

102-105 年度技職校院區域教學資源中心計畫 主軸二

活動執行成果及經費核銷表

活動名稱	日本文化創意體驗-cosplay			辦理日期	102 年 10 月 30 日
主辦單位	應日系	承辦人	陳語彤	辦理時間	週三 11:45 至 15:30
活動內容	為提升學生的日語學習興趣以及日語的運用能力，並激發學生的創意能力以及瞭解日本文化，辦理「日本文化創意體驗-cosplay-」活動			活動地點	D0508 教室
				核准文號	AA1020011376
分項計畫別	<input checked="" type="checkbox"/> 分項計畫一、建立墨翟師徒制度「尖兵」師生團隊 <input type="checkbox"/> 分項計畫二、推動職場無縫接軌之學習導航 <input type="checkbox"/> 分項計畫三、強化本位課程內容—提升學生核心能力的培育 <input type="checkbox"/> 分項計畫四、精進學生職場基本／核心能力與國際化的競爭能力 <input type="checkbox"/> 分項計畫五、精進實務職能的教學品保 <input type="checkbox"/> 分項計畫六、實作導向職能學習品保計畫				
參加對象統計					
1. 主辦學校教師人數：1 人		4. 校內教職員人數：0 人		5. 跨校學生人數：0 人	
2. 主辦學校學生人數：68 人		6. 其他(請自行填入身分別：如廠商或校友等)：0 人			
3. 跨校教師人數：0 人					
計畫書所編列之預期成效	本活動之實際成效			目前已達累積之實際成效	
1. 透過 cosplay 的角色扮演，激發學生的創意能力。 2. 藉由上台走秀以及用日語說明扮演的角色等過程，培養學生具備運用日語的能力。 3. 提升學生「說」的技能之效果。 4. 激發學生創作與研發的職場能力。	1. 透過 cosplay 的角色扮演，激發學生的創意能力。 2. 藉由上台走秀以及用日語說明扮演的角色等過程，培養學生具備運用日語的能力。 3. 提升學生「說」的技能之效果。 4. 激發學生創作與研發的職場能力。			1. 辦理 1 場次日本文化創意體驗-cosplay 活動。	
活動成效					
一、透過 cosplay 的角色扮演，激發學生的創意能力。 二、藉由上台走秀以及用日語說明扮演的角色等過程，培養學生具備運用日語的能力。 三、提升學生「說」的技能之效果。 四、激發學生創作與研發的職場能力。 (請詳細列出，至少四點)					

102-105 年度技職校院區域教學資源中心計畫 主軸二

活動執行成果及經費核銷表

活動經費項目	請購金額(元)	核銷金額(元)	餘額(元)	備註
1 膳費	4,550	4,550		
2 雜支	7,000	7,000		
小計	11,550	11,550		

活動檢討報告

一、本活動對學生/教師之助益為何？

透過日本文化創意體驗-cosplay 活動激發學生的創意能力及日語說的能力。

二、本活動如何強化在日後辦理相關活動時成效之提昇？

日後可以多辦類似活動，讓更多人參與。

三、其它？

無。

活動附件

一、照片 4-6 張

格式：限 jpg 或 png 格式，每張勿超過 2MB，照片寬度設定為 1200 像素。

說明：請加註日期，中文字以 15 字為限，如：1020619 輔導班上課情形-1。

二、海報

三、講義

四、(其它附件資料)

請活動承辦人上傳活動附件至 iLMS 創新社群平台。

檢核是否已上傳，完成請打勾：是 否

承辦人：

組員陳語彤 11120850

單位主管：

主任邱俞環 11120850

(簽章)

※活動成效請儘量以條列式述明：辦理該項活動之方式、參與人員數、成果或研討會重要結論及建議等(如篇幅不足,請自行調整格式或另頁繕附)。

102-105 年度技職校院區域教學資源中心計畫 主軸二

活動執行成果照片

日期 時間	102 年 10 月 30 日 週三 11:45~15:30	活動名稱	日本文化創意體驗-cosplay 活動
分項計 畫	分項計畫一、建立墨翟師徒制度「尖兵」 師生團隊	活動地點	D0508 教室
			
1021030 日本文化創意體驗-cosplay 大合照 1		1021030 日本文化創意體驗-cosplay 大合照 2	
			
1021030 日本文化創意體驗-cosplay 大合照 3		1021030 日本文化創意體驗-cosplay 大合照 4	