



# KAHOOT於教學成效評估之運用

李佳寧 李嵐婷 陳柏熹  
國立成功大學醫學院 精神學科 暨 附設醫院 精神部

## 壹、計畫摘要

成大精神部於精神醫療各層面已有長久的耕耘，包含全日急性住院、日間住院、門診及急診服務、居家照顧以及社區醫療模式，並且提供精神鑑定、藥物濫用成癮等相關服務，其臨床面向包含生物、心理及社會各層面的治療方式，透過研究工作與臨床業務的整合，以進行全面的臨床服務。

為提升科部成員的知識與能力，並促進不同職類的交流，成大精神部定期於每週二下午舉辦專題演講及個案討論會。課程前後的測驗能夠提升參與者的學習動機及學習成效，而隨著科技發展日新月異，課程教師有更多元且有趣的施測方式以進行教學成效評估。Kahoot為一免費的遊戲式學習平台，可作為教學科技運用在各式教學場合。教師可以自行設計選擇題，而學員可透過手機或平板電腦進入遊戲平台進行搶答。透過數位科技的運用，以期能達到促進學習動機與效能的目標。



平台之作答頁面



個案討論會

## 肆、應用後成果統計分析

1. 滿意度統計（0-完全不同意，5-完全同意）：實施5個月後，針對本部科會參與人員（主要為住院醫師及醫學生）進行簡易問卷調查，共收回11份問卷：

問題	平均分數 (四捨五入)
kahoot介面操作簡單易懂	4.7
kahoot讓前後測更有趣	4.6
kahoot讓我更有學習動力	4.3
kahoot可以協助我理解答錯之處	4.1
kahoot可以使我上課更專心	4.3

2. 優點回饋
  - 除作為前後測以外亦可作為出席率統計
  - 即時反應與會人員作答情形
  - 計時搶答增加作答趣味性
3. 缺點回饋
  - 無法與投影片結合
  - 無法抽點已作答的與會成員
  - 因應頁面呈現方式的限制，太過冗長的選項會有無法及時作答或字太小困難閱讀的狀況。

## 貳、適用對象

科部個案討論會參與人員，包括醫師、護理師、社工師、心理師、職能治療師等職類之教師與學生。

## 參、進行方法

1. 於個案討論會開始及結束時，分別使用Kahoot進行前測與後測，每次題數為5題四選一的選擇題。
2. 課前準備由講者訂定題目。
3. 個案討論會中，請與會人員以手機或平板進入Kahoot平台作答，題目及選項會出現在會議室投影屏幕上。每題作答時間結束後，系統以柱狀圖呈現每一選項作答人數，並依據作答速度排名。
4. 講者於後測時可針對與會人員作答情形給予解釋。



平台之題目總覽頁面

## 伍、檢討與改進

根據回饋與建議，歸納檢討與改進如下：

1. Kahoot作為遊戲式學習的媒介之一，可提升前後測的趣味性，並讓講師及時掌握與會人員的學習狀況，唯不應受限於平台設計而使得測驗流於形式，仍應針對題目做深入討論。
2. 除kahoot以外，亦可嘗試其他數位學習工具（如Zuvio）並針對不同的課程或測驗需求選擇適合的數位學習工具。