



危機小教室

耕莘健康護理專科學校 精神科護理教材



組員/



彭柏愷 408730330

張家齊 408730595

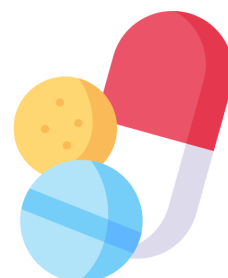
潘宇恩 408736519

徐翊恆 408730876

吳宇達 408730538



指導教授: 何俐安老師



一、分析

(一) 合作對象

耕莘健康管理專科學校的黃一玲老師及五專四年級護理科的學生。

(二) 需求分析

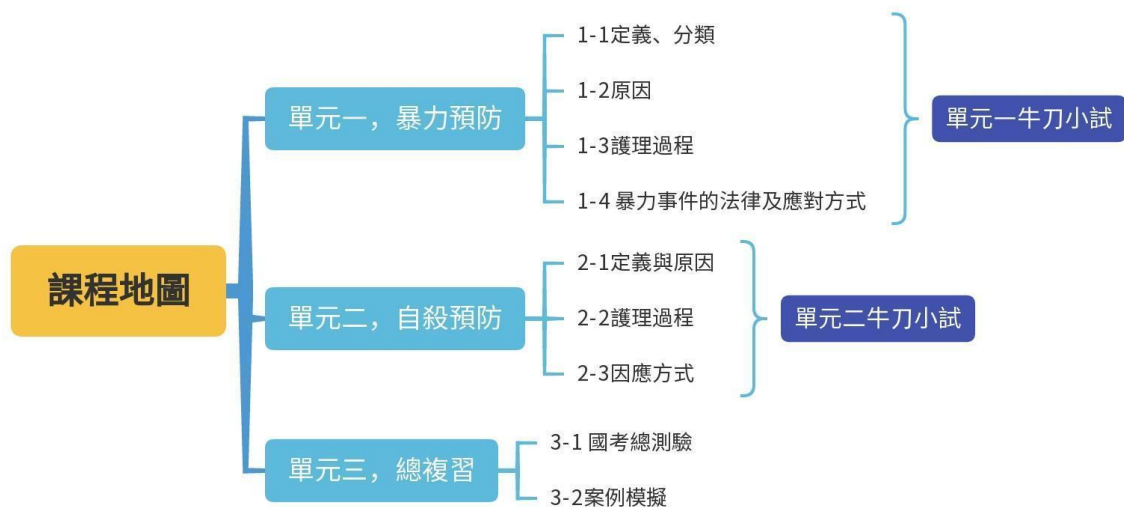
1. 目前使用傳統ppt講課，且在教學上想聚焦於講解案例或是讓學生實際操作和演練，因此希望能有**動畫或是影片式的教材來輔助教學使用**，提升學生的學習效率。
2. 學生們五年級下學期時將會參加國考，因此希望**數位教材中每教完一個段落都有立即性針對國考的小測驗**，幫助學生加深印象。

(三) 學習者分析

護理科五專四年級的學生：

經由問卷調查我們得知，大部分學生都使用過數位教材，並且喜好**圖文、影像**以及**操作易懂**的教材形式，因此教材的製作以此作為主軸，讓此數位教材能更加引起學生興趣。

(四) 內容分析(含課程架構圖)



(五) 目標分析

1. 教學總目標：
學習者能自行使用此教材**複習知識內容**，並藉由測驗達到**充分練習國考題庫**的效果。
2. 課程總目標：
讓學習者透過此教材，理解精神護理之危機處理的知識，以及對其中的實務技巧有初步概念，並且透過教材中的測驗機制，熟悉國考體型，透過案例分析，讓學生能夠應用所學的知識。

二、設計

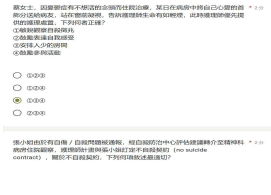
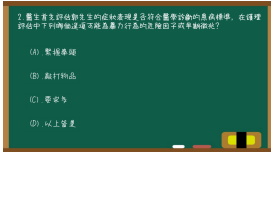
(一) 單元大綱

單元	時間	總目標
第一單元:暴力預防	60分鐘	學習者能建立對於精神科護理學中"暴力"的深度認識
第二單元:自殺預防	45分鐘	學習者能建立對於精神科護理學中"自殺"的深度認識
第三單元: 總複習&實際應用	30分鐘	學習者能透過不同案例的模擬過程統整前二單元所學

(一) 子單元大綱

單元	教學策略	目標	教材示意圖
1-1暴力的定義及分類	影片示範教學法	學習者能夠記憶、理解、分析暴力及其相關名詞的定義及分類	
1-2暴力發生的原因	影片示範教學法	學習者能夠記憶、理解、分析暴力發生的原因	
1-3護理過程	影片示範教學法	學習者能夠記憶、理解、應用暴力預防中的護理過程	

<p>1-4暴力事件的法律及應對方式</p>	<p>影片示範教學法</p>	<p>學習者能夠記憶、理解、應用暴力事件的法律及應對方式</p>	
<p>第一單元牛刀小試</p>	<p>給予立即性回饋</p>	<p>讓學習者能練習暴力相關的國考題型，複習第一單元所學</p>	
<p>2-1自殺的定義及原因</p>	<p>影片示範教學法</p>	<p>學習者能夠記憶、理解、分析自殺及其相關名詞的定義及原因</p>	
<p>2-2護理過程</p>	<p>影片示範教學法</p>	<p>學習者能夠記憶、理解、應用自殺預防中的護理過程</p>	
<p>2-3自殺的因應方式</p>	<p>影片示範教學法</p>	<p>學習者能夠記憶、理解、應用自殺事件的應對方式</p>	
<p>第二單元牛刀小試</p>	<p>給予立即性回饋</p>	<p>讓學習者能練習自殺相關的國考題型，複習第二單元所學</p>	

3-1總複習測驗	給予立即性回饋	學習者能透過總複習測驗不斷的練習國考題，加強對國考的準備	
3-2案例模擬	情境式教學法	學習者能透過模擬過程中的問答，讓前二單元所學知識更加凝聚、紮實	

(二) 教學理論

- 1.教學階段論
- 2.Vygotsky 鷹架理論
- 3.成人學習理論
- 4.雙碼理論

(三) 教學策略

1. 情境式教學法：

利用動畫方式，模擬呈現不同案例的情境，在模擬情境中會穿插一些題目，讓學習者透過護理師的角度進行學習。

2. 影片示範教學法：

透過動畫示範在面臨暴力、自殺行為個案時的安全注意事項及應對動作，讓學習者對於相關的應對方式更加得心應手。

3. 給予立即性回饋：

在一、二單元的教學內容結束後，立即有"牛刀小試"測驗，讓學生記憶猶新的時候就進行測驗，並且設計計分機制，答對問題就得分，以此給予學生"立即性"的學習回饋。

(四) 教學評量

在單元的教學內容結束後，將進行複習測驗，測驗計分且作答完會給予答案詳解，幫助學習者複習並加深印象。

(五) 介面設計

1.風格與色彩規劃

教材使用對象為五專四年級的護理科學生，年齡層約為20~22歲，相較於國小、中學生，心理上較為成熟穩重，因此我們的排版設計以**簡約風格**為主，並且為不讓畫面過於單調，會以手繪可愛風格作為輔助，顏色設計則是聚焦於背景和按鈕上，以**凸顯按鈕但不花俏**為目標。

2. 介面設計

整體流程設計上，第一、二單元皆可獨立進行學習，第三單元性質為統整性的應用學習，而介面上為了令學習者感到簡單易懂、不易混淆，我們將常駐選單放在畫面右上角，其他特殊的功能按鈕出現時，也會安置在常駐選單旁。

(六) 媒體製作說明

1. 繪圖軟體

Adobe Illustrator 繪圖

2. 製作軟體

Construct 3 教材製作

Toonly 動畫製作

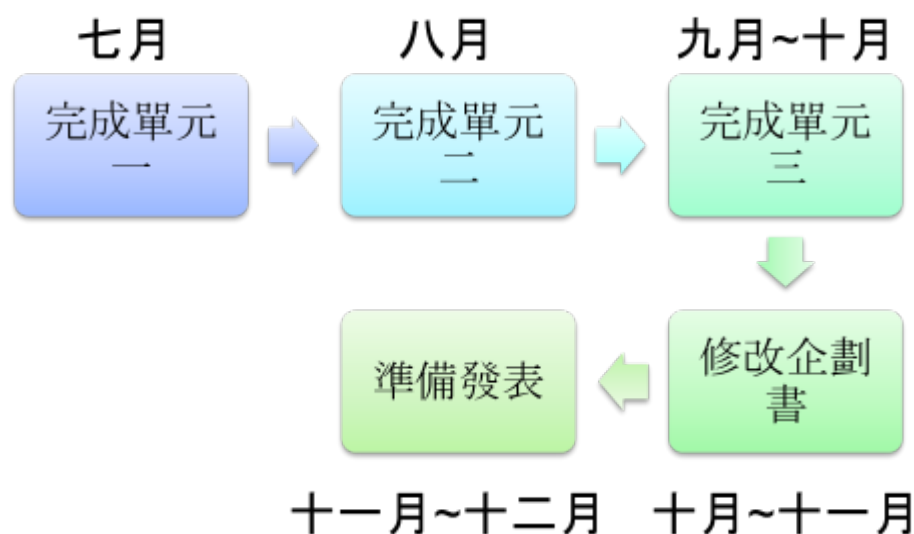
Adobe Premiere 影片剪輯

三、發展與評鑑

(一) 專案團隊



(二) 專案團隊進度



(三) 形成性評鑑

專家建議	學生回饋	修改與進步
<ul style="list-style-type: none"> 第一單元影片沒有上字幕，新聞內容與教學內容不合。 第二單元影片有錯別字。 第三單元案例模擬需有倒轉影片時間功能及常駐選單。 牛刀小試希望能將題目和選項顏色做出差異性，並有紀錄成績的功能、規則說明和指引。 希望能將影片中醫生形象改為護士，「耕莘護專」改為正確名稱「耕莘專校」。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊戲、測驗規則僅用文字、圖示說明不夠清楚，學生看完還是不太清楚如何操作。 	<ul style="list-style-type: none"> 將第一單元影片上字幕，找尋與教學內容更契合的新聞。 在規則對話框內，除了原有的文字與圖示說明外，再增加一段操作指引短片。 修正影片中的錯別字。 補上常駐選單，並為影片增加時間軸，讓學生能及時重看不清楚的部分。 更改文字顏色區別題目與選項，新增紀錄成績的功能，並新增規則說明和操作指引短片。 將影片中的醫生形象改為護士，「耕莘護專」改為「耕莘專校」。