

阿呆阿瓜大冒險之台東南迴健康促進關懷服務協會服務

# 蹲點·台灣 服務成果報告書

蹲點·台灣2023阿呆阿瓜大冒險



蹲點社區：台東南迴健康促進關懷服務協會

蹲點成員：劉映萱、許懷真 | 臺灣大學生物產業傳播暨發展學系

服務日期：2023/7/30-8/13

# 目錄

---

**1** 設計課程：產品設計.....01-03

---

**2** 設計課程：動態影像.....04-06

---

**3** 設計桌遊\*2.....07-09

---

**4** 活動紀錄：營隊.....10-11

---

**5** 活動紀錄：關懷據點.....12

---

**6** 活動紀錄：族語隊呼.....13

---

**7** 網路行銷宣傳.....14-15

---

# 設計課程：產品設計

## 服務進行方式

透過自己設計行銷領域中的重要一環——「產品設計」課程，讓小朋友在課程中不但有知識的輸入，也有實作的機會。讓行銷的概念和重要的基礎以簡單易懂的形式讓孩子們吸收，同時也讓他們知道該如何運用。

## 服務使用器材與設備及其來源

方舟教室的筆記型電腦\*2和相關線材、方舟教室的彩色筆盒及紙張、大鳥教室投影機、大鳥教室桌椅環境、自備與方舟教室提供黏土數個

## 前置準備工作與時間

- 7/12 討論課程規劃
- 7/13-7/20 設計課程、準備材料
- 7/22 驗收、試教課程

## 服務過程文字與影音記錄

課程時程：

13：30 – 14：45 第一節課

14：45 – 15：00 中間下課

15：00 – 16：30 第二節課

16：30 – 17：00 運動時間

課程名稱為「產品設計篇！我是精靈球設計師」，而本課程總共分為兩個部分，第一部分是產品設計的介紹及相關的應用，第二部分則是給小朋友的實作練習。



## 第一節課的大綱為：

- 1.產品設計的重要性
- 2.產品設計的目的
- 3.讚讚的vs.錯誤的設計
- 4.實作活動說明



在產品設計的重要性一節中，讓小朋友知道產品設計在行銷領域的重要性，並讓學生了解產品設計的核心價值。課程以一個小故事作為開頭，透過故事並加入舉手搶答環節提升小朋友的好奇及專注度，並由同學的回答中引導出產品設計的概念與核心價值。

在產品設計的目的的一節中，以舉例圖片讓小朋友觀察並舉手回答做為暖身。接著進入六個連連看配對題，每個舉手搶答皆計入個人分數裡，最後會依照個人分數高低決定實作的道具挑選順序。

第一節課的最後進入「讚讚的vs.錯誤的設計」部分，以實際案例讓學生們了解成功及失敗的產品設計的差異性以及一個好的產品設計的重要性。在最後幾題也開放舉手搶答，並以重點複習為第一堂課做一個總結。

第二堂課的實作主題為「幫寶可夢設計一個屬於他的家」，讓學生實際動手設計出寶可夢的家，並依據不同寶可夢的屬性及需求為他們客製化，體驗產品設計的流程及重要性。

其中，設計的內容包含球的外觀及內部的建築設計。1.外觀會讓小朋友使用黏土捏製精靈球的外觀，2.內部構造則讓小朋友使用紙張繪圖，畫出精靈球家的內部結構。

在進入實作前，會先透過投影片逐一介紹六種精靈寶可夢，說明的內容包含精靈名稱、屬性、身形、嗜好等特性，讓學生根據這些敘述構想他們的寶可夢球該如何設計，才會符合這些精靈寶可夢的愛好或需求。接著，方才舉手搶答得分較高的小朋友可以優先選擇他們想要的精靈寶可夢。

最後，完成兩項作品的小朋友找我們講述創作理念和拍照記錄後，就進入他們平常課後的運動時間。

# 服務成果： 包含效益、影響

## 小朋友的學習成果：

首先，「產品設計」這堂課讓小朋友瞭解產品設計的核心價值是以使用者為中心。接著，他們從使用者的角度認識產品設計需要考量哪些因素，又需要經過哪些分析才能完成。在講解理論的過程中，透過精靈寶可夢和貼近生活的例子，讓小朋友能夠產品設計的重要性，並且試著判斷產品的優劣之處。最後，我們透過實作帶領同學實際學習產品設計的能力。

## 觀察到課程對小朋友的影響：

小朋友們各自捏了很久沒有玩的黏土，並玩到不亦樂乎，原本比較好動的小朋友也能安安靜靜地坐下來好好繪畫或是捏黏土。藉由稱讚他們的作品，讓他們得到成就感，並透過實作的部分讓課程能長存於他們的心中。讓他們不會覺得這是一堂無聊的行銷課程，而是一個可以捏黏土的有趣課！並問我們之後還會不會來教他們上課。



# 設計課程：動態影像

## 服務進行方式

透過自行設計動態影像的課程，教導孩子們一些動態影像的基本概念及拍攝&剪輯技巧，並透過實際讓孩子拍片激發他們對於影視創作的好奇心。

## 服務使用器材與設備及其來源

方舟教室的筆記型電腦\*2和相關線材、平板電腦\*2

大鳥教室投影機、桌椅環境

## 前置準備工作與時間

- 7/12 討論課程規劃
- 7/13-7/20 設計課程
- 7/22 驗收、試教課程



## 服務過程文字與影音記錄

此系列的課程名稱為「動態影像課程——如何拍攝音樂mv」，而本課程總共分為兩天，第一天的課程主要介紹動態影像中，「音樂mv」拍攝時所需的設備及組成團隊。接著，實作部分則是讓小組分別發想腳本及繪製分鏡表。第二天講述拍攝技巧，並讓小朋友們完成拍攝及剪輯後製，最後以成果發表作結。

## 第一天的課程大綱為：

- 1.介紹音樂mv及其重要性
- 2.介紹音樂mv的種類
- 3.音樂mv拍攝時所需的設備及團隊職位分工
- 4.劇本種類及分鏡表介紹
- 5.實作：發想劇本以及完成分鏡表

課程時程：

13：30 - 14：45 第一節課

14：45 - 15：00 中間下課

15：00 - 16：30 第二節課

16：30 - 17：00 運動時間

在前兩個部分，主要讓小朋友了解什麼是音樂mv，以及它的重要性和種類，並藉由播放音樂mv讓小朋友們更明確的瞭解不同種音樂mv的差異為何。

接著，進入介紹影像拍攝時所需的設備及團隊職位分工的部分。在介紹一些基本的硬體設備後，課程中也介紹了一般拍攝團隊的分工及職位。由於這次的實作活動是以小組的方式進行，因此在介紹完團隊執掌後有讓小朋友們思考自己想要的角色為何。

在第一堂課的最後，我們介紹了劇本的種類和介紹分鏡表。其中，分鏡表是小孩以前完全沒有接觸過的東西，為了要讓他們在下節課能透順利的繪製完成，我們也教了許多分鏡會使用的專業詞彙。

第二堂課將小朋友分成兩組，一組約5-6人，我們分別帶領該二組決定他們想拍攝的歌曲以及劇本類型，並引導他們完成劇本創作以及分鏡表的繪製。

## 第二天的課程大綱為：

- 1.介紹動態影像拍攝技巧
- 2.拍攝時間
- 3.剪輯後製時間
- 5.發表時間



前半堂課程在簡單講述完一些重要的拍攝技巧後，主要帶領他們按照第一天畫好的分鏡表進行拍攝，由於拍攝當日下雨，維護他們的安全之時也跟他們一起想出拍攝的臨時雨備方案。

在剪輯後製階段，我們教導他們利用平板的威力導演剪輯，並一對一的給予細節技術指導，讓他們能在當天就完成拍攝及剪輯的工作。

最後，將影片輸出並播放至教室前的牆上欣賞，小朋友們看到自己的作品笑得合不攏嘴，並吵著說要一看再看，最後竟然一部影片看了三遍，三遍他們都笑得一樣起勁。



## 設計課程 動態影像

# 設計課程 動態影像



## 服務成果： 包含效益、影響

### 小朋友的學習成果：

透過這兩天的影像密集課程，他們不但更了解音樂mv以及動態影像的籌備及拍攝流程，更實際的自己完成了一部音樂mv！在網路發達的時代，資訊唾手可得，但如何有效運用手邊既有的資源去完成一件事，是我們希望帶給孩子們最重要的觀念，即使只有一台平板，也可以自己製作完成一部影片喔！

### 觀察到課程對小朋友的影響：

經過這兩天的教導，明顯感受小孩對於動態拍攝的好奇以及熱忱，原來繪製分鏡以及剪輯後製並不如想像中那般困難，透過分工，他們一起凝聚想法再發散出想像力，並對周遭的事物都更有好奇心跟想法。我認為課程的影響不僅僅只有影像創作面，更為他們帶來「對一件事情只有持之以恆，就能有所收穫」這個觀念。



# 設計桌遊

## 服務進行方式

為了配合課程設計，我們精心設計了兩款桌遊——媒體大Bonbonbon、媒體心臟病，這些桌遊旨在幫助孩子們提升媒體素養，並更深入了解媒體的相關概念，且桌遊在我們離開之後還能夠繼續陪伴哲孩子們成長。

## 服務使用器材與設備及其來源

自行準備：

1. Macbook Pro 2020: Adobe Illustrator
2. Ipad: Medibang Paint

## 前置準備工作與時間

7/10 討論桌遊、訂定方向

7/11-16 進行設計

7/17-21 繪製桌遊視覺、設計牌面

7/24 後製實體：印製、裁切、護貝

## 服務過程文字與影音記錄

### 一、媒體大Bonbonbon

經過漫長的設計和製作階段，我們終於完成了媒體大Bonbonbon這款桌遊，為了讓它更具吸引力，我們不惜成本將它製作成全彩版本。我們充滿期待，計劃將這款桌遊介紹給孩子們，希望他們能夠享受其中的樂趣，同時學到有關媒體素養的重要知識。

然而，事與願違，當我們與部落青年進行試玩時，發現了桌遊在設計上的漏洞，以及它對於國小生來說難度過高且不容易理解。可惜的是，當時我們時間有限，無法迅速修復這些問題，因此忍痛放棄將此桌遊帶給小朋友同樂，這讓我們感到非常沮喪且痛心。

儘管如此，這次經驗給予了我們重要的教訓。

它提醒我們在設計和製作教育遊戲或教材時，必須更加謹慎，考慮到目標受眾的能力和水平。這也讓我們更加謹慎，明白每個項目都可能面臨挑戰，並需要不斷的改進和完善。儘管我們不得不放棄將這款桌遊帶給小朋友，但我們下定決心，若在未來還有機會將會繼續努力，確保我們的付出能夠真正對孩子們的學習和成長有所貢獻。





## 服務過程文字與影音記錄

### 二、媒體心臟病

這款遊戲設計參考了「德國心臟病」的玩法，會有四位玩家互相比拼反應速度和數字能力，牌各有一到五個四種不同的媒體標誌。遊戲開始時會先將整副牌分為四份，每人一份輪流出牌，當牌面上的媒體標誌總和達到五時，就要拍桌子，最慢者拿走牌面上所有牌，先無牌在手中的人獲勝。

於課程空閒時教導孩子們玩桌遊，期望能透過遊玩的方式讓孩子對這方面的媒體知識有初步的了解，並不感到排斥。

我們深知，現代社會中，媒體對於孩子們的成長影響深遠，媒體素養變得至關重要。然而我們也明白學習這些概念可能會讓孩子感到枯燥或排斥，因此以遊戲的方式來教導這些概念，可以讓孩子們在輕鬆的氛圍中學習。透過這款桌遊，孩子們能夠參與有趣的互動，同時學習有關媒體的概念、識別各個媒體。這不僅讓他們對這些主題產生初步的了解，還提供了一個平台，讓他們能夠討論和分享自己的觀點。

我們選擇在空閒時間教導孩子們玩這些桌遊，這樣他們可以在放鬆和娛樂中學習。這不僅有助於提高他們的媒體素養知識，還培養了他們的批判性思維和問題解決能力。同時，這種學習方式也能夠增加孩子們對學習的興趣，因為他們感受到了學習的樂趣。

總之，透過桌遊，我們希望能夠啟發孩子們對媒體素養的興趣，讓他們能夠在媒體密集的世界中更自信、更明智地參與，同時也享受學習的樂趣。

遊玩過程中，可以見到孩子們非常投入於這個遊戲中，享受遊玩的時光並且百玩不厭。由於此遊戲有人數限制，孩子們在遊玩時不僅對媒體相關知識有更多的了解，還能夠遵守遊戲秩序，學習輪流、同理的好習慣。



設計  
桌遊



## 服務成果： 包含效益、影響

透過這款桌遊，他們能夠初步認識各大媒體平台，同時也能夠訓練反應速度。在這個數位時代，許多新興媒體平台不斷湧現，我們希望透過遊戲的方式，讓他們更好地理解這些多樣的媒體平台，就像是傳授捕魚的技巧一樣。我們的目標是教導他們方法，而不僅僅是給予結果，讓他們明白如何獲取資訊的途徑，同時培養媒體素養的能力，使他們能夠更有能力區分各種資訊的真偽。



# 活動紀錄：營隊

## 服務進行方式

在由高中生舉辦的「方舟：D」營隊活動中擔任輔導角色，負責觀察營隊的運作並協助確保活動順利進行，同時負責進行影像紀錄。

## 服務使用器材與設備及其來源

自行準備：

- 攝影器材：Canon 70D
- 影像後製軟體：Adobe Lightroom、Adobe Illustrator

## 前置準備工作與時間

- 7/10-7/14 自行練習Lr,Ai後製影像
- 7/17-7/21 在營隊練習活動紀錄
- 7/22-7/24 風格建立





# 營活動紀錄

## 服務過程文字與影音記錄

從旁協助營隊的影像紀錄的三日間，我們學習到與小朋友們建立更緊密關係的方式，並觀察到此高中生營隊的優良傳統與規劃。

這段時間讓我們深刻體會到教育和互動的價值，並對營隊的運作方式有了更深入的了解。

## 服務成果：包含效益、影響

因為營隊本身沒有專業的影像紀錄人員，且人手有限，主要需要應對小孩們的需求，所以當他們收到這些影像時，能夠回想起為了這個地方和這個活動所做的種種努力。這些影像也有助於推廣這個活動，增加它的知名度，並吸引更多資源支持。





# 活動紀錄：關懷據點

## 服務進行方式

在南迴健康促進關懷服務協會於土坂關懷據點舉辦的活動中擔任輔導角色，負責觀察活動的運作並從旁協助確保活動順利進行，同時負責進行影像的靜態以及動態紀錄。



## 服務過程文字與影音記錄

從旁協助關懷據點活動，並與老人家們進行互動。例如分配水餃的餡料、幫忙傳遞物品等等，協助活動進行得更順利。從旁觀察時發現大家都非常的有活力而且可愛，也欣賞到大家的歌聲，感染到自在悠閒的氣氛。最後也一起分享到大家親手包的水餃，非常特殊且美味。

## 服務成果：包含效益、影響

關懷據點的活動平日少有機會能留下影像記錄，因此我們不論是靜態或動態的影像都努力地記錄，想讓參與活動的大家留下雖然日常、平凡卻十分難忘且珍貴的回憶。



## 服務進行方式

在土坂村前往台東市去參加台東縣政府所舉辦的原住民族日族語創意隊呼競賽活動時，擔任影像記錄的角色。



## 服務過程文字與影音記錄

從旁記錄部落居民辛勤準備後登上舞台，並閃閃發光的樣貌。為了參加這次活動，我們搭乘了鄭媽的車，經過長途跋涉才抵達了目的地。一抵達活動現場，我們立刻感受到了充滿活力和生命力的氛圍，各式各樣獨具特色的表演讓我們目不暇給。這些精彩的表演引起了我們對原住民文化更深的興趣和好奇心，讓我們更想深入了解和體驗這個多彩的文化，這也讓我們更加欣賞部落居民的才華和付出。

## 服務成果：包含效益、影響

我們不僅僅限於拍攝靜態照片，還全程錄下了土坂居民表演的完整片段，包括他們獲獎時那激勵人心的一刻。這樣的紀錄不僅讓參與活動的居民們可以在賽後回顧和檢討，也能讓未能親自參加的居民們一起分享這個永久的紀錄，共同感受這個盛大的時刻。

# 網路社群宣傳

## 1

### 服務進行方式

為了推廣台東南迴健康促進關懷服務協會的方舟教室，以及中華電信基金會的蹲點活動，我們創立了Instagram、Facebook粉專以及Youtube頻道，希望透過蹲點期間的影像和文字紀錄，讓大家能更了解台東土坂村以及蹲點活動。

## 2

### 服務使用器材與設備及其來源

自行準備：

1. 攝影器材：Canon 70D
2. 影像後製軟體：Adobe Lightroom、Adobe Illustrator
3. 腳架

## 3

### 前置準備工作與時間

7/10-7/14 自行練習Lr後製影像、購買腳架

7/17-7/21 在營隊練習活動紀錄

## 4

### 服務過程文字與影音記錄

在蹲點活動期間，劉映萱主要負責靜態影像攝影和照片調色後製，許懷真主要負責製圖以及短影音的拍攝及剪輯。貼文的文章則有兩人共同撰寫。



# 服務成果： 包含效益、影響

粉專後台數據：  
在Facebook粉專之中，我們單篇貼文的觸擊人數達977人，並有183次互動。

標題	發佈日期	狀態	觸及人數	互動
【呆瓜大冒險   回】這天是呆瓜們... 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月19日 22:55	加強推廣貼文	67 觸及的帳號管理中心概...	31 貼文互動次數
【呆瓜大冒險   自由的亂晃日】這... 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月15日 22:28	加強推廣貼文	139 觸及的帳號管理中心概...	40 貼文互動次數
十三 喝買囉倒數 🍷、水、水玲瓏... 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月12日 17:03	無法加強推廣	206 觸及的帳號管理中心概...	--
【呆瓜大冒險   包水餃包包、探訪... 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月12日 16:22	加強推廣貼文	977 觸及的帳號管理中心概...	183 貼文互動次數
你的影片 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月11日 23:16	無法加強推廣	147 觸及的帳號管理中心概...	--
【呆瓜大冒險   探訪vuvu、臭豆腐... 2023踮點·台灣 (阿呆阿瓜大冒險in台...	8月11日 23:13	加強推廣貼文	71 觸及的帳號管理中心概...	20 貼文互動次數

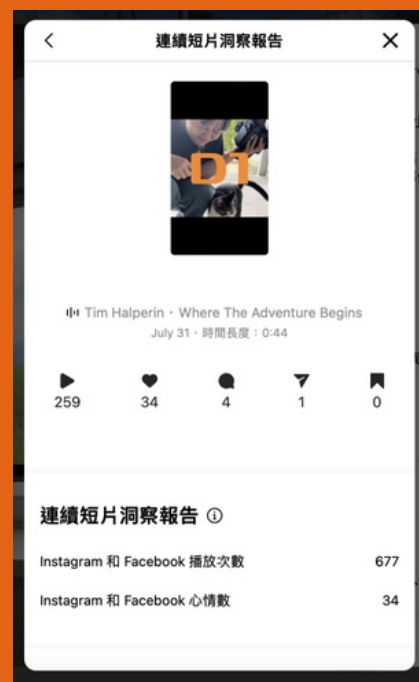


在Instagram粉專中，三個月內觸及人數達678人，其中貼文的觸擊人數有535人，Reels有488人。



貼文的總互動次數也有達951次，Reels則達283次。

粉專檔案的瀏覽次數達1614次，粉絲總數為114人。Reels的播放次數達677次，有些人會分享及典藏。



成效總體來說還算不錯，我們也成功讓周遭的親朋好友更認識台東南迴這個地方，以及踮點台灣活動的目的與帶來的影響。