

第一章 圖書與線上資源

第三節 開放式課程

3.4 其它線上學習系統

3.4.1 資源概述

從 2001 年開始，美國麻省理工學院的 OpenCourseWare 開始規畫將課程的相關資料上網，甚至將教師授課錄影檔公開在網路，提供全世界的教育者、學生和自學者免費觀看 (OpenCourseWare, n.d.)，臺灣的朱學恆先生也開始號召奇幻文學基金會的 400 名義工群，共同投入此開放課程的翻譯、校對及專業諮詢工作。(FBI-MAN, 2002)



圖 1-3-1 MIT OpenCourseWare 官網

如圖 1-3-2 為由澳洲 Martin Dougiamas 在 1999 年開始起草的開放原始碼 MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, 模組化物件導向動態學習環境)專案的官方網站 (“Moodle - Open-source learning platform | Moodle.org,” n.d.)，開啟了以學習者為中心的非同步教學模式，從 MOODLE 2.0 版後，其測驗題甚至加上可改變每一次呈現數值的計算式的選擇題 (“要計算的選擇題,” n.d.)，大大的解決了固定題目的問題。



圖 1-3-2 moodle 官網

在翻轉教學盛行後，MOOC (Massive Open Online Course, 大量公開線上課程)方式(“mooc.org | Massive Open Online Courses | An edX Site,” n.d.)，利用此平台，學生可在家觀看教師提供的影片自學，到校後直接討論不懂的地方，完成作業，這種跟傳統學習相反的方式，方興未艾。

一般來說，線上學習系統的主要功能如下：

1. 組織教材、影片、教學媒體。
2. 指派作業、測驗卷。
3. 繳交作業。
4. 自動評分、教師評分、開放同儕評分。

3.4.2 應用方式

學校可利用 APACHE 網頁伺服器, PHP, MySQL 環境來建置 MOODLE 課程，安裝前注意各版本對伺服器各項軟體版本的最低要求才可完成安裝運作。

國外如 Google Classroom (“Classroom,” n.d.)、國內如教育部的學習拍 2.0 (“學習拍 2.0,” n.d.)、Pagamo 遊戲式學習系統 (“PaGamO | 全球第一的遊戲學習平台,” n.d.)、需付費建置的「雲端播客系統」 (“igt Podcast Server,” n.d.) 都可建置線上學習系統，幫助自主學習之用。

圖書館專業人員可多多宣導這些線上課程，在建置後對正課、增廣教學、補救教學等正面的助益，多多拉攏教師共同來建置教材、試題。

3.4.3 預期效益

1. 教師可方便連結內外部教材資源，用滑鼠拖放方式組織教材相關邏輯次序，在建置好題庫後，可規定學生於指定日期時間內完成試題，並可規定每一份試卷需達到的最低門檻才能進入下一階段的學習。
2. 教師在經營課程的過程中，可逐步改善教材、試題的品質。
3. 愈來愈多樣化、生動有趣的線上教學平台有助於學生更能精熟學習，倘伴在自主學習的知識海洋中。

參考資料

- Classroom. (n.d.). Retrieved June 16, 2018, from <https://classroom.google.com/u/0/h>
- FBI-MAN. (2002, December 8). 奇幻文學基金會成立大會（朱學恆致詞） 第 1 頁 :: 綜合討論區 :: 魔戒中英文版 討論區 :: gamebase 遊戲基地. Retrieved June 10, 2018, from <http://www.gamebase.com.tw/forum/2252/topic/23438363/1>
- igt Podcast Server. (n.d.). Retrieved June 16, 2018, from <http://www.igt.com.tw/>
- mooc.org | Massive Open Online Courses | An edX Site. (n.d.). Retrieved June 10, 2018, from <http://mooc.org/>
- Moodle - Open-source learning platform | Moodle.org. (n.d.). Retrieved June 10, 2018, from <https://moodle.org/>
- OpenCourseWare, M. (n.d.). MIT OpenCourseWare | Free Online Course Materials. Retrieved June 10, 2018, from <https://ocw.mit.edu/>
- PaGamO | 全球第一的遊戲學習平台. (n.d.). Retrieved June 16, 2018, from <https://www.pagamo.org/>
- 學習拍 2.0. (n.d.). Retrieved June 16, 2018, from <https://learning.cloud.edu.tw/www/index.php>
- 要計算的選擇題. (n.d.). Retrieved June 10, 2018, from <https://dywang.csie.cyut.edu.tw/dywang/moodle/node49.html>