

教育科技學系畢業專題第五組  
性別平等教育 AR 數位輔助桌遊



**THUET K OGEJH**  
GENDER EQUALITY WOULD BE POSSIBILITY

指導教授：沈俊毅

畢專成員：林姿妤、吳紫菲、王軍康、林坤地

# 目錄

- 一、 合作對象
- 二、 需求分析
- 三、 學習者分析
- 四、 內容分析
- 五、 目標分析
- 六、 課程設計
- 七、 介面設計
- 八、 形成性評鑑分析
- 九、 總結性評鑑分析
- 十、 活動紀錄

## 一、 合作對象

項目	詳細內容
合作廠商	新北市立達觀國民中小學
廠商介紹	新北市立達觀國民中小學位於新店區安坑，由「玫瑰國小」與「達觀國中」合併建立，提供當地大量移入人口教育資源。
合作專案主題	性別平等之數位 AR 輔助桌遊教材
教學對象	達觀國中八年級學生
學校組織	輔導處內的「輔導組」，專輔老師協助提供教學內容、問卷發放與回收及教材實施時的試教。

## 二、 需求分析

此處針對小組會同主任、內容專家以及專輔教師於 10/06 入校訪談結果，進行需求分析整理。

問題	現況	預期	差距	解決方法
教材呈現方式	目前以講義或簡報呈現	提升學生在課堂活動中表現	課堂時間較短，遊戲進行有斷點	規則設計簡單，使學生盡快融入
學生參與度及意願	學生參與意願高，回饋良好	學生能夠相互交流意見	課程中學生互動較少	透過遊戲中的互動，增加學生交流
課程進行時間	每堂課 45 分鐘一個主題	連續兩節課進行遊戲	單堂課時間短，不易連續進行	配合班會課或社團課時間
遊戲式教材教學內容	以實例教學，易記住不當用語	促使學生反思，避免刻板印象	實例過於有趣，學生易記錯	強調尊重，避免單一性別概念
教材呈現方式與成效	傳統講授法，學生寫心得	刺激學生更多性別平等的想法	內容過於紮實，遊戲性不足	教學內容由淺入深

## 三、 學習者分析

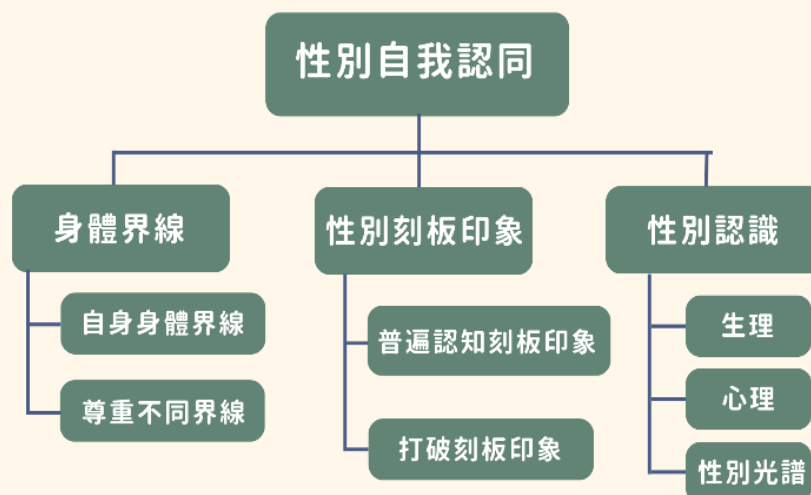
我們將問卷發予達觀國中預計會使用此款教材之學生，共計發出 68 份，回收 68 份回收率 100%，其中有效率 92.4%。男性 35 份（51.5%），女性 33 份（48.5%），根據學習者的問卷結果分析出以下內容：

項目	詳細內容			
	非常熟悉	稍微認識	普通	不了解
先備知識程度	46%	34.9%	17.5%	1.6%
性別刻板印象了解程度	34.9%	39.7%	22.2%	3.2%
性別了解程度	44.4%	33.3%	17.5%	4.8%

項目	詳細內容
教學內容媒材偏好	66.7%喜歡遊戲上課，65.1%喜歡搭配影片，34.9%喜歡講座，17.5%喜歡黑板上課。
媒體吸收學習知識程度	42.9%有時有過，22.2%鮮少，17.5%經常，6.3%完全沒有，6.3%總是如此。
桌遊設計偏好	偏好卡牌遊戲、具備溝通與合作、思考及趣味性、推理與互動性。

#### 四、內容分析

1. 課程總時數：約 2 個小時
2. 課程總目標：藉由此桌遊幫助學習者認識自我，產生自我認同，同時也學習尊重他人的性傾向，從而打破普遍社會對於性別所產生的刻板印象。
3. 內容架構圖：



## 五、 目標分析

單元	單元目標	國家 108 課綱之輔導 教學核心素養
身體界線	描述多元性別差異，知道身體界線的重要性，尊重多元性別差異	Dd-IV-1， 3c-IV-2
性別刻板印象	舉例性別迷思，覺察自身性別迷思排除性別偏見	J7， J11
性別概念	認識性別光譜，理解性別多樣性，尊重不同性別	Dd-IV-2， Aa-IV-2

## 六、 課程設計

單元目標	學習者在完成本教材後，可學會以下幾點： 1. 學習者能夠區分不同性別間的界線 2. 學習者可以尊重不同性別認知的人 3. 學習者在完成教材後，對自身性別更加認同
單元長度	90~110 分鐘
單元效果	此單元為互動式桌遊教材，學習者將扮演主角愛迪生，進入森林迷宮尋找並打破散發邪惡煙霧的水晶球，必須完成各單元以蒐集任務道具。 若為學生自學教材，學習途徑為： (1) 透過前導動畫開始學習 (2) 操作卡牌教材 (3) 進入數位密室教材，結果會影響故事發展 若為教師輔助教材，學習途徑可自由選擇： (1) 教師播放前導動畫開始學習 (2) 操作卡牌教材 (3) 進入數位密室教材，結果會影響故事發展

## 七、 介面設計

1. 卡牌介面：每一單元有四題情境題，牌卡將隨機給各組抽取；其中第一、二單元各四題，第三單元為兩題質化題，各組須上傳討論結果抉擇因素到留言板。



2. Google 表單密室

說明	首頁	主要空間配置	閣樓
圖示			

## 八、 形成性評鑑分析

本評鑑針對「性別平等教育 AR 數位輔助桌遊」進行形成性評鑑，主要目的是檢視教材架構的完整性、內容正確性與教學目標的符合度、教學策略合宜性、教材媒體與介面設計的適合性，及教材的滿意度，並根據結果進行修正與改善。

1. 評鑑對象：新北市立達觀國中輔導處專輔教師杜爾倫、馬駿絃老師。
2. 評鑑流程：
  - i. 針對活動流程進行檢討

根據首次試教現場，提出以下幾點改善缺失

- (1)可搭配影音使用營造教學現場氛圍
- (2)需詳細敘述遊戲操作或增加指引
- (3)學習者進行分組討論時需增設計時器用以控時
- (4)密室線索須完成閉環。

ii. 針對教學內容進行檢討

在進行試教前已與處室多次開會討論單元分割，故於首次試教後，教學內容尚無需調整，僅需增加教材數量，以確保每組學習者皆有教材可供使用。

iii. 針對媒體進設計行檢討

試教課程結束後，老師們將學生線上討論平台 JamBoard 列為應改善之項目，為避免其他組學習者隨意塗改造成畫面凌亂，因此經討論後將平台更換為純文字討論平台 Padlet。

依據形成性評鑑結果修改		
	需修改處	修改方式
線上平台	使用 Jamboard 時，有組別將他組的討論想法刪除，並使用畫筆功能進行隨意塗鴉。	改用 Padlet，只可輸入文字訊息且無法覆蓋他人留言。
想法回饋	原先只有第三單元有想法回饋，建議可將第一、二單元同步。	使用 Padlet，並在遊戲開始前給予 QR Code 讓各組掃描。
載具數量	原先只給予一台平板進行 QR Code 的掃描，可再增加一台輔助操作。	改為一組發放兩台平板，一台作為 QR Code 的掃描，另一台進行 Padlet 的想法回饋並可在適當時機搜尋相關資料。
前導影片	需引起動機，增加音效。	增加簡單遊戲規則及操作指引，並優化影音動畫。
整體配置	可讓學生得知剩餘的討論時間及此回合的單元大標。	製作 PPT，放入題目圖片、單元大標及計時器。
討論時長配置	可再細分討論、載具操作及回饋填答之時間。	將原定討論時間 7 分鐘細分為 5 分鐘討論，2 分鐘掃描及回饋填答。

## 九、 總結性評鑑分析

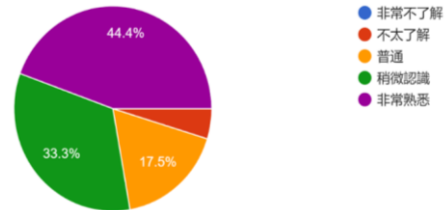
此次課程試教過後，學習者在情意與認知層面皆有所改變，歸納為下列幾點：

### (1)重新反思過去對”性別”

的看法：於先備知識調查問卷中，超過 50%的學習者認為自身對性別的認識僅為普通或稍微認識，而在本次課程結束後的反饋中，有不少學習者提及自身對於性別概念有進一步的認識。

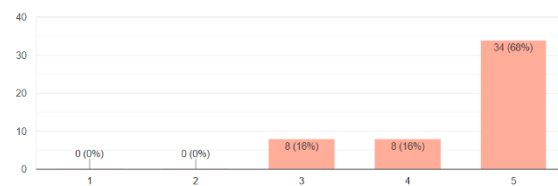
你認為你對於「性別」的了解、熟悉程度是多少？

63 則回應



10 這套教材使我更加明白性別的概念

50 則回應



(2)組員間交換彼此對性別的看法：在小組討論中，針對情境真的狀況，各組內皆展開熱烈討論，以身體界線中搭乘大眾運輸題為例；有一部分學生認為借他人扶一下在身體界線中屬於可接受，不過也有學習者提出，即使是身上的背包也可以視為身體的一部分，但凡感受到不適皆應立即反應。

(3)主動查找與性別相關知識點以增進交流：在交流中的密室逃脫環節，除了讓學生共享資源以外，也透過提室及行動載具，讓學生主動的查找網路資源用以破譯密碼，同時也能加深他們對教學內容的理解程度。

## 十、 活動紀錄



活動大合照



操作載具及 AR 呈現