

小代的 探險日記

畢業專題簡易企劃書



第十九組

指導老師：鄭宜佳

製作團隊：李宜芳

趙軒儀

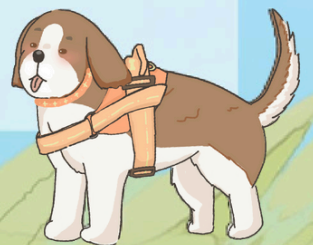
賴又慈

翁梓蜜



目錄

合作機構介紹.....	1
合作契機.....	1
教材特色.....	1
教材教學目標.....	2
課程架構.....	2
教學理論.....	3
教學策略應用.....	3
教材介面設計.....	4
評鑑實施時程表.....	5
形成性評鑑.....	5





合作機構介紹

社團法人臺北市
毛小孩幸福聯盟協會



提供適當救護照顧給身心遭受危難的巨型犬們，並持續探索與巨型犬相處的各種可能。期許在超越語言的交流裡，務實的為大眾營造『善循環』的生命體驗。用心守護毛小孩，直到他被領養、直到他終老。持續致力於巨型犬互生計畫，並和動保公益團體一同倡導尊重與愛護生命，希望不再有生命因特殊境遇而被漠視，踏實的協助每個毛小孩找到幸福。

合作契機

現況問題：棄養造成流浪犬增加

近年來，據農委會估算，2023 年國內流浪犬數量已達 18 萬隻，數量逐年成長。流浪犬增加的原因包括棄養、繁殖過剩、野放等，部分人士養狗事前功課準備不足，後續無法繼續養狗而選擇棄養，造成流浪動物的問題。

解決辦法：增加知識普及，減少棄養

我們團隊希望能製作出一款有關認識犬隻的數位教材，幫助想養狗或想了解相關知識的人。

教材特色

一、故事劇情：

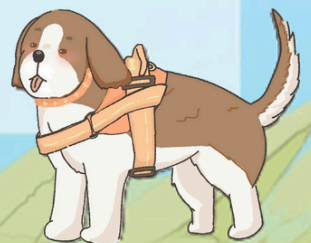
以主角的第一人稱視角進入故事，使用動畫和對話呈現，使學習者代入學習情境。



二、畫風簡約可愛



三、遊戲式學習

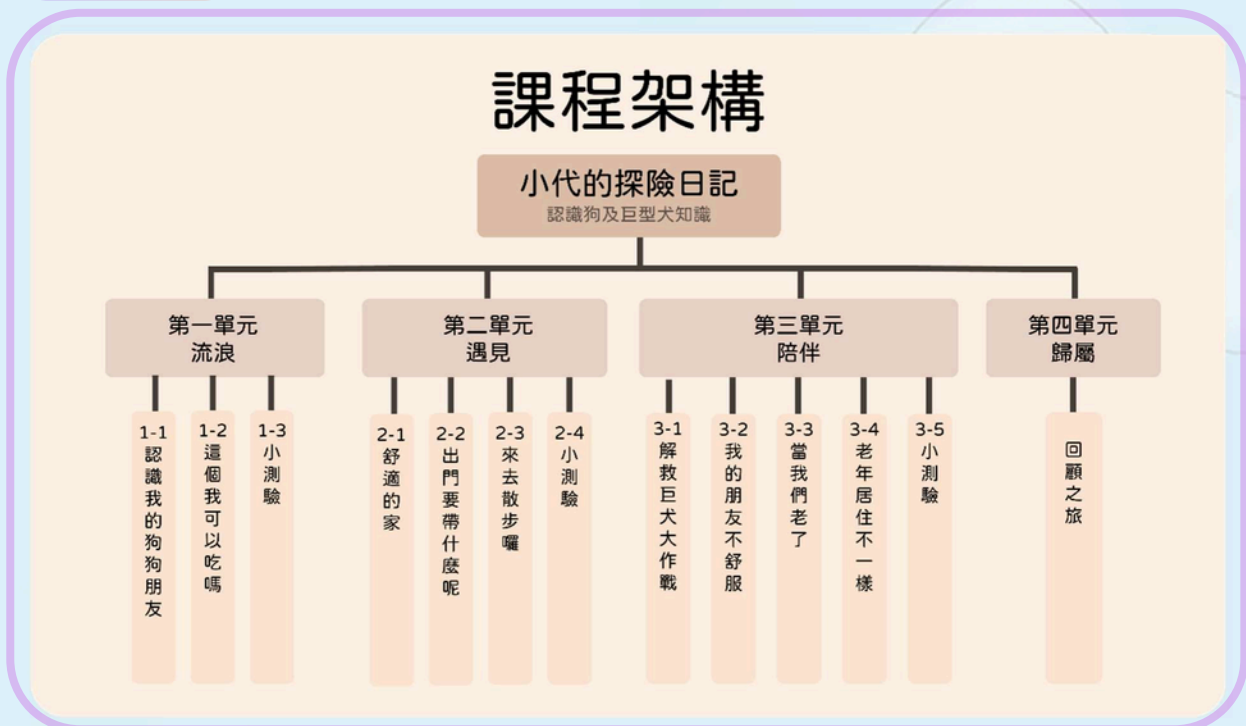




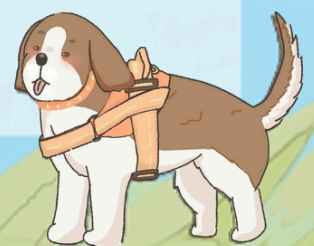
教材教學目標

經由此數位教材讓學習者能描述狗及巨型犬的知識，讓學習者能指出狗體型之差異、飲食禁忌；應用照顧狗的方式；以及能描述巨型犬、巨型犬的常見疾病及應用老年護理。教材透過故事包裝結合狗與巨型犬知識，提升學習者學習動機並能將知識應用到實際養狗的生活，讓學習者能建立不棄養狗的觀念。

課程架構



此教材主要分為四個單元。第一單元「流浪」，會呈現主角小代在流浪中認識到許多狗和找尋食物的過程；第二單元「遇見」，以暫養小代的好心人視角，學習如何布置狗的居住環境和帶狗散步；第三單元「陪伴」，以小代和新領養人的視角去認識巨型犬以及狗的老年照護；第四單元「歸屬」是前面三個單元的總測驗，也會像學習者呈現領養模擬流程。





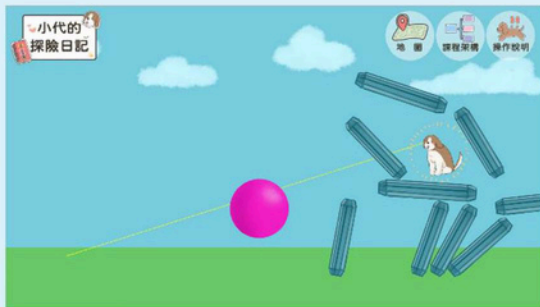
教學理論

- 一、認知取向理論－ Allan Paivio 記憶雙碼理論
運用圖片、影片和動畫輔助文字說明，使學習者更容易記憶文字知識
- 二、建構主義－ J. S. Brunner 發現學習
讓學習者在輕鬆的故事情境中，透過遊戲方式發現知識。
- 三、認知取向理論－ Larry Squire 陳述性記憶
透過教材故事情境或影片，讓學習者能記憶事件或情境中的知識。
- 四、操作制約理論－ E. L.Thorndike 試誤學習
遊戲中學習者需拖拉物件至正確位置，若是拖拉錯誤會有動畫與音效提醒學習者，學習者需嘗試直到遊戲通關。

教學策略應用

遊戲式學習

本教材透過數位媒體遊戲的方式，提高學習者對於教材的專注力，並提升學習動機。



角色扮演

本教材以狗狗的視角，搭配教材情境進行遊戲，認識狗狗的相關知識。



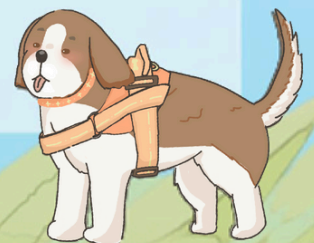
引導式發現學習

以教材中的遛狗路線單元為例，透過圖像路線配合 GIF 動畫物件呈現，引導學習者發現不同路線上的問題，進而能指出最適合的遛狗路線。



情境教學法

透過將學習要點，融合在遊戲當中，使學習者能模擬情境，學習狗狗相關的日常知識。



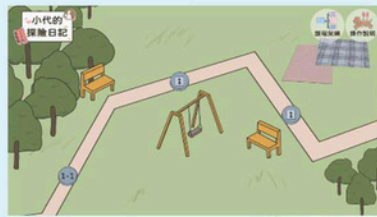


教材介面設計

可愛、童趣、簡約和日系



日記和地圖呈現遊戲單元



常駐選單



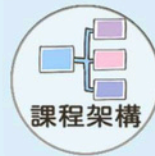
LOGO：點擊可回到主選單



地圖：點擊可到小單元選單



操作說明：點擊可看操作說明



課程架構：點擊可看課程架構

單元範例

1-2：這個我可以吃嗎



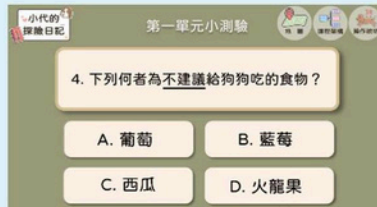
3-4：老年居住不一樣



2-2：出門要帶什麼呢



單元測驗



故事角色



「小代」



「筱心」



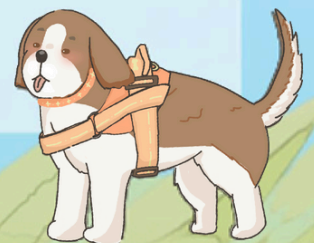
「獸醫」



「犬職人」

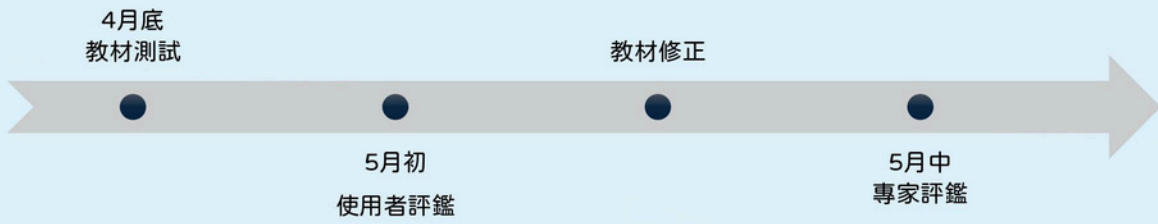


「阿竹」





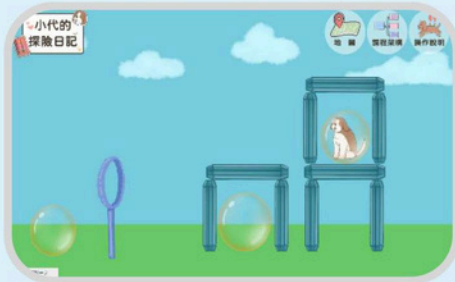
評鑑實施時程表



形成性評鑑

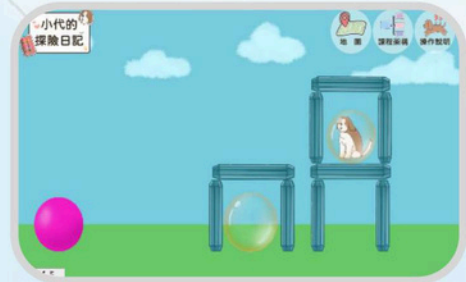
主要目的在於檢視此教材介面設計、教學設計、教學內容與劇情呈現等滿意度進行會饋與建議，根據結果來進行修正與改善。

修改前 以 3-1 為例



受試者表示因介面類似遊戲「憤怒鳥」，會直觀認為是將泡泡丟出，結果不知如何操作。

修改後 以 3-1 為例



將原先畫面的竿子撤出，且將泡泡改為球。

修改前 以 3-2 操作說明為例

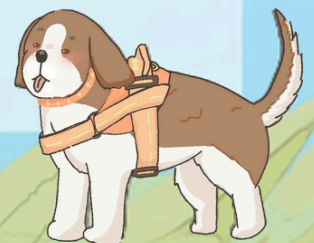


受試者表示部分單元的操作說明不易理解。

修改後 以 3-2 操作說明為例



將操作說明修改為簡單易懂的敘述，並加入圖示。





專家與使用者回饋

協會專家：知識跟娛樂都具備，製作過程與成品令人感動，是一個很好的教材。

使用者：文圖並茂，操作容易，做得淺顯易懂。

使用者學習成效

暱稱	前測分數	後測分數	學習成長率	此評鑑針對數位教材進行前後總測驗與回饋調查，前後測題目與第四單元總測驗相同，皆為 10 題，每題 10 分，滿分為 100 分，共收集到 14 位學習者資料。 前測平均 58.6 分 後測平均 83.6 分 學習成長率為 25%
學習者 A	70	90	+20%	
學習者 B	50	90	+40%	
學習者 C	60	100	+40%	
學習者 D	70	80	+10%	
學習者 E	70	90	+20%	
學習者 F	70	90	+20%	
學習者 G	70	80	+10%	
學習者 H	50	80	+30%	
學習者 I	50	80	+30%	
學習者 J	50	80	+30%	
學習者 K	30	70	+40%	
學習者 L	70	80	+10%	
學習者 M	60	90	+30%	
學習者 N	50	70	+20%	
平均	58.6	83.6	+25%	

