

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	教育科技理論應用	授課 教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	THEORY AND PRACTICE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY		
開課系級	榮譽專業－教A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TGDHB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 教育研究與論述的能力。(比重：30.00)</p> <p>B. 教育相關理論之理解與應用的能力。(比重：30.00)</p> <p>C. 教育實踐與服務的能力。(比重：40.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：60.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：30.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程在於應用訊息設計理論、應用設計原則，規劃呈現環境，以製作解說式教學影片，學習者將設計理論實際整合到產品製作與呈現環境中。課程內容主要分為三部分：媒體訊息設計理論、教材展示環境設計、解說式影片設計與製作。</p>		
	<p>the course is to apply the principles of instructional message design, plan the presentation environment, and produce explainer video. Learners will actually integrate the design theory into the product production and presentation environment. The content of the course is divided into three parts: the message design theory, the design of teaching materials environment, and the design and production of explainer video.</p>		

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	教學訊息設計原則的應用	Application of the principles of instructional message design.
2	設計訊息呈現環境	Design the message presentation environment
3	應用訊息設計原則來創作解說式影片	Apply message design principles to create explainer video

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	AB	238	講述、討論	作業、報告(含口頭、書面)
2	技能	BC	238	講述、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)
3	技能	BC	238	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	課程介紹	
2	110/09/29~ 110/10/05	科技問題-數據操作	作業-摘要1(5%)
3	110/10/06~ 110/10/12	科技自由-數位大掃除	作業-摘要2(5%)
4	110/10/13~ 110/10/19	作品呈現與評鑑:3分鐘講數據操作(口頭)、3分鐘控制自由(媒體)	作業1(15%)
5	110/10/20~ 110/10/26	設計與感知：了解人、更了解人、簡報者	作業-摘要3(5%)
6	110/10/27~ 110/11/02	設計與學習：最高學習法(第1-4章)	作業-摘要4(5%)
7	110/11/03~ 110/11/09	設計定律法則：Understanding	
8	110/11/10~ 110/11/16	作品呈現與評鑑:3分鐘講思考記憶(口頭)、3分鐘圖像空間情境(媒體)	作業2(15%)
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	空間設計軟體操作	練習1(5%)

11	110/12/01~ 110/12/07	環境設計：海報展示	練習2(5%)
12	110/12/08~ 110/12/14	環境設計：行動教室	練習3(5%)
13	110/12/15~ 110/12/21	作品呈現與評鑑	作業3(15%)
14	110/12/22~ 110/12/28	媒體設計：解說式影片製作	練習4(5%)
15	110/12/29~ 111/01/04	環境設計：橫幅影片展示環境	
16	111/01/05~ 111/01/11	作品呈現與評鑑	作業4(15%)
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			
教學設備	(無)		
教科書與 教材			
參考文獻	1. 最高學習法：12個改變你如何思考、學習與記憶的核心關鍵(2020)。大田出版。 100 Things every presenter needs to know about people(2012). New Riders Publication. Storytelling in Design 在設計中說故事(2021)。歐萊禮出版。		
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：70.0 % ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆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。		