

# 音樂多媒體 DIY

朱理蓮、蔡碧芳

## 一、設計理念

在 National Standard 書上第九章第三與第四項有說明編曲的重要、國民中小學的藝術課程中、對於電腦科技藝術的創作——「編曲」似乎是接觸較少，就算有也通常停留在影音的欣賞階段。對於專業的藝術科技學習，幾乎無從體驗起。如何尋找一個既普遍又容易使用的藝術科技媒介，方便這個年紀孩子所能操作及控制，便成為關鍵性的重點。

而「神奇樂團 Band In Box」便成為這個課程設計上首選材料，所有的音樂元素；速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……的豐富音樂元素特質，正符合編曲的需求。加上它的電腦科技技術，對於現今提倡的資訊融入教學運用於藝術課程的學習，更有它的意義。

整個課程以歌詞、人的肢體動作、音樂元素在電腦上運用為主軸，結合表演藝術及視覺藝術讓高年級的學生了解「西風的話」歌詞意義與音樂的「整體」與「部分」關係，進而了解各個音樂元素：速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……等意義，利用遊戲的教學方式，舒緩學生的緊張情緒讓學生進入電腦音樂編曲的創作與表演，藉由合作學習的過程，建立相互關係，引發學生的想像，增進藝術創作的認知與技能，提升其生活美學的能力

## 二、學生實態分析

### 1. 學區特色

位於新竹市東區，是竹東與新竹市邊緣區，包含關東市場與科學園區環境、親、師、生很容易獲得相當多得社會資源。

## 2. 態度積極

學校學區位於科學園區與市場住宅區、家長及學生在課程學習態度，普遍較為積極，對於教學時要配合的事情準備、資料蒐集等過程參與度高。

## 3. 學生基本能力

(1)學生對資訊科技學習與藝術活動有高度的興趣，學生也有鄉土樸實的氣息，認真學習的老實態度，學生在中年級即具備基本的藝術表現技能及藝術鑑賞能力和資訊科技運用能力。包括藝術語言的認識、直笛基本吹奏能力與歌曲演唱能力、表演藝術的基本方式、色彩、音樂節奏及曲調的應用，還有網際網路、powerpoint 製作等資訊科技運用。

(2)合作學習：教師發現大部分孩子，在各式學習活動中，和同儕互動良好。但在團體中較以自我為中心，對表達自己兼顧尊重與欣賞他人的態度上較需耐心引導。

## 三、課程目標

### 1. 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力（探索與理解）

運用音樂的編曲、視覺媒材的創作與戲劇表演方式表現出各種意念和作品，將藝術落實於生活中。

### 2. 嘗試以藝術創作的技法、形式，表現個人的想法和情感，認識欣賞同學間的作品

藉由改變不同的音樂元素，讓學生來表達自己喜歡的音樂感覺。藉此懂得欣賞與批判同儕間的作品以提升生活美學鑑賞能力，實踐與運用於日常生活中。

### 3. 能自信展現自我肢體（探索與表現）

運用肢體活動發揮學生的想像力、創造力。更藉此課程培養學生對自我的認識與自信。

### 4. 能與同學分工合作共同進行藝術創作

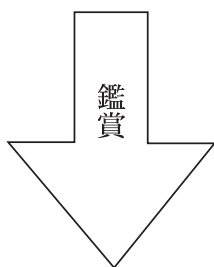
能在群組中學習尊重他人展現自己的能力，藉彼此的分工合作，共同完成的藝術創作。

### 5. 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣（實踐與應用）

運用網際網路作藝文報告並運用『神奇樂團 Band In Box』軟體操作音樂元素，養成主動探索與研究的習慣。

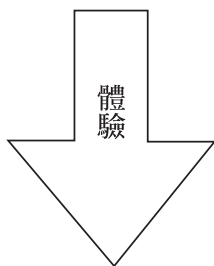
## 四、教學流程

## 音樂多媒體 DIY 共三節



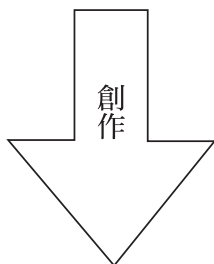
活動一：認識〈西風的話〉  
(歌詞介紹、視覺藝術、表演藝術) 一節

- 一、「西風的話」直笛與歌唱 ..... 5 分鐘
- 二、「西風的話」詩歌之美 ..... 5 分鐘
- 三、創意圖畫動動腦 ..... 20 分鐘
- 四、大家一起來編戲 ..... 10 分鐘



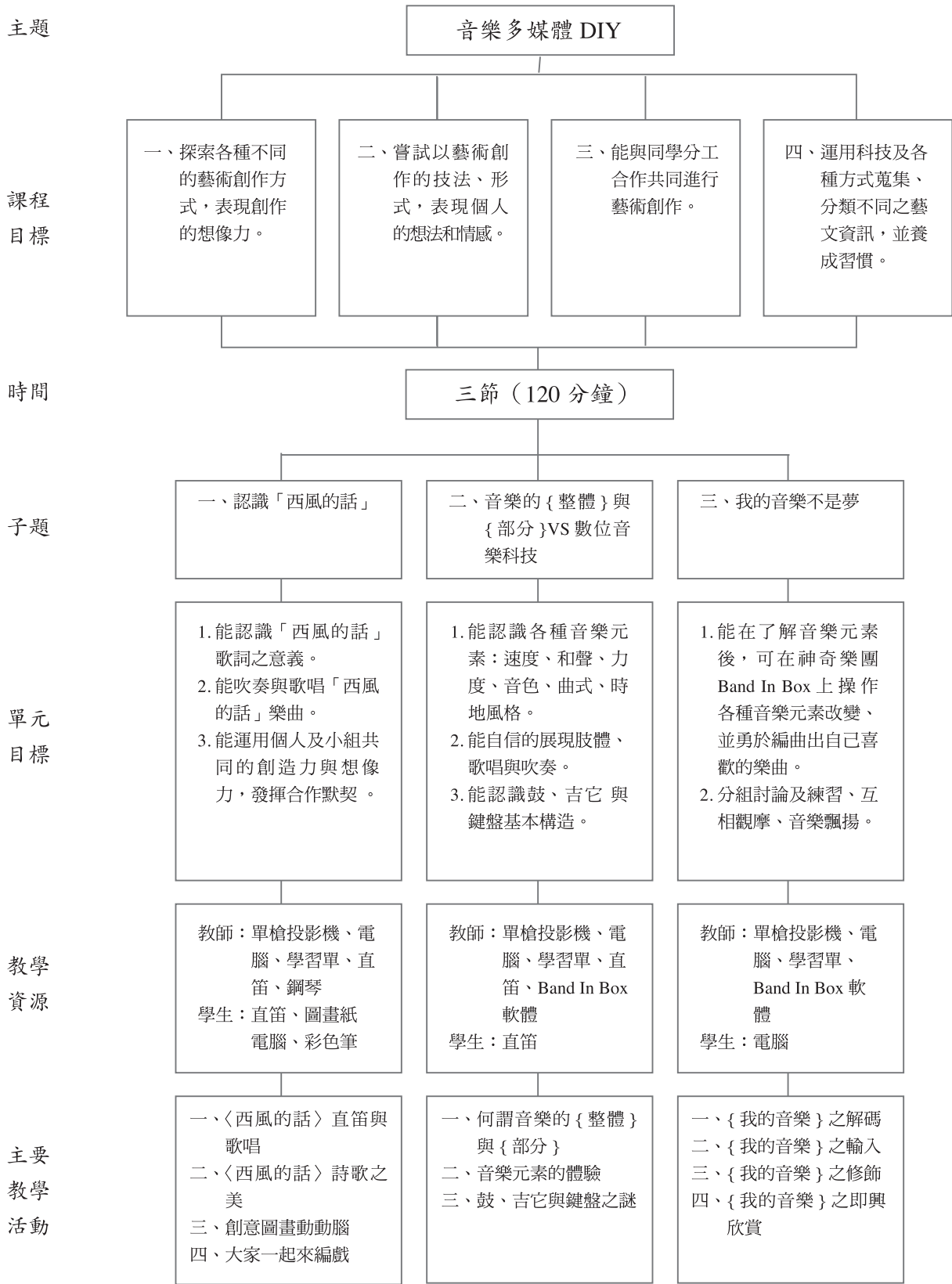
活動一：認識〈西風的話〉  
(歌詞介紹、視覺藝術、表演藝術) 一節

- 一、何謂音樂的 { 整體 } 與 { 部分 } ..... 5 分鐘
- 二、音樂元素的體驗 ..... 30 分鐘
- 三、鼓、吉他與鍵盤之謎 ..... 5 分鐘



活動三：我的音樂不是夢  
(音樂藝術創作) 一節

- 一、{ 我的音樂 } 之解碼：五線譜之謎 ..... 2 分鐘
- 二、{ 我的音樂 } 之輸入：1. 曲調 2. 和弦 ..... 15 分鐘
- 三、{ 我的音樂 } 之修飾 ..... 10 分鐘
- 四、{ 我的音樂 } 之即興欣賞 ..... 5 分鐘
- 五、{ 我的音樂 } 創作曲票選與回饋 ..... 5 分鐘
- 六、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻 3 分鐘





#### (六) 教材設計

1. 生活化：以耳熟能詳的中國歌曲〈西風的話〉為題材，引導學生欣賞、表演與創作，兼顧知識、技能、情意等範疇的原則下，將藝術生活化，提升日常生活的品質
2. 趣味化：利用遊戲學習的方式引導學生進入情境教學。
3. 系統化：課程設計上由淺入深循序漸進，有助於學生能力的培養。例如：編曲的能力
4. 兼顧本土及國際化：由認識中國歌曲〈西風的話〉歌詞，加上用神奇樂團 Band In Box 西洋的樂曲爵士、搖滾、古典等風格引導音樂元素介紹，進而了解不同族群的音樂文化，讓學生立足本土放眼國際。
5. 統整化：兼顧音樂、表演、視覺藝術元素的運用及運用歌詞、肢體與電腦操作多方不同向度呈現。
6. 創造化：運用想像力的激盪，培養學生的創造力，並養成獨立思考及反省的能力與習慣。
7. 民主化：讓學生學習包容不同的意見，發揮團隊合作的精神。
8. 資訊化：運用資訊科技引導教學，要求學生運用科技方式編曲、蒐集、分類藝術資料

## (七) 教學過程

## 活動一：認識〈西風的話〉

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體 DIY   〈西風的話〉	節奏肢體表現	<p>一、〈西風的話〉直笛與歌唱（導入活動；藉由直笛吹奏與歌唱練習，讓學生熟悉西風的話樂曲）。</p> <p>二、〈西風的話〉詩歌之美（發展活動；運用網際網路作歌詞報告、訓練學生運用科技方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣）。</p> <p>三、創意圖畫動動腦：（發展活動；運用合作的學習的方式，進行創意音樂圖畫）。</p> <p>四、大家一起來編戲（綜合活動；運用隨機的肢體變化、動作組織等培養學生的想像力和創造力）。</p>	基本直笛 吹奏能力 觀察力 想像力 肢體運用 能力	直笛 鋼琴 圖畫紙 電腦 教室乾淨 的地板	7. 引導 8. 鑑賞 教學 9. 討論 10. 發表 11. 合作 12. 示範 13. 欣賞	演唱（奏） 合作態度 資料蒐集 報告 創作 表演
分段 能力 指標		<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。</p> <p>3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。</p> <p>1-2-4 透過律動、歌唱和演奏樂器來感受音樂的要素。</p>				
十大 基本 能力		<p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p>	<p>七、規劃、組織與實踐</p> <p>九、主動探索與研究</p>			

## 教學活動過程

### 課前準備

學生：

1. 已經學會吹奏西風的話直笛演奏與歌唱
2. 課前請小朋友上網蒐集好有關西風的話之歌詞介紹

老師：

1. 於課前完成影片的製作，以供上課使用
2. 於上課架設好單槍投影機與電腦、避免上課時段架設，浪費時間。

### 一、〈西風的話〉直笛與歌唱 .....5 分鐘

1. 先確認學生吹奏升 Fa 高音直笛指法有否正確（升 Fa：012356）
2. 複習西風的話直笛演奏與歌唱



圖 3-1 我們在認真吹直笛〈西風的話〉！旋律好好聽！



圖 3-2 唱歌好好玩！我們先發發聲唱母音ㄅ再唱歌詞！

### 二、〈西風的話〉詩歌之美 .....5 分鐘

1. 請學生說出秋天時，對氣候的變化感受為何？（涼爽、舒服、不炎熱等）
2. 請學生說出秋天時景物變化的感受為何？（落葉多、葉子開始枯黃等）
3. 引導教導〈西風的話〉歌詞意義：

作者以擬人化手法第一人稱來對讀者敘述：西風來時，表示是深秋時節，所以天氣涼了，看到人們穿上新的棉襖，今年西風再來起時，小孩子們已經長大不少，請問小朋友你們可曾記得，詞裡的荷花已變成朵朵的蓮蓬？此時花朵雖然大多凋零，卻不用擔心大地沒了顏色，西風已經把樹葉染成美麗的紅色。

這首歌表現了時間的流逝與景色的更迭，寫情寫景又寫意，言簡易賅是短詩的佳作。

4. 介紹作曲家黃自的生平事蹟與「中國藝術歌曲」的意義與相關樂曲。
5. 觀摩學生做的〈西風的話〉報告。



圖 3-3 西風的話報告

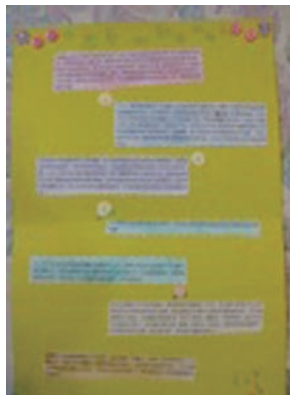


圖 3-4 中國藝術歌曲報告



圖 3-5 報告封面



圖 3-6 第一頁



圖 3-7 報告第二頁



圖 3-8 報告第三頁



### 三、創意圖畫動動腦 .....20 分鐘

#### 1. 引導活動

介紹老師自製以〈西風的話〉為音樂做的圖畫影片、並配上不同編曲的〈西風的話〉風格作出五種不同編曲風格當背景音樂、播放圖片欣賞學生思考圖片製作。

#### 2. 發展活動

請學生以五個人至六個人一組為小組單位，分組討論並集體創作，用自己的想法或經驗，用四到八張圖畫來創作表達〈西風的話〉的音樂圖像，提示學生可以用畫的也可以在網路上找適合自己感受的圖片。

#### 3 綜合活動

最後辦一個小小發表會讓每組互相關摩對方的作品並說明為何用此圖畫原因。

### 教學提示

1. 在介紹過程中，可以提示學生〈西風的話〉歌詞有表達時間的流逝與景色的更迭，寫情寫景又寫意，圖片要有這些感受的表達。



圖 3-9 這樣設計好嗎



圖 3-10 已經有了初步概念開始畫囉 !!

### 作品一

---



圖 3-11



圖 3-12 去年我回去，你們剛穿新棉袍。



圖 3-13 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-14 你們可記得，池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-15 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

### 作品二

---



圖 3-16

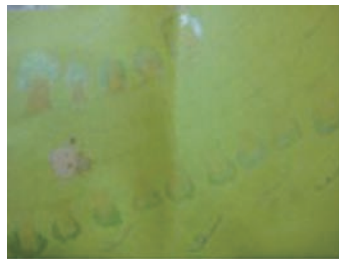


圖 3-17 去年我回去你們剛穿新棉袍！



圖 3-18 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-19 你們可記得，池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-20 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

作品三



圖 3-21 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-22 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-23 你們可記得池裡荷花變蓮蓬！



圖 3-24 花少不愁沒顏色，我把樹葉都染紅。

作品四



圖 3-25



圖 3-26 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-27 去年我回去，你們剛穿新棉袍！



圖 3-28 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-29 今年我來看你們，你們變胖又變高。



圖 3-30 你們可記得池裡荷花變蓮蓬!



圖 3-31 你們可記得池裡荷花變蓮蓬!

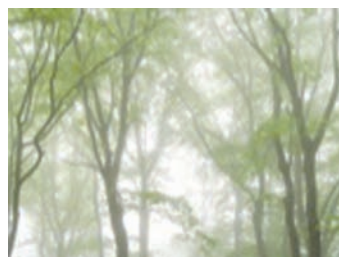


圖 3-32 花少不愁沒顏色



圖 3-33 花少不愁沒顏色



圖 3-34 我把樹葉都染紅



圖 3-35 我把樹葉都染紅

#### 四、大家一起來編戲 .....10 分鐘

##### 1. 暖身活動：

以 123 木頭人遊戲作為戲劇活動，讓學生在停止時做出不同肢體形態。

##### 2. 發展活動：

將全班圍成一個圓，玩「叫姓名遊戲」與「注視對方遊戲」(叫圓圈中一人姓名並看著對方，走向對方位子，對方要再走向另外一個人)；(注視並走向對方表示歡迎)；訓練學生觀察對方表情與自己肢體的創造力。



圖 3-36 123 木頭人



圖 3-37 分組討論排戲



圖 3-38 今年我回來你們變高又變壯

## 3. 綜合活動：

將〈西風的話〉歌詞分成四部分當戲劇表演的故事內容，老師將教室當作舞台。  
讓全班學生作運用隨機的肢體表現、想像力和創造力做出即興創作的戲劇表演。

## 教學過程

## 活動二：音樂的{整體}與{部分} VS 數位音樂科技（一節）

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體DIY	藝術鑑賞	<p>一、何謂音樂的{整體}與{部分}（導入活動；引導學生思考：音樂的（整體）與（部分）兩者彼此之間是否存在著互相依存的關係）</p> <p>二、音樂元素的體驗（發展活動；運用肢體律動變化、直笛與歌唱來體驗與表達各種音樂元素在神奇樂團軟體的改變、也為之後的創作建立靈感）</p> <p>三、鼓、吉他與鍵盤之謎：（發展活動；藉由神奇樂團軟體介紹打擊樂器、吉它與鍵盤之樂器構造，並讓學生做電腦及紙筆操作）</p> <p>四、動腦時間（綜合活動；利用學習單複習及運用老師上課所提示的重點）</p>	<p>節奏感</p> <p>音樂基礎能力、</p> <p>感受力、</p> <p>直笛吹奏能力、</p> <p>肢體運用能力</p>	<p>直笛</p> <p>單槍投影機</p> <p>電腦</p> <p>電子鍵盤</p> <p>電腦喇叭</p> <p>神奇樂團軟體</p> <p>學習單</p>	<p>1. 遊戲</p> <p>2. 引導</p> <p>3. 嘗試</p> <p>4. 練習</p> <p>5. 合作</p> <p>6. 示範</p>	<p>合作態度</p> <p>表演</p> <p>問答</p> <p>演唱(奏)</p>
分段能力指標		<p>1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。</p> <p>1-2-4 透過律動、歌唱和演奏樂器來感受音樂的要素。</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>				
十大基本能力		<p>一、了解自我與發揮潛能</p> <p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p>	<p>十、獨立思考與解決問題</p>			

### 教學活動過程

課前準備：

1. 於課前完成神奇樂團 Band In Box 軟體 MIDI 與電腦音源介面連架設，先做好各種不同音樂元素的檔案（速度、和聲、力度、音色、曲式、時地風格……等）以供上課使用。
2. 完成學習單的編印。
3. 於上課架設好單槍投影機與電腦、避免上課時段架設，浪費時間。

#### 一、何謂音樂的【整體】與【部分】 .....5 分鐘

1. 藉由神奇樂團 Band In Box 軟體編之西風的話來引導學生思考；音樂的（整體與部分）兩者彼此之間是否存在著互相依存的關係。

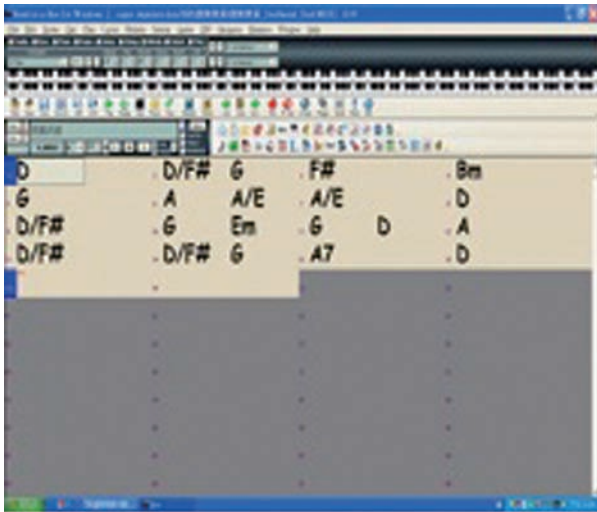


圖 3-39 神奇樂團〈西風的話〉電腦介面



圖 3-40 電腦科技音樂先有的 MIDI 架設：電腦、電子合成器、Sequenser、Keyboard、喇叭、投影機等。

#### 二、音樂元素的體驗 .....30 分鐘

1. 運用神奇樂團 Band In Box 軟體來解釋各種音樂元素的意義：
  - 速度 {Tempo}。——快慢情形
  - 曲調 {Melody}——樂曲的音高與節奏安排

力度 {Dynamics}——強弱的呈現情形

音色 {Timbre}——不同樂器產生的聲音質感差異

語法 {Articulation}——音與音之間的連續或間斷感

和聲 {Harmony}——數個聲響合在一起的緊張與紓緩感

織度 {Texture}——聲部多寡或聲部間的關係

曲式 {Form}——各段落的反覆與變化方式

時地風格 {Time&Place}——因時因地而產生之風格差異

2. 運用神奇樂團軟體操作改變各種不同的音樂元素，讓學生藉由律動、拍手、唱歌、吹直笛來體驗各種不同音樂元素的變化感覺，例如：

- 速度 (Tempo)：改變速度時讓學生拍手，吹直笛〈西風的話〉旋律。
- 和聲 (Harmony)：大調小調不一樣時、學生歌唱〈西風的話〉感受大調小調的不同感覺、接著換不同調讓學生歌唱。
- 音色 (Timbre)：讓學生帶自己所會的樂器演奏〈西風的話〉主旋律；一起跟神奇樂團分別及全體合奏，感受不同的音色所給人的感覺（長笛、小提琴、手風琴、直笛、鋼琴、陶笛、歌唱等），再用神奇樂團撥出其主旋律用不同樂器感受。
- 曲式 (Form)：有前奏及尾奏和沒有前奏尾奏讓學生歌唱和吹奏主旋律感覺有否不一樣，有前奏及尾奏的音樂是否整體感覺會比較完整。
- 時地風格 (Time&Place)：不同的時地風格讓學生用不同的肢體來表達，例如爵士風格用拍手、搖滾風格用踏地、古典風格用揮手來表達。

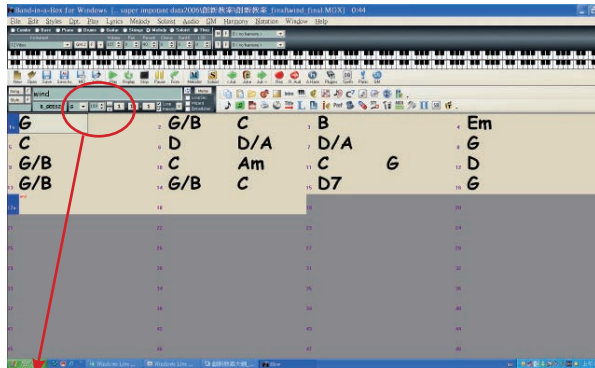


圖 3-41 運用不同速度 ---70---110----160 讓學生拍手跟著節奏



圖 3-42 大家仔細聽速度、跟著音樂拍手。

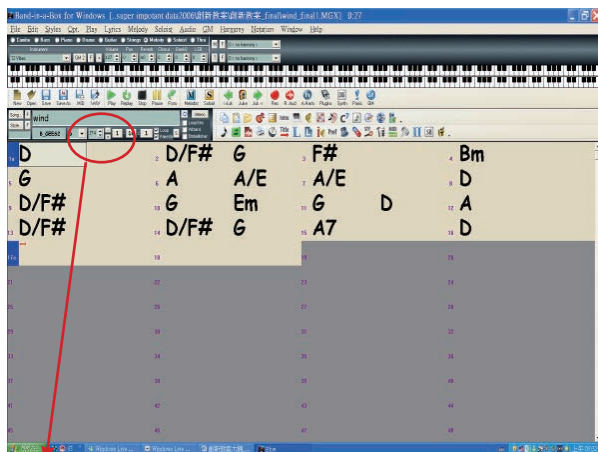


圖 3-43 現在速度到 174 (很快的)



圖 3-44 大家再仔細聽速度、跟電腦伴奏吹主旋律。

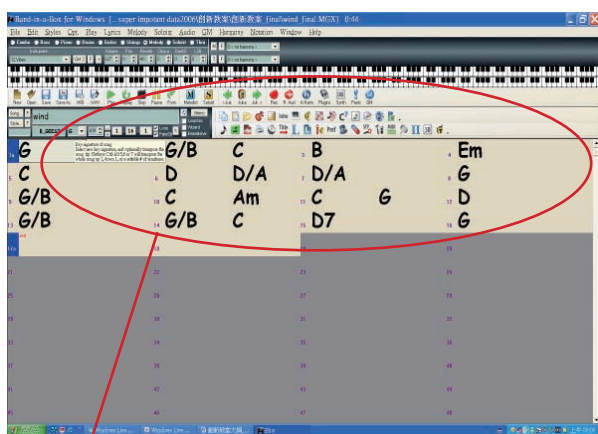


圖 3-45 現在和聲為 G 大調和聲



圖 3-46 我們唱著大調〈西風的話〉(G 大調)



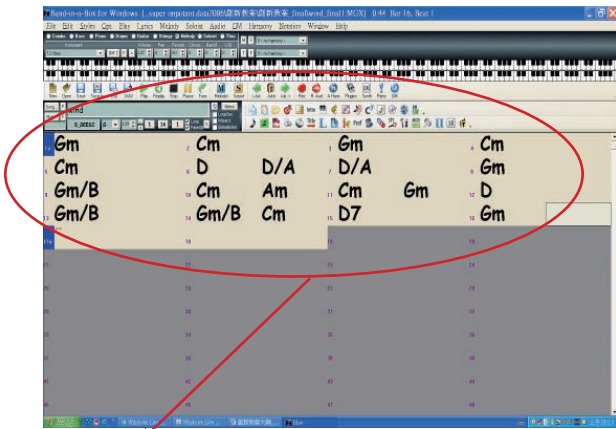


圖 3-47 改成 G 小調和聲囉……大家唱唱看

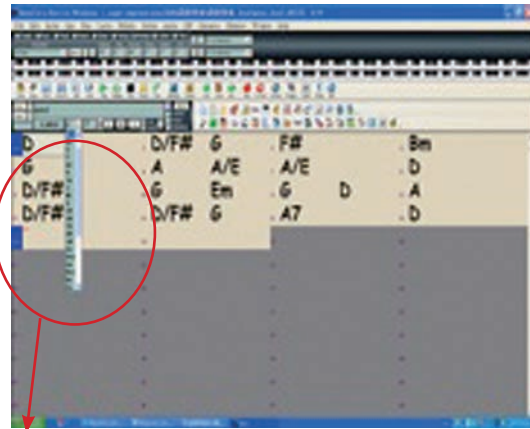


圖 3-48 我們再將 G 大調移調至 D 大調唱唱看

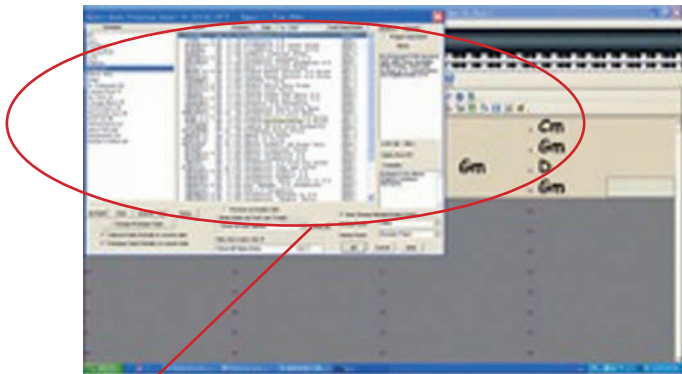


圖 3-49 改變成不同的風格讓大家做不同的肢體表達和吹奏



圖 3-50 老師操作電腦讓學生跟著電腦揮手

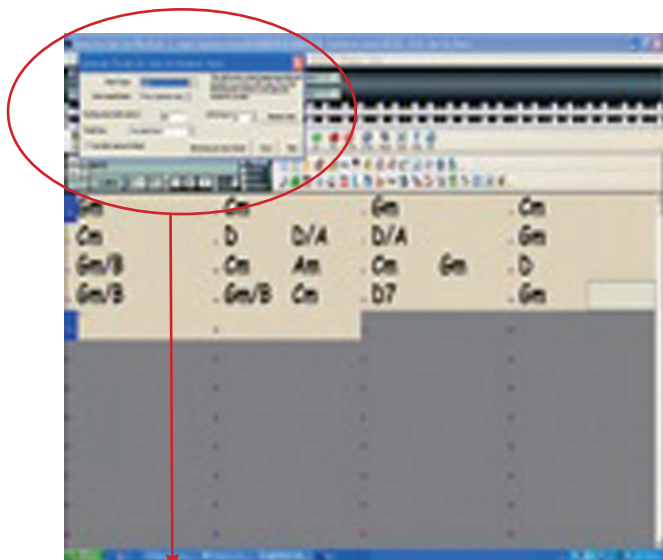


圖 3-51 加入前奏試試看



圖 3-52 老師操作電腦讓學生跟著電腦踏步

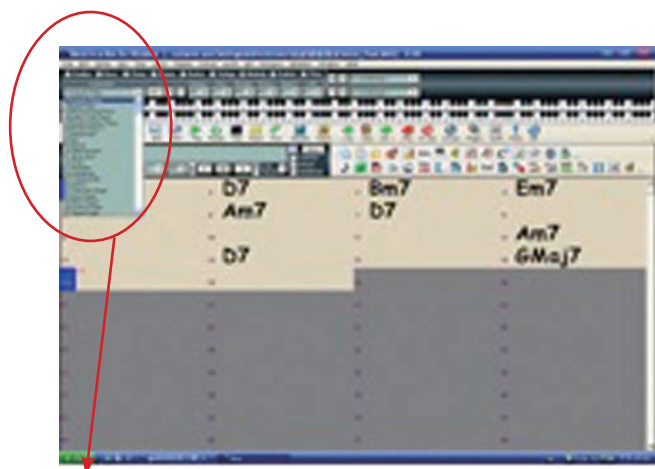


圖 3-53 改變不同樂器音色讓學生一起參與演奏



圖 3-54 我們用不同樂器演奏代表不同音色演奏看看



圖 3-55 這次用手風琴樂器與神奇樂團合奏



圖 3-56 所有樂器都與神奇樂團演奏變成大樂團囉！

### 三、鼓、吉他與鍵盤之謎 .....5 分鐘

- 藉由神奇樂團 Band In Box 軟體「打擊樂器」部分介紹各種打擊樂器及發出的聲響感受；有小鼓、Tom Tom、Conga、Bongo、Hi-hat、風鈴、Cymbal、Woodblock、Bass drum、鈴鼓、Sus Cymbal、沙鈴、黑膠唱片等……



圖 3-57

黑膠唱片；Hi-Hat；小鼓；Conga；Bongo；等點一下此樂器就會發出此樂器聲響。

- 1-1 每種樂器點一下都可以發出那種樂器聲響；接下來老師介紹每一個樂器後，讓學生主動舉手來電腦前指出並操作其樂器。
2. 老師再介紹吉他弦的組成，有 E B G D A E 六根弦，而在面板中，弦的格子與格子是不同把位以半音變化為單位，不同的音高，在軟體上點每個不同位置會發出位置的音高聲、讓學生認識吉他的弦構造。

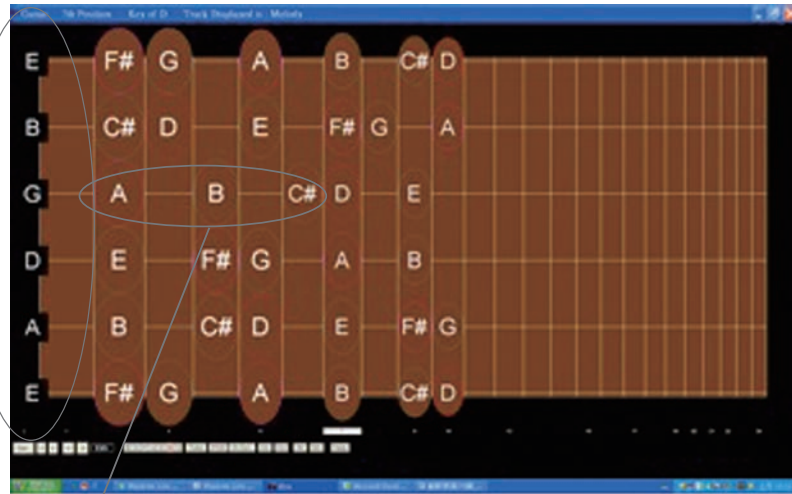


圖 3-58

六根弦 E B G D A E 點一下會出現對應之音  
一格一格以半音做變化。

3. 接下來介紹鋼琴鍵盤的音位置圖……先教學生音名 C D E F G A B 對應 Do Re Mi Fa Sol La Si 再點音教導學聲音的相對位置認識鍵盤。
- 3-1 接下來讓學生利用課本後面的附件鍵盤圖及音符貼紙，老師點電腦面板上之音請學生將正確音符位置用音符貼紙貼上正確的地方。

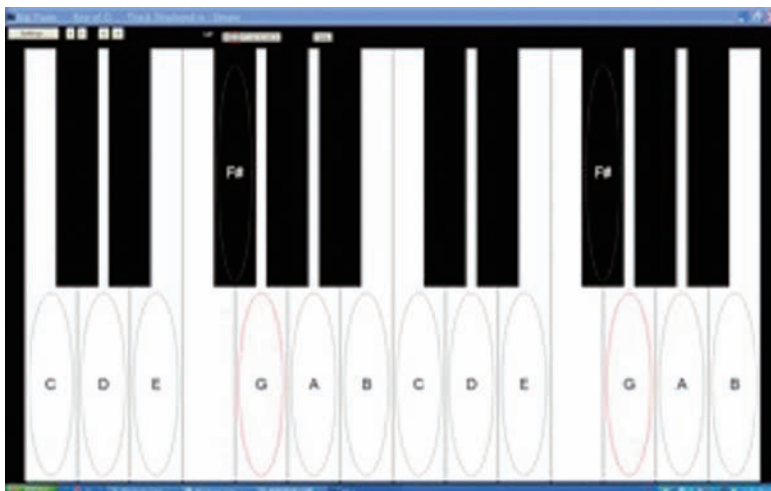


圖 3-59



圖 3-60

4. 接下來運用 Band In Box 教導學生基礎音感訓練，先運用軟體點不同的音發出不同音高教學生，再用課本後之附件來測驗學生老師用電腦隨機音高作音感測驗。

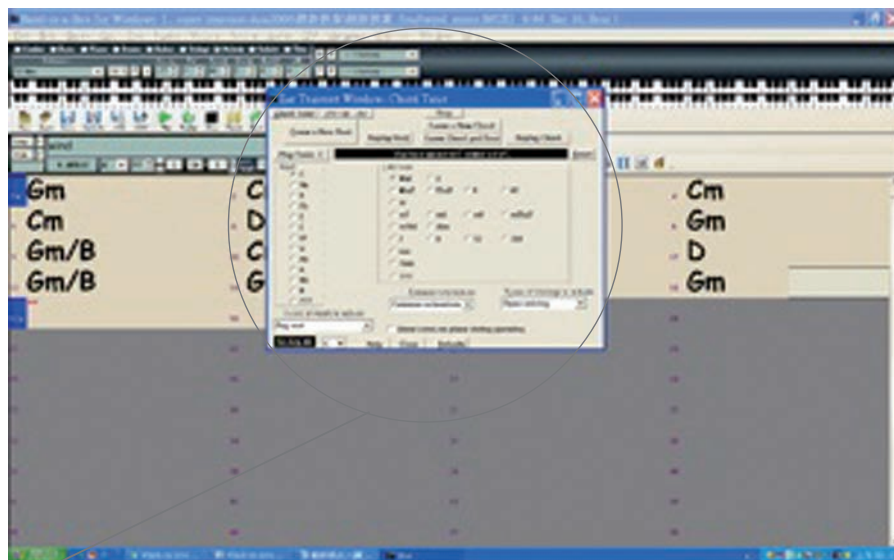


圖 3-61

音感基礎訓練自我設定面板（可以指定不同音程；例：大二度、小三度）

### 活動三：我的音樂不是夢

#### 認識〈西風的話〉

單元名稱	教學性質	教學過程及重點	先備能力	教學資源	教學方法	教學評量
音樂多媒體 DIY	音樂藝術創作	一、{我的音樂}之解碼：五線譜之謎 .（導入活動；藉由軟體，讓學生了解五線譜的重要） 二、{我的音樂}之輸入：1.曲調 2.和弦（發展活動；運用神奇樂團軟體、教導學生如何輸入想要的旋律音高和和弦） 三、{我的音樂}之修飾：（發展活動；運用曲式、音色時）時地風格等進行音樂創作編曲） 四、{我的音樂}創作曲票選與回饋（綜合活動；讓同學互相觀摩彼此創作的編曲並完成檢核表）	創造力 觀察力 想像力	電腦 電腦耳機 單槍投影機 電子合成器 神奇樂團軟體 鍵盤 喇叭 檢核表	1 引導 2 示範 3. 嘗試 4. 討論 5. 欣賞 6 發表 7. 練習與應用	編曲創作 態度問答 發表 作品 檢核表

		五、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻（延伸活動；將學生 圖畫創作結合編曲音樂）				
分段 能力 指標	1-3-3	嘗試以藝術創作的技法、形 式，表現個人的想法和情感。				
	1-3-1	探索各種不同的藝術創作方 式，表現創作的想像力。				
	1-3-5	結合科技，開發新的創作經驗 與方向。				
	1-3-2	構思藝術創作的主題與內容， 選擇適當的媒體、技法，完成 有規劃、有感情及思想的創作。				
	2-3-8	使用適當的視覺、聽覺、動覺 藝術用語，說明自己和他人作 品的特徵和價值實踐與應用。				
	2-3-9	透過討論、分析、判斷等方 式，表達自己對藝術創作的審 美經驗與見解。				
十大 基本 能力		一、了解自我與發揮潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作	七、規劃、組織與實踐 十、獨立思考與解決問題			

## 教學活動過程

課前準備：

先借好電腦教室並將每台安裝好神奇樂團 Band In Box 軟體、且每台電腦都裝上耳機。

### 一、{ 我的音樂 } 之解碼：五線譜之謎 ..... 2 分鐘

1. 老師在電腦教室上藝文課，先教學生打開 Band In Box 軟體並打開在老師電腦上的檔案（file => open bb song => 西風的話 1）；在此檔案打開五線譜的介面。

- 2. 藉由此檔案在播放時看五線譜面板會顯示現在各個樂器播放的音在五線譜所在的位置來認識五線譜。

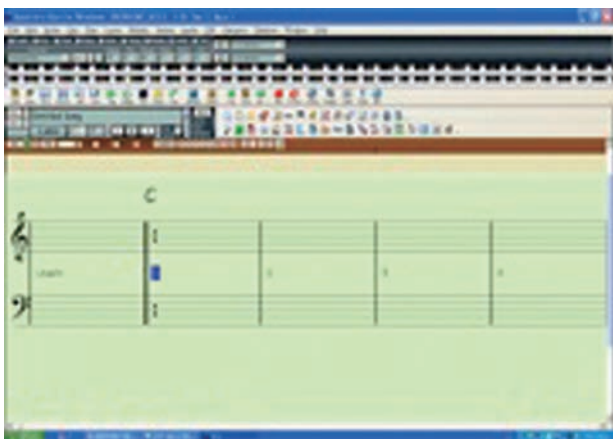


圖 3-62 點五線譜的視窗

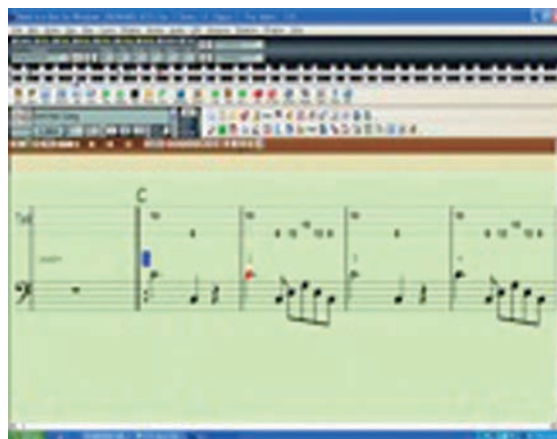


圖 3-63 介紹五線譜的概念...電腦會秀出正在播放的音高在五線譜位置

二、{ 我的音樂 } 之輸入 :1. 曲調 2. 和弦 .....15 分

- 1. 提醒在上一單元教的鍵盤概念；利用神奇樂團軟體鋼琴鍵盤錄製一段自己想要的旋律方法和修改方式，錄製一段自己喜歡的旋律。  
(Rec ◎ => Start of the Song => 鋼琴鍵盤輸入 => Stop □ => ok keep take)
- 2. 要學生改變曲式可加上自己想要的前奏或尾奏。
- 3. 選擇自己喜歡的時地風格。

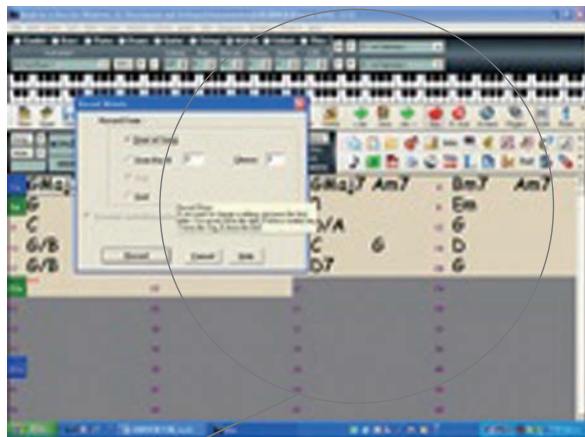


圖 3-64 在此選擇錄音段落！



圖 3-65

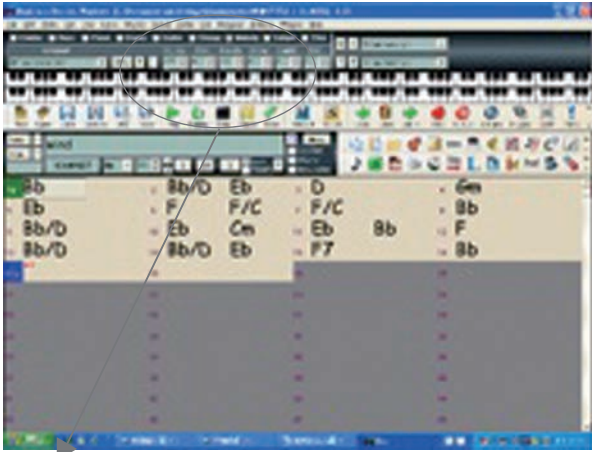


圖 3-66 修改力度、音量調整 (從 1-127)



圖 3-67

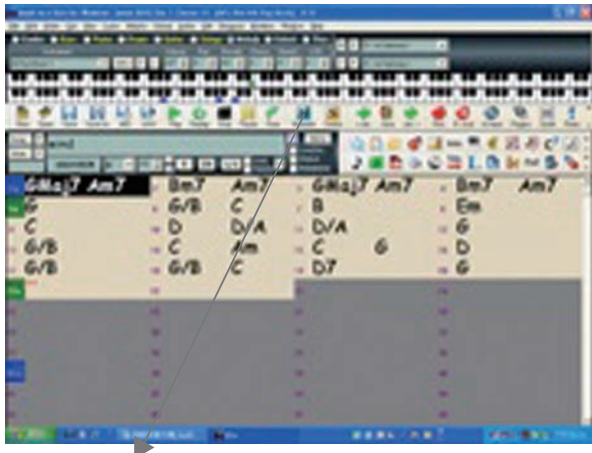


圖 3-68 在此音樂鍵盤按下想要編曲的旋律!



圖 3-69

三、【我的音樂】之修飾 .....10 分鐘

1. 修改各個聲部的樂器 (instrument)。
2. 修改各個聲部的音量 (volumn)。

四、【我的音樂】之即興欣賞 .....5 分鐘

讓學生將自己編曲好之音樂作品在課堂上作發表

五、【我的音樂】創作曲票選與回饋 .....5 分鐘

完成檢核表 (附表一) 並彼此互相欣賞同學創作的作品



## 六、神奇樂團與神奇多媒體編輯器 Premiere 聯姻 .....3 分鐘

1. 將同學做的樂曲與圖片結合成影音在班上做一場小小發表會
2. 老師播放自己做的五種不同的〈西風的話〉編曲結合影片並且做票選  
(變奏一、變奏二、變奏三、變奏四、變奏五)

### (八) 教學評量

主題	單元	評量方式	
音樂多媒體 DIY	認識〈西風的話〉	演唱(奏) 合作態度 資料蒐集 報告 創作 表演	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能吹奏與演唱〈西風的話〉，並了解樂曲特性。</li> <li>2. 能與同學愉快的相互合作，完成圖畫創作與肢體表演活動。</li> <li>3. 能善用資訊媒體、圖書館、蒐集資料、並分類說明。</li> <li>4. 能利用課餘時間完成指定作業。</li> <li>5. 能用心聆聽老師的說明與講解。</li> <li>6. 能參與問題討論。</li> </ol>
	音樂的【整體】 與【部分】VS 數位音樂科技	合作態度 表演 問答 演唱(奏) 學習單	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能仔細聆聽老師的說明與講解。</li> <li>2. 能與電腦相互配合、吹奏與演唱西風的話。</li> <li>3. 能與電腦相互合作，完成肢體律動表演活動。</li> <li>4. 能遵守團體規則及規範。</li> <li>5. 能發表自己獨特的看法、並具創造、批判能力。</li> <li>6. 能將學習心得以文字表達紀錄於學習單。</li> </ol>
	我的音樂不是夢	編曲創作 態度 問答 發表 作品 檢核表	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能仔細聆聽老師的說明與講解。</li> <li>2. 能將學習心得，編曲創作想法以文字表達記錄於檢核表。</li> <li>3. 能運用電腦完成編曲創作作品。</li> <li>4. 能完整的發表編曲創作的作品。</li> </ol>

## （九）檢討與反思

### 1. 硬體設備不足：

在進行這項課程的時候，容易受限於時間、經費與設備環境。校內電腦教室通常已排滿了電腦課，使用時間滿載，故借用電腦教室讓學生使用做藝文編曲時間極少，對課程進行相當困難。而這項軟體，並不普遍，正式版軟體的取得需要相當的經費與管道。

### 2. 課程未能與視覺藝術、表演藝術專長教師合作設計：

受限於人力與時間，本教案未能邀請視覺藝術與表演藝術專長之教師，一起參與課程的設計與統整。

### 3. 評量應該要多元化：

對於學生在編曲能力上的評量，並不能單純的用改變音樂元素多寡來評量學生的能力。學生的感受力與想像力是獨一無二的，很難用紙筆評量或是單一教師的個人觀點去評判。創作是很主觀的東西，個人對自己的作品也很有自己的想法，所以本課程的評量應該是多元開放的，教師與學生都應該培養欣賞、接受多元風格的態度。

## （十）結論與建議

從孩子上完課的回饋，可以感受到孩子在操作這項軟體的過程中，得到了很多的樂趣與自信。編曲對孩子而言，不再是遙不可及的遠大工程，自己就可以創造出獨一無二的作品，也不必擔心自己不會各種樂器。在創作的過程中，孩子也嘗試了各種不同的音樂元素，感受到音樂的豐富與多元面貌，也有能力創作自己的作品，對孩子而言，這樣的體驗是自信的、是充滿不同感受的。

這項軟體的另一個特點是非常容易上手，不同領域的老師在課程上如有需要，都可輕易的融入自己的教學中，即使是非音樂專長的教師，也可以輕易使用。

而對於音樂的評量而言，不再侷限於紙筆評量與器樂評量，

此教案具備歌詞介紹、肢體律動、器樂演奏與歌唱各種向度的學習，都能與電腦合作結合，並且能從電腦編曲操作多元音樂元素，來學習不同樣貌的音樂，是教學上一項不可多得

的利器。

電腦科技的發達，對於現今的教學，提供了更有利的工具，未來在教學上，我們應該多去接觸認識不同的教學科技媒體，選擇適合的媒體，融入課程，讓課程的教學目標發揮的更好，這是我們應該持續努力的地方。

## 參考資料

林小玉（民 89）。課程統整理念與二十一世紀中小學音樂教師的新挑戰。臺北市立師範學院「二十一世紀音樂教育新趨勢——國際音樂研討會」論文集。臺北市立教育大學音樂系。

教育部（民 91）。國民中小學簡年一貫課程綱要：「藝術與人文」學習領域。臺北。

廖明玲（2002）。概念化網路統整課程在國中「藝術與人文」學習領域之發展研究。臺北市立師範學院音樂藝術研究所碩士論文。

Reston, Va. :Music Educators National Conference, (1994) *National standards for arts education*. :Consortium of National Arts Education Associations

〈西風的話〉，北京兒童合唱團演唱。

## 學習單

## 音樂多媒體 DIY

連連看；將下列音樂元素正確意義連起來

速度 {Tempo}	—因時因地而產生之風格
曲調 {Melody}	—各段落的反覆與變化方式
力度 {Dynamics}	—音與音之間的連續或間斷感
音色 {Timbre}	—不同樂器而產生的聲音質感差異
語法 {Articulation}	—強弱的呈現情形
和聲 {Harmony}	—數個聲響合在一起的緊張與舒緩感
織度 {Texture}	—聲部多寡或聲部間的關係
曲式 {Form}	—樂曲的音高與節奏安排
時地風格 {Time&Place}	—快慢情形差異

## 檢核表

## 改編西風的話

我改編〈西風的話〉，是想呈現\_\_\_\_\_的感覺；我有改變以下  
\_\_\_\_\_的音樂元素，請將有改變的音樂元素打勾並寫出改變內容。

- 速度 {Tempo} \_\_\_\_\_
- 曲調 {Melody} \_\_\_\_\_
- 力度 {Dynamics} \_\_\_\_\_
- 音色 {Timbre} \_\_\_\_\_
- 語法 {Articulation} \_\_\_\_\_
- 和聲 {Harmony} \_\_\_\_\_
- 織度 {Texture} \_\_\_\_\_
- 曲式 {Form} \_\_\_\_\_
- 時地風格 {Time&Place} \_\_\_\_\_

省思：