

文化體驗內容規劃

課程名稱	臺灣米業版《飢餓遊戲》—青少年在地「微電影」體驗		
教學藝術家	教學設計者：林佳靜、吳淑棉 教學者：林佳靜		
藝術領域	<input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 文學閱讀 <input type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 工藝設計 (單選, 跨域請以主要類別為主)	適用年齡	國小 <input type="checkbox"/> 低 <input type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 高年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國中(<u> 2 </u> 年級) <input type="checkbox"/> 高中(<u> </u> 年級)
配合之課程領域及年級	國文課、自然課、電腦課、表演藝術課 國中二年級		
理念與特色	<p>《飢餓遊戲》首部曲是掀起西方熱潮的反烏托邦青少年文學，作者巧妙融入希臘神話故事與野外求生的自然知識，運用「產業分區」概念打造烏托邦世界觀，也塑造別具意義的特色主角。而台灣自古以來為多國的「稻米糧倉」。殖民史，恰巧具備故事發想的題材。青少年若結合所學延伸的歷史與自然知識，進一步了解台灣米業史及稻田生態，轉而應用在故事創作上，改編創造屬於自己的《飢餓遊戲》，將是借鏡國外翻譯文學的眼睛，聚焦回在地劇場實踐創作更生活化的文化體驗。</p> <p>青少年會從「閱讀小說」吸納創作源頭的故事養分，接著「觀看電影」參考影像敘事的改編形式，再實際改編5-10分鐘的微電影「劇本創作」，最後透過小組拍片，親身體驗將故事想像落實在故鄉的趣味與成就感。由於過去的文字時代進展到圖像時代，如今更衍生戶外實境的城市遊戲和VR虛擬實境，因此創作表現的媒介越來越立體化。而運用當代智慧型手機盛行的生活科技技術，讓學生藉由發想文本到實景拍片，便成為連結台灣在地文史與自然景觀的橋樑，認識島嶼也探索自己。</p>		
目標	<p>升學體制下的青少年，接觸的盡是教科書，期待喚醒閱讀小說的樂趣。改編創作、拍片剪輯，青少年透過實踐的技術在實驗，並邊玩邊學。透過認識臺灣米業史，更生活化帶領青少年連結島嶼記憶關懷在地。參與讀劇拍片的過程，青少年體驗劇場藝術、電影拍攝也學習合作。</p>		

架構與時間	109 年 9 月 8 日至 10 月 20 日 固定週（二）下午13:10-15:45 三節課，共 5 週，計 15 堂。		
使用空間、 教具與設備	週次時間	使用空間	道具與設備
	第一週 9/08（二）	學校視聽教室	《飢餓遊戲》小說、紙卡、 投影幕、自然圖鑑、抽籤筒
	第二週 9/15（二）	學校電腦教室	《飢餓遊戲》電影、投影幕 、iPad 平板、抽籤筒
	第三週：【非上課週】學生創作時間		
	第四週 9/29（二）	學校電腦教室	思多利劇本編創平台 iPad 平板、
	第五週 10/06（二）	當地村落實景	學生自創劇本、分鏡圖、 iPad 平板、拍攝器材
	第六週：【非上課週】避開校方活動		
	第七週 10/20（二）	學校電腦教室	iPad 平板、iMovie 剪輯軟體 、投影設備、米食點心
內容與細流（填寫於下方空間，內容應含具體目標、具體活動流程說明、如何使用所需教具設備、如何與參與者交流互動、所需時間等）			
閱讀小說《飢餓遊戲》：接地捏塑「米業少女」 9/8（二） 第一週：第一堂課（45分鐘）			
<p>◎上課場地：學校視聽教室</p> <p>◎課堂用具：仿照原著抽籤遊戲，採用紙卡、抽籤筒。</p> <p>◎教學目標：主角何以成為主角？自然知識如何融入角色塑造？</p> <p>◎導讀內容：作者如何用「自然知識素材」命名主角塑造特色？</p> <p>◎學生評量：學生從討論自己，進而細究角色設定的思考脈絡。</p> <p>◎協同支援：<u>導師</u>協助班級秩序，<u>助教</u>協助側拍以及活動進行。</p>			
課程活動流程			

一、破冰活動：「主角」辯論會（15分鐘）

- (1) 講師提問《飢餓遊戲》是什麼樣的故事？再請學生回想生存遊戲裡角色被迫廝殺的情節，沿用參賽者到「豐饒角」挑武器作戰的劇情，也請學生從武器全覽圖中挑一項武器，說明挑選理由，課堂分享並寫在紙卡。接著，請學生從《飢餓遊戲》的參賽者裡挑選喜好的角色，說明理由寫在紙卡上，以便後續課堂活動的使用。
- (2) 接著，講師從抽籤筒裡抽出跟主角（Katniss）有關的問題，請學生舉手搶答回應主角是什麼樣的角色？並提出小說情節的相關佐證，便能獲得從武器全覽圖中挑選更多武器的機會。

二、主角塑造：「自然知識」塑身術（15分鐘）

- (1) 講師共討《飢餓遊戲》作者替主角選擇「弓箭」當作武器的理由，接著介紹作者如何用「慈菇」命名主角塑造特色，以及其他角色也有相似設計。再討論如果將「射箭術」換成主角習得爸爸生前割稻「鐮刀」作為武器的可能，並介紹稻田是生態豐富的地方，認識相關自然圖鑑知識，帶學生思考主角從「紅冠水雞」相互比擬母愛的象徵；而主角原為射箭獵食到黑市買賣換取現金，改為「福壽螺」的職業撿螺人的設定等。

三、小試身手：重塑「主角」DIY（15分鐘）

- (1) 從自然圖鑑的介紹，學生重新發想這些動植物與「主角」及「故事情節」的連結，提出至少一種的想像。

下課休息時間（10分鐘）

9/8（二）第一週：第二堂課（45分鐘）

◎上課場地：學校視聽教室

◎課堂用具：iPad 平板，共 19 台，學生一人一台，使用思多利平台寫作。

◎教學目標：何謂反烏托邦故事？如何設計有助故事情節發展的角色穿著？

◎導讀內容：介紹原著大綱、創作源頭，作者如何安排主角服裝呼應情節？

◎學生評量：學生從原著反烏托邦的故事大綱，思考改編故事開頭的橋段。

◎協同支援：導師協助班級秩序、課堂活動，助教協助側拍以及活動進行。

課程活動流程

一、天降任務：「礦業區 vs 米業區」（15分鐘）

- (1) 經過「模擬角色」進入生存遊戲的情節，講師請學生思考作者為何發想這麼殘忍的生存遊戲，接著解釋作者構思《飢餓遊戲》的起源，說明何謂「反烏托邦故事」及作者安排主角身處於「礦業區」的原因，進而解釋此課程的由來，開啟學生對

此作品改編成「台灣米業區」的想像。

二、場地訓練：「台灣米業」歷史課（15分鐘）

- (1) 經過學生「模擬角色」進入生存遊戲，選角也挑選過武器後，請學生挑選米食物資，如碗粿、米糕、壽司等，但須經過知道此食物由蓬萊米或在來米製成的問題才能獲得。講師開始簡介台灣米業史，並播放台灣曾作為稻米糧倉的殖民史動畫片，讓學生了解過去長輩曾歷經身在米鄉卻吃不到米飯，轉而吃番薯籤度日的那些歷史歲月。

三、學生實作：米業區的「主角小傳」（15分鐘）

- (1) 根據上堂課練習動植物與主角、故事情節連結的想像，講師請學生由此為奠基，重新撰寫主角成長在米業區的「人物小傳」。

下課休息時間（10分鐘）

9/8（二）第一週：第三堂課（45分鐘）

◎上課場地：學校視聽教室

◎課堂用具：iPad 平板，共 19 台，學生一人一台，使用思多利平台來習作。

◎教學目標：如何連結在地米業的特色元素，與現有的原著故事大綱結合？

◎導讀內容：引導台灣米食文化、過去為多國糧倉的殖民史如何融入故事。

◎學生評量：學生將台灣米業殖民史，轉化為反烏托邦國度的米業區日常。

◎協同支援：導師協助班級秩序、課堂活動，助教協助側拍以及活動進行。

課程活動流程

一、間諜習作：觀摩「故事開場」（15分鐘）

- (1) 講師引導學生觀看 10 分鐘的改編電影《飢餓遊戲》，尤其是主角前往打獵的橋段，作者透過主角的移動過程，不著痕跡將「世界觀」的規則透露出來，再回到小說對照此橋段。然後，講師整理故事開場 5 個代表事件作為改編的情節架構（參見下圖），以便請學生思考主角改換在「米業區」的情境，將有何種不同的改變。

事件	場景
妹妹怕被抽中，作噩夢哭醒。	家中
姊姊出外獵食，如往常討生活。	野外
前去抽籤，妹被抽中、姊頂替。	廣場
姊姊與同區男孩共同代表遊街。	街道
在競技場 24 區準備開戰，鐘響。	戰地

二、暖機備戰：台灣米業版《飢餓遊戲》的「劇情大綱」（20分鐘）

(1) 講師請學生依據發想主角的人物小傳，進而繼續延伸寫下屬於他們的《飢餓遊戲》故事開場，包括①劇情大綱、②人物表。而在學生撰寫過程中，講師與助教下去巡視學生的撰寫狀況，排除狀況、協助解惑。

三、學生反饋：創作交流（10分鐘）

(1) 講師回顧當日三堂課程所教授的項目，也請學生分享初次創作劇本的心得，互相交流與對話。然後，請學生下週上課前盡量完成①劇情大綱、②人物表，講師可於課前在思多利平台看見學生的寫作狀況。

參考電影《飢餓遊戲》：編寫「台灣米業版」劇本

9/15（二）第二週：第一堂課（45分鐘）

◎上課地點：學校電腦教室

◎課堂用具：運用 iPad 平板，在「思多利平台」線上編寫。

◎教學目標：如何構思台灣米業版《飢餓遊戲》劇本大綱？

◎引導內容：介紹「思多利平台」的劇本格式、前人作品。

◎學生評量：學生在劇本編創平台撰寫人物表及故事大綱。

◎協同支援：導師協助學生實作，助教協助側拍活動進行。

課程活動流程

一、劇本觀摩：台灣米業版《飢餓遊戲》的「前人作品」（35分鐘）

(1) 講師了解「人物表」及「劇情大綱」的完成狀況，分享暑假曾於營隊中實施此課程的三篇學生劇本（學生分別為小五、小六、國二生，且作品皆已徵得學生作者的同意）。講師引導學生觀察「人物表、劇情大綱到劇本初稿」，讓學生進行「讀本觀察」、讀後心得分享，以便回頭省思、完善自己劇本的基本設定。

二、習作共討：台灣米業版《飢餓遊戲》的「自己人作品」（10分鐘）

(1) 講師從班級學生撰寫劇本的基本設定①劇情大綱、②人物表，挑選學生在改編發想上特別印象深刻的設計，進而刺激其他學生的想像。

下課休息時間（10分鐘）

第二週：第二堂課（45分鐘）

- ◎上課地點：學校電腦教室
- ◎課堂用具：繪圖用具，用 iPad 平板在「思多利平台」編寫。
- ◎教學目標：如何創作台灣米業版《飢餓遊戲》改編劇本？
- ◎學生評量：學生發想服裝設計、撰寫故事大綱的劇本情節。
- ◎協同支援：導師協助團隊討論，助教協助側拍及活動進行。

課程活動流程

一、主角洽裝：設計米業區「代表服飾」（20分鐘）

(1) 講師解說作者運用礦業區的特色，設計代表此區服裝的獨特風格，因此也請學生扮演主角專屬的服裝設計師（Cinna），發想主角代表米業區會有何種服飾。講師分享《食物語》手遊遊戲及相關案例來引導學生發想「米食文化」擬人化的服裝設計，並簡單畫下同區兩位出賽者的服飾構圖。

二、主角上場：「故事開場」5-10分鐘劇本（25分鐘）

(1) 由於講師已提醒主角的內在性格與米業特色可發想的切入點，請學生從服裝想像角色的外在，讓學生看見角色從平凡幻化非凡的演化史。接著介紹「用畫面說故事」，請學生事先知道劇本將會在之後變成分鏡圖。最後播放《飢餓遊戲》預告片，讓學生開始構思故事開場的劇本。

下課休息時間（10分鐘）

第二週：第三堂課（45分鐘）

- ◎上課地點：學校電腦教室
- ◎課堂用具：運用 iPad 平板，在「思多利平台」線上編寫。
- ◎教學目標：創作台灣米業版《飢餓遊戲》故事開場劇本。
- ◎學生評量：學生撰寫劇本的實戰力、評論劇本的判讀能力。
- ◎協同支援：導師協助後續分工，助教協助側拍及活動進行。

一、劇本開工：台灣米業版《飢餓遊戲》開場故事（30分鐘）

(1) 學生繼續在課堂練習撰寫劇本，講師與助教下去巡視學生的撰寫狀況，引導思考、排除狀況、協助解惑。

二、票選公告：「演出劇本」生死鬥，兩小隊競賽（10分鐘）

(1) 講師也「模擬角色」進入生存遊戲的情節，說明主角需得到資助人的金援贊助，學生發想的新生主角與劇本，也需經過全班挑選獲得參加「台灣米業版《飢餓遊戲》」故事演出的資格。下課前，先告知下週雖為非上課週，但學生須完成劇本，進行票選活動，決定拍攝的兩部改編劇本。講師預告拍片的分組編制，請導師協助學生分成兩小隊。

第三週：非上課週（學生完成劇本，進行作品票選活動）

反思自創《飢餓遊戲》：共商劇本&讀劇預演

9/29 第四週：第一堂課（45分鐘）

◎上課地點：學校電腦教室

◎課堂用具：運用「思多利平台」裡印出的兩小隊自創劇本。

◎教學目標：如何重思自創的台灣米業版《飢餓遊戲》劇本？

◎學生評量：學生閱讀、互讀自己與他人小組的劇本共成長。

◎協同支援：導師協助學生讀本，助教協助側拍及活動進行。

課程活動流程

一、讀劇會議：兩小隊互評網（35分鐘）

(1) 講師印出兩小隊在「思多利平台」撰寫的劇本，並由抽籤筒決定哪一位學生所屬組別先讀劇，請雙方互讀彼此的劇本，學習更多看見，也挖掘出自己的洞見共學習。

1. A組—學生讀B組劇本（10分鐘）

2. B組—學生讀A組劇本（10分鐘）

3. 雙方互評網—講師參考ORID提問法：請雙方小隊具體陳述聽到與想像的故事(O)
→請雙方從讀劇故事中分享體會到的感受、自己的劇本被別人讀劇聽起來的感受(R)
→請雙方思考改編後的故事發生何種變化，彼此嘗試傳達的創作觀點是否被理解(I)
→請雙方從獲得的回饋，反思劇本的呈現是否符合想像及無法被理解時如何調整(D)
(15分鐘)

三、會議小結（10分鐘）

講師從學生回饋，整理出兩小隊劇本的共同現象或相異的故事特色，總結整體探討，如：故事創新度、敘事完整度、拍攝難易度、演出難易度、畫面構圖方式等。

下課休息時間（10分鐘）

9/29 第四週：第二堂課（45分鐘）

◎上課地點：學校電腦教室

◎課堂用具：運用「思多利平台」兩小隊自創劇本、分鏡圖。

◎教學目標：如何繪製自創台灣米業版《飢餓遊戲》分鏡圖？

◎學生評量：學生團隊合作構思拍攝方式及影像畫面的構圖。

◎協同支援：導師協助團隊分工，助教協助側拍及活動進行。

課程活動流程

一、拍攝引導：談分鏡圖概念、三機協作攝影（10分鐘）

(1) 講師承上節課的會議小結，舉例案例分享，引導學生觀察畫面切換的巧思、影像敘事的節奏、對白的巧思、故事核心議題來講解「劇本分鏡圖」概念，並用學生現有的劇本，來舉例講解「三機拍攝」的實際操演。

二、繪製分鏡圖：兩小隊共預想（25分鐘）

1. 小組討論分鏡構圖、拍攝分工

- (1) 兩小隊學生討論每一幕畫面構圖呈現的方式，舉凡特寫、前中後景、承上起後的銜接方式，並分配進行特寫、中景和全景拍攝的同學。由導演、表演組、幕後組跟編劇組共同商量意願參與體驗的分工形式。
- (2) 導演繪製分鏡圖，編劇視情況細修劇本，表演組、幕後組則準備各自負責的工作。

三、會議小結（10分鐘）

講師針對剛才到組觀察的情況，給予兩小隊整體建議與指導，並開放學生提問遇到的困難與挑戰。

下課休息時間（10分鐘）

第四週：第三堂課（45分鐘）

◎上課地點：學校電腦教室

◎課堂用具：運用「思多利平台」兩小隊自創劇本、分鏡圖。

◎教學目標：如何排練自創台灣米業版《飢餓遊戲》真人演出？

◎學生評量：學生團隊合作真人演練、角色情緒及拍攝流程。

◎協同支援：導師協助團隊分工，助教協助側拍及活動進行，表演藝術老師協同引導學生揣摩角色的表演呈現。攝影團隊老師介紹分鏡討論學生劇本的拍攝手法。

課程活動流程

一、初步排練：兩小隊大分工（10分鐘）

1. 小組進入讀本演練

(1) 兩小隊討論劇本中每一幕打算外拍的場景。表演組開始初次排練讀劇，導演繼續構思分鏡圖；幕後組製作所需道具，思考下週拍攝角度與位置。表演藝術老師可協同幫助學生在演藝角色上的相關指導，並在觀看演員讀劇揣摩後給予建議。

二、初次試演：兩小隊共讀劇（20分鐘）

A組—學生讀A組劇本（10分鐘）

B組—學生讀B組劇本（10分鐘）

三、總結 & 拍攝行前說明（15分鐘）

(1) 講師給予兩小隊學生首次讀劇後的整體建議，與學生導演討論，並提醒幕後組需發想拍攝流程，以及下週兩小隊外出拍攝須配合事項，分發空白的工作流程表與工作分配說明表，讓學生填寫並事先了解下週外出拍攝的流程，並告知攝影團隊老師將會一同前往協助兩小隊拍攝。

拍攝短片《飢餓遊戲》：手機外拍 & 操偶演出

第五週：第一至三堂課（135分鐘）

◎上課地點：當地稻田農村

◎課堂用具：小組至少三台 iPad 平板及演出所需的服裝道具。

◎教學目標：如何拍攝自創台灣米業版《飢餓遊戲》的畫面？

◎學生評量：學生實際到當地取景完成演出呈現及拍攝流程。

◎協同支援：導師協助團隊讀本，助教協助側拍及活動進行，攝影團隊老師協助兩小隊討論劇本的拍攝手法。

課程活動流程

一、集合外拍：兩小隊預備（35 分鐘）

(1) 師生在校全體集合，搭乘遊覽車出發前往拍攝場地，估計約二十分鐘車程。到達當地稻田農村後，講師跟兩小隊確認當天拍攝流程及「三機拍攝」的注意事項。

三、正式開拍：兩小隊開跑（70 分鐘）

(1) 講師、攝影團隊老師與學生共同討論劇本的拍攝手法，提醒學生由於現場收音，注意聲音音量，並準備畫面拍攝位置及角度的建議與指導。學生採用方便操作的 iPad 進行拍攝。講師、協同老師與助教，將輪流進入兩小隊協助進行必要支援。開拍期間，師生的休息時間採用輪流支援方式進行，以便流程進行，也讓師生得以抽空休息。

A 組—學生拍 A 組真人演出

B 組—學生拍 B 組真人演出

四、回校集合：兩小隊回報（35 分鐘）

(1) 師生集合，講師請兩小隊回報拍攝狀況及進度，並與協同老師們與助教了解學生是否有遇到任何需協助的問題，並請學生分享心得。最後搭乘遊覽車返校，同樣估計約二十分鐘車程到校。

第六週：非上課週（避開校方活動）

自製短片《飢餓遊戲》：短片剪輯 & 作品賞析

第七週：一至三堂課（135分鐘）

◎上課地點：學校電腦教室

◎課堂用具：運用學校 iPad 的 iMovie 剪輯軟體、米食點心。

◎教學目標：如何剪輯自創台灣米業版《飢餓遊戲》的素材？

◎學生評量：學生實際使用 iPad 平板剪輯兩小隊拍攝的素材。

◎專家指導：攝影團隊老師指導學生剪輯素材成微電影短片。

◎協同支援：導師協助學生剪輯，助教協助側拍及活動進行，

課程活動流程

一、說明剪輯概念（15 分鐘）

(1) 講師先讓兩小隊的學生使用 iPad，將影片素材用 AirDrop 分享給小組內的成員，以便之後剪輯使用。然後，介紹 iPad 裡已有安裝影片剪輯功能的 iMovie 軟體，講解如何置入影片素材、分割影片、調整音量等等操作與輸出影片的事宜。

二、學生剪輯短片（45 分鐘）

(1) 講師再回顧預告片的敘事機制來引導學生，並提醒可使用背景音樂作襯底來掌握影像節奏，介紹網路上免費使用的音效資源。另外，提醒學生注意對話或旁白的音質，若需補錄，將於課堂另外執行。

(2) 學生運用兩小隊拍攝的素材，開始分配組員每人負責劇本中 1-2 個場景的剪輯，最後由導演統整場景剪輯的影片。剪輯期間，開放下課鐘響的休息時間，可隨意走動上廁所。講師與攝影團隊老師隨時支援操作上的疑問。

五、微電影放映會（60 分鐘）

(1) 講師請助教準備米食點心（當地社區媽媽手工製作的碗糕），搭配之前課前介紹過的米食文化，再次提醒學生意識到吃食日常中的在來米與蓬萊米之差別。

(2) 講師請兩小隊輪流上台分享，由負責剪輯每幕場景的學生，介紹自己剪輯影片的巧思安排。班級導師與協同老師，則共同欣賞兩小隊的階段性成果，並師生分享整趟課程體驗的學習歷程。

六、心得回饋紀錄（15 分鐘）

(1) 講師發下小紙張，邀請學生寫下參與課程後想對講師及整趟課程體驗的話。舉凡：課堂活動心得。最後，再請助教幫忙拍攝課程活動師生全體參與人員的大合照留影。