



主题团日活动

策 划 书

营造良好的学习氛围

——创造“无机”课堂

——14级金融学三班团支部

目录

一. 活动背景	3
二. 活动目的	3
三. 活动主题	3
四. 活动时间及地点	3
五. 人员分工安排	3
六. 前期准备	4
七. 活动流程	4
八. 后期工作	6
九. 应急方案	6
十. 附件	6

一. 活动背景

学风,是一个班级的灵魂所在,是一个班级的立班之本。良好的学习氛围是同学们专心学习的必要条件。而当下,随着智能手机的普及,部分大学生在课堂上成为“低头族”、“拇指族”,听课效率十分低下。恰逢学校的教学质量年,学院积极开展有关学风建设的各项活动,为营造良好的学习环境做出不懈的努力。借此契机,14 级金融三班将开展主题为“无机课堂,有机生活”主题团日活动,以提高同学的学习效率,营造良好的课堂环境。

二. 活动目的

通过此次主题团日活动,旨在提高学生的课堂听课效率,降低同学课堂“使用”手机的频率,拒绝做手机的“奴隶”,不做“低头族”,营造良好的学习环境。

三. 活动主题

无机课堂,有机生活

四. 活动时间及地点

时间:2016 年 5 月

地点:经管教室

五. 人员分工安排

策划组:

刘伟(团支书):负责主题团日活动的策划,组织主题班会

常亮(副团支书及组织委员):负责主题班会 PPT 的制作

王娴静(副班长):负责游戏环节的设计

物资组：

李丑丑（生活委员）、王娴静（副班长）：负责互动环节物资准备，礼品的购买

宣传组：杨丹丹（宣传委员） 在班级微博，微信平台进行宣传

主持人：刘伟 谭雪娇（班长）主持班会、维持班会秩序

六. 前期准备

1. 完成主题团日活动的策划，PPT 的制作
2. 提前申请好教室，班会的时间、地点通知到位
3. 物资的准备，礼品的购买，小票收据的保管

七. 活动流程

（一）主题班会：

1. 主持人简单介绍此次主题班会的目的，并宣布班会开始（4 分钟）
2. 班长就班级学风建设问题进行针对性发言（3 分钟）
3. 学习委员首谈“无机课堂”的意义（3 分钟）
4. 发放便贴，写出大家在课堂上用手机最常做的事（5 分钟）
5. 游戏环节，增强班会的趣味性（10 分钟）

（游戏环节期间，班长，支书收取便贴，进行情况的汇总）

6. 班长针对便签内容总结发言（3 分钟）
7. 学生代表浅谈对“无机课堂”的认识（互动）（10 分钟）
8. 播放与主题的相关视频（2 分钟）
9. 支书做总结发言，并呼吁大家践行“无机课堂”，并宣传接下来的“无机课堂周”计划。（10 分钟）

（二）无机课堂周

为将“无机课堂”主题班会落到实处，开展为期一周的“无机课堂周”活动。

内容：以宿舍为单位在课前将手机交给指定班委保管，每个宿舍指定一人留有手机，用于资料的查找、上课拍老师的板书、知识点。根据每个宿舍的履行情况，评选出先进的个人和先进宿舍予以奖励。

规定：

1. 指定班委（班长，副班长，支书，副支书，学习委员）每人负责一天的手机保管工作，并做好手机上交情况的登记。
2. 每个宿舍可以留手机的同学，由舍友指定；或者由宿舍成员轮流持有手机，每人一天。
3. 先进个人：5 人 先进宿舍：3 个

评分细则：

积分制

个人：

1. 一节课向指定班委上交手机的+1
2. 宿舍集体按规定全都上交的每人+0.2
3. 用多部手机作弊的发现后-1.5

宿舍集体：

1. 每堂课上交手机宿舍集体+4, 3, 2, 1（按上交手机人数算）
2. 宿舍集体上交满一天+1，满两天+3，满三天+6，满四天+10，满五天+15

根据积分的多少，确定先进个人和先进宿舍

在“无机课堂周”结束后，大家仍然可以将手机交由班委保管，班级会根据具体的情况对优秀的个人予以奖励，以求良好学风的长期保持。

（三）其他活动

1. 通过班级微信平台定期为大家推荐励志电影，书籍，财经新闻
2. 定期举办班级学习经验交流会

八. 后期工作

1. 整理物资，打扫教室；
2. 整理班会视频及照片，并及时向老师反映班会成果；
3. 统计“无机课堂周”的参与情况，评出优秀个人和宿舍。
4. 将本次主题团日活动在班级微博，微信中推送，让更多的人了解此次活动，扩大活动的影响力；
5. 总结本次主题团日活动的优点与不足。

九. 应急方案

1. 若游戏时长过长，可适当删减游戏的时长；
2. 若现场太吵闹，主持人应维持秩序；
3. 若班会气氛太沉闷，主持人进行调节气氛，班委们首先积极参与；

十. 附件

预算表：

物品		数量	单价	费用
班会互动 奖品	笔记本	2	5	10
	作业纸	5	2	10

2014 级金融三班“无机课堂”主题团日活动

	中性笔	10	1.5	15
无机周奖品	作业纸	20	2	40
	笔记本	2	10	20
	计算器	3	35	105
				合计：200

游戏环节：

1. 定时炸弹

两队各派出三名队员参加一轮游戏。事先在手机设置一个闹铃，时间由主持人定。由第一个人拿着手机问任意一个人问题并把手机交给他，拿到手机的人必须回答完问题并给下一个人提出问题后才能把手机给他，最后闹铃在谁的手中响了，那个人就 OUT。根据 out 顺序排名，排在前面的人有优先选择奖品的权力。

2. 财经新闻 PK

每个宿舍指定一名同学向大家分享最近一周的财经新闻，并提出对该新闻自己的见解。之后大家根据同学对新闻的分析情况进行投票，选出 pk 赛的前三名，对他们及所在的宿舍进行奖励。