

106 年 廣達設計學習計畫 甄選簡章

一、計畫說明：

「廣達設計學習計畫」與學校教師攜手合作，透過「策劃展覽的歷程」，改變學習結果的想像，以大師作品啟發創意。設計學習計畫的目的是運用藝術的力量促進教與學，以「策展」為平台，協助學生與教師用不同的觀點探索學習內容與問題，在學校教育系統中創造出一種學習空間，促發學生的自主學習，發展學生問題解決能力與創造力，同時建構一種體制外資源與學校教師合作的創新教學模式，期待具有教學熱忱且尋求資源之教學團隊共同加入。

二、主辦單位：教育部、財團法人廣達文教基金會

三、申請資格：全台灣國小、國中，預計甄選全台灣 18 所學校辦理。

四、合作方式：

由廣達文教基金會提供下述資源，以協助各校教師發揮創意、學生樂於學習：

1. 專家顧問團隊諮詢：協助甄選學校執行本計畫。
2. 教師工作坊：預計於暑假辦理三天兩夜(24 小時)教師工作坊，讓參與團隊產出此計畫之課程設計，並由基金會支付參與教師食宿。
3. 學生體驗學習：各校 1 場，帶領參與計畫之班級前往博物館，讓學生從「體驗」過程，習得「策展實作」基本能力，並由基金會提供交通及餐飲費用。
4. 期中交流座談：辦理 1 場，透過各校分享，發掘各校亮點，讓好創意被複製。
5. 成果展暨交流論壇：辦理 1 場，靜態教學成果展及動態發表，鼓勵跨校交流。

五、補助經費：

每校新臺幣三萬元整，作為參與實施本計畫課程研發、教學、主題展覽使用。

六、策展主題：「家鄉的『____』之美」

「廣達設計學習計畫」是藉由「策展」促發學生自主學習、深入觀察、重新反思自己的生活與環境，106 年廣達設計學習計畫的策展主題命題為「家鄉的『____』之美」，我們希望邀請參與的夥伴學校團隊，以學校為主體，由在地的角度出發，融入校園議題，發掘學校在地的人文、社會、自然…等區域特色，用學校力量來讓「家鄉的『____』之美」被看見。

七、申請須知：

1. 申請對象：全台灣國小、國中申請，以校為單位提出，將甄選 18 所學校辦理。為使本計畫課程能確實落實，申請者須為實際參與的教學者。
2. 實施班級：每校 1-2 個班級，以 106 學年度就讀 4 年級至 9 年級的班級。
3. 教學團隊：組成至少 3-6 人團隊，其中必含實施班級導師、藝術與人文、自然與生活科技或資訊老師，且需一半以上的成員共同任教於同一個班級。

4. 行政支持：

- 優先排課：參與團隊需共同任教於參與班級，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：廣達設計學習計畫將會針對參與教師辦理教師工作坊、學生體驗學習、期中交流座談、成果展暨交流論壇，請校方針對參與教師協助公假派代。
- 點子實驗室：學校須提供一個專屬空間，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。

八、申請時間：民國 106 年 2 月 21 起至民國 106 年 4 月 24 日止。

九、申請方式：

1. 全台公開甄選，申請學校需填寫計畫申請表（附件一）。
2. 計畫申請表需紙本用印，連同電子檔案光碟一併於民國 106 年 4 月 24 日前掛號郵寄至：111 台北市士林區後港街 116 號 9 樓，收件人請註明「106 年廣達設計學習計畫甄選小組 收」。（以郵戳為憑）。
3. 將於民國 106 年 5 月 5 日公告錄取名單於廣達文教基金會官網。

十、成果展暨交流論壇

若想親自了解廣達設計學習計畫辦理方式，於國立台灣科學教育館辦理「105 廣達設計學習計畫-成果展暨交流論壇」，現場將有 17 所參與設計學的學校進行成果展覽及現場動態發表。

1. 報名方式：上網填寫報名表(如下連結)，即日起至 3 月 24 日截止報名。

活動報名網頁：<https://goo.gl/forms/wvZ2aFzjAMuKUL2M2>



活動報名 CR CODE:

2. 活動時間：民國 106 年 4 月 8 日(週六)09：30~15：00
3. 活動地點：國立台灣科學教育館 8 樓西側(台北市士林區士商路 189 號)。
4. 成果展覽：民國 106 年 4 月 9 日~4 月 16 日。
5. 活動流程：

時間	內 容		
09：30-10：00	報 到		
10：00-10：20	開幕式		
10：20-10：30	休息		
10：30-12：00	論壇 A	論壇 B	論壇 C
12：00-13：00	午餐/展覽參觀		
13：00-14：30	論壇 D	論壇 E	論壇 F

14：30-14：50	茶敘
14：50-15：00	閉幕式&頒獎
15：00	結 束

十一、參考資源：

相關本計畫之申請資料、歷年申請檔案、教案，可上廣達文教基金會官網參考及下載。http://www.quanta-edu.org/info_page.php?cid=67

十二、重要期程：計畫執行時間- 106 年 5 月至 107 年 4 月 30 止。

時程 工作項目		民國 106 年									民國 107 年			
		四 月	五 月	六 月	七 月	八 月	九 月	十 月	十 一	十 二	一 月	二 月	三 月	四 月
1	夥伴學校甄選													
2	合作說明會													
3	夥伴學校簽約													
4	教師工作坊													
5	策展任務執行													
6	學生策展體驗學習													
7	期中交流座談會													
8	夥伴學校展覽開幕													
9	成果展暨交流論壇													
10	夥伴學校結案													

十三、聯絡方式

廣達文教基金會

聯絡人：楊欽智、吳亦婕

聯絡電話：(02)28821612 分機 66682、66692

電子郵件：chin.chih.yang@quantatw.com I-chieh.wu@quantatw.com

聯絡地址：111 台北市士林區後港街 116 號 9 樓

106 年 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	學校重點領域		
班級數		教職員數	學校總人數	
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				
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				
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				
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				
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				
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				

實施班級	☐ 一個班 ☐ 二個班
學生年級	☐ 4年級、 ☐ 5年級、 ☐ 6年級、 ☐ 7年級、 ☐ 8年級、 ☐ 9年級
行政團隊願意支援： 1. 公假派代 2. 優先排課-申請本計畫之團隊教師都能教授同一班級。 3. 提供團隊教師於每周有共同的連續兩堂空堂做課程交流使用。 校長 用印 教務主任簽名：_____ 校長簽名：_____	
三、申請動機	
請您簡述學校的現況、為什麼要來申請，以 300 字為限。	
四、未來願景	
請您簡述學校參與後希望改變的樣貌，以 300 字為限。	
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。	
空間照片	

六、策展架構表：（建議參考數字標號順序構思）

② 展名： 設計一個前所未見的「家鄉 的『_____』之美」 （空格處請自行為本展下一個具有家鄉特色的標題） 目標觀眾設定： _____（填寫觀眾族群或年紀）			
① 展覽主旨： （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？展區數量不足者可自行增列）	展區一	展區二	展區三
	④ 展品選件 （用什麼作品呈現展覽主題？例如：大師作品、學生作品的想像）	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） 學生作品的想像 （學生依此展區精神可創作的作品形式）	大師作品 學生作品的想像

示範案例

② 展名： 空間任意門
目標觀眾設定： 小五~高三的學生

① 引導學生認識各種「空間」主題，開啟一段奇妙的空間旅行，將透過：探索、感受、觀察、顛覆、品味空間的體驗與驚豔，啟發、培養學生對於「空間」的觀察敏銳度及空間感受力，進而打破對空間的固有認知，開創各種可能性，並將這些能力運用於生活當中，進而提升品味生活空間的深度，以切合「突破空間的框架限制進而創意思考」的展覽核心概念。

③ 展區一：什麼是空間

④ 大師作品

- 文學-安東尼·聖修伯里《小王子》
- 攝影-Robert Gendler《仙女座星系(M31)》
- 影片-Charles Eames《Power of Ten》
- 繪畫-馬麟《靜聽松風圖》
- 建築-《城市街景》
- 裝置-《無限空間》



學生作品的想像 1.短文創作 2.迷宮模型