

附件三

**113學年度廣達「設計學習」計畫-學習設計師 申請說明**

1. 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 | 🗆班級導師 🗆科任老師 🗆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 | 🗆策展任務 🗆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？🗆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） 🗆是（🗆共2人參加 🗆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 | 🗆班級導師 🗆科任老師 🗆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 | 🗆班級導師 🗆科任老師 🗆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** | 🗆正式課堂（課堂名稱： ）🗆社團課堂（社團名稱： ） |
| **實施年級** | 🗆 4年級 🗆5年級 🗆6年級 🗆7年級 🗆8年級 🗆9年級 |
| **實施班數** | （ ）班 |
| **參與學生數** | （ ）人 |
| **是否結合其他計畫實施** | 🗆是（計畫名稱： ）🗆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。

|  |
| --- |
| **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) |
| **問題情境：**(請根據目前家園所遭遇的困境進行說明)**展覽概念：**(說明這個展覽主要想傳遞的訊息與核心概念) |
| **展區名稱**(展覽分成哪些部分？) | **展區一** | **展區二** | **展區三** |
| **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。

|  |  |
| --- | --- |
| **問題情境**  | (請根據目前家園所遭遇的困境進行說明) |
| **欲解決問題** | (從上述家園困境中，最想要解決的問題是？) |
| **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) |
| **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) |
| **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