

第六屆『廣達游藝獎』競賽活動總計畫

壹、緣起

廣達文教基金會透過藝術啟發創意，將《游於藝》計畫帶進全臺灣各地校園，提升孩子藝文素養，培養自主學習、思考判斷與解決問題之能力；期許學校將展覽資源進行跨領域統整，激發教師創意教學能力，活化教學情境與教學活動設計；鼓勵游於藝承辦學校團隊提升巡迴展覽行政效能，擴大展覽效益與資源整合，樹立專業發展典範。

最後透過舉辦「游藝獎」開拓交流平臺，讓全臺各地教師、學童相互觀摩、學習分享，達成以藝術啟發創意之目的。

貳、宗旨

- 一、增強廣達之教育推廣及文化形象特色。
- 二、鼓勵參與廣達《游於藝》計畫學校師生勇於學習、樂於分享。
- 三、培養藝術導覽人才進而提升人文素養。
- 四、落實美感教育以建立欣賞之普世價值。

參、目標

透過每年7月舉辦廣達《游藝獎》交流平臺，讓全臺各地教師與學童相互觀摩學習分享，達成以藝術啟發創意之目的，成為廣達《游於藝》年度的成果展演盛會，致力將此打造成為國內首屈一指對於藝文教育推廣之龍頭競賽。以導覽達人、創意教學獎、行政推手獎為主，有志一同獎及導覽達人超級啦啦隊獎為輔，主要參與對象為12年國教師生。

肆、執行策略

一、企劃點

六月，是一學年的尾聲也是畢業的季節，畢業象徵著孩子邁向另一個成長的階段，無論是升學或是就業，也是孩子引領期待放暑假的開心假期。因此廣達《游於藝》依循校園的作息辦理每學年度的計畫，將廣達《游於藝》教育成果募集至廣達游藝獎頒獎典禮現場展出，並給予實質上的獎勵。

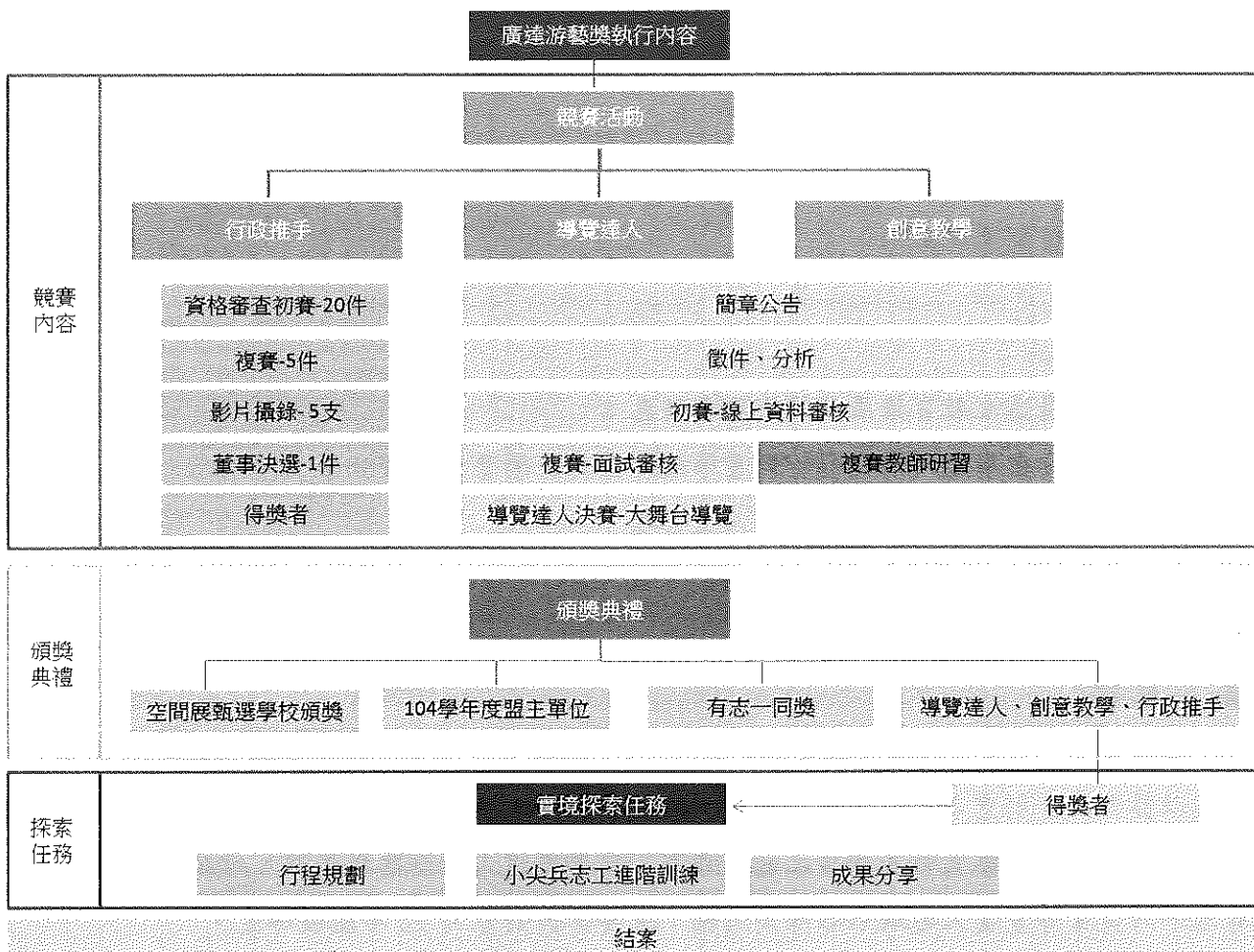
七月，孩子除了進入另一個階段外，也能學習感謝培育孩子成長的學校師長，進而感謝

社會的給予。廣達游藝獎擬定於每年七月初辦理頒獎典禮，邀請孩子及其家人親友以及學校師長同學一起來共襄盛會，也為共同協力耕耘游於藝的每一位有心人，獻上最高的敬意。

二、活動定位

廣達游藝獎頒獎典禮為廣達《游於藝》計畫年度盛事，每年七月定調為廣達游藝月。

三、執行架構



四、辦理單位

- (一) 教育主管機關：邀請教育部擔任共同主辦單位，各縣市教育局處擔任協辦單位，共同推廣系列活動並惠予參賽師生敘獎及公假事宜。
- (二) 藝文單位：邀請文化部、國立故宮博物院、國立臺灣博物館、國立歷史博物館、國立臺灣科學教育館、國立自然科學博物館、國立臺灣美術館、國立臺灣歷史博物館、臺北市立天文科學教育館、新北市立鶯歌陶瓷博物館及高雄市立美術館擔任協辦單位。
- (三) 媒體宣傳與集團合作：由基金會多媒體處負責協助規劃辦理。

五、評審

- (一) 邀請一線老師及專家學者參與簡章審視及初賽評審。
- (二) 邀請教育界專家學者代表參與複賽、決賽評審。

伍、競賽內容及獎勵

一、導覽達人：(簡章如附件 1)

依學籍分為國小組及中學組兩組進行競賽，兩組將選出 6 隊首獎進行海外實境探索任務（預計 6-9 天行程），藉由國外博物館參訪、藝術作品欣賞，完成基金會藝術小尖兵服務學習進階訓練培訓，取得志工認證資格，拓展服務學習之精神。

報名資格：

- (1) 國小組(不分年段)
- (2) 中學組(含國中與高中職)
- (3) 為讓更多參與競賽小尖兵有機會登上導覽達人決賽舞台，歷屆獲得首獎資格之小尖兵將不受理同組別報名資料。

得獎獎勵：

1. 導覽達人首獎：每組錄取 3 隊首獎，可獲得獎座每隊乙座、獎狀每人乙幀、海外實境探索任務參訪。
2. 導覽達人優等：每組 3 隊，獲得獎狀每人乙幀，每隊新台幣 5,000 元面額等值圖書禮券。
3. 導覽達人佳作：每組數隊，獲得獎狀每人乙幀，每隊新台幣 600 元面額等值圖書禮券。
4. 晉級複賽獎勵：晉級複賽之小尖兵將贈送展覽票卷 2 張及獎狀一紙。
5. 獎座及圖書禮券依照獎勵辦法皆為定量，如遇雙人組參賽小尖兵得獎，所需第二座獎座請由參賽者自行支付製作費用，唯實境探索任務參訪得以兩人同時參與。
6. 獲得導覽達人首獎之小尖兵將配合主辦單位參與規劃實境探索任務參觀等教育參訪行程，費用由基金會進行全額補助，不得轉讓且無法配合者視同放棄，並為培養孩子獨立自主之能力，家長不得自費隨行，外出時基本安全由基金會人員及同團老師共同維護，在行程中遵守團進團出之規範，預計於民國 104 年 8 月間辦理，相關資訊另行公布。
7. 獲得導覽達人首獎之小尖兵需先完成服務學習基礎課程，後續完成實境探索任務後將由基金會協助取得教育部認證之志願服務志工。

8. 基金會將另外提供精美小禮物一份給與所有完成報名競賽同學。
9. 所有得獎者及指導老師將於頒獎典禮結束後由主辦單位行文各縣市教育局處進行敘獎。
10. 每年指導 20 名以上學生參賽且報名人數前五名之學校指導老師，將贈予獎金 10,000 元及基金會製作物以資鼓勵。

二、創意教學獎(簡章如附件 2)

鼓勵學校利用展覽資源進行跨領域統整教學，透過一系列活動提升參與廣達《游於藝》計畫之教師發展創意教學能力，並利用廣達游藝獎創意教學競賽，讓全各地教師利用此平台互相交流學習、觀摩分享彼此優秀教案，激發多元創意教學方式，達成以藝術啟發創意之目的。

報名資格與注意事項：

- (1) 各縣市高中職級別以下所有教師皆能以游於藝計畫展覽參與創意教學設計，獲得首獎隊伍本會將提供海外實境探索任務（預計 6-9 天行程）。
- (2) 為鼓勵更多師長參與，樹立游於藝創意教學典範，首獎隊伍完成實境探索任務結案後，不得參與下一年度游藝獎創藝教學競賽，須於創意教學獎複賽時進行結案分享示範，並於分享後推派一名成員擔任創意教學獎複賽評審。
- (3) 複賽將以公開形式進行，開放給有興趣師長報名參與，所有入圍複賽團隊成員亦須上網報名。
- (4) 複賽隊伍需提供上台報告簡報、團隊合照與介紹、課程主題架構圖、學習單以及師生感想電子檔資料，簡報為當天報告使用，其他資料將做為手冊內容給予評審與參與師長們使用。

得獎獎勵：

- (1) 首獎：全額補助至多 6 位團員實境探索任務團費，每人獎狀乙幀，獎座每隊乙座
- (2) 第二名：每隊獎勵新台幣 50,000 元整，每人獎狀乙幀，獎座每隊乙座
- (3) 第三名：每隊獎勵新台幣 30,000 元整，每人獎狀乙幀，獎座每隊乙座
- (4) 佳作：7 名，每隊獎勵新台幣 5,000 元整，每人獎狀乙幀
- (5) 以上獎項獲獎者，將提報各縣市教育局處建請核以敘獎
- (6) 得獎者有義務成為本會邀請擔任廣達《游於藝》計畫之研習講師

三、創意教學競賽觀摩(簡章如附件 3)

透過競賽觀摩，提昇教師針對課程主題內容研發輔助學生自我探索學習之能力，以促進教師專業成長。激發教師教學創意、活絡教學情境規劃與教學活動設計，

提高學生學習興趣及成效。

參加對象：(名額以 130 人為限，依完成報名先後次序錄取)

- (1) 第六屆廣達游藝獎創意教學獎參與複賽隊伍全部成員。
- (2) 對於廣達游於藝計畫有興趣之師長。
- (3) 熱愛藝文之人士與一般民眾。

四、 行政推手獎

獎勵承辦廣達《游於藝》計畫的單位師長，每組至多三名，具體推薦事蹟為長期支持廣達《游於藝》計畫者、活化展覽整合資源者、辦理活動深具創意者、拓展巡迴展覽效益者、運用科技提升展覽效益者，期望廣達《游於藝》計畫承辦單位結合在地特色、運用地方資源、整合單位組織與有效分工，並將成效分享至其他各辦理縣市、單位，以利優良典範推廣。

獎勵如下：

- (1) 長期支持模範代表，每人獎狀乙紙及獎牌乙座。
- (2) 資源整合模範代表，每人獎狀乙紙及獎牌乙座。
- (3) 創意策略模範代表，每人獎狀乙紙及獎牌乙座。
- (4) 游藝開拓模範代表，每人獎狀乙紙及獎牌乙座。
- (5) 科技運用模範代表，每人獎狀乙紙及獎牌乙座。

另綜合以上各組模範代表由基金會董事群遴選一組成為行政推手獎，除可獲得獎座乙座並可參與海外實境探索任務參訪全額團費補助。

五、 有志一同獎

獎勵同盟展地區特殊貢獻之志工，予以頒發感謝狀及獎品，由各地方盟主提名，每區至多提名 5 位進行敘獎。

六、 超級啦啦隊獎

進入決賽之導覽達人每人得邀請年滿 7 歲以上之學校師長及親友，組成加油團至現場加油，每隊至多 10 人準備 30 秒內的口號，加油形式不拘，於選手上臺時加油打氣，惟禁止氣球類道具帶入會場，當日表現最佳之前三隊加油隊伍評審團將頒發超級啦啦隊獎以資鼓勵！

陸、評審標準

一、 導覽達人

- (1) 作品詮釋 30%
- (2) 表達創意 30%

- (3) 感動的傳達與省思 20%
- (4) 臨場反應 10%
- (5) 儀態造型 10%

二、創意教學獎

- (1) 創意策略 30%
- (2) 課程統整 20%
- (3) 主題表達 20%
- (4) 創意啟發成果 20%
- (5) 多元評量及教學省思 10%

柒、競賽作業

一、重要時程：

- (1) 徵件報名日期：104 年 3 月 1 日起至 104 年 4 月 12 日截止
- (2) 初賽期間：104 年 4 月 18 日-104 年 4 月 28 日
- (3) 複賽名單、指定題公告：104 年 5 月 4 日
- (4) 創意教學獎複賽報名：104 年 5 月 4 日~5 月 17 日
- (5) 創意教學獎複賽繳費截止日：104 年 5 月 22 日
- (6) 導覽達人複賽時間：104 年 5 月 30 日
- (7) 創意教學複賽時間：104 年 5 月 31 日
- (8) 導覽達人決賽名單與創意教學獎名次公告：104 年 6 月 5 日
- (9) 決賽暨頒獎典禮：104 年 7 月 4 日

二、地點：初賽：基金會辦公室、外部評審

複賽：臺北士林救國團劍潭青年活動中心(暫定)

決賽：廣達電腦總部廣藝廳

三、初賽為線上審查，複賽為現場面談審查，導覽達人決賽為頒獎當日現場競賽。

四、預期目標：

獎項 項目	導覽達人			創意教學	行政推手
	目標	小學組	中學組		
收件截止 4/12	450	350	100	50	20
初審	48	24	24	10	10

4/18~4/28					
複賽 5/30 - 5/31	48	決賽 6 隊/ 佳作至多 10 隊	決賽 6 隊/ 佳作至多 10 隊	確認前三名及佳 作 7 名	確認 5 名得獎者資 格
決賽 7/4	兩組前六隊頒獎典禮現場 PK， 選出三名首獎、三名優等		頒獎典禮現場公 佈前三名		基金會董事們選出 積分最多行政推手 獎一名，所有得獎 者於頒獎典禮現場 公佈各類別得主

捌、執行進度

1/7~2/6	計畫內容討論與修正(競賽簡章、分工、評審名單、經費概算)
2/9	執行長審核第六屆游藝獎競賽計畫、核示
2/13	初審、複賽評審名單確認與邀約、
2/16	邀請教育部共同主辦、計畫審視
2/24	基金會網站競賽簡章公告(暫定)
2/25	各縣市教育局處、甄選展學校、同盟展盟主學校公函寄送，第一波宣傳開始
3/2	實境探索任務計畫擬定完成
4/1	合作單位聯繫討論、確認(旅行社、英國代表處、英國駐台灣辦事處)、基金會分工
4/12	游藝獎截止收件
4/18~4/28	游藝獎初審(外部評審 4/28 評分資料收回)
5/4	公布複賽流程、名單、指定題範圍
5/4~5/17	創意教學獎複賽報名
5/11	創意教學獎複賽隊伍資料繳交
5/22	複賽流程行前會議、繳交複賽報名費用截止日
5/30	導覽達人複賽(參賽小尖兵獎狀及禮品發放)
5/31	創意教學獎複賽(參賽老師獎狀及禮品發放)
6/1	參與導覽達人競賽小禮物寄送完畢
6/5	導覽達人決賽名單、創意教學獎佳作名單公告
6/12	決賽規則確定、啦啦隊競賽簡章公告
6/26	實境探索任務行程公告
7/4	廣達電腦總部廣藝廳游藝獎決賽、實境探索任務說明會
7/10	游藝獎得獎名單敘獎公文寄送

8/7	駐台灣辦事處訪問、旅行社說明會(暫定)
8/17~8/28	實境探索任務參訪行程辦理(暫定)
9/18	團員照片分享、整理完成
10/5	開始影片製作、禮物規劃
10/19	團員結案繳交
10/24	回娘家活動辦理
11/6	創意教學獎結案顧問審視、網站上傳
11/20	實境探索任務、回娘家活動花絮完成
11/30	結案

玖、預期效益

一、參與學校師生的永續經營

- (1) 鼓勵學校師生持續參與廣達《游於藝》計畫，讓每年經營的 3,000 位導覽小尖兵學習成果與 150 所教師教學影響力可以獲得實質的肯定。
- (2) 落實學習與分享的精神，透過競賽擇優做為教學典範，提供優秀小尖兵、師資及行政團隊至少 15 名師生至海外博物館學習參訪，返台後持續關注紀錄並提供所有得獎團隊有機會至其他廣達《游於藝》計畫學校分享其學習成果，持續與基金會緊密結合。

二、參與學童自我成長

- (1) 透過導覽畫作的形式，讓孩子從過程中「發現問題」，進而「自主學習」，接著「解決問題」，透過此種循環不間斷的學習方式，建立其終身學習模式，持續將自己培養成具備競爭力的未來人選。
- (2) 提供孩子展現自我的舞台，透過自我挑戰進而自我肯定，提昇孩子自信心。
- (3) 透過學習服務的模式及後續課程，讓參與服務的孩子逐漸取得志工認證資格，學會懂得尊重他人且能夠無私幫助他人，成為未來各行各業職場中的優質人才。

三、增進教師知能與教學技巧

- (1) 透過展覽主題融入課程教學，讓教師自主開發創意課程、喚醒教學熱情。
- (2) 透過不同專業領域的腦力激盪，促進教師團隊思考與合作，掌握多元資訊的優勢，促進教師專業成長與終身學習。

四、促進集團與一般民眾認同

- (1) 透過同仁參與游於藝活動，親身感受廣達《游於藝》計畫內容，每年開放 150 位同

仁參與，透過藝術欣賞，豐富同仁創意開發及美感素養埋下未來游藝志工招募的種子。

- (2) 運用廣達游藝獎行銷廣達《游於藝》計畫開發潛在族群，預計自徵件公告、評審至頒獎過程至少 50,000 人次瀏覽基金會官方網站。
- (3) 增加縣市政府認同感：透過公函(徵件及敘獎)及活動成果取得公部門認同，進而增加未來甄選計畫及同盟計畫參與度。
- (4) 透過媒體宣傳及報導，增加廣達游藝獎活動知名度及本會教育推廣特色。

五、建立廣達實境探索任務品牌形象

- (1) 追尋米勒、梵谷、夏卡爾、米開朗基羅、畢卡索、米羅等大師足跡，持續探訪西方藝術大師經典巨作，提升參與教師與小尖兵美學素養，替游於藝展覽蒐集第一線海外博物館相關設計物及展覽資料。
- (2) 透過當地活動設計，拓展小尖兵國際視野、增長藝文學識經驗、適應獨立自主生活，促成自我探索與成長。
- (3) 增進教師國際化學習元素，培養發展國際教育課程及教材的能力，提升教師專業能力及美學素養，體驗國外獨特創意與創新思維。