


## 「主題學習APP地圖」教案格式

### 基本項目

作者	新北市/三重區碧華國小/鄭佑津
一、主題名稱	畢業季系列課程設計-----我們青春
二、適用領域(知識節點) 「知識節點」請至計畫網站「主題學習APP地圖」查詢	綜合活動領域→主題01：自我發展→自我探索
三、適用年級	六年級
四、教學目標 (100字以上)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、學生能參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。</li> <li>2、學生能熟悉平板拍照、攝影的方式，練習拍攝照片、影片和刪除功能。</li> <li>3、學生能藉由兩人小組討論，設計出「我們青春」文案。</li> <li>4、學生能依照文案內容進行照片和影片的拍攝。</li> <li>5、學生能有效使用老師指定的app進行照片和影片的編輯。</li> <li>6、學生能口頭發表方式說明設計文案的原因和拍攝過程中遇到的問題。</li> <li>7、學生能完成「我拍青春」學習單。</li> <li>8、學生能安靜聆聽其他組別的發表。</li> </ol>

### APP的使用及教學活動描述

APP名稱、連結網址 (至少2個以上，最多10個)	APP應用於教學活動描述 (APP的教學應用說明、教學使用畫面與圖片、相關教學心得…等敘述)
<p>1</p>  <p>美圖秀秀</p> <p><a href="http://appgo.ntpc.edu.tw/Apicontent.aspx?id=1756">http://appgo.ntpc.edu.tw/Apicontent.aspx?id=1756</a></p>	<p>原本課程規劃中，請學生利用平板拍攝照片，並利用照片進行後續影片的編輯，但學生求好心切，認為拍攝的照片若經過後至將會有更好的呈現效果，因此主動推薦美圖秀秀給老師和同學，並示範操作方式，讓學生們有多一些管道將由平板中第一手的照片進行編輯，果然經過編輯的照片可以有更多圖片特效、人像美容、場景、邊框和裝飾等呈現出更精緻的作品。</p>

2



小影（影片製作）

### 一、教學應用說明

課堂上利用行動載具，兩人一組的方式，介紹小影的功能，包括美顏拍攝、動畫貼圖、影片剪輯等，也可以編輯創意和酷炫的影片特效，加上可愛的動畫貼圖和字幕。實際示範一次給學生看後，請學生兩人一組開始進行拍攝和編輯。確定熟悉操作方式後，結合「我寫青春」的文案設計內容去拍攝照片或影片，拍攝完利用小影進行編輯。

### 二、教學心得

以這次課程規劃裡的影片編輯 APP 介紹中，我分為初級、中級和進階版三個不同的編輯 APP。小影為初階版，因此學生操作上很容易就上手，約介紹 20 分鐘就可以進行實際照片拍攝和編輯，若想規畫編輯簡單的影片可以由小影著手，學生可立即看到成效，也會馬上獲得成就感。



↑可以以很簡單的方式加入對話框，增加影片活潑度！

3



樂秀- 視頻編輯製作  
神器

### 一、教學應用說明

延續小影的 APP 介紹後，緊接著介紹樂秀，課堂上一樣利用行動載具，兩人一組的方式，介紹樂秀的功能，包括樂秀影片不限時長，操作介面簡潔，可以直接將照片和影片串成一個完成的作品，也可以加入聲音、表情文字等。實際示範一次給學生看後，請學生兩人一組開始進行拍攝和編輯。確定熟悉操作方式後，結合「我寫青春」的文案設計內容去拍攝照片或影片，拍攝完利用小影進行編輯。

### 二、教學心得

以這次課程規劃裡的影片編輯 APP 介紹中，我分為初級、中級和進階版三個不同的編輯 APP。樂秀為中級版，因為功能較小影多一些，所以學生摸索的時間也需要長一點，但仍屬於好上手的 APP，約花 20 分鐘說明後，學生即可進行編輯，動作快一些的學生一節課可以製作出一部小微電影。



↑樂秀裡內建的圖案相當可愛討喜，很符合學生的特性和風格。

### 一、教學應用說明

延續樂秀的 APP 介紹後，緊接著介紹進階版的威力導演，威力導演是大家熟悉的影片剪輯軟體，之前都是在電腦上作操作編輯，現在有威力導演的 APP，很多學生聽到都躍躍欲試。威力導演中可以匯入拍攝片段、修剪影片、添加特效和文字，完成後即可匯出為 HD 影片或直接上傳至 Facebook 與 YouTube。

因為威力導演相較於其他兩個 APP，功能更多元，包括指尖拖放內容及特效，支援 120/240 fps 慢動作及快動作影片，也可在影片添加相片及音軌，另外有 30 種以上影片特效和提供提供 30 種以上轉場特效。

### 二、教學心得

以這次課程規劃裡的影片編輯 APP 介紹中，威力導演為進階版，學生若要使用此軟體編輯，我會請他們以組為單位操作一次給老師看，確定他們熟悉每個功能才能選擇。

這次課程設計中選擇威力導演的佔了 15%，對於部分學生來說它叫不好上手。

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

4



威力導演 - 影片剪輯



5



YouTube

請班上一位資訊能力較佳的學生(或是第一組完成指定影片作業的學生),先下載youtube的app,並申請一組帳號密碼,並將自己製作的影片上傳至youtube與大家分享。其他組別學生製作好影片後也利用這組帳號密碼將影片上傳。上傳YouTube的好處是隨時都可以與親朋好友交流分享,甚至可以與前屆學長姐作品做交流。



6



Google 雲端硬碟

我寫青春課程設計----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。



以平板文書繳交簡單文案後再請學生進行修改,速度較快且能節能減碳,相當方便,但學生程度落差大,課程當天指定的任務最快的組別約五分鐘內就完成,但仍有兩組大約30分鐘還沒有辦法成功。老師需要思考速度快的學生後續可以完成的任務,速度慢的該如何指導。

- 其他教案、學習單、圖片、影片連結...等相關內容。

## 壹、課程與教案設計

課文名稱	畢業季系列課程設計----- 我們青春	教材來源	翰林版綜合領域教材—第四單元 滿載出航
指導老師	鄭佑津老師	教學對象	六年級

### 一、設計理念

六年級下學期，畢業季來臨，孩子們面臨著離情依依的情緒，除了感受別離，也希望孩子可以用自己的力量紀錄下一些小學階段重要的回憶。

延續綜合領域第四單元教材中「滿載出航」的主題，希望學生能在此階段參與各項活動，並由活動中主動探索並表現自己在團體中的角色。因此「我們青春」課程就是延續此概念而來，最終希望孩子能利用行動載具中拍照、攝影的功能，再搭配APP的編輯，製作成一部屬於自己青春回顧的影片。

「我們青春」課程中預計規劃為三大區塊：

(一)我寫青春(國語領域) — 包括青春極短篇、創作青春和青春文案設計，其中青春文案設計是希望學生先思考預計拍攝的主題、方向，並說明發想的原因和動機。

(二)我繪青春(藝文領域) — 主角為班服設計，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。

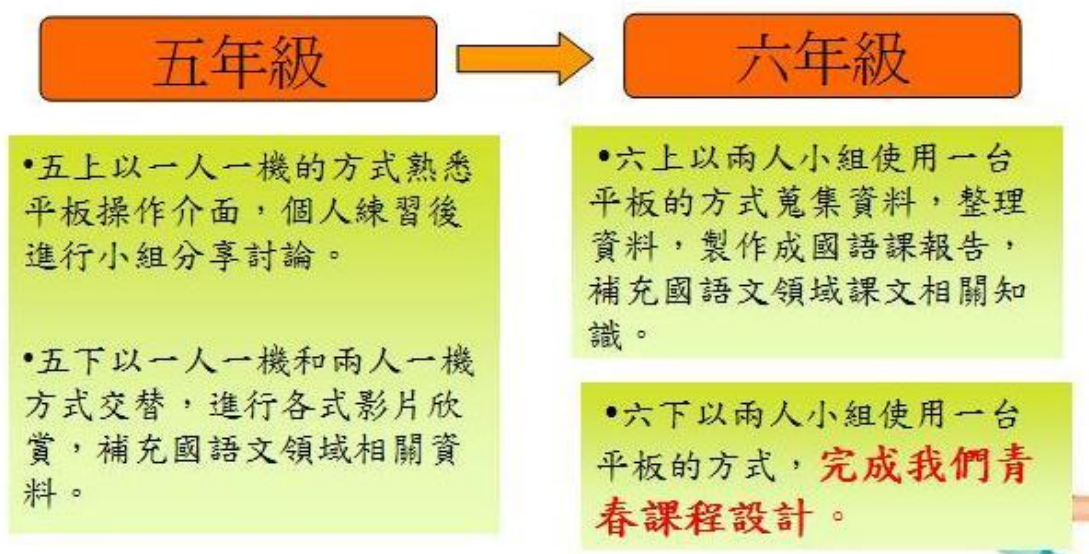
(三)我拍青春(綜合領域) — 利用APP設計畢業季相關影片。依照學生「我寫青春」的文案設計內容去拍攝照片或影片，拍攝完利用APP進行編輯，並上傳YOUTUBE分享。

希望這群即將滿載出航的孩子們，用自己的方式和創造力，為自己的小學生涯留下更多美麗的片段。

### 二、學生先備能力

五年級開始進行平板教學訓練，六下學生已經具備拍照、編輯照片的基本能力。

## 班級行動學習教育發展歷程




### 三、教學模式

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

## 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。

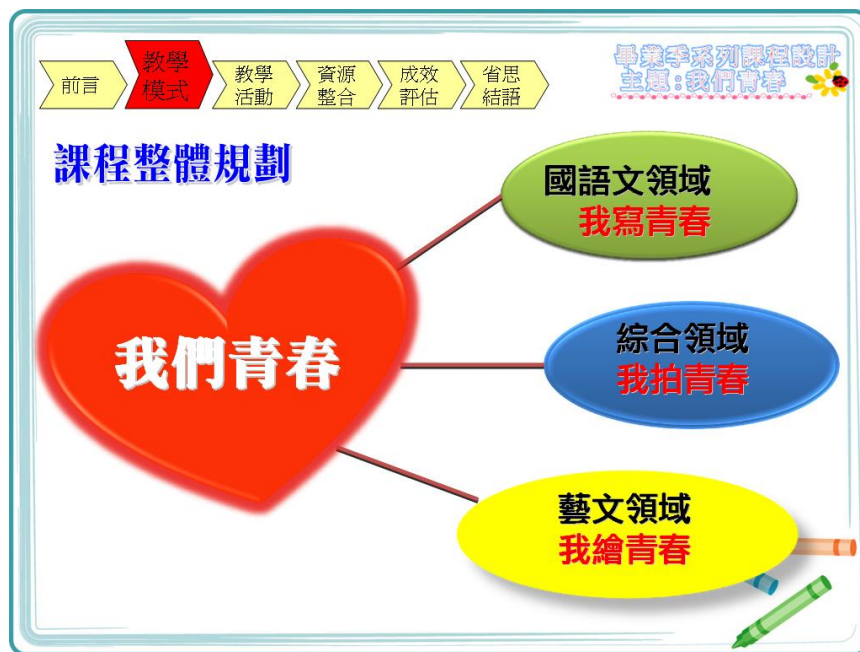
應用(Implementation)：考量要如何實施教學及其環境設定。

評鑑(Evaluation)：評量學生學習的結果。



### 四、整體課程規劃

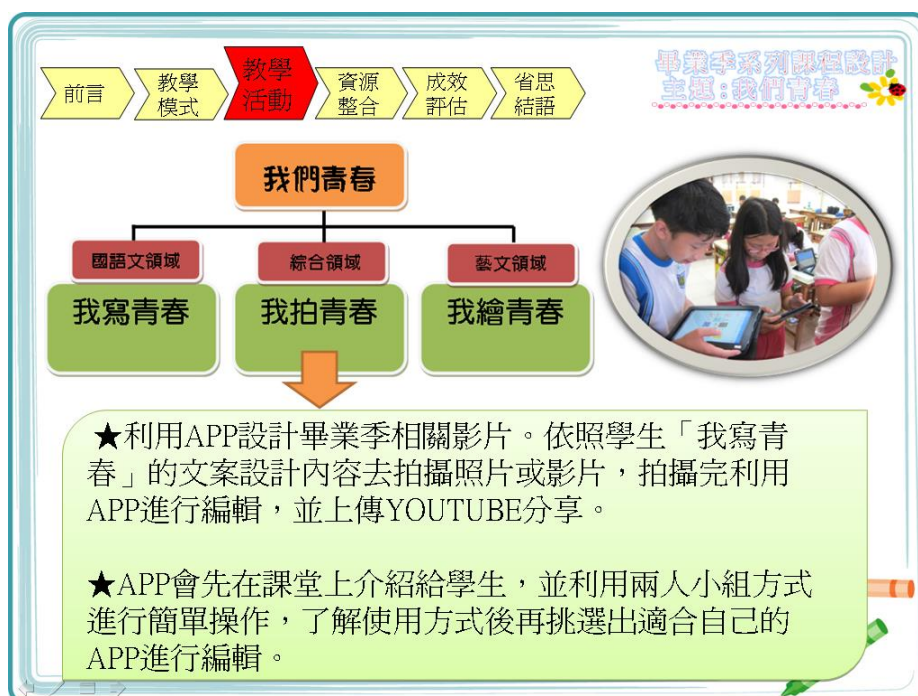
以「我們青春」為主題，規劃跨領域的課程設計，包括國語文領域—我寫青春，藝文領域—我繪青春和綜合領域—我拍青春，本次主題學習APP地圖中以綜合領域—我拍青春為主軸，規劃以下課程。



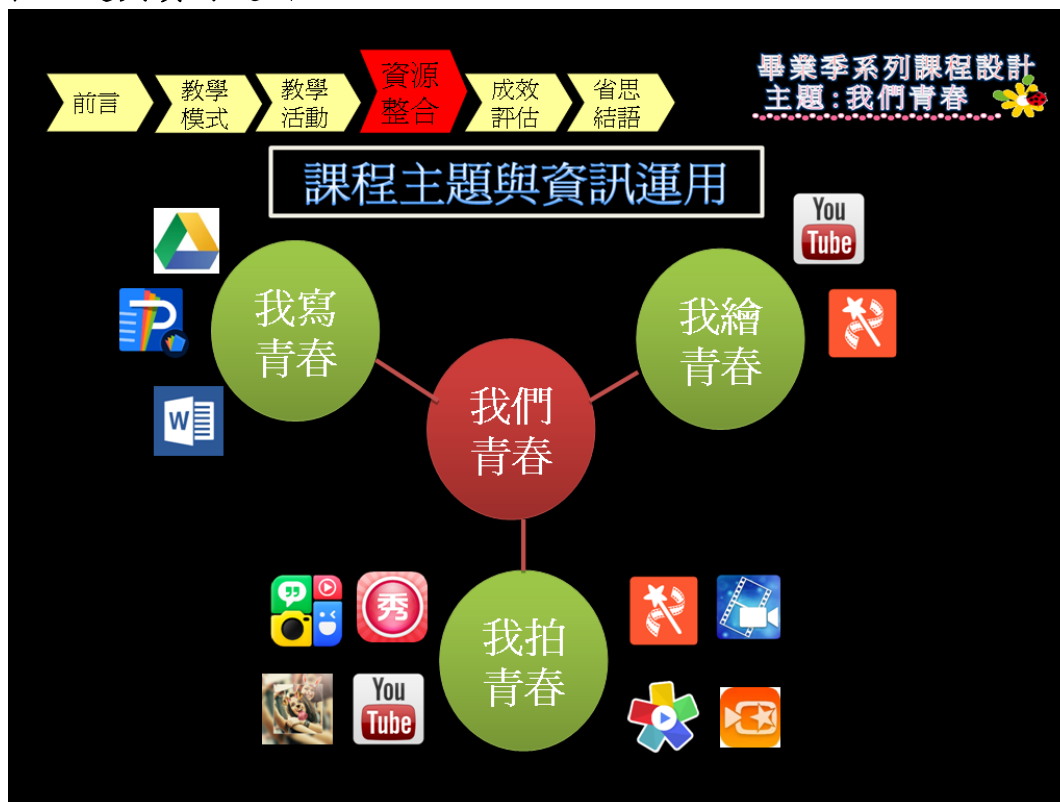
(一)我寫青春課程設計——學生利用平板上的文書編輯軟體進行撰寫，完成後再上傳至老師設定的作業上傳區，上傳到google雲端後老師進行檢視。

(二)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。

(三)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。



## 五、課程主題與資源運用



## 六、節次安排

### (一)國語文領域

Step1: 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的事情，利用作文方式呈現。

Step2：創作青春—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，裝飾在佈告欄和教室門口。

Step3：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。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。

## (二)藝文領域

Step1：利用圖畫紙繪製出班服圖案。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。

Step2：利用廣告顏料將圖案以拓印的方式印製到白色T恤上。

Step3：進行班服展示和拍團照進行學年分享。

## (三)綜合領域

Step1：學生先以兩人小組方式，熟悉平板拍照、攝影的方式，練習拍攝照片、影片和刪除功能。

Step2：老師介紹Slideshow Maker、威力導演、樂秀、小影四個影片編輯軟體給學生認識，並播放老師製作的影片讓學生了解製作後希望達到的成果為何。

Step3：學生能藉由兩人小組討論，設計出「我們青春」文案，並依照文案內容進行照片和影片的拍攝。

Step4：影片編輯完畢後上傳到Youtube與同學分享。

Step5：舉行「我們青春微電影發表會」，請學生以口頭發表方式說明設計文案的原因和拍攝過程中遇到的問題。

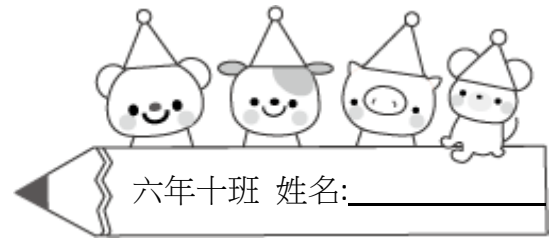
Step6：學生能完成「我拍青春」學習單，評選出最佳影片和最佳創意獎，並思考自己從製作影片的過程中學到的資訊相關能力，未來可以運用在哪一方面。





貳、學習單設計

# 我拍青春



六年十班 姓名: \_\_\_\_\_



\* 我們的拍攝主題是

\* 使用 App

\* 自我評分(1~100)

Three large, empty arrow-shaped boxes pointing to the right, intended for students to write their theme, app used, and self-rating.

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					
2. 青春就該好好玩一場					
3. 青春就該好好回憶一下					
4. 青春是磨練的過程					
5. 青春是一場美夢					
6. 青春就該瘋狂玩					
7. 青春就該向前衝					
8. 青春就該快樂下去					
9. 青春就該好好珍惜					
10. 青春就該大笑一場					
11. 青春是一場比賽					
12. 青春就該惡搞一下					
13. 青春就該玩平板					

\* 我心目中的最佳影片: \_\_\_\_\_ WHY? \_\_\_\_\_

\* 我心目中的最佳創意獎: \_\_\_\_\_ WHY? \_\_\_\_\_

\* 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

A large, empty dotted-line box for students to write their biggest收获 (harvest) from the video-making process.

\* 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？

A large, empty dotted-line box for students to write where they can apply the information-related skills they learned from the video-making process in the future.

### 參、課程照片紀錄

(一)我寫青春標語設計—學生設計出一系列「我們青春」主題的標語，將這些標語布置在後方公布欄上，供大家欣賞和分享創意。



(二)「我拍青春」拍攝照片和影片過程



將場景拉到教室外的區域做拍攝，確定拍攝主題和作品後再回到教室做編輯，一連串反覆的動作，只是為了得到更好更貼近主題的作品！

有些組別甚至跨越學年，找到一到四年級教過他們的老師進行照片拍攝，老師都感到相當感動和給予肯定。

### (三)「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



影片成果發表會





### (四)「我拍青春」學習單自評和互評、最佳影片票選

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

青春是磨練的過程

\*使用 App

威力導演

\*自我評分(1-100)

75

我拍青春

\*我們的拍攝主題是

青春是磨練的過程

\*使用 App

威力導演

\*自我評分(1-100)

75

\*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	8	24	18	23	73
6.青春就該瘋狂玩	8	25	20	21	74
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	67
9.青春就該好好珍惜	7	24	21	25	77
10.青春就該大哭一場	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	25	78

\*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	8	24	18	23	73
6.青春就該瘋狂玩	8	25	20	21	74
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	67
9.青春就該好好珍惜	7	24	21	25	77
10.青春就該大哭一場	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	25	78

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

### 最佳影片

### 最佳創意



第四組 青春是變化的過程.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



## (五)「我繪青春」班服製作

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

## 我繪青春

### 班服製作



(六)學生自評與回饋(學生學習單內容整理)

畢業季系列課程設計  
主題:我們青春

## 學生自評回饋

- ◆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!

(七)課程延續與未來應用(學生學習單內容整理)



## 肆、成果影片連結

以下為各組學生課程最後製作出有關「我們青春」主題的影片，除了觀賞影片外，學生也進行小型的微電影發表會，跟大家報告製作影片中有趣的事情或是遇到的困難，再由分享中票選出「最佳影片」和「最佳創意獎」，並讓學生由學習單回饋中反思自己在拍攝過程中的收穫與成長。

組別	主題	影片連結網址
第一組	青春是快樂的時光	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qj-IIpMcY6c">https://www.youtube.com/watch?v=Qj-IIpMcY6c</a>
第二組	青春就該好好玩一場	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=enbD-dJ5e5g">https://www.youtube.com/watch?v=enbD-dJ5e5g</a>
第三組	青春就該好好回憶	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=typqYkCo2lg">https://www.youtube.com/watch?v=typqYkCo2lg</a>
第四組	青春是磨練的過程	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fk2hpen6gmw">https://www.youtube.com/watch?v=Fk2hpen6gmw</a>
第五組	青春是一場美夢	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZbVPoOKjtGg">https://www.youtube.com/watch?v=ZbVPoOKjtGg</a>
第六組	青春就該瘋狂玩	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=svv9HqKyQDM">https://www.youtube.com/watch?v=svv9HqKyQDM</a>
第七組	青春就該向前衝	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z9qTHRdhQQ0">https://www.youtube.com/watch?v=z9qTHRdhQQ0</a>
第八組	青春就該快樂下去	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=28NzrL0N1x4">https://www.youtube.com/watch?v=28NzrL0N1x4</a>
第九組	青春就該好好珍惜	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=bqxUUwqTwJQ">https://www.youtube.com/watch?v=bqxUUwqTwJQ</a>
第十組	青春就該大笑一場	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=l7-YezxvvCU">https://www.youtube.com/watch?v=l7-YezxvvCU</a>
第十一組	青春是一場比賽	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zb4v-9ayIYE">https://www.youtube.com/watch?v=zb4v-9ayIYE</a>
第十二組	青春就該惡搞一下	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7075fK4iioU">https://www.youtube.com/watch?v=7075fK4iioU</a>
第十三組	青春就該玩平板	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zaDFOLLR9MM">https://www.youtube.com/watch?v=zaDFOLLR9MM</a>

## 伍、課程後省思和心得

### 一、教學上的亮點：

此次六年十班「我們青春」課程設計中，以六年級畢業生作為嘗試，利用行動載具進行一系列畢業季相關照片和影片拍攝、編輯和後製，除了讓班上學生用自己的方式記錄畢業心情，此效應也藉由影片上傳發酵到其他班級，讓學生對於自行利用行動載具進行畢業影片拍攝充滿濃厚的興趣，畢業生皆躍躍欲試。此課程可以經過高年級夥伴進行同儕研討修正後，未來加入六年級各領域課程中，讓行動載具的學習和應用在六年級畢業季活動上，成為一個以行動學習為核心的主題課程。

## 二、學生實際操作行動載具上的困境：

- 利用行動載具教學指派任務時須考量到時間和網路穩定性，須適時調整任務內容以因應教學現場狀況。
- 指派任務時，大部分組別可以很快達成共識，但有些學生一直無法達成共識，且在 app 使用上較不熟悉，學生資訊能力的高低影響課程的進度。
- 學生到六年級資訊能力相當好，加上手機普及，因此很多照片編輯 app 都很熟悉，甚至可以推薦同學使用。只是也因為部分學生資訊能力較好，相較之下有幾位學生稍嫌弱勢，無法立即進入狀況。
- 目前行動載具為各班共用，有時有學生反應平板裡的 app 被刪除，裡面的資料都不見了。因為平板目前是班與班共用，因此裡面的資料可能會有遺失的風險，也缺乏隱私，不知該如何解決此問題。
- 先前平板數量足夠，可以依照老師需求調整成一人一機或是兩人一機，但目前平板數量不足，無法達成一人一機，部分任務難以達成，該如何解決此問題？
- 學生完成進度差距大，取決於學生主動性和資訊能力。有部分學生主動性不足，因此無法自主達成任務，需要時常提醒督促。另一部份學生資訊能力不足，無法立即解決問題，需要再調整。

- **上傳教案：請將「主題學習APP地圖」教案，上傳至計畫網站「主題學習APP地圖-我要投稿」（檔案限制20MB以下PDF檔）。**

### 注意事項：

- 若在網站裡未搜尋到您想要使用的APP，請先自行推薦。（至系統上方功能列「APP推薦-我要推薦」）。
- 圖文規定：中英文字1,200字以上及5張圖片以上為原則。
- 投稿期限：自105年5月1日起至105年10月12日止。
- 未符合規定者，作品不列入徵選。