

新北市三重區碧華國小

105學年度行動學習學校團隊成果報告

畢業季系列課程設計

主題：我們青春



課程設計：鄭佑津

- 壹、前言
- 貳、教學模式
- 參、教學活動設計與歷程
- 肆、數位資源整合程度
- 伍、成效評估
- 陸、省思與結語





班級行動學習教育發展歷程

五年級



六年級

- 五上以一人一機的方式熟悉平板操作介面，個人練習後進行小組分享討論。

- 五下以一人一機和兩人一機方式交替，進行各式影片欣賞，補充國語文領域相關資料。

- 六上以兩人小組使用一台平板的方式蒐集資料，整理資料，製作成國語課報告，補充國語文領域課文相關知識。

- 六下以兩人小組使用一台平板的方式，**完成我們青春課程設計**。



前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

ADDIE 教學模式

分析 (Analysis)：考量學習者要學什麼

設計 (Design)：考量學習者要怎麼學。

發展 (Development)：考量如何編製教學材料。

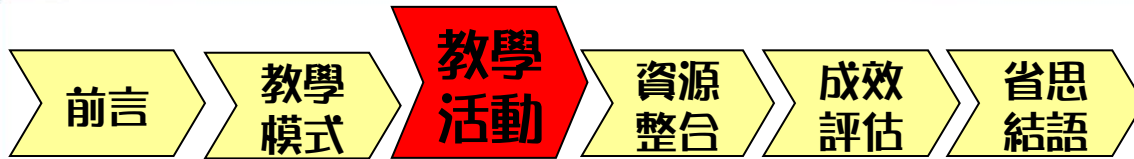
應用 (Implementation)：考量要如何實施教學及其環境設定。

評鑑 (Evaluation)：評量學生學習的結果。

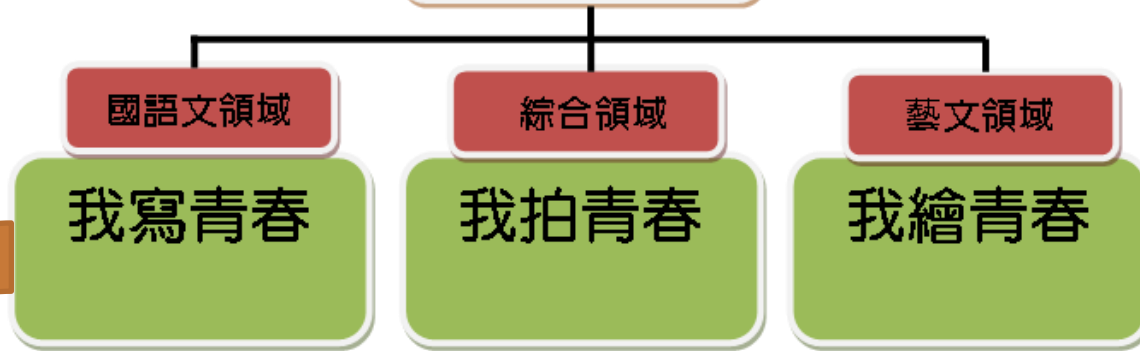


課程整體規劃





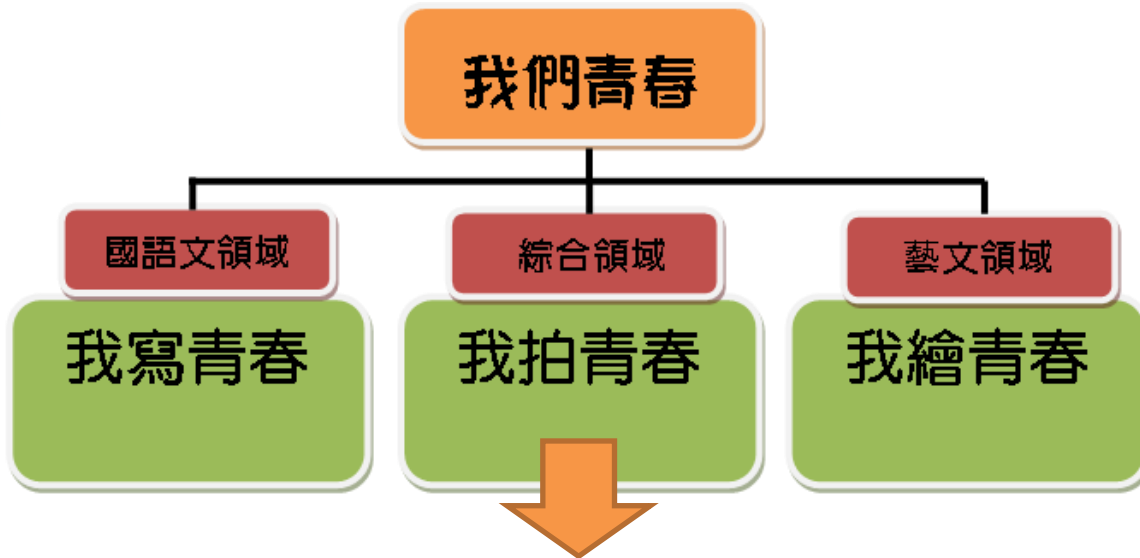
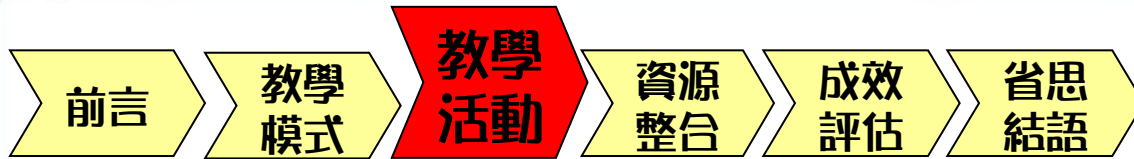
我們青春



**活動一
青春極短篇**
回顧自己幼稚園到六年級各階段，每階段寫出一件印象最深刻的事情，利用作文方式呈現。

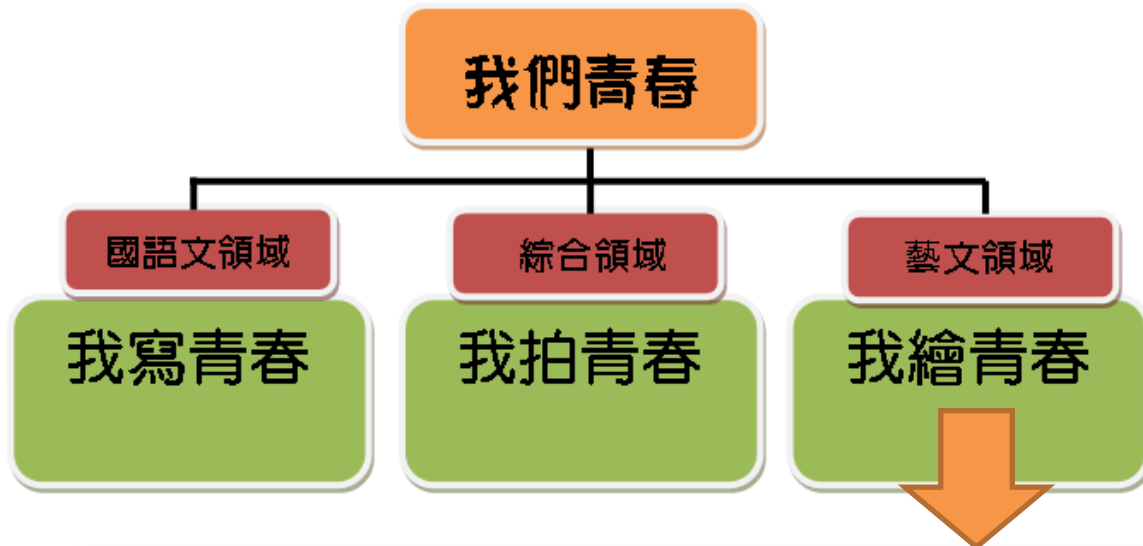
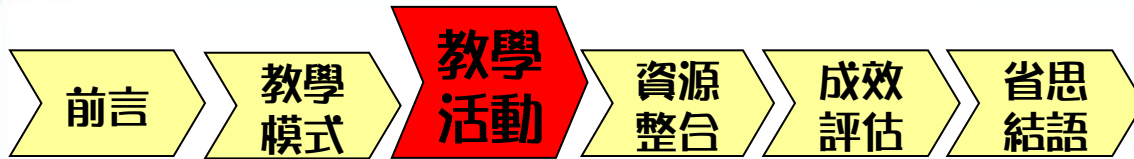
**活動二
創作青春**
青春標語設計，設計揮別國小生涯短句，挑選出幾句佳句製作成海報，裝飾在布告欄和教室門口。

**活動三
青春文案設計**
寫出文案，包括主題、設計理念和預計拍攝方向，依照文案內容拍攝照片數張，與「我拍青春」課程結合。



★利用APP設計畢業季相關影片。依照學生「我寫青春」的文案設計內容去拍攝照片或影片，拍攝完利用APP進行編輯，並上傳YOUTUBE分享。

★APP會先在課堂上介紹給學生，並利用兩人小組方式進行簡單操作，了解使用方式後再挑選出適合自己的APP進行編輯。



★班服設計—利用廣告顏料將圖案以拓印的方式印製到白色T恤上。印製圖案由班上同學設計稿中票選出適合的一張圖印製。

★圖案設計方式引導學生以「我們青春」為主題，先說明設計理念再進行圖案設計。

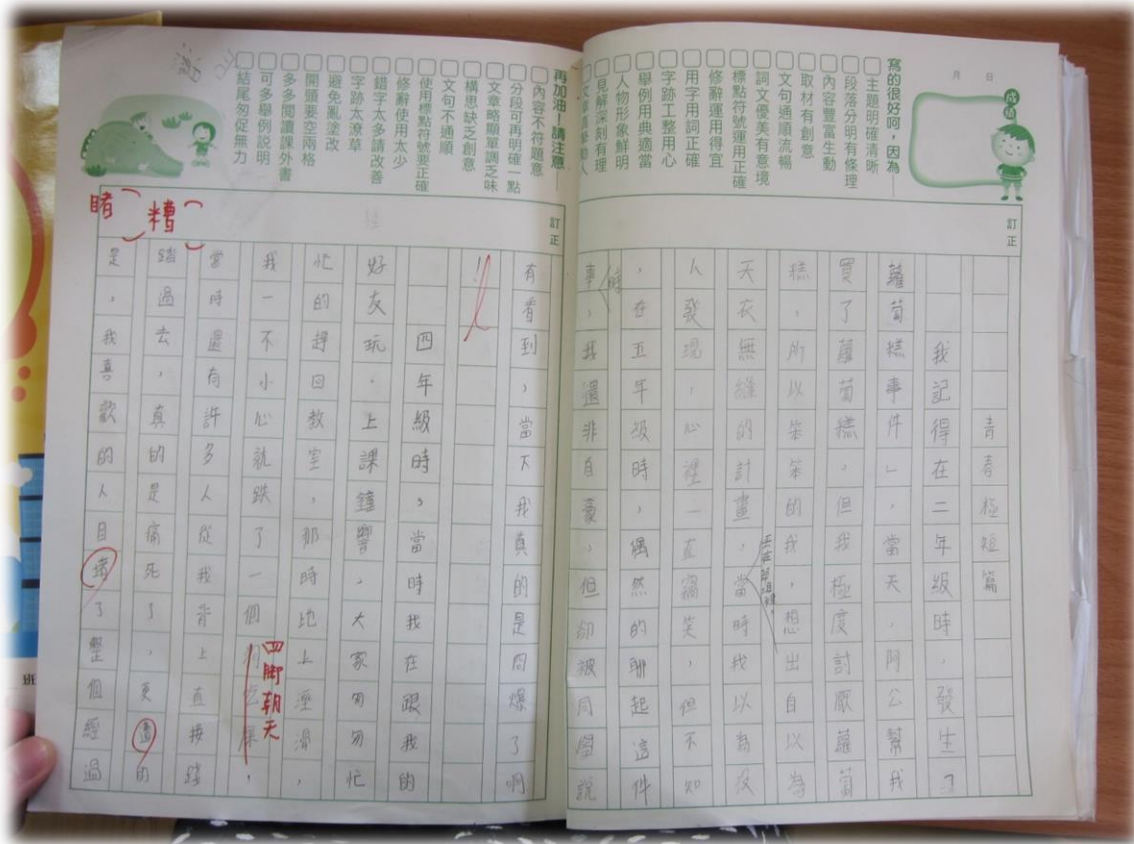
課程主題與資訊運用





我寫青春—青春極短篇

四年級，某次下課時間，我正興奮的跟我的好朋友玩，上課鐘聲一響，大家匆匆忙忙的趕回教室，那時地面濕滑，我一不小心就得了個四腳朝天，還有許多人從我背上直接踩過去，真是痛死我了。最糟的是，我喜歡的人目睹了整個經過，大笑了一場，真的是丟臉丟到家了！





前言

教學模式

教學活動

資源整合

成效評估

省思結語

我寫青春—青春標語設計

青春是磨練的過程

青春就該向前衝

青春是一場美夢

青春就該好好珍惜

青春就該瘋狂玩

青春就該好好玩一場

青春是一場比賽



前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

畢業季系列課程設計
主題：我們青春



我寫青春一 青春文案設計

學生利用平板上的文書編輯軟體進行撰寫，完成後再上傳至老師設定的作業上傳區，上傳到google雲端後老師進行檢視。

The screenshot shows a Google Drive interface. The main view displays a folder named "1050506拍攝文案設計" containing several documents: "微電影.docx", "第4組影片.pptx", "第七組", "青春就該向前衝.docx", and "青春就該^^.docx". A sidebar on the left shows navigation options like "我的雲端硬碟", "與我共用", "Google 相簿", "近期存取", "已加星號", and "垃圾桶". A detailed view of the folder is shown on the right, including its location ("Google 雲端硬碟資料夾 > 學生作業區"), owner ("我"), and creation/modification dates. The bottom of the screen shows a Windows taskbar with icons for Start, Internet Explorer, Chrome, and PowerPoint, along with the system clock showing "上午 09:58 2016/6/28".



前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

我拍青春

APP選擇	人數
小影+樂秀	3人
小影	8人
樂秀	6人
威力導演	4人
Slideshow Maker	2人

拍攝照片、編輯影片

上傳YOUTUBE 老師初審

修改後重新上傳

影片成果發表會

學習單自評、互評 


前言


教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

畢業季系列課程設計
主題：我們青春 

我拍青春



影片成果發表會



前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

畢業季系列課程設計
主題：我們青春



我拍青春

學習單自評和互評

* 我們的拍攝主題是 * 使用 App * 自我評分 (1~100)

青春是磨練的過程

威力導演

175

* 小組互評

組別和主題	主題 10%	創意度 30%	技術性 30%	內容 30%	總分
1. 青春是快樂的時光	9	23	19	20	72
2. 青春就該好好玩一場	8	25	21	25	79
3. 青春就該好好回憶一下	9	26	22	21	78
4. 青春是磨練的過程	9	27	28	24	88
5. 青春是一場美夢	6	23	18	23	70
6. 青春就該瘋狂玩	6	25	20	21	72
7. 青春就該向前衝	10	26	22	21	79
8. 青春就該快樂下去	6	22	18	21	69
9. 青春就該好好珍惜	7	24	21	25	77
10. 青春就該大笑一場	10	22	20	21	73
11. 青春是一場比賽	8	22	21	21	72
12. 青春就該惡搞一下	9	28	24	25	86
13. 青春就該玩平板	9	23	23	23	78

我拍青春



六年十班 姓名：陳世勳

* 我們的拍攝主題是 * 使用 App * 自我評分 (1~100)

青春是磨練的過程

威力導演

175

* 小組互評

組別和主題	主題 10%	創意度 30%	技術性 30%	內容 30%	總分
1. 青春是快樂的時光	9	23	19	20	72
2. 青春就該好好玩一場	8	25	21	25	79
3. 青春就該好好回憶一下	9	26	22	21	78
4. 青春是磨練的過程	9	27	28	24	88
5. 青春是一場美夢	6	23	18	23	70
6. 青春就該瘋狂玩	6	25	20	21	72
7. 青春就該向前衝	10	26	22	21	79
8. 青春就該快樂下去	6	22	18	21	69
9. 青春就該好好珍惜	7	24	21	25	77
10. 青春就該大笑一場	10	22	20	21	73
11. 青春是一場比賽	8	22	21	21	72
12. 青春就該惡搞一下	9	28	24	25	86
13. 青春就該玩平板	9	23	23	23	78

* 我心目中的最佳影片：青春是磨練的過程 WHY? 因為自製影片技術精

* 我心目中的最佳創意獎：青春就該惡搞一下 WHY? 因為我覺得他竟然可以想到那麼整人的式

* 製作影片過程中我最大的收穫是

團隊合作能力
溝通協調能力
解決問題能力
科技運用能力
創造力

科技運用，因為我一開始使用的時候，只會用基本的加字，加配樂，後來慢慢的學會了加濾鏡，或音樂，和轉場特效。

* 從製作影片的過程中學到的資訊相關能力，未來可以運用在哪一方面？

廣告製作人

因為做廣告需要有趣和創新而且要明顯的表現產品的優點，我覺得製作這個影片的经验可以讓我做廣告做的更好。



前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

我拍青春

最佳影片

最佳創意



第四組 青春是磨練的過程.mp4



第九組 青春就該好好珍惜.mp4



第十一組 青春是一場比賽.mp4



第12組 青春就該惡搞一下 mp4





前言

教學
模式

教學
活動

資源
整合

成效
評估

省思
結語

我繪青春

班服製作



省思
結語

成效
評估

資源
整合

教學
活動

教學
模式

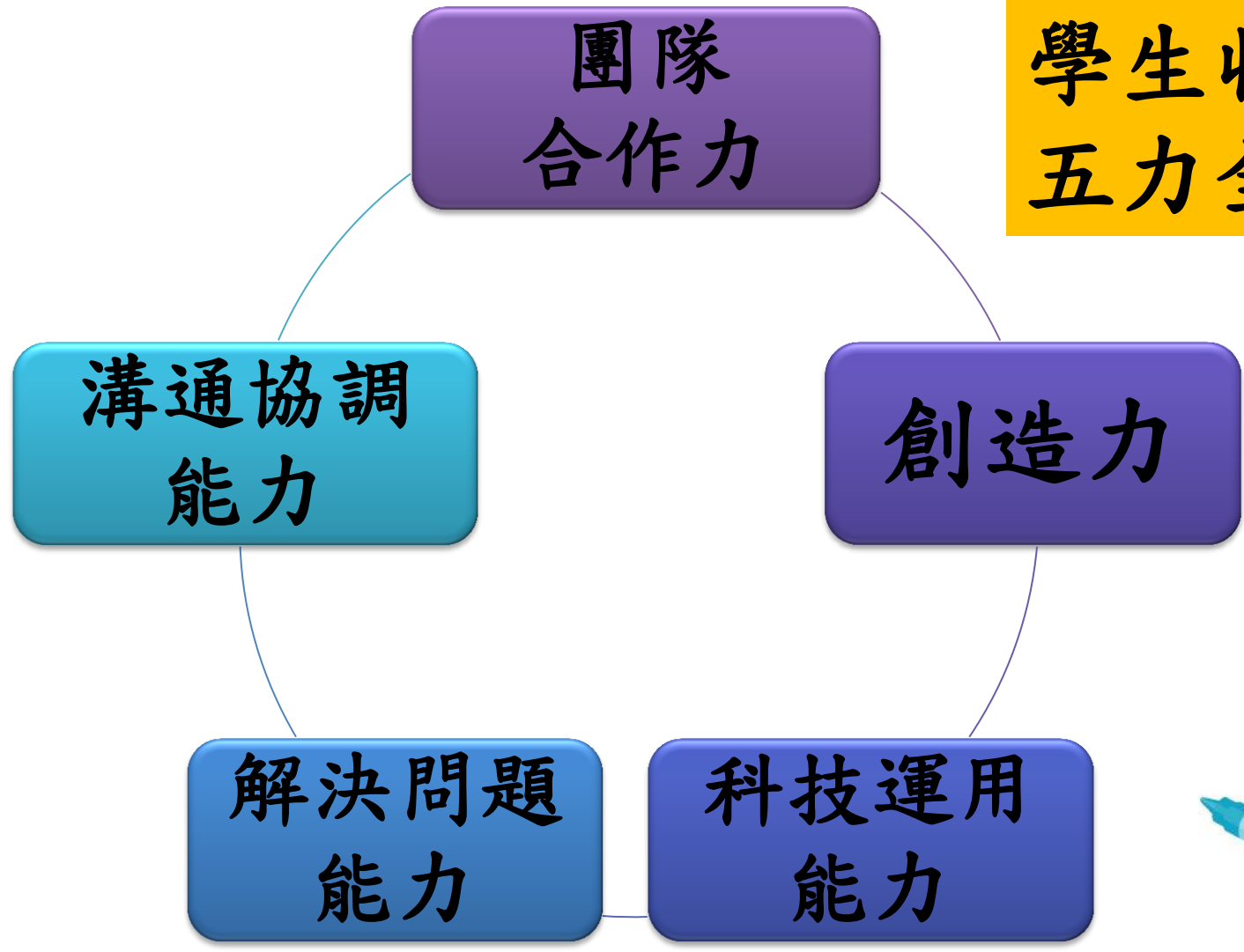
前言



省
思
與
結
語

看到這笑容
就值得了！

學生收穫
五力全開！



學生自評回饋

畢業季系列課程設計
主題：我們青春



◆在製作過程中我和同學發生的一些爭執，這是我覺得最需要的就是溝通協調的能力，經過這個任務後，我覺得我的溝通協調能力變好了！

◆我最大的的收穫是科技運用能力變厲害了，因為我們這組是用威力導演製作影片，包括改音樂、修圖等技巧都是因為這個作業開始讓我研究。

◆我覺得我的創造力變好了!因為在製作影片的過程中，我結合了貼圖和文字效果，在影片上展現出不同的特色。

◆我最大的的收穫是解決問題的能力，因為在製作過程中我們把整個順序弄亂了，但我們冷靜的想方法和問人，最後終於把影片調回來了。

◆如果沒有團隊合作，這支影片就不會成功!



未來運用

當醫生時，可以製作醫療影片宣導。

景觀設計師可以製作虛擬的影片給顧客看。

當醫生時，可以製作醫療影片宣導。

未來可以用在宣傳我所製作的遊戲，來提高遊戲知名度!

家人出遊也可以把玩的過程拍成影片，這樣就可以回憶啦!

我想當導遊，剛好可以製作影片介紹哪裡有好玩好吃的。

實況主：先錄製影片，在想標題，加文字或圖片，就可以趕上潮流單個實況主。

教學省思與結語

畢業季系列課程設計
主題：我們青春



課程紀錄很重要

翻轉課堂 學生自主學習

達到教學目標



教學省思與結語

畢業季系列課程設計
主題：我們青春 

好奇心是學習的誘惑 為了解惑而投入學習
先讓學生(教學夥伴)也產生好奇心，是不是也是一種方法？

希望透過今天的分享 激發大家的好奇心和學習興趣

跟我們一起
開啟行動學習之路吧！





謝謝大家的聆聽

