



「安全一把罩」

畢業專題企畫書

指導教師：陳慶帆

參與學生：陳柔安、林楷傑、劉淨慈、王紹宇

目錄

壹、分析.....	3
(一)、合作對象.....	3
(二)、需求分析.....	3
(三)、學習者分析.....	4
(四)、內容分析.....	4
(五)、設計理念.....	5
貳、設計.....	5
(一)、課程大綱.....	5
(二)、教學理論.....	6
(三)、教學策略.....	7
(四)、評量策略.....	7
(五)、介面設計.....	8
參、實施與評鑑.....	9
(一)、形成性評鑑.....	9
(二)、總成性評鑑.....	10

壹、分析

(一)、合作對象

合作廠商：台灣諾基亞通信股份有限公司

廠商介紹：主要從事生產行動通訊裝置和服務的跨國公司。諾基亞成立於1865年，當時以伐木、造紙為主，後來亦陸續生產膠鞋、輪胎、電纜、手機、個人通訊裝置及健康裝置等產品，目前核心事業以通信基礎業務和先進技術研發及授權為主。

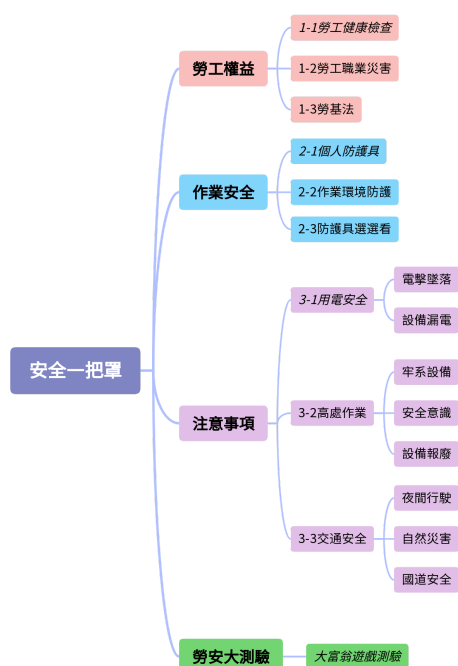
(二)、需求分析

教育訓練與教材如何呈現	
現況	使用公司內部平台讓員工登入觀看教育訓練影片，並記錄觀看影片時數，完成時數即完成教育訓練。
預計	將勞工基本安全規則以淺顯易懂的方式讓學習者能夠輕鬆了解，並能積極完成。
差別	公司除了使用影音平台讓員工觀看影片，偶爾使用有獎徵答講座方式使習者能夠更積極學習相關課程，且公司員工多較年長，需使用較不複雜的呈現方式讓學習者能夠快速上手。
解決方式	將枯燥的影片加上動畫配音，並在影片中加入互動式問答，使學習者能夠有身歷其境的感受，進而增強學習者對於教材的興趣。

(三)、學習者分析

項目	內容
1.背景資料	多數員工年齡在41歲以上且員工男女比為2:1
2.常使用媒體及學習偏好	(1)多數人常使用手機及桌上型電腦/筆電 (2)多數人喜歡使用數位互動學習及影片學習 (3)多數人喜歡的學習方法為實際操作，其次是遊戲式互動學習，較少人被影片學習及口頭講述吸引 (4)多數人喜歡在上班時及上班空閒時間學習教材
3.現有教材改善及先備知識	(1)多數人認為數位教材應該比紙本教材更有效率學習及利用遊戲式互動方式更有趣學習 (2)多數人認為現有公司教材還有改善的機會 (3)多數人認為自己不夠了解「勞工安全」

(四)、內容分析



課程單元	課程內容	課程總時數 (120分鐘)
第一單元 「勞工權益」	1-1勞工健康檢查 1-2勞工職業災害 1-3勞基法	30分鐘
第二單元 「作業安全」	2-1個人防護具 2-2作業環境防護 2-3防護具選選看	30分鐘
第三單元 「注意事項」	3-1用電安全 3-2高處作業 3-3交通安全 3-4情境題	35分鐘
勞安大測驗	大富翁遊戲測驗	25分鐘

(五)、設計理念

經過與nokia公司的交流後決定採用勞工安全相關主題，並根據原有的公司內部教材，我們發現教材內容呈現方式較於單一，因此我們決定使用更為多樣的呈現方式，教材中穿插教學影片以及遊戲式互動的測驗，以此也能夠補足原有教材沒有評鑑學習成效的問題

貳、設計

(一)、課程大綱

第一單元課程大綱	
單元總目標	學習者能具備正確「勞工權益」相關知識。
教學方法	1.本單元使用講述法搭配影片進行教學 2.本單元影片中有選擇題評鑑學習者學習成效

第二單元課程大綱	
單元總目標	學習者能具備正確「作業安全」相關知識。
教學方法	1.本單元使用講述法搭配影片進行教學 2.本單元影片中有選擇題評鑑學習者學習成效

第三單元課程大綱	
單元總目標	學習者能具備正確「注意事項」相關知識。
教學方法	1.本單元使用講述法圖文搭配進行教學 2.本單元影片中有情境模擬題評鑑學習者學習成效

第四單元總測驗	
單元總目標	學習者能夠總結三單元內的學習內容並評估自己的學習成效
教學方式	【總測驗】以大富翁形式進行互動式測驗

(二)、教學理論

教學理論	教學理論應用
------	--------

認知主義理論	在第一單元內教學影片中加入了選擇題，並加入了重點整理，使學習者能夠更清楚影片重點。在第三單元中我們使用了情境模擬題，希望使學習者能夠將知識與工作中的狀況產生連結。
--------	---

(三)、教學策略

教學策略	教學策略應用
講述法	<p>根據學習者分析，學習者較偏好影片教學及數位互動方式學習，因此我們的影音教材採用講述法，以生動的動畫講述勞工安全相關知識。</p> <p>因nokia內部員工年紀多較年長，於是希望我們做出更淺顯易懂的教材，在第三單元的內容中，我們使用圖文的方法，使學習者能夠能夠輕鬆學習。</p>
情境模擬法	第三單元裡加入了情境選擇題，使學習者能夠將新知識與工作產生連結，能更清楚重點。
遊戲式教學法	在第二單元中為確認學習者是否有正確學習作業防護，加入了防護具選選看的遊戲，遊戲是使用滑鼠拉動防護具，學習者必須選擇對的防護具讓工作人員穿上完全正確的防護具，在遊戲中必須避免選到錯誤防護具，才能順利通關。

(四)、評量策略

單元	評量方式
----	------

第一單元 勞工權益	影片到達規定時間軸時，根據題目，選擇正確答案。(共2題選擇題)
第二單元 作業安全	使用滑鼠，將答案拖拉至正確位置(配對題)
第三單元 注意事項	根據題目，選出正確答案。(共3題選擇題)
勞安大測驗	擲出骰子，根據對應關卡數字，選擇正確答案(多題選擇題)

(五)、介面設計

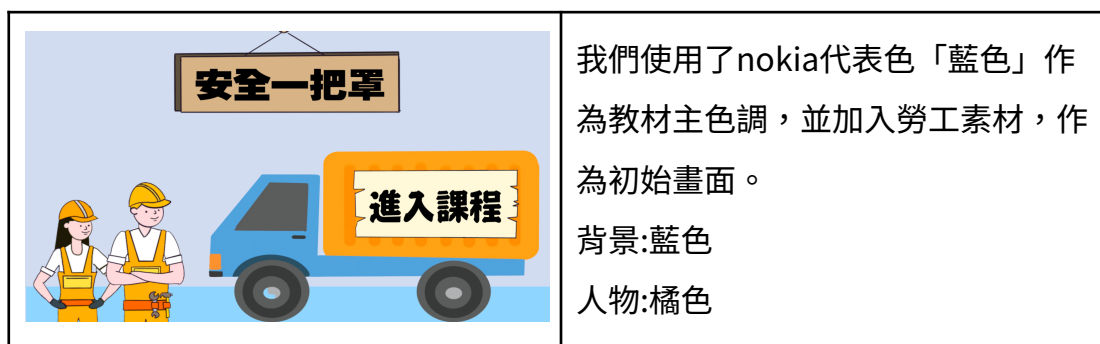
1.整題風格

根據問卷調查，我們發現nokia公司內部員工年齡多數較長，且公司希望我們能設計整題風格簡約，並能夠輕鬆上手的數位教材，因此，在進入單元之前皆有加入操作說明，希望能夠讓學習者不必花時間在探索如何使用教材。

▼教材整題風格



2.版面設計



	卡車:藍色、橘色
--	----------

▼第一單元	▼第二單元
▼第三單元	▼第四單元

參、實施與評鑑

(一)、形成性評鑑

項目	分數(平均)
(一)教材內容與架構	4.3

(二)教材設計	4.5
(三)教學媒體與介面設計	4.9

建議與改善

改善建議	改善情況
背景音樂全程播放可能會讓人分心	背景音樂調整成只在選擇單元播放
大富翁的骰子應該要有提示按鈕才對	增加「按我!」及箭頭以便學習者了解
大富翁的音樂與主畫面的音樂應該要不一樣	新增大富翁音樂做出區別
遊戲結束的介面，回首頁的位置應該要更動，不然有一種在催學習者的感覺	調整回首頁的位置

(二)、總成性評鑑

題目	分數(平均)
整體滿意度	4.4
課程架構	4.3
課程內容	4.6
課程介面	4.6
課程活動	4.4
課程評量	4.4