

藝術與人文學習領域－教師基礎知能教學系列⑦

素養教學123

國中音樂篇

總編輯／夏學理

編著者／梁蓓禎

編 審／教育部藝術與人文學習領域輔導群

編 印／國立臺灣師範大學



就是愛玩藝兒，集氣吹響進行曲！

夏學理

國立臺灣師範大學 表演藝術研究所 教授兼所長

教育部「藝術與人文」學習領域輔導群 召集人

香港教育大學 名譽教授

藝術領域「核心素養」強調藝術學習不以知識、技能為限，而應關注藝術學習與生活、文化的結合，透過表現、鑑賞與實踐，彰顯學習者的全人發展；至於「素養導向」的教學，更是以學習者為中心，促發其自主學習，因此，藝術課程與教材更需與學生的日常生活經驗結合，以舊經驗引起動機，從而促使兒童的生活經驗得與課程內容連結，再透過美感經驗之形式與內涵的學習，強化美感認知與實踐應用的能力。

在十二年國教即將施行的此刻，「藝術與人文」學習領域中央輔導團的核心工作，除了續以積極強化各縣市的課程與教學輔導外，今年更以「素養導向課程設計」做為任務重點。基此，特委請中央輔導團的師長們暨其團隊，選以「核心素養」為軸心，發展出六個甚具參用價值的素養教學範例，此除協助豐沛各縣市輔導團的輔導資源外，亦使典範轉移的滾動能量具體化，穩定落實了推動十二年國教的國家教育政策。

以下，謹簡述由中央輔導團師長們暨其團隊發展出的素養課程示例：

1. 國小音樂 - 我愛杯子歌（張超倫團隊）

「我愛杯子歌」的教學設計從生活中的一首簡單又流行的「杯子歌」進行發想，透過音樂及表演藝術的跨科教學，不但有利於學生的學習更能應用於生活，同時也提供了實踐參與的學習活動。

「我愛杯子歌」的課程設計動機，從以下教學內容展開：

透過音樂節拍連結到身體動作的創作，將音樂課程的學習實踐應用於表演活動。

透過影片欣賞讓學生看見音樂與身體動作的連結，更樂於嘗試規劃校園場地進行表演的可能。

透過體驗遊戲開啟學生發展身體動作的更多可能性。

透過動作要素促使學生創作「杯子歌」的身體動作更具豐富性與舞蹈感。

透過校園場地鼓勵學生走出教室表演，讓表演親近戶外、活化校園。

2. 國小音樂 - 客家音樂系麼該（黃世傑團隊）

「客家音樂系麼該」堅持保存與發揚本土音樂的課程設計理念，結合音樂、表演藝術與社會領域等跨領域教學。鼓勵學生透過自身的經驗去觀察、想像、討論與實作，以培養自身解決問題的能力。在此同時，「客家音樂系麼該」亦透過課程的互動，讓學生盡情發揮所學，期許在互動、共好的願景下，協力傳承客家音樂。

3. 國小視覺 - 生活中的美~自然素材（鍾璧如團隊）

「生活中的美~自然素材」凝聚來自臺北市、新北市、新竹縣、彰化市、宜蘭市的教師團隊，考量不同區域學生的學習環境，研發透過孩子們在生活中最易取得的落葉，進行色彩探索、科技應用與認識在地文化的三面向系列課程。因為三面向的交互應用，學生可以全方位地體驗美感、表現自我的創作能力，進而應用實踐於生活中。

4. 國小表演 - 家電變變變~（邱鈺鈞團隊）

「家電變變變~」是個為了實施核心素養導向之教學與評量，而設計完成的國小表演藝術課程。課程首先選以 815 大停電的生活突發狀況切入，接著再藉由故事圈的遊戲，引領學生進行充分的聲音與肢體表演，最後喚起學生對於臺灣能源稀少問題的重視，同時鼓勵學童省思自己能夠做些什麼？改變什麼？讓藝術課程也能夠自然結合新課綱的重大議題，成為促進社會『共好』的催化劑。

5. 國中音樂 - 聲音導演（梁蓓禎）

結合了各樣藝術特質的電影，是學生生活中最容易接觸到的藝術類型之一。至於電影配樂則不只是音樂，更需要融入科技的能力，以跨學科統整方式進行。「聲音導演」這門為國中音樂科設計的課程，不只讓學生在課程中學習聆聽、從而進行創作，同時也鼓勵學生透過實際的參與歷程，學習團隊合作、體驗美感經驗、創造藝術價值，並能夠更為廣泛地認識音樂相關產業的發展。

6. 國中視覺 - 國寶有藝思（邱敏芳團隊）

「國寶有藝思」以「如何採取正向行動傳達對他人的美好關懷？」為核心問題，統整視覺藝術科、國語文科與輔導科的跨領域主題探究課程。「國寶有藝思」鼓勵學生反思自己的生活經驗與美感體驗，對於類似：如何將國寶青花瓷的符號意涵，轉化為溝通及體現生活符號意象的藝術創作？如何透過國寶行動卡的圖像實作與文字書寫的桌遊設計，與他人分享國寶蘊含的深厚情意？等正向問題進行思考，促進學生養成關懷他人的行動力。

上揭的六個教案，都是中央輔導團的師長們暨其團隊，合手充分展現當前美感教育關鍵哲思與具體作為的精心力作。當然，在教案研發的過程中，除了必定得經過屢次會議的集思研討與嚴謹地修正外，自也需要旁觀的專業提點，方得完成兼具視覺藝術、音樂與表演藝術精要的系列教學示例。個人謹此由衷感謝費心研發教案的六位師長暨其團隊成員們，以及丘永福教授、李其昌教授與謝苑玫教授願意無私地提供寶貴的智慧與經驗。個人相信結合眾人之力的上揭教案設計，定能產生推波助瀾的效益，為邁向十二年國教之路，集氣吹響進行曲！

十二年國教藝術領域課程綱要之素養導向教學示例

素養教學 123 系列

聲音導演

壹、前言

108 學年度將正式實施十二年國民基本教育課程綱要，總綱中所提出「自發」、「互動」、「共好」三大核心素養之教育理念願景，也是藝術領域的領綱、課程發展重點，強調以核心素養來連貫、統整與發展各教育階段的課程與學習。課程內容應該適時連結各領域，並融入重大議題，並強調學生具備因應現在生活及未來挑戰所需的知識、能力與態度，因此透過結合藝術領域的基本素養與社會文化的關切，經由多元的藝術學習與美感經驗的累積，培養以學習者為中心的感知覺察、審美思考與創意表現能力，從快樂學習的過程，充實藝術涵養與美感素養。

十二年國民基本教育藝術領域課程綱要，期待學生透過表現、鑑賞與實踐的三個學習構面，達成以下課程目標：

- 一、表現：善用媒材與形式從事藝術創作與展現，傳達思想與情感。
- 二、鑑賞：透過參與審美活動培養感受力與理解力，體認藝術價值。
- 三、實踐：培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美善生活。

中央課程與教學輔導諮詢教師團隊，嘗試將領綱作一詮釋轉化的教學示例，引導學生從表現、鑑賞與實踐的學習過程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義。本示例乃拋磚引玉，期能提供中小學藝術領域教師教學之參考。

貳、聲音導演課程示例

藝術與人文學習領域輔導群「素養課程教材教法設計」

領域/科目：藝術 / 音樂

教學設計者：梁蓓禎

單元名稱：聲音導演 (Sound Director)

實施年級：第四學習階段/國中二年級

教學節數：共七節， 315 分鐘

一、教學單元設計理念說明

(一)課程設計動機及理念

藝術領綱根據 108 總綱中「自發」、「互動」、「共好」之理念願景，轉化為「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」三項領域核心素養，並以「表現、鑑賞、實踐」三個學習構面發展各教育階段之學習重點。「核心素養」為新課綱重點，強調學生能具備因應現在生活及未來挑戰所需的知識、能力與態度。因此重視培養學生依學習情境與問題整合並展現其知學用，更強調學習歷程，強調藝術的生活應用與文化傳承與創新，重視藝術與社會文化、生活環境、跨領域的科際整合。以期讓學生能適性發展，並能成為終身學習者。

十二年國民基本教育藝術領域課程綱要，期待學生透過表現、鑑賞與實踐的三個學習構面，達成以下課程目標：

- 一、表現：善用媒材與形式從事藝術創作與展現，傳達思想與情感。
- 二、鑑賞：透過參與審美活動培養感受力與理解力，體認藝術價值。
- 三、實踐：培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美善生活。

中央課程與教學輔導諮詢教師團隊，嘗試將素養導向課程設計做一詮釋轉化之教學示例，針對有第八藝術之稱的「電影」為課程設計主軸，而電影本身即結合了各樣藝術的特質，並加入了科技媒體，與學生生活息息相關；因此藉由引導學生從表現、鑑賞與實踐的學習過程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義。

(二)學生學習特質與需求

素養導向的課程設計時，應不宜再以學科知識或技能為限，而應關注學習與生活的結合，透過跨領域或是主題探索式的學習，更看重整體情境式的重要，並且重視學習歷程；而學習不僅是限於學校中，更要落實在社會行動中，並且不僅侷限與知識，更要涵蓋技能與情意。強調透過從做中學，實際參與的歷程中真實的獲得知識，並且能將所學轉化應用於生活中。強化自己與他人、環境、社會的互動的覺察，進一步產生與環境共生共存的認知。在學習表現能符應對應目標為：

- 音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂風格，改編樂曲，以表達觀點。
- 音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。
- 音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣。

而相對應的學習內容為：

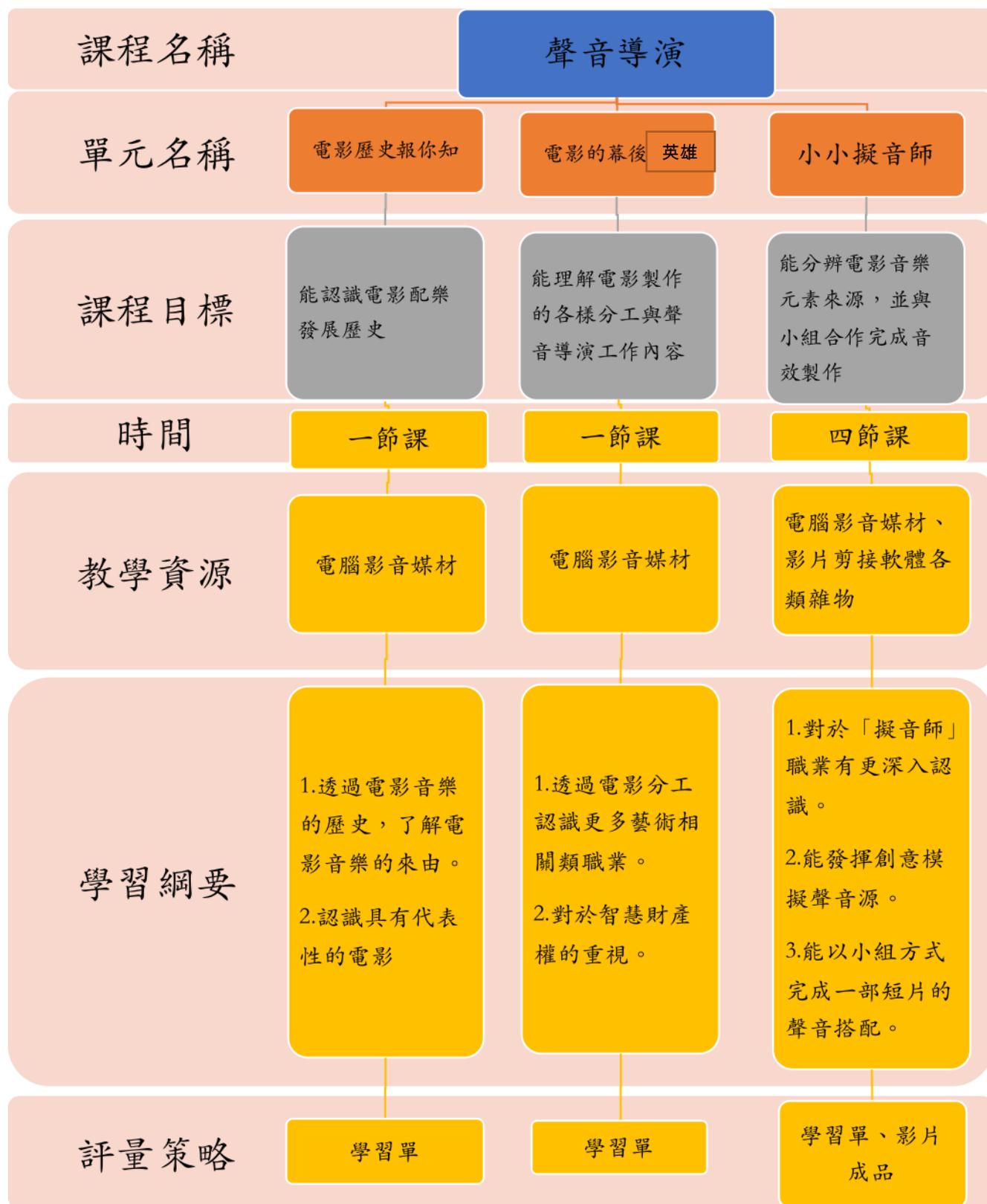
- 音 E-IV-4 音樂元素，如音色、調式、和聲等。

音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。

各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。

音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。

(三)課程架構圖



二、教學設計依據

學習重點		對應核心素養	
學習表現	學習內容	藝術領域綱要	課程總綱
音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂風格，改編樂曲，以表達觀點。	音 E-IV-4 音樂元素，如音色、調式、和聲等。	藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能	A1 身心素質與自我精進
音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。	音 A-IV-1 器樂曲與聲樂曲，如：傳統戲曲、音樂劇、世界音樂、電影配樂等多元風格之樂曲。各種音樂展演形式，以及樂曲之作曲家、音樂表演團體與創作背景。	藝-J-B3 理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識	B3 藝術涵養與美感素養
音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣。	音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。	藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意 藝-J-B2 使用資訊、科技與媒體，進行創作與賞析 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力	A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作
議題融入	實質內涵	資訊教育	
	融入之學習重點	音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣。	
與其他領域/科目的連結		可與表演藝術、英文進行相關連結	
教學設備/資源		影片剪輯軟體、音樂錄製軟體	

三、學習目標

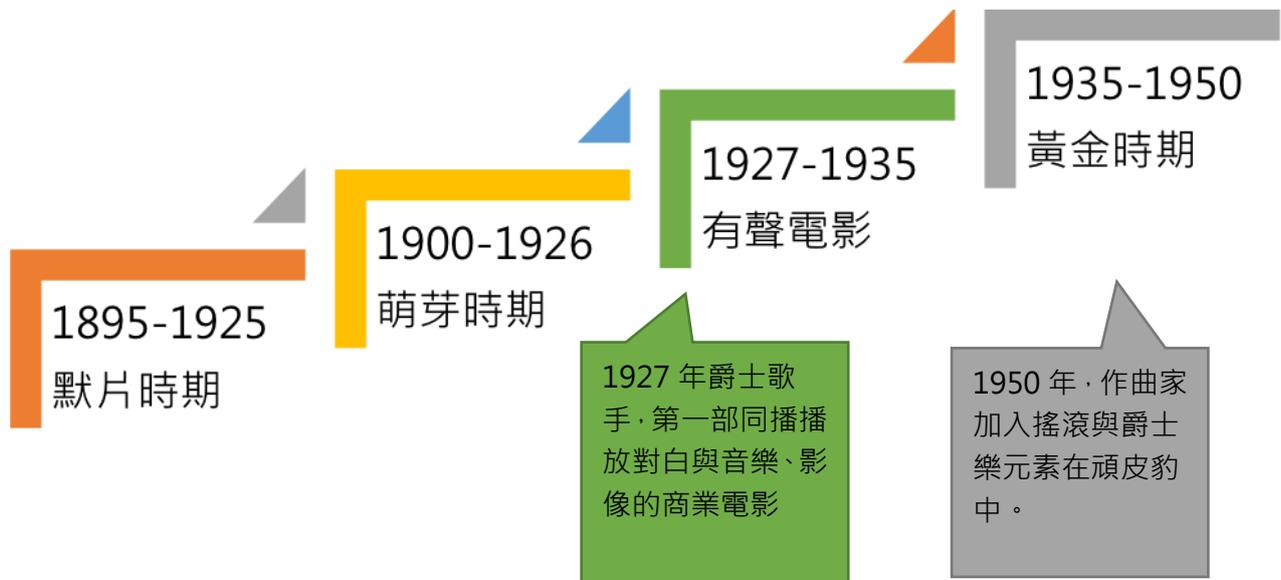
(一) 能認識電影音樂發展歷史	(音 3-IV-2、音 E-IV-4、音 P-IV-1)
(二) 能認識電影製作各項工作	(音 2-IV-2、音 A-IV-1)
(三) 能分辨電影音樂來源	(音 1-IV-2、音 E-IV-4)
(四) 能以小組合作方式完成一部短片音樂配樂(包含台詞、音樂、音效)	(音 1-IV-2、音 3-IV-2、E-IV-4、音 P-IV-1)

四、學習(教材)內容



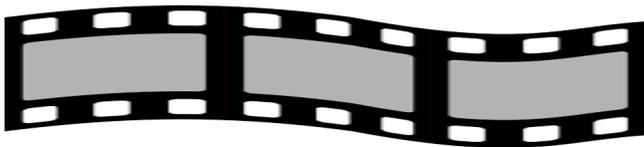
電影是一種表演藝術、視覺藝術及聽覺藝術，利用膠卷、錄影帶或數位媒體將影像和聲音捕捉起來，再加上後期的編輯工作而成。而且最早的電影是沒有聲音的唷！對白是以字卡的方式呈現，或是旁白演員現場解釋。是到了1900到1926年間，為了蓋過放映機播放時發出的聲音，才開始有樂隊現場演奏。1927年，第一部音樂與對白和電影影像同步播放的《爵士歌手》上映了。後來1930年後，彩色電影蓬勃發展，電影配樂進入黃金時期。

圖：電影音樂發展年代



電影小知識:

一開始播放電影時，是透過放映機投射出，但是因為技術問題，影片長度每段僅夠播放十分鐘左右。若以一部電影約兩小時左右，就會需要十多卷影片，為達到連續播放效果，電影院放映間都會準備兩架放映機交替使用。當一架在播放第一卷影片時，另一架已經預備第二片的播放。當第二架播放時，第一架播放完的影片就要馬上卸下回捲並且同時將第三片影片裝上，所以至少需要兩人操作，而且非常忙碌。



代表電影回顧



朗德海花園場景

- 1888年拍攝完畢，是目前世界上已知最早的的短片，僅有2.11秒。



爵士歌手

- 1927年由華納兄弟出版，第一部全片使用聲話同步的電影。象徵無聲電影的結束。



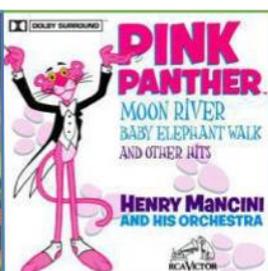
浮華世界

- 1830年代後，第一部公認的彩色電影，後來除了藝術或戲情考量，沒有黑白電影。



金剛

- 1933年出版，是第一部具有原創電影音樂的電影。



頑皮豹

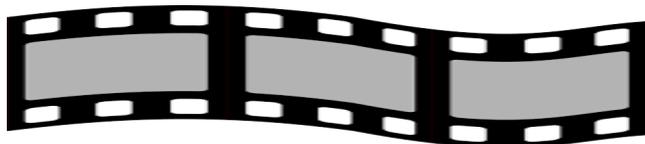
- 1950年代之後，加入搖滾和爵士樂元素於電影配樂中，此電影使用爵士大樂團

電影，是 20 世紀後出現相當收到大眾喜愛的藝術，而電影的元素包括了文學、音樂、舞蹈、戲劇、繪畫、建築、雕塑等，因此就把「電影」加入了藝術的項目中，成為所謂的「第八藝術」。



電影小知識：

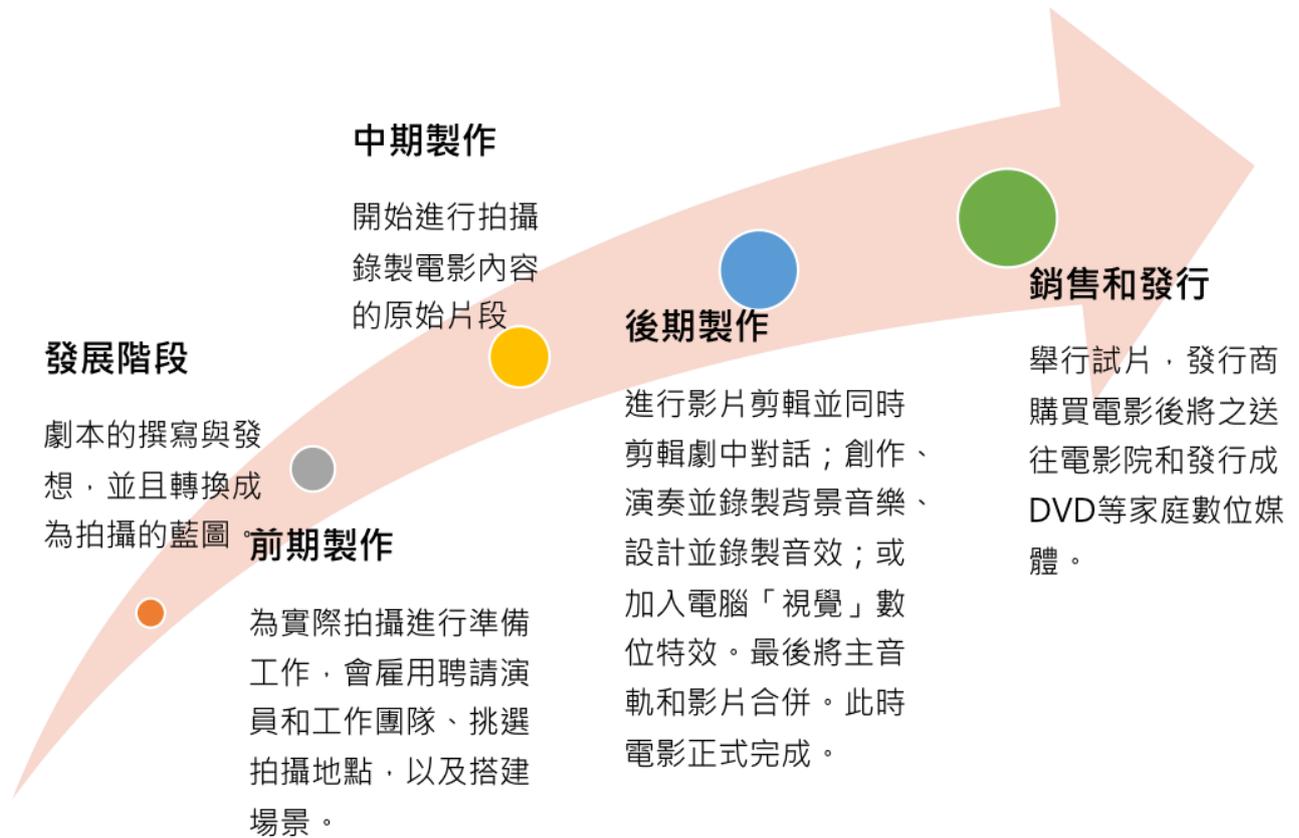
雖然1927年無聲電影結束了，但是無聲電影時期最有影響力之一的英國著名喜劇演員卓別林，仍然還拍了兩部著名的無聲電影《城市之光》（1931年）和《摩登時代》（1936年）





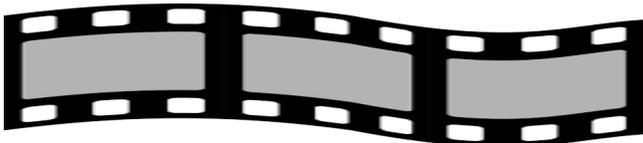
一部電影怎麼樣製作完成的呢？

一部電影的完成需要投入很多的心力、資金、人力、與財力。所以每部電影都是很寶貴的智慧財產唷！通常，一部電影的製作流程可以概分為五個階段，



電影小知識：

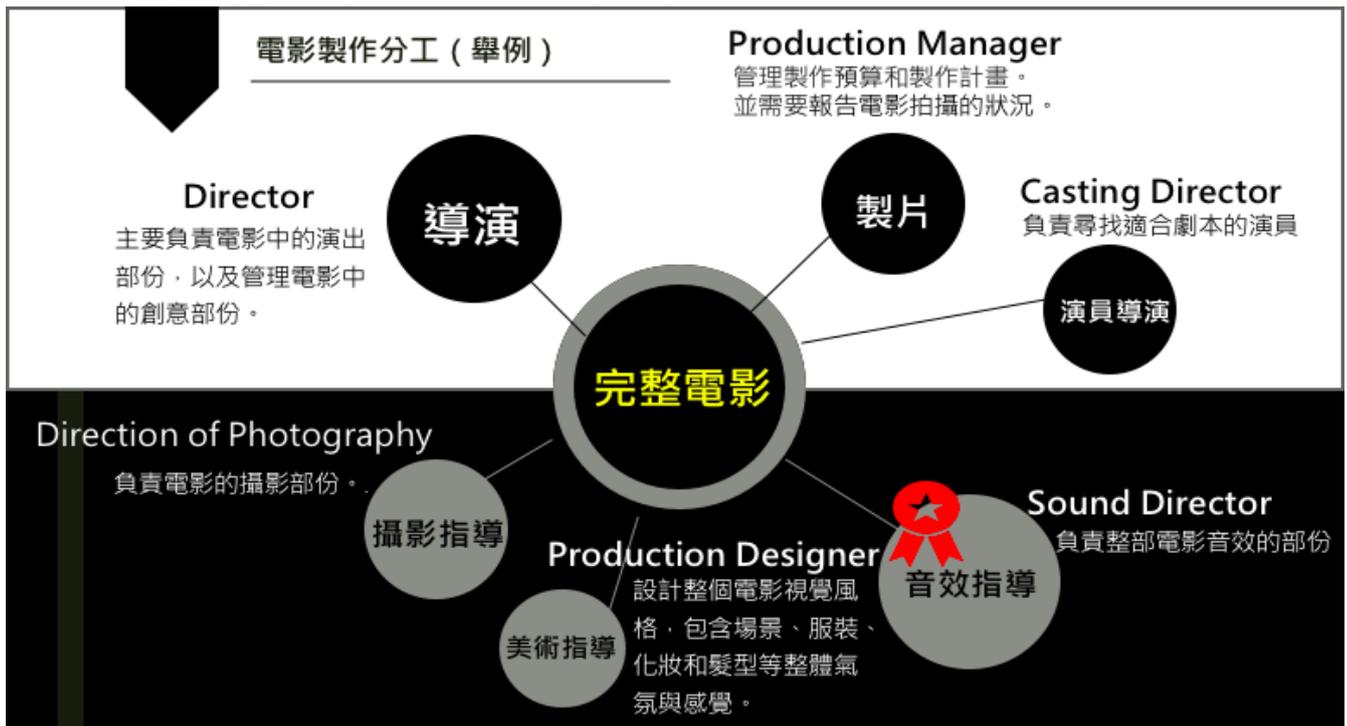
電影製作與發行公司，若是以好萊塢附近有二十世紀福斯電影公司、華納兄弟影業公司和派拉蒙電影公司、哥倫比亞電影公司和環球影業公司以及迪士尼電影公司。而華特迪士尼公司收購了福斯電影公司，也於 2016 年收購了夢工廠電影公司。而若是獨立製片公司則有米高美影業。近年來，在印度則興起寶萊塢（Bollywood），是位於印度孟買廣受歡迎的電影工業基地的別名。製作電影的特色是間有大量歌舞的畫面，近年來也有許多優秀的佳作產出，例如最賣座寶萊塢電影的《三個傻瓜》。



完成一部電影需要多少人力呢？

發展階段時就會有製作人以製片公司的方式，匯集了各個工作團隊進行

工作。以下將概略的介紹一些不同的團隊。



? 在一部電影當中你會聽到哪些音樂元素呢？

很多看完電影的人會喜歡討論劇情，但是很少人會談論到「聲音」的部分。而聲音卻是擔任成功電影中相當重要的關鍵，試著想想有多少次你是被驚悚的音效而嚇到的呢？

音效指導(Sound Director)又可稱為**聲音導演**，負責整部電影音效的部分。

聲音元素可包含了對白、音樂與音效。相對應的就是工作人員就是配音員、作曲家與音效師（擬音師）。有些電影錄製時可能考量翻譯影片或是演員本身口音的問題，會由配音員進行對白或是旁白的錄製。電影音樂的部分則包括了原創音樂（original source）、借用支付版權（soundtrack）、影片中其他媒介撥出（source）、拍攝現場直接演奏（performance）、背景音樂（back ground music，BGM）等。而音效的部分就包含了普通音效、特殊音效以及相當厲害的技術「擬音」。



音效可分為效果音、環境音與轉場音三大類。各自有不同的功效，例如明確表達發生的物件與方向，以敘述劇中角色或物品的活動的效果音；由數種聲音組合而成，用來描述現場的自然背景或氛圍的環境音；以及在不同場景之間轉場的音效。其實有些是實際發出的聲音，有些則是想像出來的聲音唷！



音效師的工作就是根據剪輯完成的畫面，跟著畫面節奏，同步加入真實音效到電影中，比方說電影中角色的走路聲、洗滌碗筷的聲響或小至背景的風聲等等。當然也可以說是還原電影中的聲音。而這個專業錄製聲音的環節就叫作——Foley，擬音。所以音效師也可稱為「擬音師」。



音效師之所以稱之為Foley，是來自於一位環球電影公司名叫Jack Donovan Foley的錄音師，他發明了對著電影畫面，以後製方式同步賦予畫面聲音的方法，雖然當時電影的工作表單中還看不到他的名字，但耐性與專注精神值得給予應得的重視。

為了紀念這位偉大的錄音師，人們就直接把這個動作叫作Foley了。

相關閱讀：電腦音效還可以這樣做-認識擬音師Foley Artist (<https://dcfilmschool.com/article/電影音效還可以這樣做——%20認識擬音師Foley%20Artist>)

想一想
為什麼不在電影一拍攝時，就同時把這些音效錄進去？



通常在拍攝時，收音並不是件容易的事情。錄音師必須在畫面不穿幫的前提下，找到一個絕佳收音處躲起來錄音。但事實是拍攝的環境中，有太多不可控制的因素，例如遇到施工的工地、或是警車聲音，都會影響聲音品質。另外，對於追求細微聲音精緻度品質而言，還是會以事後的擬音（Foley）加上聲音。

讓我們來看看擬音師的工作環境吧



在這些無奇不有的雜物聲，讓擬音師可以變化出各樣豐富的音效呢！

擬音 Foley，主要是跟人物動作相關，例如衣物摩擦、腳步和道具等。擬音不僅僅是還原真實存在的聲響，還能放大現實中不易察覺的聲音，以增加電影聲音的質感。簡單來說，Foley 之外的其他音效可以稱為「普通音效」，因為音效師都可以在音效庫中搜集到這些素材。但有一些是需要想像力的聲音創作部分，就稱為特殊音效了，如恐龍的叫聲，或是變形金剛中機械變形聲音。

雖然科技發達，電腦可以模擬出許多不同的聲音，也有許多聲音仰賴電腦特效，但是電腦雖然能模擬出聲音，卻模擬不出每個聲音的情緒。因此每位 Foley Artist 除了專心聆聽聲音之外，還必須不斷實驗尋找到最合適的聲音之外，這不僅需要創意，也需要對聲音的敏銳察覺力，以及高度的耐心。

有些擬音師所創作的聲音，
是許多電腦無法做到的。

中國擬音師 劉萬富

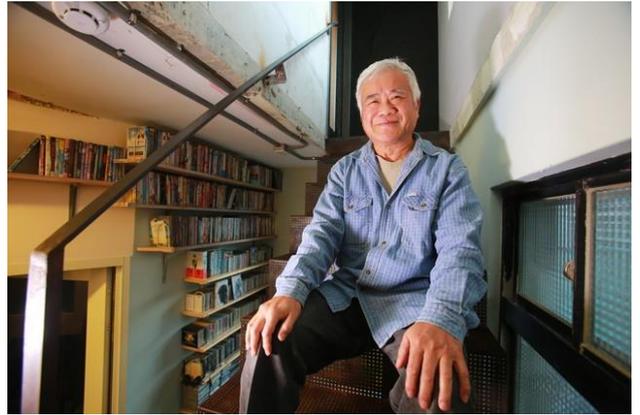




金馬獎第 54 屆台灣傑出電影工作者—胡定一

台灣資深音效大師，曾參與過上百部電視電影音效製作。1952 年出生，23 歲時考進中影，2015 年中影因財務問題資遣。是台灣目前唯一專門做擬音的師傅，代表作品包括《翻滾吧！阿信》、《總鋪師》、《德布西森林》、《目擊者》等。其生涯也被拍成紀錄片《擬音》，於 2017 年上映。

延伸閱讀：<http://www.nextmag.com.tw/realtimenews/news/278046>



創意發想時刻：

左圖中的各樣物品，都是進行音效製作時會使用到的，想一想可能用來模擬什麼聲音呢？

實地的去試試看，你會發現許多熟悉的音效唷！



電影小知識：

關於電影獎項，在外國大致可分為四大電影獎，分別是在國際電影節中得到的獎項，例如坎城電影節最高獎項為金棕櫚獎、柏林電影節最高獎項為金熊獎，而威尼斯電影節最高獎項為金獅獎；另外就是美國電影業最重要的奧斯卡金像獎。以上稱為四大電影獎。



而華語電影最高成就是有「三金之稱」的金雞獎、金像獎與金馬獎，金雞獎是中國大陸電影

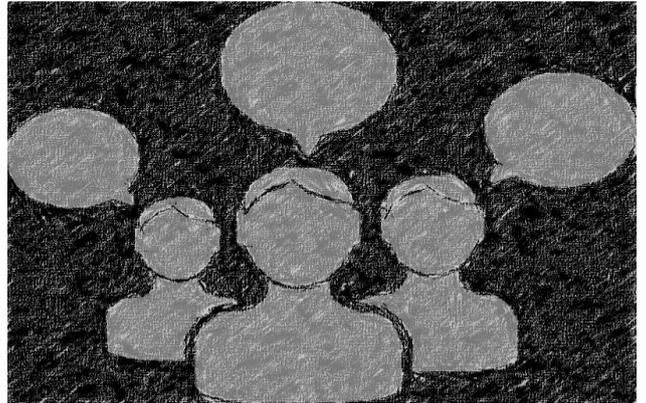
最高權威；金雞獎則是鼓勵香港電影人主辦，並要求電影中須達到 6 位香港電影人才能參加；金馬獎創辦於 1962 年，是三金中歷史最悠久、也不設地域限制，評選所有華語電影，目前由台灣電影事業發展基金會贊助。

小組出任務：聲音導演

任務說明：

請根據自選的無聲影片，以小組方式進行，為影片加入聲音元素，以適合電影情境描述。

TIPS：先搭配一首適當的配樂，會讓氣氛更容易營造。



請在繳交檔案中附上下面說明

影片名稱：

團隊成員：

配音：

配樂：

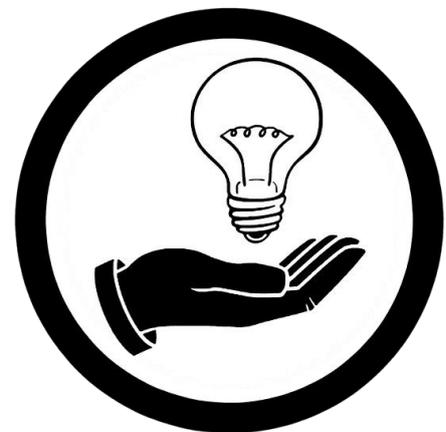
Foley Artist：

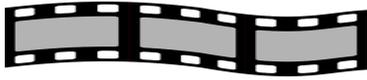
使用聲道：中文/英文

配樂來源：原創/版權

Foley 道具：(請簡單說明使用道具與發出音效)

如：拍打草叢—奔跑草叢聲音





聲音導演學習單

班級： 座號： 姓名：

? 你最喜歡（印象最深）的一部電影是哪一部？通常你會因為什麼原因決定觀賞電影呢？（廣告？同學推薦？導演？演員…）

? 想一想：拍攝一部電影要花多久的時間？多少了人力？多少的經費？

智慧財產權（Intellectual Property Rights，簡稱 IPR），是指人類精神活動之成果而能產生財產上之價值者，並由法律所創設之一種權利。因此，智慧財產權必須兼具「人類精神活動之成果」，以及能「產生財產上價值」之特性。



? 電影中出現的聲音元素有音效、對白、音樂，你可以區分嗎？介紹一首你最愛的電影配樂給同組同學欣賞吧。

動腦時間：

- ? 1. 可以怎麼表現出「在路上」的背景？
2. 試著幫下面的畫面配上對白



對白：



對白：



對白：

動腦時間：

? 想一想下面的東西可以發出什麼聲音？可以利用老師提供的道具實際聆聽聲音發想。



Tips：可以先思考一下物品的聲音特質，高頻？低頻？

嘗試發出一些不同的聲響效果，建議閉上眼睛專心聆聽，再發揮你的想像力唷，一個厲害的擬音師就此誕生…

五、學習(教學)活動設計

教學活動內容及實施方式	時間分配	備註/評量策略
單元一： 電影歷史報你知		
第一節 活動一：引發動機--最近看什麼？ 老師詢問學生最近是否有看過什麼電影，藉此導入課程主題。 活動二：電影發展史 透過電影歷史回溯，講解電影音樂發展，並且透過影片欣賞不同時期的代表作品。 活動三：KUSO 配樂來攪局 老師可利用驚悚片卻是搭配詼諧的背景音樂（如：驚聲尖叫影片搭配 what a coincidence），讓學生感受配樂對於情境營造的重要。	45 分	如學習單
單元二： 電影的幕後英雄		
第一節： 活動一：引發動機--電影配樂大猜謎 老師播放幾首熟悉的電影配樂，讓學生來猜想是從哪一部電影出來。（如宮崎駿系列電影、名偵探柯南、冰雪奇緣、飢餓遊戲…等，以當時學生較熟悉的電影為主） 活動二：電影的幕後英雄 1. 老師先引導學生以分組討論方式進行思考： 一部電影完成需要哪些工作人員？需要投注多久時間與經費？ 2. 再根據學生討論結果補充說明電影拍攝時程，以及電影人力分配。 3. 介紹智慧財產權的重要 活動三：最佳電影推薦 老師介紹 IMDB 以及金酸莓獎等不同電影獎項，提供學生去思考比較所謂的金酸莓獎用意為何？	45 分	如學習單
單元三： 小小擬音師		
第一節： 活動一：引發動機—猜猜我在哪？ 老師利用情境遊戲讓學生思考音效製作。 <i>情境說明：常常相約出門遲到時，接到手機總是說在路上，到底如何營造「在路上」的背景感呢？</i> 活動二：電影中的聲音	45 分	如學習單

<p>1. 老師可引導學生思考 在電影中會有哪些聲音？</p> <p>2. 延續上堂課程中介紹的電影幕後工作人員：音效指導/聲音導演，進行聲音部分的介紹。</p> <p>3. 聲音可分為對白、音樂與音效</p> <p>a.對白部分： 老師播放外國影片不同版本：原文配音以及中文（台語）配音，讓學生感受比較（如冰雪奇緣台語版 https://www.youtube.com/watch?v=3DzJ2k8KIX0）</p> <p>b.音樂部分： 老師在說明音樂不同來源中，可搭配不同的影片片段舉例說明欣賞。（如現場直接演奏： https://www.youtube.com/watch?v=2CYR7Euu8gI，大娛樂家- Never Enough；影片中其他媒介撥出： https://www.youtube.com/watch?v=QoXPVSSHzs8，動物方程式- Try Everything；背景音樂： https://www.youtube.com/watch?v=XAYhNHhxN0A，不可能的任務）</p> <p>活動三：我懂你的心 分組遊戲，讓學生根據不同的畫面圖卡，設計簡短對白，並唸出讓其他同學猜測搭配之圖卡。</p>		
<p>第二節</p> <p>活動一：引發動機--聲音雷達 老師將預先預備好之聲音情境播放，以分組方式能寫出最多聲音元素組別獲勝 (https://www.youtube.com/watch?v=QH0e_FVSy8Y&t=89s)</p> <p>活動二：高深莫測的擬音功夫</p> <p>1. 老師介紹音效的類別：普通音效、特殊音效與擬音。並透過不同的音源檔案進行聆聽。</p> <p>2. 介紹擬音師（Foley Artist）與台灣擬音師胡定一 觀賞：入戲的聲音 https://www.youtube.com/watch?v=Pcv0LhAMJyU</p> <p>活動三：小小擬音師初階班</p> <p>1. 各組根據老師提供的驚喜盒中各樣物品去發出不同的聲響。（可提供筷子、碗、紙盒、鐵罐、衣服）</p> <p>2. 選擇小小擬音師影片檔案，並進行小組分工討論</p>	45 分	如學習單
<p>第三節</p> <p>活動一：小小擬音師 以分組方式繼續進行影片聲音的錄製</p>	45 分	由「小組合作」方式進行聲音錄製，並鼓勵學生多方嘗試不同媒

		材發出聲響。
第四節 活動一：小小擬音師 以分組方式完成影片聲音的錄製	45 分	建議可利用手機或是錄音筆進行錄製。
第五節 活動一：金龍獎典禮 1. 播放各組影片與音軌最後成果，並由老師進行最終講評，另外，讓學生進行最佳人氣短片之票選。 2. 各組小組分別給予其他組別同學作品回饋。 3. 進行個小組內學習心得分享。	45 分	藉由回饋分享過程中，引導學生發現每部創作都花費相當心力，不見得能滿足大眾口味，但是都值得給予尊敬。

●羅列評量工具

聲音導演評量規準

學習構面	項目	評量等級				
		A	B	C	D	E
表現	創作展現	能選擇適合影片情境的背景音樂，並表現出貼近演員情緒的口白。	能選擇大致適合影片情境的背景音樂並且能大致貼近演員口白情緒。	能選擇背景音樂並且將口白唸出。	僅能念出口白或是搭配背景音樂。	未達 D 級。
		能根據電影畫面加入至少四種擬音音效。	能根據電影畫面設計加入至少 3 種擬音音效。	能根據地影畫面設計加入至少 2 種擬音音效。	能根據電影畫面設計加入至少 1 種擬音音效。	未達 D 級。
實踐	生活應用	能將音軌與畫面完美結合。	音軌與畫面大致配合良好。	音軌與畫面能彙整成一完成影片。	能嘗試完成音軌錄製。	未達 D 級。

●教學成果：

教師教學省思：

電影是學生生活中最常接觸的藝術之一，而電影正好涵蓋了各樣藝術的彙整，儼然是一個很棒的跨科整合教材。透過對電影音樂發展的概略介紹，讓學生對於電影音樂有所認識，並且也能認識關於電影製作中不同的工作分配，提供學生未來想要從事的相關藝術類型工作。

此次最主要是以「電影音樂」為課程重點發展。除了演員、導演之外，其他的電影工作角色容易被觀眾忽略，因此想要聚焦在與音樂相關的擬音師工作，也期待能透過模擬聲音，除了訓練學生學習聆聽聲音時的專注度，並且也刺激其對聲音不同的敏銳度與創意。利用生活中隨處可見的物品，都能模擬出各樣不同的聲音，也增加學生學習的興趣。最後並以小組方式，對於老師提供的短片進行電影音樂配置，除了需要再次錄製演員對白、並

且需要選擇適合的背景音樂以及以擬音方式製作音效，讓學生更加的實際感受幕後工作人員的辛苦。當我們在談智慧財產權時，學生不太容易有感，但當他們畫費心力完成一部影片時，對於「智慧財產」就相當重視了，透過生活體驗，讓他們更加有感。

整個課程預備過程，的確需要老師做較多的前置作業，例如影片的挑選，以及作為教學範例的影片需要從新配樂、學生作品的電影片段需要事先將聲音檔去除，這些都是需要事先完成，我所使用的檔案是 Camtasia，其實坊間也有些免費的軟體可以下載使用，提供影片後製處理。另外，學生使用的威力導演，也需要事先理解，才能給予引導方向，以及檔案格式的轉換，都一再考驗老師的資訊能力，但也藉由這個機會，教學相長，自己的影片剪輯相關能力也被提升了許多。

在影片再製的過中，學生的表現超越了我之前所預期，因為原始影片多是英語發音影片，因此在之前也已說明不一定要用英文，可以以國語、台語或是其他語言進行對白。但是在學生的成果中，不難發現為了能更有影片的正式感，學生仍是去學習了原始台詞英文的唸法，搭配劇情唸出，學習的投入令人感動。

另外，在錄製特殊音效時，最常使用的就是尖叫聲，也或許與此音源最好取得有關。但許多組別都嘗試了各樣擬音的方式，雖然不見得電影中每個動作都能有精確的音效，但是以初試啼聲的作品而言，學生的表現已經相當值得期許。

最後，課程還需要與科技能力結合，學生之前雖以學過影片剪輯，但是透過這次的主題，讓他們做中學，又再一次強化了影片剪輯能力。透過聲音與影片的再次結合，賦予了每段影片與原片不太一樣的感受，但也在這當中，學生自發式的學習，利用課餘時間對於音源的探索，都讓他們感受到學習的樂趣，在作品呈現時，也提升了學生自我肯定感。期待透過此次成功經驗，能讓學生進行學習遷移，能夠更主動地進行學習，並且善用資源，團隊合作，以落實「自發、互動、共好」的理想。

如果接下來要再嘗試這類的課程，建議可以與表演藝術科老師、資訊科、英文科老師一同合作，除了對白台詞的情緒可以更到位，英文字幕的口音修正，以及台詞的意涵都能藉由英文老師的協助，有更好的呈現。再加入資訊老師的加入，能夠有更多時間提供學生更完整的進行，也可以讓影片的呈現更加完整。

參考資料：

一、圖片資料來源：

台灣創用 CC 素材

二、參考資料來源：

(一) <https://dcfilmschool.com/article/電影音效還可以這樣做——%20認識擬音師Foley%20Artist>

(二) <http://www.nextmag.com.tw/realtimenews/news/278046>

(三) <https://kknews.cc/zh-tw/entertainment/9614938.html>

(四) <https://read01.com/yjO08J.html>

(五) 冰雪奇緣台語版：<https://www.youtube.com/watch?v=3DzJ2k8KIX0>

(六) 動物方程式-Try Everything：<https://www.youtube.com/watch?v=QoXPVSSHzs8>

(七) 大娛樂家-Never Enough：<https://www.youtube.com/watch?v=2CYR7Euu8gI>

(八) 不可能的任務- Mission Impossible：<https://www.youtube.com/watch?v=XAYhNHhxN0A>

(九) 擬音：https://www.youtube.com/watch?v=QH0e_FVSY8Y&t=89s

(十) 入戲的聲音 <https://www.youtube.com/watch?v=Pcv0LhAMJvU>

三、剪接影片來源：

(一) 侏羅紀公園片段 <https://www.youtube.com/watch?v=umvyIToHezo>

(二) 移動迷宮片段 <https://www.youtube.com/watch?v=Ry8ggDjn7gw>

(三) 哈利波特片段 <https://www.youtube.com/watch?v=K0JDyMwEhRQ&t=7s>

(四) 功夫熊貓 3 片段 <https://www.youtube.com/watch?v=II5BtrOqtS8>

(五) 金牌特務片段 <https://www.youtube.com/watch?v=1HzsZ-eZ4NI&t=23s>

四、影片剪接軟體：

威力導演軟體

Camtasia3 軟體

附錄：

學生擬音照片

學生大都利用課餘時間進行錄音，一來較為安靜，另外也可以有更完整時間錄製，直到滿意為止。課堂中則是進行錄製結果檢核與討論，並由老師根據半成品與不同音效，分別給予建議以做為調整修正之方向。



學生擬音成品

學生作品繳交是以一資料夾為主，資料夾名稱即為影片名稱，而內附檔案需包含：說明

文件、影片原始檔案、影片錄製完成檔案、擬音過程紀錄（可包含錄音檔案與照片檔案）。

下列連結是學生自製配樂後的影片連結。

功夫熊貓 <https://youtu.be/NYSO5NKPWVo>

侏羅紀公園（A） <https://youtu.be/HZ0Q01QNgs>

侏羅紀公園（B） https://youtu.be/Dl_L03E0dpM

移動迷宮（A） <https://youtu.be/mocmQ4XPQRc>

移動迷宮（B） <https://youtu.be/jJHGIYtWNqo>

金牌特務 <https://youtu.be/zuueiFSVGno>

哈利波特 <https://youtu.be/5MzN5NN1RDM>



最好的教育，是老師的用心。

期待我們的熱情能感染更多老師，一起成為孩子們的祝福。

梁蓓禎老師

- （一）現任高雄市龍華國中音樂教師、高雄師範大學音樂系兼任講師。
- （二）國立高雄師範大學音樂系學士、國立高雄師範大學音樂系碩士、國立高雄師範大學成人教育研究所博士候選人
- （三）高雄市國民教育輔導團國中藝術與人文領域輔導員。
現任教育部中央課程與教學輔導—藝術人文學習領域諮詢教師
- （四）教育部國家教育研究院十二年國民基本教育藝術領域課程綱要研修工作小組委員。

藝術與人文學習領域－教師基礎知能教學系列⑦

素養教學123 國中音樂篇

發行人：吳正己

總編輯：夏學理

副總編輯：丘永福

編著者：梁蓓禎

審稿者：謝苑玫

編審小組：藝術與人文學習領域輔導群委員

美術編輯：廖浩閔

出版單位：國立臺灣師範大學

印刷：玉強企業社

出版地址：10610 臺北市大安區和平東路一段 162 號

出版日期：2018 年 3 月

聯絡電話：02-77345493

版次：初版一刷

ISBN：978-986-05-5533-2

(平裝)

GPN：3810700312



本著作權採用創用 CC 「姓名標示－非商業性－相同方式分享」 3.0 版臺灣授權條款釋出，此授權條款的詳細內容請見

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>