C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

臺南市公立安南區安佃國民小學小學115學年度第一學期五年級彈性學習 特殊需求領域 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)	五年級	教學節數	每週(1)節，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□獨立研究 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	在班級、小團體及日常生活中實際發生的社會互動困難為教學起點，將抽象的人際規則轉化具體行動。協助理解情緒如何發生、如何辨別事實與個人想法、如何清楚表達需要，以及在被拒絕、被提醒或發生誤會時可以採取哪些適當行動。 上學期以情緒安全、自我覺察、壓力調節及訊息判斷為主，具備穩定自己及重新思考事件的能力；下學期發展需求表達、接受拒絕、衝突修復、身體界限、友誼維持及團體合作能力。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	特社-E-A1 具備辨識、表達與處理正負向情緒的能力，促進身心健全發展。 特社-E-A2 具備察覺自我壓力與習得各種抒解壓力方式的能力，解決情緒問題 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-B1 具備運用簡單的「聽、說、讀、寫」的語言技巧，和非語言的線索與人進行溝通 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 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. 能辨識自己的複雜情緒及情緒升高時的身體訊號。 2. 能察覺疲累、被拒絕、被碰觸、被提醒、等待及感覺不公平等壓力情境 3. 能使用呼吸、數數、暫停、喝水、離開刺激源或尋求成人協助等適當方式調整情緒 4. 能接受自己不可能被每個人喜歡，也不一定每次都能獲得想要的結果 5. 能區分客觀事實、個人感受與內心猜測 6. 能以較正向及多元的角度理解同學與師長的行為 7. 能區分一般提醒、不小心碰觸及真正的不友善行為 8. 能遵守不同課堂及小團體的基本規範				
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		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

表現任務	同儕互評、口頭發表、課堂觀察、實作表現							
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
第一週 8/31~9/6	1	一：超級合作隊-新學期新目標	特社 3-III-1 遵守不同課堂的規則	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	說出一項本學期想改善的行為、具體做法，並對同學說出一句包含實際行為的讚美。。	體驗活動: 五人一筆畫合作體驗，觀察有人搶先、沉默或等待的情形。 漫畫故事討論： 「每個人都想當隊長」及「五人輪流完成任務」。 討論漫畫角色做了什麼，而非評論角色好不好。 學生選擇個人目標卡，完成「我想練習____，我會先____」。 全組共同訂定三項規則：輪流、可以暫停、不同意要用話說。 遊戲活動：合作運球不落地	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	攝影機、平板
第二週 9/7~9/13	1	一：適應新班級與新同學	特社 3-III-1 遵守不同課堂的規則	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	從三個學習場景中找出至少兩項環境線索，並說出相對應的適當行為。	體驗活動 改變座位或上課物品位置，讓學生觀察。 漫畫呈現普通教室、電腦教室及體育場三種場景。 圈選「看得到的事實」：標誌、老師位置、同學行為。 製作「看到____，所以我要____」流程卡。 遊戲活動：在教室中的五個藏寶地點中，找出場景圖片線索，討論後回答問題。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	線索圖卡 漫畫故事

第三週 9/14~9/20	1	單元二：我的心情天氣圖	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	針對校園情境，說出角色可能具有的複雜情緒及至少一項身體訊號。	體驗活動: 分享本周發生的事件、找出相對應的情緒卡 時間暫停雕像與屁股寫字-身體感覺緊張、委屈、嫉妒、失望及尷尬。 觀看無字幕表情短片，推測角色感受。 區分「我看到的表情或動作」與「我猜的情緒」。 討論本週曾出現的相似事件。 選出情緒卡、如何抒發情緒卡 遊戲活動 1. 時間限制心臟病遊戲，體驗身體壓力點。 2. 時間限制的合作桌遊，體驗身體壓力點與、選擇情緒、情緒壓力指數	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	流程圖卡 情緒卡與紓發情緒卡
第四週 9/21~9/27	1	單元二：情緒選擇權	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	能在模擬情境中依序完成「停下、放鬆、想一想、說需求」四個步驟。	體驗活動: 玩紅黃綠燈暖身，體驗聽到訊號後停止動作。 教師示範四步驟。 學生使用圖卡重新排列正確順序。 遊戲回饋與漫畫圖卡引導 漫畫讓學生選擇「立刻回嘴」或「先暫停」。 遊戲活動: 進行合作花火遊戲活動任務。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	圖卡、桌遊花火

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第五週 9/28~10/4	1	單元二：自我安慰法	特社 1-III-4 以各種形式自我安慰與提振情緒	特社 A-III-1 複雜情緒的處理	能選擇一項正向自我語句及一項身體放鬆方式，於挫折情境中實際使用。	單元二：自我安慰法 體驗活動: 體驗難度稍高但可完成的小任務。 漫畫故事與回饋: 比較漫畫中的責備自己語句與支持自己語句。 引導可用的自我安慰話。 練習呼吸、喝水、握壓力球、冷靜區及正向語句。 桌遊活動: 獨家暗語或傳情畫意-合作 提供獨特線索。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	桌遊、心Q卡
第六週 10/5~10/11	1	單元三：壓力去哪兒	特社 1-III-2 嘗試使用了解壓力的方法	特社 A-III-2 壓力的替代與舒解方法	指出至少兩項個人壓力來源，並區分可以處理、需要求助及暫時無法改變的事件。	將書本逐一放入袋子，體驗「壓力累積」。 漫畫呈現同時被催促、睡眠不足及同學提醒的情境。 使用壓力來源表格分類。 討論本週生活事件。 完成壓力刻度排序遊戲。 桌遊活動 Fun Facts 認清你的朋友或支持小卡，在小組中討論，輪流為情境角色寫一個不重複的支持句。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	自製桌遊或認清你的朋友(桌遊)
第七週 10/12~10/18	1	單元三：壓力計量表	特社 1-III-2 嘗試使用了解壓力的方法	特社 A-III-2 壓力的替代與舒解方法	從自己的身體反應中辨識至少兩項壓力訊號，並用 0 至 10 表示壓力或放鬆程度。	體驗遊戲: 靜止動作，看著對方的眼睛三分鐘，學生以姿勢呈現身體反應，並在活動回饋後。 觀看漫畫角色由平靜逐步升高的情境並討論。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	音樂

						在身體輪廓圖標出心跳、臉熱、眼淚、手緊及等位置。 練習 0 至 10 的壓力刻度。 在漫畫和動畫故事中觀察人物表情以及可能有的身體壓力點(肩膀、頭部…)討論主角用什麼紓解壓力的方式。 遊戲活動-支援前線 全身站立，隨著輕快或穩定/速度快或緊張的音樂，從手腕、手臂、肩膀到全身進行有意識的甩動。音樂暫停時，閉眼感受身體的微熱、刺麻或放鬆感，並評估當下的指數。		
第八週 10/19~10/25	1	單元三：解壓實驗室	特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的情緒處理技巧	特社 A-III-2 壓力的替代與舒解方法	比較三種紓壓策略，並依情境選出一項安全且可行的方法。	討論活動 漫畫呈現不同策略在不同場合的結果。 討論呼吸、伸展、畫畫、喝水及暫時離開的方法。 討論適合我的不一定適合所有人，在不同場合下，使用策略選擇紓壓的方法。 兩人合作限時遊戲: 記憶翻翻樂-完成壓力與策略配對，在遊戲中核對有壓力時自己可在小組教室完成的紓壓方式。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	壓力策略配對卡 漫畫
第九週 10/26~11/1	1	單元三：心情調色盤	特社 1-III-4 以各種形式自我安慰與提振情緒	特社 A-III-2 壓力的替代與舒解方法	說出並實際使用兩種不傷害自己、他人或關係的情緒提振方法。	體驗活動 選擇本週或最近發生的事件代表目前心情的顏色、心情、壓力程度。 漫畫呈現討好同學、攻擊他人及健康鼓勵自己、找其他方式等方法。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	事件卡和配對卡

						討論哪些方法只有短暫效果，哪些能真正幫助自己。 遊戲活動： 音樂走動找朋友，選擇正確策略卡配對，說出在時間內是否找到人，並分享心情。 本週任務: 請學生回班級後實際運用交朋友的方式，下週或課餘時間分享。		
第十週 11/2~11/8	1	單元三：心情調色盤	特社 1-III-3 接納自己與接受不可能每個人都喜歡自己的事實	特社 A-III-1 複雜情緒的處理	說出自己兩項優點，並各舉一個實際行為。	分享上週回到班級時交友的方式，哪一位朋友是想一起互動或想交的新朋友。 繪本分享: 當天使飛過人間 討論「優點的兩面性」：我的特質是天賦還是麻煩？ 從漫畫角色圖片選擇一張代表自己的圖。 區分空泛稱讚與具體行為稱讚。 學生完成「我的優點—證據」卡。 同儕交換一張具體讚美卡。 製作優點翅膀便利貼。 桌遊活動: 換言一新(或實話實說)，說出自己或熟悉的人、同學的特質。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	繪本 讚美卡 便利貼 桌遊
第十二週 11/17-		單元四：不是每個人都會喜歡我	特社 1-III-3 接納自己與接受不可能每個人都喜歡自	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	區分「別人現在不同意我」「別人不喜歡某個行	體驗活動: 體驗五人選擇不同音樂或活動。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、	合作桌遊(機密代號、outfoxed)

11/21			己的事實		為」與「我沒有價值」三種不同概念。	漫畫呈現意見未被選擇後的兩種想法。 使用三格圖：事件、我想到的、比較合理的想法。 練習接受不同選擇。 情境演練: 漫畫故事情境演練。 桌遊活動: 進行合作線索遊戲。	導師與同儕回饋	
第十二週 11/17- 11/21	1	單元四：友誼期待溫度計	特社 1-III-3 接納自己與接受不可能每個人都喜歡自己的事實	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	能區分至少三項合理與不合理的友誼期待。	體驗活動 將「朋友一定每天陪我」紙卡等句子放上合理程度線，結合情緒與程度線。 觀看漫畫：好朋友沒有立即回應和不跟我一起玩、不能陪我怎麼辦 討論朋友可能有的其他需要，並依照圖卡引導，完成友誼期待溫度計。 遊戲活動: 用自製桌遊：「友誼期待排排站」與撲克牌點數，進行共同排序遊戲。。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	撲克牌 友誼情境圖示文字卡
第十三週 11/24- 11/28	1	單元四：善意偵探社	特社 2-III-1 以善意正向的觀點，看待與人相處的各種互動行為	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	針對一個模糊事件提出至少兩種善意或中性的可能解釋。	校園故事討論: 出示只有局部畫面的圖片，學生先猜再看完整圖。 短片只播放前半段，預測角色意圖。 使用「事實—第一個猜測—其他可能」表。 討論橡皮擦、座位及同學未回應的生活事件。 教學流程：	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	好人氣養成班情境故事

						進行視覺線索合作推理。		
第十四週 12/01- 12/05	1	單元五：如果我是他	特社 2-III-1 以善意正向的觀點，看待與人相處的各種互動行為	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	從自己及對方兩個角度，各說出角色可能的感受或需要。	單元五：換位思考 活動：如果我是他 **教學重點：**使用視角切換卡練習正向解讀互動行為。兩人交換角色演出同一事件。 漫畫猜測與討論，事後同時呈現兩個角色表情、動作的內心泡泡。 使用「我看到的／他可能看到的」表格。 討論本週生活事件。 進行情緒觀點配對。 桌遊活動： 同感 Feelings 想想看屬於內心泡泡，並理解他人感受。 分辨事實與想像。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	學習單、PPT 桌遊同感
第十五週 12/08- 12/12	1	單元五：提醒、不小心，還是故意？	特社 2-III-2 區辨別人非善意行為是提醒，還是影響自己的適應與生存	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	能依內容、語氣、次數及對方是否停止等線索，正確判斷五個情境中的至少四個。	體驗活動: 抽取情境卡，體驗同一句話用三種語氣表達，內心的情緒，並感受壓力/放鬆指數。 討論活動: 漫畫或影片呈現提醒、不小心碰觸及持續欺負。 建立四項判斷線索。 使用分類圖。 遊戲活動: 看圖片與情境，判斷是提醒、不小心、還是故意。 (分三個區塊玩跳選邊站)	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	情境卡 漫畫 分類圖與情境圖
第十六週 12/15-	1	單元五：訊息雷達判斷器	特社 2-III-2 區辨別人非善意行為	特社 B-III-1 正向	能依四步驟，在模擬提醒或模糊	單元五：應對停看聽 體驗活動：	口頭發表、實作表現、	桌遊:語破天機 情境圖卡

12/19			是提醒，還是影響自己的適應與生存	訊息的判斷	事件中選擇一項安全回應	體驗立即反應與停三秒反應的差別。 互動漫畫讓學生選擇不同回應。 教導「停—看事實—問清楚—選行動」。 桌遊活動: 語破天機桌遊，依照情境練習以上步驟。	課堂觀察、導師與同儕回饋	
第十七週 12/22- 12/26	1	單元六：教室達人，我會觀察與遵守規則	特社 3-III-1 遵守不同課堂的規則	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	主動觀察周圍人物或情境，注意他人在做什麼，在模擬課堂中依環境線索與非語言提示遵守規則。	體驗活動: 透過遊戲活動與觀察非語言訊息，思考並理解遊戲規則。 漫畫故事: 呈現主角未主動觀察導致分心說話和主動觀察課堂上課時的規則的不同。 遊戲活動: 閃靈快手常規版與進階版。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	漫畫 桌遊:閃靈快手
第十八週 12/29-1/02	1	單元六：教室達人，我會和同學合作	特社 3-III-1 遵守不同課堂的規則	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	能主動觀察周圍人物或環境，增加持續注意和轉換注意能力，遵守課堂與遊戲規則，並能以友善的態度與詢問方式與同學合作	體驗活動: 透過遊戲活動與觀察非語言訊息，思考並理解與上週遊戲不同的方式與規則，並分享生活中遇到問題或臨時狀況，如何解決問題和應變的方式。 漫畫故事:呈現突發狀況應對策略，思考可以怎麼做。 遊戲活動: 同心協力過河去，兩人一組討論過河的方式。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	腳印塑膠墊、紙板 漫畫
第十九週 1/05-1/09	1	單元六：心理的放鬆彈簧，彈性調整家	特社 1-III-4 以各種形式自我安慰與提振情緒	特社 A-III-1 複雜情緒的處理	能選出至少三項適合自己的冷靜、求助及返回活動工具。	體驗活動: 播放影片，呈現角色從情緒升高到恢復的完整過程。 一位學生抽取壓力情境，其	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕	影片 故事板學習單 壓力情境卡

						餘四人各寫一項可用工具。 重複工具先收起，讓抽卡者從剩餘選項挑選。 抽卡者須說明工具應在何時使用。 桌遊活動: 改編獨家暗語桌遊急救工具線索 五人合作將工具分為「身體、想法、表達、求助」四類。 遊戲後討論屬於每個人的情緒急救包。	回饋	
第廿週 1/12-1/16	1	單元七：我的社交成功故事	特社 2-III-1 以善意正向的觀點，看待與人相處的各種互動行為	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	能依「事件、原本想法、使用的技巧、結果」分享一項成功或進步經驗。	漫畫/影片討論: 正向互動故事分享，回顧腳色成功社交經驗。 學生從圖像卡中選四張，代表事件的四個階段。 依順序說明發生什麼事及使用什麼技巧。 同伴提出一項角色可能沒有想到的正向解釋。 桌遊活動 妙語說書人:四位同伴分站扮演四格，分享者依序走過並說明。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	圖像卡 漫畫影片 桌遊妙語說書人
第廿一週 1/19-1/23	1	單元七：學期課程回顧	特社 1-III-2 嘗試使用了解壓力的方法	特社 A-III-2 壓力的替代與舒解方法	能在綜合情境中辨識壓力，並至少使用兩項本學期技巧。	體驗活動 觀看回顧照片與回饋。 四種常見壓力情境放在幸運草板四邊。 桌遊活動 學生做對面，寫出一項共同適用的技巧。 情境卡混合後，由同伴合作重建。 進行四站闖關：辨識情緒、	口頭發表、實作表現、課堂觀察、導師與同儕回饋	平板、ppt

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

						找事實、選策略、適當回應。 完成自評及「下學期我還要練習____」		

◎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。

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

臺南市公立安南區安佃國民小學小學115學年度第二學期五年級彈性學習 特殊需求領域 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)	五年級	教學節數	每週(1)節，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□獨立研究 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	在班級、小團體及日常生活中實際發生的社會互動困難為教學起點，將抽象的人際規則轉化具體行動。協助理解情緒如何發生、如何辨別事實與個人想法、如何清楚表達需要，以及在被拒絕、被提醒或發生誤會時可以採取哪些適當行動。 上學期以情緒安全、自我覺察、壓力調節及訊息判斷為主，具備穩定自己及重新思考事件的能力；下學期發展需求表達、接受拒絕、衝突修復、身體界限、友誼維持及團體合作能力。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	特社-E-A1 具備辨識、表達與處理正負向情緒的能力，促進身心健全發展。 特社-E-A2 具備察覺自我壓力與習得各種抒解壓力方式的能力，解決情緒問題 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-B1 具備運用簡單的「聽、說、讀、寫」的語言技巧，和非語言的線索與人進行溝通 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 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. 能辨識自己的複雜情緒及情緒升高時的身體訊號。 2. 能察覺疲累、被拒絕、被碰觸、被提醒、等待及感覺不公平等壓力情境 3. 能使用呼吸、數數、暫停、喝水、離開刺激源或尋求成人協助等適當方式調整情緒 4. 能接受自己不可能被每個人喜歡，也不一定每次都能獲得想要的結果 5. 能區分客觀事實、個人感受與內心猜測 6. 能以較正向及多元的角度理解同學與師長的行為 7. 能區分一般提醒、不小心碰觸及真正的不友善行為 8. 能遵守不同課堂及小團體的基本規範				
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	同儕互評、口頭發表、課堂觀察、實作表現				

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

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
第一週 2/11~2/13	1	單元一：聊天進行式	特社 2-III-3 使用適當的技巧與人談話並適當地結束話題	特社 B-III-2 話題的開展與延續	能抓住對方談話中的一個關鍵詞，提出相關問題或回應，使對話延續三輪。	體驗活動: 利用交朋友的影片故事，並提供火車圖示分析開啟話題、延續與結尾。 並提供討論能輪流話題和只講自己的話題兩者事件不同的結果，同學比較喜歡和誰聊天。 遊戲活動 改編幸運草桌遊，相鄰位置放入兩個話題語詞。 學生寫出能同時連結兩個詞的問題或回應。 取下詞卡後，其他人依線索重建。 兩人依重建的詞進行三輪對話，其餘三人記錄是否接住關鍵詞。 動態話題接力：每人只能接續前一人的最後一個重點，並限制時間讓其他人有話可以繼續接續話題。	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、 同儕互評	話題卡、模型
第二週 2/15~2/19	1	單元一：話題轉接器	特社 2-III-3 使用適當的技巧與人談話並適當地結束話題	特社 B-III-2 話題的開展與延續	能使用「說明理由、結束語、後續安排」三步驟結束對話。	暖身活動 1.觀看影片，比較突然走開、一直說不停及適當結束。 2.學生抽取事件，觀察繼續對話或結束話題的時機和原因。 3.使用情境圖示表達需結束的原因，不直接說答案。 4.同伴猜中後，表達者將圖示轉換成完整結束句。 遊戲活動	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、 同儕互評	影片、 與破天機桌遊、 原因卡、 步驟卡、句型卡。

						5.兩人角色扮演，第三人持步驟卡提示，另外兩人觀察，猜出語詞或圖片。 6.完成「說明—結束—後續」句型拼圖。		
第三週 2/22~2/16	1	單元一：完美的Ending	特社 2-III-3 使用適當的技巧與人談話並適當地結束話題	特社 B-III-2 話題的開展與延續	能依「實際發生、我原本以為、後來確認、我的需要」說明一件事。	利用視覺步驟卡學習得體結束話題的方法。 第一位學生看一張校園事件圖，畫出重點後傳給第二位。 第二位只看前一張圖再重畫，依序傳到第五位。 比較原圖與最後一張圖，找出訊息變化。 播放漫畫「橡皮擦不見了」，分辨事實與猜測。 學生將事件放入四格澄清板。 兩人演練澄清，一人說明、一人回應，其餘學生檢查是否包含四項資訊。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	角色扮演劇本
第四週 3/1~3/5	1	單元二：交友多寶格——朋友不只一種	特社 2-III-9 理性評估被誤解的原因，並清楚表達自己的立場以及說明事實	特社 B-III-3 自我經驗的分享	能說出三項可欣賞的朋友特質，嘗試並和一位不同興趣的同伴互動。	漫畫故事與 ppt 討論: 認識好朋友的特質，想想在班上喜歡或想和她一起玩的同學是那些人?想學習的榜樣、朋友的不同熟悉程度。 桌遊:Fun Facts「朋友特質排序」「朋友特質排序」 觀看人物介紹圖片，引導討論五位具有不同興趣與特質的虛構角色。 每位學生祕密選出最欣賞的一項特質。 全組推測五人的選擇並排列。 翻開答案後，說明為何不同特質都可能值得欣賞。 桌遊 實話實說：找到符合每格特質的同伴，若是在教室裡的	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	真實案例影片 桌遊

						同學必須核對。 每人設定一項與不同興趣同學互動的任務。		
第五週 3/8~3/12	1	單元二：交友多寶格	特社 2-III-5 明瞭每個人都有獨特的地方，交友時不以單一標準或條件選擇	特社 B-III-3 自我經驗的分享	能區分四項友誼存款與提款行為，並完成一次友誼存款行動。	活動：朋友特質大蒐集 不同特質角色的特徵卡片和 ppt 圖示。 討論漫畫故事: 漫畫呈現關心、守信、強迫、討好及不理會等行為。 遊戲活動: 一位學生抽取「讓友誼變好」或「讓友誼變困難」。 其餘四人各寫一項具體行為，重複答案取消。 抽卡者將剩餘答案放入存款或提款區。 全組合作累積十枚存款標記；實際演出或在課堂上做出合宜行為才可得分。 每人選一項本週要實作的存款行為。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	AI 繪圖工具
第六週 3/14~3/20	1	單元三：友誼保鮮期	特社 2-III-6 展現合宜行為，以維持長時間的友誼	特社 B-III-3 自我經驗的分享	能依不同關係選擇合適距離，並使用適當語句表達需要更多空間。	活動：友誼存款檢核 地板設置三層同心圓，學生體驗不同距離。 漫畫故事: 漫畫呈現陌生人、同學、家人及師長接近角色。 抽卡者以人物、關係、距離及感受圖示表達情境。 同伴猜測應站在哪一層安全圈。 抽卡者練習「請退後一步，我會比較舒服」。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	地板同心圓、 漫畫、 Concept 圖示、 人物卡、 界限句型卡。

						遊戲活動： 1. 依人物卡移動到適當位置，接近前先詢問。 2. 協力接球遊戲		
第七週 3/21~3/27	1	單元四：身體守護者	特社 2-III-15 保持與他人相處時的身體界限	特社 B-III-5 多元性別互動與自主	能區分可接受、需先詢問及不可接受的觸碰，並使用同意或拒絕語句。	體驗活動： 界限安全圈-利用身體泡泡、同心圓圖表界定不同對象的身體距離。 遊戲「安全動作配對」 1. 漫畫呈現借過、拍肩、拉扯、推擠及意外碰觸。 2. 教師示範紅燈、黃燈、綠燈三類。 3. 學生各抽一張安全動作卡，如揮手、點頭、保持距離。 4. 在教室中尋找持相同卡的同伴，但接近前須先詢問。 5. 對方可回答同意、不同意或改用替代動作。 6. 活動後將情境卡放入紅黃綠三區並說明理由。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	ppt
第八週 3/28~4/3	1	單元四：尊重身體自主	特社 2-III-15 保持與他人相處時的身體界限	特社 B-III-5 多元性別互動與自主	能使用「回應對方、說明不能、提出替代」三步驟完成一次禮貌拒絕。	體驗活動： 視覺化標示身體可觸碰與不可觸碰區域，以及不同人的親密程度、每人可接受的不同的碰觸區域。 漫畫故事: 觀看漫畫，比較強硬拒絕、勉強答應及溫和拒絕。 遊戲活動 1.一位學生抽取邀請情境。 其他四人各寫一個合適的拒絕理由或替代方法。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	身體輪廓圖卡

						重複答案取消，抽卡者選取可用線索。 依三步驟說出完整拒絕句，並在活動中觀察他人表情與線索。 兩人角色扮演後交換角色，體驗拒絕者與被拒絕者的感受。		
第九週 4/4~4/10	1	單元五：被拒絕的勇氣	特社 2-III-8 理解拒絕與接受拒絕的原因	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	遭到拒絕時，學生能從詢問原因、改時間、改方法或找其他活動中選擇一項。	漫畫故事與影片: 影片在角色被拒絕處暫停，討論被拒絕時可以怎麼做，會有什麼心情。 體驗活動：溫和拒絕三步驟利用口語公式與流程圖練習適當練習被拒絕的處理方式。 1. 幸運草遊戲版四邊放置四種拒絕情境。 2. 學生為相鄰兩個情境寫出共同可用的下一步。 3. 拿掉情境後，其他同伴依方法重建位置。 4. 動態活動：教室四角分別代表四個替代方法，學生抽卡後走到合適位置。 5. 演練使用替代方法後返回原活動或選擇新活動。 桌遊活動: 回合制遊戲，在小組中完成疊筷子，可視情形提出意見和是否需協助，並注意身體距離	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	遊戲版 漫畫與影片 筷子、膠帶

第十週 4/11~4/17	1	單元五：問題解決王——行為後果天秤	特社 2-III-8 理解拒絕與接受拒絕的原因	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	能比較兩種行動可能造成的短期及長期後果。	教學活動： 漫畫呈現回嘴、退出、求助及協商的不同結果。 五人分別祕密評估某行動的短期好處及長期影響。 全組推測答案並由低到高排序。 翻開答案，討論每個人可能重視不同後果。 將兩種行動放在天秤兩側，加入安全、關係、任務及心情四種砝碼。 學生選出自己下次較適合的行動。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	漫畫故事、 改編桌遊Fun Facts答題板、 天秤教具、後果砝碼、行動卡。
第十一週 4/18~4/24	1	單元六：六：解決方案發想——問題解決九宮格	特社 1-III-5 使用策略解決問題，但不過度重視結果或成功	特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估	能為同一問題提出至少三種安全、尊重且可執行的解決方式。	漫畫故事: 漫畫停在問題發生處，不提供結局，請學生討論可以怎麼解決。 桌面放置九張解決方式圖片，討論可以的解決方式和替代的方案。 桌遊活動: 線索員說出「冷靜，2」或「合作，3」，同伴找出相關圖片。 找到後，逐項檢查安全、尊重及可行性。 將可用方案填入九宮格。 動態接力：學生走到方案站，演出抽到的問題及解法。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊機密代號、 漫畫 解決問題卡片
第十二週 4/25~5/1	1	單元六：解決方案發想	特社 1-III-5 使用策略解決問題，但不過度重視結果或成功	特社 A-III-3 行為與後果之間的關係與評估	能說出衝突表面的行為，以及雙方各一項可能的情緒或需求。	漫畫故事 漫畫圖卡情境與影片-校園行為短劇。 討論活動 利用冰山理論分析衝突底層的情緒與需求。 練習表達情緒、原因與需	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	漫畫故事 Ppt 九宮格學習單

						求。我生氣，因為…，我需要… 學生從圖像卡中為雙方各選一張內在感受。 漫畫故事討論兩個角色的內心想法。 將可見行為放在冰山上方，情緒、想法及需要放在下方。 兩人交換角色重演，嘗試使用較合適回應。 同伴只針對行為及步驟給予回饋。 桌遊活動 情緒桌遊，討論事件卡時自己會有什麼情緒，以及聽其他同學會有什麼情緒感覺，並表達原因與需求。		
第十三週 5/2~5/8	1	單元六：衝突還原鏡	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-3 行為與後果之間的關係與評估	能完成「說事實、承認影響、提出補救、確認對方」四步驟中的至少三步。	漫畫與影片故事: 請學生在漫畫中比較只說「對不起」與完整修復情境。 體驗活動: 一位學生抽取衝突情境。 其餘四人分別寫出一個可行的補救行動，重複答案取消。 抽卡者依剩餘線索選擇補救方式。 角色扮演: 使用四步驟完成角色扮演。 同伴依步驟卡指出已完成及需補充之處，再演練一次。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	漫畫 Ppt 角色扮演情境圖

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第十四週 5/9~5/15	1	單元六：和解流程圖	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-3 行為與後果之間的關係與評估	事實、承認影響、提出補救、確認對方」四步驟中的至少三步。	複習上週演練的步驟 桌遊活動: 情緒大冒險，選出大富翁探險遊戲中，自己對於事件的情緒，不同場合和時間的冷靜方式與問題解決方法	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	步驟圖、鏡子 情緒主題桌遊
第十五週 5/16~5/22	1	單元七：小組協力車	特社 3-III-2 主動參與課堂或小組討論，並主動幫助他人	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	能在小組中表達一次意見、回應一次同伴，並提供一次適當協助。	「五人圖示任務」 影片呈現一人主導與五人合作的差異。 五人分別擔任提問、表達、材料、安全及鼓勵員。 教師提供一張完成作品的目標圖。 前半段只能用圖示及手勢溝通，合作取得所需材料。 後半段開放適當口語，完成作品。 比較兩階段中哪些表達最清楚，記錄每人的參與行為。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	影片 Concept 桌遊圖示、 角色牌
第十六週 55/23~5/29	1	單元七：任務分配員	特社 3-III-3 服從小組決議並完成指派工作	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	能接受小組分配的任務，依看板完成工作，並在困難時適當求助。 能使用「當____時，我覺得____，我希望／需要____」表達需求或立場。	體驗活動： 改編 Fun Facts「任務難度排序」 漫畫故事: 漫畫呈現只做喜歡的工作及接受分工的結果。 五位學生祕密評估五項任務的難度。 與同學一起討論，推測並排列任務難度。 依個人能力及挑戰程度共同分配，而非只挑最喜歡的。 將任務放入「待辦、進行、完成」看板。 教師中途加入一次小變動，學生須先求助或協調後再調整。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	漫畫、Fun Facts 式答題板、 任務卡、求助句型卡。

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第十七週 5/30~6/5	1	單元八：表達需求不委屈	特社 2-III-9 理性評估被誤解的原因，並清楚表達自己的立場以及說明事實	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	能說出不同性別、興趣及個人特質都應受到尊重，並完成一次尊重差異的互動。	體驗活動 複習之前的繪本故事，理解每人都有不同翅膀與特質，進行聽聲音與速度、畫圖等不同任務遊戲，並回饋自己感到困難和拿手的部分。 漫畫故事 五位不同性別表現、興趣及個性的虛構角色，討論在生活中的人、明星的外觀不同與差異，引導尊重不同性別的特質、興趣。 遊戲活動: 妙語說出人「不同也可以」 每人為一位角色選一張圖像，代表其可能重視的事。 分享選擇時，不以「男生一定」或「女生一定」描述。 五人共同找出角色間的共同點與差異。 動態活動：依興趣站位，再主動找一位不同站的同伴交談。 完成「尊重差異可以怎麼做」心智圖。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	漫畫、情境卡、我訊息句型卡、檢核表
第十八週 6/6~6/12	1	單元八：多元特質博覽會	特社 2-III-5 明瞭每個人都有獨特的地方，交友時不以單一標準或條件選擇	特社 B-III-5 多元性別互動與自主	能在綜合情境中完成開始談話、表達需求、接受拒絕及修復關係四類任務中的三類。	討論活動: 在漫畫中討論故事主角出現什麼問題，可以怎麼做，用哪些步驟。 遊戲活動: 社交技能島遊戲 放置六張社交技巧圖片。線索員說出「修復，2」「對話，3」等線索，其他人找出相關技巧。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	AI 角色圖、圖像卡、興趣站牌

						演練活動: 找到圖片後，學生到相對應闖關站實際演練。 四站分別為開始談話、表達需要、接受拒絕及衝突修復。 每使用一項目標技巧，全組獲得合作點數；不使用淘汰制。		
第十九週 6/13~6/19	1	單元九：社交大會考	特社 2-III-6 展現合宜行為，以維持長時間的友誼	特社 B-III-2 話題的開展與延續	綜合情境中完成開始談話、表達需求、接受拒絕及修復關係四類任務中的三類。	討論活動 播放包含多項人際問題的短片，並討論社會新聞， 理解維持友誼和修復關係的步驟，也理解他人需要時間或是有拒絕原諒對方的權利。 遊戲活動: 複習上週遊戲規則，桌面放置十二張社交技巧圖片。 線索員說出「修復，2」「對話，3」等線索，其他人找出相關技巧。 找到圖片後，學生到相對應闖關站實際演練。 四站分別為開始談話、表達需要、接受拒絕及衝突修復。 每使用一項目標技巧，全組獲得合作點數；不使用淘汰制。 課後回饋 分享生活事件，並給予課後任務。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	短片、技巧圖片、線索卡、四站闖關材料、合作標記。
第二十週	1	單元九：成長的	特社 1-III-5	特社 A-	能以實際例	討論活動	口頭發表、	AI 比較影片、Fun

6/20~6/26		反思	使用策略解決問題，但不過度重視結果或成功	III-3 行為與後果之間的關係與評估	子說明一項進步、一項仍需練習的技巧及下一個可行步驟。	分享上週的課後任務，並鼓勵實際運用的學生給予點數 播放虛構角色學期前後比較影片。 期末回饋活動: 每位學生祕密評估自己五項社交技巧的進步程度。 其他同伴依觀察推測並排序。 翻開答案，比較自我看法與他人觀察。 學生從作品、觀察紀錄及成功故事中找出一項證據。 畫出個人進步曲線並寫下一個小步驟。	實作表現、課堂觀察、同儕互評	Facts 式答題板、學習檔案、進步曲線卡
第二十一週 6/27~6/30	1	單元九：期末活動回饋	特社 3-III-2 主動參與課堂或小組討論，並主動幫助他人	特社 C-III-1 不同學習情境變化的適應與調整	邀請同學加入期末活動，能與小組共同完成遊戲。	遊戲活動 邀請來的同學和自己一組進行遊戲，並運用本學期的重要技巧。 討論後選擇一像合作或競爭桌遊，在遊戲後討論合作與競爭的不同，以及大家在遊戲中看到自己和同學做的很棒的地方。 期末回饋: 表揚學期中各學生進步的特質，看到自己或讚美同學在這學期做得很好的地方，在下學期努力的目標。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	技巧卡、漫畫、流程圖卡

◎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。