

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 B 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	一起玩桌遊 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	一起玩桌遊 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。	1. 在決定要玩哪一種桌遊的小組討論中，能手指圖卡說出自己的偏好。 2. 當組員提出不同意見時（如：想玩別的），能配合教師口令點點頭，不生氣或大喊。	分享/回顧 ：回顧之前學過的輪流出牌，請學生分享，如果選遊戲時大家都大聲搶著說自己要玩的，不聽別人說，會發生什麼事？ 教學 ： (1) 教導「發言麥克風」規則：討論時，只有拿到玩具麥克風的人可以說話（主動參與），其他人要耳朵聽（尊重他人意見）。 (2) 教導接受別人意見的標準動作：當多數人選了別的遊戲，要指著「沒關係，下次再玩」字卡並點點頭。 練習 ：進行「今天玩什麼」選拔討論。組員輪流拿麥克風發表（如：「我想玩 UNO」）。當最終表決結果不是自己選的遊戲時，學生練習在老師視覺提示下，點頭說：「好，聽大家的。」適應情境變化。	觀察評量 實作評量 口頭評量 同儕互評	自編教材
第 15 週至第 21 週	7	我是守規矩大師 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	B-I-3 人際關係的建立。	1. 在進行簡易桌遊（如：疊疊樂或抽卡遊戲）時，能完	分享 ：請學生分享，如果玩開車遊戲時紅燈直直衝，會發生什麼事？那玩桌遊如果不守規則，遊戲還玩得下去嗎？	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)

週			等、尊重的態度與他人共同參與團體或活動。		全依照 2 項基本圖卡規則（如：一次只能拿一塊、不可以跨越格線）執行。 2. 遊戲中能遵守拿取公用道具的規範，不搶奪他人手中的牌。	教學： (1) 將桌遊規則「工作分析」為視覺圖卡（例如：1. 手放後面 → 2. 骰骰子 → 3. 拿一隻小豬）。 (2) 教導「平等尊重」：大家都要遵守一樣的格子和牌卡，不能自己發明規矩。 練習： 視覺規則檢核賽。學生進行桌遊，每桌放一張「規則檢核表」（畫有遵守規則的打勾圖案）。學生每次動作前，要先看著圖卡密碼，依照圖示順序出牌。		
---	--	--	----------------------	--	--	--	--	--

◎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 B 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	我是守規矩 大師 II	特社 B-III-4 自我 需求與困難的表 達。 特社 A-I-3 自我優 弱勢的察覺。	B-I-3 人際關 係的建立。	1. 在遊戲遇到 困難(如:看 不懂卡牌圖 案、不知道換 誰)時,能在	分享/回顧: 回顧上學期的桌遊規則, 請學生分享,玩遊戲的時候如果遇到 不知道怎麼出牌,或是看不懂功能 牌,自己通常會怎麼辦?(發呆、亂 出還是生氣?)。	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)

					5 秒內舉手。 2. 能使用固定求助句型 (如：「我不會，請幫我」)，向老師或小組同學表達自我需求。	教學： (1) 教導「發現我的卡關點」：不知道怎麼玩是正常的（察覺自我弱勢），這時候要啟動「求助超能力」。 (2) 教導求助三步驟：1. 放下牌 → 2. 舉手看著對方 → 3. 指著「求助卡」說：「這張我不會，請幫我。」 練習：故意卡關大考驗。教師在桌遊中故意放入一張學生從未學過的神祕卡牌。當輪到學生、學生發現不會時，必須當場練習放下手牌、舉手並看著組員或老師，說出：「我看不懂，請幫我。」成功表達需求後由同儕提供協助。		
第 8 週 至 第 14 週	7	輸了，我也可以沒關係 I	特社 1-I-1 分辨與表達基本的正向或負向情緒。 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。	B-I-3 人際關係的建立。	1. 遊戲結束分出勝負後，能從「情緒大貼紙」中選出自己當下的心情（高興或難過/生氣）。 2. 當心情是「難過/生氣」時，能不摔東西、不哭鬧，將手放在「冷靜抱枕」上。	分享：請學生分享自己玩遊戲輸掉，或是想買玩具被拒絕的時候，心裡會是什麼感覺？臉會是什麼表情？ 教學： (1) 情緒對對碰：利用誇張的哭臉、笑臉、生氣臉圖卡，教導學生分辨「贏了很高興（正向）」與「輸了很難過/生氣（負向）」。 (2) 教導安全冷靜策略：輸的時候，把手緊緊抱住「冷靜抱枕」或塞進口袋，嘴巴閉緊。 練習：情緒大考驗桌遊。進行一場快節奏的對決桌遊，故意讓學生輸掉。在宣佈輸贏的當下，教師立刻出示情緒選單，引導學生指著「難過」圖卡，並立刻執行「雙手抱緊冷靜抱枕」的平穩動作。	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)

第 15 週 至 第 21 週	7	輸了，我也 可以沒關係 II	特社 1-I-4 察覺自 己與他人對自己的 看法或態度。 特社 B-II-4 衝突 情境的因應。	B-I-3 人際關 係的建立。	1. 當輸了想發 脾氣時，能經 由教師提示， 察覺同學因為 自己生氣而露 出「害怕或不 想跟你玩」的 表情。 2. 看到同學的 不高興表情 後，能使用 「生氣滅火 器」公式（深 呼吸三次、手 放口袋），避 免衝突發生。	分享/回顧： 回顧上學期輸掉時的難過 情緒。教師現場扮演「輸了就摔牌、 大哭大叫的壞怪獸」，問學生：「如 果跟這樣的人玩，你下課還想找他 嗎？同學會不會討厭他？」。 教學： (1) 教導「照鏡子察覺態度」：當我 亂發脾氣，同學會「皺眉、身體往後 退（不想跟我玩）」。 (2) 教導因應衝突的「生氣滅火 器」：看到同學變臉 → 自己的大腦 要踩煞車 → 雙手放口袋 → 吸氣、 吐氣三次。 練習： 實戰防爆演練。全班玩桌遊， 當勝負揭曉，學生因輸了而身體開始 緊繃或想叫時，教師立刻拿出一面鏡 子或指著同學的表情（或恐懼圖 卡），提示：「大家會害怕喔！」引 導學生立刻把手放口袋，並看著「深 呼吸計數器」完成三次吸吐，讓心情 平穩。	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。