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115學年度第一學期六年級彈性學習 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)	六年級	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	以桌遊、繪本、校園情境故事圖片/影片的活動及團體互動引導學生學習，經由情境活動與練習活動中知道自己在情緒前有的身體壓力點，增進情緒覺察與管理能力與同儕互動關係，適應國小與銜接未來國中生活。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	1. 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。 2. 特社-E-B1 具備運用簡單的語言技巧，和非語言的線索與人進行溝通。 3. 特社-E-B2 具備運用科技資訊的基本素養，感知科技對個人的影響。 4. 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。 5. 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.能透過圖片、影片或實際情境，觀察對方是否正在上課、工作、交談或休息，判斷「可以說話、需要等待或暫時不適合打擾」，並在需要發言或詢問時，使用舉手、等待或預約詢問等適當方式。 2.學生能在互動前確認對方是否願意談話，並練習輪流說話、傾聽、回應他人的內容、維持共同話題，以及在對方忙碌或不想繼續時適當結束談話。 3.在適當時機能以清楚、具體及有禮貌的語句，表達借用物品、請他人讓路、請求協助、拒絕或需要休息等需求。 4.能分辨自己、他人及共同使用的物品，在拿取、借用或移動他人物品前先徵求同意並等待回答；與他人互動時，也能維持適當距離，不任意碰觸他人或談論使人不舒服的身體及性別語詞。 5.在被教師或同學提醒、糾正、催促或拒絕時，能先暫停行動，辨識對方是提供提醒、表達需求或具有不友善意圖，再使用呼吸、降低音量、重新表達等方式調整反應。 6.能觀察他人的表情、語氣、身體方向及言語反應，判斷自己的談話、玩笑、敲桌、重複詢問或提醒方式是否造成他人不便；發現對方不舒服時，能停止、道歉或改用適當方式互動。 7.能依不同課堂及活動要求，遵守傾聽、輪流、完成分工、使用適當音量及談論相關話題等規則，並在小組中以詢問方式提供協助，不以命令方式要求他人。				

	8.能理解網路影片或同儕使用的語詞不一定適合直接模仿，並依「是否尊重、是否安全、是否符合學校場合、是否取得同意」等原則，判斷玩笑、身體及性別相關語詞是否適當。
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

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：新學期新希望	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	能說出一項本學期想改善的社交行為，列出一個具體做法，並對同學說出一句與實際行為有關的讚美。	漫畫／影片情境： 角色分別提出「我要變好」及「上課想問問題時，我會先舉手」兩種目標，引導學生比較哪一個較具體。 遊戲活動—目標賓果： 將舉手、等待、好好說話、先詢問、幫助同學等圖卡放入賓果盤。學生抽取校園情境，找出可使用的目標行為並說明理由。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	學習單、桌遊
第二週 9/7~9/13	1	一：校園導航員	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	能辨識不同教室或活動中的規則，並在五次模擬中至少四次完成「先觀察、舉手、等待、再發言」。	活動 2：規則觀察家 漫畫／影片情境： 呈現教師講課、同學討論、下課聊天及教師與他人談話等情況，判斷現在可以說、要等待或先不要打擾。 遊戲活動—規則紅綠燈： 教室三區分為綠燈、黃燈、紅燈。學生觀看情境圖後移	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊

						動到相應區域，再說出應採取的行動。		
第三週 9/14~9/20	1	二：溝通小高手	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	能在適當時機使用稱呼、開場句及一個相關問題開始談話，四次練習中至少完成三次。	漫畫／影片情境： 比較直接插話、故意說錯答案，以及先確認對方有空後開啟話題的不同結果。 遊戲活動—話題骰子： 骰面為人物、地點、時間及話題。學生擲骰後，使用句型「○○，你現在方便聊天嗎？我想問……」	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	步驟圖卡
第四週 9/21~9/27	1	二：溝通小高手	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「聽一句、回一句、問一句」完成至少三個來回的共同話題。	漫畫／影片情境： 一段角色只談自己的對話，以及一段會回應對方內容的對話，讓學生比較差異。 遊戲活動—對話接龍棋： 棋格分為「回應對方」「追問一句」「分享相關經驗」「安靜聽完」。完成格子任務才能前進。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	溝通卡、桌遊
第五週 9/28~10/4	1	二：溝通小高手	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	學生能辨識至少兩項對方想結束談話的線索，並使用適當結束語離開對話。	漫畫／影片情境： 呈現對方看時鐘、轉身、簡短回答或說「我要先做事」等線索。 遊戲—結束線索賓果： 教師播放短片並暫停，學生在線索表中勾選「眼睛看別處、身體轉開、回答變短、直接說要離開」。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	四格漫畫、 角色扮演劇本

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第六週 10/5~10/11	1	三：聊天好手	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	特社 B-III-3 自我經驗的分享	以三個重點介紹喜歡的物品或活動，控制分享時間，並詢問同學一個相關問題。 。	漫畫／影片情境：依是什麼—為什麼喜歡—一件經驗分享的方式，從情境中理解對話像接球一樣需要輪流和控制時間。 遊戲活動—三句分享卡： 學生抽取三張提示卡，依順序完成分享；聽者抽取一張追問卡回應	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	平板、Canva
第七週 10/12~10/18	1	三：聊天好手	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	特社 B-III-3 自我經驗的分享	能依「開始—經過—結果」整理一件生活事件，完成一分鐘內的分享並回應一項同儕提問。	運用 AI 工具將文字週記轉換為短片，分享生活點滴。 遊戲活動—「故事排序挑戰」：小組將打亂的漫畫圖卡排回正確順序，再輪流說出各格內容。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	AI 影音工具
第八週 10/19~10/25	1	三：聊天好手	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	特社 B-III-3 自我經驗的分享	學生能依分享的時間、對象、地點及內容，判斷是否適合分享，五個情境中至少答對四個。	漫畫／影片情境： 呈現上課分享遊戲、公開談論私事、下課詢問有空同學等情境。 遊戲活動——「現在方便嗎？」〔桌遊〕： 棋盤格包含上課、下課、掃地、廁所、社群平台及小組活動。學生抽話題卡，判斷能否在該處分享。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	流程圖卡 桌遊
第九週 10/26~11/1	1	四：數位自衛術	特社 2-III-12 評估與遵守虛擬世界的規則，並滿足表達自己的需求和感受	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	能辨識尊重、中性及不適當的網路留言，並將不適當留言改寫為合宜表達。	漫畫／影片情境： 呈現同一則影片下的稱讚、不同意見、嘲笑及命令式留言。 遊戲—「留言改寫卡」： 抽取留言卡後放入綠、黃、紅區；紅色留言需以「我覺得……因為……」重新表	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	短影音平台

						達。		
第十週 11/2~11/8	1	四：數位自衛術	特社 2-III-17 在虛擬世界進行人際互動時，能維持平等、尊重的態度	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	能依文字內容及情境選擇適當貼圖，並理解相同貼圖可能因情境不同而被誤解。	漫畫／影片情境： 呈現網路語言或性別語言在不同情境中可能產生的誤會。 遊戲—情緒解碼配對： 學生將文字訊息、情緒貼圖及可能感受進行配對，並說明還需要詢問哪些資訊。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	通訊軟體介面圖
第十二週 11/17- 11/21	1	四：數位自衛術	特社 2-III-12 評估與遵守虛擬世界的規則，並滿足表達自己的需求和感受	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達	學生能綜合運用留言分類、情緒貼圖及澄清句型，完成三個數位溝通情境 遇到不舒服或無法處理的情況時，能說明事件、表達感受並選擇可信任成人求助。	漫畫／影片情境： 呈現角色因只看文字而誤解同學，後來使用「你的意思是……嗎？」進行澄清 呈現被要求保密、持續收到不舒服訊息、被嘲笑，以及安全求助的流程。 遊戲——求救路線棋： 學生依情境選擇「自己處理、先停止、保留證據、封鎖、告訴成人」等路徑。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	視覺化檢核表
第十三週 11/24- 11/28	1	五：情緒大飯店	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	能辨識至少三種情緒及強度，指出一項身體訊號，並選擇一個適合的調節方法。	漫畫／影片情境： 角色在被提醒、等待、遭拒絕及聊天被中止時出現不同情緒和身體反應。 遊戲活動—情緒Q卡牌： 在遊戲活動中每局結束或中間時間，命名情緒和強度。 學生抽情境卡，配對情緒、強度及身體訊號。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	繪本、情緒卡、繪圖工具、撲克牌
第十四週 12/01-	1	五：情緒大飯店	特社 1-III-1 聽從建議選擇較佳的	特社 A-III-1 複雜	能依課堂、走廊、小組及下課	漫畫／影片情境： 比較大聲抱怨、離開不告	口頭發表、實作表現、	冷靜區、團體遊戲

12/05			情緒處理技巧	情緒的處理	情境，選擇並實作一種不影響他人的冷靜方法。	知，以及先說明再使用冷靜策略的結果。 提供不同場合適合冷靜的方式、冷靜區，模擬情境與遊戲中情緒降溫三步驟圖示。 遊戲—冷靜站闖關： 配合桌遊，在遊戲空檔或分局結束後，設置呼吸站、數數站、喝水站、伸展站及求助站，學生抽情境後走到適合的站點完成動作。	課堂觀察、同儕互評	
第十五週 12/08- 12/12	1	五：情緒大飯店	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	被提醒時，能完成「停一下—聽完—降低音量—重新表達」，五次練習中至少完成四次。	漫畫／影片情境： 呈現被提醒後反問、提高音量，以及平穩回應「好，我知道了」的版本。 遊戲活動—音量調音師： 學生兩人一組進行桌遊活動，抽取提醒卡，先將音量指針移到適當位置，再使用替代句回應；可用錄音回聽。在遊戲中加分鼓勵有溫和提醒並主動用友善音調提醒的同學。 學生抽取提醒卡，先將音量指針移到適當位置，再使用替代句回應；可用錄音回聽。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	平板、錄音遊戲與程式
第十六週 12/15- 12/19	1	六：問題解決大師	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	能從一個行為推測至少一項立即結果及一項人際結果，並選出較適當的替代行為。	如果…就會… 運用漫畫、影片和圖表分析行為原因及其可能產生的後果。並進行情境的演練 遊戲活動—後果骨牌： 依「情境—行為—他人反應—後果—替代方式」排列骨牌。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	圖表 四格漫畫、影片 平板

第十七週 12/22- 12/26	1	六：問題解決大師	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	遇到失敗、不同意見或被拒絕時，能選擇一項替代策略並再次嘗試。	漫畫／影片情境： 角色輸掉遊戲後生氣離開，以及停下、詢問規則、換策略再試一次。 遊戲—再試一次： 在遊戲中遇到需選擇或困難情境，學生需選擇主動詢問「請求協助、換方法、休息後再試、接受結果」才能前進。	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、 同儕互評	桌遊 冷靜、解決問題步驟卡
第十八週 12/29-1/02	1	六：問題解決大師	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	能在校園問題情境中提出兩種做法，並依安全、尊重及後果選擇較適當的方法。	漫畫／影片情境： 包含想插話、想借物品、同學擋路、對方不想聊天及聽到不適當玩笑。 遊戲—選擇路徑冒險棋： 每個情境有兩至三條路徑，不以最快抵達為勝，而以取得「安全、尊重、解決問題」三枚徽章為完成。	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、 同儕互評	特教線上教材
第十九週 1/05-1/09	1	七、我會交朋友-社交小達人	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	能邀請同儕參與桌遊，使用適當開場句，並在遊戲中完成輪流、等待與小組員互動及至少三輪對話。	漫畫/影片情境： 播放邀請過度熱情、直接拿取材料及適當邀請的比較情境。 遊戲活動—合作桌遊： 邀請原班同學共同完成任務，所有人需要分享線索、輪流及互相詢問才能過關。	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、 同儕互評	錄影設備 桌遊
第廿週 1/12-1/16	1	九：思考下一步	特社 2-III-4 依據情境，用適當的方式與他人分享自	特社 B-III-3 自我經驗的分享	分享一項個人經驗，邀請同儕回應，並接受不同	漫畫／影片情境： 呈現同學回應不同、被建議後生氣，以及使用澄清或感	口頭發表、 實作表現、 課堂觀察、	錄影設備 桌遊

			己喜歡的物品或生活經驗		意見或建議。	謝語句的情況。 遊戲活動—故事骰與回應卡〔桌遊〕： 學生擲出人物、地點、事件後分享相關經驗；同儕抽取卡片回應	同儕互評	
第廿一週 1/19-1/23	1	十：訊息解碼器	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	能從本學期所學策略中選出至少三項適合自己的方法，並在模擬情境中正確使用其中兩項。	漫畫／影片情境： 將本學期常見事件製作成回顧圖片或短片，由學生替角色選擇下一步。 遊戲—從桌遊活動練習並回饋他人優點，經由同儕或自己的回饋知道自己的進步情形以及下學期努力目標。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	小卡、情緒卡遊戲

◎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(私)立安南區安佃國民小學115學年度第二學期六年級彈性學習 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)	六年級	教學節數	每週(1)節，本學期共(19)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	課程實際校園生活及人際互動需求為核心，透過漫畫、情境影片、社會故事、角色扮演、手作、桌遊等操作的活動，協助學生學習觀察情境、等待輪流、適當談話、表達需求、接受提醒、尊重界限、合作解決問題及數位互動安全。教學依學生的認知、語言、注意力與情緒調節特質，提供視覺提示、句型支持、分段任務及個別化調整，並將所學延伸至課堂、小組、下課及日常生活情境，以提升學生的情緒管理、溝通合作、同理尊重及人際適應能力。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	1. 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。 2. 特社-E-B1 具備運用簡單的語言技巧，和非語言的線索與人進行溝通。 3. 特社-E-B2 具備運用科技資訊的基本素養，感知科技對個人的影響。 4. 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。 5. 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.能透過圖片、影片或實際情境，觀察對方是否正在上課、工作、交談或休息，判斷「可以說話、需要等待或暫時不適合打擾」，並在需要發言或詢問時，使用舉手、等待或預約詢問等適當方式。 2.學生能在互動前確認對方是否願意談話，並練習輪流說話、傾聽、回應他人的內容、維持共同話題，以及在對方忙碌或不想繼續時適當結束談話。 3.在適當時機能以清楚、具體及有禮貌的語句，表達借用物品、請他人讓路、請求協助、拒絕或需要休息等需求。 4.能分辨自己、他人及共同使用的物品，在拿取、借用或移動他人物品前先徵求同意並等待回答；與他人互動時，也能維持適當距離，不任意碰觸他人或談論使人不舒服的身體及性別語詞。 5.在被教師或同學提醒、糾正、催促或拒絕時，能先暫停行動，辨識對方是提供提醒、表達需求或具有不友善意圖，再使用呼吸、降低音量、重新表達等方式調整反應。 6.能觀察他人的表情、語氣、身體方向及言語反應，判斷自己的談話、玩笑、敲桌、重複詢問或提醒方式是否造成他人不便；發現對方不舒服時，能停止、道歉或改用適當方式互動。 7.能依不同課堂及活動要求，遵守傾聽、輪流、完成分工、使用適當音量及談論相關話題等規則，並在小組中以詢問方式提供協				

	助，不以命令方式要求他人。 8.能理解網路影片或同儕使用的語詞不一定適合直接模仿，並依「是否尊重、是否安全、是否符合學校場合、是否取得同意」等原則，判斷玩笑、身體及性別相關語詞是否適當。
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

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：看見善意，讚美大偵探	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	能辨識具體、真誠及與行為有關的正向訊息，並對同學說出一句具體讚美。	讚美大偵探 在四格漫畫與圖表格引導孩子理解並辨識語言中的正向訊息，練習給予視覺化讚美貼紙。 妙語說書人:讚美圖像館 教師示範:簡短讚美或加入我訊息「你好棒」「你剛才有等我說完，讓我覺得被尊重」的差別。 每位學生選擇一張妙語說書人+優點圖卡，說明圖片讓自己想到同學的哪一項友善行為。 聽者猜測讚美的對象或行為。 完成句型：「我想讚美你_____，因為_____。」 將具體讚美寫或畫成小卡送給同學。 演練收到讚美時的回應：「謝謝你告訴我。」	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	讚美卡、心語卡 桌遊:妙語說書人
第二週 2/15~2/19	1	單元一：看見善意，讚美大偵探	特社 2-III-2 區辨別人非善意行為	特社 B-III-1 正向	能依內容、語氣、關係	活動 2：叮嚀與惡意	口頭發表、實作表現、	桌遊同感或機密代號

			是提醒，還是影響自己的適應與生存	訊息的判斷	及行為是否持續，區分提醒、一般需求與不友善行為。	在情緒教育教材中，引導學生從情境中理解「善意提醒」與「刻意嘲笑」的差異、表情的不同。 桌遊同感 同學提醒後，我怎麼想 抽取情境卡，如「老師提醒交作業」「同學說請借過」「同學反覆嘲笑」。 學生選擇自己在情境中可能出現的情緒卡。 猜測提醒者或被提醒者可能的感受。 將情境分類為「提醒、需求、不友善」。 演練三種回應： 提醒：「好，我知道了。」 需求：「請再說一次。」 不友善：「請停止，我要告訴老師。」	課堂觀察、同儕互評	先聽、再判斷桌面提示卡。
第三週 2/22~2/16	1	單元一：看見善意，讚美大偵探	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	能針對同一事件，說出自己與他人各一種可能想法或感受，不立即判定對方具有惡意。	轉換視角練習 透過漫畫或影片情境，練習從不同視角解讀衝突。 故事骰:同一件事，兩種看法 擲三顆故事骰，組成一個校園事件。 第一位學生從角色 A 角度說明事件。 第二位學生從角色 B 角度重新說明。 整理「我知道的事實」與	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	故事骰

						「我猜的原因」。 對應四格漫畫，呈現不同角色視角。 演練句子：「你剛才沒有回答，是因為沒有聽到嗎？」		
第四週 3/1~3/5	1	單元二：澄清高手	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	能依事件先後順序說明可觀察的事實，並區分事實、感受及推測。	還原現場 使用時間軸還原事實，練習「事實 vs 感受」的表達。 故事骰與時間軸偵探 教師示範一段拿取物品或插話的事件。 學生將事件圖卡排列「先發生—接著—最後」。 擲故事骰或抽取漫畫圖卡補充人物、地點或物品。 將描述分到「看到或聽到的事實」「我的感受」「我的猜測」。 兩人一組使用時間軸重新說明事件。 演練：「事情是……，我當時覺得……。」	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	時間軸圖卡、故事骰
第五週 3/8~3/12	1	單元二：澄清高手	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	能以適當音量使用「當……時，我感到……，我希望……」表達需求或澄清誤會。	溫和堅定句型 在漫畫故事中比較兩種狀態、討論比較與練習簡短句、我訊息句型，練習澄清誤會的語氣。 估估劃劃/傳情畫意 教師示範命令句與我訊息的差異。 學生若看不到題目，其餘學	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊估估畫畫、傳情畫意 句型提示卡

						生可提供一個感受或需要線索。 猜出目標感受後，抽取校園情境卡。 使用事件、感受、希望三類詞卡組成我訊息。 兩人角色扮演原說法與重新表達。 使用錄音設備回聽音量與語氣。		
第六週 3/14~3/20	1	單元三：和解實驗室	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	能指出衝突的導火線、自己的行為、他人反應，以及一項可修正的做法。	衝突回溯圖 從漫畫或影片，學生發生過的衝突事件解析衝突導火線，練習尋找雙贏的解決方式或方法。 桌遊活動:封住衝突通道 將通道代表衝突可能繼續擴大的路徑。 每次出牌前抽取一張衝突情境卡。 說出「發生什麼—我做了什麼—對方怎麼反應」。 選擇道歉、重新表達、停止、離開或求助等修正策略。 選擇適當策略後才能放牌封住危險出口。 完成個人「衝突修正流程圖」	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊水瓶座、矮人礦坑
第七週 3/21~3/27	1	單元三：和解實驗室	特社 2-III-10 檢視發生衝突的原因並設法自我	特社 A-III-3 行為與後果之間	能使用「說明行為—承認影響—道	修復關係練習 透過繪本或漫畫故事討論演練適當的道歉與補償行動，	口頭發表、實作表現、課堂觀察、	角色扮演劇本

			修正	的關係與評估	歉—提出補救」完成一次關係修復	強調具體作為。 修復疊疊樂 在木積木貼上道歉、歸還、重新說、清理、停止及給空間等修復行動。 學生抽取衝突情境，再抽出一塊積木。 判斷積木上的修復方式是否適合該情境。 使用四步驟句型完成角色扮演。 合宜完成後將積木放回高塔。	同儕互評	
第八週 3/28~4/3	1	單元四：尊重紅線	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	能維持適當的人際距離，並在拿取他人物品、靠近或協助他人前先詢問。	桌遊活動-看見但先不搶 1. 使用呼拉圈或膠帶標示個人空間。 2. 依 Dobble 核心規則尋找兩張牌的共同圖案。 3. 改為輪流找圖，找到後先指認並說出名稱。 4. 取得中央牌前必須詢問：「我可以拿嗎？」 5. 對方回答後才能取牌。 6. 延伸練習排隊、借物及談話距離。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	Dobble 多寶桌遊、呼拉圈、界線圖卡

						活動中進行圖卡的規則提醒，並複習安全身體距離、發覺情緒與冷靜技巧		
第九週 4/4~4/10	1	單元四：尊重紅線	特社 2-III-16 以平等、尊重的態度與方式的賞與對待各種性別的人	特社 B-III-5 多元性別互動與自主	能判斷不同性別互動中，哪些行為適當、需要先詢問、應停止或需要求助。	漫畫/影片討論 性別互動紅綠燈討論不同性別互動中的合宜禮儀，尊重個人主權。 「互動紅綠燈卡牌」 準備綠、黃、紅及藍牌。 教師翻開一張情境牌。 學生同時選擇： 綠牌：適當且尊重。 黃牌：需要先詢問。 紅牌：應立即停止。 藍牌：需要成人協助。 翻牌後說明理由並以角色演練驗證。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	紅綠燈圖卡
第十週 4/11~4/17	1	單元四：尊重紅線	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	遇到越界言語、碰觸或要求時，能清楚拒絕、離開並視需要求助。	複習上週影片、在漫畫中討論遭拒絕的情境。 桌遊:界線情緒與拒絕演練 抽取越界情境卡。 選擇自己可能出現的情緒。 猜測情境中另一人的感受。 練習: 請停止—我不喜歡—我要離開或找老師。 交換角色再演一次，可看個人隨身拒絕句卡練習。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	同感桌遊、越界情境卡、拒絕句小卡。
第十一週 4/18~4/24	1	單元五：網路防身術	特社 2-III-13 覺察與因應數位	特社 B-III-1 正向	學生能辨識重複攻擊、	活動 1：數位權力偵查	口頭發表、實作表現、	語破天機桌遊、模擬對話截圖、

			互動時不當行為、語言與不對等的權力關係	訊息的判斷	多人對一人、威脅、要求保密及無法拒絕等數位互動風險。 教學活動：	**教學重點：**圖解網路霸凌特徵，學習判斷數位不對等關係。 語破天機桌遊:圖示表達「很多人、一個人、重複、害怕、不能拒絕」。 同伴猜測事件是一般意見、玩笑或網路霸凌。 教師提供模擬對話截圖補充情境。 小組圈出危險線索。 將線索畫成「數位危險警示圖」。	課堂觀察、同儕互評	警示圖
第十二週 4/25~5/1	1	單元五：網路防身術	特社 2-III-13 覺察與因應數位互動時不當行為、語言與不對等的權力關係	特社 B-III-1 正向訊息的判斷	遇到網路騷擾時，能依序執行停止、存證、封鎖或離開、告知成人。 教學活動：	反擊與冷處理 在漫畫或影片中，討論並建立遇到網路騷擾時的應對流程。 全面通緝桌遊 四個出口分別代表持續回覆、轉傳、保密及獨自處理。 合作放牌封住危險出口。 每次放牌前，需先將安全SOP排到正確位置。 排列錯誤時，需詢問同伴後修正。 完成後共同製作網路安全海報。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	全面通緝桌遊、SOP圖卡。
第十三週 5/2~5/8	1	單元六：合作大作戰	特社 3-III-2 主動參與課堂或	特社 C-III-1 不同	能理解自己的小組角色	我是智多星 分配小組角色，圖解各角色	口頭發表、實作表現、	全面通緝桌遊、角色牌、工作流

			小組討論，並主動幫助他人	學習情境變化的適應與調整	及兩項責任，並使用詢問語句參與合作。	的任務與責任。 桌遊角色合作版 分配路線觀察員、卡片管理員、風險提醒員及發言人。 每回合由觀察員描述路線。 發言人詢問「大家同意嗎？」 得到回應後才能出牌。 每兩回合交換角色。 遊戲後分享各角色如何幫助團隊。	課堂觀察、同儕互評	程卡。
第十四週 5/9~5/15	1	單元六：合作大作戰	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	能等待適當時機、配合團體決定並完成自己的任務。	團體合作挑戰 從影片或漫畫中討論，練習服從多數決或小組決定的遊戲方式，並將任務細分到個人清單。 桌遊合作挑戰 不說話，依感覺將數字卡由小到大放出。 出錯時全組暫停，不責怪個人。 討論等待時間及觀察到的非語言線索。 第二輪加入暫停、重新開始、請求協助團體策略卡。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊-心靈同步或其他合作型桌遊
第十五週 5/16~5/22	1	單元六：合作大作戰	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	能先觀察同伴是否需要協助，再詢問並尊重接受或拒絕	互助小圈圈 影片/漫畫討論-觀察主角表現，知道觀察他人需求的重要，練習主動說出「我能幫你嗎？」。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	桌遊超級犀牛、平衡天使或冰酷企鵝

						遊戲活動 兩人合作搭建桌遊的零件，一人放牆、一人放樓板。 幫手不得直接碰觸對方材料。 需先詢問「你需要幫忙嗎？」 對方可回答「需要、等一下、我可以自己做」。 每回合交換角色。 高塔倒下後共同整理材料。		
第十六週 55/23~5/29	1	單元七：友誼存摺	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	辨識朋友可能的感受，選擇適當關心方式，並尊重對方需要空間。	友誼加減分 透過繪本或漫畫故事，引導學生進行視覺化呈現加分行為（守信）與減分行為（失言）。 同感或情境卡:朋友現在需要什麼 抽取生病、比賽失敗、被誤解、正在忙碌等情境。 選擇角色可能出現的情緒。 猜測朋友可能需要陪伴、傾聽、實際協助或安靜空間。 演練一次關心及一次適當結束。 抽取關心卡，如陪你走一段、聽你說五分鐘。 討論對方拒絕關心時應如何回應。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	關心卡 同感桌遊 情境抽取卡
第十七週 5/30~6/5	1	單元七：友誼存摺	特社 2-III-6 展現合宜行為，以維持長時間的	特社 B-III-2 話題的開展與延	能預想一項國中生活可能出現的困	關心朋友 練習在友誼平淡期如何主動關懷，維持連結。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、	情境圖卡骰 社交通訊練習

			友誼	續	難，並提出適當求助或解決方法。	故事情境骰子:國中新生活擲三顆骰，分別代表地點、人物及事件。 組成一個國中生活情境。 小組提出兩種處理方式。 使用手繪或四格漫畫。比較不同做法可能造成的結果。 演練向老師、同學或行政人員求助。	同儕互評	
第十八週 6/6~6/12	1	單元七：友誼存摺	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	能比較國小與國中的規則差異。 針對同學的具體行為表達感謝，並完成問候、傾聽、回應及告別。	卡片製作：準備空白卡片，每位同學寫下 3 個「本學期自己曾被同學幫助、感動或陪伴的具體行為關鍵字」（例如：借我彩色筆、教我數學、體育課分組、聽我吐苦水）。 個人名牌：每人一張小字卡寫上自己的名字。將提示詞製作成感恩小卡。在模擬派對中練習送卡、回應及告別。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	空白卡片 寫作範例圖卡
第十九週 6/13~6/19	1	單元八：畢業前夕	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	能整合本學期至少四項社會技巧，完成桌遊設計、試玩及自我回顧。	小組選擇等待、談話、提醒、界限、合作或網路安全作為遊戲主題。 討論遊戲迷宮棋盤路線。 每位學生負責設計一~三張情境卡。 抽到情境卡時，需選擇合宜策略或完成角色演練。 遊戲使用合作代幣，不設淘汰或單一冠軍。	口頭發表、實作表現、課堂觀察、同儕互評	A3 棋盤紙、骰子、棋子、卡紙

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

						邀請同儕試玩並蒐集回饋。 依回饋修改規則或情境卡。 完成個人「我已經會的技巧／我還要練習的技巧」。		

◎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。