

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動教材設計與實習	授課 教師	吳純萍 CHUN-PING WU
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 能熟悉教學原理與策略。</p> <p>B. 能應用教學設計方法。</p> <p>C. 能具備教育資料分析的能力。</p> <p>D. 能理解數位學習理論與方法。</p> <p>E. 能具備數位學習教材製作的能力。</p> <p>F. 能具備基礎程式應用的能力。</p> <p>G. 能根據專案需要設計與發展數位學習教材。</p> <p>H. 能具備人力資源專案開發與應用的能力。</p> <p>I. 能具備團隊合作與溝通的能力。</p>			
課程簡介	本課程提供學生與各式互動式教學科技互動的機會，以培養學生分析科技特性與發展運用該科技的方法。學生進一步應用所學去設計、發展與製作一份數位教學作品。		
	This course reviews basic courseware features, analyzes methodologies for multimedia-based learning, and discusses activities relevant to designing and developing multimedia projects. Students are required to apply their understanding of the design principles to collaboratively design and develop an interactive e-learning product, lesson plan.		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

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」、「系(所)核心能力」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其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」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	系(所)核心能力
1	1 描述各式電腦輔助教學科技的特性與運用的原則	1 Describe the features of diverse CAIs and principles of adopting them	C5	D
2	2 小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	2. Collaboratively design a lesson plan of integrating the CAIs into teaching	C6	DEI
3	3 小組合作繪製企畫書執行	3. Collaboratively develop storyboard for the lesson plan	P3	EI
4	4 小組合作發展與製作數位作品	4. Collaboratively develop an e-learning product	C6	EFI

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	1 描述各式電腦輔助教學科技的特性與運用的原則	講述、討論、出題活動	報告
2	2 小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	實作、問題解決	實作
3	3 小組合作繪製企畫書執行	實作、問題解決	實作
4	4 小組合作發展與製作數位作品	賞析、模擬、實作	實作、報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	
◆ 洞悉未來	
◇ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◆ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	Introduction of Course and iPad	
2	101/09/17~ 101/09/23	Define interactive and meaningful learning	
3	101/09/24~ 101/09/30	Orient to diverse interactive learning technologies	Design Draft
4	101/10/01~ 101/10/07	Storyboarding + Question-generation Technology	
5	101/10/08~ 101/10/14	No class	Design signoff
6	101/10/15~ 101/10/21	hypermedia	
7	101/10/22~ 101/10/28	Motivational Design	Storyboard of interface due
8	101/10/29~ 101/11/04	Simulation I	
9	101/11/05~ 101/11/11	Simulation II	Simulation analysis due
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	Problem-solving and Reasoning	
12	101/11/26~ 101/12/02	Web-Based Instruction* (online)	

13	101/12/03~ 101/12/09	Practicum	Unit1Prototype
14	101/12/10~ 101/12/16	Interactive Gaming ToolsI	
15	101/12/17~ 101/12/23	Interactive Gaming Tools II	
16	101/12/24~ 101/12/30	Practicum	Portfolio due
17	101/12/31~ 102/01/06	Project Demonstration	Product Due
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，點名時尚未進教室視為曠課，不得補點名。</p> <p>2.學生請假須於上課前半小時透過Moodle寄送請假通知，並依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>3.曠課第一次扣總分3分，第二次扣8分，第三次扣考，該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>4.課程詳細規畫以第一周上課公告為主</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	教師將於第一堂課提供每一周上課教材的書目列表		
參考書籍	徐新逸，施郁芬。多媒體教學設計：數位學習與企業訓練。高等教育出版社 Jonassen, D. H. (2000). Computers as mind tools for schools: Engaging critical thinking.		
批改作業 篇數	4 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	<p>◆出席率： 20.0 %   ◆平時評量：        %   ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈學期專案〉：35.0 %</p>		
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a>〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>		