

### 【附件三】教育部教學實踐研究計畫成果報告格式

#### 教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PSR1080111

學門專案分類/Division：[專案]大學社會責任(USR)

執行期間/Funding Period：2019/08/01~2020/07/31

#### 大學生社會責任覺醒紀錄片拍攝計畫：時光洪流的旅人與儲思者

108 學年度(上)：媒體平台企劃與製作

108 學年度(下)：數位傳播實習媒體實務

計畫主持人(Principal Investigator)：許擇瑋 助理教授

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：

成果報告公開日期：

☒ 立即公開 ☐ 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2020/09/20

## 大學生社會責任覺醒紀錄片拍攝計畫：時光洪流的旅人與儲思者

### 1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

關心社會各項發展議題長久以來都是臺灣大學生欠缺的能力之一，青年褶子不斷成長的過程中若能強化學生與社會間的連結性，認識台灣土地富含的深藏底蘊，在培養最重要的專業技能及團隊協調工作能力當中加入「社會責任覺醒」的實驗性教材，以收集原鄉長者與大學生對話的策略提供學生及其原鄉人事地相互媒合的新契機，除讓學生具備邏輯思考、問題解決與實作能力，並重新建立學生對原鄉的認同感及熟悉感。

本計畫名稱的副標題為「時光洪流的旅人與儲思者」，意味著原鄉歷史中扮演重要記憶傳承者的原鄉長者（旅人），與年輕一輩的影像創作（儲思者）皆為時光洪流中共渡的成員，藉著拋出長者對原鄉的回憶與感念，讓參與學生以影像創作專案為契機深入理解，進而提升在地認同感與社會責任覺醒。

「文化認同」可視為是同一群體的成員，對群體所屬的文化接受與內化的過程；群體的成員由於分享了共同的歷史傳統；習俗規範以及無數的集體記憶，也從而形成對某一共同體的歸屬感。（江宜樺，1998）而「地方認同感」是一種地方同化與文化內化的心理過程，強調將價值、標準、期望與社會角色內化於個人行為與自我概念中。（朱可暄，2016）

本計畫將從「地：原鄉踏查」、「事：社會觀察」、「人：記憶傳承」及「合：責任覺醒」四個影像劇本創作的手法進行劇本發想與影片專案的操作，結合南臺科技大學資訊傳播系 108 學年度上學期的「媒體平台企劃與製作」及同年度下學期的「數位傳播實習媒體實務」兩課程帶領學生完成數個共創影片的專案。

上述四個影像創作的手法代表的分別是：代表「地：原鄉踏查」利用田野調查的任務結合「外部環境學習」喚起學生對於地方的意識與情懷；「事：社會觀察」是透過既有新聞事件或影像作品來刺激學生進行「內部自我省思」；、「人：記憶傳承」媒合特定人物與學生進行對話，讓原鄉長者或者老有機會與年輕世代對話交流，藉由影像的紀錄強化學生對於故事的深入理解，並加以傳承；最後，集結上述三個策略成為一完整的影像創作流程，認同自身作品的同時，亦代表創作者與原鄉間有了更深切的互動，達到在地認同感建立及責任覺醒的理念。

本計畫融合參與式觀察法及同儕互評法進行創新影視製作課程教案的設計，並藉共地方行動學習來補強原鄉認同，進而讓參與的修課學生體驗社會責任的真諦，達到社會責任覺醒的訴求。計畫團隊在南臺科技大學「108 年教育部補助大學社會責任實踐 C 類計畫-青銀共創、攜手在地共築智慧高齡友善社區」中擔當影像紀錄團隊，負責的主要工作項目包含社區活動紀錄、校內外講座活動紀錄、社區耆老訪談紀錄、社區回憶錄腳本發想及社區實錄專題課程開設。



圖 計畫團隊執行 USR 計畫的活動紀錄 ( 鯤鯓社區美食嘉年華活動 )<sup>1</sup>

後續團隊積極發掘社區內能夠深入探究的人文、歷史、地域、產業或景觀議題，自該些議題衍生紀錄片或微電影劇情片的影視創作專案，帶入本計畫的目標課程中，整合課程的專業教學及目標社區深厚的文化底蘊，漸進式完成在影片紀錄過程讓參與成員對社會產生更高的敏感度，藉由劇本發想引導學生思考自己的人生故事，未來對自身原鄉亦願意付出更多所學與關心。

## 2. 研究問題(Research Question)

本研究將帶領學生進行原鄉調查，並自原鄉景觀人事逐步深入社會議題，並進一步選定特定對象及特定問題進行個別訪談紀錄。在紀錄片訪談過程中，學生暨創作者們必須將口述的文字轉化，以自身內化過文字重新詮釋長者或者老敘說的故事，進而完成故事的傳承，藉此強化學生對於原鄉的認同感，完成本計畫寄望之社會責任覺醒的核心目標。

表 社會責任覺醒養成步驟與轉換表

| 拍攝對象屬性     | 地                | 事                 | 人                     | 合                         |
|------------|------------------|-------------------|-----------------------|---------------------------|
| 拍攝主題       | 原鄉踏查             | 社會觀察              | 記憶傳承                  | 責任覺醒                      |
| 步驟內容       | 原鄉資源調查、走踏，原鄉印象建立 | 原鄉的歷史脈絡、新聞事件搜尋及檢索 | 由訪談原鄉長者還原原鄉人角度所見的原鄉樣貌 | 揭露記憶傳承的真正意義，將故事的訴說責任賦予參與者 |
| 實施方式       | 資源探索             | 脈絡深化              | 互動學習                  | 反思分享                      |
| 原鄉認同感之建構模式 | 情境建立             | 知識建構              | 建立連結                  | 原鄉認同                      |

<sup>1</sup> 活動紀錄線上影片連結 <https://drive.google.com/file/d/17gK1kyOL91YWRxVMC8IFUf49XLD9Gb1I/view?usp=sharing>

本研究主要應用「行動研究法」及「參與式觀察法」逐步建構及評估參與學員是否感知到自身對社會責任議題逐漸感興趣。並評估不同原鄉背景的參與學員是否在認同感建立的過程中有所差異。

學年度課程各學期開始之際及完成尾聲前將針對修課的 111 位同學分別進行整體問卷發放與訪談，問卷為相同問題結構請學生的自我評估對於原鄉的理解是否因製作紀錄片而有所提升，並針對數據提升高低極端的案例進行抽樣深入訪談，評估研究設定之目標是否如期達標。

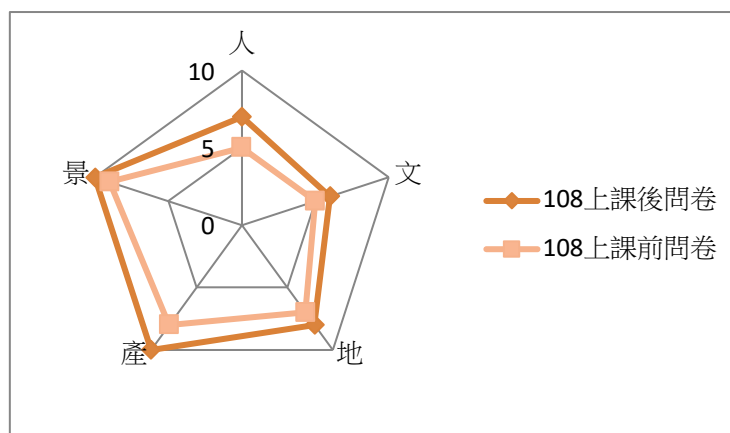


圖 模擬學生問卷前後測數據雷達圖

## 研究對象與範圍

本研究所使用的行動研究法係針對 108 級資訊傳播系三年級甲班及乙班共計 111 名同學設計，由於本校選課採系統開放全校選課，過去曾有來自其他學院科系或本系的延修生加入本計畫設定的「媒體平台企劃與製作」或「數位傳播實習媒體實務」課程，但此些學生對於本研究設定的參與形式不一定能得到相同的成效，因此未來在問卷數據上將排除非全程參與的成員，但仍遵照學校選課相關規範，給與非本班修課學生相同的任務指令與學期成績評分標準。

然而在課程議題引導階段中，並非每位學生都會選擇與本計畫預設主題有關的議題或媒體類型，例如本課程開放學生製作廣告行銷影片與動畫片，如此在影視課程創作的軸線上就偏離本研究計畫設定的藉由與偏鄉社區或高齡者互動的過程令原鄉認同感覺醒的過程，因此在問卷上仍舊有發放予全體學生，但在數據分析上為列計該些學生。

後續有以社區紀錄片或人物訪談為主的學生組別，上學期課程有三組共計 32 人，下學期有五組共計 58 人，包含不重複成員共計 40 人，相關數據與後續訪談以這兩個群體的學生為主。

### 3. 研究設計與方法(Research Methodology)

認同感的形成對於個人在成長過程中是深入且緩慢的，如何在短時間內進行實驗性教材的推動並驗收成果對於計畫團隊來說是個困難的挑戰，在教學過程中近距離觀察參與成員確實在心境上有些許改變的同時，確實進行階段性的量化評估手段為本研究設計的重點。

本研究共計發放四次問卷，包含之 108 學年度上學期「媒體平台企劃與製作」期初問卷與期末問卷各一式，以及 108 學年度下學期「數位傳播實習媒體實務」期初問卷與期末問卷各一式。發放問卷題目皆相同，僅在個人資訊調查及開放式問答題做少許文字修正，對數據分析沒有影響。

#### 問卷題目

| 題號 | 題目                                               |
|----|--------------------------------------------------|
| 1. | 請問您認定的原鄉是哪個區域呢？                                  |
| 2. | 請問您對自己原鄉的「人」是否熟悉，依不是很熟悉到很熟悉評價，1-10 分？            |
| 3. | 請問您對自己原鄉的「文化」是否熟悉，依不是很熟悉到很熟悉評價，1-10 分？           |
| 4. | 請問您對自己原鄉的「地形」是否熟悉，依不是很熟悉到很熟悉評價，1-10 分？           |
| 5. | 請問您對自己原鄉的「產業」是否熟悉，依不是很熟悉到很熟悉評價，1-10 分？           |
| 6. | 請問您對自己原鄉的「景觀」是否熟悉，依不是很熟悉到很熟悉評價，1-10 分？           |
| 7. | 綜合上述評估，您覺得若您被指派「回到原鄉」拍攝作品，自信程度由低到高的評估為何？ 1-10 分？ |
| 8. | 綜合上述評估，您覺得若您是否願意選擇自己原鄉進行本學期影視作業的主題？ 1-10 分？      |

### 4. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

過去紀錄片拍攝課程大多以議題母題的訂定為主，例如：食農、文化、親情等影片競賽導向為主的方針，讓學生在特定議題範圍內自行選擇對象發展紀錄片或微電影拍攝。

然而自從藉由本校 USR 計畫辦公室與鯤鯨、金華、宅港等社區接觸後，學生在社區場域內積極尋找能拍攝的議題，對於初始發展議題雖受到地理環境限制，但在過去所學所接觸的影視類型作品中，反而產生一種撞壁後產生的彈性，積極向下扎根，

讓學生對特定議題並非粗淺的瞭解，而是深且慢的與社區結合。本階段產出作品彙整如下表：

| 片名            | 合作社區/單位         | 形式         | 得獎紀錄                     | 操作策略與實施方式                      |
|---------------|-----------------|------------|--------------------------|--------------------------------|
| 緊急的愛          | 臺南市南區<br>金華社區   | 微電影<br>劇情片 | 2020 校園鑫馬獎<br>校園最佳影片入圍   | 事：新聞事件收集<br>地：田野調查             |
| 宅港十二婆<br>姐陣   | 臺南市學甲區<br>宅港社區  | 紀錄片        |                          | 人：人物深度訪談<br>地：田野調查             |
| 漁聲不熄          | 臺南市南區<br>鯤鯓社區   | 紀錄片        | 聲景歲月臺南有<br>影公用影片徵選<br>入圍 | 人：人物深度訪談<br>地：田野調查             |
| 鼓跡            | 雲林縣莿桐鄉<br>永富製股廠 | 紀錄片        | 第四屆淡捲影展<br>紀錄片入圍         | 事：新聞事件收集<br>地：田野調查             |
| 獨白            | 學生熟識的<br>獨居老人   | 紀錄片        |                          | 人：人物深度訪談<br>事：新聞事件收集           |
| 歡迎來到大<br>眾小吃店 | 臺南市南區<br>鯤鯓社區   | 微電影<br>劇情片 | 2020 圓缺之間身<br>心障礙影展入圍    | 地：田野調查<br>人：人物深度訪談<br>事：新聞事件收集 |

下述段落將針對特別作品的創作契機及過程進行敘述：

### 金華社區合作微電影劇情片《緊急的愛》

本作品為教學團隊聯合本校高齡福祉服務系 USR 辦公室及臺南市金華社區一同製作的微電影劇情片，在概念上算是團隊這系列作品中的第一支劇情片作品。主要故事核心為講述老青兩世代間對於 3C 商品的學習上的隔閡，且父母對子女的愛在無法直接說出口時，會以其他委婉的方式表達，但這樣的表達方式往往無法為子女所理解。

參與該片製作的成員在劇本開始發想前即進入社區進行社區活動的影像紀錄，對於社區的人口組成、社區發展協會扮演的角色有了初步的認識，隨後透過本校 USR 辦公室點出金華社區擁有的問題為「獨居老年人口深居寡出，獨自在家容易發生意外」這樣的前提開始了劇本的發想，發想過程收集與獨居老人意外有關的新聞事件報導，強化劇本邏輯與發展走向，劇本故事大綱如下：

成為大人的孩子，送給老人第一支智慧型手機。老人不知道能幹嘛，小孩幫他下載了能傳送貼圖的通訊軟體，也讓不擅打字母親利用貼圖來傳遞「默契訊息」。但老人家誤會孩子的意思，傳了一張緊急狀況才能使用的貼圖給孩子。

孩子急忙趕回家，發現老人沒事，只是想和孩子一起做料理。孩子生氣地指責老人不懂他工作的勞累，不甘願的還是滿足了老人心願。老人隔了幾天又按了第二次救命按鈕，孩子以為真的出事還是趕回家，但只是和上次一樣，老人只是想要孩子回家陪他一起吃自己家鄉的美食，孩子雖然生氣卻還是一邊埋怨一邊坐下一同吃飯。

之後，繼上次被孩子責備後，老人雖然按下救命按鈕但孩子看到，但因為正準備與主管開始重要會議，想到先前的情況，就沒理會這個訊息。當會議結束後，孩子坐下來看網路新聞時，碰巧看到一則關於社區的火災新聞，孩子急忙放下手邊工作飛奔回家。



孩子小時和老人在街上玩鬧的片段回憶，畫面帶到兒時孩子快樂地敲門，長大的孩子急忙地開門，老人意外地轉頭，孩子看到老人前面擺著過去常做給孩子吃的食物，孩子開心地吵著要和老人一起做菜的情景，回憶加入孩子長大出門場景，及之後漸漸因工作而不回家，老人孤獨默默一個人吃著以前經常一起吃得美食。最後孩子主動帶著家鄉的美食一起回家，畫面轉回小時候老人出去買完菜回家，孩子笑著迎接老人笑著迎接，兩人團圓。

本劇情片的故事大綱著重在忙碌的兒子與「放羊的」媽媽之間發生的故事，媽媽希望忙碌的孩子能多回家吃飯，在誤傳緊急情況才能發送的貼圖後，媽媽發現能讓孩子回家吃頓飯的一個手段，就是「假裝誤傳」貼圖，這樣讓孩子如此哭笑不得的過程中也在母子關係及情緒產生的微小的衝突，最終劇情欲呈現的主要精神就是「你多久沒跟媽媽一起吃飯了？」。亦希望這樣的精神能感染到所有參與此片辛苦付出的參與同學，能在拍攝結束後回家好好與父母吃頓飯。



圖 金華社區合作劇情片《緊急的愛》<sup>2</sup>

除了劇中場景出現金華社區的「社區農園」，亦帶入金華社區定期為銀髮族舉辦的健康操活動，間接為金華社區友善的銀髮族環境行銷。而劇中出現的演員也為團隊成員的長輩，也藉此拉近了與至親長輩的距離，增加許多相處及對話的機會。本片入圍 2020 校園鑫馬獎校園最佳影片，亦在本校「高教深耕成果展週」展出，為本校及本系爭取榮譽。

<sup>2</sup> 劇情片緊急的愛影片成果

<https://drive.google.com/file/d/1L1DsTTW-ItKsQGEaLQIPBoTMWKzOHBgN/view?usp=sharing>

## 宅港社區合作紀錄片《宅港十二婆姐陣》

藉由這部紀實影片讓更多人認識，台南不只是美食之都，也有許多可以讓人去一探究竟的在地「陣頭文化」之美，現今每逢假日的台南市區，除了有許多觀光客，也不時會有所謂民間稱作「熱鬧」的遶境進香活動，讓大家了解來到台南不只是吃吃喝喝而已，還能多看看這些珍貴的台灣民俗文化，透過紀錄片，讓傳統民俗活動以一種藝術文化資產的方式繼續保存下來。

十二婆姐陣是因應協助臨水夫人（陳靖姑）護嬰信仰而產生的一種民間藝陣，因此具有安產、收驚、護嬰、驅煞等宗教上的功能；節目紀錄宅港十二婆姐在陣頭中的真實互動表演，讓觀眾可以深入了解扮演十二婆姐陣的演員練習狀況及表演內容。

以紀錄片的方式呈現出十二婆姐的陣頭文化，跟隨著十二婆姐的活動，不僅僅是記錄表演當中的十二位婆姐，更是記錄演員們在卸下十二婆姐的身分時，變回宅港社區媽媽的日常生活，以及他們對於十二婆姐這個陣頭活動的想法和熱忱意願；拍攝團隊會在平常練習中以及4月15日的早上6點至凌晨12點，以紀錄片的方式跟拍十二婆姐。並以與陣頭成員進行訪談的過程中強化學生對於原鄉文化傳承的理解及其代表的文化價值，隨後完成紀錄片的剪輯與後製。



宅港社區合作紀錄片《宅港十二婆姐陣》<sup>3</sup>

本支影片呈現以理性的方式介紹宅港十二婆姐陣的文化意涵，較接近新聞專題的介紹方式，在影片製作完成後持續與社區內宅港國小的學生藝陣隊接觸，持續紀錄國小學生參與競賽的過程與成果，因適逢學期課程結束，負責拍攝團隊的原始成員將交接給低年級的新成員，傳承當地人脈與拍攝經驗，未來將會有新的影片持續產出。

## 鯤鯓社區合作紀錄片《漁聲不熄》

位於臺南南區的鯤鯓里魚塢場，因產業結構變遷及年輕工作人口外移面臨文化消失的問題。鯤鯓人工養殖虱目魚苗業過去有數百位工人在從事，如今僅剩下一家魚苗業者與數十位數魚工。正在凋零的，不僅是人工養殖虱目魚苗業，還有即將消失的聲音。鯤鯓傳統養殖虱目魚苗的工人在人工數魚隻時會邊唱「數魚歌」，利用歌唱的方

<sup>3</sup> 宅港十二婆姐陣紀錄片影片成果

<https://drive.google.com/file/d/1pNv71AwVdYDd4GM6Tu2t3LIF9cIZa2I1/view?usp=sharing>



式數魚隻，目的除了精準計算外，亦存在著與買家建立互信的溝通方式。然而人工養殖虱目魚苗也面臨到後繼無人的窘境

產業、文化消失後我們的下一代就再也不能親眼見證，它將永遠成為歷史。該如何將「產業」與「文化」延續下去是這個世代必須要去正視的議題。一個產業、一首歌謠、一個文化、一門技術都有它背後的故事和它值得被流傳的價值。本作品的信念與精神，便是將數魚苗的歌謠，以更長遠的保存方式，讓歌謠繼續傳頌下去。

以訪談鯤鯓在地養殖業者、文史工作者、公部門行政人員及數魚苗歌謠的技藝保存者為主體，搭配養殖魚塭現場工作情況及鯤鯓在地美景，佐以製作者旁白、受訪者對該產業或技藝的看法，讓閱聽眾了解產業現況及影片主要傳遞訊息之訴求。



圖 紀錄片標題及鯤鯓社區魚塭紀錄過程<sup>4</sup>

### 雲林縣莿桐鄉永富製鼓廠紀錄片《鼓跡》

位於雲林莿桐鄉的永富製鼓廠，從創始人黃秀邦先生到他的女婿梁正穎，已經有七十幾年的歷史，梁先生不僅傳承了傳統的製鼓技術，也隨時代不斷創新，「原木漆鼓」就是保留下原始木紋，讓原本只有單一顏色的鼓有不同的視覺享受，寺廟喜愛的「毛毛鼓」聲音沉穩，更是台灣製鼓業的獨門，保留下牛皮上的毛，讓聲音更加柔和，而台灣「最大的牛皮鼓」直徑長達 192 公分也是出自於永富，位在南投鹿谷淨律寺，還有「九天民俗技藝團」和「神韻藝術團」也都是永富製鼓廠的老客戶，品質讓人信賴。

鼓是生活中常見的東西，但卻很少人仔細的了解製鼓的文化，一顆鼓的形成都需要經過許多繁雜的手續，任何一個細節不注意都會影響鼓的完成，因為過程費時費

<sup>4</sup> 紀錄片漁聲不熄影片成果 [https://drive.google.com/file/d/1RvNIH9tQ7FwTPvr\\_5dIJ1A5Sq040czsJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1RvNIH9tQ7FwTPvr_5dIJ1A5Sq040czsJ/view?usp=sharing)

工，更需要專業的技術，導致現在手工製鼓產業漸漸減少，台灣純手工製鼓廠所剩無幾，大部分人對於鼓的製成並沒有太多的概念。

永富製鼓廠傳承傳統純手工的製鼓手法，從處理牛皮、調音到一整顆鼓的行成，有些已漸漸被機器取代的製鼓步驟，他們堅持不假他人之手，每一顆鼓都需要耗時超過一個月才能完成，想讓這些有著悠久歷史卻敵不過時代汰換的傳統行業讓更多人知曉，幫助文化之傳承保留、記錄製鼓文化過程。

永富製鼓廠傳承傳統純手工的製鼓手法，從處理牛皮、調音到一整顆鼓的行成，有些已漸漸被機器取代的製鼓步驟，他們堅持不假他人之手，每一顆鼓都需要耗時超過一個月才能完成，想讓這些有著悠久歷史卻敵不過時代汰換的傳統行業讓更多人知曉，幫助文化之傳承保留、記錄製鼓文化過程。



圖 紀錄片標題及製鼓紀錄過程<sup>5</sup>

進行訪談及影像採集的成員在過程中發現，雖然製鼓產業並不受多數年親矚目，但永富目前尚有學徒跟著師父學習，且並非父子或姻親關係，在師徒相授的過程中團隊也看見另類的密切的青銀關係，在小小的製鼓廠中不斷成長茁壯。本片入圍 2020 第四屆淡捲影展最佳紀錄片，實至名歸。

### 人物深度訪談紀錄片《獨白》

台灣開始邁入高齡化國家，越來越多人把老人送往安養中心照顧，獨居老人的人數也逐年增加，他們除了「身體」需要被照顧外，「心靈」層面更是需要被關懷重視

<sup>5</sup> 紀錄片鼓跡成果影片

<https://drive.google.com/file/d/1SpShvNzvhrb3IokfSEUbpHegPw3TgaXQ/view?usp=sharing>



的，人在年老時難免會有負面憂鬱的情緒，許多老人家因為生活沒有了依靠重心，所以不禁會有「老了就無用」或是「老了就是在等待死亡」的想法，人或許最終都需要面對老去到死亡的過程。

團隊希望以有限資源及能力所及之力，來為獨居老人完成心中未完成的心願，像是老人家想要得到陪伴的感覺，或者是希望到哪裡舊地重遊，亦或者是懷念家鄉而想吃哪道家鄉菜...等，透過影像紀錄的方式，除了點出老人居家照顧問題還有心理層面需要被重視關懷外，更是讓每個人反思，該用什麼樣的心態來看待老去的過程。

最初有向地方榮民之家投遞拍攝企畫以及公文，但後來不便拍攝，因此尋找到獨居老人關懷協會，並透過洪專員認識三位獨居老人。由於老人家需要透過長久的拜訪及溝通才能彼此建立起關係，因此需要等到和老人家有一定熟識程度時，才能慢慢用相機在旁記錄拍攝，因此拍攝的前置期相對較長。透過幾個禮拜的相處，大致了解三位老人家的概況，以便未來拍攝。

在了解三位長者們過去的人生故事與現階段的渴望與遺憾後，團隊整理出三位者的分別想實現的三個願望，一是舉辦一場小朋友與青年的表演，邀請附近老人一同欣賞；其二為帶長者到台南沒看過的地方、帶他與朋友相見聊天；最後一位則希望團隊帶他去露天電影院或是逛日本二手書籍專賣店。拍攝腳本也就依據這三個願望籌備，然而過程中其中一位長輩因身體不適，在接近拍攝期間婉拒團隊進行拍攝，為尊重長輩意願，後續改以單純訪視，未攜帶攝影器材的情況下持續陪伴長輩實現他的願望。



圖 紀錄片獨白的畫面<sup>6</sup>

## 集大成的微電影劇情片《歡迎來到大眾小吃店》

團隊於今年6月完成第二支劇情微電影《歡迎來到大眾小吃店》，集結了鯤鯓地區居民的支持、USR團隊人員的努力，預計今年十月於鯤鯓當地舉辦首映發表，將會是執行USR計畫近兩年以來的集大成。拍攝團隊在經過近一年的培訓之後，除了對於與長者溝通有了十足的成長外，在議題的掌握程度、團隊默契以及對目標鯤鯓社區的地理環境亦十分了解。節省下來的心力全面投注在劇本劇情發想上，結合團隊眾多創意劇情發想與人生故事的結合後，以無菜單料理小吃店為故事開始的起點，去探討青年人口外移及老年失智症帶來的影響。

<sup>6</sup> 紀錄片獨白影片成果：

<https://drive.google.com/file/d/12gixM3s2f8YIUOKt9Gek4TNlijmNEqHI/view?usp=sharing>



圖 歡迎來到大眾小吃店劇本發想階段概念草圖



圖 歡迎來到大眾小吃店劇情照<sup>7</sup>

傳統影視創作類課程設計往往與影片競賽接軌，在改變設計方針的課程前幾週會是一段沒有方向的黑暗期，學生對於社區的不熟悉，以及教學團隊僅能靠口述及理念灌輸給學生，但學生無法理解的過程著實煎熬。

但在真正進入社區採集資料後，學生逐漸能掌握課中曾提及的當地印象，社區的長者給學生更真實的記憶，而非簡報中匆匆一瞥的生冷照片，實地踏查讓這類型紀錄片拍攝的教學模式有了更大的彈性與突破。

過去紀錄片拍攝除了紀律與進程掌控的教學，變成培養人際關係與深切感受地方溫暖為第一優先，成為了這個階段中教學團隊學習到最深刻的一件事。

<sup>7</sup> 歡迎來到大眾小吃店影片成果

<https://www.youtube.com/watch?v=LbWzMcZgXXQ>

## 設計專案導向課程增加學生實務操作能力

課程中將進行基礎拍攝設置以及器材教學講解以及使用教學，包含認識拍攝動態影像用鏡頭跟一般鏡頭的差異性、設計概念，T 光圈/F 光圈分別，外接監視器用途/優點、影像格式分析、輸出/入端子介紹、錄影周邊承具選擇以及各種使用情境、輔具種類介紹、情境選擇、組合範例、輔具周邊配件介紹（跟焦系統、肩扛、穩定器）、影片收錄音設備系統教學分析、收音麥克風簡介、各類型麥克風差異分析...等許多業界器材的專業知識。影片製作專案導向的課程結構增加學生學習到更多元的專業領域知識，資傳系的參與學生將學習到敘事能力、訪談技巧、器材操作...等數位科技能力。

## 舉辦成果展提升自主學習動力

在紀錄片專案接近完成之際，教學團隊將舉辦聯合成果展，除了播放成果影片外，將邀請所有參與影片的長者們一同觀賞，增加老青之間的對話。除了分享彼此辛苦製作的成果外，將全部的流程安排及工作分配皆由學生自主認養工作，也希望學生從自行安排成果展的過程中習得設計展演活動的實務經驗。成果影展預計於 2020 年 10 月 31 日（六）假臺南市南區鯤鯓里舉辦，當日將邀請金華、鯤鯓、宅港等三個社區的長輩一同參與，見證一年來學生們紀錄及創作的成果。

## 教師教學反思

現今教育者必須認清的現實是：傳統教學法已無法激發學生的學習動力了，這可歸「咎」（或「功」）於令資訊蓬勃發展的現代科技，藉由離開教室進行設計專案的實踐來帶領學生走入原鄉，雖然聽來覺得偏離高等教育的崇高理想，但有效的方法是值得被討論的，讓學生能真正投入課堂上積極參與並樂在其中，比起低頭划手機並恐懼著台上教師抽點問問題，這樣的教育方式真應做出些改變，如不提升自身教學層次，就只能等著被時代淘汰，成為未來世代看到那不可思議的舊產物。

設計哲學是一種無法用文字言語表達的真理，每個人所意識到的型態亦有極大的不同，對於每堂課即開宗明義對學生說「設計是一種解決問題的方法。」或「設計是為了讓人們生活更優雅的一種存在。」如此逐漸成為八股文的座右銘是無法讓學生聽完後就能突破既有的框架。井底之蛙出了井，等待牠的也許是另一口更大的井，如同夢境般，你永遠不會意識到你是否已從夢中甦醒，所謂的框架就是如此。

本計畫期待的教學理想應不要求問題回答教科書上的標準答案，反之，不受限的答案，非 A、B、C、D 的開放式問題才是激發學生思考、激盪創意的有效途徑，本校學生再參與本計畫規劃之課程後，可獨立自主分工發展出一系列之作品，同時富含創意、對於人文議題的敏感度，再藉由紀錄片的製作，以及參與拍攝團隊學習到影像作品拍攝前的籌備方式與管理的方法。更進一步的，這些作品若不能拯救世界，至少能拉近人與人之間，讓社會不再冷漠，讓心與心的交流能永續循環，不再因計畫期程的終結而停下學生與社會的接觸，這才應該是大學生社會責任計畫的真實樣貌。



## 學生學習回饋

各階段學生對原鄉認同的問卷平均數據如下：

| 發放時間                 | 對原鄉<br>人物之<br>熟悉度 | 對原鄉<br>文化之<br>熟悉度 | 對原鄉<br>地形之<br>熟悉度 | 對原鄉<br>產業之<br>熟悉度 | 對原鄉<br>景觀之<br>熟悉度 | 對原鄉作<br>品創作自<br>信之感受 | 對原鄉主<br>題作品創<br>作之意願 |
|----------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|----------------------|----------------------|
| 108-1 期初<br>( 32 人 ) | 3.64              | 3.69              | 4.63              | 3.79              | 3.77              | 3.46                 | 3.83                 |
| 108-1 期末<br>( 32 人 ) | 4.46<br>(+0.82)   | 4.38<br>(+0.69)   | 5.11<br>(+0.47)   | 4.83<br>(+1.04)   | 4.98<br>(+1.21)   | 4.59<br>(+1.14)      | 4.72<br>(+0.89)      |
| 108-2 期初<br>( 58 人 ) | 5.06<br>(+0.6)    | 4.92<br>(+0.54)   | 5.42<br>(+0.31)   | 5.52<br>(+0.69)   | 6.17<br>(+1.19)   | 6.41<br>(+1.81)      | 6.68<br>(+1.96)      |
| 108-2 期末<br>( 58 人 ) | 6.54<br>(+1.48)   | 6.43<br>(+1.51)   | 5.57<br>(+0.15)   | 6.63<br>(+1.12)   | 6.72<br>(+0.55)   | 8.18<br>(+1.77)      | 7.96<br>(+1.28)      |

從下方雷達圖可觀察出，參與學生對於自身原鄉人文地產景的理解隨著四次發放文卷的過程有逐步提升，尤其以「人」、「文」及「產」三個指標的成長幅度較大，估計是源自於影片腳本討論過程中引導大家說出自己原鄉故事的過程中刺激學生自我學習或追尋原鄉相關的資訊。

人文地產景理解程度雷達圖

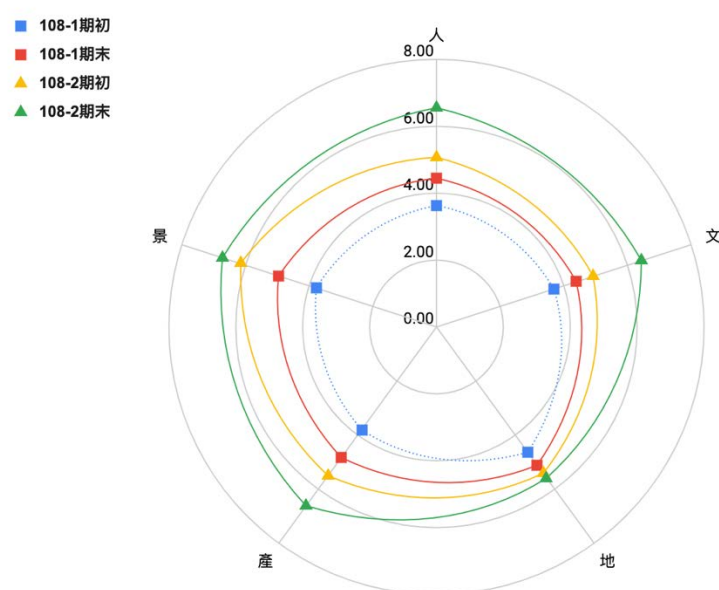


圖 受測學生對人文地產景的成長趨勢

除對人文地產景理解的提升外，問卷另外分析學生對於創作原鄉議題作品的難易程度感受也是逐步提升，既使第三次問卷發放時間為期初階段，但半數以上學生係已接觸過原鄉創作議題，在同儕相互影響下，以群體創作的自信心相對也獲得提升。

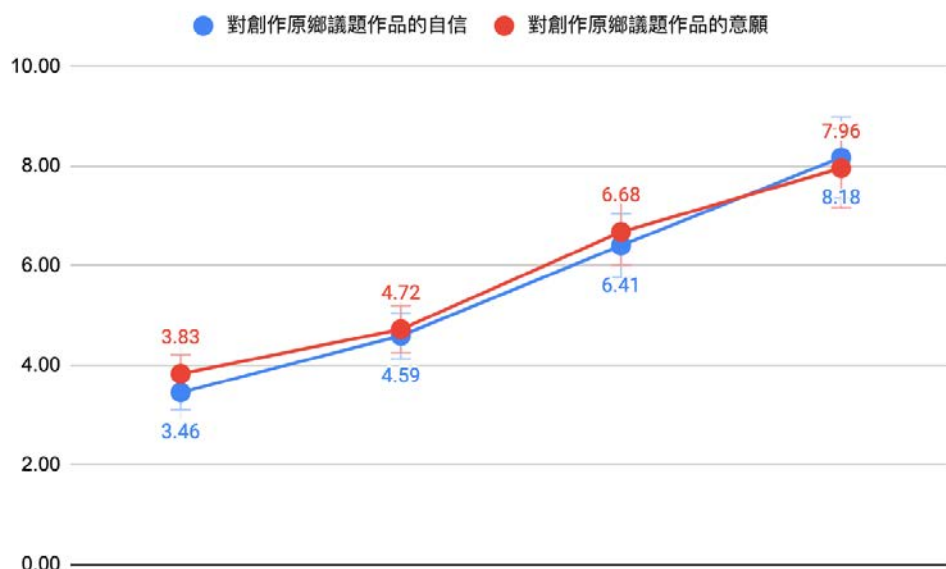


圖 對創作原鄉作品自信及意願趨勢成長圖

### 利用學生互評機制增加學生互動參與度

學生產出的影片成果在學期結束前要求所有同學進行組別內成員的互評，利用 Google Doc 的表單功能讓每位參與同學對同組內的其他成員進行評分（0~10 分），並給予額外的加分點數貢獻予其他辛苦的成（3 分），問卷調查結果作為一部份期末評分之依據。

圖 利用 Google Doc 進行組內成員互評並進行意見回饋

學生互評機制回收的評分採去除極端高、低值後的平均數作為專案成績之 30%，與其他評分項目如平時作業、出席率、課堂表現...等成績加權總合後作為學生之學期成績。下表為過去執行互評的成果，使分組內成員的成績產生高低差異，不再共享同一成績。

表 學生互評結果（此結果為一組，姓名遮蔽以代號呈現）

| 評比人      | A | B | C  | D  | E | F  | G | H  | I | J | K | L | 平均  |
|----------|---|---|----|----|---|----|---|----|---|---|---|---|-----|
| 被評<br>比人 |   |   |    |    |   |    |   |    |   |   |   |   |     |
| A        |   | 9 | 10 | 10 | 8 | 9  | 9 | 7  | 9 | 8 | 8 | 5 | 8.6 |
| B        | 9 |   | 10 | 10 | 8 | 10 | 9 | 9  | 9 | 8 | 8 | 7 | 8.9 |
| C        | 9 | 9 |    | 10 | 8 | 10 | 9 | 10 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8.9 |
| D        | 9 | 9 | 10 |    | 7 | 6  | 7 | 7  | 9 | 8 | 8 | 7 | 7.9 |
| E        | 9 | 9 | 10 | 8  |   | 8  | 8 | 8  | 9 | 9 | 8 | 8 | 8.4 |
| F        | 9 | 9 | 10 | 10 | 8 |    | 9 | 10 | 9 | 8 | 8 | 9 | 9.0 |
| G        | 9 | 9 | 10 | 8  | 8 | 8  |   | 9  | 9 | 8 | 8 | 7 | 8.4 |
| H        | 9 | 9 | 10 | 10 | 8 | 10 | 9 |    | 9 | 8 | 8 | 7 | 8.9 |
| I        | 7 | 9 | 4  | 5  | 7 | 3  | 3 | 4  |   | 8 | 8 | 4 | 5.6 |
| J        | 8 | 9 | 10 | 6  | 7 | 7  | 8 | 8  | 9 |   | 8 | 8 | 8.0 |
| K        | 1 | 9 | 4  | 8  | 5 | 4  | 2 | 5  | 7 | 7 |   | 4 | 5.1 |
| L        | 1 | 9 | 4  | 7  | 5 | 6  | 3 | 6  | 7 | 7 | 8 |   | 5.9 |

互評後的回饋留言也分為「會公開」及「不會公開」，藉此引導學生說出心裡話。亦讓教學團隊在非公開的留言當中發現許多合作上的問題，有些問題是可以藉由事先規劃好的任務或機制增加彼此熟悉度，減少該類問題再次發生。互評機制的數據分析並非本計畫討論之重點，但減少組員在分工上的紛爭，間接降低參與成員因組內紛爭對於課程或原鄉認同的部分產生情緒上的影響，係本研究為收集純粹數據的策略之一。

表 學生互評回饋留言（節錄問卷回饋）

| 會公開之回饋                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------|
| 大家可以主動積極一點 不要都是特定的某些人在負責統籌所有大小的事 如果都等全部都擔在那些人身上 那還要分組 要你們這些組員幹嘛呢?           |
| 大家在一起是緣分，雖然因為很多開會都跟課堂衝突故較少見面，但很感謝這次能跟大家的配合作，希望大家能在錯誤中學習並且更積極，日後都能好好相處^^     |
| 大家在自己所能做的方面各司其職，感謝大家一起努力才能完成這項作業~辛苦了~                                       |
| 大家時間分配很重要，大家向心力很重要，群組問事情要記得回阿，不要無視已讀，大家準時守時很重要。                             |
| 大家都辛苦了，謝謝各位的陪伴，這次的合作，讓我了解很多現實，成長很多。                                         |
| 不會公開之回饋<br>(姓名遮蔽)                                                           |
| A 同學討論或拍攝大部分時間在滑手機，偶而會提出關鍵想法或個人看法。其他同學們剛開始都很被動，但後期集中精神積極討論與拍攝，拍攝大部分都是由他們完成。 |
| B 同學雖然上班時間卡到很多，不過下班後也很認真做片頭、尾、ppt、報告。                                       |

|                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 我給比較低分的幾位，比較屬於 不溝通 不發表意見 常未到 討論時不發表意見                                                                                                                            |
| 當然會對只會在旁邊看的人不爽，以及沒有進入狀況的，和 C 君的部分就無話可說了，就有些不知不覺就產生的誤會和尷尬，超想知道我比較稍微小小不爽的那些人他們的想法是什麼                                                                               |
| D 和 E 明明就已讀訊息，然後不回，拍攝前問才說有事情不然就說有其他功課，我們都沒有功課？                                                                                                                   |
| 他們很用心，但覺得他們很可怕，不敢多講什麼                                                                                                                                            |
| 沒有甚麼特別看法，其實根本彼此都不認識不熟悉，我沒有太認識組員關係因為我是二年級開會時間都會衝突上課所以其實根本沒認識到大多都是甲班的組員，而導致我沒有及時發現讓我們這組資傳幼保也蠻各自兩邊，學弟妹們跟學姊就是兩立的隔閡，過程中也蠻多問題並沒有很和樂，其實不希望這麼偏激的攻擊人，也希望大家都可以積極一點，才能以和為貴。 |
| 態度不太好                                                                                                                                                            |

## 運用科技強化教學過程

本校提供線上教學平台 FLIP 數位學習系統，優點在於學生在入學之初已有登入之帳號及權限，全校課程皆使用該系統，普及率高、學生也較熟悉該系統操作，惟容量限制無法上傳太多的影片教材或學生成果，以及成績計算功能較陽春，因此本課程以 FLIP 平台作為入口網站，搭配 Google 雲端硬碟提供的線上影音上傳及試算表功能，彌補不同系統間的缺點。使用 Google Doc 的服務建立線上文件，如 Word 或 Excel 等檔案，利用即時、無須額外安裝軟體的優勢，使各項資訊能即時公布予學生，相關分數、資金的計算也能仰賴 Excel 的運算函數進行自動計算，甚至於分組階段即能引導學生使用線上表格進行現場分組，唯須與修課學生培養默契與建立相關制度，令這類型的雲端系統得以發揮其最大效益。

## 系所資源之整合

本校資傳系教學領域涵蓋資訊、傳播、與設計三個領域，因此所使用之設備、儀器足夠支援修課學生再設計專案執行上的借用需求，可使用之資源包含非線性剪輯教室、虛擬攝影棚、數位相機及攝影機...等專業影視製作硬體設備。除配合系上課程可調度使用外，資傳系亦培育專業的器材系隊可加入器材教學的工作，對於一般授課階段無法一對一教學的缺點，可由委託資傳系器材系隊進行課後輔導教學，或自行組隊參加設計競賽，讓學生自治團體達到自主、創新的學習目標，以提升在大數據時代的競爭力。

目前器材系隊成員涵蓋大學一年級至大學三年級的成員，以 10~12 人為一小組活動，由高年級的學生召集新成員加入，依團隊自身意願尋找合適的比賽，或由系辦公室委託產學合作案，形成一自給自足的微型社團。當然，參與本計畫課程的教學助理或修課學生大多是系隊的一員，系隊的存在也對於本計畫有深切的影響力。

上述提及資傳系的硬體設備，大多為造價高的中高階攝影器材，或有管制的資源空間，此些珍貴的影視製作工具在非授課時段是無法提供低年級的學生使用，避免損壞器材造成其他成員權益受損，因此仰賴是次經費申請能核給攝影器材購置經費，讓



本計畫修課學生在課後時間，因課程專案製作之需求欲使用相關設備，並尋求器材系隊的協助，在系隊的輔助下使用該些設備。

## 5. 建議與省思 (Recommendations and Reflections)

本計畫以社區實錄帶領學生進行影視創作的作用有以下三項：

### (1) 認識社區的生產

自學習的觀點上來看，研究報告與田野調查在學術知識上的理解是十分具有教育意涵的，但相較之下該類資訊的強制餵食也讓學生在學習過程中容易疲乏。實地踏查在有限的時間與資源下也僅能佔學期學習中部分時數，無法全面性取代傳統課堂授課。

### (2) 紀錄聚落的生活

融合上述知識的理解，實際觀看居民日常，了解各種產業、人文、地貌的實際，讀歷史不如走入歷史，透過鏡頭觀看也許只是在賦予參與學生學科任務之際，命令他們張大眼睛的一個手段，縱使告知學生目標是拍攝一部好作品，但學生能感受到的是，遠比課堂任務賦予他們使命更崇高的存在，也在他們心中種下各種想法。

### (3) 走入居民的生命

攝影師不總是旁觀者，在記錄的過程，學生必須知道即將發生的一切，才能在記錄之前先完成拍攝的準備，無法不開口、又或者不得不開口，在記錄的過程雙方都不會是沈默的，也許紀錄片呈現是社區居民為主角，但社區居民對話的對象即是拍攝的學生，第一個理解社區居民的觀眾，就是拍攝的學生，這些在社區居民面前的，從害羞到活潑、從無知到略知一二的年輕人，正式成為居民記憶裡的一部分。

回歸本計畫的初衷，儲思者與時光旅人並不單向式的分別代表著紀錄團隊與高齡社區居民，儲思者不僅是學生記錄社區居民的種種，而是在彼此面前記住對方樣貌，拍攝團隊用影像紀錄社區居民，而拍攝團隊也成為社區居民記憶的一部分，同是時光旅人的他們及我們，就是一同在時光洪流下前行的旅伴。

本計畫進行研究問卷結果的分析可加入成員曾經製作作品在社會議題面向上的比例分析，但議題的分類與評估方式需要重新建立。同上，經過一連串活動的參與後，有無提升影視群學生對社會議題、弱勢族群議題、原鄉議題相關作品的製作產生更多的理解及興趣。目前教學團隊已完成階段性任務，但本研究計畫的結案謹代表一個章節的告一段落，未來仍會持續在原鄉及高齡者議題上著墨。