

# 臺南市公立學甲區學甲國民小學108學年度學校課程願景

## 壹、學校願景(可用文字或圖像)

108 新課綱以「自發、互動、共好」為理念，以素養導向為核心，強調學生是自發主動的學習者，以「成就每一個孩子、終身學習」為願景。學甲國小亦以此作為課程方案推動之願景與理念，藉由跨領域的統整課程規畫實施，培養師生能透過探索產生行動，能跨界發展思維，解決生活情境中的問題，成為具有社會適應力、應變力與國際視野的終身學習者。

## 貳、學生圖像(可用文字或圖像)

在高度科技化與國際化的世代，現今世界各國均致力於培養國民具備關鍵的核心能力，學甲國小亦提出提升教育應朝向培養學生具備二十一世紀關鍵核心能力為目標，這些關鍵核包含下面四項核心能力：

1. 活力-積極行動力：活潑自律、主動敏捷、生活實踐、勇於挑戰。
2. 健康-正向恆毅力：持續專注、自我認同、熱情投入、身心樂活。
3. 卓越-國際競合力：在地認同、關心參與、國際視野、溝通互動。
4. 創新-探索創造力：資訊統整、多元思辨、跨界運用、超越自我。

## 參、課程地圖(說明：各校自行依整體課程

發展所需撰寫，惟須包含彈性學習課程架構規劃及各年級統整性探究課程主題規畫。)

概述與學校願景、學生圖像之關聯(約 100 個字概述)

### 一、學校校訂課程規劃架構表(大系統)

- 校本課程:校本課程的規畫主要是讓學生能經由踏查社區，來認識社區，了解社區資源，豐富生活經驗，產生自我認同及在地認同。透過課程的活動設計讓學生勇於挑戰，主動發現校園生活及社區的問題，透過溝通互動與他人合作，而能關心參與服務社區，建立學生愛護鄉土及主動敏捷的情懷。最後，讓學生能運用資訊統整及多元思辨的能力，深入了解文化對家鄉的重要性，發現學甲的優勢，提升競爭力，超越自我，達到身心樂活的境界。
- 學甲生活學院：主要的規畫是讓學生能藉由在生活實踐中學習英語文，一年級從認識自我開始，以不同的語言及思維方式，來從新認識自己，自我認同。並透過多元的班級活動，讓學生嘗試以英語進行溝通互動，認識他人及週遭世界，並培養活潑自律的精神與他人合作學習。藉由科技融入，讓學生跨界運用，透過無遠弗屆的網路資源，與國外學生進行交流，開拓國際視野。最後，期待學生能藉由多元的學習活動，對外語的學習產生興趣，將來能持續專注，熱情投入的學習，成為終身學習者。
- 科技探索 Code 緊世界:透過多元的科技運用，協助學生達到自主學習的目標。

課程類型	年級節數 課程名稱	1年級	2年級	3年級	4年級	5年級	6年級
		節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性探究課程 主題/專題/議題 (自行增列)	學甲第一家魚， 跨域愛風課	12/39	12/39	10/40	10/40	1	1
	學甲翔英學院	72/39	72/39	1	1	1	1
	科技探索 Code 緊世界	0	0	1	1	1	1
社團活動與 技藝課程	社團活動	0	0	1	1	1	1
特殊需求領 域課程	社會技巧	0	1	0	4	5	5
	功能性動作訓練	0	0	0	1	0	0
其他類課程 (自行增列)	多元講堂 (議題宣導、運動會、 節慶活動、戶外教育、 班際交流體育競賽)	33/39	33/39	30/40	30/40	2	2
學校實際彈性學習總節數		3	3	4	4	6	6
課綱規範彈性學習節數		2-4	2-4	3-6	3-6	4-7	4-7

### 二、學校校訂課程統整性探究課程規劃表(中系統)

課程名稱	實施時間	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
學甲第一家魚， 跨域愛風課	一上	作伙覓相揣	結合校本繪本欣賞，讓學生藉由探索校園環境，培養學生正確使用各項設施，並處理校園生活問題。	國語、本土語、生活
	一下	百變學甲情	經由校園建築巡禮，讓學生欣賞校園建築之美，進而規劃學甲國小的前身學甲公學校(天仁工商)的百年校舍健走路線。	國語、本土語、生活、健康與體育
	二上	走揣百年寶	藉由參觀學甲校史室，讓學生認識校	國語、本土語、生活

課程名稱	實施時間	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
			史室珍藏的器物及功能，並能與現今的器物做比較，最後藉由校園尋寶的任務，培養與人合作互動精神。	
	二下	學甲誠藝術	藉由認識校園內公共藝術，培養生活環境中的美感體驗，具備擬定計畫及藝術創作與欣賞的基本素養，創作一個能代表學校願景的公共藝術作品。	生活、本土語言
	三上	學甲花路覓	藉由學甲街道踏查，認識學甲路名來由，並學習繪製學甲賞花(蜀葵花)地圖，最後能進行小組統整分享。	國語、社會、綜合
	三下	什麼魚好滋味	認識虱目魚，製作虱目魚丸及烹煮虱目魚丸湯，及虱目魚創意料理，分享家香味，認識和魚相關的成語。	國語、社會、綜合
	四上	學甲信仰 1	藉由拜訪學甲教會、及傳統信仰寺廟，認識學甲在地信仰及欣賞宗教建築藝術，學習尊重不同信仰及文化，小組進行宗教信仰的分享，個人進行遊記寫作	社會、國語、藝術
	四下	學甲信仰 2	藉由拜訪學甲教會、及傳統信仰寺廟，認識學甲在地信仰及欣賞宗教建築藝術，學習尊重不同信仰及文化，小組進行宗教信仰的分享，個人進行遊記寫作	社會、國語、藝術
	五上	賢達揚學甲-歷史篇	藉由校本繪本-學甲詩響起文本閱讀，認識學甲過去的名人，並藉由拜訪名人故居，及蒐集資料，學生進行統整報告。	國語、社會
	五下	賢達揚學甲-現代篇	藉由校本繪本-學甲詩響起文本閱讀，認識學甲現在在地名人，並藉由與名人的訪談，了解名人對學甲的貢獻，最後請學生分組撰寫採訪稿，並刊登於校刊。	國語、社會
	六上	學甲濕地生態園區	藉由校本繪本-學甲濕地故事繪本的文本閱讀，認識學甲溼地生態園區及動植物，並藉由小小解說員的訓練，培養學生生態解說技巧。	國語、自然
	六下	學甲新風貌	藉由校本繪本-學甲詩響起的文本閱讀，認識學甲在地產業，並藉由訪問產業負責人，認識學甲產業的優勢及待發展的方向，最後分組討論未來發展的方向。	國語、社會

- 1、社團活動與技藝課程、特殊需求領域課程、其他類課程於本次檢視無需呈現。
- 2、構思(1)各年級可能的核心概念、場域、素材或題材。(2)各年級培養的相關能力。(3)檢核其各年級的適切性及銜接性。
- 3、在學校主題下，命名年級學期/學年主題，為學期/學年主題撰述 30-50 字的概說，再次檢視年級間的縱向連貫與領域間的橫向統整。

## 二、學校校訂課程統整性探究課程規劃表(中系統)

課程名稱	實施時間	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
學 甲 翔 英 學 院	一上	認識你和我 1	課程內容包含認識英文姓名及其意義，創作自畫像，詢問他人姓名，認識身體部位名稱，及各種肢體動作來培養學生運動的生活習慣。	英語參考指引 生活 健體
	一下	認識你和我 2	課程內容包含認識家人，英文數字 1-10, 我的玩具，及文具用品，讓學生從生活中運用英語溝通。	英語參考指引 生活
	二上	初探世界 1	課程內容包含認識生活週遭的顏色，我的情緒與顏色的關聯，台南在地美食與一般常見的異國美食。	英語參考指引 生活
	二下	初探世界 2	課程內容包含藉由繪本認識動物，並規畫學甲頑皮世界之旅來認識世界的動物，介紹台灣節慶美食及世界節慶美食。	英語參考指引 生活
	三上	學甲英閱會 1	藉由英語繪本的閱讀，培養學生英語閱讀能力外，更能藉由繪本的引導，培養學生品格力	英語 綜合
	三下	學甲英閱會 2	藉由英語繪本的閱讀，培養學生英語閱讀能力外，更能藉由繪本的引導，培養學生品格力	英語 綜合
	四上	探索美食 1	認識台灣傳統美食及創新美食，並藉由 iEARN 網站與世界進行美食文化交流	英語 社會
	四下	探索美食 2	認識台灣傳統美食及創新美食，並藉由 iEARN 網站與世界進行美食文化交流	英語 社會
	五上	文化探索 1	認識台灣著名地標及在地特色文化，並學習能以英語介紹家鄉文化。	英語 社會
	五下	文化探索 2	認識世界著名地標及風土文化，並學習能以英語介紹世界不同國家的文化。	英語 社會
	六上	小小旅行家 1	讓學生背起行囊，走出舒適的生活圈。學習背包客的真實力，包含資料蒐集、規劃行程、地圖方位、交通方式、時間管理、金錢管理、訂房須知與行李打包技巧，一起成為厲害的背包客	英語 社會 綜合
	六下	小小旅行家 2	讓學生背起行囊，走出舒適的生活圈。學習背包客的真實力，包含資料蒐集、規劃行程、地圖方位、交通方式、時間管理、金錢管理、訂房須知與行李打包技巧，一起成為厲害的背包客	英語 社會 綜合

4、社團活動與技藝課程、特殊需求領域課程、其他類課程於本次檢視無需呈現。

- 5、構思(1)各年級可能的核心概念、場域、素材或題材。(2)各年級培養的相關能力。(3)檢核其各年級的適切性及銜接性。
- 6、在學校主題下，命名年級學期/學年主題，為學期/學年主題撰述 30-50 字的概說，再次檢視年級間的縱向連貫與領域間的橫向統整。

## 二、學校校訂課程統整性探究課程規劃表(中系統)

課程名稱	實施時間	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
e 起創作，Code 緊世界	三上	e 起來創作	能利用資訊設備學會基本文書處理及創作學甲賞花地圖	國語、社會
	三下	e 起來學習	能利用網路搜尋線上學習課程。並學會搜尋虱目魚相關知識並做成簡單文字介紹及圖畫。	社會、英語、自然
	四上	e 起做專題	能尋找學甲相關在地特色及信仰資料並做成簡單的專題報告。	社會、國語、藝術
	四下	e 起來解說	藉由拜訪學甲教會、及傳統信仰寺廟，認識學甲在地信仰及欣賞宗教建築藝術，做成簡報並發表。	社會、國語、藝術
	五上	e 起來設計	設計學甲國小文創小物並利用電腦繪圖及 3D 列印製作出來。	社會、藝術
	五下	e 起做遊戲	結合學甲地圖利用 kodu 3D 遊戲設計軟體創作學甲闖關遊戲。	社會、藝術
	六上	e 起做動畫	改編及創作童畫故事，並利用 scratch 將之做成動畫	國語、藝術、社會
	六下	e 起動手做	結合 micro:bit 及外部感應器及程式語言進行動畫及遊戲創作。	藝術、自然

- 7、社團活動與技藝課程、特殊需求領域課程、其他類課程於本次檢視無需呈現。
- 8、構思(1)各年級可能的核心概念、場域、素材或題材。(2)各年級培養的相關能力。(3)檢核其各年級的適切性及銜接性。
- 9、在學校主題下，命名年級學期/學年主題，為學期/學年主題撰述 30-50 字的概說，再次檢視年級間的縱向連貫與領域間的橫向統整。

