

臺南市安南區安慶國民小學 114 學年度第一學期五年級彈性學習 社會技巧 課程計畫(□普通班/□藝才班/□體育班/■資源班)

學習主題名稱	社會技巧-小團輔	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	3. ■特殊需求領域課程 身障類:□生活管理■社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學							
設計理念	本組為自閉症學生，透過邀請原班同儕一起進行桌遊與互動遊戲，於活動中學習人際互動與體察他人情緒的技巧，藉此應用於校園中建立同儕友誼，於家庭中體察親友情緒，社區中表現出恰當的互動行為表現。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	特社-E-A3 具備認識自我、接納自己，以及考量優、弱勢能力，擬定與執行問題解決計畫，充實多元的生活經驗。 特社-E-B3 具備欣賞藝術創作，促進多元感官發展與美感體驗的能力，培養人際和多元文化欣賞等能力來轉移注意力與舒緩心情。 特社-E-C1 具備理解道德與是非判斷的能力，並遵守學校基本規範與法律的約束。							
課程目標	1.在情境扮演與專注活動中，透過口語和非口語溝通技巧，覺察他人情緒及訊息的解讀，並在與同儕互動時能調整自身行為以配合他人。 2.在小團體活動中，透過因果分析學會行為及後果之間的關聯，在小團體遊戲中表現出凡事須盡力，但不過度重視結果成敗的表現。							
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 □藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 □科技融入參考指引				■性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ■家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育			
表現任務								
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一至五週	5	幽靈擺擺 2.0	特社 1-I-1 分辨與表達基本的正向或負向情緒。 特社 1-I-4 察覺	特社 A-I-3 自我優弱勢的察覺。 特社 B-I-3 人際關係的	1. 練習專注力與傾聽 2. 練習自我控制與延遲反應	1. 教師說明遊戲圖像規則與反應方式：快速判斷圖像資訊並抓取正確的物品。 2. 進行同儕多輪配對競賽。 3. 教師引導討論勝負情緒與	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

			自己與他人對自己的看法或態度。	建立。 特社 B-I-4 衝突的原因及情境分析	3. 學會公平遊戲與情緒管理	冷靜回應策略。 4. 學生完成互動檢核表並發表自己遊戲過程的省思。		
第六至十週	5	怪獸來了！	特社 1-I-5 在遭逢不如意事件時，接受他人安慰並適當發洩情緒。 特社 2-I-7 了解與人相處的情境、簡單規則，建立友善的關係。 特社 2-I-8 分辨與表達衝突的原因、情境與後果。 特社 2-I-13 分辨與因應不適當的觸摸或語言，必要時主動尋求協助。		1. 學會合作與團隊溝通。 2. 透過角色分工練習責任感。 3. 學會情緒調節與衝突處理。 4. 練習目標設定與任務完成。 5. 學會危機處理與保有同理心。	1. 教師說明遊戲背景與目標：遊戲中玩家要共同對抗怪獸、破解任務並保護小鎮。 2. 分組進行防禦怪獸任務。學生要根據情況設定階段目標（如先修復建築或先對抗怪獸），練習計畫能力與堅持完成任務的態度。 3. 教師引導結尾討論：我們如何合作的？ 4. 學生完成互動檢核表並發表自己遊戲過程的省思。	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表
第十一至十五週	5	Castle Crush!			1. 學會情緒控制與衝動調節。 2. 練習輪流等待與規則遵守。 3. 學會挫折容忍與增加心理彈性。	1. 介紹遊戲規則與行動限制：遊戲中，玩家要在自己的城堡中藏匿國王，並嘗試使用彈射裝置摧毀對手的城堡，找出並擊倒對方的國王。 2. 小組比賽攻擊對方堡壘。 3. 教師引導進行討論：我如何控制情緒與等待機會。 4. 學生完成互動檢核表並發	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					4. 進行策略 規劃與預 測行為。	表自己遊戲過程的省思。		
第十六至 二十一週	6	妙廚上菜			1. 學會情緒 調節與耐 挫力。 2. 訓練動作 控制與專 注力 3. 練習等待 與輪流機 制 4. 學會同儕 互動與合 作。	1. 介紹遊戲規則與行動限 制:玩家扮演廚師，要用平 底鍋煮出食譜指定的料 理，過程中需加調味料、 控制火候，避免炒焦，並 和其他「廚師」們比誰做 得又快又好。 2. 模擬多輪料理任務。 3. 錯誤後練習正向自我對 話。 4. 學生完成互動檢核表並發 表自己遊戲過程的省思。	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市安南區安慶國民小學 114 學年度第二學期五年級彈性學習 社會技巧 課程計畫(□普通班/□藝才班/□體育班/■資源班)

學習主題名稱		社會技巧	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程 四類規範		3.□特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4.□其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學						
設計理念		本組為自閉症學生，透過邀請原班同儕一起進行桌遊與互動遊戲，於活動中學習人際互動與體察他人情緒的技巧，藉此應用於校園中建立同儕友誼，於家庭中體察親友情緒，社區中表現出恰當的互動行為表現。						
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養		特社-E-A3 具備認識自我、接納自己，以及考量優、弱勢能力，擬定與執行問題解決計畫，充實多元的生活經驗。 特社-E-B3 具備欣賞藝術創作，促進多元感官發展與美感體驗的能力，培養人際和多元文化欣賞等能力來轉移注意力與舒緩心情。 特社-E-C2 具備理解他人感受並樂於與人互動的態度。						
課程目標		1.在情境扮演與專注活動中，透過口語和非口語溝通技巧，覺察他人情緒及訊息的解讀，並在與同儕互動時能調整自身行為以配合他人。 2.在小團體活動中，透過因果分析學會行為及後果之間的關聯，在小團體遊戲中表現出凡事須盡力，但不過度重視結果成敗的表現。						
配合融入之領域或議題		□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 □藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 □科技融入參考指引				■性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ■家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育		
表現任務								
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一至五 週	4	Flash 8	特社 1-I-1 分辨 與表達基本的 正向或負向情 緒。 特社 1-I-4 察覺	特社 A-I-3 自我優弱勢 的察覺。 特社 A-III-3 行為與後果	1. 學會情緒 調節與壓 力管理。 2. 提高專注 力與視覺	1. 說明滑塊與任務卡配對規則:快速拼圖+圖案配對的競速型桌遊，玩家需要操作滑塊迅速拼出與任務卡相符的圖案。	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			自己與他人對自己的看法或態度。 特社 1-I-5 在遭逢不如意事件時，接受他人安慰並適當發洩情緒。 特社 2-I-7 了解	之間的關係與評估。 特社 B-I-3 人際關係的建立。 特社 B-I-4 衝突的原因及情境分析。	追蹤速度。 3. 練習公平競賽與輪流。 4. 練習精細動作協調與規則控制。	2. 進行多輪挑戰比賽。 3. 學生討論緊張下如何穩定操作，並討論使用何種參與的正向語言。 4. 學生完成互動檢核表並發表自己遊戲過程的省思。		
第六至十週	5	Blokus	與人相處的情境、簡單規則，建立友善的關係。 特社 2-I-8 分辨與表達衝突的原因、情境與後果。 特社 2-I-13 分辨與因應不適當的觸摸或語言，必要時主動尋求協助。	特社 C-V-1 學校的參與及合作。	1. 練習策略性溝通與思考表達。 2. 學會問題解決。 3. 理解合作與競爭的界線。 4. 遵守規則與輪流等待。	1. 簡介規則與示範放置方式：這是一個空間邏輯遊戲，玩家需在棋盤上輪流放置各自顏色的多邊形積木，規則是只能從自己的角落出發，每個新棋子只能碰到同色的角。 2. 分組進行對局(可2-4人)。 3. 結束後請學生分享策略與反思並討論輸贏的心情與互動語言。 4. 完成互動檢核表自我審視。	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表
第十一至十五週	5	Castle Crush!			1. 控制情緒與調節衝動。 2. 輪流等待與遵守規則。 3. 提高挫折	1. 簡介規則與行動限制：玩家要在自己的城堡中藏匿國王，並嘗試使用彈射裝置摧毀對手的城堡，找出並擊倒對方的國王。 2. 小組比賽攻擊對方堡壘 3. 小組討論：我如何控制情	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					容忍與心理彈性。 4. 規劃策略與預測行為。 5. 理解攻防互動中的情緒界線	緒與等待機會。 4. 學生完成互動檢核表並發表自己遊戲過程的省思。		
第十六至二十一週	6	Feelinks 感應			1. 情緒識別與表達。 2. 同理心與視角轉換 3. 人際連結與情緒共感 4. 溝通與傾聽 5. 價值觀與情緒決策	1. 抽選情境卡並閱讀。 2. 每位學生選擇情緒並說明原因。 3. 分享是否與他人一致，練習同理表達。 4. 教師引導討論：相同與不同的感覺都有價值。	口頭評量 觀察評量 自我評量 學習單	互動檢核表

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。