

淡江大學 101 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習原理	授課 教師	黃雅萍 HUANG YA-PING
	E-LEARNING THEORY		
開課系級	教科一碩專班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXJ1A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習應用、專案管理評鑑與學術研究寫作之人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 能妥善應用教學相關理論與方法並據以進行教學設計。</p> <p>B. 能具備教育研究與寫作能力。</p> <p>C. 能理解並應用各種數位學習的理論與方法。</p> <p>D. 能結合理論，設計與發展符合使用者需要之數位學習教材。</p> <p>E. 能具備數位學習專案管理與評鑑的能力。</p> <p>F. 能具備人力資源專案管理與評鑑的能力。</p> <p>G. 能具備團隊領導與溝通的能力。</p>			
課程簡介	<p>面對網路時代五花八門的科技工具與數位教材，我們該用甚麼角度及學理對新科技進行審視與判斷，是身為數位時代的教學工作者應具備的基本素養。本課程介紹數位學習的相關理論及數位學習原理的應用原則，同時探討教育科技領域中，資訊融入教學的相關問題與新興議題。透過課程內容與討論互動，同學可深入思考數位教材與新科技對學習的意義，及對教育、訓練、補教工作者之衝擊與因應。</p>		
	<p>This course addresses learning theories appropriate for e-learning environment. Students will have the opportunity to illustrate various perspectives represented by these theories and apply them to their teaching in terms of analyzing and solve e-learning problems.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	1、瞭解數位學習的基本概念與趨勢	1、 Understanding the concept of e-learning	C2	ACG
2	2、瞭解數位學習的相關學習理論	2、 Understanding learning theories appropriate for e-learning environment	C2	ACG
3	3、瞭解數位原生代的學習特質	3、 Understanding the characteristics of digital natives	C2	ACG
4	4、應用數位學習的相關理論進行資訊融入教學	4、 Utilizing e-learning theories in the domain of technology integrating instruction	C3	ACG
5	5、應用數位學習的相關理論來分析與評鑑數位學習的教學設計與數位學習環境	5、 Application of e-learning theories in analyzing and evaluating instructional design and learning environment of e-learning	C5	ACG

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	1、瞭解數位學習的基本概念與趨勢	講述	紙筆測驗、報告、上課表現
2	2、瞭解數位學習的相關學習理論	講述	紙筆測驗、報告、上課表現
3	3、瞭解數位原生代的學習特質	講述、討論	紙筆測驗、報告、上課表現
4	4、應用數位學習的相關理論進行資訊融入教學	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、報告、上課表現
5	5、應用數位學習的相關理論來分析與評鑑數位學習的教學設計與數位學習環境	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◇ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◇ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/02/18~ 102/02/24	Basic Concepts and Future Trends of E-Learning	教室上課
2	102/02/25~ 102/03/03	Promises of Multimedia Learning (ch1)	教室上課
3	102/03/04~ 102/03/10	Multimedia Instructional Messages(ch2)	網路上課
4	102/03/11~ 102/03/17	A Cognitive Theory of E-Learning(ch3)	網路上課
5	102/03/18~ 102/03/24	Multimedia Design Principles and Spatial Contiguity Principles(ch4,5)	網路上課
6	102/03/25~ 102/03/31	Multimedia Principle (Temporal Contiguity & Coherence)(ch6~7)	網路上課
7	102/04/01~ 102/04/07	Multimedia Principle (Modality & Redundancy)(ch8~9)	網路上課
8	102/04/08~ 102/04/14	Principles of Individual Differences and Multimedia (ch10~11) 公告下週討論活動進行方式	網路上課
9	102/04/15~ 102/04/21	討論 Digital Natives	網路討論
10	102/04/22~ 102/04/28	期中考週	平台測驗
11	102/04/29~ 102/05/05	小組討論：教育科技在職場應用的idea分析	教室上課
12	102/05/06~ 102/05/12	Learning Theories of E-Learning	網路上課

13	102/05/13~ 102/05/19	Web2.0 tools and E-learning	網路上課
14	102/05/20~ 102/05/26	New Technologies, simulation, games and E-Learning	網路上課
15	102/05/27~ 102/06/02	演講(邀請中)	教室上課
16	102/06/03~ 102/06/09	Big Six and Webquest	網路上課
17	102/06/10~ 102/06/16	Digital Citizenship and Creative Rights	網路上課
18	102/06/17~ 102/06/23	期末考週	網路上課
修課應 注意事項	<p>成績項目說明：          平時評量10%：線上參與15%          出席評量30%：凡按時閱覽教材者得分          期中評量25%：open book線上測驗(考試時間48hrs)          實體討論10%：0430小組討論          期末評量25%：ppt上傳及線上 voice thread presentation(2分鐘,5~10張slides,W11~W17心得報告)</p> <p>※以上內容、進度、作業與成績考核教師將依實際上課狀況彈性調整。          ※請勿無故缺席,每無故缺席一次依校規扣總分3分,缺課3次以上期末扣考。          ※線上課缺席係指未在規定時間之內上線看完教材(依Moodle登錄為基準)          ※非法影印是違法的行為。請勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>		
教學設備	電腦、投影機、其它(Moodle 平台)		
教材課本	Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.		
參考書籍	Bransford J.D., Brown, A.L., Cocking R.R., Donovan M.S., & Pellegrino J.W. (2004). How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. (學習原理：心智、經驗與學校, 鄭谷苑等譯)。台北：遠流。 Jensen E. (2003). Teaching with the Brain in Mind. (大腦知識與教學, 梁雲霞譯)。台北：遠流。 Mayer, R. E. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press. Mayer, R. E. (1991). Educational Psychology: A Cognitive Approach. (教育心理學—認知取向, 林清山譯)。台北：遠流出版社。 高熏芳主編(2013)數位原生的學習與教學。高等教育出版。		
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 %    ◆平時評量：10.0 %    ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈0430實體討論〉：10.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>		