

会计专业

《团队建设》课程标准

课程名称：与人合作

适用学生：会计专业一年级学生

课程学时：51

一、概述

（一）课程性质

《团队建设》是高职会计专业设置的一门专业课程，其任务是培养学生的团队合作意识，并掌握团队合作的技巧和方法等

（二）课程基本理念

本课程定位为：

通过本课程的教学，帮助学生了解各项团队合作的技巧，培养团队合作的意识。

（三）课程设计思路

1、本课程的设计总体要求是：以就业为导向，以能力为本位，以职业技能为主线，以单元（项目）课程为主题，以夯实基础、适应岗位为目标，尽可能形成模块化课程体系。

2、本课程以能力训练为基本目标，彻底打破按学科和理论体系设计课程的模式，按照初学者的认知规律，以团队合作技巧的各个模块设计学习单元。

二、课程目标

（一）总目标

以职业活动为导向，以职业能力为本位，通过模拟职业活动过程的教学，通过以任务驱动型学习为主的实践过程，在一定的知识和理论指导下，获得现实职业工作场所所需要的职业能力。

（二）具体目标

1、知识教学目标

- （1）掌握计划、执行任务、检查效果
- （2）制订计划、完成任务、改善效果
- （3）调整计划、控制局面、达到目标

2、能力培养目标

具备团队合作的各项基本能力。

三、内容标准

模块一：课程简介

（一）项目任务

心灵手巧

（二）学习目标：

帮助学生了解学习该门课程的原因，了解该门课程不同于其他课程的学习方法，初步体验本课程的授课方式

（三）学习任务：

参考学时	3
道具	拼图玩具+说明书 4 套、大信封 4 个
实施过	1、 全班分为 ABCD 四组，其中 A 组 3 人，B 组

程	<p>8人，C组12人，剩下的人数组成D组（按照座位从第一排随机点人组成即可）</p> <p>2、每组将得到一个信封，里面是一套积木和一张说明书。各组的任务是按照说明书上给出的拼图样式，动手完成拼图，每完成一个图形请用手机拍照，以备清点</p> <p>3、限时10分钟，拼出图形最多的小组胜出，奖励是每人一个筹码</p> <p>4、讲究速度的同时也讲究质量，凡是摆放松散、不成形、与原图差异大的图形将被淘汰</p>
相 关 知 识	<p>基本知识：</p> <p>团队合作的重要性、规律性</p>

模块二：团队合作基本技巧

（一）项目任务

寻宝大挑战

（二）学习目标：

帮助学生明确合作中，顺序与步骤的明确、分工的技巧与讲究、个人与团队的冲突处理、正确处理与对手的关系，同时善于抓住机会

（三）学习任务：

参 考 学 时	3
---------	---

道具	塑料袋若干（每组一个），任务书若干（每组一张，参本文档最后表格）。彩笔大白纸（用于总结讨论）
实施过程	<p>1、每组按照任务书上列明的清单，搜集物品放进袋中，总共 30 种，限时 20 分钟</p> <p>2、活动的区域范围：校内，不允许出校门</p> <p>3、得分最高的小组胜出</p> <p>4、可以集不齐 30 样，但不能超时</p> <p>5、澄清：强调种类，不是强调个数，必须按照要求尽量每种都拿，但每种只需要一个。</p>
相关知识	<p>基本知识：</p> <p>繁杂任务中对各步骤完成顺序的确定、合理的团队分工要求明确队友性格特质</p>

模块三：明确合作目标

（一）项目任务

A4 之塔

（二）学习目标：

团队运作中目标的重要性，眼光应该关注团队的目标

（三）学习任务：

参考学时	3
道具	A4 纸、剪刀、双面胶、文具尺，每组各一

实施过程	<p>1、用 A4 纸造出一座塔</p> <p>2、不可采用其他物品支撑的情况下，最高的小组胜出</p> <p>3、塔必须是直立的状态</p>
相关知识	<p>基本知识：</p> <p>明确细节与目标的相互关系，防止反次为主</p>

模块四：团队内部的合作与对立

（一）项目任务

联手降竿

（二）学习目标：

本节主要介绍团队中两种不同的风格：合作型和对立型，通过介绍两种类型的风格形成的原因，帮助学生避免团队对立的产生

（三）学习任务：

参考学时	3
道具	竹竿或塑料杆一支，长约 1.8~2 米
实施过程	<p>1、至少 4 人，站成一排</p> <p>2、每人左手拇指托竿，手背朝上</p> <p>3、连续蹲站，竿随人动，必须行动一致。次数最多的小组胜出</p>
相关知识	基本知识：

识	合作风格的来源、对立的来源
---	---------------

模块五：明确合作角色

(一) 项目任务

进化论

(二) 学习目标：

合作常见的角色分类，及如何在团队中既找准自身的定位，又能了解包容其他成员的差异性

(三) 学习任务：

参考学时	3
道具	无
实施过程	<p>全体同学参加，形式猜拳。由鸡蛋进化到凤凰</p> <p>鸡蛋（双手抱肩）—小鸡（展开翅膀）—大鸡（头顶鸡冠）—凤凰（脱离生死循环，站到教室后面）</p> <p>开始时所有人从鸡蛋开始进化，进化到凤凰为止。</p> <p>决定进化的是猜拳的结果——赢的进化，输的退化。</p> <p>过程中不分组别，但只能与自己同级别的人来猜拳。</p> <p>到全场剩下（组数-1）人，游戏停止。全部组员脱离循环的小组获胜</p>
相关知识	<p>基本知识：</p> <p>对合作角色的定位、对队友性格特质的解读与包容</p>

模块六：达到相互信赖

（一）项目任务

听音下楼

（二）学习目标：

团队中的信赖非常重要。进而了解：信赖的建立来自于你的恪守本分、遵守承诺、恭谦待人

（三）学习任务：

参考学时	3
道具	眼罩 8 个
实施过程	<ol style="list-style-type: none">1 一人蒙眼，听从另一人的指挥下楼。快者胜出。2 只许单向语言沟通，不许身体接触3 每小组按 2+2+2 的模式安排人选，其中前两对拍档以接力的形式下楼（4 楼为交棒地点），另外 2 位，一位担当计时员，一位担当监督员，各小组的监督员交替使用（连环错位使用，即一组监二组，二组监三组……）4 挑战失败：扯下眼罩、蒙眼人开口说话、身体接触、摔倒
相关知识	基本知识： 如何建立信赖关系

模块七：检查效果

(一) 项目任务

重温飞翔梦

(二) 学习目标:

当完成任务之后应及时对完成效果进行检查,包括两部分内容:
及时汇报进度、正视自身短处

(三) 学习任务:

参考学时	3
道具	每组: 6 张全开报纸、一把剪刀、一把尺子
实施过程	<p>1 速度:规定时间 15 分钟,分给大家的是 6 张大报纸。看大家能否折完</p> <p>2 规格: 在不用尺子测量的情况下, 请按以下规格设计你的飞机: 长$\geq 10\text{cm}$</p> <p>3 每组派出一位质检员, 不参与折纸。游戏进程中负责监督有无小组抢先动手(或违规使用工具测量), 任务完成后负责最后飞机的质量检查</p> <p>4 (15 分钟后) 游戏结束: 各位质检员请测量所负责小组的飞机质量, 不合以上条件的, 直接淘汰。合格的则由质检员拿在手中, 不再允许该组成员对飞机的结构进行修改</p> <p>5 剩下的飞机, 并非全部算数。既是飞机, 就必须能达到最基本的一个效果: 能飞。所以, 接下来, 请各</p>

	小组，带着你们的飞机轮流走上讲台，将你们的飞机进行试飞。能飞过本教室前4排的飞机数最多的小组胜出。每架飞机只有一次试飞的机会。试飞过程请各组安排一位同学清场避免飞机被其他小组捡走。
相关知识	基本知识： 报告工作进度的方法、正视自身短处

模块八：与人相处

（一）项目任务

角色扮演

（二）学习目标：

如何与两类特殊人群相处：地位低下者和“贵人”

（三）学习任务：

参考学时	3
道具	无
实施过程	<p>以下为大家设立一共四个场景，请以小组为单位，对其中一个场景进行角色扮演。稍后上台来像演小品一样地来跟我们同学们展示。我提供的是一个开头，那么大家可以自由发挥，时长不限，结局也不限。每个场景，要每个小组出至少两位同学上来扮演。</p> <p>场景一：购物广场，保安阻止一位顾客抽烟。</p> <p>场景二：餐厅，一位顾客因觉得上菜速度慢向服务员</p>

	<p>催促。</p> <p>场景三：写字楼，清洁工正在拖地，一位来宾正要从未干的地板上经过</p> <p>场景四：超市，收银员用糖果代替找零，向一位顾客支付</p>
相 关 知 识	<p>基本知识：</p> <p>与地位低下者相处、与贵人的相处</p>

四、实施建议

（一）教学建议

1. 参考学时和学分

参考学时：51 学时

学分：3 学分

2. 教学方法

以项目教学和案例分析相结合的方式组织教学。采用理论实践一体化教学模式，充分运用多媒体等教学手段。讲授基本知识点时，要结合具体实际多举例、恰当运用类比，并采用高清晰度大屏幕投影进行教学。

（二）考核评价建议

平时考核和期末调研报告写作考核相结合。

（三）其他建议

原则上教师应该遵照教学大纲的要求，以及大纲所确定的基本内容完成教学任务，但对教学内容的顺序安排，教学时数的分配等方面，可根据实际情况灵活处理。