

淡江大學 106 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	AC
4	小組合作發展與製作數位作品	Collaboratively develop an e-learning product	C6	C

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、實作、問題解決	紙筆測驗、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、實作、問題解決	實作、報告
3	小組合作繪製企畫書執行腳本	討論、實作	實作、報告
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	106/09/18~ 106/09/24	互動的定義vs.學習者vs.學習歷程之轉變	啟動創意小專案
2	106/09/25~ 106/10/01	互動科技與教材設計原則	確定學期專案主題
3	106/10/02~ 106/10/08	問題導向學習策略	
4	106/10/09~ 106/10/15	腳本繪製與互動測驗的設計與製作 (Axure、Camtasia & Hot potato)	線上課
5	106/10/16~ 106/10/22	情境教學法	學期專案教案初稿
6	106/10/23~ 106/10/29	角色扮演法	
7	106/10/30~ 106/11/05	情境模擬	學期專案教案定稿
8	106/11/06~ 106/11/12	互動遊戲設計I	小考I
9	106/11/13~ 106/11/19	互動遊戲設計II	專案作品介面腳本
10	106/11/20~ 106/11/26	期中考試週	
11	106/11/27~ 106/12/03	範例設計與運用	
12	106/12/04~ 106/12/10	動機引發與維持	線上課

13	106/12/11~ 106/12/17	互動科技開發軟體	小考II
14	106/12/18~ 106/12/24	互動科技開發軟體	
15	106/12/25~ 106/12/31	模擬遊戲融入學習之運用	
16	107/01/01~ 107/01/07	放假	
17	107/01/08~ 107/01/14	專案呈現	
18	107/01/15~ 107/01/21	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>教科系修習課程規則</p> <p>1.修課名單以學校初選公告為主,若因時段衝堂,需於第一周經教師同意,才得以換班,以免影響其他上課學生權益。</p> <p>2.該門課為必修課,第一周上課將宣布學習內容,規定,進行學期專案分組以及啟動創意小專案,當周缺席者請勿修習該門課。</p> <p>3.上課鐘響15分鐘內進教室視為全勤, 全勤且上課專注於學習者將獲得學期總成績加3分的鼓勵</p> <p>4.請尊重老師的智慧財產權, 未經許可請勿隨意分享。</p> <p>5.如有發現將作業借給同學或是拿同學作業繳交情形者, 作業皆以零分計算。</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	8 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： 15.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈Portfolio〉：30.0 %</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>		