

淡江大學 104 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	王怡萱 YIHUSAN WANG
	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	<p>本課程將以專題導向方式，以課程講授、討論與上機實作方式將教育科技理論與數位教材製作進行整合，除針對不同類型之數位教材之進行案例探討，亦會針對多元資訊科技融入教學之應用，如：多媒體互動教材、擴增實境 互動遊戲教材設計等應用進行實作，期能培養學生理論與實務兼具之互動數位內容製作能力。</p>		
	<p>This course is designed to help students have the ability to develop interactive e-learning materials through the instruction of interactive courseware. The topics of the course will also cover the theoretical perspectives, rationale of e-learning design and empirical studies. It is expected that the students will be able to know how to implement the e-learning contents and as well as have hands-on experiences of producing interactive e-learning materials after the course.</p>		

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.學習者擁有數位教材設計之概念與發展理論基主 2.學習者能擁有獨立製作互動教材之能力	1.The learners realize the theories related to e-learning contents design and interaction. 2.The learners are able to develop interactive e-learning materials independently	P4	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	1.學習者擁有數位教材設計之概念與發展理論基主 2.學習者能擁有獨立製作互動教材之能力	講述、賞析、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	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	104/09/14~ 104/09/20	課程介紹、課程網站個人建檔、資源與工具介紹	指定每周閱讀內容
2	104/09/21~ 104/09/27	學習科技與互動學習教材之關聯與演進	實作：教材製作軟體環境介紹1
3	104/09/28~ 104/10/04	學習科技與多媒體互動元素1	實作：教材製作軟體環境介紹2
4	104/10/05~ 104/10/11	學習科技與多媒體互動元素2	實作：語文科互動教材1
5	104/10/12~ 104/10/18	教材設計原理與原則1	實作：語文科互動教材2
6	104/10/19~ 104/10/25	教材設計原理與原則2	實作：語文科互動教材3
7	104/10/26~ 104/11/01	數位內容教材評析 1	實作：數理科互動教材1
8	104/11/02~ 104/11/08	數位內容教材評析 2	實作：數理科互動教材2
9	104/11/09~ 104/11/15	數位內容教材評析 3 (問題導向學習策略)	實作：數理科互動教材3
10	104/11/16~ 104/11/22	期中考試週	
11	104/11/23~ 104/11/29	互動教材設計範例與分享1 (動機引發與維持學習策略)	實作：互動閱讀教材製作
12	104/11/30~ 104/12/06	互動教材設計範例與分享2 (實作策略)	實作：綜合應用教材製作1

13	104/12/07~ 104/12/13	數位遊戲互動教材設計-遊戲融入學習之運用	實作:綜合應用教材製作1
14	104/12/14~ 104/12/20	數位遊戲悅趣式教材製作1	實作:遊戲互動教材1
15	104/12/21~ 104/12/27	數位遊戲悅趣式教材製作2	實作:遊戲互動教材2
16	104/12/28~ 105/01/03	擴增實境初探	行動載具實作體驗
17	105/01/04~ 105/01/10	擴增實境應用教材製作	實作:擴增時應應用
18	105/01/11~ 105/01/17	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1. 每週按時完成作業，並上傳至課程網站（作業專區）</p> <p>2. 每週按時上傳個人學習日誌，並上傳至課程網站（學習日誌）</p> <p>*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>*學生請假須於上課前寄送請假通知，並依學生請假規則辦理，若未依規定辦理，視為曠課</p> <p>*請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假</p> <p>*曠課一次扣總分3分</p> <p>*課程詳細規畫以第一周上課公告為主</p> <p>*老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	教師網路彙編自編教材		
參考書籍	1.鄭苑鳳、吳燦銘 (2013)。數位多媒體導論。 2.呂聰賢(2013)。多媒體網頁設計:PhotoImpact X3+Flash CS6+Dreamweaver CS6創意極效應用。 3.網路自編素材		
批改作業 篇數	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： 5.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 %</p> <p>◆期末評量：35.0 %</p> <p>◆其他〈每周學習日誌〉：15.0 %</p>		
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址：http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。</p> <p>※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。</p>		