

通識四大領域核心課程及應用課程表

98年4月15日 97學年度第4次通識課程委員會修正通過

98年9月10日 98學年度第1次通識課程委員會修正通過

領域	領域核心課程	領域應用	
		類別	課程
社會科學	*普通心理學導論	心理與知識	心理衛生導論、生死學、創造心理學、輔導與諮商原理導論、心理學導論、人格心理學導論、青少年發展與輔導導論
	*行爲科學	心理與學習	生涯發展與規畫導論、學習心理與行為改變導論、學習策略與技巧、青年的追尋與認同
	*社會科學概論	心理與生活	人際關係與溝通、溝通與領導的藝術、認識情緒與壓力管理、應用心理學、社會心理學導論、健康心理學、幼兒與老人照護
	*人類文化學	教育與知識	多元文化教育、性別教育、人權教育、道德教育、東西方教育思潮
	*行政學概論	教育與學習	圖書館與資訊檢索、數位學習與教育科技、資訊與網路科技教育
		教育與生活	家庭與親職、教育學與生活應用、教育發展與未來趨勢、網路科技與教育應用、教育與就業服務、高齡化社會與教育、社會教育、性別與婚姻、婚姻與家庭
		管理與知識	創造力原理與應用、原住民概論、社會學導論、未來學、近代文明史、東西方文化思潮、管理學概論(一般課程)、管理學概論(網路課程)、企業概論、經濟學概論、會計學概論、統計學概論、行銷管理、人力資源管理(一般課程)、人力資源管理(網路課程)、財務管理、投資學、資訊管理、企業倫理、企業之法律環境、創新管理、服務業管理、非營利組織
		管理與學習	數位學習、行爲科學與人際關係、資訊與網路科技應用、個人危機處理、學習型組織
		管理與生活	歷史與人物、人生哲學、法律與生活、哲學與生活應用、休閒管理、生命與信仰、生命倫理、數位生活、社會學與生活應用、休閒與生活、法學緒論、智慧財產權、新聞傳播與社會、領導統御、領導與生活、女性人權、社會學名著與電影賞析、後現代美學、人權理論與實務

領域	領域核心 課程	領域應用	
		類別	課程
藝術人文	<ul style="list-style-type: none"> * 藝術鑑賞 * 文學鑑賞 * 地方與文史 * 地方與藝術 	哲學與人生	哲學概論、中國哲學史要、西洋哲學史要、中國思想與人生、易經與人生、東西文化透視 倫理學、應用倫理學、環境倫理學 生活美學、時尚美學 理則學、思維方法 宗教與人生、聖經與人生、 <u>佛教與人生</u> 、台灣民間宗教、希臘神話與哲學
		文學與文化	詩歌的世界、小說的世界、散文的世界、戲劇的世界 台灣文學與台灣的歷史文化、方言與文學、宮崎駿動畫中的原點、中西鬼怪文化比較
		語言與文化	基礎日語、基礎法語 台灣文化-西方觀點、韓國社會與文化、日本社會與文化、美國文化選讀、華語文教學概論、國語正音及表達訓練
		地理景觀賞析	台灣史、歷史與生活、地方開發史、地名賞析、寶石學通論
		視覺藝術鑑賞	視覺藝術概論、視覺藝術與生活、書藝與生活(一般課程)、書藝與生活(網路課程)、電影與人生、 <u>交趾陶藝術創作與欣賞</u>
		音樂鑑賞入門	音樂與生活、戲劇音樂賞聆、爵士與流行音樂欣賞
生命科學	<ul style="list-style-type: none"> * 認識生命科學 * 飲食與健康 * 生物多樣性 * 自然資源保育 * 環境科學概論 	生化科技與健康	生物科技與生活、奈米生物科技、基因奧秘、人體生理與健康、認識疾病、認識慢性疾病、運動傷害、中草藥資源與應用、中醫概論、中西藥物濫用防治法、醫學常識漫談、生物技術與生物產業
		飲食與健康	認識食品、植物與糧食、蔬果品質與保鮮、膳食設計與製備、食品安全概論、食物中毒概論、食品與癌症、飲食與體重控制、茶產業資源與應用
		動物與人類	水體生物概論、水生生物與生活、台灣海洋生物多樣性、認識水生無脊椎動物、水產養殖概論、認識觀賞魚、認識動物、動物保育與福利
		植物與生活	認識植物、香草植物、認識藻類、花花世界、森林與健康、森林美學、有機農業與生活、木質製品與生活、紙質文物之保存與維護、日本花道理論與實作、生活與園藝(一般課程)、生活與園藝(網路課程)
		環境與健康	台灣與海洋 ¹ 、生命與環境、環境安全與健康、 <u>永續綠建築概論</u> 、原住民生態智慧、人因環境安全與衛生 ² 、天然災害與防災科技教育 ³

註 1.教育部優質通識課程

註 2.申請教育部安全衛生通識課程

註 3.教育部「防災科技教育深耕實驗研發計畫」

領域	領域核心 課程	領 域 應 用	
		類別	課 程
物質科學	*數理邏輯	總論	動手動腦話科學、科技爭議與現代生活
	*地球科學概論	數學	數學與生活、統計與人生
	*物理科技導論	地球科學	氣象與生活、天文學
	*化學與生活	物理	天文與星象、物理與資訊科技、科學與生活
	*中西科學發展	化學	材料與生活
	*電腦科技	資訊	網際網路導論(一般課程)、網際網路導論(網路課程)、認識程式設計、商用套裝軟體應用、數位內容製作、e世代網路生活、數位遊戲製作、數位攝影與影像處理、網路軟體應用、科技法律與高科技專利