

112 學年度嘉義縣柳林國民小學資源班特殊需求領域社會技巧課程組教學計畫表 設計者：王莊民

一、教材來源：☐自編 ☒編選-自閉症學生教室生存技巧(蔡明富)、Autism 學生社會技巧課程設計、繪本「菲菲生氣了—非常、非常的生氣」等、網頁「超簡易的 6 種專注力訓練小遊戲介紹」(<https://shanlife.tw/focus-activities-for-kids/>)、youtube 教學影片等。

二、本領域每週學習節數：1 節(外加)

三、教學對象：自閉症四年級 1 人、一年級 2 人，情障、語障四年級各 1 人，本組學生共 5 人。

四、核心素養/課程目標

領域核心素養	課程(學年)目標
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。	一、能認識並遵守班級常規。
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。	二、能認識情緒管理方法，處理自身情緒。
特社-E-C2 具備理解他人感受並樂於與人互動的態度。	三、能學習團體規範，建立良善群體關係。
	四、能認識遊戲規則，從遊戲中提升專注力。
	五、能學習人際互動技巧，建立友善人際關係。

五、本學期課程內涵：

第一學期

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標 (學生要達成的) (學習方法+目標)	教學重點	評量方式
1-6 週	我能守規矩	特社 3-I-2 能依指示完成簡單工作 特社 3-I-5 遵守教室規則	特社 C-I-1 學校規則的認識與遵守	1. 聽到上課鐘聲後能回到座位坐好並保持安靜。 2. 上課時能專注聽講不分心。 3. 能仔細聽老師的指令並	活動一:播放學校鐘聲，教導學生能分辨上課及下課鐘聲的不同。 活動二：能在角色扮演情境中分辨專心與不專心的行	1. 觀察評量： (1)參與教學活動及與同儕互動遊戲的積極度。 (2)能在活動情境中應用專心及聽從指示技巧。

				做出適當反應。	為。 活動三：能完成上課專心五步驟演練。 活動四：能在角色扮演情境中找出課堂中不適當的行為。 活動五：在教師引導下，學生共同討論出上課時適宜的行為並實地演練。 活動六：老師指定情境，讓學生表現符合該情境的適當行為。 活動七：教師介紹上課時應遵守老師那些指令及討論其重要性。 活動八：課堂上課情境演練由同學輪流扮演師生並表現出聽指令的行為。	(3)能在課堂活動中表現出專心及聽從指令的行為。 2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成課後活動檢核表，由班級導師給予檢核。
7-11 週	桌遊-認識遊戲規則	特社 2-I-7 了解與人相處的情境、簡單規則，建立友善的關係。	特社 B-I-3 人際關係的建立	1. 能認識桌遊規則。 2. 能遵守遊戲規則。 3. 在遊戲活動中，能等待並按順序以學習輪流概念。	活動一：教師介紹桌遊 UNO(簡化版)並說明規則：先使用二種顏色的數字牌卡，輪流依照底牌的顏色出同色的排卡，與底牌同數字但不同色的排卡可變色，若無牌可出則由牌堆中抽一張牌，	1. 觀察評量： (1)願意參與桌遊活動與同儕互動遊戲。 (2)能在桌遊遊戲中表現出遵守遊戲規則的行為。 (3)能不急躁，表現出等待及輪流的行為。

					抽牌後若符合出牌條件能立即丟出，丟牌後若手上只剩一張牌要喊 UNO，若沒喊要罰抽二張牌，手中的牌出完即獲勝。 活動二：桌遊活動（比大小），學生一人抽一張牌，與教師比大小。勝者可把那一輪的二張牌收走，牌卡通通抽完，手中牌卡最多者獲勝。 活動三：教師引導學生參與，學習輪流與等待。 活動四：教師指導學生完成桌遊活動學習單。	2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成課後活動檢核表，由班級導師給予檢核。
12-16 週	好生氣！怎麼辦？	特社 1-II-1 嘗試因應與處理基本的情緒及壓力。	特社A-I-2 壓力的察覺與面對。 特社A-II-2 壓力源的評估與處理。	1. 能依故事情境線索判斷他人情緒。 2. 能認識生氣時的生理與心理感覺。 3. 能學會生氣時的情緒處理方法。	活動一：播放「繪本影片：菲菲生氣了—非常、非常的生氣」給學生觀看。 活動二：教師進行省思引導，帶領學生進行討論，找出故事主角生氣的原因。 活動三：教師進行省思引導，帶領學生進行討論，找出故事主角能平復生氣情緒的原因。	1. 觀察評量： (1)願意參與繪本影片活動討論。 (2)能在角色扮演情境中應用情緒處理策略 2. 檔案評量： (1)完成處理生氣情緒小卡製作 (2)完成班級活動檢核表 (3)完成家庭活動檢核表

					活動四:教師與學生討論並寫下能處理生氣情緒的方法，完成自己的處理生氣情緒小卡，並與同學們分享討論。 活動五：複習所學的處理生氣情緒技巧，並進行角色扮演，將生氣處理策略於情境中演練應用。	
17-21 週	團康遊戲-提升專注力	特社 1-I-3 學習面對可能遭遇的失敗。 特社 2-I-4 以身體動作適度表現出傾聽的態度。	特社 B-II-3 團體的基本規範。	1. 能聽從指令，完成個人與他人競爭活動 2. 能聽從指令，與他人合作完成活動	活動一:團康遊戲聽到「一」時摸鼻子、聽到「二」時摸臉、聽到「三」時摸肩膀，訓練學生專注力。 活動二：教師帶領學生製作蘿蔔蹲遊戲用穿帶配件，共分為顏色、小動物二大類。為蘿蔔蹲遊戲作準備。 活動三：團康遊戲「蘿蔔蹲」，抽籤決定好彼此的顏色(或是小動物名稱)，進行蘿蔔蹲遊戲，「紅蘿蔔(小狗)蹲，紅蘿蔔(小狗)蹲，紅蘿蔔(小狗)蹲完，綠蘿蔔(小貓)蹲。」 活動四：「聽指令」進階版，	1. 觀察評量： (1)觀察學生是否能專注於老師解說遊戲規則。 (2)觀察學生能否專注於團康遊戲活動參與。 (3)觀察學生失敗了能生氣，再接再厲 2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成課後活動檢核表,由班級導師給予檢核。

					依學生熟練程度增加指令數量。「蘿蔔蹲」進階版，學生熟悉遊戲的玩法後，改變動作指令，例如：「白蘿蔔跳，白蘿蔔跳，白蘿蔔跳完，綠蘿蔔轉。」 活動五：教師指導學生完成團康遊戲活動學習單。	
--	--	--	--	--	--	--

第二學期

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標 (學生要達成的) (學習方法+目標)	教學重點	評量方式
1-5 週	心情不好，怎麼辦？	特社 1-II-1 嘗試因應與處理基本的情緒及壓力。	特社 A-I-2 壓力的察覺與面對。 特社 A-II-2 壓力源的評估與處理。	1. 能學習良好的問題解決技巧。 2. 能處理遭受挫折的負面情緒。	活動一：播放「繪本影片：壞心情」給學生觀看。 活動二：教師進行省思引導，帶領學生進行討論，找出故事主角因自身壞心情對待其他動物同伴的後果。	1. 觀察評量： (1) 願意參與繪本影片活動討論。 (2) 能在角色扮演情境中應用處理負面情緒策略 檔案評量：

					活動三：教師進行省思引導，帶領學生進行討論，找出故事主角如何修復與其他動物同伴關係的方法。 活動四：不開心的時候怎麼辦。 1. 教師引導學生，討論出現負向情緒時的情境。 2. 呈現 ppt: 示範處理負面情緒技巧： 一先停（心中數到3） 二深呼吸 三想一想「發生了什麼事情讓我心情不好？」 四該怎么做 A. 等它過去 B. 請求大人協助並說出自己的感覺 C. 離開現場 D. 找事情做。 活動五：複習所學的處理負面情緒(心情不好)技巧，並進行角色扮演，將處理策略於情境中演練應用。 活動六：完成「如何處理負面情緒」學習單。	2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成班級活動檢核表
--	--	--	--	--	--	--

6-10 週	桌遊-認識遊戲規則	特社 2-I-7 了解與人相處的情境、簡單規則，建立友善的關係。	特社 B-I-3 人際關係的建立	1. 能認識桌遊規則。 2. 能遵守遊戲規則。 3. 在遊戲活動中, 能等待並按順序以學習輪流概念。	活動一:教師介紹桌遊 UNO(簡化版-略提升難度)並說明規則:使用四種顏色的數字牌卡(特殊牌不使用), 輪流依照底牌的顏色出同色的排卡, 與底牌同數字但不同色的排卡可變色, 若無牌可出則由牌堆中抽一張牌, 抽牌後若符合出牌條件能立即丟出, 丟牌後若手上只剩一張牌要喊 UNO, 若沒喊要罰抽二張牌, 手中的牌出完即獲勝。 活動二:桌遊活動(UNO 牌拍手遊戲-心臟病和諧版), 玩法一:使用四種顏色的數字牌卡, 老師一邊翻牌一邊按順序說出紅、黃、藍、綠, 若翻出的牌與念的顏色相同, 學生須拍手一下。 玩法二:老師一邊翻牌一邊按順序說出 0~9 數字, 若翻出的牌與念的數字相同, 學生須拍手一下。 活動三:教師引導學生參	1. 觀察評量: (1)願意參與桌遊活動與同儕互動遊戲。 (2)能在桌遊遊戲中表現出遵守遊戲規則的行為。 (3)能不急躁, 表現出等待及輪流的行為。 (4)能保持專注, 避免衝動而胡亂拍手的次數。 2. 檔案評量: (1)完成資源班學習單 (2)完成課後活動檢核表, 由班級導師給予檢核。
--------	-----------	---	-----------------------------	---	---	--

					與，學習輪流與等待。 活動四：教師指導學生完成桌遊活動學習單。	
11-15 週	開口表達小高手	特社 2-I-5 依情境適當回答問題。 特社 3-I-6 在學校、家庭、社區或部落活動時,有禮貌地詢問或回應別人	特社 B-III-4 自我需求與困難的表達。 特社 B- I -3 人際關係的建立。	1. 能習得良善的問題解決技巧：適當地向他人求助。 2. 能分辨需道歉的情境。 3. 習得在需道歉的情境做出道歉舉動的習慣。	活動一:適時開口說，向他人求助 1. 引起動機：教師導讀繪本故事「我需要幫忙可是我不敢說」並與學生討論。 2. 勇敢開口向他人求助方法： (1)想一想我遇到困難了嗎？ (2)想一想我要怎麼說？ (3)想一想要找誰說？ (4)慢慢說，說清楚 活動二：抱歉，對不起 1. 引起動機：教師導讀繪本故事「怎麼說對不起」並與學生討論。 2. 開口向他人道歉方法： (1)想一想我做的對不對？ (2)想一想我要怎麼說？ (3)說對不起，但不是說一堆藉口。	1. 觀察評量： (1) 願意參與繪本影片活動討論。 (2) 能在角色扮演情境中應用向他人求助策略。 (3) 能在角色扮演情境中應用道歉策略。 檔案評量： 2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成班級活動檢核表

					(4)慢慢說，說清楚 活動三：複習所學的向他人求助、道歉技巧，並進行角色扮演，將處理策略於情境中演練應用。 活動四：完成「如何向他人求助」、「如何道歉」學習單。	
16-20 週	團康遊戲-提升專注力	特社 1-I-3 學習面對可能遭遇的失敗。 特社 2-I-4 以身體動作適度表現出傾聽的態度。	特社 B-II-3 團體的基本規範。	1. 能聽從指令，完成個人與他人競爭活動 2. 能聽從指令，與他人合作完成活動	活動一：「舒爾特方格」競賽，介紹玩法，在 3×3 舒爾特方格中隨機填入 1~9 數字，讓學生從數字 1 開始依序指出數字的位置，同時念出聲音，教師負責計時，時間短者獲勝。 活動二：學生熟練玩法後可提高難度為 4×4、5×5，或將學生分為 2 組，各組派出一人依序完成 9 格、16 格、25 格關卡，完成一關就要換人，最快完成的組別獲勝。 活動三：太鼓達人 教師發給學生每人紅、黃、藍、綠四色塑膠盤，教師示範先拍，學生要照樣拍出教	1. 觀察評量： (1)觀察學生是否能專注於老師解說遊戲規則。 (2)觀察學生能否專注於團康遊戲活動參與。 (3)觀察學生失敗了能生氣，再接再厲 2. 檔案評量： (1)完成資源班學習單 (2)完成課後活動檢核表,由班級導師給予檢核。

					師拍的顏色順序。 活動四：教師指導學生完成 團康遊戲活動學習單。	
--	--	--	--	--	--	--