

## 教案設計總表

課程名稱	嘻哈文化、饒舌音樂和母語聲韻的奧秘	團隊名稱	一毛文創工作室
課程時間	每次 <u>2</u> 節課，共計 <u>12</u> 節課 (每節課 <u>50</u> 分鐘)	授課教師、助教	教師：牛許時 助教：陳羿帆
實施年級		課程地點	
課程設計動機 及理念	<p>嘻哈文化發源於美國紐約，表現類型有饒舌、街舞……等，現在已散佈至全世界，嘻哈傳到歐洲、日本、韓國甚至泰國都生長成不同的樣貌。</p> <p>在今天的臺灣，年輕世代受到許多外來文化的衝擊，在藝術領域上，我們聽的音樂、看的電視劇電影甚至綜藝節目，我們欣賞的繪畫、書本，內容中都有來自外國的文化，像是美國文化或日韓文化。在這個全球化的時代，我們無法阻止這樣的趨勢，而在這樣的趨勢下，在各個領域，我們希望讓下一個世代對台灣的土地、歷史、語言和各樣的族群議題，有更濃烈的興趣去探索和認同自己的身份。</p> <p>要將全球流行文化與台灣文化連結，然後達到上述理念，我認為嘻哈這樣的全球文化是很好的切入點。</p>		
議題融入	母語保存		
課程簡介	<p>嘻哈是時下年輕學生十分愛好的音樂類型，但是真正了解背後嘻哈文化內涵、嘻哈精神、以及歷史脈絡的學生並不多，甚至許多社會大眾還是對於嘻哈音樂有錯誤的刻板認知，覺得嘻哈倡導毒品、酒精、暴力，歌詞充斥髒話，是一個不入流的文化。但事實上嘻哈文化的四大精神為愛、和平、團結跟保持樂觀，而那些錯誤的印象來由也有其歷史上的政治因素。希望透過課程讓學生更加認識這個文化，了解嘻哈在台灣發展的過程。課程中經由對各種黑人音樂的賞析和一些即興的文字活動，帶領學生體驗享受在節奏音樂之中的樂趣、啟發孩子對音樂節奏律動的感知。</p> <p>在最後嘗試發表作品的創作體驗環節，鼓勵學生使用中文甚至母語來創作，結合一些地方議題來做創作發想，讓學生對於台灣的各種語言、族群跟地方文化有進一步的認識，實現全球在地化，讓學生認識嘻哈這個世界上流行文化的同時，也更加強自己對於自身文化和身份的認同。</p>		

教學目標	希望學生可以透過體驗，更多瞭解時下流行的嘻哈文化，認識愛與和平且不畏懼的嘻哈精神，啟發他們更勇於做自己、更勇於與眾不同，並培養面對困難時不輕易放棄的自信和毅力。透過參與創作體驗，而創作體驗會鼓勵學生將創作方向設定朝向屬於台灣地方文化、族群和語言的主題，讓學生更深刻地加強自己對於自身出生地、自己民族的文化認同，創作過程中也能對於中文和母語的音韻和詞彙有進一步的美感提升。			
藝文領域	主要領域	<input type="checkbox"/> 電影	<input type="checkbox"/> 視覺藝術	<input checked="" type="checkbox"/> 音樂及表演藝術
	次要領域	<input type="checkbox"/> 工藝設計	<input type="checkbox"/> 文化資產	<input type="checkbox"/> 文學閱讀
學生背景/人數	20 人			
課程需求及注意事項	場地請事先協調無他人使用，以免課程聲量互相干擾。 因適逢夏日高溫，場地空調也須協調學校事先規劃安排。			
<b>課程大綱</b>				
週次	單元名稱	教學目標	教學重點	
1	認識脈絡-嘻哈文化歷史	對嘻哈文化的歷史脈絡有正確認識，瞭解嘻哈如何從美國發源、以及流傳到亞洲甚至台灣之後如何全球在地化，長成現在的藝文場景	1. 先以影片認識嘻哈的起源，瞭解文化開始時的背景和脈絡 2. 再以 1980、1990 的作品切入比較嘻哈發展至今的演進	
2	饒舌 XYZ-系統化認識饒舌	1. 初步有系統地認識分析饒舌音樂	認識饒舌三要素-歌詞、流動、唱腔，以及如何運用這三個要素	
3	押韻節奏-結合文字與流動	1. 培養中文以及孩子母語音韻的美感以及節奏感	從精選的文章和歌曲中深度認識這些作品文字的使用，模仿學習關技巧，試著套入自己創作的節奏中	
4	風格唱腔-發掘聲音自我形象	1. 培養孩子對於自我聲音質地的認識、以及表演技巧。	透過發聲和伸展的活動讓學生在過程中探索自身聲音的可能性	
5.	分組即興-現場創作 freestyle 分享 表達自我-敘述理念 創作歌曲	1. 學習即興創作的的能力刺激孩子靈活的思考以及反應力 2. 寫作饒舌型態的詩歌，培養用有美感的文字去表達自我的能力	在分組的之後，鼓勵學生在即興創作的活動中開口饒舌，讓學生感受這種有機的創作方式對創作音樂帶來不同程度的啟發	

6.	分組演出 呈現	1. 學習群已互動，面對眾人不怯場	讓學生有機會在眾人面前呈現自己的作品，初步感受無台的張力與演出狀態
----	------------	-------------------	-----------------------------------

各單元教學內容

第一單元：認識脈絡-嘻哈文化歷史

體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
認識嘻哈文化的起源	讓學生對於嘻哈文化的根源有初步認識，加入屬於文化中的一份子	老師先透過 Afrika Bambaataa、DJ Kool Herc 等人的影片講解文化的起源，包括當時的時空背景	自備：電腦	30 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		
了解嘻哈文化在歷史上的發展脈絡	讓學生了解嘻哈文化從誕生成到現在，在世界各地的傳播與在台灣的發展，讓學生能學習尊敬文化中的開拓者	老師講述嘻哈發展中很重要的四個精神理念，並且分享如何在創作跟生活中實踐	自備：電腦	20 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		

第二單元：饒舌 XYZ-系統化認識饒舌

體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
認識饒舌中的饒舌三要素	能在聆聽饒舌時更有切入點，並且在創作時更有脈絡切入	先介紹饒舌三要素，然後分享一些中英文饒舌經典歌曲，以三要素切入去賞析	自備：電腦	30 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		
瞭解饒舌三要素的使用方式	學習在自己創作的過程中平衡發展饒舌三要素	請學生上台分享自己創作的詞曲，然後帶領學生透過剛認識的饒舌三要素去檢視自己的創作	自備：電腦	20 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		

### 第三單元：押韻節奏-結合文字與流動

體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
賞析經典歌曲或文章中文字押韻的運用	熟悉文字與韻腳的使用技巧	先播放一些經典中英文饒舌歌曲，老師帶領學生認識歌曲中使用的押韻以及流動	自備：無	15 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		
以模仿切入創作自己的饒舌文字	創作出有自己風格的饒舌文字	帶領學生著手創作有自己風格的饒舌文字	自備：無	15 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		
在創作過程中結合文字與流動	創作出屬於自己的饒舌律動	老師協助學生編排文字中的流動	自備：無	20 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		

### 第四單元：風格唱腔-發掘聲音自我形象

體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
認識各種聲音形象跟文字的結合	讓學生認識把人體當成樂器，能夠發聲的風格以及可能性	先播放一些經典中英文饒舌歌曲，老師帶領學生認識歌曲中使用的發聲和共鳴技巧	自備：無	20 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備		
發掘自己的聲音的可能性	可以更多使用不同的方式運用聲音	老師先示範自己使用聲音的進程，然後帶領學生在自己創作的歌曲中有不同的方式嘗試發聲	自備：無	30 分鐘	
			學校提供：投影與音響設備、麥克風		

### 第五單元：分組即興-現場創作 freestyle 分享

#### 表達自我-敘述理念創作歌曲

體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
------	------	---------	--------	------	----

體驗現場 即興創作 的魅力	培養即興創作 的能力	先由老師示範如何 即興的跟著音樂創 作，然後用分組圍 圈的方式讓學生開 始嘗試即興創作	自備：無	40 分鐘	
			學校提供：投影與音 響設備、麥克風		
在即興的 過程中去 發展出完 整的歌曲 創作	感受即興創作 可以影響創作 的方式	在即興創作完之 後，帶領學生尋找 剛剛過程中有記憶 點的句子去發展出 適合的歌曲		10 分鐘	
			自備：簡易錄音器材 學校提供：投影與音 響設備、麥克風		
<b>第六單元：分組演出呈現</b>					
體驗內容	具體目標	流程與互動說明	使用教具設備	所需時間	備註
認識舞台 演出	培養演出的風 格	老師會先以影片解 析一些不同的嘻哈 藝術家的表演風 格、然後帶來一段 演出	自備：錄影器材	15 分鐘	
			學校提供：音響設 備、麥克風		
學習與人 合作演出	瞭解上台演出 的細節	讓學生分組上台演 出自己創作的饒舌 歌曲，結束老師跟 同學一起講評分析	自備：錄影器材	35 分鐘	
			學校提供：音響設 備、麥克風		

經費預算明細表（請詳列經費來源、各項經費配置，標明計算基準如單價、數量及金額等，格式請參考下表）

項目	單價	數量	單位	小計	說明
講師費	2000	12	節	24000	
助教費	1000	12	節	12000	
旅運費	12600	1	式	12600	講師參與課程 支交通費用 (普悠瑪車票 來回+當地交通 費用) 視當地交通做 滾動式調整
教材費	2000	1	式	2000	
住宿費	9600	1	式	9600	講師參與培力 工作坊及本次 之住宿費 視學校地區評 估是否需要住 宿
課程設計 費	21000	1	式	21000	設計符合學生 需求之課程
雜支	3800	1	式	3800	行政費用支 出；印刷、文 具…等。
總計	85000				

