

教育部人文教育革新中綱計畫  
人文數位教學計畫

課程名稱

親子音樂專題  
～ 音樂電子繪本創作教學

期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：輔英科技大學 幼兒保育系 人文與管理學院

計畫主持人：簡君純

執行期程：99年 8 月 31日至100年 1月31日

2011年2月15日

## 一、 課程內容

### 1. 核心理念：課程設計理念

本課程設計主要是應用資訊科技工具創新教學策略，結合本國與西方國家語文領域中的故事創作課程；亦即是從音樂故事活動、親子創意繪本寫作產出、資訊工具整合應用等步驟，指導非音樂科班幼保系的學生的這些未來教保人員，認識音樂古典音樂小品，培養賞析文學作品能力，再轉化此能力為創作能量，引導學生透過多媒體製作，將自己創作的圖繪、文字、語音等匯集成音樂電子書。學生在此創作過程，透過圖繪或文字及動畫創作，加上原音旁白與音樂音效，擴展創意想像思考及音樂語文與數位資訊結合的創作體驗，提高學習興趣與活動參與，增進學生結合音樂、語文與數位資訊之美感能力。

基於上述體認，本課程將多媒體資訊融入於繪本教學，以靜態的音樂欣賞與動態律動教學的探索、多媒體資訊教育的能力、藝術與人文之創作素養相結合，透過古典音樂故事素材，設計引導親子音樂電子繪本創作活動，以補強非音樂科班幼保系學生先天音樂素養與音樂基本能力不足的劣勢。藝術教育家 Eisner 認為美感教育是人類從參與美感欣賞與創作過程活動中獲得知識、情意、技能及美感享受與珍視的特質；將音樂融入數位電子繪本的美感教學為學習主軸，結合了文字、圖畫、聲音（音樂）、影像、動畫等多媒體，提供學生多重視聽感官的文學接觸與欣賞以及豐富的想像與創作空間，進而培養學生自我表達及幼兒藝術教育的能力。藉對作品相互觀摩品評的機會，使學生瞭解作品的優劣，以求更進一步的學習與水準的提升。藉著多媒體的課程，可清楚瞭解學生的需求與音樂課程的認知，在開設音樂相關課程設計上更多思考方向，並在進一步與相關領域的藝術教育中，提供更多值得課程推廣與成果探討的研究。

### 2. 課程目標：課程設計動機與目標

重視親子教育及栽培具有數位資訊科技能力的未來主人翁以符合全球化與資訊化的世紀需要，是現今師資課程規劃的重要考慮。然而，師資養成過程中，教師的資訊科技素養與技術提昇的同時，能否靈活運用資訊科技並將之融入各領域的學習是相當重要的關鍵（天下，2006）。2001年，歐盟會議即將「數位學習的能力」列為未來教育應提供的八大關鍵能力（Key competency）之一；其他關鍵能力有：用母語溝通能力、用外語溝通能力、運用數學與科學基本能力、人際互動與參與社會能力、創業家精神、及文化表達能力（天下，2006）。栽培幼兒面對未來世紀的關鍵能力。楊勝源（2007）進一步提出學生、教師、教學設備與

環境三者間的互動學習與成長，是建構關鍵能力及提昇教師專業知能的有效方法。

有鑑於關鍵能力中的文化表達能力養成，即所謂的「美感教育」，特別有助於提升國家與個人的競爭力；聯合國教科文組織理事長梅爾於1999年曾提出藝術教育宣言，強調美感教育的重要，對促進文化的多元性以及幼兒身心、情緒、人格發展極為重要；2001年美國藝術學會亦根據一項調查研究說明藝術教育可培養幼兒創造力、獨立性及自我表達能力（許芳菊，2007）。藝術教育學者Egan（1997）亦指「藝術為教育的基礎」（引自黃秋玉譯，2004）。美感教育家Barkan（1955）指「藝術教育不能僅限於藝術創作，而要把藝術視為人類活動與行為發展的過程」。綜而可知，美感教育的目的，因此不在於讓幼兒成為藝術家，而是在啟迪創造力、陶冶全人素養、培養個人學習與競爭力。由此觀之，結合資訊與藝術語文的電子書是一種選擇與趨勢，提供兒童接觸、欣賞文學藝術及美感能力養成的管道。

基於前述研究背景與動機，由點、線、面的單元設計，進一步將單元整合並利用多媒體資訊融入於音樂與繪本教學，目標以靜態的人文欣賞與動態音樂律動教學的探索、多媒體資訊教育的能力、藝術與人文之創作素養相結合，亦即是以古典音樂故事素材，設計引導親子音樂電子繪本創作活動。除了期許補強非音樂科班幼保系學生先天音樂素養與音樂基本能力不足的劣勢，更期能夠達成以下目標：

- (1) 培養學生以音樂主題進行創作活動
- (2) 培養學生以兒童文學為主的繪本製作學習
- (3) 培養藝術與人文中視覺與聽覺藝術之欣賞與創作，亦即是美感教學融入數位資訊之應用技能。
- (4) 透過音樂電子繪本創作教學歷程，探討職前教保人員有關資訊融入美感教育之專業知能養成。

數位資訊結合之音樂電子繪本教學既符合時代需要，且因兼具視聽覺效果，因此比一般紙本教學，更能促成教學內容生動活潑，教材或課程多元方式呈現；以多元化的音樂、繪畫與資訊科技統整活動教學方式，提供他們獨特的美感經驗，進而達到藉由活動歷程提昇職前教保人員有關幼兒美感能力活動設計之專業知能養成之目的。透過處理視訊軟體與其製作技巧、數位製作流程及創意規劃，能夠建立數位多媒體電子繪本製作、數位音樂圖書製作的能力以及相關示範應用以帶動教學及創意發展，將創意數位化及透過輔導內容落實教學。

## 二、執行成果摘要

### 1. 開設課程

本課程設計採取學生參與設計多媒體電子故事繪本，擬定故事腳本內容討論與檢討呈現方式，旨在訓練幼保系學生的音樂電子繪本創作教學與專業知能融入養成。為達成上述研究目的，本課程採文學著作主題選擇、學生參與腳本設計、繪本製作學習美術、音效資料收集與多媒體工具應用，將藝術與人文之內涵（視覺、聽覺）相互配合，使學生獲得整體與綜合的美感與經驗。針對結合「藝術與人文」、「語文」、「社會」或「生活科技」等之相關內容，設計製作立體繪本，或以研究可行之教材編排，並與其他課程取得橫的聯繫和應用。

### 課程大綱

本課程在培養學生以音樂主題創作活動及童話文學為主的電子繪本製作學習，進而培養藝術與人文中視、聽覺藝術之欣賞與創作。如何將幼兒音樂教育領域，以視覺與聽覺的創意應用將靜態的文學與圖像欣賞與動態音樂律動教學的探索、多媒體資訊教育的能力、藝術與人文之創作素養相結合？本教案設計經多方思考，融入各領域而誕生。教案設計為四大教學方向：

第一部份：「音樂 vs 文學主題」，配合本學期主題探究課程出發。

第二部份：為「創意童話文學繪本」，學生透過對音樂及兒童童話文學為主的主題探索資料整理，製作成簡報報告，有了基礎認識後，再透過繪本設計製作完成。

第三部份：為「電子繪本製作」，學生將以手工的繪本小書來實際學習創作「電子繪本」。

第四部份：為「音樂編製」錄製旁白和加入音效、調整配樂音量（混音控制）以及片尾字幕製作。

希望能藉由「主題探索之音樂創意童話文學繪本」融入視覺藝術教學之設計，落實資訊融入教學之運用。期許以「創意音樂童話文學繪本」啟發培養藝文之情，以及應用「電子繪本創作」學習相關知識之能。

### 2. 每週主題概要

時間	預定完成工作	繳交文件	繳交人員
第1-3週 (9/13-27)	(1)課程需知與介紹、分組確定、選題確定、各組報告時間確定 (2)繪本介紹與導讀(一)	分組名單與組長	由各組組長協調並由教學助理彙整
第4-5週 (10/4-11)	(1)繪本介紹與導讀(二)&(三) (2)各組選好繪本文學與故事主題	告知主題	組長告知進度&各組人員

第 6 週 (10/18)	(1)課程指導教師&專家授課指導(一) (2)選擇故事與兒童文學作品一本進行活動設計與實作(每組都要不同)	評量&滿意度	各組組長
第 7 週 (10/25;10/29)	(1)課程指導教師&專家授課指導(二) (2)兒童文學實作與故事說演(一)	評量&滿意度 各組人員集體創作	組長告知進度&各組人員
第 8 週 (11/1)	(1)兒童文學實作與故事說演(二) (2)期中專題報告(一)	各組人員	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 9 週 (11/8)	(1)期中專題報告(二) (2)課程指導教師&專家蒞班指導(三)	各組人員	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 10 週	(1)腳本規畫與設計 (2)音樂與情境分析 (3)課程指導教師&專家授課指導(四)	告知所選擇的樂曲(以古典音樂為主,樂曲數目不限)	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 11 週	(1)圖像擷取與編輯(一) (2)課程指導教師&專家授課指導(五)	告知所選擇的樂曲(以古典音樂為主,樂曲數目不限)	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 12 週	(1)圖像擷取與編輯(二) (2)空間聲學與音質	各組人員集體創作	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 13 週	(1)音效/旁白製作(一) (2)課程指導教師&專家授課指導(六)	各組人員集體創作	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 14 週	音效/旁白製作(二)	各組人員集體創作	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 15 週	(1)圖像排版、繪圖軟體 (2)課程指導教師&專家授課指導(七)	各組人員集體創作	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 16 週	(1)配音配樂製作 (2)光碟製作與測試	各組人員集體創作	各組組長告知進度及書

			面列出作品進度
第 17 週	作品成果報告:口頭與書面報告 (一)	電子多媒體教學與音樂繪本製作	各組組長告知進度及書面列出作品進度
第 18 週	(1)作品成果報告:口頭與書面報告(二) (2)課程指導教師&專家授課指導(八)	電子檔案光碟 紙本報告	各組組長

### 3. 參考書目或指定閱讀

- (1) 陳惠齡 (2005) 幼兒音樂律動教學。華騰文化股份有限公司。
- (2) 侯建宇 (1996) 快快樂樂聽古典。台北：迪茂。
- (3) 劉淑英等著 (1998) 藝術教育教師。手冊一幼兒舞蹈篇。台北：國立台灣藝術教育館。
- (4) 林敏宜 (2000) 圖畫書的欣賞與應用。台北：心理。
- (5) 郝廣才 (2006) 好繪本如何好。台北：格林。
- (6) 自編教材: 兒童音樂欣賞與教學 (九十七學年度教師編纂教材獎勵傑出獎)。
- (7) 侯建宇 (1996) 快快樂樂聽古典著。台北：迪茂。
- (8) 神奇樹屋系列(共 36 本)。台北：天下遠見出版社。
- (9) 彭懿 (2006) 遇見圖畫書百年經典。台北：信誼。
- (10) 張渝役 (2005) 幼兒音樂教材教法。台北：五南出版社。

### 三、課程成果介紹

本課程設計主要是應用資訊科技工具創新教學策略，結合本國與西方國家語文領域中的故事創作歷程為主，課程具體貢獻分別為：

#### 1. 改進教學及其他應用方面之貢獻

- (1) 提升教學成效上:
  - (a) 提升學生對數位音樂資訊與軟硬體相關設施之應用技能
  - (b) 提升學生對不同音樂類型的敏銳度
- (2) 所創作之教材可利用之產業及可開發之產品推廣運用的價值
  - (a) 舉辦小型成果展
  - (b) 繪本出版
  - (c) 部分作品已列入為輔英科技大學附設實驗幼稚園的 99 年說故事技巧題材
  - (d) 書籍出版
  - (e) 影音繪本出版
  - (f) 中英文書

## 2. 研究成果

### 參與課程學生所獲得之訓練

- (1) 對國內大學幼教音樂及藝術相關教師教學領域研究的方向，有引導及改善的功用，尤其強調透過多元學習領域尋找非音樂科班學生的潛能並顯現出來，增加肯定的機會以增強他們的自信，再將他們的專長(如教保、教具美工設計、戲劇、律動體能)與其他領域結合熟練各項基本技巧與觀念，以協助他們的未來實務教學能力，降低他們對音樂教學的無助感。
- (2) 對提升本校幼兒保育系教學品質而言，通常科技大學(包括一般大學院校)非音樂系的學生總是對音樂，持有好奇、深澀、難懂、敬畏又喜愛的態度。這些重疊又帶有相互衝突、矛盾的感情，多半源自於大學教育之前的音樂學習經驗。本研究以群體教學的方式，藉由文字、圖畫、聲音(音樂)、影像、動畫等多媒體，提供學生多重視聽感官的文學接觸與欣賞以及豐富的想像與創作空間，進而培養學生自我表達及幼兒藝術教育的能力；透過音樂課程的教學而將音樂生活化，增進學生學習動機與學習成效。計畫執行結束之後，與研究主題相關用書及期刊與研究相關教學教具、樂器，能夠繼續提供學生豐富與多元的音樂學習經驗與環境。

#### 四、課程目標達成情況

##### 1. 達成情形

課程：親子音樂專題--音樂電子繪本創作教學			
目標	透過處理視訊軟體與其製作技巧、數位製作流程及創意規劃，能夠建立數位多媒體電子繪本製作、數位音樂圖書製作的能力以及相關示範應用以帶動教學及創意發展，將創意數位化及透過輔導內容落實教學。達到培養藝術與人文中視覺與聽覺藝術之欣賞與創作，亦即是美感教學融入數位資訊之應用技能之目標。		
能力目標	能力向度	能力指標	能力檢核說明
	自我成長 --面對自我、主動學習	音樂與藝術美感教學能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能運用樂器敲出正確節奏</li> <li>● 能編寫音樂教學的活動課程內容</li> <li>● 能創新幼兒藝術創意活動教學</li> <li>● 能參與動態音樂律動教學</li> <li>● 能蒐集與整理以音樂及兒童文學作品為主的題材</li> </ul>
		專業知識養成能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能學習親子及幼兒同儕互動引導技巧</li> <li>● 能理解資訊科技</li> <li>● 能善用多媒體資訊運用能力</li> <li>● 能連結數位人文與創意創作</li> </ul>
		人文藝術鑑賞能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能培養藝術與人文鑑賞與創作素養</li> <li>● 能參與人文關懷</li> <li>● 能增長藝術欣賞</li> <li>● 能欣賞經典故事文學</li> </ul>



	創意創新 ----創意發想、知識轉化	美感數位創作 能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能表現創意思考</li> <li>● 能激發自我想像，以音樂主題創造故事人物題材</li> <li>● 能創新資源價值</li> <li>● 能增強敏銳觀察</li> </ul>
--	-----------------------	--------------	--

## 五、後續課程構想

需結合本校資訊管理系目前擁有之相關硬體、軟體與韌體資源來建立相關之專業技術課程，目前積極投入建設之軟體、硬體與韌體有：

1. 『數位視訊暨多媒體動畫製作』：是未來六年國建政府推動國家總體建設重要的一環，因此計畫以「數位視訊」的「創新數位內容」，將整合數位技術（資訊管理系資訊平台及資料庫之整合及建置、圖書館資訊中心之基礎資訊網路建設）、數位內容製作（資訊管理系遠距學習組之教材數位化、共同教育中心之數位典藏）等多方面的人才。
2. 『3D 電腦動畫與後製作系統』：提供 3D 動畫塑模、動畫製作、數位視訊音效訓練課程及虛擬實境整合課程，以加強整體的影片製作及動畫觀念與技巧，還需配合電腦動畫有關的訓練課程，包括了動畫基礎、3D 動畫、進階場景及模型製作、角色(人物)動畫、電腦遊戲製作等。除了結合上述資訊管理系資源，亦需將校內『創意產業中心』之才培育課程與資源納入整體規劃相關課。
3. 『建構數位影像製作系統』：文化創意商品設計影片後製剪輯，提供數位視訊製作訓練課程及數位電影研究，包括數位攝影、數位影片後製作、剪輯、特效製作及數位影音整合等課程使用及研究，以加強整體的數位影片製作觀念與技巧。
4. 『數位音效、配樂後製系統』：為因應數位內容潮流之需求，已朝數位影音整合的多媒體傳播功能為發展目標；培育學生具有配樂、配音、製作音效的能力及觀念外，並能將所完成作品應用於網路及數位傳播媒體上。

## 七、結論與建議

### 1. 結論

#### A. 有系統的音樂電子繪本活動有助於美感潛能的啟發

1. 本研究之教學活動有助學生的一般音樂能力發展，能增進學生仔細聆聽與注意力集中，及運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法之效果；運用豐富想像力說明或表達畫中人物（或其他角色）的表現與動作，能探索各種不同藝術創作方式，表現創作想像力。

2. 有助提昇學生美感創作與欣賞能力，由學生自己來進行旁白，以頁為單位並存成數位格式，因此，在教師、學生彼此之間相互協助下，可提昇多媒體製作能力。

#### B. 職前教保人員的專業知能養成

1. 美感教育專業養成，有助於這些職前教保人員美感教育專業養成。
2. 美感教學融入數位資訊之應用技能，且兼具視聽覺效果，更能促成教學內容生動活潑，教材或課程更多元方式呈現。

綜合以上所述，參與本電子音樂繪本編製活動的職前教保人員，同時具備有學習者(Learner)、觀察者(Observer)、教學者(Teacher)及促進者(Facilitator)的多重角色；也因此多元化的音樂、繪畫與資訊科技統整活動教學方式，提供他們獨特的美感經驗，進而達到藉由活動歷程，提昇職前教保人員有關幼兒美感能力活動設計之專業知能養成的目的。藉由對作品相互觀摩品評的機會，使學生瞭解作品的優劣，培養其具備如何選擇適合繪本的能力來引導孩子的眼睛；更讓每一個對繪本好奇的人，都能建立正確完整的「繪本」觀，共同尋找新的可能性，發揮潛在的創意思考和無限想像。藉著多媒體的課程，可清楚瞭解學生的需求與音樂課程的認知，在開設音樂相關課程設計上更多思考方向，並在進一步與相關領域的藝術教育中，提供更多值得課程推廣與成果探討的研究。

## 2. 建議

在推廣成效及其他應用方面，預定將本課程成果報告建置成教師個人網頁以及學校網路學園，內含學生作品成果、教學活動設計及所有相關講義、作業單，供全校教師及學生參考使用；期透過本試探性經驗，提供有志開發創意教學計畫的教師更多參考價值。同時，本課程設計亦可經師資培育學程、本系就業學程和應屆畢業生所成立的研究團隊，透過正式課程中定期的討論研究，再修訂繪本創作教學計畫，擬排版出書「親子音樂電子繪本創作教學計畫」，進而舉辦「親子電子繪本創作教學計畫」工作坊研習推廣之。