

運動影音創客：一個高中運動微電影課程歷程分享

陶以哲 / 國立政治大學附屬高級中學

摘要

創客是近年蓬勃發展的教育與產業議題，本文聚焦校園端如何適當應用創客理念，達到學校品牌廣告、同時落實體育跨領域素養。本文開頭簡述 Sfard 教育兩大經典學習觀點；近年教學特性典範轉移下，Sfard 參與式之學習型態，透過教學設計下讓學習權力與空間師生共享，符應當今國內社會趨勢與教育現場，也與創客教育理念不謀而合。本文作者選定臺北市某中學多元選修課程（2019 年 2 月至 6 月間）進行個案歷程了解。該課程立基於創客概念思維，為一學期運動微電影實作課程。透過田野觀察、訪談等，師生參與者共同展現出多層次、社會性之人我互動與豐富學習過程，不僅揭露運動微電影製作過程之複雜性，也表彰著創新體育課程的價值與未來性。創客概念課程引領當今時代潮流與教育趨勢，本文運動微電影課程具備跨領域特性，兼具教育願景與實務價值，是科學也是藝術，值得後續校園端仿效與應用。

關鍵詞：品牌塑造、體育素養、運動價值

壹、緒論

「創客」(Maker) 一詞，是近年全球教育與產業界火紅關鍵字，更被譽為「第三次工業革命」(康育萍，2019)。創客理念強調將腦中「創意」透過「自發」與「手做」過程，具體實現。創客作品形式與動機不一而足，某些作品可能是創客純粹個人創作，基於自身興趣，如網路上創作歌曲；部分作品則是為了解決實際生活問題而製作，如設計出居家收納、椅子等，讓自身方便使用；有些創客不僅具備手作能力、更具備商業頭腦，能將作品產出並與商業市場連結，進一步申請專利並發展成商品，轉為獲利價值與創業可能。近年創客技術面也與科技與時俱進，結合新工業型態如 3D 列印技術、網路社群經濟，產生更多產品面貌可能與行銷管道，挑戰人們固有認知想像 (Papavlasopoulou, Giannakos, & Jaccheri, 2017)。

創客具備多種形式(例：傳統手製創客)，本文聚焦於影音創客 (Video Maker)；主因在於眼球經濟時代下，3C 產品不再是奢侈品，如校園間經常可見中學生、大學生人手一台智慧型手機，隨時隨地上網瀏覽社群網路、觀看線上新聞、收聽音樂等；偌大線上閱聽市場需求下，造就影音創客興起現象，如全球以至於臺灣本地 YouTuber 網紅現象便是實例(例：直播主館長陳之漢)(Jheng, 2019; Li, Wang, Lin, Yu, Fang, & Huang, 2017)。

透過手機介面製作微電影 (microcinema) 近年成為顯學，如透過微電影行銷各國或當地旅遊景點(王淑美、陳惠閔，2015；陳怡如、莊鎧溫，2015)；就教育產業而言，臺灣少子化趨勢下形成教育市場學生人數短缺，公私立各級學校與高教系所必須被迫尋求差異性競爭策略，透過教育品牌形塑與推廣，建立正向社會印象以俾招生(陶以哲，2016a；Jheng, 2019)。其中，運動是活力與希望的象徵與元素 (Mercier, 2014)，如何將運動與微電影結合，成為學校品牌、招生與教育推廣可能，是為本文重點。

貳、文獻探討

過去教育特性下，教師透過已知進行知識傳授。然而，網路時代下知識爆炸與普及化、老師已不是知識傳遞之唯一窗口；正式教育雖然為社會所重視，但所謂「教師用過去的知識、教導現在的學生、解決未來的問題」是現今學校教育為人詬病的另一吊詭論述。未來不可知，師生仍需要適當知識與技術面，在妥切的師生互動關係下，解決教育現場新的問題與挑戰。值得注意的是，權力 (power) 能左右教學現場下知識如何獲取與建構：在學習過程中，師或生誰決定學習內容與方向，事實上是一個動態的過程 (邱珍琬, 2019)。Sfard (1998) 曾提出「習得式」與「參與式」(Acquisition/Participation) 兩種教學光譜觀點：「習得式」為傳統上對下的教學互動，學習者從知識提供者 (例：老師) 端獲取知識；「參與式」則是學習者進入與參與社群團體 (Community)，社會成員間彼此建立關係、價值系統、共動學習的動態過程。兩種學習過程各有所本，勾勒出學習者與教師面對問題時，在發現情境、定義問題、找出答案過程中，不同成員之間在知識理解、知識獲取與建構，師生、學習者們相互主導性、教與學的知識權力過程現象。簡言之，Sfard 知識習得是在「教師中心」與「學生中心」兩個不同學習典範特性下，教師依學習目標特性規劃課程，讓學習者透過自身能動性與知識權力流轉，思考可以具備何種不同學習角色與定位。Sfard 的「參與式」觀點應用在本文運動微電影課程十分適合，除兩者均具備「平權」概念，創客課程講求「自發」，鼓勵學習者能在學習社群之中，透過彼此社會成員關係、更主動去建構知識之學習歷程。值得注意的是，教育部 2019 年素養課程導向中，強調「自發、互動、共好」學習特性 (教育部, 2019)，與本課程目標也多所吻合。

參、課程個案

本個案選定臺北市一間知名高中校本特色課程。本文作者在創客理念與精神下，發想出運動結合影音可能，並於開課前與表演藝術、體育老師討論發展運動

微電影課程內容。之後一學期實驗性課程（2019年2月至2019年6月），2名老師與30位學生持續腦力激盪，共同創作出具備該校特性之影音作品。

肆、課程分享與討論

一、臉書粉絲專頁

本課程經學期初第一週選課說明後，共30名高一學生選填修課，並在第二週成立臉書粉絲專頁，自民國108年2月至6月期間，共發表了47次相關電影製作文章、影片與網路連結等，吸引了783次瀏覽數，得到300餘次的讚，留言數也有58則。深入分析讚與留言，發現主要來自於修課同學與相關班級同學，部分互動來自校內老師。整體來看，本粉絲專頁影響力仍侷限在校園內部。



圖 1 運動微電影臉書粉絲專頁

照片來源：Our Shining FACE - 運動微電影臉書粉絲專頁

二、課程實作情形

本課程在師生共同討論下，所有學習者依照自身興趣與能力分成「導演組」、「劇本組」、「演員組」、「電影後製組」與「機動組」：「導演組」主已具備

視覺畫面、人我協調能力學生、「劇本組」則在文字駕馭、想像力與故事鋪陳能力為主、「演員組」則依顏值與個性外向學生為主、「電影後置組」選擇電腦特效與影音製作有心得的同學，「機動組」則是與導演組協調，並視指導老師需要提供整個電影團隊的支援（如臨時演員等），本課程作品歷時4個月辛苦製作完成，並於課程最後一周校內進行首映會，考慮隱私權與製作品質，經學生討論決議不公開，並未上傳至相關社群媒體。因此與課程當初構想之一，能適當行銷校園品牌目標並未達成，為本課程缺憾。



圖 2 學生團隊欣賞影像草稿作品 (作者拍攝)



圖 3 學生團隊討論如何進行拍攝 (作者拍攝)

三、本課程參與者訪談摘錄

授課老師提出開課想法，主要是提早迎接新課綱的實施：

教育部現在 108 學年開始實施新課綱，開始要走素養課程了，所以，未來相關課程都要比較實作性，或說有點團體互動性，創意導向的課程就會有需求。這不僅是教育部想要看到的，其實也是學生端比較會感興趣的，你每天都國、英、數、社、自，然後都待在教室，真的會悶死學生。所以，我們今天想出這樣的課程，就是畢竟未來就是走這個方向，我們提前來做，另外，也是測試學生，這個市場的反應。

(教師 A)

另一位老師談到校園體育運動教育能做到甚麼程度，他認為體育有許多面向與可能發展空間：

... ..開這門課程主要想看體育運動能做到甚麼可能性，因為學校運動性課程很多，但不外乎就是體育課或運動社團，籃排桌呀，這些身體動態性課程，校園體育比較少創作類、文學或美感之類的討論，我想看學生能做的甚麼樣的程度，畢竟我們是學生素質還不錯的學校，想看看學生透過微電影結合體育活動能做到甚麼程度。

(教師 B)

他另外提出此課程帶可能帶來的學校品牌推展功能：

少子化時代，然後教育環境公校與私校在競爭好學生，某個程度各校都要做出特色，爭取認同，家長也想看各校能端出甚麼牛肉。所以我想透過運動微電影，透過片中呈現學校校園特性，校園景觀呀，或是學生老師的創意發想，或許也是凸顯本校特色方式。

(教師 B)

開課前，學校會讓授課老師在高一各班全體學生前，說明課程內容與要求等，學生端分享當時選課的想法：

當初聽老師課程說明時，就覺得是運動微電影，所以就想說來看看，也許還有運動機會，不過看起來就是要動手做的課程。

(學生 A)

感覺老師就是有趣，然後課程看起來蠻有趣的，我自己本身喜歡視覺影像之類的東西，也許可以來寫劇本拍電影。

(學生 B)

關於後續整個上課的情況，師生分享過程相關點滴，其中一位老師談到透過手機來拍運動微電影：

我們在考慮用甚麼樣的方式拍攝微電影時，當然有先考慮到用過去常用的攝影機，後來發現，用手機拍微電影似乎是最近幾年興盛起來的方式，因為手機比方說 iPhone，其實整個技術與畫質都很好，像大陸的陳可辛就曾經用 iPhone x 拍電影《三分鐘》，當然他的技術人員跟後製器材還是很昂貴，無論如何，我們想做這樣的嘗試，看能做到甚麼程度。

(教師 B)

另外，由於課程是安排在學期間，每周一第三與第四節，有一些實務上課與推動上的困難：

其實學生選課的原因不一樣，重點也來自不同的五個班，彼此不是很熟悉。所以一開始我讓大家自我介紹，說明為什麼來上這堂課，有甚麼與運動或微電影製作有關的能力等。然後我依照各自能力與興趣，分成五大組，包括導演組、劇本組、演員組、電影後製組與機動組。盡量讓每一個同學都在他想要的組裡面。

(學生 B)

有一位同學談到團體合作的重要性：

我覺得最困難的是讓不同的人可以一起合作，畢竟每個人要的都不一樣，有的人真的來是想好好拍出電影，但有的來說穿了就是只想打球，其實對老師或有心的同學很辛苦，因為要一直協調。另外一周兩小時的課能做的其實有限，所以我真的覺得不是很容易。

(學生 C)

另一位同學談到拍微電影一些技術上的細節：

編劇很重要，因為要先有劇本大家才知道怎麼走。所以腳本、對白或是在哪邊拍事前都要先白紙黑字寫出來，編劇本身腦袋要有畫面... ..另外，我真的覺得手機要好好選，iphone 真的比較好，而且有些可以直接在上面做後製。

(學生 D)

老師談到與同學互動合作的心得：

其實找編劇真的要選對人，雖然我自己有劇本，但考慮學生們要喜歡或認同，然後有動機去做，所以我透過幾次的溝通與互動，遴選了兩位同學來做編劇，一男一女，我們透過幾次午休時間溝通、網路上的對談，慢慢確定了劇本的方向... ..我們劇本其實是透過 Google Docs 上這個介面去建構出來的，我跟兩位同學可以在上面一起增刪劇本內容，是學生自己想出來這樣的方式來互動，真的很有意思。

(教師 B)

其中一位編劇同學談到了整個劇本的發想跟心得：

老師其實就是希望我們能結合學校特性，透過運動這個元素來說一個故事。我們一開始一直不知道甚麼樣的劇情會吸引大家，後來我們想到一

個很典型的運動對抗故事，透過創造一個校園進不去的一個空間，創造懸疑感。然後我們有兩個互相看不順眼的班級排球對戰，穿插一些比賽的畫面、對白、意識流、校園衝突對打等，也盡量在學校不同的地方取景拍攝，讓整個畫面流暢跟趣味性，還有老師希望的校園推廣做出效果。
(學生 E)

其中參與的學生也分享微電影的學習：

我覺得拍運動微電影真的不是很容易，一個鏡頭要拍好多次，不行就要重拍，其實蠻累的，但其實很好玩啦... ..其實學校很少有這樣課程，可以在校園內外移動，然後一起做一些看起來很好笑的事情，我覺得還不錯。

(學生 F)

老師其實很尊重我們，他會讓大家盡量去發揮，只是有些同學真的不是很能合作，只想做自己的事情，這樣不是很好。我覺得即便是很創意的工作，還是需要一點紀律，這是一個團體。

(學生 G)

看到自己出現在影片中感覺很奇妙...覺得很不像自己，原來自己是長這樣，謝謝老師有這樣的課程讓我們一起參與。

(學生 H)

我覺得老師是有一種想法，但畢竟我們不是專業的人，然後又缺乏經費，時間也只要一學期，雖然拍完了，但其實未來或許有機會，可以找一些經費、人員跟器材進來，讓拍片品質更好。不過我們是學生啦，能完成就很不錯了。

(學生 I)

兩位老師做出總結：

我當初一開始就說，我們很有可能搞砸，但我們沒甚麼好失去的，畢竟這是高中生的作品，過程就是學習。作品是一個評斷的標準，但更重要的是我們慢慢地將它討論出來、做出來，從無到有，這點我是感覺蠻肯定。

(教師 B)

很開心我們完成了一件事，然後是一起實踐，一起完成，這很重要。學生也知道運動也可以這樣呈現，希望會是一個愉快的高中回憶。

(教師 A)

透過該校師生訪談資料揭露，我們大概對其運動微電影發想與製作有幾點建構與理解。首先，從師生的回答中，發現該課程具備高度實驗性，因應未來教育趨勢，也有企圖突破傳統體育的框架。再者，學生在學習過程中，展現出很大的自主性，這從學生的回答與田野圖片（例：學生訪談表達老師給了很大的空間、照片顯示學生都是主動組織進行拍攝或討論）中很清楚地發現，學生是透過學習者社群彼此成員間，進行互動、合作去達成目標，在這樣的過程中，沒有所謂對錯，而是成員間如何去取得共識、完成任務過程，此發現與 Sfard 的參與式特性頗為吻合。最後，或許我們可以從課程中整理出幾個「創客」特性，包括具備「動手實踐」、「自發」、「創意」等元素（例：學生編劇想出劇本，動手拍攝點滴過程共同完成）。依此觀之，本課程對未來校園影音創客個案，應有著不錯的參考。

伍、結論

創客時代表彰著教育現場的教與學典範轉型，過去從上到下的師生互動關係逐漸轉化著共同參與和合作的學習關係。體育課程在新的教育思潮下，也應該與時俱進，思考如何更跨領域、更讓學生能從新的學習模式學到現代體育運動元素(陶以哲，2016b)。從課程研究中師生反思，普遍認為運動微電影課程是一門不容易、但有價值的實驗課程；誠如 Sfard(1998) 所描述，本個案呈現一個學習者交互溝通的學習過程，在如此學習特性下，學習者享有自由奔放的學習空間與心靈想像。本運動微電影課程呼應當代潮流與教育趨勢，不僅是一門科學、更是藝術，值得各級校園投入。

對於未來有志校園影音創作者，文末提出三點建議：

- 一、任何校園影音創作者應以教育初心為依歸，避免過度社會或商業化。
- 二、課程進行前須完成各項可行性評估，舉凡師資、學生特性、課程時數、校園文化等，均會影響作品完成度與品質。
- 三、初期微電影作品建議可先製拍極短篇，除品質較能掌握，另成功經驗能對未來長片製作有所信心指引。

參考文獻

- 王淑美、陳惠閔 (2015) 。微電影對旅遊意願之影響途徑：以微電影 [再一次心跳] 為例。 *傳播與發展學報*，(32)，81-99。
- 邱珍琬 (2019) 。從指導教授觀點看論文指導工作。 *高等教育研究紀要*，(10)，43-62。
- 陳怡如、莊鎧溫 (2015) 。大學生對旅遊目的地意象、旅遊意願之影響：以香港迪士尼旅遊微電影 [幸福的原點] 為例。 *休閒運動健康評論*，6(1)，68-84。
- 陶以哲 (2016a) 。臺灣運動產業未來啟示錄。 *領客體育*。取自 <https://tw.sports.yahoo.com/news/%E8%87%BA%E7%81%A3%E9%81%8B%E5%8B%95%E7%94%A2%E6%A5%AD%E6%9C%AA%E4%BE%86%E5%95%9F%E7%A4%BA%E9%8C%84-100021124.html>
- 陶以哲 (2016b) 。六度分隔理論看運動社群網路經營策略。 *運動管理*，(32)，31-40。
- 教育部 (2019) 。 *攜手共進，十二年國教課綱之推動與落實*。取自 https://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=9E7AC85F1954DDA8&s=5B918869ED5FEC0B
- 康育萍 (2019) 。「連一張訂單都接！」全球創客遇見台灣黑手，如何為彼此圓夢？ *天下雜誌*。取自 <https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5094864>
- Jheng, Y. J. (2019). New perspectives on the curriculum of experimental education for new generation: The emerging of the social phenomenon of “Youth Precariat” in Taiwan and its implications for education. *Journal of Curriculum Studies*, 14(1), 79-97.
- Li, L., Wang, Y. P., Yu, L., Fang, J. G. & Huang, Y. (2017, Sep). Social media and marketing innovation: A case study of food brand “Qing Jiang Ye Yu”. In S. Haslett (Chair). Proceedings of the 14th International Conference on Innovation

and Management. Conference conducted at the University of Wales Trinity Saint David, UK.

Mercier, O. R. (2014). Film sport: Constraint and unrestraint in the 48-hour film competition. *Journal of Contemporary Film*, 12(3), 191-204.

Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. N., & Jaccheri, L. (2017). Empirical studies on the maker movement, a promising approach to learning: A literature review. *Entertainment Computing*, 18, 57-78.

Sfard, A. (1998). On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one. *Educational Researcher*, 27(2), 4-13.