**實踐大學新鮮人營隊 ｢Freshman Project｣ 實施計畫**

1. **計畫緣起**

許多剛上大學的新鮮人，由於高中與大學課程內容的落差，因而無法順利銜接大學生活與適應不同的學習模式和態度。為幫助大一新生瞭解所選領域之課程內容以及提高他們的學習熱誠，有其必要在剛入學階段期間，透過學系專業領域的引導探索，並學習培養大學應有的學習方法，使其具備良好學習心態，啟動全新的大學學習生活，進而在專業領域中汲取必備的知識和養分。

1. **計畫目標**

本計畫新鮮人營隊「Freshman Project」旨在提供實務專案及實作導向的課程設計，培養學生具備創新思維、問題解決、團隊合作、溝通表達等軟實力。透過學習活動讓大一新生於開學前體驗大學學習氛圍，增加學生對學系課程的瞭解與認同，及早建立學習目標與策略。

1. **預期效益**
2. 學校與院系所部分
3. 促進新生對系所的認同及向心力。
4. 增加學系與學生之間的交流，使學生能夠充份運用系所資源。
5. 建立與強化學生更多元的學習及研究方式。
6. 培育可順利與產業接軌，具備複雜問題解決能力的畢業生。
7. 學生
8. 讓新生入學前體驗大學學習氛圍。
9. 增加對學系的瞭解與認同。
10. 認識大學的學習環境與需具備的心態。
11. **培養具備創新思維、問題解決、團隊合作、溝通表達等軟實力**。
12. **運作機制**

為能促進本計畫目標之達成，各系可針對學系特色及發展目標，設定適合各系的營隊課程。

1. 實施方式：
   1. 申請期間：於教發中心公告申請期間，各系彙整資料遞送教發中心。教發中心登錄審核通過後，各系依自行排定日期舉行新鮮人營隊「Freshman Project」活動(開學前執行完畢)。(申請表格如附件一)
   2. 執行時間：於學校開學前依各系所自行擇日舉行。(建議新生始業輔導前一週至正式開學日期間)。
   3. 執行內容：
      1. 各系之營隊課程以Project（專案、專題或其他等）方式執行，帶領大一新鮮人認識課程與Project執行的關聯和意義。
      2. 實施過程及內涵需包含：創新思維、問題解決、團隊合作、溝通表達，並結合各系專業內容。
      3. 各系營隊可搭配系所內外的競賽活動。
      4. 每一營隊課程總時數至少需逹8小時以上。
2. 核報方式

每學系新鮮人營隊 ｢Freshman Project｣經費補助得視經費狀況予以調整。各系核銷經費同時應依序繳交：

* 1. 新鮮人營隊 ｢Freshman Project｣活動成果報告(附件二)
  2. 新鮮人營隊 ｢Freshman Project｣活動紀錄表(附件三)
  3. 新鮮人營隊 ｢Freshman Project｣簽到表(附件四)

1. **經費來源**

本要點所需之補助經費，由系所經費及教育部相關計畫之經費執行。經費規畫每系各營隊補助5000元，一系至多提報二營隊共一萬元補助額。

1. **本計畫經管考會議通過後實施，修正時亦同。**
2. **經費使用核銷說明**

高教深耕計畫活動內容需符合教育部補助及委辧經費編列基準。(附件五)

1. **聯絡人資訊**

高教深耕計劃辦公室 林采羚 分機：2633 mail：jessicalin@g2.usc.edu.tw

高雄教學發展二中心 張譯丹 分機：3174 mail：momb1027@g2.usc.edu.tw