

職能單元代碼	IDC3R2553v2
職能單元名稱	使用社群媒體進行數位學習
領域類別	資訊科技 / 數位內容與傳播
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、確認並推薦適合特定數位學習任務的環境</p> <ol style="list-style-type: none"> 分析及評估適合各種<u>數位學習形式</u>【註1】的<u>學習理論</u>【註2】。 研究適切的資訊來源，利用研究結果了解可用於數位學習任務的<u>社群媒體環境</u>【註3】。 針對數位學習任務規格進行分析及評估，以找出可用的社群媒體環境。 確定並證明所推薦的社群媒體環境及<u>組織規範</u>【註4】適合本學習任務。 <p>二、針對選定的社群媒體環境規劃實施方案</p> <ol style="list-style-type: none"> 分析及評估<u>社群網路</u>【註5】的成功關鍵因素，找出何者最適合數位學習任務。 找出適合社群網路應用程式的學習者及學習方式。 準備並記錄適當學習模型的專案管理任務、學習里程碑、相依性、資源、限制及時間表。 蒐集資料並使用<u>資料視覺化</u>【註6】工具準備報告資料，解說規劃實施及<u>教學設計原理</u>【註7】的效果。 針對使用社群媒體規範、政策及規劃社群媒體環境的風險【註8】，研究並提供現行法令文件。 <p>三、實施並評估選定的社群媒體</p> <ol style="list-style-type: none"> 啟用、推動並確定所選社群媒體之執行方案。 找出<u>冠軍用戶</u>【註9】屬性及其培訓技巧，並推動其建立動態社群媒體環境。 確定關鍵績效指標（KPI）的評估標準，並衡量執行所選社群媒體技術的有效性。 將定期探討、檢視及報告納入評估流程，以便為關鍵績效指標提供完整資訊。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、數位學習相關法律規範與道德倫理</p> <p>二、社群媒體與數位學習之關係</p>

	<p>三、資通訊科技知識</p> <p>四、內容儲存庫知識</p> <p>五、資料解說服務知識</p> <p>六、社群媒體評估工具知識</p> <p>七、預算編列與成本效益分析的關鍵特徵</p> <p>八、動態互動品質評估流程</p> <p>九、利用資訊通信科技建立有效互動的策略</p> <p>十、社群媒體圈的有形及無形要素</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、數位學習相關法律規範與道德倫理之風險管控能力</p> <p>三、分析數位學習者之心理與行為</p> <p>四、規劃選定社群媒體進行數位學習實施方案</p> <p>五、評量社群媒體特點及收費標準能力</p> <p>六、教育環境、協作及資通訊技術能力</p> <p>七、學習資料視覺化之技術</p> <p>八、發展社群經營指標與能力</p> <p>九、數位學習績效評估與調整</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 能分析及評估適合各種數位學習形式。 能找出適合社群媒體的學習者及學習方式。 能確定關鍵績效指標 (KPI) 的評估標準，並衡量社群媒體技術的有效性。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 受評者長期穩定展現相關職能。 進行評估所需設施及資源。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 直接提問，輔以檢視受評者在職表現的各項證據及第三方工作場所報告。 審查與研究相關的應用專案或學習活動。 直接觀察技能的情境應用。 口頭或書面提問，以評量建構及執行高階職業教育及培訓學習實務的相關知識。
說明與補充事項	【註1】數位學習形式：如評估或資格審查結果、搭配其他

	<p>教學模式 (例如結合實體與線上課程) 、教學設計、取得途徑、教學模式、恪守標準、相關技術等等。</p> <p>【註2】學習理論：如應用式學習、認知主義、建構式主義、發現式學習、體驗式學習、探究式學習、行動式學習、問題導向學習、自主式學習、科技及學習、多元智慧理論等等。</p> <p>【註3】社群媒體環境：如部落格、維基百科平台、電腦輔助合作學習 (CSCL) 、內容管理系統 (CMS) 、學習管理系統 (LMS) 、評等及評論系統 (如 YouTube) 、虛擬及身歷其境線上平台等。</p> <p>【註4】組織規範：如公平及無障礙原則與實務、道德規範、知識共享及使用分配權利、行為準則、版權、隱私權及人權憲章法令、數位學習的組織政策、許可使用相關政策、程序及計畫、品質及持續改進流程及標準等等。</p> <p>【註5】社群網路：如在部落格、維基百科及 Ning 平台建立社群共享的知識及產物儲存庫、參與分散式線上論壇、評等及評論系統以分享及評估知識 (如 YouTube) 、使用學習管理系統提供與展示知識、使用內容管理系統分享技能及知識、使用電腦輔助合作學習進行通信及協作等。</p> <p>【註6】資料視覺化：動態類如 Google Docs 、動態圖表及小工具，如 Gapminder 、 InfiView 及 Nexus 等等。</p> <p>【註7】教學設計原理：如確保學習嵌入實際及相關情境中、納入各種方法及技術，以利解說資訊及活動並鼓勵參與、學習及評量活動的真實性需求、學習者導向活動及互動需求、複習教材及重複的機會、依邏輯順序解說教材，並依序提高難度、為學習者提供回饋、讓學習者投入學習的技巧等。</p> <p>【註8】政策及規劃社群媒體環境的風險：如行為準則、數位公民涵養、網路禮節、資料與資訊的安全威脅</p>
--	--

	等。
	【註9】冠軍用戶：如資深用戶、導師、致力達成數位學習目標成果用戶等等。

更新紀錄
2021 年修訂職能內容。