
數位教學設計與數位內容製作

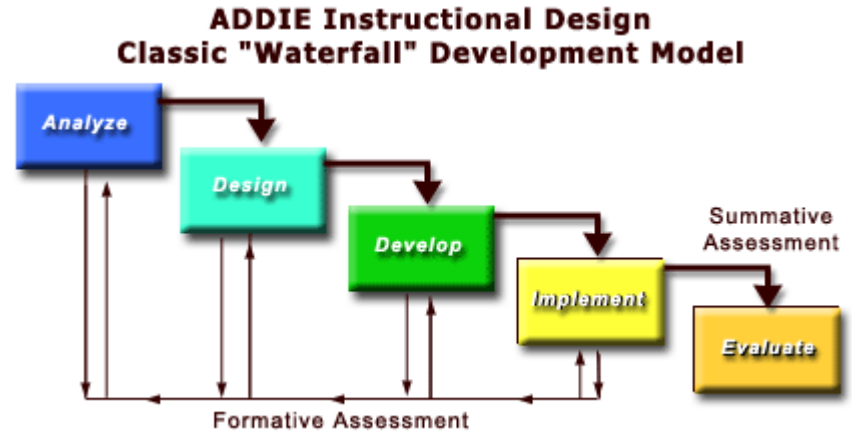
黃仁竑

中正大學資訊工程系特聘教授

兼工學院院長

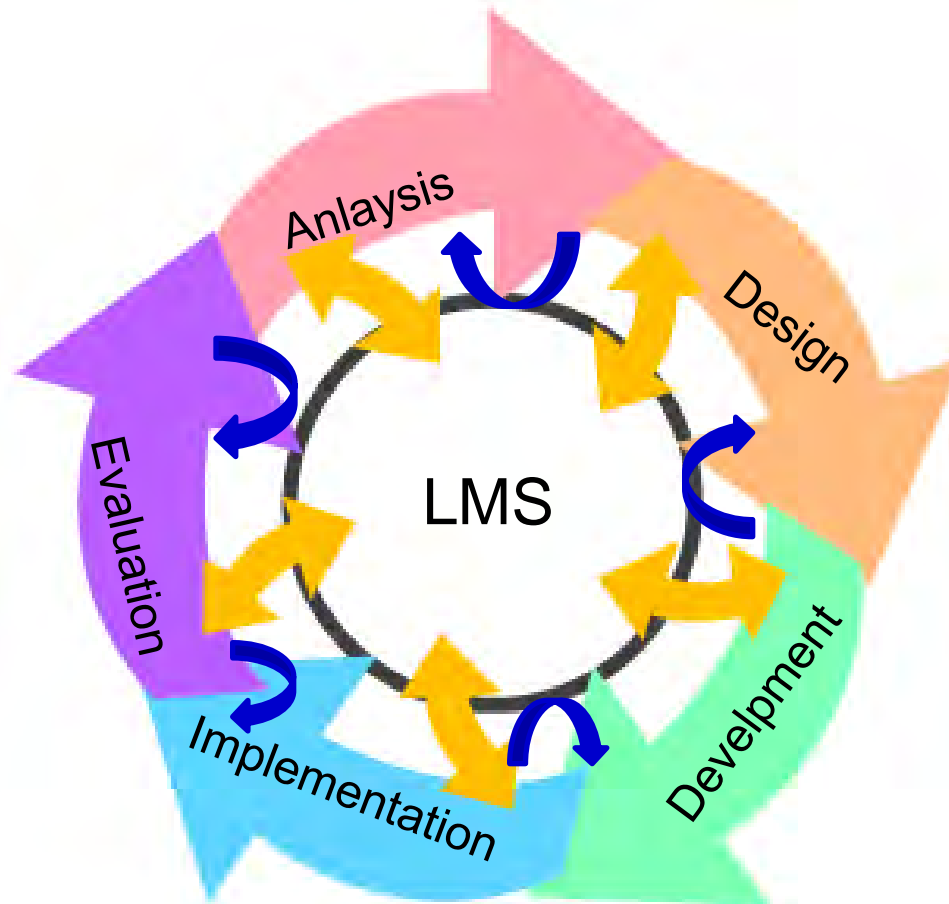
數位學習教材設計與製作

■ 傳統系統化教學設計模式: ADDIE



新IT技術重新定位ADDIE?

- 傳統系統化教學設計模式: ADDIE



ADDIE的批評

■ 問題

- 時間冗長

- 發展困難

- 資源缺乏 (專業團隊:學科專家、教學設計師、美工人員、IT人員)(軟硬設備、經費、時間)

- 英國數位學習專家Clive Shepherd認為：「在進行完美的教材發展前，要先有一個完美的設計，在完美的設計之前，要先有一個完美的分析的想法，根本是不可能的！」

- 如何以學習者為中心？

從軟體工程學習 (Learn from SE)

- 系統開發生命週期(規劃、分析、設計、實作、維護)
 - 瀑布式 → ADDIE
 - 螺旋式/增量式交付/雛形法 → Michael Allen's SAVVY
 - 敏捷軟體開發 (Agile) → 快捷式數位教材

媒體與載具的變化

- 行動載具(smart phone, pad)已普遍
 - Flash is dead?
 - Youtube and mp4 are popular
 - 非線性video: youtube 互動影片 (the spotlight tool)
 - Short video is popular (MOOCs, TED)
 - HTML5 is coming?
 - When HTML5 will be ready (fully supported by browsers)?
-

教育部數位教材認證

- 認證規範提供數位教材設計指引
- 指標解讀、主觀/客觀
 - 引發學習動機
 - 依據J. Keller的ARCS動機模式理論? (Attention(注意)、Relevance(相關)、Confidence(信心)、Satisfaction(滿足))
 - Atkinson(1964) 成就動機理論?
 - Pintrich et al. 的動機理論?
 - 國內學者主張(如張春興)?
 - 自行解讀、主張?