

111 學年度 廣達「設計學習」計畫 申請表

一、學校基本資料				
學校名稱		學校地址		
教育優先區	☐ 是 ☐ 否	學校校訂課程		
學校班級數		學生總人數		教師總人數
校長姓名		聯絡電話		
電子信箱				
☐ 曾參與廣達文教基金會的計畫_____ (計畫名稱)_____				
☐ 未曾參與				
二、教學團隊基本資料				
主要聯繫教師 姓名一		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	
教師姓名二		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	
教師姓名三		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	
教師姓名四		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	
教師姓名五		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	
教師姓名六		教學領域		
教師身份	☐ 班級導師 ☐ 科任老師 ☐ 其他 職稱_____			
聯絡電話		電子信箱		
手機		服務學校	☐ 本校 ☐ 他校(填寫 <u>學校名稱</u>)	

實施班級	☐ 一個班（共_____位學生） ☐ 二個班（共_____位學生）	
學生年級	☐ 4年級、 ☐ 5年級、 ☐ 6年級、 ☐ 7年級、 ☐ 8年級、 ☐ 9年級	
申請類別	☐ 策展任務學校：補助三萬元 ☐ 數位任務學校：補助三萬元 ☐ 微行動學校-策展任務：補助三萬元	
教育推廣增額補助	☐ 不申請	☐ 申請 （視學校需求申請，項目一、二可同時提出）
【項目一】	※注意：本項目為 <u>單選</u> ☐ 融入校訂課程：大校補助一萬元 / 小校補助五千元 （本會定義「大型學校」為18班以上且學生數達440人以上） ☐ 融入全年段實施：補助一萬元，且參與班級至少四個班以上。 （預計於_____年級實施，總計_____個班級， 預計實施在_____課堂中。） ☐ 融入跨年段實施：補助一萬元，且參與班級至少四個班以上。 （預計於_____年級實施，總計_____個班級， 預計實施在_____課堂中。）	
【項目二】	※注意：本項目能 <u>複選</u> 。 （為促使本計畫影響效益擴大，若同時申請 <u>跨校參觀</u> 與 <u>跨校聯盟</u> ，跨校參觀學校不可為跨校聯盟學校。） ☐ 跨校觀摩成果：補助一萬元（預計邀請三校師生到校觀摩） 第一校_____（填寫學校名稱） 第二校_____（填寫學校名稱） 第三校_____（填寫學校名稱） ☐ 跨校教師社群： ☐ 聯盟一校補助一萬元 ☐ 聯盟二校以上補助二萬元 學校名稱：_____ 主要聯絡人：_____ 連絡電話：_____ 電子信箱：_____ 教授科目：_____	
行政團隊願意支援： - 公假派代 - 優先排課-申請本計畫之團隊教師都能教授同一班級。 - 提供團隊教師於每周有共同的連續兩節空堂做課程交流使用。		
教務主任簽名：_____ 校長簽名：_____		校長 用印

三、申請動機

請從下列項目中勾選「V」代表貴校教學團隊申請本計畫的動機。(可複選)
若項目中沒有關於您申請動機的選項，請勾選「其他」，並簡述您的申請動機。

- ☐ 對本年度任務議題有興趣
- ☐ 對廣達「設計學習」計畫有興趣
- ☐ 對「設計思考」(Design Thinking)有興趣
- ☐ 對「設計本位學習」的教學模式有興趣(Design-Based Learning 簡稱 DBL)
- ☐ 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、學校現況與願景

請簡述學校目前所遇教學困境，並期待在參與本計畫後所帶來的改變。(至多 300 字)

五、點子實驗室

請提供可讓參與本計畫學生共同發表、討論的專屬空間。(請附上空間照片二張)

六、年度任務

【任務說明】

1. 年度任務議題：「無礙無齡」
2. 年度任務說明：期許學校師生能發掘在地或特定高齡族群生活上、環境上、心理上、社會上等「障礙」(可搭配馬斯洛需求理論)，並在探究、回應、解決「礙」的歷程中，連結到學生自身，思考此障礙是否也是自身或其他人的困擾呢？進而理解好的設計、好方案，是全齡的，是通用的，且適用於人類全體，具有普遍性的價值，而非單純的同理高齡者、為高齡者解決問題的任務設計。「無齡」是一種破除對自己年齡刻板印象限制的心理狀態或生活態度，生活可以不因年齡增長、身體老化，而侷限自己對於美好的追求與人生體驗。
3. 任務設計規格：本次任務設計，必須符合下述「要/不要」規格。

要	要探索特定範圍的高齡對象且年滿 65 歲以上的長者們 要進行田野調查發掘出符合上述長者們所遭遇的障礙 所發掘的高齡者障礙要能與社會大眾及學生連結 學生對高齡社會的樣貌有具體的形塑 要歸納上述探究後展現對「無齡」的獨特觀點或作法
不要	高齡者不要只是自己的家人或某一位對象 對高齡者的認識與理解訊息來源不要只是新聞或網路 不要只是從旁觀者的角色來探究高齡者所遭遇的障礙 不要天馬行空想像或毫無根據的回應「無礙」生活 不要只是套用現成的對無齡的定義

【需求勾選】

本次任務設計根基於「人的需求」出發，請從馬斯洛 Maslow 需求層次，擇一項欲關注的需求層次進行貴校任務設計發想。(請擇一項勾選☐，不可複選)

第一層：☐生理

第二層：☐安全

第三層：☐愛與歸屬

第四層：☐自尊

第五層：☐自我實現



六之一、策展架構表：（申請策展任務學校填寫）

請團隊老師共同討論，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。

② 展名：			
① 展覽概念： （說明這個展覽主要想傳遞的訊息與核心概念） 			
③ 展區名稱 （展覽分成哪些部分？表格可自行刪減）	展區一 	展區二 	展區三 
④ 展品選件 （用哪些作品呈現展覽主題？）	大師作品 （可以為藝術作品、電影、工藝品、有形文化資產、無形文化資產…等）	大師作品	大師作品

※填寫空間若不足，請自行增減。

六之二、數位任務架構表：（申請數位任務學校填寫）

請團隊老師共同討論，以設計師的角度出發，打造關於「無礙無齡」的產品或方案，建議參考數字標號順序構思。

⑥作品名稱			
①問題意識	(從同理心出發，說明在地或特定地區高齡者的共同需求為何？陳述欲解決問題的動機。)		
②解決問題 (將問題拆解至少2-5 個小問題)	問題一	問題二	問題三
③經典案例 (站在大師肩膀上學習，尋找現有的產品或案例。)			
④科技應用 (將運用哪些數位科技來解決問題？)(請與③比較，尋找之間共同性，並說明自己設計的獨特性。)	科技應用： 共同性： 獨特性：	科技應用： 共同性： 獨特性：	科技應用： 共同性： 獨特性：
⑤作品新契機	設計一個前所未見會《 》(功能)的【 】(數位裝置)，開啟你我「無礙無齡」的新契機。		

※填寫空間若不足，請自行增減

七、校訂課程架構：(若無申請此項補助者，免填寫)

請簡述本計畫與貴校校訂課程結合樣貌，請以圖示說明為佳。