

淡江大學113學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	新興學習科技應用	授課教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG			
	EMERGING LEARNING TECHNOLOGIES APPLICATIONS					
開課系級	中等學程一A	開課資料	實體課程 選修 單學期 2學分			
	TDQBB1A					
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育					
系（所）教育目標						
培育知識創新、德智兼修、樸實剛毅具心靈卓越之良師。						
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重						
<p>A. 教育專業知能。(比重：30.00)</p> <p>B. 教學實踐能力。(比重：30.00)</p> <p>C. 跨域創新能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 專業省思能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 人文關懷能力。(比重：10.00)</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：20.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 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) 						
課程簡介	本課程主要目標在於運用數位學習科技、行動學習科技、與人工智慧於實務教學活動中，課程重點集中於行動科技工具運用與教學方法與策略之整合應用，並協助學生在實務教學環境中運用各類軟硬體資源。					

	The main goal of this course is to use digital learning technology, mobile learning technology and artificial intelligence in practical teaching activities. The course focuses on the application of mobile technology tools and integrated application of teaching methods and strategies, and helps students use various methods in practical teaching environments.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	選擇與應用教學策略與方法於實務教學。	Select and apply teaching strategies and methods to practical teaching.
2	選擇與應用教學與工具於實務教學。	Select and apply teaching tools to practical teaching.
3	設計與整合教學軟體與硬體設備於實務教學。	Design and integrate teaching software and hardware equipment into practical teaching.

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	ABD	24578	講述、討論、發表、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	ABCD	25678	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
3	技能	BCDE	12378	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/02/17~ 114/02/23	課程簡介、分組	
2	114/02/24~ 114/03/02	學習理論、教學策略定義	
3	114/03/03~ 114/03/09	行動學習設備基本操作	
4	114/03/10~ 114/03/16	方法運用1	
5	114/03/17~ 114/03/23	方法運用2	

6	114/03/24~114/03/30	方法運用3	
7	114/03/31~114/04/06	白板運用	
8	114/04/07~114/04/13	個人教學演示1	
9	114/04/14~114/04/20	期中評量週-個人教學演示2	
10	114/04/21~114/04/27	評量工具運用	
11	114/04/28~114/05/04	學科工具運用1	
12	114/05/05~114/05/11	學科工具運用2	
13	114/05/12~114/05/18	學科工具運用3	
14	114/05/19~114/05/25	遊戲工具運用	
15	114/05/26~114/06/01	個人教學演示3	
16	114/06/02~114/06/08	個人教學演示4	
17	114/06/09~114/06/15	期末評量週-工具網站分析	
18	114/06/16~114/06/22	教師彈性教學週-作品觀摩	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決		
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)		
特色教學 課程	遊戲式學習課程 專案實作課程 翻轉教學課程		
課程 教授內容	邏輯思考		
修課應 注意事項	<p>生成式AI 倫理聲明 本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用AI 進行協作和互學，以提升課程成果。</p> <p>本課程採取以下措施： 有條件開放，修本課程同學請註明如何使用生成式AI 於作業或報告。 修本課程同學應在課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明如何使用生成式AI (，例如進行議題發想、文潤飾或或結參見考等。 對於「個人反思報告」和「小組採訪作業」，禁止使用生成式AI 工具進行撰寫 (如果經查核發現使用生成式AI 但未在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新評分或不予計分)。</p>		

教科書與教材	自編教材：簡報、講義、影片、學習單
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： % ◆平時評量：60.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
備 考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>