

## 臺南市公立學甲區宅港國民小學112學年度學校課程願景

### 壹、學校願景(可用文字或圖像)

#### (一) 扎根創思樂學園

1. 以愛的基礎，重視弱勢學生的照顧和提攜，建立一個統合行政、親師生及社區資源的創思校園。
2. 透過行政高效負責、教師專業教學，學生多元展能、社區資源整合、家長積極參與，共同提升孩子的基本能力，幫助其發揮潛能。
3. 希望的來源即是創意，創意的教學開拓孩子的思考，方能培養出有創造力、競爭力的未來公民。讓愛和希望從校園開始傳遞。

#### (二) 斜槓未來不設限

學生 CREATE 的斜槓未來圖像包含了六大素養：

1. **溝通素養**：溝通，必須具備批判性思考，利用語言、肢體、文字及圖象表達自己的意念，進而培養尊重他人及媒體正向識讀的能力。
2. **扎根素養**：扎根，包含八大領域的學習素養，能解決生活中的問題，並對身處的土地培養關愛情懷。
3. **品格素養**：品格，是孩子未來的競爭力，形塑有品校園文化，培養孩子良好品格及正確的倫理價值觀念。
4. **英語素養**：英語是第二官方語言能力，使英語力成為未來生活、學習及工作的助力，具備國際競爭力的世界公民。
5. **科技素養**：科技，是啟發人類的未來的利器，未來公民皆須具備基礎資訊科技能力，以因應未來世界的挑戰。
6. **美感素養**：美感，是生活的品味、生命的價值。建立富含想像力、創造力與實踐力的藝術校園，讓美感實踐在學習中。



## 貳、 學生圖像(可用文字或圖像)



### (一) 公平正義、互利共好：

教育要能讓學生在愛的環境中，體會生活的美好，看見他人的需求，發現自我的價值。透過社區、家長、行政與教師的和諧互助，建立溝通互信、關懷弱勢、利他共好的正義價值。

### (二) 多元適性、斜槓未來：

教育要能啟發未來公民最大量的斜槓能力，學生在多元智能適性發展的基礎下，培養根基穩固的基本學力、英語力、溝通發表力、資訊科技力及藝術美感力的特質，讓孩子擁有適應瞬息萬變的未來社會的斜槓能力。

### (三) 創思校園、邏輯鷹架：

創思校園的實現必須由願景心象，產生教育意義、對應到生活、生命的價值，而願意採取行動的歷程。因此領導者必須在過程中不斷提供妥適的鷹架，使學校的每一份子都能朝目標逐步推展。

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。)

## 一、學校校訂課程規劃架構表(大系統)

校訂課程：概述與學校願景、學生圖像之關聯(約 100 個字概述)

家鄉是我們的根，透過校訂課程推動，讓孩子體驗探索家鄉濕地生態環境、學學婆姐關懷品格服務的精神及拓展在地虱目魚產業資訊 E 化，培養小朋友各種解決問題能力及公民力。以學生學習為出發點，社區為教室，關懷社區愛護社區，創造孩子的未來!

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)	濕、慕、魚	1	1	0.5	0.5	PBL 2	PBL 2
	漁鄉國際	1	2	1	1	1	0
	科技導航			1	1	1	1
社團活動與 技藝課程	社團活動			1	1	1	1
特殊需求領 域課程							
其他類課程 (自行增列)	宅港新公民	1		0.5	0.5	1	1
學校實際彈性學習總節數		3	3	4	4	6	5
課綱規範彈性學習節數		2-4	2-4	3-6	3-6	4-7	4-7

◎課程名稱需與課表中相符，請斟酌字數。

- PBL 課程請加註 PBL

## 二、學校校訂課程統整性探究課程規劃表(中系統)

C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱 (PBL 專題名稱)	內容概述	內容實際 所含涉領域
濕、 慕、 魚	一上	互動與關聯	<b>濕</b> ：二港話滄桑—搬厝 <b>慕</b> ：神姬妙冊---12 婆姐故事 <b>魚</b> ：魚閱龍門---虱目魚故事	<b>濕</b> ：透過自編繪本引導學童認識學甲濕地生態變遷 <b>慕</b> ：運用繪本和戲劇演出，吸引孩子探索婆姐文化 <b>魚</b> ：配合繪本導讀瞭解虱目魚的習性與外形特徵	語文 生活 性平 環境 海洋
	一下	互動與關聯	<b>濕</b> ：二港話滄桑—入厝 <b>慕</b> ：神姬妙冊---婆姐姿影 <b>魚</b> ：魚閱龍門---虱目魚大調查	<b>濕</b> ：透過繪本引導學童認識學甲濕地成因，經由語文閱讀素養探索體驗，進而關懷生態環境 <b>慕</b> ：動手製作與彩繪婆姐的特殊裝扮與道具，啟發孩子認識婆姐文化，培養美感體驗 <b>魚</b> ：經由資料的收集整理虱目魚生活區域與生態習性的特徵，理解在地生活產業	語文 生活 品德 環境 海洋
	二上	互動與關聯	<b>濕</b> ：走訪濕樂園---行前大檢閱 Ready Go、調查新體驗 <b>魚</b> ：魚塭到魚市---認識魚塭、來去魚塭	<b>濕</b> ：透過實際規劃學甲濕地探索的前、中、後過程，探索體驗進而關懷生態環境 <b>魚</b> ：配合踏查虱目魚養殖魚塭的過程，培養探索樂趣並理解家鄉產業的重要性與關心產業發展	語文 生活 閱讀 環境 海洋
	二下	互動與關聯	<b>慕</b> ：社區采風行---拜訪慈德宮、上白醮、婆姐文物館 <b>魚</b> ：魚塭到魚市---一日魚販、挑魚大考驗	<b>慕</b> ：透過實地踏查與參加家鄉社區的傳統祭典，經由解說，引領孩子了解婆姐文化傳承的重要性 <b>魚</b> ：配合踏查魚市的買賣過程、選挑新鮮魚種的方法，理解運用和健康食農的新主張能力	語文 生活 健體 數學 多元文化 海洋

課程名稱	實施時間	跨領域共通概念	學習主題名稱 (PBL 專題名稱)	內容概述	內容實際所含涉領域
濕、慕、魚	三上	關係	<p><b>濕</b>：物種大觀園---濕地動物觀</p> <p><b>慕</b>：婆娑尬舞藝---婆姐婆影</p> <p><b>魚</b>：游刃雕魚趣---木雕入門介紹</p>	<p><b>濕</b>：透過影音、圖片及實地觀察，認識學甲濕地動植物</p> <p><b>慕</b>：學習婆姐舞蹈動作與裝扮涵意進而了解婆姐文化</p> <p><b>魚</b>：融入虱目魚在地元素進行木雕教學，實踐在地美學</p>	語文 自然 藝文 健體 環境 海洋
	三下	關係	<p><b>濕</b>：物種大觀園---濕地植物大觀</p> <p><b>慕</b>：婆娑尬舞藝---裙擺搖搖</p> <p><b>魚</b>：游刃雕魚趣---體驗雕刻之美</p>	<p><b>濕</b>：透過濕地物種的觀察、生活型態的資料收集與溼地物種行為影片欣賞，培養愛護自然、惜取資源的關懷心與行動力</p> <p><b>慕</b>：體驗在地婆姐藝術文化，透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力性</p> <p><b>魚</b>：實際操作虱目魚木雕、雷雕的創作，學習珍視自己與他人的創作念</p>	語文 自然 藝文 健體 環境 海洋
	四上	關係	<p><b>濕</b>：濕地收藏家---心智圖構思</p> <p><b>慕</b>：婆孺鬥嘴鼓---相聲入門介紹</p> <p><b>魚</b>：小奧利佛烹魚-烹調料理大公開</p>	<p><b>濕</b>：透過濕地物種的觀察、生活型態的資料收集與特殊行為影片欣賞，培養愛護自然、惜取資源的關懷心與行動力</p> <p><b>慕</b>：經由練習相聲內容與他人合作，透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力</p> <p><b>魚</b>：實際操作虱目魚烹煮的過程，觀察品嚐在地產業與文化，學習珍視食物與家鄉產業食材料理的創作</p>	語文 自然 社會 藝文 健體 本土語 綜合 環境 海洋
	四下	關係	<p><b>濕</b>：濕地收藏家---劇本創作</p> <p><b>慕</b>：婆孺鬥嘴鼓---我們來說相聲</p>	<p><b>濕</b>：透過濕地物種的觀察、生活型態的資料收集與特殊行為影片欣</p>	語文 自然 社會

C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱 (PBL 專題名稱)	內容概述	內容實際 所含涉領域
濕、 慕、 魚			魚：小奧利佛烹魚-料理小當家	賞，培養愛護自然、惜取資源的關懷心與行動力 慕：經由編寫婆姐相聲內容，運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物 魚：實際操作虱目魚烹煮的過程，觀察品嚐在地產業與文化，學習珍視食物與家鄉產業食材料理的創作	藝文 綜合 環境 海洋 多元文化
	五上	互動與關聯	宅港”新美力”	<u>本PBL課程</u> 透過設計觀光旅遊導覽計畫書的過程，覺察自己所處社區因人口、產業的改變，了解產業轉型與面臨的瓶頸問題，培養複雜問題解決能力與獨立思辨力。	語文 自然 社會 健體 環境 海洋 生命
	五下	表現、鑑賞與實踐	宅港”婆藝”趣	<u>本PBL課程</u> 濕能透過藝術創作及多元方式探究社區十二婆姐藝陣的文化，了解十二婆姐藝陣的背後意義，以創新思考方式，結合表演創作，提出文化傳承方案，解決婆姐藝陣斷炊的危機，重新擦亮社區宗教文化上的瑰寶。	語文 自然 綜合 健體 生命 生涯
	六上	交互作用	“陷”在未來式	<u>本PBL課程</u> 覺察自己所處社區住宅因淹水問題改變外觀樣式，透過操作與設計模擬器的地下水位升降的過程了解地層下陷問題，以創意設計聯想設計擺脫淹水之苦的住宅模型	社會 自然 綜合 健體 生命 防災

## C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱 (PBL 專題名稱)	內容概述	內容實際 所含涉領域
濕、慕、魚	六下	變遷與因果	“風、光”抹淨之後	<b>本PBL課程</b> 認識家鄉地理環境、產業特色，透過團隊討論及親身走訪紀錄，了解社區產業的價值與面臨的困境，並能運用資訊科技能力以多媒體影像視角呈現，喚起更多人對家鄉產業的關注。	國語 社會 自然 綜合 健體 生命 防災

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際 所含涉領域
漁鄉國際	一上	互動與 關聯	濕：Where am I ? 慕：Boy and girl 魚：The milkfish	濕：透過世界地圖認識各國國旗的圖案，探索家鄉台灣的位置與學習日常生活中英語 HOW 為首的問句 慕：藉由男女平等的故事議題文本，學習英文男、女生外形特徵、身體生長發育的相關單字，並學習彼此溝通互動的方式 魚：配合家鄉虱目魚別稱的認識，學習日常生活中英語名字問句與自己選用英文名字的書寫辨認，並進行簡單英語名字自我介紹	英參 生活 性平 海洋 國際
	一下	互動與 關聯	濕：Where are we going? 慕：You' re Cute 魚：Ocean Treasures	濕：由校園環境景物的英文設計與校園環境衛生的守護規則，並學習的日常生活英語 Where 為首的問句 慕：藉由體驗生命生長的變化過程與察覺自己五官特徵變化的相關英文單字 魚：配合家鄉虱目魚的產業，學習海洋中各種生物的相關英語單	英參 生活 環境 海洋 生命

C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
漁 鄉 國 際				字，簡易英語對話過程	
	二上	互動與 關聯	<b>濕</b> ：Are you ready? Let' s Go!/ New discovery <b>魚</b> ：The home of the Milkfish/ Fish Farmers	<b>濕</b> ：透過背包客的行程規劃與準備，探索家鄉學甲濕地的過程，學習日常生活中英語What為首的物品問句 <b>魚</b> ：配合走查虱目魚養殖魚塭的過程，了解家鄉產業的發展，學習日常生活中英語Where為首的地方問句	英參 生活 環境 海洋
	二下	互動與 關聯	<b>濕</b> ：Xuejia Wetland <b>慕</b> ：12 Pochie Belief/ Traditional Culture <b>魚</b> ：Fish market/ Fresh fish	<b>濕</b> ：探索家鄉學甲濕地的過程，學習日常生活中英語What為首的物品問句，進而關懷家鄉生態環境，愛護環境的責任感 <b>慕</b> ：配合家鄉傳統文化的參觀，學習日常生活中英語May為首的問句 <b>魚</b> ：學習日常生活英語Where為首的地方問句，並能理解水域安全自救能力，進而關心家鄉產業發展	英參 生活 環境 海洋 家庭
	三上	關係	<b>濕</b> ：What' s your name? <b>慕</b> ：What' s up? <b>魚</b> ：Where' s my tool?	<b>濕</b> ：學習日常生活中英語What為首的問句，從八格繪本製作與溝通對答互動中，關懷家鄉生態環境，愛護環境的責任感 <b>慕</b> ：利用家鄉婆姐的傳統藝術文化，學習日常生活中英語What為首的問句，探索重視個人特質、以及覺察能力的培養 <b>魚</b> ：配合虱目魚木雕的創作過程，了解家鄉產業的發展，學習日常生活中英語Where為首的問句，認識生涯規劃的關係，進而關心家鄉產業發展	英語 自然 健體 藝術 環境 生涯



課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
漁 鄉 國 際	三下	關係	濕：Is this a tree? 慕：Who' s he /she? 魚：What Color Is It?	濕：透過探索家鄉學甲濕地的植物生長過程，學習日常生活中英語 Is this/ that 為首的問句 慕：利用家庭成員的休閒活動，學習日常生活中英語 Who 為首的問句覺察文化傳承的價值 魚：配合虱目魚色彩混合指印圖繪的創作過程，了解家鄉產業的發展，學習日常生活中英語 What 為首的問句	英語自然藝術環境生涯海洋
	四上	關係	濕：Can You Draw a picture? 慕：Do you like the show? 魚：Are You Hungry?	濕：透過探索家鄉學甲濕地的過程，學習日常生活中英語 Can 為首的問句 慕：利用家鄉婆姐的傳統藝術文化，學習日常生活中英語 Do 為首的問句 魚：配合虱目魚美食的創作過程，了解家鄉產業的發展，學習日常生活中英語 Are 為首的問句	英語藝術綜合環境生涯海洋
	四下	關係	濕：What Do You Want to be? 慕：What Are You Doing? 魚：Is He a Cook?	濕：以家鄉學甲濕地守護人的角色出發，學習日常生活中英語 What 為首的問句 慕：利用家庭成員的休閒活動，學習日常生活中英語 What 為首的問句 魚：配合簡易料理英語食譜書的創作過程，學習日常生活中英語 Is He/She 為首的問句	英語藝術綜合生涯
	五上	變遷與因果	Target Language 故事段落理解 RT 演出(part 1)	以家鄉學甲濕地守護人的角色出發，學習簡易的濕地英語用語，並以英語讀劇表現，守護學甲溼地。	英語藝術綜合生涯
	五下	變遷與因果	Target Language 故事段落理解 RT 演出(part 2)	以家鄉學甲濕地守護人的角色出發，學習簡易的濕地英語用語，並以英語讀劇表現，守護學甲溼地。	英語藝術綜合生涯環境

## C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
漁鄉國際	六上	變遷與因果	濕：Call me Max 慕：Be Who You Are 魚：RT 演出(part 1)	濕：學習 Call me Max 了解溼地環境 慕：藉由 Be Who You Are 理解喜怒哀樂的描述方式 魚：結合 Call me Max、Be Who You Are 編寫 RT 劇，並將學甲溼地、婆姐、虱目魚元素融入於此	英語 藝術 綜合 生涯 海洋 環境
	六下	變遷與因果	Target Language 故事段落理解 RT 演出(part 2)	結合學甲溼地、婆姐、虱目魚元素與 Chicken Clicking 網路成癮、網路交友與盜用密碼的故事，改寫成英語讀劇並實際表演。	英語 藝術 綜合 生涯 海洋 環境

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
科	一上				
	一下				
	二上				
	二下				
	三上	關係	濕：檔案收納 妙管家 慕：多媒體好好玩 魚：大家都是小畫家	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維能力 慕：利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，扎根藝術實踐，豐富美感體驗 魚：實際操作虱目魚電腦線條圖的創作，培養科技知識與產品使用的技能	科參 自然 藝術 環境 海洋 多元 文化
	三下	關係	濕：文筆快打高手 慕：MovieMaker 影音樂 魚：我的創作日誌	濕：透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維能力 慕：利用多媒體創作在地婆姐藝術文化影片紀錄，扎根藝術實踐，培養對美善的多元人事物包容與理解能力 魚：實際記錄虱目魚鯛魚日誌的過程，培養利用資訊科技分享學習資源與心得歷程	科參 國語 自然 藝術 環境 海洋 多元 文化
四上	關係	濕：SmartArt 心智圖	濕：善用資訊科技統整內容與運算思維的能力，惜取社區濕地資源的本土情懷	科參 國語 自然	

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
技 導 航			<b>慕</b> :Google 看文化遺產 <b>魚</b> :我的電子菜單	<b>慕</b> : 利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，培養對美善的多元人事物包容與理解能力 <b>魚</b> : 實際操作虱目魚創意菜單的創作，培養科技知識與產品使用的技能。	藝術 社會 生涯 海洋
	四下	關係	<b>濕</b> :劇本 Word 創作 <b>慕</b> :我們是 Youtubers <b>魚</b> :Google 問卷大調查	<b>濕</b> : 透過濕地物種的資料收集與歸納，善用資訊科技統整內容與運算思維能力 <b>慕</b> : 利用多媒體體驗在地婆姐藝術文化，培養對多元人事物包容與理解能力 <b>魚</b> : 由觀察生活物件與藝術完成作品搭配，培養科技知識與產品使用的技能	科參 國語 自然 藝術 綜合 生涯 海洋
	五上	結構與功能	<b>濕</b> :濕地守護者海報 <b>慕</b> :動態影音相簿 <b>魚</b> :3D 繪圖 - 虱目魚	<b>濕</b> :認識資訊軟體遮罩的功用、原理及應用並調整色彩功能，使用濾鏡效果，輸出濕地守護者海報 <b>慕</b> :學習資料整理與分享、建立相簿、組合創作公仔並能插入背景音樂與投影片、影片的切換 <b>魚</b> :瞭解設計 3D 繪圖的概念與製作技巧，編修路徑與 3D 融合。調整 3D 物件的 Z 軸高度並認識 UFO 檔案之用途	科參 自然 藝術 綜合 生涯 海洋
科 技 導 航	五下	結構與功能	<b>濕</b> :漂亮的濕樂園 <b>慕</b> :動漫故事屋-婆姐實錄 <b>魚</b> :虱目魚 T 恤設計	<b>濕</b> :認識資訊軟體中的圖庫、資料庫和繪圖工具，善用圖庫的印章物件與顆粒效果，進行創作 <b>慕</b> :對於婆姐動漫故事腳本構思，設定故事背景，設定主角與物件位置，利用旁白文字與對話圖案，達成件的動畫效果 <b>魚</b> :瞭解虱目魚達人主題與製作流程、蒐集整合資料，並且對文案撰寫內容的規劃，學會軟體中母片設計與套用	科參 國語 自然 藝術 綜合 生涯 海洋
	六上	結構與功能	<b>濕</b> :關鍵下一秒 <b>慕</b> :婆姐-動漫劇場 <b>魚</b> :搶救虱目魚大作戰	<b>濕</b> :利用軟體中的繪圖工具，編修設計遊戲角色造型的方向旋轉，並使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動 <b>慕</b> :認識如何用資訊軟體製作動漫故事，使用專案腳本、規劃表、刪除預設角色，完成佈置舞台背景。 <b>魚</b> :利用軟體中的重新塑形工具，編輯角色的造型，製作虱目魚射擊類的遊戲，並學習設計發射子彈的機制與音效	科參 國語 自然 藝術 綜合 海洋

## C2-1 學校課程願景(國小)

課程名稱	實施時間	跨領域 共通概念	學習主題名稱	內容概述	內容實際所含涉領域
	六下	結構與功能	<b>濕:</b> 返家大冒險 <b>慕:</b> 婆姐大對決 <b>魚:</b> 來吃虱目魚 哦	<b>濕:</b> 認識遊戲腳本架構，開始場景設計，加入水工具，繪製橋樑和返回原點路徑，每個關卡設定 <b>慕:</b> 進階的遊戲製作，開始編排關卡和各關的各種角色，嘗試調整遊戲的難易度 <b>魚:</b> 製作角色，用移動攝影機觀看不同視角，編排程式，利用 When 和 Do 試著執行設計的遊戲	科參 國語 自然 藝術 綜合 海洋