

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	教育創新與推廣	授課教師	(多位教師合開) 鍾志鴻 CHIH-HUNG CHUNG
	DIFFUSION OF EDUCATIONAL INNOVATIONS		
開課系級	教科二數碩專 A	開課資料	遠距課程 選修 單學期 3學分
	TDTAJ2A		
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			
A. 應用教學相關理論進行教學設計之能力。(比重：20.00) B. 具備數位學習專案管理與評鑑之能力。(比重：10.00) C. 具備人力資源專案管理與評鑑之能力。(比重：10.00) D. 具備教育研究與論文寫作之能力。(比重：10.00) E. 應用新興科技發展創新教學模式之能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 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：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			
課程簡介	本課程旨在全面介紹人工智慧（AI）和教育科技的基本概念及應用，涵蓋個性化學習路徑設計、創新教學方法、數據隱私與倫理問題，並鼓勵學生開發AI教育項目，促進教育創新和專業成長。		

	This course aims to provide a comprehensive introduction to the basic concepts and applications of Artificial Intelligence (AI) and educational technology. It covers the design of personalized learning paths, innovative teaching methods, data privacy, and ethical issues, while encouraging students to develop AI education projects to promote educational innovation and professional growth.
--	--

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	學生需理解人工智慧 (AI) 和教育科技的基本概念與歷史，掌握學習管理系統 (LMS)、虛擬現實 (VR) 等應用，並設計個性化學習路徑提升學習效率。探討翻轉課堂等創新方法，並鼓勵設計AI教育項目，促進教育創新和成長。	Students need to understand the basics and history of AI and educational technology, master LMS and VR applications, and design personalized learning paths to improve efficiency. They should explore innovative methods like flipped classrooms and be encouraged to create AI education projects to foster educational innovation and growth.

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	ABCDE	12345678	講述、討論、實作、模擬	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備 註 (請註明為同步、非同步課程)
1	114/09/15~ 114/09/21	課程導論	實體課
2	114/09/22~ 114/09/28	教育科技的基礎	
3	114/09/29~ 114/10/05	AI在教育中的角色	
4	114/10/06~ 114/10/12	數據驅動的教學決策	
5	114/10/13~ 114/10/19	遊戲化學習	
6	114/10/20~ 114/10/26	數位學習資源與平台	線上同步課
7	114/10/27~ 114/11/02	期中回顧與討論	線上考試
8	114/11/03~ 114/11/09	創新教學策略	

9	114/11/10~ 114/11/16	翻轉學習	
10	114/11/17~ 114/11/23	設計思維在教育中的應用	
11	114/11/24~ 114/11/30	虛擬現實與擴增實境在教育中的應用	
12	114/12/01~ 114/12/07	永續發展與教育科技	
13	114/12/08~ 114/12/14	AI與適性化學習	
14	114/12/15~ 114/12/21	教育桌遊設計與發展	線上同步課
15	114/12/22~ 114/12/28	學習管理系統	
16	114/12/29~ 115/01/04	AI教育科技工具與平台	
17	115/01/05~ 115/01/11	教育科技趨勢	
18	115/01/12~ 115/01/18	期末考試	線上考試
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、社會參與、人文關懷、問題解決、跨領域	
跨領域課程		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		遊戲式學習課程 專題/問題導向(PBL)課程	
課程 教授內容		邏輯思考 A I 應用 永續議題	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義、影片、學習單	
參考文獻		簡志峰。2022。解鎖未來教育：直擊13個教育現場，解讀孩子學習問題，共創自發、互動、共好的學習環境。時報出版	
學期成績 計算方式		◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈線上互動及作業〉：30.0 %	

備 考	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://web2.ais.tku.edu.tw/csp">https://web2.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</li> <li>2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第2條規定：「本辦法所稱遠距教學課程，指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。</li> <li>3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第3條第2項，本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。</li> <li>4. 如有課程臨時異動(含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動)，請依規定向教務處提出申請。</li> </ol> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>
-----	---