

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

<p>課程名稱</p>	<p>新興學習科技應用專題研究</p>	<p>授課 教師</p>	<p>(多位教師合開) 張瓊穗 CHANG CHIUNG-SUI</p>
<p>開課系級</p>	<p>教設二博士班 A TDJDD2A</p>	<p>開課 資料</p>	<p>實體課程 選修 單學期 3學分</p>
<p>課程與SDGs 關聯性</p>	<p>SDG4 優質教育</p>		
<p>系 (所) 教育目標</p>			
<p>一、培養具教育研究與論述能力的人才。 二、培養具教育相關理論之理解與應用能力的人才。 三、培養具教育實踐與服務能力的人才。</p>			
<p>本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重</p>			
<p>A. 教育研究與論述的能力。(比重：20.00) B. 教育相關理論之理解與應用的能力。(比重：40.00) C. 教育實踐與服務的能力。(比重：40.00)</p>			
<p>本課程對應校級基本素養之項目與比重</p>			
<p>1. 全球視野。(比重：25.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：5.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
<p>課程簡介</p>	<p>本課程將培養學生具備新興學習科技相關國際發展趨勢觀點，並可應用目前教育科技主題於教育實務上，特別聚焦於虛擬與實體整合學習，互動學習科技應用，STEAM和跨領域專題學習，AI&深度學習應用，遊戲式學習設計發展等議題，以其學生能具備教育科技發展趨勢並進行相關教學研究的實踐能力。</p>		

	This course will cultivate students' perspectives on international development trends related to emerging learning technologies and can apply current educational technology themes in educational practice, with a special focus on virtual and physical integrated learning, interactive learning technology applications, STEAM and cross-disciplinary thematic learning, AI & in-depth Learning application, game-based learning design development and other topics, so that students can have the practical ability of educational technology development trends and related research.
--	--

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	學生能指出新興學習科技在教育上的發展趨勢及國家政策，且能研擬相關新興學習科技教育應用議題設計方案並撰寫相關議題之研究報告。	Students can point out the development trends and national policies of emerging learning technologies in education, and be able to formulate design plans for educational application issues related to emerging learning technologies, and write research reports on related issues.

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	ABC	12345678	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、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	111/09/05~111/09/11	課程介紹 course orientation	
2	111/09/12~111/09/18	2022 Horizon Report : teaching and learning edition	
3	111/09/19~111/09/25	Emerging technologies to address the challenges	ISTE 2022
4	111/09/26~111/10/02	Problem solving in STEM education (I)	
5	111/10/03~111/10/09	STEM, Robotics, Coding, and Computing thinking (II)	
6	111/10/10~111/10/16	國慶日放假	
7	111/10/17~111/10/23	Applications of AI in learning assessment	

8	111/10/24~ 111/10/30	VR/AR/MR in education	field trip-AI 學院
9	111/10/31~ 111/11/06	Gamification and Digital game-based learning	
10	111/11/07~ 111/11/13	Midterm Week	
11	111/11/14~ 111/11/20	Proposal presentation	
12	111/11/21~ 111/11/27	The design of smart educational environment	
13	111/11/28~ 111/12/04	Approach for mobile learning	
14	111/12/05~ 111/12/11	Digital literacy for future learning	
15	111/12/12~ 111/12/18	The reflection and Discussion	
16	111/12/19~ 111/12/25	Final report	
17	111/12/26~ 112/01/01	Final Report	
18	112/01/02~ 112/01/08	Final Week	
修課應 注意事項	請按照學校規定請假；此課程部分周次內容與李世忠老師 共同授課。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	1. Emerging Technologies for Next generation learning spaces, Lecture Notes in Educational Technology 2. Artificial Intelligence in Higher Education: a Practical Approach (2022), edited by Prathamesh Padmakar Churi, Shubham Joshi, Mohamed Elhoseny, Amina Omrane		
參考文獻			
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：30.0 % ◆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。		