

國立臺東大學附屬體育高級中學
110 學年度 D-1-2 資訊融入教學發展實施計畫

- 一、 依據：110 學年度高中優質化年度子計畫 D-1-2 資訊融入教學發展實施計畫。
- 二、 目的：提升學生學習動機及強化教師資訊能力培養，設計 VR/AR 資訊新興科技推展課程，學會善用網路資源來提高解決問題能力，藉由研習活動及教學活動來啟發教師團隊及學生思考及創造能力，透過網路資源庫，將學習成果儲存、分享、應用與創新，期望達到學習多元化，培養主動學習習慣及連結資訊能力與一般學習，達到學以致用。
- 三、 主辦單位：教務處、資訊小組
- 四、 實施內容：資訊融入教學發展時程表

計畫項目／活動內容	地點	時間	參加人員
D-1-2 資訊融入教學發展(AR/VR 主題增能研習	臺東體中 國中部電腦教室	12 月	校內教師同仁
D-1-2 資訊融入教學發展-探究與實作課程	一般教室	9-12 月	臺東體中學生
備註：			

※ AR/VR 主題增能研習活動(初階)流程：

時間	活動內容	地點	備註
14:30~15:20	報到/前言/介紹課程	國中部電腦教室	計畫負責人
15:30~16:20	AR/VR 初階課程/座談分享	國中部電腦教室	課程講師/計畫負責人
17:00~19:00	資訊教師社群共備課程/講師	教務處會議室	課程講師

※ AR/VR 主題增能研習活動(進階)流程：

時間	活動內容	地點	備註
14:30~15:20	報到/前言/介紹課程	國中部電腦教室	計畫負責人
15:30~16:20	AR/VR 進階課程	國中部電腦教室	主要講師：楊浩然老師
16:30~17:20	AR/VR 進階課程/座談分享	國中部電腦教室	計畫負責人

17:00~19:00	資訊教師社群共備課程/講師	教務處會議室	課程講師
-------------	---------------	--------	------

※資訊融入教學發展-探究與實作課程

教學主題/課程內容		課程學生	地點
主題一	VR x AR 初體驗/實作	國中部/高中部	電腦教室
主題二	<u>AR 擴增實境</u>	國中部/高中部	電腦教室
主題三	<u>VR 虛擬實境</u>	國中部/高中部	電腦教室
主題四	AR 擴增實境和 VR 虛擬實境的差異及實作	國中部/高中部	電腦教室
主題五	<u>MR 混合實境</u> / <u>XR 延伸實境</u>	國中部/高中部	電腦教室
主題六	VR x AR 應用及遊戲	國中部/高中部	電腦教室

五、經費概算：

項目	數量	單價	小計	備註
講座鐘點費	3	2,000	6,000	由 110 學年度高中優質化年度子計畫 D-1-2 資訊融入教學發展
授課鐘點費 (外聘)	4	400	1,600	
授課鐘點費 (內聘)	12	400	4,800	
諮詢費、輔導費、指導費	1	2500	2,500	
物品費	1	9000	9000	
印刷費	40	25	1,000	
材料費	20	200	4,000	
膳宿費 (AR/VR 主題增能研習活-初階)	5	80	400	
膳宿費 (AR/VR 主題增能研習活-進階)	5	80	400	
全民健康保險補充保費	1	315	315	
雜支	1	22,343	22,343	
總計			52,358	

經費來源：110 學年度高中優質化年度子計畫 D-1-2 資訊融入教學發展

六、本計畫陳校長核准後實施。