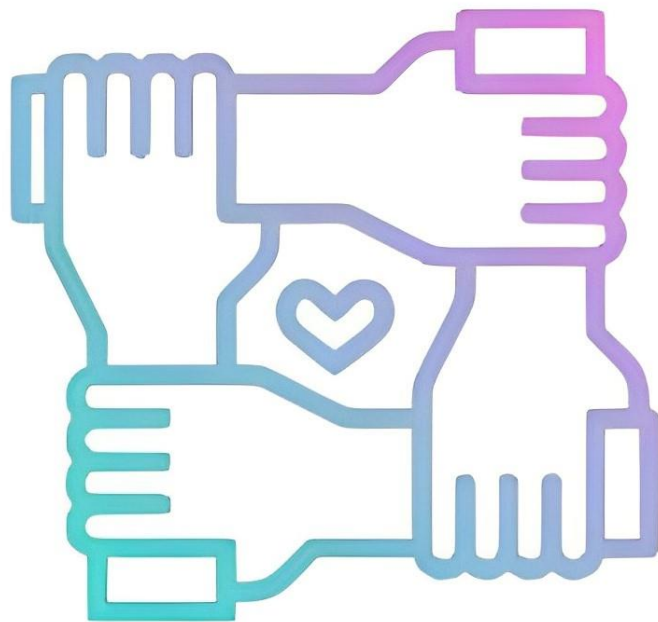


教育科技學系畢業專題

企畫書

樂齡健康-失智知多少



組員:劉昱緯、陳晞、陳冠睿、陳禹安

指導教授:沈俊毅 教授

# 目錄

一、合作廠商介紹.....	2
二、需求分析.....	2
三、使用者析.....	3
四、內容與目標分析.....	3
五、教學理論.....	5
六、教學策略.....	6
七、介面設計.....	6
八、實施與評鑑.....	7

## 一、合作廠商介紹

淡水衛生所

## 二、需求分析

問題一：民眾目前對於失智症的認知不足	
現況	民眾對於失智症的認知不足，許多民眾對失智症的認知停留在癡呆或無能的成見裡。
理想	民眾能消除失智症的刻板印象，並能建立正確知識，友善對待失智症患者。
差距	民眾雖然對失智症的認知不足，但是枯燥的教材並沒有辦法引起學習動機。
解決方法	設計教材將理念推廣給大眾，並且使用多種學習法，遊戲、影片等，讓學習者增加失智症的相關知識。

問題二：目前教材大部分都是書面教材	
現況	教材都是書面教材，文字太多，枯燥乏味無法引起人們學習動機。
理想	能夠設計出有趣生動的數位教材，深入淺出慢慢引導學習者進入課程，在學習中也能自行調整學習速度。
差異	改變學習者學習動機和方式。
解決方法	教材設計上採用遊戲，影片的方

	式，設計了不同引起學習動機的方法。遊戲會有互動性的部分，引導學習者進入重點。影片相較文字會更引起學習者學習動機。
--	--

問題三：關於失智症衛教觀念的推廣	
現況	衛生所等組織沒有有效手段讓民眾去認識失智症。
理想	衛生組織能夠有效讓民眾獲得需要的公衛知識。
差距	民眾沒辦法提早或即時取得需要的公衛內容。
解決方法	利用影片和遊戲的幫助能提高民眾投入更多時間在這些議題上。

### 三、使用者分析

根據問卷內容，得知學習者偏向以遊戲式方式學習(佔 90.9%)，且使用過數位教材與未使用過的人幾乎是各一半，所以會將教材製作得操作簡單，使沒使用過數位教材的人更好上手。以遊戲式代替單純口頭講述的方式較能提高學習意願與動機。因此，我們在教材中會利用遊戲情境模擬，使學習者能夠提高利用教材及參與測驗的意願，並幫助提升學習成效。

### 四、內容與目標分析

#### 第一單元: 認識失智症

單元名稱	課程名稱	單元目標

1-1 失智症介紹	影片介紹	<b>認知</b> 1. 能理解失智症是一種疾病 2. 罹患失智症會出現那些症狀 3. 能夠區分一般老化跟失智症的差異 4. 能具體描述失智症的症狀有哪些  <b>情意</b> 1. 重視失智症的問題 2. 對失智症者具有同理心
1-2 失智症分類	影片介紹	
1-3 第一單元複習	遊戲式測驗	

## 第二單元:預防失智症

單元名稱	課程名稱	單元目標
2-1 失智症的危險因子	電子書	<b>認知</b> 1. 認識失智症的危險因子 2. 做那些事或養成哪些習慣可以減少罹患失智症的可能性  <b>情意</b> 1. 能夠覺察出家人或朋友的行為是否有潛在因子
2-2 如何預防失智症	電子書	
2-3 第二單元複習	遊戲式測驗	2. 能夠幫助自己或家人練習養成好的習慣

### 第三單元:失智症的照護方式

單元名稱	課程名稱	單元目標
3-1 失智症的日常生活照顧	電子書	<b>認知</b> 1. 能學會照顧失智症的病患，並使其不惡化 2. 能夠理解病人想表達的事情 3. 適應失智症患者的行為模式
3-2 失智症的溝通技巧	電子書	<b>情意</b> 1. 能夠對病患的行為進行正確的回應和反應 2. 能夠有耐心的與失智症患者溝通

## 五、教學理論

認知主義：

讓學習者認識到失智症的正確知識。

試誤學習法：

在測驗中，讓學習者可以從錯誤中學習正確知識，若學習者答題正確時，將有肯定的音效，並給予回饋；若是錯誤，將會有否定的音效及回饋視窗，而學習者必須不斷地嘗試，直到答對為止。在練習的過程中，學習者逐漸將錯誤的選項淘汰，並將正確的保留，終於學會此行為。希望學習者能夠過測驗遊戲能將錯誤觀念的校正。

## 六、教學策略

講述法：講述教學法是最直接又快速傳授新知識的方法，以講述的方式傳遞知識與訊息，由於主題較為專業知識的範疇，講述法將能夠清楚而且重點式的把內容傳達給學習者。(2-1、2-2、3-1、3-2)

遊戲式：

遊戲式教學，強調互動性，讓學習者能夠在操作教材的同時，也感受到比較活潑更趣的教學體驗，順而增加學習成效。(1-3、2-3)

影片教學法：

影片包含了聲音和圖像，透過這樣的方式會讓學習者更有記憶點，能夠更快速地傳達重點，激勵學生學習！(1-1、1-2)

情境模擬法：

會設計一個遊戲，以角色扮演的的方式，模擬現實會遇到的關於失智症的問題與情況。(1-3、2-3)

## 七、介面設計

### 1. 設計風格

教學影片的部分，使用整潔的風格來進行內容的講述，再和有趣的動畫來幫助理解和記憶，遊戲方面以八、九零年代風格的 RPG 方式進行情境的模擬和測驗。





## 八、實施與評鑑

### 一、形成性評鑑表

#### 1. 評鑑目的

本評鑑針對「淡水衛生所-樂靈健康失智症知多少數位教材」進行形成性評鑑，主要目的是檢視此數位教材架構是否完整，內容是否具有正確性且符合教學目標，所應用之教學策略是否合適，教材媒體與介面設計是否合適，以及對教材的滿意度。根據所得之結果，來進行修正及改善。

#### 二、形成性評鑑分析

評鑑改善與建議	修正建議	改善情形
專家	遊戲沒辦法全螢幕很不友善，滑軌去掉	已修改
	建議跟換遊戲背景，讓它看起來更像衛生所	已修改
	遊戲的故事架構不夠，需要提示點或是可以推進遊戲故事的流程	已修改
	操作說明的圖太小張	已修改
	介面美化	已更換背景讓介面不那麼單調
	電子書聲音按鍵，提示不夠大	程式內建，沒有辦法修改
使用者	電子書有點卡	已修改
	影片顯示不出來	已修改