

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	行動學習與教學策略	授課 教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	MOBILE LEARNING AND TEACHING STRATEGY		
開課系級	教科三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB3P		
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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：55.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：5.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：5.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：25.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 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：10.00) 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	尚未修過「教育心理學」與「教學原理與策略」課程者，請勿選修本課程。欲修習此課程者，請先徵詢授課老師意見。本課程在於選擇與運用行動app策略工具於教育訓練或教學情境中，教學內容主要在於將各類型教學方法轉換於行動學習中。課程以個人ipad與6台單槍進行教學演練，培養學習者運用app建立基本教學策略之能力。		

	The goal of this course is to select and use mobile app strategy tools in educational training or teaching situations. Major curriculum is to transform various types of teaching methods into mobile learning. In the course, 6 groups of learners use 36 ipads and 6 LCD projectors to engage teaching exercises to cultivate the learner's ability to use the basic teaching strategies of the app.
--	--

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	選擇與運用各類型教學方法	Select and use various teaching methods
2	選擇與運用app工具於教學情境	Select and use app tools in teaching situations
3	評鑑app工具於教學情境	Evaluate app tools for teaching situations

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	ABEF	12358	講述、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)
2	認知	DEF	467	講述、討論、實作	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	認知	CEF	568	講述、討論、實作	作業、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	114/02/17~ 114/02/23	課程簡介、分組、教學策略定義	
2	114/02/24~ 114/03/02	行動學習設備基本操作	
3	114/03/03~ 114/03/09	教學策略與方法-各種討論方法	
4	114/03/10~ 114/03/16	教學策略與方法-角色扮演、辯論、專家座談	
5	114/03/17~ 114/03/23	教學策略與方法-腦力激盪	
6	114/03/24~ 114/03/30	白板與動畫講解	

7	114/03/31~ 114/04/06	教學觀摩週	
8	114/04/07~ 114/04/13	討論呈現1-上台簡報：個人帶領活動	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中評量週-討論呈現2-上台簡報：個人帶領活動	
10	114/04/21~ 114/04/27	測驗工具	
11	114/04/28~ 114/05/04	英文學科運用	
12	114/05/05~ 114/05/11	數學學科運用、社會學科運用	
13	114/05/12~ 114/05/18	訓練遊戲	
14	114/05/19~ 114/05/25	測驗呈現1-上台簡報：個人帶領活動	
15	114/05/26~ 114/06/01	測驗呈現1-上台簡報：個人帶領活動	
16	114/06/02~ 114/06/08	app評鑑網站分析	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末評量：app 互動設計	
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	專案實作課程 翻轉教學課程		
課程 教授內容	智慧財產(課程內容教授智慧財產) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項	<p>尚未修過「教育心理學」與「教學原理與策略」課程者，請勿選修本課程。</p> <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	Lirenman, K. & Wideen, K. (2016). Innovate with iPad: lessons to transform learning. Irvine, California: EdTechTeam Press. Gray, D. & Macanufo, B. (2010). Gamestorming 革新遊戲。碁峰出版。
學期成績計算方式	◆出席率： % ◆平時評量：60.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆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。