

113 學年度廣達「設計學習」計畫-學習設計師 申請說明

一、甄選對象：現職國小、國中教師，以個人身分提出申請並為實際執行的教學者。

二、甄選須知：

1. 參與班級：以 113 學年度就讀 4 年級至 9 年級的學生為主，至少 1 個(含)以上班級或社團學生參與。
2. 教學團隊：可個人或號召校內、跨校教師夥伴至多三人，**共同實踐課程**。
3. 申請項目：請評估自身所擁有的師資專長及教學資源，進行策展或數位任務之申請。
(例如：數位任務，學生須以程式語言或其他科技工具打造成果，申請前請思考是否有相關數位、科技資源可運用。)
4. 課程實施：申請者需於民國 113 年 8 月 1 日至民國 114 年 5 月 31 日，於 113 學年度課堂中實踐，此課堂可為正式、彈性或社團課。
5. 課程成果：需提供 1-3 件學生作品於【成果展暨交流論壇】共同展出

三、所獲資源：

1. **【學習設計師修煉營】**：必須參與共三天兩夜(24 小時)課程，本會將媒合學習設計師與他校教師共組團隊，設計學習任務，並由基金會支付參與教師食宿。培訓地點：日月潭青年活動中心，時間：數位任務 8/3-5、策展任務 8/6-8。**申請者及團隊夥伴必全員參與**，若無法參與者視同放棄。
2. **【期中交流座談會】**：必須參與共 3 小時課程，透過各校分享現階段教學設計與學生作品，透過顧問團引導，精修任務及教學內容，協助各校找出自身創意亮點。規劃於每年 11 月底-12 月初的周六辦理。
3. **【成果展暨交流論壇】**：必須參與共 5 小時課程，透過顧問團後設分析各校案例，引導學員有意識地看見參與計畫學校的任務亮點，進而促發跨校教師社群交流，分享更多實務經驗與點子。規劃於每年 7 月中辦理。
4. **【專家顧問指導】**：藉由基金會的陪伴，了解各校執行計畫困境，協同本計畫專業顧問團或資深夥伴教師，提供專屬教學建議與經驗分享。
5. **【教學補助款】**：若以一個人實踐計畫將補助新台幣 1 萬元；若能自組小團隊，每增一人補助 2500 元，至多 3 人參與補助 1.5 萬元。此筆費用將撥付至申請計畫教師個人帳戶，算個人所得，每校至多錄取一個申請案。

四、計畫結案：

1. 計畫執行成效
2. 任務設計：學生任務信、任務規格與水準、點子實驗室、任務充電站
3. 歷程記錄：觀察學生、拍照、錄影
4. 教學心得分享：教學實施及心得分享、三個不同學習表現的學生案例
5. 經費結算表：補助款用於計畫中實際支出明細表
6. 學生學習經驗問卷：參與計畫的學生進行填寫，提供掃描電子檔

113 學年度 廣達「設計學習」計畫-學習設計師 申請表

| 一、教師基本資料 | | | |
|---|---|------|--|
| 申請者姓名 | | 學位專業 | |
| 教師身份 | <input type="checkbox"/> 班級導師 <input type="checkbox"/> 科任老師 <input type="checkbox"/> 其他 職稱_____ | | |
| 授課領域 | | | |
| 聯絡電話 | | 電子信箱 | |
| 手機 | | 服務學校 | |
| 申請項目 | <input type="checkbox"/> 策展任務 <input type="checkbox"/> 數位任務 | | |
| 您是否已找到校內或校外教師共組教師社群實施本年度任務設計？ <input type="checkbox"/> 否（以 1 個人參加，且願意於學習設計師修煉營中與他校教師夥伴共備課程） <input type="checkbox"/> 是（ <input type="checkbox"/> 共 2 人參加 <input type="checkbox"/> 共 3 人參加） （請於下表填入共同實施任務之教師資料，表格若不足，請自行新增） | | | |
| 教師姓名一 | | 學位專業 | |
| 教師身份 | <input type="checkbox"/> 班級導師 <input type="checkbox"/> 科任老師 <input type="checkbox"/> 其他 職稱_____ | | |
| 授課領域 | | | |
| 聯絡電話 | | 電子信箱 | |
| 手機 | | 服務學校 | |
| 教師姓名二 | | 學位專業 | |
| 教師身份 | <input type="checkbox"/> 班級導師 <input type="checkbox"/> 科任老師 <input type="checkbox"/> 其他 職稱_____ | | |
| 授課領域 | | | |
| 聯絡電話 | | 電子信箱 | |
| 手機 | | 服務學校 | |
| 二、計畫實施規劃 | | | |
| 實施課堂 | <input type="checkbox"/> 正式課堂（課堂名稱：_____） <input type="checkbox"/> 社團課堂（社團名稱：_____） | | |
| 實施年級 | <input type="checkbox"/> 4 年級 <input type="checkbox"/> 5 年級 <input type="checkbox"/> 6 年級 <input type="checkbox"/> 7 年級 <input type="checkbox"/> 8 年級 <input type="checkbox"/> 9 年級 | | |
| 實施班數 | （ ）班 | | |
| 參與學生數 | （ ）人 | | |
| 是否結合其他計畫實施 | <input type="checkbox"/> 是（計畫名稱：_____） <input type="checkbox"/> 否 | | |

三、申請動機

請從下列項目中勾選「V」您申請本計畫的動機。(可複選)

- () 對本年度任務議題「『__』韌家園」有興趣
- () 對廣達「設計學習」計畫有興趣
- () 對「設計本位學習」(Design-Based Learning 簡稱 DBL) 課程模式有興趣
(DBL 課程模式結合 PBL(Project-Based Learning)及「設計思考」(Design Thinking))
- () 想改變學生的學習模式
- () 想提升自己的教學能力
- () 想尋找志同道合的教學夥伴
- () 想改變學校的學習文化
- () 其他，請簡述動機_____。

四、教學現況與願景

請簡述您目前所遇教學困境，並期待在參與本計畫後能帶來的改變。(至多 300 字)

五、策展架構表:

申請**策展任務**填寫，請從「『__』**韌家園**」出發（請參閱簡章 八、年度任務議題 之說明），並符合任務設計規格「**要/不要**」，進行本表單填寫。請以**策展人**的角度出發撰寫。建議可依參考數字標號順序構思。

| | | | |
|---|---|-------------|-------------|
| ③ 展覽名稱 ：「__」 韌家園 （？問號處請填入與欲解決問題最相連的關鍵字） | | | |
| <div>①問題情境：（請根據目前家園所遭遇的困境進行說明）</div> <div>②展覽概念：（說明這個展覽主要想傳遞的訊息與核心概念）</div> | | | |
| ④ 展區名稱 （展覽分成哪些部分？） | 展區一 | 展區二 | 展區三 |
| ⑤ 展品選件 （以哪些作品呈現展覽主題？） | 大師作品 （請填寫古今中外之藝術作品、電影、工藝品、有形文化資產、無形文化資產...等，非寫學生作品形式） | 大師作品 | 大師作品 |

※填寫空間若不足，請自行增減。

五、數位任務架構表:

申請數位任務填寫，請從「『__』韌家園」出發（請參閱簡章 八、年度任務議題 之說明），並符合任務設計規格「要/不要」，進行本表單填寫。請以設計師的角度出發撰寫。建議可依參考數字標號順序構思。

| | |
|---------|---------------------------------|
| ①問題情境 | (請根據目前家園所遭遇的困境進行說明) |
| ②欲解決問題 | (從上述家園困境中，最想要解決的問題是?) |
| ③任務主題名稱 | 「__」韌家園 (空白處請填入與欲解決問題最相連的關鍵字) |
| ④經典案例 | (回應欲解決的問題，請先蒐集相關的 3-5 件案例或產品設計) |
| ⑤科技應用 | (我預計結合哪些數位科技工具來解決上述問題?) |

※填寫空間若不足，請自行增減