



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

專業服務學習-以反毒數位內容 設計為例

指導教授：陳元瓊 教授

組員名單：林郁瑄 B08B036

藍宜婷 B08B037

陳綉雯 B08B038

中 華 民 國 1 1 4 年 0 5 月

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師陳元瓊老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝陳健忠老師、馮曼琳老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

林郁瑄
藍宜婷 謹誌
陳綉雯

中華民國114年05月於嶺東

摘 要

台灣的毒品問題隨著時代變遷日益嚴重，對社會各層面產生深遠影響。毒品不僅危害個人健康，還導致家庭破裂、失業和社會不穩等問題。近年來，新型毒品被包裝成糖果、飲料等，吸引各學制的學童，使他們成為毒品濫用的潛在受害者，甚至是主要目標。根據法務部統計，在113年1-4月期間，小學生藥物濫用通報案件人數1至3人[1]，雖然佔比不高，但仍可見少量案例，顯示毒品問題已逐漸向更年幼的族群滲透，毒品逐漸入侵校園，且受害者年齡層持續下降，針對小學生的毒品預防教育已迫在眉睫。

本專題以「專業服務學習」為基礎，結合數位內容設計，透過WordPress 建立一個網站，為小學生提供輕鬆易懂的反毒知識平台。網站內容包含反毒小遊戲、重要知識宣導、小影片和電子兒童繪本等功能，並在網站上提供留言板，鼓勵大家參與討論及分享，讓孩子在互動中學習毒品的危害，提升自我保護意識。此外，我們利用該網站及數位內容至春安國小做反毒宣導，並且透過問卷調查了解我們的數位內容對小學生的影響，以評估其對反獨意識的提升效果。此舉希望不僅保護兒童免受毒品侵害，也提升家長和社會大眾對毒品問題的關注與支持。預防毒品濫用是當務之急，需要家庭、學校和社會各界的共同合作，為孩子們營造健康成長的環境，並通過專業服務學習推動有效的防範教育，以達到聯合國「2030永續發展目標」（Sustainable Development Goals, SDGs）中的第四項優質教育為目標[2]。

關鍵詞：專業服務學習、反毒宣導、數位內容設計、網站建置。

目 錄

摘 要	I
目 錄	II
表目錄	III
圖目錄	IV
第壹章 緒論	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	1
第貳章 文獻回顧與探討	3
2.1. 服務學習	3
2.1.1服務學習的起源	3
2.1.2服務學習的定義	3
2.1.3服務學習的特點	3
2.2 社會需求	4
2.3 現有反毒網站之探討	4
2.4數位內容設計探討	5
第參章 研究方法	7
3.1 研究規劃	7
3.2 研究流程圖	8
3.3 甘特圖	9
3.4 軟體與應用	10
3.5 網站建置規劃	11
第肆章 實作成果	13
4.1數位教材	13
4.1.1 影片	13
4.1.2 遊戲	21
4.1.3 電子繪本	23
4.1.4 網站建置	25
4.2入班宣導	30
第伍章 結論與未來展望	33
參考文獻	34
附錄	35

表目錄

表2.1現有反毒網站探討.....	5
表2.2教育部防制學生藥物濫用資源網數位內容探討.....	6
表2.3法務部反毒大本營數位內容探討.....	6
表2.4數位內容探討之改進之處.....	6
表3.1軟體工具介紹.....	10

圖目錄

圖2.1教育部防制學生藥物濫用資源網.....	4
圖2.2反毒大本營網站.....	4
圖2.3教育部防制學生藥物濫用資源網數位內容.....	5
圖2.4法務部反毒大本營數位內容.....	6
圖3.1研究流程圖.....	8
圖3.2甘特圖.....	9
圖3.3網站建置架構設計圖.....	11
圖4.1影片開頭.....	13
圖4.2介紹毒品.....	14
圖4.3講解毒品的危害.....	14
圖4.4戒斷症狀介紹.....	15
圖4.5真實案例影片.....	16
圖4.6吸毒面容的變化.....	16
圖4.7最後勸說畫面.....	17
圖4.8毒防中心專線介紹畫面.....	18
圖4.9影片開頭畫面.....	18
圖4.10介紹毒品分級.....	19
圖4.11毒品的分級.....	19
圖4.12新興毒品介紹.....	19
圖4.13片尾柔性勸導.....	20
圖4.14記憶翻牌遊戲說明畫面.....	21
圖4.15記憶翻牌遊戲開始畫面.....	21
圖4.16接住健康食物遊戲說明畫面.....	22
圖4.17接住健康食物遊戲開始畫面.....	22
圖4.18接住健康食物遊戲結束畫面.....	23
圖4.19封面、封底頁畫面.....	23
圖4.20情境故事一畫面.....	24
圖4.21拒毒八招選擇題前四招.....	24
圖4.22情境故事二畫面.....	25
圖4.23網站 logo.....	25
圖4.24網站首頁.....	26
圖4.25反毒知識頁面.....	26
圖4.26學習樂園頁面.....	27
圖4.27動動腦時間頁面.....	28
圖4.28入班宣導資訊.....	29
圖4.29宣導毒防專線.....	30
圖4.30電子繪本教材應用.....	30
圖4.31有獎徵答環節.....	30

圖4.32發放獎品	30
圖4.33提問時間	31
圖4.34影片教材應用	31
圖4.35宣導後合照時間	31
圖4.34問卷調查內容	32

第壹章 緒論

1.1 研究動機

隨著毒品問題在台灣社會中日益嚴重，毒品濫用對社會、健康與家庭的危害加劇，且有年齡層逐漸下降的趨勢。根據內政部警政署統計，112年查獲3,417名青少年毒品嫌疑犯[3]。現今學生藥物濫用的年齡層逐漸下降，為了有效預防毒品進入校園並保護學生族群，我們認為應從國小階段培養小學生的反毒意識。透過早期的教育與宣導，可以幫助學生了解毒品的危害，這不僅是防範藥物濫用的關鍵，也有助於營造更健康、安全的學習環境。

根據教育部全球資訊網112年針對學生網路使用情形調查，發現國小四至六年級的學生中，上網最常進行的活動主要是手機遊戲及影音網站分別是79.7%、52.9%[4]，因此，善用數位工具應該是反毒教育中非常重要的一環。然而，我們發現教育部所製作的「防制學生藥物濫用資源網」是一籠統涵蓋各學制與年齡層的網站，並無針對性，更沒有完全針對小學生開設專區，以小學生的立場做毒品教育宣導，教育部「防制學生藥物濫用資源網」網站內容簡陋，多為文字敘述缺乏吸引力及互動性。因此我們思考如何利用數位媒體的互動性與吸引力，針對國小學生打造一種生動、易於理解的反毒學習網站，以強化預防教育。我們的反毒宣導透過有趣的宣導教育，提升小學生對毒品危害的認識，幫助他們樹立健康的生活態度。本專題也希望透過網站及互動的數位內容，能讓小學生們更輕鬆理解反毒知識，並鼓勵家長和學校共同參與反毒教育。

本專題以「專業服務學習」作為核心，將大學所學習的專業知識應用於社會服務，實踐校訓「學以致用，誠以待人」的精神。除了能提升數位內容設計的實踐經驗，更希望達成教育意義與社會貢獻的雙重目標。

1.2 研究目的

青少年使用非法藥物的原因主要包含心理狀態、教育與學習狀況、家庭及同儕關係以及社會環境等因素[5]。我們發現反毒宣導在小學階段尚不充分，缺乏早期教育導致青少年在成長過程中對毒品防範意識不足。因此本專題將針對國小學生實作數位內容、闖關遊戲或互動電子書，讓學生了解毒品的危害以及如何應對壓力或誘惑，從而有效降低染毒的風險。研究目的如下：

1. 國小學生反毒數位內容設計：

我們的數位內容包含遊戲、影片、電子繪本等，以學生的日常生活作為故事情節，運用簡單的互動式內容並採用淺顯易懂的語言，減少專業術語，針對小生們進行有效的溝通方式。

(1) 遊戲：

根據反毒教育作為目標，設計具有教育性質的遊戲內容，透過遊戲任務讓小學生產生記憶點，從遊戲中了解毒品的種類、危害及其對個人和社會的負面影響，從而增強防範意識和抵制毒品的能力。

(2) 影片：

現代人觀看影音的趨勢提升，影片能在短時間內傳達重要的信息，並迅速吸引小學生的注意，同時將影片在宣導中播放且匯入網站中，促進公眾對毒品問題的關注和討論，從而促進整體社會的健康和安全。

(3) 電子繪本：

以輕鬆、親合以及生動有趣的故事情節和色彩繽紛的插圖，向小學生傳達毒品的危害及防範意識，並融入專業知識啟發小學生建立正確的價值觀念和健康生活方式，讓小學生在閱讀時獲得有趣的反毒教育。

2. 國小學生反毒網站建置：

網站作為小學生反毒教育的數位學習平台，提供易於理解的反毒知識，減少小學生對毒品的好奇心。將所製作出的數位內容匯入網站中，目標是利用成果打造一個適合學生與家長共同瀏覽的安全空間，讓家長與孩子憶起學習毒品防範知識。

3. 專業服務學習：

製作完前二點後，將會到春安國小進行專業服務學習，採用入班宣導的方式，透過我們製作完的成果對小學生發表，並利用問卷的方式檢測本專題的數位教材及宣導方式是否有無成效。

希望藉由本次專業服務學習所完成的數位內容與數位教材，透過現場與線上有趣的教育宣導，協助校園建立更有效的反毒教育環境，及早從國小學生開始更有效的反毒教育，防範於未然，達成健康成長與預防藥物濫用的教育意義，同時，達到「2030永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs) 中的第四項優質教育為目標。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1. 服務學習

2.1.1 服務學習的起源

服務學習於1960年代因應美國學生對社會正義的需求及杜威(Dewey)經驗教育理念興起，1970年代在校園中蓬勃發展。到1980年代末期，美國教育委員會與校園盟約(campus compact)推動超過1000所大學參與，奠定其理念與實踐基礎。1993年通過《服務行動法》，1994年柯林頓總統致函全美校長，進一步推廣服務學習至全球[6]。

2.1.2 服務學習的定義

服務學習為一門結合「服務」與「學習」的課程模式，透過計畫性的社會服務與結構化反思，讓學生應用課堂知識回饋社區，同時獲得實務經驗與成長。其核心理念強調「反思」與「互惠」，確保服務與學習目標同等重要，實現雙方共同進步。美國國家教育統計中心指出，服務學習須結合課程內容並設定明確學習目標、滿足社區需求，兩者目標同時達成，且都獲得成長[6][7]。

2.1.3 服務學習的特點

- (一) 以課程基礎與學習為目標
學生透過實際的社區服務，將課堂所學運用於解決實際問題，強化知識的應用與實踐能力，同時培養公民責任感與批判性思維。
- (二) 多方合作與參與
強調多方合作，包括學生、教師、社區及政府等共同參與，透過協作提升學習與服務的整體效果。學生在服務過程中不僅增進專業能力與社會關懷，也促進社區發展與福祉。
- (三) 批判思維與行動力的培養
服務學習不僅讓學生體驗社區需求，還幫助他們深入理解問題的根源。透過參與服務活動，學生能學習管理能力與資源整合，進一步提升其解決問題與推動社會進步的行動力。
- (四) 互惠與社會影響
強調服務與學習雙向發展的重要性，服務學習不僅促進學生個人成長，也實現對社區的正面影響，形成服務者與被服務者的互惠。其目標是促進社會公平、包容與正義，推動整體社會進步[8]。

2.2 社會需求

針對國小階段學童的反毒教育需求，有研究指出學童因認知發展尚未成熟，易受同儕或外在誘惑影響，對毒品及其偽裝形式（如糖果、飲料等）辨識度低，顯示出建立基礎毒品知識與拒絕技巧的急迫性。此外，家庭與社區對毒品認知不足亦為一大風險，顯示學校、家長與社區需共同合作，透過教育宣導、情境演練與資源整合，建構全方位的反毒防護網。

2.3 現有反毒網站之探討

毒品問題是一個全球性的挑戰，各國政府與相關機構都有設立反毒網站以提升社會對毒品危害的認識，也提供了預防、教育與求助的資源。目前，台灣的反毒網站主要由政府機構主導，民間非政府組織所架設的反毒網站相對較少。根據我們的分析，我們發現現有網站在功能與用戶體驗上仍有一些改善空間。因此，我們希望針對這些不足，設計一個更具功能性與影響力的反毒網站，滿足多樣化使用者的需求，達到更全面的反毒教育效果。以下是對兩個台灣代表性反毒網站的分析與發現的不足之處：



圖2.1教育部防制學生藥物濫用資源網



圖2.2反毒大本營網站

表2.1現有反毒網站探討

現有網站	優點	缺點
 教育部防制學生藥物濫用資源網[9]	專注於學生族群，提供教材與工具，支援學校教育及家長輔導。	介面設計簡單，內容多以文字呈現，缺乏視覺吸引力與互動功能。
 法務部反毒大本營[10]	資訊廣泛，涵蓋毒品分類、防制知識及法律，且針對不同族群開設專區。	互動性較低，缺乏吸引力強的多媒體內容。

綜合以上分析，這兩個網站在資訊提供方面都很好，但在吸引力、互動性及跨平台整合上仍有改進空間，未能全面滿足小學生以及多樣化用戶的需求。因此，本專題為解決上述不足，未來的反毒網站設計將注重於以下幾點：

1. 提升互動性
透過遊戲設計及多媒體內容，讓使用者以更有趣的方式瀏覽網站。
2. 強化視覺化展示
以童趣簡約優化界面，吸引並留住用戶。
3. 簡化內容表達
優化語言使用，減少專業術語，轉化為青少年更容易接受的方式。
4. 增強互動功能
提供即時互動功能，讓使用者能進行留言討論。

2.4數位內容設計探討

在數位化時代中，利用影片、遊戲以及電子繪本等數位媒體的形式，能夠更有效地吸引小學生的注意力。我們聚焦於現有的反毒網站中的影片、遊戲及電子繪本等數位內容分析其優缺點，並提出改進方向。我們將結合青少年族群的數位使用習慣，設計更具有互動性與吸引力的數位內容，為反毒教育提供創新模式。以下內容探討現有網站數位教材的優缺點，並作為本專題改進方向的參考，期望推動更具成效的反毒教育。

(一)教育部防制學生藥物濫用資源網數位內容探討



圖2.3教育部防制學生藥物濫用資源網數位內容

表2.2教育部防制學生藥物濫用資源網數位內容探討

數位內容	優點	缺點
影片	影片內容生動有趣，針對學生族群設計。	影片時常較長，較難吸引孩童專注觀看。
遊戲	透過問答题遊戲，使學生在娛樂中學習反毒知識。	缺少多樣化的遊戲形式，難以持續吸引玩家參與。
電子繪本	未製作電子繪本，只提供適合較為年長的學生、家長及教師觀看的電子手冊。	

(二)法務部反毒大本營數位內容探討



圖2.4法務部反毒大本營數位內容

表2.3法務部反毒大本營數位內容探討

數位內容	優點	缺點
影片	影片內容結合真實案例，增強了現實感與警示效果。	內容較為單一，缺乏互動性。
遊戲	提供多種遊戲，親子能夠共同參與，增加家庭互動。	內容有些較為複雜、無記憶點，較缺乏吸引力。
電子繪本	故事內容前顯易懂，插圖生動，提升學習興趣。	無法在網站上翻頁式觀看，需下載觀看較難將瀏覽者留在網站中。

綜合以上兩個網站的數位內容探討，都存在缺乏多樣性、互動性不足以及吸引力不足等問題。因此，本專題將不足之處作為參考，未來的數位內容設計將注重以下重點：

表2.4數位內容探討之改進之處

數位內容	改進之處
影片	增加更多互動元素及現實情境，注意影片時長使小學生專注度提高。
遊戲	設計更多具有記憶點的遊戲內容，讓玩家能夠參與更多反毒相關的決策遊戲。
電子繪本	加入更多互動性和故事情節，加強視覺效果，提升小學生學習效果。

第參章 研究方法

3.1 研究規劃

透過我們在大二時參與學校軍訓室反毒志工服務，到國小進行宣導的經驗，我們發現原有教材對小學生來說過於生硬，缺乏吸引力。小學生對抽象的毒品議題理解有限，如果缺少具體又有互動性的輔助工具，反毒教育的效果就很難提升。因此我們決定設計適合小學生族群的反毒教材，融入情境式互動、動畫與故事元素，幫助學生更清楚理解反毒知識，提升學習的投入度與記憶度。

當我們發現網路上針對小學生的反毒宣導知識存在不足之處時，我們決定利用自身的專業知識，製作淺顯易懂、富有互動性的多媒體內容，提升小朋友對反毒知識的興趣與理解。本專題將建立一個專屬的反毒網站，將我們製作的數位教材導入網站中，並搭配實地入班宣導活動，提升宣導效果與實用性。

在宣導活動中，小朋友將實際體驗我們設計的多媒體內容，以加深對反毒知識的印象。每次宣導後，我們皆會蒐集小朋友的意見回饋單，根據回饋修正內容，持續優化教案與教材，確保後續宣導更為完善與吸引人。

本專題過程中，我們沒有外部資源或經費協助，相關資料與內容皆由組員上網蒐集整理與創作。除了網站與教材製作外，我們也主動參加「中華民國為電影協會」主辦之「2024 第十屆青春有影大學盃 AI 生成組競賽」，創作了名為《反毒道路的選擇》的動畫短片，藉此提升教材豐富性與宣導形式的多元性。

我們期望透過本次反毒網站與宣導活動，發揮「一傳十、十傳百」的效應，讓更多小朋友及早建立正確的毒品觀念，遠離毒害，也以此實踐 SDGs 第四項「優質教育」的理念與目標。

3.2 研究流程圖

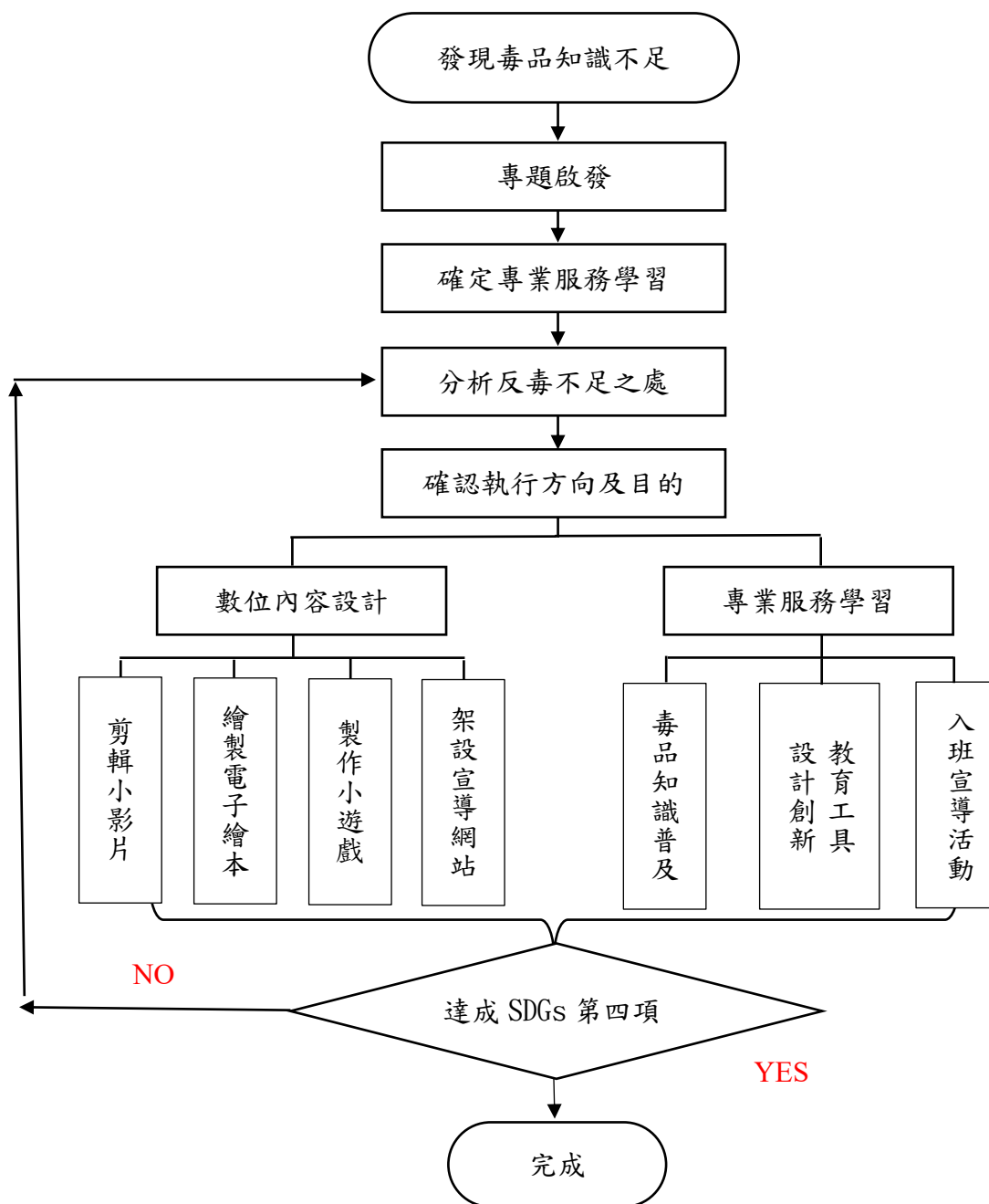


圖3.1研究流程圖

3.3 甘特圖

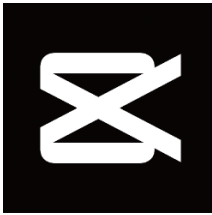
	2024年											2025年				
	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月
組織團隊																
擬定主題																
文件撰寫																
遊戲製作																
影片製作																
電子繪本製作																
網站建置																
入班宣導																

圖3.2甘特圖

藍色為預期進度條，紅色則為實際進度條。

3.4 軟體與應用

表3.1軟體工具介紹

工具名稱	商標	簡介
WordPress		WordPress 是一個基於 PHP 和 MySQL 的開源內容管理系統，擁有外掛程式和模板系統。全球約43%網站使用 WordPress，因其彈性高、自由度強，能協助使用者建立個人內容平台。
		專題應用之處：網頁製作與建置
Scratch		Scratch 適合所有年齡層使用者，即使無程式設計經驗，也可通過拖曳積木模組，堆疊指令來控制角色和背景，輕鬆完成程式撰寫。
		專題應用之處：製作小遊戲
Book Creator		Book Creator 是一款簡單易用的數位出版工具，適合製作互動電子書，支持多媒體內容，並可匯出為 PDF 或 ePub，方便分享與展示，激發創意靈感！
		專題應用之處：製作電子繪本
剪映		剪映是字節跳動開發的影片剪輯軟體，支援多平台與網頁版，操作簡單，功能排列有序，內置豐富特效與濾鏡，輕鬆提升影片質感與吸引力。
		專題應用之處：影音剪輯
Canva		Canva 是一個平面設計平台，可用於製作社群圖形、簡報、海報等視覺內容，提供免費模板及付費訂閱方案如 Canva Pro。支持列印與運輸服務，適合個人、團隊和企業快速創建高質量內容。
		專題應用之處：美化圖片、圖片素材提取

3.5 網站建置規劃

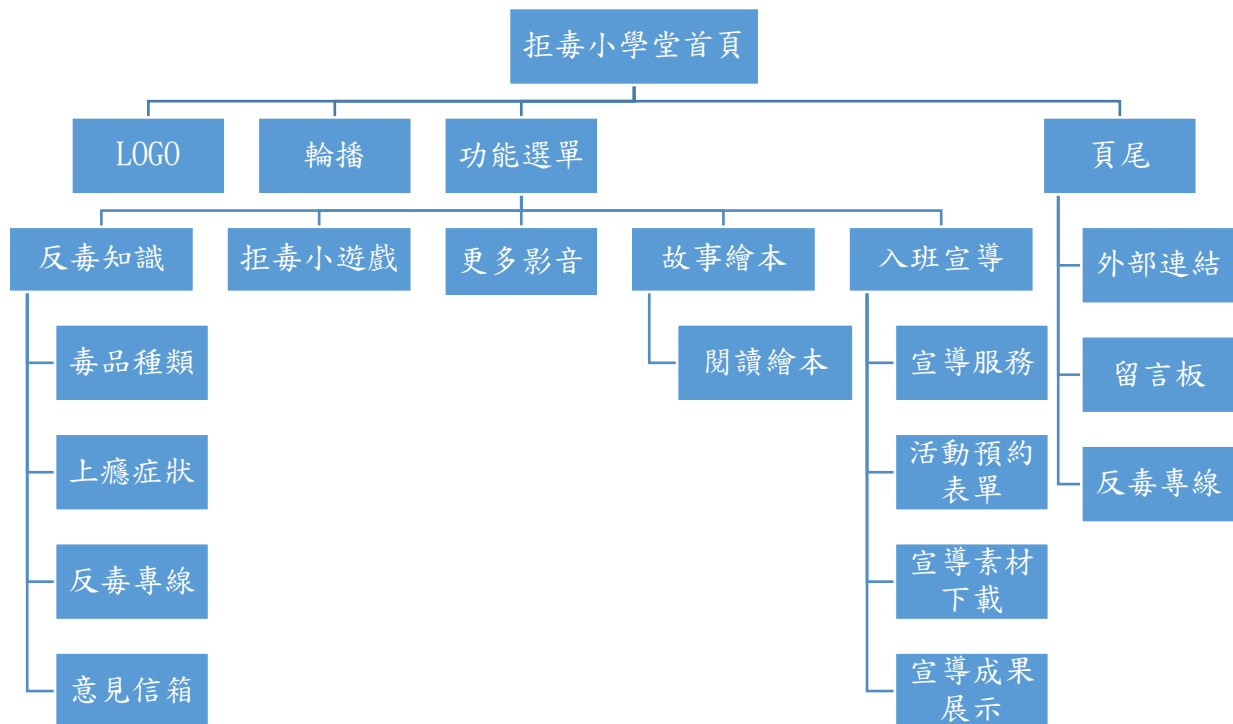


圖3.3網站建置架構設計圖

以上是「拒毒小學堂」網站的架構設計圖，最先看到的會是網站的首頁，接下來首頁上方會顯示出反毒知識、遊戲、影片、電子繪本選項可點選，以下將依次說明。知識網站以簡單易懂的形式提供反毒教育資源，幫助小朋友認識毒品危害與防範方法。

(一)反毒知識：

為下拉式選單，其中包括有毒品種類、上癮症狀、反毒專線。

點選「毒品症狀」跳轉至該頁面後，將會呈現毒品種類及分級，點選該名稱有相關詳細介紹；點選「上癮症狀」跳轉至該頁面後，會呈現相關吸毒後所產生的各種症狀及危害；點選「反毒專線」跳轉至該頁面後，將會有全台反毒中心及各處專線。

(二)遊戲：

此分頁會有我們所製作的遊戲，可提供孩童與家長共同遊玩。

(三)影片：

此分頁將會有兩個區塊，第一區塊會是我們製作的影片，往下滑會進入第二區塊會放置政府、教育部的宣導影片，點選將會進入觀看影片連結。

(四)電子繪本：

為下拉式選單，其中包括閱讀繪本及互動式繪本兩個按鈕。

點選「閱讀繪本」跳轉至該頁面後，會有我們所製作的電子繪本可供閱讀：

點選「互動式繪本」跳轉至該頁面後，將會呈現我們所做的互動繪本，能點選選項闖關，進行互動。

(五)入班宣導：

我們專注於提供專業的入班宣導服務，透過互動教學提升學生、教師與家長對相關議題的認識。網站整合活動預約、素材下載及成果展示功能，方便教師輕鬆安排宣導，取得教學資源，並分享活動成果，讓宣導更高效且具影響力。

第肆章 實作成果

4.1 數位教材

本專題透過製作簡單有趣的數位教材，吸引小學生學習反毒知識。期間，我們創作了一部影片、一款互動小遊戲，以及一本生動的電子繪本，結合多媒體內容讓學習過程更加輕鬆有趣。此外，我們還輔助本校軍訓室進行了兩次入班宣導，透過實地互動展示這些教材，幫助小學生深入了解拒毒的重要性。透過這些努力，我們希望以寓教於樂的方式，讓小學生在學習中提升防範意識，共同守護健康成長的環境，並持續傳遞正確的反毒知識。

4.1.1 影片

目前我們剪輯出兩部影片，使用 Canva 作為設計及圖片素材提取，剪映則是作為剪輯工具。透過影片情境模擬與視覺呈現，提升學童對毒品的辨識力與拒絕能力，亦可作為教學輔助，增進學習動機與家庭參與，強化整體防毒意識。

(一)毒品的危害：

影片網址：<https://www.youtube.com/watch?v=C98PWY9se1I>



圖4.1 影片開頭

圖4.1為影片開頭畫面，利用最直接的問句作為影片開場，能吸引小朋友的注意力並激發思考。問句能喚起孩子的好奇心，鼓勵他們主動參與並專注於影片內容，不僅引導他們表達想法，還能鍛鍊獨立思考能力與創造力。



圖4.2介紹毒品

圖4.2為介紹毒品畫面，以創意的方式介紹毒品，生動描述吸食毒品後可能出現的各種狀況，例如無法控制情緒、身體不適或行為異常等。這種設計巧妙地避免了過於恐怖的表現方式，讓內容更適合小學生觀看，同時保持了教育意義。小怪獸的形象不僅能吸引小學生的注意力，還能以寓教於樂的方式幫助他們理解毒品的危害，進一步強化遠離毒品的信念，達到寓教於樂的效果。



圖4.3講解毒品的危害

圖4.3為講解毒品的危害畫面，透過畫面詳細講解毒品對身心靈的全面危害，清楚說明吸毒後對身體健康、心理狀態及精神層面造成的嚴重傷害。例如，可能導致器官衰竭、精神失常以及破壞人際關係和生活品質。為了強調毒品危害的嚴重性，影片特別採用低沉且具有震撼力的配音，營造出警示性的氛圍，讓小學生感受到毒品問題的深刻影響。這樣的設計旨在引起小學生的重視，加強他們對毒品危害的認識，並增強遠離毒品的決心。



圖4.4戒斷症狀介紹

圖4.4針對戒斷症狀進行分段介紹，依序詳述各種常見的戒斷症狀，並結合文字說明與影片畫面，直觀呈現戒斷過程中身體與心理可能遭受的影響。例如：情緒不穩定、焦躁、頭痛、坐立難安等症狀一一解析，幫助深入理解戒斷毒品的挑戰與痛苦。透過圖文並茂的方式，不僅能加深小學生對戒斷症狀的印象，還能讓他們意識到毒品對身心的嚴重危害，進一步建立遠離毒品的正確觀念。

影片來源:youtube華視新聞ch52



圖4.5真實案例影片

圖4.5為真實案例的影片畫面，我們也上網找了真實吸毒的案例新聞，插入至影片中，透過這些真實案例，直觀展現吸毒對個人健康、生活及家庭造成的嚴重影響，進一步引發小學生對毒品危害的高度警覺。同時，這樣的內容設計能強化他們的反毒意識，幫助他們建立正確的價值觀，遠離毒品的誘惑。



圖4.6吸毒面容的變化

圖4.6在影片中呈現多張國外吸毒者的面容變化範例照，對比吸毒前後的外貌差異，透過這些畫面讓小學生直觀感受到吸毒對外表的巨大破壞，從而引發警戒心理，進而害怕嘗試毒品。



圖4.7最後勸說畫面

圖4.7為最後勸說畫面，我們在影片的最後設計了勸說性內容作為結尾，以簡潔有力的語言呈現，透過情感訴求與理性的說明引導小學生遠離毒品。



毒防中心24小時免付費諮詢專線
0800-770-885(請請你，幫幫我)
也可以告知老師，家長幫忙喔~
我們一起共同守護美好的校園生活

圖4.8毒防中心專線介紹畫面

圖4.8為專線介紹畫面，以毒防中心專線相關資訊作為影片的結尾，讓小學生們在觀看影片後，不僅了解了毒品的危害，還獲得具體的求助方式，我們也將在後續入班宣導時加強宣導。

(二)毒品知多少？

影片網址：<https://youtu.be/9ewNgDRBDUs>



圖4.9影片開頭畫面

圖4.9為影片的開頭畫面，整體採用輕快明亮的節奏進行，搭配一開始簡單的提問，使內容更貼近小學生的接受程度。影片以輕鬆不嚴肅的方式傳達訊息，降低理解門檻，讓學生能在無壓力的情境下自然吸收學習重點。

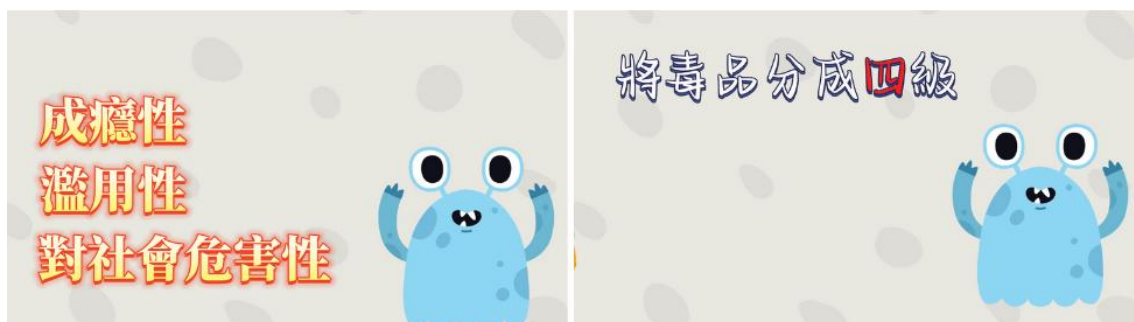


圖4.10介紹毒品分級

圖4.10利用可愛的小怪獸角色介紹毒品分級，延續影片的一致性，這種生動有趣的方式能有效吸引小學生的注意力。搭配旁白配音，更能夠清楚的表達內容敘述。



圖4.11毒品的分級

圖4.11呈現的是毒品分級的說明畫面，詳細分類了一至四級毒品，並列出各級常見的毒品名稱與簡要介紹，透過清楚的圖像與文字，能快速掌握不同毒品的危害程度與管制嚴格性，也讓學生建立基本的辨識能力與防毒意識。



圖4.12新興毒品介紹

圖4.12為介紹新興毒品的畫面，由於近年新興毒品愈加猖獗，我們認為有必要特別提出說明，因為這類毒品的包裝與外觀常與日常用品相似，更容易讓人上當受騙。



圖4.13片尾柔性勸導

圖4.13最後的片尾，我們希望以柔和的語氣提醒大家：毒品雖然可能以各種形式出現，但毒品的危害是潛藏且難以察覺的。一旦接觸了，後果可能是無法彌補的，對自己和他人造成無法承受的傷害。毒品的誘惑無處不在，但選擇遠離它，就是選擇了一條更幸福的道路。

4.1.2 遊戲

此次專題我們設計出兩款遊戲，分別「記憶翻牌」以及「接住健康食物」，此次遊戲是利用 Scratch 作為遊戲製作工具，Canva 則是設計圖片及素材提取工具。透過記憶翻牌遊戲加強學童對毒品外觀與偽裝形式的辨識能力，並以接住健康食物的遊戲引導學生建立健康選擇與遠離毒品的觀念。藉由互動式學習提升參與動機，達到潛移默化的反毒教育效果。

(一)記憶翻牌：

遊戲網址：<https://scratch.mit.edu/projects/1079538632>

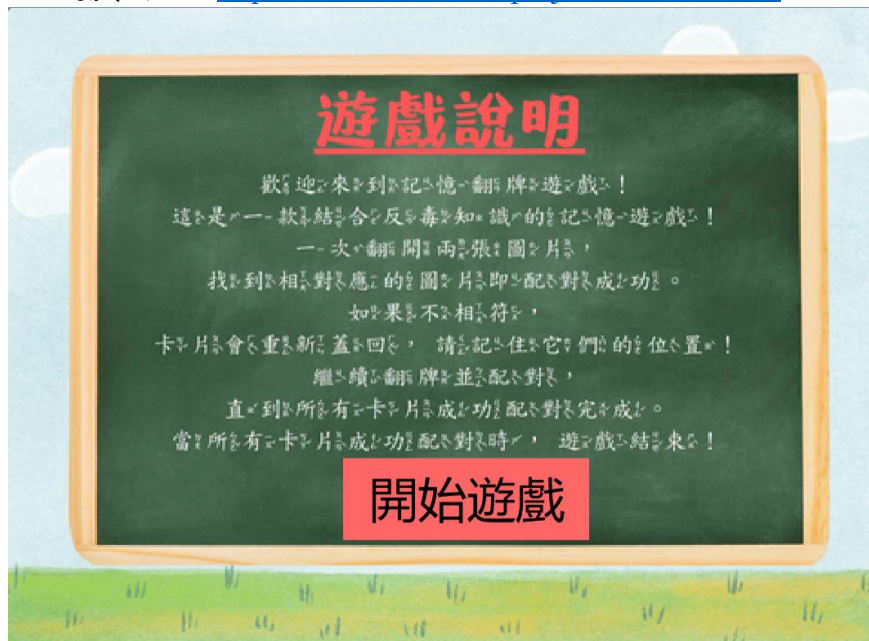


圖4.14記憶翻牌遊戲說明畫面

圖4.14為記憶翻牌遊戲說明的畫面，在遊戲開始前介紹此款遊戲的規則，方便小學生遊玩時清楚了解遊戲目標。遊戲方式對小學生而言好入手，除了考驗記憶力之外，也能夠認識毒品。



圖4.15記憶翻牌遊戲開始畫面

圖4.15為記憶翻牌遊戲開始畫面，在點擊圖片後就會翻面至毒品圖片，毒品圖片我們也有介紹毒品的級別以及名稱，我們將嶺東的校徽設計成卡牌的背面，期許能將成為嶺東科大專屬反毒教材並永留軍訓室宣導教材。

(二)接住健康食物：

遊戲網址：<https://scratch.mit.edu/projects/1157182339>

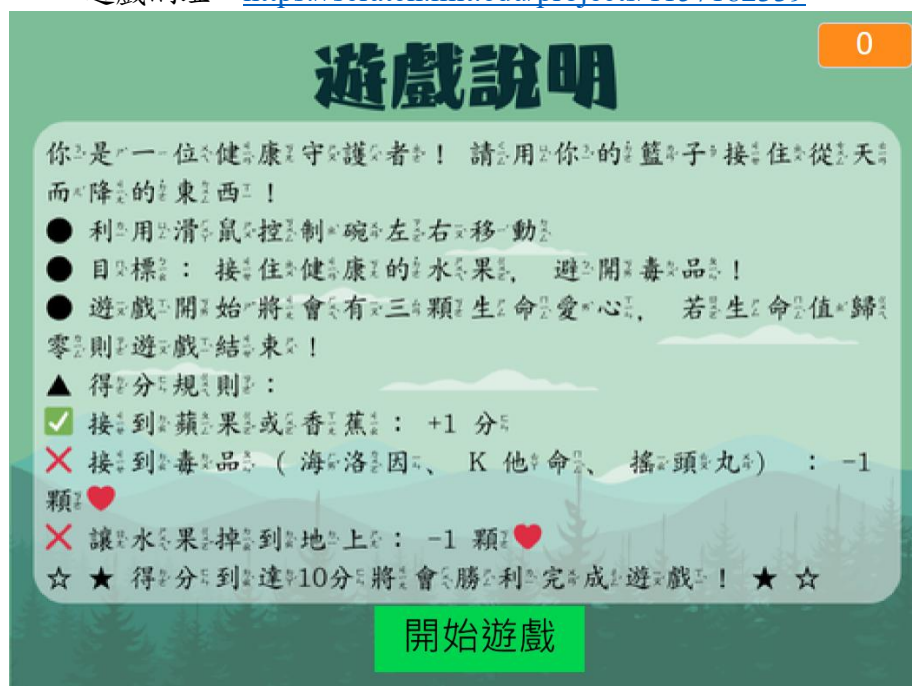


圖4.16接住健康食物遊戲說明畫面

圖4.16為接住健康食物遊戲說明的畫面，介紹此款遊戲的規則，讓小學生能清楚了解操作方式與得分標準。此款遊戲主要目的是幫助小學生辨認健康食物與毒品，遊戲操作簡單、容易上手，透過接取正確食物與避開毒品的過程，訓練反應力的同時也提升對毒品辨識的能力。

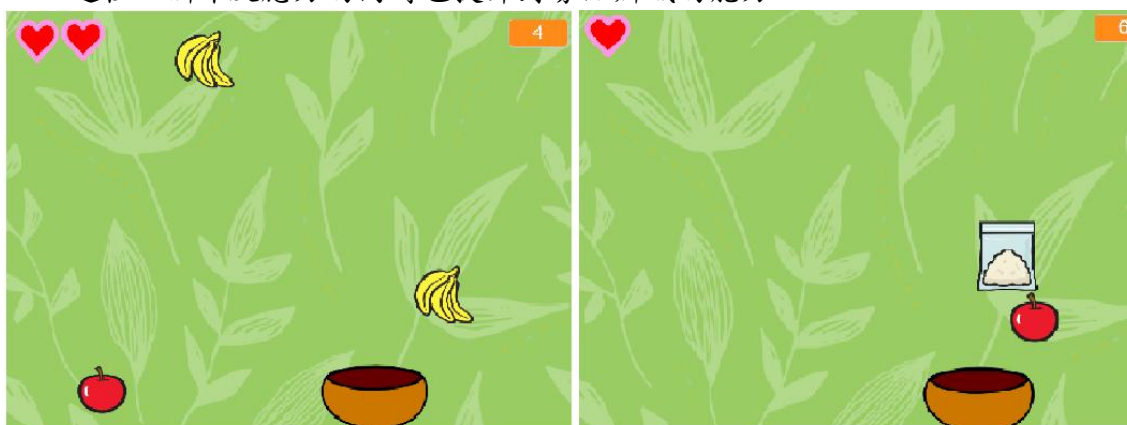


圖4.17接住健康食物遊戲開始畫面

圖4.17為接住健康食物遊戲開始的畫面，小學生操作籃子左右移動，接住從天空掉落的健康水果。透過實際操作，小學生能在遊戲中練習分辨健康食物與毒品，並加深對正確選擇健康食物的認識。



圖4.18接住健康食物遊戲結束畫面

圖4.18為接住健康食物遊戲結束的畫面，畫面中呈現常見毒品的圖片，加深小學生對毒品樣貌的認識。透過遊戲結束的提醒，幫助學生了解毒品的危害，提升防毒意識。

4.1.3 電子繪本

目前製作出一本電子繪本，使用 Book Creator 作為繪本製作，Canva 作為設計以及圖片提取工具。藉由圖文並茂的電子繪本形式，吸引學童閱讀興趣，透過故事情境傳遞反毒觀念，幫助學生以淺顯易懂的方式理解毒品的危害，建立正確的價值觀與拒絕態度。並且使用問答的方式使小學生的專注力更加提升。

繪本網址：

<https://read.bookcreator.com/qyv0mBDLOUTWkEZ1gaCsEiT6pzD3/PEmpeR3GSHSUS5o5dRLubg/qc03gxEySm6L4NDWe32e8w>



圖4.19封面、封底頁畫面

圖4.19為電子繪本的封面及封底頁，封面選用校園的操場作為背景，營造出親切且熟悉的氛圍，並以簡單明瞭的方式呈現繪本的標題，使主題一目了然。封底則採用鮮豔活潑的色彩搭配趣味圖案，吸引小學生的目光，激發他們的閱讀興趣。



圖4.20情境故事一畫面

圖4.20為情境故事一的畫面，以校園主題為核心，精心撰寫貼近小學生生活的情節，吸引小學生的注意力，故事內容以簡單易懂的語言呈現。同時，加入生動的插畫，角色表情、校園環境和事件發生的場景，不僅增強故事的視覺吸引力，還能幫助小學生更深入理解情節。



圖4.21拒毒八招選擇題前四招

圖4.21為拒毒八招的選擇題，利用選擇題激發小學生的思考能力，每道題目結合日常生活中的場景，讓小學生透過選擇正確的答案，學習如何應對與拒絕毒品的誘惑。選擇題的設計力求簡單有趣，進一步引發小學生的學習興趣。幫助小學生理解拒毒的正確方法，提升他們繼續閱讀和學習的動力。



圖4.22情境故事二畫面

圖4.22為情境故事二的畫面，以小學生可能會參加的活動生日派對作為主題，透過生動的情節，描述派對中可能出現的不當行為，藉此提醒小學生在參加聚會時要提高警覺。同時，搭配色彩鮮明、趣味十足的插畫，展現派對的歡樂氛圍與情節中的警示內容，既能吸引小學生的注意力，又能有效傳遞反毒教育的訊息。

4.1.4 網站建置

本組製作的網站取名為「拒毒小學堂」，將我們製作的各類教材整合於此，包含反毒宣導影片、情境式繪本、互動遊戲與知識頁面等，內容豐富多元、寓教於樂。希望透過這個平台，讓學生能夠在輕鬆有趣的學習過程中，建立正確的拒毒觀念與自我保護能力，也讓教師與家長能有更多教學與引導的資源，共同守護下一代的健康與未來。

網站網址：https://hpq.tbm.mybluehost.me/website_f8d88331/



圖4.23網站 logo

圖4.23展示的是網站的 LOGO，設計由「拒絕手勢」與「ANTI-DRUG」字樣組成，簡潔而有力地傳達出拒絕毒品的核心概念，並特別呼應每年6月26日的國際反毒日。這樣的設計旨在幫助小朋友在學習過程中，加深對反毒理念的印象，從而更有效地提升他們的防毒意識。



圖4.24網站首頁

圖4.24為網站首頁，利用外掛 smart-slider3設計輪播，中間主要方塊分別為反毒知識、學習樂園、動動腦時間以及留言牆牆樂，將我們所做的教材加入至網頁中，下方頁尾的部分則提供各個反毒機構的資訊。



圖4.25反毒知識頁面

圖4.25為反毒知識頁面，提供清晰易懂的毒品相關資訊，幫助學生深入了解毒品的分類與危害，特別是對一至四級毒品的區分與影響。除了傳統毒品，頁面還介紹了常見的新興毒品形式及其偽裝手法，讓學生能夠提高警覺，辨識不同的毒品威脅。同時，頁面還提供實用的「拒毒八招」，指導學生如何在日常生活中遇到毒品誘惑時，能夠冷靜應對，勇敢地說不，從而有效遠離毒品的危害。



圖4.26學習樂園頁面

圖4.26展示了多元的反毒教材，包括反毒宣導影片、情境式繪本以及互動遊戲等多種形式，旨在以生動有趣的方式強化學生對毒品危害的認識。這些教材不僅透過視覺與故事情節幫助學生更直觀地了解毒品的危害，還能引發學生的情感共鳴，進一步提升他們的防範意識。透過互動遊戲，學生能夠在模擬的情境中學習如何拒絕毒品的誘惑，並練習應對策略，從而建立更堅實的拒毒能力。此外，這些教材的設計充分考慮到學生的學習需求與興趣，讓學習過程變得更輕鬆且富有成效，進一步促進反毒教育的深入人心。

動動腦時間

你認為毒品會讓人以上癮嗎

☐ 會

☐ 不會

吃毒品對身體會有什麼影響

☐ 讓身體變強

☐ 傷害身體

☐ 沒有影響

朋友請你吸毒，該怎麼辦

☐ 直接拒絕

☐ 試一下沒關係

如果有大人請你吃糖會怎麼做

☐ 接受看看

☐ 拒絕並告訴大人

常見的毒品有哪些(複選)

☐ 海洛因

☐ K他命

☐ 可樂

☐ 嗎啡

你覺得自己能勇敢說不來拒絕毒品嗎

☐ 能

☐ 不能

Submit

圖4.27動動腦時間頁面

圖4.27為了強化學生在學習後對反毒知識的理解與記憶，網站特別設計了簡單明瞭的選擇題作答活動，作為瀏覽網站後的知識檢核。透過題目設計，引導學生回顧教材中提到的重要觀念，達到持續深化反毒教育的目標。

入班宣導資訊

我們是嶺東科技大學熱血的反毒小隊，歡迎學校邀請我們入班宣導!!!

讓小朋友可以快樂的學習反毒知識，如何知道遠離毒品~

適合對象:小學一~六年級

每次宣導時間:約40~50分鐘，可以彈性配合學校時間

聯絡資訊:
408213 台中市南屯區嶺東路1號軍訓室 (行政大樓2樓AB202)

電話: 04-23892088轉1752、1753/
傳真: 04-23825052/
信箱: ltu2500@teamil.ltu.edu.tw/
24小時校安專線: 0922-085885









毒品危害防制中心專線: 0800-770-885

圖4.28入班宣導資訊

圖4.28提供有關入班反毒宣導活動的詳細聯絡資訊，方便學校或教師依需求主動洽詢與安排相關課程，促進校園毒品防制教育的推廣。除了聯絡方式，頁面亦設有活動照片輪播展示區，呈現實際入班宣導的情形，包括教學互動、學生參與狀況與宣導進行過程等，讓有興趣的學校能夠更加了解活動的內容與成效。透過這樣的公開呈現，不僅提升活動的透明度，也增強教師、家長與學生對反毒教育參與的信心與意願，進一步擴大教育影響力，共同打造安全健康的學習環境。

4.2入班宣導

在此專題期間我們輔助本校的軍訓室至春安國小進行三場入班宣導活動，並探索小學生的興趣及教材欠缺之處，在這三場宣導中，我們不僅熟悉了宣導流程，也導入了我們設計的數位教材，包括宣導影片及電子繪本等，讓學生能以更有趣的方式接受資訊。以下是我們在入班宣導時的活動照片，展現了宣導過程中師生互動的熱烈場面，以及數位教材的實際運用效果：



圖4.29 宣導毒防專線

特別在播放影片的最後暫停，向小學生宣導毒防專線，加深印象。



圖4.30 電子繪本教材應用

宣導過程中利用電子繪本與小學生互動，透過親自上台演練拒毒八招。



圖4.31 有獎徵答環節

激發小學生思考能力，並鼓勵勇於舉手回答問題，複習宣導的內容。



圖4.32 發放獎品

本校軍訓室準備獎品，在小學生回答問題後，選取自身喜歡的小禮物。



圖4.33提問時間

開放小學生提問問題，提出簡報或宣導過程的疑問，與小學生互動。



圖4.34影片教材應用

播放影片教材向小學生宣導，透過有聲音和影像的方式讓小學生更加專注。



圖4.35宣導後合照時間

宣導結束後我們會與小學生及本校教官一起合照，搭配軍訓室設計的反毒布條，齊心傳遞「青春無毒、健康幸福」的正能量！

為了解學生對反毒知識的理解情形與活動成效，我們在對春安國小的學生宣導結束後進行問卷調查，共回收有效問卷份數共20份。問卷內容包含對毒品的了解、拒毒策略、學習收穫與活動回饋等面向，內容如下：

春安國小 × 嶺東科技大學 | 反毒宣導問卷

親愛的小朋友們：我們是來自嶺東科技大學的大哥哥大姊姊，今天來跟你們一起學習「認識毒品、勇敢說不」！請你幫忙填寫這份問卷，讓我們知道你學到多少～謝謝你！

1. 【一、宣導前，你對毒品的了解】

- 1. 你知道什麼是毒品嗎？（圈選）☐ 知道很多 ☐ 知道一點點 ☐ 不太知道 ☐ 完全不知道
- 2. 你覺得毒品會對人造成什麼影響？（可複選）☐ 傷害身體 ☐ 讓人變得不開心 ☐ 會被警察抓 ☐ 不知道
- 3. 如果有人請你吸毒，你會怎麼做？☐ 馬上拒絕 ☐ 請老師或大人幫忙 ☐ 不知道怎麼辦

2. 【二、你覺得這次宣導怎麼樣？】

- 4. 網站教材有趣嗎？☐ 非常有趣 ☐ 有一點有趣 ☐ 普通 ☐ 有點無聊
- 5. 網站內容有幫助你了解毒品嗎？☐ 幫助很大 ☐ 有一點幫助 ☐ 沒什麼幫助 ☐ 完全沒幫助
- 6. 你最喜歡哪一部分？_____
- 7. 如果以後真的遇到有人拿毒品給你，你會怎麼做？
☐ 馬上說不要、離開現場 ☐ 跟老師或爸媽說 ☐ 不知道怎麼辦 ☐ 看情況再說
- 8. 你覺得毒品為什麼會害人受傷？
☐ 會讓人身體變不好 ☐ 會讓人變得沒朋友 ☐ 會讓人做錯事 ☐ 我不知道
- 9. 你覺得如果朋友在網站裡看完教材，他也會學會保護自己嗎？
☐ 一定會！ ☐ 應該會 ☐ 不一定 ☐ 不知道

3. 【三、宣導後，你對毒品的了解有改變嗎？】

- 10. 哪些東西是毒品？（可複選）☐ 香菸 ☐ 咖啡 ☐ 安非他命 ☐ 搖頭丸 ☐ 可樂 ☐ 大麻
- 11. 哪一個是拒絕毒品的好方法？☐ A. 不理會 ☐ B. 大聲說不要 ☐ C. 偷偷試一點點
- 12. 你現在有信心說「不」了嗎？☐ 很有信心 ☐ 有一點信心 ☐ 還是不知道怎麼辦

4. 【四、你想對我們說的話】

- 13. 想說的話：_____

 姓名（可不填）：_____ 填寫日期：____年__月__日

圖4.34問卷調查內容

問卷調查結果分析：

1. 宣導前的認知（題1～3）：探討學生在未接受宣導前，對毒品的基本認識與初步態度，有60%的學生知道一點點毒品相關知識，80%以上的學生了解毒品的影響及拒絕方式。
2. 宣導過程的回饋與理解（題4～9）：了解學生對於宣導活動中影片、教材內容的喜好與吸收情況，55%的學生認為網站教材非常有趣，並且有65%的學生認為幫助很大，面對毒品誘惑時有100%會馬上拒絕，50%向家長或老師求助，且超過一半願意向他人分享我們宣導的反毒內容。
3. 宣導後的知識提升與態度轉變（題10～12）：確認學生是否能辨識毒品種類、理解防範方法，95%的學生能認出常見毒品，但仍有部分誤認香菸和咖啡。面對誘惑，85%會大聲拒絕，80%對自己有反毒信心。

宣導前僅有六成學生對毒品有基本認識，經過我們的教材宣導後，幾乎所有學生都能正確辨識常見毒品並提升自我保護能力，有效拒絕誘惑。多數學生也回饋教材有趣、印象深刻，顯示透過生動的教學方式，能讓學生輕鬆學習並快速吸收反毒知識。

第伍章 結論與未來展望

本專題以專業服務學習為核心理念，結合數位內容設計所學，實際投入反毒教育推廣，開發出多元化數位教材，包括動畫影片、互動遊戲與電子繪本，並建置整合性反毒教育網站，以適齡、互動且具吸引力的方式協助國小學生建立正確的反毒觀念。透過到小學入班實地宣導，我們觀察到學生對教材反應良好，能在輕鬆的學習情境中自然吸收知識，顯示本專題教材達到寓教於樂的教育效果。

在專題實作過程中，團隊成員不僅提升了數位內容設計、使用者經驗規劃與合作能力，也深刻體會到教育推廣的挑戰與實踐社會責任的重要性。這次經驗不僅讓我們將專業應用於真實情境中，更強化了將知識轉化為社會影響力的能力。

未來，我們期望有學弟妹能夠延續我們的專題，持續優化教材內容與網站功能，加入更多針對不同年齡層的學習模式與互動機制，同時擴大推廣至更多學校與教育單位，進一步提升反毒教育的普及與成效。我們也希望未來能與教育機構或非營利組織合作，發展更完整的反毒教育方案，讓小學生們從小建立「遠離毒品」的正確觀念，提升辨識與應對誘惑的能力，為健康人生打下堅實基礎。

參考文獻

- [1] 藥物濫用案件暨檢驗統計 - 反毒大本營- 法務部
<https://antidrug.moj.gov.tw/dl-3217-6cad8944-c0b8-44f8-9689-e38813805295.html>
- [2] SDGs 懶人包》什麼是永續發展目標 SDGs ？17項目標一次掌握
<https://futurecity.cw.com.tw/article/1867>
- [3] 警政統計通報（113 年第20週）
<https://www.npa.gov.tw/ch/app/data/doc?module=wg057&detailNo=1239753464922247168&type=s>
- [4] 112 年臺灣中小學學生網路使用行為調查報告
https://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=3B2012C9EE2380B5
- [5] 青少年非法藥物（毒品）使用之危險因子 - 反毒大本營- 法務部
<https://antidrug.moj.gov.tw/cp-186-6241-1.html>
- [6] 服務學習- 教育百科| 教育雲線上字典
<https://pedia.cloud.edu.tw/Entry/WikiContent?title=%E6%9C%8D%E5%8B%99%E5%AD%B8%E7%BF%92&search=%E6%9C%8D%E5%8B%99%E5%AD%B8%E7%BF%92>
- [7] 服務學習- 維基百科，自由的百科全書
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%9C%8D%E5%8B%99%E5%AD%B8%E7%BF%92>
- [8] 服務學習-MBA智库百科
<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%AD%A6%E4%B9%A0>
- [9] 教育部防制學生藥物濫用資源網
<https://enc.moe.edu.tw/Home>
- [10] 法務部反毒大本營
<https://antidrug.moj.gov.tw/mp-4.html>

附錄



青春有影 2024 大學盃 參賽證明

參賽者：嶺東科技大學資訊管理系 林郁瑄・藍宜婷・陳綉雯

指導老師：陳元瓊

以創作影片《反毒道路的選擇》參加「青春有影 2024 大學盃」競賽與台灣各大院校競爭角逐獎項特頒此狀，以茲證明。



中華民國微電影協會
MICRO MOVIE ASSOCIATION

理事長 王呈威

中華民國 114 年 4 月 8 日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	林郁璇	資管 3B	113年5月9日	共 0 時 30 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 確定專題方向			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	藍宜婷	資管 3B	113年5月9日	共 0 時 30 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 討論專題方向以及目標			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(一)	陳紹雯	資管 3B	113年5月9日	共 0 時 30 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 確認主要專題內容及題目			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計	0 時 30 分	教師簽名	陳元瓊

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



112學年度第2學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年5月16日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	董宜婷	資管3B	113年5月16日	共 0 時 30 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 尋找數位工具 (ex: AR, AI)			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	林郁璇	資管3B	113年5月16日	共 0 時 30 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 尋找相關文獻			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	陳紹興	資管3B	113年5月16日	共 0 時 30 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 修改研究動機及目的。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____		
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計		0 時 30 分	教師簽名 陳元瓊	

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

9 月份

11> 學年度第2學期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113 年 5 月 22 日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	藍宜序	資管3B	113年5月22日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 找文獻探討以及服務方法的剪輯軟體			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	林郁瑄	資管3B	113年5月22日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 修改服務動機以及文獻回顧			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(一)	陳統要	資管3B	113年5月22日	共 1 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 服務方法的開發軟體以及服務目的動機			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題()			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____		
輔導學生人次合計		3 人		輔導時間合計		1 時 分	
				教師簽名		陳元瓊	

備註:

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整, 由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查, 並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本, 放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄, 由受輔導學生簽名。

教師姓名		陳元瓊		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	林郁璇	資管 4B	113 年 9 月 18 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 討論數位內容設計方向			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	藍宜婷	資管 4B	113 年 9 月 18 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 討論數位內容設計方向			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳錦夏	資管 4B	113 年 9 月 18 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 討論數位內容設計方向			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	陳元瓊

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		陳元瀟		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	林郁璇	資管4B	113年10月16日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 遊戲製作想法敘述及討論			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	藍宜婷	資管4B	113年10月16日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 電子繪本製作			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(二)	陳錦豪	資管4B	113年10月16日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 影片剪輯及修改討論			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數: _____	
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計		時 分	教師簽名 陳元瀟

備註:

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整,由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本,放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114年3月14日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	林郁璇	資管4B	114年3月14日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 討論實務專題製作競賽成果展作品製作			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	陳德豐	資管4B	114年3月14日	共 / 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 線上討論競賽內容。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	藍宜妤	資管4B	114年3月14日	共 / 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 討論專題競賽。			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計		1 時 0 分	教師簽名 陳元瓊

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



4 月份

113 學 年 度 第 二 學 期

教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114 年 4 月 11 日

教師姓名		陳元瓊		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	林郁璇	資管 4B	114 年 4 月 11 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 遊戲進度報告			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	陳絲雯	資管 4B	114 年 4 月 11 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 影片、整體進度推近			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)	藍宜婷	資管 4B	114 年 4 月 11 日	共 1 時 0 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 網頁製作以及問卷製作			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題()			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： ☐ 1. 缺席 ☐ 2. 分數：_____	
輔導學生人次合計		3 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	陳元瓊

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。