

淡江大學 102 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 B	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXB3B		
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. 應用教學設計之能力。</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。</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 evaluate a multimedia courseware and integrate the courseware into a 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	描述各式電腦輔助教學科技的特性與互動策略運用的原則	Describe the features of diverse learning technologies, instructional strategies and design principles	C5	A
2	小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	Collaboratively design a lesson plan of integrating the CAIs into teaching	C6	A
3	小組合作繪製企畫書執行腳本	Collaboratively develop storyboard for the lesson plan	C3	A
4	小組合作發展與製作數位作品	Collaboratively develop an e-learning product	C6	AC

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	描述各式電腦輔助教學科技的特性與互動策略運用的原則	討論、賞析、問題解決	實作、上課表現
2	小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	討論、問題解決	實作
3	小組合作繪製企畫書執行腳本	討論、實作	實作
4	小組合作發展與製作數位作品	實作、問題解決	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	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/09/16~ 102/09/22	中秋節放假	
2	102/09/23~ 102/09/29	學習內容, 資源與工具介紹, 互動學習科技vs.學習者vs.學習歷程之轉變	
3	102/09/30~ 102/10/06	互動教材設計與腳本繪製原則	
4	102/10/07~ 102/10/13	多媒體與超媒體運用策略	
5	102/10/14~ 102/10/20	問題導向學習策略	
6	102/10/21~ 102/10/27	範例的設計與運用	
7	102/10/28~ 102/11/03	情境模擬 I	
8	102/11/04~ 102/11/10	情境模擬 II	
9	102/11/11~ 102/11/17	實作	
10	102/11/18~ 102/11/24	期中考試週	
11	102/11/25~ 102/12/01	動機引發與維持策略	
12	102/12/02~ 102/12/08	互動測驗的設計與編製	

13	102/12/09~ 102/12/15	互動遊戲設計	
14	102/12/16~ 102/12/22	遊戲融入學習之運用	
15	102/12/23~ 102/12/29	實作	
16	102/12/30~ 103/01/05	專案呈現	
17	103/01/06~ 103/01/12	畢業專題賞析	
18	103/01/13~ 103/01/19	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.修課名單以學校初選公告為主,未經教師同意,不得任意換班,以免影響其他上課學生權益。</p> <p>2.第一次上課將宣布本學期學習內容與規定,以及進行學期專案分組(6人為一組,不得跨班),請勿缺席。</p> <p>3.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>4.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>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>5.課程詳細規定與學習內容以第一次上課所發之詳細版教學大綱為主。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	教師將於第一周發放教材列表,由學生自行從圖書館資料庫取得		
參考書籍			
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：15.0 %    ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈Portfolio〉：20.0 %</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/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a>〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」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>		