

二、學校課程願景（含藝術才能班，內容例如：學校願景、學生圖像、課程地圖……等，能勾勒學校課程發展方向且呼應課綱，具適切性及理想性，以圖表或文字表述）

一、學校願景：

本校特色課程秉持從科技看見人文世界，用科學魔法創新未來；著重在學生的科學創作、科技實作及問題解決能力之成長歷程，期望學生能學習未來趨勢的關鍵能力，源源不絕的發揮創意，翻轉成為未來競爭力的核心力量。

- （一）學校願景：成就每位孩子~培育運用 AI 能力生活領航者。
- （二）經營目標：人文為心、資訊為體，科技為用的未來學校。
- （三）兒童圖像：自發樂學習、合作愛分享、科技創新意、自信好品格。



二、學校課程願景：學生發展跨域學習，創造思考解決問題

以 STEAM 之精神勾勒出 Chief（領航者）圖像，更以 Chief（領航者）圖像發展出 C.H.I.E.F 的五力目標，期許東榮孩子是五力的領航者。說明如下：

1. 挑戰力（Challenge）：讓孩子能擁有「不斷嘗試的自信心」，並學習活用所學知識，積極解決生活周遭問題。
2. 樂學力（Have Fun）：以樂高精神為起點，玩中啟發創意；玩中使之投入；不僅是引起動機，亦是過程本身。
3. 創造力（Invent）：為解決所遇到的問題，透過思考、重組、討論的激盪，鼓勵孩子的創意發想。
4. 實踐力（Exercise）：鼓勵孩子實踐自己所訂定的計劃，勇於嘗試與行動
5. 回饋力（Feedback）：無論實踐結果成功與否，經過省思、修改與分享，為下一次的進步持續堆疊。

三、課程發展架構圖：科技東榮 與眾不同

（一）理論基礎

1. 依據約翰·杜威（John Dewey）做中學理論，本方案以學生問題為中心，著重於動手操作，並從錯誤中學習，以培養學生適應能力，感受學習樂趣、善於解決問題，培養有恆力。
2. 融合豪爾·迦納（Howard Gardner）多元智能理論，發掘優勢學生學習，進而為他們提供合適的發展空間，讓其智力得以開發，在創造與表現中感受到樂趣，茁壯成長。
3. 融入布魯納（J. S. Bruner）之認知表徵理論，教學策略必須配合個人認知發展階段，再考慮個別差異及教材性質。也應掌握學生的內在動機，包括好奇心、成就動機、認同感及互惠感等。

（二）特色發展模式：

本校 CHIEF（領航者）模式是以創新科技為工具，人文科技為內涵，生活實踐為應用，並藉由創意的展現，人文的涵



養，透過探究整合的實踐回饋，讓挑戰迎刃而解。說明如下

1. Challenge 挑戰 -賦予挑戰任務，不斷嘗試與活用，積極解決生活周遭問題
2. Have Fun 樂學 -透過「玩」啟發創意，引起學習動機與成就感
3. Invent 創造 -透過思考、重組、討論的激盪，鼓勵孩子的創意發想
4. Exercise 實踐 -鼓勵孩子實踐自己所訂定的計劃、勇於嘗試與行動
5. Feedback 回饋 -透過省思、修改與分享，持續堆疊進步的能量