

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習專題研究	授課 教師	張瓊穗 CHANG CHIUNG-SUI
	SPECIAL TOPICS ON E-LEARNING		
開課系級	教管二博士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDXXD2A		
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：40.00)</p> <p>B. 教育相關理論之理解與應用的能力。(比重：60.00)</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：30.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：70.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程旨在幫助學習者在探討現今數位學習理論結合學習科技廣泛應用於教育場域或工作職場上研究與實踐議題等,含行動學習,學習社群,模擬與遊戲式學習在k-12和高等教育等活動設計與實施,評鑑等相關研究議題設計與討論.</p>		
	<p>This course is a graduate level course designed to provide the student with the opportunity to critically explore, examine, evaluate, and experience the design, implementation, and the use of e-learning technologies for education. In this course the theoretical framework, historical development and practical applications of e-Learning movement will be examined.</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	本課程旨在幫助學習者在探討現今數位學習理論結合學習科技廣泛應用於教育場域或工作職場上研究與實踐議題等,含行動學習,學習社群,模擬與遊戲式學習在k-12和高等教育等活動設計與實施,與評鑑.	This course is a graduate level course designed to provide the student with the opportunity to critically explore, examine, evaluate, and experience the design, implementation, and the use of e-learning technologies for education. In this course the theoretical framework, historical development and practical applications of e-Learning movement will be examined.

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	25	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、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	Introduction and reading assignment	
2	110/09/29~ 110/10/05	learning and lessons from online learning	
3	110/10/06~ 110/10/12	learning and lessons form Blending leaning in K-12	
4	110/10/13~ 110/10/19	simulation and game-based learning	
5	110/10/20~ 110/10/26	simulation and Game-based learning (ii)	
6	110/10/27~ 110/11/02	A theory of learning for the mobile age	
7	110/11/03~ 110/11/09	The design and development of the mobile learning	
8	110/11/10~ 110/11/16	New conceptions for online community design	
9	110/11/17~ 110/11/23	The roles and competencies of e-instructor and e-tutors (e-facilitator, e-moderate)	
10	110/11/24~ 110/11/30	mid-term	
11	110/12/01~ 110/12/07	Theories and Approaches for e-learning	

12	110/12/08~ 110/12/14	Theories and Approaches for e-learning (ii)	
13	110/12/15~ 110/12/21	Researching the Impact of Online Professional Development for Teachers	
14	110/12/22~ 110/12/28	E-Learning Research Methods and Approaches	
15	110/12/29~ 111/01/04	Research issue discussion	
16	111/01/05~ 111/01/11	Research issue discussion	
17	111/01/12~ 111/01/18	final research idea presentation	
18	111/01/19~ 111/01/25	Final week	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		Online Teaching in the Digital Age; Blended learning in Action	
參考文獻		computers and education, BJET,JCAL,journal articles	
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： 15.0 % ◆平時評量：25.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。	