

畢業專題簡易企劃書

數位情緒輔導課程教材



溫妮為何那樣

指導老師：何俐安

組員：溫俞瑄、張滋晏、邱韻年、周筠庭



目錄

壹、分析

- 一、合作對象與主題介紹 1
- 二、課程架構 2

貳、設計

- 三、介面設計 2
- 四、教材特色 3
- 五、實施時程表 4

參、評鑑

- 六、形成性評鑑 5
- 七、評鑑紀錄 6

一、合作對象

(一) 廠商名稱

新竹市富禮國中專任輔導教師：許智涵老師

(二) 需求分析

1. 由於現有的教材形式大多以舊制課本、簡報的方式呈現，教學者也只能使用講授的方式進行教學，互動性較低、學習者被動的接收課程知識，較無法引起學習者的學習動機。
2. 情緒課程尚未系統性的規劃，並且使用的教學方式不易表達情緒課程中較複雜的單元，導致學習者在學習過程中不易完整接收課程資訊。
3. 教學者在教學過程不容易觀測學習者的學習進度與狀況，無法清楚獲得這些資訊，造成教學者無法為對於課程內容不理解的學習者針對問題進行進一步的教學。

針對上述問題，我們預計結合現有的教材內容，重新規劃課程的學習大綱，並將課程內容設計成趣味性佳、互動性高的數位教材，藉此教學者的教學成效以及提升學習者在情緒課程中的學習狀況。

▲本次畢業專題製作是與新竹市富禮國中輔導老師許智涵合作針對七年級的學生上課教材。

(三) 學習對象

1. 年齡分布：15 歲至 16 歲
2. 性別分布：男女皆有，男女比為 4：6。
3. 教育程度：國中七年級
4. 特性：學習能力好，需要引起學習動機

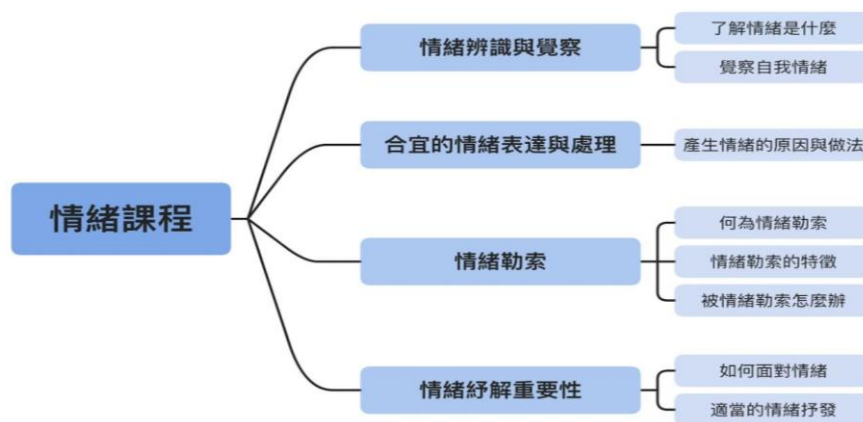
(四) 學生學習現況問卷

項目	內容
1. 背景資料調查	(1)學生皆為七年級生，女學生較多(54.5%)。 (2)家庭經濟狀況多為小康(81%)，14.3%為低收入家庭，4.7%為富有。

2. 媒體工具使用	學習工具使用智慧型手機（86.4%）為主，平板為輔（9.1%），課堂上學生會搭配平板做使用，少數學生會使用電腦作為電子學習工具(4.6%)。
3. 學習偏好	（1）遊戲互動的教材形式為大部分學生的偏好（86.4%），僅次為影片動畫的學習方法（42.9%），數位學習也佔部分學生喜好的學習形式（31.8%）。 （2）學生偏好的教材風格以活潑生動為主。
4. 現況調查	（1）過半學生(54.5%)過去沒有參與過情緒相關的課程。 （2）多數學生（63%）過去有遇過自身或者他人情緒失控的狀況 （3）學生對於情緒課程的主題想了解的方面有感情、友情以及認識情緒等主題。
5. 先備知識	一半學生認為自己了解自己的情緒(50%)，有少部分學生對於自己的情緒不太了解(27.2%)。

綜合以上問卷結果可以知道，學習者多使用手機及平板電腦做為電子學習工具，並偏好以影片動畫形式呈現的數位教材進行學習。且在過去有一半以上的學生沒有參與過情緒相關課程。




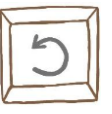


二、課程架構



三、介面設計

根據需求分析的結果以及配合學習者的年紀、喜好，在設計介面的風格時，會以活潑生動與現代感的風格來詮釋，目的在於讓學生對於教材內容更感興趣和投入。介面設計也非常直觀、易於使用，學習者可以輕鬆地找到所需的資訊和功能。且主角角色衣服採用富禮國中制服，另外六隻情緒角色的特徵明顯，讓使用者更能將自己帶入教材。

(一) 按鈕操作說明

常駐選單列圖示					
					
上一頁	下一頁	回主畫面	返回	說明	目錄

(二) 學習進度標示提供學習者了解目前學習進度



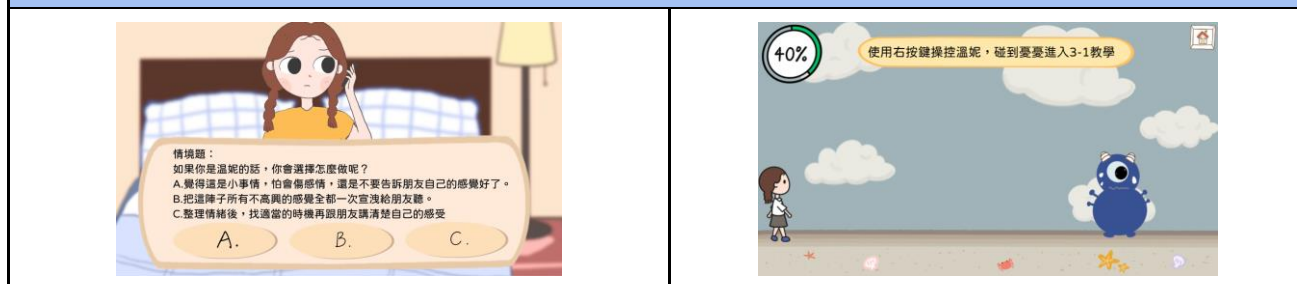
(三) 教材操作說明

課程名稱	溫妮為何那樣	
畫面呈現	設計說明	
	封面以專案總名稱為起始按鈕，點擊即可進入前導動畫。	
	前導影片結束後，畫面呈現各單元大綱圖，提供學習者參考接下來的學習內容及進度，點擊 開始學習 後即可進入主畫面。	
	學習者可以探索四座不同的島嶼，第一座島嶼探索完成才能繼續探索下一座島嶼。左下角會放置書本，點開即可再次查看各單元大綱圖，供學習者了解還有哪些內容要學習。	

四、教材特色

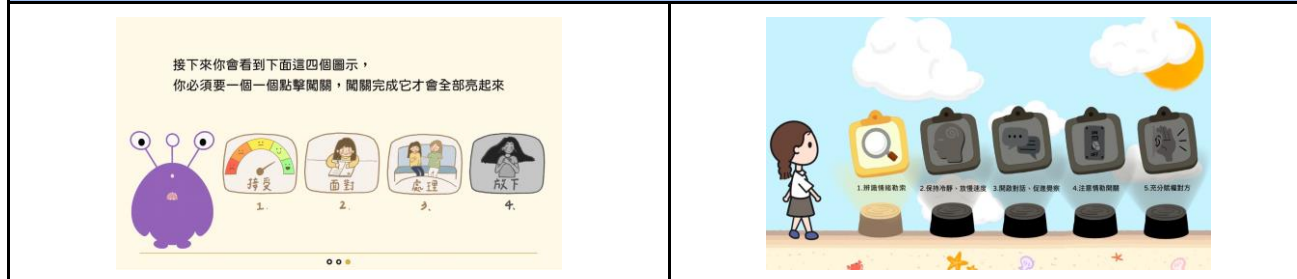
課程名稱	互動性
說明	本數位教材各單元會根據課程內容設計不同情境與互動。在課程教學影片中也會加入問答題增加互動，使學習者增加專注力及學習興趣。

教材畫面

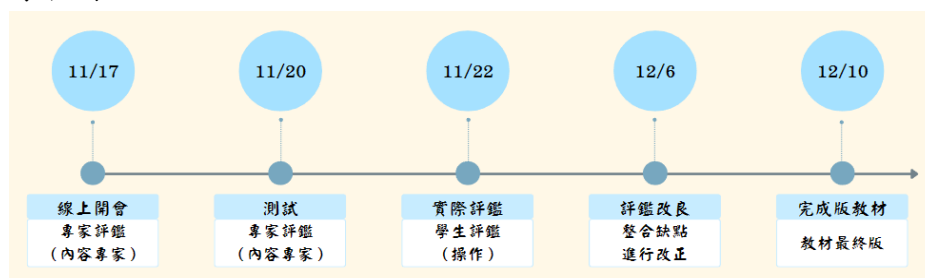


特色	課程類型多樣化
說明	教材中設計了不同的課程呈現方式，有生動活潑的動畫影片可以觀看，另外也設有情境式的遊戲可以藉由闖關來學習課程。

教材畫面



五、實施時程表



六、形成性評鑑

(一) 評鑑對象

1. 專家評鑑：授課老師許智涵
2. 使用者評鑑：富禮國中七年級之學生

(二) 形成性評鑑分析結果

經過形成性評鑑後，針對專家們所提出的重要建議進行修改，使學習者擁有更加良好的學習體驗，以下為兩個具代表性的修改建議。

整體介面設計

修改建議 1 單元 1-2 圖像表達不清楚，更改圖像表達方式

修改前畫面	修改後畫面

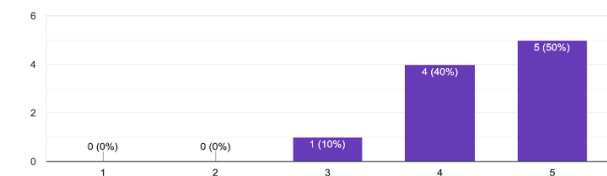
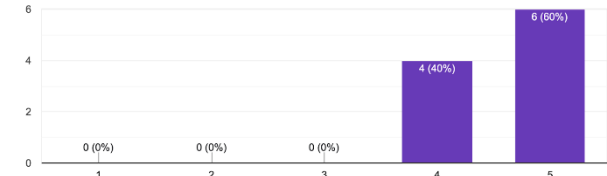
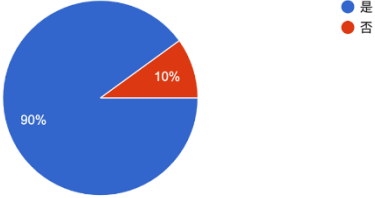
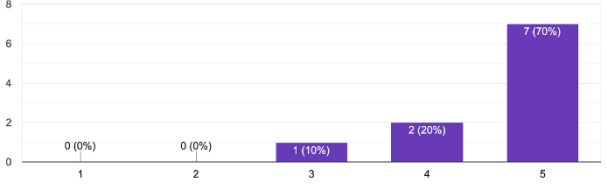
修改建議 2 單元某些地方不知道點擊哪裡增加點擊提示框&說明框

修改前畫面	修改後畫面

新增建議畫面

建議	改善方式
<p>想要有整體單元圖，可以在學習前有先備知識</p>	
<p>單元學習後可以增加重點筆記本，將單元重點做一個整理</p>	
<p>總測驗題目能不能有整體詳解可以在答完所有題目後觀看</p>	

(三) 課後滿意度調查

題目	評分(平均)
第一部份：教材	第二部份：教學設計
<p>你認為這份電子教材在幫助你理解課程內容上有多少幫助? 10 則回應</p> 	<p>你認為這份教材的內容組織是否清晰易懂? 10 則回應</p> 
第三部份：教學媒體介面設計	第四部份：整體 Overall
<p>這份教材是否符合你的學習風格和需求? 10 則回應</p> 	<p>你對於這份電子教材的整體印象如何? 10 則回應</p> 
<p>第五部份：你覺得相較於老師使用 ppt 講課，數位教材會使你增加學習動力嗎？（訪問）</p>	<p>第六部份：請問您認為此次課程帶給您的最大收穫是什麼？（訪問）</p>
<p>(1)相較於老師的紙本上課，實際自己操作可以更加專注於課程 (2)可以自己控制學習時間 (3)透過互動式學習讓印象更深刻 (4)遊戲能理解內容又增加學習的趣味</p>	<p>(1)能更了解情緒的特質 (2)知道要如何表達情緒 (3)當發現自身情緒時學習到如何紓解的辦法</p>

七、評鑑紀錄



