

臺南市公立永康區鹽行國民中學 115 學年度第一學期七年級彈性學習 特殊需求 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)	七年級 A 組	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	培養良好人際互動技巧，進而參與學校、家庭和社區的各項活動。							
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素養	J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。							
課程目標	1. 運用適當的互動技巧，和他人建立良好互動關係。 2. 能在團體中，依據不同情境以適當方式表達自己的想法。							
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	口頭評量、觀察評量、實作評量、同儕互評							
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 1 週 至 第 7 週	7	桌遊大玩家 I	特社 C-III-1 不同 學習情境變化的適 應與調整。 特社 2-IV-17 以平 等、尊重的態度與	特社 B-I-3 人際關係的建 立。	1. 能在參與新 桌遊時，專注 聆聽並遵守 2 項核心遊戲規 則。	分享： 請學生分享自己最喜歡玩的桌 遊或遊戲，並說說看「為什麼玩遊戲 要訂規則？如果有人不遵守規則，大 家的心情會怎樣？」。 教學：	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教 材

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			他人共同參與團體或活動。		2. 在遊戲過程中，能耐心等待他人出牌，並在輪到自己時才行動，不搶快或干擾他人。	(1) 教師介紹特定桌遊，並將規則拆解為「視覺化提示卡」（如：1. 洗牌 → 2. 順時針輪流 → 3. 手牌剩一張要喊）。 (2) 教導「輪流口訣」：看別人玩 → 心理數到三 → 換我出牌。 練習 ：進行分組桌遊實戰（初階版）。學生 4 人一組進行簡易牌卡遊戲，由教師或小隊長手持視覺提示卡，學生練習每次出牌前先看提示，確認自己符合規則與輪流順序。		
第 8 週至第 14 週	7	桌遊大玩家 II	特社 3-III-2 主動參與課堂或小組討論，並在小組中主動對他人提供協助。 特社 3-IV-1 能在課堂或小組討論尊重他人不同的意見。	特社 B-I-3 人際關係的建立。	在小組討論變更遊戲規則時，能主動說出自己的想法並聆聽、尊重組員的不同意見。 在進行調整後的桌遊時，能快速適應新規則並主動協助不熟悉的組員。	分享/回顧 ：回顧之前玩的桌遊，請學生分享：「如果今天我們要讓這個桌遊變得更好玩或更有挑戰性，你可以改什麼規則？（例如：抽到鬼牌要暫停一次）」。 教學 ： (1) 教導「小組提案三步驟」：我建議改... → 你覺得呢？ → 多數人決定就配合。 (2) 教導協助他人的「我訊息」：「當你不會出牌，我覺得可以幫忙，我希望我們可以一起完成。」 練習 ：桌遊規則改造大挑戰（進階版）。各組需透過小組討論，共同決定一項「自訂規則」並記錄在白板上。隨後依新規則進行桌遊，過程中學生必須展現出對新規則的適應力，並在組員卡關時，主動使用我訊息提供協助。	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教材
第 15 週至	7	贏得精彩、輸得起 I	特社 1-I-1 分辨與表達基本的正向或負向情緒。	特社 B-I-3 人際關係的建立。	1. 遊戲結束後，能正確指認自己當下的	分享 ：請學生回想在桌遊或體育課競賽時「輸掉」或「抽到爛牌」的經驗，當時心裡、身體（如手握緊、心	觀察評量 實作評量 口頭評量	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

第 21 週			特社 A-I-1 基本情緒的認識與分辨。 特社 A-II-1 基本情緒的表達。		情緒（高興、沮喪、生氣、羨慕），並用口語合宜表達。 2. 當自己「輸了」產生負向情緒時，能使用不拍桌、不摔牌的方式待在座位上。	跳快）有什麼感覺？ 教學： (1) 情緒對照鏡：教導學生認識「贏的興奮」與「輸的沮喪」都是正常的，並學習「情緒命名」（我很失望、我很生氣）。 (2) 教導安全宣洩動作：當想摔東西時，改為把手放大腿，深呼吸三次。 練習： 情境連連看與實作。教師設計「故意輸掉」或「卡牌落後」的模擬桌遊情境。學生在落後時，必須翻開桌上的「情緒氣象台」字卡，向老師說出：「我現在覺得很沮喪，因為我快輸了。」並配合深呼吸控制行為。	同儕互評	
--------	--	--	--	--	--	---	------	--

◎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。

臺南市公立永康區鹽行國民中學 115 學年度第二學期七年級彈性學習 特殊需求 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)	七年級 A 組	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	培養良好人際互動技巧，進而參與學校、家庭和社區的各項活動。							
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素養	J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。							
課程目標	1. 運用適當的互動技巧，和他人建立良好互動關係。 2. 能在團體中，依據不同情境以適當方式表達自己的想法。							
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	口頭評量、觀察評量、實作評量							
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 1 週 至 第 7 週	7	贏得精彩、 輸得起 II	特社 1-I-4 察覺自 己與他人對自己的 看法或態度。 特社 2-II-4 分辨 與採用適當的方式	特社 B-I-3 人際關係的建 立。	遊戲分出勝負 後，能察覺自 己過度炫耀或 鬧脾氣的行為 對他人造成的	分享/回顧： 播放一段學生玩遊戲輸了 鬧脾氣或贏了過度嘲笑別人的影片。 請學生討論：「如果你是旁邊的同 學，你以後還會想跟這個人玩嗎？為 什麼？」。	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教 材

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			解決衝突，並能理性評估和接受衝突的後果。		觀感。 能說出遊戲「勝負的因應策略」，並展現「風度我訊息」（如：祝賀贏家或鼓勵隊友）。	教學： (1) 評估後果教學：贏了嘲笑別人 → 後果是沒人想跟我玩；輸了發脾氣 → 後果是破壞氣氛。 (2) 教導「風度我訊息」公式： 贏家公式：【當我贏了】，【我覺得很幸運/高興】，【我希望下次能再跟你一起玩（讚賞對方）】 輸家公式：【當我輸了】，【我知道你實力很好/運氣很好】，【我希望下次我可以贏回來（保持正向）】 練習：「風度桌遊大賽」。進行一場正式桌遊，在分出勝負的當下，贏家與輸家必須立刻向對手握手，並對彼此說出（或寫下）上述的「風度我訊息」，練習理性接受結果並維繫友誼。		
第 8 週 至 第 14 週	7	我有話要禮貌說 I	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達。 特社 2-I-6 主動打招呼和自我介紹。	特社 B-I-3 人際關係的建立。	1. 在小組討論或遊戲卡關（如：看不懂卡牌、規則混亂）時，能主動舉手說出自己的困難。 2. 能使用標準求助句型（如：「我遇到困難了，請你幫我...」）向同儕或教師尋求協助。	分享：請學生分享在班上或玩遊戲時，有沒有過「聽不懂大家在講什麼，但又不問，結果最後做錯被罵」的經驗？那時候心裡在想什麼？ 教學： (1) 教導「困難解盲策略」：把看不懂、聽不懂視為正常的優弱勢（察覺自我的弱勢），求助是聰明的表現。 (2) 教導「困難表達我訊息」：【當我看不懂這張 UNO 卡】，【我覺得很困惑】，【我希望你可以跟我說明規則】。 練習：遊戲卡關挑戰賽。教師故意給予學生一張寫滿複雜英文字或特殊符號的魔法桌遊卡，學生需練習在 30 秒內，主動走到同儕或老師面前，運用「困難表達我訊息」進行禮貌求	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

						助。		
第 15 週至第 21 週	7	我有話要禮貌說Ⅱ	特社 2-III-7 在無法接受個人或團體的要求時，禮貌地表示拒絕。 特社 3-IV-1 能在課堂或小組討論尊重他人不同的意見。	特社 B-I-3 人際關係的建立。	1. 當同儕提出不合理要求（如：強迫交換卡片、分組推派不想做的任務）時，能不開口罵人且不妥協。 2. 能使用「三步驟禮貌拒絕法」，堅定且有禮貌地拒絕對方。	分享/回顧： 請學生分享當同學跟你借你很寶貴的東西（例如：最新的寶可夢卡、限定原子筆），你心裡不想借，但又怕拒絕會吵架，該怎麼辦？ 教學： (1) 教導「每個人都有說不的權利」：拒絕不代表討厭對方，而是說明自己的底線。 (2) 教導「禮貌拒絕我訊息」公式： 【我知道你想交換卡片（同理對方）】+【但這張是我很珍貴的禮物（說明原因）】+【所以我不能跟你換，希望你理解（禮貌拒絕）】 練習： 情境配對角色扮演。設計校園不合理情境（同學要求幫忙寫作業、強行索取遊戲手牌）。學生兩人一組，練習在面對同儕的施壓時，看著「禮貌拒絕工作單」，完整寫出並口頭說出拒絕我訊息，展現平等尊重的互動。	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教材

◎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。