

淡江大學 99 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習專題	授課 教師	顧大維 David Tawei Ku
	SEMINAR ON ELEARNING		
開課系級	教科二碩士班 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXM2A		
學系(門)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。			
學生基本能力			
<p>A. 能妥善應用教學相關理論與方法並據以進行教學設計。</p> <p>B. 能具備教育研究與寫作能力。</p> <p>C. 能理解並應用各種數位學習的理論與方法。</p> <p>D. 能結合理論，設計與發展符合使用者需要之數位學習教材。</p> <p>E. 能具備數位學習專案管理與評鑑的能力。</p> <p>F. 能具備人力資源專案管理與評鑑的能力。</p> <p>G. 能具備團隊領導與溝通的能力。</p>			
課程簡介	本課程旨在針對數位學習當前的議題進行討論。主要包括數位學習平台、數位學習教學設計、數位學習的教學策略、數位學習的評估與數位學習的趨勢等。		
	The focus of this course is on the current issues of e-learning. Topics include: platform of e-learning, instructional design of e-learning, professional roles of e-learning, evaluation of e-learning, teaching strategies of e-learning, trend of e-learning, and more.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	學生能夠瞭解當前數位學習的趨勢與脈動	Students are able to understand the current trends and issues in the field of e-learning	C4	CE
2	學生能應用多元化的教學策略在數位學習上	Students are able to apply various teaching strategies in e-learning	C3	ABD
3	學生能分析及評鑑數位學習教材與課程	Students are able to analyze and evaluate e-learning materials and courses.	C5	ABCE
4	學生能夠歸納整理相關研究之內容，並能夠運用不同方式呈現	Students are able to induce related researches and use various modes of presentations.	C6	ABD

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	學生能夠瞭解當前數位學習的趨勢與脈動	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
2	學生能應用多元化的教學策略在數位學習上	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
3	學生能分析及評鑑數位學習教材與課程	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
4	學生能夠歸納整理相關研究之內容，並能夠運用不同方式呈現	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	Syllabus / 上課規定 / 課程大綱/	

2	09/20	Problem solving and instructional design	
3	09/27	Problem solving and learning assessment	
4	10/04	Chapter 1: What is problem solving	
5	10/11	Chapter 2: Designing learning environments to support problem solving	
6	10/18	Chapter 3: Presenting problems to learners	
7	10/25	Chapter 4: Tools for representing problems by learners	
8	11/01	Chapter 5: Associating solutions with problems	
9	11/08	Chapter 6: Supporting Solutions	
10	11/15	期中分組報告	
11	11/22	Chapter 7: Reflecting on problem-solving processes	
12	11/29	Chapter 8: Assessing problem solutions and learning	
13	12/06	e-portfolio, web2.0 and learning assessments	
14	12/13	Implementing Project-Based Learning And E-Portfolio Assessment In an Undergraduate Course	
15	12/20	e-Learning Theories in Practice: A Comparison of three Methods	
16	12/27	From Wikipedia to the Classroom: Exploring Online Publication and Learning	
17	01/03	Classifying Learning Objectives in Commercial Video Games	
18	01/10	Final team reports and presentations	
修課應注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Jonassen, D. H. (2004). Learning to solve problems: An instructional design guide. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer.	
參考書籍		Clark, R. C. & Mayer, R. E.(2003). E-Learning and the Science of Instruction. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer. Driscoll, M. (2002). Web-based training: Creating e-learning experiences. San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer. Other assigned readings.(see attachment)	

批改作業 篇數	5 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)
學期成績 計算方式	◆平時考成績： % ◆期中考成績： % ◆期末考成績： % ◆作業成績： 70.0 % ◆其他〈出席, 課堂反應〉：30.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。