

國立臺灣師範大學數位教學課程教學計畫




填表說明：依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條，學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。

- 一、課程中文名稱：高齡數位學習心理學
 二、課程英文名稱：Geropsychology of Digital Learning
 三、開課期間：112學年度第1學期
 四、課程送審紀錄：(請以■標示)

- (一) 本學期為既有實體課程開設為數位課程、新開數位課程 (112學年度第1學期通過校課程委員會)
 □ (二) 本學期為既有數位課程，最近一次通過校課程委員會為_____學年度第_____學期
 □ 1. 五年有效期屆滿，需重新申請。
 □ 2. 原通過課程有重大改變或異動比率超過百分之三十以上，需重新申請。

五、課程基本資料 (請以■標示)

(一)	授課教師姓名及職稱	王雅鈴副教授
(二)	師資來源	■專業系所聘任 □通識中心聘任 □以上合聘 □其他
(三)	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	教育學院社會教育系
(四)	課程學制	□學士班 □碩士班 □大碩合開 □碩博合開 □博士班 ■碩士班在職專班
(五)	部別	□日間部 ■在職專班 □其他
(六)	科目類別	□共同科目 □通識科目 □校定科目 ■專業科目 □教育科目 □其他
(七)	校定(本課程由那個單位所定)	□校定 □院定 □所定 ■系定 □其他
(八)	開課期限(授課學期數)	■一學期(半年) □二學期(全年) □其他
(九)	選課別	□必修 ■選修 □其他
(十)	學分數	2

(十一)	平均每週面授時數	<u>4</u> 小時/週 (2週上一次) (請將實體面授和同步時數相加後，除以總課程週數。)				
(十二)	開課班級數	1				
(十三)	預計總修課人數	40人				
(十四)	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否				
(十五)	國內外學校合作類型 (無則免填)	1. 合作學校：校名 <u>華南師範大學</u> ，系所 <u>教育信息技術學院</u> ，教師姓名 <u>林曉凡</u> ， 課程名稱 <u>教學系統設計</u> ，預估學生數 <u>30人</u> 2. <input checked="" type="checkbox"/> 姊妹校 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input checked="" type="checkbox"/> 全球虛擬教室課程 <input type="checkbox"/> 其他：_____				
(十六)	課程平臺網址	1. 本校數位教學平臺： https://moodle3.ntnu.edu.tw/enrol/index.php?id=38096 2. 部分討論區及作業將以臉書粉專-幸福共老「齡」距離 Aging Better Together 進行，請同學先行加入 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">粉專網址</td> <td style="width: 50%;">QRcode</td> </tr> <tr> <td>https://www.facebook.com/ylw.elab</td> <td></td> </tr> </table>	粉專網址	QRcode	https://www.facebook.com/ylw.elab	
粉專網址	QRcode					
https://www.facebook.com/ylw.elab						
(十七)	教學計畫檔案連結網址	https://courseap.itc.ntnu.edu.tw/acadmPOpenCourse/				

六、課程教學設計及實施方式

(一)	教學目標	本課程設計介紹高齡數位學習心理學之相關理論基礎，並透過全球虛擬教室之精神，規劃與華南師範大學以網路會議連結兩校師生，共同參與並合作學習。主題涵蓋面向包含： 1. 使用數位學習的方法進行課程，用以讓學生實際了解數位學習的過程 2. 從文化、性別、社會的角度分析傳統學習模式與數位學習的差異 3. 帶領學生察覺中高齡長者對新科技的使用接受度與阻礙 4. 領導學生認識數位學習心理學領域的相關主題與經常使用的方法 5. 培養學生發想並執行數位學習心理學相關之研究或實驗
-----	------	--

(二)	適合修習對象	有意願發展社會教育相關產業者					
(三)	學前能力	(必填) 社會教育專題研究能力					
(四)	課程內容大綱：						
	1.授課時數分配如下表(以一學期16週為例)：						
	面授	同步	非同步				
	至少2週	至少3週	至少8週				
	2.與國內外學校合作開設之數位課程，得不受上開授課時數分配之限制。						
					授課時數 (請填時數，無者空白)		
週次	單元名稱 (合授課程請註明當週授課教師姓名)	單元學習目標 (請以學生角度填寫)	教學互動設計 (可複選)	學習成效檢核 (可複選；若該週無此設計，則填「無」)	面授	同步	非同步
1	課程介紹及作業分組	認識課程內容及整學期作業施行方式與配分	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> __考試 <input type="checkbox"/> __報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input checked="" type="checkbox"/> 無	2		
2	數位學習資源介紹 平台使用 Moodle, FB, LINE, google meet, WebEx	了解數位學習中常使用的基本數位學習平台裝置	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> __考試 <input type="checkbox"/> __報告 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:建置議題討論區，供學生討論 <input type="checkbox"/> 無	2		
3	數位學習心理學導論：學習的文化、性別及個別差異觀點 I 參考文獻 Culture and online learning: Chapters 1, 2, and 12	了解數位學習中心理學取向的分析觀點，並著重探討數位學習之文化、性別與個體差異	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> __考試 <input type="checkbox"/> __報告 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:建置議題討論區，供學生討論 <input type="checkbox"/> 無		2	
4	數位學習心理學導論：學習的文化、性別及個別差異觀點 II	了解數位學習中心理學取向的分析觀點，並著重探討數位學習之文化、性別與個體差異	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> __考試 <input type="checkbox"/> __報告 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:建置議題討論區，供學生討論 <input type="checkbox"/> 無		2	

	<p>參考文獻</p> <p>Culture and online learning: Chapters 8 & 15</p>							
5	<p>科技使用的接受與阻礙 I</p> <p>從以下擇一或自選相關主題的中文論文(需 TSSCI 等級)報告討論，若為自備文獻者，需於課堂開始一週前將文獻告知老師審核</p> <p>1. Wilson,C. (2018). Is it love or loneli-ness? Exploring the impact of everyday digital technology use on the well-being of older adults. Age-ing & Socie-ty, 38(7), 1307-1331.</p> <p>2. Choudrie, J., Pheeraphuttrangkoon, S., & Davari, S. (2020). The digital di-vide and older adult population adop-tion, use and diffusion of mobile phones: A quantitative study. Infor-mation Systems Frontiers, 22(3), 673-695.</p>	<p>了解高齡者接觸數位學習可能之促進與阻礙因子</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 論文研究導讀及討論報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無				2
6	<p>科技使用的接受與阻礙 II</p> <p>從以下擇一或自選相關主題的中文論文(需 TSSCI 等級)</p>	<p>了解高齡者接觸數位學習可能之促進與阻礙因子</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 論文研究導讀及討論報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無				2

	<p>報告討論，若為自備文獻者，需於課堂開始一週前將文獻告知老師審核</p> <p>1. Wilson,C. (2018). Is it love or loneli-ness? Exploring the impact of everyday digital technology use on the well-being of older adults. Age-ing & Socie-ty, 38(7), 1307-1331.</p> <p>2. Choudrie, J., Pheeraphuttrangkoon, S., & Davari, S. (2020). The digital di-vide and older adult population adop-tion, use and diffusion of mobile phones: A quantitative study. Infor-mation Systems Frontiers, 22(3), 673-695.</p>						
7	階段式學習驗收 I	<p>透過分享報告以及師生討論，了解組內目前學習的狀況與報告準備的方向，包含報告的對象、數位科技的使用、可能會有的經驗歷程、目前準備的進度等等</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 階段式期中報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無		2	
8	階段式學習驗收 II	<p>了解各組報告進度，藉由觀摩學習，督促並確立自己的報告主題</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 階段式期中報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無			2

	9	<p>代間數位遊戲的設計 I</p> <p>從以下擇一或自選相關主題的中文論文(需 TSSCI 等級)報告討論，若為自備文獻者，需於課堂開始一週前將文獻告知老師審核</p> <ol style="list-style-type: none"> De la Hera, T., Loos, E., Simons, M., & Blom, J. (2017). Benefits and factors influencing the design of intergenerational digital games: A systematic literature review. <i>Societies</i>, 7(3), 1-15. Chua, P. H., Jung, Y., Lwin, M. O., & Theng, Y. L. (2013). Let's play together: Effects of video-game play on intergenerational perceptions among youth and elderly participants. <i>Computers in Human Behavior</i>, 29(6), 2303-2311. 	<p>了解代間合作運用於數位學習的各種議題，包含代間之溝通及科技介入的優缺點</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:</p>	<p><input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 論文研究導讀及討論報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無</p>		2
	10	<p>代間數位遊戲的設計 II</p> <p>從以下擇一或自選相關主題的中文論文(需 TSSCI 等級)報告討論，若為自備文獻者，需於課堂開始一週前將</p>	<p>了解代間合作運用於數位學習的各種議題，包含代間之溝通及科技介入的優缺點</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:</p>	<p><input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 論文研究導讀及討論報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無</p>		2

		<p>文獻告知老師審核</p> <ol style="list-style-type: none"> De la Hera, T., Loos, E., Simons, M., & Blom, J. (2017). Benefits and factors influencing the design of intergenerational digital games: A systematic literature review. <i>Societies</i>, 7(3), 1-15. Chua, P. H., Jung, Y., Lwin, M. O., & Theng, Y. L. (2013). Let's play together: Effects of video-game play on intergenerational perceptions among youth and elderly participants. <i>Computers in Human Behavior</i>, 29(6), 2303-2311. 						
11	<p>AI 與樂齡生活</p> <p>從以下擇一或自選相關主題的中文論文(需 TSSCI 等級)報告討論，若為自備文獻者，需於課堂開始一週前將文獻告知老師審核</p> <ol style="list-style-type: none"> Nißen, M., Rügger, D., Stieger, M., Flückiger, C., Allemand, M., V Wangenheim, F., & Kowatsch, T. (2022). The Effects of Health Care Chatbot Personas With 	<p>了解 AI 與高齡數位學習之關係</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 論文研究導讀及討論報告 <input type="checkbox"/> 其他:___ <input type="checkbox"/> 無				2

		Different So-cial Roles on the Client-Chatbot Bond and Usage Intentions: Development of a Design Codebook and Web-Based Study. Journal of medical Internet re-search, 24(4), e32630. https://doi.org/10.2196/32630						
12	<p>生成式 AI 影片及實際學習</p> <p>線上影片學習：網址連結如下所附</p> <ol style="list-style-type: none"> 國立臺灣師範大學－生成式 AI 之學習應用及參考指引－國立臺灣師範大學教學發展中心 (ntnu.edu.tw) How to use Chat GPT: Opportunities and Risks for Researchers ChatGPT Tutorial: How to Use Chat GPT For Beginners 2023 (Youtube) Complete ChatGPT Tutorial (Youtube) 文字 AI 超簡單！ChatGPT 全方位必修課 報告 論文 New Bing Notion AI (Youtube) 	<p>實際了解生成式 AI 之學習應用</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他:	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input type="checkbox"/> 報告 <input checked="" type="checkbox"/> 其他: 建置議題討論區，供學生討論 <input type="checkbox"/> 無				2

	13	小組個別諮詢及學期成果報告準備 I	了解與整合本學期所學知識，並應用於研究及實務成果	<input type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input type="checkbox"/> 報告 <input type="checkbox"/> 其他：__ <input checked="" type="checkbox"/> 無			2
	14	小組個別諮詢及學期成果報告準備 II	了解與整合本學期所學知識，並應用於研究及實務成果	<input type="checkbox"/> 議題討論 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input type="checkbox"/> 報告 <input type="checkbox"/> 其他：__ <input checked="" type="checkbox"/> 無			2
	15	學期成果報告：數位科技與資源使用分享 I	運用本學期所學，自製數位影片呈現小組合作學習成果	<input type="checkbox"/> 議題討論 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 學期成果報告 <input type="checkbox"/> 其他：__ <input type="checkbox"/> 無		2	
	16	學期成果報告：數位科技與資源使用分享 II	運用本學期所學，自製數位影片呈現小組合作學習成果	<input type="checkbox"/> 議題討論 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 教師回饋 <input type="checkbox"/> 其他：	<input type="checkbox"/> 單元測驗 <input type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 考試 <input checked="" type="checkbox"/> 學期成果報告 <input type="checkbox"/> 其他：__ <input type="checkbox"/> 無		2	
(五)	教學方式	所提供之教學方式為 (請以■標示，可複選) <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. 提供線上課程主要及補充教材 ■ 2. 提供面授教學，次數：<u>2</u>次，總時數：<u>4</u>小時 ■ 3. 提供同步教學，次數：<u>5</u>次，總時數：<u>10</u>小時 ■ 4. 提供非同步教學，次數：<u>9</u>次，總時數：<u>18</u>小時 ■ 5. 提供議題討論活動 ■ 6. 提供學生之間合作學習活動 ■ 7. 提供優秀作品觀摩 <input type="checkbox"/> 8. 其它：<u>(請說明)</u> 						
(六)	學習管理系統 (Moodle)	本課程運用 Moodle 哪些功能？ (請以■標示，可複選；與國內外學校合作之課程，對方師生若須使用本校 Moodle，請授課教師逕洽平台管理者，分機5673或5579，E-mail：elearn@ntnu.edu.tw) <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. 個人資料 ■ 2. 課程資訊 ■ 3. 最新消息發佈、瀏覽 ■ 4. 教材觀看、下載 ■ 5. 成績系統管理及查詢 (無則免填) <input type="checkbox"/> 6. 進行線上測驗 (無則免填) ■ 7. 學習資訊 						

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 8. 互動式學習設計 (聊天室或討論區) □ 9. 其他相關功能：<u>(請說明)</u>
(七)	教師提供教學互動之公開資訊	<p>教師簡介及其著作發表 (可附網頁連結說明)：https://web.ntnu.edu.tw/~ylwang47/publication.html</p> <p>教師 E-mail：ylwang47@ntnu.edu.tw</p> <p>線上辦公室時間 (至少每週1小時)：每週三14:00 -15:00 及週日10:00-11:00</p> <p>助教名稱/E-mail (無則免填)：但憶柔/ 61002002e@gapps.ntnu.edu.tw</p> <p>其他 (無則免填)：</p>
(八)	課程內容製作	<p>數位課程內容需包含下列元素，依教材內容選取 (請以■標示，可複選)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. 提供適當的重點提示 ■ 2. 提供教學相關的事例 ■ 3. 具教學相關之練習、反思活動 ■ 4. 具補充教材或網路資源 ■ 5. 提供自主學習之引導語說明 ■ 6. 單元學習目標與教學目標相符 □ 7. 其他：<u>(請說明)</u>
(九)	作業繳交方式	<p>依提供方式選取 (請以■標示，可複選)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. 提供線上說明作業內容 ■ 2. 作業檔案上傳及下載 □ 3. 其他：<u>(請說明)</u>
(十)	成績評量方式	<p>※為符合數位課程設計之精神，請知悉並同意以下3條內容，並於第3條後詳列說明：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1. 課程能針對各項學習評量提供評量結果與回饋 ■ 2. 評量有考量學習者的線上學習歷程和參與度 ■ 3. 請詳列說明各項評分百分比：(評量方式、項目其所佔總分比率)

方法	百分比	說明
課堂討論	25%	<p>1.本課程含大量文獻閱讀，並期待學生參與課堂討論，鼓勵同學於小組報告或課程進行中針對報告內容提供回饋或提問，每提出一次有意義的問題或參與討論可得一分，參與10次發言可得10分，以此類推。</p> <p>2.本課程包含面授、同步與非同步三種方式，若是面授及同步課程，學生的討論計分方式以口頭發言為主。若為非同步課程，則是以線上文字討論的次數為主。</p> <p>3.上述口頭發言上限滿分為10分，非同步之文字發言上限滿分為15分，例如：甲生整學期口頭發言15次(10分)，線上文字發言5次(5分)，本學期課堂討論分數為15分。</p>
出席	15%	為確保學生學習品質，學生應達到一定出席率，如需因故缺席應事前聯繫授課教師，取得同意後並完成請假手續。缺席次數過多將不予計算學期成績。全勤者本學期出席分數為15分，缺席1次未請假者扣8分，缺席2次以上未請假者本學期出席分數0分且其他部分成績將斟酌不予計分。
論文研究導讀及討論(專題)	30%	<p>本課程將於第一週進行分組，全班共4-6組，將在第一週時選定主題及主責文章並分配指定文獻於臉書粉專上報告並帶領討論。並於報告完成後繳交簡報及相關影音素材於moodle及課程雲端。</p> <p>報告內容包含論文導讀及討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發表一篇科普化文章及推廣分享(觀摩文章將於第一週由教師展示)。 2. 一段5-10分鐘影片介紹。 3. 提出3-5個議題供同學(討論文章及討論熱度將為評分依據，敬請多鼓勵同學回覆及討論)。
學期成果報告：數位科技與資源使用分享	30%	<p>本課程將於第一週進行分組，全班共4-6組。每組將於期末時報告整學期成果。</p> <p>➤ 報告進度規劃如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 期中(10/22)應提出學期成果發想及進度呈現。 2. 完整學期成果將於第15、16週(12/17)課堂中規劃展示，由教師與同儕互評方式，彼此交流點評。 <p>➤ 報告內容說明：</p>

			<ol style="list-style-type: none"> 1. 「高齡數位學習心理學」這門課中討論了高齡者在進行數位學習時所面臨的各種心理狀態，包含接受與排斥的趨避衝突、與不同世代共同學習時的挑戰等。請以本學期所學之內涵為主軸，報告你們實際藉由訪談或觀察歸納「高齡者」在面臨「數位科技」社會與學習時的「正負向經驗」與「正負向心理歷程」。 <ol style="list-style-type: none"> i. 高齡者可以是同學自己，也可以另外找其他參與者。人數不限。 ii. 數位科技可以是電腦、手機等設備，也可以是資訊技術像 AI 機器人、雲端，或是 AR、VR，也可能是生活上輔助的行動支付及各種科技醫療裝置。 iii. 請簡述或拍攝使用的過程及正負向經驗與心理歷程。 2. 呈現方式請以影片（請在報告當天完成剪輯及後製）方式呈現。 3. 學期成果報告將另有設置評論小組，每一組在成果報告週的時間內會擔任報告組也會擔任他組之評論組，組別分配將另行公告。
(十一)	上課注意事項	(必填)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本課程將會進行全球虛擬教室，鼓勵學生積極與他校學生交流。 2. 課堂前學生會分組並於指定日期報告指定文獻，報告前組內應充分研讀文獻及討論，後與教師討論報告內容是否合宜或補充資料。 3. 依課堂需要會使用同步與非同步方式進行課程，請學生備妥電腦及網路設備。 4. 學生會於期末課堂展示小組學習成果，各組應於期末完成學期成果影片。
(十二)	<p><u>課程教學內容之創作請遵守智慧財產權之規範。</u></p> <p>※相關教學內容之創作，請注意有無侵害他人著作權或其他權利之情事。</p> <p>※內容中若有屬於他人所有著作財產權部分，已取得權利人之授權，亦請標示作品來源。</p>		