

國立東華大學教學卓越中心
113-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：林家五
單位：企業管理學系

目錄

壹、113-1 期末成果報告確認-----P.3

貳、執行成果總報告-----P.4-6

**國立東華大學-三創教學課程
113-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：組織行為		
授課教師：林家五		
服務單位：企業管理學系/林家五		
班級人數:20 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

符合 SDGs 的良好健康與和福祉及優質教育，同時課程培養學生溝通表達、問題解決與資訊科技應用的能力。

利用 AI 擔任組織行為診斷的小助理，協助學生提升校園球隊/社團的表現

學校的球隊或社團，是一個具體而微的組織，雖然不像企業以營利為目標，但本身亦具有具體的組織目標，績效的標準。組織行為主題中，像是領導、動機與激勵、團隊合作、溝通與衝突、個別差異等，都是會影響學生球隊表現的重要因素。本計畫規劃讓學生在前半學期修習組織行為各領域的重要知識與技能，接著要求學生在分組後在校園中尋找一個對象的球隊或社團，作為其提供管理行為診斷服務的對象。接著利用生成式 AI 作為管理診斷的小助理，學生可以將從球隊身上觀察到的問題，搭配課程學習到的組織行為知識，在 AI 上提出問題，在檢核答案的適切性後，修正診斷的工具，然後再讓球隊去執行管理上的建議。由於，本課程的修課學生是東華的國際生，上課時所使用的語言是英文，所以，藉由此種與球隊的管理診斷上互動，可以讓東華本地的學生，有機會與外國人練習英文的溝通，也可以讓外籍生有機會與台灣學生練習中文的互動。

二、特殊創意/活動規劃

本課程規劃的創意與創新是，利用生成式 AI 來擔任組織行為診斷的小助理，讓學生熟悉 AI 在管理上的應用。另外，讓學生以球隊為對象，扮演管理顧問的角色，也是一種教學上的創新。其他外溢的創生，則是藉由外籍生（修課學生）與本地學生（球隊成員）的互動，可以讓外籍生增加練習中文機會，讓台灣學生增加練習英文的機會。當然，彼此熟悉之後，也可以增加東華此大家庭的凝聚力。

三、教學策略/教學方法

前半學期安排章節課程帶領學生認識組織行為，並搭配學生每周兩篇相關文獻導讀，期中後，透過 AI 認識讓學生可以使用 AI 幫助球隊表現。

期中後課程編排如下：

Topic 1 : Diagnosis of Sports Team's issues

Topic 2 : ChatGPT suggestions about how to lower the turnover of Sports Team members

Topic 3 : ChatGPT suggestions about how to attract newcomers to sports team

Topic 4 : ChatGPT suggestions about how to enhance the communication effectiveness in sports team

Topic 5 : ChatGPT suggestions about how to improve the leadership effectiveness of sports team leaders

四、課程/學程相關產業分析

生成式 AI (如 ChatGPT) 在學習與教育上的使用日益普及，被視為個性化學習的輔助工具，可幫助學生進行問題解決、信息整合及創新建議生成。

學生學習利用 AI 進行數據分析，有助提升問題解決能力和決策制定能力，符合未來市場對數位技能和批判思維能力的需求。

組織行為與運動團隊管理的整合趨勢：

運動管理專業化：球隊和體育團體越來越注重科學化和數據導向的管理，包括使用行為診斷工具來提高績效。

數位化診斷與建議工具：AI 技術的引入可大幅提升運動團隊的組織診斷效率，例如在出席率、流動率及領導風格等方面提供即時建議。

學生與市場需求的契合：未來運動團隊的管理者需要具備跨學科能力，能運用生成式 AI 工具進行分析與決策。

數據與科學的運動管理：

運動團隊管理趨向科學化，市場對數據驅動的決策和行為洞察需求日增。課程中的組織行為診斷能訓練學生的分析能力，也直接回應了運動管理數位化的需求。

課程訓練學生識別關鍵組織問題，並設計適當的解決策略，這與目前產業對於組織分析專業技能的需求高度一致。並且透過在課程中實際操作生成式 AI 工具（如提出針對性問題並獲取建議），學生能掌握 AI 輔助決策技能，這在未來就業市場中將成為重要競爭優勢。

五、整體活動執行成果效益

本次創新除了讓學生練習並熟悉，如何使用生成式 AI，來協助他們對組織行為相關問題，進行診斷。還有另一更大的效益，由於修習此門課程的學生，是國際碩士班學生。此創新教學方案，可以促進校內的台灣學生與外籍生互動，不僅提升學生間的情誼，更可以提升台灣學生開口說英文的能力，降低對於與外國人互動的陌生感或懼怕感。

【質化與量化指標】

- 學生能妥善利用 AI
- 對球隊進行組織行為分析並給予改善建議，幫助球隊成長與表現
- 促進本國學生與外籍學生間的溝通與交流
- 學生進行成果報告，分享其學習收穫與成長

六、多元評量尺規

Examination: 25% (one exam)

Solution Base Learning with AI : 20% (Weekly Homework)

Participation: 15% (attendance rate、quiz….)

Journal article presentation : 25%

Final Report of OB Consultation on Sports Team: 15%

七、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

多數學生表示課程設計新穎，結合 AI 應用與管理實務，有助於提升學習興趣與實際操作能力。學生之間交流活動給予正面評價，認為有助於提升溝通技巧與語言能力。

八、檢討與建議

本學期僅針對校內球隊作為協助對象，未來可以針對更多種類與不侷限於校內蒐集資料與訪談，再借助 AI 力量，達到更完善的分析與統整出對實務上有幫助之建議。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

期末進行課堂上成果報告，針對球隊進行 AI 分析其碰到之問題與如何改善。

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)

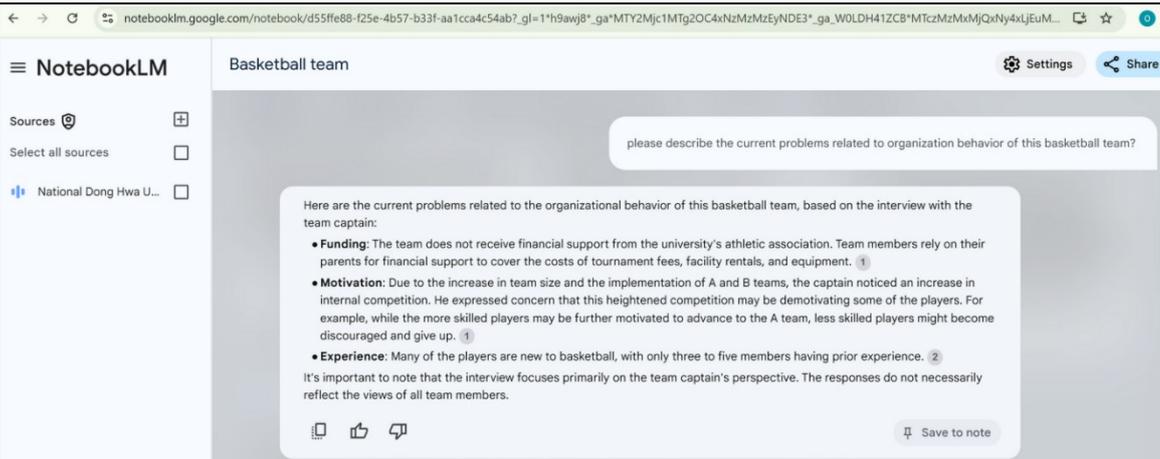
04 Assess AI's suggestions

recap

Notebook LM	Chat GPT	Perplexity	Assessment
<ul style="list-style-type: none"> - Mentorship program to support inclusivity - Leadership training for captain 	<ul style="list-style-type: none"> - Structured feedback sessions - Conflict resolution workshops - Non-basketball team-building activities 	<ul style="list-style-type: none"> - Conflict resolution training for captain - Feedback mechanisms for team dynamics and leadership 	<ul style="list-style-type: none"> - Notebook LM suggest mentorship and basic leadership training - Chat GPT balances structured feedback and conflict resolution - Perplexity delves deeper into conflict management strategies

=> Implement **regular feedback sessions** to promote transparency and continuous improvement within the team's leadership structure .

學生針對 AI 做的簡報



學生使用 AI 的截圖



活動之合照