

## 高等教育深耕計畫110成果及111計畫書

計畫編號及名稱		D2 運動指導與比賽		計畫負責人		李秀華老師 陳月娥老師		
績效指標追蹤								
指標								指標執行概況說明
項目編號	項目	檢核方式	項目	衡量基準	110		111	
					目標值	達成值	目標值	
D2.1	體育活動辦理實務經驗	運動比賽或活動辦理之規劃、執行	園區漆彈趣味活動或在地區運動比賽活動次數	場次	5	5	6	2次園區漆彈體驗活動 1次園區趣味競賽活動 1次趣味挑戰活動 1次親子運動會園區活動
D2.2	一般民眾與弱勢族群體育運動參與	弱勢族群參與程度	提供弱勢名額運動參與人次	參與人次	16	20	20	提供20人次的弱勢名額運動參與體驗
D2.3	運動專項指導能力	運動專項指導參與程度	學生在地區專項運動指導	時數	60	60	70	共計60小時的社區桌球指導課程與社區足球指導課程
110年執行成果								
目標與策略		<p><b>提供運動指導：</b>依本系學生的專長，提供運動教學指導給民眾參與，除了桌球教學之外，今年新增足球及自我筋膜放鬆的課程，讓民眾可以接觸不同項目的運動，也可以引起興趣、促進運動風氣。</p> <p><b>多元活動體驗：</b>假日時提供多元的運動體驗活動，讓民眾可以全家大小一同接觸更多運動知識，除了可以有新的運動體驗，還能讓家長與孩童一起同樂，並配合本系學生的介紹，帶給民眾良好的運動經驗。</p>						
成效與改變		<p>107年度：辦理2次中正體育園區漆彈體驗活動、1次中正體育園區棒球比賽及1次社區運動指導課程，共計200人次參與。</p> <p>108年度：辦理3次中正體育園區漆彈體驗活動、2次中正體育園區拔河體驗活動、2次中正體育園區棒球比賽、1次青少年棒球講座及1次社區運動指導課程，共計300人次參與。</p> <p>109年度：辦理2次園區趣味競賽活動、2次社區運動指導課程、1次園區漆彈、棒球體驗活動、1次親子運動會園區活動，共計405人次參與。</p>						

	110年度：辦理2次中正體育園區漆彈體驗活動、1次園區趣味競賽活動、1次趣味挑戰活動、1次親子運動會園區活動、1次社區指導。在疫情的影響之下，依舊吸引到許多民眾參與。做好防疫措施之下持續提供安全的休閒活動給社區居民和親子一同體驗。
<b>問題與分析</b>	近幾次活動因為人潮眾多，造成大排長龍的現象，讓參與民眾等待時間較長，未來需再注意人流控制與關卡道次數量。
<b>評估與精進</b>	本計畫活動吸引的民眾日益增加，未來可以提供更加多元的活動，讓民眾可以接觸到更多不同的運動，也可以為活動設計年齡限制，讓不同年齡層的民眾體驗不同的內容。
<b>111年計畫書</b>	
<b>績效目標</b>	<p>一、111年目標辦理運動比賽或活動場次為6場，使本系學生得有效利用課堂之所學，提升專業能力。</p> <p>二、111年目標提供弱勢族群參與人次為20位，積極主動進入合宜住宅進行運動課程指導，使弱勢族群更容易吸收運動專業知識，並培養相關運動產業人才。</p> <p>三、111年目標培養學生運動專項指導能力時數為70小時，透過進入社區進行運動課程指導，兼顧在地關懷之責任，並使學生結合在校所學，進行專業運動指導，培養解決問題之關鍵能力。</p>
<b>策略</b>	學生以在校所學舉辦不同類型運動體驗活動、運動賽事與積極主動進入社區鎖定弱勢族群進行運動指導，除承擔起大學社會責任主軸之一的「關懷在地」，更兼顧了大學社會責任內另一主軸「培育人才」，透過一次又一次的實務經驗使學生專業更上一層樓，培養出解決關鍵問題之能力，透過發揮學校訓練、教育以及服務回饋之功能，促進全民健康樂活之精神，共創學校與在地雙贏局面。
<b>預期成效</b>	期許透過前幾次的漆彈體驗活動、親子體驗活動、社區運動指導和比賽等服務及推廣，有效提升在地運動風氣，總參與人數可有所提升，並凝聚學校與在地認同，攜手打造卓越的社區環境以及更優質友善的校園。
<b>亮點特色</b>	以實務辦理的經驗提升學生學習之動機，透過自身專業能力服務社區，並培養關鍵解決問題之能力，使學生於未來就業或生活實用中，均可獲得最大利益。