

99-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	休閒遊憩概論	科目序號 / 代號	2740 / RMM1022
開課系所	休閒事業管理學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	謝佩伶	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)3 / B508 (四)56 / J115	授課語言別	中文

課程簡介

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:

- 1.藉由課程內容探討休閒與遊憩的定義及休閒相關理論 (A1、 B1、 B3、 C1、 C2、 C4)
- 2.由生活中理解並體會休閒與遊憩的意趣 (A2、 B1、 C3、 C4)
- 3.認識休閒基礎概念外並藉由多元化教學提升學生本身之表達能力及自我自信 (A2、 A3、 B1、 C1、 C2、 C3、 C4)

課程大綱

課程介紹/休閒遊憩概要

遊戲/競技遊戲的意義

遊憩資源

休閒六大功能及神馳體驗

休閒理論

時間運用

休閒涉入

期中考

休閒上的花費

工作與休閒
 (三代不同休閒活動之比較)
 休閒與健康
 休閒遊憩參與之影響因子
 影響休閒行為的其它因素
 遊憩的活動企劃
 期末分享
 期末分享
 回顧

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

成績稽核

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
無參考教科書				

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
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	認識彼此	70				30
2	課程介紹/休閒遊憩概要	70				30
3	遊戲/競技遊戲的意義	70				30
4	休閒六大功能及神馳體驗	70				30
5	休閒理論	70				30
6	時間運用	70				30
7	休閒涉入	70				30
8	休閒上的花費	70				30
9	期中考	70				30
10	三代不同休閒活動之比較	70				30
11	工作與休閒	70				30
12	休閒與健康	70				30

13	休閒遊憩參與之影響因子	70	30
14	影響休閒行為的其它因素	70	30
15	期末分享	70	30
16	期末分享	70	30
17	回顧	70	30
18	略	70	30
