課程主題或名稱	中文名稱：元宇宙策展設計與實作—基隆中元祭		英文名稱：(選填) Metaverse Curation Design and Practice: The Keelung Ghost Festival	
108 課綱核心素養 (可複選)	A 自主行動	☒ A1. 身心素質與自我精進	☒ A2. 系統思考與問題解決	☒ A3. 規劃執行與創新應變
	B 溝通互動	☒ B1. 符號運用與溝通表達	☒ B2. 科技資訊與媒體素養	☒ B3. 藝術涵養與美感素養
	C 社會參與	☒ C1. 道德實踐與公民意識	☒ C2. 人際關係與團隊合作	☒ C3. 多元文化與國際理解
授課年段	☐ 高一 ☒ 高二 ☐ 高三		學分數(時數)	2
課程發展	☒ 研擬及試行 ☐ 精緻化已完成的課程		是否為全英或雙語課程	☐ 全英課程 ☐ 雙語課程 ☒ 上述兩者皆不是
課程屬性	☐ 部定必修 ☐ 校訂必修 ☐ 多元選修 ☐ 加深加廣選修 ☐ 補強性選修 ☐ 校訂選修(專精科目) ¹ ☐ 校訂選修(核心科目) ² ☐ 彈性學習時間(充實增廣課程) ☐ 彈性學習時間(補強性課程) ☐ 彈性學習時間(自主學習) ☐ 探究與實作(自然領域) ☒ 探究與實作(社會領域) ☐ 其他_____			
課程領域/類型 (可複選)	課程領域 ☐ 語文 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 科技 ☐ 健康與體育 課程類型 ☐ 跨領域/科目專題 ☒ 實作(實驗)及探索體驗 ☐ 職涯試探 ☐ 特殊需求領域 ☐ 其他(若為單科可選此項並寫明所屬科目)_____			
使用的數位學習平臺 (可複選)	☐ 因材網 ☐ 酷課雲 ☐ E-Want ☐ Hahow ☐ 均一平臺 ☒ google classroom ☐ 微軟 TEAMS 平臺 ☒ 其他：Omeka S			

¹ 校訂選修(專精科目)為綜高之課程類型

² 校訂選修(核心科目)為綜高之課程類型

使用的載具/設備/軟體	硬體： ☒ 平板 ☒ 電腦 ☐ 大屏 ☒ 投影機 軟體：Curation Cosmos、Omeka S	
實施指南 (可複選)	學生數位學習	教師的數位教學應用
	☒ SL-2-1. 熟練運用線上學習資源，包括數位教材、軟體和影片，增強學習意願。	☒ TT-2-1. 運用數位學習平臺組織教學資源，如課程包、數位教材、線上模擬軟體等，整合不同數位工具，以提升教學品質。
	☐ SL-2-2. 具自行排除基礎資訊問題的技術。	☐ TT-2-2. 能使用數位評估工具，如線上測驗、評分系統或共編文件，了解學生學習情形並評估學習成效。
	☐ SL-2-3. 經常使用數位學習平臺(LMS)，建立管理自我學習進度與建立自學習慣。	☒ TT-2-3. 運用數位工具如Padlet、生成式AI…進行課程與教學共備。
	☒ SL-2-4. 透過線上合作與同儕互動，進行有意義的學習。	☒ TT-2-4. 以教學策略促使學生靈活轉換學習模式，如四學1模式。(自學、導學、共學、互學)
	☒ SL-2-5. 完成線上作業或測驗，能檢視學習過程與結果，作為調整自己學習目標與策略的依據。	☒ TT-2-5. 以各種教學型態如線下與線上混成，切換不同的學習環境，以增進學習效果。
	☒ SL-3-1. 能夠建構自己的學習地圖，並發展自我監控與調整學習的能力。	☒ TT-2-6. 營造彈性和友善的學習氛圍，和安心運用數位的學習環境。
	☒ SL-3-2. 能夠決定自己的學習目標與任務，並透過使用協作工具，如共編文件、線上白板、視訊會議等，進行自學和共學。	☐ TT-2-7 成為數位公民(註1)的基本素養，營造良好的師生與生生之間的互動關係。
	☒ SL-3-3. 善用各種形態展現成果，如多媒體等。	☒ TT-3-1. 針對不同程度的學生，設計異質分組或同質分組教學，運用數位工具提供適性學習任務。
	☐ SL-3-4. 參與線上討論和學習社群，分享資源和經驗。	☐ TT-3-2. 能夠運用線上與線下形成性評量蒐集學生學習情形、提供學生學習回饋，並用以規劃學生之後的學習。
☒ SL-3-5. 利用數位學習平臺並納入生成式 AI，根據個人的學習模式和進度選擇合適的教材、進度和練習。	☒ TT-3-3. 運用數位學習平臺 (LMS)追蹤學生歷程、進度與成果。	

	☐ SL-3-6. 使用線上的學習回饋，檢視學習過程，運用數位工具協助即時評估，根據結果調控自己學習進度。	☒ TT-3-4. 在課程與教學設計，善用虛實整合的多樣性學習活動，包含多種互動學習方式、同步與非同步模式等，突破空間與時間限制，提供學生更具彈性的學習進度與模式。
	☐ SL-3-7. 認識網路使用的權利、義務與倫理。	
	☒ SL-3-8. 發展媒體識讀的能力，能分辨事實真偽，能正確地解讀所收到的資訊並對傳播的訊息負起責任。	
<p>課程理念與目標</p>	<p>本課程在探索 AI 技術應用於歷史文化的研究與分析、帶領學生認識人文社會的價值與文化資產的意義。藉由探究基隆中元祭的歷史、文化與現代意義的相關實作，引領學生將 A I 技術運用在歷史研究等領域的應用。並培養學生透過設計思考與 A I 工具應用，以人為本、以史為對象、進行分析及數位策展的技能，使學生具備數位創作、A I 思為、批判性思考與團隊合作的能力，進而永續文化資產的價值與意義、實踐人文與科技兼備的多元跨域能力。</p>	

課程與教學設計
教學大綱

(一)課程內容、教學方法、媒材、評量、策略等。(300字以內)

(二)教學大綱：**(可以依照課程週數增減)**

週次/序	單元/主題	內容大綱
一	課程導論 與 AI 工具介紹	1. 課程目標、評量方式 2. 介紹運用軟體等 AI 技術
二	介紹 AI 工具 與 Curation Cosmos	1. 建立課程專案，介紹策展功能 2. Curation Cosmos (CC) 3D 展間教學
三	策展工具 與資源介紹	1. 3D 模型素材庫 2. 2D 圖轉 3D AI 工具 3. 2D 圖庫 4. Skybox 5. Blender 6. 小畫家 3D 7. Nomad Sculpt - 3D 雕刻建模(APP)
四	基隆中元祭 的歷史	1. 運用 AI 進行資料搜集與閱讀 2. AI 文字摘要與關鍵字分析 3. 探討中元祭的起源、歷史演變與民俗意涵
五	儀式與活動	1. 探究放水燈、普渡、等科儀 2. 收集策展所需歷史圖片與影像
六	研究計畫制定	分組與訂定線上策展主題與內容
七	AI 與文本分析 及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 1：開燈夜 / 起燈腳
八	AI 與文本分析 及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 2：老大公廟開龕門
九	AI 與文本分析 及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 3：豎燈篙
十	AI 與文本分析 及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 4：主普壇開燈放彩

	十一	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 5：迎斗燈	
	十二	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 6/放水燈	
	十三	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 7/中元普度	
	十四	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 8/法國公墓祭	
	十五	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 9：送孤 / 跳鐘馗	
	十六	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 10：關龕門	
	十七	AI 與文本分析及展間視覺化設計	1. 運用 AI 製作文本、比對史料正確性、進行展間設計 2. 設計主題：中元祭祭典科儀 11：交接手爐	
	十八	期末發表與回饋 (實作分享)	小組策展設計理念分享 各組意見回饋	
	十九	期末發表與回饋 (實作分享)	小組策展成果報告 各組發表，老師與同學意見回饋，課程總結	
學生學習表現與成果 (若課程發展在研擬階段可以免填)		(200 字以內)		

教師教學反思	(200 字以內)
學生課堂學習照片 (1 張，請勿追加照片) (若課程發展在研擬階段可以免填)	照片 請簡述說明照片內容(20 字內)