

國立臺灣師範大學數位教學課程教學計畫

填表說明：依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條，學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。

一、課程中文名稱：華語語言遊戲理論與應用

二、課程英文名稱：Theory and Applications of Chinese Language Play

三、開課期間：114學年度第1學期

四、課程送審紀錄：(請以■標示)

☐ (一) 本學期為既有實體課程開設為數位課程、新開數位課程

☒ (二) 本學期為既有數位課程，最近一次通過校課程委員會為110學年度第1學期

☐ 1. 五年有效期屆滿，需重新申請。

☐ 2. 原通過課程有重大改變或異動比率超過百分之三十以上，需重新申請。

五、課程基本資料 (請以■標示)

(一)	授課教師姓名及職稱	洪榮昭 教授 / 蔡其瑞 助理教授
(二)	師資來源	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他
(三)	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	國際與社會科學學院華語文教學系
(四)	課程學制	☐ 學士班 ☐ 碩士班 ☐ 大碩合開 ☐ 碩博合開 ☐ 博士班 ☒ 碩士班在職專班
(五)	部別	☐ 日間部 ☒ 在職專班 ☐ 其他
(六)	科目類別	☐ 共同科目 ☐ 通識科目 ☐ 校定科目 ☒ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 其他
(七)	校定(本課程由那個單位所定)	☐ 校定 ☐ 院定 ☐ 所定 ☒ 系定 ☐ 其他
(八)	開課期限(授課學期數)	☒ 一學期(半年) ☐ 二學期(全年) ☐ 其他
(九)	選課別	☐ 必修 ☒ 選修 ☐ 其他
(十)	學分數	3學分
(十一)	平均每週面授時數	<u>0.94</u> 小時/週

		(請將實體面授和同步時數相加後，除以總課程週數。)
(十二)	開課班級數	1班
(十三)	預計總修課人數	30人
(十四)	全英語教學	☐ 是 ☒ 否
(十五)	國內外學校合作類型 (無則免填)	1. 合作學校：校名_____，系所_____，教師姓名_____， 課程名稱_____，預估學生數_____ 2. ☐ 姊妹校 ☐ 雙聯學制 ☐ 全球虛擬教室課程 ☐ 其他：_____
(十六)	課程平臺網址	本校數位教學平臺： https://moodle.ntnu.edu.tw/
(十七)	教學計畫檔案連結網址	http://courseap.itc.ntnu.edu.tw/acadmOpenCourse/index.jsp

六、課程教學設計及實施方式

(一)	教學目標	本課程旨在傳授遊戲式語言學習理論，以及教師將學習遊戲融入在華語教學場域之可能方式，希冀透過本次課程內容，提供教師翻轉教學之媒材，並能實務操作到教學現場，以了解應用遊戲式教學法之學習成效。																																						
(二)	適合修習對象	對華語教學及語言遊戲設計應用有興趣者。																																						
(三)	學前能力	1.具備華語文基礎教學知能。 2.具備第二外語能力。 3.具備華語文教材編輯基礎能力。																																						
(四)	課程內容大綱： 1.授課時數分配如下表(以一學期16週為例)： <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>面授</td> <td>同步</td> <td>非同步</td> </tr> <tr> <td>至少2週</td> <td>至少3週</td> <td>至少8週</td> </tr> </table> 2.與國內外學校合作開設之數位課程，得不受上開授課時數分配之限制。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">週次</th> <th rowspan="2">單元名稱 (合授課程請註明 當週授課教師姓名)</th> <th rowspan="2">單元學習目標 (請以學生角度填寫)</th> <th rowspan="2">教學互動設計 (可複選)</th> <th rowspan="2">學習成效檢核 (可複選；若該週無此 設計，則填「無」)</th> <th colspan="3">授課時數 (請填時數，無者空白)</th> </tr> <tr> <th>面授</th> <th>同步</th> <th>非同步</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>遊戲學習介紹</td> <td>認識本課程內容</td> <td> ☒議題討論 ☐分組討論 ☐同儕互評 ☐教師回饋 ☐其他：_____ </td> <td> ☐單元測驗 ☐作業 ☐_____考試 ☐_____報告 ☐其他：_____ ☒無 </td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>遊戲式學習與教育價</td> <td>1.理解遊戲的學習價值</td> <td> ☒議題討論 ☐分組討論 </td> <td> ☐單元測驗 ☒作業 </td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>							面授	同步	非同步	至少2週	至少3週	至少8週	週次	單元名稱 (合授課程請註明 當週授課教師姓名)	單元學習目標 (請以學生角度填寫)	教學互動設計 (可複選)	學習成效檢核 (可複選；若該週無此 設計，則填「無」)	授課時數 (請填時數，無者空白)			面授	同步	非同步	1	遊戲學習介紹	認識本課程內容	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他：_____	☐ 單元測驗 ☐ 作業 ☐ _____考試 ☐ _____報告 ☐ 其他：_____ ☒ 無		3		2	遊戲式學習與教育價	1.理解遊戲的學習價值	☒ 議題討論 ☐ 分組討論	☐ 單元測驗 ☒ 作業			3
面授	同步	非同步																																						
至少2週	至少3週	至少8週																																						
週次	單元名稱 (合授課程請註明 當週授課教師姓名)	單元學習目標 (請以學生角度填寫)	教學互動設計 (可複選)	學習成效檢核 (可複選；若該週無此 設計，則填「無」)	授課時數 (請填時數，無者空白)																																			
					面授	同步	非同步																																	
1	遊戲學習介紹	認識本課程內容	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他：_____	☐ 單元測驗 ☐ 作業 ☐ _____考試 ☐ _____報告 ☐ 其他：_____ ☒ 無		3																																		
2	遊戲式學習與教育價	1.理解遊戲的學習價值	☒ 議題討論 ☐ 分組討論	☐ 單元測驗 ☒ 作業			3																																	

	值	2.認識遊戲種類	☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			
3	語言教學遊戲介紹	認識語言教學之相關教育性遊戲	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
4	VR/AR 應用於教學與內容設計介紹	認識 VR/AR 之相關教育性遊戲	☐ 議題討論 ☒ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☒ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☐ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無	3		
5	你猜我答應用教學	學習你猜我答應教學實施方法	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
6	Comput-Up 應用教學	學習 Comput-Up 教學實施方法	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
7	OTouch 應用教學	學習 OTouch 教學實施方法	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
8	華語遊戲教學研究設計	學習華語文教學研究設計方式	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☒ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無	3		
9	二語學習實際生活語言應用教學	學習二語學習的教學實施方法	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
10	應用遊戲學習華語之研究設計	理解介紹華語文教學研究的實施方式	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
11	研究資料處理方法(一)	1.能學會 VPN 使用方式 2.能學會文獻資料查找方式 3.能完成 SPSS 統計軟體安裝	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3
12	華語遊戲教學研究執行方法	理解介紹華語文教學研究的實施方式	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☐ 作業 ☐ ____考試 ☒ 個人報告 ☐ 其他: ☐ 無	3		
13	研究資料處理方法(二)	1.能學會製作線上問卷 2.認識 SPSS 操作介面及功能 3.認識及學會分辨各種測量	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____考試 ☐ ____報告 ☐ 其他: ☐ 無			3

			尺度					
	14	研究資料處理方法 (三)	1.能學會描述性統計 2.能學會信效度分析 3.能學會時間序列分析	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____ 考試 ☐ ____ 報告 ☐ 其他: ____ ☐ 無			3
	15	研究資料處理方法 (四)	1.能學會 t 檢定 2.能學會 one-way ANOVA 3.能學會 Pearson 相關分析	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☐ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☒ 作業 ☐ ____ 考試 ☐ ____ 報告 ☐ 其他: ____ ☐ 無			3
	16	期末綜合討論	能針對遊戲式教學的書面報告進行討論	☒ 議題討論 ☐ 分組討論 ☐ 同儕互評 ☒ 教師回饋 ☐ 其他:	☐ 單元測驗 ☐ 作業 ☐ ____ 考試 ☒ 個人報告 ☐ 其他: ____ ☐ 無		3	
(五)	教學方式	所提供之教學方式為 (請以 ☒ 標示, 可複選) ☒ 1. 提供線上課程主要及補充教材 ☐ 2. 提供面授教學, 次數: ____ 次, 總時數: ____ 小時 ☒ 3. 提供同步教學, 次數: <u>5</u> 次, 總時數: <u>15</u> 小時 ☒ 4. 提供非同步教學, 次數: <u>11</u> 次, 總時數: <u>33</u> 小時 ☒ 5. 提供議題討論活動 ☒ 6. 提供學生之間合作學習活動 ☐ 7. 提供優秀作品觀摩 ☐ 8. 其它: (請說明)						
(六)	學習管理系統 (Moodle)	本課程運用 Moodle 哪些功能? (請以 ☒ 標示, 可複選; 與國內外學校合作之課程, 對方師生若須使用本校 Moodle, 請授課教師逕洽平台管理者, 分機5673或5579, E-mail: elearn@ntnu.edu.tw) ☒ 1. 個人資料 ☒ 2. 課程資訊 ☒ 3. 最新消息發佈、瀏覽 ☒ 4. 教材觀看、下載 ☐ 5. 成績系統管理及查詢 (無則免填) ☐ 6. 進行線上測驗 (無則免填) ☒ 7. 學習資訊 ☒ 8. 互動式學習設計 (聊天室或討論區) ☐ 9. 其他相關功能: (請說明)						

(七)	教師提供教學互動之公開資訊	教師簡介及其著作發表（可附網頁連結說明）： 1.洪榮昭教授： https://www.ie.ntnu.edu.tw/index.php/faculty-hongjc/ 2.蔡其瑞助理教授： https://www.tahrd.ntnu.edu.tw/index.php/faculty/ 教師 E-mail： 1.洪榮昭教授：hongjc@ntnu.edu.tw 2.蔡其瑞助理教授：crtasai@ntnu.edu.tw 線上辦公室時間（至少每週1小時）：每週一 下午 16:00-17:00 (GMT+8) 助教名稱/E-mail（無則免填）： 其他（無則免填）：
(八)	課程內容製作	數位課程內容需包含下列元素，依教材內容選取（請以■標示，可複選） ☒ 1. 提供適當的重點提示 ☒ 2. 提供教學相關的事例 ☒ 3. 具教學相關之練習、反思活動 ☒ 4. 具補充教材或網路資源 ☒ 5. 提供自主學習之引導語說明 ☒ 6. 單元學習目標與教學目標相符 ☐ 7. 其他：(請說明)
(九)	作業繳交方式	依提供方式選取（請以■標示，可複選） ☒ 1. 提供線上說明作業內容 ☒ 2. 作業檔案上傳及下載 ☐ 3. 其他：(請說明)
(十)	成績評量方式	※為符合數位課程設計之精神，請知悉並同意以下3條內容，並於第3條後詳列說明： ☒ 1. 課程能針對各項學習評量提供評量結果與回饋 ☒ 2. 評量有考量學習者的線上學習歷程和參與度 ☒ 3. 請詳列說明各項評分百分比：(評量方式、項目其所佔總分比率) (1)課堂參與：(20%)準時上課並參與課堂討論 (2)報告：(80%) 翻轉教學成果報告
(十一)	上課注意事項	1.依照學習進度，課前預習、課後複習。 2.對課程內容有任何疑問，盡快與老師或助教聯繫。

		3.線上課程研讀時，每隔一段時間要伸展肢體、讓眼睛休息。 4.尊重智慧財產權，請勿隨意影印教科書。未經教師之書面同意，請勿散播本課程之數位教材，違者必究。
(十二)	<u>課程教學內容之創作請遵守智慧財產權之規範。</u> ※相關教學內容之創作，請注意有無侵害他人著作權或其他權利之情事。 ※內容中若有屬於他人所有著作財產權部分，已取得權利人之授權，亦請標示作品來源。	