

YesMa 頤珍資訊科技國際有限公司  
產後康復技能與生理評估教材企畫書



組員：林宜薰、許嘉妤、張天愛、王玟雅

指導教授：何俐安老師

## 目錄

### 壹、分析

- 一、 合作對象..... 3
- 二、 需求分析..... 3
- 三、 學習者分析..... 3
- 四、 專案介紹..... 4
- 五、 媒體分析..... 4

### 貳、設計

- 一、 單元大綱..... 4
- 二、 教學理論及策略..... 5
- 三、 教學評量..... 6
- 四、 介面設計..... 6

### 參、發展

- 一、 專案進度..... 7

### 肆、實施及評鑑

- 一、 形成性評鑑..... 7
- 二、 總結性評鑑..... 7

## 壹、分析

### 一、合作對象

廠商名稱	YesMa 頤珍資訊科技國際有限公司
廠商簡介	公司總部位於高雄市，主要服務項目為國內外月嫂到府坐月子、月嫂媒合等服務，設有專業醫護顧問團隊，提供新手爸媽相關育兒新知。並與業界攜手合作、和各大專院校簽訂產學合作，共同開課培訓到府坐月子的服務人員，進行月嫂專業訓練，培養其照護技術及實務演練技能，並在完成課程後核發月嫂專業證照。

### 二、需求分析

問題:教育訓練課程的教材呈現方式	
現況	主要授課方式為舉辦實體講座請講師講述內容，未能到現場上課學生則觀看課中側錄的實體課程影片。
預期	把部分課程轉為線上課程，透過動畫、影片搭配互動的方式，提供學習者不受環境與時間等因素影響的數位學習教材。
差距	目前公司有計畫開發線上課程，但尚未實行。
解決方法	開發一套有系統的數位學習教材，主要以動畫、影片及搭配文字說明來呈現，希望能幫助線上學習者理解課程中較艱深難懂的內容。

### 三、學習者分析

項目	分析內容
基本資料	年齡主要介於 51-60 歲、教育程度多為高中畢業、大部分員工的工作資歷為 6 年以上。
學習喜好	偏好學習方式為參加相關活動與講座、偏好學習媒介為書本和紙本資料、認為觀看一次動畫或影片來進行學習之理想時間為 20-30 分鐘。
學習經驗	有六成的學習者在過去曾使用過數位教材、使用過程中，在系統、課程、介面等面向皆遇到問題，主要問題為:網路不穩、操作不易。
學習者期望	介面淺顯易懂且容易操作、遇到問題能及時處理。

### 四、專案介紹

合作專案			
專案名稱	產後康復技能及生理評估教材	學習對象	YesMa 公司中已經參與過初階培訓的月嫂
課程總時數	140 分鐘	課程先備知識	公司初階培訓課程 (月子膳食料理培訓班+產後照護人員培訓班)
課程架構圖		專案內容	
		<p>為 YesMa 公司的產後康復技能與生理評估的進階課程，幫助產婦面對產後身體不適及針對骨盆腔的歪斜進行復位矯正及修復，讓產婦能順利快速恢復。</p>	
		課程總目標	
		<p>學習者能了解孕婦在產後會遇到的生理問題及康復方法和建立子宮重建的基本認識，並且在孕婦需要的時候應用所學技能。</p>	

## 五、媒體分析

- 使用電腦設備教學，跳脫傳統紙本學習，提升學習興趣
- 教材以文字講述搭配圖片、影像動畫等方式來呈現數位教材，學習者能夠依照真實情況去做模擬
- 數位教材的介面與以往文字講義不同，呈現方式較新穎，可增加學習者的動機

## 貳、設計

### 一、單元大綱

主選單-主線劇情
<p>YesMa 教室是一間培育出無數優秀月嫂的菁英班級，充滿活潑明朗的氛圍，師資優秀還有獨門的照護秘笈教材，因此來接受培訓的人川流不息。然而想獲得 YesMa 教室的畢業證書卻不是這麼容易，必須要能「學以致用」。透過完整學習兩個單元的課程和完成總測驗後，即可獲得菁英月嫂學習證書，成為獨當一面、能力出眾的月嫂。</p>

第一單元 產後生理問題及康復技能(60 分鐘)	
單元目標	學習者能 <b>了解</b> 產後各種生理問題對身體之改變並根據不同狀況採取對應康復方法。
單元介紹	以穿插多個短篇教學動畫敘述，呈現產後媽媽身體內部生理變化的教學內容，包含子宮的復原情況、排尿和排便的改變、自然產與剖腹產分別不同的營養補充及傷口照護方式、減輕產後傷口疼痛的方法與注意事項等，讓學習者跟著課程引導逐步完成學習。
第二單元 產後子宮恢復手法與技巧操作(50 分鐘)	
單元目標	學習者能 <b>知道</b> 產後子宮的恢復狀況及照護技能之手法。
單元介紹	本單元讓學習者理解產後生殖系統的恢復情形，主要以動畫呈現子宮內膜重建、子宮頸外口、陰道與會陰傷口的進程，穿插圖像說明及文字簡述，讓學習者判斷並評估其恢復狀況；會直接放上實際操作影片，模擬子宮按摩的流程、恢復照護技能以及 FIT 子宮收縮運動，供學習者觀看學習。
第三單元 總測驗(30 分鐘)	
單元目標	學習者能 <b>運用</b> 所學內容於測驗中，作答結果達到百分之百正確。
單元介紹	總測驗題數共 20 題。學習者必須在此單元達到測驗結果百分之百正確，該題答錯需再次重新作答，直到答題正確。

## 二、教學理論及策略

理論	應用
建構主義	透過數位教材的輔助，引導學習者自主學習。
九大教學事件	學習內容依據九大教學事件理論進行，讓學習者能夠循序漸進完整地學習。
策略	應用
遊戲式學習	將學習結合遊戲情境問答的方式，運用遊戲策略以激發學習動機，讓學習者主動學習建構知識並投入遊戲當中來獲得學習體驗，能訓練學習者統整資訊、應用及解決問題的能力。
情境式學習	將學習概念建構於情境中，知識的學習透過學習情境與活動進行，學習者能在學習過程中碰觸相關情境並實際運用知識。

圖像式教學	利用圖像式教學把複雜的知識概念化繁為簡，並以視覺化圖像呈現，幫助整合課程中重要資訊及觀點，有助於增強學習者記憶。
-------	--

### 三、教學評量

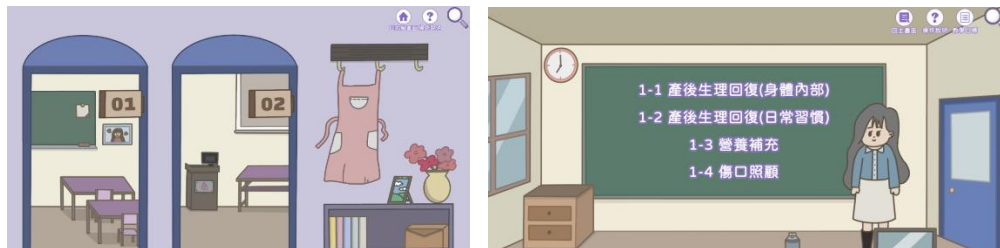
因考量到學習者所學習的課程內容為公司的進階課程，攸關培訓課程證書的取得，因此，學習者必須達成百分之百正確。總測驗設計當學習者答錯時需重新作答，即只要答錯題目就會回到總測驗該單元的起點，再次重新作答。

單元	評量方式
第三單元 總測驗	題目一共有 20 題，皆為單選題，每一題作答完畢後，若答對，學習者可直接繼續進行測驗；若答錯，會提供學習者作答提示且該題須再次進行作答，直至答對為止。學習者需答對所有題目才算完成總測驗。

### 四、介面設計







#### 1. 整體風格與色彩規劃

合作廠商要求配色與公司官網為同個色系，因此主要整體的色調為紫色，並希望在教材設計上能以活潑的風格來呈現，故而把故事背景設定在教室中做學習，加入方便學習者觀看的教材環境呈現、物件外觀以及細緻的人物設計，增加學習者的學習動機。



#### 2. 常駐選單

我們設計一支放大鏡統一放在介面的右上角來提供學習者做點選，點選放大鏡便開啟常駐選單列，再次點選圖示即收起選單列。選單圖示以簡單為主，讓學習者方便辨認。常駐選單列的內容會依據所在不同頁面而有所改變。

常駐選單列圖示					
					
放大鏡	回初始畫面	回主畫面	回上一頁	教學目標	操作說明

### 參、發展

## 一、專案進度

	3月	4月	5月	6月	暑假	9月	10月	11月	12月
分析									
設計									
發展									
實施									
評鑑									
修正									
呈現									

## 肆、實施及評鑑

### 一、形成性評鑑

評鑑項目	回饋與建議	團隊欲修正
教材內容與架構	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 增加教學學習目的與列舉出學習地圖</li> <li>2. 內容豐富、知識充足</li> </ol>	添加課程總目標和製作學習地圖，讓學習者清楚了解學習目的和課程整體架構
教材設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 增加選單的按鍵提示，讓學習者能清楚知道學習順序</li> <li>2. 建議可再增加互動操作引導提示與與互動方式的豐富性</li> </ol>	在欲點選物品上呈現較為直觀且具體的效果，如：可讓物品發亮或呈現動態效果
輔助設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 增加導覽地圖</li> <li>2. 部分單元內容無法回到首頁、需要重開才能回上一頁，建議挑整，提升學習者操作自由度</li> </ol>	加入導覽地圖和將部分內容頁面的常駐選單皆加進回上一頁及回主畫面按鈕，讓學習者可以知道自己目前的位置及方便操作
教學媒體與介面設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介面很可愛，可增加專家醫事人士的專業形象感</li> <li>2. 媒體應用合宜、測驗單元情境設計豐富</li> </ol>	由於作品風格已定，關於專業形象感的調整可能不太能施行

### 二、總結性評鑑

評鑑項目(6分量表)		平均分數	評鑑項目(6分量表)		平均分數
教材內容與架構	教材清楚說明內容主題與單元名稱	4.5	教材設計	教材中有引發學習動機的設計	5
	教材列出學習者將獲得的知識、技能或態度的具體目標	5		教材提供清楚的學習活動說明	5
	教材內容涵蓋教學目標	5.5		教材提供適當的實例	5.5
	教材內容符合學習者程度	5.5		教材提供適當的練習	5.5
	教材組織架構與呈現順序由合理且明確的單元所組成	4.5		教材單元提供適當的評量活動	5.5
	教材內容具正確性	5.5		教材學習活動提供適當的回饋	5
	教材內容分量適當	5.5		數位教材的教學目標、學習活動、練習和評量的內容具一致性	5.5
輔助設計	教材提供詳細內容導覽說明	4.5	教學媒體與介面設計	教材的媒體品質優良	6
				教材的媒體能幫助學習者理解內容	6
				教材畫面設計適當	5.5
				教材媒體介面操作流暢且一致	5.5
				教材媒體介面能適切呈現教學內容	5.5
整體滿意度			5.15		