

我的青春時代-校園微電影教學單元案例

壹、設計理念

一、課程設計理念：「學生中心」與「學習中心」

什麼樣的教學才算是有效教學?簡言之,就是從「教師中心」(No learning occurs until teaching occurs)的沒有教不會有學,轉移至「學生中心」(No teaching occurs until Learning occurs)的學生沒有學會等於沒有教。

有效教學關注的焦點,從「內容中心」(Content centered planning model)轉移至「學習中心」(Student centered planning model)。「內容中心」以教師教學內容為焦點,關心的問題在於:教師能教多少內容?有多少教學時間?學生修完課後會學到什麼新的知識、技能、態度?教師該加強廣度還是深度?教師要選那些教材?「學習中心」則以學生表現為焦點,關心的問題在於:學生修完課後能做什麼以前不會做的事?與上述學習目標有關的內容是什麼?為了達到學習目標,學生需要做什麼?

基於上述的「以學生為中心」的教育理念,本課程設計、教學方式皆以關注學生是否真正學會,學到帶得走的能力為優先考量。誠如 Borich 主張,有效教學行為可歸納為關鍵行為及輔助行為。其中必備的五項關鍵行為:講課清晰、多樣化教學、任務取向教學、引導學生投入學習、確保學生成功率。至於有效教學的輔助行為,則包括以學生的想法、經驗及思考模式,來設計活動架構,鼓勵學生以探索及問題解決的方式,運用本身獨特的想法來詳盡解釋、延伸及評論。教師尤需在教學活動前搭設鷹架,幫助學生了解學習內容,並將所學與其他相關課程建立適當的連結,使學生了解克服自己會做與在教師幫助下才能完成的課程中此二者的差距。

本課程設計理念,期望透過有效教學方式,使學生在小組合作學習情境下,分工完成專案任務,習得核心能力(如圖1)。

典範比較		
	教師中心	學生中心
任務	知識傳遞	學生增能
知識類型	標準化被認可的 Received wisdom	建構動態的 Constructed & dynamic
教學方式	權威講授、個人化的	活潑互動、合作式的
教師角色	教師負責 Teacher as expert	學生負責 Teacher as facilitator
教學內容	以教室為範圍	任何時間任何地點
教學結果	文憑證明 Certification	核心能力 Competency

圖 1：典範比較-有效教學結構：BOPPPS 之運用。

資料來源：<http://www.teachers.fju.edu.tw/files/991/991027PPT-01.pdf>

二、「我的青春時代-校園微電影」專題探究學習：

本課程透過「微電影」專題學習,期使學生能瞭解電影發展脈絡及電影製作流程,並學習與同儕分工合作方式,製作一部能代表他們中學階段青春時代的7分鐘電影。本課程鷹架(如圖2),以「起承轉合」循序漸進的學習流程進行,讓學生從學習四格漫畫開始,以校園生活議題進行四格漫畫接龍,接著學習微電影拍攝及製作流程,並引導將四格漫畫接龍發展成微電影分鏡故事設計,之後進行微電影拍攝錄影及剪接配樂後製,小組完成7分鐘微電影製作,辦理校園微電影首映會,進行同儕評量,撰寫學習心得回饋單。



圖 2：課程鷹架圖。

三、行動方案教學模式：

本課程採用「行動方案」教學策略，透過關鍵提問：「如何用 7 分鐘表達你在中學階段的校園生活」？引導學生進行思考，什麼最能反映「我的青春時代」？經由問答、討論、漫畫故事接龍、劇本設計實作、小組合作學習、實境拍攝演出、同儕互評、心得回饋分享等多元學習評量方式，有計畫地引導學生進行高層次思考及具體行動的課程活動，藉由行動方案的體驗學習，學生「從做中學」以累積經驗的學習循環過程。在此過程中，「行動經驗」導致「反省」及「理論思考」，然後再促成「行動計畫」與行動後，使學生自然產生進一步的行動經驗，在學習歷程中創造有意義的學習經驗，讓學生對於自己的學習成就感到滿意有收穫，並能樂於分享所學。

四、學生學習條件分析：

- (一)先備知識:七年級已進行認識電影元素的課程，了解「視覺暫留」對電影發明的重大影響，並進行電影藝術賞析。八年級則是進行認識基本音效的製作原理的課程，學生具備上網蒐集資料及口語傳達能力。
- (二)增強能力:本課程中透過關鍵提問：「如何用 7 分鐘表達你在中學階段的校園生活」？引導學生進行思考，什麼最能反映「我的青春時代」？經由問答、討論、劇本設計實作、小組合作學習、廣告表演、同儕互評、心得回饋分享等多元學習評量方式，有計畫地引導學生進行高層次思考及具體行動的課程活動，藉由行動方案的體驗學習，學生「從做中學」以累積經驗的學習循環過程。在拍攝微電影過程中，學生一有問題立刻可請教老師，師生討論解決的方法，使學生能順利完成微電影的拍攝與製作。

二、單元架構

單元
主題

我的青春時代-校園微電影

課程
領域
時間

國中八年級表演藝術科

共 9 節課(每節以 45 分鐘)

小
主
題

漫畫校園生活

校園微電影

微電影卡麥拉

微電影首映會

目
標

1. 學習四格漫畫
2. 以校園生活議題進行四格漫畫接龍

1. 學習微電影拍攝及製作流程
2. 發展微電影分鏡故事設計

1. 學習分工合作籌備開拍微電影
2. 微電影拍攝錄影及剪接配樂後製

1. 小組完成 7 分鐘微電影發表
2. 進行同儕影評評量，撰寫學習心得

時
間

2 節課

3 節課

3 節課

1 節課

教
學
資
源

教學簡報、四格漫畫、漫畫講義

教學簡報、微電影劇情腳本設計分鏡圖、相機或手機

教學簡報、微電影拍攝道具及服裝製作、相機或手機

微電影評量表、回饋單

主
要
教
學
活
動

1. 認識四格漫畫
2. 小組討論確定校園生活議題後，各自發展四格漫畫接龍
3. 小組漫畫成果發表

1. 認識微電影
2. 小組合作討論依據四格漫畫內容再發展出微電影劇情
3. 進行腳本設計及繪製分鏡圖

1. 認識影像剪接軟體及轉場效果
2. 小組分工合作籌備拍攝微電影
3. 進行微電影拍攝錄影及剪接配樂後製

1. 小組完成 7 分鐘微電影拍攝製作及成果發表
2. 影評同儕互評
3. 填寫學習歷程心得回饋單

評
量

1. 能完成四格漫畫、學習單、評量單、回饋單撰寫 20%
2. 能構思校園微電影劇情腳本設計，籌備相關服裝道具音效配樂，進行拍攝錄影 40%

三、活動設計

領域/科目	藝術領域/表演藝術		設計者	邱敏芳
實施年級	國中八年級		總節數	共 9 節，405 分鐘
單元名稱	我的青春時代-校園微電影			
設計依據				
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ●表 1-IV-2 能理解表演的形式、文本與表現技巧並創作發表 ●表 2-IV-3 能運用適當的語彙，明確表達、解析及評價自己與他人的作品 ●表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品 		核心素養
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ●表 E-IV-2 肢體動作與語彙、角色建立與表演、各類型文本分析與創作。 ●表 A-IV-3 表演形式分析、文本分析 ●表 P-IV-3 影片製作、媒體應用、電腦與行動裝置相關應用程式。 		
議題融入	議題/學習主題	● 閱讀素養教育/閱讀的態度		
	實質內涵	● 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。		
與其他領域/科目的連結		● 藝術領域/視覺藝術		
教材來源		<ul style="list-style-type: none"> ● 翰林版八下課本第三課動漫天地 ● 教師自編 		
學習目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 學生能理解表演的形式、文本與表現技巧，應用四格漫畫進行校園生活故事接龍，進行微電影創作發表 ● 學生能了解微電影拍攝及剪接配樂後製，小組共同構思微電影故事設計，結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品 ● 學生能運用適當的語彙，對每組完成 7 分鐘微電影作品，進行同儕評量，撰寫學習心得回饋單，明確表達、解析及評價。 				

教學歷程

節數	具體目標	教學活動	教學資源	時間	評量	備註
第1-2節課	學習四格漫畫 以校園生活議題進行四格漫畫接龍	<p style="text-align: center;">★課程規畫說明</p> <p>本課程教學活動以「起承轉合」循序漸進的學習流程進行，在九節課中，讓學生從學習四格漫畫開始，以校園生活議題進行四格漫畫接龍，接著學習微電影拍攝及製作流程，並引導將四格漫畫接龍發展成微電影分鏡故事設計，之後進行微電影拍攝錄影及剪接配樂後製，小組完成7分鐘微電影製作，辦理校園微電影首映會，進行同儕評量，撰寫學習心得回饋單。</p> <p style="text-align: center;">★【小主題：漫畫校園生活】</p> <p>一、認識四格漫畫</p> <p>1. 認知方面：運用翰林版八下課本第三課動漫天地之教學內容及教師自編，使學生認識漫畫類型，了解如何誇張漫畫人物特徵，並學習如何進行四格分鏡漫畫的構成</p> <div data-bbox="427 1048 1129 1415" data-label="Image"> </div> <p>2. 技能方面：教師自編「漫畫人物造型講義」，包含漫畫人物的五官造型案例，例如：髮型、臉型、眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵的各式畫法，喜怒哀樂等情緒的五官變化畫法，手部及腳部的各種畫法，以及效果線、對話框的各種畫法，提供學生參考。</p>	教學簡報、四格漫畫作品、漫畫講義	5分鐘 20分鐘 20分鐘	問答 問答	



圖 3：漫畫講義資料來源：劉家琳老師提供。

3. 情意方面：小組討論確定校園生活議題後，運用漫畫方式各自發展四格漫畫接龍



二、四格漫畫接龍：學生並運用教師提供的漫畫講義內容，完成自己的四格漫畫。以下為學生漫畫接龍的四格漫畫作品



10 分鐘
分組討論
實作

35 分鐘
實作
完成四格
漫畫

第 3-5 節課
學習微電影拍攝及製作流程
發展微電影分

★【小主題：校園微電影】

一、認識微電影

1. 教師講述「微電影製作流程」

2. 情意方面：透過典範影片觀摩引起學習動機，舉例如下

(1) 苗栗建國國中 18 屆畢業班 914 微電影【青春，這檔事】。片長 14 分鐘

教學簡報、微電影

15 分鐘
問答
討論

鏡故事
設計

<https://www.youtube.com/watch?v=WakMiDmcUGA>
 (2)日南國中第43屆畢業微電影 Three years in Rih-Non。片長 18 分鐘
<https://www.youtube.com/watch?v=L20DBYD5FM>
 (3)東大附中微電影-如果有如果【全國決賽版】。片長 7 分鐘
<https://www.youtube.com/watch?v=1gtQxURmj0k>
 (4)臺南市聯絡處 102 年度微電影比賽-杜絕校園霸凌類-第二名-臺南高商-原諒。片長 7 分鐘
<https://www.youtube.com/watch?v=orvsSrfeyTg>

情腳
本設
計分
鏡圖
、
相機
或手
機

學習重點

- 瞭解電影發展脈絡及製作流程，並學習製作電影分鏡表。

起 起電影 起生活
承 承電影
轉 轉電影 轉掌控
合 合電影 合映會

3. 認知方面：講述電影原理

運用翰林版八下課本第一課光影交會一百年之教學內容及教師自編

4. 技能方面：詳述製作流程與技巧

製作流程包含製作前期的籌備、製做期的拍攝、運鏡的技巧、後製的影像處理等等

製作期

- 當前製作籌備就緒後，就進入了拍攝製作階段 (Production)。此時，幾乎所有參與的製作人員，在導演的領導下，演員、場記、燈光、美術、攝影、錄音、劇務等皆投入劇組，彼此支援合作。

焦點詞彙

場記
其工作是註明每一處鏡頭的細節，記下演員的動作、位置及服裝，並註明拍攝的鏡頭與戲本出入，並在場記板上記錄場次號碼、長度、時間、地點等，為日後剪接的重要依據。

10 分鐘 問答

10 分鐘 問答

攝影機的角度

- 從不同角度拍攝人或物，會造成不同視覺與影像意義。如仰角會使被拍攝物看起來較為高大，俯角則會讓被拍攝者顯得較為弱勢或有縱觀全局的感。水平鏡頭是一般寫實的視野，傾斜鏡頭則會讓畫面呈現不安的氛圍。



圖 21 《命運规划局》(The Adjustment Bureau) 2011，俯角鏡頭類似觀眾的角度，觀看影片中的角色被命運所左右。

後製期

- 當影像拍攝完成之後，便進入後製期 (Post-Production)。此階段最重要的工作便是剪接。
- 剪接師依據分鏡劇本和場記表，以及在熟知劇本內容與導演的藝術企圖後，將畫面經由剪裁、選擇、調整、組合，進行效果處理，如：溶接 (Dissolve)、蒙太奇 (Montage) 等，連接成一個長篇的完整影像；之後再將錄音、配樂、調光、字幕、拷貝等技術與影像結合，一部電影作品便宣告完成。

二、前製

1. 劇本設計：小組合作討論依據四格漫畫內容再發展出微電影劇情

(1) 先針對主題進行研究：收集資料研究，以掌握主題的內涵，並決定主題的範圍。

(2) 分析觀眾的經驗與特性：應用心理學，分析年齡層使用的語言與表現的方式。

(3) 分析製作目的：預設故事名稱、目標、風格並決定內容大綱

2. 腳本設計：針對主題蒐集資料、資源分析、計畫與擬定故事架構，依據腳本繪製分鏡圖。

(1) 重點提示：依預設對象界定內容與風格，注意情節的部分是否主題明確、角色明顯、情節有張力、內容流暢？

結構分析	起 (開端)	承、轉 (中段)	合 (結尾)
發展要點	尋找靈感	橋段安排	收尾動作
重點	* 切入主題，引起動機 * 建立合乎主題的情境	* 衝突點的發生，解決要點 * 事件一波接一波、蜂擁而至	* 總結 * 結尾與開端相呼應

圖 4：腳本設計結構分析。資料來源：翁瑞鴻老師提供。

(2) 把握原則：拍攝手法多元，如何選擇與取捨，需看預算、設備實際的需要

3. 拍攝運鏡：景物、人物、鏡頭運鏡方式如下：

景物鏡頭	Close-Up	特寫	景物主體的局部細節
	Medium Close-Up	近景	景物主體的1/4左右
	Medium Shot	中景	景物主體的1/2左右
	Medium Long Shot	全景	景物全部呈現外加天地
	Long Shot	遠景	景物主體約占鏡頭的3/4到1/3
	Extra Long Shot	大遠景	比遠景更遠

圖 5：景物鏡頭運鏡方式。資料來源：翁瑞鴻老師提供。

10 分鐘 分組討論實作

劇情設計

10 分鐘 分組討論實作

腳本設計

10 分鐘 問答

類別	英文	中文	說明
人物鏡頭	Detail Shot	大特寫	非常近，只突顯細部
	Face Shot	臉部特寫	從額頭中間到下巴的臉部
	Big Close-Up	頭部以上	整個頭部，包含臉部
	Close-Up	頸部以上	整個頭部，包含肩部
	Chest Shot	胸部以上	從頭部到胸部下方
	Waist Shot	腰部以上	頭部到腰部以上的上半身
	Knee Shot	膝蓋以上	頭部到膝蓋以上
	Full Length	全身	全身並且頭上腳下各留空間
	Long Shot	人占3/4	整個人約占螢光幕的3/4
	Extra Long Shot	人在遠方	大遠景

圖 6：人物鏡頭運鏡方式。資料來源:翁瑞鴻老師提供。

鏡頭種類	功能
遠景	<ul style="list-style-type: none"> ■景物的動向 ■整個環境與周邊某一景物的相對關係
全景	<ul style="list-style-type: none"> ■景物主體與時空的關係
中景	<ul style="list-style-type: none"> ■景物主體
特寫	<ul style="list-style-type: none"> ■主題的局部特徵 ■情節的戲劇張力或強調主題情緒氣氛
Zoom In	<ul style="list-style-type: none"> ■製造衝擊的效果得以凸顯主題的重要性
Zoom Out	<ul style="list-style-type: none"> ■主題與環境的關係
Pan	<ul style="list-style-type: none"> ■較大、較寬闊的場面，或幾個主題之間的場面
高角度(由高往低處)	<ul style="list-style-type: none"> ■整體的畫面
低角度(由低往高處)	<ul style="list-style-type: none"> ■顯示景物的高大
高低角度的變換	<ul style="list-style-type: none"> ■凸顯兩個主題大小的不同
轉接鏡頭	<ul style="list-style-type: none"> ■銜接畫面時製造特殊、變化的視覺效果

圖 7：鏡頭種類。資料來源:翁瑞鴻老師提供。

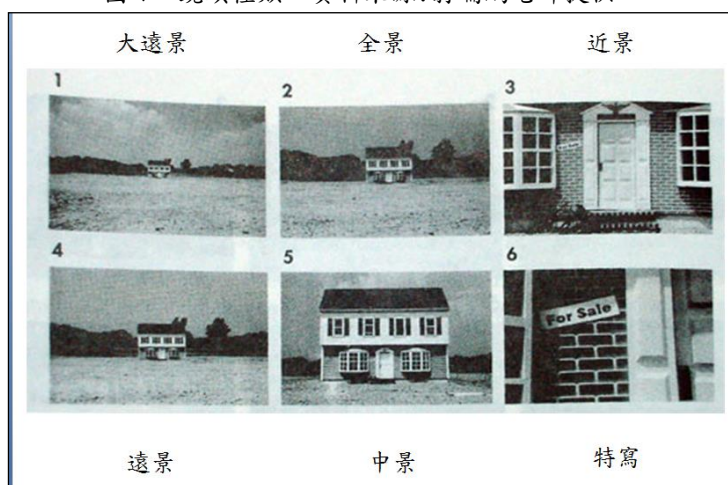

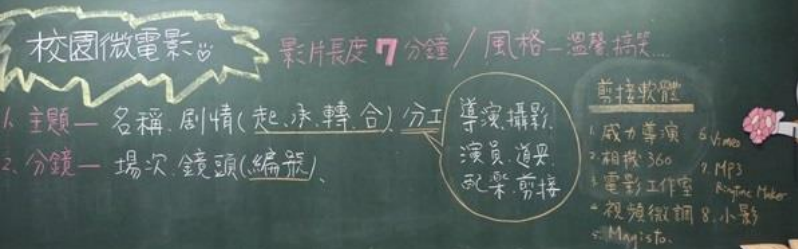


圖 8：運鏡畫面。資料來源:翁瑞鴻老師提供。

4. 拍攝準備：勘景、服裝道具設備、音效、補給、進度、預算

三、拍片分工

小組針對拍片所需人力資源及同學專長，進行分工討

		<p>論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 執行製作：統籌製作業務、預算、企畫 2. 導播：協調製作、指導演員、攝影師、燈光師等工作人員 3. 攝影：掌控攝影機執行攝影工作 4. 美工：設計畫面草圖與決定畫面風格 5. 燈光：設計安排架設燈光設備 6. 成音：監控所有聲音設備、控制節目的聲音品質 7. 剪接：為後製處理、剪輯錄影、聲音合成、特效處理等功能 <p>四、學生討論：小組合作討論，依據四格漫畫內容，再發展出微電影劇情，並進行腳本設計及繪製分鏡圖</p> 		15分鐘	分組討論合作學習	
第6-8節課	學習分工合作籌備開拍微電影拍攝錄影及剪接配樂後製	<p style="text-align: center;">★【小主題：微電影卡麥拉】</p> <p>一、認識影像剪接及轉場效果</p> <p>1. 教師講述「影像剪接」</p> <p>教師介紹各種手機影像剪接 APP 軟體：威力導演、相機360、電影工作室、視頻微調、視頻秀、Vimeo、Splice - Video Editor、YouTube Capture、Magisto、YouTube Video Editor、VidTrim</p>  <p>★各種影像剪接軟體的使用說明參考資料來源：</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://www.appledaily.com.tw/appledaily/ 	教學簡報、微電影拍攝道具及服裝製作、相機或手機	25分鐘	問答	

- article/supplement/20121125/34663162/
- <http://www.soft4fun.net/mobile/android-relate/android-app-degiest/android-4-multimedia-apps-you-must-install.htm#axzz3Zn8iRa6S>
 - **Vimeo**
 - http://www.appshot.net/op/i_comments?id=425194759
 - **Splice - Video Editor**
 - http://www.appshot.net/op/i_comments?id=409838725
 - **Magisto**
 - <http://flyfei.pixnet.net/blog/post/30675629-android-app-%EF%BC%8Awow%EF%BC%81%E9%80%A3%E8%B2%93%E9%83%BD%E6%9C%83%EF%BC%9F%E8%B6%85%E7%B0%A1%E5%96%AE%E7%A5%9E%E5%A5%87%E7%9A%84%E5%BD%B1%E7%89%87>
 - **YouTube Video Editor**
 - <http://briian.com/7061/youtube-editor-2.html>
 - **VidTrim**
 - <http://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=423&t=3358682>

2. 教師講述拍攝運鏡及後製影像剪接轉場效果

教師以動畫片為例，說明運鏡方式：

■ **切接**：例如使用單一的攝影角度和構圖，利用時間的濃縮，呈現移動建築物的建造過程，或一個人的成長過程，將數十年或數週所短為幾秒鐘的時間。這類場景通常維持著固定畫面，其結果常顯現粗糙的停格效果，也增加一些趣味性。

■ **溶接**：一般都不會單獨使用，先會先配合聚焦/失焦的段落中，一個鏡頭的尾端逐漸失焦，直到畫面完全模糊，而後溶接至下一個鏡頭，先是模糊的畫面，然後在聚焦。例如手術室內病人的鏡頭，當病人被施打麻最後，我們分享了他的觀點，手術室先轉為模糊，然後畫面慢慢轉為清晰這時我們珠現在幾小時後的恢復室內。

■ **淡接**：淡出和淡入都具有將場景分開的效果。淡接分別了場景，而溶接和切接連接的場景。一個淡接能夠利用場景中的影像元素告訴觀眾下一個意義。例如：在一個房間中的場景，藉著關燈表示場景的結

15 分鐘
問答
討論

	<p>束。</p> <p>■ 劃接：動作劃接世界於光學劃接和匹配剪接之間。動作劃接是連接場經中的兩個鏡頭，而非連接在不同地點的兩個場景。這種效果都是用來作為從遠景到中景或到特寫的轉移，讓切點更為平順，相當於動作的『無形剪接』。</p> <p>■ 白底淡入/白底淡出/顏色：『現代教父』的結尾就是利用此效果，電影結束在一扇陽光閃亮的窗戶上，然後逐漸泛白，直到畫面完全變成白色畫面。電影的結束或是下一個鏡頭的呈現，只需要一個白底淡入，它可藉由鏡頭中，任何明亮的元素達成，像是明亮的天空、太陽、電燈、發光體等等。</p> <p>■ 分割畫面：此手法並不是各轉場的效果，但是也是常為使用手法，可讓畫面更具效果。例如：表現電話對話同時出現的兩邊。</p> <p>■ 停格畫面：在1960年大量的被使用，以致過度使用而今幾乎完消失。之後，停格已被用來作為主關鏡頭的形式，像是用來表現攝影師拍照的觀點。例如：當我們觀看某動作時，出現一個閃白的畫面和快門開合聲，這表示了一個閃光燈泡的閃光，和曝光發生的片刻。動作會片刻的停止，顯示出攝影機所拍攝到的畫面。</p> <p>3. 教師講述影片製作品質要求 要求學生對於影片主題與風格取向的掌握要精準，影片結構完整，包括片頭打上片名，內容要上字幕，片尾要加上製作名單，背景音樂選用適當。</p> <p>二、小組分工合作準備服裝道具依照分鏡圖進行微電影拍攝</p> <p>1. 教師依據學生外拍地點進行跟拍側錄，拍攝時如有任何問題，師生立即討論解決，協助學生順利完成影片拍攝</p>		5分鐘	問答
			90分鐘	分組討論 合作學習
				分組合作學習
				問題解決



2. 與學生約法三章，上課期間進行拍攝活動，切記不可喧嘩影響其他班級學生上課權益，不可以使用手機進行與拍攝微電影無關之娛樂活動，拍攝時注意自身安全，不可做出危險動作，每一節課下課前5分鐘，必須回到美術教室集合點名，師生檢核這一節課的拍攝進度成果，後續改進建議。
3. 如遇到雨天無法進行外拍，建議學生先拍室內場景，等天氣放晴再進行戶外取景拍攝。可在分鏡表註記，哪些場景已經拍攝的就打勾。
4. 教師協助學生進行拍攝地點之協調租用，與人物客串演出之請託，例如：協助借用保健室、諮商室、電腦教室，請求訓導處生教組長友情客串演出訓斥學生……等等。





二、學生進行微電影剪接配樂後製工作

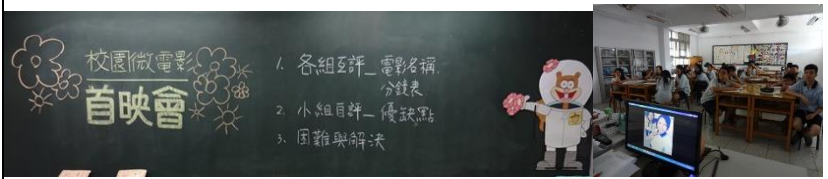
教師提醒學生影片剪接一小段落就要存檔，並備份原始檔及剪接檔，要求學生對於影片主題與風格取向的掌握要精準，影片結構完整，包括片頭打上片名，內容要上字幕，片尾要加上製作名單，背景音樂選用適當。

第 9
節課

★【小主題：微電影首映會】

一、校園微電影首映會

小組拍攝製作 7 分鐘微電影成果發表，請小組長或導演代表全組同學，介紹該組的微電影作品。



二、影評：同儕互評

教師引導學生專注欣賞同學精心拍攝的微電影時，進行專業的影評，請就影片品質評分項度給分，包括：主題內容 20%、腳本分鏡 30%、分工合作 30%、影片呈現 20%，總計 100 分。



三、省思回饋

教師引導學生填寫學習歷程心得回饋單，分別就小組

微電影評量表、回饋單

30
分鐘

評量
單回
饋單
撰寫

15
分

問答
省思

	<p>的學習歷程自評，以及個人學習做省思。</p> <p>1. 小組自評 省思小組學習表現的優點與缺點，包括：學習態度（準時上課、認真聽講、師生討論、解決問題）、腳本分鏡編撰繪製、積極參與討論、道具服裝準備製作、電影拍攝、影片呈現等。</p> <p>2. 個人省思： 回顧這九堂課的學習過程，發生哪些困難？如何解決？個人學習心得？</p> <p>四. 教師講評與結語 頒獎給班上評分最高的微電影作品之小組學生，也嘉許所有學生的熱情參與。</p>	鐘	回饋總結
--	---	---	------

四、教學成果與省思

叁、青春紀事-校園微電影學習成就評量標準

一、評量目標：實踐與應用-藝術參與-1

本評量活動旨在評量學生是否能積極參與表演藝術的學習，表現協同合作的學習態度。

二、評量方式：實作評量-微電影拍攝

- (一) 教師課堂觀察記錄
- (二) 學生課堂參與態度與微電影成果
- (三) 紙筆評量回饋單

三、評分規準

A 等級：（以下三項皆通過）

1. 小組共同構思校園微電影劇情腳本設計，籌備相關服裝道具音效配樂，進行拍攝錄影。
2. 小組共同討論、解決問題與合作學習，完成 7 分鐘微電影。
3. 透過回饋單的自評與他評，提出正面的肯定或適切的建議。

B 等級：（第一項必須通過，第二項或第三項只須通過一項即可）

1. 小組共同構思校園微電影劇情腳本設計，籌備相關服裝道具音效配樂，進行拍攝錄影
2. 小組共同討論、解決問題與合作學習，完成 7 分鐘微電影。

3. 透過回饋單的自評與他評，提出正面的肯定或適切的建議。

C 等級：

1. 小組拍攝微電影過程，能配合參與完成 7 分鐘微電影。
2. 回饋單的自評與他評，撰寫內容簡單。

D 等級：

1. 小組拍攝微電影過程之參與態度有待加強。
2. 回饋單的自評與他評之填答內容有待加強。

E 等級：

未達 D 級。

肆、青春紀事-校園微電影課程設計實施結果

本課程教學活動以「起承轉合」循序漸進的學習流程進行，在九節課中，讓學生從學習四格漫畫開始，以校園生活議題進行四格漫畫接龍，接著學習微電影拍攝及製作流程，並引導將四格漫畫接龍發展成微電影分鏡故事設計，之後進行微電影拍攝錄影及剪接配樂後製，小組完成7分鐘微電影製作，辦理校園微電影首映會，進行同儕評量，撰寫學習心得回饋單。相關課程進行學生活動照片、實際教學成果、教學省思回饋如下：

一、實際教學過程與成果紀實

1. 漫畫校園生活	
<p>四格漫畫接龍:四位同學的故事接龍內容規畫</p>	<p>學生自編劇本中的演員對白</p>
<p>小組同學進行漫畫接龍，已經具備電影故事分鏡圖的雛形</p>	<p>腦力激盪如何再將漫畫內容發展出更明確的電影劇情與故事細節</p>



二、有效教學策略的運用

基於「以學生為中心」的教育理念，本課程設計、教學方式皆以關注學生是否真正學會，學到帶得走的能力為優先考量。本課程採用「行動方案」教學策略，透過關鍵提問：「如何用 7 分鐘表達你在中學階段的校園生活」？引導學生進行思考，什麼最能反映「我的青春時代」？經由問答、討論、漫畫故事接龍、劇本設計實作、小組合作學習、實境拍攝演出、同儕互評、心得回饋分享等多元學習評量方式，有計畫地引導學生進行高層次思考及具體行動的課程活動，藉由行動方案的體驗學習，學生「從做中學」以累積經驗的學習循環過程。本課程設計採用下列有效教學策略，使學生在小組合作學習情境下，分工完成專案任務，習得核心能力。

(一) 與領域專家共同備課規劃豐富教材

本課程有關漫畫部分的教材，向同校的視覺藝術科同事劉家琳老師請益，她分享自編的漫畫講義提供學生參考。本課程有關拍攝微電影部分的教材，則是參加台南後甲國中翁瑞鴻老師主講的微電影製作流程分享研習獲得增能，並取得相關教學教材簡報，大大充實個人準備微電影教學內容。本課程有關電影後製軟體，則是向新北市三民高中國中部的施芳婷老師請益，再透過網路搜尋，了解目前各種手機影像剪接 APP 軟體。本課程藉由跨校教師的協助，在教學目標的釐清、教學內容的探討以及教學資源的共享，得以完成循序漸進的課程規劃。

(二) 以學生為中心的小組合作自主學習策略

教師在第一堂課即清楚地界定教學目標，建立制度化的評量規則，因為本專題課程拍攝微電影是時下學生最夯的議題，因此學生皆具備高昂的學習動機，教師再掌握個別學習能力差異，進行適當的小組成員安排，讓每位學生得以發揮強項專長，也透過小組合作學習，與同儕互補自己不足之處，大家同心協力、活潑互動、分工負責、發揮效率完成專案任務。

(三) 提供學生體驗機會「從做中學」

本課程拍攝微電影專題學習，賦予學生製作一部能代表他們中學階段青春時代的 7 分鐘電影的任務，非常契合國中八年級學生的學習特質，有效連結新概念與舊經驗，得到學生高度的學習熱情與認同參與，從漫畫接龍、腳本企畫、實際拍攝到電影首映，學生在學習歷程中充滿挑戰樂趣與收穫成長。

(四) 善用 e 化科技媒材

過去教師帶領學生拍攝影片，往往必須使用專業錄影機 DV 或是相機的錄影功能，影片拍攝完還必須轉檔，再運用電腦的影像處理軟體進行剪接後製，現今學生皆人手一支智慧型手機，隨時可拍攝，且現行有許多免費的手機影像剪接 APP 軟體，拍攝微電影極為方便可行，產出的微電影影片品質亦佳，值得推廣。

(五) 運用多元教學方法

本課程採用「行動方案」教學策略，透過關鍵提問：「如何用 7 分鐘表達你在中學階段的校園生活」？引導學生進行思考，什麼最能反映「我的青春時代」？經由問答、討論、漫畫故事接龍、劇本設計實作、小組合作學習、實境拍攝演出、同儕互評、心得回饋分享

等多元學習評量方式，有計畫地引導學生進行高層次思考及具體行動的課程活動，藉由行動方案的體驗學習，學生「從做中學」以累積經驗的學習循環過程。

(六)適時檢核學生學習成效

本課程從漫畫接龍、腳本企畫、實際拍攝到電影首映，師生保持緊密互動，學生提問教師協助引導解決，教師對於學生的學習行為讚美肯定與批判思考交互運用，大多數時候是運用正向讚美鼓勵良好表現居多。本課程選擇在校園裡進行拍攝，透過教師跟拍側錄，能確保學生在安全學習情境下進行活動，並有效控管秩序與隨時監控學生活動，低調處理脫序行為。再加上與學生約法三章，上課期間進行拍攝活動，切記不可喧嘩影響其他班級學生上課權益，不可以使用手機進行與拍攝微電影無關之娛樂活動，拍攝時注意自身安全，不可做出危險動作，每一節課下課前5分鐘，必須回到美術教室集合點名，師生檢核這一節課的拍攝進度成果，後續改進建議，確保學生學習成效。

(七)表現具體的學習成果

本課程總結性評量包含學生的四格漫畫作品、學習單、評量單、回饋單、微電影作品(請參閱附件校園微電影影片電子檔)。有關校園微電影作品的學生自評與個人省思摘要如下：

1. 校園微電影作品學生自評優點與缺點

學生自評	優點	缺點
學習態度 (準時上課、認真聽講、師生討論、解決問題)	認真專心聽老師上課講解 遇到問題會和同學溝通調整 依照老師進度及時完成作業	有時沒在聽老師講課，急著討論自己的內容 時間分配不均 組員配合度低，沒有全員入鏡
腳本分鏡 編撰繪製	情節有配合四格漫畫的接龍故事 每個人都很努力認真的參與討論與編寫劇本 標示清楚，內容吸引人	1. 分鏡圖畫面較亂、潦草、不清楚
積極參與 討論	每個人都很認真提出自己想法 有跟老師詳細討論	意見過多，討論許久才有共識 有些決議還是只有少數人做選擇 有時會分心偷玩手機
道具服裝 準備製作	道具服裝能在開拍前準備好 花很多心思場勘和情商客串演員	1. 選擇的服裝未能完全表達想要傳達的意思
電影拍攝	認真的一步一步照著分鏡圖拍攝 拍錯會再重來，堅持拍到好 要聽從導播指示	1. 鏡頭會一直晃動 2. 技術不純熟效果不好 3. 有些片段沒有照著腳本拍攝 4. 拍攝一些跟主題無關的內容 5. 演員會忘詞笑場 NG 很多次
影片呈現	片尾有加入 NG 片段 影片後製有使用特殊效果 剪輯配樂做得很好	1. 鏡頭模糊 2. 影片長度未達 7 分鐘太短 3. 字幕呈現不完整

2. 校園微電影學習歷程學生個人省思

學習過程發生的困難?	<p>花太多時間討論，而且拍攝過程同學一直笑場只好喊卡，也對浪費拖延客串同學太多時間很不好意思</p> <p>因借用電腦教室有時間限制，不能待太久</p> <p>天候狀況不佳就無法外拍，遇到同學請假也無法錄影</p> <p>組員討論有口角小衝突，開拍後有很多狀況和小意外</p> <p>影片收音效果太差，聽不清楚演員的對白</p> <p>大家共用場地容易吵鬧</p> <p>拍好的影片不小心被刪掉了，後來只好重拍</p> <p>演員演出走位的位置動線不佳，會檔到</p> <p>威力導演無法匯入直式影片，所以全組假日再花時間重拍</p>
如何解決?	<p>發現影片需要轉檔，馬上下載轉檔程式，轉檔成功就能順利剪接了</p> <p>花太多時間在前置作業討論導致實地拍攝時間不夠，所以直接開拍並刪減掉一些鏡頭，甚至協商同學放學留下來拍攝</p> <p>開拍要一鏡到底，照平常心去演就好，大方一些</p> <p>天候狀況不佳時先拍室內，先拍有來的人的劇情，或是利用午休和假日加緊拍攝</p> <p>有問題請教老師如何解決</p> <p>開拍後還是會修改劇本，不滿意畫面只好依直重複的錄影，熬夜做完</p> <p>大家共用場地，要喬好開拍時間安靜，並輪流使用場地</p> <p>嘗試各種拍攝角度，或是將 NG 畫面變成幕後花絮</p>
學習心得	<p>學會如何繪製分鏡表，攝影的秘訣，演戲的精髓，如何剪接影片，如何拍攝才不會背光，影像效果才會最好，最重要是手不要擋到鏡頭</p> <p>課程很有趣，全組齊心協力一起完成這次微電影。經過千辛萬苦，一部專屬於我們的影片就此誕生!最後看到影片很感動~很謝謝大家的幫忙!</p> <p>學會團隊合作，不要過於執著一件事，雙方各退一步，事情才能進行得更快更順利更完整</p> <p>學到如何分工與解決問題，透過微電影，讓大家的感情更好了，希望下次還有機會再拍一部電影</p> <p>影片主題應該再明確一些，假日小組全員一起外拍和入鏡</p> <p>拍電影好難，會一直笑場，不過很好玩，大家都認真</p> <p>謝謝老師給我們這個學習機會，讓我們能共同學習編劇、取景及揣摩角色等，雖然花了許多時間，首映會前一晚也整夜沒睡，前後大概花了 13-14 小時，很感謝老師在影片播放完後給我們立即正面的讚美：「第四組 100 分!」謝謝老師能好好欣賞我們的影片作品，也肯定我們的學習態度</p>

伍、青春紀事-校園微電影課程反思與結語

一、課程反思—未來教學精進

經過本課程實際教學後，教師個人省思確實做到了有效能老師的教學表現，包含：教學目標清晰，熟悉教學內容和教學策略，能與學生溝通其期望及理由，反省思考教學措施，善用已有的教學材料，瞭解學生以調整教學來滿足學生之需求，指導學生認知反省策略，並提供機會讓學生精熟之。

施教後教師省思需要改進的事項如下：學生開拍期間，務必要事前報備地點，教師才能依據地點進行巡堂跟拍側錄與提供及時協助。影片製作品質部分，宜要求學生對於影片主題的掌握能更精準，影片結構完整，包括片頭打上片名，內容要上字幕，片尾要加上製作名單，背景音樂選用適當。提醒學生影片拍攝完要立刻備份，有學生因為沒有備份影片內容，後來發生手機故障而影片消失，又來不及補拍，導致影片內容不足無法進行後製的悲劇。少數學生沒有在電影首映會那一堂課按時交出影片作品，同學無法進行評量，只能給予遲交扣分及下周補交機會，未來施教應再多給學生充足的作業時間。

二、結語—學生樂在學習的美好課室圖像

本課程教學關注的焦點著重在「學生中心」(No teaching occurs until Learning occurs)與「學習中心」(Student centered planning model)，重視學生學習表現，強調讓學生真正學會，學生修完課後能做什麼以前不會做的事？學到帶得走的能力為優先考量。本課程符應 Borich 主張，有效教學行為必備的五項關鍵行為：講課清晰、多樣化教學、任務取向教學、引導學生投入學習、確保學生成功率。同時能以學生的想法、經驗及思考模式，來設計活動架構，鼓勵學生以探索及問題解決的方式，運用本身獨特的想法來詳盡解釋、延伸及評論。教師在教學活動前搭設鷹架，幫助學生了解學習內容，並將所學與其他相關課程建立適當的連結，使學生了解克服自己會做與在教師幫助下才能完成的課程中此二者的差距。

藝術與人文領域有效教學的詮釋內容，期望「**教學過程能夠充分的發揮情感的感染力，帶領學生們積極參與，提供創作實踐、審美欣賞方面的學習經驗和機會**」。每位教師都要持續不斷精煉教學能力，期許自己成為一個能應用「有效教學法」的「有效教師」，讓學生樂於學習、享受學習。在本課程校園微電影專題學習歷程中，的確看到學生樂在學習的美好課室圖像。

陸、參考資料

教育部數位學習服務平台。瀏覽自 <https://ups.moe.edu.tw/index.php>

林進材，有效教學—理論與策略〔臺北：五南〕

李紋霞，有效教學結構：BOPPPS 之運用。瀏覽自

<http://www.teachers.fju.edu.tw/files/991/991027PPT-01.pdf>

鄭麗慧。有效的教學，來自有效的教師。國教之友第 59 卷第 4 期頁62-66。

附件一 校園微電影分鏡表學習單

附件二 校園微電影評量回饋單

「校園微電影」學習單

班級 _____ 組別 _____ 組長姓名 _____

★微電影主題 (與校園生活議題相關)

- 微電影名稱: _____
- 劇情簡介: _____

★小組分組工作名單

座號	姓名	任務

★微電影分鏡故事板 (Film Story Board)

場次	鏡頭	分鏡畫面	字幕	旁白	音效	秒數

「校園微電影」評量回饋單

班級: _____ 座號: _____ 姓名: _____

「校園微電影」各組互評

組別	主題內容 20%	腳本分鏡 30%	分工合作 30%	影片呈現 20%	總計評分 100%
1					
2					
3					
4					
5					
6					

「校園微電影」小組自評

項目	優點	缺點
學習態度 (準時上課、認真聽講、師生討論、解決問題)		
腳本分鏡編撰繪製		
積極參與討論		
道具服裝準備製作		
電影拍攝		
影片呈現		

「校園微電影」個人省思

- 學習過程發生的困難?
- 如何解決?
- 學習心得?