

附件 4

教育部 112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫(第 2 次徵件)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_____				
	2. 5G 網路現況：				
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 112-1 與 112-2 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"/> 112-1 <input type="checkbox"/> 112-2
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：_____	<input type="checkbox"/> 自然 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 科技
	課程節數	<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。</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 00 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 00 大學 00 教授製作教材，安裝於頭盔內，進行 00 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"/> 112-1 <input checked="" type="checkbox"/> 112-2
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"/> 112-1 <input type="checkbox"/> 112-2												
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	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>語文(國)</td> <td><input type="checkbox"/>語文(英)</td> <td><input type="checkbox"/>其他語文：_____</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>自然</td> <td><input type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>科技</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>藝術</td> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input type="checkbox"/>綜合活動</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>數學</td> <td><input type="checkbox"/>其他領域：_____</td> <td></td> </tr> </table>		<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：_____	
<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	範例一： 玩「樂」之聲 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。 教育元宇宙平臺網址：https://	
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"/> 112-1 <input checked="" type="checkbox"/> 112-2
班級數		學生人數	
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，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。)			
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
		編輯器 2	編輯器 2 介紹網址

		1. 廠商名稱： 2. 編輯器名稱：	
		平臺三： 1. 廠商名稱： 2. 編輯器名稱：	編輯器 3 介紹網址
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。			

教育部補(捐)助計畫經費申請表

※說明欄位文字請依實際編列項目增減※

申請單位：學校名稱(全銜)		計畫名稱：112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫(第 2 次徵件) (模式一：VR 與教育元宇宙融入教學)		
計畫期程：112 年 8 月 1 日(或視計畫核定日起算)至 113 年 12 月 31 日				
計畫經費總額：○元，向教育部申請補(捐)助金額：○元，自籌款：○元				
擬向其他機關與民間團體申請補(捐)助： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有				
補(捐)助項目	申請金額 (元)	核定計畫金額 (教育部填列) (元)	核定補助金額 (教育部填列) (元)	說明
人事費				1. 依據「公立中小學兼任及代課教師鐘點費支給基準表」編列代理代課鐘點費(國中/國小)及其補充保費。 2. 人事費項目之自籌款金額 元。
業務費				執行本計畫所需之經費，項目如下： 1. 訂有固定標準給付對象之費用：輔導費、出席費、鐘點費(含內/外聘講師及助教)、工作費(臨時人員)、臨時人員勞/健保及勞工退休金、全民健康保險補充保費、膳費等。(請自行依編列項目修正) 2. 國內差旅費(含交通費)參考國內出差旅費報支要點編列，核實支付。 3. 其他執行本計畫所需費用：VR 教材/軟體、資訊耗材(單價未達 1 萬元或耐用年限未達 2 年屬之)、資訊設備維護費、場地布置費、印刷費、雜支等。(請自行依編列項目修正) 4. 業務費項目之自籌款金額 元。
設備及投資				1. 執行本計畫所需之資訊軟硬體設備(單價 1 萬元以上且耐用年限 2 年以上)：0000000、0000000 等。(請自行依編列項目修正) 2. 設備及投資項目之自籌款金額 元。
合計				
承辦單位		主(會)計單位		首長

申請單位：學校名稱(全銜)	計畫名稱：112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫(第 2 次徵件) (模式一：VR 與教育元宇宙融入教學)
計畫期程：112 年 8 月 1 日(或視計畫核定日起算)至 113 年 12 月 31 日	
計畫經費總額：○元，向教育部申請補(捐)助金額：○元，自籌款：○元	
擬向其他機關與民間團體申請補(捐)助：■無 □有	
補(捐)助方式：■部分補(捐)助，指定項目補(捐)助：■否 【補(捐)助比率 ○%】。 地方政府經費辦理方式：■納入預算。 餘款繳回方式：■依據 前瞻基礎建設特別條例 第 6 條規定辦理繳回。彈性經費額度：■無彈性經費。	
<p>備註：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.本表適用政府機關(構)、公私立學校、特種基金及行政法人。 2.各計畫執行單位應事先擬訂經費支用項目，並於本表說明欄詳實敘明。 3.各執行單位經費動支應依中央政府各項經費支用規定、教育部各計畫補(捐)助要點及本要點經費編列基準表規定辦理。 4.上述中央政府經費支用規定，得逕於「行政院主計總處網站-友善經費報支專區-內審規定」查詢參考。 5.非指定項目補(捐)助，說明欄位新增支用項目，得由執行單位循內部行政程序自行辦理。 6.同一計畫向教育部及其他機關申請補(捐)助時，應於計畫項目經費申請表內，詳列向教育部及其他機關申請補助之項目及金額，如有隱匿不實或造假情事，教育部應撤銷該補(捐)助案件，並收回已撥付款項。 7.補(捐)助計畫除依本要點第 4 點規定之情形外，以不補(捐)助人事費、加班費、內部場地使用費及行政管理費為原則。 8.申請補(捐)助經費，其計畫執行涉及須依「政府機關政策文宣規劃執行注意事項」、預算法第 62 條之 1 及其執行原則等相關規定辦理者，應明確標示其為「廣告」，且揭示贊助機關(教育部)名稱，並不得以置入性行銷方式進行。 	

※依公職人員利益衝突迴避法第 14 條第 2 項前段規定，公職人員或其關係人申請補助或交易行為前，應主動據實表明身分關係。又依同法第 18 條第 3 項規定，違者處新臺幣 5 萬元以上 50 萬元以下罰鍰，並得按次處罰。

※申請補助者如符須表明身分者，請至教育部政風處網站(<https://pse.is/EYW3R>)下載「公職人員及關係人身分關係揭露表」填列，相關規定如有疑義，請洽教育部各計畫主政單位或政風處。

教育部補(捐)助計畫經費概算表

※補(捐)助項目可隨需求增減※

申請單位：學校名稱(全銜)	計畫名稱：112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫(第 2 次徵件) (模式一：VR 與教育元宇宙融入教學)
計畫期程：112 年 8 月 1 日(或視計畫核定日起算)至 113 年 12 月 31 日	
計畫經費總額：○元，向教育部申請補(捐)助金額：○元，自籌款：○元	
擬向其他機關與民間團體申請補(捐)助： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有	

補(捐)助項目		單價(元)	數量	總價(元)	說明
人事費	代理代課費		1 式		1. 國小教師每節課 336 元、國中教師每節課 378 元、高中教師每節課 420 元。 2. 支用學校教師參與本計畫相關增能研習、會議、活動之代課鐘點費，及於校內執行本計畫相關工作衍生之減授課等費用，得依執行需求彈性規劃。 3. 依據「公立中小學兼任及代課教師鐘點費支給基準表」編列辦理。 4. ○元*○節=○元。
	代理代課費補充保費		1 式		依相關規定編列。
	自籌款		1 式		簡述自籌款支應項目或於上述項目中註明
	小計				
業務費	輔導費		1 式		1. 邀請專家學者協助 5G 新科技學習學校事務之推動，每人每次上限 2,500 元。(每學期至少 2 次及每年 1 次公開觀課) 2. ○元*○人次=○元。
	出席費		1 式		1. 邀請專家學者參加具政策性或專案性之重大諮詢事項/會議，每人每次上限 2,500 元。 2. ○元*○人次=○元。 3. 依「中央政府各機關出席費及稿費支給要點」辦理。
	鐘點費		1 式		1. 依據「講座鐘點費支給表」編列：內聘講師上限 1,000 元、助教上限 500 元。外聘講師上限 2,000 元、助教上限 1,000 元。 2. ○元*○人時=○元。
	工作費(臨時人員)		1 式		1. 每人日 1,408 元(176 元*8 小時)。計畫執行期間，若勞動部公告調漲基本工資，不足額請由業務費項下勻支。 2. 凡屬「全國軍公教員工待遇支給要點」第 2 點規定之適用人員，不得支給工作費。 3. ○元*○人日=○元。
	臨時人員勞、健保及勞工退休金(雇主負擔)		1 式		1. 參考相關規定編列。 2. 勞保○元+健保○元+勞退○元=○元。
	全民健康保險補充保費		1 式		輔導費+出席費+鐘點費+工作費*2.11%。

	國內差旅費		1 式	1. 計畫執行人員配合本案相關事務公出或出差旅費等屬之，例如參與教育部、縣市政府辦理之活動、會議及教育訓練等。 2. 依國內出差旅費報支要點規定辦理。
	VR 教材/軟體		1 式	1. 執行計畫所需 VR 教材/軟體(金額未達 1 萬元之軟體購置或期間未達 2 年之軟體授權費用等屬之)，核實編列(核實支付)。 2. 軟體名稱及經費計算公式。
	資訊耗材		1 式	1. 執行本計畫所需周邊設備(單價未達 1 萬元或耐用年限未達 2 年)屬之，核實編列(核實支付)。 2. 例如…。
	資訊設備維護費		1 式	執行本計畫教學及活動所需之設備維護費，非行政庶務需求使用，核實支付。
	場地布置費		1 式	海報印製、看版、紅布條、指示牌等屬之(成品可運用於本計畫相關活動多次使用)，核實支付。
	印刷費		1 式	研習手冊、成果印製、講義資料、教材印刷等屬之，核實支付。
	膳費		1 式	1. 每人/餐上限：早餐 60 元、午/晚餐 100 元、茶點 40 元。 2. 辦理 1 日(含)以上者(活動時間逾 6 小時)，第 1 日不提供早餐，每人/日上限 240 元。第 2 日起每人/日上限 300 元。 3. 依據「教育部及所屬機關(構)辦理各類會議講習訓練與研討(習)會管理要點」編列辦理。
	其他所需經費項目			(請簡述需求說明，及經費計算公式) 項目請自行增刪。
	雜支		1 式	凡前經費項目未列之辦公事務(如文具、紙張、郵資等)及維繫本計畫執行所需費用即屬之。
	自籌款			簡述自籌款支應項目(如加班費、5G 網卡電信費、場地裝潢等)，或於上述項目中註明
	小計			
設備及投資	0000000 設備		1 式	1. 執行 5G 新科技學習運用所需之 0000000 設備。 2. 0 元*0 臺=0 元
	0000000 設備		1 式	1. 請分項列出執行計畫所需資訊軟硬體設備名稱。 2. 用途說明。 3. 經費預估說明。
	自籌款			簡述自籌款支應項目或於上述項目中註明
	小計			單價 1 萬元以上且耐用年限 2 年以上屬之。
	總計			