

附件一：基本資料與教案摘要

永續台灣・創意教案徵選

2024 創意教案

基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別 (不分公/私立)	<input type="checkbox"/> 創意教案-國小組 <input checked="" type="checkbox"/> 創意教案-國高中職組		
教案名稱 (學習主題)	城市裡角落生物-青創大解密		
適用年級	高中二年級	節數	18
主要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文 (含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 (品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 資訊/科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動 (含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
次要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文 (含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 (品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊/科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動 (含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
設計理念	<p>以本校願景「文創松商」為課程發展核心，結合技職特色、教師領域專業和學生自主學習、以推動永續發展目標議題為基礎，課程以觀察校園周遭環境生態為起點，融入學校本位課程、科技和藝術設計等跨域課程，並進行環境觀察。「社宅青創大解密」活動是課程的重要成果之一。學生利用 iNaturalist APP 辨識永春陂濕地的生態物種，並與廣慈社宅青創團隊合作，將設計出來的濕地生物彩繪陶於瓷盤上。同時，他們利用 Eyejack 平台結合 AR 科技，以影音動態的方式展示校園附近的生態物種。這些活動以「文創松商」為主題，在本校慶園遊會和假日活動廣場舉辦，邀請全校師生和附近居民參與。透過科技美學手法，展示城市中的生物多樣性，促進學生和當地居民之間的交流。這樣的教育方式讓教育走出校園，落實 SDGs11 的目標，同時利用校園周邊資源深耕教育，增進藝術人文涵養。</p>		

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

核心素養 (請以領域/科目和心素 樣編碼方式填寫，如： 數-E-A2)	總綱核心素養 項目	總綱核心素養 項目說明	高級中等學校教育 核心素養具體內涵
	A3 規劃執行與創 新應變	具備規劃及執行計畫的 能力，並試探與發展多 元專業知能、充實生活 經驗，發揮創新精神， 以因應社會變遷、增進 個人的彈性適應力。	U-A3 具備規劃、實踐與檢 討反省的素養，並以創新的 態度與作為因應新的情境或 問題。
	B2 科技資訊與媒 體素養	具備善用科技、資訊與 各類媒體之能力，培養 相關倫理及媒體識讀的 素養，俾能分析、思 辨、批判人與科技、資 訊及媒體之關係。	U-B2 具備適當運用科技、 資訊與媒體之素養，進行各 類媒體識讀與批判，並能反 思科技、資訊與媒體倫理的 議題。
	C2 人際關係與團 隊合作	具備友善的人際情懷及 與他人建立良好的互動 關係，並發展與人溝通 協調、包容異己、社會 參與及服務等團隊合作 的素養。	U-C2 發展適切的人際互動 關係，並展現包容異己、溝 通協調及團隊合作的精神與 行動。
SDGs 指標 (請勾選本教案對應的 SDGS 目標，至多五 個)	<input type="checkbox"/> SDG 1 終結貧窮 <input type="checkbox"/> SDG 2 消除飢餓 <input type="checkbox"/> SDG 3 健康與福祉 <input checked="" type="checkbox"/> SDG 4 優質教育 <input type="checkbox"/> SDG 5 性別平權 <input type="checkbox"/> SDG 6 淨水及衛生 <input type="checkbox"/> SDG 7 可負擔的潔淨能源 <input type="checkbox"/> SDG 8 合適的工作及經濟成長 <input type="checkbox"/> SDG 9 工業化、創新及基礎建設 <input type="checkbox"/> SDG 10 減少不平等 <input checked="" type="checkbox"/> SDG 11 永續城鄉 <input type="checkbox"/> SDG 12 責任消費及生產 <input type="checkbox"/> SDG 13 氣候行動 <input type="checkbox"/> SDG 14 保育海洋生態 <input checked="" type="checkbox"/> SDG 15 保育陸域生態 <input type="checkbox"/> SDG 16 和平、正義及健全制度 <input type="checkbox"/> SDG 17 多元夥伴關係		
學習 重 點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計-專-創潛-3 增進設計的系統思考、符號表達、科技資訊運用與溝通協調之能力。 ● 設計-專-創潛-4 具備自我精進與創新應變之能力，並尊重智慧財產權。 ● 設計-專-創潛-5 能思辨勞動法令規章與相關議題，省思自我的社會責任。 	
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計-專-創潛-E-a 問題的形成及構想發展 ● 設計-專-創潛-E-b 推演解決方法及創意企畫提案 	
學習目標		<p>認知 K：認識社會住宅的發展與形成，引導學生系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，將問題轉化為視覺圖像，創造出屬於自己的瓷盤彩繪作品，並積極面對去學習如何執行策展任務，以及向社宅居民解說自己的作品。(A3、C2)</p> <p>技能 S：課程設計以陶瓷彩繪和 AR 實境擴增技術為表現基礎，培養學生的藝術表</p>	

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法


	<p>現能力和科技素養；組織校內外策展活動，向社宅居民展現其創作作品，藉由居民觀展回饋，進行修正。(A3、B2、C2)</p> <p>情意 A：課程選擇以美的角度出發，鼓勵學生觀察校園附近的生物並將其記錄在陶瓷彩繪的過程中。這樣的活動不僅培養學生對美的感知和欣賞能力，還讓他們能夠進一步展現對校園附近生態的經驗、思想、價值和情感。透過這樣的藝術表達，學生能夠傳達自己的情感和價值，給其他同學、學校周遭住戶抑或是廣慈社會住宅的居民，同時也能夠加深對生活環境的連結和認同。(A3、C2)</p>
教學資源應用	<ol style="list-style-type: none"> 1.硬體設備：電腦教室、行動載具（手機或平板）、大屏 2.軟體設備：Adobe Creative Cloud 3.協作工具：Canva、Google 表單 4.教師共備：校內新興科技教師社群共備講座、共編教材 5.校園活動資源：跨域教室資源共享、校慶園遊會宣傳攤位規劃 6.外部資源導入：廣慈社會住宅青創團隊及輔導團

教學活動內容及實施方式		時間	學習評量	備註說明
壹、 準 備 活 動	<p>第 1 節 永春陂鑑賞走查</p> <p>一、 課前準備</p> <p>(一) 學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 下載並安裝iNaturalist App，學習使用該應用程式。 2. 對廣慈社會住宅周邊環境進行探索，識別動物、植物、昆蟲等生態及生物分布。 3. 分組討論，著手設計陶瓷盤上的圖像。 <p>(二) 教師：</p> <p>1.教師共備活動：</p> <p>每週舉辦教師間跨領域共備社群活動，分享討論當週課程進度以及調整細節，並搭配世界圖書館日舉辦講座邀請廣慈青創輔導窗口阿恬以及東明青創一窩好菜Amber來向老師們講解社宅及青創議題。</p> <p>二、 引起動機</p> <p>(一) 影片播放：播放學校與廣慈社宅周遭生態公園影片，並詢問學生課前準備時，預先找尋的生態分布區域。</p> <p>影片來源：臺北市大地工程處 影片名稱：【永春陂濕地公園】設施營造及改善工程 https://www.youtube.com/watch?v=N7GSDCJzsw0</p>	50min 10min	口語評量：理解永春陂周遭生態及社宅形成原因。	教學資源：電腦、投影機及音響


永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

	<p>(二) 教師提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> 請同學分享學校與廣慈社宅附近觀察到的生態？(動物、植物、本土種、外來種) 藉由影片與實地踏查，是否因此更了解學校及社宅附近生態？ <p>三、 發展活動</p> <p>鑑賞走查活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 課程說明、永春陂園區實地踏查，在課程中，帶領學生走出教室觀察環境周遭、個人身邊有那些生物，並用不同的方式記錄下來。 SDGs系列展—東民社宅靜態展 <p>四、 總結活動 (觀察法·A3、C2)</p> <p>本節學習目標訓練學生應具有 5C 中「批判性思維」的能力，透過觀察影片，學習分析評估不同生態系的物種，深入思考生物多樣性的重要性，以及生態保育的挑戰。</p>	<p>30min</p> <p>10min</p>	<p>實作評量： 社宅解謎闖關遊戲。</p>	
<p>貳、 發展 活動</p>	<p>第 2 節 陶瓷盤彩繪</p> <p>一、 課前準備</p> <p>(一) 學生：</p> <p>分組討論，著手設計陶瓷盤上的圖像。</p> <p>(二) 教師：</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師於共備社群中，依據學校周邊環境進行主題劃分。 依據緊鄰學校旁的廣慈社宅相關資訊，收集更多關於北市其他區域社會住宅的相關議題。 <p>二、 引起動機 (問答法·B2、C2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 詢問同學對於上周踏查了解永春陂濕地生態的部分有哪些？ 詢問社宅中青創團體對社宅的意義？ <p>三、 發展活動 (示範教學法、指導法·B2、C2)</p> <p>(一) 介紹教師及團隊：介紹廣慈社宅青創團隊，以及本次入班的陶藝家陳婉瑜老師以及助教，並說明教學內容。</p> <p>(二) 說明彩繪陶瓷盤的案例：教師向學生介紹彩繪陶瓷盤的案例，讓學生對彩繪的造型及技巧有所認識。</p> <p>(三) 教師操作示範：教師挑選一種到環境生態踏查時，所觀察到的物種，事先進行圖樣規劃，課堂中操作示範彩繪技巧。</p> <p>(四) 學生進行繪製：學生進行分組討論，物種挑選、底稿設計、陶瓷盤彩繪，教師則在組間進行輔助引導。</p>	<p>5min</p> <p>40min</p>	<p>口語評量： 理解永春陂生態有哪些？</p> <p>實作評量： 陶瓷盤彩繪</p>	<p>教學資源： 電腦教室、造型教室、印表機、行動載具、大屏、投影機、雷射切割機、陶瓷彩繪用具、電窯。</p>


永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

<p>(二) 教師操作示範 (三) 學生實作</p>  <p>(四) 展示與回饋：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 邀請部分學生展示動畫作品。 2. 提供正向回饋和建議，鼓勵學生的努力和創意，指出各組優點和改進之處。 <p>四、總結活動 (講述法 · A3、B2、C2)</p> <p>本節學習目標訓練學生應具有5C 中「溝通、團隊協作、創造與創新」的能力。</p> <p>(一) 溝通能力：製作動畫的過程中，需要和組員溝通和合作，清楚表達自己的想法、草圖設計理念，理解他人的觀點和建議。</p> <p>(二) 團隊協作：製作動畫的過程中，需要分工合作，協調彼此的進度和貢獻，共同討論和解決問題，確保步調一致性。</p> <p>創造與創新：設計動畫的過程中，運用想像力和學習過的藝術風格，設計獨特動畫效果和視覺呈現，發揮潛能。</p>	<p>5min</p>	<p>學生能使用 FlexClip 進行影音剪輯，並至 Google Classroom 繳交完成版動畫。</p>	<p>材： 教師共編教材— 1.動畫製作技術基本原理教學 PPT 2.FlexClip 動畫製作教學 PPT</p>
<p>第4節 AR (擴增實境) 效果製作</p> <p>一、 課前準備</p> <p>(一) 學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確實上傳30秒動畫影片。 2. 確實完成 EyeJack Creator 帳號註冊。 <p>(二) 教師：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認各組學生上傳30秒動畫影片。 2. 教師共備社群完成 EyeJack Creator 操作示範影片及教學資料。 3. 預借電腦教室，確保學生電腦設備能下載 EyeJack Creator 軟體進行安裝。 4. 預先製作範例動畫，以利於課堂上示範。(本次範例以王筱媛老師的 AR 動畫為範例。) <p>二、 引起動機 (科技導向學習法、協同教學法 · B2、C2)</p> <p>(一) 影片播放：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 向學生展示利用 EyeJack Creator 所製作的 AR 特效影片。 2. 透過詳細講解 AR 技術的廣泛應用，強調學習這些技能的重 	<p>5min</p>	<p>口語評量： 能回答 AR 特效的觸發原理和應用</p>	<p>數位資源： 1.電腦教室、大屏或投影機 2.EyeJack Creator 所製作的 AR 特效影片</p>

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

	<p>要性和趣味性，以及 AR 對於未來的價值和應用前景。</p> <p>(二) 教師提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 AR 特效進行展示，與一般看投影片或播放影片有什麼差異？ 2. AR 特效除了運用在陶瓷盤上，還可以在什麼媒材上使用？ <p>三、 發展活動 (示範教學法、協同教學法，A3、B2、C2)</p> <p>(一) 簡介與說明</p> <p>(二) 教師操作示範</p> <p>(三) 學生實作</p> <p>(四) 展示與回饋</p>  <p>四、 總結活動 (講述法，A3、B2、C2)</p> <p>本節學習目標訓練學生應具有5C 中「批判性思維、創造與創新、複雜問題解決」的能力。</p> <p>(一) 批判性思維：透過 AR 特效，思考如何最有效地應用 AR 技術，創造令人印象深刻的 AR 體驗，引導學生思考 AR 技術的應用範圍和限制。</p> <p>(二) 創造與創新：製作 AR 特效過程中，展現創造力，嘗試新的想法和技巧。</p> <p>(三) 複雜問題解決：製作 AR 特效的過程中，學生會遇到各種技術和設計上的問題，教師可以引導學生思考解決問題的方法和策略，提供必要的技術支援。</p>	<p>40min</p> <p>5min</p>	<p>時機。</p> <p>實作評量：</p> <p>學生能使用 EyeJack Creator 進行 AR 特效製作，並產生觸發特效的 QR-Code，將各組的 QR-Code 上傳至 Google Classroom 繳交。</p>	<p>軟體或平台：</p> <p>EyeJack Creator 軟體執行檔</p> <p>使用教材：</p> <p>教師共編教材—</p> <p>1.AR (擴增實境) 技術基本原理教學 PPT</p> <p>2.EyeJack Creator 觸發 AR 特效教學 PPT</p>
<p>參、綜合活動</p>	<p>第5節 青創大解密-廣慈社宅校外策展活動1</p> <p>一、 課前準備</p> <p>(一) 學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.了解社會住宅的形成原因。 2.完成參展作品製作。 <p>(二) 老師：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.廣慈社宅布展地點場勘。 2.製作建教活動家長通知單。 <p>二、 引起動機(觀察法、問答法，A3、C2)</p> <p>學生的作品完成後，經歷了一連串社宅青創哥哥姊姊們布置的靜態講座以及入校活動後，學生們也要學著頂廣慈社宅的居民們介紹自己的作品。本次活動我們將以班級為單位進行策展規劃提案並進行評選。</p>	<p>10min</p>	<p>口語評量：</p> <p>學生能觀察並說出展覽所需要注意的地方。</p>	<p>教學資源：</p> <p>電腦教室、大屏</p>



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

			
<p>社宅青創入校活動</p> <p>各位同學可以分享一下經過課程先前的各項展演活動，你們覺得一個展覽的規畫需要注意到那些地方呢？</p> <p>三、活動內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本次的策展計畫以班級為單位進行規劃，由廣慈青創以策展為專長的阿黃，向學生分享自己策展的經驗以及案例。(分享法、協同教學法·A3、C2) 2. 負責輔導學生注意策展時要注意以下幾個面向： <ol style="list-style-type: none"> 1. 事前場勘：了解展場擁有的資源以及場地尺寸。 2. 分組規劃：一個展場布置的過程需要那些分類?如：作管組、場佈組、器材組...等。 3. 時間人員分配：每個組需要多少人員，以及佈展順序。 4. 時間規劃：從學校到展場、佈展時間、茶會流程、宣傳期程規劃。 5. 佈展及撤展活動：佈展、展出到結束、撤展的流程有哪些要注意的地方?要怎麼跟展場負責人連絡。 6. 開幕茶會安排：從事前的食材準備與廠商洽談已經經費來源，至茶會中的主持規劃、流程、內容、紀錄，最後茶會結束至正式開展的銜接規劃。 	<p>10min</p> <p>15min</p>	<p>口語評量： 思考並理解 展場規劃的 流程以及內 容。</p>	<p>教學資 源： 電腦教 室、大屏</p>
<p>(講述法、協同教學法·C2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 聽完講述後進行分組討論，並選出策展人。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 策展同學需了解下列資訊並進行規劃：活動名稱、活動使用場地、活動內容概述、展覽範圍與限制... 2. 策展人需進行人員分組與規劃，其分組類別及工作如下： 傳宣組、作管組、場佈組、器材組、茶會組...。(合作學習教學法·C2) 	<p>10min</p>	<p>實作評量： 透過討論釐 清策展工作 的重要性。</p>	
<p>四、總結性活動</p> <p>學生藉由這次青創入班的講述，更加清楚一個展覽的產出要注意到的層次以及面向很多元，此活動皆是學生生活中第一次的體驗，也讓學生知道課堂上並非只有老師出作業學生完成，而是將層次拉到學生主</p>	<p>5min</p>		

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

	<p>動為自己的作品進行展覽規畫，以達到自主行動、溝通互動、社會參與等多層面的學習。(觀察法・C2)</p>			
<p>參、綜合活動</p>	<p>第6節 青創大解密-廣慈社宅校外策展活動2</p> <p>一、課前準備</p> <p>(一) 學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生依分組進行臺北市社會住宅的資料收集，了解社會住宅的歷史背景、政策目的以及社會需求等。 2. 完成參展作品的製作，包含陶瓷盤、動畫、AR特效、輸出AR觸發卡片等。 3. 依小組提出策展的計畫書草案。 <p>(一) 老師：</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 聯繫「廣慈社會住宅青年創新回饋團隊—廣慈之森」(簡稱廣慈青創團隊)，進行展示場地勘查。 4. 與廣慈青創團隊共同研擬策展主題與活動注意事項。 5. 設計建教活動家長通知單，確保家長對活動有所了解，並能提前做好相應的準備。 6. 依規定簽核校外活動申請表單。 7. 教師共備社群製作「臺北市社會住宅」的手機闖關遊戲。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="368 1137 692 1361" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="692 1137 997 1361" data-label="Image"> </div> </div> <p style="text-align: center;">社宅的展演設備 廣慈社宅展覽地點</p> <p>二、引起動機(問答法・A3・C2)</p> <p>根據上堂課青創阿黃的說明，大家對於策展相關的細節是否比較了解了？</p> <p>本節我們要針對即將在兩週後要帶著我們的作品至廣慈社會宅進行為期兩週的展演活動，各位準備好了嗎？</p> <p>三、活動內容(小組合作學習法、科技導向學習・A3・B2・C2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 策展人主導：班級策展人負責主持，並請同學進行各類項的分組。 <div data-bbox="256 1780 600 2029" data-label="Image"> </div>	<p>5min</p> <p>10min</p>	<p>口語評量：理解策展流程。</p> <p>檔案評量：撰寫策展計畫書。</p>	<p>教學資源</p> <p>【數位資源】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.臺北市社會住宅青年創新回饋計畫影片 2.臺北市社會住宅「的手機闖關遊戲 <p>Canva、google 雲端硬碟 電腦教室、大屏、紙、筆 使用教材：廣慈青創團隊—輔導學生策展介紹</p>

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

<p>(一) 策展活動檢討：請學生依據組別，製作簡報說明。</p> <p>(二) 策展記錄與花絮：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生發表重要的策展紀錄，如展品設計、場勘照片、小組討論記錄、佈置草案等。 2. 策展活動花絮分享，如陶瓷盤上釉和窯燒過程、展覽開幕、茶會、學生與社區居民互動的情景、撤展過程等。 <p>(三) 組內互評與建議。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組內互評：小組成員進行互評，給予建議，提升團隊合作能力，依據互評結果檢討改進。 2. 反思與改進：學生進行反思，討論整體課程至策展活動結束，提出優點與改進的建議。  <p>(四) 教師提供正向回饋和建議，鼓勵學生的努力，指出各組優點和改進之處。</p> <p>四、 總結活動 (講述法、合作學習教學法、A3、C2)</p> <p>本節學習目標訓練學生應具有 5C 中「批判性思維、溝通、團隊協作、創造與創新、複雜問題解決」的能力。</p> <p>(一) 批判性思維：學生透過活動檢討，思考活動是否達成預期目標，評估策展目的、主題、時間、作品和執行方面的表現。</p> <p>(二) 溝通能力：透過整個教學活動，師生協力將作業昇華為展覽作品，提升自主行動、小組溝通、社會參與多層面的能力。</p> <p>(三) 團隊協作：學生透過團隊協作，能完整紀錄單次活動的活動過程，並進行檢討、記錄分享和組內互評。</p> <p>(四) 複雜問題解決：學生透過策展活動的檢討和改進的過程，分析、評估遇見各種狀況時，解決問題的方法和策略。</p> <p>五、 學習歷程檔案製作</p>  <p>(觀察法、讚美與回饋、小組合作學習法、科技導向學習、A3、B2、C2)</p>	<p>5min</p>	<p>檔案評量： 自評表與互評表</p> <p>檔案評量： 繳交學習歷程檔案。</p>	<p>數位資源： 大屏或投影機</p> <p>軟體或平台： 1. Google 表單進行個人自評 2. Google Drive 與 Classroom 繳交簡報 PPT</p>
--	-------------	---	---

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

<p>參考資料</p>	<p>Cheng K-H, Tsai C-C (2013) Affordances of augmented reality in science learning: suggestions for future research. J Sci Educ Technol 22(4):449-462</p> <p>張嘉育、林肇基 (2019)。推動高等教育跨領域學習：趨勢、迷思、途徑與挑戰。課程與教學季刊，22(2)，31-48。</p> <p>(2019) Future of the Classroom Emerging Trends in K-12 Education, P57</p>
<p>教學省思 與建議</p>	<p>課程設計，整體結合藝術、科技、環境、人等元素，教學團隊期許透過一系列的活動，提升學生對自己生活中的主動性與參與感，原有的預期成效不免有實施的過程中遭遇困境，需要進行調整，因此教學團隊有所檢討與建議：</p> <p>(一) 跨領域學習並引入業師：</p> <p>教學團隊在課程設計上，希望學生從不同的角度來思考、探究問題，因此教師也需要整合不同領域的知識和技能，但也有可能團隊中缺乏相關專業知識，引此引進「業師」變得即為必須與重要，此次團隊與陶藝師還有廣慈青創團隊合作，除了教師自我學習和專業發展獲得新體驗，也帶給學生來自業界專業的建議與視野拓展。</p> <p>(二) 須階段性檢核自主學習成效：</p> <p>本次課程在開始階段，教師團隊明確說明課程實施與成果展現模式，過程中學生需主動參與活動策劃和實施，最後透過校慶園遊會活動的舉辦，以及廣慈社宅廣場的成果展，解說自己的作品進行發表作為檢核。但是部分學生在表達和溝通方面遇到困難，也缺乏主動參與或不願意承擔團隊責任。因此運用各階段的小組任務，降低目標實踐的難度，也提供不同的任務，給予學生自主選擇的機會，給予學生即時的反饋和指導。這可以幫助學生了解他們的優點和改進的方向，並激勵他們繼續努力。</p> <p>(三) 強調社會參與需要實際踏出校園：</p> <p>松商位處於都會中，四周被知名的四獸山所圍繞，也有近年才開幕永春陂生態濕地園區，環境得天獨厚，隨著廣慈社會住宅的完工，社區開始有許多新的人口移入，趁此機會培養學生對公共議題的思考與對話素養，主動參與自己生活環境保育與社會公共事務，社會參與不要淪為教室間的口號，走出校園主動出擊，過程中會有許多對話與觀念上的衝突，面臨合作困難或意見分歧。解決方式可以是建立良好的溝通和合作關係，與社區居民進行密切的溝通和協商，尊重彼此的意見和需求，也讓學生知道彼此理解、尊重、適時退讓都是進社會參與的良方。</p>

課程相關照片及說明列於附件二

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

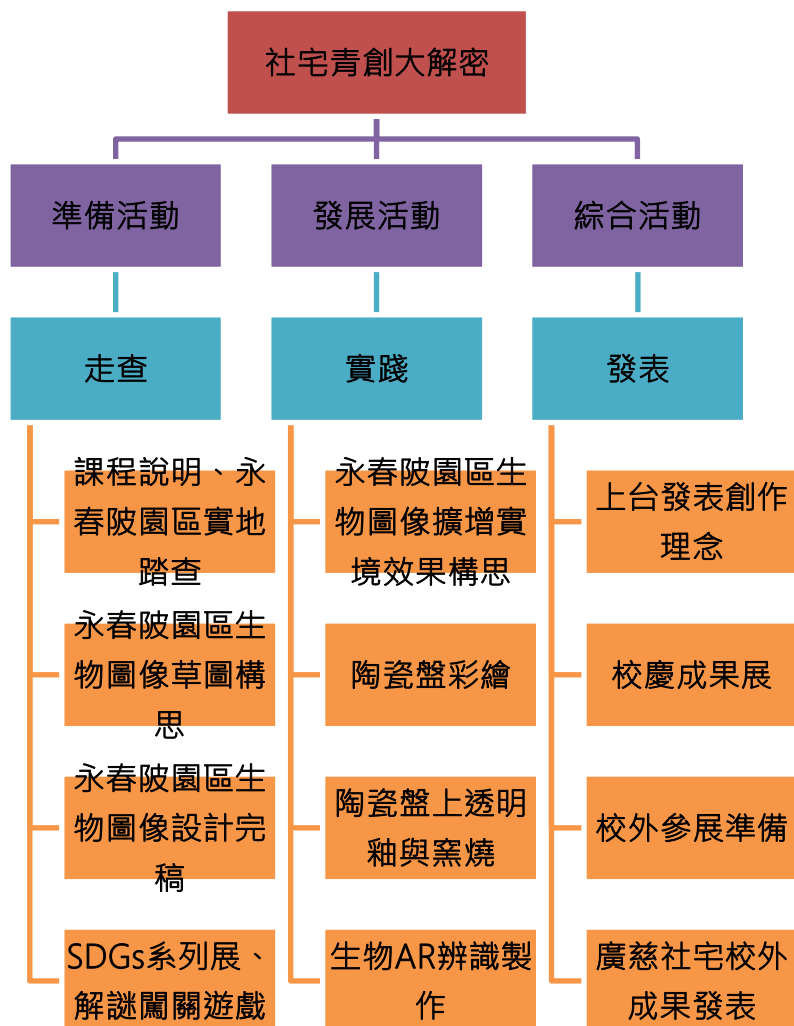
貳、教案摘要與理念：

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1) 創意教學背景說明 (限 150-250 字)。

我們由三位跨領域教師合作的創意教學背景主要源自於對於教育創新的熱忱而聚再一起，這次合作領域涉及藝術、文學和科學三個不同領域的教師，透過深度對話和共同設計課程，旨在提升學生的多元美感知覺及學科理解能力。在具體實施上，我們教師群會定期召開會議，分享各自的教學經驗和挑戰，並共同研發以藝術科技為核心的跨領域課程。這不僅促進了教師之間的專業交流，也使得課程設計更具創意和實用性。此外，這種合作模式還強調建立「學習共同體」，鼓勵學生在多元化的學習環境中進行探索和實踐，從而培養他們的綜合素養和創新能力。

(2) 創意教學創新策略 (改進措施、實施方式步驟等，限 200-500 字)。



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

(3) 創意教學成效評估 (學生學習效益，限 50-200 字) 。

課程規劃中結合藝術、科技、環境、人等元素，期許藉此提升學生對自己生活中的主動性與參與感，其預期成效分為下列三個層面：

(一)、自主行動：藉由校慶園遊會活動的舉辦，引導學生系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對去學習如何策展。

(二)、溝通互動：從美的角度出發，以將校園附近生物觀察並記錄在陶瓷彩繪的過程中，具備掌握各類符號表達的能力；同時結合 AR 實境擴增的技巧，來養成學生具備適當運用現代科技、資訊與媒體之素養，進行媒體識讀。

(三)、社會參與：與校園附近社區居民活動結合，養成學生對公共議題的思考與對話素養，培養良好公民意識與社會責任。

2. 請提供下列總數至少 1 個不超過 6 個關鍵詞。

(Key-words 作為日後網路搜尋用，Key-words 必須確實反應在方案中，並在全文中 High-Light【醒目提示】或【反白功能】標出 Key-words。)

教學主題：社宅青創、新興科技、SDGs

創意方式：專題式學習 (Project Based Learning, PBL)、合作學習教學法、協同教學法、科技導向學習ⁱ

創意成效：批判性思維、創造與創新、複雜問題解決、溝通能力、社會參與

3. 注意事項：(請務必閱讀並提供相關資訊)

(1) 「貳、教案摘要與理念」請以本 Word 檔製作，含圖片與文字以不超過 2 頁為限。

(2) 若有製作教案相關活動網頁，亦可提供網址，供評審委員參考。

(3) 若本教案有另行報名其他教案徵選比賽，或獲得其他教案相關補助，請於下方羅列：(比賽/補助名稱、相關網址、活動公告截圖等)

臺北市第 25 屆教育專業創新及行動研究、

<https://eiar.tp.edu.tw/Home/News/74>

註：此項僅提供主辦單位和評審委員參考，並不影響徵選資格或評審標準，請老師協助據實提供。

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

附件二 課程相關照片及說明

(一) 教師共備講座：

關於教師共備時間除了每週舉辦教師間跨領域共備社群活動，分享討論當週課程進度以及調整細節，同時舉辦講座活動，邀請到廣慈青創輔導窗口阿恬以及東明青創一窩好菜 Amber 來向老師們講解關於台北市社會住宅及青創團隊的起緣、目標、類型、分布等以及青創團隊對於整個社會的意義，讓老師們以種子教師的身分先行了解，搭配本校圖書館辦理的世界圖書館日靜態系列活動，帶領全校一年級及二年級的學生到圖書館參觀展覽，讓學生們更加了解都市中以及他們生活中正在發生的議題。



教師共備講座



廣慈青創輔導窗口阿恬



與教師們分享青創作品



青創團體社會住宅布展



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

廣慈青創們目前的成員分布

東明青創一窩好菜的活動紀錄分享

(二) 社會住宅校內靜態展：

課程導入之前，本校圖書館搭配世界圖書館日辦理的靜態活動，本次的主題就是搭配 SDGs11 永續城鄉，並從細項 11.3 延伸，邀請本校附近的廣慈社宅、東明社宅以及北投的新奇岩社宅的青創們來本校進行為期一個月的靜態展演活動，活動內容除了向學生介紹台灣社宅的起源已集什麼是青創團對外，從這次活動除了增加松商學子跨群科的交流，同時也能與附近社區居民的交流。

為了使學生除了觀看展覽外，還能實際體驗，故安排了一系列互動活動，本校圖書館針對這次的靜態展覽設計一套 line 解謎活動、東明青創設計一套回饋分享單、廣設青創設計塗鴉板牆，鼓勵學生在過程中增加自己的參與度。



北市社宅介紹及分布



廣慈青創介紹牆



東明青創靜態作品



東明青創一窩好菜

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



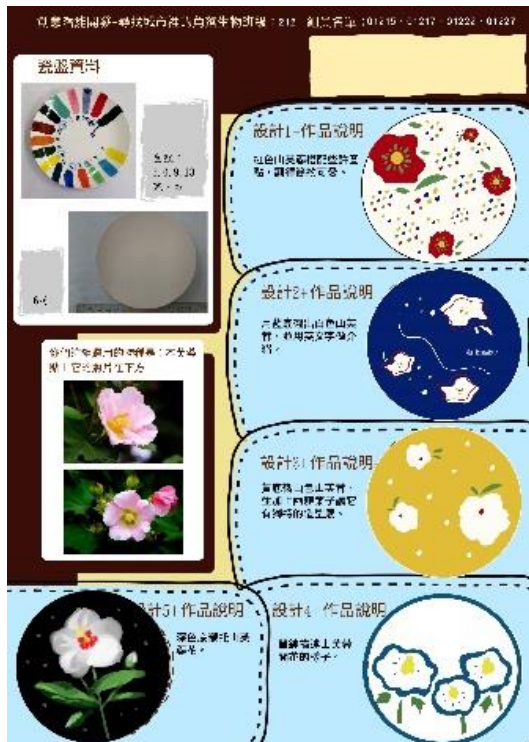
廣慈青創靜態作品



北投新奇岩青創靜態作品

(三) 社宅青創陶藝家的瓷盤彩繪課程：

本校國文科王筱媛老師，長期投入於於荒野保護工作，永春陂生態濕地園區開幕後，也多次與荒野保護協會合作，帶領同學認識園區內生物，因此藉由簡報導引與實地踏查，同學的設計可以更加貼近生物的樣態，無論是顏色、外觀、習性等，進而湧現更多的創意與靈感，由於瓷盤數量有限，也避免生物過於集中導致重複性高，因此請學生先在紙本學習單上繪製草圖，也能事先進行情物大小與顏色的調校，降低實品失敗度。



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



學生進行正式瓷盤彩繪前進行草圖繪製，從中挑選後進行正式圖稿繪製。

本校旁有全台灣當時量體最大的社會住宅—廣慈社會住宅，對於都市的孩子來說，居住正義的議題才是真正與他們的生活息息相關的一項課題，也藉由此機會，請社宅輔導團隊玖樓居中牽線，課程中邀請到廣慈青創團隊中，陶藝青年創業家婉瑜進入到校園與學生們交流。

這門課由廣慈青創陶藝家陳婉瑜老師帶領團隊進入班級，教學生從彩繪陶瓷的案例開始說明，使學生在過程對彩繪的造型及技巧有所認識，進而引導學生將前一堂課到永春陂生態濕地園區踏查時，觀察到的物種進行磁盤彩繪事前公開示範，學生繪製的過程陳婉瑜老師也在一旁輔助引導。



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

介紹陳婉瑜陶藝師



學生實際製作瓷盤彩繪

陶藝師進行彩繪示範



指導學生彩繪技巧



陶藝師進行上釉示範



進行學生修改作品

校內課程完成瓷盤彩繪，接著帶學生進行戶外實踐的課程—實際走入藝術家的工作室，青創陶瓷藝術家陳婉瑜帶領學生到她位於國立臺北教育大學旁的陶藝工作室，讓學生了解整個陶藝創作工作室的運行方式，也讓學生體驗窯燒的過程，其實校內的室內設計科亦有完整的窯燒設備，窯燒時間過長，有時會與室設科的陶藝課爭窯，且為了讓學生可以更完整的了解業界風貌，因此選擇至陳老師的工作室燒置學生的作品，學生們看著自己手繪的產物，被送進大型燒窯，經過十幾個小時高溫成型與漸漸冷卻，漂亮的釉色與彩繪，都顯得十分興奮。



電窯使用介紹



介紹窯燒注意事項

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



開窯等待冷卻時間



檢查作品釉料是否龜裂

學生的彩繪瓷盤們出窯的紀錄，當學生看到自己成果出來時，皆非常驚艷，也在回饋中表示，沒想到瓷盤彩繪時顏料霧霧的感覺經過高溫燒置後色彩繪變得如此亮麗。



燒製後的瓷盤成品

(四) AR 動畫製作課程：

課程在跨領域合作的階段，邀請到資處科張美雀老師，同時也是本校新興科技計畫負責老師入班進行指導。當學生將彩繪瓷盤進行燒製完成後，我們希望能復與磁盤不同於靜態展示的效果，因此我們導入 AR 實境的技術，美雀老師在課堂中教學生如何以 Flexclip 快速製作簡易的動畫已匯出的技巧外，同時教學生使用免費軟體 eyejack 進行 AR 製作，使作品有別一般靜態展演效果外，增加以手機掃描呈現動態影音效果。

學校中要進和跨領域課程合作是一項考驗，除了要有專長合適的教師外，課務時間也要配合的上，最後是校方在計畫上是否能給予支持，缺一不可，雖然在前製安排上有些許繁瑣，但學生在課堂上的表現，反而會因不同領域帶入的刺激，思維上變得更加靈活。

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



課堂上的示範作品

課程簡報截圖



掃描 Qrcode 後 AR 影片呈現狀況



掃描 Qrcode 後 AR 影片呈現狀況

(五) 議題融入與跨領域整合

此次課程設計涵蓋 SDGs4 優質教育、SDGs11 永續城鄉、SDGs15 保育陸域生態等目標。細項探討則為「4.7 藉由這次藝術季的活動，使學子對於周遭的生態環境有更進一步的觀察。」與「11.3 從這次活動增加松商學子跨群科的交流，同時也能與附近社區居民的交流。」以及「15.4 走出教室，觀察並了解生態的松商環境生物的多樣性。」等議題融入活動中。

在設計群領域以部定課程「創意潛能開發課程」為起點，過程中校本課程「閱思歷孝」閱讀課，將社宅議題靜態展導入活動，校慶期間廣慈青創團隊、東明社宅青創團隊、北投新奇岩團隊入校展演；還有以科技領域 AR 擴增實境增加亮點，最後再以藝術領域的策展活動完成終章，學生攜瓷盤彩繪作品至廣慈社宅展演（廣慈 X 松商大解密），促使學生社會參與的機會，不但是學生，也讓參與活動與共備的老師，感受到跨域合作的優勢與魅力，產出師生雙贏的結果。

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

(二) 校慶成果展：

本校廣設科在校慶期間，本來就有科展開幕，每年都吸引許多家長、同學、國中生、民眾參觀，此次陶瓷彩繪 AR 展，並沒有放在廣設藝廊中，而是將展出場地安排在活動中心 1F，一方面與廣設科本身的科展做區隔，一方面增加曝光度，由於活動中心是全校師生集合動線，也是家長民眾要前往園遊會場地的必經之路，因此陶瓷彩繪作品可以大量曝光，訓練學生口語表達，並且演示 AR 成果，靜置的瓷盤已經很亮眼，再加上會動的 AR 影音，讓現場民眾與老師都有驚艷的感覺，雖然 AR 技術已經相當普及，但是呈現的內容都是學生對於永春陂生態物種的介紹與想像，圖案的繪製、動畫的製作、聲音的錄製等等，顛覆大家對於一般展覽的感受。



學生與青創團隊合影



校慶成果展向師生介紹展覽內容



陶瓷彩繪與 AR 動畫結合成果展



陶瓷彩繪與 AR 動畫結合成果展

(三) 廣慈社宅布展及籌辦開幕茶會

學生的作品完成後，經歷了一連串社宅青創哥哥姊姊們布置的靜態講座以及入校活動後，學生們也要學著項廣慈社宅的居民們介紹自己的作品，本次的策展計畫以班級為單位進行規劃，並由廣慈青創以策展為專長的阿黃負責輔導學生，從事前場勘、分組規

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

劃、時間人員分配、布展及撤展活動、開幕茶會安排等，皆是學生生活中第一次的體驗，也讓學生知道課堂上的作業並非結束在打完分數後，而是將作業轉換為作品，以達到自主行動、溝通互動、社會參與等多層面的學習。



5. 場地圖



策展規劃說明書

空間規劃說明書



廣慈社宅廣場佈置中



開幕茶會現場佈置桌椅組裝



向往來居民解說作品



廣慈社宅廣場瓷盤展示

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



廣慈社宅居民看展並洽詢出售



活動圓滿結束大合影

(四) 學習歷程檔案成果發表

整個活動結束後，除了請學生靜下心來回想整個課程後，進行自評表及互評表的撰寫，同時進行學習歷程檔案的編撰，並於期末公播發表，在這整個發表互相分享的過程讓學生可以從學習歷程檔案中去欣賞別人的別人整個過程的經驗跟自己有哪些異同，進而進行反思活動。

目錄

永春埤走查 主題介紹 初始設計圖 AR設計 彩繪瓷盤 AR辨識 校慶展出 廣慈佈展

111-2學年度
王彥智-學習歷程
指導老師:潘依惠

創意潛能開發

這門課主題-尋找城市裡的角落生物，透過台灣本土與外來物種特徵來彩繪瓷盤和設計AR動畫，也藉此來認識台灣自然生態，而身為學生的我，從中發揮設計的技能來促使民眾對於生態環境的知識、價值觀和責任感等環境行為有所提升。

1 永春埤走查

▲ 永春埤走訪與生態拍攝紀錄

○ 實際走訪
X 在家空想

走訪心得：
親自前往永春埤紀錄，了解到一個環境所含的物種是十分多元的，也體會到「坐而言，不如起而行」。

2 主題介紹

台灣外來種-兩棲爬蟲類

▲ 海蟾蜍

- ① 原產於中、南美洲
- ② 有毒性、繁殖力強
- ③ 對本土野生動物具有威脅性

主題發想動機：
兩棲爬蟲類較少人了解、偏冷門，所以藉此選擇主題，也從收集資料時，發現海蟾蜍被列世界百大入侵種。

3 初始設計圖

▲ 初版圖示

▲ 組員繪畫過程

4 AR設計

設計理念：
海蟾蜍醜陋的臉，有別於平時呆板的表情，揮手眨眼的反差顯得可愛，海蟾蜍的獨特外型，以簡約的方式表現身上紋理。

▲ 逐格動畫擷取

▲ 最終圖示

AR動畫設計過程：
/首次接觸：跨群組修課-網頁設計課
/心得：只編曲現成音樂，但影像沒多設計處理。
/這次作業心得：除了增加音效，也對影像用逐格動畫呈現，學習到AR動畫的影像編碼的部分。
/使用APP: EYEJACK

▲ 逐格動畫QR code

▲ EYEJACK APP

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

目錄

- 永春坪走查
- 主題介紹
- 初始設計圖
- AR設計
- 彩繪瓷盤
- AR辨識
- 校慶展出
廣慈佈展

111-2學年度
王彥智-學習歷程
指導老師:謝俊惠

5 彩繪瓷盤



1 老師範例

3 上埭專模



2 開始彩繪瓷盤

4 高埭成品

彩繪心得:

第一次接觸瓷盤彩繪,因要窯烤所以使用玻璃陶瓷顏料,畫在瓷盤上很難平塗均勻,也在後續上了珐瑯漆(保護漆),最後窯烤完,成品色比窯烤前略淡了些。

6 AR辨識

分工時我負責的應動畫流程安排和內容修改



▲ AR動畫



▲ 3D生物全視圖 hurrld.com ▲ 動物3D建模

AR動畫製作感想:

在分配工作中,大家各司其職,發揮自己長處一同完成AR動畫,我很喜歡這種互相合作的感覺,一起努力向目標邁進。

我的工作一開始要指引動畫方向,發想內容時,感覺只有圖片少了真實的感覺,花了不少時間查詢相關AR內容,最後靈感來自Google 動物3D建模,帶大眾走進真實的生態路。

7 校慶展出 × 廣慈佈展



▲ 展覽說明牌

▲ 我與組員和復合獸

居住正義自省:

透過課堂和聯合國 SDRs11的介紹,對於居住正義有了更多的認識,如:真因家庭等面臨住房問題,可能也無法負擔得起合適的住房,居住環境可能不安全或不健康。

學期總心得:

- 1 認識台灣生態環境,也發現實際走訪帶來更多靈感。
- 2 認識居住正義議題,似乎發現好的作品背後都乘載了需要或社會所認識的議題。
- 3 在新的團隊中,我開始習慣成為主動的一方,從中學習到時間規劃和團隊相處的技巧。
- 4 在校外佈展前期,我負責世上的總代理人,在此學習到佈展所以考慮的人事時地物等問題。
- 5 最後在課程中印象最深刻處是AR設計,發現現在已有很多相關結合互動設計的裝置,也期待未來能再更精進此項技能,且運用在高三專班上。

學生學習歷程作品

二、歷程評量與課程學習單

(一) 歷程性評量

學習表現檢核點	評量規準		
	待加強	良	優
自評	無法運用已知的知識	提醒後能運用已知的知識	能主動運用已知的知識
學習成長	無法體會	提醒後方能瞭解	能體會到
互評	比較無法參與團隊討論,在分組報告	能參與團隊討論,惟難以分組報告	能主導團隊討論,並於分組報告

(二) 自評表、學習成長檢核表與互評表

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

創意潛能開發自評表

校園裡的角落生物

主題 (EX・本土昆蟲)

班級學號 _____ 姓名 _____

一、鑑賞繪畫成果：以下列標準來看你這組的作品，您會為自己的作品打幾分？

<p>1. 內容：40% (得分：.....分)</p> <p>清楚描述主題</p> <p>註明資訊來源與版權</p> <p>內容有創意，包括實作、訪談、錄音、錄影、照相等</p> <p>2. 視覺設計：30% (得分：.....)</p> <p>有豐富的細節，包括文字、圖形等</p> <p>完整介紹整個主題之形成及研究目的</p> <p>設計方法適當，可達到預期目標</p> <p>美感及建議具有推薦之價值</p>	<p>3. 3R設計：20% (得分：分)</p> <p>3R的製作內容是否完整</p> <p>動線是否清晰</p> <p>作品標示是否清楚</p> <p>4. 整體進度：10% (得分：分)</p> <p>各項成果是否依進度完成</p> <p>各項作業是否按時繳交</p> <p>6110廣慈社宅展演完整度</p>
---	--

總分： _____ 分

二、您認為您的作品，對其他人了解此主題，有具體貢獻嗎？(社宅展出時居民的反映)

是 否 不確定

請描述展覽當天體驗感受？條列式：_____

三、關於本組的作品，我負責以下工作(條列式)：_____

五、我對我們這組作的貢獻度為 ★★★★★

我認為我應該得到合理分數.....分。

創意潛能開發互評表

校園裡的角落生物

主題 (EX・本土昆蟲)

班級學號 _____ 姓名 _____

一、經過此次校外展演關於我們這組的其他組員，他們對於這個課程在思考邏輯、溝通表達、團隊合作的理解分別為：

評量項目	少部分符合	大部分符合	完全符合
思考邏輯、脈絡精密			
溝通表達、條理清晰			
積極參與、團隊合作			
得分			

一、關於我們這組的其他組員，他們的工作內容

工作內容包含：資料收集、畫展繪圖、繪圖製作、AR製作、AR口頭報告、展覽佈置與、廣慈社宅布展、學習歷程檔案完整度

組員	工作內容	應得分數

三、我有其他話要說 _____

自我評量表

同儕互評表

(三) 課程相關表單

0124, 01226, 01228, 01231

你覺得社會住宅的發展目的是什麼？
社會住宅對社會的意義是什麼？

1. 改善弱勢及青年族群的居住需求，實現居住正義並健全住宅市場。

2. 不只是興建住宅，改善居住問題更包含社會公益、引導改善社會環境以及作為當代住宅典範的任務。

你覺得重要的是什麼住宅的設計或者是建築本身？
住宅的哪些環境或生活方式讓你印象深刻？

我覺得設計住宅時應考慮到採光好，風水好，交通便捷。社宅相較普通公寓，有較多的鄰里加更多的公共設施。

對你而言，什麼是有趣的社區活動？為什麼呢？

看電影，聽講座。可以不同的人生經歷。

你認為未來的社會住宅和社區活動應該有怎樣的發展方向？

多元、創新、潮流。

在經過一系列的冒險後，你對於社會住宅和社區有哪些新的想法或領悟？

感覺未來可以嘗試，接觸到更多不同的人事物。

個人心得：

我覺得如果有機會，我也想住進社會住宅，因為感覺那裡就像一個大家庭，在那裡可以認識到許多不同的人，收獲在外所體驗不到的有趣事物，有種流到老學到老的感覺，因為能與不同年齡層的人相處。

勇者！不愧是勇者！
謝謝你在行動中出色的表現與紀錄！
之後的勇者一定也會很期待跟你交流的！

你還想挑戰其他任務嗎？
那你可以在網路搜尋「一窩好菜」
找到下一個任務的線索！



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

靜態展演回饋學習單



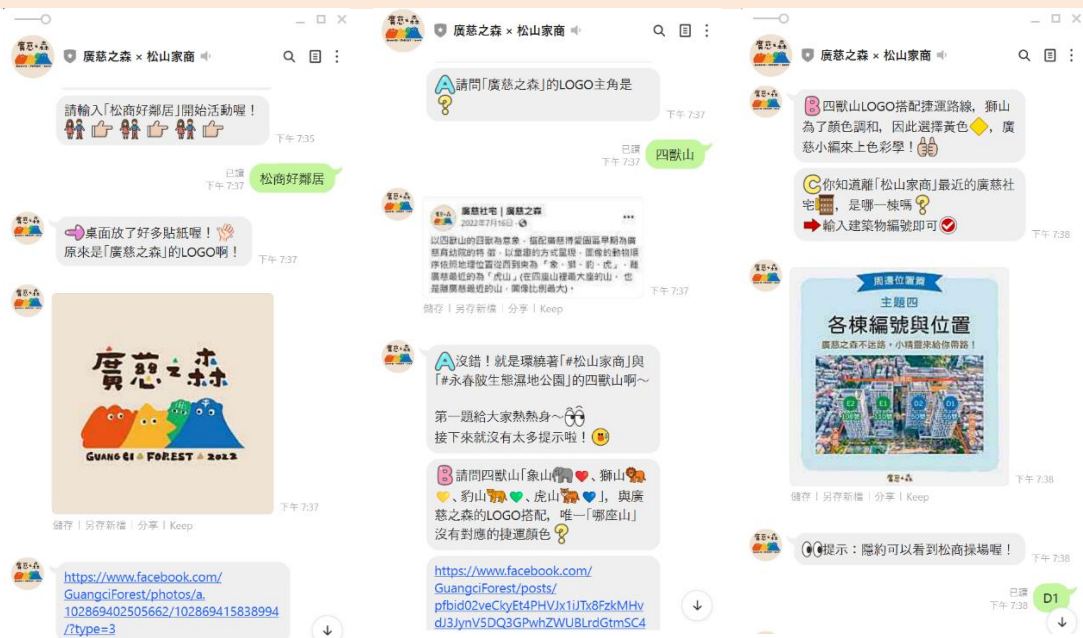
彩繪瓷盤草圖設計單



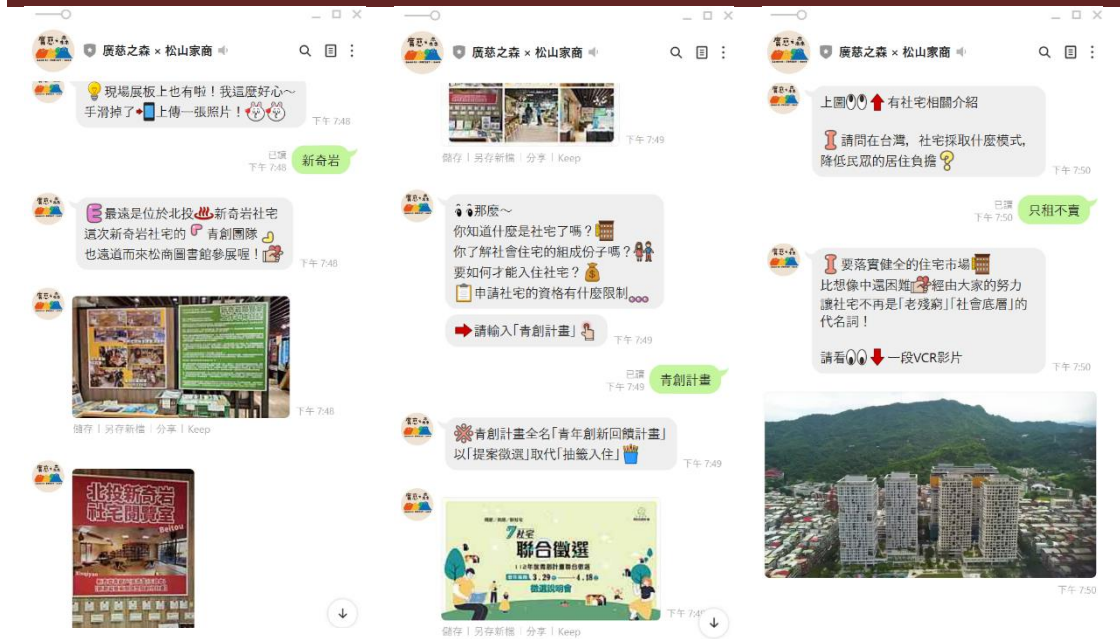
展覽作品說明牌

(四) 社區住宅靜態展演 Line@解謎活動

Line@遊戲介面



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



學生參與社會住宅 Line@解謎遊戲的狀況



(四) 社區住宅靜態展演-社宅居民、青創、都發局的回饋

社宅居民、青創、都發局的回饋

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

7. 回饋：有什麼感想心得想與我們分享呢？或者有什麼建議？歡迎寫下來告訴我們如何讓青創計畫實踐更好的社區共融！

51 則回覆

建議大群E跟D分開

謝謝大家工作之餘，還要抽出時間規劃活動~辛苦了！

我很喜歡「光臨怎麼Go」採訪松商廣設老師的部分，也覺得老師真的很用心在教學，孩子們真幸福。敢社區有連結是件美好的事，希望能持續下去，大家一起加油

因為上班排班的關係，有些有興趣的活動沒有參與到，希望未來也多多舉辦活動或講座，提升鄰里互動親民親實質囉，如果有長期公益樂捐或是禮物活動資訊再麻煩提供給大家，謝謝您，辛苦了

期盼有更豐富多樣的活動，例如：繪畫、繪畫、棋奕...

辛苦了！每個月安排的活動都非常用心，即使自己尚未參加過，但光看到海報內容就非常感動，謝謝你們社區付出！

多舉辦市集活動

希望可以多舉辦交流的大型活動讓大家都當面認識~

讓教育走出校園，落實SDGs11教育願景

「我希望的是持續加深關係。」馨恬跟我談到這句話時，人正坐在北市松山家商的圖書館內。

松山家商是以人文、商管與設計為主力的技術型高中。在現在的教育願景下，如何協助學生認識永續議題以及提升對社會環境的感知力是校方的重點課題。於是，在松山家商的支持下，校方與馨恬合作，期望將SDGs11的永續城市鄉村價值導入，帶著孩子，藉由與廣慈D、E基地青創戶交流並一同探索，展開一個屬於他們的永續願景推廣計畫。

馨恬與校方的第一步是，決定一起在校舉辦以「居住正義」為主題的展覽。在接獲邀請後，馨恬回頭向她的青創戶發出訊號。在這裡，她展開從青創戶群內打造規劃團隊的第一步。這中間，熱情不足以支持一切；必須透過前置作業由馨恬一次又一次與學校的互動，青創戶逐步找到任務的意義。這方面，青創戶產生了分層，一同參與的青創戶不只是青創戶而已，他們與馨恬共享任務目標，並且成為社區規劃師工作的延伸與夥伴。

展覽的現場，正是我們交談的松山家商書室。

對松山家商來說，學校找到了一群正受惠於居住正義政策，並豐富SDGs11內涵的行動者進到校園，傳遞在台北打造一個家是一個什麼樣的概念。

在技職教育中主推的「貼近生活的技術，結合生活的議題」意外地在社宅與校園搭建的平台獲得實踐的機會。「讓SDGs11的教育，從自己的生活環境起步」牽起了松山家商與廣慈D、E青創戶的手。

今年5月7日是松山家商校慶日，馨恬將陪伴青創戶前往校慶現場擺攤，透過自己的服務專業與學生滾動進一步的互動。同時，在下個月，學生也將會接受青創戶的邀請，走入廣慈社宅，與青創戶延續互動。

Agnes Hsiao 柯柯伯麟 & Chen Shin Tian
19 分鐘 · 已讀

「你知道讓議題發生、加深也是一種專業嗎？」

4月的時候，有機會可以跟廣慈社宅輔導團隊，9floor 玖樓的成員 馨恬還有柯柯一起在松山家商參觀 廣慈青創戶 X 松山家商對居住正義議題的共創展覽。

很多人其實都知道SDGs是什麼，但事實上針對可以怎麼操作多半並不太了解。目前，有那麼一群人，正在教育界與社區中逐步導入SDGs11的價值理念。

這篇文章其實是上一篇的延續，嘗試把目光轉到輔導團隊，也就是社區規劃師身上。藉由規劃師馨恬的眼睛，以及松山家商的老師面對落實永續價值的教育理念，我簡短紀錄、討論了「永續城市」具體來說可以有的行動方案。

當然，這一切都還在實驗階段。

這個故事比較像是：學校找到了一群正受惠於居住正義政策，並豐富SDGs11內涵的行動者進到校園，傳遞在台北打造一個家是一個什麼樣的概念。

換句話說，如何讓議題發生，成為社區再生以及陪伴經濟得以萌芽的第一份必備技能。

目前台北的11個基地，都仰賴 #原典創思 與 #玖樓 這兩大培力團隊，協助栽種社區再生的火種。

很謝謝協助這篇文章的朋友們、老師、學校，以及一路以來的政策夥伴。

文章請見此：<https://opinion.udn.com/opinion/story/10512/7149719>



廣慈社宅 | 廣慈之森
2天 · 已讀

【城市裡的角落生物 X 陶藝彩繪創作展】展覽宣傳ing 🌟🌟🌟

📅 時間 | 2023/6/10 (六) - 6/18 (日)

📍 地點 | 廣慈社宅E2六樓

👤 主辦 | 信義區 廣慈社宅 | 廣慈之森 & 松山家商

嘿，由青創和松山家商學生聯合創作的彩繪陶盤，現正在E2六樓熱烈展出中，歡迎大家來走走看看！(ps. 如果掃描作品旁邊的QRcode，可以看到更多精彩的動畫彩蛋囉👉👉👉)

想知道更多嗎？趕快加緊腳步來廣慈社宅共襄盛舉，參觀學生們短期快閃的陶藝彩繪創作展覽吧！

你和其他21人
1 則留言

讚 留言 分享