

臺北市數位實驗高級中學

線上遠距備課及教學數位工具精進增能工作坊

1、目的：

為配合教育部國民及學前教育署為落實「高級中等學校跨校選修或預修課程數位遠距教學實施要點」，鼓勵高級中等學校以跨校遠距方式分享課程資源，以建立跨校遠距教學合作模式、強化教師實施遠距教學能力，並提供學生更多元之課程可以選修，擬辦理本計畫系列增能研習，增進教師設計規劃及發展線上遠距課程、以及課程共備研發所需資訊數位能力，並於未來能融入於各類科的線上遠距教學內容運用。

2、課程對象：

- 1.臺北市數位實驗高中跨校遠距社群伙伴教師。
- 2.全國國小至高中職教師。

3、課程地點：

GOOGLE MEET 線上遠距課程。

4、活動內容與時間

(1) 報名方式：

請於 112 年 4 月 10 日（星期一）起至 4 月 21 日（星期五）前，登入教育部全國教師在職進修網(<https://www2.inservice.edu.tw/>) 進行報名，並經學校行政程序核准後，完成報名手續。

註：請報名教師務必確認教研系統的通訊 Mail 為常用信箱，必免課前未收到

GOOGLE MEET 課程連結而無法進行該堂課程。如於課前上未收到課前通知，

請提前於課程開始前一日與承辦人聯繫。

(2) 課程時間：

◆ Playingcards 數位互動遊戲動手做 (全國教研代碼 3799358)

112 年 5 月 5 日 (星期 五) 9:00~12:00

◆ Haptabase-以卡片筆記實踐非線性學習 (全國教研代碼 3799360)

112 年 5 月 12 日 (星期五) 9:00~12:00

◆ Notion-真。快速入門 (全國教研代碼 3799361)

112 年 5 月 19 日 (星期五) 9:00~12:00

◆ Canva 高效會議視覺化引導術 (全國教研代碼 3799363)

112 年 5 月 25 日 (星期四)13:30~16:30

(3) 研習時數

課程研習人員每場登錄核予 3 小時研習時數。

(4)研習內容及課程表

課程主題	Playingcards 數位互動遊戲動手做	
課程時間	112 年 5 月 5 日 (星期 五) 9:00~12:00	
授課講師	劉力君(南瓜妹)	
課程人數	50 人	
時間/主題	課程目標	課程內容
9:00~9:30	功能總覽	Playingcards 網站功能 - 經典遊戲資料庫 - PCIO 網站功能 SWOT 分析 - 帳號管理與權限申請方法

9:30~10:00	案例分享	Playingcards 設計大觀園 - 即時對戰桌遊設計 - 動態繪本創作 - 骰子與多元媒材
10:00~11:30	作品實作	Playingcards 手把手製作體驗 - 取得靜態與動態圖片 - 版面編排與視覺構成 - 動態功能詳解與實作
11:30~12:00	展示與提問	Playingcards 使用心得 - 學員作品展示 - 疑難問題提問與解答 - 擬定未來使用計畫

課程主題	Haptabase-以卡片筆記實踐非線性學習	
課程時間	112 年 5 月 12 日 (星期五) 9:00~12:00	
授課講師	黃翊軒	
課程人數	30 人	
時間/主題	課程目標	課程內容
60 分鐘	產製學習地圖： 實踐卡片盒筆記	介紹卡片盒筆記的基礎原理，說明實踐卡片盒筆記法以產製學習地圖的實益。
60 分鐘	heptabase 功能簡介	1. heptabase 之使用需求與替代方案。 2. heptabase 使用環境與使用介面。 3. 文字輸入語法 (Markdown Syntax) 4. 關鍵功能：card, section, whiteboard, draw connection.
60 分鐘	實作與綜合座談	邀請學員依指定內容或自選題材，進行實作與體驗分享。

課程主題	Notion-真。快速入門	
課程時間	112 年 5 月 19 日 (星期五) 9:00~12:00	
授課講師	黃信溢	

課程人數	50 人	
時間/主題	課程目標	課程內容
9:00~10:00	1.認識 Notion	◦ Notion 優點及特色 ◦ 帳號註冊與設定 ◦ 操作介面導覽
10:00~11:00	2.Notion 的第一次接觸	◦ 工作區與頁面的設定 ◦ 基本區塊的文件編輯 ◦ Markdown 語法教學
11:00~12:00	3.Notion 多元的編輯技巧	◦ 增加效率的排版及編輯技巧 ◦ 多媒體及進階區塊的加入 ◦ 資料庫的初探

課程主題	Canva 高效會議視覺化引導術	
課程時間	112 年 5 月 25 日 (星期四) 13:30~16:30	
授課講師	劉忠岳(阿岳)	
課程人數	30 人	
時間/主題	課程目標	課程內容
13:30~14:00	視覺引導的必要	介紹人類視覺的原理，了解為何視覺是協助溝通最重要的工具
14:00~15:00	1.Canva 白板功能簡介 2.Canva 白板會議引到案例 3.關鍵功能	1.簡介 Canva 白板可以用的相關功能 2.分享目前手邊已經在使用的 canva 白板實操案例 (工作、讀書會、專案管理) 3.關鍵功能 (1)圖片素材輔助 (2)權限管理與共同編輯 (3)平台專案互相引用 (4)外掛功能
15:00~16:00	實際演練	讓學員自己開始練習使用，將一段文字改編成白板的方式，方便大家自己互相了解
16:00~16:30	問答時間	課程交流與提問

5、講師資料

劉忠岳 老師

【經歷】

遊弈思·歐洲桌上遊戲 | 創辦人 (7 年)

中華民國圖板遊戲推廣協會 | 專任講師 (4 年)

莫仔有限公司 | 遊戲編輯/海外業務 (2 年)

摩埃創意工作室 | 遊戲編輯/海外業務 (3 年)

劉力君 老師

【經歷】

中華民國遊戲教育協會 主任講師 (2014-)

台灣科技大學網路學習研究中心 迷你教育遊戲設計團隊 專案講師 (2013-)

【證照】

資深圖板遊戲講師聘書 (12) 圖聘字第 12040605 號

Board Game 專業師資認證 (98) 圖協研字第 9819110 號

CCAPP 校院青年活動企畫師 (95) 青企師證字第 029 號

勞動部 iCAP 職業導向課程品質認證證書 (EPPT0029-17-0072)

英國 TQUK 職業講師培訓與評量文憑 (5502818371/10)

黃翊軒 老師

臺北市數位實驗高中教師

黃信溢 老師

【學經歷】

國立暨南國際大學 課程教學與科技研究所

文淵閣工作室 總編輯 碁峰資訊圖書作者

碁峰資訊教育專任講師

【專長】

程式設計教學

網頁應用程式開發教學

行動裝置 App 開發教學

資料庫系統開發教學

機器人、機電整合程式設計教學

網路行銷社群經營教學

雲端應用程式教學

自由軟體教學



教育部國民及學前教育署補助高級中等學校實施跨校遠距教學課程計畫