



# 兒童時節趣

指導老師  
張瓊穗

組員

409210464 許芸瑄

410730583 李 安

411737033 林依陵

411737041 吳曉芸

# 目錄

## 壹、分析

- 一、合作對象.....P1
- 二、需求分析.....P1
- 三、學習者分析.....P1
- 四、內容分析.....P2

## 貳、設計

- 一、單元大綱.....P3
- 二、介面設計.....P4

## 參、評鑑

- 一、形成性評鑑.....P5
- 二、總結性評鑑.....P6
- 三、評鑑總結.....P6

# 壹、分析

## 一、合作對象

合作對象	
廠商名稱	電影蒐藏家博物館
簡介	電影蒐藏家博物館是由富邦文教基金會與臺灣電影文化資產保存協會共同規劃、設立，是一座關於電影蒐藏者及其蒐藏品的博物館。目前館內展區分為黃仁館、大基館、金宏館與特藏館（會議室磁帶區），而線上展區有劇場館，主要聚焦在蒐集資料和器物的一群蒐藏家身上，企圖回顧一部投影，而非串流的類比時代電影史。

## 二、需求分析

需求分析	
現況： 多數民眾對早期的電影歷史接觸少，博物館目前雖然有網站，但知識量大，較不好入門，也缺乏互動性，對於現代大部分的使用者較無吸引力。	解決方法： 我們以年輕一代的角度去做影片、動畫或是紀錄片，並架設一個互動網站，希望可以讓大家換個方式去了解電影相關歷史，提升人們對此的重視。

## 三、學習者分析

本次共收集了 104 筆回應，以下為分析結果。

學習者分析	
(1) 參觀者來館動機	有 28.8% 的人是因為對電影有興趣而來，26% 的人則是因為校外參訪。由此可知，本館的內容非常適合用作課程外的教學活動。此外，對電影有興趣的人也會來本館，想了解更多相關知識。
(2) 參觀者是否有使用過本館的網站	根據統計，有 62.2% 的參觀者曾使用過博物館的網站。這顯示了參觀者對網站的興趣相當高，因此我們可以考慮將網站納入教材設計的範疇中。
(3) 參觀者認為適當的導覽活動能夠更容易了解電影相關知識	100% 的參觀者認為適當的導覽活動更有助於他們理解電影知識。這表明我們可以通過引導式導覽來設計教材，從而促使更多人自主地進行導覽，從而了解電影知識。
(4) 參觀者未來本館設計遊戲體驗活動，是否有意願參加	83.8% 的參觀者願意參加本館設計的遊戲體驗活動，由此可見，我們的教材設計可以將遊戲作為教材的一部分。

#### 四、內容分析

課程內容分析	
教材名稱	兒時紀趣
適用對象	對電影藝術有興趣的人
總時數	120 分鐘
總目標	為學習者提供豐富的教學資源，包含網頁、動畫與互動遊戲，並且引導學習者了解電影蒐藏家博物館內展示場之教學內容，進而使學習者產生對於電影藝術的興趣，並且使學習者在面對類比時代的器物時，能選擇不丟棄、珍惜的態度。
內容架構	<pre> mindmap     鏡頭背後的奧秘         膠卷攝影機的歷史         膠卷攝影機的前軀方式             35mm 膠卷攝影機                 用途                 舉例             16mm 膠卷攝影機                 用途                 舉例             8mm 膠卷攝影機                 用途                 舉例     媒體變遷         認識膠卷與錄影帶             不同尺寸膠卷的特性                 35mm                 16mm                 8mm             不同材質膠卷的特性                 硝酸片                 醋酸片                 聚酯片             膠卷材質的變遷             不同規格錄影帶的特性                 卡式錄影帶                 盤式錄影帶                 匣式錄影帶             膠卷與錄影帶保存方式         錄影帶格式戰             歷史背景             競爭原因             帶來影響     遺失的時光         媒材大限         錄影帶真實畫面         對於錄影帶的態度     </pre>

## 貳、設計

### 一、單元大綱

鏡頭背後的奧秘		
單元總目標	本單元旨在讓學習者比較膠卷攝影機的用途和剪輯方式，並通過模擬修復流程的互動答題，讓學習者體驗修復過程。	
單元長度	完整教材為 5 分鐘，互動式遊戲內教材為 5 分鐘。	
名稱	內容設計	時間
前導說明	故事將以主角（使用者）為開端。主角在回家整理物品時，意外發現了一卷錄影帶，從而展開一段故事。	39 秒
鏡頭背後的奧秘	教學	5 分鐘
	測驗	
教學	完整的教材以影音動畫的形式詳細說明 35mm、16mm 和 8mm 膠卷攝影機的用途與舉例，以及膠卷攝影機的剪輯方式。	
測驗	讓學習者透過模擬修復流程來進行互動答題測驗，除了能體驗修復的流程外，也能檢驗學習者是否掌握膠卷攝影機的相關知識。	
媒體變遷		
單元總目標	本單元旨在讓學習者通過配對的方式說明膠卷和磁帶的特性，並能指出膠卷及磁帶的保存方式。	
單元長度	完整教材為 15 分鐘，互動式遊戲內教材為 5 分鐘。	
名稱	內容設計	時間
2-1 認識膠卷與錄影帶	教學	7 分 31 秒
	測驗	
教學	完整教材以影音動畫的形式詳細說明從膠卷到磁帶的變化過程。	
測驗	以劇情中的事件作為包裝，讓學習者以配對的方式選出關於膠卷與磁帶的正確內容。	
2-2 錄影帶格式戰	教學	8 分 36 秒
教學	完整教材以影音動畫的形式詳細說明錄影帶格式戰，而遊戲內教材則不包含錄影帶格式戰。	
遺失的時光		
單元總目標	本單元旨在讓學習者能對膠卷和錄影帶持有選擇不要丟棄、珍惜的態度。此外，透過問答的方式指出媒材大限的原因與影響。	
單元長度	完整教材為 12 分 23 秒，互動式遊戲內教材為 7 分 33 秒。	
名稱	內容設計	時間
遺失的時光	教學	12 分 23 秒
	測驗	
教學	完整教材以真實故事改編為主軸，透過動畫和真實畫面呈現，傳達對膠卷與錄影帶不隨意丟棄、珍惜的態度。遊戲內的教材將擷取 7 分 33 秒分鐘的重點內容。	
測驗	用迷宮的方式來進行互動答題測驗，檢驗學習者是否掌握媒材大限的相關知識，並且具備對膠卷與錄影帶不隨意丟棄、珍惜的態度。	

## 二、 介面設計

### 1. 色彩計畫及標準字



▲色彩計畫之色票

# 小塚ゴシック Pr6N R

▲本專案所使用之標準字體

### 2. 遊戲介面

<p>遊戲首頁</p>	<p>可自由選擇單元順序</p>
<p>動畫右上方有暫停鈕，下方有進度條，方便查看目前學習進度。</p>	<p>NPC 對話帶領學習者學習</p>
<p>測驗部分以不同遊戲關卡包裝</p>	<p>測驗結束後皆有重點回顧，幫助複習單元重點</p>

## 參、實施與評鑑

### 一、形成性評鑑

由電影蒐藏家博物館館員高寬皓先生及國中、高中、大學生等 15 位使用者進行形成性評鑑，透過問卷檢視這份教材的完整性、內容的準確性，以及所採用的教學策略是否得當。根據評鑑的結果，做適當的修改，以符合使用者對數位教材的需求。

形成性評鑑建議與修正	
評鑑回饋	修改方式
網頁內容的視覺、排版、字體、字型大小、中英文需統一。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 創館理念與宗旨的介紹中由英文的 Quotation marks 改成中文的上下引號。</li> <li>2. 修改標題與內文的字型大小，讓標題字型較大。</li> <li>3. 調整每頁字型大小，使每頁字型大小固定。</li> <li>4. 活動消息的日期、時間、地點、與談段落調整為靠左，以及統一字型大小。</li> <li>5. 近期活動介紹將 hashtag 改為更換文字顏色。</li> <li>6. 調整近期活動剪影的照片與文字，使其對齊。</li> <li>7. 教材影片、遊戲調整為置中。</li> <li>8. 將參觀與服務的標題與內文段落調整為置中。</li> </ol>
可以將網頁中劇場館的電子書連結嵌入網頁中，不要放在選單上，看起來有點突兀。	將劇場館的電子書連結嵌入網頁中。
網頁中轉檔收費方法可以製作成一張圖片表格嵌入網站中，這樣看起來會更加直觀和美觀。	將轉檔收費方法製作成一張圖片表格嵌入網站中。
小測驗 AB 的題目建議改為每題都可以點選。如果無法實現，則建議刪除現有設置，因為目前只能點選一題，最後還需要自行計算，使用上不夠直覺。	將每題都可以點選的功能刪除。
小測驗結果的部分，Result 用點選，但 Point 用滑動，建議可以統一。	將 Point 的內文改為直接顯示。
展區介紹下方的小問答互動，答案建議可以變成跑出來的動畫填補空白處。	展區介紹下方的小問答互動，將答案由碰觸對話框改為點擊對話框。
網頁部分文字敘述需修改。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「館長論述」調整為「館長隨筆」。</li> <li>2. 轉檔申請表下面附註，如需「報名」調整為如需「申請」。</li> <li>3. 郵寄地址將刮號調整為上下引號。</li> </ol>
其他回饋	
頁面乾淨，不會太多資訊太雜亂。	
動畫的部分可以說是非常好，裡面技術含量蠻高的。	
遊戲指引很清楚，讓我了解知識。	

## 二、總結性評鑑

使用者評鑑問卷共 15 人填寫，有效問卷為 15 份，並採用五分量評分。（五分量表評分標準：1 為非常不同意、2 為不同意、3 為普通、4 為同意、5 為非常同意。）

使用者評鑑結果（五分量表）	
問題	平均評分
一、網頁體驗	
1. 我認為網站介面簡單清楚	4.6
2. 我認為錄影帶格式戰的小測驗上的圖示（如下圖），讓我更加清楚如何作答	4.3
3. 我認為網頁選單操作方便，我能找到需要的資訊	4.8
4. 我認為展區介紹下方的小問答互動（如下圖）讓我更了解展區內容	4.9
5. 我認為網站互動設計，使我不會感到枯燥乏味	4.5
二、教學動畫體驗	
1. 我認為動畫的音效音量大小適中	4.8
2. 我認為動畫的播放速度適中	4.6
3. 我認為教學動畫能夠讓我學到動畫內的知識	4.9
4. 我認為教學動畫內的文字標示是清楚易懂的	4.9
三、遊戲體驗	
1. 我認為遊戲整體操作介面清楚易懂	4.6
2. 我認為遊戲整體難易度適中	4.7
3. 我認為整體遊戲介面設計清楚	4.8
4. 我認為遊戲整體功能完整	4.7
5. 我認為遊戲內的配樂有助於提升我的遊戲體驗	4.4
6. 我認為遊戲內的測驗解答有助於提升我對測驗內容的學習	5
7. 我認為膠卷錄影帶配對測驗的時長剛好	4.9

## 三、評鑑總結

根據評鑑結果得知，專家對於教材的整體架構與設計皆給予高度評價，而使用者也對此數位教材表示滿意，開放式回饋中更是表達了對整體教材的認可。除此之外，專家與使用者也提出部分修改意見，使此份數位教材能夠更貼合需求，提升電影相關歷史的知識以及人們對此的重視。