

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	能了解永續的概念與趨勢	Students will be able to understand the basic concepts and real cases of sustainability.
2	學習從生活的角度看待永續議題	Students will be able to learn the concept of sustainability from situated learning.

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		12345678	講述、討論、實作	作業、報告(含口頭、書面)
2	技能		12345678	講述、討論、實作	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	114/09/15~ 114/09/21	認識聯合國之永續發展目標 (SDGs) 及國際趨勢	
2	114/09/22~ 114/09/28	在地產業永續發展議題初探及任務分組，團隊協作平台的介紹	
3	114/09/29~ 114/10/05	教師節放假	
4	114/10/06~ 114/10/12	中秋節放假	
5	114/10/13~ 114/10/19	數位科技於 ESG 治理及碳管理之應用	
6	114/10/20~ 114/10/26	如何利用設計思考的步驟來提出永續發展的問題	
7	114/10/27~ 114/11/02	各組 SDGs 故事腳本及 AI 內容生成實作	
8	114/11/03~ 114/11/09	分組期中提案簡報	
9	114/11/10~ 114/11/16	分組期中作品展示	
10	114/11/17~ 114/11/23		
11	114/11/24~ 114/11/30		
12	114/12/01~ 114/12/07		

13	114/12/08~ 114/12/14		
14	114/12/15~ 114/12/21		
15	114/12/22~ 114/12/28		
16	114/12/29~ 115/01/04		
17	115/01/05~ 115/01/11		
18	115/01/12~ 115/01/18		
課程培養 關鍵能力	資訊科技、社會參與、人文關懷、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	專題/問題導向(PBL)課程		
課程 教授內容	永續議題		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報、影片 採用他人教材:影片		
參考文獻			
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://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。		