

中正高中學校願景、學生圖像極其實踐與課程之關聯

校長江惠真

壹、學校願景—大氣洛城 大器中正人

順應教育理念及人才培育趨勢，迎接下一個學校發展哩程，中正高中在親師生期許下，將學校發展目標設定在建構培育未來領導人才的適性育才搖籃，作為支持學生學習成功的贏家學校，具體實現「大氣洛城 大器中正人」的願景。

「大氣洛城 大器中正人」的願景將植根於環境、課程、教學及社群關係等四個向度，「大氣洛城」係指以符應教育趨勢的大氣度環境以及課程涵養具有21世紀核心素養之人才，「大器中正人」係指以教學大方向革新以及集合大家意志的取徑涵養具有全球視野之人才：

一、在環境向度，學校致力於維護學校廣闊的校園以及完善的設施設備，提供學子充足的學習空間與資源，以涵養學子人文、藝術及科學素養兼具的宏偉氣度。

二、在課程向度，學校致力於採取相互調適及課程塑造觀點發展學校本位課程，除厚實學生基礎學科能力外，更重視課程發展之主體性及目標性，發展以學生為中心的素養導向課程實體。

三、在教學向度，學校致力於提供學生多元學習機會，重視教師教學與學生需求之間的統整，希冀滿足學生個別學習需求，以培養學生自主學習、公共參與、問題解決以及適應未來的能力。

四、在社群關係向度，學校致力於緊密互動關係人的關係營造，以組織內參與式決策機制，培養中間領導的校園文化，帶動學校實質於課程及教學的永續發展；引進家長、校友及社會的資源與典範，匯聚能量增廣教與學的視野。

學校願景

- 以符應教育趨勢的大氣度環境與課程，涵養具有21世紀素養之人才
- 以教學大方向的革新與匯聚親師生意志，涵養具有全球視野之人才



貳、學生圖像—公共參與、問題解決、自主學習

中正高中學生圖像為「公共參與」、「問題解決」、「自主學習」。

本校希冀藉由學校之總體課程計畫包含部定必修、校訂必修、多元選修、加深加廣課程、彈性學習及團體活動等課程與學習，培養學生由淺而深的心智模式，從聆聽、串連、統合、創造、修煉到觀點形成，一脈發展，從而展現責任、尊重、正義、自律、善良的核心品格，並激發學生之觀察力、判斷力、實踐力以及反思力，以具體總成形塑學生能具有「公共參與」、「問題解決」、「自主學習」之素養。



本校學生圖像之意涵以三個向度各六項描述說明，如下表所示：

公共參與	問題解決	自主學習
<input type="checkbox"/> 觀察與關懷公共議題 <input type="checkbox"/> 對公共議題進行深入探討 <input type="checkbox"/> 對公共議題提出合理的評論 <input type="checkbox"/> 對公共議題提出解決策略 <input type="checkbox"/> 願意為人服務 <input type="checkbox"/> 能與人合作	<input type="checkbox"/> 觀察環境，形成問題 <input type="checkbox"/> 願意傾聽並理解他人的觀點 <input type="checkbox"/> 蒐集與分析資料以釐清問題 <input type="checkbox"/> 運用知識提出問題解決策略 <input type="checkbox"/> 系統性地執行問題解決策略 <input type="checkbox"/> 勇於任事，承擔後果	<input type="checkbox"/> 積極參與，樂於學習 <input type="checkbox"/> 應用學習技巧投入學習活動 <input type="checkbox"/> 批判知識，建立觀點 <input type="checkbox"/> 自我管理達成學習目標 <input type="checkbox"/> 延伸學習，進行自主探究 <input type="checkbox"/> 規劃並有效執行自主學習行動方案

本校學生圖像與課程、心智模式、核心品格、關鍵能力之關係圖如下：



本校在校訂必修課程方面，如何運用議題課程支持發展學生圖像，並應用鷹架學習理論，萃取課程中的 Big Idea 的概念發展探究式議題課程，校訂必修議題、Big Idea 的心智模式概念、課程學習的核心方法與學生圖像之關係圖如下：

習得重要資訊及技術

Big idea: 互動
(聆聽/串聯)

國語文 少年夢工場(人與人)
聆聽/串聯:自我—傳播—人道關懷
統合/創造:文案暨企劃書—行動方案
修練/觀點:世界咖啡館—專業發表

英語文 國際移動力(人與世界)
聆聽/串聯:國際與全球議題
統合/創造:主題探究—探究與實作
修練/觀點:Work in Progress—Peer Evaluation

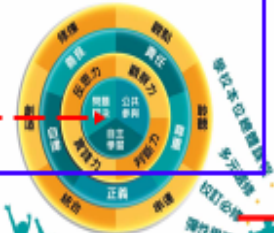
核心方法:
評量尺規
議題意識
思考工具
研究方法
表現任務

社會 從在地預見未來(人與土地)
聆聽/串聯:由近而遠之地方學
統合/創造:敘事—多媒體製作
修練/觀點:省思—專題—發表

STEAM 議世界創造力(人與環境)
聆聽/串聯:永續議題
統合/創造:研發—實作—桌遊
修練/觀點:議題遊戲—解決策略

Big idea: 創造力
(統合/創造)

數學 藝數摺學(人與物)
聆聽/串聯:形與數的關係
統合/創造:虛與實—模擬—推演
修練/觀點:平面—結構



Big idea: 改變
(修練/觀點)

使內容發生意義

於課內及真實世界進行學習遷移



