

淡江大學 1 1 1 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	鄭詩穎 CHENG, SHIH-YING
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB3B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG12 負責任的消費與生產		
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			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	<p>透過理解互動的真實意義，整合多媒體不同特性，設計與製作互動數位教材，達成不同的教學目標。</p> <p>課程中我們會</p> <p>1.觀摩國內外優良互動教材，並分析優缺點。</p> <p>2.蒐集國內外互動教材製作軟體與平台，並分析使用目的與應用範疇。</p> <p>3.透過分組實作小專題，練習製作互動數位教材，為畢業專題製作進行預備。</p>		

	<p>Through understanding the real meaning of interaction or engage, integrating different characteristics of multimedia to design e-learning courses for achieving different instructional goals. During the course we will:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observe excellent examples and analyze the advantages and disadvantages. 2. Collect domestic and foreign interactive teaching software and platforms, and analyze the purpose of use. 3. Practice making interactive digital teaching materials in small project group.
--	---

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	探討與理解互動的意義，並且分析不同媒體的互動模式。	Explore and understand the meaning of interaction and analyze interaction patterns across different media.
2	能應用互動教材製作軟體或平台製作小成品。	Be able to use interactive teaching materials to make software or platforms to make finished products.
3	透過觀摩能評鑑互動教材。	Through observation, you can evaluate interactive teaching materials.
4	能運用ADDIE model實作互動教材。	You able to use the ADDIE model to implement interactive teaching 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	B	23456	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、活動參與
2	技能	CD	2678	發表、實作	作業、實作
3	情意	ABF	1357	講述、討論、觀摩	作業、討論(含課堂、線上)
4	技能	ABCDE	2578	實作	作業、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	1.修課規則說明與小組形成；2.相見歡與團隊互動活動	個人作業1：查閱互動的意義與反思在教學上可用之處
2	111/09/12~ 111/09/18	什麼是互動的意義	

3	111/09/19~ 111/09/25	不同多媒體的互動模式	個人作業2：課後複習 教學目標並完成小測驗
4	111/09/26~ 111/10/02	不同的教學目標適合的互動方式	
5	111/10/03~ 111/10/09	國、內外不同互動軟體功能認識	小組作業1：試用一個 軟體，並寫下小組使用 心得
6	111/10/10~ 111/10/16	討論不同的互動軟體可以運用的教學目標(一)	小組報告與講師回饋
7	111/10/17~ 111/10/23	討論不同的互動軟體可以運用的教學目標(二)	小組報告與講師回饋
8	111/10/24~ 111/10/30	國內外互動教材觀摩與教材評鑑標準認識	期中報告佈達
9	111/10/31~ 111/11/06	期中報告準備週(可到教室詢問老師)	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	期中報告週	
12	111/11/21~ 111/11/27	ADDIE Model複習	小組作業2：互動教材 實作(一)：學習主題/對 象/目標分析
13	111/11/28~ 111/12/04	1.互動教材實作(一)：學習主題/對象/目標分析報告與 檢討；2.如何運用Mind Mapping展開大綱	小組作業2：互動教材 實作(二)：大綱設計與 素材分析
14	111/12/05~ 111/12/11	1.互動教材實作(二)：大綱設計與素材分析報告與檢 討；2.教案與腳本製作	小組作業2：互動教材 實作(三)：教案與教本 設計
15	111/12/12~ 111/12/18	1.互動教材實作(三)：教案與教本設計報告與檢討；2.實 作週說明	小組作業2：完成成品
16	111/12/19~ 111/12/25	小組實作週	
17	111/12/26~ 112/01/01	小組實作週	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為：112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	數位媒體互動設計(崧燁文化) 教師自編Power Point		
參考文獻	EdTech Handbook		

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： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈團隊合作〉：10.0 %</p>
備 考	<p>「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。</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>