

國立臺灣師範大學美術系碩士班美術教育與美術行政組

碩士論文

Facebook 學習社群融入視覺藝術教學之研究：

以臺北市立龍門國民中學為例

Incorporating Facebook Community into Visual Art Pedogogy:

A Case Study on Taipei Long Men Junior High School

指導教授：林仁傑教授

研究生：張雅婷撰

中華民國 102 年 6 月

摘要

本研究旨在探討以Facebook社團建置視覺藝術學習社群於國中視覺藝術教學的可行性，並藉此了解學生在教學活動中學習成效及感受為何。本研究採行動研究的方式，以國中九年級兩個班級學生65人為研究對象，設計適合於Facebook發展的視覺藝術課程、並擬定帶領策略，以作為設立Facebook視覺藝術學習社群之基礎。

研究資料蒐集兼顧量化與質性方法，量化研究工具包含：學生視覺藝術學習動機前後測問卷、學生知識分享行為調查前後測問卷、學生視覺藝術社群學習成效問卷、學生視覺藝術學習社群滿意度調查問卷。質性資料包括學生在Facebook視覺藝術學習社群中的作品呈現、頁面討論分析，另以訪談、教室觀察等資料，來瞭解學生對於facebook視覺藝術學習社群融入視覺藝術教學的看法。其研究結果顯示如下：

1. Facebook社團能提供多項學習功能以建置視覺藝術學習社群。
2. 課程設計與帶領策略是經營Facebook視覺藝術學習社群重要的關鍵。
3. Facebook視覺藝術學習社群融入教學能有良好的學習反應。
4. 肯定Facebook視覺藝術學習社群具有對視覺藝術教學之意義與價值。

關鍵字： Facebook、國中視覺藝術教學、學習社群

Abstract

This paper discussed the feasibility of incorporating visual arts learning communities into visual arts pedagogy in junior high school using Facebook groups and sought to understand students' learning effectiveness and their feedbacks and responses under such activities. Utilizing action research and using two 9th grade classes, sixty-five students, as research subjects, this research designed a visual arts curriculum applicable to Facebook and formulated a leading strategy that will form the foundations of Facebook visual arts learning groups.

Research data gatherings encompassed both quantitative and qualitative methods. Quantitative research tools included students' visual arts learning motivations pretest-posttest surveys, students' visual art learning communities effectiveness surveys, and students' visual arts learning communities satisfaction surveys. Qualitative data included the presentations of students' artworks on Facebook learning groups and analysis of page discussions, assisted with personal interviews and classroom observations, seeking to comprehend students' opinions and viewpoints regarding the incorporation of Facebook visual arts learning groups into visual arts pedagogy. The results were as follows:

1. Facebook groups can provide various learning functions in constructing visual arts learning communities
2. Curriculum design and leading strategy are important keys to managing Facebook visual arts learning communities.
3. Incorporating Facebook visual art learning communities into teaching generates positive learning feedbacks and responses
4. Affirm the significance and values of Facebook visual arts learning groups to visual arts pedagogy.

Keywords: Facebook, Junior High School Visual Art Pedagogy, Learning Community Group

目 錄

第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與問題	4
第三節 研究範圍與限制	5
第四節 名詞釋義	6
第二章 文獻探討	9
第一節 Web2.0與網路學習環境	9
第二節 學習社群與網路學習社群	35
第三節 知識分享	45
第四節 學習動機	47
第三章 研究設計與實施	51
第一節 研究設計與架構	51
第二節 研究方法與流程時間	53
第三節 研究對象	61
第四節 研究場域	62
第五節 研究工具	65
第六節 資料分析與蒐集方法	71
第七節 Facebook 社團融入視覺藝術課程之設計	79
第四章 研究結果分析與討論	87
第一節 Facebook 社團功能分析與建置歷程	87
第二節 Facebook 社團融入視覺藝術課程之學習反應	106
第三節 平台對話內容分析與訪談結果	127
第五章 結論與建議	155
第一節 結論.....	155
第二節 建議.....	159
參考文獻.....	160
附 錄.....	167

表次

表 2-1-1 web1.0與web2.0概念比較.....	12
表 2-1-2 實體-Web2.0 學習環境之分析.....	14
表 2-1-3 2010-2012 我國碩博士論文運用 Facebook 於教育相關研究.....	20
表 2-1-4 國外期刊 Facebook 在教育的運用.....	30
表 2-3-1 學習觀點下的知識分享行為類別.....	46
表 2-3-2 知識分享選項.....	46
表 3-2-1 研究流程表.....	60
表 3-3-1 Facebook 使用經驗統計.....	60
表 3-5-1 訪談大綱分析表.....	67
表 3-5-2 訪談問題與研究問題之對應表.....	69
表 3-6-1 言談行為類目.....	74
表 3-6-2 對話類目、類目描述與編碼.....	75
表 3-6-7 研究資料分析表.....	77
表 3-6-8 資料編碼與意義說明表.....	78
表 3-7-1 教學實施階段表.....	80
表 4-1-1 Facebook 社團功能分類.....	87
表 4-1-2 Facebook 視覺藝術學習社群策略與對應之 Facebook 社團功能.....	105
表 4-2-1 擁有 Facebook 個人帳號之人數.....	106
表 4-2-2 使用 Facebook 之頻率.....	107
表 4-2-3 每次使用 Facebook 的時間.....	108
表 4-2-4 曾經使用過的 Facebook 功能.....	108
表 4-2-5 學生使用 Facebook 功能頻率順位.....	109
表 4-2-6 使用 Facebook 功能之理由.....	110

表 4-2-7 視覺藝術學習動機價值構面平均數.....	111
表 4-2-8 視覺藝術學習動機期望構面平均數.....	113
表 4-2-9 視覺藝術學習動機情感構面平均數.....	114
表 4-2-10 分享個人內在知識前後測平均數.....	115
表 4-2-11 分享學習機會.....	117
表 4-2-12 促進學習動機.....	118
表 4-2-13 課程期許.....	120
表 4-2-14 每週使用多久時間在 Facebook 社團上.....	121
表 4-2-15 Facebook 社團功能之使用順位.....	121
表 4-2-16 瀏覽/回應Facebook社團中分類訊息之順位.....	122
表 4-2-17 課程測驗實施結果.....	123
表 4-2-18 學習興趣滿意度.....	124
表 4-2-19 課程內容滿意度.....	124
表 4-2-20 團體互動滿意度.....	125
表 4-2-21 教師教學滿意度.....	126
表 4-3-1 對話總項數統計.....	128
表 4-3-2 各階段對話項數.....	130

圖 次

圖 1-1-1 各社群網站使用時間佔整體社群網站使用時間比例.....	2
圖 2-1-1 Facebook 頁面區塊功能介紹.....	16
圖 2-2-1 線上帶領模式.....	42
圖 2-4-1 Maslow需求層次論.....	48
圖 3-1-1 研究架構圖.....	52
圖 3-2-1 Lewin行動研究螺旋循環模式修正圖.....	54
圖 3-2-2 研究流程圖.....	59
圖 3-4-1 Facebook塗鴉牆討論區截圖.....	63
圖 3-4-2 活動區截圖.....	64
圖 3-4-3 照片區截圖.....	65
圖 3-4-4 檔案區截圖.....	79
圖 3-7-1 課程架構圖.....	87
圖 4-1-1 貼心小叮嚀.....	89
圖 4-1-2 搶答時間.....	89
圖 4-1-3 充電.....	90
圖 4-1-4 雪兒.....	90
圖 4-1-5 互評.....	90
圖 4-1-6 自評.....	91
圖 4-1-7 議題討論.....	92
圖 4-1-8 投票.....	92
圖 4-1-9 照片.....	93

圖 4-1-10 檔案.....	93
圖 4-1-11 按讚.....	93
圖 4-1-12 Tag.....	94
圖 4-1-13 搜尋.....	94

第一章 緒論

本研究主要探討以Facebook社團功能建置視覺藝術學習社群於國中視覺藝術教學的可行性，並藉此了解學生在教學活動中學習成效及感受為何。

本研究採行動研究的方式，以國中九年級兩個班級學生65人為研究對象，設計適合於Facebook發展的視覺藝術課程、並擬定帶領策略，以作為設立Facebook視覺藝術學習社群之基礎。在建置視覺藝術學習社群的課程當中，研究者應用Facebook平台設計符合學習者興趣的課程內容提升學習動機外，並試圖引導學生參與討論，在師生以及同儕之間交流互動下主動建構、分享知識進而產生學習成效。

研究資料蒐集兼顧量化與質性方法，量化研究工具包含：學生視覺藝術學習動機前後測問卷、學生知識分享行為調查前後測問卷、學生視覺藝術社群學習成效問卷、學生視覺藝術學習社群滿意度調查問卷。質性資料包括學生在Facebook視覺藝術學習社群中的作品呈現、頁面討論分析，另以訪談、教室觀察等資料，來瞭解學生對於Facebook視覺藝術學習社群融入視覺藝術教學的看法。最後，就實施限制及教學過程遭遇的問題與解決方法，歸納整理，提出建議。本章將依序說明研究背景與動機、研究目的與問題、研究範圍與限制、名詞釋義。

第一節 研究背景與動機

隨著科技日新月異，在二十一世紀的人類儼然無法不受全球化的影響，而促使其形成此一態勢的關鍵即網際網路的出現，人們透過網際網路傳遞與接收訊息、改變了以往資訊傳輸的方式。網際網路無遠弗屆的特性使資訊不再受時空的阻隔，在彈指之間訊息便能迅速地到我們眼前，這樣便利快速的E世紀顯然已成

為人類生活的一部分。近年來更隨著Web 2.0的應用，改變了網路使用者的習慣，網路平台從原本Web1.0單向的訊息傳達窗口轉而成為雙向交流的溝通平台。在Web2.0環境下的網際網路，網路使用者從資訊的接收者逐漸轉變成資訊的製造者和傳播者，逐漸從受眾群體轉向具有自主化語權的社會群體，逐漸從單個個體轉向具有共同關注點的社團，網際網路的服務模式者逐漸發生變革。（湯代祿 韓建俊 編振興，2007）。使用者為中心的社群網站成為一股前所未有的熱潮，開始出現Facebook、google+、Twitter、Wikipedia等迅速的發展。根據創市際ARO調查指出2011年7月社群網站到達率高達95.98%，台灣約有1249萬網友使用社群網站。雖在2008年已有約1105萬位台灣網友使用社群網站，滲透率約在85%，但2009年中旬因Facebook引起熱潮，讓社群網站使用人數加速增長。觀察網友使用各社群網站的時間，平每位網友每月花費471.3分鐘（7.9小時）在Facebook。

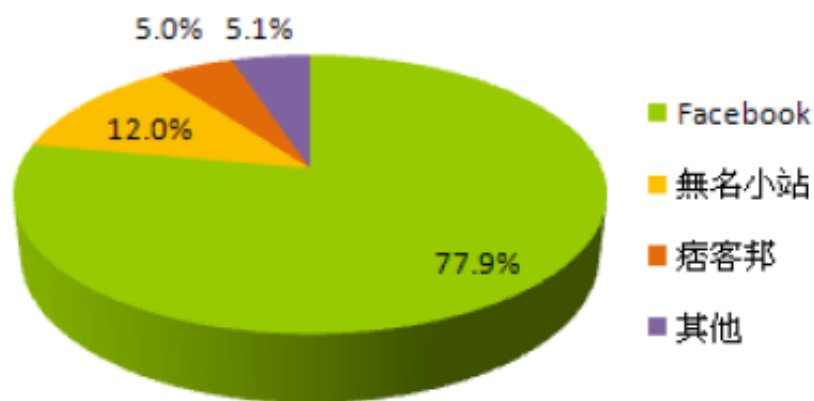


圖 1-1-1 各社群網站使用時間佔整體社群網站使用時間比例

資料來源：InsightXplorer 創市際『ARO網路測量研究』；研究期間：2011年7月

而在2012年03月針對受訪者的上網行為進行調查研究，發現「瀏覽社群網站/微網誌」例如：Facebook/Plurk/Twitter等的上網族群高達60.3%，而上網後會進行「瀏覽社群網站/微網誌」活動的受訪者中，以年齡在29歲以下、職業為學生的

受訪者比例較為高。查訪近期CheckFacebook數據顯示本研究欲觀察之年齡層13-15歲即有852820人，佔台灣使用FACEBOOK總人口數6.5%。由此可知，「臉書」(Facebook)等社群網站已成為年輕世代傳遞訊息的主要溝通工具。

創市際在2012年1月進行了社群網站調查，發現台灣網友主要將社群媒體作為交友、娛樂用途，約47.9%透過社群來「找尋或維繫舊朋友關係」，其次，則約45.6%使用者將社群媒體「作為娛樂管道之一」，至於玩遊戲僅占39.1%（創市際ARO 2012）。台灣數位落差報告指出，WEB2.0網路模式參與下，12~20歲年輕網友在社群網站中知識經驗分享占35.4%由上述可知，FACEBOOK主要用途停留於社交功能居多，顯示使用者在當中進行知識建構仍有成長的空間。教師若能將此平台應用於教學當中進行師生建構知識的歷程，可預期將有助於師生共同成長。

在擁抱數位時代的大傘下，教師如何將資訊轉變成教學養分適切的運用與融入教學是一個重要的課題。近年來，中小學教師已普遍認同資訊科技對教學的效益，也致力於探索資訊科技在教學應用的較佳方式（教育部，2008）。而在中小學資訊教育白皮書當中提到，二十一世紀的教師不僅應具備學科專門領域和教學專業知能，更應具備應用資訊科技提升學生學習成效的能力。（教育部，2008）。其多元豐富的教學展現比起傳統教學有更佳的學習效果。就視覺藝術領域而言，各類的科技融入讓藝術教育呈現出不同風貌，在課程與教學上更具彈性與活力。在快速變動的世代中，視覺藝術教師應保有敏銳的觸角去嗅出趨勢所在，以新穎的方式來設計教材教法。以往教師單一式教學容易讓學生失去主動性與學習動機，而要營造師生互動於課堂中，時間又明顯不足。

由此，研究者意圖將盛行於學生間的Facebook平台融入教學場域，以一個視覺藝術學習社群模式展示學生作品，並在當中產生更多的對話討論。如此，除了避免學生作品做完即棄置一旁，亦沒有觀眾進行觀賞與討論的處境外，更可作為實體課程之延伸。傳統上課在教室當中，限於時間與空間無法將每個學生作品展

示與交流，透過Facebook網路學習社群教學能讓學習更有彈性。在網路世界中，學生更勇於提問、發表意見與分享心得；教師對學生的評鑑也更多元化，且學生也更立即得到老師的回饋與建議（謝佩璇，2004）。綜觀而言，Facebook為當前年輕學子生活中黏著性極高的網站，藉由即時特性讓學生在上網登入Facebook之餘也能看見視覺藝術學習社群訊息，在隨時觀看別人的作品、意見進而產生觀摩學習之效，由此，讓藝術能真正落實生活化。

第二節 研究目的與問題

就以下研究目的以及研究問題，分述如下：

壹、研究目的：

- 一、探討Facebook社團功能提供建置視覺藝術學習社群的可行性。
- 二、發展Facebook視覺藝術學習社群之課程設計。
- 三、了解Facebook視覺藝術學習社群融入視覺藝術教學之學習反應。
- 四、依據研究結果，提出Facebook視覺藝術學習社群對視覺藝術教學之意義與價值性。

貳、研究問題：

根據上述背景、動機與目的，研究問題如下：

- 一、Facebook社團提供那些可建構視覺藝術學習社群的功能？
- 二、建置Facebook視覺藝術學習社群之課程應如何設計？
- 三、探究研究場域中，學生學習的動機、知識分享意願、學習成效、滿意度為何？
- 四、根據以上問題，Facebook 視覺藝術學習社群對視覺藝術之影響與價值為何？

第三節 研究範圍與限制

本節共兩部分，為研究範圍與研究限制，研究者在施行研究時，基於人力、物力、時間等因素考量，在解釋結果即推論時，所存研究上的限制，說明如下：

壹、研究範圍：

- 一、研究對象為台北市立某國中部九年級學生，兩班共計 65 位。
- 二、研究時間為十二週，實施三個教學單元。
- 三、以國中九年級藝術與人文領域視覺藝術課程課程搭配 Facebook 視覺藝術學習社群進行。
- 四、本研究內容僅針對師生在粉絲專頁與社團頁面之互動對話為主。並關注頁面中課程相關討論、作品、訊息發佈等活動進行觀察、分析。
- 五、研究者擔任教學者、Facebook 視覺藝術學習社群管理者、與行動研究者。

貳、研究限制：

本研究在資料處理等方面，將受到一些因素限制，分述如下：

- 一、本研究之樣本（學生）家中的軟硬體設備可能存在差異性，因此影響樣本在網路學習活動中的表現。
- 二、研究對象因人力與時間之限制，本研究以視覺藝術學習課程為例，樣本僅對國中九年級 65 位學生進行研究，故研究結果不宜廣泛推論至所有年齡層的學習者。
- 三、由於本研究進行時間有限，鑒於研究時程、教育現場環境考量，實施時間為每週一節課 45 分鐘，自 2012/11/20 起至 2013/5/16 止，期間遇段考、模擬考則順延一週。研究時間共計十二週。因此，僅以樣本在本研究過程時段之表現作為結果分析。

第四節 名詞釋義

壹、視覺藝術學習社群

張基成(2003)定義網路學習社群是一群學習者聚集在一起於網路上形成共同的學習文化，並群策群力，共同努力及互相了解，所建立的線上虛擬空間。

本研究運用Facebook平台的社團功能建置一網路學習社群，師生在此社團中，以視覺藝術課程之內容進行討論，產生互動與交流進而達成凝聚知識氛圍、知識分享之效，因此稱之為視覺藝術學習社群。

貳、Facebook社團

為 Facebook 平台當中其中一種功能。章佩玉(2012)定義為可以將某一群人設在社團中，這一群人彼此可以在社團裡交流訊息，可以設為秘密社團或是公開社團，秘密社團的訊息只有社團的人看的見，可以有私密性的討論空間。公開社團，只要想加入的人都可以成為社團的成員。本研究所指的 Facebook 社團是專為國中生在視覺藝術課程所成立的私密性視覺藝術學習社群，目的在於透過此功能進行學習活動。

參、學習動機

動機是人們行為的原動力，亦是直接影響學習滿意度的重要因素。理論上，動機可分為「內在動機」和「外在動機」兩大類，前者是指個體自動自發的行為，但可經由學習的歷程養成；後者則指環境中刺激的外在力量促進個體的行為(Heckausen,1985)。而學習動機是引起學生活動，維持學習活動，並導使該學習活動趨向教師所設定目標的內在心理歷程。張春興(1996)學習動機大多因課程需求與設計所致，其內涵成份主要為價值、期望及產生的情緒反應等三種

(Pintrich, Smith, & Mckeachie, 1989)。所以當學生有強烈的學習動機時，其學習成效也會提升 (McCombs, 2000)。因本研究學習動機是指學生在價值、期望及產生的情緒反應之三個項目之得分為代表，得分越高代表該生的學習動機越高。學習動機的高低以本研究發展之問卷之得分高低代表學生學習動機之高低。

肆、知識分享

Hendriks (1999)指出知識分享是一種溝通的過程。進行知識分享時，有二個不可或缺的主體，一是「知識擁有者」願意將自身的知識以某些方式，如演講或訴諸於文字等可形式化的方式將知識傳遞；另一是「知識分享者」願意以傾聽、閱讀的方式去學習，再將所得到的知識內化成為自己的知識。(林蘋、陳素緩、蘇東福，2005)。本研究中知識分享是指，學生能透過Facebook社團頁面進行知識的交換和討論，透過知識的交流產生更大的知識價值。

伍、學習成效

學習成效是衡量一個學習者學習成果的指標，也是教學品質評估中最主要的項目之一，學習成效會受到學習型態、周遭環境、課程設計、教學品質等因素影響 (余民寧，2002；黃光雄，1993)。沈禎娥 (2005) 整理數本文獻指出具體的學習效果應包含客觀的學習效果 (例如：測驗成績、完成進度時間、學期分數等) 與主觀的學習收穫 (例如：學習滿足、成就、偏好等)。

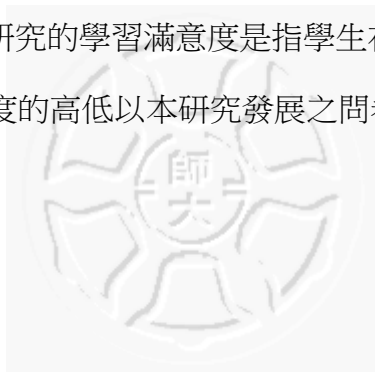
周斯畏 (1999) 則認為，在網路學習環境下，學習效果之評量方式，將不同於傳統面對面的學習環境，可分為學習成果與學習滿意度。對於學習成效的評量，應該多著重過程而非結果。謝雅青 (2007)、陳玉婷 (2008)、溫廷宇 (2011) 亦將學習成效評估指標分為學習成績與學習滿意度。故引上述學者的看法將學習成效指標分為：

一、課程測驗

本研究所指的課程測驗是指為實施Facebook視覺藝術學習社群的課程後在視覺藝術學習成就測驗的表現。

二、學習滿意度

Tough (1982) 認為「學習滿意度」是一種對學習活動的感覺或態度，此感覺或態度的行程是因為學生喜歡該學習活動，或在學習過程中其願望及需求獲得滿足。因此學習滿意度可以用來解釋學生參與學習活動的動機和參與學習的結果。林家弘 (2000) 則認為學習滿意度是指學習者在學習的活動中，因個人學習上的需要所選擇的學習過程，且在學習時能產生滿足感和正向的感覺，並對網路學習感到滿意。因此，本研究的學習滿意度是指學生在課堂上與Facebook社團頁面上的學習滿意度。滿意度的高低以本研究發展之間卷得分高低，代表對課程之學習滿意度之高低。



第二章 文獻探討

本研究以 Web2.0 特性之 Facebook 社團做為輔助視覺藝術課程之平台，施行於台北市立某國民中學之視覺藝術課程中，以國中九年級學生為研究對象，探究運用 Facebook 社團功能，建置視覺藝術學習社群是否增進學生對視覺藝術之學習動機、知識分享、學習成效。在此章節中，共為四節，第一節探討 Web2.0 與網路學習環境，說明 Web2.0 的社交功能對網際網路產生變革，而當中的平台以 Facebook 為國人最熱門的上網焦點，對於使用者的年齡層而言，年輕學子的比例有逐年增多的趨勢，因此，亦試圖分析臉書在教育的可能性並將其運用於國中視覺藝術教育課程當中。第二節則探討學習社群與網路學習社群之定義，了解其內涵、運用方式與帶領策略。第三節為知識分享之探究、第四節則為學習動機。

第一節 Web2.0 與網路學習環境

壹、網路學習環境

網際網路（Internet）自 1960 年代於美國研發至今，已為當前人類生活不可或缺的一環。許多人注意到網際網路對商業和傳播的影響，但是它事實上也為教育帶來新的契機。的確，教學方式的多元化，網路學習的興起，媒體輔助教學的盛行等，都一再證明了網際網路為現代教育所帶來的影響。（莊世爵，2004）。網路學習環境是指架設於全球資訊網（World Wide Web）上的學習系統，透過網路科技與資料庫技術所提供的各項功能與溝通機制，讓教師與學生可以經由網際網路隨時隨地不受時空限制地進行學生個人學習、相關的討論互動與回饋評量活動（張基成、童宜慧，2001）。

洪明洲（1997）認為網路學習環境有三種，包括網路是開放式的學習環境、

網路是整合的學習環境及網路是對等互惠的學習環境。劉鼎昱（2007）認為網路學習環境運用的是一種具有多對（many-to-many）互動溝通特色的媒體科技。相對於傳統的單向學習環境在雙向互動上的缺陷，網路媒體的互動性是相當重要的一個特性。網路媒體上產生的對話方式，可以聯繫人際間彼此的關係，並針對某議題與他人辯論，發表意見，因此比傳統學習環境更具潛力成為學習者表達意見的論壇，而各種互動功能的使用，更為網路教學者、學習者進行互動對談帶來相當大的便利性。

根據張純瑗（2007）歸納多位學者研究，認為網路學習環境的特性如下：

1. 可以破除學習時空的限制、提供多元化的學習資源網路學習環境讓學習者隨時隨地進入學習環境，達成『人人有書讀，處處是教室，時時可學習』的終身學習需求。李宜靜、朱延平、楊朝成（2005）也指出網路學習環境改變傳統教室學習的時空限制，使訊息的溝通和處理更具彈性。網路中的學習資源可以不同的媒體或方式呈現，增加學習者的瞭解和興趣，謝富榮（2003）也提到了可以用用多管道的學習模式或多元呈現的方式使學習者更加正確地解讀資訊。
2. 採取互動性的學習方式且促進個別學習互動式的學習方式（包括學生與教師、學生與教材、學生與學生的互動型式）可以使學習者更有參與感，提高學習興趣，進而增加學習效果。Collis & Meeuwssen（1999）的觀點也很類似，他們指出了網路學習環境可以提供學生更多相互溝通、合作的機會的優點，包括提供教師與同學互動的機會，並且讓學生擁有更多的學習資源。此外，網路學習環境可以針對不同學習者來提供個別化的學習路徑、學習進度、學習方法，進而根據學習者的反應來決定課程、選擇適當教材。學生能夠利用現代化的電腦科技與網路環境，得到另一種學習的機會，比如說在課堂上，學生可以藉由『電腦教室』或一般教室學習傳統的課程內容；在放學後，學生可透過網際網路連結到學校的網路學習環境，繼續學習；另外，學生更可以藉由反覆不斷的練習加強自己不足的部分以達成學習目標（盧信彰，2000；阮枝賢，2000）。

3. 基於建構主義的學習型態且整合科際網路學習環境中搜索資料的便利性，可以鼓勵學習者自行建構知識；建構知識的過程中，學習者主導的內在控制是學習過程的重要因素。蔣葆琳（2002）和謝富榮（2003）都認為網路化教學環境具有以學習者為中心、學習者自我建構的特性，網路教學環境可以培養學習者在其中建立起自我調整學習的能力，將有助於學習者勝任此種非結構性的學習環境，找出學習的目標和策略。李宜靜、朱延平、楊朝成（2005）並且指出網路學習環境沒有老師臨場的督促指導下，學習者可以依照自己的能力興趣與目的進行學習，培養學生自主學習的能力，由於自我操縱性較高，學生的學習動機明顯提升。而且網路學習環境不受傳統分科教學的限制，因此在學習策略的使用與課程內容設計上將可以不必考慮單元科目的劃分。

4. 改變教師的角色在網路學習環境中，教師角色由教材內容的呈現者，轉變為學習的輔導者、夥伴和學習資源的提供者。盧信彰（2000）並且提出在網路學習環境中，教師不再只是『單向傳遞』知識的傳統角色，而是扮演著『學習經理』的角色，教師所要思考的，除了將書本中的知識傳遞給學生，教師更可以提供學生一個自我學習的環境；透過網路學習環境，可以讓學習的過程變得更容易，也可以有系統的紀錄學生學習的過程。

雖然網路上具有豐富的資源，但與學習者實際所需求的相關議題或深入的探討論述可能極為有限。在這種情況下，若不是學習者資料搜尋方法錯誤，就是相關資訊被片斷地散見於各網站中。因此，在網路的學習環境下，更需要眾人群策群力地貢獻自己的知識力量，使網路學習資源之整合與使用更臻完善。這樣的期盼與夢想，一直存在於網路學習環境中，但在網路發展初期的使用者，要處理學習的相關問題之前，必須先具備各種與網路相關的知識技術，此時的網路平台對大多數的人來說，是一個不好用但聽起來很偉大的名詞。但在網路進入 Web 2.0 的時代後，網路技術的擁有與應用，不再成為知識整合、分享的門檻，使用者終於可以將更多的心力與注意力放在問題決解與知識建構上。（許玉潔，2000）。

貳、Web2.0 的學習環境

一、Web2.0 源由與定義

此概念源於 2001 年由 O'Reilly Media 的 Dale Dougherty 和 MediaLive international 的 Craig Cline 在一場共同合作的腦力激盪會議中所提出。在會議當中並沒有給 Web2.0 一詞一個明確的定義，它不是一個全新的技術，而是一種概念。O'Reilly (2005) 用與 web1.0 比較的方式來說明 Web2.0 的性質。

表 2-1-1

Web1.0 與 Web2.0 概念比較

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

資料來源：O'Reilly(2005). **What is web 2.0?** from :<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

由上表可知 Web2.0 與 web1.0 不同之處在於網路使用者貢獻網路內容。例如在 web1.0 時代線上大英百科 (Britannica Online) 是由專家花費大量時間和精力所編輯而成，而 Web2.0 時代則是由不特定的網路使用者去生產內容，短時間內即可聚集各方資訊快速編輯。在個人網頁部分，以往是單一網頁的內容呈現，在 Web2.0 時代透過部落格則可隨時掌握他人發表文章資訊。

以網路內容而言，如同江旻峻 (2007) 研究指出 web1.0 指的是網路媒體上所有的內容都是由網站本身提供，而網站提供的內容好壞會導致使用者瀏覽的多寡，所以在過去的網站經營裡，是否找到好的內容提供者 (content provider) 是很重要的。在 Web2.0 時代，網路媒體上所有的內容都是由使用者自己提供，所以 Web2.0 網站的經營模式主要就是吸引足夠的使用者來提供內容，而誰能爭取到更多的使用者來主動提供資訊，誰就有機會變成一個成功的 Web2.0 網站。以資訊使用者來說，web1.0 與 Web2.0 特性也有差異性，林曉薇 (2007) 指出 Web1.0 以數據與資料呈現為核心，使用者多為讀、取資料，使用者極少擁有自語權 (self-speech)；而 Web2.0 則是以人為核心的互聯網，使用者由讀、取資料轉為寫與貢獻知識或經驗，具備以人為主體的訊息共享，訊息其中包含資源、個人思想與經驗等。

《網路巨變元年》一書作者梅田望夫認為：Web 2.0 的本質就是：「肯定網路上不特定多數人 (或企業) 並非被動的服務享受者，而是主動的創作者，並積極地開發技術或服務，鼓勵這些人參與。」在蔡岳吟 (2008) 則歸納出 Web2.0 的定義為「Web2.0 它是一個概念，一個可以幫助大家一起互動、參與和共享的工具，它的出發點是在於人性本善，由網站使用者與網站經營者在平台共同創造價值，結合使用者與使用者之間價值所產生好的東西，將會使世界有所改變。

二、Web2.0 網路學習環境的特質

網路時代已從 Web1.0 的「技術」變成以 Web2.0 以「人」為核心，其精神

即為共創智慧的網路。以往資訊由少數人操控演變至由多數人創造價值，這種草根性的集體智庫成為現在不可抵擋的趨勢。今日教學場域當中，由於空間、時間和人手之限制，在實體教室當中通常由教師單方對學生內容傳授，無法讓每個學生發表看法。經由 Web2.0 的平台可作為學生展現自我的管道，透過平台除與同儕進行對話當中實現群體智識的可能性。透過下表可得知實體教室與 Web2.0 學習環境的差異。

表 2-1-2 實體-Web2.0 學習環境之分析

分析面向	實體學習環境（課堂）	Web2.0 學習環境
環境具備特質	學習氣氛易於掌握，屬於同步學習環境特質	社群關係建立後較易掌握學習氣氛，可同步也可非同步的學習環境特質；以使用者為主，能主動傳遞個別學習者經驗與學習成果
環境存在限制	無法個別學生指導	溝通機制未建立，則無法發揮知識共享的機制
學習資源	教師給予為主	透過師生、生生分享、提供而來
人際關係	單純，多以班群中個別學生為關係維繫者	複雜，班群中每位學生都可以為關係維繫者
教學設計	教師掌握教學設計、活動與內容	教師建立溝通原則與主要教學目標，學習者掌握教學活動的進行
支持與支援	教師給予為主，同儕限於時間，僅一對一個	依照學習者需求而定

	別，無法同時瞭解其他同學對自己的回饋	
學習者角色/任務	多半為被動地接受學習安排對學習資源、作品或所參加活動	擁有自主控制權
教學者角色/任務	講授者	環境與學習策略引導者

資料來源：林曉薇（2010）。維新或危機？論Web 2.0及其對教育研究之意涵。

Web2.0 的學習環境特質帶來探索、創造性、溝通非常寬廣的可能性，因此融入教學必須提供學生轉化式的學習，這是之前的資訊融入教學概念並不含括的。在Web2.0 學習環境與實體學習環境整合的脈絡下，新的課程需要新的教學與新的學校一起讓學生自主學習，新的學校有新角色、關係與結構，最重要的是：支持師、生與科技的三方互動。（引自林曉薇，2010）而許玉潔（2010）亦提及Web2.0平台上的內容，由使用者根據自身的經驗與感受所提供的知識分享，也使得這些資訊內容較網站擁有者單向發佈的資訊內容，具有更高的可信度；透過Web2.0網路平台，使用者可以建立和現實生活類似的社會互動，這將使得網路世界與現實生活開始真正地交融。

三、Web2.0應用平台：Facebook

Facebook是一個社交網路服務網站，由當時23歲的Mark Zuckerberg 所創立，最初所設立之目的是利用網路註冊來協助新進學生和教職員認識學校內其他成員。使用者藉由電子郵件信箱、年齡、工作地點、唸過的學校等資料，在Facebook中建立起個人的社會化網絡。最初，Facebook的註冊僅限於哈佛學院的學生，而從2006年起開放予校外人士。至今為全世界最大的社群網站。

1. Facebook平台介紹

Facebook以個人為中心，人際互動是為此平台的主要核心，藉由平台本身的機制可以不斷向外拓展人際圈。Facebook綜合了許多社群媒體的功能，例如：影

音上傳空間、無限制的照片上傳、網誌、社團、粉絲頁等功能，都以最簡易的方式與其他成員互動，促進人際關係的生成及培養。(蕭承彥，2012)。

Facebook提供以下幾種功能，讓使用者與使用者之間進行交流互動。茲以其頁面圖說明如下：



圖 2-1-1 Facebook頁面區塊功能介紹 資料來源：研究者自行整理

- (1) 朋友邀請：使用者確認朋友名單的篩選系統。
- (2) 收件夾訊息：隱私性質的訊息交流，只有傳送者和收發者兩方看得到內容。
- (3) 訊息通知：顯示朋友們回應使用者留言的訊息、遊戲活動的邀請等，使用者能即時掌握朋友對自己的動態關注為何。
- (4) 個人檔案/首頁：點選個人檔案可回到使用者個人版面，進行編輯設定;點選首頁則可瀏覽朋友們最新動態訊息。

- (5) 塗鴉牆：即留言版，使用者可以發表自己的最新的文字、影像、連結等訊息動態，而所發表內容會同步更新至好友的首頁上。
- (6) 動態消息：讓使用者從主頁面得知好友最新狀況，並且可透過下方欄位按讚或回覆好友訊息。
- (7) 收件夾訊息：隱私性質的訊息交流，只有傳送者和收發者兩方看得到內容。
- (8) 活動：透過此功能使用者能舉辦活動，邀請朋友參加並在此頁面讓參與者進行討論，除此之外也能通知使用者即將進行的活動。
- (9) 朋友：使用者可在此編輯朋友類別，方便了解該類群的朋友動態。
- (10) 社團：為Facebook平台當中其中一種功能，可將特定某一群人加進社團中，成員在社團中彼此交流訊息。社團設定可以選擇訊息對外公開或是保密，設定公開社團可讓更多對此社團有興趣的人加入；保密社團訊息皆不對外公佈，讓成員能私密的進行討論。
- (11) 粉絲專頁：具公開性質的社群，按讚加入後此社群訊息亦隨時更新於使用者頁面中。專頁分類可以是地方性商家、公司組織或是機構、品牌或商品、藝人樂團或公眾人物、娛樂、理念倡議或社群。
- (12) 應用程式：顯示使用者和朋友們近期到訪的應用程式及遊戲動態。這些應用程式的特質是使用者邀請好友共同進行遊戲，就能獲得額外地獎勵，因此使用者會積極邀請，進而增進彼此互動。
- (13) 聊天室：朋友可在此介面中交流，亦可多人進行的方式傳遞訊息。

此外，David Kirkpatrick（2011）在臉書效應一書中提及臉書（Facebook）的具有下列特色：

- (1) 快速掌握朋友的動態消息：一開始有此功能時有九百多萬人成立群組反對此項功能，祖克柏回應他注意到這個臉書群組，但是能夠知道朋友的動態，是大家所關心的。後來，大部分人還是喜歡此功能。

- (2) 大量更新的資料庫：臉書的資料庫，透過朋友、粉絲專頁、社團、訊息的資訊，比任何媒體更新的快速。
- (3) 人和人之間透明化：只要加入某人好友，就代表你和某人可以互相看到彼此的最新動態和訊息，除非有特別設定隱私權限，控制看到某訊息。
- (4) 個人廣播取代資訊交流：以前傳播資訊要透過媒介才能進行溝通，例如寫一封信、寫電子郵件、打電話。臉書出現之後，只要登入臉書就可以讓你和你的朋友看彼此的訊息，就像訂閱某人的新聞，但可能導致人們對距離外的訊息不重視。
- (5) 創造氛圍親近感：即使在不同的時空下，透過臉書，可以和朋友在固定的時間內保持親近，人和人之間很難有這樣的互動。
- (6) 侵犯隱私權：為了日後不會產生法律上的糾紛，臉書的隱私條款有提到人們的個人資料都可能公諸於世，它無法保證你張貼在此網站的內容，不被沒有授權的人看到。但是臉書是大力保護用戶的資料。
- (7) 個人必須對自己負責：必須使用真實的姓名才可以申請臉書，所有發生的事都被記錄在臉書的資料庫中，從前在臉書發生的事在未來都可能被別人拿出來說，沒有重新再來的機會。
- (8) 內容就是廣告：人們可以透過加入粉絲或是在臉書的塗鴉牆中分享各種資訊，音樂、電影、書籍、產品、遊戲等，具有商業性質。
- (9) 產品客製化：臉書可以請顧客共同討論產品的想法、設計、需求，公司可以減少成本，而產出人們喜歡的產品，也可以透過粉絲專頁，讓顧客對公司有忠誠感。
- (10) 精確掌握客戶的資訊：臉書出現之後，不必花錢請廣告公司調查顧客，可以省下很多成本，透過使用者到過的網站，可以得知使用者的年齡、性別、興趣。但是，這也是臉書對隱私權損害的地方，雖然已經登出臉書，但是還在持續被追蹤。

- (11) 民主發聲管道：科漢說臉書是數位民主，是世界上最有機的民主推銷之一。人民透過臉書可以自由抱怨、抗議，快速集合有同感的人。
- (12) 禮物經濟：人們互相給予而運作，讓世界變得更透明、井然有序、人人平等的世界。

從上述文獻整理可知，Facebook擁有多樣態的互動功能，如同賴怡君、張瑜芳與劉旨峰（2009）指出，Facebook之有別於其他Web2.0網站在於Facebook提供更多與人互動的機會，建立更多讓使用者與他人聯繫的機會。訊息透過Facebook平台運作，很快地在朋友間散播開來。試想若將這種緊密的互動功能運用至學習社群上，經由其廣佈性特質將學習資訊無形中散播於使用者間，進而使其在知識學習及態度有所成長，是值得去深思的議題。

本研究為了讓學生能在一個共同的空間集思廣益，因此選取Facebook當中的社團來建置視覺藝術學習社群。分析Facebook社團功能主要為塗鴉牆、活動、相片、檔案、轉貼連結、以及按讚、Tag等。並搭配適合於社群之策略進行教學活動。本研究將Facebook社團功能運用之結果分析於第四章。

參、Facebook 在教育上的運用

根據學者 Mazman 和 Usluel (2010) 研究指出，社群網路因其具有其高度的非正式環境，可以延續非上課的時間進行課外教學活動，使學習者進行互動、合作、積極參與、資訊和資源分享及產生可能的批判性思維。因其非正式的學習環境，將社群網路應用在教育目地上，是可以讓用戶在無意間，愉快地進行學習。此外 Mazman 與 Usluel 以結構方程模式 (structural equation model, SEM) 用來解釋在教育現場當中使用者如何應用 Facebook。透過 606 位使用者進行調查，結果顯示 Facebook 在日常生活中，是與教育有著密切相關性的。

檢索目前國內研究以臉書 (Facebook) 為主題之相關論文共有 379 筆資料，而近三年來 99~101 年則有 301 筆資料，研究者整理出與學校教育相關之文獻如下：

表 2-1-3

2010-2012 我國碩博士論文運用 Facebook 於教育相關研究

年代	研究者	研究主題	研究對象	研究發現
2012	廖裕軒	Facebook 之潛在教育價值及應用探討	大學生	本研究進行了一份 387 人的問卷調查，針對 Facebook、E-learning 教學平台及 BBS 三種平台的四個面向：「發佈公告即時性」、「教學資源方便性」、「討論文章瀏覽功能性」、「社群互動性」進行探討。 並且利用 Facebook API 設計一套基於 Facebook 的 Java 輔助學習程式 (JALs) 以協助學生學習程式撰寫。研究結果發現除了 Sheldon(2008) 提出

				<p>的 6 個 Facebook 使用動機之外，學生使用 Facebook 確實存在著學習方面的意圖，而 Facebook 相較於傳統 E-learning 學習平台在「發佈公告即時性」較好，然而學生在回顧過往文章時可能會造成困擾。此外學生對於基於 Facebook 的 Java 輔助學習應用程式看法正面且接受度高。</p>
2012	張軒齊	探討資訊系統使用者教育訓練之學習成效-以中原大學 i-Learning 系和 Facebook 課程社團比較	大學生	<p>本研究使用 Facebook 社團作為新的數位學習環境，並與傳統式的中原大學 i-learning 數位學習系統進行比較，整理過去文獻找出相關因素，最後提出研究架構。本研究以中原大學資訊管理學系選修軟體專案管理的學生作為研究對象，採用實驗室實驗法，共收回 99 分有效問卷，使用 SPSS 19.0 軟體進行樣本敘述續統計分析、因素分析、單因子變異數分析和迴歸分析。研究結果發現，學生對於 Facebook 課程社團的接受度較高，學習成效也比使用中原大學 i-learning 系統還要高，最後提出研究結果和未來研究建議。</p>
2012	陳郁樺	訊息即時性對專案學習的影響：	大學生	<p>本研究的實驗對象取不同學校的兩個班，課程為「服務品質管理」由同</p>

		以 Moodle 及 Facebook 為例		一位老師授課，兩個班級皆進行分組，且皆利用 Moodle 數位學習平台及 Facebook 社群網站進行準實驗教學。研究結果發現整體而言學生使用 Facebook 平台滿意度較高、訊息即時性較高、量的參與度較高、扣除極值學習效率稍高。而 Moodle 完成率較高，學習成效則未有顯著差異。
2012	楊文嘉	大學生對於英語實習課搭配使用 Facebook 的看法	大學生	本研究主要是將社群網站(Facebook)帶入英語實習課，學生經由使用 Facebook 幫助他們學習英語。研究期間學生必須隨時上網，經由 Facebook 得知一些新訊息、按時上傳作業、回應與討論問題等等的相關互動與溝通。問卷、上網回應訪談的問題以及隨機抽取 10 位同學面對面訪談是收集研究資料主要的工具。研究結果顯示，大學生對於使用 Facebook 學習英文大多抱持正面與肯定的態度。本研究的結果可提供英文教師們或相關英語學習機構一個有整合社群網站至英文學習上的參考。

2012	陳佳莘	不同學習方格運用 Facebook 進行協同學習以探討學習動機與成效之研究	大學生.	<p>本研究欲透過 Facebook 的高使用率與互動性，藉以提升學習者的學習動機。</p> <p>為達到「因材施教」的宗旨，不管是傳統式教學或數位學習皆應重視學習者的個人特質，依照學習者的興趣、喜好及方法給予相對應的教學方式來提升其學習成效。故本研究將考量學習者的學習風格，利用 Facebook 作為數位學習平台進行協同學習，透過實驗法來探討其對學習動機與成效的影響。本研究結果如下：</p> <p>一.學習風格為「同化型」的學習者在學習動機的「外在目標導向」構面上，得分平均數明顯高於「分散型」的學習者。</p> <p>二.不同學習風格的學習者利用 Facebook 社團進行協同學習，對協同學習（參與程度）與學習成效皆沒有顯著差異。</p> <p>三.學習者的協同學習與學習成效有顯著相關，協同學習（參與程度）愈高，學習成效也會愈好。</p> <p>四.學習動機中的「期望成功」構面和學習成效具有因果關係，即期望成</p>
------	-----	---------------------------------------	------	---

				功愈高，學習成效愈好。
2012	章佩玉	運用社會學習理論於 Facebook 學習社群進行知識分享之研究	大學生	本研究目的在於探討 Facebook 所提供的功能進行建構社會學習理論學習社群的可行性、運用社會學習理論學生在 Facebook 學習社群的學習和互動歷程、以及瞭解學生在 Facebook 學習社群知識分享的歷程、學習動機和學習滿意度。本研究主要發現學生在 Facebook 學習社群的學習滿意度為正向的支持，性別對學習滿意度的講座授課和學習輔導有顯著差異存在，其中女生在學習滿意度中對於講座授課和學習輔導的滿意度顯著高於男生。
2012	陳鼎勻	氧化還原化學在臉書平台上之學習成效研究	大學生	將化學課程中較為生活化之氧化還原單元教材製作成臉書平台學習系統，研究對象是靜宜大學「生活化學」通識課程學生，透過電腦亂數分為兩組：控制組使用一般網路學習系統，實驗組使用臉書平台學習系統。經過數據蒐集分析發現，實驗組學生在臉書平台學習系統的學習成效優於控制組的一般網路學習學生。再透過細部分析得知，場地依賴的女性學生，理學院高年級的學生在臉書平台

				學習系統上表現明顯優於一般網路學習系統。
2012	廖怡茹	大學生學習風格與英語字彙學習策略在 Facebook 上之應用研究	大學生	<p>本研究旨在探討大學生的學習風格與課後學習環境對英語字彙學習的學習成效、課程滿意度、成效滿意度與學習參與度之影響，並輔以英語字彙記憶術策略課程學習，研究對象為科技大學學生，採前後測準實驗研究設計，分成實驗組為網路學習環境，以 Facebook 為學習工具，共 68 人；控制組為傳統學習環境，以紙本學習單為學習工具，共 58 人，實驗為期一個月。結果發現：</p> <p>一、學習者的學習風格與課後學習環境對學習成果(學習成效、課程滿意度、成效滿意度與學習參與度)無顯著交互作用。</p> <p>二、發散型的學習者在課程滿意度與成效滿意度顯著較調適型的學習者高。</p> <p>三、使用 Facebook 學習的學習者其學習成效與參與度顯著高於傳統學習環境的學習者。</p> <p>四、學習參與度與學習成效、課程滿</p>

				<p>意度、成效滿意度達顯著正相關。</p> <p>五、學習成效與課程滿意度、成效滿意度滿意沒有顯著相關。</p> <p>六、課程滿意度與成效滿意度達顯著正相關。</p> <p>七、Facebook 互動參與度與學習成效、課程滿意度、成效滿意度達顯著正相關。</p>
2012	吳昭瑩	Facebook 網路發表作品對五年級學童之英語字彙及閱讀理解成效研究	國小生	<p>本研究旨在探討透過 Facebook 發表作品對國小五年級學童英語字彙和閱讀理解能力之影響。研究結果得知透過 Facebook 發表作品教學在兩組的後測表現未達顯著差異，唯實驗組在閱讀能力上相較於控制組而言達顯著差異。因此，透過 Facebook 發表作品可以有效提升臺灣國小五年級學童之英語閱讀理解能力並且對於提高研究對象學習興趣及活化英語學習經驗也有很大的幫助。</p>
2011	陳思婷	運用電影和臉書輔助的語言學習環境：以淡江大學英聽課為例	大學生	<p>本研究旨在探討，以英語為外語的學習環境中，學生對於使用臉書來輔助電影學習活動的看法。研究結果指出，較多學生認為透過電影學習活動提升了他們的聽力、思考力、和文化認識；全數學生完成他們認為最為挑</p>

				戰的口頭報告，並且樂意寫下給同儕的建議；許多學生認為臉書能提供一個真實的外語溝通環境，尤其是討論他們喜愛的電影話題。本研究呈現了以電影作為豐富語言學習源頭的多元優勢，並建議具真實溝通性的臉書為可行的英語學習使用途徑。
2011	林濂芬	合作與遊戲理論 在化學課程臉書 平台上的應用與 研究	大學生	<p>本研究探討透過 Facebook 進行合作式遊戲學習對於大學生之學習成效，研究對象是靜宜大學「生活化學」通識課程的學生，分為兩組：控制組使用一般網路學習系統，實驗組使用 Facebook 合作式遊戲學習系統。</p> <p>本研究結果如下：</p> <p>(一)學習成效部分，學生在 Facebook 合作式遊戲學習系統中的學習成效優於一般網路學習系統的學習成效。</p> <p>(二)在不同學習型態中，場地依賴的學生在 Facebook 合作式遊戲學習中的表現明顯優於一般網路學習中的表現。</p> <p>(三)在 Facebook 合作式遊戲學習實驗組的結果顯示，女性學生在學習成效表現上明顯優於男性學生。</p>
2011	姚書璇	運用社群網站輔	大學生	本研究以 Sharan 等人發展的團體探

		助合作學習之成效與動機研究—以傳播史課程為例		<p>究 (Group Investigation) 合作學習方法作為教學設計之依據，期望透過學生使用頻繁的 Facebook 社群網站平台輔助網路合作學習，以促進同儕之間 (組內與組間) 相互討論，達到合作學習的效果。研究對象為大學二年級學生，透過準實驗設計，分為實驗組與對照組。研究結果發現：1. 學習成效方面，實驗組與對照組在單元測驗與小組報告成績上，其表現並無顯著差異。2. 學習動機方面，實驗組在學習動機總量表，以及分量表之「內在目標導向」、「工作價值」、「自我效能」、「測試焦慮」等層面，其動機顯著優於對照組。3. 合作歷程方面，實驗組在小組合作歷程問卷，其評分顯著優於一般分組學習。因此，本研究結果顯示，採用社群網站輔助合作學習模式更能有效提升傳播史課程的學習動機。</p>
2011	姚瑋雯	以活動理論探究在臉書的英語學習社群成員之中介行為與參與感受	大學生.	<p>此研究指出社群網站上的學習社群具有高度潛力幫助語言學習者，教師可在其教學上應用線上學習社群刺激學生參與學習活動。基於此概念，雖然本研究針對教室外的線上社群</p>

				<p>作為研究場域，但其結果仍能提供三個在教學實務上的建議。首先，當教師應用線上學習社群於教學時，教師需將學生的個人背景因素考量其中。第二，教師需費心思設計能增加社群成員互動及引起學生興趣的線上活動，以期達到線上社群學習的效果。第三，教師應擔起社群主持人的責任，確保線上學習社群的秩序以讓此線上社群成員能夠持續地參與社群活動。</p>
2010	王勁文	以 Facebook 進行兒童英文課後輔導之研究	國小生	<p>本研究目的主要有三：了解使用 Facebook 應用於教育的情況，透過實證了解學習者使用 Facebook 的學習動機，探討實施 Facebook 輔導教學的學習成效。研究方法採取準實驗研究法設計。研究對象為某連鎖補習班六十位學生，細分為兩組，各為三十人。研究時間為期六週。研究工具包括英文成效測驗卷、學生學習動機問卷、英文輔導學習之教案與教材。資料處理與分析採量化的方式，本研究分別在教學後，兩組學生進行英文學習動機量表的問卷調查與英文成效測驗。並於課程實施後將學習動機</p>

				量表、成效測驗之總分，以 SPSS 軟體進行處理，研究結果顯示出透過 Facebook 學習後，學習情況分析結果，外在學習動機的影響高於內在學習動機，而在學習成效上 Facebook 輔導組也顯著優於傳統教室輔導組。
--	--	--	--	--

資料來源：研究者自行整理

此外，研究者亦將國外學者對 Facebook 在教育之運用之文獻做整理。

表 2-1-4

國外期刊 Facebook 在教育的運用

年代	研究者	研究主題	研究對象	研究發現
2012	Reynol Junco	The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement	大學生	<p>教育者以及其他人士皆對「媒體對大學生影響力」的議題感到興趣，尤其關注在現在最流行的社群網站 Facebook。</p> <p>兩個先前的研究檢視了 Facebook 使用和學習意願的關聯，且得到一個正相關，然而這些研究皆被侷限在 Facebook 使用量和學習意願的評估方法。</p> <p>這篇研究利用大樣本 (N=2368) 的大學生來評估 Facebook 使用頻率、FB 活動參與以及學習動機來填補之前文</p>

				<p>獻上的不足。</p> <p>學習動機用三種途徑來評估：根據 National Survey of Student Engagement 的 19 個向度、花在課程上的時間以及花在課外活動的時間。結果指出 FB 使用和學習動機成負相關、和課外活動花費時間成正相關。</p> <p>此外，一些 FB 活動為正相關的依變數，其他有些則是負相關的依變數。</p>
2012	<p>Christoph Pimmer, Sebastian Linxen and Urs Gröhbiel</p>	<p>Facebook as a learning tool? A case study on the appropriation of social network sites from mobile phones in developing countries</p>	<p>大學生、研究生、教職人員</p>	<p>本實驗設計主要在檢視開發中以及新興國家的學生和老師如何利用社交網際網絡 (social network sites)。資料收集主要針對醫學生以及其教師群，同時分析 Facebook 網站上頭和醫學、臨床醫療有關的議題。調查結果顯示使用者（學生和專業人士）利用手機把 SNS 做為一種資訊獲取的途徑。</p> <p>首先，本分析呈現了在 Facebook 上頭包含資訊學習的教育內容。典型出現在正式學</p>

				<p>術討論論壇的測驗、個案報告以及相關學習也出現在 FB 上頭。</p> <p>第二，從社會文化學習的觀點出發，此種跨越文化藩籬的專業社群允許職業層次以及專業個體佈達事項或彼此協商。</p>
2012	Castro, Juan Carlos	<p>Learning and Teaching Art: Through Social Media</p> 	<p>高中生 美術教師</p>	<p>大眾媒體逐漸和年輕人以及成人每天的生活形影不離，成為一個他們敘述、了解、學習這個世界的方法之重要部分。在這篇文章中，該研究陳述了利用以設計為基礎的研究所發現的結果，關於利用公眾媒體所造成學習狀態以及藝術教學的改變。利用大眾媒體來教學、學習已經被視為一種參與者文化的型式，利用其複雜性將之拓展來幫助了解學習以及教學的相互動態影響，「利用大眾媒體來學習藝術可以被描述成一種在想法與內容上不同的方法」，同時還有，注意力改變和不同群體的分佈皆有所差異。</p>

				因此，研究提出一個美術教師做為一個個體的意像化，不是固定不變而是要隨大眾媒體而有所變化。
2008	Buffington, Melanie L	What is Web 2.0 and How Can It Further Art Education?		在過去幾年來，許多和網際網路相關新科技不斷誕生，Web 2.0 這個詞彙反映了網路與傳統模式相較下產生巨大改變 (O'Reilly 2005)，從過去的網路觀點來區分這些科技的是社會互動關係的納入：使用者能夠去創造或散播內容，並且評分和標註內容，同時這些事物對所有人都是一樣容易獲取的 (Freedma 2006)，部分關於 Web 2.0 的特定科技名稱包含 flickr、MySpace、Facebook、Blogger、Wikipedia、podcasts、steven.museum 和 YouTube。
2007	Joseph P. Mazer , Richard E. Murphy & Cheri J. Simonds	I'll See You On "Facebook": The Effects Of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate	大學生	本實驗設計主要在檢視教師利用 Facebook 更新自我動態對於大學生學習動機、學習能力以及課堂氛圍的影響，藉由 Facebook 網站來檢視老師最新動態的受試者，被預期會具有

				較高的學習動機、學習能力以及正向的學習氛圍。 在開放式項目填答中，受試者強調老師使用 Facebook 可能會對老師的公信力產生負面影響。而受試者也對老師在 Facebook 使用以及其他網誌服務提出建議。
--	--	--	--	--

資料來源:研究者自行整理

Facebook 提供一個豐富的社交場域。對於學生而言，是接受度高又具有強大黏著性的社交社群。透過即時互動的效果，師生、同儕能在此進行知識串流，學生也能在課外之餘以較自由與彈性的方式學習，老師亦能透過學生在平台的發言了解學生的想法與思維。因此，在諸多研究結果指出，學生使用 Facebook 學習的學習成效與參與度明顯高於傳統學習環境，而學生在學習的參與度及滿意度上亦多持正面與肯定的看法。如此，因應時代的潮流，將流行於學生間的 Facebook 適時地融入教學，讓學生在師生與同儕的多元對話下共創一個良好的線上學習環境，是身為教育工作者可以嘗試努力的方向。

綜觀而言，國內外目前應用 Facebook 於教學中，對象以大學生居多，其次則為國小生。在國高中階段的研究例子是值得再去著墨。而使用方式通常是將 Facebook 作為輔助工具，以學生為中心藉由合作、分享來達到學習效果，較少提及教師究竟運用 Facebook 那些功能、策略去經營社群。因此筆者嘗試在國中視覺藝術課堂當中，結合 Facebook 即時性，分析 Facebook 的功能性、參考有效的策略來經營社群，在激盪、合作、觀摩、展示，呈現出學生集思廣益的結果以及多樣貌的創作。

第二節 學習社群與網路學習社群

壹、學習社群

在欲了解網路學習社群前，先探詢學習社群之意義為何，進而了解網路學習社群之內涵。Kochtanek 與 Hein（2000）認為學習社群是一群人（包含學習者和教學者）藉由分享學習經驗所組成的社群，且其學習過程散佈在社群成員之間，彼此給予及獲取其所需的知識、資訊，提供學習者一個個別化教學

（individualised instruction）的環境。Gabelnick 等人（1999）定義學習社群是指一個多樣化的課程結構，連結幾個現存的課程或教材，對於課程給於再建構的步驟，學習者和同儕有更好的互動，教師被當作學習夥伴的參與者。而Weber（2000）將學習社群引申成一群有共同目標的大隊，聚集在整合學科的主題探索活動。也就是說學習社群乃是由學生、教師、同儕和各學科課程建構整合而成，透過更多的連結和合作，學生在時間、學分和學習經驗之間呈現有意義的再結構步驟，培育學生有清晰的智能。（楊深耕，2001）。由以上學者可知，學習社群必須是有群體來學習而非個人，透過群體彼此互動進而產生知識建構之效。而隨著世代、科技的演進，原本實體的學習社群有了多面向的呈現方式，自網際網路出現，網路學習社群即以一種嶄新的學習風貌持續地成長茁壯。

貳、網路學習社群

一、定義

張基成（2003）認為網路學習社群為一群學習者一起聚集於網路上，形成共同的學習文化，共同努力及相互了解，所建立的網路虛擬空間。王千倬則(2003)對網路學習社群下的定義為：「一群人透過網路溝通，分享觀念、知識、經驗、資訊和策略，建立共同的目的，創造集體的探究行動，擴展集體的知識與能力」。李煙長(2000)認為網路學習社群是指網路上，由許多人利用電腦螢幕來交談、聊天、計劃討論、知識交流、知識分享等等，就像人們每天在真實世界中所做的事

情一樣，差別只是在一個虛擬的環境中進行。

邱貴發（1998）認為在網路學習社群中，每個人都可能是知識的給予者或接受者，藉由不同專業背景的個人在知識的互動與交流中，逐漸將知識建構出來。易言之，是利用教育科技與網路傳播科技觀念發展而形成的一種虛擬學習環境，藉由網路的傳輸和討論功能，人人都可以成為知識的給予者或接受者，在知識的互動及交流中，建立起一個學習社群。（吳坤璋，2000）。

二、網路學習社群的特性

林茂欽與林大豐（2005）提出網路學習社群具有以下特性：

（一）不受時空的限制：

因為網路的便利性，使用者將不受時間、空間的限制，

可依其需求透過電腦網路設備與他人進行各種活動，在使用上更有彈性。

（二）平等且隱私性的對話環境：

網路學習社群使用者不受限性別、年齡、種族、學歷等，營造出一個人人平等的環境。

（三）分散式的遠距學習環境：

使用者可透過電腦網路提供的學習環境，不受時空的限制，彼此交流其所長。

（四）取用不盡的資源：網路環境上提供多樣且豐富的資源，隨著資訊科技的普及，以及人們的分享，使資源更加繁盛、用之不盡。

以及人們的分享，使資源更加繁盛、用之不盡。

（五）多元互動、資訊互通：

網路學習社群包含以上特性，其皆促進成員多元互動、資訊互通，並擴展出更豐富多元的資源環境。

張基成與唐宣蔚（2000）從學習角度出發，認為網路學習社群的特性包含如下：

（一）每個學習者都是主動學習的個體：學習者可以主動建構知識，且知識的來源不再侷限於老師一人，而是多元的。

來源不再侷限於老師一人，而是多元的。

- (二) 成員需有分享與付出的觀念：社群成員不能只是享有而不付出。
- (三) 強調分散式專業知能：因為每個成員不可能是全能的專家，而是各種專業知識是分散在各個不同人的身上。當成員遇到任何困難時，社群中的成員們將會把各自所具備的知能分享出來，提供協助，如此，亦將提升社群成員們的知能。

而葉靜惠(2003)說明網路學習社群的特質如下：

(一) 知識創造與交流：

透過網路科技，個人可與他人共享經驗，因此網路學習社群也是一種知識分享的概念，每個人都可能是知識的接受者和給予者，藉由不同專業背景的個體在互動及交流的過程中，逐漸將知識建構出來，所以網路學習社群其實藉由網路工具，建立起一個由網路學習者所組織而成的知識創造與分享的環境。

(二) 高互動性：

人際互動為網路學習環境最主要的構成元素，由學習社群的角度來看，學習社群的組成份子並不僅是人，也包括了資訊與彼此間的訊息流通互動。在互動中社群專家與生手共同建構學習內容，提供學習上問題的解決方法，在學習的教材與資源內容之廣度與深度亦可因使用者之互動而與日俱進。

(三) 高速傳播性：

網路通訊、電腦科技或各種資媒體，可以將教材傳遞給學習者，並與學習者進行即時與雙向互動，充分發揮高速網路高頻寬的特性，此外，經由數位化的系統協助，在點對點或多點間互動，傳遞訊息，進而達到觀念、知識、經驗、資訊和策略分享，使資訊傳遞更加快速。

(四) 適性服務的需求：

網路學習社群環境之所以可以彌補傳統課堂教學的不足，是因為經由社群有組織的整理資料，提供學習者引導方向，如此對不同的學習者，提供個別化

的學習路徑、學習進度、學習方法，因應學習者個別的需要，使個人找到最適當的教材。

三、網路學習社群的設計與經營策略

Chen（2003）根據研究發現從三個面向提出設立有效益的網路學習社群建議，分別是科技、社會、教學法。以下為其重點歸納（引自高碧玉，2005）：

(一)科技：科技是設立網路學習社群的基本需求，為了達到學習的效果有必要開發適當的工具。有關科技發展的建議：1.確保社群能夠很方便使用需求的科技，愈方便使用網路的人參與程度愈高；2.提供學習者足夠的科技訓練和支援，面對面訓練課程或是同儕指導都是建立社群關係的好途徑；3.使用充裕的媒體資源便利社群合作。

(二)社會：科技存在並不代表資訊和意義的交流就會產生，是社群歸屬感凝聚人心建立了社群。縮短社群距離、鞏固社群的方法：1.設計者確認行為規範法則和使用者協商，例如遵行「誠實」原則，提供社群安全的網路討論空間。2.兼顧社群共同理念和個體多樣性，既鞏固社群又不喪失多元觀點。例如設計社群活動強調大家的同質性，又鼓勵提出不同的看法。3.提供不同層級的協調和支持，簡單的學習任務對協調和支持需求較少，反之，複雜的學習任務就得提供高度的協調和支持。

(三)教學法：設計網路社群活動時，從教學策略角度思考的建議：1.熟悉學習者的特質，依照學習者的理解程度因材施教。如果對學習者能力沒有足夠的資訊，展示預期的成果讓他們有所依循並回應。2.設計者需對社群的特性有一定程度的了解，規劃適合他們的學習活動並鼓勵參與。3.學習內容和目標勿僵化，視社群互動情況彈性修正。

王千倬(2003)提出可以促進網路學習社群的運作方式：

(一)教師以身作則，提供學生建設性回饋，並且適當地與小組面談結合，來充分

掌握小組的學習狀況，提供學生適切的指導協助澄清學生的概念並促進小組共識的達成。

- (二) 透過網路肯定學習者的發言，鼓勵學習者參與網路討論，並且以實際的行動協助解決學生的技術問題，減少學生的學習挫敗感，提升學生的學習動機。

除了在網路學習社群上的建置設計外，許多研究者對於網路學習社群的帶領與經營提供了許多策略。學者楊睿杰（2005）如何經營網路社群中提到網路學習社群的經營策略要點有：

- (一) 吸引及維繫社群成員
- (二) 界定社群活動
- (三) 設計實體與虛擬知識社群的串連機制
- (四) 制定社群特殊遊戲規則及培養社群文化
- (五) 引導成員有目標即有系統地互動學習或分享
- (六) 提供個人化及適性的服務
- (七) 尋求組織內資源及高層支持

Hacker（2013）於 *Using Facebook and Tumblr to Engage Students* 文章提到利用社交工具來激發學生學習。其策略有：

- (一) 找到合適的主題（**Find the right topic**）
- (二) 在開始就提供良好的例子（**Start early and provide solid examples**）
- (三) 鼓勵參與（**Encourage participation**）
- (四) 提供發文獎勵（**Offer incentives to post**）
- (五) 讓學生變成尋寶獵人（**Turn students into treasure hunters**）
- (六) 簡單化（**Make it easy**）

此外，呂益彰（2000）提出了網路學習社群應增設議題主持人與助教，以維持討論之成效。鄭雅中（2007）一個良好的網路學習社群不僅只是由教學者與學

習者共同組成，為了使社群的運作更為順利，必須設置線上助教，透過合適的線上帶領策略來維持學習者的意願，並藉由策略分析學習者，以得知學習者的狀況，透過鼓勵學習者分享與互動，達成社群氣氛熱絡、學習者參與程度提高等目的。因此，本研究於下篇幅介紹線上帶領策略。

四、線上帶領策略

在諸多帶領策略中，最常被引用為 Salmon 的線上帶領五階段模式。如學者鄭雅中（2007）資料經分析後，結果顯示線上帶領策略對於學習者的參與程度及發表文章內容的提升是有幫助的。陳珮庭（2009）於研究結果指出 Salmon 的線上帶領五階段提供一種鷹架引導模式，幫助線上帶領者瞭解學習者的線上學習過程，實施線上帶領時也能有依循的方向，而實施線上帶領有助於增加線上課程的互動性，讓學習者對線上學習環境更有安全感，並促使學習者能固定參與線上學習活動，對課程的參與程度有正向影響。

Salmon（2000）提出線上帶領的工作是包含五個階段：登入與動機（Access and Motivation）、線上交誼（Online Socialization）、資訊交換（Information Exchange）、知識建構（Knowledge Construction）、發展（Construction）等五個階段。而這五個階段更是循序漸進的帶領活動，每個階段之中，線上帶領者更有其主要的工作需要被執行，說明如下（游玉梅，2004；鄒景平，2004；Holmlund；Salmon 2000；李秉蓉 2008）：

（一）登入與動機

在網路學習時，參與者需要一些訊息與技術支援，並且需要有強烈的動機和鼓勵在於學習。在新的軟體或是系統之中，學習者都需要有一些個人化的技術協助，排解技術問題就如同鼓勵學習者繼續學習。因此線上助教需要很警覺的注意每一位學習者的登入狀況，並且給予技術上的支援，不論是電子郵件或是電話的連絡，必須確保學習者都能登入系統做學習。主動的關懷也可讓學習者可以增進學

習的信心與安全感。

（二）線上交誼

第二階段如同一般課堂學習，藉由自我介紹或是相見歡的開啟序幕，讓師生以及學習者之間產生互信與向心力。此階段的談論應該容許學習者在公開討論區聊天或交誼，因為可以增進學習者的歸屬感，對於科技與系統較不會這麼排斥，並且可以藉此建立起社群。因此此階段的談論雖然較屬於輕鬆與個人化的談論，但是日後如有類似的社交討論則應轉移到聊天室裡，以避免主題發散。

（三）資訊交換

經歷前兩個階段，學習者的人數已經確定，也培養出學習者之間的默契，到此階段，學習才算正式進入主軸。學習者之間開始展開蒐集資料、交換資料，開始交換與課程相關的訊息與資源。在此階段的學習當中，學習者的學習型態與學習策略有所不同。因此，線上助教需要針對不同的情況，提供適當的指導與鼓勵。此階段線上助教藉此協助學習者之間建立良好的信任與分享機制，讓學習者可以樂於分享與討論。

（四）知識建構

到達第四階段的學習，學習者從讀者轉為作者的角色，開始有自己的見解與主張。線上助教協助討論，強化學習者的學習，但針對學習不會涉入太深，只協助知識的建構，學習者在此階段是學習的主體。

（五）發展

網路教學的第五個階段，學習者已經培養出獨立學習的能力，可以有批判思考及給予的能力，開始檢視並反思自我學習的歷程。此階段的學生需要大量的批判思維，學習者與線上帶領人的互動減少。

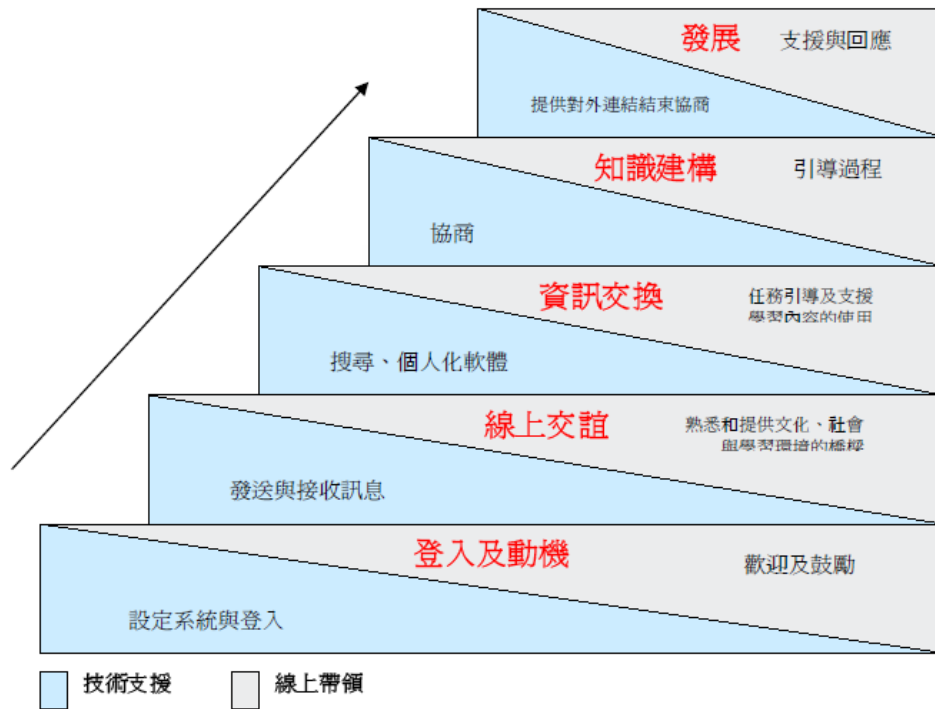


圖 2-2-1 線上帶領模式

資料來源：引自李秉蓉（2007）。線上助教帶領大學探究式網路課程之行動研究。國立嘉義大學教育科技研究所碩士論文，未出版，頁 30，嘉義縣。

由上述學者所提供建置網路學習社群之建議，研究者以線上帶領策略為基礎，並參考國內外學者增補適合於本研究 Facebook 社團所運用之策略。本研究之視覺藝術學習社群之策略如下：

1. 找出合適的課程主題
2. 制定 Facebook 視覺藝術學習社群遊戲規則
3. 帳號登入與鼓勵
4. 社群交誼
5. 引導成員資訊交換
6. 提供良好的發文範例
7. 提供發文獎勵
8. 舉辦投票、搶答活動

9. 充實學習介面資訊及內容
10. 鼓勵學習者獨立思考、提出見解

小結

從上述學者的定義，我們可以梳理出網路學習社群不同於傳統的學習社群，藉由網際網路讓學習可以突破時空限制與地域障礙，而網路便利以及即時的特性能活絡社群成員學習氛圍，讓社群可以發揮最大的學習效益。研究者整理出網路學習社群於教育上有用的特性是：

(一) 學習不受時空限制：由於網路便利、快速，學習者可以同步、非同步的方式進行資料瀏覽與學習。在時間、空間的運用上，顯著給予學習者更大的彈性。

(二) 人群互動中產生群體智慧：

網路學習社群是以人與人之間在網路平台的互動為主要核心，因為學習者的多元性，使得獨自學習進入群體學習。原本較封閉的的學習結構也變成開放式，學習者能在交流過程中彼此分享、傳遞資訊，達成建構知識，互相成長與學習之效，共同營造出一個群體智慧的環境。

(三) 學習鷹架的輔助：

在學習過程中，因為每位學習者特質、專長各不同，所以學習較低落的學習者可在網路學習社群中觀察、模仿學習效率較高的學習者。而學習效率較高者亦可在社群中指點學習較低弱的學習者，進而提升其潛在發展區域。

(四) 即時互動解決困惑：

網路學習社群擁有高速、便利的互動性質，學習者在學習過程中如遇到困難能即時在社群中求助，幫助學習者在第一時間解決問題。

是故，利用網際網路所營造出的學習的情境，讓社群成員在此環境中互動、分享資訊以增進學習知能，情感交流、經驗交換等的學習歷程。並透過參與其中，獲致個人的知識、技能、情意等的成長與擴展，達到知識共享、整合、創新、甚至是終身學習之目的。唯許多學者顧及網路學習社群在經營上仍有其困難，必須營造適當的策略來妥善經營社群。故，本研究將參考上述學者之社群經營策略並以 Salmon 線上帶領輔助學習社群為基礎，擬定適合本學習社群之帶領策略。



表 2-3-1

學習觀點下的知識分享行為類別

1.分享個人 內在知識	語言	主動	將自己的知識經驗告知他人
		互動	參與討論時，積極的提供意見
		被動	盡可能回答別人的問題
	文字		詳細撰寫文件
	肢體動作		親自示範工作方式
2.分享學習 機會	可控	內隱	提供嘗試機會給經驗不足的同事自行可掌控的傳輸
		外顯	提供同事所需的文件手冊
	不可控		對於自己無法協助的事，給予指引尋求其他協助
3.促進學習 動機	減少學習障礙		以對方能懂得的方式有效的學習溝通
	鼓勵學習		鼓勵他人學習

資料來源：黎士群（1999）。組織公平、信任與知識分享行為之關係性研究—以 Unix 系統管理人員為例。銘傳大學管理科學研究所未出版之碩士論文。

而黃家齊 蔡達人(2003)在知識分享量表之題項如表 2-3-2。

表 2-3-2

知識分享題項

知識分享題項
團隊成員經常自願且主動地將彼此的知識、經驗告知他人。
團隊討論問題的時候，彼此通常會盡己所能地提供個人的意見。
團隊的成員有問題詢問對方時，對方都會盡可能地回答其問題。
我們會從多個角度來審視問題。
大部分的成員能清楚的論述它們的論點。

資料來源：黃家齊、蔡達人（2003），團隊多元化與知識分享、知識創造及創新績效。台大管理論叢，13（2）251。

本研究關於知識分享的量化問卷，參考上述所歸納之構面、問題題項來設計。

第四節 學習動機

壹、學習動機的定義

學習動機主要是引起學習者學習活動、維持學習活動，進而促使學習者在學習活動的過程中，朝向課程所設定的教學目標之內在心理歷程（張春興，1996）Petri(1986)亦指出學習動機是引起個體學習活動、維持個體學習活動、並促使個體朝向某一學習目標進行的內在力量，動機愈高，行動強度愈大。

貳、學習動機學派

一、行為學派

行為學派學習動機理論之代表人物為 Hull(1943)，其驅力論（drive theory）認為內外刺激的刺激，產生需要，為了滿足需要產生驅力，驅力產生行為動機，再經由增強作用學習。國內學者提出學習動機是由刺激與連結反應之間的關係而成，而此種方式也可受到練習與增強的作用下，進而影響其學習動機的高低（王厚祭，1997）。而增強原則為：（1）每當學生表現新的且是好的行為時立即給予增強。（2）當好的行為建立至穩定時，減少增強的次數，改採取間歇性的增強或延宕增強。（3）增強物要考慮個別差異。（4）將目標行為分為小部分再漸次的增強，以達成目標行為。（5）訂定行為契約（張春興，2001）。

二、人本主義

人本學派學習動機理論之代表人物為 Maslow(1970)，他強調動機必需要兼顧環境與個人的因素，環境與個人動機二者是互相影響的關係。他所提出的需求層次論認為人類所有的行為均是由需求所引起，只有當較低層次需求獲得滿足後，較高層次需求才會產生。Maslow 之需求層次論如圖依序分為：

- （1）生理的需求：如飢、渴、睡眠等方面的需求。
- （2）安全的需求：指避免傷害與危險，獲得安全。
- （3）隸屬與愛的需求：指希望獲得關愛、親情、友情與對團體有歸屬感的需求。

- (4) 自尊的需求：指希望獲得尊重、自尊、信心及他人仰慕的需求。
- (5) 知的需求：指滿足對知識的好奇、了解及追求等的需求。
- (6) 美的需求：指對美感、秩序、對稱、要求完美等的需求。
- (7) 自我實現的需求：即達到個人的理想、發揮個人潛能以達完美境界的需求。

Maslow(1970)提到各種需求之間，不但有高低之分，還有先後之別，低層的需求獲得滿足，高一層的需求才會產生。前四層的需求為基本需求，後三層的需求為成長需求。

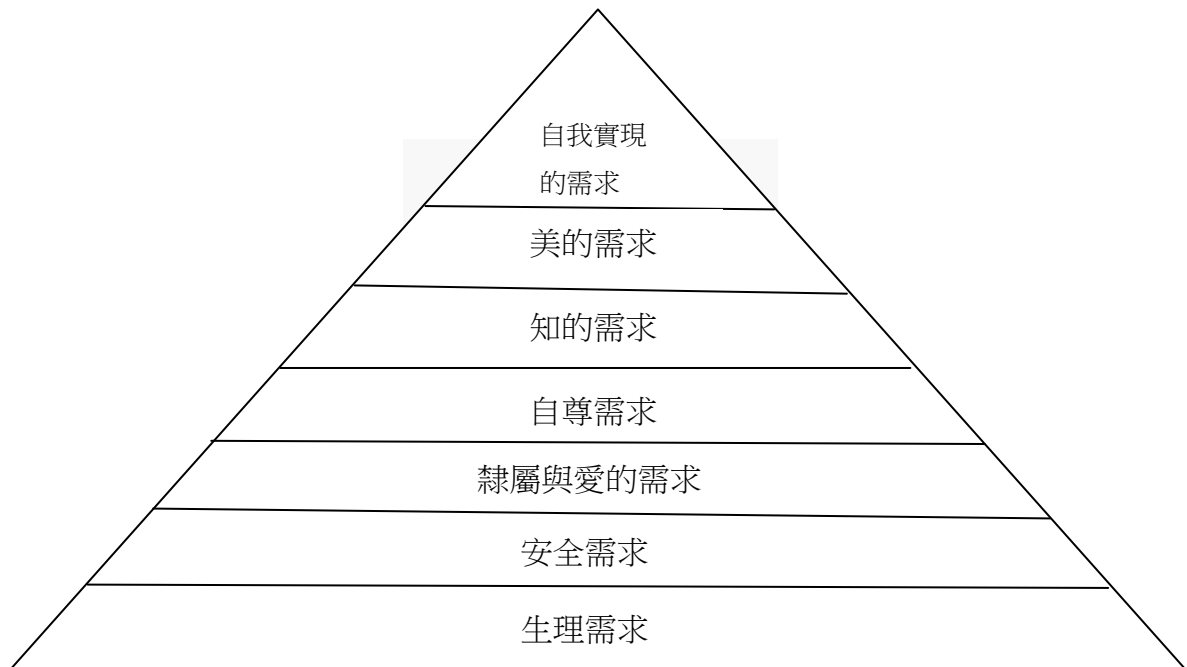


圖 2-4-1 Maslow 需求層次論

資料來源：張春興（1996）。教育心理學：三化取向的理論與實踐（頁 304）。台北市：台灣東華。

三、認知學派

學習動機的認知論者認為學習動機乃是介於環境(刺激)與個人行為(反應)之間的中介歷程(張春興, 1994)。認知學派, 認為人類所想的、所信的、所期望的會影響人類的行為, 亦非像行為學派所認為的純由本能的驅力或刺激的聯結所控制(李永吟、單文經, 1997)。

Weiner 首先將歸因理論應用到教育情境, 他認為歸因是影響個人成就行為的重要因素, 基本假定是每個人都有尋求理解的基本動機, 對於先前行為發生原因的知覺是決定未來行為的重要因素, 個人過去的成敗經驗、個人成就需求等, 會影響個人對行為成敗的歸因本質(伍振鷺, 1998)。

參、學習動機理論

本研究欲了解學生於視覺藝術課之學習動機是否因使用 Facebook 社團而有所改變, 研擬學習動機前後測之工具。而在測量工具中以 Pintrich、Smith 與 McKeachie (1989) 之「激勵的學習策略量表」(MSLQ) 中之動機量表較為人所熟悉。Pintrich (1989) 等人統整了學習動機的研究, 將動機量表建構成包含「價值 (value)」、「期望 (expectancy)」、「情感 (affective)」三個成分的量表, 主要來測試某一課程的動機導向。但此量表主要施測為大學生, 故, 國人吳靜吉、程炳林 (1992) 將量表修訂成適合國民中小學之施測工具。本研究將參考上列學者之量表構面, 因應修訂工具題項。



第三章 研究設計與實施

本章旨在說明本研究之方法與步驟，共分為六節。第一節說明本研究的設計與架構；第二節為研究流程；第三節為研究對象；第四節為研究場域；第五節為研究工具；第六節為資料分析與蒐集方法；第七節為 Facebook 社團融入視覺藝術課程之設計。

第一節 研究設計與架構

壹、研究設計

隨著 E 世代的來臨，學生接觸網路的時間也越來越多，老師也應學習新的資訊能力適時融入教學，但如何不讓老師與學生雙方造成負擔的前提下，能應用網路進行學習，就必須選擇雙方都能接受而且容易操作的介面。因此，研究者選用簡單易懂的 Facebook 做為學習的輔助平台，並選取 Facebook 社團功能來運作視覺藝術學習社群。

本研究旨在探究「Facebook 社團」融入國中視覺藝術課程之設計與實施成效。故研究者透過文獻分析整理出「Facebook 社團」在視覺藝術課程教學的運用模式，依此設計教材並將教材運用至 Facebook 社團脈絡中期使學習者在學習動機、知識分享以及學習成效有所提升。研究方法則採行動研究，期望能以「教師即研究者」的雙重角色，在行動與省思中不斷追求進步，依照課堂實施、學生學習情況反覆地進行檢視與修正，以求學習者在此課程中能達到最佳學習效果。蒐集資料則採取量化質性兼顧的方式，量化資料在課程開始時，施予學習者「學習動機、知識分享、課程期許前測問卷」。於課程結束後，為瞭解學習者於 Facebook 社團的學習需求、改進方向以及滿意程度，施予「學習動機、知識分享、學習成效後測問卷」。另外，也統計學習者在 Facebook 社團中的發言次數、發言內容以

觀察學習者在平台的學習狀況。在質性資料部份，依學習者在 Facebook 社團中的留言進行內容分析，從師生、同儕互動中，了解在對話內容是否逐漸深化。另外抽取學習高分群與學習低分群 8 人進行半結構式訪談，已深入了解學習者需求以及教學不足之處。由此，分析 Facebook 社團融入視覺藝術課程對學生之學習反應並提供資訊融入教學當中一個可行的課程方案，拓延其在視覺藝術教育的意義與價值。

貳、研究架構

本研究架構如圖 3-1，將 Facebook 社團融入國中視覺藝術課程，觀察學習者之學習行為進行檢視、修正，再進行下一階段之教學。最後，課程實施結束後匯集所有相關資訊以了解學習者之學習反應。

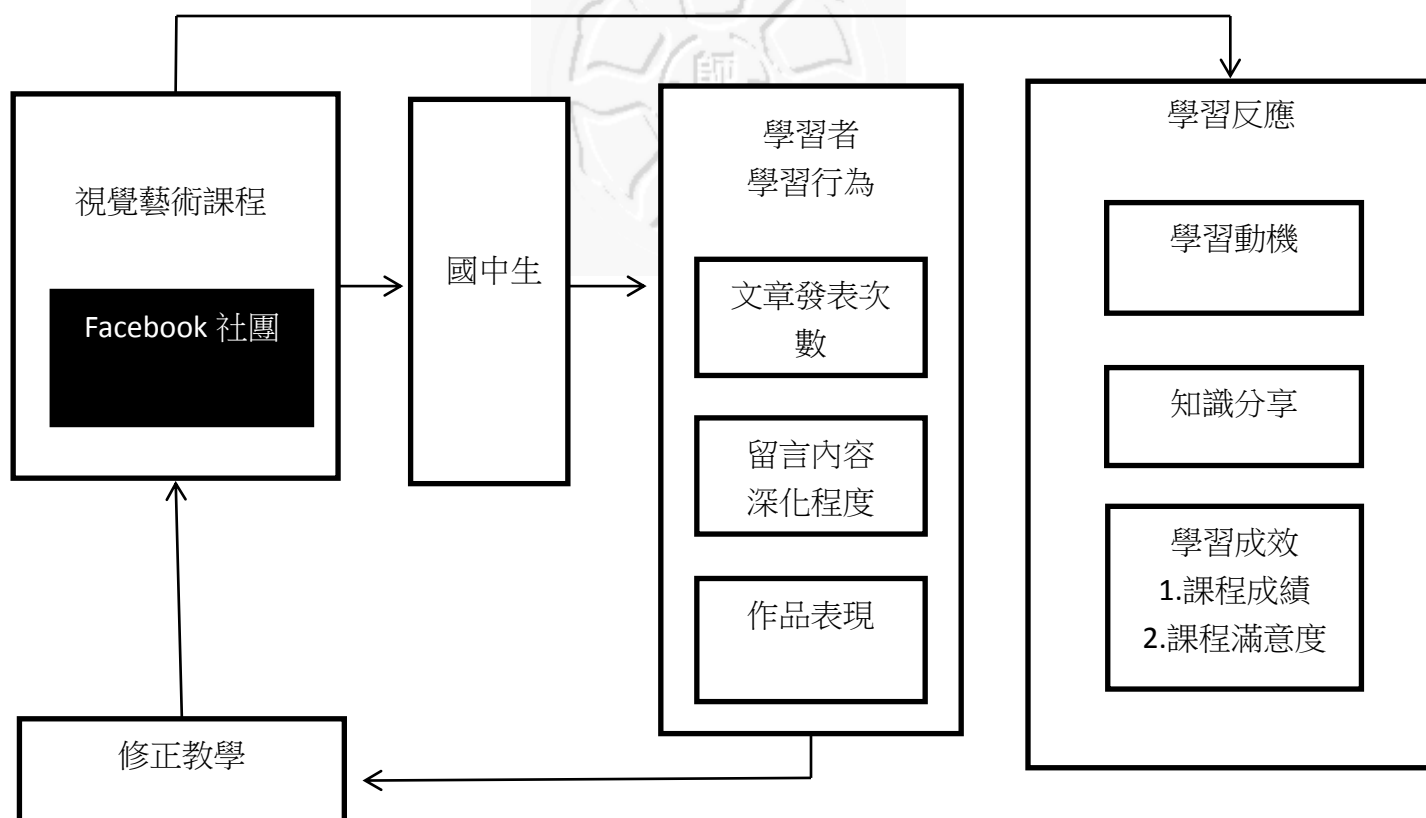


圖 3-1-1 研究架構圖 資料來源：研究者自行整理

第二節 研究方法與流程時間

壹、研究方法

本研究採行動研究法。「行動研究」顧名思義就是將「行動」和「研究」結合起來。（黃政傑，1985）。周新富（2003）則認為行動研究就是實務工作者在實際工作情境中，根據自己實務工作上所遭遇的實際問題進行研究，研擬問題解決的途徑及策略方法，並透過實際行動付諸實施執行，進而加以評鑑、反省、回饋、修正以解決實際問題。行動研究是有別於傳統的基礎研究與應用研究的一種研究方法，它不再追求根本的知識，也不在尋求大量事例的通則，其焦點在於即時的應用，而不在理論的發展或普遍的使用（王文科，2002）。而行動研究用在教育上也是如此，教師自教育現場中發現問題，擬定改變的策略實施於場域中，並從行動中反思，做為下一次行動的根據，這樣的階段並非固定不變，它允許「知一行一思」作用在每個階段中，並提供較大的彈性與往復修正的空間（張世忠：謝幸芬，2008）。

在本研究中所採行的運作模式即教師身兼研究者的角色，在研究過程中，經由理論的引導、教授的指點、學習參與者的協助與啟發，進行課程的計畫準備、行動實踐、詳細觀察與反省思考，成為一有系統的研究。

依據行動研究先驅Lewin 所言行動研究的過程依序為：「計畫」、「行動」、「觀察」、「反省」、「再計畫」等步驟組成行動研究的動態循環歷程。每一個循環都包含計畫、行動、觀察和反省等步驟所組成，每一個循環會導致另一個循環的進行，建構成一個連續不斷的歷程（蔡清田，1990）。其循環如下圖：

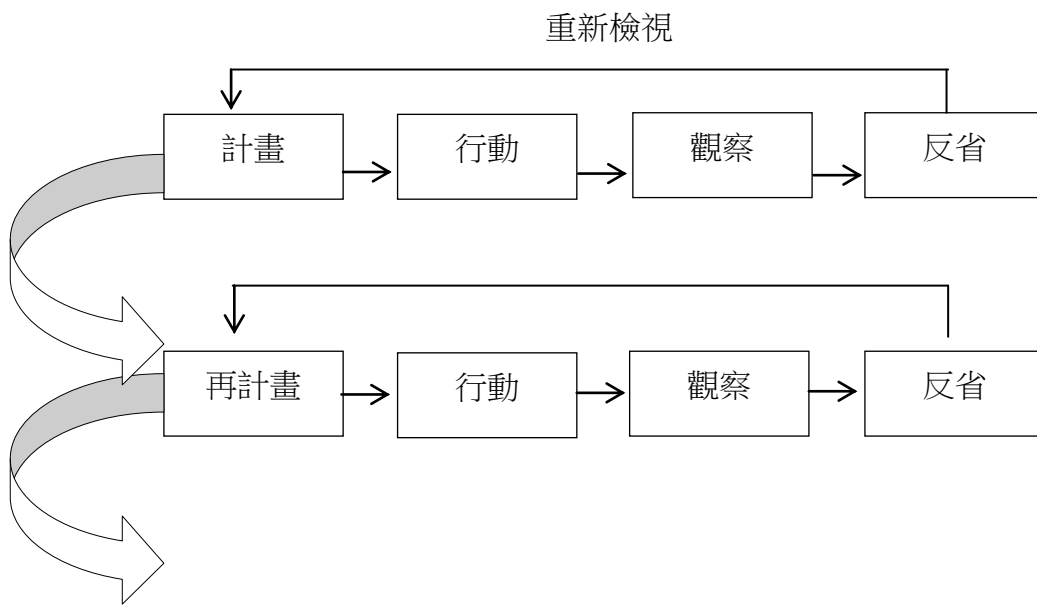


圖 3-2-1 Lewin行動研究螺旋循環模式修正圖 資料來源：吳明隆（2001）

而其主要過程內涵為：

1. 計畫 (planning)

行動研究的第一個要點對是進行計畫。以初步想法為基礎，研究者首先必預釐清問題內涵，考慮問題是否具有價值、能否自己掌握。其次，依據前述分析，訂定適理的研究時程，並擬定適理的行動策略，決定解決問題的途徑與方法。

2. 行動 (execution)

有了計畫之後，接著對是以具體行動執行所擬定的計畫。在落實策略的過程中，可能會發現之前所擬定的計畫需要修正，研究者可以依據實際需求進行修改調整，並將過程作適理的紀錄，直到認為合適為止。

3. 觀察 (fact finding)

研究者在行動研究進行的同時也要同時蒐集資料，一方面確認執行成效，作為下一步驟的改進依據；另一方面也可以提供他人參考，提高研究本身的價值。在觀察之前，應考量行動策略的性質，決定適理的觀察工具，以便蒐集所需資訊。

4. 省思 (reflecting)

在整個行動過程完成之後，研究者有必要對整個歷程加以省思，考量計畫訂定、行動歷程、觀察實施等過程的效果，並提出看法加以評估，以供後續改進與研究之參考。

國內學者蔡清田（2000）歸納行動研究的特點如下：

一、行動研究以實務問題為導向：

行動研究並不迎合流行，而是根據實際發生的問題做研究，其最大的特性就是針對實際工作情形，找出可能問題解決的方法，藉由研究的過程去驗證結果，以期能真正解決問題，著重實用價值。

二、重視實務工作者的研究參與

研究者就是工作者本身，對於教師而言，最了解課程與教學的內容，亦是課程與教學的實際運作人員，因此對於問題、困難及解決的成效應該是最清楚的。

三、從事行動研究的人員就是應用研究解果的人員

研究者從事研究便是為了解決問題，也應該是應用結果的人員。而不像一般研究，研究者並非實務工作者，往往讓理論與實務發生脫節的情形。

四、行動研究的情境就是實務工作的情境

行動研究發生在實務工作者自身所在的實際工作環境，換言之，行動研究是以實際情境為依據的。

五、行動研究的過程重視協同合作

行動研究往往包含研究者本身、參與研究的工作人員和專家學者，為了讓研究順利進行，必須靠這些成員彼此間的協同合作。

六、強調問題解決的立即性

行動研究強調立即性，針對所面臨的問題，提出策略，遇到問題可立即修正再執行。

七、行動研究的問題和對象有情境特定性

行動研究的樣本有情境特定性，無法推論到其他情境或教學。

八、行動研究的計畫是屬於發展性的反省彈性計畫

行動研究是很彈性、若發現問題並無法解決，可以馬上修正，經過不斷的檢討、創新、修正等活動。

九、行動研究所獲得的理論只適用特定實務工作情境的解放

行動研究的結果僅針對特定的情形或環境，因此，不宜對其他理論做推論。

十、行動研究的結果除了實務工作獲得改進之外，同時也使實境工作人員自身獲得研究問題解決的經驗，可以促進專業成長。

鼓勵實務工作者參與研究，不但對自身在教學實務方面的問題能獲得解決，也能提升自我反省批判能力。

本研究期使透過Facebook視覺藝術學習社群的實踐，瞭解團體學習者在此社群中的互動情形與學習反應。同時，重視研究者自身實務問題的解決，強調教學者與學習者能在資訊分享過程中共同建構知識，促成自我省思、藝術知能、自我發展之能力增長。研究的過程則參酌上述行動研究之步驟，實施三階段循環，在每一循環當中不斷檢視並修正教學。首先，藉由文獻了解Facebook對教育之功能性，設計出適合融入視覺藝術課程與相關議題之教材。在課程前先施予量化前測問卷了解學生對學習動機、知識分享以及課程期許。研究過程中，蒐集學習者在Facebook社團之對話、作品進行質性資料分析，並將學習者發表之留言予以分類，以利觀察學習者學習情況與需求作為對課程調整之依據。待課程結束後，再透過量化後測之學習動機、知識分享、學習成效問卷了解學生整體學習反應為何。最後，為深入了解學生學習情形，依高分組、低分組抽取學生進行訪談，以修正後續教學。行動研究法的運用可以輔助研究者了解並改進教學不足之處，在每一階段對教學進行省思、修改，進而提升學習者之學習效能。

貳、研究流程與時間

本研究課程實施以行動研究方式來進行，分為準備階段以及三個行動研究循環階段，最後根據文獻以及資料的蒐集撰寫研究結果與建議。

本研究流程如圖 3-2-1 茲將研究步驟說明如下：

一、研究流程

（一）準備階段：

1. 分析現況擬出研究目的與問題：

每周僅一堂 45 分鐘的視覺藝術課，視覺藝術教學受到時間限制。在有限時間內學生在課堂上發表意見、觀摩、展示作品的機會較少，教師的藝術知能也無法於短時間內傳達分享。研究者便嘗試探索如何超越時空限制，增加學生學習藝術的機會。經研究者觀查，Facebook 是學生在課餘時間最常使用的網路平台，因此擬採用 Facebook 平台融入視覺藝術課程並依此擬出研究目的與問題。

2. 蒐集文獻

蒐集有關網路學習環境、網路學習社群、Facebook 與教育、學習動機、知識分享、學習成效等相關資料，並探討相關國內外學者論文、期刊做為參考設計課程以及研究工具之依據。

3. 規劃 Facebook 社團融入視覺藝術之課程設計、研究工具：

除了分析文獻外了解平台對教育的功能外，亦徵詢多位專家意見，思考如何設計課程。本研究設計兩個教學單元分別是「攝影有藝思」和「你最重要的東西是什麼」。研擬研究工具包含：前測問卷「學習動機、知識分享、課程期許」、後側問卷「學習動機、知識分享、學習成效」以及學習者訪談表。

（二）行動研究循環階段：

此階段為課程實施部分，當中研究者參照 Lewin 行動研究所提之計畫、行動、觀察、反省等步驟實施並將其融入三階段進行。透過三階段的循環回饋，檢視平台上學生與老師和同儕間的對話交流，從中反覆檢視，並進一步修正教學，

務求使學生達到最佳的學習成效。

第一階段實施試探性教學，了解 Facebook 平台提供的服務，再由其中選擇適宜增進學生學習效果的功能。第二階段時，教師在視覺藝術課程中施予前測問卷，調查學生的學習動機、知識分享以及課程期許，同時向學生說明該學期之學習重點及教師期望學生應達成的目標。進行課程單元內容時以電腦單槍投影方式為並搭配 Facebook 社團進行學習。課程實施後，教師指派學習任務，讓學生製作作品外也檢驗自己是否明白該節課程學習要點。

在課程運作期間，研究者在 Facebook 社團中分享知能，引導學生自主學習、進行同儕討論。研究者每週記錄學生在平台之對話，以了解學生學習狀態，分析學生不足的能力。

最後在第三階段，研究者得依前階段所整理觀察之紀錄修正下一次教學，直到三階段結束。

(三) 完成階段：

實施學習動機（後測）、知識分享（後測）以及學習成效之問卷，並為深入了解學習者學習情形，抽取學習行為表現高分組與低分組以及學習動機量表大幅進步但學習表現低分組，各組男女各一人，兩班共計 12 人實施半結構式訪談。最後，經由文件整理、歸納、反省與修訂，將資料做完整詮釋。研究結果分析完畢後，依分析所得之結果，撰寫研究報告，並發表研究成果。

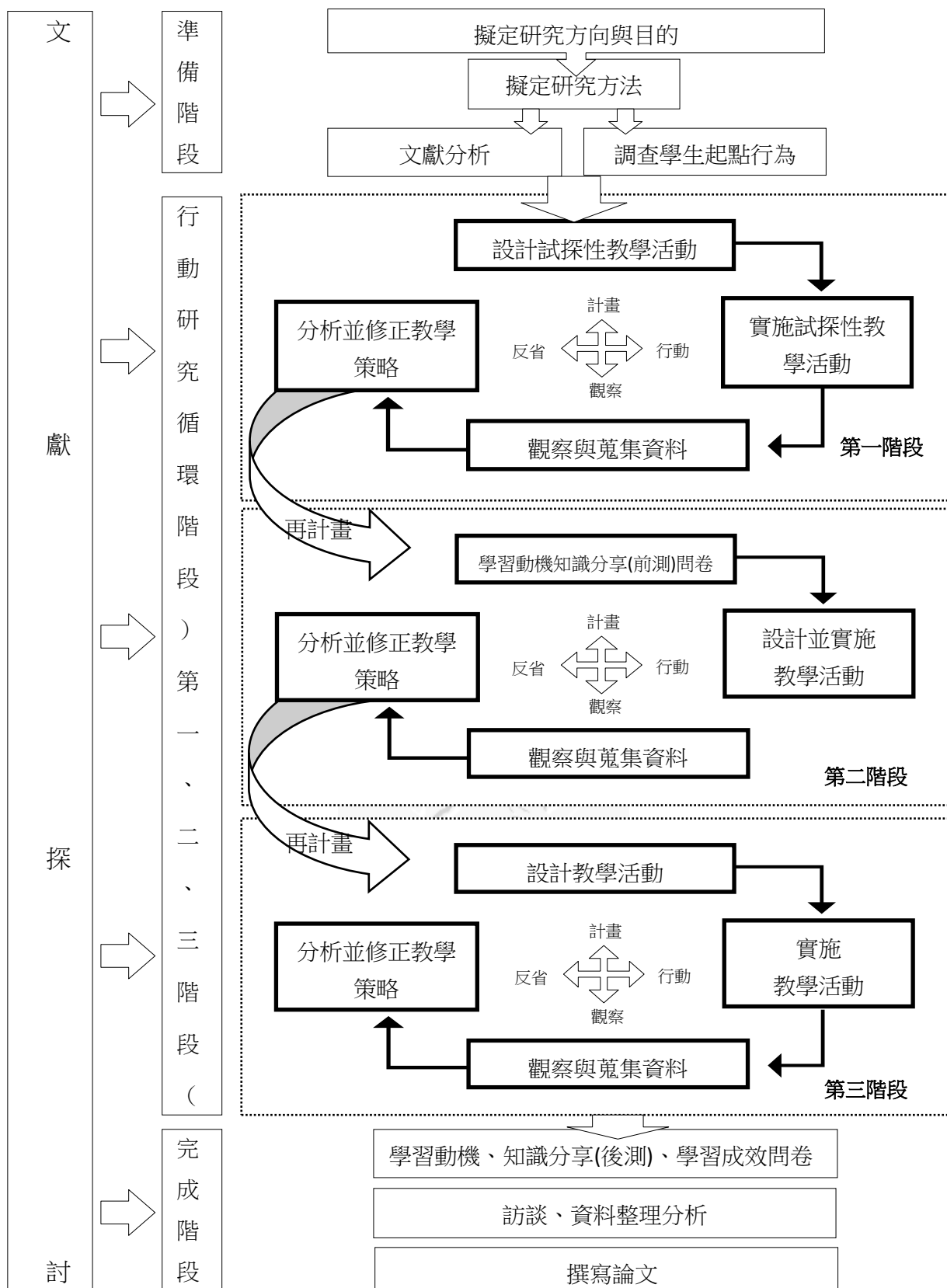


圖 3-2-2 研究流程圖 資料來源：研究者自行整理

二、研究時間

研究時間的擬訂，在於促使研究者估計其完成研究所需的時間：一則顧慮研究者本身的能力、二則督促研究者將自然拖延減至最低程度、三則可協助研究者設計趨向系統化已掌握部分任務完成所需的時間（王文科，2002）。

本研究之時程表如表：

表3-2-1

研究流程表

時間 步驟	2012	2012	2013	2012	2012	2012	2012
	年 9~11 月	年 11~12 月	年 12~2 月	年 2~3 月	年 3~4 月	年 4~5 月	年 5~6 月
1.準備階段							
2.文獻探討							
3.資料收集							
4.教學設計							
5.試探性教學活動							
6.正式實施教學活動							
7.資料整理與分析							
8.論文撰寫							

第三節 研究對象

本研究之研究對象為台北市立某國中九年級學生，共兩班，計 65 人。時間為學一學年度下學期開始實施藝術與人文領域視覺藝術教學。

研究者於在九十九年度開始即擔任該兩班之藝術與人文領域視覺藝術課程教師至今，對於班級及學生之學習動機與學習狀況能有所了解與掌握。整體而言兩班大部分的學習狀態是積極主動且活潑，在課堂當中也樂於發言與表現，對於新事物能保有好奇心。但部分學生則趨於懶散，對於學習較無法專注，實作之作品也不追求盡力完善秉持著有交即可、有做有分的心態。因此，研究者因應研究對象之特性設計課程，需要引起學生高度的學習動機，再者利用團體合作的方式讓學習較低弱之學生透過其他學生互助合作、督促與指導下，能增進對藝術的興趣與熱忱並改變以往學習藝術的態度。

本研究在課程中採異質性分組，每組約 7-9 人，兩班共有八組進行學習活動。為了解學生應用平台情形，茲調查學生對於臉書 Facebook 平台的使用經驗如表 3-3-1。

表 3-3-1

Facebook 使用經驗統計

班級	未曾使用		曾經使用	
	人數	百分比	人數	百分比
907 (共 32 人)	1	3.12%	31	96.87%
914 (共 33 人)	2	6.06%	31	93.93%

資料來源：研究者自行整理

本調查主要是了解兩班研究對象是否曾使用 Facebook，調查結果如表所示，在研究對象中大部份學生有接觸過，顯示學生對於 Facebook 並不陌生。

第四節 研究場域

本研究欲先於教室中進行實體課程，之後搭配 Facebook 社團建置視覺藝術學習社群，觀察學生之學習表現，故本研究之研究場域為：

壹、實地場域

一、學校背景及規模

本研究實施之場域為台北市立某國民中學，位於台北市大安區，一個年級共十六班，屬於中等規模之學校。建校時間不長，是較年輕化的學校，因此在建築及設備上新穎。環境富含藝文氣息，處處可見公共藝術作品。

二、學校視覺藝術教學設備

學校有專用美術教室兩間、教室內設置投影布幕、單槍投影機、音效設備。電腦教室可用於需軟體操作、上網查詢資源時使用。

貳、虛擬場域

本為 Facebook 社團，其包括了社團塗鴉牆、活動區、相片區、檔案區分別將四個區域闡述如下。

一、社團塗鴉牆

此區為社團成員在平台發佈之即時動態。社團成員一旦發表文章、回應留言、上傳照片、影片、檔案的第一時間，訊息會立即顯示在此處。系統同時在視窗左上方之訊息按鈕出現紅色標誌，告知所有成員塗鴉牆有新的消息，提醒成員觀看。根據其即時性的特性，研究者規劃此區作為學習者與教師即時互動區域，由於新消息會覆蓋舊消息，造成資訊搜尋不易。因此，研究者設定幾種發表模式，文章發表前要加註分類項目，以利成員搜尋相關類別之文章。教師發文時分為：【貼心小叮嚀】、【搶答時間】、【充電】。學生發文分為：【雪兒】、【互評】、【自評】，另外加上學號及姓名，以供紀錄。



圖 3-4-1 Facebook 塗鴉牆討論區截圖（資料來源：研究者自行整理）

二、活動區

為了避免塗鴉牆區資料呈現過多而造成學習者討論無法聚焦。故將此區規劃為議題討論與投票區兩部分。視單元內容決定欲以議題討論抑或投票的方式運作。鼓勵學習者間就個人學習經驗互動交誼，讓學習者從交互討論過程中分享資訊、交換學習心得，進而對自我認知形塑知識建構，有利增進學習者發展、反思與藝術知能的能力。



圖 3-4-2 活動區截圖（資料來源：研究者自行整理）

三、相片區

設定為學習者作品展示區，每班進行教師指派之學習任務皆開設一獨立相簿以便進行瀏覽與檢視。相片區不僅具備成員作品展示的功用，亦提供同儕觀摩學習給予回饋的機制，使學習者在教師的意見之外，同時間獲得其他同儕的意見，當事人可依此修正，創造更具價值性作品。學習者在欣賞他人作品之時，除了可習他人所長，補自我之短，又可習得尊重他人觀點的雅量。

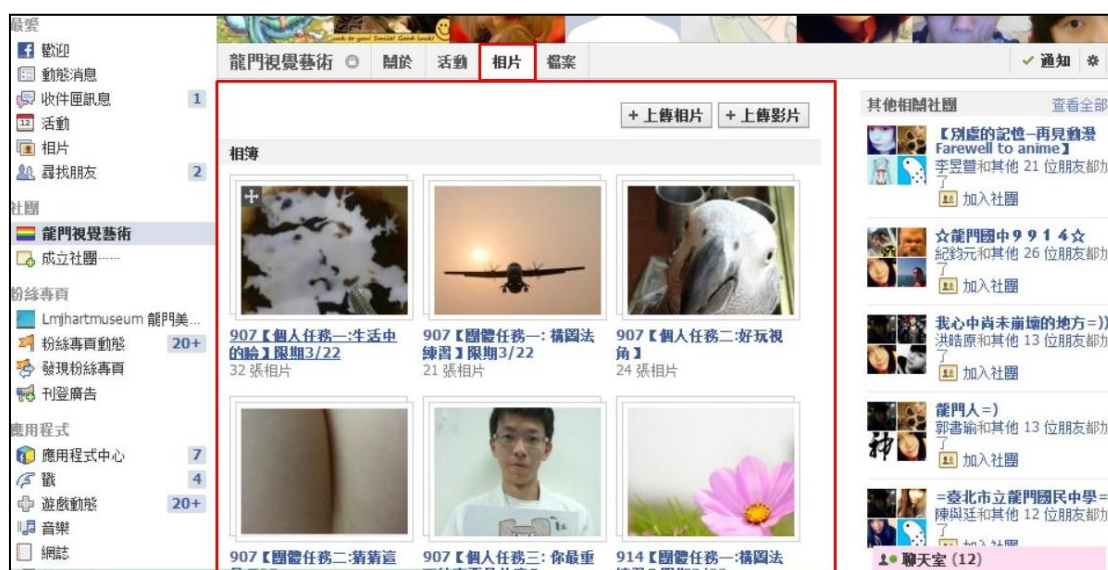


圖 3-4-3 照片區截圖（資料來源：研究者自行整理）

四、檔案區

檔案區設定為教師可將課堂教學時呈現的相關資料文件、教材簡報上傳置此處，與教學相關資料文件有：Facebook 社群發表文章格式要求說明、學習者每週點數記分板以及累積點數記分板，方便學習者隨時對自我學習作反省，提升回饋效率。而教材簡報可供學習者在課餘之時下載瀏覽複習，學習速度較慢的學習者更可透過網路平臺在家自行補足落後的內容。



圖 3-4-5 照片區（資料來源：研究者自行整理）

第五節 研究工具

本研究主要目的在了解「Facebook社團」融入視覺藝術課程中學生所產生的學習反應。因此，設計之研究工具如下：

壹、調查問卷

本研究在教學正式實施前，請學習者填寫「Facebook平台使用經驗、視覺藝術學習動機（前測）、知識分享行為（前測）、課程期許調查」問卷，共有四大題項。了解學生對Facebook的平台使用基礎、視覺藝術學習動機、知識分享行為以及Facebook社團融入課程的期許與意見。

教學實施結束後，給予「Facebook社團使用調查、視覺藝術學習動機（後測）、知識分享行為（後測）、學習成效（含課程滿意度調查、課程測驗）」問卷，了解學習者整體學習反應為何。

兩份問卷皆參考學者文獻以設計問卷構面，並請指導教授、美術教師協助修正題項以建構專家效度。本研究問卷詳見附錄一，以下介紹前測問卷和後測問卷之編製內容。

一、學習動機

1、問卷內容與編製

本研究所使用之「動機量表」乃改編自吳靜吉、程炳林(1992)修訂自 Pintrich、Smith 與 McKeachie (1989)之「激勵的學習策略量表」(MSLQ)中之動機量表。此量表包括價值、期望與情感三個分量表，因應研究修訂題目。此份問卷主要是了解學生在 Facebook 社團中的學習動機。量表共 15 題，包含價值 6 題、期望 5 題、情感 3 題。如附錄二。

2.填答與計分方式

採用Likert式五點量表，分別為：非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，請填答者依據題項選擇最符合自己感受之答案。

二、知識分享行為

1、問卷內容與編製

此部分參考自黎士群(1999)學習分享下的知識分享類別共有三大構面，另外參酌黃家齊 蔡達人(2003)知識分享量表改編而成。研究者將其分為：分享個人內在知識、分享學習機會、促進學習動機三大面向。本問卷為了解學習者在知識分享的行為。量表共15題，享個人內在知識5題、分享學習機會5題、促進學習動機5題。如附錄三。

2.填答與計分方式

採用Likert式五點量表，分別為：非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，請填答者依據題項選擇最符合自己感受之答案。

三、學習成效

1、問卷內容與編製

學習成效根據周斯畏(1999)謝雅青(2007)、陳玉婷(2008)、溫廷宇(2011)等多位學者將學習成效評估指標分為學習成績與學習滿意度兩大項。因此，研究者分為課程測驗成績、學習滿意度來了解學生在課程實施後之整體學習效果。

(1)課程測驗成績：依據課程內容自編。共四大題。

(2)學習滿意度：學習滿意度問卷構面參考自薛曉佩(2007)、Bostrom (1990)、Alavi (1994)、Hilzt (1993)、林家靖(2004)數位化學習滿意度關鍵影響因素之研究問卷，再由研究者自行編製並由專家檢視語意修改而成。共分為以下四個構面：學習興趣滿意度、課程內容滿意度、團體互動滿意度、教師教學滿意度。

2.填答與計分方式

課程測驗成績以單選方式作答，填答者依據題項選擇答案，滿分一百分。學習滿意度採用Likert式五點量表，分別為：非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，請填答者依據題項選擇最符合自己感受之答案。

貳、訪談大綱

為深入了解學習者在Facebook社團融入視覺藝術課程之學習反應。本研究依據研究目的與問題，製作訪談大綱。並交由指導教授及美術教師修改語意編製而成。以下為表3-1-2訪談大綱分析表與3-1-3訪談問題與研究問題之對應表。

表3-5-1

訪談大綱分析表

研究目的		
一、探討「Facebook社團」功能提供建置視覺藝術學習社群的可行性。		
二、發展Facebook視覺藝術學習社群之課程設計		
三、了解Facebook視覺藝術學習社群融入視覺藝術教學之學習反應		
四、依據研究結果，提出Facebook視覺藝術學習社群對視覺藝術教學之意義與價值性。		
研究問題	關鍵細目	編擬訪談大綱
1. 「Facebook社團」提供那些可	1. 學生Facebook社團功能的	1. Facebook社團平台中你最常運用哪些功能？為什麼？

<p>建構視覺藝術學習社群的功能?</p>	<p>運用頻率及使用問題。</p>	<p>2. Facebook社團平台的介面對於學習上是否有不便利的地方?有的話,你有什麼建議?</p> <p>3. 你認為在「Facebook社團」設立藝術學習社群,最大的便利之處在哪?別的平台也有這樣的功能?</p>
<p>2. 建置Facebook視覺藝術學習社群之課程應如何設計?</p>	<p>1. Facebook社團平台</p> <p>2. 課程設計</p>	<p>1. 你覺得加入「Facebook社團」的課程設計和以前上課有哪些地方不一樣?</p> <p>2. 在三次的單元中,你有什麼感想或覺得需要改進的地方?</p>
<p>3. 探究研究場域中,學生學習的動機、知識分享意願、學習成效、滿意度為何?</p>	<p>1. 學習動機</p> <p>2. 知識分享</p> <p>3. 學習成效</p> <p>a.課程測驗</p> <p>b.滿意度</p>	<p>1. 視覺藝術課程中加入「Facebook社團」的課程設計會不會讓你更喜歡上課?為什麼?</p> <p>2. 你喜歡在「Facebook社團」中塗鴉牆內貼文分享或回覆他人意見嗎?</p> <p>3. 你常閱讀「Facebook社團」中塗鴉牆的資訊嗎?</p> <p>4. 這次課程測驗你覺得有信心拿到理想分數嗎?為什麼?</p> <p>5. 你對於課堂中使用「Facebook社團」的互動過程有什麼心得?</p> <p>6. 小組的合作互動情形如何?</p> <p>7. 當作品上傳後,同學互評或師長給</p>

		予的意見對你而言有何幫助？ 8. 同學或師長對你的作品表示贊同或是稱讚能提升你對美術創作的喜愛嗎？會讓你有成就感嗎？
4. 根據以上問題，Facebook 視覺藝術學習社群對視覺藝術之影響與價值為何？	1. 學生在學習上的收穫和意見	1. 對於課程當中你覺得最難的部份是什麼？你最大的收穫是什麼？ 2. 有使用藝術學習社群和沒有使用藝術學習社群對於你來說，最大的差別在哪裡？為什麼？ 3. 對於之後的課程你有什麼建議？ 4. 會希望繼續使用這樣的學習社群嗎？為什麼？

資料來源：研究者自行整理

表 3-5-2 訪談問題與研究問題之對應表

訪談問題	對應研究問題	對應研究目的
1. Facebook 社團平台中最常運用哪些功能？為什麼？	研究問題 1	研究目的的一
2. Facebook 社團平台的介面對於學習上是否有不便利的地方？有的話，你有什麼樣的建議？	研究問題 1	研究目的的一
3. 你認為在 Facebook 社團平台設立藝術學習社群，最大的便利之處在哪？別的平台也有這樣的功能嗎？	研究問題 1	研究目的的一
4. 你覺得加入 Facebook 社團平台的課程設計和以前上課有哪些地方不一樣？	研究問題 2	研究目的的二
5. 在三次的單元中，你有什麼感想或覺得需要改進的地方	研究問題 2	研究目的的二

呢？		
6. 視覺藝術課程中加入Facebook社團的課程設計會不會讓你更喜歡上課？為什麼？	研究問題 3	研究目的三
7. 你喜歡在Facebook社團中塗鴉牆內貼文分享或回覆他人意見嗎？	研究問題 3	研究目的三
8. 你常閱讀Facebook社團中塗鴉牆的資訊嗎？	研究問題 3	研究目的三
9. 這次藝術知能測驗你覺得有信心拿到理想分數嗎？為什麼？	研究問題 3	研究目的三
10. 你對於課堂中使用Facebook社團的互動過程有什麼心得？	研究問題 3	研究目的三
11. 您認為自己在美術教學上，最能掌握的部分是什麼？最困難的部分是什麼？為什麼？	研究問題 3	研究目的三
12. 小組的合作互動情形如何？	研究問題 3	研究目的三
13. 當作品上傳後，同學互評或師長給予的意見對你而言有何幫助？	研究問題 3	研究目的三
14. 同學或師長對你的作品表示贊同或是稱讚能提升你對美術創作的喜愛嗎？會讓你有成就感嗎？	研究問題 3	研究目的三
15. 對於課程當中你覺得最難的部份是什麼？你最大的收穫是什麼？	研究問題 4	研究目的四
16. 有使用藝術學習社群和沒有使用藝術學習社群對於你來說，最大的差別在哪裡？為什麼？	研究問題 4	研究目的四
17. 對於之後的課程你有什麼建議？	研究問題 4	研究目的四
18. 會希望繼續使用這樣的學習社群嗎？為什麼？	研究問題 4	研究目的四

資料來源：研究者自行整理

第六節 資料分析與蒐集方法

本研究的資料來源有:Facebook社團平台互動情形、學生課程測驗成績、學生作品、問卷調查。研究者將蒐集到的資料編碼後，進行資料分析、比對和歸納，以期能將學生學習情形作最真實的呈現，並進行歸納與建議。本研究採用文獻分析及幾種資料搜集方法，說明如下：

壹、量化資料

一、問卷調查

問卷是一種為了統計或調查用的問題表格，蒐集資料的一種技術，對個人行為的量度（葉志誠、葉立誠，2002）。其目的不在測量填答者的能力，而是希望了解填答者對問題的意見、興趣或態度。所以行動研究可針對教師或同學的態度、期望、經驗，進行問卷調查，專注於想要的蒐集的特定領域問題（蔡清田，2003）。在教學正式實施前，請學習者填寫「Facebook平台使用經驗、視覺藝術學習動機（前測）、知識分享行為（前測）、課程期許調查」問卷，教學實施結束後，給予「Facebook社團使用調查、視覺藝術學習動機（後測）、知識分享行為（後測）、學習成效（含課程滿意度調查、課程測驗）」問卷，了解學習者整體學習反應為何。

貳、質性資料

一、文獻分析：

研究文獻主要蒐集並分析有關Facebook與教育的相關資料，尋找範圍包括教育資料庫所蒐集的報告、期刊、論文摘要，及國內的碩博士論文、和其他國內外的相關書籍、期刊等書面及電子資料，以作為課程中的發展基礎。

二、觀察

研究者在教學現場中觀察紀錄，依當日學生在課堂上的反應、上課後的心得、在課堂上的發現和想法，輔以紙筆紀錄在教學日誌上。

三、訪談

實施口頭訪談時不僅可以獲得學習者的立即性反應，更可讓學習者講出他們所關心的事並且提供改進的建議，並協助行動研究者獲得澄清或進一步資訊等優點。特別是如果依據課程內容進行口頭訪談，將可以允許教育行動研究者問較有深度的問題並且澄清學習者的答案。(蔡清田，2000)。因此，透過訪談法可在短時間內有效率地獲取資料，加以整理分析之後其資訊結果有利於教學中隨時修正改進。依據研究者對於訪談內容的主導程度，訪談法可區分為開放式訪談與半開放式訪談。開放式訪談通常沒有固定的訪問題目，受訪者可以盡量使用自己的方式表達看法。半開放式訪談則是研究者事先擬定重要問題，再根據問題訪談受訪者，請其表示看法。在行動研究中，由於研究者往往已經擬妥題目與研究重點，因此，想要蒐集的資料有一定的方向，故半開放式的訪談法是比較常被使用的方式。(張德銳等，2007)。故，本研究在教學結束時，為了解學生對 Facebook 社團結合視覺藝術課程的學習回饋。根據每班學習行為表現（文章發表次數、課程測驗成績、作品表現程度），選取高分群男、女學生每班各一名；低分群男、女學生每班各一名，以及學習動機量表進步幅度大，但文章發表次數、課程測驗和作品評量為低分之男、女學生每班各一名，合計12名學生，進行訪談，以瞭解不同學習表現學生對教學的看法。訪談提綱根據研究目的編擬，於建立專家效度後實施。

四、內容分析

本研究欲了解學生在Facebook社團中之發表、回應之文章等質性資料部分採用內容分析法將之編碼與歸類。

(一) 內容分析之意義

王文科(2002)指出內容分析亦稱資訊分析或文獻分析。在許多研究領域中，常需要透過文獻的分析或文件資料的彙整而獲得完整的資訊。因此，內容分析法

便常應用於文件分析的研究中。

此外，所謂內容分析最主要是針對大眾傳播媒介的訊息，尤其是文字形式的報紙、雜誌或書籍等內容，所作的分析，但非文字形式的傳播內容，如電影、電視、廣播等語言內容亦可列為內容分析的對象，更甚者，近年由於WWW（World Wide Web）興起，網頁內容似乎也可成為內容分析的對象，因為只要是任何形態可以記錄、保存，且具有傳播價值的內容皆可為內容分析對象之一（楊孝榮，1989）。Wimmer 和 Dominick（2011）更指出網路為內容分析法帶來許多機會點，它開啟了更新更寬廣可供研究的內容範圍，例如網路電子報、聊天室訊息、企業網站、部落格、YouTube影片及Facebook頁面等等。由於本研究場域包含Facebook社團之頁面，故將逐週觀察學生在Facebook社團的互動情況，而Berelson（1952）指出內容分析法是針對傳播內容進行客觀、有系統化及量化技巧的研究方法。故本研究將針對學生在Facebook社團中的留言次數與內容進行統計與分析，觀察學生的學習行為表現。

（二）內容分析的單位與類目

內容分析法使用的工具為編碼表，以便將分析結果登錄。欲設計一個完整的編碼表之前，必須先確定分析單位。歐用生（1994）指出，內容分析的單位最常使用的有：字、主題、人物、項目、時間與空間單位、課、章、段、詞、句、頁等，研究者依照其研究目的而設定各種分析單位。

而本研究的分析單位在Facebook社團頁面中為每「項」訊息內容。研究目的在於探究學生於此網路美術館上互動提升其學習效能，因此針對學生在臉書中的頁面發表與回應內容進行訊息觀察與分析。

根據黃惠仙（2002）、陳姚真（2001）等人在網路環境裡學習互動行為之研究中，以三種面向探討言談行為，並歸納言談所屬的面向與種類。言談行為的三種面向分為程序性：言語行為涉及互動的施行方式與步驟，目的在促成討論目標的達成；任務性：言語行為環繞著討論主題交談；社交性：言語行為無關討論主

題，目的在交流情感。其內容如下表所示。

表3-6-1

言談行為類目

面向	種類	言談
程序性	討論 作業	討論時地、討論主題、討論流程、 確認成員、確認主題、確認語意、 系統操作、聚焦議題、作業流程、 作業內容、工作分配、提供相關資 料、回報工作進度、公佈討論結果、 督促
任務性	發表觀點 澄清 後設認知	評論式觀點、舉證式觀點、直敘式 觀點、譬喻式觀點、假設式觀點、 延伸式觀點、反向思考式觀點 澄清概念、摘述教材、提出疑惑、 解決疑惑 省思
社交性	寒暄 支持 支援 分享	打招呼 讚美、鼓勵、關心、感激、打氣 求助、協助 私人事宜、心情分享、經驗分享、 文章分享

資料來源：整理自黃惠仙（2002）

由於本研究對話項目眾多，只用此三面向來概括所有對話似乎無法完整而詳細的歸類，因此將以這三大面向為基礎，再針對每項對話作更詳盡的類目以及類目描述，並依此進行編碼如表3-6-2。

表3-6-2

對話類目、類目描述與編碼

面向	類目	類目描述	對象	編碼
程序性	與課程程序上之討論	作業流程、工作分配、小組討論、平台操作疑問	教師	T-D1
			學生	S-D1
任務性	課程主題	作品、議題、活動之發表與回應。	教師	T-D2
			學生	S-D2-1
				S-D2-2
	課程相關資訊	發表或回應與主題相關之資訊(分享連結、文章、圖片。)	教師	T-D3
學生			S-D3	
社交性	無關課程純粹交際、聊天	同學與同學或教師之間的閒聊(生活雜感、心情分享)	教師	T-D4
			學生	S-D4

資料來源：研究者自行整理

而本研究欲了解學生在三階段中，其言談程度是否有逐漸深化，因此將任務性中的課程主題類目再將細分為三種層次，分別為「喜好的直觀感受」、「能對其喜好說明原因」、「能給予建議與判斷」。而再將其依序編碼為S-D2-1、S-D2-2、S-D2-3。

(三) 信度分析

歐用生(1994)認為信度直接影響內容分析之結果，至少要有兩個編碼員，以獨立自主的立場，共同分析資料。不同編碼員一致性愈高，內容分析的信度也愈高；一致性愈低，內容分析的信度也愈低。

依據 Holsti (1969) 提出的內容分析的相互同意度及信度公式，做相互同意

度與信度分析（王石番，1991）：

$$\text{相互同意度} = 2M / (N1+N2)$$

$$\text{信度} = (N * \text{平均相互同意度}) / [1 + (N-1) * \text{平均相互同意度}]$$

其中：M 為完全同意的數目

N1 為第一位編碼員應有的同意數目

N2 為第二位編碼員應有的同意數目

N 為編碼員總人數

因此本研究以「相互同意度」進行信度檢定，編碼員包括研究者本身共計兩位，另一位為國立台灣師範大學研究生，在正式測驗編碼前對編碼員進行訓練，讓編碼員了解研究目的、研究主題、類目等。之後再由研究者及編碼員共兩人，就課程中在塗鴉牆的對話，依類目表自行歸類，而後再進行相互同意度的信度檢定。根據王石番(1991)指出內容分析法信度係數標準為 0.8。本研究將對此類目進行檢測是否達到標準。

王文科（2002）指出，分析的類目應該是彼此獨立且互斥的，因此任一活動如被劃歸在某一類目，就不能同時劃入另一類目中。故進行分類時採用下列原則：

1. 一項對話予以一個類目
2. 一項對話包含兩個以及兩個以上類目時，取份量多者為類目標準。
3. 一項對話若包含兩個同等份量之類目時，則以首先出現的類目為優先。

本研究以量化、質化的蒐集整理，了解學習者對於 Facebook 社團之學習需求以及學習成效為何。根據文獻分析、訪談、內容分析、問卷調查，本研究分析方式如下表：

表 3-6-7

研究資料分析表

待答問題	資料來源	研究法
1. Facebook社團提供那些可建構視覺藝術學習社群的功能?	文獻蒐集 問卷	文獻分析 專家問卷調查
2. 建置Facebook視覺藝術學習社群之課程應如何設計?	文獻蒐集 問卷	文獻分析 問卷調查
3. 探究研究場域中，學生學習的動機、知識分享意願、學習成效、滿意度為何?	文獻蒐集 訪談 問卷 對話內容	文獻分析 訪談 問卷調查 內容分析
4. 根據以上問題，Facebook 視覺藝術學習社群對視覺藝術之影響與價值為何?	文獻蒐集 訪談 問卷 對話內容	文獻分析 訪談 問卷調查 內容分析

資料來源：研究者自行整理

本研究中，研究者欲透過資料的彙整來解釋並回應所擬之研究問題。

1. 尋找有效的策略來規畫課程：

設計課程時，需考量學生起點行為以及學生學習需求。課程開始前，教師依照學生學習問題以及將相關理論文獻進行分析探討，整理出一套適合的方案策略來施行。由於本研究是欲將 Facebook 社團功能進行分析，並參考線上帶領策略來實施課程。

2. 在建置 Facebook 視覺藝術學習社群中，研究者依學生在平台的留言對話之內容了解學生的學習需求，並從學生文章發表次數以及留言深化程度，來觀察學生在學習過程中表現情況。依此修正策略訂定下階段的課程計畫。

3. 學生在 Facebook 社團之學習動機、知識分享與學習成效的反應：
在課程結束後，施予問卷調查、訪談了解學生學習的整體反應，茲作為研究結果以及改進之依據。
4. 解決困難及尋求方案：
研究者透過反覆檢討、思考，記錄所遭遇之困難，找出合適的解決方案。

參、資料編碼

本研究蒐集訪談、問卷、平台對話內容等資料，進行分類編號如下表。

表 3-6-8

資料編碼與意義說明表

身份	代碼	類別	編碼	編碼說明
教師	T	程序性對話	T-D1-20130415	教師-程序性對話-日期
學生	S	程序性對話	S0701-D1-20130415	學生(S)班級(07)座號(01)-程序性對話-日期
教師	T	任務性對話	T-D2-20130415	教師-任務性對話-日期
學生	S	任務性對話層次	S0701-D2-1-20130415	學生(S)班級(07)座號(01)-任務性對話 1-日期
			S0701-D2-2-20130415	學生(S)班級(07)座號(01)-任務性對話 2-日期
			S0701-D2-3-20130415	學生(S)班級(07)座號(01)-任務性對話 3-日期
教師	T	社交性對話	T-D3-20130415	教師-社交性對話-日期
學生	S	社交性對話	S0701-D3-20130415	學生(S)班級(07)座號(01)-社交性對話-日期
學生	S	訪談高分群(男)	A01-S0701-訪-20130415	高分群(A) 男(01)/ 女(02)- 學生(S)班級(07)座號(01)-訪談-日期
		訪談高分群(女)	A02-S0701-訪-20130415	
		訪談低分群(男)	B01-S0701-訪-20130415	低分群(B) 男(01)/ 女(02)- 學生(S)班級(07)座號(01)-訪談-日期
		訪談低分群(女)	B02-S0701-訪-20130415	
訪談動機進步但學習表現低分群(男)(女)	C01-S0701-訪-20130415 C02-S0701-訪-20130415	動機進步但學習表現低分群(C) 男(01)/ 女(02)- 學生(S)班級(07)座號(01)-訪談-日期		

資料來源：研究者自行整理

第七節 Facebook 社團融入視覺藝術課程之設計

壹、課程架構

本課程以 Facebook 社團作為輔助課程之平台，共實施三個單元。下圖為本研究課程架構。

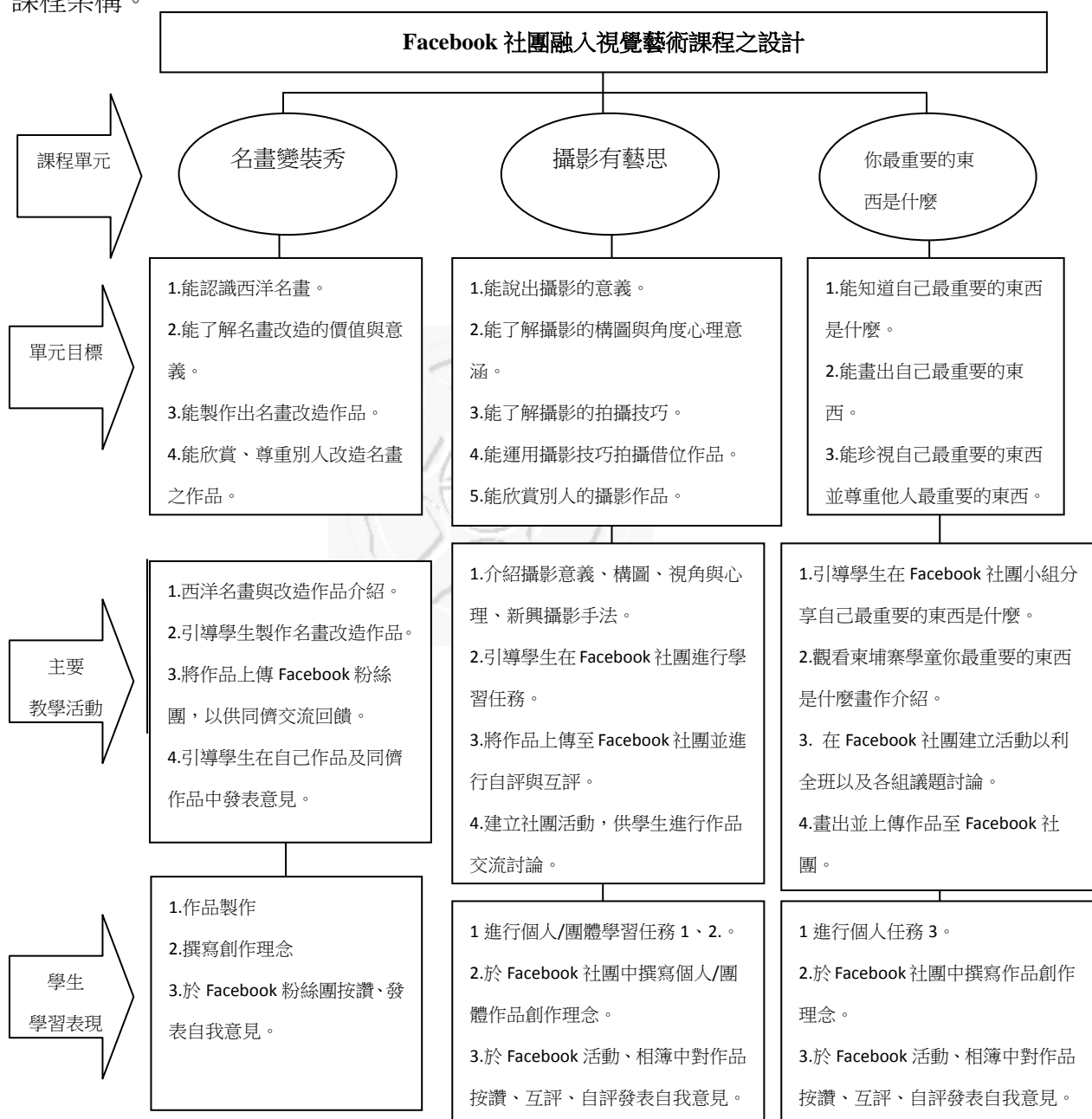


圖 3-7-1 課程架構圖 資料來源:研究者自行繪製

貳、教學實施程序

本研究採用行動研究法的實施程序，教學實施過程分準備期以及三大階段，每階段包括以計畫、行動、觀察及反省、再計畫，根據上一階段反思並彙整改進的意見依此修正下一次的教學。說明教學階段實施程序：

表 3-7-1

教學實施階段表

準備期 (2012 / 9 / 20 ~ 2012 / 11 / 20)
<ol style="list-style-type: none">1. 發現教學現場問題2. 蒐集相關文獻3. 選擇研究對象4. 選擇線上平台5. 規劃課程架構與課程內容
第一階段 (2012 / 11 / 20 ~ 2013 / 1 / 15)
<ol style="list-style-type: none">1. 學習重點、評量準則說明2. 帶領學習者熟悉平台操作3. 進行試探性教學單元一：名畫變裝秀4. 進行分組以及小組實作5. Facebook 粉絲專頁建置與成果展示6. 引導學生線上交誼、交換意見7. 觀察、分析學生在平台的討論內容8. 反省檢討，做下一階段教學調整
第二階段 (2013 / 3 / 6 ~ 2013 / 4 / 18)

1. 調整學習平台，改為Facebook社團。
2. 學習重點、評量準則說明
3. 教師增加線上帶領策略
4. 實施第二單元：攝影有藝思
5. 鼓勵同學進行資訊交換、知識分享
6. 舉辦Facebook社團活動，進行票選與評量每週於塗鴉牆進行周末搶答活動。
7. 觀察學生於Facebook社團平台之發言記錄
8. 反省檢討，做下一階段教學調整

第三階段（ 2013 / 4 / 24 ~ 2013 / 5 / 16 ）

- 1 調整教學
2. 實施第三單元：你最重要的東西是什麼
3. 於Facebook舉辦活動，設定議題討論
3. 進行個人任務
4. 帶領學生對自己與他人作品進行鑑賞與發表
5. 鼓勵學生參加教師舉辦的搶答活動
6. 帶領學生進行資訊交換、知識分享。
6. 訪談學生、觀察記錄
7. 問卷調查

資料來源：研究者自行整理

茲將各階段程序之內容，說明如下：

（一）準備階段（ 2012 / 9 / 20 ~ 2012 / 11 / 20 ）

1. 發現教學現場問題：

學生於視覺藝術課程中因受限於時間、空間的不足。無法盡情地展示作品以及交流意見。因此研擬有哪一種學習方式能讓學習者有更多的時間能產生更

多的對話。

2. 選擇線上平台：

調查發現臉書(Facebook)為學生在課餘所熱愛的社群網站,此種 Web2.0 的網路互動方式提供人群交際, 訊息發佈簡單快速、一篇文章、一段留言甚至一張照片在短時間則可造成多數人在底下回應。就資訊的廣佈性與即時性的功能, 研究者試圖將其平台作為教學場域的延伸並探究 其在藝術教育的可能性。

3. 蒐集相關文獻：

透過文獻分析、教授引導、理論實踐整理出與 Facebook 相關之教育文獻, 經過分析之後, 擇選適合的教學策略融入視覺藝術教學。

4. 選擇研究對象：

擇取台北市立某國中三年級學生, 兩班共 66 人。

5. 規劃課程架構與課程內容：

在實體課程中以單元進行, 教材內容則蒐集相關內容、網路資源、影音媒體後製作PPT投影教學。教學後視單元取向而定, 學生實施小組/個人任務, 最後將作品展示於Facebook粉絲團平台, 藉由在平台的互動功能, 增加學生彼此之間的回饋交流以達到學習效果的提升。

(二) 第一階段 (2012 / 11 / 20 ~ 2013 / 1 / 15)

1. 學習重點、評量準則說明：

受試者在進入課程實施前, 教師說明學習重點以及評量準則, 交待學生任務內容為何。

2. 帶領學習者熟悉平台操作：

講解 Facebook 平台的操作方式, 帶領學生建立帳號並登入。講述如何透過塗鴉牆之影音、資訊的分享、網頁連結、作品上傳以及留言響應, 以利學習者能更快進入學習狀況並將其包裝成一個富含教育性質的平台頁面。

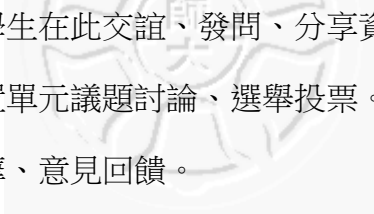
3. 進行試探性教學單元一：名畫變裝秀
進行課程單元「名畫變裝秀」，此單元主要為將名畫進行改造。採每週 45 分鐘的實體課程，前一週教師引導，後四週則實施實作課程。
4. 進行分組以及小組實作：
單元教學結束後，將全班進行分組。每組 7~9 人。每組當中選擇組長一人負責統籌整組活動任務。教師發下「任務學習單」，提示學生任務。任務為：
 - (1) 決定展示主題：請全組成員想出一個有趣的展示主題，內容媒材不限，但要和「名畫改造」單元相關。並依討論主題製作符應之作品。
 - (2) 工作分配：
 - a. 組長：掌握全組實施進度、提醒聯絡組員各項事宜，負責管理任務分工以及成果發表資料上傳。
 - b. 實作作品：全組成員每位皆必須製作。
 - c. 資料收集：相關參考圖片、資訊將其摘要整理，之後將其整理到 Facebook 粉絲專頁中。每人皆須蒐集部分資料。
 - d. 美術編輯：負責將整組作品拍照、修改成相同格式。
 - e. 文字編輯：Facebook 粉絲專頁展示理念介紹、作品簡介。
5. Facebook 粉絲專頁建置與成果展示：
小組依其規劃將展示呈現於 Facebook 粉絲專頁中，並透過其他同學相互回應來達成互動與觀摩學習之效。
6. 引導學生線上交誼、交換意見：
教師引領學生在 Facebook 粉絲團頁面中對作品進行討論以及意見交換。
7. 觀察、分析學生在平台的討論內容
統計並分析學生在 Facebook 粉絲團的回應內容，了解學生學習需求以及課程可以再改進之方向。
8. 反省檢討，做下一階段教學調整：

根據前一階段所蒐集之資料做課程檢討反省與調整。在此階段發現Facebook粉絲專頁雖可將作品展示但不利於同學討論，在資訊搜尋上有困難。因此再探詢是否有更合適的功能能讓學習者學習更便利。另外，由於研究者下學期實施對象升上九年級，研究時程將縮短，因此將以往實作課程改為較能快速製作的影像類課程。

(三) 第二階段 (2013 / 3 / 6 ~ 2013 / 4 / 18)

1. 調整學習平台，改為Facebook社團：

研究者試圖將教學檔案、學生作品以及互動交流置於同一區域，讓學習者能快速便利地查詢自己想要的資訊。而Facebook的其中一項功能為社團。藉由加入社團，社團成員可在社團中發表及瀏覽訊息，任何社員在頁面中發表意見將即時顯示於個人Facebook頁面左上方。再者，社團裡有許多適合學習的功能例如：

- 
- (1) 塗鴉牆：可供學生在此交誼、發問、分享資訊。
 - (2) 活動：提供建置單元議題討論、選舉投票。
 - (3) 相片：作品觀摩、意見回饋。
 - (4) 檔案：上傳教材、下載瀏覽複習。

2. 學習重點、評量準則說明：詳見附錄一

將課程改為學習任務式，分為個人/團體。個人任務如：提供與課程相關資料、提問與課程相關問題、回答同學或老師問題、給別人作品意見/互評、作品完整度、搶答得標。團體任務有：學習任務完成速度快慢、學習任務/作品完整度。

3. 教師增加線上帶領策略：

實施線上帶領策略六階段，分為帳號登入與鼓勵、社群交誼、引導成員資訊交換、提供良好發文範例、提供發文獎勵、舉辦活動。

4. 實施第二單元：攝影有藝思

本單元共實施三課分為，第一課【掌握先"機"有"構"意思】+【好眼力】、第二課【我怎麼拍?你怎麼看?】、第三課【新興攝影手法】。每週一節 45 分鐘，共實施七週。每課引導結束後，教師即指派學習任務予學生學習。學生進行學習任務並上傳作品至 Facebook 社團。

5. 鼓勵同學進行資訊交換、知識分享：
引導學生欣賞同儕作品並發表回饋，請學生對有興趣的作品按讚，對自己作品進行說明與自評並對同儕作品發表意見。鼓勵同學分享和攝影相關之連結並張貼於塗鴉牆上。
6. 舉辦Facebook社團活動，進行票選與評量、每週於塗鴉牆進行周末搶答活動：
考量塗鴉牆文章高覆蓋率不便有效集中學習討論，因此應用社團中的功能「舉辦活動」，一方面可在活動頁面中進行小組對話討論、票選優秀作品，一方面亦可提升學生熱絡程度。另外為提高學生課後參與度，教師在周末有不定時的搶答活動，搶答得標者可有加分、小禮物獎勵。
7. 觀察學生於Facebook社團平台之發言記錄：
藉由塗鴉牆、活動、相片區域檢視並記錄學習者的學習表現，給予學習者叮嚀與鼓勵。並整理分析此七週學生的留言紀錄。
8. 反省檢討，做下一階段教學調整：
本階段發現，學生開始湧入大量對話、發表、分享貼文。研究者擬讓下一階段學生能更深入的討論，增加課後議題討論讓學生能夠交換資訊、建構知識。

(三) 第三階段 (2013 / 4 / 24 ~ 2013 / 5 / 16)

1. 調整教學：對課程做微調，開設活動並加入能引起更多討論的議題。由於上階段課程主要是攝影單元，此階段擬讓學生增加手繪作品。但礙於教學現場環境，九年級學生提前結束藝能課程，僅能將原設定的時間縮短。故，研究者將此階段實作時間縮短，重視學生在發表意見、自我省思的提升。
2. 實施第三單元：你最重要的東西是什麼

本單元共實施兩課，主要為讓學習者了解自己最珍視的東西是什麼，並將此東西畫出來並上傳與同儕分享。藉由觀看不同別人的意見、分享自我感受進而達到對自我之了解與尊重別人的學習效果。課程結束後於Facebook活動，教師設定議題討論指派學生進行學習。

3. 增加線上帶領策略：

實施前階段之線上帶領策略帳號登入與鼓勵、社群交誼、引導成員資訊交換、提供良好發文範例、提供發文獎勵、舉辦活動。另新增鼓勵學習者獨立思考並提出見解。

4. 鼓勵同學進行資訊交換、知識分享：

請學生對有興趣的作品按讚，帶領學生對自己與他人作品進行更深入的鑑賞與發表，進而能從同儕、師長回饋對話當中達到觀摩之效。

5. 鼓勵學生參加教師舉辦的搶答活動

透過不同的搶答主題，讓學習者能更積極的參與課後學習。適時丟出議題，增加同儕討論的參與度藉此進行知識與意見交流。

6. 觀察記錄：

藉由 Facebook 社團中塗鴉牆、活動、相片區域學生的互動情況，觀察並分析學生的學習行為表現，適時給予提醒與鼓勵。分析此三週學生發表（包括回應）的文章內容，並針對內容做分析與統計。

7. 問卷調查：

三階段結束後，為求了解學生學習動機、知識分享行為上是否提升以及學習成效情形，故，實施問卷調查。

8. 實施訪談：

另外，在單元結束後為深入了解學生學習情況，實施半開方式訪談活動訪談高分組、低分組與學習動機進步幅大但學習表現不佳之學生。了解學生的學習需求與應改進的地方。

第四章 研究結果分析與討論

本章共分為三節：第一節為Facebook社團功能分析與建置歷程、第二節為Facebook社團融入視覺藝術課程之學習反應，並針對學習動機、知識分享、學習成效來探討、第三節為平台對話內容分析與訪談結果。

第一節 Facebook社團功能分析與建置歷程

壹、Facebook社團功能分析

Facebook社團中之主要特色，除了提供學習者方便、即時性的互動的交流管道外，亦可將共同興趣、目的之成員匯集於此平台進行對話。而此平台介面操作簡易方便、發佈消息迅速，可以讓每個人在此輕鬆發表與分享意見，對於年輕學子來說是極富黏著性的社群網站。是故，研究者欲以Facebook社團融入視覺藝術課程中，讓學生於課後上社群網站的同時，亦能進行學習之效。首先將Facebook社團之功能進行分析與說明，如表4-1-1，以便其能有效運用至視覺藝術課程。

表4-1-1

Facebook社團功能分類

功能	說明
1.塗鴉牆	編輯、發表、回應文章、轉貼連結、開設各項主題的討論串。
2.活動	舉辦活動，可分享訊息給他人並提供確認出席之名單。
3.相片	分享相片、影像資訊。
4.檔案	可上傳文件
5.按讚	使用者可依喜好針對他人相片、發言按讚表示同意和喜歡。
6.Tag	標示圖片中與其相關之人物，方便該人物以及其追蹤者知曉。

7.搜尋	可依關鍵字、類別來搜尋欲尋找之文章。
------	--------------------

資料來源：研究者自行整理

而本研究欲將以上Facebook社團所提供之功能運用至視覺藝術課程。茲將其功能運用之作法說明如下：

1. 塗鴉牆：

此功能為發表、回應文章、轉貼連結。根據其即時性的特性，研究者規劃為學習者與教師即時互動區域，由於新消息會覆蓋舊消息，造成資訊搜尋不易。因此，研究者設定幾種發表模式，文章發表前要加註分類項目，以利成員搜尋相關類別之文章。教師發文時分為：**【貼心小叮嚀】**、**【搶答時間】**、**【充電】**。學生發文分為：**【雪兒】**、**【互評】**、**【自評】**，另外加上學號及姓名，以供紀錄。以下依發文類別進行說明：

- (1) **【貼心小叮嚀】**：教師對課程說明、叮嚀提醒其注意事項、作業格式等與課程相關事宜。如圖 4-1-1。

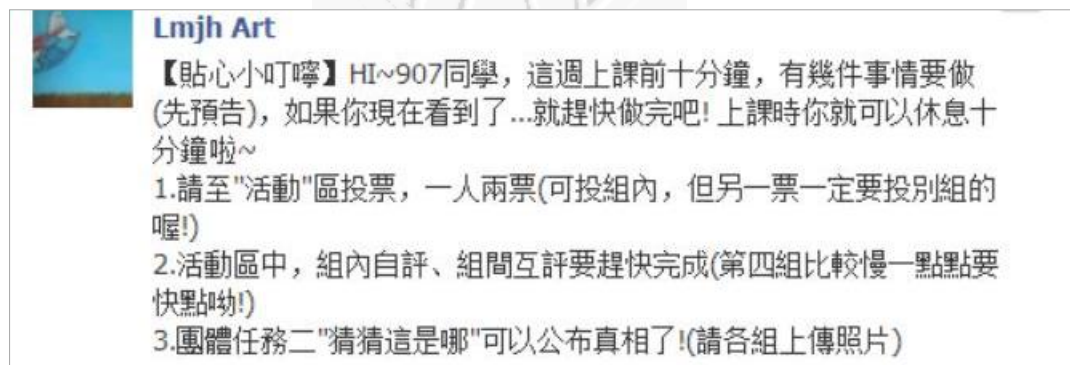
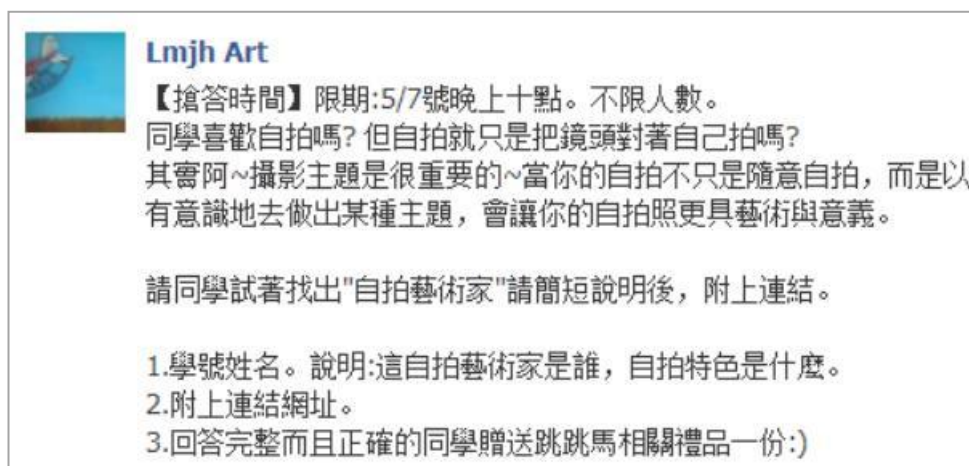


圖 4-1-1 貼心小叮嚀 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

(2)【搶答時間】：教師於週末不定時於塗鴉牆中舉行與課程相關之搶答活動。學生若完整正確回應問題，可獲得獎勵。如圖 4-1-2。



Lmjh Art

【搶答時間】限期:5/7號晚上十點。不限人數。
同學喜歡自拍嗎? 但自拍就是把鏡頭對著自己拍嗎?
其實阿~攝影主題是很重要的~當你的自拍不只是隨意自拍, 而是以有意識地去做出某種主題, 會讓你的自拍照更具藝術與意義。

請同學試著找出"自拍藝術家"請簡短說明後, 附上連結。

- 1.學號姓名。說明:這自拍藝術家是誰, 自拍特色是什麼。
- 2.附上連結網址。
- 3.回答完整而且正確的同學贈送跳跳馬相關禮品一份:)

圖 4-1-2 搶答時間 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

(3)【充電】：教師提供與課堂補充或藝術類相關資訊。如圖 4-1-3。



Lmjh Art

【充電】上週說到角度! 大家來看看這段影片, 靠角度欺騙你的視覺! 不覺得也太神奇了嗎?ps.還真的一定會看兩次!

Photoblog 攝影札記-「你一定會看兩次」以拍攝距離和角度營造出奇妙短片
www.photoblog.hk
何謂眼見未為真? 這段短片是最佳示範!

圖 4-1-3 充電 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

(4)【雪兒】：如圖 4-1-4，學生分享與課堂相關之相片、影片、網址之連結。



圖 4-1-4 雪兒 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

(5)【互評】：學生對同儕作品給予評論與建議。

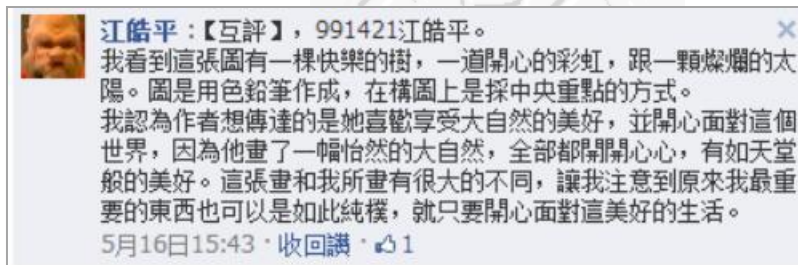


圖 4-1-5 互評 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

(6)【自評】：學生對自己的作品給予說明及評論。

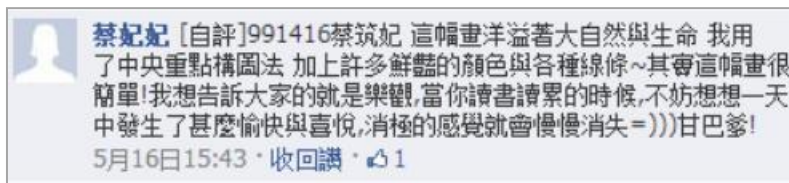


圖 4-1-6 自評 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

2. 活動：

此功能為舉辦活動，視單元內容，研究者決定欲以議題討論抑或投票的方式運作。

- (1) 議題討論：教師設立小組討論抑或全班討論之議題，學生在文章中進行回覆討論以達聚焦效果。



圖 4-1-7 議題討論 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

- (2) 投票：舉辦票選活動統計出最多人欣賞的作品。此功能可迅速統計人數，而投票後，該選項後方會顯示選擇此項目之使用者帳號，方便了解



活動中尚未投票者為何人。

圖 4-1-8 投票 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

3. 相片：

此功能設定為學習者作品展示，每班進行教師指派之學習任務皆開設一獨立相簿以便進行瀏覽與檢視。為使相簿清楚檢視，相簿名稱皆以班級【團體/班級任務：任務名稱】之格式完成。而學生上傳作品時，亦遵造教師範例格式進行編輯，讓作品能使觀賞者一目瞭然。



圖 4-1-9 照片 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

4. 檔案：

檔案區設定為教師將課堂教學時呈現的相關資料、教材簡報、以及學生發言

點數上傳置此處以供學生下載觀看。



圖 4-1-10 檔案 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

5. 按讚：設定為社會性獎賞之機制。教師及學生針對塗鴉牆、相片、檔案之文章、回覆留言、作品進行按讚表示鼓勵、欣賞與贊同。



圖 4-1-11 按讚 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

6. Tag：增加閱覽率的功能，以使被標示者、以及被標示者之友人能盡快看到此資訊。被標註之使用者帳號則會顯示為藍色。而本研究中將此功能主要用為：

- (1) 於相片中Tag作者，增加作品曝光率。
- (2) 回應文章時標示欲使其知曉之某人。
- (3) 教師要求學習者更正格式時，標示學習者讓其能盡快修正。



4-1-12 Tag 資料來源：研究者於Facebook社團截圖

7. 搜尋：

在社團塗鴉牆、活動之中若欲尋找相關文章，可利用其搜尋功能，打上關鍵字來幫助尋找。



圖 4-1-13 搜尋 資料來源：研究者於 Facebook 社團截圖

貳、Facebook社團建置歷程

本研究之Facebook視覺藝術社群之建置共分為三個階段。以行動研究為基礎，研究者梳理相關文獻後，首先分析Facebook之功能如何運用於學習之中，再者，擬定合適的帶領策略以幫助學習者能有效學習。第一階段為試探性教學階段、第二、三段為正式實施教學階段。試探性教學階段主要為了解Facebook何種功能適合作為建置視覺藝術學習社群，並了解學生對於平台的熟悉程度，以作為修正正式實施階段之參考依據。正式實施教學階段則依據試探性教學階段整理出之結論進行修改，依適用性採「Facebook社團功能」建置視覺藝術學習社群，並規劃教學單元、擬定帶領策略，以了解學生在學習動機、知識分享以及學習成效等學習反應。其實施要點與結果說明如下：

一、第一階段（ 2012 / 11 / 20 ~ 2013 / 1 / 15 ）

（一）實施試探性教學單元一：名畫變裝秀

進行課程單元「名畫變裝秀」，教師以PPT、單槍投影的方式介紹西洋名畫以及改造後的作品。

（二）學生實作：學生分組進行名畫改造作業，並鼓勵學生以多媒材來創作。

（三）帶領策略、粉絲團專頁功能運用之歷程：

1. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

調查學生對 Facebook 之使用頻率與程度，研究者先擇定 Facebook 粉絲團專頁作為預設之研究場域。而調查發現大部分學生皆有 Facebook 帳號，少數尚未有帳號者，則請其建置帳號。研究者帶全體學生至電腦教室，請學習者登入帳號、對粉絲團專頁按讚並講述平台操作的方式，以使學習者能清楚明瞭平台性能。

2. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

教師引導學生在 Facebook 粉絲團頁面中對自己有興趣的作品進行討論、發表意見，並請同學對五個喜歡的作品按讚。

(四) 實施結果：

1. 學生實作：

小組分組進行效果良好，學生利用各種媒材創造出豐富多貌的名畫改造作品。在同儕互相影響之下，原本學習動機、進度較低弱之學生亦能完成一張高完整度的作品。

2. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

由於學生原本參與 Facebook 平台的頻率很高，沒有帳號的學生極為少數，在教師帶領下大部分學生皆有自己獨立帳號，唯少數一位同學因家長禁止因素，無法有個人學習帳號，研究者請其與另一位同學共用帳號登入。觀察大部份學習者對平台性能熟悉，少數同學在教師引領說明下，亦能了解平台操作。

3. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

多數學生能對自己作品理念清楚明確的說明，但是對於別人的作品意見較偏向簡短、個人喜惡的表達。另外，研究者發現請學生對自己有興趣的作品按讚、給意見時，有明顯叢集式現象。人緣較好的同學能得到更多的回應意見，而班級邊緣型同學甚至無法得到一個讚或是評論。

(五) 待解決問題：

1. 粉絲專頁平台版面由於討論串只匯集於右下方欄框、洗版率高、搜尋上亦有困難度，較不適合做為學習工具。
2. 學生僅在教師指示下才願意於學習社群中交流
3. 學生互相給意見時趨於叢集化。
4. 小組合作有些成員工作分配不均，評量上也較難以公正。

(六) 修正調整：

1. 研究者發現Facebook社團功能對於學習來說較為健全。因此下一階段擇定Facebook社團功能來建置視覺藝術學習社群。

2. 研究者重新擬定學習遊戲規則，採小組/個人任務式進行學習，目的在引發學生更積極、高度的學習動機。
3. 對於學生給意見的叢集化現象，研究者擬定指派評論。確保每一個人都有機會評論或被評論。
4. 為求更佳、更公正的評量效果，將作品評量方式改為小組製作以及個人製作之成績加總。

二、 第二階段（ 2013 / 3 / 6 ~ 2013 / 4 / 18 ）

（一）實施教學單元二：攝影有藝思。此單元以PPT、單槍介紹攝影構圖、視角與心理、新興攝影手法。主要讓學生了解與攝影相關之知識及技法運用。

（二）學生實作：

建立班級任務相簿，進行作品交流。

1. 個人任務一：生活中的臉

觀察力練習，尋找生活中類似人類臉孔的物品、空間、組合，並上傳至班級任務相簿中。

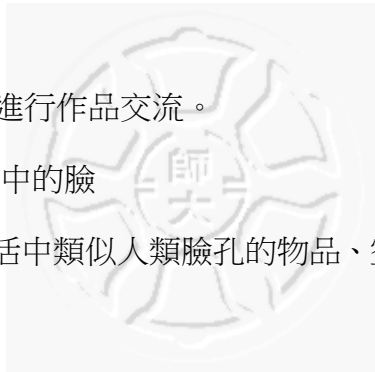
2. 團體任務一：構圖法練習

將教師於課堂中所介紹之攝影構圖法（水平、垂直、對角線、中央重點、S曲線、放射線、三角形）每一組尋找四種構圖法之照片，說明其照片中之構圖法並上傳至班級任務相簿中。

3. 個人任務二：好玩視角

請同學運用俯視、仰視、平視、顛倒、傾斜等手法拍攝出好玩角度的作品並傳至班級任務相簿中。

4. 團體任務二：猜猜這是哪



拍攝微距作品，可以是身體或是某個物件的近照。拍攝兩張(一張物體的完整版、一張微距照)先把微距照上傳，讓別組同學猜這是什麼東西、或是哪個部位。)

5. 團體任務三：”借”拍一下

此任務每組拍攝四張，至多八張。請同學分組於校園之中拍出借位攝影作品。

(三) 帶領策略、粉絲團專頁功能運用之歷程：

1. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

此階段正逢學期初始，又從粉絲專頁更換至社團。為活絡其平台，教師先將所有學習者邀請至社團，再請學習者於社團中留言報到。有報到且符合格式者可獲得點數，教師則以按讚之方式來表示該報到文已閱覽過。

2. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

- (1) 師生對自己喜愛的、認真創作的作品按讚表示鼓勵。
- (2) 教師引導學習者進行同儕互評、自評。教師積極回應學習者的文章、回應之外，也督促學習者回應其他學習者的文章。

3. 引導成員資訊交換（塗鴉牆、檔案區、Tag）：

- (1) 充實學習介面資訊及內容，提供教學檔於檔案區以便利學生下載複習。
- (2) 塗鴉牆中分享教師示範作品、與攝影相關之連結。
- (3) 請學生針對教師、同儕對自己作品之留言給予回應，並利用Tag功能使對方知曉文章/回覆已獲得回應。

4. 提供良好的發文範例（Tag、相簿、檔案區）：

- (1) 教師對學生進行社團發文格式說明，並將文件置入檔案區方便學習者下載瀏覽。
- (2) 設置任務相簿時，教師將第一張相片編輯作為範例格式，讓學習者有所依據。
- (3) 學生發文格式不符合時，教師以Tag標示促使學習者更正。

5. 提供發文獎勵（塗鴉牆、活動區、按讚）：

- （1）凡是於Facebook社團中發表、提問、分享資訊，符合發文格式者教師皆給予點數獎勵。
- （2）若參加周末搶答活動者，回答正確且符合發文格式者即可獲得教師獎品一份，教師對於發文者皆積極按讚表示鼓勵。
- （3）教師對於發文者皆積極按讚表示鼓勵，來增強學習者學習表現。

6. 舉辦活動（塗鴉牆、活動區）：

- （1）舉辦【907好厲害之借位大賞】、【914好有趣之傳神借位大賞】之投票活動。此活動目的為 a. 票選出班級經典借位作品 b. 組內自評以及組間互評。
- （2）舉行搶答活動，教師於週末時會於社團中之塗鴉牆以【搶答時間】為發文類別，並限時、限人數來引發學習者積極互動參與。

（四）實施結果：

1. 學生實作：

本階段任務共有五項，依研究者觀察學生在作品上大致能掌握教師指派之任務方向。由於此單元主要為攝影作品，為使學生能方便操作同意使用高畫素支手機拍攝。此單元之【個人任務一：生活中的臉】、【團體任務一：構圖法練習】、【個人任務二：好玩視角】、【團體任務二：猜猜這是哪】主要為讓學生能熟悉上傳作品以及正確之發文格式、每項任務皆有標註如何達成，結果發現大部份學生能有效率地完成任務。而在最後的主要任務【團體任務三：“借”拍一下】中，學生皆能以小組合作方式拍出饒富興味之借位攝影作品。

2. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

學生皆能以自己帳號登入並符合格式報到。同時也會幫其他報到者按讚

打氣。

3. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

學習者開始不用教師指派按讚，開始有大量的按讚行為，學習者能自發性地在他人作品、發文中按讚來鼓勵、支持作者。而學生在教師引導下，每位學習者都能發表作品理念進行自評外也都能對班內、班外各一作品進行互評給予意見。研究者在此發現，學生因為他人對於自己之作品、發文按讚、發表意見能促使同儕、師生之情誼交流，讓學習氣氛更為活絡。

4. 引導成員資訊交換（塗鴉牆、檔案區、相片區、Tag）：

學習者能妥善利用檔案區之教學檔資源進行學習活動，除提供複習課堂內容外，學生在進行老師指派任務時亦有其依據可參酌。而為求讓學習者習得更廣泛的內容，教師除了在塗鴉牆中張貼教師示範作品外，也連結課程相關之圖片、影片、網頁至Facebook社團。就研究者觀察，多數學習者會對前述之示範作品、連結分享按讚，表示學習者有接受到此資訊且樂於了解。在各班級任務相簿、塗鴉牆，學習者發言開始踴躍，多數學習者能運用Tag功能讓被標註之人前來觀看，達到資訊交換之效能。

5. 提供發文獎勵（塗鴉牆、活動區、按讚）：

學習者對教師提供發文獎勵感到愉悅，因此為求能獲得更多的獎勵，學習者願意在Facebook社團中進行發言以及參與活動。

6. 舉辦活動（塗鴉牆、活動區）：

學習者對於教師於Facebook社團建立之活動，皆能加入參與。而教師另外於週末時在塗鴉牆推出【搶答時間】之發文，學生亦能參與，活絡學習氣氛。

（五）待解決問題：

- （1）學生發言雖比第一階段踴躍但內容深化程度較低，主要陳述句子簡短。
- （2）在主動分享資訊上較為欠缺行動力

(六) 修正調整：

- (1) 教師於課堂中加入作品鑑賞方式，讓同學評論作品時有所依歸。
- (2) 鼓勵同學除了對同儕作品、文章給予個人想法外尚須寫出明確的建議以及修改方式。
- (3) 建立活動，採取小組議題/全班議題討論方式，提升彼此互動機會，創造更豐富多元的對話空間。

三、 第三階段（ 2013 / 4 / 24 ~ 2013 / 5 / 16 ）

- (一) 實施教學單元三：你最重要的東西是什麼。此單元以PPT、單槍、書籍引導學生思考自己心中最重要的東西。此單元設計主要是考量研究對象為國中九年級學生，面臨升學之際課業壓力繁重，較無心去思考升學以外的事物。因此，請學生好好傾聽自己最底層的心，去思索心中究竟哪些是自己所珍視的人事物，並透過活動之議題討論後將其畫出來。最後，在互相瀏覽檢視每個人心中最重要的東西時，除了能給予意見也能懷著尊重的態度去了解、包容。

(二) 學生實作：

個人任務三：最重要的東西是什麼

此任務讓學生畫出心中最重要的東西，可以是有形（人、事、物）或者是無形（精神、概念等）。學生利用一節課四十五分鐘的時間完成。

(三) 帶領策略、社團功能運用之歷程：

1. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

- (1) 積極推動學習者在塗鴉牆中之分享資訊、留言、以按讚的方式來鼓勵認真努力發言者。
- (2) 活動區中進行議題討論，請學習者瀏覽別人之意見並以按讚形式表示贊同與鼓勵。

2. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

- （1）師生以按讚之方式來鼓勵認真創作之同學。
- （2）師生於聊天室討論與課程相關之問題。
- （3）學習者進行同儕互評、自評，鼓勵學習者互相交流回應。教師用指派式互評，後一號者評論前一號，讓每位同學皆能評論別人亦能被評論。

3. 引導成員資訊交換（塗鴉牆、檔案區、Tag）：

- （1）提供教學檔於檔案區以便利學生下載複習。
- （2）在相片區中建立班級任務相簿【團體任務三：你最重要的東西是什麼】方便班級內與班級間學生瀏覽與討論。
- （3）師生以【充電】【雪兒】於塗鴉牆中發表文章，進行分享交流。
- （4）教師引導學生利用美術鑑賞原則來評論同儕之作品。
- （5）請學生針對教師、同儕對自己作品之留言給予回應，並利用Tag功能使對方知曉文章/回覆已獲得回應。

4. 提供良好的發文範例（Tag、相簿、檔案區）：

- （1）設置任務相簿時，教師將第一張相片編輯作為範例格式，讓學習者有所依據。
- （2）設置活動議題討論時，教師將第一則留言編輯作為範例格式，讓學習者有所依歸。
- （3）學生發文格式不符合時，教師以Tag標示促使學習者更正。
- （4）對於發文格式正確、講述清楚、內容充實之同學給予按讚並於留言中讚賞該學習者，以讓其他同儕能互相觀摩，進而提升並充實發言內容。

5. 提供發文獎勵（塗鴉牆、活動區、按讚）：

- （1）於Facebook社團中發表、提問、分享資訊，符合發文格式者教師皆給予點數獎勵。
- （2）持續進行週末搶答活動，學習者回答正確且符合發文格式者即可獲得教師

獎品或是點數，教師對於發文者皆按讚表示鼓勵。

(3) 教師對於發文者皆積極按讚表示鼓勵，來增強學習者學習表現。

6. 舉辦活動（塗鴉牆、活動區）：

(1) 舉辦【907你最重要的東西是什麼】、【914你最重要的東西是什麼】之議題討論活動。此活動目的為 a.班級議題討論 b. 小組議題討論。

(2) 舉行搶答活動，教師固定週末時會於社團中之塗鴉牆以【搶答時間】為發文類別，考量學習者進入考期，因此拉長時間與人數來引發學習者積極互動參與。

7. 鼓勵學習者獨立思考、提出見解（活動區、塗鴉牆、相片區）

(1) 引導學生能自主分享連結至Facebook社團

(2) 引導學生能自主提出實質意見以及建議回饋予發文者/作者。

(四) 實施結果：

1. 學生實作：

學生皆能在一節課當中，畫出自己心中最重要的東西。大部分學生畫作內容為具體可見的人事物，少數有抽象之形貌。雖在短時間創作，但也能產生不加修飾、及時表達之真摯質樸之作。

2. 帳號登入與鼓勵（塗鴉牆、按讚）：

學生能開始自主性地對同儕之分享資訊、留言按讚來表示肯定與鼓勵，同時亦能針對主題提出自己的意見。

3. 社群交誼（塗鴉牆、按讚、相片）：

(1) 學生在Facebook社團中，除了開始大量按讚之行為外，亦出現能增進社群活潑之氣氛社交性留言，。

(2) 學生會利用聊天室功能詢問教師課程問題，間或交流寒暄，提升師生情誼。

(3) 學生對話量開始增多，內容亦較深化。

4. 引導成員資訊交換（塗鴉牆、檔案區、Tag）：

- （1）學生皆能充分運用檔案區之教材並依期限內完成學習任務。
- （2）在相片區中學生能利用美術鑑賞原則，多數同學能以更深化的內容來介紹自己作品外，評論同儕之作品之內容在質與量皆有明顯成長。
- （3）教師積極地分享藝術資訊外，部分學生能回應分享文章於塗鴉牆中，踴躍進行對話交流。

5. 提供發文獎勵（塗鴉牆、活動區、按讚）：

大部份學生在發表、提問、分享資訊上皆能符合發文格式，而部份學生於Facebook社團中會積極爭取搶答活動取得獎勵機會。而教師對於發文者積極按讚或回應能增強學習者學習表現。

6. 舉辦活動（塗鴉牆、活動區）：

學生對於活動中的班級議題以及小組議題討論皆能積極互動回應。而在週末搶答活動中，因為教師放寬期限、人數限制部份學生亦能踴躍參與。

7. 鼓勵學習者獨立思考、提出見解（活動區、塗鴉牆、相片區）

- （1）學生能自主分享連結至Facebook社團。甚至在停課後還上傳照片分享自己的作品。
- （2）此階段大部份學生能提出實質意見以及建議回饋予發文者/作者。

8. 階段結果：

在經過三階段修正與檢視後，此階段之學習平台樣貌已具有一定的學習影響力。此階段學習者已熟悉平台亦能正確按照格式發表文章，學習者行為從被動性要求發表到自動分享、對話性逐漸深化、都顯示Facebook社群對學習者學習視覺藝術是有幅度的進步。而未來仍有許多精進的空間尚待開發及拓展，是值得教育者去思索的課題。

茲將以上 Facebook 視覺藝術學習社群策略與應對之 Facebook 社團功能列如

下表：

表4-1-2

Facebook 視覺藝術學習社群策略與對應之 Facebook 社團功能

	Facebook 視覺藝術學習社群策略	應對之 Facebook 社團功能
課程前	<ol style="list-style-type: none"> 1. 找出合適的課程主題 2. 制定 Facebook 視覺藝術學習社群遊戲規則 	
課程實施	1. 帳號登入與鼓勵	塗鴉牆、按讚
	2. 社群交誼	塗鴉牆、按讚、聊天室、Tag
	3. 引導成員資訊交換	塗鴉牆、相片區
	4. 提供良好的發文範例	塗鴉牆、檔案區
	5. 提供發文獎勵	塗鴉牆、活動區
	6. 舉辦投票、搶答活動	塗鴉牆、活動區
	7. 鼓勵學習者獨立思考、提出見解	活動區、塗鴉牆、相片區

資料來源：研究者自行整理

研究者於文獻中探索、整理各學者之學習社群之經營策略，再從中擬定適合本視覺藝術學習社群之策略方針。待策略確定後，再與本 Facebook 社團之功能進行結合與搭配，欲使學習者能達到良好學習之效能。

第二節 Facebook社團融入視覺藝術課程之學習反應

本研究依據研究規劃，探討學生在Facebook社團融入視覺藝術課程之學習反應。其學習反應旨在探究學生經過Facebook社團輔助後在學習動機、知識分享上是否有提升，而整體學習成效上之結果為何。問卷中之題項為研究者參考學者構面以及問卷題項後進行編製，並經過三位專家之意見進行效度檢視以建構專家效度。前測問卷中為Facebook平台使用經驗、視覺藝術學習動機、Facebook知識分享行為、課程期許四個部分；後測問卷則為Facebook社團使用調查、視覺藝術學習動機、Facebook知識分享行為、學習成效。

視覺藝術學習動機、知識分享包含前後測問卷之結果，Facebook平台使用經驗為前測，目的是了解學生對平台熟悉程度為何。而研究結束後施測Facebook社團使用調查、學習成效（課程成績以及學習滿意度）。問卷之記分以李克特五點量表計算，共1-5分，在求其平均數。扣除無效問卷後，在前測之有效問卷為63人、後測問卷為54人，其施測之結果如下：

壹、Facebook平台使用經驗

一、是否建立Facebook之個人帳號

由表4-2-1了解，研究對象63人中僅3人無個人帳號。深入了解原因為：家長不允許建置、私人原因等因素。

表4-2-1

擁有Facebook個人帳號之人數

是否有FB帳號	人數	百分比
有	60	95.23%
無	3	4.76%
總和	63	100.00%

二、使用Facebook的頻率

由表4-2-2可知，多數學生使用Facebook之頻率為每天使用，佔了42.86%，其次為1~3天，有17.46%。換言之，半數以上之學生使用Facebook頻率相當頻繁。而了解學生從不使用之原因為尚未建置帳號、或是被家長禁止使用。

表4-2-2

使用Facebook之頻率

使用FB之頻率	人數	百分比
每天	27	42.86%
一至三天一次	11	17.46%
三至五天一次	6	9.52%
一週一次	5	7.94%
兩週一次	3	4.76%
一個月一次	3	4.76%
半年一次	3	4.76%
從不	5	7.94%
總和	63	100.00%

三、每次使用Facebook的時間

由表4-2-3，學生每次在Facebook停留之時間最多為半小時至一小時，佔31.75%。其次為一至三小時亦有30.16%，三小時以上則佔7.93%，而無帳號等因素而從不使用，佔3.17%。因此可知大多數學生使用時間為三小時以內。

表4-2-3

每次使用Facebook的時間

每天使用多久	人數	百分比
半小時以下	17	26.98%
半小時至一小時	20	31.75%
一至三小時	19	30.16%
三至五小時	2	3.17%
五小時以上	3	4.76%
沒有選	2	3.17%
總和	63	100.00%

四、使用過Facebook何種功能

本選項為複選，為了解學生使用過Facebook何種功能，次數調查發現學生使用過按讚之功能為最高，佔92.06%。其次為聊天室、社團與遊戲、塗鴉牆、粉絲專頁、轉貼分享、投票、網誌、其他。

表4-2-4

曾經使用過的Facebook功能

使用FB的哪些功能	人數	佔全班人數百分比
塗鴉牆	45	71.43%
按讚	58	92.06%
轉貼分享	39	61.90%
社團	50	79.37%
粉絲專頁	43	68.25%

聊天室	51	80.95%
遊戲	49	77.78%
網誌	16	25.40%
投票	36	57.14%
其他（沒使用）	2	3.17%

五、Facebook功能之使用頻率

欲了解學生使用Facebook功能之頻率，請學生依順位填寫。依分析之後第一、第二順位皆為按讚、第三順位則是社團。由此可知，學生最常於Facebook進行按讚之行為，而社團亦是學生族群常用的社交功能。

表4-2-5

學生使用Facebook功能頻率順位

Facebook功能	第一順位 次數	百分比	第二順位 次數	百分比	第三順位 次數	百分比
塗鴉牆	11	17.46%	5	7.94%	8	12.70%
按讚	23	36.51%	23	36.51%	7	11.11%
轉貼分享（圖 文、影音）	1	1.59%	2	3.17%	5	7.94%
社團	3	4.76%	9	14.29%	13	20.63%
粉絲專頁	1	1.59%	5	7.94%	7	11.11%
聊天室	13	20.63%	10	15.87%	12	19.05%
遊戲	7	11.11%	9	14.29%	8	12.70%
網誌	3	4.76%	0	0.00%	2	3.17%
投票	1	1.59%	0	0.00%	1	1.59%

其他	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
總和	63	100.00%	63	100.00%	63	100.00%

六、使用Facebook功能之理由

學生對於使用Facebook功能之理由，依前三順位排序如表，第一順位以注意塗鴉牆（朋友、粉絲專頁、社團）最新動態佔最多數，百分比為57.14%。第二順位中則以連繫朋友為多，佔42.86%。第三順位則為分享個人資訊（發佈圖文、影音）與玩遊戲，各佔23.81%。

由此可了解，學生使用原因主要為注意他人之動態、分享自己資訊以及玩遊戲，而在學習新知在第一順位是0%，可見學生對於Facebook作為知識交流、分享是較無經驗的，是教師可以去探索與發展的空間。

表4-2-6

使用Facebook功能之理由

使用Facebook功能之理由	第一順位 次數	百分比	第二順位 次數	百分比	第三順位 次數	百分比
注意塗鴉牆（朋友、粉絲專頁、社團）最新動態	36	57.14%	11	17.46%	7	11.11%
聯繫朋友	15	23.81%	27	42.86%	12	19.05%
分享個人資訊（發佈圖文、影音）	1	1.59%	12	19.05%	15	23.81%
玩遊戲	8	12.70%	8	12.70%	15	23.81%
學習新知	0	0.00%	1	1.59%	2	3.17%

了解潮流脈動	1	1.59%	3	4.76%	12	19.05%
其他	2	3.17%	1	1.59%	0	0.00%
總和	63	100%	63	100%	63	100%

貳、視覺藝術學習動機的影響

一、視覺藝術學習動機前後測平均數

依據學生前後測問卷之填答結果，呈現在視覺藝術學習動機上共分為三個部份，分為價值、期望、情感三個構面。

首先，呈現視覺藝術學習動機中價值的部份，其前後測之平均數如表4-2-7。整體之平均數前測為3.03~3.87，以基準數3來說，其數值為中上，表示學生對於視覺藝術價值部份頗表示認同，後測時整體之平均數為3.19~4.15，由此可看出經過Facebook社團融入課程後，學生整體在視覺藝術學習動機之價值成份上有顯著提升。

表4-2-7

視覺藝術學習動機價值構面平均數

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
我認為視覺藝術課是重要的	前測	17	24	20	1	1	3.87
		26.98%	38.10%	31.75%	1.59%	1.59%	100.00%
	後測	16	20	16	2	0	3.93
		29.63%	37.04%	29.63%	3.70%	0.00%	100.00%
我認為視覺藝術課的內容對我是有幫助的	前測	16	18	25	2	2	3.70
		25.40%	28.57%	39.68%	3.17%	3.17%	100.00%
	後測	18	15	18	2	1	3.87

		33.33%	27.78%	33.33%	3.70%	1.85%	100.00%
我認為視覺藝術客能讓我學習到新的東西	前測	19	23	17	1	3	3.86
		30.16%	36.51%	26.98%	1.59%	4.76%	100.00%
	後測	20	24	8	2	0	4.15
		37.04%	44.44%	14.81%	3.70%	0.00%	100.00%
上視覺藝術課時我覺得很有成就感	前測	13	16	28	4	2	3.54
		20.63%	25.40%	44.44%	6.35%	3.17%	100.00%
	後測	12	20	17	3	2	3.69
		22.22%	37.04%	31.48%	5.56%	3.70%	100.00%
我對視覺藝術課很有興趣	前測	17	23	16	5	2	3.76
		26.98%	36.51%	25.40%	7.94%	3.17%	100.00%
	後測	22	13	15	3	1	3.96
		40.74%	24.07%	27.78%	5.56%	1.85%	100.00%
我上視覺藝術課最關心的是得到好成績	前測	9	13	20	13	8	3.03
		14.29%	20.63%	31.75%	20.63%	12.70%	100.00%
	後測	9	10	22	8	5	3.19
		16.67%	18.52%	40.74%	14.81%	9.26%	100.00%

而視覺藝術學習動機中期望的部份，其前後測之平均數如表4-2-8。整體之平均數前測為2.94~3.67，其中學生認為努力就可以學得好、了解藝術是因為老師的影響、有信心學會課程內容、期待自己會表現良好在學習動機之平均數上都有3以上，而低於3之題項為如果我不了解視覺藝術課的內容是我不夠努力之、如果我不了解視覺藝術課是因為太難了。其表示學生對於學習動機中期望部分抱持正面的態度，覺得自己會努力學習來了解課程內容，也不覺得視覺藝術學習上很困難。後測時整體之平均數為2.76~3.83，對於平均數低於3之題項與前測相同，推

測為學生依舊對自己學習期望有信心。而後測之平均數也明顯提升顯示Facebook
 社團之輔助教學可增進學生學習動機期望。

表4-2-8

視覺藝術學習動機期望構面平均數

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
如果我努力我就可以學會視覺藝術課的內容	前測	12	18	24	5	4	3.46
		19.05%	28.57%	38.10%	7.94%	6.35%	100.00%
	後測	14	20	18	1	1	3.83
		25.93%	37.04%	33.33%	1.85%	1.85%	100.00%
如果我不了解視覺藝術課的內容是我不夠努力	前測	9	10	22	15	7	2.98
		14.29%	15.87%	34.92%	23.81%	11.11%	100.00%
	後測	6	9	21	9	9	2.89
		11.11%	16.67%	38.89%	16.67%	16.67%	100.00%
如果我了解視覺藝術課的內容，是因為老師的關係	前測	9	16	30	5	3	3.37
		14.29%	25.40%	47.62%	7.94%	4.76%	100.00%
	後測	10	17	23	2	2	3.57
		18.52%	31.48%	42.59%	3.70%	3.70%	100.00%
如果我不了解視覺藝術課的內容，是因為太難了	前測	8	11	22	13	9	2.94
		12.70%	17.46%	34.92%	20.63%	14.29%	100.00%
	後測	8	6	19	7	14	2.76
		14.81%	11.11%	35.19%	12.96%	25.93%	100.00%
我有信心可以學會視覺藝術課所教的內容	前測	13	19	24	6	1	3.59
		20.63%	30.16%	38.10%	9.52%	1.59%	100.00%

	後測	14	17	16	3	4	3.63
		25.93%	31.48%	29.63%	5.56%	7.41%	100.00%
我預期我在視覺藝術課 鐘表現良好	前測	15	19	24	3	2	3.67
		23.81%	30.16%	38.10%	4.76%	3.17%	100.00%
	後測	17	14	18	3	2	3.76
		31.48%	25.93%	33.33%	5.56%	3.70%	100.00%

視覺藝術學習動機中情感之平均數如表4-2-9。前測之平均數為3.87~4.22，數值高於3以上，表示學生上這門課心情上愉快、也喜歡參與課程活動、並會期待上視覺藝術課。而後測之平均數為4.06~4.15，數值偏中高，代表整體而言對於Facebook社團融入學習後，在學習動機之情感部分呈現肯定正面的看法。

表4-2-9

視覺藝術學習動機情感構面平均數

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
上這門課我覺得心情愉快	前測	29	21	12	0	1	4.22
		46.03%	33.33%	19.05%	0.00%	1.59%	100.00%
	後測	24	18	10	0	2	4.15
		44.44%	33.33%	18.52%	0.00%	3.70%	100.00%
我非常喜歡參予視覺藝術課的學習活動	前測	18	26	15	1	3	3.87
		28.57%	41.27%	23.81%	1.59%	4.76%	100.00%
	後測	19	21	12	2	0	4.06
		35.19%	38.89%	22.22%	3.70%	0.00%	100.00%
我很期待上視覺藝術課	前測	20	24	17	1	1	3.97

		31.75%	38.10%	26.98%	1.59%	1.59%	100.00%
	後測	22	18	12	0	2	4.07
		40.74%	33.33%	22.22%	0.00%	3.70%	100.00%

參、Facebook視覺藝術學習社群知識分享行為

一、Facebook視覺藝術學習社群知識分享行為前後測之平均數

依據學生前後、測問卷之填答，在Facebook視覺藝術學習社群知識分享行為上共分為三個部份，分為分享個人內在知識、分享學習機會、促進學習動機。

首先呈現分享個人知識前、後測之結果，依據表4-2-10顯示，前測之整體平均數為3.62~3.83。前測結果有超過平均數基準3之數值，表示學生大部份對於分享個人內在知識是願意且認同的。後測之平均數從3.65到4.02，與前測相比數據著實有明顯上升。其中我樂於和別人交換意見之選項平均數更高達4.02。前後測之平均數皆是中間偏高，而在後測提升之數字可顯見，經由Facebook社團融入之教學，使學生更樂於分享個人內在知識。

表4-2-10

分享個人內在知識前後測平均數

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
我會主動分享知識給他 人	前測	13	16	32	1	1	3.62
		20.63%	25.40%	50.79%	1.59%	1.59%	100.00%
	後測	9	23	16	6	0	3.65
		16.67%	42.59%	29.63%	11.11%	0.00%	100.00%
參與討論時，我能積極提 供意見	前測	13	19	28	2	1	3.65
		20.63%	30.16%	44.44%	3.17%	1.59%	100.00%

	後測	8	23	20	2	1	3.65
		14.81%	42.59%	37.04%	3.70%	1.85%	100.00%
當別人有問題時，我願意盡能力回答	前測	20	16	24	2	1	3.83
		31.75%	25.40%	38.10%	3.17%	1.59%	100.00%
	後測	9	31	12	1	1	3.85
		16.67%	57.41%	22.22%	1.85%	1.85%	100.00%
我認為分享知是讓我有成就感	前測	14	20	24	3	2	3.65
		22.22%	31.75%	38.10%	4.76%	3.17%	100.00%
	後測	13	24	15	2	0	3.89
		24.07%	44.44%	27.78%	3.70%	0.00%	100.00%
我樂於和別人交換意見	前測	17	20	23	2	1	3.79
		26.98%	31.75%	36.51%	3.17%	1.59%	100.00%
	後測	16	25	11	2	0	4.02
		29.63%	46.30%	20.37%	3.70%	0.00%	100.00%

而在Facebook視覺藝術學習社群知識分享行為中，分享學習機會的平均數如表4-2-11所示。在前測與後測之整體平均數上皆高於3，表示學生對於分享學習機會是持正向意見的。在前測中平均數為3.60~4.00，平均數最高4.00之題項為別人有困難請我幫忙，我願意提供相關資料給他，而最低之平均數之題項為別人發表意見或作品時，我能給予有效的回饋意見亦有3.60。後測之平均數為3.76至4.09之間，屬於中間偏高的數值。前、後測比較之下，雖在別人有困難請我幫忙，我願意提供相關資料給他、我會和別人分享學習資訊、數值有少許降低，但並沒有嚴重影響學生知識分享上分享學習機會之行為。此外，值得注意的是，前測最低平均數題項為別人發表意見或作品時，我能給予有效的回饋意見，到後測時期平均數提高至3.76，表示經過Facebook視覺藝術學習社群交流後，學生對他人發

表以及作品更能提供有效的回饋意見。

表4-2-11

分享學習機會

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
別人有困難請我幫忙， 我願意提供相關資料給 他	前測	18	27	18	0	0	4.00
		28.57%	42.86%	28.57%	0.00%	0.00%	100.00%
	後測	18	17	16	2	1	3.91
		33.33%	31.48%	29.63%	3.70%	1.85%	100.00%
我會和別人分享學習資 訊	前測	16	26	18	2	1	3.86
		25.40%	41.27%	28.57%	3.17%	1.59%	100.00%
	後測	13	18	21	2	0	3.78
		24.07%	33.33%	38.89%	3.70%	0.00%	100.00%
對於別人問我我無法解 決的事，我會努力幫忙 尋找其他的協助	前測	13	27	23	0	0	3.84
		20.63%	42.86%	36.51%	0.00%	0.00%	100.00%
	後測	19	14	19	1	1	3.91
		35.19%	25.93%	35.19%	1.85%	1.85%	100.00%
我能提供我所學習到的 知識給別人	前測	14	31	16	2	0	3.90
		22.22%	49.21%	25.40%	3.17%	0.00%	100.00%
	後測	18	24	11	1	0	4.09
		33.33%	44.44%	20.37%	1.85%	0.00%	100.00%
別人發表意見或作品 時，我能給予有效的回 饋意見	前測	8	24	29	2	0	3.60
		12.70%	38.10%	46.03%	3.17%	0.00%	100.00%
	後測	11	22	18	3	0	3.76

		20.37%	40.74%	33.33%	5.56%	0.00%	100.00%
--	--	--------	--------	--------	-------	-------	---------

由表4-2-12，顯示為Facebook視覺藝術學習社群知識分享行為中，促進學習機會之構面。前後測之平均數都有3以上，可以表示學生對於試著了解、接納別人觀點、說明自我想法、鼓勵他人學習、帶動班上學習氣氛上持正面的意見。在前測平均數中為3.05~4.08，其中偏高數值之4.08題項分別為我會試著去了解別人的觀點、對於別人的意見我能採取接納的態度，平均數最低為3.05題項為我會帶動班上的學習氣氛。後測整體平均數為3.44~4.06，最低平均數值3.44為我會帶動班上的學習氣氛，與前測最低平均數為同一個選項，但比較之下尚有小幅成長，表示學生於Facebook視覺藝術學習社群中更願意帶動班上之學習氣氛；而前測最高平均數的兩個題項則下滑，推測是前測時，學生尚未明確接受到師長同儕意見可能會有負面措辭，在後測之時，發現自己對他人之意見、評語之接收度沒想像中的高。

表4-2-12

促進學習動機

評估項目		同意程度(高到低) 前測N=63 後測N=54					
		5	4	3	2	1	平均
我會試著去了解別人的觀點	前測	18	32	13	0	0	4.08
		28.57%	50.79%	20.63%	0.00%	0.00%	100.00%
	後測	17	16	20	1	0	3.91
		31.48%	29.63%	37.04%	1.85%	0.00%	100.00%
對於別人的意見我能採取接納的態度	前測	20	28	15	0	0	4.08
		31.75%	44.44%	23.81%	0.00%	0.00%	100.00%
	後測	18	22	13	1	0	4.06

		33.33%	40.74%	24.07%	1.85%	0.00%	100.00%
我會用別人容易了解的方式說明我的想法	前測	10	25	26	2	0	3.68
		15.87%	39.68%	41.27%	3.17%	0.00%	100.00%
	後測	18	14	20	2	0	3.89
		33.33%	25.93%	37.04%	3.70%	0.00%	100.00%
我會鼓勵其他人積極學習	前測	9	24	26	3	1	3.59
		14.29%	38.10%	41.27%	4.76%	1.59%	100.00%
	後測	12	16	20	5	1	3.61
		22.22%	29.63%	37.04%	9.26%	1.85%	100.00%
我會帶動班上的學習氣氛	前測	8	9	31	8	7	3.05
		12.70%	14.29%	49.21%	12.70%	11.11%	100.00%
	後測	13	10	22	6	3	3.44
		24.07%	18.52%	40.74%	11.11%	5.56%	100.00%

肆、課程期許

學生對於Facebook融入課程之期許如表4-2-13。整體平均數為3.44至3.67，顯示學生對於將Facebook融入視覺藝術課程是有期待的、期許在平台中能學習藝術相關知識、展示作品、發表意見與得到別人回應、也認為Facebook融入學習會很有趣而且學習遇到困難時，可以於平台中得到同儕與師長的幫助。

表4-2-13

課程期許

評估項目	同意程度(高到低) 前測N=63					
	5	4	3	2	1	平均
我期許視覺藝術課有	17	19	18	5	4	3.63
Facebook平台來輔助	26.98%	30.16%	28.57%	7.94%	6.35%	100.00%
我期許用Facebook來學習視	17	17	20	3	6	3.57
覺藝術相關知識	26.98%	26.98%	31.75%	4.76%	9.52%	100.00%
我期待視覺藝術課用	17	12	23	4	7	3.44
Facebook，是因為讓我有機會	26.98%	19.05%	36.51%	6.35%	11.11%	100.00%
展示作品來表達自我想法，						
並得到教師/同學的回應						
我期待Facebook平台融入視	17	20	18	4	4	3.67
覺藝術的課程會很有趣	26.98%	31.75%	28.57%	6.35%	6.35%	100.00%
我期待在課後使用Facebook	19	14	18	3	9	3.49
是因為有問題可以直接在上						
面尋求老師或同學的協助	30.16%	22.22%	28.57%	4.76%	14.29%	100.00%

伍、Facebook社團使用調查

一、每週使用Facebook社團的時間

依表4-2-14所示，學生平均每週花半小時以下時間於社團中佔最多數，為37.04%，其次則是半小時至一小時佔35.19%，也就是說，大部份學生花在Facebook社團時間並不會超過一小時。研究者觀察主要因為研究對象是九年級學生，本學期要參加基本學力測驗，在上網時數上會較短暫。

表4-2-14

每週使用多久時間在Facebook社團上

評估項目	人數	百分比
半小時以下	20	37.04%
半小時至一小時	19	35.19%
一至三小時	6	11.11%
三至五小時	4	7.41%
五小時以上	5	9.26%
總和	54	100.00%

二、最常使用Facebook社團哪些功能

學生最常使用Facebook社團中之功能前三順位結果如表4-2-15所示。第一順位為按讚，第二順位分別為瀏覽塗鴉牆以及留言討論，第三順位之結果亦是瀏覽塗鴉牆。從上述中可以分析出，學生最常使用之功能為按讚之行為、瀏覽塗鴉牆資訊、留言討論。

表4-2-15

Facebook社團功能之使用順位

Facebook 社團功能	第一順位 次數	百分比	第二順位 次數	百分比	第三順位 次數	百分比
瀏覽塗鴉牆	14	25.93%	13	24.07%	16	30.19%
按讚	32	59.26%	12	22.22%	5	9.43%
轉貼分享（圖 文、影音）	2	3.70%	6	11.11%	10	18.87%
參與課程	3	5.56%	3	5.56%	8	15.09%

留言討論	3	5.56%	13	24.07%	10	18.87%
投票	0	0.00%	3	5.56%	5	9.43%
其他	0	0.00%	4	7.41%	0	0.00%
總和	54	100%	54	100%	54	100%

三、最常瀏覽/回應那些分類訊息

根據表4-2-16。學生最常瀏覽與回應之文章類別之順序，第一順位為同學作品、第二順位是互評意見，第三順位為互評以及同學作品。由此可見，前三順位重疊性高，亦可說明學生對於作品、以及同儕互評之意見覺得很重要，所以會經常注意別人對自己的評語以及同儕之間的作品。

表4-2-16

瀏覽/回應Facebook社團中分類訊息之順位

Facebook 社團分類訊息	第一順位 次數	百分比	第二順位 次數	百分比	第三順位 次數	百分比
貼心小叮嚀	6	11.11%	9	16.67%	8	14.81%
充電	8	14.81%	0	0.00%	6	11.11%
搶答時間	7	12.96%	4	7.41%	7	12.96%
互評	3	5.56%	17	31.48%	10	18.52%
同學作品	16	29.63%	13	24.07%	10	18.52%
雪兒	4	7.41%	3	5.56%	5	9.26%
自評	10	18.52%	8	14.81%	8	14.81%
總和	54	100.00%	54	100.00%	54	100.00%

陸、學習成效

學習成效依據學者、文獻整理將其分為課程測驗與課程滿意度。課程測驗部分研究者依照課堂學習目標進行擬題編制，共四大單選題。課程滿意度則分為學習興趣滿意度、課程內容滿意度、團體互動滿意度、教師教學滿意度。依序說明施測之結果如下。

一、課程測驗

課程結束後，施予課程測驗予學生作答。從表4-2-17可看出，學生多數能正確回答。表示學生在學習過程中，能習得教學者所擬定之教學目標，達到良好之學習效果。

表4-2-17

課程測驗實施成果

題項	答對	百分比	答錯	百分比
	N=54			
題目一	54	100%	0	0%
題目二	45	83.33%	9	16.66%
題目三	51	94.44%	3	5.55%
題目四	44	81.48	10	18.51%

二、學習滿意度

學習滿意度分為四部分，首先說明學習興趣滿意度如表4-2-18。整體平均數為3.81~4.09，是屬於中間偏高的數值。而題項中我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程讓我比以前更喜歡上課之平均數超過4以上、我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程的方式能引起我的學習興趣之平均數則接近4，表示「Facebook社團」融入視覺藝術課程的確能對學生學習產生興趣以及吸引力。

表4-2-18

學習興趣滿意度

評估項目	同意程度(高到低) N=54					
	5	4	3	2	1	平均
我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程讓我比以前更喜歡上課	24	15	12	2	1	4.09
	44.44%	27.78%	22.22%	3.70%	1.85%	100.00%
我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程的方式能引起我的學習興趣	20	17	13	3	1	3.96
	37.04%	31.48%	24.07%	5.56%	1.85%	100.00%
我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程的方式讓我對學習更有信心	17	18	14	2	3	3.81
	31.48%	33.33%	25.93%	3.70%	5.56%	100.00%
我認為「Facebook社團」融入視覺藝術課程的方式可以增加我的學習效果	19	15	16	1	3	3.85
	35.19%	27.78%	29.63%	1.85%	5.56%	100.00%

課程內容滿意度的部份如表4-2-19。整體平均數為3.87~4.06，屬於中間偏高的數值。其最低項目之平均數亦逼近4，由此可了解，多數學生對於Facebook社團平台融入教學之課程內容設計是感到滿意、有趣、有幫助、重要而有價值的。以學生角度而言，Facebook本身即是吸引年輕學子之社交工具，在平台之中又擁有豐富的分享資訊，在感官刺激下，學生能更愉快的進行學習。

表4-2-19

課程內容滿意度

評估項目	同意程度(高到低) N=63					
	5	4	3	2	1	平均
我認為此門課程相當豐富有趣	20	19	12	1	2	4
	37.04%	35.19%	22.22%	1.85%	3.70%	100.00%

我認為「Facebook社團」頁面中的學習內容，對我學習視覺藝術而言是有幫助的	19	16	16	0	3	3.89
	35.19%	29.63%	29.63%	0.00%	5.56%	100.00%
我認為課程內容是重要而有價值的	16	24	15	1	2	3.87
	29.63%	37.04%	27.78%	1.85%	3.70%	100.00%
整體而言我對課程的內容進行的方式感到滿意	22	17	12	2	1	4.06
	40.74%	31.48%	22.22%	3.70%	1.85%	100.00%

從表4-2-20所示，在團體互動滿意度中整體平均數從3.83到3.85，平均數都有3以上可以看出學生對於在Facebook中的課堂學習氣氛是表示支持與滿意的態度。研究者推測學生在Facebook社團中交流互動學習下，彼此按讚、對話鼓勵、讓師生產生更緊密的情誼進而產生滿意度。

表4-2-20

團體互動滿意度

評估項目	同意程度(高到低) N=63					
	5	4	3	2	1	平均
我對於在「Facebook社團」中互動過程感到滿意	19	14	16	3	2	3.83
	35.19%	25.93%	29.63%	5.56%	3.70%	100.00%
同儕、老師給我的作品按讚、鼓勵能增加我的學習成就感	21	12	17	0	4	3.85
	38.89%	22.22%	31.48%	0.00%	7.41%	100.00%
對我而言，透過「Facebook社團」和別人討論在學習上是有助益的	17	19	14	0	4	3.83
	31.48%	35.19%	25.93%	0.00%	7.41%	100.00%
我對同儕、教師在「Facebook社團」之間的互動感到滿意	14	23	14	1	2	3.85
	25.93%	42.59%	25.93%	1.85%	3.70%	100.00%

由表4-2-21，所呈現為學生對教師教學滿意度之平均數，整體平均數從3.80到4.09。從中可知對於老師經常鼓勵學生互動會使學生有學習動力、而且應用「Facebook社團」結合視覺藝術課程時，學生覺得內容是不難的、比起傳統的上課方式學生能學到的更多的知識，整體而言覺得老師教學認真，學生亦樂於學習。

表4-2-21

教師教學滿意度

評估項目	同意程度(高到低) N=63					
	5	4	3	2	1	平均
在活動中，老師常會鼓勵我們積極互動 使我覺得很有學習動力	19	13	18	0	4	3.80
	35.19%	24.07%	33.33%	0.00%	7.41%	100.00%
我覺得老師應用「Facebook社團」結合 視覺藝術課程時，內容易於學習	24	17	9	2	2	4.09
	44.44%	31.48%	16.67%	3.70%	3.70%	100.00%
我認為老師應用「Facebook社團」結合 視覺藝術課程時教學認真，使我樂於學 習	20	18	13	0	3	3.96
	37.04%	33.33%	24.07%	0.00%	5.56%	100.00%
我認為老師利用「Facebook社團」結合 視覺藝術課程教學比起傳統的上課方 式讓我學到的更多的知識	19	17	15	2	1	3.94
	35.19%	31.48%	27.78%	3.70%	1.85%	100.00%

第三節 平台對話內容分析與訪談結果

本小節為探討教師與學生在研究期間於Facebook視覺藝術學習社群中所進行的對話，藉由分析其內容以利了解每階段對話之歷程改變，從中尋求學生發表與回應的對話上，在量與質的部分是否能逐漸擴充與精進。

在學習結束後，為更進一步了解學生在學習上的困難以及教學改進之處，依學習行為表現之結果，選取每班高分群、低分群之男女各一位，另外再擇各班前後測視覺藝術學習動機問卷中提升幅度大，但學習行為表現結果低分之男女各一名，共計12位同學進行訪談。綜合以上，了解教學可修正之處，並進行省思。

壹、平台對話內容分析

本研究實施自2012 / 11 / 20開始至2013 / 5 / 16結束，共經歷三個階段與三個單元。分別為單元一：名畫變裝秀（2012 / 11 / 20 ~ 2013 / 1 / 15）、單元二：攝影有藝思（2013 / 3 / 6 ~ 2013 / 4 / 18）、單元三：你最重要的東西是什麼（2013 / 4 / 24 ~ 2013 / 5 / 16）。依據前述文獻分類，根據教師、學生在Facebook視覺藝術學習社群之發表、回應進行編碼工作，並進行內容分析以了解學生在三階段中對話上內容的改變。三階段教學之學生共為65人，於Facebook視覺藝術學習社群中與另一編碼員分類相同之數量共有1041項對話，教師與學生平均每人發表、回應社群為15次。對話類目之分類則依程序性、任務性、社交性進行分類，其中在任務性中又分為與課程主題相關和分享課程相關資訊，因任務性對話較直接影響學生在學習上、知識分享成長上的表現，研究者根據任務性中與課程主題相關之對話依其內容深化程度分為三類：第一類為主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問，第二類為能對其喜好或主題說明原因，第三類則是能給予建議與判斷。茲將對話總項數統計如表4-3-1。

表4-3-1

對話總項數統計

面向	類目	類目描述	對象	編碼	項數
程序性	與課程程序上之討論	作業流程、工作分配、小組討論、平台操作疑問、提醒	教師	T-D1	55
			學生	S-D1	16
任務性	課程主題	作品、議題、活動之發表與回應。	教師	T-D2	106
			學生	S-D2-1	358
				主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問	
				S-D2-2	216
	能對其喜好或主題說明原因				
	S-D2-3	64			
能給予建議與判斷					
課程相關資訊	發表或回應與主題相關之資訊（分享連結、文章、圖片。）	教師	T-D3	17	
		學生	S-D3	46	
社交性	無關課程純粹交際、聊天	同學與同學或教師之間的閒聊（生活雜感、心情分享）	教師	T-D4	19
			學生	S-D4	144
總和					1041

如表4-3-1所示，研究期間實施三階段之教學對話總數共1041項，而研究者參考文獻與學者將對話類目分類，對話分為程序性：主要是與課程程序上之討論（作業流程、工作分配、小組討論、平台操作疑問、提醒）、任務性：課程主題之討論（作品、議題、活動之發表與回應）以及與課程相關之資訊分享（分享連結、文章、圖片等）、社交性：無關課程純粹交際、聊天（生活雜感、心情分享）。

其中程序性對話共有71項、任務性則有807項、社交性有163項。觀察三大類對話中以任務性之項數為最多，社交性次之、最後則是程序性。觀察此三類對話以任務性最多是因為本研究目的旨在應用Facebook社團建置視覺藝術學習社群，提供策略與平台功能之輔助來提升學習動機、知識分享以及達成學習成效為主要目標。是故，在教學者之影響下，以任務性對話為核心進行擴展，透過教師指派之主題任務、議題討論、資訊分享，在師生互動交流、發表與回應下形塑其成為一知識社群。

再者，此平台本身即屬社交網站，即時、便利性溝通是其在社交方面最大的優勢。透過社交性對話提供師生情誼交流，在支持、鼓勵以及回應等行為上產生多重互動，進而凝聚所有成員對社群的向心力。就表4-3-1中，在程序性對話上為三類對話中佔最少的數量，主要原因為學生提出學習、作業疑問大多運用聊天室直接找教師、同儕詢問，較少會發表文章來尋求協助。而教師則運用程序性對話提醒同學課程學習任務、格式修正、教學進度說明等教學細節，故與學生比較上，會有較多的發言次數。

在三階段之對話數量上，有明顯的不同，主要與教師實施策略、課程主題和任務指派有很大的關聯性。由表4-3-2可以比較出三階段對話的發展。

表4-3-2

各階段對話項數

面向	類目與描述	對象	編碼	階段一 項數	階段二 項數	階段三 項數
程序性	與課程程序上之討論 作業流程、工作分配、小組討論、平台操作疑問、提醒	教師	T-D1	2	31	22
		學生	S-D1	0	14	2
任務性	課程主題 作品、議題、活動之發表與回應。	教師	T-D2	33	32	41
		學生	S-D2-1 主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問	76	213	69
			S-D2-2 能對其喜好或主題說明原因	19	148	49
			S-D2-3 能給予建議與判斷	3	26	35
	課程相關資訊 發表或回應與主題相關之資訊(分享連結、文章、圖片。)	教師	T-D3	0	9	8
		學生	S-D3	0	39	7
社交性	無關課程純粹交際、聊天 生活雜感、心情分享	教師	T-D4	2	10	7
		學生	S-D4	8	85	51
合計				143	607	291

第一階段教學中，在Facebook視覺藝術學習社群之對話總項數共為143項，其中程序性對話為2項、任務性為131項、社交性為10項。對話項數以任務性最高131項、其次為社交性10項，最低項數為程序性2項。此階段為三階段對話項數中總項數最少的歷程，主要源於第一階段是試探性教學，研究者尚未擬定正式之帶領策略，而在教學課程時間安排上亦以實作居多。在平台操作上的部份只有在作品完成後，請學生於粉絲專頁設立班級小組相簿將作品置放並展示。因此，在學校中將學生帶至電腦教室使用平台介面的次數較低，也影響其對話項數。

由表4-3-2，總項數雖然為三階段中最低，但可發現在任務性對話上仍占有大部分的比例，多數同學能清楚說明自己的作品理念，唯在對話深化程度上明顯集中於第一層次，其中第一層次有76項、第二層次為19項、第三層次僅3項，表示學生對話停留於教師指定之主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問，對於第二、三層次，能對其喜好或主題說明原因與能給予建議與判斷的部分則尚有進步之空間。

程序性上，學生建置相簿上傳作品的同時，皆能依正確的格式編輯作品說明，因此教師在程序性上對話之提醒僅2則。而在學生的部分，沒有人在平台中發表或回應程序性對話，研究者推測此階段之學習任務較為簡單或是學生有疑問時多在平台聊天室、課堂口頭中詢問。根據統計在社交性對話中總數有10項，雖然數量不多，但多數同學會在同儕作品中進行社交性的按讚鼓勵行為，在情感的支持下亦能促進彼此互動，進而開啟更多任務性對話的機會。

觀察第一階段之對話成果，在質與量上皆有再精進的幅度空間，因此於第二階段，教師分析平台之功能性並擬定帶領策略，以求學生能更積極地進行對話互動以增其量，而在對話內容上能逐漸深化以增其質。

在第二階段中，對話總項數共計607項，為三階段之中最高之對話總量。對話分類中，程序性對話為45項、任務性為467項、社交性為95項。與前階段比較下，在數量上明顯大幅增長。而於第二階段平台湧進大量對話，探其主要原因為：1. 此階段教學時間較長，故能蒐集之對話量較多。2. 教師擬定並實施六項帶領策略（帳號登入與鼓勵、社群交誼、引導成員資訊交換、提供良好的發文範例、提供發文獎勵、舉辦活動）在教師指派任務下，讓學生學習有所依歸，進而能達到比前階段更多的互動性。除了對話總量提升之外，根據前階段希冀能提升學生在對話內容之深化程度，任務性435項中扣除教師對話，學生於任務性對話共有426項，平均每人在此階段擁有6.5項任務性對話產生。依其內容深化程度而言，在第一層次（主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問）有213項、第二層次（能對其喜好或主題說明原因）有148項、第三層次（能給予建議與判斷）有26項。相較前階段而言。第一層次增多137項、第二層次則增加129項、第三層次增加23項，由第二層次與第三層次之數量遽增，可知學生對於發表與回應之內容開始有較深入的描述，像是能指出喜好的原因、或是對作品主題進一步說明，在第三層次中能給予建議與判斷亦有所成長，學生開始具有批判性思考精神能給予同儕建議也能有自己一套判斷作品的規準。

在此階段歷程中，研究者除了指派學習任務外，亦鼓勵學生盡量發表文章以及課程相關之分享連結，提供視覺藝術學習社群中知識分享的養分來源。而為讓學生之間能借鏡學習以增進知能與不足，研究者實施自評、互評、小組自評與小組互評，讓對話開啟更多互動可能性。在程序性對話中，由於此階段為學期初，研究者設定許多學習規則，因此學生開始出現程序性發言，主要為確認自己或是小組之任務是否有符合格式或是要求，而教師亦基於提醒叮嚀也發表許多程序性發言內容。在社交性部分，學期初讓學生在社群中報到留言來作為破冰活動，亦鼓勵學生對同儕作品、發言按讚打氣以活絡整體社群之互動程度。觀察社交性對話通常與任務性對話常交錯出現，顯示兩者有相輔相成之效。

在第三階段中，對話總項數共計291項，為三階段之中次高之對話總量。對話分類中，程序性對話為24項、任務性為209項、社交性為58項。其對話總量比第二階段少，主要由於研究對象開始進入國中基本學力測驗倒數時期，在課後自行上網的機會開始縮減，影響社群中對話量。再者，研究時間也因九年級學生五月中開始進行題本練習之因素縮短許多，在對話蒐集上相對數量較少。

此階段雖有現實環境影響研究時間和對話總量，但觀察三類對話依舊比第一階段來得多，在對話總體成份上依舊以任務性最高。其中值得注意的是學生任務性對話中，在第一層次（主題簡介、喜好的直觀感受、簡短贊同與發問）有69項、第二層次49（能對其喜好或主題說明原因）有項、第三層次（能給予建議與判斷）有39項。第三層次佔任務性對話24.84%比起前兩階段分別為3.06%與6.71%明顯高出許多，這表示學生在對話上之內容逐漸深化，對於自己以及同儕作品、文章發表能有更深入的描述、說明自我感受與價值性之判斷能力。而任務性對話在此階段內容深化成長的理由，除了有前面幾階段的基礎外，則歸於教師實施七項帶領策略，比前階段增加了「鼓勵學習者獨立思考、提出見解」。利用作品鑑賞原則引領學生觀看作品、並提供學生楷模之發表文章，在同儕的觀摩、教師的引導下，影響學生在對話時內容的深度。而教師分享與課程相關之文章為8則，學生則有7則，在數量上雖為數不多，但少數學生已經開始能提供自己非關課程之作品予以同學觀看，亦表示學生開始有了自主性地分享行為表現。此階段一樣有程序性對話出現，以教師發言居多，由於本階段操作時間較短，因此教師叮嚀提醒的對話減低學生在提出疑問的對話數。社交性對話在量上雖較前階段縮減，但以百分比來說此階段佔整體對話19.93%較前兩階段6.99%與15.65%上，有明顯的成長幅度，也說明了學生已逐漸熱絡，而開拓師生、同儕更多互動與分享的可能性。

貳、訪談結果

為深入了解學生學習表現以及其學習感受，並解決研究者在研究過程中的疑問，研究者根據每班學習行為表現（文章發表次數、課程測驗成績、作品表現程度），選取高分群男、女學生每班各一名；低分群男、女學生每班各一名，以及學習動機量表進步幅度大，但文章發表次數、課程測驗和作品評量為低分之男、女學生每班各一名，實施訪談。希望能從訪談之中，能對課程予以檢討改進，讓往後學習者獲致更多學習效益。以下為半開放式訪談題目以及學生回答之結果：

一、Facebook社團平台中你最常運用哪些功能？為什麼？

在此題中，高分組、低分組與學習動機進步但學習表現低分組並無太大區別，主要以按讚、或者是觀看動態為主。

（一）高分組

高分組之發言，對於最常用的功能多是圍繞在與人互動、分享、支持關心與獲得知識的概念。

我覺得就是發佈留言吧！因為可以和人家互動也可以分享些東西給人家知道。

A01-S0738-訪-20130529

看動態，喜歡關注別人發生什麼事，啊！也蠻常按讚的，因為能快速表明自己喜歡或同意的貼文

A02-S0716-訪-20130529

按讚啊，這樣可以支持、鼓勵關心別人。

A01-S1421-訪-20130530

按讚跟參觀同學的作品，從作品中可增加自己的藝術知識。

A01-S1421-訪-20130530

(二) 低分組

在低分組部分，也是以按讚、瀏覽同學作品為大宗，認為觀賞同學作品可以獲得靈感、按讚可以給別人鼓勵。

觀賞同學作品、交流創作心得以提供靈感。

B01-S1401-訪-20130530

按讚，因為最容易也最能給別人鼓勵。

B02-S1412-訪-20130530

但有其中一位同學，覺得最常使用的功能是去自評與互評。由於自評與互評通常是教師特定指派之任務，可以顯示此學生平常很少主動到視覺藝術學習社群中，在學習上應該較為被動。

我覺得常用的就是自評、互評、Share... .. 因為一定要做啊，是功課。

B02-S0702-訪-20130529

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

在學習動機進步，學習表現低分組的部分，常使用之功能為按讚是因為操作最簡單、圖片有趣，也有人只瀏覽而不使用任何功能，亦有人最常使用聊天室原因是能讓他心情變好。綜合觀之，此組別在學習動機上雖增加，但增加的動機不在於想獲得知識上的成長，而是以一種遊戲式、方便的心態進行。

按讚的功能，因為有些圖很有趣就會去按讚，而且很簡單。

C01-S0728-訪-20130529

聊天，因為使用聊天室可以和同學講話讓心情變好。

C01-S1426-訪-20130530

二、Facebook社團平台的介面對於學習上是否有不便利的地方？有的話，你有什麼建議？

此題在三組中，有同學認為可能會因為硬體問題影響便利性、版面太長造成資訊蒐集不易、或者因個人原因如：距離基測時間很近，覺得在時間上無法盡興造成使用不便。

（一）高分組

沒有吧~沒有不便利的地方，電腦太慢算嗎？

A01-S0738-訪-20130529

沒有吧，可能會有當機的風險或者是家裡沒電腦的人會沒辦法快速地上傳。

A02-S0716-訪-20130529

版面有點長，常找不到自己的作品，或特定的作品。

A02-S1401-訪-20130530

（二）低分組

基測快到了，在家沒有電腦可以用。所以只能在課堂上用，就沒辦法和以前有什麼不一樣的感覺。

B01-S1401-訪-20130530

有耶~要考試了都沒有時間上FB。

B02-S1412-訪-20130530

（三）學習動機進步，學習表現低分組

還好耶~沒有~有的話也是網路有時候會卡卡的。

C01-S0728-訪-20130529

每個人能用電腦時間不同，只有在一起的時間才能進行活動。

C02-S1403-訪-20130530

三、你認為在「Facebook社團」設立藝術學習社群，最大的便利之處在哪？有
哪些平台也有這樣的功能？

在三組中，所回答之結果類似。像是大多數人都已有FB帳號、不限於課堂中才能學習，回家也能隨時隨地瀏覽作品以及交作業、方便溝通交流等。而是否有別的平台擁有類似的功能則有同學回答Google+、論壇以及推特。

(一) 高分組

連回家也可以吸收知識，不侷限在一個禮拜才一次的美術課。在FB就是意見交流很快，對我來說會較有學習意願，至於別的平台的話，我想有些論壇也可以。

A02-S0716-訪-20130529

方便溝通，分享知識、心事、趣聞。我覺得別的平台的話，GOOGLE+也不錯，但比較少人有帳號就是了。

A01-S1421-訪-20130530

(二) 低分組

大多數人知道FB也有帳號，不用另外申請。別的平台... ..推特吧?

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

便利性的話.....就在家也可以討論，很方便很簡單啊! 別的平台大概就是Google+吧，我也不太清楚。

C01-S0728-訪-20130529

四、你覺得加入「Facebook社團」的課程設計和以前上課有哪些地方不一樣？

此題三組之同學回答也很相近，大多數訪談學生的說法為：因為加入了電腦、網路的使用，增加了方便性也讓課程變得更有趣味性。除了上述的說法外，

有些學生會更進一步說明現在的課程擁有哪些優點，像是透過平台可以表達自己的想法、也可以看其他同學的作品、貼近生活等。

(一) 高分組

可以讓同學更有興趣、更專心地投入，可以更清楚的表達自己的想法。

A02-S0716-訪-20130529

從來沒利用網路上過美術課，感覺上蠻新奇的，很有趣!而且能更方便參觀別班的作品特色。

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

變得好好有趣，而且有電腦可以使用。

B01-S0726-訪-20130529

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

以前上課只能在星期三學到東西，但這個可以每天上FB學習。

C01-S0728-訪-20130529

可以用網路學習藝術，比較方便也很實用，貼近生活。

C01-S1426-訪-20130530

五、在三次的單元中，你有什麼感想或覺得需要改進的地方？

學生對於課程感想部分，大多覺得好玩、有趣、快樂，在描述上是偏向個人參與課程時所產生的情感反應。而請學生說出在課程單元中需要改進的地方時，低分組以及學習動機進步但學習表現低分組的同學幾乎是秉持沒有意見的。高分組同學顯然比其他組別之同學較能提出實質意見，像是版面覆蓋率高、請教師要求同學更高的參與度以及分享率。

(一) 高分組

老師很認真，恩.....希望同學能更投入，版面有時候會有點雜亂，一直覆蓋掉。

A02-S0716-訪-20130529

恩.....還蠻謝謝老師讓我體驗到不同學習藝術的方法和技巧!改進的話... ..希望老師能要求同學多分享一些藝術趣聞。

A01-S1421-訪-20130530

(二) 低分組

感想喔.....沒什麼想法.....不是很清楚，改進也應該沒有吧。

B01-S0726-訪-20130529

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

活動很有趣。改進的話我想不到耶。

C01-S0728-訪-20130529

好玩、快樂，所以不需要改進。

C01-S1426-訪-20130530



六、視覺藝術課程中加入「Facebook社團」的課程設計會不會讓你更喜歡上課？
為什麼？

訪談12位學生中，11位同學回答有Facebook的融入會讓他們更喜歡上視覺藝術課，理由大多為可以使用電腦，用不同的方式上課很新奇、學習上不限定在畫圖或是盯著powerpoint，可以得到很多有趣的知識、好玩有趣又方便。唯獨一位學生回答不會，原因是自己非常不喜歡使用電腦。

(一) 高分組

會阿，不用很會畫畫也不限定只能畫圖，這樣比較有趣。

A01-S0738-訪-20130529

會，畢竟此方法較新奇。

A01-S1421-訪-20130530

(二) 低分組

會阿~因為用不同的方法上課。

B01-S0726-訪-20130529

會~比盯著POWER POINT比起來有趣多了

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

會，因為有很多有趣的知識，而且用電腦很快樂

C01-S0728-訪-20130529

會啊!因為這樣比較好玩.....而且好有趣...又很方便。

C01-S1426-訪-20130530

七、你喜歡在「Facebook社團」中塗鴉牆內貼文分享或回覆他人意見嗎？

(一) 高分組

在高分組中，對於在塗鴉牆內回覆貼文的是有意願的，表明只要有時間都願意，而貼文的部分有些學生會怕自己詞窮、也有同學會怕收到負面的意見或是比起貼文更喜歡瀏覽別人的作品。

算... ..喜歡吧!只要不要回我的人回的東西太過分就好。我自己是比較喜歡看別人的作品。

A01-S0738-訪-20130529

喜歡回覆和瀏覽，不常貼文因為會詞窮。

A02-S0716-訪-20130529

會啊，如果我有空的話會分享。

A02-S1401-訪-20130530

會阿，多關心別人對社會有貢獻。

A01-S1421-訪-20130530

(二) 低分組

在低分組中，普遍意願較低，覺得在塗鴉牆內貼文分享或回覆他人意見很麻煩，也有人是喜歡看別人分享、回覆，但自己不喜歡主動分享和回應。

不喜歡。自己要寫好麻煩，看別人寫什麼就好。

B02-S0702-訪-20130529

喜歡看別人的東西，但不喜歡回。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

在學習動機進步而學習表現低分組，則表示喜歡在塗鴉牆內貼文分享或回覆他人意見，只是研究者觀察其內容應趨向社交性較多。

我是還蠻喜歡的... ..但我都亂回去洗人家的版，哈哈!

C01-S0728-訪-20130529

恩.....會阿，還蠻有趣的。貼文我還好，回覆意見就看內容.....但我也好像都在哈拉比較多。

C01-S1426-訪-20130530

八、你常閱讀「Facebook社團」中塗鴉牆的資訊嗎？

除了低分組學生之外，多數訪談者表示只要有空閒時間，就會去看塗鴉牆中的資訊，。

(一) 高分組

在高分組中，學生在有空閒時，就會去看塗鴉牆的機率很高。而會去關注的原因主要是了解社團中有什麼動態消息。

恩!有貼文都會看。要考基測沒有太多時間，不過有機會就會多多去看去了解發生什麼事。



A01-S1421-訪-20130530

很常，有空一定去看，尤其是閒閒沒事的時候。

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

在低分組的訪談結果，對於去塗鴉牆看資訊的意願則明顯較低落，表明不常去瀏覽塗鴉牆。

沒有常去看的習慣。

B01-S0726-訪-20130529

我是不常去看。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

而在學習動機低落，學習表現低分組的部分，學生大多也表示有空閒時間就會去看塗鴉牆的資訊。

要是有空的話都會啊。

C01-S0728-訪-20130529

就我如果沒事的話，也會去看看。

C01-S1426-訪-20130530

九、這次課程測驗你覺得有信心拿到理想分數嗎？為什麼？

（一）高分組

此題在高分組中全訪談者普遍有信心拿到高分，主要原因為自己很認真地學習和聽課，因此能在測驗中獲取好成績，並表示題目簡易。

有阿!因為在團體上和個人上作業都有用心做，自然能知道這次課程測驗的答案了!

A01-S0738-訪-20130529

有，我都有認真發表、評論各圖片，用心聽講所以測驗我覺得很簡單!

A01-S1421-訪-20130530

有阿!因為我很認真的參與每一次的活動而且寫這張有努力地思考。

A02-S1401-訪-20130530

（三）低分組

在低分組則對自己課堂測驗成績表現則顯得較無信心，認為自己上課不夠專心、而同儕都比自己的表現突出。

沒有，我上課不夠專心。

B02-S0702-訪-20130529

沒有，很多人都比我厲害，表現也比我突出。

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

在學習動機進步而學習表現低分組，認為自己無法在課程測驗問卷當中得到好成績，主要原因為上課時分心而無法專注學習課程內容，導致在課程測驗問卷中無法順暢進行作答。

沒有，因為上課我都不太會用那些。所以這測驗也不太會寫

C02-S0704-訪-20130529

沒有，因為上課太愛玩有些東西不太懂。

C01-S1426-訪-20130530

十、你對於課堂中使用「Facebook社團」的互動過程有什麼心得？

整體而言，大家對於在Facebook的互動上表示良好，有同學表示這樣的互動比傳統教學更高、看到大家的發言也會感到有趣味和收獲，再者藉由別人意見也能了解自己的不足。可見同學對於互動性的部分，是給予較高且正向的評價。

(一) 高分組

我覺得很好，大家可以一起參與，而且透過別人的意見了解自己作品的缺點。

A02-S0716-訪-20130529

大家都踴躍發表，密切充實，很好玩!很方便!在上課時也很有趣，總之令我獲益良多。

A01-S1421-訪-20130530

(三) 低分組

我是覺得在互動上的話有比傳統教學有趣許多。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

拍照那部分大家合作的不錯，是很好玩的經驗。

C02-S0704-訪-20130529

不錯啊!大家都很有合作。

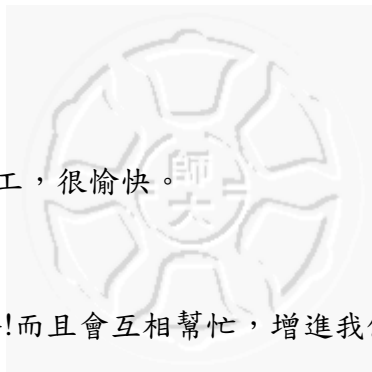
C02-S1403-訪-20130530

十一、小組的合作互動情形如何？

大部分的訪談學生在小組合作互動上的反應是良好的。尤其在高分組上更顯見其小組感情融洽，這也證實，小組互動良好能讓學習效果提升。

(一) 高分組

合作得很好，都有好好分工，很愉快。



A02-S0716-訪-20130529

我們小組合作無間!哈哈!而且會互相幫忙，增進我們的感情!

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

在低分組中，訪談者的回答則較保守，大多說普通、還好甚至有人覺得小組互動上是冷漠地只管好自己的事情。

普普通通吧... ..就大家會一起把作業做完。但也沒什麼感情很好的感覺。

B01-S0726-訪-20130529

各人自掃門前雪，自顧不暇，經常快到期限才交作業。

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

學習動機進步而學習表現低分組的部分，在小組互動上大致感覺良好。

很好，合作地很好啊!合作無間。

C01-S0728-訪-20130529

不錯，大家都很合作，都有幫忙到啦!

C01-S1426-訪-20130530

十二、當作品上傳後，同學互評或師長給予的意見對你而言有何幫助？

多數同學表示，同儕以及師長給予的意見能讓他們了解自己的不足，進而能改進並且讓自己更進步。由此可見，透過互評制度、師長建言可以讓學生更清楚別人對自己作品的感受，在鼓勵中能增添信心；在建議上則可促使其知其缺失、知其如何改進，以期能在各方面有所進步。

(一) 高分組

就看過之後，會慢慢地改進，作品也會越來越好。

A01-S0738-訪-20130529

老師和同學的建議都很有建設性可以讓我改進不足的地方。

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

就多了解別人對自己作品的想法。

B02-S0702-訪-20130529

知道以後改進的方向。

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

感覺自己很棒能增加我的信心。

C02-S0704-訪-20130529

可以知道別人的看法能更進步。

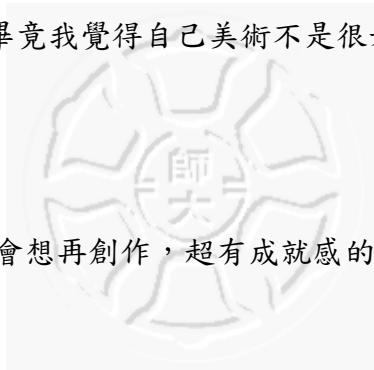
C01-S1426-訪-20130530

十三、同學或師長對你的作品表示贊同或是稱讚能提升你對美術創作的喜愛嗎？會讓你有成就感嗎？

（一）高分組

此題結果在高分組中，所有訪談者表示同學或師長對作品表示贊同或是稱讚能提升他們對美術創作的喜愛，再受到肯定和增加其信心下，產生愉悅的感受。

是的，可以增加成就感，畢竟我覺得自己美術不是很好，透過別人按讚就會很开心。



A01-S0738-訪-20130529

有，就像是肯定我一樣，會想再創作，超有成就感的。

A02-S1401-訪-20130530

（二）低分組

低分組的部分，在同學或師長對作品表示贊同或是稱讚是否能提升在美術創作的喜愛和成就感中，表示若對自己作品表示贊同和稱讚會提升對美術創作的喜愛、也會有成就感。

會吧!如果有人喜歡我的作品我也會有成就感。

B01-S0726-訪-20130529

有，這是一定會的，有人稱讚我當然會很开心所以也會有成就感。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

而學習動機進步，學習表現低分組答案呈現兩種，一種是懷著遲疑的態度，另一種則是覺得贊同和稱讚會提昇自己對美術創作的喜愛和成就感。

也許會吧!我不是很確定，因為也可能沒什麼感覺。

C01-S1426-訪-20130530

會阿!有人稱讚當然成就感很大!

C02-S1403-訪-20130530

十四、對於課程當中你覺得最難的部份是什麼？你最大的收穫是什麼？

(一) 高分組

在高分組的部分，大多覺得課程簡易、並不困難，在收穫上大多回答攝影技巧、美術知識以及看到很多精彩的作品圖片。

沒有困難的，都很簡單。學到了拍照技巧和美術知識。

A01-S0738-訪-20130529

我覺得大多數都沒有很難，看到許多有趣的作品，也思考到自己最重要的事物。

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

低分組的部分，覺得要評論別人是一件很難的事情，有的人說自己打字很慢，因此而感到吃力。學生在收穫上則指出可獲得別人讚美、看到很多與課程相關的連結、獲得許多攝影知識等。

互評，最大的收穫就是作品得到別人的讚美。

B02-S0702-訪-20130529

評論別人很困難。收穫就是可以看到很多分享有關課程的影片和知識連結。

B01-S1401-訪-20130530

我覺得課堂給的時間太少，我打字太慢又要互評感覺上很麻煩。收穫的話就是知道一些攝影知識，以前不太清楚這樣。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

學習動機進步但學習表現低分組，大部份的訪談學生覺得拍照是最困難的事情，原因是在拍照前要有想法，而在收穫上則有學生認為學會一些專有名詞、了解什麼是借位攝影與課堂相關知識等。

拍照很麻煩，要想好多動作，雖然蠻好玩的。收穫就是知道什麼是借位攝影。

C01-S0728-訪-20130529

拍照，要想很多IDEA，在這邊知道很多跟藝術相關的知識還有專有名詞。

C02-S1403-訪-20130530

十五、有使用藝術學習社群和沒有使用藝術學習社群對於你來說，最大的差別在哪裡？為什麼？

此訪談結果在大部分學生中，主要是認為使用此學習社群比以往在學習上更為便利，老師能即時提供資訊外，學生不受限於課堂只要上網就能學習。此外，在社群中，同儕彼此互動下能激發共同學習的動力。

(一) 高分組

最大的差別在於互動有同學跟你一起完成作業。在網路上很方便也很環保!

A02-S0716-訪-20130529

使用上很方便，只要上網就可以學習，社群可以激發共同學習的動力!

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

資訊提供~可以快速查看不容易忘記。

B02-S0702-訪-20130529

比較方便，老師可及時把資訊傳送給我們。

B02-S1412-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

方便和不方便得到藝術知識，有比較多互動。

C01-S1426-訪-20130530

可以知道不同的意見，看到比以前課堂更多的資訊

C02-S1403-訪-20130530

十六、對於之後的課程你有什麼建議?

此題多數同學並沒有對於之後的課程提出太多意見，大部分是希望繼續保持這種上課方式。

(一) 高分組

很好!繼續維持可以使用電腦來上課!

A01-S0738-訪-20130529

已經完美了這樣就是很特別的上課方式了!

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

以後的課... ..我沒有意見。

B01-S0726-訪-20130529

沒有，我沒有什麼意見。

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步而學習表現低分組

我是覺得都還OK囉~就繼續保持這種方式吧!

C01-S0728-訪-20130529

以後可以多做跟這學期一樣的活動

C02-S0704-訪-20130529

十七、會希望繼續使用這樣的學習社群嗎？為什麼？

(一) 高分組

在高分組中，所有訪談者皆對於繼續使用學習社群持正面的態度，認為學習社群是一種特殊的上課方式、能引起較多人的討論、可欣賞別人的作品，學習上感覺良好。

希望，因為很有趣也可以用電腦，還欣賞別人的作品。

A02-S0716-訪-20130529

會，有較多人討論的感覺不錯。

A01-S1421-訪-20130530

希望，特殊的上課方式會吸引更多人喜歡。

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

低分組的部分，則為兩種意見，一種是希望再繼續使用學習社群；另一種意見則是沒有意見。

恩...沒有意見。對我來說沒什麼感覺。

B01-S0726-訪-20130529

有機會的畫很願意，能即時了解資訊這樣蠻有趣的。

B01-S1401-訪-20130530

(三) 學習動機進步，學習表現低分組

而在學習動機進步而學習表現低分組的部分，也是秉持兩類意見，一則為希望能繼續使用學習社群，另一個意見則為不希望，表示對於使用電腦是很麻煩也很困難的事情。

恩，令人感到新鮮，很多人會喜歡吧!

C01-S1426-訪-20130530

不太希望。對有些根本不會用電腦的同學很麻煩也很困難。

C02-S0704-訪-20130529

十八、任何想對老師說的話

(一) 高分組

老師這種方式還不錯，可以繼續保持，畢竟九年級壓力很大，這樣子可以放鬆。請繼續這樣的課程!老師設計的課程內容很豐富、很用心!讚啦!

A02-S0716-訪-20130529

謝謝老師的教導，FB的構想讓我肯定老師的用心!也越來越喜歡美術課了!Thank you very much!

A02-S1401-訪-20130530

(二) 低分組

可將此活動改為七年級學習。

B02-S1412-訪-20130530

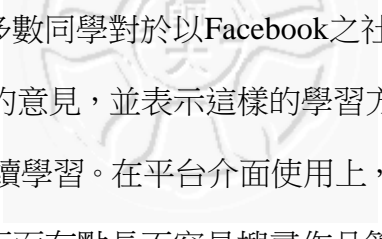
(三) 學習動機進步，學習表現低分組

老師您真用心!

C01-S0728-訪-20130529

就都還不錯! 謝謝老師

C01-S1426-訪-20130530



綜合以上訪談結果，多數同學對於以Facebook之社團功能來建置視覺藝術學習社群多呈現正向、支持的意見，並表示這樣的學習方式下會更喜歡上課，在之後也願意用這樣的方式繼續學習。在平台介面使用上，部分學生覺得學校網路有點不穩、甚至會當機、而版面有點長不容易搜尋作品等，都是教師需再注意的細節，以能使學習者在更佳的环境狀態下操作。

在視覺藝術學習社群當中，學生覺得運用Facebook社團的平台功能在學習上更為便利、快速，並打破時空的限制性，讓視覺藝術課成為不只是每週一節，而是隨時隨地都可進行學習活動，無形中擴充了視覺藝術的學習時間。而透過此平台，彼此能盡情地交換意見、觀摩瀏覽同儕作品，這樣的學習方式與互動過程讓大部分學生覺得很新奇、有趣。

在社群中，學生最常使用按讚的功能來對發表文章、上傳作品的同學給予鼓勵與關心，而獲得鼓勵的同學亦表示也能從他人按讚中，增強其對視覺藝術表現的自信心與成就感。由此可知，雖然只是一個小小的按讚行為，因為此行為富含

支持、贊同的意義，也能引起學習者對自己產生自我肯定，進而能有效提升對視覺藝術上的學習動機。研究者也於訪談中發現，學生比較喜歡瀏覽別人的發表文章、對話或是作品，而出於自願性的貼文、知識分享則比較不踴躍。這也表示學生在學習上仍欠缺主動性，但要人主動分享本身即具有不合理性，或許這是研究者必須再思索是否有策略、誘因能引發學生自主性對話的可能。

課程實施中，研究者為求使學生能了解自我與他人之學習表現，請學生對於作品進行自評與互評，有部分學生表示這是課程當中比較難的地方，但多數學生對於同學互評是表示正向的態度，覺得透過他人給的評語，能了解自己必須改進的地方，而作品也會越來越好。當然，有些同學的所給予的意見回饋在一開始都很簡短、內容也無法深化，但在研究者規劃自評、互評的原則操作下，同學對話留言的內能開始掌握到深化的層次，而呈現出具實質回饋意義的內容。



第五章 結論與建議

本章將根據上述之研究結果，做出結論以及相關建議。第一節歸納第四章資料分析結果，並依據本研究目的與問題提出結論。第二節就本研究結果，提出建議作為教學改進以及未來相關研究之參考。

第一節 結論

本節歸納第四章之資料分析結果，提出Facebook社團提供建置視覺藝術學習社群之功能、課程設計與帶領策略、學習反應、視覺藝術教學意義與價值之結論。

壹、Facebook社團能提供多項學習功能以建置視覺藝術學習社群

一、即時功能讓互動更緊密

Facebook社團中能聚集特定成員在此平台中進行互動，社團中任何成員不論是發表一則貼文、一項回覆都能立即顯示訊息給所有社團成員知曉。而成員亦能在第一時間對訊息接收有所反應。如此快速的即時提醒，提供學習社群互動的最佳利器。在教師操作下，引領同學發表與回應進而產生在程序性、任務性、社交性之對話互動進而凝聚成員對於社群的緊密度。

二、學習不受時空藩籬限制

此平台可提供了學習者最新、最即時的資訊，運用此平台能將教師教學延伸至課堂之外，也劃破了以往學習必須在實體教室上課的時空界限。因此，學習者認為此一學習方式非常便利，就算不在教室中一樣能透過此平台進行作品觀賞、意見發表、議題討論、知識分享等學習活動。

三、Facebook社團的功能，能有效輔助視覺藝術學習。

Facebook社團提供建構視覺藝術學習社群多樣化的功能，包含在塗鴉牆、活動、相片、檔案區能促使多樣化的知識性分享以及視覺藝術作品觀摩學習，由於Facebook社團之資訊主要第一時間是公布於塗鴉牆中，隨著時間發展會有資訊覆蓋的問題，為解決此一問題研究者要求學習者將文章依分類作為開頭發表，如此可運用社團中之搜尋功能，尋找到自己想要的作品或是文章。另外，在塗鴉牆上按讚、Tag之功能，能引發師生、同儕間情誼交流，促使整個學習社群更為熱絡。依上述所言，其社團中所設置的功能確實能加以利用達成輔助視覺藝術學習之效。

貳、課程設計與帶領策略是經營Facebook視覺藝術學習社群重要的關鍵

一、設計能引起學生興趣與關注的課程內容是創造對話的基礎

由於有第一階段的試探性課程摸索，在第二階段設計課程之初，即考量其課程內容是否能引起學生關切與討論，因此針對學生有興趣的主題、考量其研究時間等因素，在課程上採用年輕學生族群最愛的拍照作為課程題材，再設計成遊戲式的學習任務予學生進行活動。此外，考量到學習者在考試壓力下，較無時間去思索課外的事物，研究者在課程最後階段請學生試著詢問自己內心中最珍視的東西，希冀學子能透過議題討論、作品製作中，進行反思並更珍惜自己所擁有的一切。而實施結果就後測問卷內容中，課程學習滿意度整體平均數為3.87~4.06，根據李克特五點量表計算此為中間偏高的數值，表示學習者肯定且滿意此課程內容。而在訪談中也有學生表示老師設計的課程內容很豐富也感受到老師的用心。而觀其三階段之對話量，在第二、三階段皆比第一階段之對話量高出許多。由此可見，課程內容若能引起學生興趣，在學習社群中亦能引起更多的共鳴與對話。

二、帶領策略的運用助益學習者有效學習

欲引發學生有效的討論，思考如何吸引學生參與社群學習活動、激勵誘因的考量將是重要的課題。

首先，在社群輔剛成立之時，須建立師生良性互動，以促進討論學習內容的對話。透過不斷的社群活動來落實、強化學習內容與成效，並輔以師生以及學生同儕之間的人際交流與互動來增加全體在社群的歸屬感與向心力，如此才可徹底發揮集體學習的特性與優勢。

再者，必須制定社群遊戲規則，提供適當範例讓學生能有所依循。社群中有明確的規範可促進良性的對話互動並能提高在內容上的學習效能，而提供示範性的文章、作品能引發其他學生模仿進而形成正向循環。

在交誼、訂立規範後，必須引導成員有系統的學習、進行資訊交換。透過自評與互評之建立，讓學習者發表文章除了能自省亦能由他人之評論知其不足之處。而教師需充實平台內容，提供豐富的教學教材、資訊分享連結來製造更多對話性以及學習的空間。如此，才能吸引學生加入話題，引發對話的連鎖效應。

為鼓勵學習者更積極熱絡地在平台中進行對話討論，教師舉辦議題活動、週末不定時搶答以集點加分、頒發小禮物做為誘因來激勵學生學習，進而帶動平台之中的討論氛圍。最後，學生在一連串的策略操作下，能提高其分享意願進而自主性地進行知識分享行為，增進學習效益。

參、Facebook視覺藝術學習社群融入教學能有良好的學習反應

學生對於在Facebook視覺藝術學習社群在學習動機、知識分享、學習成效均呈現正向支持。視覺藝術學習動機在價值、期望、情感構面，前測總平均數為3.58%；在後測之總平均數為3.7%，顯示在經過Facebook視覺藝術學習社群融入教學後，能提升學生學習視覺藝術之動機。而知識分享在分享個人內在知識、分享學習機會、促進學習動機上前測總平均數為3.74%；在後測總平均數為3.82%。

根據前後測學生在知識分享行為上亦能有所成長。而學習成效方面則採課程測驗成績與學習滿意度，在課程測驗成績上普遍能達到百分之84以上的答對率。而學習滿意度則有3.91%，其數值為中間偏高，表示學生對學習興趣、課程內容、團體互動以及教師教學上感到滿意。

觀察三階段之平台對話內容，在任務性對話的部分，在有目的之策略操作下也能逐漸由空泛走向深化。訪談結果則顯示，多數學生對視覺藝術學習社群的融入教學持認同與肯定的態度。

肆、肯定Facebook視覺藝術學習社群對視覺藝術教學的意義與價值

在科技日益推陳出新、資訊更替迅速的時代，現代人類在學習模式已經不再只從實體教室中習得知識，在網路世界中像是一個大知識者，大家可盡情地對其搜尋、瀏覽尋找自己所欲知的資料，進而獲得相關資訊。網路的出現的確增加了使用者在學習上的彈性與便利性。然而，在如此浩瀚的資料裡面，雖然擁有很多的學習機會與資源，但如果不求證、沒有人交流、提醒與修正下，也很容易發生求得的知識錯誤而迷失在網海中的困境。而學習社群的出現，可以解決此困境。學習社群通常提供明確的學習目標來指引社群成員發表或吸收知識，使得學習社群不至於失焦。身為一個視覺藝術教師，亦應以自身的敏銳地眼光看出時代趨勢，網路上的社群網站已是現今年輕族群最常駐足的網路平台，若能將其平台特性結合為視覺藝術學習社群那將是對藝術生活化最佳的例證。學生並非刻意的登入某個網頁進去學習，而是在日常生活中喜愛的社群網站中，透過教師悉心的操作下達成學習成效。視覺藝術本身內涵極為廣泛，教師成立視覺藝術學習社群可擴充藝術知識、上傳作品範例、建置教學檔案予以學生學習，而學生在視覺藝術學習社群中亦可於此進行互動性之討論交流、觀摩作品，透過同儕影響提高自己對審美的認知與品味。本研究建置視覺藝術學習社群僅十二週，可作為Facebook學習社群融入視覺藝術教學初探之成果，研究結果顯示學生對於視覺藝

術學習社群呈現正向態度，而在學習反應亦良好。因此肯定其能作為往後教學者將社群網站融入視覺藝術課程的參考，依此拓延其在視覺藝術之意義與價值。

第二節 建議

- 一、 本研究實施對象為國中九年級，研究後期學生面臨升學考試而縮短其在上網的時間。是故，亦影響本研究在蒐集資料上的結果。由於研究者無法更動任教班級，在研究時間上亦受到學生即將畢業而縮短。因此，建議教學者欲建置視覺藝術學習社群可於七、八年級實施是較為理想的狀態。
- 二、 本研究時程共十二週，實施人數共兩班65人，在時間與成員擴展上有其限制因素。若欲達到更完整而深入的研究結果，可增加研究時程、並擴大樣本數量來源以提高其信效度。
- 三、 本研究之課程設計上仍以實體課程為主，在視覺藝術學習社群上主要為提供學習互動、教材下載以及學習成果展示之功能。若後續欲深入此方向探究，可了解如何進階使用Facebook的功能運用在課程上，例如發展數位程式融入提升學習者與平台之互動等。
- 四、 Facebook社團本身即具有社交性質之功能為基礎，因此欲將其作為學習性質之社群必須考量在社群中學習者在社群內發表文章、回覆意見以及知識上的分享交流之規範，並結合至社群遊戲規則，以利強化學習者學習效率與效能。

參考文獻

中文部分

- 王文科 (2002)。教育研究法。台北：五南。
- 王石番 (1991)。傳播內容分析法－理論與實證。台北：幼獅。
- 王秋華 (2001)。網路教學之學生學習行為與學習滿意度及學習績效的關係。大葉大學資訊管理研究所 (碩士論文)。彰化縣。
- 王千倬 (2003)。以「網路同儕教學」建構「網路學習社群」之行動研究。師大學報，48(1)，119-142。
- 江旻峻 (2006)。Web 2.0 時代網路發展策略—從整合性關係建立網站之觀點出發。國立臺灣大學商學研究所 (碩士論文)。台北市。
- 伍振鶯 (1998)。教育心理學。台北：五南。
- 李芳齡譯 (2011)。Facebook 臉書效應 (原作者：David Kirkpatrick，2010)。台北市：天下雜誌。
- 李永吟、單文經 (1997)。教學原理。台北：遠流。
- 李煙長(2000)。國小學童網路化寫作學習社群之建構與實施。淡江大學教育科技學系 (未出版碩士論文)。
- 李秉蓉 (2007)。線上助教帶領大學探究式網路課程之行動研究。國立嘉義大學教育科技研究所碩士論文 (未出版碩士論文)。嘉義縣。
- 呂益彰 (2000)。網路學習社群於大學實施之實證研究—社群的使用、影響使用的因素及對學業成就的影響。淡江大學教育科技學系 (未出版碩士論文)。臺北市。
- 吳明隆 (2001)。教育行動研究導論。台北市：五南。

- 吳靜吉、程炳林（1992）。「激勵的學習策略量表之修訂」。中國測驗學會測驗年刊，**39**，59-78。
- 吳坤璋(2000)。結合學習策略與電腦網路於國小自然科教學之行動研究。國立高雄師範大學科學教育研究所（未出版碩士論文）。高雄市。
- 邱貴發（1998）。網路世界中的學習：理念與發展。教育研究資訊，**6**（1），20-27。
- 林茂欽、林大豐(2005)。網路學習社群在身心動作教育之應用。大專體育，**77**，57-62。
- 林曉薇（2010）。維新或危機？論 Web 2.0 及其對教育研究之意涵。臺北市立教育大學學報，**41**（1），171-198。
- 林蘋、陳素緩、蘇東福（2005）。網路社群知識分享因素之探討。崑山科技大學學報，**2**，73-84。
- 林家弘（2000）。我國大學生網路學習滿意度之研究。國立政治大學教育研究所（未出版碩士論文）。台北市。
- 林佳靖（2004）。數位化學習滿意度關鍵影響因素之研究。國立高雄師範大學資訊教育研究所（未出版碩士論文）。高雄市。
- 周新富(2003)。行動研究法在班級經營的應用。國民教育研究學報，**10**，315-339。
- 周斯畏（1999）。網路科技對教育的影響，中華管理評論，**11**（2），89-96。
- 洪明洲（1997）。創造組織學習。臺北市：桂冠。
- 莊世爵、蔡今中（2004），中學生對於網絡學習環境觀感之調查-實際與期望之差距，南大學報，**38**（2），4-20。
- 許玉潔（2010）。網路平台的參與度對學習成果及學習態度之影響。國立新竹教育大學（未出版之碩士論文）。新竹市。
- 章佩玉（2012）。運用社會學習理論於 Facebook 學習社群進行知識分享之研究。國立新竹教育大學（未出版之碩士論文）。新竹市。
- 教育部（2008）。教育部中小學資訊教育白皮書 2008-2011。台北市：教育部。

- 陳玉婷（2008）。影響網路學習成效之相關研究--以南部某科技大學為例，**中臺學報**，**20**（2），67-87。
- 陳珮庭（2009）。網路課程線上帶領活動設計與實施之行動研究：以小學圖書館概論課程為例。台北教育大學教育傳播與科技研究所（未出版之碩士論文）。台北市。
- 黃惠仙、陳姚真（2001）。網路合作學習的互動歷程與學習角色分析—「教學系統設計」網路課程個案研究。論文發表於2001年資訊素養與終身學習國際研討會，台中逢甲大學。
- 湯代錄、賴建俊、邊振興（2007）。**網際網路的變革 – Web2.0 理念與設計**。臺北市：文魁資訊。
- 高碧玉（2005）。網路學習社群互動策略之實證研究。國立中山大學（未出版之碩士論文）。高雄市。
- 黃惠仙（2002）。網路學習者互動歷程之研究-以文本溝通為例。中正大學教育所（未出版之碩士論文）。嘉義縣。
- 黃家齊、蔡達人（2003）。團隊多元化與知識分享、知識創造及創新績效。**臺大管理論叢**，**13**（2），233-280。
- 黃政傑（1985）。**課程改革**。台北：漢文。
- 張春興（1996）。**教育心理學**。台北：東華書局。
- 張德銳等（2007）。**教學行動研究：實務手冊與理論介紹**。台北：高點文化。
- 張基成、唐宜蔚（2001）。大學網路學習社群之實施研究—相關問題、教學策略及實施模式。**成人教育學刊**，**4**，161-190。
- 張基成、童宜慧（2001）。網路化學習檔案之設計方法與建構模式。第五屆（2001）全球華人學習科技研討會暨第十屆國際電腦輔助教學研討會論文集，917-924，6月8日至10日，中壢：中央大學。（NSC 88-2511-S-032-001）

- 張純瑗（2007）。網路學習環境中自主學習策略與學習成效之相關研究—以國小三年級自然科為例。臺北市立教育大學（未出版之碩士論文）。臺北市。
- 張世忠，謝幸芬（2008）。教育行動研究的反思理論與實踐原則。**教育資料與研究**，**85**，83-108。
- 張基成（2003）。網路社群之經營與管理。**T&D 飛訊**，**8**，1-11。
- 葉志誠、葉立誠（2002）。研究方法與論文寫作。台北市：商鼎。
- 葉靜惠(2003)。高職網路學習社群系統建構與評鑑。國立高雄師範大學資訊教育研究所（未出版之碩士論文）。高雄市。
- 楊孝榮（1989）。傳播研究方法總論。台北：三民書局。
- 楊深耕（2001），塑造學習社群的學校，**社教雙月刊**，**104**，28-34。
- 楊睿杰（2005）。如何經營網路學習社群。**研習論壇**，**51**，39-45。
- 溫廷宇（2011）。網路學習成效與學習滿意度影響因素之研究。高雄師範大學（未出版之碩士論文）。高雄市。
- 黎士群（1999）。組織公平、信任與知識分享行為之關係性研究—以 **Unix** 系統管理人員為例。銘傳大學管理科學研究所。（未出版之碩士論文）。桃園縣。
- 劉怡姍（2007）。**Web2.0** 概念應用於數位課程網路學習社群經營機制之探討。淡江大學教育科技學研究所（未出版之碩士論文）。新北市。
- 劉鼎昱（2007）。網路學習環境之互動性對大學課程學習成效之影響。**嘉南學報**，**33**，429—446。
- 蔡岳吟（2007）。以價值網路觀點探討 **Web 2.0** 平臺價值創造-以 **Facebook** 社群網站為例。實踐大學資訊科技與管理學研究所（未出版之碩士論文）。
- 蔡昭儀譯（2007）。梅田望夫著。網路巨變元年，你必須參與的大未來。台北：先覺。
- 蔡清田（2000）。教育行動研究。台北市：五南。
- 蔡清田（2003）。課程政策決定。台北：五南。

- 鄭雅中 (2007)。應用線上帶領策略於網路學習社群討論之設計與實施。國立臺南大學教育學系科技發展與傳播碩士班 (未出版之碩士論文)。臺南市。
- 歐用生 (1994)。教育研究法。台北：師大書苑。
- 賴怡君、張瑜芳、劉旨峰 (2009)。Facebook 使用動機與其對交友課業之影響。「第 2 屆 Web 2.0 與教育國際研討會」發表之論文，中壢市中央大學。
- 蕭丞彥 (2012)。Facebook 使用者的知覺社群價值之研究。實踐大學資訊科技與管理學研究所 (未出版之碩士論文)。
- 謝佩璇 (2004)。科技教具評鑑方法之探討。教育研究月刊，128，114-124。
- 謝雅青 (2006)。失業勞工數位學習成效評估之研究—以輔助參加提升數位能力研習計畫者為對象。國立政治大學 (未出版之碩士論文)。臺北市。
- 羅言善 (2007)。網路知識分享行為之研究—以中文維基百科為例。國立東華大學企業管理研究所碩士論文 (未出版之碩士論文)。花蓮縣。

英文部分

- Alavi, M. (1994). Computer-Mediated Collaborative Learning: An Empirical Evaluation, *MIS Quarterly*, 18(2), 159-174.
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Research*. Glencoe, Ill: Free Press.
- Brown, J. S., & Duguid, P. (2001). Knowledge and organization: A social-practice perspective. *Organization Science*, 12(2), 198-213.
- Bostrom, R. P. The Importance of Learning Style in End-User Training, *MIS Quarterly* 14(2), 1990, pp.101-109.
- CheckFacebook (2012, May). Facebook audience in Taiwan. Retrieved from <http://www.checkFacebook.com/>

- Gabelnick, F., MacGregor, J., Matthews, R. S., & Smith, B. L. (1990). *Learning Communities: Creating Connections Among Students, Faculty, and Disciplines*. New Directions for Teaching and Learning, no. 41. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hacker, Prof. (2013). *Using Facebook and Tumblr to Engage Students*. Retrieved June 2, 2013, from http://chronicle.com/blogs/profhacker/using-facebook-and-tumblr-to-engage-students/47221?cid=wc&utm_source=wc&utm_medium=en.
- Hull, C. L. (1943). *Principles of behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Hendriks, P. (1999). Why share knowledge? The Influence of ICT on motivation of knowledge sharing. *Knowledge and Process Management*, 6(2), 91-100.
- Heckausen, H. (1985). *Achievement Motivation in Perspective*. Academic Press.
- Hiltz, S.R. (1993). *The Virtual Classroom: Learning Without Limits Via Computer Networks*. Ablex Publishing Corporation, Norwood, NJ.
- Holsti, O. R. (1969). *Content Analysis for the Social Science and Humanities, Massachusetts Menlo Park*. California: Addison-Westly Publishing Company.
- Kochtanek, T. R., & Hein, K. K. (2000). Creating and nurturing distributed asynchronous learning environments. *Online Information Review*, 24(4), 208-293.
- Leng, W. (2009). Study on knowledge sharing mechanism in open virtual learning communities. *International Journal of Business and Mangement*, 4(1), 105-109.
- Mazman S. G. and Usluel Y.K. (2010). Modeling educational usage of Facebook. *Computers & Education*, 55(18), 444-453.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality*. NY: Harper and Row.
- McCombs, B. L. (2000). Reducing the achievement gap. *Society*, 37 (5), 29-39.

- Petri, H.L. (1986). *Motivation: Theory and Research*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company.
- Pintrich, P. R., Smith, D. A., & McKeachie, W. J. (1989). *A manual for the use of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)*. Michigan: National Center for research to Improve Postsecondary Teaching and Learning (NCRIPAL), University of Michigan.
- Pintrich, P., Smith, D. A., & McKeachie, W. J. (1989). *A Manual for the use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. Mich: National center for Research to Improve Postsecondary Teaching and Learning (NCRIPAL), School of Education, The University Michigan.
- Salmon, G. (2000). *E-moderating: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Tough, A. (1982). *The Adult learning Projects* (2nd ed.). Ontario: The Ontario Institute for Studies in Education.
- Weber, J. (2000). *Learning communities in higher education*. A field observation case study, Unpublished doctoral dissertation. Widener University.
- Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (2011). *Mass media research: An introduction, 9th ed.* Belmont, CA: Thompson Wadsworth.

附 錄

附錄一

Facebook 視覺藝術學習社群 遊戲規則說明

1. 課程採任務式進行，老師上課會告知每一次任務是屬於團體還是個人學習任務。

團體學習任務：老師會在課堂中說明各組時間內應該完成的學習任務，各組任務在活動時間截止達成，則可進行全組加點數動作。活動截止整組若無完成倒扣點數。

個人學習任務：老師每週在課堂中會邀請同學自由參與某項個人任務，參與者依下列“個人得分條件”可獲得個人點數。但若有個人作品是強制參加，沒做倒扣點數。

2. 每週老師會結算個人點數，大家可以知道自己現在擁有幾個點數。

3. 每個單元結束時，結算一次點數。總結出誰是點數王、另外獲得最多點數(整組成員總共的點數)的組別老師將另外進行獎勵。

4. **評分準則：**

這學期分數以 50 分+點數=總成績。

學期評分準則，分為個人和團體方面。參考如下

個人任務	提供與課程相關資料	提問與課程相關問題	回答同學或老師問題	給別人作品意見/互評	作品完整度	搶答得標
點數	+2	+1	+1	+3	最高+10 沒做-10	視活動公告

團體任務	學習任務完成速度快慢					學習任務/作品完整度			
點數	第一	第二	第三	第四	未完成	高	尚可	加油	未完成
	+5	+4	+3	+2	-5	+10	+6	+4	-10

5. **不定期活動**老師會不定期舉辦一些小活動，讓同學可以獲得更多點數。例如：

- 周末搶答趴：老師可能在周五~周日之間心血來潮，出題目問同學問題，在活動時間截止前幾名，可獲得加點數或是神秘小禮。
- 最佳人氣王：在某項任務/作品完成時，老師可能舉辦誰的作品獲得最多人按”讚”，可獲得加點數或者接受全班鼓掌…或者小禮物。

要注意!當你發表/回應意見時，請務必按照格式填寫真實姓名如：907 王大頭，_____。

沒時間用電腦者別擔心! 老師定期會帶大家使用電腦教室，也可請同學或組長幫忙回應，只是記得要填寫是誰回應的喔!祝大家學習愉快!

附錄二

Facebook 視覺藝術學習社群發文格式

一、個人任務發文格式表：

個人任務	1 提供與課程相關資料	2 提問與課程相關問題	3 回答同學或老師問題	4 給別人作品意見/互評	5 作品	6 搶答
發文格式	【雪兒】學號，姓名。並簡單說明。(enter) 發文的內容。	【就門】學號，姓名。(enter) 問題內容。	學號，姓名。發問問題。	學號，姓名。意見或評論。	【個人任務編號：任務主題】學號，姓名。enter 主題：請自己取 enter 說明：說明你的創作想法、過程。	學號，姓名。答案。

二、個人任務發文格式範例：

1. 提供與課程相關資料：

【雪兒】學號，姓名。並簡單說明。(enter)
發文的内容。



2. 提問與課程相關問題：

【就門】學號，姓名。(enter)
問題内容。



3. 回答問題，請務必留下學號，姓名以及發問的問題。

 **林徽音**
【就門】990022, 林徽音。
 老師所講的攝影構圖方式，總共到底有幾種啊?有人可以回答一下嗎?
 讚 · 留言 · 不再追蹤貼文 · 20分鐘前在 Taipei 附近

 **張幼儀yoyo** 我知道!總共有七種!
 2分鐘前 · 讚

 **格式正確
回答正確
才可加點!**

 **陸小曼** 990033, 陸小曼。嘿嘿嘿~總共有七種!分別是
 水平、垂直、對角線、s曲線、放射線、中央點、三角形。
 在幾秒鐘前 · 讚

 留言.....謝謝2F的回答，但你一定要放那張閃光照片嗎?
發問的人要記得跟回答的人說謝謝喔!

**格式不對!
就算最快回答也不加點數。**

4. 評論別人作品，除了按讚之外，請務必留下學號，姓名。

 **徐志摩**
 昨天 回

【個人任務一：：生活中的臉】990011, 徐志摩。
 主題: 微笑咖啡臉
 說明: 我在喝咖啡時，恰巧看到了這張臉，於是我趕緊把它拍下來了!

貼相片標籤 標示地點 編輯

讚 · 留言 · 不再追蹤貼文 · 分享 · 編輯

格式錯誤，不加點數。

 **陸小曼** 哇 這好讚喔!
 10分鐘前 · 讚

 **林徽音** 990022, 林徽音。我覺得很自然，咖啡泡散去留出一抹笑臉讓人都想微笑了!但你有沒有偷偷加工呀???
 4分鐘前 · 已編輯 · 讚 · 1

 留言.....
格式正確，評語完整加點數!

5. 作品一律放在相片區。
 - 請按任務選相簿名稱進入



【個人任務編號：任務主題】學號，姓名。enter
 主題：請自己取。enter
 說明：說明你的創作想法、過程或心情。



6. 搶答一律在下方寫上學號，姓名。答案即可。

二、團體任務發文格式範例:

團體作品請依下列格式:

班級【團體任務"編號": 任務主題】第幾組, 第幾張/總張數

成員:"全部成員姓名"

主題:"自己取"

說明:"說明創作理念或尋找之內容為何"

(在作品當中 tag 所有成員姓名)。



The screenshot shows a social media post by Lin Weiyin. On the left is a landscape photo of a field under a cloudy sky. A red arrow points from the text '把所有成員Tag上來 :)' to the photo. On the right, a text box contains the following information:

林徽音
約 1 小時前

907【團體任務一:三種構圖法】第一組, 1/3
成員:林徽音、陸小曼、徐志摩、張幼儀。
主題:水平構圖法
說明:此張構圖為水平構圖法, 呈現平穩的力量。

貼相片標籤 標示地點 編輯

讚 · 留言 · 不再追蹤貼文 · 分享 · 編輯

留言-----

At the bottom of the screenshot, red text provides the required format for the post:

班級【團體任務"編號": 任務主題】第幾組, 第幾張/總張數
成員:"全部成員姓名"
主題:"自己取"
說明:"說明創作、或尋找之內容為何"

2、我認為視覺藝術課的內容對我是有幫助的。					
3、我認為視覺藝術課能讓我學習到新的東西。					
4、上視覺藝術課時我覺得很有成就感。					
5、我對視覺藝術課很有興趣。					
6、我上視覺藝術課最關心的是得到好成績。					
7、如果我努力我就可以學會視覺藝術課的內容。					
8、如果我不了解視覺藝術課內容是我不夠努力。					
9、如果我了解視覺藝術課的內容，是因為老師的關係。					
10、如果我不了解視覺藝術課的內容，是因為太難了。					
11、我有信心可以學會視覺藝術課所教的內容。					
12、我預期我在視覺藝術課中表現良好。					
13、上這門課我覺得心情愉快。					
14、我非常喜歡參與視覺藝術課的學習活動。					
15、我很期待上視覺藝術課。					
3 <p style="text-align: center;">知識分享行為</p> <p>說明：請根據你的學習分享行為在合適的方框內打☑</p>	非常 同意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1、我會主動分享知識給他人。					
2、參與討論時，我能積極提供意見。					
3、當別人有問題時，我願意盡能力回答。					
4、我認為分享知識讓我有成就感。					
5、我樂於和別人交換意見。					
6、別人有困難請我幫忙，我願意提供相關資料給他。					
7、我會和別人分享學習資訊。					
8、對於別人問我我無法解決的事，我會努力幫忙尋找其他的協助。					
9、我能提供我所學習到的知識給別人。					
10、別人發表意見或作品時，我能給予有效的回饋意見。					
11、我會試著去了解別人的觀點。					
12、對於別人的意見我能採取接納的態度。					
13、我會用別人容易了解的方式說明我的想法。					
14、我會鼓勵其他人積極學習。					
15、我會帶動班上的學習氣氛。					
4 <p style="text-align: center;">課程期許</p>	非常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意

<p>說明 :1~5 題請依照你對於 Facebook 融入視覺藝術課程的想法，在合適的方框內打☑。</p> <p>第 6 題請依順位填寫，第 7 題則為簡答題請根據你的想法陳述意見。</p>	意				同意
1、我期許視覺藝術課有 Facebook 社團平台來輔助。					
2、我期許用 Facebook 社團來學習視覺藝術相關知識。					
3、我期待視覺藝術課用 Facebook 社團，是因為讓我有機會展示作品來表達自我想法，並且得到教師/同學回應。					
4、我期許 Facebook 社團平台融入視覺藝術的課程會很有趣。					
5、我期待在課後使用 Facebook 社團是因為有問題可以直接在上面尋求老師或同學的協助。					
<p>6、我希望 Facebook 社團除了提供課程相關資訊還可以提供什麼讓我學習？請按需求填上順位</p> <p>a 設計 b 展覽 c 比賽 d 時尚流行 e 創意生活點子 f 美術史</p> <p>g 美術館/博物館 h 其他_____</p> <p>_____→_____→_____→_____→_____→_____→_____→_____</p>					
<p>7、我對於視覺藝術課用 Facebook 社團來進行的整體期許為：</p>					

問卷到此結束，謝謝您！

附錄四

Facebook 社團使用調查、視覺藝術學習動機、知識分享行為、學習成效問卷

班級:

學號:

姓名:

<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #0070c0; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: inline-block;">1</div>	<p>Facebook 社團使用調查</p> <p>說明：第 1 題請依使用的情況在下列合適的方框內打勾 第 2~3 題請依序填寫順位。</p>
<p>1、請問你每週花多久時間在 Facebook 社團上？單選</p> <p><input type="checkbox"/> 半小時以下 <input type="checkbox"/> 半小時至一小時 <input type="checkbox"/> 一至三小時以內</p> <p><input type="checkbox"/> 三~五小時以內 <input type="checkbox"/> 五小時以上</p>	
<p>2、你最常使用 Facebook 社團的哪些功能？(請依使用頻率由多至寡填寫)</p> <p>a. 瀏覽塗鴉牆 b. 按讚 c. 轉貼分享 (圖文、影音) d. 參與課程</p> <p>e. 留言討論 f. 投票 g. 其他_____</p> <p>_____ → _____ → _____ → _____ → _____ → _____</p>	
<p>3、你最常瀏覽/回應哪些分類的訊息？(請依使用頻率由多至寡填寫)</p> <p>a. 貼心小叮嚀 b. 充電 c. 搶答時間 d. 互評 e. 同學作品 f. 雪兒 g. 自評</p> <p>_____ → _____ → _____ → _____ → _____ → _____</p>	

<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: #0070c0; border: 1px solid #ccc; padding: 5px; display: inline-block;">2</div>	<p>視覺藝術學習動機</p> <p>說明：請根據您對於視覺藝術課程的想法在下列合適的方框內打☑</p>				
題目	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1、 我認為視覺藝術課程是重要的。					
2、 我認為視覺藝術課程的內容對我是有幫助的。					
3、 我認為視覺藝術課程能讓我學習到新的東西。					
4、 上視覺藝術課時我覺得很有成就感。					
5、 我對視覺藝術課程很感興趣。					
6、 我上視覺藝術課程最關心的是得到好成績。					

7、 如果我努力我就可以學會視覺藝術課程的內容。					
8、 如果我不了解視覺藝術課程內容是我不夠努力					
9、 我了解視覺藝術課程的內容，是因為老師教學的影響。					
10、 我不了解視覺藝術課程的內容，是因為太難了。					
11、 我有信心可以學會視覺藝術課程所教的內容。					
12、 我預期我在視覺藝術課程中表現良好。					
13、 上這門課我覺得心情愉快。					
14、 我非常喜歡參與視覺藝術課程的學習活動。					
15、 我很期待上視覺藝術課程。					

知識分享行為

說明 :請根據你的學習分享行為在合適的方框內打☑

題目	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1、 我會主動分享知識給他人。					
2、 參與討論時，我能積極提供意見					
3、 當別人有問題時，我願意盡能力回答					
4、 我認為分享知識讓我有成就感					
5、 我樂於和別人交換意見					
6、 別人有困難請我幫忙，我願意提供相關資料給他。					
7、 我會和別人分享學習資訊。					
8、 對於別人問我我無法解決的事，我會努力幫忙他尋找其他的協助。					
9、 我能提供我所學習到的知識給別人					
10、 別人發表意見或作品時，我能給予有效的回饋意見					
11、 我會試著去了解別人的觀點					
12、 對於別人的意見我能採取接納的態度					
13、 我會用別人容易了解的方式說明我的想法					
14、 我會鼓勵其他人積極學習					
15、 我會帶動班上的學習氣氛					

4

課程滿意度

說明：1~16 題請依照你對於 Facebook 社團融入視覺藝術課程的想法，在合適的方格內打☑。

題目	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1、我認為「Facebook 社團」融入視覺藝術課程讓我比以前更喜歡上課。					
2、我認為「Facebook 社團」融入視覺藝術課程的方式能引起我的學習興趣。					
3、我認為「Facebook 社團」融入視覺藝術課程的方式讓我對學習更有信心。					
4、我認為「Facebook 社團」融入視覺藝術課程的方式可以增加我的學習效果。					
5、我認為此門課程相當豐富有趣。					
6、我認為「Facebook 社團」頁面中的學習內容，對我學習視覺藝術而言是有幫助的。					
7、我認為課程內容是重要而有價值的。					
8、整體而言我對課程的內容進行的方式感到滿意。					
9、我對於在「Facebook 社團」中互動過程感到滿意。					
10、同儕、老師給我的作品按讚、鼓勵能增加我的學習成就感。					
11、對我而言，透過「Facebook 社團」和別人討論在學習上是有助益的。					
12、我對同儕、教師在「Facebook 社團」之間的互動感到滿意。					
13、在活動中，老師常會鼓勵我們積極互動。使我覺得很有學習動力。					
14、我覺得老師應用「Facebook 社團」結合視覺藝術課程時，內容易於學習。					
15、我認為老師應用「Facebook 社團」結合視覺藝術課程時教學認真，使我樂於學習。					
16、我認為老師利用「Facebook 社團」結合視覺藝術課程教學比起傳統的上課方式讓我學到的更多的知識。					

視覺藝術課程測驗

班級:

學號:

姓名:

題目	
<p>1.我們學過攝影的構圖法，請問下方圖片為何種構圖?</p> <p>a. 垂直 b. 水平 c. 對角線 d. S 曲線</p>	
<p>作答：_____</p>	
<p>2. 在課程中，我們學到了很多關於攝影視角影響心理感受的部分，請問當一個畫面讓你產生以下這些情緒：心生畏懼與尊敬、是英雄片中最愛用的鏡頭角度、使觀者欠缺安全感並覺得被人控制。請問你覺得這是哪一種視角?</p> <p>a.平視 b.俯視 c.仰視 d.斜視</p>	
<p>作答:_____</p>	
<p>3.這學期我們提過幾種新興攝影，其中「巧妙的利用透視角度的不同產生視覺錯視」請問是指哪一種攝影手法?</p> <p>a.漂浮 b.光影塗鴉 c.仆街 d.借位</p>	<p>作答:_____</p>
<p>4.在評析作品時，有其鑑賞之方式，請選出正確的順序。</p> <p>a.描述=>分析=>解釋=>判斷 b.判斷=>分析=>描述=>解釋 c.分析=>解釋=>判斷=>描述 d.解釋=>判斷=>描述=>分析</p>	<p>作答:_____</p>