



# 「從賞玩故宮 啟動教育新宇宙」--故宮文物 X 新興科技 教師共識共備及增能工作坊 實施計畫

## 壹、目的

為使美感素養扎根日常生活，促進教師運用博物館資源之能力，邀集國教教師一同利用國立故宮博物院（下稱故宮）教學資源，發展跨域整合教案，以開發文物教案多元性並培力跨界種子教師為目標，於教案開發前辦理教師共識共備及增能工作坊。

本次工作坊以兩階段進行，以增進文物知識內容增能，將新興科技等工具應用於教學為課程目標，利用設計思考引導參與教師發展故宮文物融入科技素養之跨域整合教案，更邀集文物及科技應用專家協力參與教師，共同探索故宮文物融入新興科技及 STEAM 導向課程的脈絡發展，以共創方式設計適合當代素養導向之主題教案，為臺灣美學教育及博物館推廣添助力，拓展文化視野。

## 貳、活動時間及地點

活動主題	辦理時間	活動地點
初階工作坊	112年5月27日(六) 08:30-16:30	國立故宮博物院
進階工作坊	112年7月8日(六) 08:30-16:00	新北市立福和國中(暫訂)

備註：兩場工作坊具有主題連續性，建議兩場工作坊同時報名。

## 參、主辦單位

國立故宮博物院

## 肆、執行單位

親子天下股份有限公司

## 伍、工作坊議程

### (一) 初階工作坊/112年5月27日(六)

課程包含故宮展廳參訪、重要典藏文物介紹、文物結合新興科技、設計思考等知識內涵，增進教師文物專業知能及提升教案開發能力。

時間	議程規劃	講師
08:30-09:00	活動報到	
09:00-09:50	團體動力及設計思考刺激與導引	陳培琳 工研院 ISTI 跨域創新組副總監
09:50-10:50	文物賞析技巧引導	洪淑玲 故宮資深導覽志工
10:50-11:00	休息與分組	
11:00-12:30	展廳導覽	故宮導覽志工
12:30-13:30	午餐休息	
13:30-14:30	新興科技應用與教育	劉立嫻 台灣微軟客戶成功經理
14:30-15:00	教案創作共識及本案權利義務介紹	親子天下及故宮
15:00-15:10	休息與自由交流	
15:10-16:00	教案設計思考總引導	陳培琳及引導師團隊
16:00-16:30	小組分享及回家作業說明	

## (二) 進階工作坊/112年7月8日(六)

參與教師將初階工作坊所學內化後進行教案發想，進階工作坊將進行小組共備討論，並在專家建議指引下，以臻教案完成度，實際落實於教育現場。

時間	議程規劃	講師
08:30- 09:00	學員報到	
09:00- 10:30	教案設計-聚斂思考與教案提案說明	陳培琳與課程設計及整合引導師團隊
10:30- 10:40	中場休息	
10:40- 12:00	教案提問、試做與微調(一)	課程設計及整合引導師團隊
12:00- 13:00	午餐休息	
13:00- 14:00	教案提問、試做與微調(二)	課程設計及整合引導師團隊
14:00- 16:00	教案設計發表與反饋-專家諮詢建議	張玉山 國立台灣師範大學科技應用與人力資源發展學系教授
16:00	結束&大合照	

註：主辦單位保留更改課程之權利



## 陸、授課及教案諮詢師資

工作坊將邀請教案設計創意引導、新興科技專家及國立故宮博物院資深導覽老師，依照參與者的教案設計需求，客製媒合輔導，網羅產官學專業團隊，支持教師共識共備與增能。

### ● 教案諮詢—張玉山 教授

講師簡介	國立台灣師範大學科技應用與人力資源發展學系教授。研究專長為科技教育、技術創造力、多媒體設計，教育部跨領域美感教育卓越領航計畫參與學者
------	--

### ● 總引導師—陳培琳 老師

講師簡介	具多年設計思考、跨領域的專案經驗。跨域共創工作坊流程設計引導與講師。企業訓練講師、工研院內訓講師，講題包含：技術商品化、服務設計、目標市場研究、共創工作坊等。專長為設計思考教育，受邀教育局、大學、各級學校等，訓練第一線教師設計思考能力、引導教案設計共創。
------	---

### ● 新興科技講師劉立燉

講師簡介	台灣微軟客戶成功經理 工作內容包含 Windows 11 載具應用、Microsoft 365 教育解決方案、Minecraft 教育版遊戲式學習、教師專業發展、微軟學校與創新教師計畫。協助台灣的老師與學生運用科技翻轉教學，提高學生學習動機與增進教學效率。 將以新興科技與教育為主題，從協助教師專業發展經驗討論新興科技在故宮文物及教育上的跨域應用，以及未來應用趨勢。
------	---

● 文物賞析及技巧引導－國立故宮博物院資深志工洪淑玲老師

講師簡介	故宮資深導覽志工，導覽年資超過10年，曾任陽明高中英語教師，任教期間以英語與生活應用為教學目標，課程生動有趣。擔任故宮志工期間，協助故宮針對教師、弱勢團體、長者等不同背景觀眾進行教育推廣活動規劃與執行，導覽及教學經驗豐富。
------	---

● 整合引導師團隊

課程設計及整合引導師團隊		
姓名	任職	專長領域
簡俊成	教育部藝術才能專長領域輔導群老師	藝術、跨域、Maker、STEAM
陳雨禾	台北市立萬福國小美術老師	藝術、跨域、Maker、STEAM
李晉毅	台灣大學創新教育課程經理	STEAM、跨域、AR/VR
林偉音	教育創新100、私立衛理女子高級中學公民老師	STEAM、跨域、課程設計與教學
霍強生	國立故宮博物院資深導覽老師	故宮文物賞析專長
陳馥筠	國立故宮博物院資深導覽老師	故宮文物賞析專長
鄭永峻/ 瓦特老師	桃園市建國國小資訊組長	AI、跨域、新媒體藝術
韓秉軒/ 棒子老師	臺北科技大學互動設計系專案教師、助理教授	STEAM、跨域、互動科技

## 柒、課程對象

1. 全國輔導團及學科中心教師。
2. 全國高中職以下現職教師。
3. 教育大學或大學師培中心、教育學程學生。

## 捌、活動對象及報名方式

1. 每場工作坊正取 30 名，備取 15 名，全程免費，參與者提供教師研習時數 12.5 小時及故宮限定教育推廣品。
2. 本研習提供研習期間之餐飲。
3. 報名時間：即日起至 111 年 5 月 17 日（三）17：00 止或額滿為止。
4. 報名方式：採線上報名，連結：<https://cplink.co/bGMUaS0B>

## 玖、上課方式

- ◆ **講座分享**：依據不同主題需求提供專業講座研習。
- ◆ **分組互動討論**：以每組 5-6 人之分組方式，進行跨域課程交流、跨域教案設計規畫與分享。
- ◆ **跨域教案共創**：  
帶領學員認識博物館資源，結合跨領域教案課程開發歷程，從博物館典藏相關歷史脈絡及文化意涵進行創意發想，以數位科技與實務多元面向進行學習，設計故宮文物融入 STEAM 導向之課程教案。

## 拾、注意事項：

1. 請上課人員自備筆電(PC、MAC 均可)或平板。
2. 課程將由主辦單位安排分組，如自行組隊方式報名，或已協調分組老師請在報名表格說明。
3. 本研習提供午餐。如有素食飲食需求，也請於報名表格說明。
4. 針對本次課程研習如有未盡事宜，或任何疑問請連繫：

蔡小姐：02-2509-2800 #579 E-mail:beckytsai@cw.com.tw

陳先生：02-2509-2800 #664 E-mail:tomchen@cw.com.tw