



二 埇璘 CHANGEMAKER 高中計畫

懶人包

115 學年度



林堉璘宏泰教育基金會於111學年度啟動
「堉璘CHANGEMAKER 高中計畫」

鼓勵高中生深入了解公益議題
透過設計思考、持續測試與修正
在實際行動的過程中
成為能為自己與他人帶來福祉的人才



我們如何培育具社會影響力的行動人才

人才

對社會議題有熱誠的
師長、同學

培育

透過PBL專題式學習
鍛鍊設計思考

真實場域與議題

NPO出題
與實作串聯

CM社群

擴大跨屆、跨界交流
注入台灣公益生態圈活水



我們的兩大教育夥伴



林堉璘宏泰 教育基金會

推動設計思考與教育創新，
為計畫提供資源與支持。



教育部 苗圃計畫

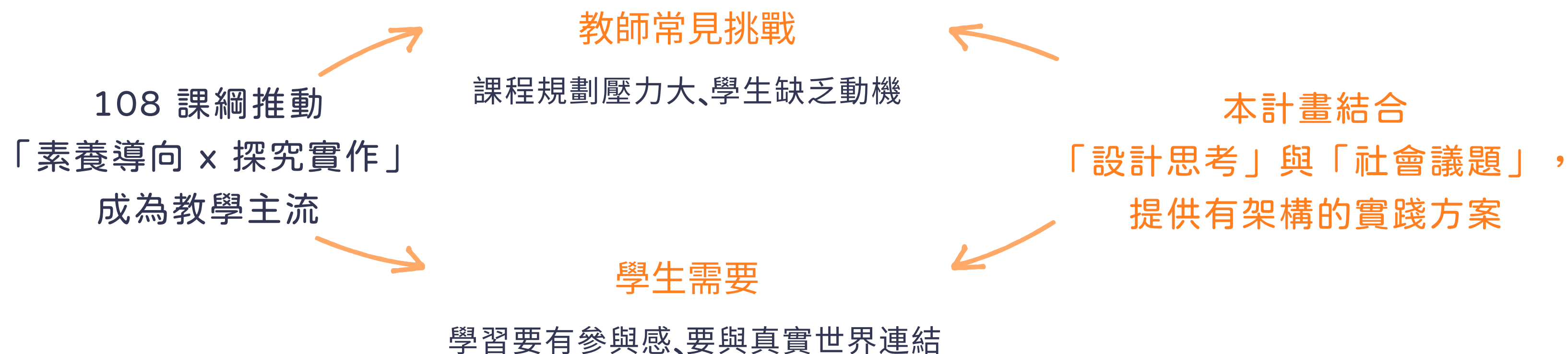
教育部推動的創新教育計畫，
導入設計思考，培育具跨域與
創新能力的人才，促進教育與
產業接軌。



我們為什麼做這個計畫？



以設計思考打破唯一解框架，挑戰提案落地實踐，
引導學生借力使力解決真實社會問題。



堉璘人才、青年社會影響力領袖獎

成功完成挑戰的同學，獲頒「堉璘人才證書與榮譽徽章」。
表現優秀的團隊獲授「青年社會影響力領袖獎，以及精美獎盃」。





設計思考是什麼？

思考

設計

同理
EMPATHIZE

定義
DEFINE

發想
IDEATE

原型
PROTOTYPE

測試
TEST

學生正在
做什麼？

觀察、訪談、了解
目標對象的處境

萃取需求、
釐清問題、轉化成
How might we

腦力激盪、
多想法生成

製作草圖、流程圖、
模型、小物件等

拿去請人體驗使用、
紀錄回饋、再修正

老師可以
做什麼？

引導學生「看見問
題」，設計觀察任
務或訪談引導問題

幫助學生聚焦、建
立問題架構，確認
他們的問題有
「行動性」

鼓勵多元觀點、設
計創意思考遊戲或
激盪活動

提供工具素材與
格式範例，協助
他們動手做第一版

引導他們怎麼
問問題拿回饋、
怎麼整理測試觀察

為什麼導入 設計思考？

讓學生從被動接收走向主動行動



教學現場困境

1. 學生不問問題、不敢嘗試
2. 團隊合作經驗不足
3. 面對問題，會因為「我不知道」，而放棄行動

學生缺的不是聰明，而是方法與機會。

設計思考的幫助

1. 提供具體流程，引導學生一步步完成
2. 從觀察 → 發想 → 行動，學會表達與迭代
3. 把「不知道怎麼做」變成「我可以試試看」

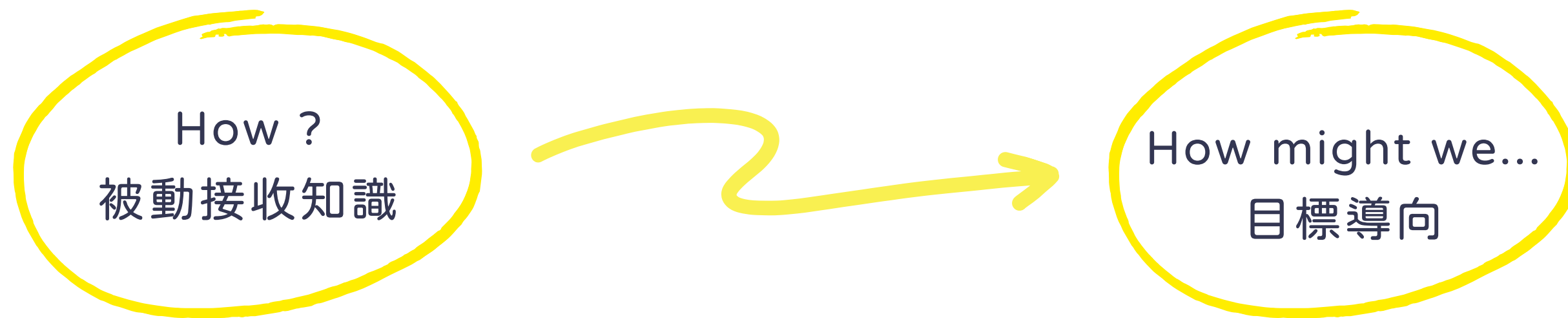
老師的角色不是給出標準解法，
而是讓他們自己去探索世界。

學生的轉變

1. 被動聽講 → 主動觀察與探索
2. 照抄範本 → 自主定義與創作
3. 不敢出錯 → 願意試錯與修正

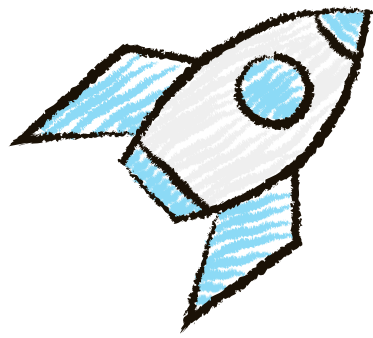
把知識化為行動，
學會將知識與現況整合的綜合能力。

教學現場的改變，108課綱改變了什麼？



我們正從「接收知識」的課堂學習，
轉向「應用導向」的素養實踐。
設計思考就是把這個提問差距，
轉化成學習行動的工具。

計畫對應108課綱的三大核心素養



A1 自主行動

學生主動觀察身邊問題、
設計任務流程

B2 溝通互動

團隊合作、討論發想、
公開簡報

C1 社會參與

聚焦真實議題，與在地需
求連結，提出提案

「素養導向」

×

「跨域學習」

×

「探究與實作」

可整理為：
歷程檔案
特色課程成果
競賽作品





學習歷程成果可以怎麼整理？



歷程階段	學生實作行為	可轉化成果素材	教師引導方式
1. 探索	問題觀察、訪談、紀錄	問題地圖、觀察照片、HMW 問句卡	提供探索任務單、訪談引導問卷
2. 發想	腦力激盪、提案會議	發想紀錄表、草圖筆記	使用發想卡、記錄模板
3. 合作	團隊分工、討論與協作	分工表、團隊會議紀錄、共創文件	提供分工計畫表與討論引導單
4. 實作	執行任務、製作原型、活動設計	原型照片、活動紀錄、測試回饋表	指導紀錄撰寫與簡報製作
5. 反思	成果分享、團隊回饋、個人省思	自我反思單、發表簡報、推薦信素材	引導反思撰寫與發表準備



CM113 計畫成果

影片花絮



資源與培力

NPO組織

4
家

教練投入

19
名

 弘道老人福利基金會

 財團法人 EDEN SOCIAL WELFARE FOUNDATION
伊甸社會福利基金會

 社團 國際生命線台灣總會
法人 Taiwan Lifeline International

 勵馨基金會
The Garden of Hope Foundation

行動與影響

設計思考

135
生

公益提案

81
生

22
案

落地實作

31
生

16
案

完成實作

25
生

5
案

CM114 計畫成果

影片花絮



資源與培力

NPO組織

5
家



教練投入

24↑
名

行動與影響

設計思考

259
38
生
案

公益提案

92
24
生
案

落地實作

69
13
生
案

完成實作

歡迎大家
7/17(五)成果日
和我們一起揭曉!



115學年度 流程規劃

最後確定時間以官網為主

埤璘教師培訓

5月

5月30-31日
埤璘教師培訓工作坊 (中區)

7月

7/4-7/5
埤璘教師培訓工作坊 (北區)

提案階段 115學年上學期

9月

9月初 學生啟動營
認識 NPO 組織
導入設計思考流程
分組與任務啟動

9月
|
11月

線上 + 實體混合學習
使用 LINE、線上學習系統進行追蹤與輔導，預約基地諮詢
苗圃教練輔導課程
教練引導團隊釐清問題、發想、測試與紀錄歷程

12月

12月 提案日
提案簡報與回饋，選出進入 115-2 階段之團隊

實作階段 115學年下學期

1月
|
2月

116年
團隊確認與教練媒合
決定是否參與實作
計畫提供經費

3月
|
6月

主題式混合學習
線上課程 + 工作坊，
團隊與教練、NPO密切共創
強化專案能力與團隊執行力

7月

成果發表會
發表實作成果
頒發 AP 學分證書、
人才證書與獎項

堉璘教師培訓

活動場次

中部場

5/30 (六) 初階工作坊 36名

5/31 (日) 進階工作坊 18名

地點：東海大學

北部場

7/4 (六) 初階工作坊 36名

7/5 (日) 進階工作坊 18名

地點：大同大學

報名限制

1. 因課程規劃關係，進階工作坊名額僅開放給連續報名兩日活動的老師。
2. 外縣市教師報名中部場初階+進階工作坊，將提供5/30免費住宿一晚。
3. 北部場次不提供住宿

課程分組方式

1. 採「相近學科／學群」進行同質性分組（例如：國文科一組、家政科一組等）
2. 雖然第一天要解決的問題是跨領域的，但將同科目的老師分在同組，能引導他們運用自身學科的專業知識與視角來解題。這樣做不僅能降低老師面對全新教學法的恐懼感，也能讓他們在第二天要將經驗轉化為「自身學科教案」時，邏輯銜接得更順暢。



堉璘教師培訓

名詞解釋

PBL = Problem-Based Learning = 問題導向學習

DT = Design Thinking = 設計思考

初階工作坊

進階工作坊

主題	專題設計事務所： 沉浸式體驗 PBL × 設計思考
學習定位	老師以「學生」角色參與活動 完整體驗一個 PBL×DT 專題學習流程
主要內容	1. 找出問題：觀察社會議題、分析現況 2. 同理利害關係人（訪談、理解需求） 3. 發想解決方案 4. 評估方案可行性與影響力 5. 建立最小可行方案（MVP） 6. 產出一個可執行的募款／行動提案 7. NPO回饋與成果展示
成果	理解 PBL × DT 的完整流程 了解學生在專題學習中的困難點

我的 PBL × 設計思考教學： 把真實世界議題帶入課程
老師以「課程設計者」角色參與 將自己的課程轉化為PBL×DT課程
1. 帶一份自己的課程來改造 2. 設計真實情境問題（PBL） 3. 建立完整學習流程 4. 設計評量方式與學習反思 5. 邀請利害關係人參與 6. 發展具體可落地的教學方案

完成一份可實際執行的 PBL×DT 教案

我們怎麼進行這個計畫？

(最後確定時間以官網為主)



114 下學期	115 年度 上學期			115學年度 下學期	
初階、進階 教師培訓	報名 9月 啟動營	9-12月 方案測試	12月 提案日	3-6月 落地實作實作	7月 成果發表
帶老師們 實際做一次專題	老師帶隊報名	培力活動	參與證明	NPO協作 實作輔導	東海、大同大學 AP學分證明書
教老師如何 把方法帶回課堂	介紹NPO， 進行Q&A對談	線上輔導提案	正取團隊獲得 2萬元啟動資金	利用2萬元 啟動金執行	人才證書 (推薦信)
	設計思考工作坊				青年社會 影響力領袖獎



學生在每個階段學會的能力

(最後確定時間以官網為主)



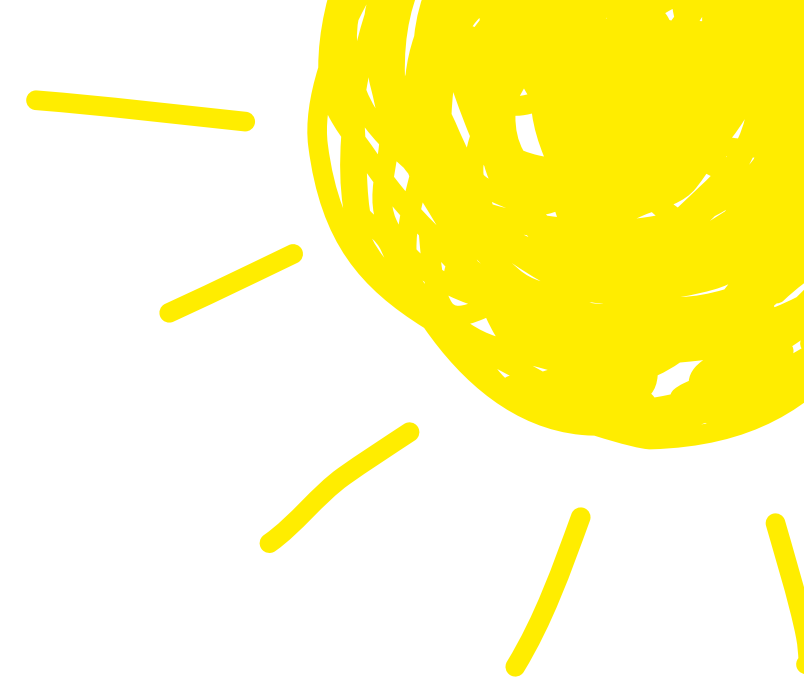
上學期			下學期		
報名	9月 啟動營	9-12月 方案測試	12月 提案日	3-6月 落地實作實作	7月 成果發表
認識NPO， 進行Q&A對談		時間規劃	提案與簡報	問題解決與應變	影響力分析
設計思考入門		簡報與說服	溝通與協作	金錢與人力 資源整合	成果統整
		使用者觀察與 同理	行銷與說服	財務規劃與 成本控管	將成果轉為 視覺呈現
		問題定義	評估與反思	行銷與社群經營	
		創意發想與 多元思考		倡議與說服	
		驗證與迭代			



教師怎麼參與？

模式	適合誰	參與方式
課程導入	有課內彈性	課堂中帶學生進行設計思考任務
課後輔導	可利用社團 或課後時間	午休／社團中推進小組任務

💡 所有模式皆可獲得計畫提供的完整支援與教案工具，詳見下一頁。



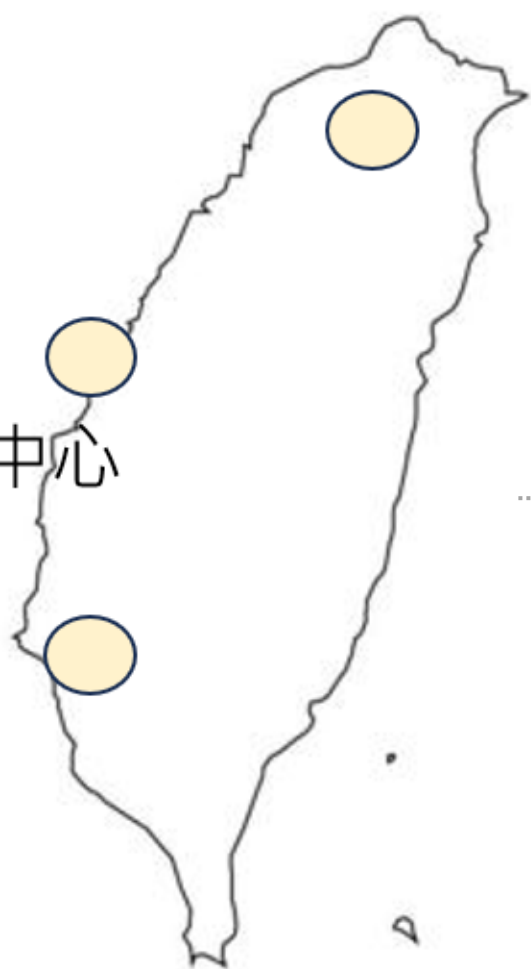
教師會收穫什麼？



大同大學
設計學院

東海大學
創新創業中心

中山大學
西灣學院



教案模組
與輔助工具

提供引導卡、任務單、發表模板與紀錄工具，支援教師備課與帶領。

教練團隊支持
與共備環境

學生可在線上學習系統諮詢，特定時段也開放北中南基地共備，苗圃教教練協同教學，並且定期追蹤、提供建議。

教學成果可作為
專業發展紀錄

成果可納入課程檔案，作為特色課程、教師評鑑或參與資料佐證。

學生最大的收穫



上學期第一階段

開放式解答的探索

社會議題沒有標準答案，透過設計思考與最小可行性測試，逐步驗證與修正行動方案，找出最佳MVP解方。



下學期第二階段

從想法到行動的挑戰

計畫將提供2萬元啟動金，支持提案進一步落地實作，在過程中與基金會、教練進行三方溝通，持續調整方案，並建立盤點資源與計算成本的概念。



未來的學習路上

內化成解決問題的能力

透過完整的提案與實作經驗，學生逐漸學會整合資源、借力使力，也建立面對真實社會議題的行動能力。

五大角色協作，啟動行動力

計畫支持網絡介紹

林堉璘宏泰教育基金會
& 苗圃計畫

林堉璘宏泰教育基金會 × 苗圃計畫，提供資源、平台、培訓機會與社會影響連結。

堉璘Changemaker 高中計畫

承接平台、設計流程、媒合合作NPO、統整歷程資源，讓學生的每一步都有路徑與出口。

高中老師

計畫的主角，運用設計思考與PBL改造教學，運用課堂推動社會創新。

苗圃教練團

設計思考專業顧問，提供共備討論、教案回饋與現場引導建議，協助老師安心前進。

高中生

計畫的主角，從觀察、提問到實作與發表，學會提案與改變社會的能力。

老師常見的三個擔心，我們都想過了！

Q1 我課程已經排得很滿，怕沒時間做完…

我們提供 A 課程導入 & B 課後轉導兩種參與模式，您可以根據教案安排自由選擇參與深度。每階段還有支援工具可快速帶學生進入狀況。

Q2 我不是設計老師，怕不會帶…

不需要設計專業！我們提供教案模組、任務引導卡、簡報模版，還有實體教案共備場地，以及教練團諮詢服務，協助老師順利帶領學生前進。

Q3 我的學生比較被動，怕他們不投入…

我們設計從「生活議題 → 提問 → 發想 → 行動」，任務架構及引導學生由自身經驗、讓他們找有興趣的議題、學中做，也能自然轉化為學習歷程紀錄。



✨ 上一期我們做了什麼？



113.7.22 伊甸愛心棧臺中雙十棧參訪



113.8.24 設計思考工作坊



上一期我們做了什麼？



113.10.19 NPO 交流互動



114.1.5 提案日



上一期成果日花絮



✨ ✨ 這一期我們做了什麼？



114.09.14 啟動營



114.12.14 提案日

第二階段
持續推動中

✨ 這一期我們做了什麼？



更生少年關懷協會 NPO籌備營



老人福利推動聯盟 NPO籌備營



伊甸社會福利基金會 NPO籌備營



第二階段
持續推動中



歡迎加入我們



計畫網站



Youtube



Line
官方帳號



師培報名表單

洽詢窗口

東海大學 創新創業中心

04-23500079

changemaker@yllhtef.org



林堉璘宏泰教育基金會



教育部苗圃計畫

