

臺南市公私立永康區五王國民小學113學年度學校課程願景

壹、學校願景

五王創校已三十年，近年由於少子化的影響，班級數從穩定進入逐年減班，教育局近年發展教師專業、雙語國家政策、圖書閱讀計畫、科技數位學習…等，故本校也積極籌劃參與教育部教師專業發展評鑑活動、教師專業社群活動、圖書館閱讀計畫；參與教育部推動國民中小學辦理美感體驗計畫、雙語教育國家政策，生生用平板的科技融入課程推展，共同訂定以「活力、健康、卓越、人文、創新」為學校願景核心價值，以生命教育為中心，完全學習為歷程，全人教育為標的，積極培養未來具競爭力的健全國民。

貳、學生圖像



參、

課程地圖

一、學校校訂課程規劃架構表(大系統)

校訂課程：「五力全開·王者風範」，培養學生全方位能力：探索力、閱讀力、國際力、品格力與美感力，統整學習內容並顧及思維與操作、觀念與實踐、分工與合作、欣賞與創作的學習過程。

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)	五力全開	1	1	1	1	1 (PBL)	1
	飛躍五王	2	2	1	1	1	1
	科技五王			1	1	1	1
	品味五王					1	1
社團活動與 技藝課程						1	1
特殊需求領 域課程	資源班特殊需求領域課 程(不占學習總節數)	社會技巧 1	社會技巧 1	社會技巧 (自閉巡) 1 社會技巧 1	社會技巧 (自閉巡) 1 社會技巧 1	社會技巧 (情巡) 1 社會技巧 1	社會技巧 (情巡) 1 社會技巧 1
其他類課程 (自行增列)	五王之心			1	1	1	1
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

◎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)

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
五力 全開	一上	關係	新生新鮮事	藉由繪本，在實際生活情境中，探索自己以肯定自我、展現自我，並體察自己情緒，了解他人感受，增進個人的彈性適應力。	語文 生活課程
	一下	關係	成長記事	藉由繪本認識新環境的人事物，覺察自己及他人的情緒，學習溝通表達，尊重並包容別人的不同，發展良好的人際關係。	語文 生活課程
	二上	關係	小小行動家 -校園偵查	探索校園環境，體察不同人與動植物間的關係，進而欣賞校園之美。	語文 生活課程
	二下	差異與 多元	小小行動家 -社區探險	認識社區環境，體會彼此間的差異與依存關係，進而發現社區多元特色，培養學生的在地情感。	語文 生活課程
	三上	關係	台南美食小玩家	台南為美食之都，透過介紹台南在地小吃，了解當地飲食文化。	語文、社 會、藝術
	三下	互動與 關聯	台南美食小主播	藉由閱讀書籍認識不同飲食文化，感受與欣賞不同文化的特色。探究在地食材，在實際生活情境中，進行蒐集情報與報導，深入體驗人與環境的互動關係。	語文、社 會、藝術
	四上	關係	戲說台南-安平古堡	透過讀本認識安平的历史脈絡，並在實際生活情境中，經過旅遊簡介及分享，認識台南古蹟，製作導覽小書。	語文、社 會、藝術、 綜合
	四下	關係	台南大解密-說給你知	透過台南行政地圖，認識家鄉風情，製作台南景點小書。	語文、社 會、綜合
	五上	結構與 功能	五王校園探險趣	本 PBL 課程透過學生舊經驗的分享和實地的校園觀察，探究自己和校園之間的關聯性，並經由分組地圖的實作和任務單，引發學生對校園的關懷，發現校園問題，向學校相關單位提出解決方案。	社會、自然 與科技、藝 術
	五下	互動與 關連	探索永康的前世今生	本 PBL 課程由自編教材「五王社區故事-悠遊四分子」裡的故事情境和「2016 美濃地震-永康維冠大樓倒塌」的新聞，引起學生探究永康區人文與自然環境的動機。透過社區的古今地圖與文獻搜尋，探究自己與社區之間的互動情形和關聯性。	社會、自然 與科技、藝 術

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
	六上	結構與 功能	夢想家園 飛躍未來	思索家鄉問題，以感興趣的主題或問題，運用專題探究的步驟，思考解決問題的方向，擬定計畫發表成果。	語文、社會、藝術、綜合
	六下	互動與 關連	前進國際 創建未來	了解自己與全球重大議題的關係，以多元觀點加以整理、解釋、思考、批判，並轉化產生新的觀點與行動	語文、藝術、綜合

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
飛躍五王	一上	關係與交互作用	You and Me	從認識自己開始，基本的問候語、自我介紹及情緒分享；家庭是我們生長的地方，分享與介紹自己的家人。	英語、生活
	一下	關係與交互作用	Me and My School	認識校園環境，探索學校空間並繪製地圖。了解時間的概念，知曉學校生活作息。	英語、生活
	二上	關係與交互作用	Hello! My friend!	藉由同學之間的互相認識，建立友情觀念，熟悉教室用語。	英語、生活
	二下	關係與交互作用	Colors & Shapes	認識傳統市場的水果及顏色、認識各項文具用品、物品形狀及彩蛋尋寶活動。	英語、生活
	三上	關係與交互作用	I Like Reading	以主題式繪本共讀，進行故事擷取及展演，並製作自己的英語故事小書。	英語、社會
	三下	關係與交互作用	Let' s Play	以活動方式進行各項運動介紹，並透過英語歌曲演唱及戲劇演出展現自我，藉由節慶介紹體驗各種文化。	英語、藝術
	四上	關係與交互作用	Tainan City	透過台南的歷史介紹，培養對在地文化的認同，藉由小小解說員的訓練，介紹台南的景點及美食。	英語、社會、藝術
	四下	關係與交互作用	Hello! Taiwan	從台灣的歷史故事、地形環境，認識居住縣市，培養對居住環境的主動觀察能力及愛台灣的鄉土意識。	英語、藝術、綜合活動
	五上	關係與交互作用	Around the world(1)	認識亞洲及美洲，介紹國家的文化，進而欣賞及接納。	英語、社會
	五下	關係與交互作用	Around the world(2)	認識歐洲、澳洲及非洲，介紹國家的文化，進而欣賞及接納。	英語、社會
	六上	關係與交互作用	Life Around the World	以團圓為主題的節慶介紹，從台灣的中秋節到西方的聖誕節，認識中西節慶及飲食文化的異同。	英語、社會藝術、綜合活動
	六下	關係與交互作用	International Responsibility	以新聞主播的角色，蒐集國際議題，包含環境、人權，進而行動與改變。	英語、藝術、綜合活動

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
品味 五王	五上	關係	音樂裡的故事- 音樂與戲劇 (一)	透過經典名著的故事結合音樂，讓學生感受音樂、欣賞音樂、認識音樂媒材。	藝術、語文
	五下	交互作用	音樂裡的故事- 管弦樂說故事	聆聽音樂故事引導學生認識不同樂器的音色特質，進而認識管弦樂團。藉由故事情境提高學生欣賞音樂的興趣。	藝術、語文
	六上	關係	音樂裡的故事- 音樂與戲劇 (二)	透過歌劇、音樂劇及音樂電影的欣賞，提高學生學習興趣，拉進音樂與生活的距離。	藝術、語文
	六下	互動與關聯	音樂與科技	聆賞樂曲，分享感受，利用平板app的學習，編輯音樂與影片的媒合。	藝術、語文

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
科技 五王	三上	交互作用與關係	我的好本事	藉由電腦環境介紹，讓學生認識電腦在生活中的各種應用，並透過中英文打字練習，熟悉電腦鍵盤裝置。	語文、藝術、科技、數學、綜合活動
	三下	交互作用與關係	網路公民齊步走	透過常用的軟體介紹-Word、Power Point，讓學生製作功課表及簡報；並透過向量繪圖-Inkscape 製作圖畫。	科技、綜合活動
	四上	交互作用與關係/系統與模型	Scratch 初探	以圖形化程式設計軟體-Scratch 作為學習程式設計的入門，透過製作簡易的動畫，從中習得數學和電腦的概念，同時也學到如何做有創意的思考、有系統化的推理以及與他人合作。	自然科學、科技
	四下	交互作用與關係/系統與模型	Scratch 進階	探索向量繪圖的功能與技巧，利用繪圖軟體組合美化的能力。熟悉圖形化程式設計軟體 Scratch 製作的功能，設計並創作動畫。	科技、社會、藝術
	五上	系統與模型	運算思維大進擊	從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等，使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。	藝術、科技
	五下	交互作用與關係/系統與模型	創意電路板	透過高師大研發公版軟體「NKNUBLOCK」，使學生運用電路板專注進行運算思維，落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。	社會、科技
	六上	交互作用與關係/系統與模型	未來積木	透過高師大研發公版軟體「NKNUBLOCK」，進行運算思維微課程，並教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。	自然科學、科技
	六下	交互作用與關係/系統與模型	與世界接軌	探索微型電腦「Micro:bit」，讓學生的程式學習不再只是局限於軟體平台上。	科技、社會