

國立暨大附中 103 學年第一學期
高級中等學校優質精進計畫
活動成果報告

子計畫：103-5 專業飛揚技職強化計畫

活動名稱：多媒體應用創作

辦理時間：103 年 9 月 23 日上(下)午 13:00 至 15:00

地點：電腦教室六

活動目標：

- 1、提升微電影與動漫配音配樂的實作能力，促進教師專業知能。
- 2、提升教師影音創作能力，建立數位配樂與旁白錄音之數位創作能力。

實施對象與人數：全校教職員共 16 位

具體實施內容、方式、時間表：實作練習

13:00~15:00	一、介面認識與基本操作 1.介面認識 2.素材庫介紹 3.素材拼貼基本操作 二、錄音功能與音訊剪輯 1.錄音操作學習 2.音訊處理 3.效果器使用 三、簡易多媒體作品實作 1.廣告配樂練習
-------------	--

活動經費：

項目	單位	數量	單價	金額	備註
1. 鐘點費	節次	2	1600	3,200	
2. 交通費	趟	2	890	1,780	台北 ↔ 埔里
合計				4,980	

辦理效益：

(1) 量化指標

每人皆可完成數位影音作品一份，達成率 100%。

(2) 質化指標

MAGIX 是一款能夠快速上手的音樂編曲軟體，讓教授影片剪輯課程時再也沒有缺少合適”音效”及”配樂”的困擾，不用冒著可能觸法的風險，從網路上下載音樂與歌曲。透過此次研習課程，讓師長們能夠做簡易的相片影片剪輯，活動音樂、畢業光碟配樂、教案錄音等，搭配影音工具軟體，讓影音創作更生動，推廣音樂數位化，並鼓勵創意、創新，以成學校特色。

問卷分析：

本研習將問項分成四大構面-「研習主題」、「研習安排」、「課程內容」、「自我成長」，並設計各構面問項，調查研習師長對「多媒體應用創作」各問項之符合度，「非常同意」得5分、「同意」得4分、「尚可」得3分、「不同意」得2分、「非常不同意」得1分，最後計算出各問項之平均值，整理如下表一。

由表一可得知總平均為「4.38」，各構面平均值均在「4」之上，由此可知，此項研習符合提升與精進教師的教學生命力。各問項平均值中，以「研習主題淺顯易懂，能輕易對課程有初步概念」為最高，師長們除了本身專業外，更吸收另一項實作能力，另以「上課期間，我能隨時掌握講師進度並適時提問」為最低，原因在於安排時段是利用教學研究會2小時，課程內容豐富，時間太短，以致師長們較無時間可提問。

表一 各構面及問項分析表

構面	項目	平均值	構面平均值
研習主題	☑能增進自我專業知識提升。	4.57	4.57
	研習主題淺顯易懂，能輕易對課程有初步概念。	4.71	
	主題與內容相符，難易適中。	4.57	
	適合辦理此類研習，因主題合乎本身需求。	4.43	
研習安排	☑研習訂定之時間恰當，方便參加。	4.36	4.48
	研習課程內容充實且淺顯易懂。	4.50	
	此場研習安排適當之講師。	4.57	
	研習場地規劃及座位安排恰當。	4.50	
課程內容	☑研習課程不至於太艱深難懂，偏離實際需求。	4.43	4.32
	講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	4.21	
	講師與我有良好的互動且能耐信心回答問題。	4.07	
	課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	4.57	
自我成長	☑我很用心參與此次研習，且深入了解課程內容。	4.14	4.16
	上課期間，我能隨時掌握講師進度並適時提問。	4.00	
	參與研習活動後，能將所獲得應用在教學上。	4.07	
	未來我會積極參與相關研習，提升自我知能。	4.43	
	總平均	4.38	

建議事項：無

活動照片：(至少 6 張)

