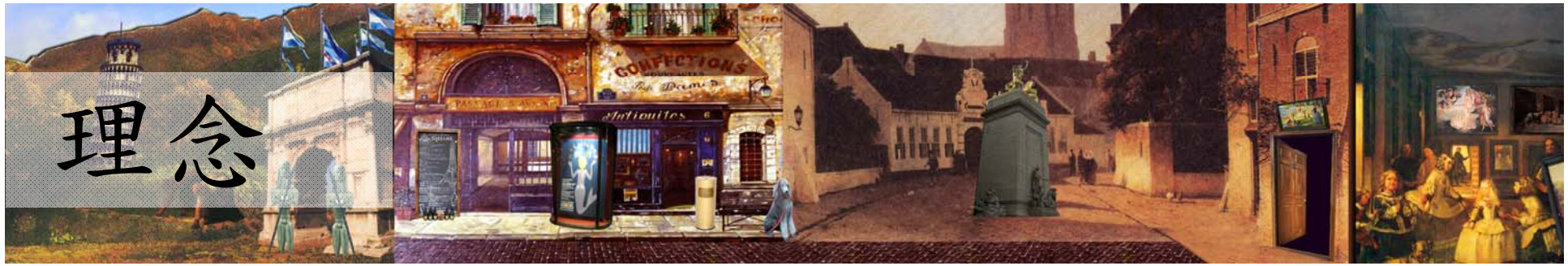




多元互動式教材設計

創新教材開發計畫—美學

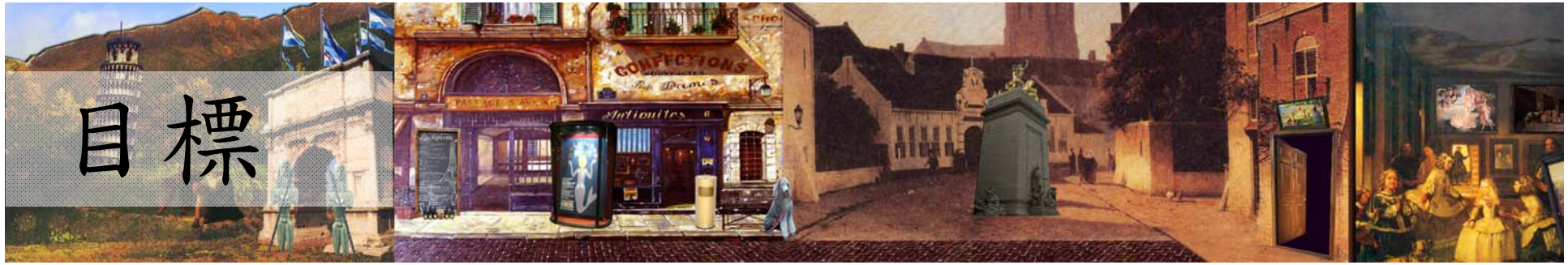
廣告傳播學系 游易霖



理念

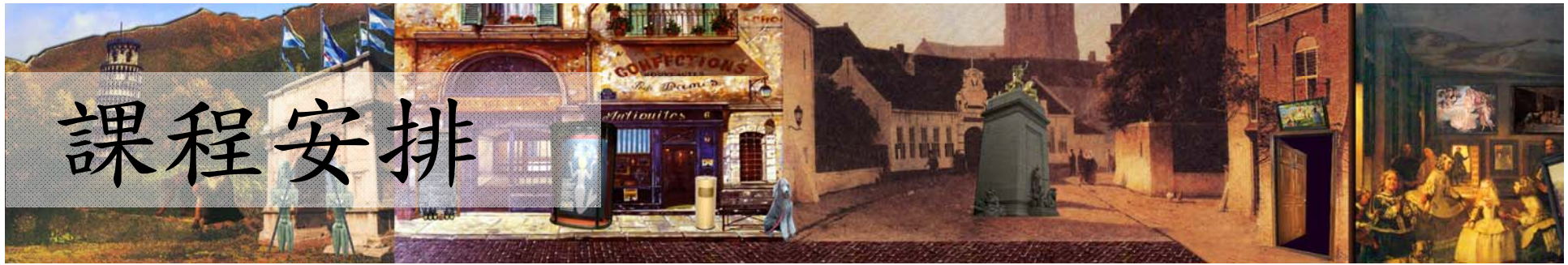
互動多媒體教學對學習的優點

1. 引發內在學習動機並提高學習興趣，遊戲過程中產生好奇與期望、控制與互動性以及故事情節等特性，都可提高學習者的學習興趣。
2. 可產生較佳的記憶方式，相較於傳統的課程，模擬遊戲在記憶保留方面有較好的效果，因為互動畫面與聲音的刺激，較能令人記憶深刻。
3. 可自我評估學習成效，促進學習目標的達成。
4. 提供較高層次的思考，整合資訊進而解決問題。



目標

1. 運用互動多媒體為主，遊戲性質為輔的教材設計，將美學課程的傳統教學方式，轉化以遊戲多媒體解謎方式來說明美學內容。
2. 透過三位在美學上深具代表的哲學家的生活態度，了解美學不只是空中閣樓，而是可以落實在中活中的，更可以將此理念，落實在廣告傳播製作上。
3. 為學生奠定基礎美學理念的宏觀角度。



課程安排

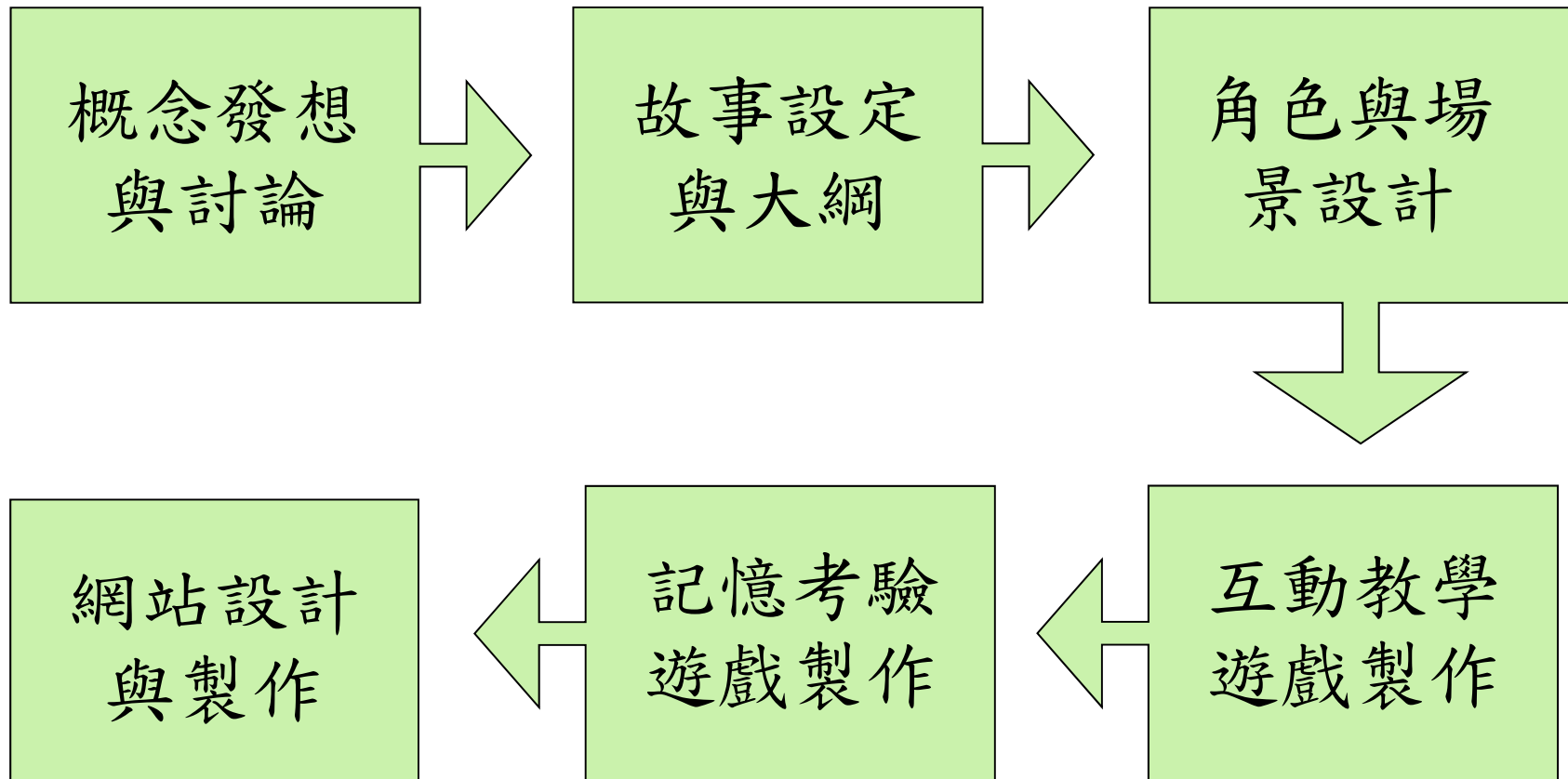
課程內容乃依據三類學生不同需求加以變化

聽覺型同學：授課講解+PPT簡報+作品評論

視覺型同學：PPT簡報+指定教科書+創作分析

觸覺型同學：自我創作+互動教材運用+課外教學

- 課程內容包括：內容講授、影片分析與製作、作品欣賞、課外教學、電腦互動教材與專題報告。

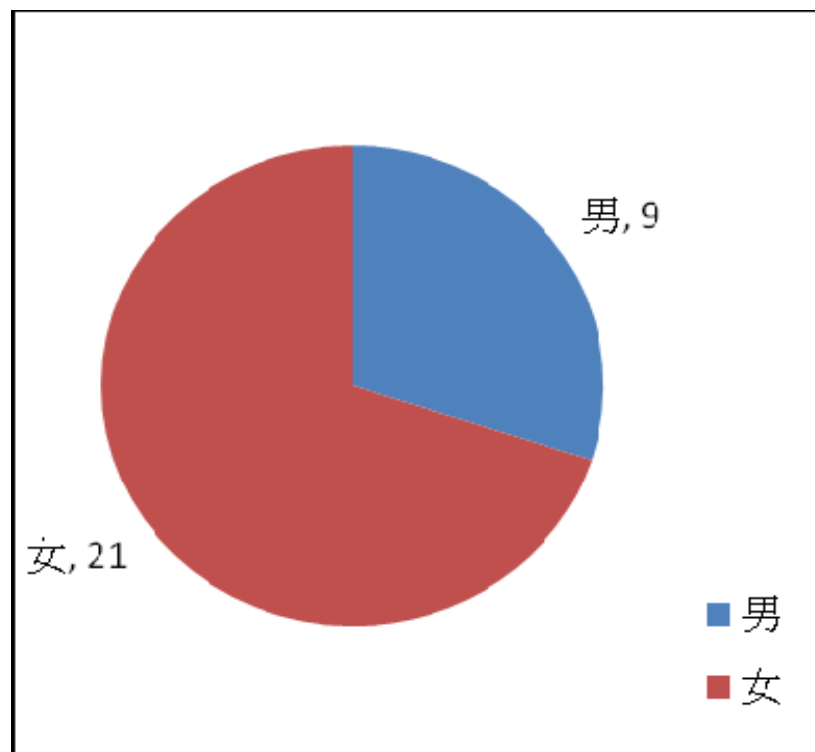




問卷調查

共有30位同學參與本次問卷調查

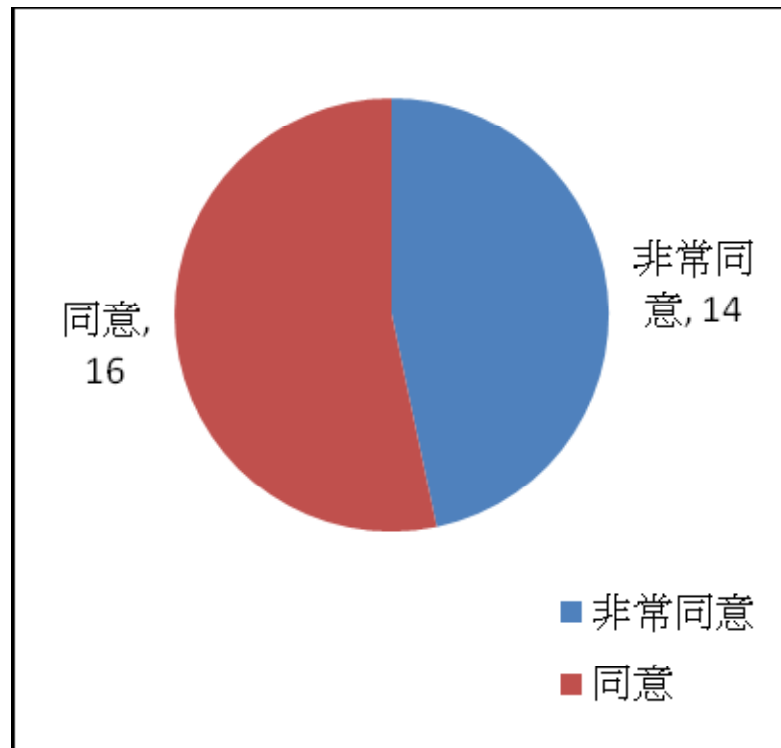
其中男生9位 女生21位





1. 相較於傳統教學方式，互動式多媒體較能提升學習興趣。

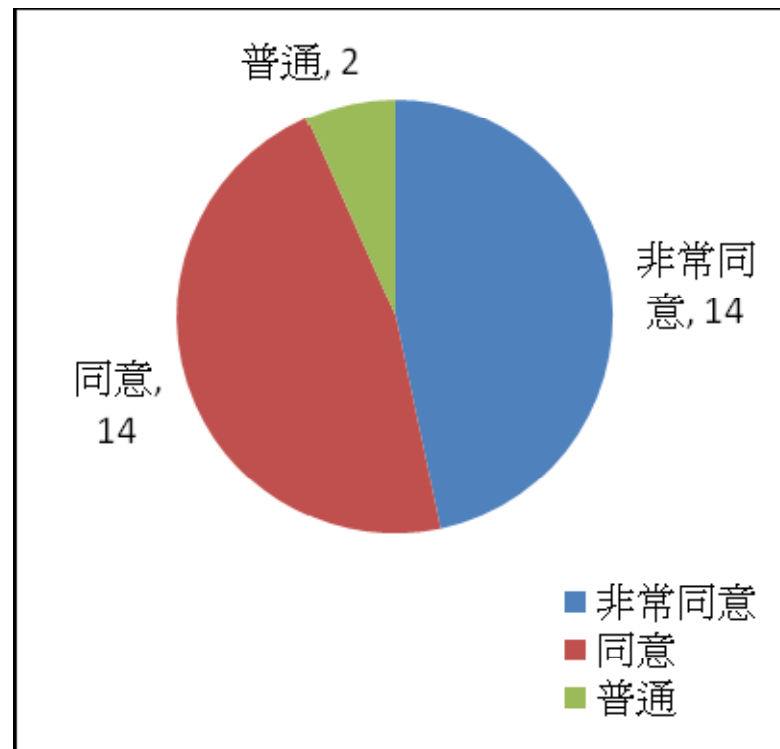
非常同意(14) 同意(16) 普通(0) 不同意(0) 非常不同意(0)





2. 我覺得此互動多媒體的操作介面簡單易懂。

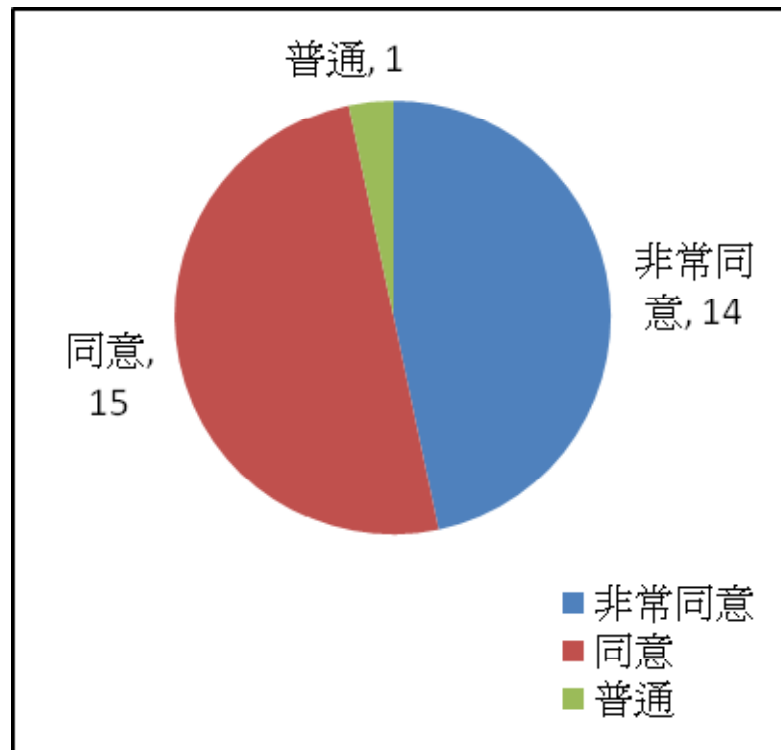
非常同意(14) 同意(14) 普通(2) 不同意(0) 非常不同意(0)





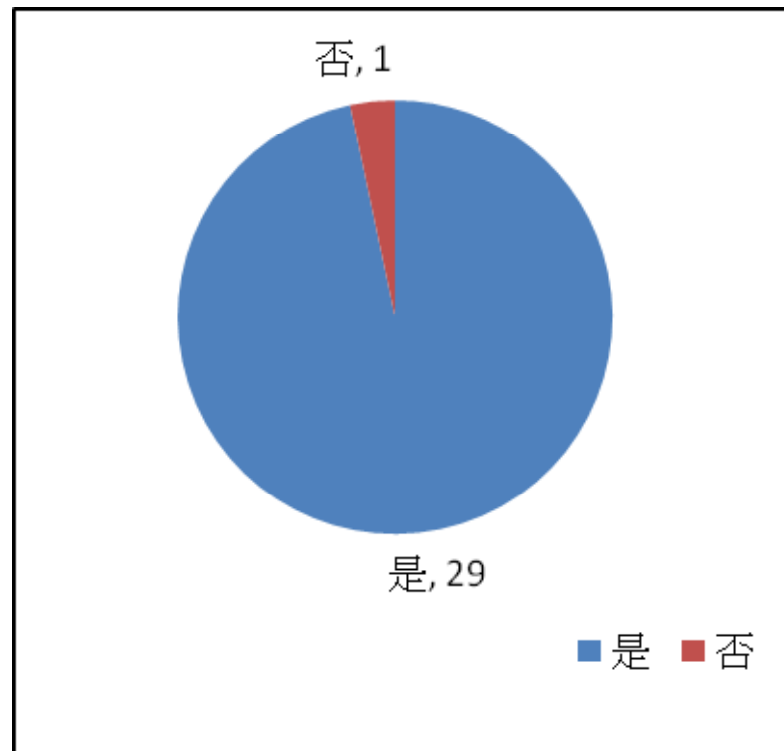
3. 相較於傳統教學方式，互動式多媒體內容較為活潑有趣。

非常同意(14) 同意(15) 普通(1) 不同意(0) 非常不同意(0)





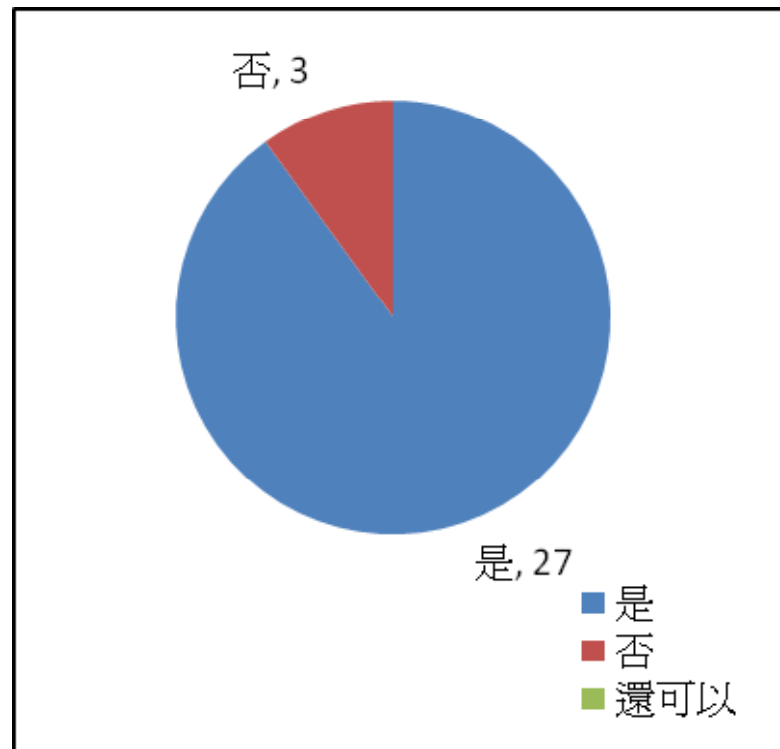
4. 相較於傳統教學方式，互動式多媒體內容較能提升學習成效。
是(29) 否(1)





5. 使用此互動式多媒體後，對此三位哲學家(柏拉圖、康德與朱光潛的美學觀念較為了解。

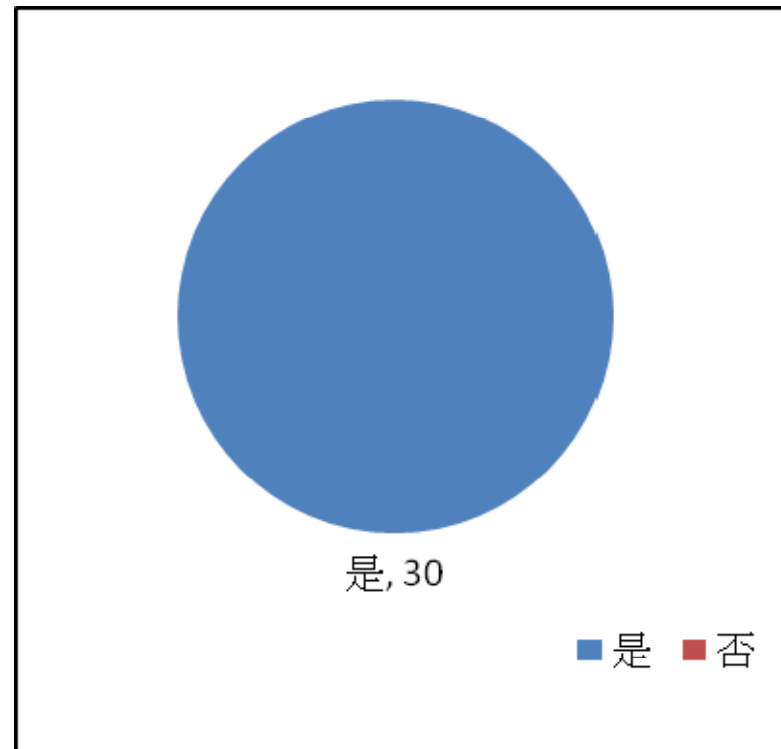
是(27) 否(3)





6. 使用此互動式多媒體教學內容，較富有教學創意。

是(30) 否(0)





7. 請您提供本單元教材具體意見及建議，請填寫於下方：

1. 內容對話有些部分稍快，但還可以重看所以還好。
2. 從趣味中學習是件快樂的事。如果能夠有音效和聲音會更能融入其中。
3. 配樂非常符合動畫的背景內容，使用起來非常愉快，而且對這三名哲學家有更完整的認識。
4. 場景可修飾，電影院有些花俏。
5. 可再多提供些有關人物的資料背景。
6. 做得很可愛，好喜歡。
7. 非常有趣，結合了童話故事的人物與哲學家顯得相當有趣。



8. 哇真是太認真用心了口也老師♥而且做得好有Fu喔超強XD
9. 希望有人聲配音，會更加活潑。
10. 老師超用心!互動教材的畫面配上古典的音樂很有氛圍!
11. 在教材當中融合了一些童話小說，不同人物不同感受，讓我覺得很特別，希望有機會多一些這方面課程。
12. 對話很有趣，會讓人想一直看下去。理論部分提的比較少，趣味性多於教育性。
13. 簡單示範聲音如何與影像合成!
14. 可以加配音!會更生動。



未來研究方向

非常感謝學校及教發中心支持，創新教材開發計畫—美學的互動多媒體教材設計案。

再者感謝教學資源中心同仁的協助，使得費用申請與網站空間申請皆可順利進行。

三者感謝我的兩位研究助理，將設計案從概念到完成，幫了我很大的忙。

最後謝謝同學在整個課程設計上的配合與合作。

未來研究方向，希望針對互動數位多媒體特性，多發展些適合學生學習的數位教材內容。



非常感謝各位長官、老師與同學的蒞臨指教！

Q & A