

臺南市公立新化區新化國民小學 115 學年度第 1 學期彈性學習社會技巧課程計畫 (☐ 普通班 / ☐ 藝才班 / ☐ 體育班 / ☒ 特教班)

學習主題名稱	社會技巧	實施年級 (班級組別)	五、六年級	教學節數	本學期共 42 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	將抽象的情緒與複雜的社交技能轉換為具體、簡單、可理解的步驟或活動，協助學生認識情緒、管理情緒並進而同理他人。最後，透過情境演練進行社交技巧的練習，提升學生的人際關係與問題解決能力。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與他人互動，並團隊成員合作之素養。							
課程目標	1. 能夠覺察自己的情緒狀態並了解情緒從何而來。 2. 能夠適當表達自己的情緒感受。 3. 能覺察且辨識他人的情緒狀態並妥善因應。 4. 學習具有感受他人情緒經驗的同理心。 5. 學習良好的社交技巧因應不同的人際情境。							
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	觀察、問答、實作							
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
第一周 8/31-9/4	12	第一課： 發現好心情	特社 1-I-2	特社 A-II-1	1. 認識生活中常見的正向情緒與相	1. 心情好朋友：引導學生認識「開心、驚喜、得意、有	觀察、問答、實作	EQ 魔法學校-我是心情魔法師(上)
第二周								

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

9/7-9/11		(開心、驚喜、得意、有趣)	藉由生理反應察覺及辨識壓力與情緒的反應。 特社 2-III-4 依據情境，用適當的方式與他人分享自己喜歡的物品或生活經驗。 特溝 1-sP-2 覺察、分辨各種溝通訊息。 特溝 2-sP-4 表達正確且符合情境的訊息。	基本情緒的表達。 特社 B-III-3 自我經驗的分享。 特溝 A-sP-5 基本情緒的表達。 特溝 B-sP-6 語意明確的說話內容。	關的生活事件。	趣」等四種正向情緒的典型表情與動作。		繪本
第三周 9/14-9/18					2. 強化覺察正向情緒與相關生活事件的能力。	2. 心情故事：透過說故事的方式，增加學生對於四種正向情緒以及情緒與生活事件的因果關係之理解，並從中連結自身的生活經驗。		
第四周 9/21-9/25					3. 增強學習動機，促進正向的生活態度。	3. 心情魔法寶物：好心情麥克風。介紹好心情麥克風及第一個用法—發現好心情；透過圖像化的工具，幫助學生建立主動發覺環境中正向情緒及生活事件的習慣。		
第五周 9/28-10/2						4. 心情躲貓貓：透過遊戲鼓勵學生觀察人物表情與生活事件的線索，推測圖片主角的心情，以練習使用好心情麥克風的第一個用法~發現好心情，提升學生對正向情緒與生活事件的主動覺察力。		
第六周 10/5-10/9								
第七周 10/12-10/16	10	第二課： 分享好心情 (開心、驚喜、得意、有趣)			1. 促進對正向情緒的覺察、區辨與理解能力。	1. 心情好朋友：透過觀察正向表情間差異，複習「開心、驚喜、得意、有趣」等四種正向情緒的典型表情與動作。	觀察、問答、實作	EQ 魔法學校-我是心情魔法師(上) 繪本
第八周 10/19-10/23					2. 建立以表情和肢體動作表達正向	2. 心情故事小回顧：透過觀察正向表情間差異，複習		
第九周 10/26-10/30								
第十周								

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)								
11/2-11/6					情緒的習慣。 3. 增強學習動機、促進正向的人際互動行為。	「開心、驚喜、得意、有趣」等四種正向情緒的典型表情與動作。 3. 心情魔法寶物：好心情麥克風。介紹好心情麥克風的第二個用法「分享好心情」；透過圖像化的工具，幫助學生建立主動表達正向情緒及生活事件的習慣。 4. 好心情找朋友：透過遊戲讓學生觀察圖卡中的表情線索及情境線索，並說出正向情緒與生活事件，以練習使用好心情麥克風的第二個用法，強化學生表達正向情緒與生活事件的能力。 5. 好心情健康操：透過肢體動作表達正向情緒，深化學生對正向情緒的感受。		
第十一周 11/9-11/13								
第十二周 11/16-11/20	10	第三課： 發現壞心情	特社 1-I-2 藉由生理反應察覺及辨識壓力與情緒的反應。 特社 1-II-1 嘗試因應與處理基本的情緒及壓力。 特溝 1-sP-2	特社 A-II-1 基本情緒的表達。 特社 B-III-3 自我經驗的分享。	1. 認識生活中常見的負向情緒與相關的生活事件。 2. 強化覺察負向情緒與相關生活事件的能力。	1. 心情好朋友：複習「開心、驚喜、得意、有趣」等四種正向情緒，並引導學生認識「緊張、難過、無聊、害怕」等四種負向情緒的典型表情與動作。 2. 心情故事：透過說故事的方式，增加學生對於四種負向情緒以及情緒與生活事件	觀察、問答、實作	EQ 魔法學校-我是心情魔法師(上) 繪本
第十三周 11/23-11/27								
第十四周 11/30-12/4								
第十五周 12/7-12/11								
第十六周								

[illegible]

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

12/14-12/18			覺察、分辨各種溝通訊息。 特溝 2-sP-4 表達正確且符合情境的訊息。	特溝 A-sP-5 基本情緒的表 情。 特溝 B-sP-6 語意明 確的說話 內容。	3. 學習判斷負向情緒及相關問題的嚴重程度。	的因果關係之理解，並從中連結自身的生活經驗。 3. 心情魔法寶物：介紹壞心情方向盤及第一個用法-發現壞心情；透過視覺工具與聽覺線索，引導學生理解負向情緒及其相關生活事件的危急性有差異。 4. 壞心情走迷宮：透過遊戲鼓勵學生觀察人物表情與生活事件的線索，推測圖片主角的心情，並練習使用壞心情方向盤的第一個用法~發現壞心情，提升學生對負向情緒與相關生活事件的危急性之判斷。		
第十七周 12/21-12/25	10	第四課： 幫幫壞心情			1. 促進對負向情緒的覺察、區辨與理解能力。	1. 心情好朋友：複習「開心、驚喜、得意、有趣」等四種正向情緒，並透過小活動提昇學生對於「緊張、難過、無聊、害怕」等四種負向情緒的熟悉度。	觀察、 問答、 實作	EQ 魔法學校-我是心情魔法師(上) 繪本
第十八周 12/28-1/1					2. 提昇因應負向情緒及相關問題的技巧。	2. 心情故事小回顧：回顧上週心情故事，複習四種負向情緒以及情緒與生活事件的因果關係。		
第十九周 1/4-1/8					3. 強化面對問題的勇氣、解決問題的能力。	3. 心情魔法寶物：介紹壞心情方向盤的第二個用法「幫幫壞心情」；透過圖像化的		
第二十周 1/11-1/15								
第二十一周 1/18-1/20								

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					工具，幫助學生建立面對負向情緒及其相關生活事件的因應技巧。 4. 壞心情有辦法：以常見的生活情境複習壞心情方向盤的第一個用法-覺察負向情緒、事件並判斷是否需要立即被解決，進一步從情境脈絡說明第二個用法：調節負向情緒與因應負向事件技巧的實際運用。 5. 壞心情玩賓果：透過賓果遊戲讓學生觀察圖片中的表情線索及情境線索，指出對應的負向情緒並判斷事件是否需要立即解決；同時也讓學生練習使用好心情麥克風的第二個用法-以強化學生調節負向情緒、因應負向事件的技巧之理解與應用能力。		
--	--	--	--	--	---	--	--

◎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。

臺南市公立新化區新化國民小學 115 學年度第 2 學期彈性學習社會技巧課程計畫 (☐普通班/☐藝才班/☐體育班/☒特教班)

學習主題名稱	社會技巧	實施年級 (班級組別)	五、六年級	教學節數	本學期共 42 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	透過社會技巧課程的引導，運用適當的方式表達自我，傾聽他人，與人對話，促進與人溝通的社交能力，增進團體中的人際關係。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與他人互動，並團隊成員合作之素養。							
課程目標	1. 學習良好的社交技巧因應不同的人際情境。 2. 在團體活動中，學習處理玩贏了的時候。 3. 在團體活動中，學習處理玩輸了的時候。 4. 在團體活動中，學習與人合作。							
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	觀察、問答、實作							
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
第一周 2/11-2/12	14	玩贏了	特社 2-III-10 檢視發生衝突的 原因並設法自我 修正。	特社 A-III- 1 複雜情緒 的處理。	1. 玩贏了， 能夠保持 謙遜	1. 藉由設計的各種情境， 如：小活動、小遊戲、 問題討論的情境、桌遊	1. 觀察-課 堂參與度	1. 改編自 Super Skill 教學課程
第二周 2/15-2/19								

第三周 2/22-2/26			特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估。	2. 玩贏了，能夠鼓勵輸的一方 3. 玩贏了，能夠對輸的一方提供協助	的情境來協助引導玩贏了的適切處理。 2. 適時地提供錯誤情境演練，讓學生辨識何種才是適切的方式。 3. 透過角色扮演來情境演練。 4. 教師總結歸納及給予增強。	2. 口語評量-議題討論及分享 3. 實作評量-角色扮演	2. 改編自亞斯伯格症兒童及青少年社會技能訓練 3. 桌遊
第四周 3/1-3/5								
第五周 3/8-3/12								
第六周 3/15-3/19								
第七周 3/22-3/26								
第八周 3/29-4/2	14	玩輸了	特社 2-III-10 檢視發生衝突的原因並設法自我修正。 特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-1 複雜情緒的處理。 特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估	1. 玩輸了，能夠維持運動家態度 2. 玩輸了，能夠繼續努力嘗試 3. 玩輸了，能夠適切地結束遊戲	1. 藉由設計的各種情境，如：小活動、小遊戲、桌遊的情境來協助引導玩輸了的適切處理。 2. 適時地提供錯誤情境演練，讓學生辨識何種才是適切的方式。 3. 透過角色扮演來情境演練。 4. 教師總結歸納及給予增強。	1. 觀察-課堂參與度 2. 口語評量-議題討論及分享 3. 實作評量-角色扮演	1. 改編自 Super Skill 教學課程 2. 改編自亞斯伯格症兒童及青少年社會技能訓練 3. 桌遊
第九周 4/5-4/9								
第十周 4/12-4/16								
第十一周 4/19-4/23								
第十二周 4/26-4/30								
第十三周 5/3-5/7								
第十四周 5/10-5/14								
第十五周 5/17-5/21	14	合作	特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-3 行為與後果之間的	1. 能夠與人討論、做計畫	1. 藉由設計的各種情境，如：問題討論的情境、桌遊的情境來協助引導如何與人分工合作。	1. 觀察-課堂參與度	1. 改編自 Super Skill 教學課程
第十六周 5/24-5/28								

第三周 2/22-2/26			特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估。	2. 玩贏了，能夠鼓勵輸的一方 3. 玩贏了，能夠對輸的一方提供協助	的情境來協助引導玩贏了的適切處理。 2. 適時地提供錯誤情境演練，讓學生辨識何種才是適切的方式。 3. 透過角色扮演來情境演練。 4. 教師總結歸納及給予增強。	2. 口語評量-議題討論及分享 3. 實作評量-角色扮演	2. 改編自亞斯伯格症兒童及青少年社會技能訓練 3. 桌遊
第四周 3/1-3/5								
第五周 3/8-3/12								
第六周 3/15-3/19								
第七周 3/22-3/26								
第八周 3/29-4/2	14	玩輸了	特社 2-III-10 檢視發生衝突的原因並設法自我修正。 特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-1 複雜情緒的處理。 特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估	1. 玩輸了，能夠維持運動家態度 2. 玩輸了，能夠繼續努力嘗試 3. 玩輸了，能夠適切地結束遊戲	1. 藉由設計的各種情境，如：小活動、小遊戲、桌遊的情境來協助引導玩輸了的適切處理。 2. 適時地提供錯誤情境演練，讓學生辨識何種才是適切的方式。 3. 透過角色扮演來情境演練。 4. 教師總結歸納及給予增強。	1. 觀察-課堂參與度 2. 口語評量-議題討論及分享 3. 實作評量-角色扮演	1. 改編自 Super Skill 教學課程 2. 改編自亞斯伯格症兒童及青少年社會技能訓練 3. 桌遊
第九周 4/5-4/9								
第十周 4/12-4/16								
第十一周 4/19-4/23								
第十二周 4/26-4/30								
第十三周 5/3-5/7								
第十四周 5/10-5/14								
第十五周 5/17-5/21	14	合作	特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧。	特社 A-III-3 行為與後果之間的	1. 能夠與人討論、做計畫	1. 藉由設計的各種情境，如：問題討論的情境、桌遊的情境來協助引導如何與人分工合作。	1. 觀察-課堂參與度	1. 改編自 Super Skill 教學課程
第十六周 5/24-5/28								

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第十七周 5/31-6/4			特社 3-III-3 服從小組決議並完成指派的工作。	關係與評估。 特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整。	2. 能夠適切地聽取他人意見/ 能夠適切表達自己的意見 3. 能夠與人分工合作 4. 能夠與人輪流	2. 適時地提供錯誤情境演練，讓學生辨識何種才是適切的方式。 3. 透過角色扮演來情境演練。 4. 教師總結歸納及給予增強。	2. 口語評量-議題討論及分享 3. 實作評量-角色扮演	2. 改編自亞斯伯格症兒童及青少年社會技能訓練 3. 桌遊
第十八周 6/7-6/11								
第十九周 6/14-6/18								
第二十周 6/21-6/25								
第二十一周 6/28-6/30								

◎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。