

## 臺南市公立北區立人國民小學113學年度學校課程願景

1、 學校願景(可用文字或圖像)

立品於德 揚才於人 扎根本土 迎向國際

2、 學生圖像(可用文字或圖像)

有品主動的快樂兒童：具備品德健康力〈誠實、勤勉、感恩、惜福〉、主動創思力，樂在探索、深耕在地文化，自信展現科技溝通力、多元展能力、終身學習力迎向國際，成為世界好公民。



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：

立人國小由西元 1898 年創校至今已 125 週年，在民國 97 年經臺南市政府文化局鑑定其歷史價值後，將本校的忠孝樓納入市定古蹟。學校歷史悠久，附近街道具有歷史價值者很多，包含三山國王廟、開基天后宮、城隍廟、大銃街、烏鬼井及立人國小本身，因此，校訂課程以「古蹟」為主軸，從學校出發帶領學生探討在地古蹟，一路擴大延伸至臺南、臺灣到全世界。除此之外，校訓--感恩、惜福、誠實、勤勉，課程設計以此為潛在課程，設計多元課程內容(科技教育、國際教育、藝術與人文課程等)，發展豐富的社團(美術班、弦樂團、棒球隊等)，期許學生能「立品於德 揚才於人 扎根本土 迎向國際」。

## C2-1 學校課程願景(國小)

## (一)普通班

校訂課程	彈性學習課程	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)		身「立」其「蹟」 (五六年級為 PBL 課程)	12 40	12 40	1	1	2	2	
			身「立」其「蹟」ABC	2	2	1	1	1	1	
			身「立」其「機」			1	1	1	1	
	社團活動與技藝課程									
	特殊需求領域課程		資源班特殊需求課程	社會技巧 1	社會技巧 3	社會技巧 4 溝通訓練 1			社會技巧 3	
	其他類課程 (自行增列)		議題宣導、自治活動	28 40	28 40	1	1	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)藝才班

校訂課程	彈性學習課程	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)		身「立」其「蹟」			1	1	1	1	
	社團活動與技藝課程									
	特殊需求領域 (藝術才能專長 領域)課程		美術領域專門課程 (美術藝才班)			4	4	4	4	
			美術特需課程 (美術藝才班)			4	4	4	4	
	其他類課程		議題宣導、自治活動							
	彈性學習課程 計畫(5-6年 級九貫規範)		彈性學習課程(英語、資訊)							
	學校實際彈性學習總節數						5	5	5	5
	課綱規範彈性學習節數				2-4	2-4	3-6	3-6	4-7	4-7

C2-1 學校課程願景(國小)

(三)集中式特教班

校訂課程	彈性學習課程	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)							
		社團活動與技藝課程							
		特殊需求領域課程	特殊需求課程	生活管理 2 功能性 動作訓練 2					
		其他類課程 (自行增列)							
		學校實際彈性學習總節數		4					
		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	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
身 「立」 其 「蹟」	一上	關係與表現	走讀立人古蹟- 忠孝樓(1)	透過多媒體教學、實物觀察，藉由藝術創作，培養美感體驗，使其了解古蹟大樓-忠孝樓的外觀特色、地理位置，激發學生對學校的情感。	國語、生活
	一下	關係與表現	走讀立人古蹟- 忠孝樓(2)	透過多媒體教學、實物觀察，藉由藝術創作，培養美感體驗，使其了解古蹟大樓-忠孝樓的歷史及校服的沿革，激發學生對學校的情感。	國語、生活
	二上	關係與表現	小小兵遇見天后 (1)	透過多媒體教學及民間傳說故事介紹與藝術創作，培養美感體驗，使其了解開基天后宮與立人國小的歷史淵源，激發學生對家鄉的情感。	國語、生活

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
	二下	關係與表現	小小兵遇見天后 (2)	透過多媒體教學及古蹟建築特色介紹，並實地觀察與藝術創作，使其具備藝術的基本素養，促進多元感官的發展，培養美感體驗。	國語、生活
	三上	關係與表現	走讀社區古蹟- 既有城池必有城隍	使用文本閱讀、多媒體教學，了解城隍爺傳說並認識縣城隍廟內主要神祇。藉由藝術創作，讓孩子們設計水鬼個人檔案與 Q 版造型，建立美感，並發表自己眼中城隍的形象，培養口語表達能力。	國語 社會 藝術與人文
	三下	關係與表現	走讀社區古蹟- 兒來了	透過多媒體教學，更了解縣城隍廟內各神祇所職掌任務。再實地探訪，欣賞廟宇內各神像與文物之美。經由小組合作討論，演出城隍審判狀況，讓孩子們將明辨是非善惡的能力落實於生活中，培養良好品格。	國語 社會 藝術與人文
	四上	交互關係	赤崁旅人-伴手 禮設計	透過簡報、影片和實地踏查，了解赤崁樓的緣起、地理位置與建築特色。收集資料，完成海報製作，分組報告展現成果，以深入了解學校周邊一級古蹟，以創意的伴手禮設計融入當地古蹟與生活。	國語 社會 藝術與人文
	四下	交互關係	赤崁旅人-書籤 創作	透過簡報和影片和實地踏查，了解赤崁樓的歷史變遷，製作旅人書籤為家人祈福。文昌閣實地踏查，製作魁星祈福卡，祈求學業進步。	國語 社會 藝術與人文
	五上	關係	如何讓臺灣古蹟 成為網路打卡 必經景點(1)	本 PBL 課程是讓學生能認識社區古蹟的歷史背景來發覺其生活變遷下產生的問題，並透過藝術創作，培養美感體驗，最後運用所得資訊完成資訊類或書面類簡報的古蹟簡介。	國語、社會、 藝術與人文、 科技融入
	五下	改變及穩定	如何讓臺灣古蹟 成為網路打卡 必經景點(2)	本 PBL 課程是讓學生能理解微電影的內容及認識社區古蹟的歷史背景來發覺其生活變遷下產生的問題，並透過藝術創作，培養美感體驗，最後運用所得資訊完成微電影的實際拍攝。	國語、社會、 藝術與人文、 科技融入

## 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	交互關係	巴洛克建築與我	本 PBL 課程是透過此課程學生主動了解日式巴洛克建築，並探索人與建築的關係，培養學生關懷校園及建築美學的情懷，進而走入社區，實踐愛鄉土之情。	國語、社會、綜合、藝術與人文、科技融入
	六下	交互關係	台南古蹟一日遊	本 PBL 課程是讓學生運用科技工具、圖書等資源，蒐集、彙整資料，設計小組的一日遊行程，並親臨踏查台南古蹟。	國語、社會、綜合、藝術與人文、科技融入

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
身 「立」 其 「蹟」 ABC	一上	關係與鑑賞	「行」在校園 ABC	認識校園古蹟，並學習交通工具的英語和特色。	英語文融入參考 指引 生活
	一下	關係與鑑賞	「行」在校園 ABC	認識校園古蹟，並學習使用交通工具時須注意的規範。	英語文融入參考 指引 生活
	二上	關係與表現	「食」在社區 ABC	認識社區古蹟，瞭解多元文化與不同的代表食物，學習有關食物的英語。	英語文融入參考 指引 生活
	二下	關係與表現	「食」在社區 ABC	認識社區古蹟，找出古蹟附近的美食，並以英語表達喜愛的美食。	英語文融入參考 指引 生活
	三上	關係	「樂」在家鄉 ABC	認識家鄉古蹟，並學習在古蹟園區裡可進行的靜態活動相關英語。	英語文 社會
	三下	關係	「樂」在家鄉 ABC	認識家鄉古蹟，並學習在古蹟周邊可進行的動態活動相關英語。	英語文 社會
	四上	變遷與因果	「育」到城市 ABC	認識城市古蹟，並知道古蹟以外亦能獲得知識的場所，學習這些場所的英語。	英語文 社會
	四下	關係	「育」到城市 ABC	認識城市古蹟，以英語文句表達想去哪些可以獲得知識的場所。	英語文 社會
	五上	關係與表現	「住」在台灣 ABC	認識台灣古蹟，並了解不同的住宿型態與住宿地點常見的英語標語。	英語文 社會
	五下	關係與表現	「住」在台灣 ABC	認識台灣古蹟，並學習入住飯店時，常用的英語文句與單詞。	英語文 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
	六上	關係與表現	「衣」起世界 ABC	認識世界古蹟，瞭解各國氣候的差異，並用英語描述合適季節的穿著。	英語文 社會
	六下	關係與表現	「衣」起世界 ABC	認識世界古蹟，瞭解各國傳統服飾與文化的關聯。用英語表達喜愛的國家及其服飾。	英語文 社會

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
身 「立」 其 「機」	三上	關係、結構與功能	有求必應 E 起來	學習電腦基本使用概念及良好習慣，進而學習使用電腦認識城隍廟，進而，配合課程運用資訊科技，搜尋城隍廟，進而更深入認識之	科技融入參考指引 社會
	三下	關係、結構與功能	E 起畫城隍	透過基礎電腦繪圖軟體，使用簡單的繪圖技巧，描繪心目中的城隍爺	科技融入參考指引 藝術
	四上	關係、結構與功能	簡報話赤崁	蒐集赤崁樓資料，和觀賞相關影片，利用軟體製作赤崁樓介紹簡報	科技融入參考指引 社會
	四下	關係、結構與功能	簡報畫赤崁	藉由簡報軟體製作 E 化書籤，並繪製校園社區祈福 MAP	科技融入參考指引 藝術
	五上	關係、結構與功能	Coding 古蹟動起來	利用程式設計軟體 Scratch 製作暢遊古蹟動畫，藉以深入認識古蹟，深入文化生活	科技融入參考指引 社會
	五下	關係、結構與功能	E 起遊戲古蹟	運用 Scratch 軟體，以臺南重要古蹟之原素設計趣味互動遊戲	科技融入參考指引 社會
	六上	關係、結構與功能	i 巴洛克	蒐集網路資源，利用 Google 應用程式完成巴洛克古蹟建築簡報，建置學習歷程網頁，將相關課程學習資料彙整收集。	科技融入參考指引 社會
	六下	關係、結構與功能	i 古蹟自由行	蒐集網路資料，利用 Google 應用程式完成古蹟旅遊行程規劃，並學習其他常用應用程式來解決旅遊大小事。	科技融入參考指引 社會

## C2-1 學校課程願景(國小)

- 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。