

102-1 學習社群成果分享

所屬系所	資訊多媒體應用學系
社群名稱	數位學習讀書會
指導老師	時文中
成員	李承儒、陳科翰、陳綱洵、許育銘、黃欣盈、曾奕華
主題類型	☐ 日常課後小組討論； ☐ 專題研究； ☐ 影片欣賞； ☐ 藝術表演； ☐ 參觀展覽； ☐ 其他：_____

1. 讀書會/學習社群介紹（成立目的、進行方式、聚會頻率、每次進行多久、成員介紹…）

成立目的：建立此社群，是為了學習更多的知識，若其中有不了解的問題，可以互相交流討論，這不僅可以藉由報告多瞭解知識，也可以從中學習到自己可能沒有注意到的資訊，更能使我們加深對知識的印象。

進行方式：每周選定一篇關於數位學習的論文閱讀、搜集相關的資料，在讀書會時做報告，並於報告完後互相提問交流。

聚會頻率：一週一次

每次進行多久：一小時至兩小時

<成員介紹>

社群名稱	數位學習讀書會
填寫日期	2013 年 11 月 14 日
所屬系所	資訊多媒體應用學系
指導老師	時文中
成員姓名	李承儒 (101179011)
研究領域	數位學習
研究領域介紹	現今我們處在電腦網路及訊息無所不在的數位環境中，除了生活型態的改變之外學習的方式也產生了巨大的轉變。數位學習整合了資訊科技與學習/教學活動的進行，所以數位學習是一個橫跨性質的研究領域，不僅結合了資訊科技的專業技術，還包括教育學門的理論基礎並結合了各領域專業知識的應用，例如商管、醫學、工程等都是可以藉由該專業領域的知識加以融入到數位學習科技中。數位學習除了與不同研究領域相結合之外，學習科技的技術也隨著資訊的發展呈現多樣貌的變革，利用行動裝置透過無線網路的支持來傳遞學習的內容並進行學習的動作，為目前數位學習的當紅型態之一。因此數位學習的研究領域除了專精於資訊科技的技術之外，不同於其它資訊科技領域的研究特點為能同時結合理論、技術、及跨領域專業知識的一門研究領域。

社群名稱	數位學習讀書會
填寫日期	2013 年 11 月 18 日
所屬系所	資訊多媒體應用學系
指導老師	時文中
成員姓名	陳科翰 (102179002)
研究領域	數位學習
研究領域介紹	在網際網路相當發達的現在，伴隨著科技的進步除了生活的型態改變以外，學習的方式也產生了巨大的轉變。 數位學習是個跨性質領域的研究領域，不僅有資訊科技的專業技術還包括教育學的理論基礎和其他各領域的專業知識。有別於其他資訊科技領域的研究特點為能同時結合理論、技術、及跨領域專業知識的一門研究領域。

社群名稱	數位學習讀書會
填寫日期	2013 年 11 月 18 日
所屬系所	資訊多媒體應用學系
指導老師	時文中
成員姓名	陳綱洵 (102179009)
研究領域	數位學習
研究領域介紹	生活在科技不斷進步的當下，技術已經可以隨時隨地接收資訊、分享訊息。當然知識的傳遞，也不在是只能用傳統的方法，而是可以用更快速，更便利，更豐富的方式呈現。因應時代的變遷，3C 產品的普及，數位學習比起傳統教學，相較下是較有趣的知識呈現方式，更能激發年輕一代想要求知的慾望，也能加深對知識的印象。數位學習概括了資訊技術，以及各種學術理論的應用，兩者集結而成，發展出的系統，可由行動裝置讓學習者，在有網路的地方，自由學習。

2. 反思心得（包括學生的學習內容、學習歷程、學習成效等）

填寫日期	2013 年 10 月 21 日		
所屬系所	資訊多媒體應用學系	指導老師	時文中
社群名稱	數位學習讀書會		
本次心得主題	以專題為基礎的數位講故事的方法對提高學生學習動機，學習解決問題的能力和學習成就		
本次主題類型 (請勿複選)	☐ 日常課後小組討論； ☐ 專題研究； ☐ 影片欣賞； ☐ 藝術表演； ☐ 參觀展覽； ☒ 其他：論文研討		
一. 學習內容：	本次的論文討論的方式為選定一篇研究論文來做探討，由讀書會的每一位學生輪流報告，本次的報告主題是由我所選定並且藉由報告的方式來探討。這次所要討論的論文主題為，「以專題為基礎的數位講故事的方法對提高學生學習動機，學習解決問題的能力和學習成就。」此篇論文的内容大綱主要敘述，隨著資訊技術的普及和全球化快速發展的知識下，許多學者和研究人員一直試圖開發各種電腦系統或指導策略，以幫助學生提高學習表現。有學者提出了利用數位化的說故事方式能夠加強記憶的連結，且數位化故事的内容非常簡短，這對學習來講是有益的。本研究的主要目的是要探討基於一個專題式的學習主題上，利用傳統課堂的專題學習方法，與數位化故事的學習方法兩者之間的差異性。同時比較兩者之間的學習動機、解決問題的能力、和學習成就的表現結果。研究的實驗進行時間為十六週，對象為一所小學五年級的學生，人數為兩個班級的人數共 117 人，並隨機分成實驗組與對照組兩個研究組別。從研究的評估結果來看，利用數位化說故事的方式來學習專題式的主題，在學習動機、解決問題的能力、與學習成就的學習表現，都比傳統課堂的專題式學習的學生表現還要來的佳，並顯現明顯的差異性。 論文討論的過程先由我報告本次的論文研究題目，報告結束之後接下來由讀書會的成員開始提出問題，在這過程中可以對報告者的論文報告內容提出疑問，或是對於報告的內容有不清楚的地方，也可以請本次的報告者來解答疑惑。所有讀書會參與者對該報告內容不清楚的部分經由提問了解之後，最後則由老師來對剛才的論文做出總結，並提出幾個可以讓我們在寫作或閱讀論文的參考方向，同時老師也會給我一些建議讓我了解於研究或報告論文上的一些特別需要留意的重點。		
二. 學習歷程：	此篇論文的討論主題是有關利用數位故事敘說教學方面的探討內容，並以實驗結果來實際驗證利用數位說故事的方式與傳統課堂的形式在專題式的學習上的學習表現差異性為何。在論文報告內容討論的過程中有同學提問了，利用傳統課堂的方式來進行專題式的學習會有什麼缺點與問題？還有同學提問說學習成就的評估與分析是用什麼方法來統計的，以及施測的出題内容和形式是以什麼為指標？ 會議討論結束之後，老師的建議部分是希望說論文中所提出來的方法或系統背後必須要有一個很完整的架構來支持，這樣才能讓所提出的方法或製作的系統更有依據及說服力。其次老師對於本篇論文在研究方法上，是希望能有實際數位化講故事的故事內容或情境，而不是單純著重在數位化故事的軟體編輯與操作。老師在我的論文研究上也給了我幾個思考方向，對於論文研究來說必須要先擬定你的研究問題，確立好研究問題之後才能進一步經由研究方法及實驗結果佐證你的研究問題，並了解你的研究或是提出來的觀點是否正確以及具體的效用。另外，老師也強調一篇論文的文章探討要與論文題目的關鍵字具有關聯性，當與論文題目關鍵字的文獻資料越多時就代表你的研究是有歷史資料為根據，並非是自己憑空或照自己的想法推論而來。		

三. 學習成效：

經由這這次的論文報告討論的過程中，我覺得可以藉著每一次的討論機會除了可以藉由同學的報告了解不同論文的相關研究方式以及所提出的研究觀點之外。也能夠讓我藉由同學的報告中思考更多問題，例如：這篇論文所設定的研究問題是什麼？假若是以這樣的研究問題設計那應該利用什麼研究方法以及實驗設計來解決並驗證出研究結果。進行本次的論文報告之前也必須要主動思考如何選定報告的論文題目，然而從選定報告題目至報告論文的過程中，選定報告題目之後必須先從摘要的部分開始看起，因為論文的摘要是整篇論文研究的精隨，從摘要中可以了解論文的研究動機、研究目的、研究方法及實驗結果...等。所以要挑選論文閱讀及參考時除了論文題目之外，摘要也是首要參考著重的部分。接下來論文相關文獻的部分可以了解論文研究領域的結合與相關重點，也可以知道這篇論文所提出來的研究觀點是否有歷史文獻加以佐證，更可以藉由與他人研究相關資料的比較來證實自己的研究論點。研究方法的部分是一篇論文中解決研究問題的呈現章節，在研究方法中可能透過建置一個系統或是提出某個架構模型，甚至根據自己的新論點或思考方向來解決所設定或既有的問題。接下來論文實驗的部分則是要透過實驗來驗證所提出的方法是否能夠有效的解決研究問題。最後統整出研究所得出的結論，並加以提出未來研究進行的方向與可能得知的具體成果。所以在論文報告之前的前置作業從選定論文到報告呈現也需要用心的準備。

若是要以我的論文研究和此篇的論文主題研究相結合的話，相同的地方為本篇論文與我的研究都是以數位故事敘說的方式來提升學生的學習成效。這篇論文主要是以專題式的教學主題為主，並透過分組組員一起利用故事敘說軟體創作出與課程主題相對應之故事內容。並藉由同儕之間的合作學習關係提高對教學內容的學習動機與學習成就。在於我的論文方面也是利用數位故事敘說的方式來教學有關自傷預防的知識內容，但不同的地方在故事敘說操作的學習方式，本篇論文是採取分組同學間彼此合作進行創作學習，而我的論文則是個人單獨式的學習，並加入評量的架構在故事敘說藉以讓學生除了學習自傷預防相關知識外，也能夠以故事敘說評量的方式來提升情緒管理能力。對於本篇論文值得我參考的部分，像是實驗設計的方式還有問卷設計和問題的問答設定以及統計分析最後結果表格的建立，都是能加以參考和了解的地方。

利用這樣讀書會的成員之間可以輪流報告及討論提問的方式，不但可以增加同學之間的情誼，而且對於論文的研究來說可以藉此互相勉勵並給與實質的建議，對於大家論文的撰寫進度以及觀看論文的技巧方面，我想都能夠有正面的影響和幫助。

填寫日期	2013 年 11 月 10 日		
所屬系所	資訊多媒體應用學系	指導老師	時文中
社群名稱	數位學習讀書會		
本次心得主題	AHP 對數位教材評估模式之研究		
本次主題類型 (請勿複選)	☐ 日常課後小組討論； ☐ 專題研究； ☐ 影片欣賞； ☐ 藝術表演； ☐ 參觀展覽； ☒ 其他：論文研討		
一. 學習內容：	主要應分析層級程序法，發展一套基礎性數位教材評估模式，並藉由所求得知各層評估準則的權值，探討各準則在數位教材品質評估中分別的重要性，亦以該量化分析模式，做為數位教材評選之依據。 第一階段為蒐集評估準則相關資料，以建立評估模式層集結構；第二階段以 AHP 設計問券並進行問券預試；直至確立正式問券，則開始進行問券施測；第三階段為透過 AHP 求得各層評估準則的權值，且建立基礎性數位教材評估模式，最後提出結論與建議。 首先，在問卷中說明數位教材品質評估目標層級結構，再依各層之目標層級製作問項，同時問卷必須詳述每一成對比較問項，以協助專家判斷。問券施測對象以有涉獵數位學習的專家為主，且人數不得太多。 根據專家的問券，所求得各評估準則之權值，以建立基礎性數位教材評估模式。 依前面所建立之層集結構與其問卷資料，透過 ExpertChoice 軟體進行分析，而進行施測對象基本資料描述分析；一制性檢定；數據結果，統整分析結果。 最後，依各個不同的結果分析，凝聚成一個數位教材評估模式。最後提出結論和建議。		
二. 學習歷程：	數位教材是結合學習與系統兩個面向，若以學習角度來看，教育學者通常較重視學習理論在數位教材內之應用；若在系統觀點來看，系統專家教重於系統效能的品質，在套用學習理論加以合理化。因此，在評估數位教材過程中，常會陰切入的面向不同，而造成認知上的差異。一般來說，數位教材之評估必須考量到使用者的特性及相關學習活動的目標，若加上網際網路的功能，將使其變為更加複雜。 數位教材的評估準則難以態度量表呈現，其非純然量化，可能受評鑑者認知強度不同，而產生明顯的主觀差異，故一個具權值得的評估模式，可以降低認知強度之差異，對評估結果的影響，因為權值後的项目相較之下，更加凸顯其重要程度，且能提供個構面及其細項明確的數值，提醒數位教材內容的設計者可能出現問題的領域，且針對問題所在加以改進；使用者也可以藉由其所提供的分析結果，去選擇適合自己的數位教材。		
三. 學習成效：	在現今社會中面對日益激增的數位教材，若沒有一套完整統一的評估模式，做為使用者用於選擇數位教材的依據、不知如何選擇的學習者，可能會使用到不適合自己的學習教材。 使用著不適合自己的數位教材或不完整的數位教材，進而可能造成學習到的知識不正確，而沒有達到學習的成效、更甚至出現反效果。		

3. 學習討論照片（請放入學習討論照片至少 4~6 張，並請加註說明）



讀書會---大家正認真的讀著自己帶來的論文和論文筆記



讀書會---同學一邊報告，有人抄筆記，有人則是仔細的認真聽報告



讀書會---大家在互相討論之後，提出各自看法，意見交流，得以解決。



讀書會---同學對於剛報告完的內容有些困惑，對大家提出疑問。



讀書會---大家正認真的各自準備，等下要上台的報告

4. 指導老師的話

本讀書會主要探討 Web 2.0 在數位學習的應用，以及探討低成就學童數學課輔問題。目前執行中的 100 年度「優秀年輕學者研究計畫」及 101 年度計畫，探討低成就學童數學課輔志工的支援環境，雲端課輔服務學習平台之研製，以及數學課輔志工的訓練歷程評量。此外，本讀書會研究群參與科教處兩個整合型計畫，分別是亞洲大學執行的 100 年度私校能量計畫「應用互動式情境遊戲與故事敘說數位平台於青少年衝突管理與情緒管理技巧訓練之成效：自傷與霸凌行為之預防」；以及東海大學執行的 100 年度「以問題導向學習模式發展 K-16 節能減碳教育成效評估及教具研發」。前者由心理學、資訊多媒體應用及數位媒體創意設計跨領域學者合作，為青少年編製一套面對親密或同儕關係衝突的認知行為取向衝突管理與情緒焦點取向情緒管理技巧訓練(講述教學、互動式故事敘說、互動式情境遊戲 E 化學習平台教材)，以提升親密或同儕關係衝突下的衝突管理與情緒管理能力，以及減少自傷或霸凌行為達到預防效果。後者目標以問題導向完成節能減碳教育內涵及教材之成效評估模式、節能相關實驗設計之教具研發及節能志工深化紮根訓練。目標以問題導向完成節能減碳教育內涵及教材之成效評估模式、節能相關實驗設計之教具研發及節能志工深化紮根訓練。