

淡江大學 110 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	林逸農 YI-LUNG LIN
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學設計之能力。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：50.00)			
7. 團隊合作。(比重：50.00)			
課程簡介	本課程將以專題導向方式進行，透過討論與實作方式設計互動教材。透過新興技術Chatbot、IOT WFduino、Unity AR、Unity VR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應用探討，亦會探討該科技融入教學之策略與方法，希冀能培養學生理論與實務兼具之互動數位內容製作能力。		
	This course is designed to help students have the ability to develop interactive e-learning materials through PBL. The instruction of interactive tools or coursewares will also cover emerging technology Chatbot、IOT WFduino、Unity AR、Unity VR, 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.		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	學習者擁有數位教材設計之概念與理論基礎	The learners realize the theories related to e-learning contents design and theoretical basis
2	學習者能擁有獨立製作互動教材之能力	The learners are able to develop interactive e-learning materials independently
3	學習者能熟悉操作互動教材開發軟體	Learners can be familiar with operating interactive teaching materials development software
4	學習者能對互動教材的設計激發創意思維與學習興趣	Learners can stimulate creative thinking and learning interest in the design of interactive e-learning materials

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	A	27	講述、討論、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、活動參與
2	認知	A	27	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	技能	A	27	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
4	情意	A	27	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~110/09/28	Syllabus / 上課規定 / 課程大綱/自我介紹/分組	
2	110/09/29~110/10/05	Educational Chatbot Design I	
3	110/10/06~110/10/12	Educational Chatbot Design II	
4	110/10/13~110/10/19	Assessment of Chatbot Design / IOT WFduino I	

5	110/10/20~ 110/10/26	IOT WFduino II	
6	110/10/27~ 110/11/02	IOT WFduino III	
7	110/11/03~ 110/11/09	Assessment of IOT WFduino	
8	110/11/10~ 110/11/16	Midterm Report	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	Unity AR I	
11	110/12/01~ 110/12/07	Unity AR II	
12	110/12/08~ 110/12/14	Assessment of Unity AR	
13	110/12/15~ 110/12/21	Unity VR I	
14	110/12/22~ 110/12/28	Unity VR II	
15	110/12/29~ 111/01/04	Assessment of Unity VR	
16	111/01/05~ 111/01/11	Final Report	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 必修、選修、加簽、退選，相關規定務必清楚！可參閱教務處網站。 2. 曠課以老師點名為準，點名不到即視為曠課。 3. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，請假後須於二週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。 4. 曠課第一次扣總分5分，期中考前超過三次為扣考，期末考前超過為五次扣考。扣考該科目之學期成績以零分計算。 5. 平時考試/期中考試/報告與期末考試/報告應考相關規定請參照校方說明。 6. 老師保留變更作業項目、作業內容及作業評分比例的權力。 7. 遵守學生基本禮儀，勿直呼教師姓名與注意穿著儀容等相關事項。 8. 平時作業請勿逾期繳交。 9. 作業內容勿抄襲，圖文請尊重智產權。 10. 課室與線上互動討論，注意用詞言語，勿謾罵與人身攻擊。 		
教學設備	電腦、投影機、其它(開發版、感測器)		
教科書與 教材	https://drive.google.com/drive/folders/1PWVG7Pf-PWnOOifo9O5FzG13CwHpjYV6?usp=sharing		
參考文獻	https://drive.google.com/drive/folders/1cqUfKy4WtOjPfps1znf3WoE-ik4flkSz?usp=sharing		

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	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：25.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※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。