

淡江大學 113 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<br>教師 | 徐唯芝<br>HSU, WEI-CHIH |
|                                                                                                                                                                              | DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE                                                                                 |          |                      |
| 開課系級                                                                                                                                                                         | 教科二 A                                                                                                                         | 開課<br>資料 | 實體課程<br>必修 單學期 3學分   |
|                                                                                                                                                                              | TDTXB2A                                                                                                                       |          |                      |
| 課程與SDGs<br>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)<br>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)<br>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)<br>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：20.00)<br>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：5.00)<br>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)<br>2. 資訊運用。(比重：30.00)<br>3. 洞悉未來。(比重：5.00)<br>4. 品德倫理。(比重：5.00)<br>5. 獨立思考。(比重：15.00)<br>6. 樂活健康。(比重：5.00)<br>7. 團隊合作。(比重：15.00)<br>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            | 114/02/17~<br>114/02/23 | 上課規定/課程大綱/學習資源與工具介紹                |  |
| 2            | 114/02/24~<br>114/03/02 | 和平紀念日（放假一天）                        |  |
| 3            | 114/03/03~<br>114/03/09 | 互動教材範例欣賞                           |  |
| 4            | 114/03/10~<br>114/03/16 | 多媒體教材設計原則                          |  |
| 5            | 114/03/17~<br>114/03/23 | 新興科技於互動教材之應用                       |  |
| 6            | 114/03/24~<br>114/03/30 | 互動教材欣賞與評鑑 1                        |  |
| 7            | 114/03/31~<br>114/04/06 | 兒童節及民族掃墓節連假(放假日)                   |  |
| 8            | 114/04/07~<br>114/04/13 | 期中報告 Q & A                         |  |
| 9            | 114/04/14~<br>114/04/20 | 期中評量週                              |  |
| 10           | 114/04/21~<br>114/04/27 | LINE Bot Designer 實作1              |  |
| 11           | 114/04/28~<br>114/05/04 | LINE Bot Designer 實作2              |  |
| 12           | 114/05/05~<br>114/05/11 | LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 1 |  |
| 13           | 114/05/12~<br>114/05/18 | LINE Bot Designer結合Python進階應用與實作 2 |  |
| 14           | 114/05/19~<br>114/05/25 | AR/VR 互動教材實作 1                     |  |
| 15           | 114/05/26~<br>114/06/01 | 端午節遇例假日補假                          |  |
| 16           | 114/06/02~<br>114/06/08 | 互動教材作品討論                           |  |
| 17           | 114/06/09~<br>114/06/15 | 期末評量週1                             |  |
| 18           | 114/06/16~<br>114/06/22 | 期末評量週2                             |  |
| 課程培養<br>關鍵能力 |                         | 自主學習、資訊科技                          |  |
| 跨領域課程        |                         |                                    |  |
| 特色教學<br>課程   |                         | 專案實作課程<br>學習科技(如AR/VR等)融入實體課程      |  |
| 課程<br>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<br>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。<br>2. 出缺席依老師現場點名為準，未點到名即以曠課紀錄。<br>3. 曠課一次扣總分3分。<br>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。<br>5. 作業一率不接受遲交。<br>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<br>教材   | 自編教材：簡報<br>採用他人教材：簡報                                                                                                                                                                           |
| 參考文獻         |                                                                                                                                                                                                |
| 學期成績<br>計算方式 | ◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：25.0 %<br>◆期末評量：35.0 %<br>◆其他〈個人作業〉：10.0 %                                                                                                               |
| 備 考          | 「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處<br>首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。<br><b>※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。</b>                     |