

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	詹閔昱 CHAN, HUNG-YU
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科二 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2B		
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	本堂課將教授如何將教學理論與教材製作整合，並培養學習者具有獨立思考、設計、開發互動教材的能力。 希望學習者在這堂課程後，皆能具備下列能力： 1. 與團隊組員合作、分工、互相學習，共同完成教材 2. 教材設計計劃書撰寫，並實作互動教材 3. 觀摩國內外互動教材，學習其優缺點		

	This class will teach how to integrate pedagogical theory and materials production, and develop learners' ability to think, design, and develop interactive materials independently. It is expected that after this course, learners will have the following skills: 1. collaborate with team members, share tasks, and learn from each other to complete the materials 2. write lesson plans and implement interactive teaching materials 3. observe domestic and international interactive teaching materials and learn their strengths and weaknesses
--	--

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	學習者具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	學習者能熟悉互動教材的開發軟體	Learners are familiar with the software used to develop interactive educational materials
4	習得評鑑互動教材的能力	Acquire the ability to evaluate interactive 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	ABCEF	245	講述、討論、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
2	認知	ACD	267	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	技能	ACDF	2	講述、發表、實作	測驗、作業、實作、報告(含口頭、書面)
4	情意	BF	1358	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	課程介紹、上課規定、分組	

2	113/02/26~ 113/03/03	互動教材初探	個人作業1:互動教材定義、範例
3	113/03/04~ 113/03/10	互動教材設計、範例介紹(一)	
4	113/03/11~ 113/03/17	互動教材設計、範例介紹(二)	小組作業1:期中主題構思
5	113/03/18~ 113/03/24	故事撰寫概念與軟體介紹	
6	113/03/25~ 113/03/31	線上互動軟體:Gather Town體驗與應用 (一)	與老師討論期中主題
7	113/04/01~ 113/04/07	教學行政觀摩週	
8	113/04/08~ 113/04/14	期中報告	期中報告準備
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	小組作業2:互動教材企劃書繳交
10	113/04/22~ 113/04/28	線上互動軟體:Gather Town體驗與應用(二)	個人作業2:Gather town簡單實作
11	113/04/29~ 113/05/05	故事敘述軟體(一)	
12	113/05/06~ 113/05/12	故事敘述軟體(二)	
13	113/05/13~ 113/05/19	互動AR教材實作	時間會再公布
14	113/05/20~ 113/05/26	小組實作週	各組與老師討論, 在課堂上準備期末作品
15	113/05/27~ 113/06/02	期末報告	
16	113/06/03~ 113/06/09	期末報告	
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)	小組作業3:互動教材企劃書繳交(完整版)
18	113/06/17~ 113/06/23	課程總結	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決	
跨領域課程			
特色教學 課程		遊戲式學習課程 專案實作課程	
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	
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義
參考文獻	臺灣科技大學迷你教育遊戲團隊情境遊戲設計小組 侯惠澤 李承泰 何嫻婷 簡志忠。Gather Town遠距情境式解謎遊戲設計 - 附MOSME行動學習一點通：評量。台科大圖書
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈個人與小組作業〉：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。