

(華語語言遊戲理論與應用)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，依大學法施行細則及專科學校法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、開課期間：109 學年度 2 學期

二、課程送審紀錄：

本學期為既有實體課程開設為數位課程、新開數位課程

本學期為既有數位課程，最近一次通過校課程委員會為 104 學年度第 2 學期

已通過校課程委員會，尚在 5 年有效期限內。

5 年有效期屆滿，需重新申請。

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。

三、課程基本資料(有包含者請於打)

1.	課程名稱	華語語言遊戲理論與應用
2.	課程英文名稱	Theory and Applications of Chinese Language Play
3.	教學型態	<input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學 <input type="checkbox"/> 同步遠距教學 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校: 系所:
4.	授課教師姓名及職稱	洪榮昭/師大講座
5.	師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	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
7.	課程學制	<input type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input type="checkbox"/> 大碩合開 <input type="checkbox"/> 碩博合開 <input type="checkbox"/> 博士班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班在職專班
8.	部別	<input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 在職專班 <input type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	校定	<input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input checked="" type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他

	(本課程由那個單位所定)	
11.	開課期限(授課學期數)	<input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3學分
14.	每週上課面授時數	<u>0.83</u> 小時/週 (非同步遠距教學，請填平均每週「面授」時數，包含實體面授、同步遠距時數，請以學期總「面授」時數除以總課程週數。)
15.	開課班級數	1班
16.	預計總修課人數	30人
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱: _____ <input type="checkbox"/> 國內直播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平臺網址 (非同步教學必填)	本校網路教學平台： https://moodle3.ntnu.edu.tw/
20.	教學計畫檔案連結網址	https://www.co.ntnu.edu.tw/zh_tw/courses/distance

四、課程教學設計及實施方式

(一)	課程目標	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：請填寫每週次的授課內容及課程大綱(授課方式可複選填寫，例：當週次面授2小時、非同步1小時，分別於「面授」欄位寫2，「非同步」欄位寫1，「同步」欄位免填)							
	週次	單元名稱	單元目標 (簡要說明)	教學互動設計 (如:議題討論、同儕互評等)	測驗/評量活動 (若該週無此設計，則該週免填)	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)		
						面授	遠距教學	
							非同步	同步
	1	遊戲學習介紹	1.課程內容介紹	師生討論				3
	2	遊戲式學習與教育價值	1.說明遊戲的學習價值 2.簡介遊戲總類	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
	3	語言教學遊戲介紹	1.介紹語言教學之相關教育性遊戲	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
	4	VR/AR 應用於教學與內容設計介紹	1.介紹 VR/AR 之相關教育性遊戲	同儕討論與分享	形成性評量			3
	5	OTouch App 實作教學與內容設計	1.教授 OTouch App 之教材設計方法	同儕討論、實作練習			3	
	6	Shaking Fun App 實作教學	1.教授 Shaking	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	

	與內容設計	Fun App 之教材設計方法	習				
7	OTouch App 應用教學	1.介紹 OTouch App 的教學實施方法	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
8	華語 App 教學研究之相關變項介紹	1.介紹華語文教學研究的變項設計概念	師生討論	形成性評量			3
9	Shaking Fun App 應用教學	1.介紹 Shaking Fun App 的教學實施方法	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
10	華語 App 實驗教學研究設計	1.介紹華語文教學研究的研究設計方式	師生討論與分享	形成性評量		3	
11	華語 App 實驗教學研究之實施	1.介紹華語文教學研究的實施方式	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
12	研究資料處理方法(一)	1.介紹數據資料的統計編碼方式 2.介紹 SPSS 統計軟體	師生討論			3	
13	研究資料處理方法(二)	1.介紹描述性統計分析概念	同儕討論、實作練習	形成性評量			3
14	研究執行情形討論	1.針對遊戲式教學的研究實施情形進行討論	同儕討論、實作練習	形成性評量		3	
15	研究執行情形討論	1.針對遊戲式教學的研究實	同儕討論、實作練習			3	

			施情形進行討論					
	16	期末綜合討論	1.針對遊戲式教學的書面報告進行討論	師生討論	總結性評量			3
	17	市場教學遊戲搜尋試用與教學應用分享	1.針對市場現有教學遊戲APP進行分析	同儕討論與分享	形成性評量		3	
	18	語言教學遊戲應用成效討論	2.針對教學遊戲化的實施心得及限制進行討論	同儕討論與分享	形成性評量		3	
(五)	教學方式	(有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上課程主要及補充教材 <input checked="" type="checkbox"/> 2.提供線上非同步教學 <input checked="" type="checkbox"/> 3.有線上教師或線上助教 <input type="checkbox"/> 4.提供面授教學，次數：____次，總時數：____小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上同步教學，次數：__5__次，總時數：__15__小時 <input checked="" type="checkbox"/> 6.提供議題討論活動 <input checked="" type="checkbox"/> 7.提供學生之間合作學習活動 <input type="checkbox"/> 8.其它：(請說明)						
(六)	學習管理系統	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) 1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理 <input checked="" type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能 <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽						

		<input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能 (請說明)
(七)	教師提供教學互動之公開資訊	<p>教師簡介及其著作發表(可附網頁連結說明): http://www.ie.ntnu.edu.tw/people/bio.php?PID=5#personal_writing</p> <p>教師 E-mail : hongjc@ntnu.edu.tw</p> <p>線上辦公室時間(至少每週1小時): 每週一16:00-17:00 (GMT+8)</p> <p>助教名稱/E-mail(無則免填): 徐悅容; angelaxu03@yahoo.com.tw</p> <p>其他(無則免填):</p>
(八)	課程教材製作	<p>(有包含者請打<input type="checkbox"/>, 可複選)</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供適當的重點提示 <input checked="" type="checkbox"/> 2.提供教學相關的事例 <input checked="" type="checkbox"/> 3.具教學相關之練習、反思活動 <input checked="" type="checkbox"/> 4.具補充教材或網路資源 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供自主學習之引導語說明 <input checked="" type="checkbox"/> 6.單元目標與課程目標相符 <input type="checkbox"/> 7.其他:
(九)	作業繳交方式	(有包含者請打 <input type="checkbox"/> , 可複選)

		<input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上說明作業內容 <input type="checkbox"/> 2.線上即時作業填答 <input checked="" type="checkbox"/> 3.作業檔案上傳及下載 <input type="checkbox"/> 4.線上測驗 <input type="checkbox"/> 5.成績查詢 <input type="checkbox"/> 6.其他：
(十)	成績評量方式	<p>※為符合數位課程設計之精神，務必知悉並同意勾選以下3條內容，並於第3條打<input type="checkbox"/>後詳列說明)</p> <input checked="" type="checkbox"/> 1.課程能針對各項學習評量提供評量結果與回饋 <input checked="" type="checkbox"/> 2.評量有考量學習者的線上學習歷程和參與度 <input checked="" type="checkbox"/> 3.以下務必詳列說明各項評分百分比：(考試方式、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。
(十二)	<p><u>課程教學內容之創作請遵守智慧財產權之規範。</u></p> <p>※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。</p>	