

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	社團學習與實作 - 入門課程	授課 教師	黃文智 HUANG WEN-CHIH
	LEARNING AND PRACTICE OF CLUBS:AN INTRODUCTION		
開課系級	歷史 - B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1 學分
	TAHXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG17 夥伴關係		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、了解社團經營與組織運作。</p> <p>二、建立團隊合作模式與領導力培養。</p> <p>三、認識企劃核心概念與撰寫構思。</p> <p>四、激發創意思維與活動規劃執行。</p> <p>五、強化自我表達能力與團隊溝通協調。</p> <p>六、具備問題思辨與解決能力以成為終身學習者。</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：30.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：50.00)</p>			
課程簡介	<p>「社團學習與實作」課程分為「入門課程」授課、「活動參與」及「活動執行」認證三部份。讓學生藉由「入門課程」引導，建立社團組成、企劃構思、溝通表達、團隊合作等基本認知；另外，也透過「活動參與」及「活動執行」認證，體驗參加社團及課外活動的優點，在投入的過程中學習接納不同意見、包容他人、建構良好人際關係及學習問題解決能力，以培養自己大學生涯的多元能力。</p>		
	<p>"The Learning and Practice of Clubs" is composed of three parts, "An Introduction", "Participation in Activities" and "Execution of Activities". This program provides students with basic curriculum, includes how to organize a society, start and execute a plan, communicate and express, and work as a team. Furthermore, this program provides students not only the valuable experiences and network from societies in campus, but also the opportunities in learning how to think in different ways.</p>		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	瞭解本校學生社團背景文化與團隊運作模式。	Understand the background of students' clubs and the operating way of teamwork.
2	幫助個人增進其團隊中自我角色定位的認知，善用人格特質，培養團隊合作的能力。	Help student improve the cognition of role's position in a team, make good use of his or her personality and cultivate the ability of teamwork.
3	認識企畫書的基本概念與撰寫方式。	Realize the basic concept and writing skills of plan.
4	培養個人具備良好的表達技巧，於團隊中擁有人際溝通的能力。	Cultivate student's conversational skills to communicate with others in a team.
5	藉由活動發想引導學生思考，具備發現問題及解決問題能力。	Through planning an activity to guide students to think, attain the ability of discovering questions and solving problems.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知		567	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	情意		567	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知		567	講述、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	情意		567	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
5	認知		567	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~ 110/02/28	不上課	本班授課業師：詹文成
2	110/03/01~ 110/03/07	不上課	

3	110/03/08~ 110/03/14	一、團隊破冰與共識建立	
4	110/03/15~ 110/03/21	不上課	
5	110/03/22~ 110/03/28	二、團隊組織與角色分工	
6	110/03/29~ 110/04/04	不上課	
7	110/04/05~ 110/04/11	三、企劃設計與構思	
8	110/04/12~ 110/04/18	不上課	
9	110/04/19~ 110/04/25	不上課	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	四、團隊溝通	
12	110/05/10~ 110/05/16	不上課	
13	110/05/17~ 110/05/23	五、企畫書成果發表	
14	110/05/24~ 110/05/30	不上課	
15	110/05/31~ 110/06/06	六、團隊激勵與反思	
16	110/06/07~ 110/06/13	不上課	
17	110/06/14~ 110/06/20	不上課	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	

<p>修課應注意事項</p>	<p>100學年度起大學部日間部入學新生，須於畢業前完成「社團學習與實作」1學分，課程分為A「入門課程」、B「活動參與」、C「活動執行」三部分。</p> <p>* 實施方式：</p> <p>(一)入門課程：實體教室上課。</p> <p>(二)活動參與：任一學期，完成參與同一社團組織活動至少3次，每次填寫活動日誌經社團組織認證，再由社團課程TA審核通過。活動參與認證須為同一學期，不跨學期累積計算，完成後計入該學期修課記錄「活動參與-通過」。</p> <p>(三)活動執行：任一學期，完成執行社團組織活動至少1次，繳交活動結案報告經社團組織認證，再由社團課程TA審核通過，完成後計入該學期修課記錄「活動執行-通過」。</p> <p>* 修課規定：</p> <p>(一)日間部學生須修習本課程三部份，且三部份皆完成後始取得「入門課程」修課學期之實得1學分。</p> <p>(二)「入門課程」其修課學分數列入當學期選課規定之學分數內；但該學分不列入二分之一不及格學分數計算，且其成績不列入學期平均成績計算，同時該學分數不列入該學期二分之一不及格學分數之計算基數。</p> <p>(三)「活動參與」及「活動執行」，日間部學生於畢業前完成；進學班學生於入門課程隨班完成。</p> <p>* 入門課程上課規定：</p> <p>(一)本課程依各系班級分為單週及雙週上課，每次2小時，日間部共上6次課，無故不到者以曠課論，實際上課日期請詳教學計畫表。第1次上課，尚未完成選課手續者，應先暫時在預選班級上課，並取得上課證明（課後請該任課教師簽名），否則該堂視為曠課。</p> <p>(二)學生因病或其他特殊事故不能上課時，須依照本校學生請假規則辦理。學生經核准請假而缺席者為缺課，未經請假或請假未准而缺席者為曠課。缺課及曠課之處理規定如下：</p> <p>1、曠課1小時作缺課2小時論。</p> <p>2、缺課總時數已達該科目全學期所授課程時數三分之一，依本校學則規定辦理。</p>
<p>教學設備</p>	<p>電腦、投影機、其它(麥克風)</p>
<p>教科書與教材</p>	<p>學生社團經營與輔導-理論、實務與應用</p>
<p>參考文獻</p>	<p>1.李麗君著。做個成功學習的大學生。</p> <p>2.劉源俊、傅木龍、林至善等14位作者合著(2000)。大學社團人-社團學初論。</p> <p>3.馬克. 李維著、廖建容譯(2011)。自由書寫術：行銷、企畫、簡報、文案滿分的28個技巧。商周出版。</p> <p>4.謝文憲(2011)。說出影響力-人人說話都能有份量的26種技巧。春光。</p> <p>5.蒂姆. 戴多普羅斯, 莫蘭. 坎貝爾. 達文西合著、洪銘澤譯(2010)。哈佛給學生的1001個思維遊戲。</p> <p>6.活動企劃實戰錄。臺灣企劃塾出版。</p>
<p>批改作業篇數</p>	<p>篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）</p>
<p>學期成績計算方式</p>	<p>◆出席率：            %   ◆平時評量：            %   ◆期中評量：            %</p> <p>◆期末評量：            %</p> <p>◆其他〈課堂參與、學生反思、平時成績及企畫案活動〉：100.0 %</p>
<p>備考</p>	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>