

# 廣達

## 「設計學習」計畫

Design Learning Makes Learning Desirable.



### 110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

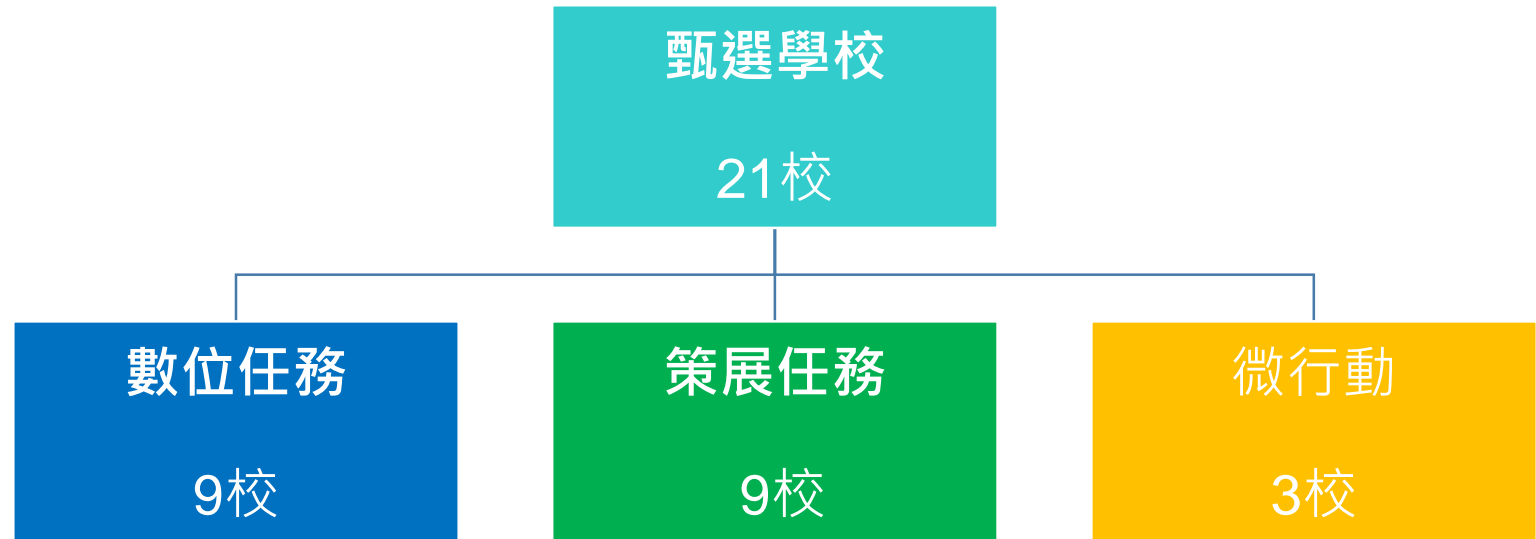


# 壹、甄選類別



廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation

## 甄選類別



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。

最終學生以策畫出一個  
**展覽**為任務成果。

**限**參與本計畫達**二年**以上學校申請，並以**策展任務**實施計畫。

# Design Learning Makes Learning Desirable.

策展任務

數位任務



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

## 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。
- 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	策展任務	數位任務	微行動-策展任務
甄選校數	9校	9校	3校
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11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>□ 暑期教師工作坊(不用參加)</li><li>□ 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



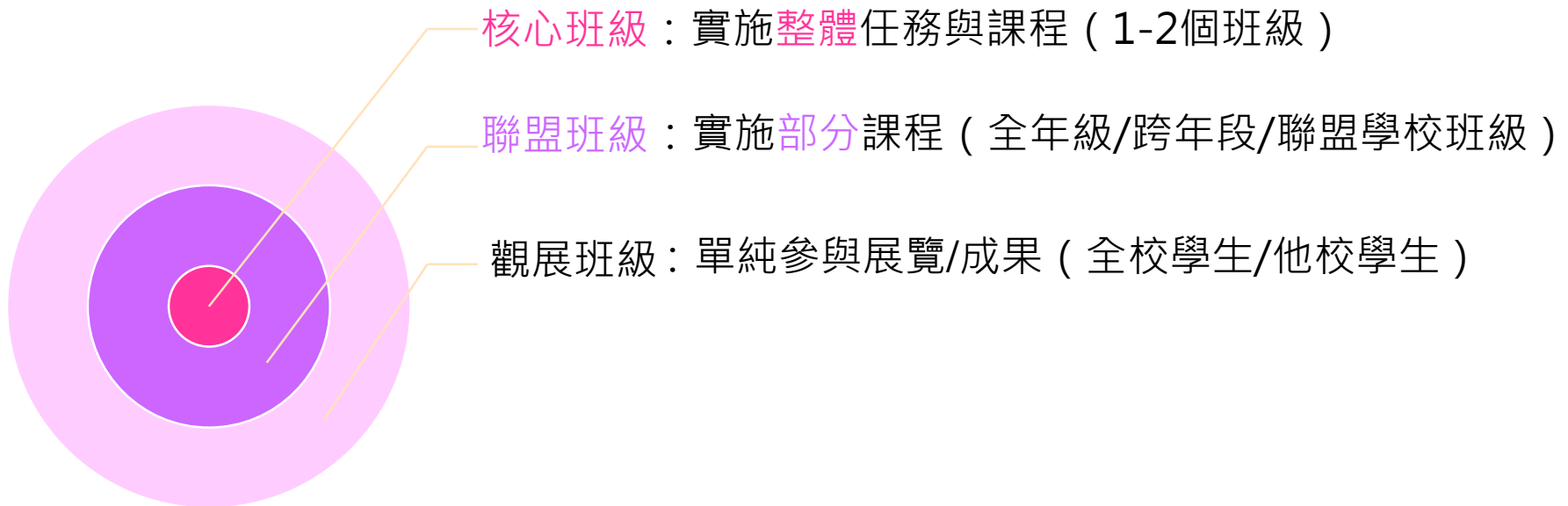
## 教學團隊

- 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：

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110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
融入校訂課程	20,000元 10,000元	<b>大型學校</b> 將本計畫融入校訂課程實施 <b>小型學校</b> 將本計畫融入校訂課程實施
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</b> 以上

## 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-超潮耍老派」

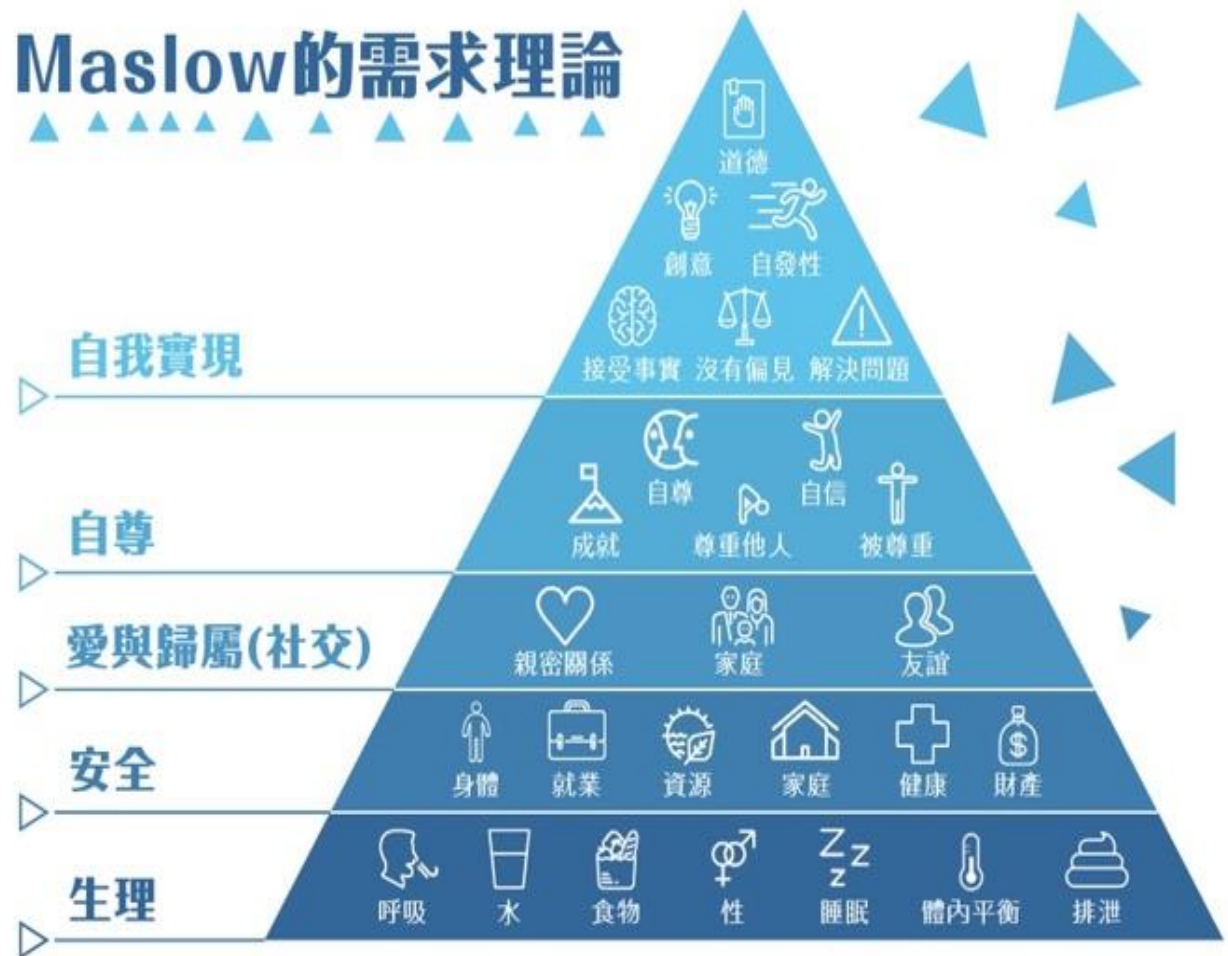
本年度任務主題將延續109學年度任務主題方向，持續深耕「高齡社會」議題。「超潮」，為超越現在的社會風尚及觀念；「耍」，為施展、設計、企圖的動作，也是本次任務的關鍵概念；「派」則是一種成熟作風、風格、氣度。故「七老八十新契機-超潮耍老派」，期待透過學生在同理、理解高齡社會後，從社會各種面向出發，搭配馬斯洛需求理論（生理、安全、愛與歸屬、自尊、自我實現），為即將在五年後到來的超高齡社會型態預作準備，尋找高齡者的自信與自在，發掘高齡社會的「新契機」。

# 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
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 以70歲以上的高齡族群為主要研究對象</li><li>✓ 要能回應高齡者的需求</li><li>✓ 要針對高齡者需求設計讓高齡者期待的社會樣貌</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ 不要以單一高齡者為研究對象</li><li>✓ 不要只是符合大眾的需求</li><li>✓ 不要只是天馬行空的想像未來高齡社會的樣貌</li></ul>

# Design Learning Makes Learning Desirable.

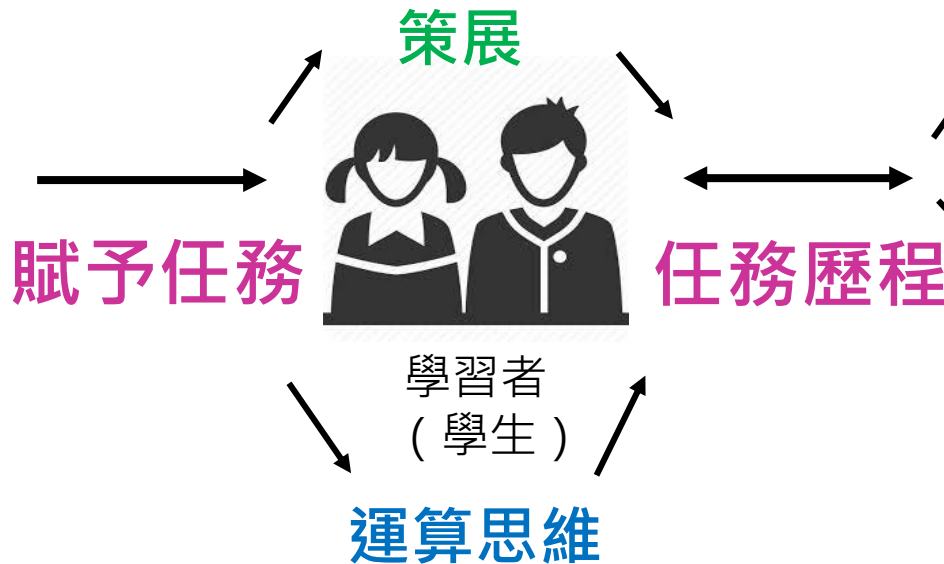
## 任務成果

## 主題展覽

## 策展任務



學習設計師  
(教師)



## 成果發表

## 數位任務



## 參考資料

文章標題	網站連結
印度阿嬤水壩工程師 對抗旱災第一人	<a href="https://dq.yam.com/post.php?id=8558">https://dq.yam.com/post.php?id=8558</a>
82歲日本奶奶的coding人生 開發app蘋果CEO也叫好	<a href="https://dq.yam.com/post.php?id=8036">https://dq.yam.com/post.php?id=8036</a>
90歲當媽抖！林莊月里：人生啊，不要閉眼才後悔沒活過	<a href="https://50plus.cwgv.com.tw/articles/index/15629">https://50plus.cwgv.com.tw/articles/index/15629</a>
人生七十古來稀？南韓美妝奶奶在youtube開創一片天	<a href="https://dq.yam.com/post.php?id=7923">https://dq.yam.com/post.php?id=7923</a>
白天賣餃子 晚上刷碟子 82歲日本歐巴桑DJ嗨翻夜店	<a href="https://dq.yam.com/post.php?id=7523">https://dq.yam.com/post.php?id=7523</a>

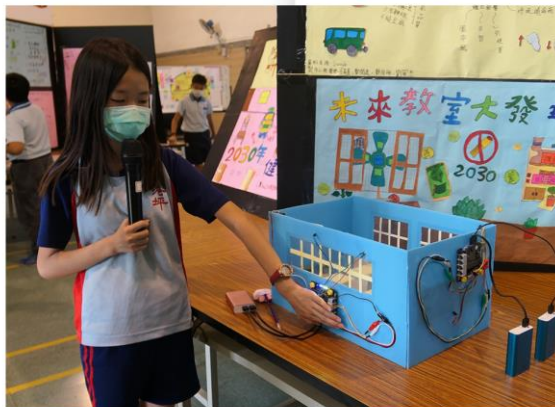


# Design Learning Makes Learning Desirable.

## 廣達「設計學習」計畫線上展覽平台



- <https://www.d-learning.quanta.edu.org/zh-tw>
- 以年度作區分，分享歷屆參與學校的任務執行歷程。



### 廣達「設計學習」計畫108學年度成果展覽

#### 2030超前部署

108學年度廣達設計學習計畫，參與計畫的18所學校，以「2030——為年限主題，進行教學與學習的任務設計。本次成果展除觀各校師生展現出對於想像中的2030年，即將面臨各種類別、層次的問題，所提出因應之觀點、作為，劃階梯此「超前部署」的行動，共同擬定一個美好的未來世界。依據各校任務特性分為三個區域呈現：主題一「新生態」—探討人與自然生態、與環境關係；主題二「新突破」—自我探索到社會觀察、生態保育；主題三「新生活」—以科技帶動解決全民關注議題、高齡、環境到商業。各校由「未來學」的編聯中思考環境/生態、人口、產業經濟、住屋/定居/都市化等面向，並且以生活的情境、貼身的經驗出發，讓學生透過任務的學習歷程，從原本無緒的未來想像，透過現在的各種生活探究、感知，一點一滴地認清現在，建構出對於未來所冀望、甚多元的想像面貌的樣子。

READ MORE



# Design Learning Makes Learning Desirable.

## 廣達文教基金會官網

廣達文教基金會  
Quanta Culture & Education Foundation

認識基金會 焦點訊息 教育推展 競賽報名 社會公益 聯絡我們

EN News

教育推展

游於藝 游藝類 游於智 設計學習 文化大使 游優

計畫概述 年度主題 成果分享

2019

2019設計學習

108學年度廣達設計學習計畫，參與計畫的18所學校，以「2030....」為年度主題，進行教學與學習的任務設計。本次成果展綜觀各校師生展現出對於似遠還近的2030年，即將面臨各種類別、層次的問題，所提出因應之觀點、作為，期盼藉此「超前部署」的行動，共同展望一個美好的未來世界。各校由「未來學」的範疇中聚焦環境/生態、人口、產業經濟、住屋/定居/都市化等面向，並且以生活的情境、貼身的經驗出發，讓學生透過任務的學習歷程，從原本無感的未來想像，透過現在的各種生活探究、感知，一點一滴地從認識現在，本會依據各校任務特性分為三個展區來呈現：「新商機」、「新安居」、「新生活」，建構出各校對於未來所冀望、並多元的想像面貌的樣子。

成果花絮

台北市碧湖國小 教案下載

新北市泰山國小 教案下載

新北市青山園中小 教案下載

- [http://www.quanta-edu.org/zh-tw/educate.php?act=design\\_plan](http://www.quanta-edu.org/zh-tw/educate.php?act=design_plan)
- 以年度作區分，分享歷屆參與學校的任務設計教案。

# Design Learning Makes Learning Desirable.

## 廣達「設計學習」計畫 臉書社團

目的：即時訊息分享與交流平台

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
吳亦婕	02-28821612#66692	<a href="mailto:l-chieh.wu@quantatw.com">l-chieh.wu@quantatw.com</a>
楊潔如	02-28821612#66681	<a href="mailto:Kelly.Yang@quantatw.com">Kelly.Yang@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