

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	政軍兵棋概論	授課 教師	黃介正 Huang,Alexander C.
	AN INTRODUCTION TO POLITICAL-MILITARY WAR GAMES		
開課系級	戰略一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TITXM1A		
系所教育目標			
<p>一、瞭解國際關係之理論與實務。</p> <p>二、瞭解主要中西戰略思想與實務。</p> <p>三、瞭解當前國際與兩岸情勢之發展。</p> <p>四、基本學術論文與政策分析之撰寫與報告。</p>			
系所核心能力			
<p>A. 國際情勢分析與研判能力。</p> <p>B. 國際戰略情勢分析與研判能力。</p> <p>C. 主要國家國防政策與軍事戰略分析能力。</p> <p>D. 主要國家對外政策分析能力。</p> <p>E. 主要國家之安全戰略與政策分析。</p> <p>F. 戰略理論與實務之分析能力。</p> <p>G. 國際經濟態勢分析能力。</p>			
課程簡介	<p>當代兵棋推演源自於19世紀中葉普魯士軍隊，係藉由在地圖上進行軍事作戰的模擬。其實中國早在春秋戰國時代，即已存在兵棋推演的概念與實踐，只是近代以來反而被人們遺忘。今日兵棋推演更擴及政策思辯與國際對局，而有政軍兵棋之發展。本課程旨在引領學生進入政軍兵棋的領域，包含其方法、想定設計、以及實際兵棋演練。</p>		
	<p>Contemporary wargaming, developed by Prussian Army in the mid-19th century, has in fact similar to ancient Chinese military thought more than 2000 years ago. It served not only as useful tools in military planning, policy deliberation as well as understanding of power games in international affairs. The course is design to lead students into the world of wargaming, including methodology, scenario planning, and gaming practice.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	1. 理解政軍兵棋的起源與發展歷史, 型態, 目的與方法。	1.Understanding of the origins and history of political-military wargaming, its origin, evolution, objectives, and methodology.	C4	ABCDEFG
2	2. 瞭解政軍兵棋中之想定設計。	2. Understanding scenario planning in political-military wargaming.	C4	ABCDEFG
3	3. 透過想定設計, 理解政軍兵推的應用。	3. Understanding the application of political-military wargaming through scenario planning.	C4	ABCDEFG
4	4. 政軍兵棋實作。	4. Gaming practice.	C4	ABCDEFG

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	1. 理解政軍兵棋的起源與發展歷史, 型態, 目的與方法。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
2	2. 瞭解政軍兵棋中之想定設計。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
3	3. 透過想定設計, 理解政軍兵推的應用。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
4	4. 政軍兵棋實作。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◆ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◆ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◆ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◆ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/09/05~ 100/09/11	課程介紹	
2	100/09/12~ 100/09/18	兵棋推演的歷史源起與演進	
3	100/09/19~ 100/09/25	兵棋推演的基本要件	
4	100/09/26~ 100/10/02	兵棋推演的型態	
5	100/10/03~ 100/10/09	兵棋推演的功能	
6	100/10/10~ 100/10/16	兵棋推演的應用	
7	100/10/17~ 100/10/23	兵棋推演的想定概念	
8	100/10/24~ 100/10/30	兵棋推演的想定設計	
9	100/10/31~ 100/11/06	兵棋推演的想定設計習作 (一)	
10	100/11/07~ 100/11/13	期中考試週	
11	100/11/14~ 100/11/20	兵棋推演的想定設計習作 (二)	
12	100/11/21~ 100/11/27	兵棋推演的想定設計習作 (三)	

13	100/11/28~ 100/12/04	兵棋推演的實際演練 (一)	
14	100/12/05~ 100/12/11	兵棋推演的實際演練 (二)	
15	100/12/12~ 100/12/18	兵棋推演的實際演練 (三)	
16	100/12/19~ 100/12/25	兵棋推演的實際演練 (四)	
17	100/12/26~ 101/01/01	綜合歸納	
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Peter P. Perla, The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists, Annapolis, MD: Naval Institute Press, 1990.	
參考書籍		Other required readings and class materials are distributed the week before the class in hard copy or through email network.	
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆平時考成績：10.0 % ◆期中考成績：20.0 % ◆期末考成績：20.0 % ◆作業成績： % ◆其他〈兵推實作〉：50.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。	