

## 100-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

課程名稱	休閒遊憩體驗	科目序號 / 代號	2083 / RMM1032
開課系所	休閒事業管理學系	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	林淑芬	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)789 / B509	授課語言別	中文

### 課程簡介

- 1.參與多種形式休閒活動及體驗，討論新議題。
- 2.探討影響及促成正面休閒體驗之相關因素。
- 3.學習如何營造良好的休閒環境和契機，俾利獲得正面休閒體驗的方法。

### 課程大綱

大葉大學休閒事業管理學系系所教學目標、特色 A.大學部教育目標 1.建立休閒創新與服務管理的專業人才培養 2.增強在地紮根及全球視野的休閒經營人才培育 3.落實休閒理論與經營實務並重之學習 4.企業倫理與價值之養成 B.大學部課程特色 1.結合理論與實務的教學 2.產學合作 3.推廣休閒教育 4.活動規劃與執行 5.推動證照考取 大葉大學管理學院核心能力-社會智商 C.管理學院/休閒事業管理學系核心能力四大構面(SCEP) 1.S-解決能力(洞悉力、決策力、執行力) 2.C-溝通能力(傾聽能力、表達能力) 3.E-倫理觀(社會倫理、企業管理、研究倫理) 4.P-專業能力(休閒專業知識能力、創意活動設計能力、規劃管理領導能力、創新研究分析能力) 課程目標:隨著休閒體驗模式日漸推陳佈新，隨時掌握休閒產業脈動趨勢，成為休閒服務業人才的基本能力。本課程將 1.藉由課程內容探討休閒體驗的定義及相關理論 (A1、B1、B3、C1、C2、C4) 2.由活動參與中理解並體會休閒樂趣及正面意涵 (A2、B1、C3、C4) 3 認識休閒基礎概念並藉由多元課程參與提升學生之見聞及自我效能 (A2、A3、B1、C1、C2、C3、C4) 4.藉由課程介紹讓學生了解休閒行動的重要性和價值，建立休閒服務提供者應具備的知識、技術、態度及溝通能力(C1、C2、C3、C4)

### 基本能力或先修課程

請學員準備休閒體驗興趣相關規劃，閱讀文獻及上網部落格，便於課程討論與練習。

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  休閒專業
-  規劃管理
-  領導力
-  實務執行

-  問題解決
-  創新思考
-  國際觀
-  自我調適學習
-  企業倫理
-  表達溝通

## 教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
休閒專業	30%		講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 學生上台報 告	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 書面報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	30
規劃管理	10%		講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 書面報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	10
領導力	5%		講述法 小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 學生上台報 告	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 口頭報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	5
實務執行	15%		講述法 小組討論 校外參訪 小組合作 學生上台報 告	期中考: 20% 期末考: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 30% 上網次數: 10%	加總: 100	15

問題解決	5%	小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 口頭報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	5
創新思考	10%	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 30% 上網次數: 10%	加總: 100	10
國際觀	5%	講述法 小組討論	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 口頭報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	5
自我調適學習	5%	小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 口頭報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	5
企業倫理	5%	小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 口頭報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	5
表達溝通	10%	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	期中考: 20% 期末考: 20% 課程參與度: 30% 書面報告: 20% 上網次數: 10%	加總: 100	10

## 成績稽核

課程參與度: 30%

期中考: 20%

期末考: 20%

書面報告: 10%

上網次數: 10%

口頭報告: 5%

課堂討論: 5%

## 教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
休閒遊憩	歐聖榮		前程文化	2010
休閒遊憩概論	林連聰、歐聖榮、陳思倫		五南	2011

## 參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
關於跑步，我說的其實是.....	村上春樹	賴明珠	時報文化出版企業股份有限公司	2008
閒暇：文化的基礎。 。台北：	Josef Pieper	劉森堯譯	立緒出版。	2003
體驗經濟時代	約瑟夫_派，詹姆斯_夏業良、魯煒吉		經濟新潮社	2008

## 上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	2/21課程進度說明及分組溝通	80	0	0	0	20
2	2/28二二八紀念日	80	0	0	0	20
3	3/06休閒遊憩理論與實務	80	0	0	0	20
4	3/13休閒產業分析及體驗教育發展現況	80	0	0	0	20
5	3/20運動體驗_槌球	30	10	20	0	40
6	3/272012媽祖遶境進香一日體驗	30	10	20	0	40
7	4/03運動體驗_槌球	30	10	20	0	40
8	4/10運動體驗_槌球	30	10	20	0	40
9	4/17運動體驗_保齡球或撞球	30	10	20	0	40
10	4/24運動體驗_保齡球或撞球	30	10	20	0	40
11	5/01期中考_分組報告	10	0	80	0	10
12	5/08生態環境體驗_八卦山油桐花趣	20	10	30	0	40
13	5/15生態環境體驗_劍門生態農場	10	10	30	0	50

14	5/22童玩_自製風箏	30	20	30	0	20
15	5/29生態環境體驗_魚苗	10	10	30	0	50
16	6/05空間的藝術_磚窯	10	10	30	0	50
17	6/12花團錦簇體驗_茉莉花	10	10	30	0	50
18	6/19期末考_fun 風箏	10	0	0	0	90

---