

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意學習科技專題研究	授課 教師	顧大維 DAVID TAWEI KU
	SEMINAR: CREATIVE LEARNING TECHNOLOGY		
開課系級	教科二碩士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXM2A		
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應用、專案管理評鑑與學術研究寫作之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學相關理論進行教學設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 具備數位學習專案管理與評鑑之能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 具備人力資源專案管理與評鑑之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 具備教育研究與論文寫作之能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 應用新興科技發展創新教學模式之能力。(比重：30.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：10.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	利用創意思考的方式，突破舊有思維的框架，從腦力激盪，到親身體驗，轉化出不同的創意，回歸到教學設計		

	In-depth discussing the important current issues in e-learning and applying the theories, methods and problem-solving strategies to complete the related projects.
--	--

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		Understanding and analyzing the related important issues in e-learning.
2	培養學生感知與分析教育科技相關議題的能力，並能應用所學解決問題。	Developing students' ability to understand and analysis of issues related to the educational technology and applying the theories, methods and problem-solving strategies to complete the related projects.

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	ACDE	123457	討論、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	認知	ABCDE	1345678	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、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	112/02/13~112/02/19	Syllabus /上課規定/課程大綱 帶出發現問題	
2	112/02/20~112/02/26	用不同的角度看問題	
3	112/02/27~112/03/05	觀察與提問	
4	112/03/06~112/03/12	脆弱的力量 (線上課程)	
5	112/03/13~112/03/19	ABCDE 目標設定	
6	112/03/20~112/03/26	桌遊一定不只只有桌遊	

7	112/03/27~ 112/04/02	最小的東西，發揮最大的價值	
8	112/04/03~ 112/04/09	冒險的思惟突破 (線上課程)	
9	112/04/10~ 112/04/16	團隊建造的思維	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考	
11	112/04/24~ 112/04/30	不可能的任務 棉花糖101	
12	112/05/01~ 112/05/07	事情可能不是你所想得那樣-線上課程與討論 劍橋分析	
13	112/05/08~ 112/05/14	體驗教育的設計與實施 參訪-課程異動 週五	
14	112/05/15~ 112/05/21	聖誕節的party plan	
15	112/05/22~ 112/05/28	The 'digital natives' debate: A critical review of the	
16	112/05/29~ 112/06/04	新桌遊設計呈現1	
17	112/06/05~ 112/06/11	新桌遊設計呈現2	
18	112/06/12~ 112/06/18	Final presentation	
修課應 注意事項	<p>平時作業：每遲交一週，減該作業分數之30%，超過三週不予計分。 小組作業：將另外進行組內互評 期中考，期末考：以上課內容為主，題型另行通知。 隨堂測驗：不定時小考數次。 課堂表現：互動與發問</p> <p>出席規定： 1. 曠課以老師「點名時刻」為準，點名不到即視為曠課，本課程無遲到。 2. 曠課第一次扣總分2分，超過三次，期中考扣考，超過五次，期末考扣考，該科目之學期成績以零分計算。 3. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假，逾期不受理。若未依規定辦理，視為曠課。 4. 無論參加任何比賽、會議，請按規定請假，並遵照學期中請假以兩次為限之規定。 附註：老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	Jonassen, D. H. (2004). Learning to solve problems: An instructional design guide. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer.		
參考文獻			
批改作業 篇數	15 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：70.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他 〈participation〉：15.0 %		

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。