

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

| | | | |
|-----------|---------------|------------|----------------|
| 課程名稱 | 數位學習專題 | 科目序號 / 代號 | 2723 / GMN5223 |
| 開課系所 | 管理學院碩士在職專班 | 學制 / 班級 | 碩士在職專班1年2班 |
| 任課教師 | 吳為聖 | 專兼任別 | 專任 |
| 必選修 / 學分數 | 必修 / 3 | 畢業班 / 非畢業班 | 非畢業班 |
| 上課時段 / 地點 | (六)123 / B002 | 授課語言別 | 中文 |

課程簡介

「數位學習」是運用資訊科技來進行教學的方法與技術的統稱，目前數位學習是國際遠距教學的趨勢，也是國內各級教育以及企業積極導入的重點領域。

課程大綱

內容含括量化方法、質性方法及混合取向等三大部分，以具體的實例說明如何利用不同的研究方法來進行數位學習的相關研究，以及這些研究方法的實用時機與應用的範圍，最後再以「資訊時代的學術倫理」作結。

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  解決問題能力
-  溝通能力
-  倫理觀
-  專業能力

教學計畫表

| 系所核心能力 | 權重(%) 【A】 | 檢核能力指標(績效指 標) | 教學策略 | 評量方法及配分 權重 | 核心能力 學習成績 【B】 | 期末學習 成績 【C=B*A 】 |
|--------|--------------|------------------|--|---------------|---------------------|---------------------------|
| 解決問題能力 | 30% | 解決問題能力 | 講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) | | | |

學生上台報告

期中考: 30% 加總: 100 30
期末考: 30%
作業: 10%
課堂討論: 10%
口頭報告: 10%
上網次數: 10%

| | | | | | | |
|------|-----|------|--|--|---------|----|
| 溝通能力 | 25% | 溝通能力 | 講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課堂討論: 10% 口頭報告: 10% 上網次數: 10% | 加總: 100 | 25 |
| 倫理觀 | 15% | 倫理觀 | 講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課堂討論: 10% 口頭報告: 10% 上網次數: 10% | 加總: 100 | 15 |
| 專業能力 | 30% | 專業能力 | 講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 10% 課堂討論: 10% 口頭報告: 10% 上網次數: 10% | 加總: 100 | 30 |

成績稽核

期中考: 30%
 期末考: 30%
 作業: 10%
 口頭報告: 10%
 課堂討論: 10%
 上網次數: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|-------------|-----|----|-----|------|
| 圖解數位學習理論與實務 | 李春雄 | | 滄海 | 2013 |

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|----|----|----|-----|-----|
|----|----|----|-----|-----|

無參考教材及專業期刊導讀

| 上課進度 | | 分配時數(%) | | | | |
|------|-----------------------------|---------|----|----|----|----|
| 週次 | 教學內容 | 講授 | 示範 | 習作 | 實驗 | 其他 |
| 1 | 課程簡介 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 2 | 數位學習導論 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 3 | 數位學習之相關理論 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 4 | 數位學習之相關理論 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 5 | 數位內容與數位教材設計模式 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 6 | ADDIE系統化教學設計模式 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 7 | 教材內容標準化 SCORM | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 8 | 數位教材錄製 PowerCam(基礎) | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 9 | 期中作業展示 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 10 | 數位教材錄製 PowerCam(進階) | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 11 | 評量測驗製作 (Hot Potatoes) | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 12 | 學習管理系統 LMS | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 13 | MOOCs | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 14 | iLMS整合式數位學習系統 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 15 | 電子書之數位版權管理 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 16 | 行動學習與雲端學習 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 17 | 數位學習發展趨勢 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |
| 18 | 期末作業展示 | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 |