

# 廣達

## 「設計學習」計畫

Design Learning Makes Learning Desirable.



廣達文教基金會

Quanta Culture & Education Foundation

### 109學年度 甄選說明



壹、甄選類別

貳、甄選條件

參、年度任務

肆、計畫聯絡人

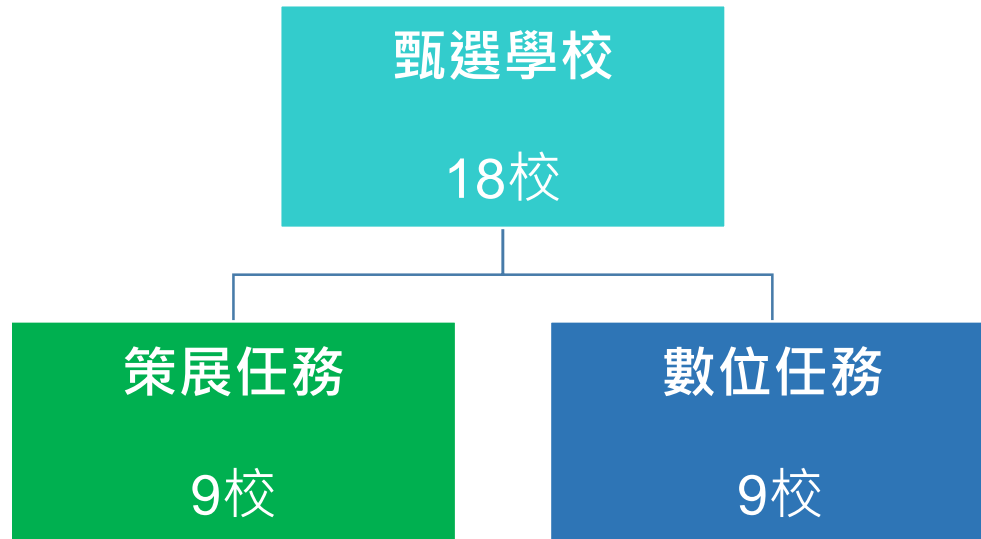


# 壹、甄選類別



廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation

## 甄選類別一



以「**策展思維**」轉動教與學，最終學生以策畫出一個**展覽**為任務成果。

以「**運算思維**」轉動教與學，最終學生使用科技工具，打造**解決問題的方案/產品**為任務成果。

## 甄選學校



甄選學校會建議由以下身份的學校申請喔！

- 從未參與過的學校
- 參與本計畫二年以下學校
- 老學校想從策展轉數位類
- 第二年想持續數位類學校
- 老學校還想再參加暑期培訓

## 甄選類別二

微行動學校

策展任務

- 只限參與本計畫**二年以上**的學校申請
- 實施計畫的教師團隊至少需有**2位**為參與本計畫二年以上。
- 錄取校數視提案狀況，經本會審查符合者得以實施。
- 數位任務尚未有學校執行達二年以上，故本年度僅開放策展任務的申請。
- 因是資深學校，故不需參與本年度暑假教師工作坊培訓。本會將邀請教練團協助審閱貴校相關學生任務信、規準...，以利開學後的任務進行。

## 提供資源

甄選類別	甄選學校		微行動學校
任務屬性	策展任務	數位任務	策展任務
甄選校數	9校	9校	經本會審核後實施
補助金額	3萬元	3萬元	3萬元
增額補助	為讓更多學生及教師能夠參與本計畫效益，鼓勵各校擴大參與規模，本會將依各校計畫申請內容進行評選後再予補助執行。(詳參本簡報第頁說明)		
所獲資源	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 專家顧問諮詢</li><li>■ 教學補助款</li><li>■ 暑期教師工作坊</li><li>■ 學生體驗學習課程</li><li>■ 期中交流座談會</li><li>■ 成果展暨交流論壇</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>■ 專家顧問諮詢</li><li>■ 教學補助款</li><li><input type="checkbox"/> 暑期教師工作坊(不用參加)</li><li><input type="checkbox"/> 學生體驗學習課程(不用參加)</li><li>■ 期中交流座談會</li><li>■ 成果展暨交流論壇</li></ul>

# 壹、甄選條件



廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation



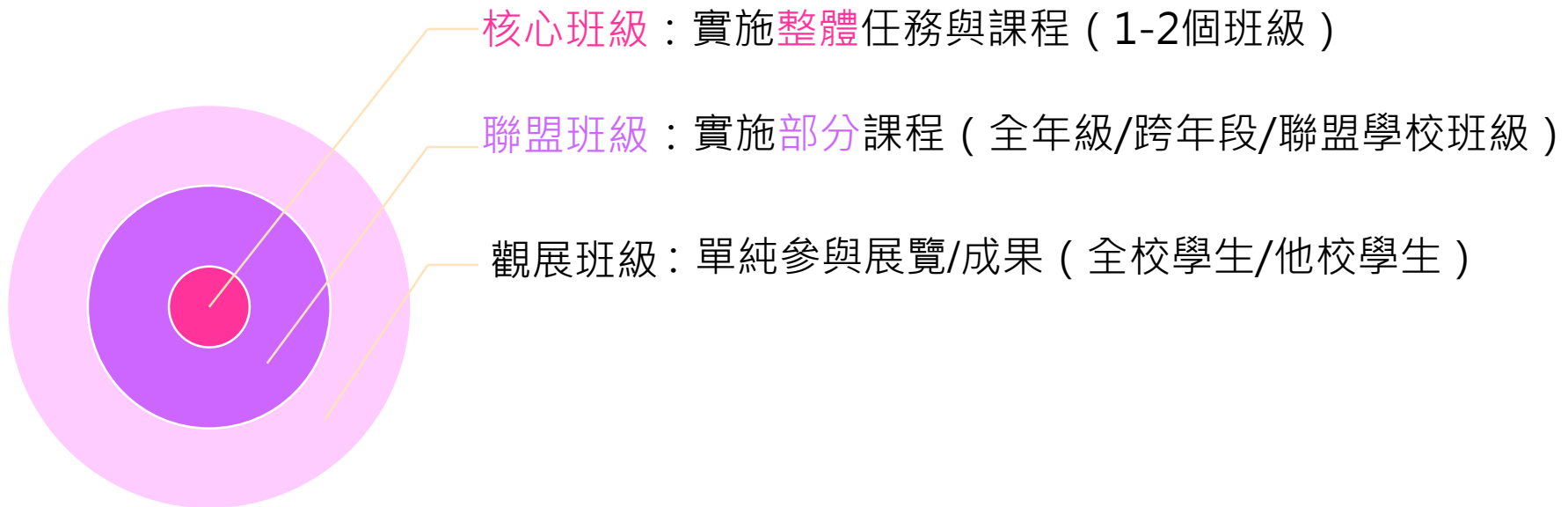
## 教學團隊

- 申請對象：全台灣國中、國小 (申請者須為實際參與的教學者)
- 教學團隊：

甄選類別	甄選學校 / 微行動學校	
任務屬性	策展任務	數位任務
團隊成員	3-6人 必含實施計畫核心班級導師 ( 1-2位 ) 需一半以上的成員共同任教於核心班級	
領域合作	至少跨二個領域以上， 必含藝術與人文領域	至少跨二個領域以上， 必含資訊專長教師  ( 學生須使用程式語言或結合其他硬體打造成果，若校內無專業師資，可以補助款外聘講師教學 )

## 參與班級

以109學年度就讀4年級至9年級的學生為主，每校以1-2個班為**核心班級**實施本計畫，因本計畫結合多項領域課程，各校可視課程內容擴散至其他班級或年段進行，促使更多學生受益。



## 教育推廣增額補助

- 目的：為讓更多學生及教師能參與本計畫，鼓勵各校擴大規模，故提供此增額補助，本會將依各校計畫申請內容進行審查，惟通過者再予以補助執行。
- 注意：
  - 1.分兩項目提供申請，各校可視需求提出或不申請。
  - 2.項目一僅能單選
  - 3.項目二則可複選
  - 4.項目一、項目二可同時提出申請

## 項目一

- 注意：

- 1.此項目僅能**單選**

- 2.本會定義「大型學校」為全校**18班**以上且學生數達**440人**以上

項目一	補助款	條件限制
融入校本課程	20,000元 10,000元	<b>大型學校</b> 將本計畫融入校本課程實施 <b>小型學校</b> 將本計畫融入校本課程實施
全年級/跨年段實施	10,000元	將本計畫融入全年級或跨年段實施學校 且 <b>參與班級至少四個班以上</b>

## 項目二

- 注意：

- 1.此項目可複選

- 2.若同時申請項目二所有子項，則須邀請共四校到貴校觀展，而其中一校須實施貴校計畫中的部分課程。

項目二	補助款	條件限制
跨校觀摩成果	10,000元	能邀請三校師生到校觀摩夥伴學校成果發表/展覽。
跨校聯盟課程	10,000元	能邀請他校教師共同實施本計畫部分課程於聯盟學校內，且該校師生需至夥伴學校觀摩成果發表/展覽。

## 行政支持

- 優先排課：教學團隊需共同任教於核心班級，且每週兩節連續空堂可相互討論課程，請校方協助參與團隊優先排課，以利本計畫課程執行。
- 公假派代：教學團隊將參與暑期教師工作坊、學生體驗學習、期中交流座談、成果展覽交流論壇，屆時敬請校方惠允參與教師公假或派代協助。
- 點子實驗室:須提供一個空間，為參與教師團隊、執行班級學生用以討論、陳列歷程或作品之用。(如後建議)

# Design Learning Makes Learning Desirable.

## ● 點子實驗室：

1. 以一個專屬空間作使用為最佳選擇。
2. 若校內無足夠空間，則可於核心班級教室內找空間，進行階段性作品交流分享。



# 參、年度任務



廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation



## 年度任務主題

### 「七老八十新契機-逆轉高齡的社會與人生」

全球受到平均壽命延長與生育率下降的影響，世界高齡人口正快速擴張，依據國家發展委員會研究，預估台灣將於六年後邁入超高齡社會，在2065年每10人中，約有4位是65歲以上老年人口，此4位中則即有1位是85歲以上之超高齡老人，這是你我都將面臨到的未來。

過去舊時代以「高勞動」來增加產能，人會因年齡漸長，退出職場而失去社會價值，體力無法勞動而被社會視為弱勢，甚至是負擔；加上敬老尊賢的社會傳統，家人往往從照護的觀點對待高齡者。21世紀，時代快速變遷，醫療與社會的開放多元性，高齡者不等同弱者，高齡者有很多經驗與能力能貢獻回饋社會的不同需求，更有很多人生潛力有待開發。

# Design Learning Makes Learning Desirable.

為逆轉我們對高齡社會的迷思，本年度計畫將以「七老八十新契機-逆轉高齡的社會與人生」為任務，邀請設計學習計畫的師生跳脫作為照顧者的角度，懂得以高齡者的視角出發，綜觀兩個向度：1、由社會出發-社會對待高齡者的態度；2、由個人出發-高齡者自身的人生潛力，來進行本次任務的探究，以「逆轉」為關鍵概念，為高齡社會創造一個前所未有的「新契機」。

# Design Learning Makes Learning Desirable.

※針對本次年度任務主題，請從下述的面向，擇一聚焦相關任務討論。

- 由社會出發-社會對待高齡者的態度
- 由個人出發-高齡者自身的人生潛力

# Design Learning Makes Learning Desirable.

※請以馬斯洛Maslow需求理論(請勾選一個層次、項目)，進行相關任務設計。

第一層：生理

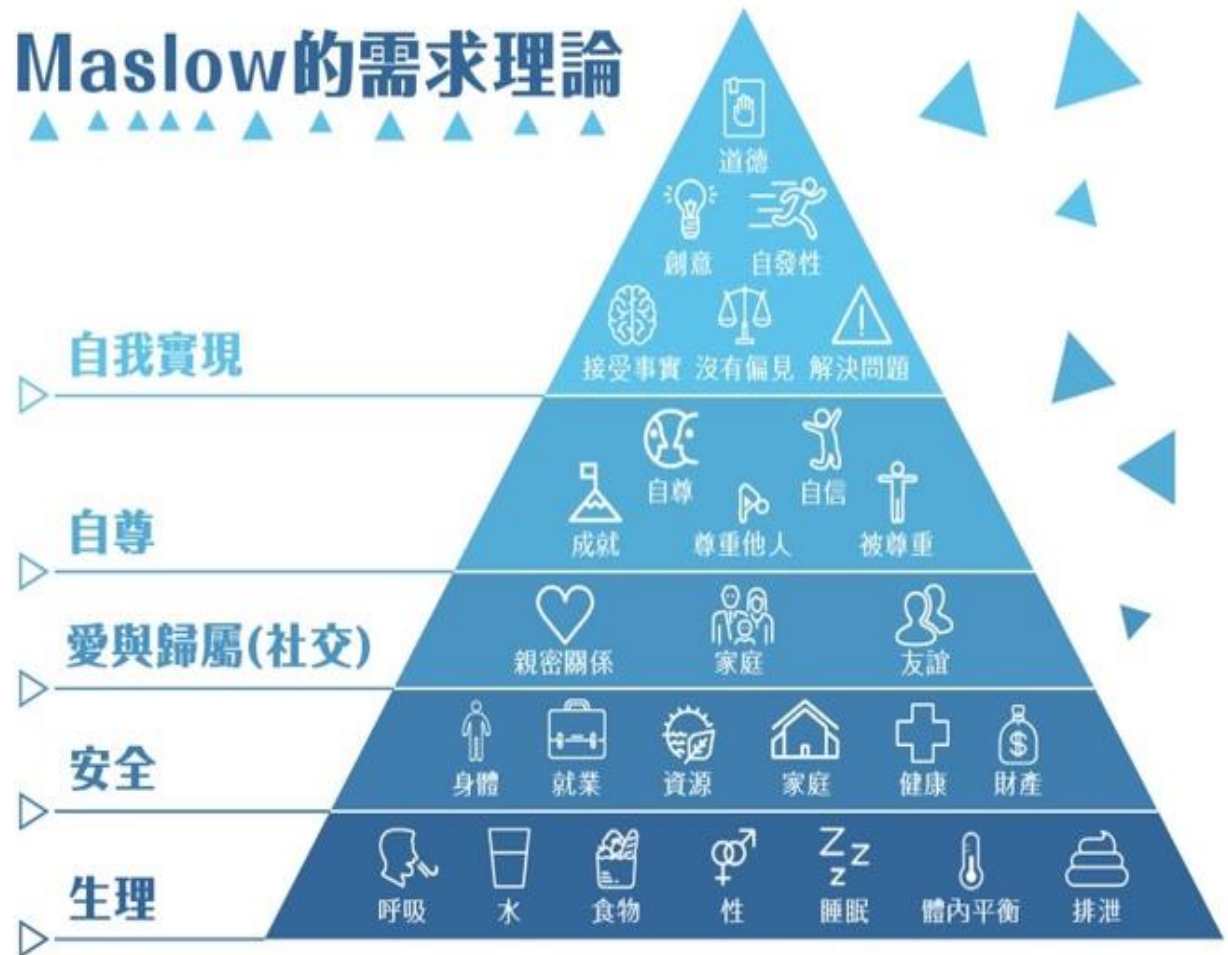
第二層：安全

第三層：愛與歸屬

第四層：自尊

第五層：自我實現

## Maslow的需求理論



資料來源：維基百科



製圖：大數聚 Big Data Group  
<http://group.dailyview.tw>

## 任務規格

※各校在構思本次任務設計時，須符合下述的「要/不要」規格。

要	不要
以70歲以上的高齡者為主要研究對象 要改變社會對高齡者的態度 或逆轉高齡者的心境找出人生新目標 要從高齡者的潛力出發	不要從高齡者的刻板印象切入（負擔、弱勢...） 不要從自己是照顧高齡者的角度切入

# Design Learning Makes Learning Desirable.

## 任務成果

## 主題展覽

## 策展任務



策展思維

賦予任務



任務歷程



成果發表



學習設計師  
(教師)

學習者  
(學生)

運算思維

## 數位任務



## 參考資料

文章標題	網站連結
老不一定「朽」：「104 高年級平台」讓長者從其所愛，把閱歷傳給下一代	<a href="https://www.seinsights.asia/article/3290/3324/5961">https://www.seinsights.asia/article/3290/3324/5961</a>
不是「為長者而設計」，而是「和他們一起設計」：青銀跨代學習，才是銀髮設計的關鍵	<a href="https://www.seinsights.asia/article/3291/3268/5515">https://www.seinsights.asia/article/3291/3268/5515</a>
15 歲女孩的創新發明：讓帕金森氏症的爺爺再也不怕翻倒的「三腳杯」	<a href="https://www.seinsights.asia/article/3290/3268/5504">https://www.seinsights.asia/article/3290/3268/5504</a>
德國養老院用「回憶房間」創造驚喜，重現 60 年代的東德助長者重拾生活和記憶	<a href="https://www.seinsights.asia/article/3290/3324/5192">https://www.seinsights.asia/article/3290/3324/5192</a>
如何在「史丹福銀髮設計競賽」中脫穎而出？台灣團隊在全球決賽中學到的事	<a href="https://www.seinsights.asia/article/3291/3268/4833">https://www.seinsights.asia/article/3291/3268/4833</a>
不讓房子綁住人生！美國熟齡族「微屋運動」風潮：家小一點，夢想可以更大	<a href="https://50plus.cwgv.com.tw/articles/index/17283?utm_source=FACEBOOK&amp;utm_medium=post">https://50plus.cwgv.com.tw/articles/index/17283?utm_source=FACEBOOK&amp;utm_medium=post</a>

## 線上交流平台

若想看到歷年學校案例，可加入社團瀏覽喔！

目的：分享、討論與回顧各校任務歷程

工具：於Facebook 成立社團

名稱：廣達「設計學習」計畫





# 肆、計畫聯絡人



廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation

## 計畫聯絡人

廣達文教基金會 科創處

承辦人	連絡電話	電子郵件
楊潔如	02-28821612#66681	<a href="mailto:Kelly.Yang@quantatw.com">Kelly.Yang@quantatw.com</a>
吳亦婕	02-28821612#66692	<a href="mailto:l-chieh.wu@quantatw.com">l-chieh.wu@quantatw.com</a>

# 廣達

## 「設計學習」計畫

Design Learning Makes Learning Desirable.



廣達文教基金會

Quanta Culture & Education Foundation

### 簡報結束