

# 107 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：資訊傳播學系

中 華 民 國 1 0 9 年 3 月 2 3 日

# 自選教授科目：1072 新媒體概論 (B7130000271)

## 壹、教學目標與方法

根據人力銀行調查，大學生心中夢幻職業在近幾年多有改變，YouTuber 與網紅等職務，快速成為新鮮人或上班族最想從事的工作之選項。這股「自媒體」所引領的社會現象，是此門課程在研擬教學目標時的大環境因素與設計方向。

這堂課程讓學習者瞭解資訊、傳播，以及媒體匯流下的「新媒體」概念與趨勢。課程設計強調媒體環境、資訊傳播研究、傳播技巧，以及當前資訊傳播相關產業中新媒體介紹與舉例。

學生能獲得基本的理論基礎，例如：傳播學、社會學、心理學、文化研究，以及資訊工業，同時學生能夠分析未來媒體產業生態的產製過程與服務型態，而實作以經營 Youtube 頻道為教學實踐。

## 貳、教材設計理念與創新特色

一、將媒體近年來演進分為 13 個單元，10 大新媒體設計，協同 PBL 分組教學，每個媒體種類都有練習與報告題目，讓分組同學上台報告

二、除了自行撰寫設計教材，並以《媒體 ING：認識媒體、文化與科技》為此課程參考教科書，規定學生循序漸進的讀取，以作業加以評量。

三、教材上傳數位學習網站，輔助教學，並開設『開南資傳 1072-新媒體概論』臉書社圖，以分享及參與教學內容。<https://www.facebook.com/groups/2056274891338704/>

四、課程實作結合新媒體，讓參與者分組、製作、經營自己的 YouTube 影視頻道。



圖一：數位學系網站課程規劃

## ■ 10 大新媒體教材製作

主題 順序	主題	學習目標	群組上台報告	教學 活動規畫
1	平面媒體	報紙與印刷品的趨勢、電子書 Print media	<p>組員蒐集同一天的四大報紙（聯合報、中國時報、自由時報、蘋果日報）與當日網路版觀看</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 試著歸納出哪一份報紙張數最多？圖片量最多？版面類型最多？文字易讀性最高？版面編排最吸引你們，為什麼？是聳動的標題？或是圖片？還有什麼其他特色？（可把整組的發現，以圖檔輔助說明）</li> <li>● 找出一則相同的新聞，各報有沒有不同的報導方式？加以說明</li> <li>● 經由這次閱讀報紙比較後，新聞在呈現在紙本與網路上，各有什麼優缺點？你（們）有什麼想法？</li> <li>● 介紹一個你們組認為平面媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 作業
2	書與雜誌	經銷與行銷 Books & Magazine	<p>組員到學校圖書館與任何一家主流書店（誠品、金石堂、諾貝爾）觀察</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 圖書館和書店各是怎樣分類書籍的？請列出介紹</li> <li>● 介紹當前最暢銷的三本書籍？內容各在說什麼？</li> <li>● 實體書籍 v.s 電子書，你（們）偏好閱讀哪一種？列出各自 5 點以上優劣</li> <li>● 介紹一個你們組認為書與雜誌類的新媒體是？</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 作業

3	聲音媒介	<p>音樂媒體產業 Audio media</p>	<p>組員一同回想從你（們）從小學、中學、到大學的聽音樂記憶</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 聽音樂的載體（硬體），三個時期各有不同嗎？請組員描述聽音樂的情境</li> <li>● 訪問自己的家人，他們聽音樂的方式，有與你們不同地方？（至少3點描述）</li> <li>● 選一個城市，幫我們介紹還存在賣音樂的商家（拍照、店裡販賣的內容）</li> <li>● 實體 CD v.s 串流音樂，你（們）偏好哪一種？列出各自5點以上優劣</li> <li>● 介紹一個你們組認為聲音媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 作業
4	電波媒介	<p>無線電的歷史與創新</p>	<p>組員拿一台實體的廣播機器聽聽，分析報告以下作業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 介紹台灣 FM 廣播電台中組員認為三個「好」的電台節目，主持人是誰？節目型態介紹？播放一段主持人的主持現場原音</li> <li>● 介紹台灣網路廣播電台（分類、網頁或 APP 介紹）</li> <li>● 你（們）國中、國小聽廣播的經驗分享</li> <li>● 組員現在還有在聽廣播的經驗分享</li> <li>● 介紹一個你們組認為電波媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 作業
5	影視產業	<p>電影 Multiple-channel industry、 Film</p>	<p>組員觀察現在播放的院線電影與電影台的電影</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 哪些電影類型是現在的主流？用電影院與電視的電影頻道分類舉例說明</li> <li>● 電影如何針對特定觀眾族群行銷？（例子說明）</li> <li>● 電影分級制度介紹。分級制度的優缺點分析？</li> <li>● 介紹一個你們組認為電影媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組討論 <input checked="" type="checkbox"/> 作業

6	電視	影視製作的變化 Television industry	<p>組員觀察電視機與電視媒體的發展</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 到一家大型主流的賣場，訪問店員，拍照分析，當前主流電視有哪些規格？推薦3款好的電視機，是今年可以買的</li> <li>● 電視在你（們）的生活娛樂中占有怎樣的地位？從小、中、大學談起，你（們）會仰賴它做些什麼？</li> <li>● 介紹一個你們組認為電視媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 上課 <input type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 作業
7	網路	社群、直播、電子商務 Internet and information service	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 台灣主要的3個搜尋引擎的使用功能介紹，你（們）認為好的搜尋網頁有哪些條件？</li> <li>● 當前主流的線上遊戲分類介紹？他們吸引人的地方與經濟獲利模式分析</li> <li>● 訪問家人，敘述放假在家，你們家人一天會用到網路的哪些功能？</li> <li>● 介紹一個你們組認為網路媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 上課 <input type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 作業
8	行動螢幕	智慧型手機 Mobile industry	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 到一家大型主流的賣場，訪問店員當前主流手機和平版有哪些規格？推薦3款好的手機，是今年可以買的</li> <li>● 智慧手機如何影響到傳統媒體，訪問一位長輩和一個比你們年輕者，分類舉例說明？</li> <li>● 推薦資傳系必用的5個APP</li> <li>● 介紹一個你們組認為行動螢幕媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 討論活動 <input type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 作業
9	遊戲媒體	電玩遊戲的創新發展 Game industry	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 電視遊樂器與電腦遊戲有什麼不同？分類舉例說明</li> <li>● 選擇一項遊戲（如寶可夢），分析說明這項遊戲成功的因素</li> <li>● 電玩直播主的類型？舉三名你（們）認為出色的介紹</li> <li>● 電子遊戲對你們生活上的影響</li> <li>● 介紹一個你們組認為遊戲媒體類的新媒體是？</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 上課 <input type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗 <input type="checkbox"/> 分組討論 <input type="checkbox"/> 作業

10	媒體素養	倫理、駭客、資訊安全 Digital and information literacy	● 分享素養案例	<input checked="" type="checkbox"/> 上課 <input checked="" type="checkbox"/> 討論活動 <input checked="" type="checkbox"/> Kahoot 評分測驗
----	------	---	----------	---

### 參、學習評量與成效評估

在符合人力限制和技術操作條件下，本課程施教觀察有三個重要方向：即學生自評學習（課程認知與上課內容方式部分），學生上傳影片作業互評與外評（Youtube 頻道影片實作部分），以及學校教學評量與成員訪談。

#### 一、學生學習評量之自評

問卷問項	非常同意		同意		普通		不同意		非常不同意		平均同意點數
	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	人數	百分比	
資傳系 1072 新媒體概論 課程（有效問卷人數，總計 41 人）											
1.在課程中採用 PBL 教學方式有助於我對課程/主題的理解。	29	70.7%	12	29.3%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	4.71
2. PBL 教學方式可增進我解決問題的能力。	28	68.3%	13	31.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	4.68
3. PBL 教學方式讓我更能理性地思考問題。	29	70.7%	10	24.4%	2	4.9%	0	0.0%	0	0.0%	4.66
4. PBL 學習能提昇我對資料蒐集與整理的的能力。	30	73.2%	11	26.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	4.73
5. PBL 學習歷程中，我的溝通表達能力有明顯進步或改善。	29	70.7%	11	26.8%	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%	4.68
6.我認為 PBL 方式能增進我的學習效果。	29	70.7%	11	26.8%	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%	4.68
7.整體而言，我期望學校院系課程能多採用 PBL 教學方式。	30	73.2%	10	24.4%	1	2.4%	0	0.0%	0	0.0%	4.71
有效問卷人數，總計	41									總平均點數	4.69

表一：學生自評問卷

學習成效：課程實施 PBL 過程中有 70.7% 的同學非常同意能增進學習效果，對於「資料蒐集與整理的能力」一項分數最高(非常同意佔 73.2%)，因本課程以數位方式進行課程學習互動，因此學生能透過討論、各組報告獲得新知。

跨組分享成果：跨組成果互評，可看透過分享、同儕激勵，可明顯提高學習效果。

## 二、學生分組上傳影片互評與外評

### 1082 新媒體概論分組情況

第一組 B10713003 黃蕙珊 B10713007 賴宜薰 B10713005 賴紘涓 B10713008 許庭宜 B10713050 原田凜佳				第二組 B10713023 葉岱沅 B10713027 沈蓉宣 B10713046 湯語嫣 B10713010 蔣心玫				第三組 B10713002 李紹宇 B10713006 李旻臻 B10713020 李振平 B10713056 金修玉			
訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看
22	129	62	30	63	371	120	90	19	152	192	93
第四組 B10731001 張正越 B10713051 李嘉俊 B10713053 楊雅婷 B10713052 張曉月 B10713049 王瑞華				第五組 B10713009 張鎧偉 B10713031 張育璋 B10713035 鄭予捷 B10713024 趙婉玲				第六組 B10713012 林承浩 B10713025 吳哲維 B10713026 吳哲綸 B10713032 王浩軒			
訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看
107	142	98	98	82	755	54	92	10	82	28	12
第七組 B10713030 盧其昌 B10713036 李旻霏 B10713045 林瑋薪 B10713022 吳玟慶 B10713047 李嘉琿				第八組 B10713034 簡仲緯 B10713038 呂少祺 B10713011 王柏竣 B10713029 黃啟軒				第九組 3/21 B10513016 黎安琦 B10513033 陳昱達 B10513042 林宇瓊 C10534008 黎冠呈 C10534013 張文嘉			
訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看
35	161	269	59	22	293	305	349	31	358	126	71
第十組 B10613017 范書亞				第十一組 B10752022 江峻彥							
訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看	訂閱	1 觀看	2 觀看	3 觀看				
28	134	66	37	29	467	679	88				

表二：以「訂閱、三集觀看數」量化結果為互評指標

新媒體經營著重自我表現與社群經營，透過同班同儕之間、網路社群外成員之間的觀賞及分享，可以探詢學習者的企圖心、表演技能，以及影片敘述事情的能力。

### 三、學校教學評量與成員訪談

學習成效：課程以分組實作，各組實施 PBL 過程中有 70.7% 的同學「非常同意」能增進學習效果，在課程結束前，教師與各組互談，學生表示跨組成果互評，可看透過分享、同儕激勵，可明顯提高學習效果，甚至還有網民對影片的批評與建議，增加學習自信。

## TEJ030Q\_老師檢視評量結果

【1】 【 10 筆】 【 1 / 1 頁】 3 筆】

問卷課程	學年期	課號	班級	學分數	教師姓名	平均分數
<u>數位影片製作</u>	1072	B7130000198	01	3	趙哲聖	4.800
<u>紀錄片製作</u>	1072	B7130000255	01	3	趙哲聖	4.600
<u>新媒體概論</u>	1072	B7130000271	01	3	趙哲聖	4.600

教學評量課程合計共有 3 筆科目

圖二：教學評量結果

### 肆、教學創新

#### 一、理論為根基，採做中學的實踐：

本教學課程採取「做中學」的精神，經由 Youtube 頻道經營，讓學生依據課後時間加以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體，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。

#### 二、採用合作學習法 (Cooperative Learning)：

在這樣的學習流程中將選課的同學分組，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，並在課程設定上傳 Youtube 頻道成果目標。合作學習的教學模式，配合數位學習網站輔助，或是 Kahoot 測驗，有助於個別化的適性學習與自主學習。

三、課程透過個別、競爭、合作三種學習類型的綜合過程，包含老師授課時用來評量學生成績的依據，如數位學習網的平時作業、期中報告，以及實作外拍。

## 伍、結論

一、實踐合作學習的教學模式之最大困難點為，教師必須花更多時間，注意各組成員之間的人際互動

二、合作學習的教學模式，配合數位學習輔助，或是PBL問題導向分析與成員參與，有助於個別化的適性學習與自主學習。

三、有效幫助學生團體教學的幫助，由同儕先行協同分享經驗，再由老師補強，強化技術練習，而影視頻道經營能突出個人特質。

四、理論課程的最重要引發學習興趣，將實際理論融入實作的活動之中激發學生反思熱情與自信心。



圖三：課程皆以 Kahoot 平台配合學生手機互動、遊戲學習