

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 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	徐唯芝
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科二A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2A		
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			
<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>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、AR、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。</p>		

This course is designed to help students have the ability to develop interactive e-learning materials through PBL. The instruction of the interactive tools will also cover emerging technology Chatbot, AR and 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	AB	123	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	ABCD	123456	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	ABCDEF	12345678	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	ACDF	12345678	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	112/02/13~ 112/02/19	上課規定/課程大綱/學習資源與工具介紹	
2	112/02/20~ 112/02/26	互動教材設計原則	
3	112/02/27~ 112/03/05	228連假：（非同步補課） 互動教材範例欣賞	線上非同步補課
4	112/03/06~ 112/03/12	多媒體教材設計原則	
5	112/03/13~ 112/03/19	新興科技於互動教材之應用	
6	112/03/20~ 112/03/26	互動教材欣賞與評鑑 1	
7	112/03/27~ 112/04/02	互動教材欣賞與評鑑 2	個人作業1
8	112/04/03~ 112/04/09	教學行政觀摩日（線上非同步課程） 期中報告 Q & A	線上非同步課程
9	112/04/10~ 112/04/16	期中報告	小組報告
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	LINE Bot Designer 實作	
12	112/05/01~ 112/05/07	LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 1	個人作業2
13	112/05/08~ 112/05/14	LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 2	個人作業3
14	112/05/15~ 112/05/21	AR/VR 互動教材實作 1	
15	112/05/22~ 112/05/28	AR/VR 互動教材實作 2	個人作業4
16	112/05/29~ 112/06/04	互動教材作品討論	
17	112/06/05~ 112/06/11	期末報告/作品呈現	小組報告
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項	1. 學生請假須依照學生請假規則辦理請假手續，請假日後一週內以學校正式假條請假，未依規定辦理則視為曠課。 2. 出缺席依老師現場點名為準，未點到名即以曠課紀錄。 3. 曠課一次扣總分3分。 4. 老師保留變更作業項目、作業內容及作業評分比例的權利。 5. 作業一率不接受遲交。 6. 作業內容切勿抄襲，若遭舉發抄襲，並確有抄襲情事，該作業以0分計算。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	教師網路彙編自編教材		
參考文獻			

批改作業 篇數	6 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：20.0 % ◆期中評量：25.0 %</p> <p>◆期末評量：35.0 %</p> <p>◆其他〈個人作業〉：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>