

淡江大學 112 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 HSU, WEI-CHIH
	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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：10.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：20.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			
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、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。		

	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	A	25	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	257	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	12357	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	AEF	4678	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	113/02/19~ 113/02/25	上課規定/課程大綱/學習資源與工具介紹	
2	113/02/26~ 113/03/03	互動教材設計原則	
3	113/03/04~ 113/03/10	互動教材範例欣賞	
4	113/03/11~ 113/03/17	多媒體教材設計原則	
5	113/03/18~ 113/03/24	新興科技於互動教材之應用	
6	113/03/25~ 113/03/31	互動教材欣賞與評鑑 1	
7	113/04/01~ 113/04/07	互動教材欣賞與評鑑 2	個人作業1
8	113/04/08~ 113/04/14	期中報告 Q & A	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	小組報告
10	113/04/22~ 113/04/28	LINE Bot Designer 實作1	
11	113/04/29~ 113/05/05	LINE Bot Designer 實作2	
12	113/05/06~ 113/05/12	LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 1	個人作業2
13	113/05/13~ 113/05/19	LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 2	個人作業3
14	113/05/20~ 113/05/26	AR/VR 互動教材實作 1	
15	113/05/27~ 113/06/02	AR/VR 互動教材實作 2	個人作業4
16	113/06/03~ 113/06/09	互動教材作品討論	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	小組報告
18	113/06/17~ 113/06/23	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技	
跨領域課程			
特色教學 課程		學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動)	

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。
教科書與教材	自編教材：簡報 採用他人教材：簡報
參考文獻	
學期成績計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈個人作業〉：10.0 %
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。