

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	行動學習與教學策略	授課 教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	MOBILE LEARNING AND TEACHING STRATEGY		
開課系級	教科三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：70.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：30.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：50.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00)			
課程簡介	本課程在於選擇與運用行動app策略工具於教育訓練或教學情境中，教學內容主要在於將各類型教學方法轉換於行動學習中。課程以6組學習者運用36台ipad與6台單槍進行教學演練，培養學習者運用app基本教學策略之能力。		
	The goal of this course is to select and use mobile app strategy tools in educational training or teaching situations. Major curriculum is to transform various types of teaching methods into mobile learning. In the course, 6 groups of learners use 36 ipads and 6 LCD projectors to engage teaching exercises to cultivate the learner's ability to use the basic teaching strategies of the app.		

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	選擇與運用各類型教學方法	Select and use various teaching methods
2	選擇與運用app工具於教學情境	Select and use app tools in teaching situations
3	評鑑app工具於教學情境	Evaluate app tools for teaching situations

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	AE	257	講述、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)
2	認知	AE	257	講述、討論、實作	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知	AE	257	講述、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~110/09/28	課程簡介、分組、教學策略定義	
2	110/09/29~110/10/05	行動學習設備、ipad基本操作、ipad媒體app	
3	110/10/06~110/10/12	教學策略與方法-各種討論方法	作業-活動設計1
4	110/10/13~110/10/19	教學策略與方法-角色扮演、辯論、專家座談	作業-活動設計2
5	110/10/20~110/10/26	教學策略與方法-腦力激盪	作業-活動設計3
6	110/10/27~110/11/02	動畫講解：Explain Everything	作業-活動設計4
7	110/11/03~110/11/09	討論呈現1-上台簡報：個人帶領活動7分鐘	作業：教案1
8	110/11/10~110/11/16	討論呈現2-上台簡報：個人帶領活動7分鐘	作業：教案2
9	110/11/17~110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~110/11/30	互動、測驗：Quizlet	作業-介紹app 1

11	110/12/01~ 110/12/07	英文學科ipad運用	作業-介紹app 2
12	110/12/08~ 110/12/14	數學學科ipad運用、社會學科ipad運用	作業-介紹app 3
13	110/12/15~ 110/12/21	破冰、遊戲、投票	
14	110/12/22~ 110/12/28	測驗呈現1-上台簡報：個人帶領活動7分鐘	作業：教案3
15	110/12/29~ 111/01/04	測驗呈現1-上台簡報：個人帶領活動7分鐘	作業：教案4
16	111/01/05~ 111/01/11	資源與評鑑：app評鑑網站分析	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項	1.活動設計(20%)：寫討論問題、寫活動內容、順序、時間、軟體、硬體。 2.教學呈現(25%)：個人上台帶領活動7分鐘，找兩組配合演出。 3.介紹app(30%)：介紹一個app功能與講解操作(錄影教學影片3分鐘、mp4檔案) 4.測驗呈現(25%)：運用Quizlet、Quizizz出練習題，個人帶領活動7分鐘。		
教學設備	(無)		
教科書與 教材	1. 革新遊戲Gamestorming (2015)。出版社：歐萊禮。 2. 增進學生的學習動機-150種策略(2007)。出版社：心理。		
參考文獻	Lirenman, K. & Wideen, K. (2016). Innovate with iPad: lessons to transform learning. Irvine, California: EdTechTeam Press. Gray, D. & Macanufu, B. (2010). Gamestorming 革新遊戲。碁峰出版。		
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： % ◆平時評量：50.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈 〉： %		
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。		