

淡江大學 99 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	吳純萍 Chun-ping Wu
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
學系(門)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。			
學生基本能力			
<p>A. 能熟悉教學原理與策略。</p> <p>B. 能應用教學設計方法。</p> <p>C. 能具備教育資料分析的能力。</p> <p>D. 能理解數位學習理論與方法。</p> <p>E. 能具備數位學習教材製作的能力。</p> <p>F. 能具備基礎程式應用的能力。</p> <p>G. 能根據專案需要設計與發展數位學習教材。</p> <p>H. 能具備人力資源專案開發與應用的能力。</p> <p>I. 能具備團隊合作與溝通的能力。</p>			
課程簡介	本課程提供學生與各式互動式教學科技互動的機會，以培養學生分析科技特性與發展運用該科技的方法。學生進一步應用所學去設計、發展與製作一份數位教學作品。		
	This course reviews basic courseware features, analyzes methodologies for multimedia-based learning, and discusses activities relevant to designing and developing multimedia projects. Students are required to evaluate a multimedia courseware and integrate the courseware into a lesson plan.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	1 描述各式電腦輔助教學科技的特性與運用的原則	1 Describe the features of diverse CAIs and principles of adopting them	C5	D
2	2.小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	2. Collaboratively design a lesson plan of integrating the CAIs into teaching	C6	DEI
3	3.小組合作繪製企畫書執行腳本	3.Collaboratively develop storyboard for the lesson plan	P3	EI
4	4.小組合作發展與製作數位作品	4.Collaboratively develop an e-learning product	P6	EFI

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	1 描述各式電腦輔助教學科技的特性與運用的原則	課堂講授、分組討論	出席率、報告、Portfolio
2	2.小組合作撰寫教學科技融入教學主題的企畫書	課堂講授、分組討論、專題製作	報告、討論
3	3.小組合作繪製企畫書執行腳本	分組討論、專題製作	報告、討論
4	4.小組合作發展與製作數位作品	分組討論、專題製作	報告、討論、數位作品

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	Course introduction	
2	09/20	中秋節	
3	09/27	Project Management Training	小組專題確認

4	10/04	Define interactive courseware design & Orient to diverse learning technologies	ch1 & 3
5	10/11	Design Principle	Ch2
6	10/18	Storyboarding	Ch14
7	10/25	Knowledge construction: hypermedia	Ch5
8	11/01	Simulation I	Ch7 analysis paper due
9	11/08	Simulation II	storyboard due
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	Interactive Gaming Tools	ch8
12	11/29	Practicum	unit1 due
13	12/06	Tutorials & Drills	Ch4 & 6
14	12/13	演講: TBA	
15	12/20	Evaluation	Ch13 & 15
16	12/27	Field testing and review	Draft due
17	01/03	Project Demonstration	Project due
18	01/10	期末考試週	
修課應注意事項	<p>教科系修習課程規則</p> <p>一、上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，點名時尚未進教室視為曠課。</p> <p>二、學生請假須於上課前半小時透過Moodle寄送請假通知，並依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>三、曠課第一次扣總分3分，第二次扣8分，第三次扣考，該科目之學期成績以零分計算。</p>		
教學設備	電腦		
教材課本	Alessi, S.M. and Trollip, S.R. (2001). Multimedia for learning: Methods and development. Boston: Allyn and Bacon. ISBN: 0205276911		
參考書籍	1. Lee, W. W., & Owens, D. L. (2003). Multimedia-based instructional design: computer-based training, Web-based training, distance broadcast training. (中譯本: 徐新逸, 施郁芬。多媒體教學設計: 數位學習與企業訓練。高等教育出版社)		

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	◆平時考成績：20.0 %    ◆期中考成績：        %    ◆期末考成績：        % ◆作業成績： 40.0 % ◆其他〈Product〉：40.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 <b>※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</b>