

附件三

**112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 | 🗆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（🗆2個人參加 🗆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 | 🗆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。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **展覽名稱：** | | | |
| **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。)  **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。

**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。

|  |  |
| --- | --- |
| **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。) |
| **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。 |
| **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) |
| **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