

多元視角的協作任務——不同學習風格學生的成效提升

在「說故事與腳本企劃」課程中，黃老師深入思考如何讓不同學習風格的學生透過小組協作相互補足，以提升整體學習成效。藉由逆向設計的實作任務，老師引導學生發揮各自的優勢，並在腳本撰寫、影片拍攝和剪輯等環節中進行資源協調與分工合作。在「實作任務」扮演「角色」的方法中，不僅促進了高品質作品的完成，也讓學生以不同視角切入，深入檢討與改進自己的作品，展現出創意思考、敘事結構以及團隊合作的效率。

透過多元視角切入，學生在多樣化的表達形式與學習活動中激發了自己的學習潛能。在合作過程中，他們學習彼此的長處，並通過分工討論創造出更具包容性的學習環境。最終，這些努力使得不同學習風格的學生能夠共同達成更佳的學習成果。

課程基本資料

授課教師	黃儀婷	教學單位	互動設計系	
課程名稱	說故事與腳本企劃 (專業必修) (2 學分)		修課人數	51
網路學習平台	Notion、北科 i 學園 PLUS			
欲解決的教學現場問題	不同學習風格的學生，如何在小組協作中共同提升的學習成效？ 本計畫旨在探討不同學習風格的學生如何透過小組協作來相互補足，提升整體學習成效。在「Mentorship」制度下，透過實際專案合作，觀察不同風格學習者如何發揮各自的優勢，進行有效的分工與協調。計畫目標是鼓勵學生發揮所長，並引導他們透過互相學習與反思，共同在時限內完成優秀的作品，進而提升專案成果與個人學習成效。			

第一次	解構故事：掌握核心三要素_配合「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」進行影片故事腳本與行銷企劃撰寫	第二次	故事性行銷的魅力_配合「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」進行影片故事拍攝與剪輯
-----	---	-----	---

階段一、學習目標

第一次	【學習目標】	- 學生能運用故事敘述技巧，撰寫具有吸引力的腳本，透過描述行動郵局 APP 的特色與功能，引導觀眾認識其便捷性與實用性，並完成高品質的多媒體影像創作。(Explanation) - 學生能在團隊合作中，根據自身學習風格選擇適合的職責，如編劇、導演或
-----	--------	---

		剪輯，理解如何有效分工並協調資源，以提升競賽專案的執行效率與作品表現力。(Interpretation) 3. 學生能結合創意思考與設計思維，分析行動郵局 APP 的使用情境及目標受眾需求，提出新穎且實用的影片構想，解決行銷表現中的挑戰。(Application) 4. 學生能在合作與競賽過程中，透過自我反思與同儕回饋，了解自身在團隊中的角色定位與貢獻，並提升對多媒體影像製作流程的自我管理能力。(Self-Knowledge)
	【主要問題】	1. 如何設計一個生動且吸引人的影片腳本，能清楚地展示行動郵局 APP 的功能與使用價值？(引導學生思考如何結合敘事技巧與產品特性，讓觀眾感受到影片的吸引力。) 2. 在影片製作的團隊合作中，不同職責的分工與協調如何影響作品的品質與完成進度？(促使學生探索如何有效分配角色及管理團隊資源。) 3. 如何在影片製作過程中，運用創意思考提出符合競賽主題的構想，並在時間與資源限制下完成高水準作品？(幫助學生反思如何在有限條件中達成創新與實用的平衡。)
	【理解事項】	1. 學生將理解如何以故事敘述技巧設計腳本，透過行銷角度展現行動郵局 APP 的便捷性及功能價值，並傳遞清晰訊息。(幫助學生結合敘事技巧與行銷實務的應用。) 2. 學生將認識團隊合作的動態，並了解不同成員的角色如何共同促成優質作品，特別是在高壓且有限的資源環境中。(強調團隊中角色分工與協作的重要性。) 3. 學生將學會如何有效規劃影片製作流程，包括腳本撰寫、分鏡設計與拍攝執行，並應對競賽過程中的挑戰，提升時間與資源的管理能力。(讓學生理解專案管理與影片製作的完整流程。)
		1. 學生能理解影片構圖與鏡頭語言的基本原則，並應用於實際拍攝中。(Explanation) 2. 學生能批判性地分析影片剪輯手法，提升影片的敘事流暢性與視覺效果。(Interpretation) 3. 學生在小組合作中，運用創意思考與故事敘述，完整呈現競賽主題的核心概念。(Application) 4. 學生能從評審與觀眾的角度出發，設身處地思考影片內容的呈現效果與傳達方式，進而提升作品的影響力。(Empathy)
第二次	【學習目標】	1. 學生能理解影片構圖與鏡頭語言的基本原則，並應用於實際拍攝中。(Explanation) 2. 學生能批判性地分析影片剪輯手法，提升影片的敘事流暢性與視覺效果。(Interpretation) 3. 學生在小組合作中，運用創意思考與故事敘述，完整呈現競賽主題的核心概念。(Application) 4. 學生能從評審與觀眾的角度出發，設身處地思考影片內容的呈現效果與傳達方式，進而提升作品的影響力。(Empathy)
	【主要問題】	1. 如何透過拍攝鏡頭與剪輯手法，清晰傳達競賽主題的核心概念？ 2. 在團隊合作中，不同學習風格的成員應如何分工，才能最大化創意表現與工作效率？ 3. 如何從觀眾與評審的角度審視影片，提升作品的情感共鳴與視覺吸引力？

	【理解事項】	1. 學生將理解拍攝鏡頭、剪輯技巧與敘事結構對影片主題傳達的關鍵作用。 2. 學生將學會如何有效結合個人優勢與小組合作，完成符合競賽需求的高品質影片作品。 3. 學生將認識從觀眾視角審視作品的重要性，並反思如何優化影片的敘事與視覺呈現。
階段二、確定適當的評量證據		
第一次	Goal (目標)	希望學生能夠完成以行動郵局 APP 為主題的多媒體影片創作，透過故事敘述與影片設計，凸顯 APP 的核心功能（如數位存摺、補摺便利性、快速轉帳等），並吸引觀眾對產品的關注與使用興趣。同時培養學生的創意思考、團隊合作及時間管理能力。
	Role (角色)	學生在小組中分擔不同的專業角色，包括編劇、企劃、分鏡繪製等，根據個人學習風格與專長進行分工與協作。
	Audience (觀眾)	故事腳本企劃的觀眾包括競賽評審團（如老師、助教）、其他小組同儕，以及模擬的目標觀眾群（如郵政服務使用者）。
	Situation (情境)	1. 實作情境：學生需要在限定的四週時間內完成影片腳本創作，並應對資源有限及時間壓力的挑戰。 2. 競賽情境：競賽要求影片長度在 30 秒內，內容需清晰且創意突出，並以吸引目標受眾為目標。競賽結果將影響學生對專案的反思與學習成效。
	Performance (表現)	1. 作品展示：學生需完成一部符合競賽規範的創意腳本，內容聚焦於行動郵局 APP 的功能，並呈現有趣且吸引人的敘事方式。 2. 反思與互評：在實際操作前，在課堂上先針對腳本部分進行發表與小組互評，並接受來自師長、同學的建議，已進行改進調整。
	Standards (標準)	此 Rubrics 預計著重評量學生的能力為何？ 故事創意表現、團隊合作、問題解決、自我反思與成長
	請說明【實作任務】為何能有效評量及證成【學習目標】	
實作任務的設計讓學生能在真實或模擬情境中應用所學知識，並進一步測試他們的技能與問題解決能力。在以行動郵局APP為主題的影片創作中，學生需要運用故事敘述技巧與創意思考，結合行銷需求進行腳本撰寫與影片製作。這樣的過程促使學生將理論轉化為實際行動，並在任務執行中調整學習方向，進一步加深對課程內容的理解。 此外，實作任務的設計通常涉及跨學科知識的整合，學生需要同時掌握敘事技巧、視覺設計及行銷策略，這不僅提高了學習的整合應用能力，也讓學生能更全面地理解專案管理的過程與挑戰。多元評量方式的加入，例如自我評量、指標評量和同儕互評，則進一步提升教學效果。這些評量不僅能從不同角度反映學生的學習成果，還能幫助他們從多方面進行反思，從而有效驗證學習目標的達成。這樣的教學設計既能提升學生的專業技能，也能強化其在團隊合作與資源管理上的實		

務能力。

請說明學生在【實作任務】如何思考及探索【主要問題】

在實作任務中，學生透過對競賽主題的分析與討論，針對【主要問題】進行思考與探索。他們首先需要深入了解行動郵局 APP 的功能與特性，並思考如何以故事敘述的形式有效地向目標觀眾傳遞這些核心資訊。在這個過程中，學生會結合課堂所學的敘事技巧，設計出吸引人的腳本，同時考量影片的情節安排是否能符合競賽的要求和觀眾的期待。

團隊合作是實作任務的重要部分，學生需在分工過程中思考如何利用不同成員的專長完成專案。這促使他們探索團隊中各角色的貢獻與分工方式，並理解每位成員的學習風格如何影響專案的進行與成果。此外，他們還會評估在合作過程中可能出現的挑戰，例如溝通問題或資源限制，並設法提出解決方案，以確保專案順利推進。

在創作過程中，學生需針對如何在有限的時間與資源內完成競賽作品進行深入思考。他們會探索創意思考與設計思維的應用方式，分析受眾需求並針對 APP 功能提出創新且實用的表現形式。整個過程鼓勵學生不斷反思作品是否達成預期目標，同時透過與同儕和教師的互動獲取回饋，進一步修正與優化創作內容。

透過這些環節，學生在實作任務中逐步解決問題，提升了對故事敘述、團隊合作及專案管理的理解與應用能力，並強化了他們在真實情境中思考與探索的深度。

請說明【學習證據（Other Evidences）】為何能有效評量及證成【學習目標】

相關學習證據：1.「**2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽**」成果 2. 同儕互評量表結果 3.階段性成果表現 4.課堂上於 Notion 的回應數量 5.於課堂中回應的字數（是否超過老師給予的範例）6. 激發出獨特的想法，並透過 Notion 分享的人數

相關學習證據能有效評量並證成學習目標，因為它們提供多元且具體的評估方式。例如，「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」結果反映學生的故事敘述技巧與創意思考能力，同儕互評量表評估團隊合作中的分工與互動，階段性作業則展示學生在腳本設計與影片製作上的進步。此外，Notion 平台上的互動記錄顯示學生的學習參與度與思考深度。這些證據全面檢視學生的學習成果，並幫助教師調整教學策略，提升教學效果。

第二次

**Goal
(目標)**

學生需在有限的時間與資源下，運用影片製作與剪輯技巧，完成一部能清楚呈現競賽主題核心概念的短片，並展現創意與合作能力。同時，學生應考量觀眾的視角，確保影片具備情感共鳴與視覺吸引力。

**Role
(角色)**

學生在小組中分擔不同的專業角色，包括導演、攝影師、剪輯師、道具策劃、演員等，根據個人學習風格與專長進行分工與協作。

**Audience
(觀眾)**

短片的觀眾包括競賽評審團（如老師、助教）、其他小組同儕，以及模擬的目標觀眾群（如郵政服務使用者）。

Situation (情境)	1. 學生需應對拍攝與剪輯過程中的多重挑戰，例如資源限制提升了場景營建的拍攝難度，或是剪輯段落的時間分配。 2. 學生需要從評審與觀眾的視角檢視影片，確保內容具吸引力並傳遞清晰訊息。 3. 學生需根據競賽規範與主題要求，在有限時限內完成影片的剪輯並提交作品。
Performance (表現)	期末學生需展示剪輯完成的短片並用以參賽，內容應突出競賽主題、展現創意思維與影片技術的熟練度。 競賽結束後，學生在教師指導下進行作品的互評與反思，分析影片的優勢與需改進之處。
Standards (標準)	此 Rubrics 預計著重評量學生的能力為何？ 創意表現力、敘事剪輯技巧、團隊合作、自我反思與成長
請說明【實作任務】為何能有效評量及證成【學習目標】	
此次實作任務透過結合「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」情境與影片創作的實務操作，能有效評量學生的學習成果及達成預定學習目標。 首先，學生需實踐創意表現能力，視覺化解構腳本敘述，並圍繞競賽主題與創意概念進行影片拍攝。學生在拍攝過程中的需應對各種挑戰，例如拍攝場地、道具等資源限制，以及創意表現與技術運用，這也同時能培養他們的問題解決能力。另外，小組的分工合作過程中，學生需根據自身學習風格擔任編導、演員、道具組、剪輯師，發揮個人優勢與團隊合作能力，進而檢驗其在團隊中的有效分工與協作能力。在競賽影片完成後，經由課程討論與互評活動進行反思與評估，幫助學生深入檢視自己的創作作品與學習歷程，促進自我反思與成長。因此，實作任務在設計上不僅涵蓋學習目標，也能透過實際操作與評量結果，驗證學生的學習成效。	
請說明學生在【實作任務】如何思考及探索【主要問題】	
針對「如何清晰傳達競賽主題的核心概念」學生需結合敘事技巧與影像表現手法，思考設計如何同時引起觀眾的情感或理念共鳴，又符合競賽的主題要求。細緻規劃畫面（如運鏡、拍攝角度、構圖）與剪輯技術（如轉場銜接、剪輯節奏、音效配樂）來加乘凸顯核心概念。同時訓練視覺上（拍攝分鏡設計）與邏輯上（流暢度、情感層次）的能力提升。執行任務的過程中，團隊討論除了促進創意思維與創新性的構想，透過分工合作，學生需學習如何整合不同學習風格的成員優勢，提升完成效率與品質。最後，學生需站在不同的視角，思考影片作品如何被外部觀眾解讀。分析影片是否擁有足夠的情緒渲染力（例如主角所面臨的困境或劇情反轉），是否清楚傳遞溝通訊息，只及視覺效果是否吸引人。透過這些思考與探索，學生能在進行實作的同時，深化對學習目標與主要問題的理解，從而強化理論實踐與批判性思考的能力。	
請說明【學習證據 (Other Evidences)】為何能有效評量及證成【學習目標】	

學習證據：1.「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」成果 2.階段性作業與練習作品 3.小組報告作品 4.同儕互評量表結果

階段性作業與練習作品展現學生們對拍攝鏡頭、剪輯技巧與敘事結構的理解，評估其清晰傳達影片主題的能力。小組報告作品則反映學生在團隊合作中，結合個人優勢完成高品質作品的表現，驗證其創意思維與協作能力，並衡量階段性作品與最終報告作品的差異，評估學生自我反思與學習成長的掌握度。同儕互評量表結果檢視學生從觀眾視角審視作品的能力，並透過建設性建議進一步優化影片內容。「2024 POST 真正郵影！行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」結果則提供外部評價，驗證學生能否運用課堂所學完成具有競爭力的作品。

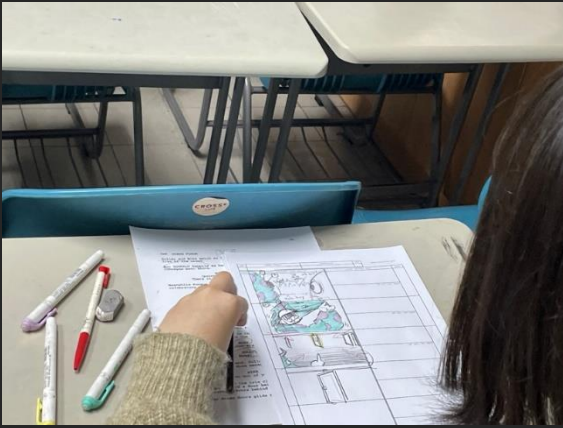
階段三、擬定教學計畫

第一次	數位輔助工具	數位工具	Notion
		應用效果	課堂討論與意見交流 學生可以即時透過 Notion 頁面進行投票與發表意見，並觀摩其他小組的構思與回應。在競賽準備階段，學生能以此平台分享創意點子，針對行動郵局APP的影片構想進行互動與討論，激發更多靈感。 小組協作與專案管理 學生可透過 Notion 的協作功能分工完成競賽相關任務，如腳本撰寫、分鏡設計與影片製作。平台內建的筆記與資料庫功能，便於學生記錄專案進度，整理資源，並提交階段性作業。同時，教師與助教能即時檢查各組進展，提供適時的建議與指導。 成果展示與反思機會 平台自動記錄學生的操作與互動歷程，課程結束後，學生可以回顧整個創作過程，檢視小組討論記錄與作品進展。同時，Notion 的結構化功能有助於學生反思競賽中的角色分工與學習成效，提升自我評估與成長意識。 跨組互相觀摩與學習 在競賽準備過程中，學生可透過 Notion 平台隨時瀏覽其他小組的創作內容與構思，學習不同的表現手法，並進行意見回饋。這樣的互動有助於提升學習動機，並促進跨組交流與合作。
		數位工具	北科 i 學園PLUS
		應用效果	北科 i 學園PLUS為學校的數位平台，提供講義上傳、作業繳交等功能，作為學生作業報告管理的應用。學生可以透過平台

			清楚掌握作業提交期限及課程進度，並接收系統的即時提醒，幫助他們規劃和管理學習時間，確保按時完成各項作業。教師與助教則能監控作業繳交情況，並根據學生的表現提供及時回應，有效提升教學效率。
	教師教學活動		WHERE TO項目對應
	授課前	介紹競賽主題與課程目標：向學生說明行動郵局APP影音創作競賽的主題與評分標準，並清楚設定課程學習目標。結合範例影片，幫助學生理解競賽需求及預期成果。	☒ W ☒ H ☐ E ☐ R ☐ E ☐ T ☐ O
	授課中	實作與互動指導：使用 Notion 平台進行分組討論與創意發想，指導學生如何分工合作，並在分鏡設計與影片拍攝過程中提供回饋與技術建議。	☐ W ☐ H ☐ E ☒ R ☒ E ☒ T ☒ O
	授課後	促進反思與評估：在競賽結束後，設計問卷與反思活動，讓學生回顧自身表現，並從評審意見中獲得改進方向。邀請學生互評影片作品，強化其對學習內容的理解與應用。	☐ W ☐ H ☐ E ☒ R ☒ E ☐ T ☒ O
	學生學習活動		WHERE TO項目對應
	授課前	了解競賽目標與課程期待：學生閱讀競賽規範並撰寫個人學習目標，記錄自己對課程的期望，作為自我反思的基礎。	☒ W ☐ H ☐ E ☒ R ☐ E ☐ T ☐ O
	授課中	小組協作與分工實作：利用 Notion 平台進行小組討論，分配角色（如編劇、導演、剪輯），根據團隊目標共同完成影片創作過程中的腳本撰寫與分鏡設計。	☐ W ☐ H ☒ E ☐ R ☐ E ☒ T ☒ O
	授課後	成果展示與回顧：參加競賽並展示作品，之後透過 Notion 平台撰寫反思報告，記錄個人在影片製作過程中的學習成果與改進方向，並根據同儕回饋進一步提升理解。	☐ W ☐ H ☐ E ☒ R ☒ E ☐ T ☒ O
第二次	數位輔助工具	數位工具	Notion
		應用效果	Notion 平台作為課程的多功能整合工具，提供以下應用效果： 1. 課程與競賽資訊整合：平台上頒布課堂重要時程與競賽公告，並且整合了教學重點，確保學生能清晰掌握課程進度與要求。 2. 即時互動與溝通：學生可利用平台進行課堂討論，並與助教及教師即時交流，提升課程互動性與溝通效率。 3. 個人專頁的學習歷程：於個人專頁中學生可以撰寫、檢視自己的課堂作業，為學生的學習回顧與反思提供了參考佐證。
		數位工具	北科 i 學園 PLUS

		應用效果	北科 i 學園 PLUS 作為專為課程管理設計的平台，其應用效果包括： 1. 講義與學習資源管理：教師能上傳課程講義、教材及參考資料，學生可隨時下載，自主學習與課前預習。 2. 作業追蹤與繳交：學生可透過平台完成作業繳交，系統記錄提交進度，減少遺漏風險。 3. 作業進度與回饋管理：教師可追蹤學生的作業進度，並設置繳交提醒與作業回饋。
教師教學活動			WHERE TO 項目對應
授課前	透過 Notion 平台發布課程簡介與競賽主題，說明學習目標及影片創作的重要性，並結合準備的教學資源（包含敘事結構與剪輯表現技巧），提升學生對影片創作的興趣，也引導學生思考競賽的主題表現方式。		☒ W ☒ H ☒ E ☐ R ☐ E ☐ T ☐ O
授課中	請學生以小組的形式進行競賽，並透過教學內容和安排與小組進行討論，針對不同小組提供所需的回饋與指導，持續鼓勵學生，以及請學生反思作品問題與提出解方。		☐ W ☒ H ☒ E ☒ R ☐ E ☒ T ☐ O
授課後	請學生於北科i學園Plus繳交作品，與小組上台展示。並引導學生透過課堂互評活動分析優秀作品的特質，反思自身的作品不足，並規劃後續改進策略。		☐ W ☐ H ☐ E ☒ R ☒ E ☐ T ☒ O
學生學習活動			WHERE TO 項目對應
授課前	閱讀課程簡介與競賽要求，並確立課程目標與評量標準。		☒ W ☒ H ☒ E ☐ R ☐ E ☐ T ☐ O
授課中	參與分組討論，與同學協作進行影片試拍和剪輯實作，並透過小組討論的老師回饋進行修改與優化。		☐ W ☒ H ☒ E ☒ R ☐ E ☐ T ☐ O
授課後	完成小組影片的剪輯與提交，並上台與老師同儕展示作品的核心創作理念。參與課堂互評，分析他人作品的優缺點，同時也反思自身作品的改進方向，並檢視此次實作任務的學習歷程進行總結。		☐ W ☐ H ☐ E ☐ R ☒ E ☐ T ☒ O
計畫成果			
GRASPS 實作任務 (Tasks) X WHERE TO 學習計畫 (Learning Plan)			
第一次	在第一次授課中，實作任務的目標是讓學生掌握行動郵局 APP 的敘事核心，並以小組形式完成腳本設計與分鏡規劃。學生透過討論競賽需求，學習如何將行銷目標融入創意敘事。透過 Notion 協		

	作平台，他們分工合作，針對腳本結構提出多樣化構想，完成競賽要求的初稿，並針對同儕與教師的建議進行。
第二次	第二次授課聚焦於影片拍攝與剪輯，學生需完成影片製作，並結合鏡頭語言與剪輯技巧進一步強化敘事效果。在此過程中，他們應用創意思考和技術技能解決拍攝場景、資源分配及視覺效果的挑戰，並利用 Notion 平台持續追蹤進度與分享回饋，確保作品符合競賽主題。
【學習目標】與 Rubrics 指標能力與之對應	
第一次	Rubrics 指標：故事創意表現 某小組在腳本設計中成功達到了「故事創意表現」的高標準。他們以「行動郵局 APP 帶來數位便利性」為主題，創作了一個關於家庭連結的溫馨故事。該小組設計了一個情節，描述父子利用 APP 解決了突發性的轉帳需求，不僅展示了 APP 的功能，也融入了情感共鳴。這樣的敘事呈現獲得了教師和同儕的一致好評，同時，此作品也在競賽中脫穎而出、取得了佳作！
第二次	Rubrics 指標：敘事剪輯技巧 某一小組在影片剪輯中展現了良好的敘事流暢性，達到了「敘事剪輯技巧」的高標準。他們在作品的呈現上採納老師與助教建議的「廣告標語式手法」，用強力的配音與有力的畫面呈現使用與未使用行動郵局 APP 的差異，在同儕互評中，他們的作品被認為具備專業水準，剪輯技術也獲得了老師與同學們的一致好評，充分展現了學生對該指標能力的掌握。
以主要問題所設計之實作任務的實際產出成效	
第一次	主要問題：如何設計一個生動且吸引人的影片腳本，能清楚地展示行動郵局 APP 的功能與使用價值？ 實踐過程：在第一次授課中，學生針對競賽主題設計腳本。某小組選擇「行動郵局 APP 快速轉帳」為主題，情節設定為一個戀愛中的少女被交友軟體的情人介紹使用行動郵局 APP，藉此發現自己愛上的竟是推廣大使。他們運用了三幕式敘事結構，結合情感張力與功能展示，突出了 APP 的便捷性。教師在課堂中點評並建議他們增強情節轉折的衝突性，例如加入時間緊迫的畫面來增強故事張力。（此作品亦於初賽中入圍） 實際成效：小組完成了一份結構完整、故事吸引力強的腳本，成功展示 APP 功能，並獲得了課堂同儕的高度評價，為後續拍攝奠定了基礎。
第二次	主要問題：如何透過拍攝鏡頭與剪輯手法，清晰傳達競賽主題的核心概念？ 實踐過程：在第二次授課中，學生聚焦於影片拍攝與剪輯實作。某小組在拍攝時，選用特寫鏡頭強調 APP 界面的操作過程，並結合慢動作與緊湊的配樂，增強故事的緊張感。剪輯階段，他們將場景轉換與音效巧妙結合，使故事更具視覺吸引力與情感共鳴。 實際成效：該影片在同儕互評中獲得了很好的評價，影片剪輯流暢、畫面與音效的搭配極具感染力，成功傳遞了 APP 的核心功能與價值。
透過學習任務所達成之預期理解事項	

第一次	在第一次授課中，某小組在腳本撰寫階段面臨挑戰，他們一開始的故事情節過於複雜，超出影片時長限制。在教師的引導下，他們重新檢視競賽要求，學習如何聚焦於行動郵局 APP 的核心功能，將故事簡化為清晰的三幕式結構。隨後，他們使用 Notion 平台協作完成分鏡設計，精確規劃了每個鏡頭的拍攝細節與時長，確保整體敘事流暢且符合競賽規範。這一過程幫助學生理解如何在有限的時間與資源中，合理規劃並實現影片的基礎構建。
第二次	在第二次授課中，另一小組成功應對了拍攝資源不足的挑戰。他們在拍攝場地限制下，巧妙地運使用道具與後製背景營造真實感。例如，為了突出行動郵局 APP 競賽的「頒獎典禮」現場，他們利用綠幕與後製達成。在剪輯過程中，他們根據競賽要求的時間限制，合理剪輯影片內容，並結合配樂與過場特效，增強了視覺衝擊力與敘事完整性。這樣的實作過程顯示他們能靈活應用所學技巧，並有效提升專案管理能力。
在【實作任務】或【學習計畫】實行過程， 請以【具體案例】分次說明【相關學習證據之收集方式】導入過程及成效。	
第一次	案例：學生提交階段性腳本與手繪分鏡稿 在第一次授課中，學生透過提交階段性腳本與手繪分鏡稿，展示他們在腳本撰寫與分鏡設計上的進展。每組學生需以小組形式提交草稿，並由教師在課堂上進行逐一點評，提出改進建議。例如，某小組最初的腳本過於平鋪直敘，經教師建議後，他們在故事中加入角色間的衝突情節，增加了敘事的吸引力。手繪分鏡稿則幫助學生清晰規劃鏡頭順序，並理解構圖對影片敘事的重要性。 成效：階段性作品不僅展示了學生的學習成果，也讓教師能針對具體問題提供指導，學生則能透過修改和完善增強創作能力。   影片故事腳本創作與分鏡繪製 在第 1 次實作任務中，著重在敘事理論與分鏡時做，因此教師除了教授敘事基礎理論外，更邀請了專業的外師，以業界的實務形式帶著學生們實際繪製分鏡圖；之後，教師與助教以工作坊的形式，與各組進行故事情節與腳本的討論，除了協助同學釐清創作思維外，亦提供更多建議，幫助同學在創作上更完整。
第二次	案例：競賽結果與學生反思報告 在第二次授課後，學生完成拍攝和剪輯作品，並參加「行動郵局 APP 影音創作競賽」。競賽評審

提供的評分與回饋成為學生作品品質的客觀評價。同時，每位學生需撰寫反思報告，總結自己在影片製作過程中的角色貢獻與學習收穫。例如，某學生在反思中提到自己擔任剪輯師時，學會了如何運用特效強化故事的情感表達，並從評審意見中了解到剪輯流暢性的重要性。

成效：競賽結果與反思報告有效評量了學生的作品完成度及學習成效，同時幫助他們從多角度檢視自己的能力與不足，為未來改進提供依據。



影片故事拍攝與剪輯

在第 2 次實作任務中，則聚焦在影片的拍攝與剪輯，引導學生將創作以影音的方式呈現；同時，也邀請業界講師，引入 AI 工具輔助創作，讓學生可以更加著重在表現手法與創新。最後，再讓各組上台發表「行動郵局 APP 影音創作暨 AI 行銷科技競賽」的創作成果，並進行各組間的互評、回饋與反思。

數位輔助工具之應用成效

第一次

在第一次授課中，教師將敘事理論（如三幕式結構、情節張力等）的教學重點整理為 Notion 頁面，並即時分享給學生進行課堂討論。每個小組在平台上建立專屬討論區，根據教師提供的理論框架，發表對故事結構的理解與應用案例。例如，某小組在討論如何展示行動郵局 APP 功能時，提出將「線上取號」作為情節轉折點，並記錄在 Notion 頁面中供其他小組參考。其他小組在評論區對該構想給予建議，進一步完善情節設計。

成效：Notion 提供了即時討論與記錄的功能，促使學生互相交流想法，深化對敘事理論的理解，並快速形成具有實用價值的創意構思，提升課堂互動效果。

第二次

Notion 平台用於拍攝進度追蹤與反思記錄

在第二次授課中，學生利用 Notion 平台記錄拍攝進度與工作分工情況。例如，某小組建立了一份拍攝進度表，詳細列出每位成員的任務（如導演、剪輯、道具準備）及完成時限，並在完成後標記狀態。拍攝完成後，學生還利用平台撰寫反思報告，總結作品中的優勢與改進空間。這些記錄幫助教師追蹤小組進展，也為學生提供了明確的回顧資料。

成效：Notion 平台的結構化功能使得學生能高效管理專案進度，並透過反思記錄深化對影片製作過程的理解，增強了團隊協作與專案執行能力。

計畫整體回饋

應用本計畫前後，學生學習狀況/成效之變化	計畫導入前 在導入逆向設計之任務導向教學前，學生普遍缺乏對敘事結構與影片製作的系統性理解，創意發想時傾向於片面化或零散的表現，難以將點子轉化為完整的故事框架。此外，小組內部分工不明，學生對於如何協作完成影片創作缺乏經驗，導致部分成員參與度不足，最終作品呈現品質不一。 計畫導入後 導入逆向設計教學後，學生的學習態度、學習成效及同儕共學情況均有明顯提升： 1. 學習態度：學生在清楚理解學習目標與任務需求後，參與課程的主動性明顯提高。他們不僅更積極地投入腳本設計與影片製作，還透過反思與討論進一步完善作品。 2. 學習成效：學生能熟練運用敘事結構與影片製作技巧，完成的作品在競賽中表現出色，成功展示行動郵局 APP 的功能與價值。同時，他們的創意思維與問題解決能力也得到了強化。 3. 同儕共學：小組內分工更為明確，成員之間的溝通與協作效率顯著提高。透過同儕互評與教師回饋，學生能有效吸收建議並進行改進，作品整體品質提升。 確認變化的方法 1. 課堂觀察：教師記錄學生在課堂中的參與情況，包括討論次數與貢獻度。 2. 作品評估：透過競賽評審與同儕互評的結果，了解作品完整度的提升程度。 3. 比較數據：對比計畫導入前後學生在課堂中的回應率、參與度及同儕互評。
是否持續以本計畫優化後續課程教學？	是，有鑒於本次計畫的順利進行及成功案例，明年將預計結合今年撰寫的 114 年度教育部教學實踐計畫一起進行(已提報計畫書申請審查中)。該計畫將著重於學生在創作影音後交換素材進行二次創作，藉由比較不同創作視角的表現，幫助學生提升反思能力與故事敘事力。同時，逆向設計之任務導向教學將繼續用於課程設計中，透過明確的學習目標與階段性實作任務，鼓勵學生主動學習並培養多元能力。
對本計畫執行要點之建議	無