

淡江大學 105 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位內容設計專題研究	授課 教師	徐新逸 SHYU HSIN-YIH
	SPECIAL TOPICS ON DIGITAL CONTENT DESIGN		
開課系級	教管一博士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDXXD1A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培養具教育研究與論述能力的人才。</p> <p>二、培養具教育相關理論之理解與應用能力的人才。</p> <p>三、培養具教育實踐與服務能力的人才。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 教育研究與論述的能力。</p> <p>B. 教育相關理論之理解與應用的能力。</p> <p>C. 教育實踐與服務的能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程將培養學生理解與數位內容相關之研究議題與應用能力。課程內容包含：學習本質,資訊教育總藍圖, 分析資訊教育相關之國際趨勢及各國相關政策, 研議目前前瞻數位內容相關議題, 例如：翻轉教學, MOOCS, 虛擬實境 (AR/VR), 微課 (Mirco learning), 遊戲式學習, 開放教育資源等,以便能掌握數位內容設計之新趨勢及進行相關學術研究。</p>		
	<p>The course offers a broad foundation of knowledge and skills to prepare students for employment in related research and applications on e-learning and digital content design. The content includes international perspectives and national policies in ICT education, Trends and latest issues in digital content design, including mobile learning and flipped learning, educational application in cloud computing, Mirco learning, game-based learning, AR/VR and open educational resources (OERs), etc, as well as development of specialized skills in designing digital content.</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	指出數位內容相關之國際趨勢與國家政策	identify the international trends and national policies related to digital content and elearning.	C3	A
2	分析數位內容相關研究議題	Analyze the research issues and topics related to digital content.	C4	B
3	研議數位內容之設計準則與評鑑指標	investigate the design and evaluation guideline in digital learning content.	C5	C
4	撰寫數位內容議題相關之研究報告	Write a report on the topic of digital content related issue.	C6	C

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	指出數位內容相關之國際趨勢與國家政策	講述、討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現
2	分析數位內容相關研究議題	講述、討論、賞析、實作、問題解決	實作、報告、上課表現
3	研議數位內容之設計準則與評鑑指標	討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現
4	撰寫數位內容議題相關之研究報告	討論、實作、問題解決	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	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◆ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◆ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	105/09/12~ 105/09/18	Introduction	
2	105/09/19~ 105/09/25	How learning works 1	intro & ch1
3	105/09/26~ 105/10/02	How learning works 2	ch 2 & 3
4	105/10/03~ 105/10/09	How learning works 3	ch 4 & 5
5	105/10/10~ 105/10/16	Holiday (國慶日)	
6	105/10/17~ 105/10/23	How learning works 4	ch 6 & 7
7	105/10/24~ 105/10/30	How learning works 5	Conclusion & Reflection
8	105/10/31~ 105/11/06	Flipped learning	
9	105/11/07~ 105/11/13	Flipped learning	Research
10	105/11/14~ 105/11/20	Midterm Week	
11	105/11/21~ 105/11/27	Micor learning	
12	105/11/28~ 105/12/04	MOOCS	Research

13	105/12/05~ 105/12/11	Game-Based Learning 1	
14	105/12/12~ 105/12/18	Game-Based Learning 2	Research
15	105/12/19~ 105/12/25	AR/VR in Education 1	
16	105/12/26~ 106/01/01	AR/VR in Education 2	Research
17	106/01/02~ 106/01/08	Holiday (New Year)	
18	106/01/09~ 106/01/15	Final Project Report	
修課應 注意事項	本課程理論與實作並重。評分以導讀作業，課堂討論及個人期末專題報告為主要依據。		
教學設備	電腦		
教材課本	Ambrose, S. (2010) How Learning Works: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching. ISBN: 978-0-470-48410-4 (圖書館有線上版 Free)		
參考書籍	A WHITE PAPER BASED ON THE LITERATURE REVIEW TITLED A REVIEW OF FLIPPED LEARNING 其他相關論文在moodle 平台上		
批改作業 篇數	5 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： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 ※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。		