

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	☐ 國小、 ☐ 國中、 ☐ 高中、 ☐ 大學（碩博士）		
繳交文件	☐ 競賽報名表 ☐ 競賽概念文件 ☐ 作品品授權同意書		
教師一（主要聯絡人）			
姓名		性別	☐ 男 ☐ 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	☐ 男 ☐ 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	☐ 男 ☐ 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	☐ 國小 ☐ 國中 ☐ 高中 ☐ 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	☐ Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ AR 智慧眼鏡、 ☐ 其他_____ AR 應用類型： ☐ 圖形辨識、 ☐ 陀螺儀、 ☐ 其他_____ ☐ Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ HTC Focus2、 ☐ HTC Focus3、 ☐ HTC Elite、 ☐ Meta Quest2、 ☐ Meta Quest3、 ☐ 其他_____ ☐ Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ 混合實境智慧眼鏡、 ☐ 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

一、團隊介紹

二、教學動機與理念

三、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	☐ Augmented Reality(AR)擴增實境 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ AR 智慧眼鏡、 ☐ 其他_____ AR 應用類型： ☐ 圖形辨識、 ☐ 陀螺儀、 ☐ 其他_____ ☐ Virtual reality(VR)虛擬實境 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ HTC Focus2、 ☐ HTC Focus3、 ☐ HTC Elite、 ☐ Meta Quest2、 ☐ Meta Quest3、 ☐ 其他_____ ☐ Mixed Reality(MR)混合實境(ARkit/ARCore) 支援載具： ☐ 手機、平板、 ☐ 混合實境智慧眼鏡、 ☐ 其他_____
參考資料	
附錄	

四、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	

五、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

六、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。

七、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。

八、附件