

109 學年度教學優良教師申請案

教學成果報告書

教師：趙哲聖 助理教授

所屬單位：開南大學資傳系

中 華 民 國 1 1 1 年 3 月 2 0 日

授課說明：以「1092 電視節目製作」為教學說明

壹、教學設計

1. 電視對新世代的學生來說，產生了不同的意涵。年輕人少看電視，卻仍舊透過手機看成千上萬的影視資源，影視內容不死，只是轉變。針對所教授的學生，年齡距離越來越遠，對電視的感情也不太一樣，因此課程內容，有的堅持不變（影視產製），有的配合改變（呈現與內容方式），讓學習者有興趣學習。
2. 設計課程讓學習者瞭解當前電視節目型態轉變與製作過程。從如何運用攝影與後製的現代技巧，配合不同創意及人力資源，將節目的構想、企劃，到製作團隊的協調與分工，完整參與及融入電視的節目製作流程。
3. 課程採分組行動學習，協同 PBL 分組教學。組員首先分組報告當前主流電視節目發展，進而觀察他組研究心得，同時實地參訪電視產業，進而設計影片與節目，透過企劃書寫作、前置作業、拍攝製作階段、後製剪接，在期末呈現不同類型電視節目，驗收學習成果。
4. 教材上傳數位學習網站，輔助教學，並開設臉書社團，以分享及參與教學內容。

貳、教材分析

1. 將電視製作分為 5 個理論技術單元，8 個影片課程，採用 PBL 分組教學，每組都有練習與報告題目，讓分組同學上台報告當前各國各類型電視節目之趨勢，以增進瞭解。

電視產業的基本功夫，設計 5 理論，包括：

- （1）電視媒介：介紹匯流的電視產業、歐美電視呈現的風貌類型，到我國電視產業的現狀、衛星頻道的策略類型、電視台的營運，到閱聽眾對電視的認知。
- （2）聲音製作：電視節目聲音方面的創作，可使節目效果增強，能給觀眾完美的視聽感受，從而加深觀眾對節目的印象，達到傳播的目的。電視節目中的聲音包括三部分：一是電視解說詞，二是音響效果，三是配樂。
- （3）影像製作：讓學生了解並實際參與影像製作之前置企劃、拍攝、及後製作業等流程，讓學生了解並實際參與影像製作之前置企劃、拍攝、及後製作業等流程。
- （4）控制室：介紹說明主控室和副控室等監督播出中的節目品質的地方。
- （5）虛擬攝影棚：介紹新型的攝影棚技術。經由人員在虛擬攝影棚內拍攝，並經過後製系統計算合成背景後，能產生與傳統攝影棚差異的效果。



2. 影視教學一步一步來，上台報告先知曉當前影視節目之特色，分組的同學，必須經過調查四大類型節目，上台報告自己組選擇的一個類型。

此課程歸納出的類型節目為：

- 戲劇（連續、單元、偶像、本土與境外）
- 教育（兒童、益智、談話）
- 綜藝（歌唱才藝、短劇、遊戲、搞笑）
- 紀錄（新聞、旅遊、美食料理）



3. 期末各組必須交出 10 分鐘的一則電視節目，包含 30 秒的節目預告，以及節目海報。

參、教學創新

1. 瞭解電視產業，親臨現場才有 FU！

結合企業參訪，本課程在理論課程到一段落時，課程採移地教學，至公共電視台實地參觀攝影棚、道具間、主播室、副控室等參觀學習。使學生除了課本上所介紹的技術知識外，可親眼見識影視節目的製造流程。

參訪當天安排了電視台簡介與攝影棚技術介紹示範、以及實際的參觀。「公共電視」是一種電視制度，在傳播學理上有其定義與任務。公視它必須有自己的頻道、自己的電台、有自己的節目政策，所有的播出都是為了服務公眾，提供公眾必須的資訊為主要功能，許多學生都不是很瞭解，因此參觀活動可以補強一些電視台運作的觀念。



2. 結合數位學習網站、FB 社群、新媒體分享，教學行動化

教材上傳數位學習網站，輔助教學，並開設『開南資傳 1092-電視節目製作』臉書社團，以分享及參與教學內容。(臉書網 <https://www.facebook.com/groups/446658753051755>) 課程實作結合新媒體，讓參與者分組、製作，並至學校播報台練習節目播報，最後完成各組的電視節目。

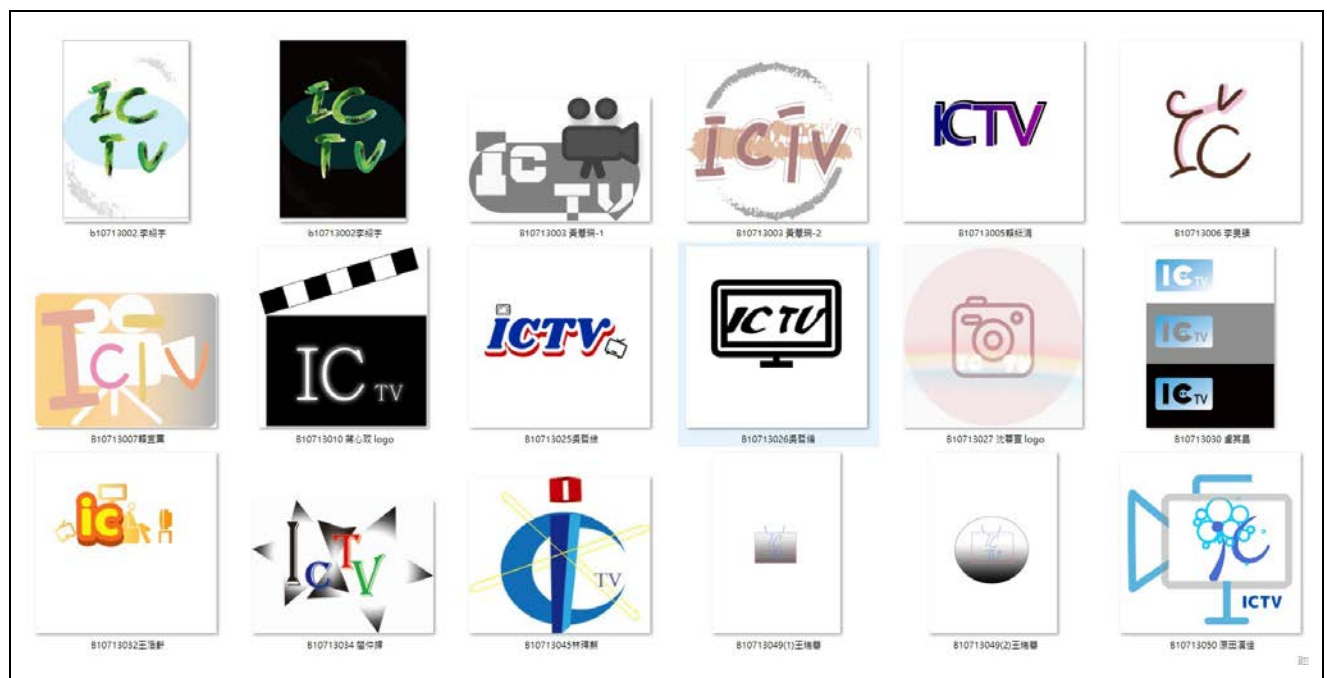




3. 綜合資傳系之學習主軸，企劃書腳本、設計和剪片，各種作業一把抓

利用此門課程，讓學生練習平面設計，包含電視節目的 LOGO 設計，每個學生都必須設計出視覺圖案，再由同儕票選最後的作品。

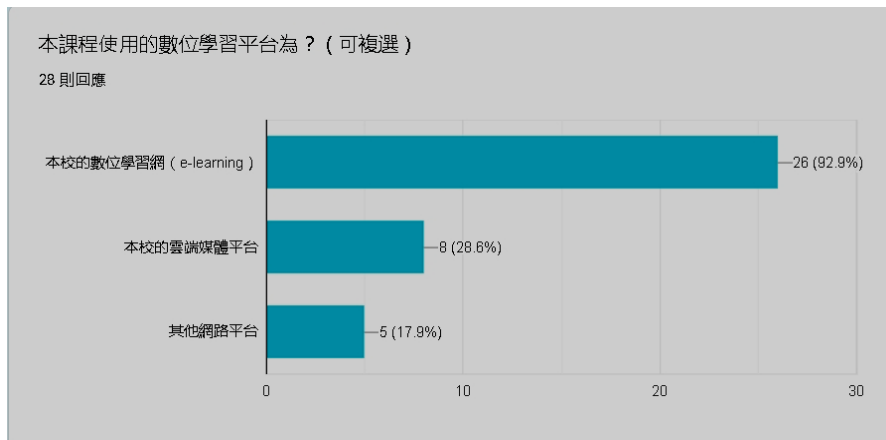
學生學會影視產業之節目企劃書寫作，以及一部電視節目的預算、拍攝、行銷、展演，到節目影片完成階段，學習者必須設計製作海報，並提供節目預告海報，讓他們體驗整合及多元化的學習流程。



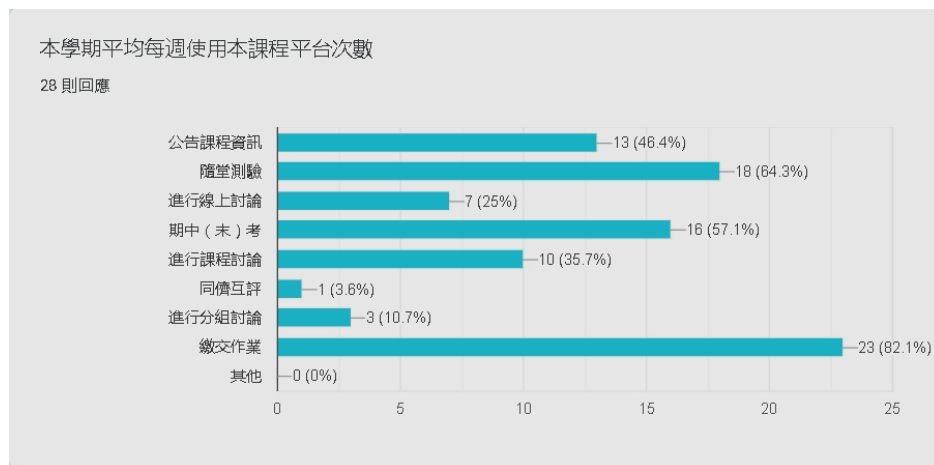


肆、學習評量及成效評估

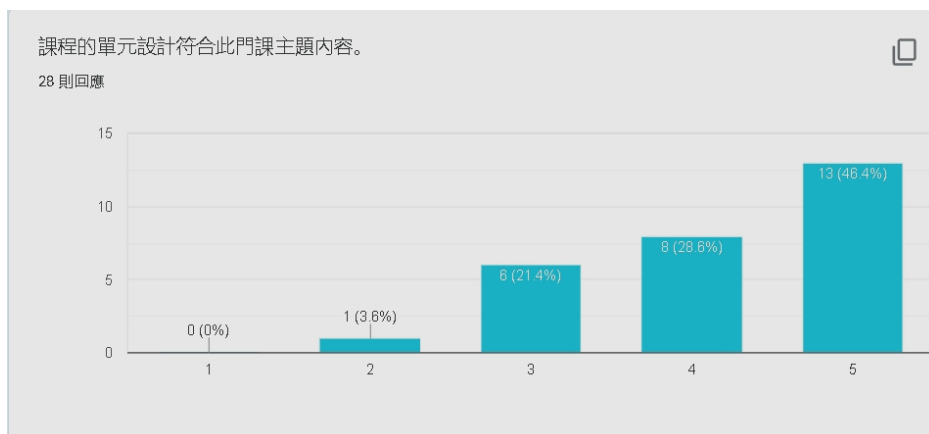
1. 學生對學校建置 e-Learning 的調查，因為教材講義和作業都利用此平台，因此必須使用，使用率也算不錯。



2. 學生利用本課程數位學習網的各類教材分析

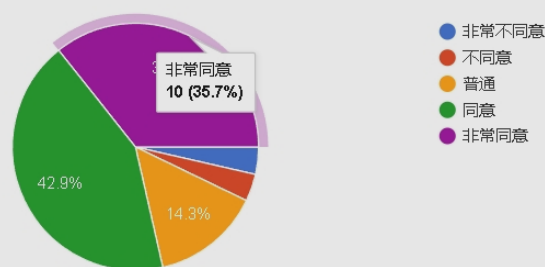


3. 學生對課程單元設計是否符合主題所做的回饋。接近八成的學生對於課程設計介於 3~5 分（同意到非常同意）。



課程的數位內容可以輔助自我學習。

28 則回應



4. 成效說明：

(1) 課程設計透過影片製作，要求學生參與當前電視主題實作，以 PBL 進行分組討論方式，學生從分組學習活動中增進能力，透過小組討論，老師從旁指導協助，提供該比賽可能需要具備的知識與影片技巧。學生能自我評估實力及發展人際關係技巧，熟悉當前影片製作的各項策略、創意、設計等基本技巧，融入真實影片製作思維中。

(2) PBL 問題導向方式進行：包含各類影片欣賞、藉由分組成員自我精進學習、省思檢討再修正討論劇本後進行、老師一同討論劇本後外拍、成員再整理分析各類工作和心得、質化討論修改影片，最後發表影片成果。

(3) 課程發展活動上，教學擬定需討論的議題。透過 PBL 分組對問題的討論，學習者彼此可能會有不同的觀點，腦力激盪，以既有的知識來提供可能的解釋和影片製作策略。

(4) 企業參訪和實作練習，都能提高學習動機：以 PBL 問題為學習起點，藉由各組分配相關主題解析，提高學習之動機。

(5) 活化互動教學：透過小組討論在解決問題過程中，完成理解議題、思辨、溝通、接受多元觀點與反思。本人的課程常常利用競賽激發學習興趣，而參與校外競賽有效提升學習興趣。

(6) 鼓勵同儕學習：小組討論可誘發同儕間討論和學習，並能分享經驗，培養傾聽不同觀點。

伍：結論

大環境的改變，少子化衝擊高教系統，所教的學生特質轉變，作為老師們所面臨的教學環境與條件日益變化，在這樣的動盪改變中，教學、研究、行政，三個面向的工作，有時候會壓的喘不過來！但是，面對學生把他們教會、教好，不是作為老師的志業，需要努力的天職嗎？以下僅就個人這些年來所觀察的心得與想法，以及我的作法。

1. 教學方法清晰，課程須實作活潑

建構清楚的課程大綱，讓學生了解各週課程彼此的前後邏輯關係，在各階段學習時需要付出何種努力。同時，能夠依照課程屬性，循序講授實例與配合影片支撐，讓視覺世代學習步伐與課程內容包裝在多媒體環境，增進學習動能。

此外，媒體消費習慣的改變，衝擊了傳統電視產業。電視台在變，學生世代的心態與接受

電視的觀念也在變。讓學生實地參訪、觀察、發問、交流，再消化所學，增進自我信心與學習動力。影視課程能導入課外企業參訪，像電視節目製作課程，多次安排學生到台北公共電視台參訪學習，讓學生看看實際工作場域。

2. 翻轉教學與數位環境建置運用

所有課程採取翻轉教學，先提供學習導讀，而上課除了多媒體 PPT、相關影片強化、分組討論外，皆以數位學習網 e-Learning 輔助，包含：自編講義、作業、報告、影像、影片、上傳作業，群組討論，增加靈活學習。這幾年更加入 Kahoot 遊戲教學程式，做課程收尾。

數位學習網與課程臉書的社團，是我常常採取雙向的數位化教材實施方式。首先，數位學習網主攻自行設計的講義，此講義不是完全等同上課 PPT，還需要學生上課聽寫，動動手腦參與，而用 e-Learning 統交作業，後台管理一目了然，方便老師掌控學生守時交件。至於臉書課程社團，或是 Line 群組，提供程常識與新聞的動態連結，並能適時回覆個別學生，達到關心或督促的連線控制。

3. 教學分組與「由下而上」的比賽策略，採用合作學習法（Cooperative Learning）

教學課程採取「做中學」的精神，課程以觀察當前電視媒體之演進，讓學生依據課課程完成排定的單元作業，或是由授課者在課堂與各組討論製作主題，分析影片之問題導向，再由學生表現創意、操作影視器材，完成教學內容所要求的重點。

資傳課程常有許多實作課程，而每項課程必須經歷「前製、製作、後製」三個影片作品產出流程。影視課程能導入校外專業比賽為目標，透過企劃書前置作業，加強影片強度，製作期複習相關課程所學，作品則與校外市場接軌競賽。做為老師的我，必須依據學生個人專長屬性，導引與媒合出適當團隊；分出隊伍後，又必須依據各組不同特性，聆聽他們想法，分析出製作對策。將學生作品帶出校園，已經成為這些年我的教學主軸，而影視校外比賽，項目種類繁多，我會讓學生選擇主流比賽項目，選擇由自己喜歡比賽標的，寫出想法劇本後，我再輔以技巧或內容指導。因為比賽是「由下而上」的產出，學生興趣濃厚，充滿榮譽感。

透過小組內成員間的合作關係，促成組員間責任共擔、技術共享，經由群組做中學的透過專業影像器材的使用，建立組員相互討論及信賴的關係，合作學習的教學模式，配合數位學習輔助，有助於個別化的適性學習與自主學習。