

高三生涯選修課程計畫

科目名稱：	創意自我行銷		
開設年級/學期	高三上	學分總數	2
師資來源	內聘		
選修方式	跨班選修		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 激發學生創意思考。 2. 探索個人自我價值。 3. 個人 SWOT 綜合分析 4. 學習不同行銷方法。 5. 發展自我行銷能力。 		
教材大綱與進度	<ol style="list-style-type: none"> 1. 第 1 週：課程概念及進行方式介紹、自我品牌成果及票選說明。 2. 第 2 週：創造力思考技法介紹（腦力激盪、曼陀羅、心智圖）。 3. 第 3 週：創造力思考技法運用（腦力激盪、曼陀羅、心智圖）。 4. 第 4 週：電影透視眼：發現天賦能力。 5. 第 5 週：透過生涯系列牌卡-探索自身興趣、夢想。 6. 第 6 週：透過生涯系列牌卡-探索自身興趣、夢想。 7. 第 7 週：簡報行銷力 I。 8. 第 8 週：簡報行銷力 II。 9. 第 9 週：故事行銷力。 10. 第 10 週：廣告透視眼：常見行銷梗。 11. 第 11 週：桌遊 I：探索自己在團隊中該有的態度、適合的角色及具備能力。 12. 第 12 週：桌遊 II：探索自己在團隊中該有的態度、適合的角色及具備能力。 13. 第 13 週：運用各種思考技法找出適合的伙伴組隊並進行自我品牌設計發想。 14. 第 14 週：運用各種思考技法進行自我品牌行銷策略討論。 15. 第 15 週：自我品牌行銷製作。 16. 第 16 週：自我品牌行銷製作。 17. 第 17 週：自我品牌行銷成果 SHOW。 18. 第 18 週：自我品牌行銷成果 SHOW。 		
評量方式	1. 課程參與、提問 30%		

	<p>2. 小組討論互評 20%</p> <p>3. 自我品牌行銷構想及討論記錄 25%</p> <p>4. 自我品牌行銷成果 SHOW 評分表 25%</p>
資源配合	<p>1. 平版電腦、手機、桌遊、影片、生涯卡、能力強項卡、職業探索卡、熱情渴望卡、相關材料。</p> <p>2. 電腦教室、生科館、圖書館。</p>
預期效益	<p>1. 透過課程中的創造力思考技法介紹提升學生創意思考的能力及方法。</p> <p>2. 協助學生藉由生涯系列牌卡進行個人自我價值的探索，進而了解自己未來適合生涯方向。</p> <p>3. 經由個人 SWOT 綜合分析，協助學生看見自己的優弱勢能力，進而往天賦能力發展。</p> <p>4. 藉由課程中幾種常見的行銷管道協助學生學習不同行銷方法，並從中找到適合自己的行銷手法。</p> <p>5. 透過桌遊等團隊合作方式，讓學生感受競爭與合作帶來的不同影響，以及了解自己習慣在團體中扮演的角色。</p> <p>6. 從課程中發展自我品牌及行銷能力，培養學生面對未來生涯的能力。</p>
受益對象	<p>1. 希望透過選修課程帶入創意思考、自我行銷的概念，進而拓展到全校性活動，例如擴大舉辦創意自我行銷比賽。</p> <p>2. 生涯卡、能力強項卡、職業憧憬卡、熱情渴望卡可運用於全校學生的生涯諮商及團體諮商中，協助學生在生涯選擇、能力培養、職業憧憬、未來渴望等項度的自我瞭解，亦可以協助教師們瞭解孩子的特性及其適合發展的天賦能力。</p> <p>3. 桌遊融入課程不僅可以引發學生學習興趣，並探索自己在團體中習慣扮演的角色，也可以豐富全校教師多元教學，預計將帶入教師桌遊社群中，持續研發更適當的教材，以期許可配合本校學生之需求，發展特色課程</p> <p>4. 平版電腦的使用除了增加學生資訊上的使用能力，也預計未來可與外校進行同步線上教學，拓展學生多元思維及國際視野。</p>

分支計畫 105-A-1107 課綱多元選修課程計畫

105 會計年度概算表 (105 年 8-12 月)

單位：仟元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明用途
(一) 經常門						
業 務 費	生涯規 劃全系 列卡片	組	50	4,000	200,000	教學、生涯 諮詢、生涯 團體時可以 使用
	桌遊等 教學媒 材	套	30	2,000	60,000	教學、教師 社群、研發 教材
	成果展 掛報	件	10	1,800	18,000	成果展使用
	成果展 布置	批	1	3,000	3,000	成果展使用
						以上得相互 勻支
經常門小計					281,000	
(二) 資本門						

設 備 費	平版電	台	50	17,000	850,000	教學及線上
	腦					測驗
資本門小計					850,000	
105 會計年度					1412,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：