

學生自主學習成果報告書

撰寫日期：109 年 7 月 24 日

班級	四	座號	34	姓名	
1. 自主學習主題	學習工具-多媒體製作 Be a Youtuber - 帥哥猜歌競賽				
2. 對應之能力指標	1. <input type="checkbox"/> 全球參與 3. <input type="checkbox"/> 語文溝通 5. <input checked="" type="checkbox"/> 創意思考 2. <input type="checkbox"/> 美感賞析 4. <input checked="" type="checkbox"/> 團隊合作 6. <input type="checkbox"/> 邏輯思辨				
3. 計畫執行期程	109 年 4 月 6 日至 6 月 10 日				
4. 計畫執行狀況描述	<p>1. 擬定以多媒體製作影片，上傳到 Youtube 平台上，作為學習工具的作品，體驗 Youtuber 的歷程，第一週，與分組成員創意發想，討論主題，在大伙天馬行空激盪腦力後，以”棒球”為主題，並分工劃定小組成員的工作任務，進行腳本製作。</p> <p>2. 第二週時，按腳本進行影片的拍攝，許多問題浮現，原定主題棒球，因新冠病毒疫情，體育賽事停擺，而河濱公園的棒球場，亦因社交距離限制，場地封閉等種種理由，拍攝影片採組員各自進行，在影片彙總剪接時才發現，所得到的內容，與主題無關，例如：主題是棒球，內容卻是籃球…等。經檢討落差原因，得到因組員覺得棒球為主題執行上困難，在生活中接觸較少，而籃球常常可以三五好友相約成行，就”順便”打球時，拿手機拍一拍，就可以交件了…。</p> <p>3. 第三週時，先檢討前兩周工作進度，所遇困難經討論後，獲得”諒解”進而達成改主題的共識後，放棄”戶外”球類改採”室內”活動，採娛樂性較高”猜歌競賽”作為主題，並重新擬定腳本，分工收集拍攝所需的元件，並分配拍攝與後製作任務。</p> <p>4. 第四週，確認腳本內容，海選歌曲資料庫，熱門度高且具娛樂價值 MV 約 200 首，敲定競賽日期，場地與器材，安排一組四個人，1 人導演，1 場務，另 2 人競賽，進行拍攝，內容控制在 8-10 分鐘內。</p> <p>5. 第五週，由我進行影片剪接及後製作，內容經小組討論後調整增減，以期達到觀賞與娛樂價值。</p>				

	6. 第六週時，小組檢討這次計畫的優缺點，過程中窒礙難行的部分，並且思考下次再實行此計畫時該如何修正，以及寫下這份成果紀錄，並將影片上傳 Youtube 平台。
5. 學習歷程與心得	<p>1. 以目前 Youtube 平台，完成將影片上傳，能以極低的成本用一己之力來進行，而學習工具課程的任務，是要求以團隊合作的模式完成任務，透過這次實作，組員間的交流，受益良多，分工且合作的模式下，要有紀律，分工後效率的完成任務，就好比大隊接力，成員的體能不可能一致，但大家的目標相同，要完成任務，避免失誤，爭取最高榮譽，而這次過程中，剛開始，有溝通的磨合期，也有狀況(新冠病毒管制)，最終還是凝聚共識，順利交件。</p> <p>2. 參考 Youtuber 的經營手法，除讓點閱者，有想看的動機外(特色)，一旦爆紅，朝向精緻化是必然的，而這次的嘗試，目的是讓班上的同學，在課堂上，想點閱並看完內容，產生話題性，且彼此互評分數。所以目標客層明確，本組在主題上，因應市場的需求，一再做變動，是彈性且合理的作法。</p> <p>3. 在這次實作期間，適逢武漢肺炎爆發，台積電創辦人張忠謀：疫情改變生活方式，這期間世界許多的地方居家隔離，許多學校關閉校園，改採遠距教學，據我觀察，加速了線上學習的多元發展，而這次實作，有更多時間涉略，知識型溝通平台的介面，讓課本的知識延伸遨遊在網路虛擬之中。</p> <p>4. 透過學習工具課程實作，我思考，學習的定義，攸關升學與價值。當然，學生的本分，是讓父母師長放心，進德修業，造福人群。</p>
6. 結論與建議	<p>團隊合作的學習方式，有別於將課本知識讀通後，個人透過測驗爭取高分，而是實作的過程中，成員要有同理心去了解環節中，所激發的特色，進而透過多媒體的表現，引發點閱者的共鳴，建議多媒體後製工具，可以再簡化或模組化，讓團隊有更多心力在創意發想與實踐，可以彰顯團隊特色。</p>

7. 附加檔案

Youtube 上點閱如下：

https://www.youtube.com/watch?v=wM_-9ZPoiUU

或掃描 QR code

