

導師：葉智勇

活動主題：瞬間「聽」地球

年級：初中

課時：40分鐘

主題簡介：

科學家認為音樂從出現到現在，已超過五萬年，以一定的形式存在於各個文化當中，在不同的時和地成為人類生活中不可或缺的一部分。

主題活動學習目標：

1. 認識在世界的每一個角落，音樂如何以不同的形式呈現
2. 欣賞不同文化的音樂表達方式及瞭解、尊重不同文化的特質
3. 培養對音樂的興趣並發展對音樂的正向價值觀與態度。

學習的概念：

1. 音樂是人類進行溝通、表達情感和體現文化特色的一種方式
2. 音樂對美感的培育及對社交和身心的發展起着重要作用

關鍵詞：

節奏、旋律、聲效、流行文化、次文化、X-Game

學生具有的先備經驗或知識：

曾接觸過音樂

採用的教學策略/教學法：

透過小樂器演奏示範，激發學生的學習興趣。運用聲音、圖像、影片帶動他們去感受節拍，享受音樂，繼而討論。

輔助教學教材資源：

- 樂器（Asalato，口弦琴）
- 音效（掙碟程式）
- 圖像（樂器、樂手、塗鴉、滑板設施、髮型、服飾、音樂會海報）
- 影片（樂手演出、滑板運動、時裝表演）

延伸閱讀建議：

- 《Scratch》，2001年紀錄片，詳細介紹Hip Hop DJ唱盤文化、歷史及多位地位舉足輕重的DJ之訪問和演出。
- 《8 mile》，2002年電影，美國Hip Hop巨星“Eminem”自傳式電影。

- 《The Prodigy live - The world's on fire》，2011 年 DVD 演唱會，英國電子樂隊 “The Prodigy” 組成於九十年代承傳了英倫 PUNK 的基因，以電子音樂的方式演繹出獨特的風格。
- 《Evade》，澳門樂隊 “Evade” 2009 年於澳門獨立音樂廠牌 “4 daz-Le” 推出的音樂 EP。
- 《Destroy & Dream》，澳門樂隊 “Evade” 2010 年於新加坡獨立音樂廠牌 “Kitchen” 推出的音樂大碟。
- 手機程式：《Baby Scratch》、《Flare》。
- 日本東京 Asalato 樂團 “Nuchigusui” (<https://goo.gl/NydSjC>)
- 日本大板 Asalato 樂團 “鴨印振族” (<https://www.facebook.com/kamozirushi/>)

跨學科/跨領域的連結：

人文地理、人文歷史、資訊科技

教學流程

教師引導	教學引導細項的目的
<p><u>開始</u></p> <p>展示非洲敲擊樂器 Asalato</p> <p>1. 問題：請猜猜我手中的是什麼？</p> <p>2. 即場示範玩奏 Asalato</p> <p><u>引入主題</u></p> <p>· 介紹 Asalato 的由來及背景（簡報投影片2-8）</p> <p>1. 「Asalato 是一種源自非洲以兩個葫蘆果、一些小豆及一條繩子構成的敲擊樂器，其功能除了是玩奏音樂外，它主要的還是用來逗嬰兒/小朋友的玩具」</p> <p>2. 問學生知否在製作 Asalato 的過程為何要把葫蘆果心挖空。</p> <p>3. 「是日本人把 Asalato 推廣出去，他</p>	<p>目的：以一個不常見的樂器來引起學生的注意及興趣。</p> <p>目的：讓學生明白在資源有限的非洲人會就地取材去製造樂器及玩具，相反日本人視它為鍛煉自己的工具。</p> <p>（目的：了解學生的物理學常識。）</p>

們除了視它為樂器外，還會當成"劍球"或"搖搖"一邊玩奏一邊玩"花式"，還會每年舉辦比賽」

4. 問學生有否玩過劍球或搖搖。
5. 播放一年一度 "Asalato Night" 的對戰比賽片段。
6. 「同一個樂器在兩個不同的地區、不同的文化背景有着不同的功能」

自我介紹（簡報投影片9-11）

1. 導師簡單介紹自己的音樂背景
2. 展示在日本學習Asalato及香港教授Asalato的相片

發展

· 引介另一種和黑人有關的音樂 - Hip Hop（簡報投影片12-17）

1. 「Hip Hop不只是音樂，是一種由四個元素組成的次文化體系，四個元素包括：DJ、MC、B-Boy、Graffiti」
2. 運用ipad示範DJ挫碟。
3. 播放MC battle "說唱對戰" 片段
4. 展示B-Boy在跳街舞時的一些特定動作的圖片。
5. 展示一些Graffiti的圖片，問學生能否認出是「營地大街」。
6. 解釋Hip Hop是一種視覺加上聽覺的發聲途徑。

· 介紹英國的Punk文化（簡報投影片18-24）

1. 「Punk是一個由音樂伸延到時裝、髮型、服飾的次文化體系」
2. 「最初Punk音樂的出現是一班年輕人想藉音樂推翻當時的體制與環境」
3. 「如果提到Punk的時裝造型打扮，大家會想起什麼呢？大家有否試過Punk的打扮或髮型呢？」

（目的：連結及了解學生的生活經驗。）

目的：讓學生了解在70年代的美國黑人因為生活貧困，終日流連街頭繼而凝聚出來的一種文化。

目的：以挫碟（scratching）的聲音及說唱（rapping）的片段去刺激學生的感官，加強對 Hip Hop DJ / MC 的認識。

目的：讓學生知道政府曾經支持本地 Graffiti 的發展。

目的：讓學生認識一種源自歐洲的叛逆文化如何從音樂爆發出來。

目的：建立討論的氣氛，讓大家一起交流想法。

4. 展示Punk時裝、打扮的相片和名牌設計師的時裝表演。

5. 播放X-Game(極限運動)片段 - 大多數會用Punk音樂作背景音樂。

6. 問學生知否從前「香山公園」曾經有過玩滑板的場地。

7. 展示1995年「香山公園」滑板設施的圖片。

8. 問學生知否澳門在2007年舉辦的「亞洲室內運動會」也有滑板項目。

9. 問學生知否現時澳門有沒有玩 X-Game的場地。

·介紹民族樂器 - 口弦琴（簡報投影片25-27）

1. 拿出口弦琴，再一次讓學生猜猜是什麼。

2. 即場示範玩奏口弦琴及引導學生一起打拍子。

3. 「一種聲音富未來感但歷史相當悠久的樂器 — 口弦琴於新石器時代出現在中國，在中國少數民族地區流傳廣泛，在流傳有口弦琴的38個少數民族語言的漢譯名多達100個以上」

4. 「在中國的神話故事也記載口弦琴」

5. 「除了在中國以外，蒙古、印度、巴基斯坦、尼泊爾、日本、土耳其、奧地利、俄羅斯、意大利、挪威、法國、英國等地也有記載古人玩奏口弦琴」

。」

·討論港澳地區的音樂文化（簡報投影片28-33）

1. 「什麼音樂最能代表澳門的音樂文化？」

2. 「什麼音樂最能代表香港的音樂文化？」

3. 解釋近年香港樂壇的體制及情況。

4. 「有什麼辦法能令本澳門的音樂更進一步？」

5. 介紹本地樂隊“Evade”。

目的：運用圖片及影片去引起學生的興趣。

目的：讓學生反思政府有關部門投放在康體設施的資源分配和政策。

目的：以一個不常見的樂器來引起學生的注意及興趣。

目的：大家一起參與，讓學生加深對口弦琴的印象。

目的：讓學生認識一種源自中國、聲音獨特但又不太普及的樂器。

目的：讓學生反思現今香港樂壇為何出現倒退的情況。

目的：讓學生反思現今本澳樂壇為何發展不及其他地區。

<p>6. 展示日本著名大型連鎖唱片店設立“Evade”的專櫃推銷樂隊大碟的照片及樂隊 2013 年在日本參與的音樂會海報。</p> <p><u>總結</u>（簡報投影片 34）</p> <ul style="list-style-type: none"> · 音樂是一樣很有趣的東西，懂得玩奏樂器能為生活變得有色彩； · 除了傳統樂器，也有很多其他選擇； · 世界之大，應將視野開闊，探索新奇音樂或樂器； · 不應隨波逐流，被主流傳媒控制，應有獨立思考； · 問學生哪部份最感興趣。 	<p>目的：讓學生知道澳門音樂也能衝出國際。</p> <p>目的：希望學生能視音樂為一個終身學習的興趣。</p> <p>目的：加強議題的思考，希望學生能擴闊視野。</p>
---	---