

「跟著韋伯去打獵」 - 用AI做的音樂漫畫

領域/科目	藝術/音樂	設計者	胥灌筠
實施年級	十年級	總節次	共_6_節，_6_週
單元名稱	「跟著韋伯去打獵」 - 用 AI 做的音樂漫畫		

設計理念

一、教學方案設計背景與動機

本教案以韋伯的歌劇《魔彈射手》為核心，旨在介紹德國狩獵文化與德式歌劇的傳統特色。透過歌劇中的〈獵人合唱〉，讓學生了解作曲家如何運用「獵號」這一法國號的前身作為音樂元素，感受音樂結構與狩獵氛圍，並引導學生揣摩獵人的角色，融入其中進行詮釋演唱。本教學方案的動機是希望學生在了解背景的基礎上，激發對演唱的興趣，並且藉此練習更多的歌唱技巧，達成「唱之有物」的學習目標。

二、主題的重要性

此教案以音樂與文化結合，從歌劇《魔彈射手》中的〈獵人合唱〉切入，不僅讓學生學習演唱技術，更重視對作品文化背景的理解。德國狩獵文化與獵號風格的介紹有助於提升學生對音樂作品的認識，使學生能夠更深刻地體會歌劇的音樂內涵。

三、學習目標和教材選用與設計教學活動的關係

學習目標包括增進學生對歌劇的理解、提升演唱技巧以及透過數位科技創造跨領域的學習體驗。教材選用《魔彈射手》及其相關音樂片段，如〈獵人合唱〉，來展現歌劇中的獵號風格。教學活動設計則透過演唱、角色揣摩以及創意轉化，讓學生從不同角度認識音樂，並結合數位科技生成視覺作品，強化對音樂的感受和表達。

四、評量與回饋

評量方式將包括學生在〈獵人合唱〉中的演唱表現，重視其對樂曲結構和情感的表達。教師會透過即時回饋和小組討論，幫助學生反思和提升自己的表現。此外，透過數位工具進行自我檢視，學生可根據錄音進行自我評估，促進自主學習。

五、數位科技輔助教學的應用與工具使用

教案強調數位科技的應用，設計了同步與非同步課程：同步課程減少講授時間，提升互動性；非同步課程則允許學生反覆練習。學生將使用微軟的「影像自動生成網站」，運用 AI 技術將音樂感受轉化為四格漫畫，翻轉以往音樂課傳統的圖像創作方式。科技的運用不僅促進學生的創意表達，也加強了他們對音樂的理解。

六、差異化學習策略

為了應對學生在學習中的不同需求，教學活動設計了多層次的學習策略。例如，非同步學習讓學生可以按個人進度反覆練習，同步討論則鼓勵高階學生分享觀點，帶動全班互動與學習。此外，數位工具的使用讓學生能夠根據自己的學習速度和方式進行自主學習，進一步促進差異化教學。

七、預期學生達成的學習成果

通過此教案，學生將能夠深入了解《魔彈射手》與德國狩獵文化，提升他們的演唱技巧與音樂詮釋能力。預期學生能夠將音樂感受轉化為創作作品，並有效運用數位科技工具表達出對音樂的理解。此外，合作與討論將加強學生的團隊合作能力，讓他們更有信心地進行音樂演出。

設計依據

學習重點	學習表現	<u>音 1-V-1</u> 能運用讀譜知能及唱奏技巧詮釋樂曲，進行歌唱或演奏，提升生活美感。 <u>音 2-V-2</u> 能探究樂曲創作背景與文化的關聯，並闡述自我觀點。 <u>音 3-V-2</u> 能進行音樂跨領域專題實作或展演，以提升團隊合作與自主學習的能力。 <u>運 p-V-1</u> 能整合資訊科技進行有效的溝通表達。	核心素養	<u>藝 S-U-A1</u> 參與藝術活動，以提升生活美感及生命價值。 <u>藝 S-U-A2</u> 運用設計與批判性思考，以藝術實踐解決問題。 <u>科 S-U-B3</u> 欣賞科技產品之美感，啟發科技的創作與分享。
	學習內容	<u>音 E-V-4</u> 音樂元素，如：織度、曲式等。 <u>音 A-V-4</u> 音樂美感原則。 <u>音 P-V-3</u> 音樂的跨領域應用。 <u>資 T-V-1</u> 數位合作共創的概念與工具使用。		呼應之數位素養 <input type="checkbox"/> 數位安全、法規、倫理。 <input type="checkbox"/> 數位技能與資料處理。 <input type="checkbox"/> 數位溝通、合作與問題解決。 <input checked="" type="checkbox"/> 數位內容視讀與創作。 （請參考數位教學指引3.0版）
與其他領域/科目的連結		資訊科技		
教材來源		自編 【2023 TSO 年度歌劇】 韋伯歌劇《魔彈射手》節目冊		
教學設備/資源		電腦影音播放設備、Ipad、學習單、鋼琴、Classroom 製作軟體：PowerPiont、Canva、Google 表單、MuseScore、Keynote		
學習目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 能與他人共同觀看《魔彈射手影音故事》，認識劇情及欣賞歌劇選段，討論當中的問題並用手機載具填寫表單。 ● 能認識獵號的發展與演奏特色，包含不同國家的獵號種類、吹奏方式、音域與音程特色等。 ● 能認識《獵人合唱》中的獵號風格要素，包含拍號、強弱、力度、運音法等，並用正確的發聲方式來詮釋。 ● 能根據《獵人合唱》中各段的力度與音樂感受編寫出四格漫畫的文字內容。 ● 能參與團隊合作，合力操作 Ipad 完成《獵人合唱狩獵之旅》中的曲式分析、演唱錄音、小組共創文字影音四格漫畫作品。 				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備註

【第一節】

引導活動

請同學二人一台 Ipad，確認 classroom 中《魔彈射手故事欣賞》的檔案可開啟，並請同學用手機登入 google 表單，確認 Ipad 和手機都可正常使用檔案。

教師自編教材《魔彈射手故事欣賞》連結：

https://www.canva.com/design/DAFv07W44fY/o_qBNwTUEE8R0_jd_rf3isdQ/view?utm_content=DAFv07W44fY&utm_campaign=design_share&utm_medium=link&utm_source=editor

教師自製表單連結：

<https://forms.gle/Ff6N6YkBsK85NXK26>

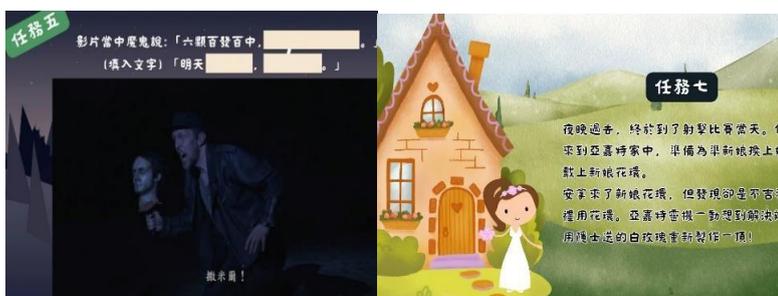
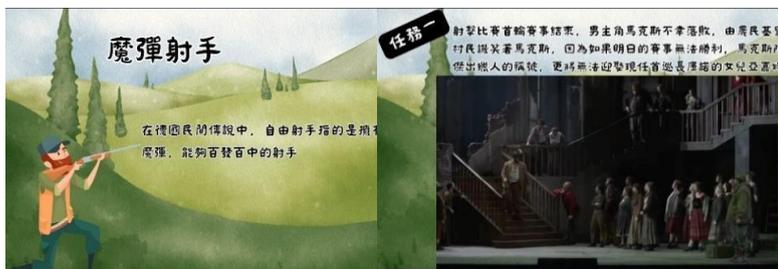
發展活動

小組活動：《魔彈射手歌劇欣賞》

1. 教師示範 Canva 的操作方式，提醒同學邊用 Ipad 欣賞影片、同時用手機填寫表單。觀看中組員可根據進度，重複觀看，過程中可以討論。

2. 教師帶同學討論表單問題，公布答案。

《魔彈射手故事欣賞》(部分內容)：



5分

教師觀察

25分

教師觀察

實作評量：Canva 操作、Google 表單評量

- 註1：因此時學校平板尚未下載 keynote，故用 Canva 代替
- 註2：小組可至教室內外寧靜的空間欣賞與討論

任務七 請問伴娘們演唱的形式為：
A. 獨唱 B. 重唱 C. 合唱



哦，多麼美麗！

任務八 獵人合唱中，用來代表獵人的樂器是：
A. 檯燈 B. 法國號 C. 獵人的歌聲



任務九 最後一砲，當馬克斯要射出第七顆子彈時，亞嘉特急忙出聲制止。回？
A. 鴿子是亞嘉特的教母 B. 希望他不要殺生 C. 亞嘉特就是那隻鴿子



他的新教母在哪裡？

羅士在歌詞中唱著：
心即便虔誠也容易動搖，
偏離法律和義務，
如果愛情和恐懼打破道德界線，
絕望便會衝破一切堤防。
兩顆高貴心靈的幸福，
取決於一個子彈的路徑，
這樣做公平嗎？
而他們正因熱烈的愛情緊緊交織在一起，
誰會忍心責怪他們？
誰不會同情他們呢？

任務十之一 羅士認為原諒馬克斯的理由是：
A. 為了愛情出賣自己的靈魂情有可原
B. 因為恐懼而出賣靈魂情有可原
C. 兩者皆是

任務十之二 請問羅士是：
A. 男高音
B. 男中音
C. 男低音



伯爵同意了，提醒馬克斯永遠不要再偏離道德的軌道。馬克斯緊緊握住亞嘉特的手流著眼淚感謝上蒼，他發誓永遠不再背棄正義。



含劇終

表單問題：

- i. 請問照片中的角色是誰？
 - 馬克斯
 - 基里安
- ii. 請問馬克斯是？
 - 男高音
 - 男中音
 - 男低音
- iii. 馬克斯在此段落中唱出了哪個主導動機？
 - 狼谷主題
 - 魔鬼主題
 - 獵人主題
- iv. 亞嘉特堅持在房間等待馬克斯的到來，他唱著歌向上帝禱告，祈求老天保佑他們平安，最後唱出了哪個主題？
 - 亞嘉特幽靜主題
 - 亞嘉特愛情主題
- v. 影片當中魔鬼說：
「六顆百發百中，_____。」
- vi. 影片當中魔鬼說：
「明天_____，_____！」
- vii. 請問在製作第幾顆魔彈的時候，響起了「製作魔彈主題」？
 - 第一顆

- 第六顆
- 第七顆

viii. 請問伴娘們的演唱形式是：

- 獨唱
- 重唱
- 合唱

ix. 獵人合唱中，用來代表獵人的樂器是？

- 獵槍
- 法國號
- 獵人的歌聲

x. 最後一槍，當馬克斯要射出第七顆子彈時，亞嘉特急忙出聲制止，因為：

- 鴿子是亞嘉特養的
- 希望他不要殺生
- 亞嘉特就是那隻鴿子

xi. 隱士認為原諒馬克斯的理由是：

- 為了愛情出賣自己的靈魂情有可原
- 因為恐懼而出賣靈魂情有可原
- 兩者都是

xii. 請問隱士是：

- 男高音
- 男中音
- 男低音

3. 播放馬克斯與隱士的詠嘆調，說明男高音與男低音的定義，用鋼琴彈出實際音高、請同學跟著唱唱看，感受音域的高低。

馬克斯詠嘆調：

https://drive.google.com/file/d/1RjWBPEAy4xhUrj3v1U0I2ajmrEIW3vTe/view?usp=drive_link

隱士詠嘆調：

<https://drive.google.com/file/d/1dlujwfe6t1PrVtzc3TTu17s9nj2A4czL/view?usp=sharing>

綜合活動

1. 再播放一次《獵人合唱》選段，詢問學生除了人聲之外，演奏的樂器是什麼？答：法國號
2. 聆聽 Bridge（見譜例）的獵號節奏，詢問學生這個節奏像什麼聲音？答：騎馬



【第二節】

引起動機

提問：早期人類仰賴狩獵維生，台灣有狩獵活動嗎？是哪個族群？

答：有。原住民族。

補充：臺灣的阿美族在打獵時會敲打竹筒傳遞訊息，後來演變成現在的竹鐘，在婚禮時也做報喜之用。

發展活動

1. 說明早期歐洲狩獵時會用獵號來傳遞訊息，也是銅管樂器的祖先。
2. 播放獵號版本的《獵人合唱》。請學生觀察影片、樂器外觀、演奏方式，和法國號有什麼不同？答：獵號音色較亮且粗暴、外觀只有外圍一圈，無按鍵和轉閥、演奏時樂器高舉。

影片連結：

<https://youtu.be/DXGTIHeJ8QQ?si=kgDyXsIDFu9Rcwf5>

3. 說明獵號與法國號的差異：

樂器的發展是經過一個漫長的過程，現今的轉閥按鍵法國號最早之前是從獸角開始，慢慢演變成打獵用的獵號、或是古代歐洲郵務用的郵號。樂器是功能性，傳達信號用的，沒有按鍵，只能演奏幾個泛音。至莫札特時期開始演變成自然號，並用於交響樂團，才開始被當成真正的「樂器」，至19世紀後，按鍵式法國號才逐漸被發明出來。

4. 介紹獵號的演奏特色：（見譜例）
 - a. 沒有按鍵、只能演奏自然泛音。
 - b. 泛音的多寡取決於樂器的大小（管長）。
 - c. 與獵號有關的樂曲通常是二拍子加弱起拍。
 - d. 四度和六度為常見的音程。
 - e. 獵號節奏像騎馬奔馳的感覺。發聲練習：
5. 期初有練習 ma - me - mi - mo - mu 的鼻腔音發聲訓練，示範以 a 來發聲，舌頭向下壓住下顎，將口腔打開，想像看耳鼻喉科時醫生用壓舌板壓住舌頭的感覺，唱歌時氣要往上送，不經過喉嚨。
6. 練習一組以 a 發聲的音階練習。



接著，練習加入打舌音 la。說明舌頭打舌要清楚，示範 a - la 的音階練習，之後請同學演唱一組完整音階練習。



5分

觀察評量
加分卡

35分

觀察評量

習唱《獵人合唱》：

6. 《獵人合唱》曲式分析。

- 說明一小節有二拍，第一拍強、第二拍弱，要詮釋出來。
- 說明一個樂段有八小節，播放音樂帶著同學算出 ABCD 四段八小節的樂句。
- 說明獵號節奏（見譜例）的二小節是連句（Link），Coda是樂曲的結尾。

譜例：

獵人合唱

2拍子弱起拍

A

B

C

Link 獵號節奏

D

Coda

7. 逐句逐段教唱《獵人合唱》（見譜例）。

- 教師用鋼琴分段先彈奏二次，再範唱引導同學演唱。教師範唱時要將力度和韻律清楚傳達請學生效仿。
- 播放自錄的伴奏音樂請學生跟唱，教師指揮並給予提示。
-

綜合活動

- 將班上同學分成四組，播放伴奏，隨機點到哪一組，該組就負責演唱該段落，完成演唱的組別加分。
- 加強較不熟悉的段落。
- 請學生於課後練習，預告下周要錄製音檔。

10分

觀察評量

【第三節】

課前準備：

四人一組一台 Ipad。

自編教材《獵人合唱狩獵之旅》

https://drive.google.com/file/d/1flqQuJNezVF3H_NxfZX30QSZ-yPo5sQw/view?usp=sharing (需用 Keynote 開啟才有音訊檔案)

引起動機

帶同學複習演唱《獵人合唱》，強調力度的變化，老師指揮全班，跟著音樂演唱一次。

發展活動

分組活動：

1. 請各組用 keynote 開啟《獵人合唱狩獵之旅》檔案，教師將 Ipad 畫面投影在螢幕上說明操作方式。
2. 教師說明本堂課各組需完成任務一與任務二。

任務一：請先逐一聆聽音檔，再將音檔和力度記號拉到符合段落的位置。檔案封面有整首歌的音檔，如果需要確認答案可以前往聆聽。

任務二：請一位同學用手機掃描各段音檔，再開啟 Ipad 上的錄音鍵，播放音樂錄音，不滿意可以重錄，確認好請將音檔放置在第 11 頁作品區。

3. 評分標準說明：
 - a. 人聲要清晰，音樂不可大於人聲。
 - b. 強弱要分明，遵照力度記號演唱。
 - c. 風格要正確，此曲為《獵人合唱》，請豪邁的唱歌，勿當成抒情歌曲。
4. 學生開始進行任務內容，教師巡視各組狀況。

《獵人合唱狩獵之旅》任務一和任務二：

任務一 請排出獵人合唱的曲式進行與力度記號

請自行複製

The slide shows a sequence of musical segments: A, B, C, Bridge, and D+Coda. Segment A is marked with a forte (f) dynamic. Above the segments are icons for dynamics: f, ff, p, mf, p. Each segment has a speaker icon indicating audio playback.

5分

觀察評量

35分

實作評量:keynote

任務二

錄製您們的獵人合唱

- 請找尋其他獵人一同完成合唱 (4-8人)
- 請至第12頁小組作品中錄製音訊 (要配合力度記號演唱喔)
- 點擊相片圖示
- 錄製音訊 (用手機播放伴奏)

原始音檔在此



來幫忙的獵人座號：

小組作品

完成錄音請返回第6頁

A	1.文字說明 	B	2.文字說明 
C	3.文字說明  	D	4.文字說明 

綜合活動

1. 提醒同學即將下課，完成的組別可以上傳檔案至 classroom 作業區。
2. 教師用 Ipad 螢幕投影示範如何上傳檔案。
3. 檢查各組已上傳的檔案，播放優秀作品讓同學欣賞。

10分

觀察評量

【第四節】

課前準備：

發還上週同學繳交的檔案，發放 Ipad 至各組。

引導活動

介紹德國狩獵傳統，獵人們出發前往狩獵後，會把獵物聚集在中間，圍繞著獵物演奏獵號，進行感恩儀式。

觀賞儀式影片：

<https://youtu.be/fgKct0uaitw?si=hhW2gTzgD2s1n3Gn>

5分

觀察評量

發展活動

分組活動：

1. 上週未完成音檔錄製的小組繼續錄製。
2. 已完成任務一與任務二的組別繼續進行任務三。

35分

實作評量:keynote

任務三：

- 說明小組要完成的作品內容，依照《獵人合唱》各段落編排的起承轉合，編排一個四格漫畫的音樂圖文作品。
- 根據發想的內容，為 ABCD 各段編寫一個有連貫性的情境。

文字示範：

段落	力度	起承轉合
A	f	主角（形容詞+主詞）去打獵 穿著法國時尚風格的獵人準備出發打獵
B	p	遇到什麼困難 來到森林突然下起了大雨
C	f	解決的方式 他沒有放棄狩獵，並躲在森林的樹屋中躲雨
過門	ff	轉折
D	p	美滿結局
結尾	f	最後雨停了他開心的跳起舞，出發打獵！

綜合活動

- 確認各組完成任務一到任務三的內容並上傳到 Classroom。
- 詢問同學是否有微軟帳號，如尚未有帳號者請立即申請，並於下周上課前確認可使用的帳號。

【第五節課】

引導活動

- 表揚劇本有創意的組別。
- 請學生想像如果將劇本用圖片來呈現，希望是什麼風格？

發展活動

- 說明這堂課要用AI來製作四格漫畫，進行任務四。

任務四：

- 介紹 [Bing Image Creator \(影像建立者\)](#) AI 影像生成工具網站。
- 示範四格漫畫指令，生成幾組圖檔。
- 提醒學生指令可以試著用不同方式敘述，也可試著詳細敘述讓 AI 多生成幾組圖檔，最後挑選最合適的圖，下載上傳至作品區，裁剪成四張圖貼上。

10分

觀察評量

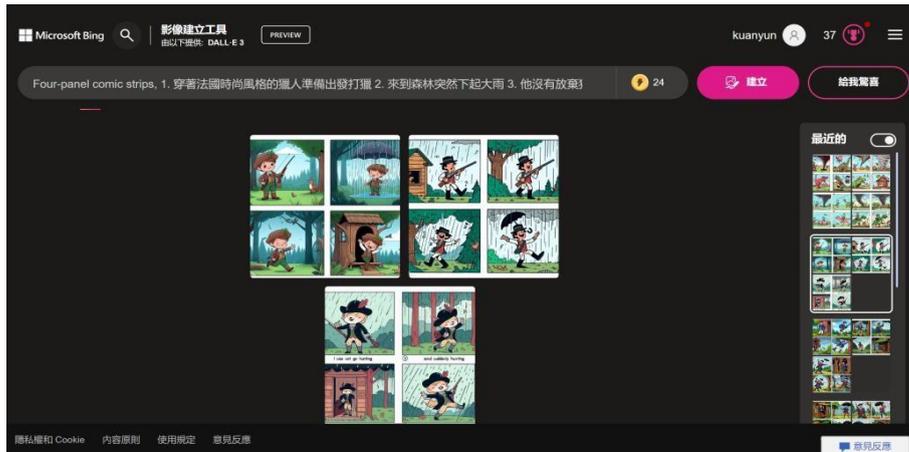
5分

觀察評量
加分卡

35分

實作評量:keynote

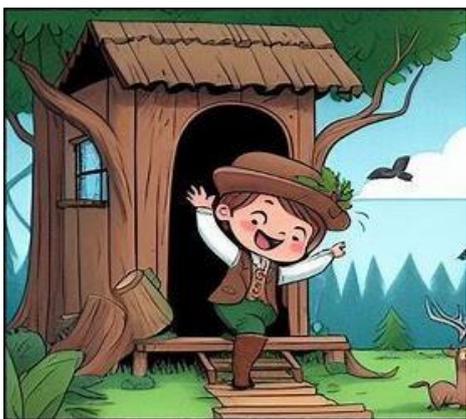
網頁示範：



指令示範：

「4 panels comic strip, a. 穿著法國時尚風格的獵人準備出發打獵 b. 來到森林突然下起了大雨 c. 他沒有放棄，並在森林的樹屋中躲雨 d. 最後雨停了他開心的跳起舞，重新出發打獵」。

AI 生成圖片示範（由左至右）：



教師示範作品：



2. 分組實作：

- 小組活動，教師巡視各組狀況，解決操作問題，接受提問。
- 表揚有創意的組別。
- 提醒學生此創作是以音樂為主加上圖文的作品，三者必須要相輔相成，圖文生成之後必須配合音樂聆聽是否符合音樂情緒。
- 請同學注意時間，依進度完成。

綜合活動

- 完成作品上傳Classroom作業區。
- 作品發表人員分配。
- 預告下次發表的方式須由一人擔任說書人、一人為音控（根據每格漫畫的劇情播放小組演唱的錄音），其餘組員可擔任演員將畫面演出來，說故事（表演）的時間盡量與唱歌音檔的時間一致。各組請於下周發表前自行練習。

【第六節課】

引導活動

- 確認各組作品已上傳。
- 說明因AI圖片生成技術尚未發展成熟，生成的圖片未必能滿足所需，所以各組可以透過說故事或演戲的方式來演繹四格漫畫，避免唱歌的段落還沒結束，四格漫畫中的劇情已經唸完了。
- 小組彩排。

發展活動

- 小組發表作品，由一旁白說故事（加演戲），組員依序播放

10分

觀察評量

10分

觀察評量

35分

實作評量：小組發表
觀察評量

各組錄製的獵人合唱演唱音檔。

2. 除在台上發表的小組外，其餘組別填寫回饋表，完成keynote檔案。

綜合活動

1. 小組互評、教師講評。
2. 請各組繼續填寫回饋表，完成後繳交至 Classroom 課程作業。
3. 回饋表：

5分

實作評量:回饋表
觀察評量

心得回饋

恭喜您完成本趟狩獵

圍捕獵物需要獵人們通力合作才能完成，這次的任務分配是：

「任務一」： _____ 號負責 _____ 號負責
_____ 號負責 _____ 號負責

「任務二」： _____ 號負責 _____ 號負責
_____ 號負責 _____ 號負責

「任務三」： _____ 號負責 _____ 號負責
_____ 號負責 _____ 號負責

「任務四」： _____ 號負責 _____ 號負責
_____ 號負責 _____ 號負責

心得回饋

旅途中有哪些收穫？（難易度）

易 難

- 「任務一」 曲式分析 ★★★★★
- 「任務二」 獵人合唱錄音 ★★★★★
- 「任務三」 編寫四格漫畫故事 ★★★★★
- 「任務四」 AI生成四格漫畫 ★★★★★
- 「小組作品」 ★★★★★

遇到困難的地方是？（文字敘述）

- 「任務一」 曲式分析 _____
- 「任務二」 獵人合唱錄音 _____
- 「任務三」 編寫故事 _____
- 「任務四」 將故事生成AI指令 _____
- 「小組作品」 _____

學生學習特質與經驗分析：

本校位於新北市土城區，學生程度中下，學習力與專注力稍嫌不足，課程設計以師生互動式、小

組合作、小組討論與小組共創作品為主。此教案設計為高一的課程，施行時間為期初，學生剛進到新環境，所以不論是學生或教師都還在適應環境與彼此，在課程設計上也根據學生的接受度在做調整，根據調查每班學生來自大約十幾所不同的國中，學生的程度不同、敢秀敢唱的程度也不同，進而影響評量的方式。

音樂能力的部分。期初開始，為因應高一下學期的班際合唱比賽，課程設計以歌唱訓練為主，從人聲的介紹、發聲方式來培養歌唱的能力。另一部分，也複習了交響樂團樂器的介紹與聆聽，以便能銜接此教案。但截至目前為止，開學尚未滿二個月，學生敢唱的程度普遍還有待加強，因此本教案的設計上採用錄音的方式讓學生可以跟著音檔重複錄製，對著 Ipad 演唱，能減少學生對演唱的壓力，根據錄音也能讓學生自行判斷音量有沒有達標。交響樂團樂器的部分，大致上都可以分辨，唯獨聆聽的部分稍嫌薄弱，能確切說出樂器音色的學生較少。

資訊能力的部分。上課時會讓學生使用手機載具，登入 Classroom 課程中的作業區提取檔案、繳交作業，學生對於 Classroom 的操作基本上沒有問題。Ipad 的部分則使用過的學生較少，因此在操作 app 上，需要協助講解步驟，以及如何上傳檔案，所以在課程進度上，因每班資訊能力不同，會有些許落差。

教學省思：

1. 《魔彈射手》是一個頗為龐大的主題，內容包含了歌劇本身的背景、作曲家與時代意義，還包括歌劇文本所探討的議題、學生對交響樂團的認識、演奏（唱）模式、樂理常識、演唱的能力等。縱使期初課程已經先帶入交響樂團樂器的認識和人聲介紹、發聲練習，但對於來自不同學校的小高一來說，確實有些吃力。因此，本教案如在高一下或高二實施更為適當。
2. 《魔彈射手歌劇欣賞》實際進行二種授課方式：一種是小組自學、自行觀看填答，另一種是由教師親自講述故事，統一放影片讓學生填答。前者學生可自行控制觀看速度，反覆觀看影片查找答案，缺點是有些學生走馬看花，未仔細閱讀文字和欣賞歌劇選段就作答。後者教師親自說故事，學生會專心聆聽，也縮短了原本讓小組討自行觀看所需的時間，個別作答，缺點是歌劇選段影片只會播放一次，學生無法重複觀看內容，缺乏小組自學與討論的樂趣。
3. 《獵人合唱狩獵之旅》以錄音的方式來記錄學生的演唱，其缺點是如果學生歌唱能力不足，錄音中有人稍微錯拍或走音、放炮都會十分明顯。而學生音樂能力常不足以判斷是否錄出

合格的錄音，就需要教師花時間把關，不合格的音檔請小組重錄，耗費更多的時間。文字故事的部分，學生對與 AI 影像生成都十分感興趣，樂於嘗試。雖然在創作中，學生產出圖文後都有對照各段音樂聆聽，確認是否符合，但因小高一程度尚停留在九年級階段，所呈現故事內容的修辭普遍過與簡短直白，只適合用於 AI圖文指令。日後或許可請教國文老師寫作的方法，引導學生的文字敘述可以更切合音樂內容。

參考資料：

1. 音音有代誌：<https://inintomusic.asia/der-freischutz/>
2. 詩書說樂：<https://jojoclassicalmusic.blogspot.com/2021/06/carl-maria-von-weber-der-freischutz-200.html>
3. 夏爾克的音樂故事：<https://blog.udn.com/ratsubery/179458370>
4. Classical 古典音樂電台：
https://www.family977.com.tw/index.php?route=choice/unit_detail_song&choice_program_song_id=9366
5. 德國打獵文化：
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/402878897> Musical Hunts：
<https://interlude.hk/musical-hunts/>

論文：

1. 帥正平。「韋伯《魔彈射手》序曲之指揮詮釋」。碩士論文，輔仁大學音樂研究所，2011。
<https://hdl.handle.net/11296/v2gx9w>
2. 簡欣華。「韋伯《魔彈射手》中法國號的運用」。碩士論文，國立臺灣師範大學音樂學系。
<https://hdl.handle.net/11296/6dym49>

影音：

1. 獵人合唱練習版本（柏林愛樂）：
<https://www.youtube.com/watch?v=xNGRmmk-ZyY>
2. 歌劇片段來源（德勒斯登國立管弦樂團2015）：
<https://www.youtube.com/watch?v=LqOWL9GPojA>

附錄：

一、教師評量規準：

表現等級/學習表現	A 等級	B 等級	C 等級	D 等級	E 等級
-----------	------	------	------	------	------

歌唱表現 40%	能充分掌握獵人合唱的風格，並呈現出力度的不同	能掌握獵人合唱的風格，並呈現出力度的不同	能大致掌握獵人合唱的風格，呈現出力度的不同	僅約略掌握獵人合唱的風格和力度的不同	無法掌握獵人合唱的風格和力度的不同
圖文內容切合音樂主題 40%	能充分理解音樂內容，編寫出能邊看邊聽的故事情境	能理解音樂內容，編寫出能邊看邊聽的故事情境	能大致理解音樂內容，編寫出能邊看邊聽的故事情境	僅約略理解音樂內容，編寫出能邊看邊聽的故事情境	無法理解音樂內容，無法編寫出能邊看邊聽的故事情境
團隊創意 20%	能充分展現小組創意，創作出圖文切合文字與音樂主題的四格漫畫	能展現小組創意，創作出圖文切合文字與音樂主題的四格漫畫	能大致展現小組創意，創作出圖文切合文字與音樂主題的四格漫畫	稍嫌無趣，圖文約略切合文字與音樂主題	無法理解主題，發揮小組創意

二、試教成果：

1. 教師介紹歌劇《魔彈射手》背景與作曲家



2. 《魔彈射手歌劇欣賞》：
學生邊觀賞邊用手機回答表單問題



3. 教師介紹獵號、示範吹奏



4. 教師示範發聲方式、《獵人合唱》曲式分析



5. 《獵人合唱狩獵之旅》任務
曲式分析小組討論



6. 《獵人合唱狩獵之旅》任務
曲式分析小組討論



7. 《獵人合唱狩獵之旅》小組錄音



8. 《獵人合唱狩獵之旅》小組錄音



三、教學簡報(由左至右)

歌劇：魔彈射手



韋伯

(Carl Maria von Weber, 1786-1826, 德)

- 體弱多病
- 和海頓的弟弟學習音樂
- 率先使用主導動機(Leitmotiv)的人
- 莫札特的姻親
- 罹患肺結核去世



主要角色

- 馬克斯- 年輕獵人，射擊名手(男高音)。
- 亞嘉特- 馬克斯的愛人(女高音)
- 卡斯巴- 年輕獵人(男低音)
- 庫諾- 亞嘉特的父親，林務官(男低音)
- 安- 亞嘉特的表妹(女高音)
- 歐托卡侯爵- 波西米亞的領主(男中音)
- 隱士(男低音)
- 基里安- 農民(男中音)
- 薩米耶- 惡魔，只有講話沒唱歌。

欣賞

魔彈射手序曲



魔彈歌劇欣賞



魔彈射手故事表單

習唱 獵人合唱

- 歌劇片段
- 柏林愛樂法國重奏
- 獵號+合唱版本
- 合唱版

魔彈中的獵人 德國的狩獵文化

- 皇室貴族的休閒娛樂
- “Schieß und tot!” 一槍斃命
- 獵人證
- 狩獵道德
- 狩獵儀式 (狩獵結束後)
- 獵人的地位與角色

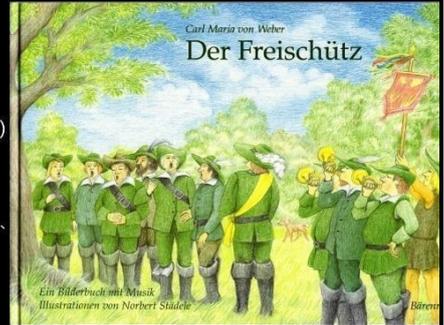


Hunting Horn in Germany



獵號的特色

- 自然泛音 (沒有按鍵)
- 音域大約二個八度
- 一支獵號一個調性
- 以三度、四度、六度、八度音為特色



獵人合唱

2拍子 弱起拍

A

B

C

Link 獵號節奏

D

Coda

小組共創：《獵人合唱狩獵之旅》 評量標準

- **歌唱表現 40%**
掌握獵人合唱的風格，並呈現出力度的不同
- **圖文內容切合音樂主題 30%**
理解音樂內容，編寫出能邊看邊聽的故事情境
- **團隊創意 30%**
展現小組創意，創作出圖文切合文字與音樂主題的四格漫畫

《獵人合唱》四格漫畫故事編寫

段落	力度	起承轉合
A	f	主角 (形容詞+主詞) 去打獵 穿著法國時尚風格的獵人準備出發打獵
B	p	遇到什麼困難 來到森林突然下起了大雨
C	f	解決的方法 他沒有放棄狩獵，並躲在森林的樹屋中躲雨
過門	f	轉折
D	p	美滿結局
結尾	f	最後雨停了他開心的跳起舞，重新出發去打獵!

AI四格漫畫生成指令

- 穿著法國時尚風格的獵人準備出發打獵
- 來到森林突然下起了大雨
- 他沒有放棄狩獵，並在森林的樹屋中躲雨
- 最後雨停了他開心的跳起舞，重新出發打獵



快完成囉

可多嘗試不同語法生成圖案，下載的四格漫畫要確認順序，裁切成四個小圖貼在作品中。

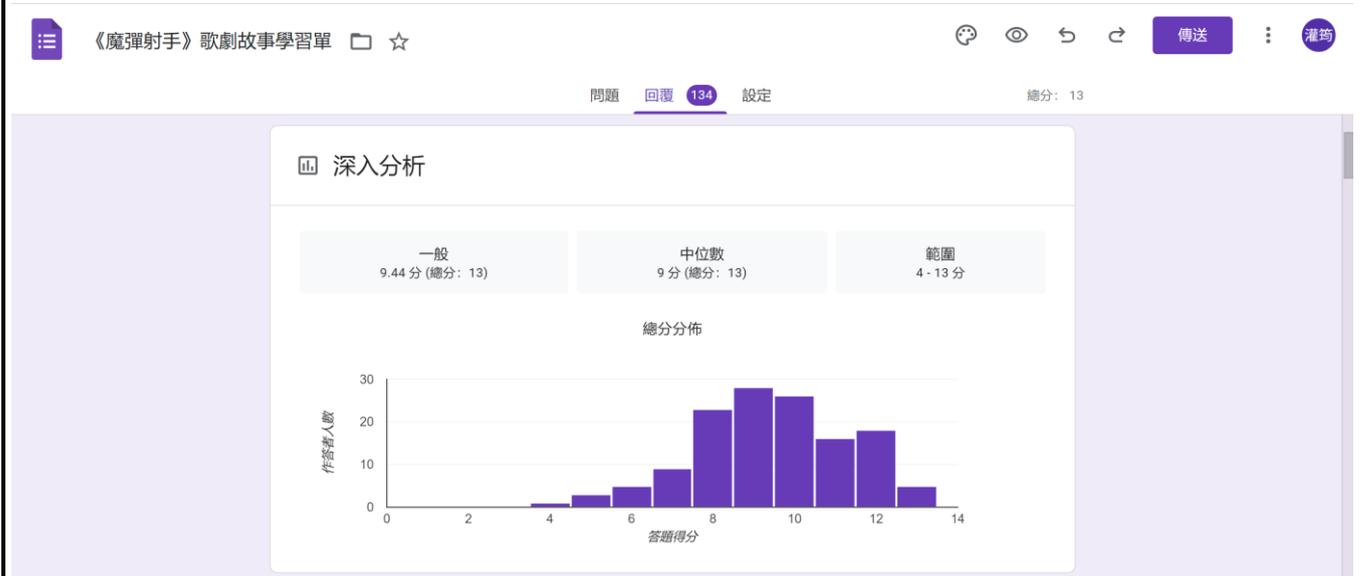
欣賞

四格漫畫文字音樂作品



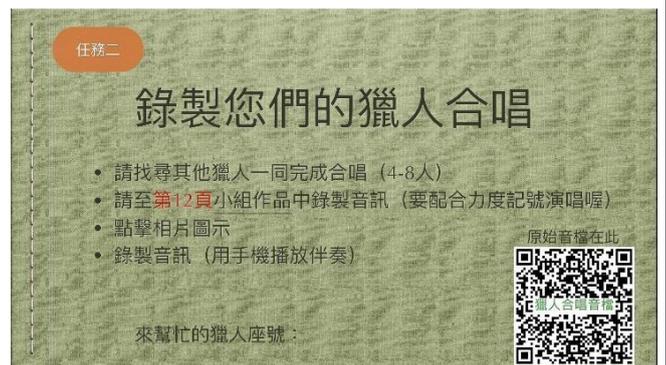
四、學生成果（由左至右）

1. 《魔彈射手歌劇欣賞》（滿分13分）



2. 《獵人合唱狩獵之旅》（由左至右，部分內容）

網址：<https://drive.google.com/file/d/13xZWNUX8j3Z127MxQ5B9y-0-r3CVZKG6/view?usp=sharing>（需用 Keynote 開啟才有音訊檔案）



學生小組作品（由左至右）：

任務一 請排出獵人合唱的曲式進行與力度記號

請自行複製

任務一 請排出獵人合唱的曲式進行與力度記號

請自行複製

任務三 請根據音樂段落為這趟狩獵編寫故事

段落	力度	起承轉合	小組創作
A	f	主角（形容詞+主詞）去打獵	獵人騎著捷安特去打獵
B	p	遇到什麼困難	捷安特被鹿撞爛了
C	f	解決的方式	他遇到一位霍格華茲畢業的學生，他用魔法修好了捷安特
過門	ff	轉折	
D	p	美滿結局	獵人很開心的繼續去打獵了
結尾	f		

任務三 請根據音樂段落為這趟狩獵編寫故事

段落	力度	起承轉合	小組創作
A	f	主角（形容詞+主詞）去打獵	出門打獵
B	p	遇到什麼困難	遇到拿著槍的熊
C	f	解決的方式	熊與獵人大戰
過門	ff	轉折	讓熊中箭
D	p	美滿結局	把熊的外皮拿來穿當外套
結尾	f		

小組作品 完成錄音請返回第6頁

小組作品 完成錄音請返回第6頁

小組作品 完成錄音請返回第6頁

心得回饋 恭喜您完成本趟狩獵

圍捕獵物需要獵人們通力合作才能完成，這次的任務分配是：

「任務一」：5號負責將答案排到位置，6號負責判斷音樂段落
15號負責參與判斷討論，16號負責判斷段落強弱

「任務二」：____號負責____，____號負責____
____號負責____，____號負責____

「任務三」：5號負責構思故事劇情，6號負責構思故事劇情
15號負責改編故事劇情，16號負責購入簡報

「任務四」：5號負責提供微軟帳號，6號負責把條件想成AI能理解的
15號負責使用AI繪圖，16號負責購入簡報

學生小組作品（影音）：

- <https://youtu.be/CkT1VmQ9qN4>
- https://youtu.be/kA_7D2kdRgw
- <https://youtu.be/HcFq0a2X13k>