

淡江大學113學年度第1學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習導入與經營	授課教師	梁丹齡 DAN-LING LIANG		
	E-LEARNING PROGRAM ADAPTION AND MANAGEMENT				
開課系級	教科三B	開課資料	實體課程 必修 單學期 3學分		
	TDTXB3B				
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					
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：45.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：35.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)</p>					
本課程對應校級基本素養之項目與比重					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 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：30.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00) 					
課程簡介	本課程期望培養學生擁有協助有需求之教育單位導入數位學習應用之能力，課程將帶領學習者從了解不同類型的數位學習導入案例開始，經由與使用需求者之溝通討論後，進行需求分析與數位內容企劃提案，並進行數位學習專案開發與後續管理。				

	This course introduces the empirical examples of how the educational institutions adopt e-learning strategy according to different purpose. The course will lead learners to understand different types of digital learning introduction cases, conduct requirement analysis and digital content planning proposals through communication and discussion with users, and develop and manage digital learning 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	了解需求單位之數位內容需求並提供相對應之協助	Understanding the digital content needs of requesting units and suitable e-learning project and applications.

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	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、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	113/09/09~ 113/09/15	課程介紹	
2	113/09/16~ 113/09/22	導入數位學習於教育需求單位多元面向探討與優勢分析。	
3	113/09/23~ 113/09/29	教學場域導入數位學習的模式與方式探討	
4	113/09/30~ 113/10/06	依據需求單位使用目標設計數位學習計畫與專案	
5	113/10/07~ 113/10/13	數位學習導入企劃書與提案分享	
6	113/10/14~ 113/10/20	數位學習在108課綱的課程位階	
7	113/10/21~ 113/10/27	教育場域導入案例分享	
8	113/10/28~ 113/11/03	教育場域導入案例分享	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	

10	113/11/11~113/11/17	期中報告-數位學習導入設計	
11	113/11/18~113/11/24	期中報告-數位學習導入設計	
12	113/11/25~113/12/01	數位學習導入工具與平台介紹	
13	113/12/02~113/12/08	數位系統導入國中小教育現場應用案例	
14	113/12/09~113/12/15	期末報告-數位學習論文研讀報告	
15	113/12/16~113/12/22	期末報告-數位學習論文研讀報告	
16	113/12/23~113/12/29	期末報告	
17	113/12/30~114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、跨領域		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society , Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	專題/問題導向(PBL)課程		
課程 教授內容	A I 應用		
修課應 注意事項	*上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，點名時尚未進教室視為曠課，不得補點名。 *請假手續須有學校正式假條請假，若未依規定辦理，視為曠課，曠課一次扣總分3分。 *老師保留課程規畫、變更作業、作業內容及作業評分比例的權力。		
教科書與 教材	自編教材:簡報 教材說明: 教師網路自編教材		
參考文獻	黃玉珍(2005)。數位修練:20家導入e-learning 的成功企業現身說法。聯經出版公司。 黃國禎、蘇俊銘、陳年興 (2015著)。數位學習導論與實務。博碩文化股份有限公司 葉士昇(2020)。自主學習成就解鎖：帶你找到最想學、打造獨有學習歷程。親子天下 徐新逸&施郁芬譯(2003)。多媒體教學設計:數位學習與企業訓練。高等教育。		

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。