

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PHA107053

學門分類/Division：人文藝術及設計

執行期間/Funding Period：107 年 8 月 1 日--108 年 7 月 31 日

地方文創專題導向的數位影音剪輯課程之教學實踐研究
Teaching Practice Research on the Local Cultural and Creative Project-Based Course of Digital
Video Editing
(數位影音剪輯實務、微電影製作/Digital Video Editing、Microfilm Production)

計畫主持人(Principal Investigator)：藍冠麟

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：中華科技大學文創與數位多媒體系

繳交報告日期(Report Submission Date)：2019.09.14

目 錄

壹、 報告內文(Content).....	1
一、 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)	1
二、 文獻探討(Literature Review)	2
三、 研究方法(Research Methodology)	5
四、 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes).....	6
五、 研究結論.....	8
六、 參考文獻(References)	8
貳、 附件(Appendix).....	10
附件一、業師協同教學	10
附件二、學生作品(期中、期末)	11
附件三、學習成效及滿意度分析	16
附件四、小組互評表	24

地方文創專題導向的數位影音剪輯課程之教學實踐研究

Teaching Practice Research on the Local Cultural and Creative Project-Based Course of Digital Video Editing

壹、報告內文(Content)

一、研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

(一)研究動機

研究者具備 11 年的教學歷練，依據學生特質，採取不同的教材教法及教學策略改進學生學習成效，一直以來根據學生學習表現調整教學法，即時觀察學生學習狀況，並針對學生個別差異，給予不同的學習指引，藉由適性教學，減少學生學習挫折、達成學習目標。

在教學上，研究者不斷反思教學的過程，試圖讓既有的教學模式更加精進，思考現今學生面臨的學習問題，因為專業工具軟體的學習過程過於枯燥，學生往往無法專心聽講，即使學會專業軟體操作，也無法保證未來工作上能運用自如，因此研究者試圖採用專題導向學習的方式帶領學生學習數位影音剪輯此項課程，透過學生曾受過設計訓練的背景，融入文創概念，進行數位影音剪輯的實作練習，期望能夠提升學生的學習成效。

基於上述，本研究動機如下：

1.教學融入地方文創新思維，課程與地方產業連結並逐步實踐社區參與

大專校院的課程發展除了在自己專業領域持續研究創新外，更應該主動積極和社區、社會、產業結合，將知識傳遞給社會大眾，帶動所在地區繁榮與發展。

在面對不確定的未來，教師要協助學生提升自己的競爭力，具備正確的價值觀，因此在教學的過程中研究者試圖找出學生未被看見的能力，身為教學者也必須不斷的攝取新知，學習新的技術，才能培養學生具備跟得上時代的能力。

目前所教授的文創與數位多媒體系學生在學習資訊專業軟體、數理邏輯及分層結構的概念普遍較弱，因此教學方式也跟隨著學生的能力有所調整，並且考量學生學習背景由過往學生學習歷程出發，導入學生專業背景結合創新課程，提供更有效的教學活動，研究者期許能運用新科技的發展與使用數位影音剪輯的技術，重新建構一系列情境，改變學生們既有的學習態度及想法，開設一門運用科技工具建構的文創新思維課程。透過課程的創新引導，培育能創造在地發展價值的學生，推動學生和地方產業共同解決在地的真實問題，帶動傳統產業的創新發展；藉由學習的過程，也讓學生感受到「被社區需要」，凝聚對區域發展的認同。

2.尋找數位影音剪輯實務課程運用專題導向學習的可能性

數位影音剪輯是一門發展性很高的科目，應用的範圍十分廣泛，在行動通訊 5G 超寬頻即將來臨的時代，數位影音相關的技術及應用勢必仍有很大的發展空間，為了讓學生畢業後能夠找到很好的發展方向，銜接科技進展快速的職場，在傳授知識給學生的同

時，努力嘗試運用不同的創新教學方法，在不斷摸索中提高教學品質，培養大學生的學習積極性和自主學習能力。研究者在教學工作中不斷探索挖掘，試圖找出適合不同背景類型學生的教學方法，力求培養出更多優秀的人才。

研究者依據自己專業背景及教學經驗，接觸到地方文創的影音剪輯，瞭解地方文創產品的製程與成本已不是現今產品開發時最重要的考量，透過數位影音的建置與傳播，建立起屬於地方文化創意產業的軟實力。因此，如何應用多元的教學方式進行數位影音剪輯教學，衍然成為迫切且必要的探究方向。

隨著電腦技術的普及，於文創系開設各種軟體實作課程，數位影音剪輯的課程對學生不再是陌生的學門，但學生的實際學習成效往往不佳。傳統的教學模式和數位影音剪輯課程教學無法有效融合，傳統的教學模式無法凸顯出數位影音剪輯課程的重點，教師在開展課堂教學時，學生雖然能夠聽懂軟體各項工具的操作方法，但是在實際的應用中仍舊會存在許多問題，如此就會影響教學品質。因此，本研究將嘗試新的教學方法，透過專題導向學習運用在數位影音剪輯教學活動。

(二)研究目的

綜合上述，本研究希望透過理論分析，建立一種在數位影音剪輯課程中可能發展的教學模式。同時，應用行動研究的反思歷程，針對課程間之發展演變的過程，做整體的瞭解與評估，其次，針對課程的內容進行反思與修訂，實際了解數位影音剪輯課程之實施情形與相關問題因應之道，最後，評估本次行動後，提出對在地文創產業影音剪輯人員及參與教學人員的啟示。基於上述，研究目的茲分述如下：

1. 試圖讓學生同時瞭解文創與科技工具的知識，提升學習者問題解決及創意設計能力。
2. 設計專題導向學習應用在以地方文創為題的數位影音剪輯課程之教學活動。
3. 找出數位影音剪輯課程運用專題導向學習時的相關問題與因應之道。
4. 透過行動研究進行數位影音剪輯課程，看見學生及教師在過程中的成長。

二、文獻探討(Literature Review)

(一)數位影音剪輯課程實務探討

在現今多媒體影音發達年代，數位影音技術日新月異、推陳出新，影像解析度也急速地往 4K 超高解析度邁進，加上因錄影剪輯設備操控模式日趨人性化，視訊科技的整體發展近年較趨成熟，數位化影音商品以網路為媒介，藉由網路影音平台分享傳達至世界各角落，於是大量數位影音作品迅速地流傳。

數位影音剪輯是一門發展性很高的科目，應用的範圍十分廣泛，在行動通訊 5G 超寬頻即將來臨的時代，數位影音相關的技術及應用勢必仍有很大的發展空間，為了讓學生畢業後能夠找到很好的發展方向，銜接科技進展快速的職場，在傳授知識給學生的同時，努力嘗試運用不同的創新教學方法，在不斷摸索中提高教學品質，培養大學生的學習積極性和自主學習能力。研究者在教學工作中不斷探索挖掘，試圖找出適合不同背景類型學生的教學方法，力求培養出更多優秀的人才。

Adobe Premiere 是非線性剪輯的影片編輯應用程式，所有的素材（包括拍攝的影片與音訊）先透過數位化處理儲存到電腦的硬碟。數位視訊可直接跳至指定的時間點，或

在影片的適當位置加入索引，因此不需反覆倒帶或快轉尋找畫面，剪輯時也可即時預覽影片內容。在硬體設備的成本上，Premiere 若用於剪輯標準畫質的影片，Pentium4 2GHz 等級的電腦即可應付，而剪輯 HD 高畫質的影片則需採用 Pentium4 3GHz 等級以上的系統，若與傳統線性剪輯所需的硬體設備相比僅需不到一半的成本，對於視訊工作者而言，Premiere 絕對是一套不可或缺的視訊剪輯軟體。Adobe Premiere 能提供的功能可以滿足專業需求，讓影片剪輯、轉場特效處理等工作可以更加隨心所欲的輕鬆完成。

(二)地方文創產業概念

聯合國教科文組織 (UNESCO) 於 2015 年底發布《文化時代—全球首張文化創意產業地圖》(Cultural Times: the First Global Map of Cultural and Creative Industries) 報告，顯示「數位化」是必然之趨勢，其文化內容與創意產業扮演了數位經濟的火車頭，文化內容產業的商品更是數位經濟中最主要的獲利來源。

地方特色文化隨著全球化以及文化創意產業的發展，其價值越顯重要，更成為經濟競爭中不可忽視的軟實力。當在地文化特色的推廣與傳播成為擴展區域經濟的重要力量，如何透過設計轉化，讓「文化」不只是代表生活中累積的智慧，而是透過實體的呈現讓「文化」在越趨均質化的市場中成為創造商品差異化與獨特性的加值手段 (張岑瑤、莊鈺如，2011)。

隨著高科技的發展，雲端網際網路功能的提升，各行各業也開始結合科技創新，豐富文化產業內涵與應用，規劃發展跨世代、跨境、跨領域、跨虛實文化科技產業，結合影視音新興垂直應用服務與市場，輔助電影、電視、線上影音、流行音樂、動畫漫畫/遊戲等，以「跨界」為發展方向建立文化科技產業創新價值鏈，創新不同業別之跨界合作模式及分工營運模式，加強產業鏈串聯與整合。

因此，本研究以地方文創為題的數位影音剪輯課程之教學方式，依據不同學生需求給予不同的內容，未來課程開設將融入在地文創之內容帶領學生認識課程與在地的連結，當學生對於社區議題有更深的了解時，可以在創作作品中融入，並且透過這樣的課程影響學生對於在地文化的認同。在地文創的認識可以透過讀書會模式、在地文化的踏查、體驗學習方式提供給學生一個與在地文化接近的機會，進而參與社區的各項活動。並根據社區資源給予多元的社區踏查活動，培養學生對於在地文化的認識，進而融入在地生活，可以透過不同型式的連結，讓在地生活與課程所學知識有所融合，將可創造更多具在地特色的影音作品。

(三)專題導向學習

1. 專題導向學習理論基礎

美國教育學者克伯屈 (W.H. Kilpatrick) 1918 年提出以專題為基礎的教學與學習 (Project-Based Instruction and Learning, PBIL)，主張學校教育必須以學生所選擇的、可以產生「有目的的活動」之專題為導向，鼓勵學校讓學生能夠依照自己的實際目的來選擇專題，進行學習 (Wolk, 1994) Dewey(Delisle, 1997)提出「學校教育不應只是為個人將來的生活做準備，教育本身即是生活」，關心教育者就開始尋求探索活動、實做課程等方式，以充實課程內容，為今日的專題式學習策略提供了根本性的基礎。因此，專題導向學習的理論基礎主要是以建構主義學習理論出發，強調知識與情境脈絡的關連性，其目

的在解決學習者不能活用知識之現象。為解決這項使得教學績效不彰的難題，其主要的做法是藉由知識或技能的專題，統整不同的學科領域，安排複雜的作業，設計出能增進學習動機、發展後設認知策略、以及合作學習的情境，使學習者不僅能學到解決問題的知識、能力，也能學到如何應用知識 (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial, & Palincsar, 1991; 簡幸如、劉旨峰 2009)。

教師在教學過程中，採專題為主的學習模式，以培養學生主動學習和解決問題的能力，其核心理念以學生所感興趣的真實性問題為主，並激起學生深度思考及應用新知到實際問題解決的情境之中，因此，它必須建立在學科內容重要概念之上，並教導學生重要的知識和能力。在專題導向學習過程中，學生提出問題、深入探究、概念理解、合作學習、回饋反思和呈現作品等，都是很重要的一環(吳清山, 2014)。

專題導向學習的特色包括 1.協助學習者運用情境及使用認知工具；2.重視做中學及合作學習 3.問題解決歷程的成果展現；4.實作評量及自省學習；5.和他人分享成果及提供回饋 (Ngai, 2007; Umble, Umble & Artz, 2008)。

2. 專題導向學習實施步驟

專題導向學習步驟，徐新逸 (2001) 依據國內外相關研究修正提出網路專題導向學習的實施模式，可分為 PIPER 五個階段。(1)準備階段 (Preparation)：確定主題範圍、教學目標、評鑑方法、先備知識。(2)實施階段 (Implementation)：安排分工、擬定專題計畫、蒐集資料、分析驗證、整合結果、發現結論。(3)發表階段 (Presentation)：口頭與書面報告。(4)評鑑階段 (Evaluation)：專家評鑑、同儕與自我評鑑。(5)修正階段 (Revision)：修正與檢討。教師需先讓學生於課堂中建立相關知識與概念，並訂立明確的專題任務目標，往後的專題導向學習才可能順利，獲得的學習成效也才會最多。

3. 專題導向學習的相關研究

臺東大學數位媒體與文教產業學系認為傳統知識分科取向的學科課程規畫，是無法滿足這類學系的需要。因此從創系開始，即確立在系上固定開設專題導向學習課程。進行了6年，實施的成果良好，學生從大一開始就有機會透過團隊合作，運用作品整合美學和數位知識技能，在真實的情境中解決問題，展現他們的多元創新能力。在系上就讀期間，學生都能累積大量的作品，因此在畢業後繼續就學或求職時，也能清楚展現他們的確具備應有的能力和多元創意(張如慧, 2017)。

黃美瑤研究結果發現專題導向學習融入體育科教材教法，對專題導向學習學生在創意教學行為與創造力思考表現，具有顯著提升效果，同時也顯著優於講述教學組。本研究結論驗證此套教學運用在體育科教材教法，能提升師資培育學生創意教學行為與創造思考能力，也說明經由團隊合作的知識分享，以及和諧氛圍情境的營造及刺激可促進創造力與創意行為(黃美瑤, 2017)。

楊喬涵(2007)專題導向學習策略應用在商業概論課程教學之行動研究，研究發現學生認為透過此策略，可提昇學習商業課程興趣；在教學活動中，有助於同學情誼；並可學會組織運用資料，結合理論與實務、瞭解企業經營過程。

綜合以上研究結果，專題導向學習確實是一種有效的學習與教學方法，本研究將透過地方文創的專題導向學習進行數位影音剪輯課程的教學。

三、 研究方法(Research Methodology)

(一)研究說明

本研究以行動研究法進行，依據數位影音剪輯課程為內涵，以研究者所教授的「數位影音剪輯」科目之學生為對象。依循行動研究的四階段歷程，透過四階段研究設計，發展出在地文創概念融入數位影音剪輯教學課程的方案並行動之，在研究歷程中也不斷進行修正與反思，提供在行動研究上一種可行的實證做法。透過訪談法、學習日誌、學習歷程檔案分析及同儕評量進行資料搜集，探討學生在修習「數位影音剪輯」科目後，對專業知能的學習情形，以瞭解專題導向學習對研究樣本的學習成效及認知內涵。

(二)研究對象

參與本教學實驗研究的學生以文創與數位多媒體系三年級的學生為主，共計 36 人，曾受過平面繪圖、靜態影像編修相關基礎訓練的學生，未具有動態影像編修剪輯訓練概念的學生。學生過去所學的相關經驗也會在此次課程得到延伸應用如圖層的運用、遮色片、綠幕……等應用。

(三) 研究方法及工具

研究者實地參與教學實踐研究，讓學生藉由理論與實踐結合的系列課程，培力學生具備影片剪輯且能與地方文創連結的能力；故而選擇行動研究，體現此中教育情境自然發展的價值，與驗證一套假設、研究變項間因果關係的解釋是截然不同的，是為採用行動研究的理由。本研究係採行動研究的精神與概念，來探究「數位影音剪輯」課程的教學與學習歷程。整體研究是屬於在發展過程中的研究設計，強調在事件發生的過程中，以研究者所浮現的關切問題為基礎去發展介入的策略，以解決實際現場的問題。行動研究主要的目的是用來幫助改善在各種不同工作場所的專業實務，因此，除了「實務 (practice)」，更強調「實踐 (praxis)」的意涵；實踐是知其然的、有意圖的投入於行動中，著重獲得知識，而非僅止於一個成功的行動而已（蔡清田，2000；吳美枝、何禮思譯，2001）。基於此，為觀察、分析、反思學員的學習感受與應用情形，基於上述論點，行動研究者所要蒐集的資料是相當多元的，舉凡所聽、所聞、所想、所感都是可以蒐集且不可放過的資料，但盡可能使用第一手資料（蔡清田，2000）。

為了累積研究者對研究主題的敏感度與厚實度，同時更能掌握研究對象變動又多元的經驗，以及豐富研究資料的完整性與多元化，本研究在諸多考量與可行性條件下，研究工具及方法，茲說明如下：

1. 研究者教學省思札記：此方法將貫穿在整個研究過程中，身為一行動研究者將所遭遇到的困境、問題處理情況，以及心路歷程、感想與教學反思都如實記錄。
2. 學生專題學習記錄：在實施教學實踐行動研究時，透過「課堂記錄」的方式紀錄學生專題學習的狀況，作為資料分析素材。
3. 學習感知問卷調查：透過量化調查方式，包括透過選修數位影音剪輯課程學員施予問卷調查，藉以了解學員對課程滿意程度。
4. 小組專題成果報告：在本次行動研究中，小組專題影音剪輯成果是最重要的，影音剪輯專題作品則是以地方文創為導向，透過小組專題成果作品發表，讓學員彼此分享

與互相回饋，藉由理論內容與實務狀況對話，讓學員闡述學習歷程中的心得，發現學習互動中產生潛在學習的情形。

四、教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(一) 教學過程與成果

本研究以數位影音剪輯課程實踐研究為主要範疇，並依此傳達地方文創之概念；在研究內容上，將從研究者教授的數位影音剪輯及地方文創的論述，以至於學習者具體實踐地方文創導向的影音製作，實乃希冀透過教育現場的覺察，得以知悉學生在「課程滿意度」、以及「實務應用成效」程度，從而獲致學習效益，以及地方文創導向的數位影音剪輯課程之成效。本研究以數位影音剪輯課程為主軸，此課程為系列性課程，運用一學年的課程，分為準備、規劃、實作、評量四個階段進行，107-1 開設「**數位影音剪輯實務**」課程，教導數位影音剪輯步驟及技術，並引導學生與在地文創產業產生交集。107-2 開設「**微電影製作**」課程，安排業師帶領學生認識各種影像的概念與呈現方式，並且到大稻埕參訪，認識地方文創相關元素。茲分述如下：

1. 準備階段：透過以地方文創為範例的數位影片介紹本課程的規劃與發想，透過基本素材的拆解與重組，學生學習數位影音剪輯，熟悉 premiere 軟體的操作，進而具備數位影音剪輯軟體操作之基本能力。
2. 規劃階段：授課教師講授相關課程內容、學生提出欲探究題目、決定專題題目。合作的學習方式、擬定專題研究計畫。
3. 實作階段：學生分組選定專題主題，撰寫分鏡腳本，進行現場實地拍攝。小組透過地方文創產業資源調查，蒐集並整理相關資料；團隊合作討論專題影片的內容，運用作品整合美學和數位知識技能，在真實的情境中解決問題設計完成作品(如附件)。
4. 評量階段：微電影成果呈現。從學習歷程檔案、數位影音剪輯在地文創作品及學生自我評量與互評回饋表進行評量。

(二) 教學反思

第一次採用行動研究做教學創新與教學紀錄，經過一年的規劃與摸索，讓課程漸入佳境，也做完一整學年的教學紀錄，包括上學期的數位影音剪輯實務課程、下學期的微電影實作課程及學生的專題製作。

由於過去曾設計過南港社區的微電影課程，帶領學生參與社區活動，並做影像紀錄，剪輯影片，但學生反映影片拍攝主題應該多元一點，不要侷限在南港地區，因此，此次課程主題調整為與學生專業相關的地方文創，讓學生拍攝可以更多元，上學期課程設計透過循序漸進的方式，帶領學生學會影音剪輯軟體，接著邀請業師進班級協同教學，讓學生接觸到不同面向的文創與影像，並且安排一天的導覽課程，最後讓學生透過這一系列課程進行地方文創專題的製作。

1. 數位影音剪輯實務課程省思

本學期課程因應學生的學習背景及起點行為，創新課程教學，打破傳統影像剪輯教學方式，透過影片的案例介紹讓學生充分理解數位剪輯，但學生缺課容易跟不上進度，對於剪輯軟體界面的不熟悉，無法連貫思考，需要找出更多適合且吸引人的案例作為教學示

範，這也是研究者持續努力的方向。根據教學過程中遇到問題，並做課程修正，分述如下：

- (1)學生英文能力較弱，學習速度較為緩慢：本課程數位影音剪輯實務所使用的軟體為 Adobe Premiere，由於是英文介面，學生普遍專業英文字彙不足，加上學生多半沒有影片剪輯軟體操作的使用經驗，因此，學習困擾較多。
- (2)透過硬體教學設備，輔助學生學習：學生以設計背景為主，大部分接受過平面繪圖及靜態影像編修課程訓練，但對於動態影像編輯處理陌生，課程進行時須以廣播系統輔助教學活動進行。
- (3)採用單元性課程，培養資訊技術應用能力：學生普遍圖文編輯及靜態影像繪圖能力佳，但動態影像編輯處理方面，需藉由單元性課程的帶領，來建構影音剪輯的硬實力。

2. 專題導向微電影製作課程省思

- (1)學習動機(意願)普遍低落，分組進行不易：大三的學生普遍學習動機(意願)不足，所以常遲到、缺課，連帶影響分組規劃及小組討論，惡性循環後，不僅是對於課堂上的專業學習失去自信，甚至主觀的將自我能力設限，認為無法達成期末成果的學習目標。
- (2)學習專注力不足，教學引導更顯重要：由於智慧型手機與行動網路普及，身處變動快速的社會，隨時都有新科技及新鮮事發生，造成重度手機成癮，反被手機所限縮學習。透過不同的教學引導模式，逐步提升學生學習動機。
- (3)看見 PBL 及合作學習的重要性：透過專題導向的課程設計及合作學習的過程，學生分組討論後，各自在小組中，培養溝通能力、解決問題能力、團隊合作、領導能力。這些能力看似簡單，課程執行過程中往往是最困難的地方，為了讓學生逐步學習團隊合作，開始分組後其實爭吵不斷，組內分工不均，最後願意傾聽彼此的意見，共同完成作品，姑且不論作品的好壞，合作成了學生難得的學習經驗。
- (4)教學步驟需拆解更細，逐步完成作品：以往的教學都是把理論及概念教授給學生，讓他們自己完成作品，此次一學年的行動研究，逐步的給予學生任務，從平面思考到分組討論(這個步驟看似簡單，卻拖了很久，學生合作過程也產生不少衝突)，資料蒐集、腳本設計、拍攝行動、作品剪輯、作品分享。
- (5)多元評量的採用，對師生都是一種練習：過去的教學往往只有老師自己看學生作品打分數，此次課程除了讓學生作品分享，並讓他們進行小組互評，讓學習評量更多元，也可以看見別人的優點，進而學習。

(三)學生學習回饋

本次教學實踐研究兩學期課程皆有學習成效及滿意度分析，上學期課程針對本班 107 學年度上學期，大三學生共有 36 位修習「數位影音剪輯實務」課程學生進行學習成效及滿意度問卷調查，本研究總計回收 30 份有效問卷，性別部分有 3 成是男性，7 成是女性。在「數位影音剪輯實務課程學習成效面向」中，八成左右學生非常同意/同意數位影音剪輯實務課程中學習到相關的專業知識及能力。在「數位影音剪輯實務課程滿意度面向」中，八成左右的學生非常同意/同意對於課程的規劃、教學、師資等感到滿意(如附件)。

學生在課程學習上遭遇最大的困境之質性回饋意見包含：一半以上學生反應英文不好造成剪輯軟體的學習困難，跟不上進度。有學生反應過去沒有相關軟體的學習背景，學習起來備感艱辛，缺課容易跟不上進度。這些意見都可提供給研究者下學期上課調整課程

內容或強化專業實作能力學習之參考。

107 學年度下學期，大三學生共有 36 位修習「微電影製作」課程學生進行學習成效及滿意度問卷調查，本研究總計回收 33 份有效問卷。在「微電影製作課程學習成效面向」中，八成以上學生非常同意/同意數位影音剪輯課程中學習到相關的專業知識及能力。在「微電影製作課程滿意度面向」中，八成以上的學生非常同意/同意對於課程的規劃、教學、師資等感到滿意。

學生對於業師的回饋也多屬正向，認為樂於分享自己的經驗和看法，受益良多，讓他們更能夠了解微電影的小技巧，怎麼製作、拍攝手法等等。學生回饋，老師的教學方式因為程式是英文的版本，雖然說英文翻中文很奇怪但希望老師可以用自己的方式教學生比較能進入狀況 教學時與學生也可以比較有互動，還有教學速度和螢幕顯示方式，因為是大螢幕明度不夠坐後面的同學會比較吃力，覺得可以切換螢幕當教學方式。還有可以給我們多看一點關於製片的素材，提供我們製片的想法 謝謝老師這學期的教導。學生認為此課程有與產業接軌讓學生了解到產業現況與發展；課程以分組方式進行課程作業，且給學生自由發揮上課所學內容，促進學生創意發想，並針對每組學生的作業內容給予不同意見。

五、 研究結論

- (一) 創新課程設計具初步正向學習成效，學生對於整體課程感到滿意，惟希望課程進度能再放慢，並增進英文能力以利軟體的學習與應用。
- (二) 教學過程中需引導學生思考，可幫助學生解決學習歷程中所遇到的問題。
- (三) 主題式學習可提昇學習者解決問題的能力、增進學習者對於影片拍攝的敏感度，並提升學習者社會連結的能力。
- (四) 「數位影音剪輯實務」課程為實作課程，故學生可能課後需另外花時間練習或製作作品，未來可透過訪談深入探討學生課後投入課程學習的情形。
- (五) 教學過程中需引導學生思考，幫助學生解決學習歷程中所遇到的問題。學生專題實作中，思考設計與主題相關的視覺意象，同時學習如何深化剪輯實作技巧。
- (六) 為強化學生觀察力，偕同業師帶領學生進行地方文創導覽，並實際運用在相關動靜態的作品中。

六、 參考文獻(References)

- 王智弘、王文科(譯)(2011)。精進教學使用的行動研究，原作者：John E.Henning,Jody M.Stone,James L.Kelly。臺北：五南。
- 林士甫(2005)。網路專題導向學習教學—以參加臺灣學校網界博覽會為例。師友月刊，458，77-79。
- 林懿貞、王翊全(2007)。科技於文化創意產業之應用—整合行銷與品牌觀點。國教之友，58(3)，17-24。
- 簡幸如、劉旨峰(2009)。專題導向數位遊戲製作教學模式之個案探討。人文暨社會科學期刊，5(2)，113~130。
- 張如慧(2017)。大學專題導向學習課程實施經驗：以臺東大學數位媒體與文教產業學系為

- 例。臺灣教育評論月刊，2017，6（1），頁93-95。
- 張德銳、簡賢昌、李建民、丁一顧、李俊達、高紅瑛、林芳如、高敏麗、張淑娟、鄒小蘭、蔡美錦、王永進（2007）。教學行動研究：實務手冊與理論介紹。臺北市：高等教育出版社。
- 張佩瑩（譯）（2017）。地方創生：小型城鎮、商店街、返鄉青年的創業10鐵則（木下齊 著）。新北市：不二家出版。
- 張岑瑤、莊鈺如（2011）。創新於文化裡扎根：文化商品設計模型初探。文化創意產業研究學報，1(3)，P.151-164。
- 黃美瑤（2017）。專題導向學習促進體育師資培育學生的創意教學行為與創造力。大專體育學刊，19(3)，P212-228。
- 鄭自隆、洪雅慧、許安琪（2005）。文化行銷，台北：國立空中大學。
- 楊喬涵（2007）。「專題導向學習」策略應用在商業概論課程教學之行動研究。中等教育，59(1)。
- 秦明賢（2015）。多元文化之「客家老行業」教育應用於數位典藏之磨課師方法研究。國立聯合大學資訊與社會研究所碩士論文。
- 廖世傑、黃崑巖、洪英聖、陳偉德、洪武雄、吳錫金（2007）。以專題式學習法建構醫學生對台灣原住民史之認知。通識教育學報，11，69-88。
- 經濟部數位內容產業辦公室（2017）。2016數位內容產業年鑑。臺北市：經濟部工業局。
- Grant, M. M., & Branch, R. M. (2005). Project-based learning in a middle school: Tracing abilities through the artifacts of learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 65-98.

貳、 附件(Appendix)

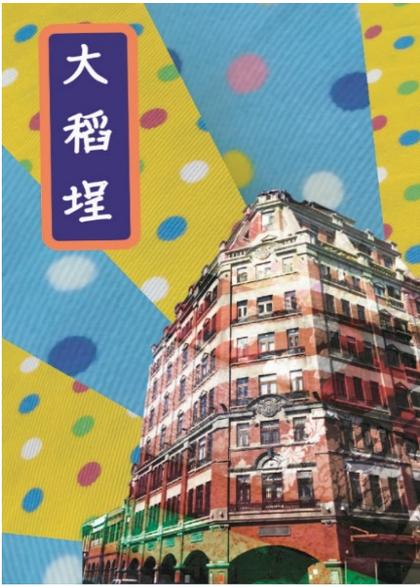
附件一、業師協同教學

	日期	姓名	主題	內容
1	108.3.13	陳宜偲老師	廣告與文創	
2	108.05.01	游碩呈老師	大稻埕文創導覽： 台灣新文化運動紀念 館參訪	
3	108.05.01	游碩呈老師	地方文創元素的探索	
4	108.06.05	陳柏年老師	微電影拍攝與比賽	
5	108.06.12	盧明珠老師	紡織與文創	

附件二、學生作品(期中、期末)

一、大稻埕地方文創元素參訪作業

5月1日參觀大稻埕及永樂市場，請學生以當日所收集3~5張覺得最有特色布照片為參考依據，設計出『大稻埕X永樂市場』意象明信片一張。學生作品如下：

明信片作品	參訪心得/創作理念
	<p>第一次參觀永樂市場，才發覺原來台北也有這樣的地方，看到成千上萬匹的布，才發現人們日常生活的必需品有這麼多種類，透過業師專業的講解與分析，從中學習到很多跟以往不同的看法，也讓自己在傳統文化的有了更深入的興趣，這次的校外參訪課程收穫很多，也希望之後能有其他的參訪學習。</p>
	<p>以大稻埕老街上的古洋樓為主體，並結合了花布的花紋。背景呈放射狀，想讓整體活潑些。標題的樣式參考了舊時代的招牌。</p>



我的創作理念是，以我拍的花布跟永樂市場建築做結合再一起，再打上標題大稻埕X永樂市場，以黑白分明呈現，大稻埕本身就是日據時代貿易地區，有很多的出口品，有布有茶有瓷器等等，以照片合成方式為設計，右邊是建築左邊是布為結合。



將在永樂市場收集的花布用類似拼接的感覺呈現在畫面上，搭配上暖色系的大稻埕文字，走簡約的風格。

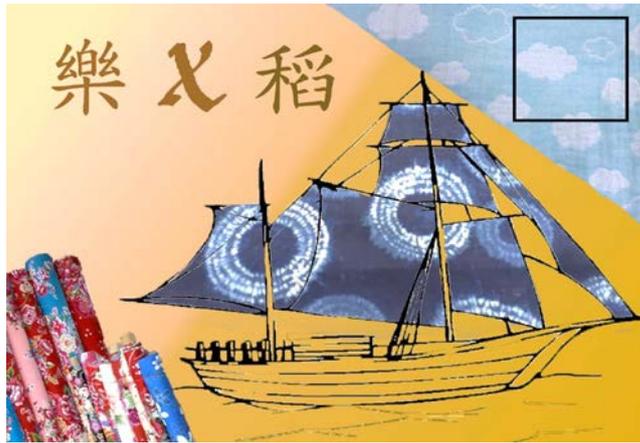


大稻埕

找了大稻埕的特色建築物，也就是現在迪化街的屈臣氏。取他的前建築物加上花布所畫出來的明信片。



在這次進去永樂市場之前我完全不知道有一區這麼大的賣布料市場，當下有許許多多的色彩映入眼簾，或許有很多設計行業的人都來在這參考並啟發自己的創意點子也說不定。去的當天有很多的日本人在逛街所以用中意的照片加上日文借題發揮。



有大稻埕經商才有如今的永樂市場，所以我用結合當天拍攝的台灣傳統布料與帆船，表達昔日光陰造就現在光彩。

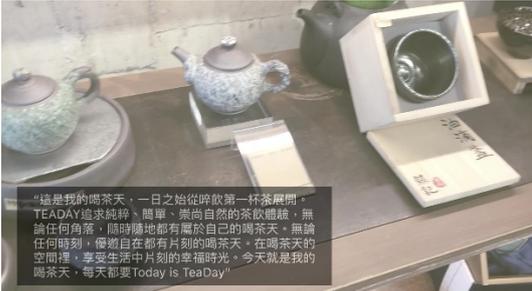


用這「屈臣氏」來畫，因為這棟是古蹟的浴火重生再利用，形成一個文創區域，再結合永樂市場花布圖案來完成。



大稻埕與現今的永樂市場布業息息相關，將花布與大稻埕的騎樓建築結合，製成簡易的明信片。

2.地方文創專題影片作品

	題目	影片	備註																											
第一組	永樂當布織		<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>總長</td> <td>藍永建</td> <td>導演、攝影、剪輯</td> </tr> <tr> <td></td> <td>吳景政</td> <td>攝影、剪輯、字幕</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	總長	藍永建	導演、攝影、剪輯		吳景政	攝影、剪輯、字幕																		
分工	姓名	工作項目																												
總長	藍永建	導演、攝影、剪輯																												
	吳景政	攝影、剪輯、字幕																												
第二組	花磚	 <p>儘管台灣老花磚有其獨特性、文化性及藝術性，卻也</p>	<p>融入地方文創議題的微电影製作課程</p> <p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>總長</td> <td>陳秋芬</td> <td>導演、編劇</td> </tr> <tr> <td></td> <td>藍景森</td> <td>攝影、剪輯後製</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	總長	陳秋芬	導演、編劇		藍景森	攝影、剪輯後製																		
分工	姓名	工作項目																												
總長	陳秋芬	導演、編劇																												
	藍景森	攝影、剪輯後製																												
第三組	陶家	 <p>“這是我的喝茶天，一日之始從啣放第一杯茶展開。TEADAY追求純粹、簡單、崇尚自然的茶飲體驗，無論任何角落，隨時隨地都有屬於自己的喝茶天。無論任何時刻，優雅自在都有片刻的喝茶天。在喝茶天的空間裡，享受生活中片刻的幸福時光。今天就是我的喝茶天，每天都要Today is TeaDay!”</p>	<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>總長</td> <td>何佳敏</td> <td>導演、攝影、剪輯</td> </tr> <tr> <td>剪輯</td> <td>吳宜萱</td> <td>剪輯、後製</td> </tr> <tr> <td>攝影</td> <td>吳佳恩</td> <td>攝影、攝影</td> </tr> <tr> <td>企劃</td> <td>陳怡宏</td> <td>企劃、企劃、企劃</td> </tr> <tr> <td>企劃</td> <td>林亞晴</td> <td>企劃、企劃、企劃</td> </tr> <tr> <td>企劃</td> <td>林亞晴</td> <td>拍攝、後製</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	總長	何佳敏	導演、攝影、剪輯	剪輯	吳宜萱	剪輯、後製	攝影	吳佳恩	攝影、攝影	企劃	陳怡宏	企劃、企劃、企劃	企劃	林亞晴	企劃、企劃、企劃	企劃	林亞晴	拍攝、後製						
分工	姓名	工作項目																												
總長	何佳敏	導演、攝影、剪輯																												
剪輯	吳宜萱	剪輯、後製																												
攝影	吳佳恩	攝影、攝影																												
企劃	陳怡宏	企劃、企劃、企劃																												
企劃	林亞晴	企劃、企劃、企劃																												
企劃	林亞晴	拍攝、後製																												
第四組	大稻埕		<p>第二組分工</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>攝影師</th> <th>主持人</th> <th>工人</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>吳景政</td> <td>藍永建</td> <td>吳景政</td> </tr> <tr> <td>吳景政</td> <td>藍永建</td> <td>吳景政</td> </tr> <tr> <td>吳景政</td> <td>藍永建</td> <td>吳景政</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	攝影師	主持人	工人	吳景政	藍永建	吳景政	吳景政	藍永建	吳景政	吳景政	藍永建	吳景政															
攝影師	主持人	工人																												
吳景政	藍永建	吳景政																												
吳景政	藍永建	吳景政																												
吳景政	藍永建	吳景政																												
第五組	劇像		<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>總長</td> <td>吳宜萱</td> <td>導演、攝影</td> </tr> <tr> <td>攝影</td> <td>吳宜萱</td> <td>攝影</td> </tr> <tr> <td>攝影</td> <td>吳宜萱</td> <td>攝影</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	總長	吳宜萱	導演、攝影	攝影	吳宜萱	攝影	攝影	吳宜萱	攝影															
分工	姓名	工作項目																												
總長	吳宜萱	導演、攝影																												
攝影	吳宜萱	攝影																												
攝影	吳宜萱	攝影																												

<p>第六組</p>	<p>松菸觀光</p>		<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>組長</td> <td>李曾元</td> <td>導演</td> </tr> <tr> <td></td> <td>孫名碩</td> <td>編劇</td> </tr> <tr> <td></td> <td>村士軒</td> <td>攝影</td> </tr> <tr> <td></td> <td>村有聲</td> <td>燈光、美術</td> </tr> <tr> <td></td> <td>華偉</td> <td>演員</td> </tr> <tr> <td></td> <td>唐國</td> <td>演員</td> </tr> <tr> <td></td> <td>吳振堂</td> <td>演員</td> </tr> <tr> <td></td> <td>嚴為勤</td> <td>美術師、音樂</td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	組長	李曾元	導演		孫名碩	編劇		村士軒	攝影		村有聲	燈光、美術		華偉	演員		唐國	演員		吳振堂	演員		嚴為勤	美術師、音樂
分工	姓名	工作項目																												
組長	李曾元	導演																												
	孫名碩	編劇																												
	村士軒	攝影																												
	村有聲	燈光、美術																												
	華偉	演員																												
	唐國	演員																												
	吳振堂	演員																												
	嚴為勤	美術師、音樂																												
<p>第七組</p>	<p>華山</p>		<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>組長</td> <td>簡郁璇</td> <td>編劇、演員、指導</td> </tr> <tr> <td>攝影</td> <td>楊衍學</td> <td>拍攝影片</td> </tr> <tr> <td>演員</td> <td>謝雅</td> <td>演員</td> </tr> <tr> <td>剪接</td> <td>陳台銜</td> <td>剪輯、指導</td> </tr> <tr> <td>監製</td> <td>方朝佑</td> <td>剪輯助理</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	組長	簡郁璇	編劇、演員、指導	攝影	楊衍學	拍攝影片	演員	謝雅	演員	剪接	陳台銜	剪輯、指導	監製	方朝佑	剪輯助理									
分工	姓名	工作項目																												
組長	簡郁璇	編劇、演員、指導																												
攝影	楊衍學	拍攝影片																												
演員	謝雅	演員																												
剪接	陳台銜	剪輯、指導																												
監製	方朝佑	剪輯助理																												
<p>第八組</p>	<p>交勤</p>		<p>小組分工表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分工</th> <th>姓名</th> <th>工作項目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>組長</td> <td>吳雨彤</td> <td>主角(紀錄片、正片) 拍攝</td> </tr> <tr> <td></td> <td>潘嘉莉</td> <td>主角(紀錄片、正片) 攝機</td> </tr> <tr> <td>組長</td> <td>邱建軒</td> <td>監製、拍攝、攝機 (紀錄片)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>簡郁璇</td> <td>拍攝、攝機(紀錄片)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>潘思恩</td> <td>資料收集</td> </tr> <tr> <td></td> <td>黃曉琪</td> <td>資料收集</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	分工	姓名	工作項目	組長	吳雨彤	主角(紀錄片、正片) 拍攝		潘嘉莉	主角(紀錄片、正片) 攝機	組長	邱建軒	監製、拍攝、攝機 (紀錄片)		簡郁璇	拍攝、攝機(紀錄片)		潘思恩	資料收集		黃曉琪	資料收集						
分工	姓名	工作項目																												
組長	吳雨彤	主角(紀錄片、正片) 拍攝																												
	潘嘉莉	主角(紀錄片、正片) 攝機																												
組長	邱建軒	監製、拍攝、攝機 (紀錄片)																												
	簡郁璇	拍攝、攝機(紀錄片)																												
	潘思恩	資料收集																												
	黃曉琪	資料收集																												

附件三、學習成效及滿意度分析

一、數位影音剪輯課程學習成效及滿意度分析

(一)問卷調查設計

學生學習成效及滿意度分析主要採取問卷調查法蒐集學生學習成效及滿意度資料，分析數位影音剪輯實務課程（107 學年度），而問卷調查之研究對象、研究實施歷程及資料分析方式分別說明如下：

1.研究對象

107 學年度第一學期修習「數位影音剪輯實務」課程之學生共計 36 位，本研究針對修課學生進行線上問卷調查，總計回收有效問卷 30 份，問卷回收率為 83.3 %。

2.問卷施測歷程

考量人力、時間、經費資源及方便學生填答，本研究主要採取線上問卷填答方式進行，根據問卷內容建置線上問卷系統。107 年 10 月，發展問卷調查草稿，後續邀請專家針對問卷內容之適切性提供意見，完成正式施測版本。107 年 12 月，透過課程轉知學生問卷施測事宜，線上問卷正式調查期間為期一週。後續進行問卷結果分析及撰寫研究報告。

3.資料分析

量化資料採用統計軟體 SPSS 19.0，進行描述性統計分析，涵括：次數分配表、百分比、平均數及標準差。質性資料部分，則逐一歸納及分析相關意見，接著將相同的概念整理為類別，反覆閱讀各類別的資料，期歸納出重要研究發現。

(二)問卷結果

數位影音剪輯課程學生學習成效之百分比分析，詳見表 1 所示。由表 1 結果顯示，就「數位影音剪輯實務課程學習成效」（第 1-6 題）面向而言，八成以上學生非常同意/同意

就「數位影音剪輯實務課程滿意度」（第 7-11 題）面向而言，八成以上的學生對課程規劃的進度安排、教師的引導方式、教學方式及評量方式感到非常滿意/滿意。

表 1.數位影音剪輯實務課程學習成效及課程滿意度之整體百分比分析

	題 目	非常同意(%)	同意(%)	無意見(%)	不同意(%)	非常不同意(%)
「數位影音剪輯實務」課程學習成效	1. 課程的設計有助於我學會上字幕、轉場、特效、配音等技巧	37%	50%	13%	0%	0%
	2. 課程協助我學會使用影像剪輯軟體	40%	53%	7%	0%	0%
	3. 課程有助於提升我對於影片後製的學習興趣與動機	33%	43%	23%	0%	0%
	4. 課程有助於提升我的獨立思考能力	27%	60%	13%	0%	0%

	5. 課程有助於提升我的問題解決能力	33%	43%	20%	3%	0%
	6. 課程有助於提升我對於文字、聲音、影像等多媒體素材的整合能力	40%	57%	3%	0%	0%
「數位影音剪輯實務」課程滿意度	7. 我對課程的準備與規劃感到滿意	33%	57%	10%	0%	0%
	8. 我對課程的引導問題感到滿意	33%	43%	23%	0%	0%
	9. 我對教師的教學方式感到滿意	50%	37%	13%	0%	0%
	10. 我對教師教學評量方式感到滿意	50%	43%	7%	0%	0%
	11. 整體而言我對於「數位影音剪輯實務」課程感到滿意	37%	57%	7%	0%	0%

表 2. 數位影音剪輯實務課程學習成效及課程滿意度之整體平均數與標準差(N=30)

	題目	平均數	標準差	排序
「數位影音剪輯實務」課程學習成效	1. 課程的設計有助於我學會上字幕、轉場、特效、配音等技巧	4.23	.6789	3
	2. 課程協助我學會使用影像剪輯軟體	4.33	.6064	2
	3. 課程有助於提升我對於影片後製的學習興趣與動機	4.10	.7588	5
	4. 課程有助於提升我的獨立思考能力	4.13	.6288	4
	5. 課程有助於提升我的問題解決能力	4.07	.8276	6
	6. 課程有助於提升我對於文字、聲音、影像等多媒體素材的整合能力	4.37	.5560	1
「數位影音剪輯實務」課程滿意度	7. 我對課程的準備與規劃感到滿意	4.23	.6260	4
	8. 我對課程的引導問題感到滿意	4.10	.7588	5
	9. 我對教師的教學方式感到滿意	4.37	.7183	2
	10. 我對教師教學評量方式感到滿意	4.43	.6260	1
	11. 整體而言我對於「數位影音剪輯實務」課程感到滿意	4.33	.6064	3

表 3.其他建議之質性回饋意見分析

題目	回應 1	回應 2	回應 3	回應 4
一、課程規劃層面的建議（如：課程內容、課程時間、上課人數等）	希望能多學習其他不同的剪片軟體。	覺得像期中考時的實作練習可以再多一點，比較能夠更快了解操作。	我覺得課程內容部分可以讓學生有更多拍攝部分再去做剪輯會有更多的實際的參與。	規劃方面大家程度不同，可能造成一些來上課意願不高。
二、教學實施層面的建議（如：教學方法、教學模式.....等）。	教學方式因為程式是英文的版本，雖然說英文翻中文很奇怪但希望老師可以用自己的方式教學生比較能進入狀況 教學時與學生也可以比較有互動，還有教學速度和螢幕顯示方式，因為是大螢幕明度不夠坐後面的同學會比較吃力，覺得可以切換螢幕當教學方式。還有可以給我們多看一點關於製片的素材，提供我們製片的想法 謝謝老師這學期的教導。	我覺得上課速度稍微有點快，可以放慢些，因為我是第一次接觸，所以完全不熟悉，又都是英文的，一不注意就跟不上了，希望老師您可以放慢腳步，然後在操作的時候順便帶過使用的功能其中文是什麼意思，我覺得我更能吸收到。	以分組方式進行課程作業，且給學生自由發揮上課所學內容，促進學生創意發想，並針對每組學生的作業內容給予不同意見。	軟體使用上對英文較弱的學生來說相對吃力,老師講解速度可以稍微放慢一些。
三、參與此課程，遇到最大的困難為何？	英文有時看不懂，有些鍵不知道在哪裡。	剪輯軟體語言是英文看不懂。	主要是英文介面，還有中途如果沒學習到可能連接不上接續的課程。	最大困難的是 pr 軟體沒有中文版都是英文 在學習過程中會有很大的障礙。

二、微電影製作課程學習成效及滿意度分析

(一)問卷調查設計

學生學習成效及滿意度分析主要採取問卷調查法蒐集學生學習成效及滿意度資料，分析微電影製作課程（107 學年度），而問卷調查之研究對象、研究實施歷程及資料分析方式分

別說明如下：

1.研究對象

107 學年度第一學期修習「微電影製作」課程之學生共計 36 位，本研究針對修課學生進行線上問卷調查，總計回收有效問卷 33 份，問卷回收率為 91.67%。

2.問卷施測歷程

考量人力、時間、經費資源及方便學生填答，本研究主要採取線上問卷填答方式進行，根據問卷內容建置線上問卷系統。108 年 4 月，發展問卷調查草稿，後續邀請專家針對問卷內容之適切性提供意見，完成正式施測版本。108 年 6 月，透過課程轉知學生問卷施測事宜，線上問卷正式調查期間為期一週。後續進行問卷結果分析及撰寫研究報告。

3.資料分析

量化資料採用統計軟體 SPSS 19.0，進行描述性統計分析，涵括：百分比、平均數及標準差。質性資料部分，則逐一歸納及分析相關意見，接著將相同的概念整理為類別，反覆閱讀各類別的資料，期歸納出重要研究發現。

(二)問卷結果

數位影音剪輯課程學生學習成效之百分比分析，詳見表 4 所示。由表 4 結果顯示，就「微電影製作課程學習成效」(第 1-10 題)面向而言，八成以上學生非常同意/同意，就「微電影製作課程滿意度」(第 7-11 題)面向而言，八成以上的學生對課程規劃的進度安排、教師的引導方式、教學方式及評量方式感到非常滿意/滿意。

表 4.微電影製作課程學習成效及課程滿意度之整體百分比分析

題 目		非常同意 (%)	同意 (%)	無意見 (%)	不同意 (%)	非常不同意 (%)
「微電影製作」課程學習成效	1.課程有助於我瞭解地方文創產業發展趨勢	42.4%	45.5%	12.1%	0%	0%
	2.課程有助於提升我的專題規劃能力	39.4%	45.5%	12.1%	3%	0%
	3.課程有助於提升我的自我導向學習能力	42.4%	39.4%	15.2%	3%	0%
	4.課程有助於提升我的問題解決能力	33.3%	48.5%	12.1%	6.1%	0%
	5.課程有助於提升我的獨立思考能力	48.5%	42.4%	9.1%	0%	0%
	6.課程有助於提升我的團隊合作學習能力	54.5%	30.3%	12.1%	3%	0%
	7.課程有助於提升我的溝通表達能力	36.4%	48.5%	9.1%	6.1%	0%
	8.課程有助於提升我的問題探究整合與運用能力	39.4%	51.5%	9.1%	0%	0%
	9.課程有助於我完成微電影作品的的能力	51.5%	42.4%	3%	3%	0%
	10.課程有助於提升我的行動實踐能力	48.5%	36.4%	12.1%	3%	0%

「微電影製作」課程滿意度	1.我對課程的設計與規劃感到滿意	51.5%	33.3%	15.2%	0%	0%
	2.我對課程的問題連結地方文創產業最新發展趨勢感到滿意	39.4%	45.5%	12.1%	0%	3%
	3.我對課程的進度安排感到滿意	39.4%	33.3%	21.2%	6.1%	0%
	4.我對課程的教材感到滿意	39.4%	48.5%	9.1%	3%	0%
	5.我對教師的教學方式感到滿意	57.6%	36.4%	6.1%	0%	0%
	6.我對教師的教學態度感到滿意	63.6%	33.3%	3%	0%	0%
	7.我對教師扮演教學的引導者及促進者角色感到滿意	66.7%	27.3%	6.1%	0%	0%
	8.我對師生互動感到滿意	63.6%	30.3%	6.1%	0%	0%
	9.我對團體合作學習安排感到滿意	30.3%	51.5%	9.1%	6.1%	3%
	10.我對教師營造開放信任的討論氣氛感到滿意	60.6%	36.4%	3%	0%	0%
	11.我對小組的問題解決方案成果感到滿意	36.4%	39.4%	15.2%	6.1%	3%
	12.我對課程的多元教學評量方式感到滿意	48.5%	39.4%	6.1%	6.1%	0%
	13.整體而言我對微電影製作課程感到滿意	45.5%	45.5%	6.1%	3%	0%
	14.我希望其他課程也採用創新教學方法上課	54.5%	36.4%	3%	0%	6.1%

表 5.微電影製作課程學習成效及課程滿意度之整體平均數與標準差(N=33)

題目		平均數	標準差	排序
「微電影製作」課程學習成效	1.課程有助於我瞭解地方文創產業發展趨勢	4.30	.6840	4
	2.課程有助於提升我的專題規劃能力	4.21	.7809	7
	3.課程有助於提升我的自我導向學習能力	4.21	.8200	7
	4.課程有助於提升我的問題解決能力	4.09	.8428	10
	5.課程有助於提升我的獨立思考能力	4.39	.6586	2
	6.課程有助於提升我的團隊合作學習能力	4.33	.9242	3
	7.課程有助於提升我的溝通表達能力	4.15	.8337	9
	8.課程有助於提升我的問題探究整合與運用能力	4.30	.6366	4
	9.課程有助於我完成微電影作品的的能力	4.42	.7084	1
	10.課程有助於提升我的行動實踐能力	4.30	.8095	4

「微電影製作」課程滿意度	1.我對課程的設計與規劃感到滿意	4.36	4.34	.7424	0.7764	6
	2.我對課程的問題連結地方文創產業最新發展趨勢感到滿意	4.18		.8823		11
	3.我對課程的進度安排感到滿意	4.06		.9334		12
	4.我對課程的教材感到滿意	4.24		.7513		10
	5.我對教師的教學方式感到滿意	4.52		.6185		5
	6.我對教師的教學態度感到滿意	4.61		.5556		1
	7.我對教師扮演教學的引導者及促進者角色感到滿意	4.61		.6093		1
	8.我對師生互動感到滿意	4.58		.6139		3
	9.我對團體合作學習安排感到滿意	4.00		.9683		13
	10.我對教師營造開放信任的討論氣氛感到滿意	4.58		.5607		3
	11.我對小組的問題解決方案成果感到滿意	4.00		1.0308		13
	12.我對課程的多元教學評量方式感到滿意	4.30		.8472		9
	13.整體而言我對微電影製作課程感到滿意	4.33		.7360		7
	14.我希望其他課程也採用創新教學方法上課	4.33		1.0206		7

表 6.其他建議之質性回饋意見分析

題目	回應 1	回應 2	回應 3	回應 4
一、課程規劃層面的建議(如：課程內容、課程時間、上課人數等)	一個學期可以分成幾個階段，一開始講解理論，後面接實際上手操作，最後在花一點回饋	業師來助於大家了解微電影的課程內容是還蠻新鮮的話題 現在網多媒體發展的人數眾多 業師實際幫助每個人了解拍影片的過程 細節	這學期蠻喜歡老師有帶著業師教導與講解設計之路	請業師來讓我吸收到很多特別的經驗
二、教學實施層面的建議(如：教學方法、教學模式.....等)	教學方式我覺得很好，第一次自己拍小短片很新奇	有請業師的那幾週都非常讓我受益良多，雖然請業師這件事可能無法多求，但覺得老師可以考慮課程中還是有個	老師也可以請新生 youtuber 來表達自己的心路歷程 讓大家了解拍微電影跟 youtuber 的差別	微電影應該更趨近於術科方面實體操作的部分能夠更多會更好，而不是大部分都著重於觀念指導

		一或兩週的時間放個作品賞析的內容，用來提升美感訓練之類的（雖然學生好像不一定會聽課）		
三、給業師教學的回饋	業師的經驗分享都非常寶貴，希望有機會能多聽他們的分享	我覺得每個老師都帶給我們不同的東西.攝影.紡織或關於文創等.雖然算不上最頂尖的人.但這種親近的歷程更能帶入.老師們用他們的經驗告訴我們該注意什麼該參考什麼.這都是制式教學學不到的經驗	老師用自己實際遇到或是製作拍攝上的過程和我們分享，也讓我學到一些不一樣的技術和看事情的觀點。	老師讓我在這次拍影片的課程有了很明確的方向（過去沒有做過這類型的創作所以有點不知所措），而跟著去永樂市場的老師和紡織文創的老師則是讓我再次確認平時體會生活真的是對創作很重要的事情這點，謝謝老師們。
四、參與此課程，遇到最大的困難為何？	沒拍過電影，第一次拍的沒很好，希望下次自己能做得更好	剪輯，因為我是第一次接觸後製剪輯，雖然覺得其實蠻有趣的，但是上字幕很累，因為攝影者拍的風聲過大，所以我在上字幕時，都聽不到在說什麼，就聽的比較吃力。也可以多認識 PR 這軟體，感覺學好，對之後剪輯影片，會很有幫助。	雖然平常都會拍照錄影片，但要把所有的素材經過剪輯配樂，或是拍攝手法變成一部吸引人的影片其實不容易。	最大的困難大概是拍為電影的過程吧.中間因為組員時間及天氣的因素拖了很久.到最後才出門拍攝.最困難的天氣:(((

<p>五、其他建議</p>	<p>真的很謝謝老師的用心與努力教導與關心我們的心</p>	<p>謝謝老師這學期的教導，老師人很親切又很可愛所以我很喜歡上老師的課！</p>	<p>時間有點緊迫還有作業規格應該要在更早講然後更詳細</p>	<p>很好的一堂課</p>
---------------	-------------------------------	--	---------------------------------	---------------

附件四、小組互評表

融入地方文創議題的微電影製作-小組互評

小組互評表

主題：		組別：第 1 組				評分者：	
項 目	評分向度	優	良好	尚可	待改進	差	說明
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	
	1.合作情形						
	2.互動討論情形						
	3.蒐集有關資訊						
	4.分析問題的能力						
	5.成果呈現品質						
6.總評：							
填表說明：請根據各組表現，在適合的向度內勾選。							

融入地方文創議題的微電影製作-小組互評

小組互評表

主題：		組別：第 2 組				評分者：	
項 目	評分向度	優	良好	尚可	待改進	差	說明
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	
	1.合作情形						
	2.互動討論情形						
	3.蒐集有關資訊						
	4.分析問題的能力						
	5.成果呈現品質						
6.總評：							
填表說明：請根據各組表現，在適合的向度內勾選。							