

淡江大學 108 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	教育科技專題	授課 教師	廖芳君 FANG-CHUN LIAO
	SEMINAR IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY		
開課系級	教科四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB4P		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
B. 應用教育資料分析之能力。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
3. 洞悉未來。(比重：15.00) 5. 獨立思考。(比重：45.00) 7. 團隊合作。(比重：40.00)			
課程簡介	本課程探討未來的學習與企業人才需求相關議題，從設計心理學觀點分析人的視覺、思考、心理等層面，進而更了解人的行為，並引導學生應用各種學習科技於發展人才培訓專案，與企業教育訓練實務接軌，		
	This course introduces the issues about future learning and future human talent for enterprises. From the perspective of psychology of design, the students will understand people's vision, thinking, psychological condition, human behavior, etc. The utilization and evaluation of various technologies and their appropriateness for educational training environment will be emphasized. This course offers a broad foundation of knowledge and skills for training practices.		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
將課程教學目標分別對應「認知（Cognitive）」、「情意（Affective）」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。			
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	

1	能理解未來學習與企業人才需求	To understand the issues about future learning and future human talent for enterprises
2	能獨立完成的教育訓練專案計畫	To conduct an educational training project independently.
3	能利用現有行動科技於教育訓練專案	To utilize current mobile technologies for training and instruction
4	能評鑑並修正訓練專案	Evaluate and revise a project related to educational technology.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	B	3	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)
2	技能	B	57	討論、發表、實作	報告(含口頭、書面)、活動參與
3	技能	B	57	講述、討論、實作	報告(含口頭、書面)
4	技能	B	57	講述、討論、實作	報告(含口頭、書面)、活動參與

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	108/09/09~ 108/09/15	中秋節連假	
2	108/09/16~ 108/09/22	課程說明、人們如何看及其應用	
3	108/09/23~ 108/09/29	人們如何閱讀及其應用	
4	108/09/30~ 108/10/06	人們如何記憶及其應用	
5	108/10/07~ 108/10/13	雙十連假	
6	108/10/14~ 108/10/20	人們如何思考及其應用	
7	108/10/21~ 108/10/27	人們如何集中注意力及其應用	
8	108/10/28~ 108/11/03	成人學習	
9	108/11/04~ 108/11/10	人們的動機來源及其應用	
10	108/11/11~ 108/11/17	期中考試週	
11	108/11/18~ 108/11/24	體驗活動應用	
12	108/11/25~ 108/12/01	人類是社群動物及其應用	
13	108/12/02~ 108/12/08	APP、桌遊應用	

14	108/12/09~ 108/12/15	人們如何感覺及其應用	
15	108/12/16~ 108/12/22	人們如何做決策及其應用，訓練專案呈現與修正	
16	108/12/23~ 108/12/29	訓練專案呈現與修正	
17	108/12/30~ 109/01/05	期末考試週(本學期期末考試日期為:109/1/3-109/1/9)	
18	109/01/06~ 109/01/12	期末考試週(本學期期末考試日期為:109/1/3-109/1/9)	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		Weinschenk, Susan. (2011)。譯者：謝靜玫。了解「人」，你才知道怎麼設計！洞悉設計的100個感知密碼。台北。出版社：旗標(2011)	
參考文獻			
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： % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈期中報告〉：30.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。	