

112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112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、跨校教師夥伴至多共三人參加。
 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112年8月1日至民國113年2月29日(112學年度上學期)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，媒合學習設計師與他校教師共組團隊，共同設計學習任務及課程，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。培訓時間：數位任務8/8-10，策展任務8/15-17。**申請者及團隊夥伴必須參與**，若無法參與者視同放棄本次申請案。
 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4月底-5月的週六辦理。
 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】：每案申請1-2萬元，若以一個人實踐計畫將補助新台幣1萬元，若兩人實踐補助1.5萬元、三人以上實踐則最高補助2萬元。此筆費用將撥付至申請計畫教師個人帳戶，算個人所得，每校至多錄取兩個申請案。
- 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. 任務歷程記錄：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. 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

112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"/> 2個人參加 <input type="checkbox"/> 3個人參加） （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		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「韌性家園」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「韌性家園」出發（請參閱簡章 七、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：			
1問題情境：（可參考簡章七、年度任務議題-規格「要/不要」進行撰寫。）			
2展覽概念：（說明這個展覽主要想傳遞的訊息與核心概念）			
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。

六、數位任務架構表：

申請數位任務填寫，請從「**韌性家園**」出發（請參閱簡章 七、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	(可參考簡章七、年度任務議題-規格「要/不要」進行撰寫。)
2欲解決問題	請思考是什麼能讓家園更有韌性？所以想要達到這個目標會遇到什麼樣的問題或困境。
3經典案例	(尋找現有的產品或案例，請填寫至少3-5件案例作品)
4科技應用	(將運用哪些數位科技來解決上述問題?)

※填寫空間若不足，請自行增減