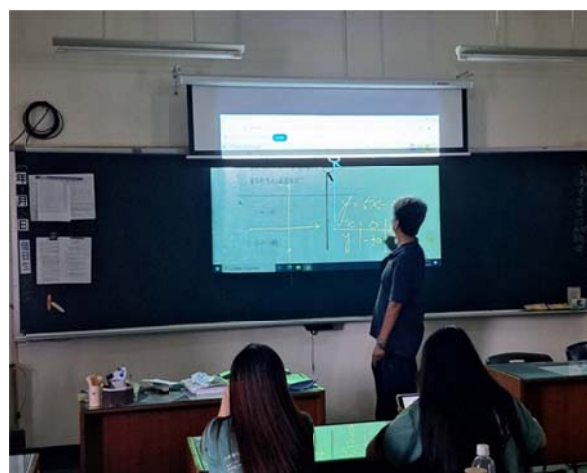
說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(7)

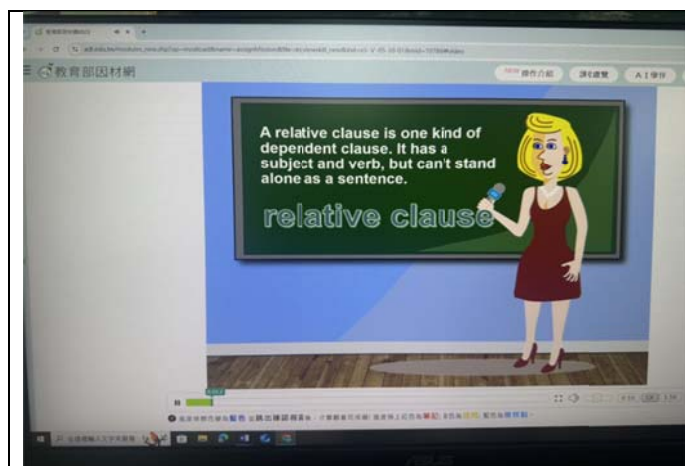
授課教師：李瑞婷

科目名稱：英語文

授課單元：Stand Tall and Grow Strong with Resilience

授課班級：舞一真

辦理日期：2025/03/20



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(8)

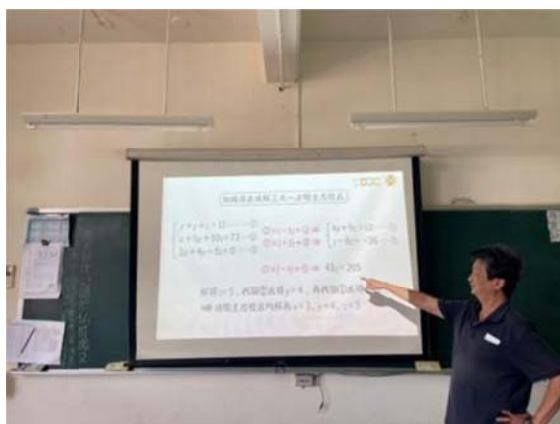
授課教師：侯 民 正

科目名稱：數 學

授課單元：聯立方程式

授課班級：舞 三 真

辦理日期：03/31



說明：授課照片



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 3

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(9)

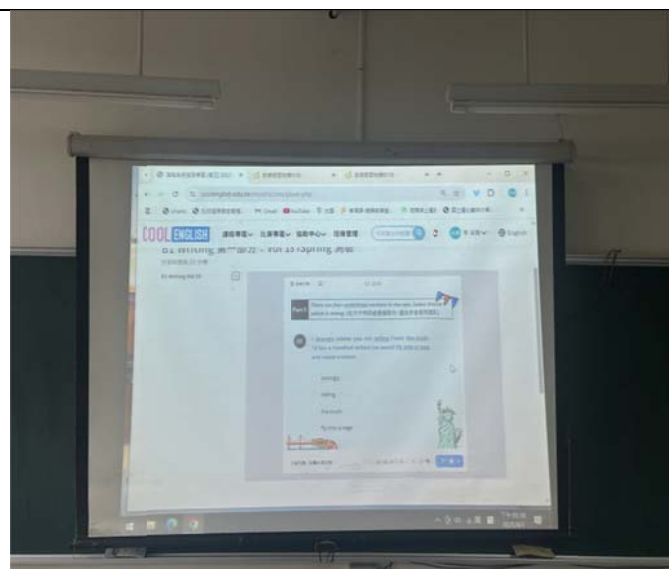
授課教師：李瑞婷

科目名稱：英語文

授課單元：Competence Learning & Grammar Exercise

授課班級：舞三真

辦理日期：2025/04/02



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1

說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1

說明：授課照片 2

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(10)

授課教師：侯 民 正

科目名稱：數 學

授課單元：三角函數

授課班級：美 三 善

辦理日期：4/14



說明：授課照片



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 3

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(11)

授課教師：李彥逸

科目名稱：數位設計實務

授課單元：向量繪圖圖形應用

授課班級：美一真

辦理日期：114. 4. 22



說明：因材網數位教材網站主題單元說明



說明：因材網數位教材網站影片案例分享



說明：四方連續圖形製作介紹說明



說明：圖形繪製示範與指導

113 學年度高職課程綱要前導學校工作計畫

A6 教師結合教學，使用因材網數位教材，
及開發因材網數位教材成果報告(12)

授課教師：張欣榮

科目名稱：專題實作

授課單元：展演製作流程

授課班級：動三真

辦理日期：114/5/9



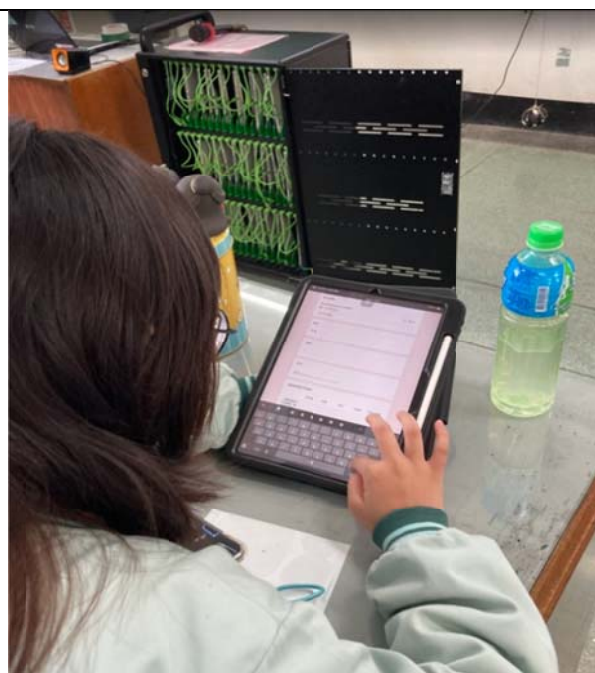
說明：因材網數位教材網站擷取畫面 1



說明：因材網數位教材網站擷取畫面 2



說明：授課照片 1



說明：授課照片 2-填寫學習單

附件六

**【教育部主辦全國高級中等學校
專業群科專題實作及創意競賽-
校內初賽辦法】**

中華藝術學校學校
113學年度專題實作及創意競賽校內初賽
實施計畫

壹、依據

- 一、行政院112年2月21日修正公告技術及職業教育政策綱領。
- 二、教育部十二年國民基本教育課程綱要總綱。

貳、目的

- 一、落實本校專題實作課程，培養創新思考模式，提昇實作能力、科際知識整合及人際溝通合作能力。
- 二、激發學生創意創新的興趣、想像力、思考力及創造力，進而養成研究精神。
- 三、倡導學生研究發明風氣，奠定科技及研究發展基礎。
- 四、引導本校教師及學生重視專題實作課程教學，以逐級競賽方式拓展學生參與學習之視野與機會，體現108課綱精神。
- 五、配合108課綱，鼓勵學生跨群科合作進行專題實作或創意發明，培養跨群科能力。

參、辦理單位

- 一、主辦單位：中華藝術學校教務處
- 二、協辦單位：中華藝術學校各科組

肆、組織

為辦理「中華藝術學校學校藝術群科113學年度專題實作及創意競賽初賽」（以下簡稱本競賽），特組成「中華藝術學校學校藝術群科113學年度專題實作及創意競賽初賽競賽委員會」（以下簡稱本會），其組織如下：

一、初賽委員會

由本校校長、處室主任、各科科主任及相關教師組成。校長為主任委員，定期召開委員會議，制定初賽實施計畫、辦理初賽。邀請專家學者擔任委員，精進未來參與全國初賽及複賽事宜，並協辦本競賽決賽。

伍、參賽對象

- 一、本校各科組在校師生。

陸、參賽限制及規定

- 一、本競賽分為「專題組」及「創意組」兩組，每件參賽作品須於報名表上勾選參賽組別，每件作品限報名1組1群，每位學生僅限報名1組1件作品，且須依規定繳交資料，如違反上述規定，則取消參賽資格。
- 二、參賽限制
 - (一)專題組
每件參賽作品限2至5名高二以上在學學生報名。藝術群繪畫組因作品特殊性限制無法分組進行，美術科學生得1人參賽(其他科學生應符合規定)。
 - (二)創意組
每件參賽作品以3位在學學生報名為上限，報名群別不受就讀科別限制。
- 三、參賽作品之組員及指導教師皆須屬於同一學校，指導教師最多2名且須為該校編制內或代理教師。
- 四、所有作品皆須簽署未曾獲得國際性、全國性同性質於升學時可加分之獲獎聲明書(附件6報名表及聲明書);相關可加分競賽之最新資訊請參考：「技專校院招生委員會聯合會」網站(<https://www.jctv.ntut.edu.tw/>)公告之「四技二專甄選入學」及「四技二專甄審入學」簡章。
- 五、參賽作品應由參賽學生親自創作，不得仿製或抄襲他人作品，如經查證有上述情事者，取消參賽資格，並依校規議處。
- 六、參賽作品只要曾有其他競賽參賽紀錄(包括進行中)，皆須填寫填報「參賽歷程異同說明書」(如附件2)，並檢附相關作品說明書之電子檔；如未依規定填報，一經發現即撤銷當年參賽資格。

柒、競賽方式

本競賽分二場，二次提報，分別說明如下：

一、初賽

由本校初賽委員會配合全國初賽時間辦理之。

二、辦理時間

第一場：113/09/20(五) 13：10~16：00 第一次提報。

第二場：113/11/22(五) 13：10~16：00 第二次提報。

三、辦理地點

本校1309會議室。

四、評審

評審組別：本競賽分為「專題組」、「創意組」進行評審。

評審委員：由各本校主任及教師組成，並聘請各群學者專家、
業界代表擔任，每科之評審委員應有1人(含)以上。

評審方式：主要以作品說明書為審查內容。

評審項目：(依評審組別說明評審項目)

(1)專題組

競賽前由本會將參賽作品之「作品說明書」交予評審委員審閱，競賽當日則以實物展示、口頭問答為主。評分項目如下：

- I. 應用及整合性(50%)
- II. 創新性及表達能力(30%)
- III. 主題與課程相關性(20%) (2)

(2)創意組

競賽前由本會將參賽作品之「作品說明書」交予評審委員審閱，競賽當日則以實物展示、口頭問答為主。評分項目如下：

- I. 獨創性及表達能力(50%)
- II. 實用性(25%)
- III. 商品化可行性(25%)

捌、競賽原則

一、教育性

本競賽著重於高級中等學校專業群科學生對群科課程之應用及整合，落實專題實作課程及教師創意教學之成果，並提昇學生學習成效。

二、普遍性

本競賽旨在引導高級中等學校專業群科教師重視專題實作課程及創意教學，鼓勵所有高級中等學校專業群科學生藉由專題實作課程及創意思考提升自身學習成效，而非少數人或者被動參與。

三、真實性

本競賽強調學生親自參與及實作，絕不假手他人、抄襲及仿冒，並學習尊重他人智慧財產權。

四、創意性

本競賽鼓勵師生發揮創意，拓展科際知識整合及人際溝通合作能力。

玖、注意事項

一、本競賽應列入本校行事曆內，每年須舉辦1次。

二、本校鼓勵學生參加本競賽，惟對外參加複賽或決賽時，「專題組」之參賽學生應以2至5名為限。藝術群繪畫組(限美術科)因作品特殊性限制無法分組進行，得1人參賽；「創意組」以3名為限。

三、學校對參賽作品應予建檔存查，如鼓勵參賽學生製作相關網頁，將參賽作品內容建置為學校網站內容之一部份，予以相關教師、學生參考，並避免學生仿製及抄襲他人之成果。

四、各學校舉辦本競賽期間，宜向學生家長、校友及社會民眾廣為宣傳。

拾、參考附件

(一)專題組

專題組競賽紙本報名資料

項目	參考附件	說明
(1) 報名表及聲明書 (紙本)	附件6	一式1份；「學校校名」請繕打全銜，「作品名稱」及「姓名」請確認填寫正確，如因填寫錯誤致權益受損，自行負責。
(2) 作品說明書(紙本)	附件7	一式5份。
(3) 作品簡介及課程 對應表(紙本)	附件8	一式1份。
(4) 上傳電子檔	表1-2	共須上傳6個檔案，檔名須遵守表1-2說明。

(二)創意組

創意組競賽報名資料

項目	參考附件	說明
(1) 報名表及聲明書 (紙本)	附件6	一式1份；「學校校名」請繕打全銜，「作品名稱」及「姓名」請確認填寫正確，如因填寫錯誤致權益受損，自行負責。
(2) 作品說明書(紙本)	附件11	一式5份。
(3) 作品簡介(紙本)	附件12	一式1份。
(4) 上傳電子檔	表1-4	共須上傳6個檔案，檔名須遵守表1-4說明。

表 1- 4 創意組電子檔檔名範例說明

檔型	檔名	檔名格式及說明	範例
 Word	1. 報名表及聲明書	2_113001_群別_作品名稱 (Word 檔內簽章欄位保留空白)	2_113001_機械群_萬能衣架.doc
 PDF	2. 報名表及聲明書	2_113002_群別_作品名稱 (簽章欄位簽名後掃描成 PDF 檔)	2_113002_機械群_萬能衣架.pdf
	3. 作品說明書	2_113003_群別_作品名稱 附件11	2_113003_機械群_萬能衣架.pdf
	4. 作品簡介	2_113004_群別__作品名稱 (附件12)	2_113004_機械群_萬能衣架.pdf
	5. 心得報告	2_113005_群別__作品名稱 附件9	2_113005_機械群_萬能衣架.pdf
 MP4	6. 作品介紹影音	2_113006_群別__作品名稱 (片長3至6分鐘，內容可自由創作。作品得獎後將上傳於相關辦理單位網站供瀏覽，不列入評審)	2_113006_機械群_萬能衣架.mp4

中華藝術學校學校
113年專題實作及創意競賽校內初賽實施成果

第一場：113/09/20(五) 13：10~16：00

參賽組別

	專題實作主題	備註
第 1 組	掌中寄魂	紀錄片
第 2 組	人生轉運站	紀錄片
第 3 組	你，認識牠們嗎？	文創(刺繡)
第 4 組	吉祥	文創(平面版畫)
第 5 組	FRIEND	3D 動畫
第 6 組	DESIRE	2D 動畫
第 7 組	狐狸的秘密	繪本
第 8 組	關於牠的故事	2D 動畫
第 9 組	家	2D 動畫
第 10 組	音樂心情	音樂

入選組別

	專題實作主題	備註
第 1 組	掌中寄魂	紀錄片
第 2 組	人生轉運站	紀錄片
第 3 組	你，認識牠們嗎？	文創(刺繡)
第 4 組	吉祥	文創(平面版畫)
第 5 組	FRIEND	3D 動畫
第 6 組	DESIRE	2D 動畫
第 7 組	狐狸的秘密	繪本
第 8 組	留浪	2D 動畫
第 9 組	DoI I	2D 動畫
第 10 組	音樂心情	音樂

中華藝術學校學校
113 年專題實作及創意競賽校內初賽實施成果

第二場：113/11/22(五) 13：10~16：00

參賽組別

	專題實作主題	備註
第 1 組	掌中寄魂	紀錄片
第 2 組	人生轉運站	紀錄片
第 3 組	你，認識牠們嗎？	文創(刺繡)
第 4 組	吉祥	文創(平面版畫)
第 5 組	FRIEND	3D 動畫
第 6 組	DESIRE	2D 動畫
第 7 組	狐狸的秘密	繪本
第 8 組	關於牠的故事	2D 動畫
第 9 組	家	2D 動畫
第 10 組	音樂心情	音樂

入選組別

	專題實作主題	備註
第 1 組	掌中寄魂	紀錄片
第 2 組	人生轉運站	紀錄片
第 3 組	你，認識牠們嗎？	文創(刺繡)
第 4 組	吉祥	文創(平面版畫)
第 5 組	FRIEND	3D 動畫
第 6 組	DESIRE	2D 動畫
第 7 組	狐狸的秘密	繪本
第 8 組	留浪	2D 動畫
第 9 組	DoII	2D 動畫

附件七

**【教育部主辦全國高級中等學校
專業群科專題實作及創意競賽-
群科中心複賽報名表與教師指導證明】**

附件 6、全國高級中等學校專業群科 114 年專題實作及創意競賽

【報名表及聲明書】第 1 頁，共 2 頁

參賽群別	藝術群		☒ 同群參賽 ☐ 跨群參賽(本群+他群組成參賽) ☐ 越群參賽(限創意組，他群組成參賽)		參賽組別	☒ 專題組 ☐ 創意組
校名全銜	高雄市私立中華藝術職業學校					
作品名稱	人生轉運站					
用電需求	☐ 無 ☒ 110V(普通家用) ☐ 220V(特殊用電)，最大安培數____A (用電之最高電流以 10 安培為原則，電源視情況加裝斷電裝置。)					
作品規格	片長十分鐘					
指導教師 (每組最多 2 位)	姓名 ¹	張漢軒		☐ 正式教師 ☒ 代理教師		
	E-mail	hanhsuan@mail.charts.kh.edu.tw				
	聯絡電話	(O)	分機	手機號碼：0936507507		
	姓名 ²	湯凱睿		☐ 正式教師 ☒ 代理教師		
	E-mail	acc1312427@gmail.com				
	聯絡電話	(O)	分機	手機號碼：0938912199		
參賽學生 ※專題組 每組 2 至 5 位 ※創意組 最多 3 位	姓名 ¹	孫筱容	性別	女		
	年級	二年級	群別	藝術群		
	手機號碼	0903112125	科別	影劇科		
	身分證統一編號	T225964399	出生年月日	西元 2007 年 12 月 3 日		
	姓名 ²	歐紀穎	性別	女		
	年級	二年級	群別	藝術群		
	手機號碼	0955935953	科別	影劇科		
	身分證統一編號	F231430769	出生年月日	西元 2008 年 4 月 6 日		
	姓名 ³	吳雨蓁	性別	女		
	年級	二年級	群別	藝術群		
	手機號碼	0908828065	科別	影劇科		
	身分證統一編號	H226092222	出生年月日	西元 2008 年 1 月 4 日		
	姓名 ⁴	蔣慕洵	性別	女		
	年級	二年級	群別	藝術群		
	手機號碼	0972721013	科別	影劇科		
	身分證統一編號	E226094223	出生年月日	西元 2006 年 3 月 4 日		
	姓名 ⁵	李福安	性別	男		
	年級	二年級	群別	藝術群		
	手機號碼	0908253068	科別	影劇科		
	身分證統一編號	S125549639	出生年月日	西元 2006 年 2 月 14 日		
科/學程主任 簽章	影劇科張漢軒		承辦單位 主任簽章	代理邱俊憲		校長 簽章
						代理校長盧昱余

【報名表及聲明書】 第 2 頁，共 2 頁

- 一、簽署人願遵守比賽之各項規定，並保證參賽之作品係個人之創作，且未曾在國際性、全國性同性質於升學時可加分之競賽獲獎，如有不實，簽署人願負一切法律責任。
- 二、本作品確為簽署人所創作設計，且為其團隊親自組裝作品，並無他人代勞。
- 三、參賽後本作品願意提供學校教學或有關創意發明公開展示陳列用。
- 四、簽署人創意成果無侵害任何第三者之著作權、專利權、商標權、商業機密或其他智慧財產權之情形。
- 五、簽署人同意相關辦理單位可將本次參賽資料(含影音檔)重製、轉貼或上網公開。
- 六、簽署人同意並授權相關辦理單位之影片拍攝團隊，將參與競賽的照片、影像、聲音，使用於全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽之宣導或展覽影片呈現，播放之途徑包括相關計畫網站、活動、展覽與媒體等。
- 七、簽署人瞭解如本作品欲申請專利，已於參加複賽公開前提出專利申請。若未來公開後才提出專利申請，則此專利申請案將不具新穎性，審查時可能會被核駁，且他人可能舉發撤銷專利權。
- 八、參賽之作品只要曾有其他競賽參賽紀錄(包括進行中)，皆須填寫填報「參賽歷程異同表」，並檢附相關作品說明書之電子檔；如未依規定填報，一經發現即撤銷當年參賽資格。

指導老師 (請親簽): 張漢東

指導老師 (請親簽): 湯凱寧

參賽學生 (請親簽): 孫敬宏

參賽學生 (請親簽): 吳雨蒙

參賽學生 (請親簽): 歐凱翔

參賽學生 (請親簽): 李福安

參賽學生 (請親簽): 蔣慕洵

中華民國 114 年 3 月 17 日

教育部技術型高級中等學校藝術群科中心

獎 狀

師大教評中字第 1141007979-008 號

高 雄 市 私 立 中 華 藝 術 職 業 學 校
張漢軒 教師 指導學生參加教育部「全國高級中
等學校藝術群 114 年專題實作及創意製作競賽複賽」

成績優異，榮獲 藝術群 專題組 **優勝**

作品名稱：人生轉運站（音像藝術類—影視）

特頒此狀，以資鼓勵

國立臺灣師範大學教育研究與評鑑中心

主 任

陳玄娟

中 華 民 國 114 年 3 月 17 日



教育部技術型高級中等學校藝術群科中心

獎 狀

師大教評中字第 1141007979-007 號

高 雄 市 私 立 中 華 藝 術 職 業 學 校
湯凱睿 教師 指導學生參加教育部「全國高級中
等學校藝術群 114 年專題實作及創意製作競賽複賽」

成績優異，榮獲 藝術群 專題組 **優勝**

作品名稱：人生轉運站（音像藝術類—影視）

特頒此狀，以資鼓勵

國立臺灣師範大學教育研究與評鑑中心

主 任

陳云娟

中 華 民 國 114 年 3 月 17 日



附件 6、全國高級中等學校專業群科 114 年專題實作及創意競賽

【報名表及聲明書】第 1 頁，共 2 頁

參賽群別	藝術群		☐ 同群參賽 ☒ 跨群參賽(本群+他群組成參賽) ☐ 越群參賽(限創意組，他群組成參賽)		參賽組別	☒ 專題組 ☐ 創意組
校名全銜	高雄市私立中華藝術職業學校					
作品名稱	掌中寄魂					
用電需求	☒ 無 ☐ 110V(普通家用) ☐ 220V(特殊用電)，最大安培數____A (用電之最高電流以 10 安培為原則，電源視情況加裝斷電裝置。)					
作品規格	本作品總時長 10 分鐘					
指導教師 (每組最多 2 位)	姓名 ¹	張漢軒		☐ 正式教師 ☒ 代理教師		
	E-mail	henry5677@gmail.com				
	聯絡電話	(O)07-554-9696 分機 233		手機號碼：0936507507		
	姓名 ²	湯凱睿		☐ 正式教師 ☒ 代理教師		
	E-mail	acc1312427@gmail.com				
	聯絡電話	(O) 分機		手機號碼：0938912199		
參賽學生 ※專題組 每組 2 至 5 位 ※創意組 最多 3 位	姓名 ¹	林柏諺	性別	男		
	年級	二	群別	藝術群		
	手機號碼	0903932656	科別	影劇科		
	身分證統一編號	S125830233	出生年月日	西元 2008 年 01 月 25 日		
	姓名 ²	王好彤	性別	女		
	年級	二	群別	藝術群		
	手機號碼	0979189992	科別	美術科		
	身分證統一編號	E226087997	出生年月日	西元 2008 年 04 月 06 日		
	姓名 ³	林尚鴻	性別	男		
	年級	二	群別	藝術群		
	手機號碼	0952881314	科別	影劇技術科		
	身分證統一編號	A131498175	出生年月日	西元 2007 年 12 月 03 日		
	姓名 ⁴	劉采澄	性別	女		
	年級	二	群別	藝術群		
	手機號碼	0909130929	科別	影劇科		
	身分證統一編號	E280061335	出生年月日	西元 2006 年 09 月 29 日		
	姓名 ⁵	曾漳泓	性別	男		
	年級	三	群別	藝術群		
	手機號碼	0902235677	科別	影劇科		
	身分證統一編號	S125765053	出生年月日	西元 2007 年 07 月 09 日		
科/學程主任 簽章	影劇科張漢軒 科主任		承辦單位 主任簽章	代理邱俊憲 教務主任		校長 簽章 代理校長盧昱余

【報名表及聲明書】 第 2 頁，共 2 頁

- 一、簽署人願遵守比賽之各項規定，並保證參賽之作品係個人之創作，且未曾在國際性、全國性同性質於升學時可加分之競賽獲獎，如有不實，簽署人願負一切法律責任。
- 二、本作品確為簽署人所創作設計，且為其團隊親自組裝作品，並無他人代勞。
- 三、參賽後本作品願意提供學校教學或有關創意發明公開展示陳列用。
- 四、簽署人創意成果無侵害任何第三者之著作權、專利權、商標權、商業機密或其他智慧財產權之情形。
- 五、簽署人同意相關辦理單位可將本次參賽資料(含影音檔)重製、轉貼或上網公開。
- 六、簽署人同意並授權相關辦理單位之影片拍攝團隊，將參與競賽的照片、影像、聲音，使用於全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽之宣導或展覽影片呈現，播放之途徑包括相關計畫網站、活動、展覽與媒體等。
- 七、簽署人瞭解如本作品欲申請專利，已於參加複賽公開前提出專利申請。若未來公開後才提出專利申請，則此專利申請案將不具新穎性，審查時可能會被核駁，且他人可能舉發撤銷專利權。
- 八、參賽之作品只要曾有其他競賽參賽紀錄(包括進行中)，皆須填寫填報「參賽歷程異同表」，並檢附相關作品說明書之電子檔；如未依規定填報，一經發現即撤銷當年參賽資格。

指導老師 (請親簽): 張漢東

指導老師 (請親簽): 湯凱睿

參賽學生 (請親簽): 朴北浩

參賽學生 (請親簽): 王妤彤

參賽學生 (請親簽): 劉承濤

參賽學生 (請親簽): 林尚鴻

參賽學生 (請親簽): 曾達泓

中華民國 114 年 2 月 17 日

教育部技術型高級中等學校藝術群科中心

感謝狀

師大教創中字第 1141004829-077 號

感謝高雄市私立中華藝術職業學校
張漢軒 教師指導學生參加教育部「全國高級中等
學校藝術群 114 年專題實作及創意競賽複賽」

參賽組別：專題組(音像藝術類—影視)

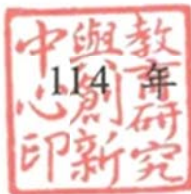
指導作品：掌中寄魂

澤被學子，芬揚杏壇，謹以此狀，特申謝忱

技術型高級中等學校藝術群科中心
國立臺灣師範大學教育研究與創新中心

陳玄娟

中華民國



2 月 27 日

教育部技術型高級中等學校藝術群科中心

感謝狀

師大教創中字第 1141004829-078 號

感謝高雄市私立中華藝術職業學校
湯凱睿 教師 指導學生參加教育部「全國高級中等
學校藝術群 114 年專題實作及創意競賽複賽」
參賽組別：專題組(音像藝術類—影視)

指導作品：掌中寄魂

澤被學子，芬揚杏壇，謹以此狀，特申謝忱

技術型高級中等學校藝術群科中心
國立臺灣師範大學教育研究與創新中心

陳玄娟

中華民國



2 月 27 日

附件八

【教育部主辦全國高級中等學校
專業群科專題實作及創意競賽-
決賽教師指導證明】



教育部全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽指導證明書

高雄市私立中華高級藝術職業學校
張漢軒教師擔任「全國高級中等學校專業
群科 114 年專題實作及創意競賽」

指導教師 特此證明

指導組別：專題組

指導群別：藝術群

專題名稱：人生轉運站

部長鄭英耀



中華民國 114 年 5 月 4 日



教育部全國高級中等學校專業群科專題實作及創意競賽指導證明書

高雄市私立中華高級藝術職業學校
湯凱睿教師擔任「全國高級中等學校專業
群科 114 年專題實作及創意競賽」

指導教師 特此證明

指導組別：專題組

指導群別：藝術群

專題名稱：人生轉運站

部長鄭英耀



中華民國 114 年 5 月 4 日

附件九

【專題實作先導課程教學成果】

**高雄市私立中華高級藝術職業學校
專題實作先導課程成果紀錄**

名稱	專題實作先導課程 專題實作主題提案發表		
時間	114/6/6(五)、114/6/13(五)、114/6/20(五)		
地點	5A 教室		
			
專題實作先導課程推動規畫會議		專題實作先導課程推動課程說明	
			
專題實作主題提案發表		專題實作主題提案發表	
			
專題實作主題提案互評		專題實作主題提案互評	

一、專題實作先導課程分組專題實作主題發想

組別	專題實作主題	備註
第 1 組	馬戲表演融入城市行銷	紀錄片
第 2 組	海上媽祖文化研究	紀錄片
第 3 組	生命教育行動劇場	戲劇

二、專題實作主題提案報告暨組間互評

同學互評表

項目	第 1 組	第 2 組	第 3 組
(1)主題明確並可行 30%	25	23	23
(2)主題具創意 20%	15	18	15
(3)主題有對應課程 20%	18	18	18
(4)小組同學參與情形 30%	25	23	27
總分	83	82	83

評分者 林俊宏 組別 一

同學互評表

項目	第 1 組	第 2 組	第 3 組
(1)主題明確並可行 30%	25	23	26
(2)主題具創意 20%	18	10	14
(3)主題有對應課程 20%	17	16	12
(4)小組同學參與情形 30%	22	21	20
總分	82	70	72

評分者 阮榮沁 組別 二

同學互評表

項目	第 1 組	第 2 組	第 3 組
(1)主題明確並可行 30%	26	27	20
(2)主題具創意 20%	16	15	14
(3)主題有對應課程 20%	14	12	16
(4)小組同學參與情形 30%	24	22	24
總分	80	76	74

評分者 曾琬婷 組別 三

附件十

【區域內非前導學校間的 交流分享簡報】

教育部技術型及綜合型高級中等學校
十二年國民基本教育課程綱要前導學校

112學年度子計畫成果報告

B.精進專題實作推動跨科合作



大綱

- 辦理內涵
- 辦理項目
- 實施方式及內容
- 實施成果

辦理內涵

精進專題實作推動跨科合作辦理內涵

1. 精進108課綱各群科務實致用之理念。
2. 優化專題實作，推動跨群科專題實作。
3. 激勵學生參加專題實作/創意競賽，提升學生務實致用能力。

辦理項目

精進專題實作推動跨科合作辦理項目

- B1. 建立及推動校內專題實作競賽。
- B2. 建立跨群科專題實作推動機制。
- B3. 選派校內優秀作品參加全國專題實作/創意競賽。

實施方式

建立及推動校內專題實作競賽實施方式

- 一、推動全校專題製作校內說明，引導學生學以致用及自發、互動、共好的精神，落實108課綱務實致用之理念。
- 二、辦理專題實作及務實致用課程實例系列研習，透過研習實例提供學生各領域發展視野，引導學生專題製作主題發想與延伸應用。
- 三、辦理校內專題製作初賽，透過觀摩學習與交流，提升學生專題實作及務實致用能力，並遴選優秀作品參賽。

實施內容

建立及推動校內專題實作競賽實施內容

- 一、規劃專題實作及務實致用課程實例系列研習6場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
1	聲音收錄與剪輯軟體的應用-廣播媒體(廣電傳播、音樂)	張漢軒教師 葉安華教師	參賽師、生50人
2	cosplay的跨域應用-創新與生活應用(多媒體動畫科、影劇)	黃保儒教師 彭潔瑤教師	參賽師、生50人
3	肢體律動與影像捕捉應用-肢體劇場攝影(舞蹈、表演藝術、廣電)	李侑儀教師 曾家森教師	參賽師、生50人

實施內容

建立及推動校內專題實作競賽實施內容

一、規劃專題實作及務實致用課程實例系列研習6場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
4	非洲鼓及原住民特色舞蹈創作實務-鼓音樂舞創作(音樂、舞蹈、語文)	顏允浩教師 湯凱睿教師	參賽師、生50人
5	數位音樂與影像設計應用(美術、時尚工藝、音樂)	洪詩雅教師 李彥逸教師	參賽師、生50人
6	展演實務與視覺設計結合的沉浸式創作(美術、多媒體動畫、影劇)	陳建帆老師 林亞彤教師	參賽師、生50人

實施方式

一、辦理專題實作及務實致用課程實例系列研習



聲音收錄與剪輯軟體的應用



cosplay的跨域應用—創新與生活應用

實施方式

一、辦理專題實作及務實致用課程實例系列研習



肢體律動與影像捕捉應用—
肢體劇場攝影



非洲鼓及原住民特色舞蹈創作實務—
鼓音樂舞創作

實施方式

一、辦理專題實作及務實致用課程實例系列研習



數位音樂與影像設計應用



展演實務與視覺設計結合
沉浸式創作

實施內容

建立及推動校內專題實作競賽實施內容

二、創意競賽校內初賽研習

序號	辦理項目	師資	參與對象
1	敘寫重點及說明書撰寫說明	張漢軒主任 陳沛瑜教師	參賽師、生50人
2	專題製作提報	張漢宜主任 李寧老師	參賽師、生50人

實施方式

二、創意競賽校內初賽研習



敘寫重點及說明書撰寫說明



專題實作作品提報

實施方式

建立跨群科專題實作推動機制實施方式

- 一、課程推動以專題製作課程為主軸，輔以校訂跨域選修課程，規劃本校6科師生參與，並依藝術群屬性(視覺藝術類、音像藝術類、表演藝術類)推動跨群科專題實作。
- 二、透過課程實施配套與系列講座辦理，引導學生跨群科專題製作組成與執行，依據組別之屬性規劃跨域雙師資指導，提升學生多元發展、跨域整合之能力。

實施內容

建立跨群科專題實作推動機制實施內容

- 一、辦理「校內跨群科專題實作說明會」、「跨群科專題實作實例說明」2場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
1	校內跨群科專題實作說明會	各科主任、學術召集人及六科七組代表教師18人	參賽師、生50人
2	跨群科專題實作實例說明	各科主任、學術召集人及六科七組代表教師18人	參賽師、生50人

實施方式

一、辦理「校內跨群科專題實作說明會」、「跨群科專題實作實例說明」2場次



場次1:校內跨群科專題實作說明會



場次2:跨群科專題實作實例說明

實施內容

建立跨群科專題實作推動機制實施內容

二、辦理發展跨群科專題實作系列講座12場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
1	兒童歌舞劇的奇幻魔力 (影劇、音樂、舞蹈)	產業專家、 學者(李夢純)	參賽師、生50人
2	從街頭跳進奧運-街頭流行運動文化的時代趨勢 (影劇、舞蹈、體育)	產業專家、 學者(張祐倫)	參賽師、生50人
3	走出台灣的街頭表演藝術 (影劇、舞蹈)	產業專家、學者(朱 怡文)	參賽師、生50人

實施內容

建立跨群科專題實作推動機制實施內容

二、辦理發展跨群科專題實作系列講座12場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
4	電子音樂與沉浸式演出設計(音樂、影劇、時尚工藝)	產業專家、學者(王品心)	參賽師、生50人
5	城市放眼世界的電影工業-以《高雄市電影館》為例(廣電、時尚工藝、多媒體動畫)	產業專家、學者(高毅宏)	參賽師、生50人
6	舞出世界的競技舞蹈(影劇、舞蹈、體育)	產業專家、學者(黃綢綢)	參賽師、生50人

實施內容

建立跨群科專題實作推動機制實施內容

二、辦理發展跨群科專題實作系列講座12場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
7	劇場大變身-穿越時空的奇妙之旅(美術、時尚工藝、影劇、舞蹈)	產業專家、學者(林恆正)	參賽師、生50人
8	劇場技術-舞台設計的未來感(多媒體動畫、影劇、舞蹈、音樂)	產業專家、學者(許逸聖)	參賽師、生50人
9	劇場華麗變身(多媒體動畫、影劇、舞蹈、音樂)	產業專家、學者(李婕綺)	參賽師、生50人

實施內容

建立跨群科專題實作推動機制實施內容

二、辦理發展跨群科專題實作系列講座12場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
10	0舞蹈的創新與流行(舞蹈、音樂、多媒體動畫、影劇、)	產業專家、學者(蘇志鵬)	參賽師、生50人
11	傳統與現代的創新媒合(多媒體動畫、影劇、舞蹈、音樂)	產業專家、學者(劉建華)	參賽師、生50人
12	跨越創作與現實間的文字之旅(電影、影劇、舞蹈、音樂)	產業專家、學者(張國甫)	參賽師、生50人

實施方式

二、辦理發展跨群科專題實作系列講座



兒童歌舞劇的奇幻魔力



從街頭跳進奧運-街頭流行運動文化的時代趨勢

實施方式

選派校內優秀作品參加全國專題實作/創意競賽實施方式

- 一、由各科主任、學科召集人、專題製作、跨域選修課程師資共同組成，擬定專題製作推動期程與配套。
- 二、規劃專題實作/創意競賽系列研習，提升學生口語表達能力與現場應變能力。
- 三、推動參賽執行配套(課程說明、系列研習、校內初賽及短期彈性課程自主學習)，選派優秀學生參賽。

實施方式

選派校內優秀作品參加全國專題實作/創意競賽實施內容

- 一、辦理專題實作/創意競賽系列研習6場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
1	從「擊鼓追風吟排灣」到「將魂」獲獎經驗與分享	張漢軒主任	參賽師、生50人
2	「策略分析與創意聚焦」專題實作計畫書之策略寫作	盧昱余主任	參賽師、生50人
3	「1分鐘影像拍攝」專題競賽影片製作技巧	曾家森老師	參賽師、生50人

實施方式

選派校內優秀作品參加全國專題實作/創意競賽 實施內容

一、辦理專題實作/創意競賽系列研習6場次

序號	辦理項目	師資	參與對象
4	專題製作美學應用與經驗分享	陳建帆主任	參賽師、生50人
5	以影像創作延伸角色創造 策展經驗分享	黃保儒主任	參賽師、生50人
6	肢體語言展現與口語表達 訓練-簡報與演說技巧	蔡人佳老師	參賽師、生50人

實施方式

一、辦理專題實作及務致用課程實例系列研習



企劃與計畫書撰寫



各群科專題製作得獎實例



展示規劃



利用肢體語言展現自信台風



口語表達訓練-簡報與演說技巧

實施成果

113年專題實作及創意競賽榮獲專題組藝術群佳作 ——影劇科及音樂科跨科專題實作-鑼鼓喧天話北管



感謝聆聽
敬請指教

Thanks for your listening.



附件十一

【「產業特色跨群科之校訂必選修專業或實習科目(不含彈性學習時間)發展數位教學科目」
發展過程與成果簡報】

「產業特色跨群科之校訂必修專業 或實習科目(不含彈性學習時間)發展 數位教學科目」發展過程與成果

高雄市中華藝術學校
多媒體動畫科 黃保儒

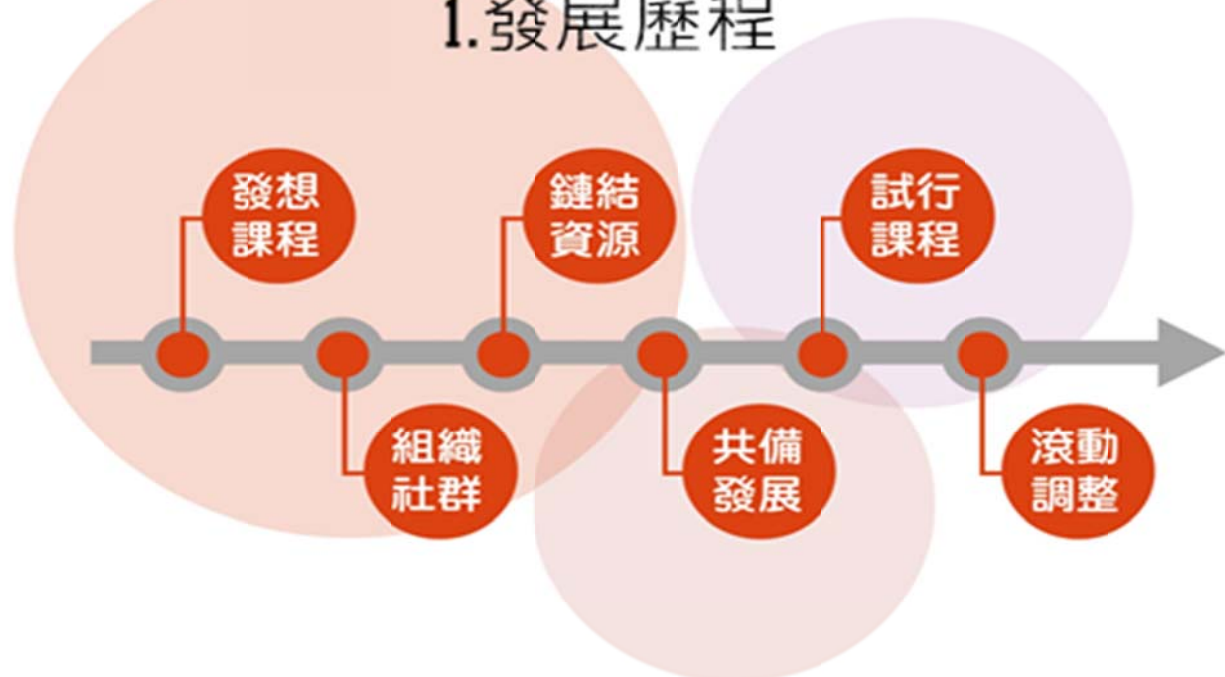
目錄

Contents

- 1. 發展過程
- 2. 具體成果
- 3. 遭遇困難及解決方法



1.發展歷程



發展歷程

日期

113年8月29日

內容

討論修訂一門具產業特色的專業及實習科目之統整、跨域課程，確立修訂「創意角色設計實作」。



二)專業科目/實習科目

高雄市教育局核准 高雄市政府教育委員會 核准 高雄市政府教育委員會 核准

科目名稱	中文名稱	創意角色設計實作
	英文名稱	Creative Character Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	☒ 必修 ☐ 選修 ☐ 其他	
科目來源	☐ 專業科目 ☒ 實習科目	
學生圖像	☐ 縣立高中學校公告一校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目 ☐ 其他	
適用科別	創造想像力、溝通能力、藝術美感力、實作運用力、意志頑毅力、國際學習力、競爭表現力	
學分數	1/2	2/2
開課 年級/學期	第三學年 第一、二學期	第三學年 第一、二學期
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目	

發展歷程



教學內容			
主題單元	內容細項	分配節數	備註
(一)基礎造型 描繪	1.角色設計(三視圖/五表情) 2.動作設計 3.彩稿上色 4.性別平等、品德、多元文化、國際教育議題融入	12	第一學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助基礎造型設計 2.使用數位學習平臺
(二)素材應用	1.造型素材應用 2.紙偶造型設計 3.彩稿上色	12	
(三)色彩應用	1.配色教學 2.配色法應用	12	
(四)數位影像處理與編修	1.數位影像與製圖方法與編修流程介紹 2.區段式內容與空間介紹 3.區段式內容之設計原理 4.區段式內容之應用	6	第二學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助造型設計 2.應用新技術、科技與議題
(五)媒材造型設計應用(壓力)	1.角色造型設計製作 (運用 AI 生成繪圖軟體協助製作) 2.媒材應用-壓力	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計

發展歷程 以「創意角色設計實作」課程為例

發想課程 以角色創作為主題，探尋動漫二次元文化及結合本土特色，引發孩子創作興趣並發揮創意。

動漫
文化

美學
涵養

創意
發想

角色
創作

發展歷程

以「創意角色設計實作」
課程為例

發想課程

教師運用新技術、科技與議題融入教學，主軸為生成式AI、AR(Augmented Reality)擴增實境，運用軟體使用繪圖軟體Photo shop、Illustrator進行角色設計，並生成式AI角色設計圖像，再搭配Vibrance 軟體(動圖軟體)與AR(Augmented Reality)擴增實境技術運用平板電腦延伸應用，並於課程大綱中教學資源及教學注意事項中擬定數位化設備教學等教學需求。

發展歷程

以「創意角色設計實作」
課程為例

組織社群 鏈結資源

組織跨域社群，辦理相關活動，實際分享交流各角色創作實例，並將資源導入課程。結合在地與創新元素的整合應用，是本課程規劃的方向。

共備發展

建立社群及線上對話，研議課程之發展方向，並於活動後，研討如何將線上資源連結課程。課程試行期間，藉由備觀課及學生回饋，微調課程設計，完成相關實作成果。



以「創意角色設計實作」課程為例

113-1規劃課程試行，讓學生蒐集相關資料，找尋創作相關的本土文化，並透過腦力激盪及創意發想，學習從文字敘述達到規劃設計。試行後，檢討課程設計，調整後完成課程規劃。



2.具體成果

完成課程教學大綱修訂

(二)專業訓練/實習訓練

中文名稱	創意角色設計實習		
英文名稱	Creative Character Design		
加學級別	■校級 □院系		
授課形式	□公 / 選修 □必修 ■必修 □專業課程 ■實習教育		
授課系所	◎藝術中心美術系—設計與多媒體系 ◎學校各領域研究所		
授課地點	◎其他		
學生簡章	創意思考力、展現創意力、發想能力、資料運用力、意見表达能力、觀察學習力、競爭意識力。		
進修類別	多媒體動畫班	戲劇科	時尚工藝科
學分數	2(0)	3(0)	2(0)
期滿 年級 / 學期	第三學年 第一、二學期	第三學年 第一、三學期	第三學年 第一、二學期
授課教師 姓名	鄭文雄、郭建		
教學目標 (教學重點)	1. 建立學生對角色的概念。 2. 培養學生造型的觀念。在圖騰感、平面版畫及肌理效果結合。 3. 培養學生繪製角色和物件(中庭電腦 / 傳統粉筆繪圖)。 4. 讓學生能掌握角色畫面構圖上，進行敘述與表現創作。 5. 讓學生能將角色造型變化成實物。		
課程融入	多媒體動畫班的期中作業 品鑑 多元文化 (國際教育) 美術科的期中作業 品鑑 多元文化 (國際教育) 時尚工藝科的期中作業 品鑑 多元文化 (國際教育)		
教學內容			
知識類/技能	內容知識	分類群集	續口
(一)基礎造型訓練	第一階段		
(一)基礎造型訓練	1. 角色造型設計(以紙頭/平面表達)	12	1. 具有角色造型設計平面表達能力
	2. 初步物件設計		2. 具有物件設計平面表達能力
	3. 初步角色造型		3. 具有角色造型平面表達能力
	4. 物件造型表達 品鑑 多元文化 (國際教育)		4. 具有物件造型平面表達能力
(二)主題性練習	1. 物件造型的應用 2. 物件造型設計	12	

[illegible]

3. 遭遇困難及解決辦法

遭遇困難

1. 角色的創作，常因動作或角度的問題，找不到接近的相關資料。
2. 繪製角色的比例常因個人主觀意識強烈，做出非文字敘述的相關內容。



3. 遭遇困難及解決辦法

解決方法

1. 可以利用AI模擬相關畫面，利用預視效果來解決角色創作遇到的盲點。
2. 須完全唸完題目，並分析題意，可改善狀況。



感謝聆聽 敬請指教



附件十二

【「實務導向數位教學教案」 發展過程與成果簡報】

實務導向數位教學教案」 發展過程與成果

高雄市中華藝術學校
多媒體動畫科 黃保儒



目錄

Contents

- 1. 發展過程
- 2. 具體成果
- 3. 遭遇困難及解決方法



發展歷程

日期

113年9月20日

內容

召開會議進行課程討論及滾動式修正教學大綱。

實務導向數位教學教案

創意角色設計實作(應用新技術、科技與議題)

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	黃保俊
科目名稱	創意角色設計實作	學分數	6
單元名稱	數位影像處理與編修		
適用科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科	開課年段	高三第二學期
課程類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目

發展歷程

(三)色彩應用	1.配色教學 2.配色法應用	12	✓
(四)數位影像處理與編修	1.數位影像與後製方法與編修流程介紹 2.認識式內容與空間介紹 3.認識式內容之設計原理 4.認識式內容之應用	6	第二學期 ✓ 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助造型設計 2.應用新技術、科技與議題
(五)媒材造型設計應用(壓克力)	1.角色造型設計製作 ·(運用 3D 生成繪圖軟體輔助製作) 2.媒材應用-壓克力	6	✓ 運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計
(六)媒材造型設計應用(石膏)	1.角色造型設計製作 ·(運用 3D 生成繪圖軟體輔助製作) 2.媒材應用-石膏	6	✓ 運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計
(七)周邊展示設計	1.角色造型設計製作完成 2.周邊展示設計	6	✓
(八)作品呈現	1.角色造型設計與周邊展示製作完成 2.期末實作呈現	12	✓
合計		72 節	✓
學習評量(評量方式)	1.平時上課參與度、出席狀況。 2.課堂實作。 3.口頭問答。 4.小組呈現。		
教學資源	1.相關參考書籍。 2.運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 3.相關教學影片與經典造型作品分享。 4.教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。		
教學	一、教材編選 1.授課教師依課程需求自行編列教材。 2.教材選取貼近學生能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等條件，並能符合能力指標。 3.教材引例內容應包含經典造型作品範例分享。		

2.具體成果

教學活動介紹



- 1.結合創意發想與新科技工具，完成角色設計作品應用AI生成、數位繪圖、AR/VR等新興科技進行角色創作，展現設計思維與創造力。
- 2.提升藝術表現力與數位媒體運用能力
運用美感素養與科技資訊素養，熟練符號、媒體與數位工具的溝通表達。
- 3.培養跨文化理解與國際視野的作品呈現能力
將多元文化元素融入角色設計，發展全球視野與現代科技下的創新應變能力。



2.具體成果

教學活動介紹



- 1.學生根據前單元完成的角色，開始製作數位呈現資料（影片、AR展示、簡報等）。
- 2.教師指導數位工具使用技巧，如影片剪輯、動態排版、AR簡單導入（MAKAR）。
- 3.運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。



3. 遭遇困難及解決辦法

遭遇困難

1. 學生數位操作能力落差大 學生對AI生成、AR/VR、Canva等工具熟悉度不一，易導致部份學生跟不上教學進度。
2. 學生在作品發表時，可能難以清晰表述自己的創意，或在互評時無法提出具建設性的意見。



3. 遭遇困難及解決辦法

解決方法

1. 把操作教學拆成「小單元」、「短教學影片」、「單步驟操作說明」，
基礎組學生只需要完成基本步驟（如：用Canva排版靜態海報），
進階組可以挑戰進階（如：Canva製作動態影片、搭配Midjourney生成素材）。
設計一套「完成基礎任務→開放挑戰進階任務」的模式。
2. 提供學生固定發表框架，例如：「作品名稱→設計理念→使用的技術→希望表達的主題」。
讓學生依這個簡單順序說明，降低思緒混亂。



感謝聆聽 敬請指正



附件十三

【「19 項議題融入教案」 發展過程與成果簡報】

十二年國民基本教育課程綱要前導學校

19項議題融入教案」 發展過程與成果

高雄中華藝術學校 影劇科林港玲老師

目錄

- 壹 發展歷程
- 貳 具體成果
- 參 遭遇困難及解決辦法

壹 發展歷程

日期	內容
113年10月1日	討論課程內容，並規劃出一學期之上課內容操作與實務應用，課程大綱草稿。

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	林鴻玲
科目名稱	歌舞劇製作	學分數	2
單元名稱	第七單元 認識當代舞	開課年段	113學年第一學期
適用科別	舞蹈科、音樂科、戲劇科	課程屬性	專業科目 ■ 實習科目
課程類別	校訂必修 ■ 校訂選修		

壹 發展歷程

日期	內容
113年10月29日	召開會議進行課程討論及滾動式修正教學大綱。

總綱素養對應			
	自主行動	溝通互動	社會參與
總綱素養	☐ 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
三育九項	☐ 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
	☐ 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

貳 具體成果



課程活動介紹

- 透過自訂教材讓學生們先有理論上的概念及基礎上的知識，再進行肢體的律動練習
- 由個人即興編創再到群體共同發想出不同的動作畫面與意境
- 小組分組練習還有大群舞讓同學們學習分工和團隊合作



了解原住民族音樂、舞蹈、服飾、建築與各種工藝技藝的文化意涵與文化資產的保存與文化產業的發展。



透過分組活動，使學生能獨立發展一套當代舞之小品



肢體開發與即興練習，運用不同主題與元素，完成編創動作

參 遭遇困難及解決辦法



困難

- 1. 由於是跨科上課，學生出席率不太穩定，導致前期在分組發展動作時不盡理想。
- 2. 雖說是表演類科一起授課但每位同學的程度不一在動作上對少部分同學來說較吃力。

解決辦法

- 1. 在分數分配上規定同組的同學們會統一打分，為了不影響其他同學的分數會較認真，相對地提高出席率。
- 2. 在舞蹈動作上還是以簡單明瞭並透過重複的方式進行，讓學生們在記憶上較快速省力。

感謝聆聽

附件十四

【部定實習科目使用影片教學之成果分享簡報
(含教師使用平板電腦上課、學生使用平板電腦
學習、學習單、教師公開授課及學生學習成果
等)】

部定實習科目使用影片教學之 成果分享

表演藝術展演實務課程

授課教師 影劇科 張漢軒 老師

課程實施前 工作會議



科內課程推動規畫會議



校內課程推動規畫會議

學習目標

- 展演製作概念的意義與內涵。
- 展演製作重要工作項目與內容。
- 展演製作組織架構基本原則。

學生經驗

- 學生為二年級，已參與過春、秋展演，已具備大型展演活動基礎。
- 惟各項藝術及展演基礎課程中先行建立基礎學養。



學生過去參與展演紀錄

教師教學 預定流程與策略

1. 學生在課程進行前已認識展演工作。
2. 準備教案影片及因材網課程包、設定討論區內容。
3. 老師透過因材網說明展演實務基本概念。
4. 老師引導學生從影片中所習知識，針對展演說明各自的工作內容及屬性。
5. 在各項工作流程，需要執行的工作內容是什麼？
6. 填寫問題討論單、回饋單。

學生 學習策略或方法

- 1. 視覺與聽覺結合：通過聽課、看影像、點選平板等方式相互結合，強化理解。
- 2. 實際訪談，了解秋季展演內容，參與工作分配。

- 1.學生撰寫課程學習單。
- 2.學生點選課程回饋單。

[illegible]

學生學習單

姓名	学号	分数	是否	同组	同组	同组	同组
张一凡	20190101	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190102	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190103	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190104	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190105	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190106	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190107	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190108	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190109	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190110	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190111	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190112	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190113	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190114	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190115	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190116	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190117	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190118	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190119	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190120	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190121	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190122	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190123	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190124	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190125	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190126	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190127	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190128	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190129	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190130	91	是否	是否	是否	是否	是否
张一凡	20190131	91	是否	是否	是否	是否	是否

學生回饋單



透過因材施教播放教學影片

課後討論



會議記錄

表1、公開授課/教學觀察-觀察前會議紀錄表

授課教師	組別	節數	節次	節數	節次
授課人員	陳漢卿	節數	正	節數	副
議題名稱 (選擇)	戲劇科	教學單元	表演藝術與實務	議題名稱	表演藝術與實務
觀察前會議 (選擇) 日期	114年4月18日	地點	戲劇科辦公室	觀察前會議 (選擇) 日期	114年4月17日
預定入班教學觀察 (公開授課日期)	114年4月17日	地點	彭三義班教室	預定入班教學觀察 (公開授課日期)	114年4月17日
一、學習目標 (含核心素養、學習表現與學習內容)： 藝術-表演-戲劇-表演藝術與實務之學習內容。 藝術-表演-戲劇-表演藝術與實務之學習表現。 藝術-表演-戲劇-表演藝術與實務之學習內容。					
二、學生經驗 (含學生先備知識、起點行為、學生特異性)： 學生為二年級，已參與過春、秋、夏、冬四大型表演活動基礎。 該班曾參與及表演基礎課程中先行完成基礎學習。					
三、教師教學預定流程與策略： 1.學生在課前進行已習得表演工作。 2.準備教學影片及資料與課程色、設定討論內容。 3.老師透過問題引導學生表演實務基礎。 4.老師引導學生以影片中所習得知識，針對表演說明各自的工作內容及屬性。 5.在引導工作後，需要執行的工作內容是什麼？ 6.學生問題討論、討論。					

四、學生學習策略或方法： 1.視覺與聽覺結合：透過聽課、看影片、點選平板等方式相互結合、強化理解。 2.實際訓練：了解教學實務內容、參與工作分配。
五、教學評量方式 (請依教學目標、說明使用的評量方式)： 1.知識：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他方式。 2.學生學習表現評量。 3.學生知識理解程度。
六、觀察重點 (由授課教師決定，不同觀察人員可安排不同觀察重點或觀察任務)： 1.教師授課內容。 2.學生實作及知識理解程度。 3.學生知識。
七、觀察工具 (請依觀察重點選擇設計的觀察工具，可參考附件「觀察重點與觀察工具的選擇」)： 1.紀錄表。
八、回報會議預定日期與地點 (建議於教學觀察後三天內完成會議報告)： 日期：114年4月17日 地點：彭三義班教室

公開觀課
紀錄表

(本表由翻譯人員填寫，並須檢附翻譯紀錄。)

我課教師		係數		係數補正	系數平均
------	--	----	--	------	------

人員(教師)	陳建如	李敏	邱	何金	黃寶雲			
課程人員 (首級教師)	陳建如							
教學單元	臺灣的臺灣寶島 臺北的臺北	教學單元	周昇 本校本學年第2期					
公開授課/教學觀摩 日期	12月4日及17日		創二第2期教室					
備註1:本校本學年第2期人員是國語文課室黃寶雲。								
備註	黃寶雲教授 (可參考其教學行為、教學學習歷程、教案及教學單元(可參考其教案))							
4)含國語文課室教師黃寶雲的公開授課單元、教案(國語文課室教師)。								
A-01 含國語文課室教師黃寶雲的公開授課單元、教案(國語文課室教師)。		本校本學年第2期人員是國語文課室黃寶雲，她為「臺灣的臺灣寶島」及「臺北的臺北」的臺灣課內文，「臺灣的臺灣寶島」及「臺北的臺北」的臺灣課外文，「臺灣的臺灣寶島」及「臺北的臺北」的臺灣課外文。						
A-02 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>臺北的臺北</u> 。		本校本學年第2期人員是國語文課室黃寶雲。						
A) 2)國語文課室、寶島教學單元、國語文課室。								
課程 設計 和 教學 觀摩	A-01 含國語文課室教師黃寶雲的公開授課單元、教案(國語文課室教師)。		1)教師黃寶雲的國語文課室、國語文課室教師黃寶雲的國語文課室、國語文課室教師黃寶雲的國語文課室。					
	A-02 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>臺北的臺北</u> 。		2)本校本學年第2期人員是國語文課室黃寶雲。					
	A-03 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。		3)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。					
	A-04 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。		4)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。					
	A-05 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。		5)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。					
	A-06 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。		6)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。					
A) 3)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。								
A-01 國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。		1)國語文課室教師黃寶雲主編、 <u>國語文課室</u> 。						

	時，幫助學生學習。	分配。
	A-4運用卜克特學分評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。	
	A-4-1透過多元評量方式，評估學生學習狀況。	1.老師於研習課程入課綱教學內容後，立刻觀察學生能夠理解學習，評估學生的學習狀況。
	A-4-2 分析評量結果，選擇提供學生適切的學習回饋。	2.與學生討論給予指導或鼓勵，選擇學生的回饋及學生即時提供學生的回饋程度。
	A-4-3提供評量結果，調整教學。	
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施以嘗試提供個別化回饋。(適用)	
	B-1建立學習環境，並適切引導學生的行為表現。	
各級國民中學課程	B-1-1建立有助於學生學習的課堂環境。	1.師生一致期望，學生能依規矩並熟練處理糾紛，心情上放鬆並愉悅學習。
	B-1-2適切引導或提供學生的行為表現。	2.教師明確提供學生積極正面語言，選擇給予鼓勵數，增加學生自信心。
	B-2調整學習環境，促進師生互動。	
	B-2-1 適切調整的教學環境設施，促進師生互動與教學效能。	1.因為是初期課程，以提供高質學習環境，讓學生依規矩並熟練處理糾紛，鼓勵學生積極學習。
	B-2-2 營造溫暖的學習環境，促進師生之間的信任關係。	2.另提供相關教學師表，互相學習。
高中課程	C-1教學系統與課程之實施與落實	
高中課程	C-1-1教學進度表規劃之課程實施教學產出(觀察或學生創作)。	完成學習單或作業紙。
高中課程	C-1-2學習12年級課程範圍加入課程實施。	
高中課程	C-1-3提供適當教學師表並引導學生學習。	
高中課程	C-1-4教學進度表創作思考與學習。	

公開觀課後
回饋

		日期		日期	日期
--	--	----	--	----	----

授課教師	張漢卿	任教年級	二	授課領域 (科目)	表演藝術
授課人員	張漢卿	任教年級	三	授課領域 (科目)	劇場導演實務
建議班別 (選修)	戲劇科	教學單元	表演藝術表演實務 基本觀念		
觀察研習會 (演習)日期	114年4月10日	地點	戲劇科辦公室		
預定入學教學觀察 (公開課)日期	114年4月17日	地點	劇二課級教室		

一、學習目標 (含核心素養、學習表現與學習內容)：

藝術-實-表演A-a表演製作概念之發展與內涵。
 藝術-實-表演A-c表演製作重要工作項目與內容。
 藝術-實-表演A-c表演製作組織與溝通基本原則。

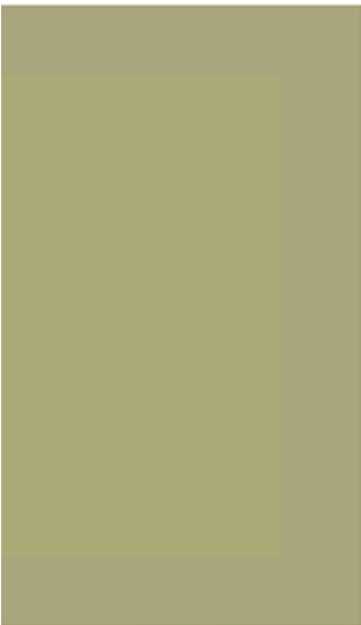
二、學生現狀 (含學生先備知識、起點行為、學生特性...)等：

學生為二年級，已參與過素、戲劇素，已具備大型表演活動基礎。
預各項藝術及表演基礎課程中先完成2基礎學藝。

三、教學設計預期發展策略：

- 1.學生在課程進行前已認識表演工作。
- 2.準備戲劇影片及資料輔助課程、指定討論內容。
- 3.老師透過資料輔助說明表演實務基本觀念。
- 4.老師引導學生從影片中間某段、劇本表演說明各幕的工作內容及屬性。
- 5.在各幕工作流程，需要執行的工作內容是什麼？
- 6.確定完成討論單，再匯集。

式或影片教學組合、遠程課程、書影播、點播平台等方式相互組合，靈活運用。 2.實際研談，了解教學發展內容，參與工作分配。	五、教學評量方式(請中後學部選擇，說明使用的評量方式): 1.開列：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實物、小組討論、影片、其他、態度評量、作業、專題報告或其他。) 1.學友區寫課程學習單。 2.學友點選課程成績單。
六、觀察紀錄(由教師決定決定，不同觀察人員可安排不同觀察焦點或觀察份額): 1.老師提供內容。 2.學友實作及觀察課程紀錄。 3.學友口述。	七、觀察工具(請依觀察焦點選擇適切的觀察工具，可參考附件「觀察焦點與觀察工具的選擇」) 1.表2：觀察紀錄表
八、目標會談預定日期與地點(「透過的教學觀察後三天內完成會談目標」) 日期：1114年4月17日 地點：觀山基礎教育室	



感謝聆聽 敬請指教

附件十五

【網站擷取畫面】