

pop 音樂 pop 一下

一、設計理念

(一)設計源起

「孩子缺乏學習的熱情,已成為教學活動中最困擾的因素之一」,因此引起學習興趣進而激發學習的熱情,在教學方法上不論藝術表現、創作、發表皆應用個人與團體分組交互運用的方式,可發掘學生的個別差異指導學生,亦可運用團體讓學生在合作中學習,在同儕間激盪出更多的創意,基於這樣的理由便選擇了最貼近學生生活的流行音樂,融合詩詞的文學創作、舞台表演的視覺藝術和舞蹈律動,讓學生能從中更進一步了解人文藝術與生活的關係。

(二)主題的發展

因為流行音樂的廣泛,造成在題材選擇上會漫無目標,如果用比較分析的方式將會讓學生比較能有深度的認識與了解,因此,設定的題材就朝向「同一首曲有不同的演唱」的方向,不論是「同一個人同曲不同曲風」、「同曲不同人」或「同曲不同人不同曲風」,讓學生對課程的開始---蒐集資料,有了進一步的方向。

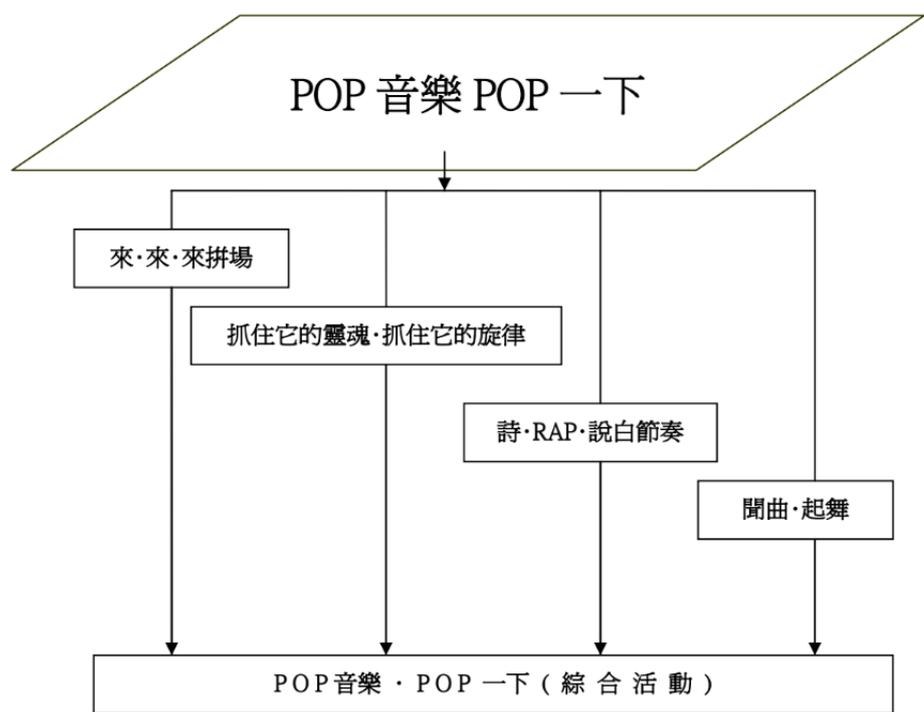
改編和模仿其實在創作的過程中扮演了一個相當重要的角色,因此,就想到從附歌著手,附歌在流行歌曲中的受歡迎程度常常不亞於主旋律,往往印象也最深,節奏又不至於過長,所以在課程的設計上就方便許多。

另外的一個重點便想到前奏、間奏和尾奏的部分,其中又數間奏變化最多,SOLO 熱鬧又豐富。於是,在音樂的部分就選擇了主旋律、附歌和間奏作為課程的基礎。

(三)方向的確立

- 課程以個人與團體分組交互運用的方式進行
- 有效的歌曲歌手資訊蒐集、整理歸納和比較分析
- 詩、詞創作改編附歌
- 結合詩詞創作和節奏應用以說白節奏的方式呈現在間奏部分
- 利用主旋律和肢體律動以舞蹈的方式呈現
- 綜合活動則用創作的附歌、說白節奏和舞蹈串聯起來以音樂舞台劇的方式發表
- 服裝、道具的設計製作以環保的概念做為視覺藝術的要素之一

二、單元架構



三、活動設計

領域/科目	藝術		設計者	林美琴、傅如瑛、馮雅真
實施年級	六年級		總節數	共 8 節， 320 分鐘
單元名稱	pop 音樂 pop 一下			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。	核心素養	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 B 溝通互動 B3 藝養與美感素養 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 音 A-III-2 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		
議題融入	議題/學習主題	無		
	實質內涵	無		
與其他領域/科目的連結		無		
教材來源		自編		
學習目標				
1.能使用音樂元素分析，描述音樂作品之表現透，以分享美感經驗。(2-III-1、音 A-III-2) 2.能探索流行音樂元素進行簡易創作，表達自我思想與情感。(1-III-5、音 E-III-1) 3.能與同儕合作規劃綜合展演藝術活動。(3-III-4、表 P-III-1)				

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
~來·來·來拼場~ 【引起動機】 1、流行音樂:老師講述流行音樂的定義。 流行音樂也是音樂的一部分，從流行音樂也可		5 分鐘

<p>以應證樂理的實務應用。</p> <p>2、拼場(打擂台):同一首歌，不同的人唱、不同的詮釋、會讓人有不同的感受。感動著不同的心境。</p> <p>3:現在喜歡的流行歌手是?</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹流行音樂“原來你什麼都不要”---原唱張惠妹的作品及翻唱孫燕姿的作品之比較。 2. 介紹張惠妹及孫燕姿背景資料。 3. 音樂資訊搜尋的途徑:網際網路、圖書館。 <p>【總結活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組及分發學習單一:4人一組，並選出組長，利用下課時間討論練習。 2. 請各組學生利用課餘時間討論並選定歌曲，並於下一堂課由組長介紹給全班同學。 3. 各組組長在選定歌曲之後至班長處登記，以避免選定同一首歌。 <p>-----第一節課結束-----</p>	<p>學生口頭發表</p> <p>學生可運用課餘時間完成學習單一</p>	<p>30 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>
<p>【暖身活動】</p> <p>選定歌曲發表:由各組推派代表上台發表選定的歌曲及概略的簡介。</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹歌曲分析與比較:曲風的部分較複雜、教導學生從眾多的選項裡挑出 2 至 3 項，然後由全組的同學討論再定案。(曲風的分類請參考附件一) 2. 進入歌曲的分析及比較:介紹“Hey Jude”--歌曲原唱: The Beatles 翻唱:孫燕姿 作為範例。請老師為同學示範這兩首曲風的比較。 <p>【總結活動】</p> <p>分組討論及分發學習單二:利用課堂討論學習單的內容。</p> <p>-----第二節結束-----</p>	<p>學生可合作討論共同完成學習單二</p>	<p>15 分鐘</p> <p>15 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>
<p style="text-align: center;">抓住它的靈魂·抓住它的旋律</p> <p>【暖身活動】</p> <p>播放老歌「舊情綿綿」，讓學生彷彿置身老台灣時代。</p> <p>【發展活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 歌曲的結構分析:請老師先複習樂理-拍號及如何數節拍。然後分析選定歌曲的前 	<p>學生體驗老歌的魅力</p> <p>學生可依節奏正確唸出歌詞。</p>	<p>5 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>

<p>奏、主旋律、附歌、間奏、尾奏等的拍數及節奏。</p> <p>2. 介紹範例：“舊情綿綿”--- 歌曲/演唱：蔡琴（原曲演唱:洪一峰）/翻唱：秀蘭瑪雅。</p> <p>【總結活動】（5分鐘）</p> <p>1. 分組討論及分發學習單三:利用課堂討論學習單的內容。</p> <p>2. 學生可以透過本學習單反應個別學習困難的部分以及整組對學習過程的任何疑惑。</p> <p>-----第三節結束-----</p>	<p>學生可完成學習單三</p>	<p>15 分鐘</p>
<p>【暖身活動】</p> <p>師介紹範例：“舊情綿綿” ---秀蘭瑪雅版，經腦力激盪所激發感受出來的辭彙。</p>		<p>5 分鐘</p>
<p>【發展活動】</p> <p>1. 歌曲感受之關鍵詞:教導學生腦力激盪法，由組員提出許多對該組選定歌曲所激發感受的辭彙。</p> <p>2. 感受辭彙尾音韻母的統整與分類並介紹範例:說明韻母在詩詞曲創作的重要性。</p> <p>3. 運用同韻字詞進行附歌改編並介紹範例:創作的方向不拘. 趣味性、文學性、戲劇性或諷斥性皆可。</p>	<p>學生可提出許多感受的辭彙</p>	<p>20 分鐘</p>
<p>【總結活動】</p> <p>1. 分組討論及分發學習單四:利用課堂討論學習單的內容。</p> <p>2. 學生可以透過本學習單紀錄整組的學習過程以及創作過程和分享其他同學的作品。</p> <p>-----第四節結束-----</p>	<p>學生可合作討論完成學習單四</p>	<p>15 分鐘</p>
<p style="text-align: center;">~詩·Rap·說白節奏~</p> <p>【暖身活動】</p> <p>歌曲結構分析與說白節奏:請老師先複習樂理中-拍號、節拍數、小節數。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 運用歌曲結構分析，以間奏部份作為說白節奏的創作基礎。</p> <p>2. 介紹範例:將『詩·舊情綿綿』套入“舊情綿綿” ---秀蘭瑪雅的間奏部份作為說白節奏。</p> <p>3. 介紹範例:將『詩·思念』套入“舊情綿</p>		<p>5 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>

謝苑玫 音樂課程的改革與創新, 論文, 發表於「新世紀中小學課程改革與創新教學」學術研討會, 國立高雄師範大學, 民 88。

謝苑玫 音樂教學評量的反省與前瞻。測驗與輔導雙月刊, 民 89。

西文書籍.....

Kirkland, Glen. Inside Poetry. Harcourt Brace Jovanovich, c1987.

Parsons, Les. Response Journals. Heinemann; Pembroke, c1990.

錄影帶.....

Music For Life. Merriam school of music, 2001.

伍、網路資源

<http://ed.arted.gov.tw/index.aspx> 國立臺灣藝術教育館, 臺灣藝術教育網, 2006/06/20.

<http://home.kimo.com.tw/sohojeff/page03.htm> 音樂曲風的定義, 奇摩個人網頁

Sohojeff, 2006/07/10

<http://www.cycschool.com.tw> 流行音樂的定義, 精緻之家文教機構, 2006/07/10

附錄：

- 學習單一
- 學習單二
- 學習單三
- 學習單四
- 學習單五
- 學習單六
- 附件一: 音樂曲風的定義
- 附件二: 評量表

四、教學評量

一、評量的呈現

評量的呈現是採多元評量, 內容是多元化, 方式也是多元化的。因此在評量內容的描述上盡可能清晰, 讓學生學習成就評鑑的遊戲規則愈趨近公平。在音樂性的教學評量呈現中輔助媒材的使用是非常必要的, 這才能使學習的成果更貼近生活。所以本評量的呈現除了藉由書面文字、口頭報告播放選定的音樂、說白的方式、演唱的方式、以及舞蹈等等來體驗音樂要素與美感、表達感受與意見、描述音樂與聲情, 並利用音樂要素、肢體律動和語文創作能力進行綜合性的表演創作, 並基於對學生學習的回應, 本評量也設計一份相對式評量讓學生參與。

二、評量的方式

評量分為教師教學評量(在本活動中共七次)和學生評量(一次)。在教師教學評量的部分有六次, 是隨附在各學習單的背頁, 其目的是讓學生對該次學習有較具體的目標達成, 參考也讓教師能透過評量表做較貼近實際的觀察與計量的評量。第七次是用於綜合活動時, 七次的評量採優良可差四級分項式的計分方式, 整個” POP 音樂 POP 一下” 的教學活動共計 200 分。

活動單元	活動單元名稱	計分
一	來·來·來拼場 (1)	10
	來·來·來拼場 (2)	15
二	抓住它的靈魂·抓住它的旋律 (1)	15
	抓住它的靈魂·抓住它的旋律 (2)	20
三	詩·RAP·說白節奏	20
四	聞曲·起舞	20
五	POP 音樂·POP 一下	100
總 分		200

關於學生評量，其目的是在綜合表演時讓全體學生有參與感，不採用等第或計算分數進行，而是以相對比較的方式將自己所屬的這組作為標準，再將其他組別一一分別與標準做比較並記下優劣的遠近，然後再評定名次，讓學生有機會學習當評審的經驗(內容詳見附件二)。

三、學習評量內容

評量名稱	評量內容			
	優	良	可	差
樂理理解及應用	1. 能清楚正確地針對特點描述與分析 2. 能正確使用音樂術語 3. 能討論特定的音樂事項, 呈現對樂要素的了解	1. 能大致描述與分析特點 2. 能正確使用音樂術語 3. 能使用音樂要素的語詞	1. 對於特點的描述與分析很少 2. 少用音樂術語 3. 對音樂要素了解有限	1. 無法找出特點並描述分析 2. 對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3. 對音樂要素了解很少
資料題材之收集及組織整理	1. 資料具體清楚和完整的相關細節 2. 收集相關有助益的新資訊 3. 在比較分析的項目能有 7 項以上	1. 清楚的資料和相關細節 2. 在比較分析的項目能有 5~6 項	1. 相關資料清楚但細節稍不完整 2. 能在比較分析的項目有 3~4 項	1. 與主題偏離的資料收集 2. 無法有條理整理出所需的資料形式
團隊精神	1. 能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2. 樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1. 能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2. 能達成團體滿意的要求	1. 能與他人共同合作、討論完成課程要求 2. 能配合團體的要求	1. 缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2. 無法配合團體的要求
欣賞與個人心得表達	1. 能完整有條理說出或寫出自己的看法 2. 能尊重他人意見和充分表達對意見的讚賞	1. 能重點式的說出或寫出自己的看法 2. 能尊重並表達對他人意見的看法	1. 無法很明確地但能說出或寫出自己的看法 2. 能對他人的意見尊重但不表示看法	1. 無法說出或寫出自己的看法 2. 不尊重他人的意見或惡意批評
解決問題的態度與	1. 能主動積極思考解決方案	1. 能主動積極思考解決方案	1. 能尋求老師同學的協助	1. 以逃避的態度面對問題 2. 和他人互推責任

問題解決的思考	2. 能尋求有效資源並找出對策 3. 在過程中能與老師同學分享經驗 4. 能主動地協助他人解決問題	2. 能尋求有效資源並找出對策 3. 能主動地協助他人解決問題	2. 能尋求資源並找出對策	
節奏應用及肢體律動	1. 能有效應用肢體語言配合節奏達成律動要求 2. 能透過輔助媒材學習參考相關肢體律動並加以變化應用 3. 順暢協調並具美感	1. 能有效應用肢體語言配合節奏達成律動要求 2. 能透過輔助媒材學習參考相關肢體律動	1. 肢體與律動能協調並達成要求 2. 能尋求老師同學的協助完成肢體律動的要求	1. 無法配合節奏 2. 肢體與律動不協調
表演內容與演出效果	1. 演出內容連貫順暢並具整體性 2. 演出效果得到正面回響印象深刻 3. 有意想不到的特殊演出	1. 演出內容連貫順暢並具整體性 2. 演出效果得到正面回響印象清晰	1. 演出內容具整體性 2. 演出效果平淡印象不清晰	1. 缺乏練習表演生疏 2. 演出不連貫缺乏整體性
表演態度與服裝道具	1. 熱誠、積極的態度 2. 道具的應用恰當且具視覺效果 3. 利用資源回收或廢物利用的創意道具	1. 熱誠、積極的態度 2. 道具的應用恰當能達成演出效果且具視覺效果	1. 積極的態度 2. 道具能應用有效媒材達成演出效果	1. 態度散漫 2. 無道具或不當使用
創意思考的呈現	1. 在學習的過程中和創作的作品都能應用不相關的細緻巧思而有正面和特別的效果呈現 2. 和同學間能有深度的討論進而將構想發展出具有變化的結果並能有特別效果的呈現	1. 在學習的過程中和創作的作品都能應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2. 能和同學討論構想進而發展出具有變化的結果	1. 能尋求老師同學的協助應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2. 能完整地發表創作的作品	1. 在學習的過程中的表現和創作的作品呈現都平淡無奇缺乏變化 2. 未能尋求有效的協助

學習單一 (pop 音樂 pop 一下)

I 歌曲資訊搜尋

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

.....
歌曲之背景資料簡介及歌詞：

.....
原唱人背景資料簡介

.....
翻唱人的背景資料簡介

.....
請簡單敘述選定本首歌曲之理由及個人看法

III 歌曲之結構分析

班級：_____年 _____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

分析內容	拍	節 奏 與 歌 詞
前 奏		
主 歌		
附 歌 A		
間 奏		
主 歌		
附 歌 B		
間 奏		
主 歌		
附 歌 (尾 奏)		

請簡單敘述在分析的過程中所遭遇的困難，並說明解決的過程

IV 韻的分析及附歌創作

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

腦力激盪 “歌曲感受之關鍵詞彙”

--

尾音韻母分類

韻	韻	韻	韻	韻

原附歌：

新創作附歌：1.

2.

3.

簡單敘述創作過程

V 說白節奏的創作

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

原曲間奏的節奏分解

說白節奏的創作 1.

2.

3.

4.

簡單敘述創作過程

VI 舞蹈創作

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

.....
請敘述舞蹈進行的過程

.....
簡單敘述本組服裝和道具準備的情形以及工作的分配

.....
簡單敘述個人參與本活動的感想

.....

附件一：音樂曲風的定義

A CAPPELLA

不需要樂器演奏的純人聲表演，最常出現的地方是教堂；吟唱的讚美詩即是此風格的最佳代表。另外流行音樂界也有不少此種作品，如 Bobby Mc Ferrin 所演唱的 Don't Worry Be Happy!

ACID JAZZ

以爵士為基礎，然後結合各種風格，但不會讓人產生壓力。比舊爵士更現代化，卻不像一些舞曲那麼重科技感的音樂品種。

ACOUSTIC

以不需插電的樂器來演奏出的音樂類型，和所謂 Unplug（拔掉插頭）的意義一樣。

AMBIENT

有人說是 Techno 的分支，在國外的文字資料裡都說它是可以調和聽眾生活環境的一種環境音樂類型，簡單來說是舞曲界的 New Age，擅於營造氣氛；可達到讓跳得很累很狂的舞者稍微休息的功效。

BALLAD

慢節奏與感人故事組合成的一種現代情歌，其實原意是英國的民謠，但已進化成如此涵意了。而在台灣它被戲謔似的翻譯為芭樂，泛指煽情的情歌或是唱到不想唱的一些點唱流行歌曲。

BIG BAND

一種莫約在 30 年代開始流行的音樂，是爵士樂的一種表現手法，也是適合跳舞的節奏。最後，它已成為 Swin' 的同義詞。

BLUES

通常含有憂鬱音調，內容多是描寫困苦或傷心的生活與愛，是美裔非洲人創始的，而音色蒼涼的口琴是不可或缺的元素之一。

BOSSA NOVA

題材多在描述渴望與傷心的情緒，但是輕快的節奏卻是它的特點。

BPM

樂曲速度的單位，全意是 Beat Per Minute；每一分鐘裡的拍子數。

BRIT HOP

與 Big Beat 是近年來最受矚目的 Break Beat 勢力，Bpm 維持 110 至 130 之間（偶爾有 130 至 140Bpm 間的作品），結合 Funk Break Beat, TB 303 音效以及獨立吉他聲響，被視為是今日打通搖滾樂與電子舞曲最具代表性的一股勢力。

BRIT POP

來自英國的另類新時代搖滾之聲。

BREAK BEAT

源於 80 年代的 Rave，結合了 Hip Hop 的節奏、混音技巧（Back、Spin's 等），Techno 的鍵盤風格、Rave 的取樣技巧，Break Beat 的特色為 Funky 的節奏、大量的取樣、速度維持 135 至 170 Bpm。

D&B

顧名思義,就是只有鼓和貝斯為主軸的音樂,其它只是加些效果或 Vocal 節奏。可能是 House,也可能是 Break Beat;只要是只有鼓跟貝斯兩種樂器所組成的音樂,都稱它為 Drum & Bass。

DEMO

又名 Demonstration Record,創作人將一首歌的預期模式錄出來給製作人與歌手聽,或提供此純樂曲給填詞人作詞,可說是一首歌的雛型。而一般來說錄得都相當粗糙,但也有一些創作人會以比較好的器材錄製,因此有人會將之出版。如 PJ Harvet 的 4 Track Demos 專輯,亦有如 The Cardigans 般,把一兩首 Demo 收錄在其單曲 CD 裡的作法。

DOO WOP

起源於紐約、費城等美國城市,歌者團體在街頭巷尾與地鐵站隨興演唱,以 Doo Wop 或 Sh Boom,或混在一起為背景節奏配上旋律來詮釋,與 A Cappella 風味相似,都是以人聲表現來取勝。

EURO BEAT

音樂有易記的旋律,方便其邁向流行化,加上此樂風慣用的快速拍子,結合成一種流行舞曲 Euro 原意 Europe 歐洲。

EXTENDED

把前奏或間奏等編曲延伸拉長的一種歌曲版本,盛行於 80 年代,一些舞曲多會製作這樣的版本收錄在單曲唱片裡。

FOLK

音樂可以是說是一種口傳文化,而 Folk 就是簡單直接的一種民間音樂。在 Acoustic 的音樂背景下,傳達了人們的生活經驗及大眾所關切的事。

FUSION

70 年代,當爵士與搖滾相互吸收後,運用再其作品中而衍生出的音樂,同時亦融入了 Blues 與 Soul。

FUNK

字面上解釋是具有感情和韻律的音樂,起源於 60 年代,最大的特色是 Bass 佔很重的比例,幾乎是整個音樂的帶領者。另外;歌詞多半是以誇大無禮的內容為主,很容易讓人印象深刻,Funk 雖然起於 60 年代,但它真正開始流行卻是 70 年代;80 年代後由於 Disco 與 Techno 的融入,使得 Funk 在速度及音樂內容上有了一些變化,甚至加入了一些搖滾的味道。

GOSPEL

由宗教音樂所發展成的美國黑人的教堂宗教音樂風格,由於黑人在早期的社會上並沒有甚麼地位、自由;又要做工,有時又要被主子打罵,所以心中總是會不平衡,這麼辛苦的工作,又得不到很好的待遇,於是他們只好將希望寄託在信仰上,不管他們信仰甚麼宗教,只要能得到心裡的安慰;就已足夠。他們從聖經上的內容,自編自唱,這就叫作 Gospel。

GRUNGE

90 年代初期由美國西雅圖發展出來的音樂形式,傳遞了年輕人的熱情與憤怒及悲觀焦慮的心情。

GOA TRANCE

最早是指印度 Goa 小島上經常出現的一種 Trance 音樂，速度約維持在 135 至 150 Bpm，運用了相當厚重及旋律極強的合成樂音色，在編曲的方式上相當複雜；使用旋律重疊的效果，造成一種聽覺上的幻覺，並且使用合成器音色的改變，使旋律的形成具幻想空間的立體感。許多創作者為了得到更多的想像空間及靈感，因而使得在 Goa Trance 文化裡漸漸與一些迷幻藥結合。

HOUSE

至今依舊是流行且廣為人知的一種跳舞音樂，也是整個銳舞文化的開山鼻祖，速度通常是正常人心跳的兩倍；以四分之四拍不段重覆的電子鼓聲為基本架構，這也是 House 的註冊商標；偶爾還會加上高亢的歌聲，但不太重視歌詞，節奏與拍子的韻律才是強調的重點。

INDIE MUSIC

即 Independent Music，為商業體制裡，盡力重視音樂藝術完整性，與中心思想的理念代名詞，是一些小公司努力經營的種類，亦是獨立不仰賴他人的一種發行邏輯。當然，其藝人作品一旦在大眾市場裡走紅，就會脫離 Indie 而被歸屬於其它種類了。

JUNGLE

在進入 90 年代時已潛伏在 Underground Hardcore Rave Scene 中，同時以 Break Beat 為主幹，速度維持 150 至 170 Bpm。早期盛行 Raggafied Jungle，到 94 年 Goldie 以 Inner City 將 Jungle 推向主流舞台後，Jungle 的支派也就邁向多元化；包括 Jazz Jungle、Acore、Ambient Jungle Darkcore、Techstep 等。

MTV

Music Television 的縮寫，是一家首次出現全天候音樂畫面的電視台的名字。其中播出的 Music Video 是用視覺藝術包裝藝人與音樂；值得注意的是，一般國人都把 MTV 這個縮寫當做音樂錄影帶的代名詞，其實 Music Television 已經很清楚的說明它是 Television - 電視事業，而 Music Video 才是音樂錄影帶的說法。

NEW AGE

多以電子樂為音色，很少演唱；且多半是純音樂呈現心靈的平靜感與空靈，而 Windham Hill 是一家出版不少此類音樂的廠牌。

POP

有兩個意義可以來簡單形容，目標是年輕人及歌曲裡都有易記的片段，是讓人可以朗朗上口的流行曲風。

PROGRESSIVE ROCK

前衛搖滾；從英國發源，可謂搖滾音樂界裡的藝術。音樂、甚至唱片封面都是充滿藝術氣息，而歌曲長度不是不受束縛的，超過一般長度十分鐘左右的大作屢見不鮮。

PUNK

一種反擊與對付富裕社會與膚淺世界的音樂態度，此類音樂及演出通常結合了帶勁的演奏力道、憤世的舞台表現、撕碎的衣服、污穢的語言及具渲染力的音樂味道。Power 與說服力比音樂本身表現來得重要許多，相當振奮人心。

PROGRESSIVE HOUSE

近年備受世界舞曲注目的一種新型態音樂類型，由於音樂變化多以及不斷改良，令電子舞曲迷們愛不釋手。而 Progressive 型態的音樂在近兩年的改變延伸出不同的音樂類型；例如 Progressive Deep House、Funky Progressive、Tech House 等。

PSYCHEDELIC TRANCE

基本上音樂架構與 Goa Trance 並無太大差異，最大的差別應該是在於結合更多大量 TB 303 的 Acid 聲效，就是大家所稱的 Psy Trance；另外 Goa Trance 與 Psychedelic Trance 之下還有兩種，分別為 SunTrance 與 Dark Trance 的樂風。

RAVE

一種來自英國社會的音樂活動，由 Hip Hop 樂曲與藥物所組成，而也因為以服用藥物來大舉作樂而引起衛道人士反對，而後流傳到美國，以洛杉磯、紐約等地最流行，但藥物的參與已明顯減少了。

REGGAE

Jamaica 的民謠，就像我們的原住民或客家民謠，Reggae 大致上分為兩種，節奏較慢的稱為 Dance Hall Reggae，節奏較快的稱為 Ska。

R&B

即 Rhythm & Blues，最早名為 Race Music，是把純藍調裡的音階與模式保留，再加上豐富的的編曲與和絃即成，同時還融入了 Soul、Disco、Rap 等音樂元素。而演唱者多具即興演唱的功力，讓一首歌不只旋律本身，更具有豐富的轉音及演唱技巧。

RAP

主要來自美國，是由 Hip-Hop 音樂所發展出來的一種音樂模式，Hip-Hop 是在十六年前開始於美國，日後流傳到全世界的一種音樂，結合了美國的黑人音樂語言舞蹈穿著打扮等風格於一爐，變成了今日不斷創新的 Rap 音樂風格。史上第一張 Rap 專輯是 1979 年在美國紐澤西州的一個小錄音室完成的，專輯名稱叫做 Rapper's Delight，就這樣把 Rap 音樂介紹出來，同時在 1980 年左右，紐約黑人區的 Disco 已有許多唱 Rap 的 DJ 在表演，他們開始鑽研製作的技巧，帶領顧客們進入有趣多變的 Hip-Hop 世界。Rap 音樂是以一段固定的旋律、節奏、配上 Keyboard、快得聽不懂的 Rap 所組成；如今 Rap 音樂已被許多樂迷所接受，就連許多排行榜及獎項都有 Rap 音樂，而 Rap 的團體也逐漸分支；有講籃球的團體、有反抗社會的樂團、有帶有種族主義的樂團、有政治化的樂團，也有由地方幫派組成。話題圍繞在槍械、毒品、暴力和求生存的樂團；但無論如何，這些不同的 Rap 型式，都充分表現出美國黑人的心聲及不滿，而有話想說又有才華的人，也能在不同形式的 Rap 當中，找到自己的天空。

SAMPLIN'

簡單來說，就是把一首過去已發行的歌曲片段，節錄混在新歌裡，可能包括一段演唱、一段鼓聲節奏、一段旋律，也可能是來自電影或電視裡的音效，雖然是經剪輯的短短片段，它還是得付費。例如 L. A. Boyz 的 That's The Way，則引用了 KC & The Sunshine Band 的西洋老歌 That's The Way (I Like It)。

SILDE

意指一種吉他的演奏工具，早期藍調吉他手將玻璃酒瓶敲破，利用瓶口約手指長的一段酒瓶套在手指上，在吉他指板上滑動，造成特殊的音色。

SOUL

R&B 的親戚，早期在紐約、芝加哥等地流傳，是在流行樂裡混合了傳統藍調和福音歌曲，題材包括種族、尊嚴、人權、愛與性。

SPEED GARAGE

近年在英國很受歡迎的樂風，現今的 Speed Garage 與 Garage 的編曲方式與以往不太相同，這是種特別突出 Bass 製作的音樂，Bass Tone 十分獨特。

SURF MUSIC

來自南加州的一種頌揚陽光沙灘美女與衝浪的搖滾樂，很熱情很快活。

TECHNO

源於 80 年代的芝加哥，在 84 年到 89 年間只能算是地下的小眾音樂，到了 89 年至 92 年間已經成為美國 Rave 風潮之主宰者；在開啟商業化的成功賣點後，就逐漸淡出地下音樂的範疇，而被 Trance、Progressive House 和強烈的 Real House 復興現象所取代。Techno 的特色為電子合成鍵盤、比利時風格的貝斯擊樂聲、結合男性 Rap 與女性唱腔的特性，緊湊狂亂至極的能量輸出及動感和維持在 130 至 150 Bpm 的節奏。

TRANCE

源於德國的 Techno，利用 Techno 音樂風格的貝斯與鍵盤聲，製造出催眠的效果；而又保留了 Techno 的律動與能量。Trance 大量採用電子合成樂和取樣技巧，相當重的貝斯分量、合成的機械鍵盤聲、維持 128 至 150 Bpm 的節奏。

TRIP HOP

可以簡單的視為慵懶迷幻的 Hip Hop，Bpm 大概維持在 80 至 95 之間，是布里斯托一地重要的音樂潮流。94 年全盛時期 Portishead、Tricky 和 Massive Attack 被喻為 Trip Hop 鐵三角；而 96 年時幾個走 Trip Hop 路線的 Morcheeba、Sneaker 和 Olive 則被英國傳媒喻為 Post Portishead。

WORK SONG

在美國剛成立之初，有非洲大陸運來了許多黑奴，這些來自非洲大陸的黑奴，有的是被騙，有的是被強行擄走到美國大陸當奴隸，替當地的白人工作，而這些黑人呢？每天都要伐木開墾、修築鐵路隧道等一些粗活，而且美國剛成立的時後，南方產業的經濟來源棉花田，需要大量的人力來開發，所以，大部份的男人也就被放到棉花田裡，每天拿著鋤頭，揮著汗水，曬太陽，辛苦的工作，而且還要遭受主子的鞭打、辱罵，更遺憾的是，這些每天辛苦工作的黑人，在社會上毫無地位，更不用說什麼自由，人權，加上又沒有受教育，社會的不公平待遇，所以，也就過得很辛苦，但是日子還是得過，於是他們只好把這些不滿、不愉快的心情，轉移到歌聲中，在田裡一邊工作，一邊哼唱，這種在工作時邊哼邊唱的歌曲，就叫做 Work Song。由於它是在做工時所哼唱的，所以當然不會太複雜、太花俏，它是比較簡單，通常採應答輪唱的方式 Leader & Chorus 或 Call & Response，這種形式是由一個人先唱一段歌詞，所有人以合唱的形式相呼應。

評量表(I)--- 歌曲資訊搜尋

班級：_____年 班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 2.0/1.5/ 1.0/0.5	1.能清楚正確地針對特點描述與分析 2.能正確使用音樂術語 3.能討論特定的音樂事項,呈現對樂要素的了解	1.能大致描述與分析特點 2.能正確使用音樂術語 3.能使用音樂要素的語詞	1.對於特點的描述與分析很少 2.少用音樂術語 3.對音樂要素了解有限	1.無法找出特點並描述分析 2.對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3.對音樂要素了解很少	/2.0
2	資料題材之收集及組織整理 2.0/1.5/ 1.0/0.5	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.收集相關有助益的新資訊 3.在比較分析的項目能有 7 項以上	1.清楚的資料和相關細節 2.在比較分析的項目能有 5~6 項	1.相關資料清楚但細節稍不完整 2.能在比較分析的項目有 3~4 項	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/2.0
3	團隊精神 2.0/1.5/ 1.0/0.5	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/2.0
4	欣賞與個人心得表達 2.0/1.5/ 1.0/0.5	1.能完整有條理說出或寫出自己的看法 2.能尊重他人意見和充分表達對意見的讚賞	1.能重點式的說出或寫出自己的看法 2.能尊重並表達對他人意見的看法	1.無法很明確地但能說出或寫出自己的看法 2.能對他人的意見尊重但不表示看法	1.無法說出或寫出自己的看法 2.不尊重他人的意見或惡意批評	/2.0
小計						/10
評語與建議						

評量表(II)--- 選定歌曲之比較分析

班級：_____年 班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能清楚正確地針對特點描述與分析 2.能正確使用音樂術語 3.能討論特定的音樂事項,呈現對樂要素的了解	1.能大致描述與分析特點 2.能正確使用音樂術語 3.能使用音樂要素的語詞	1.對於特點的描述與分析很少 2.少用音樂術語 3.對音樂要素了解有限	1.無法找出特點並描述分析 2.對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3.對音樂要素了解很少	/4.0
2	資料題材之收集及組織整理 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.收集相關有助益的新資訊 3.在比較分析的項目能有 7 項以上	1.清楚的資料和相關細節 2.在比較分析的項目能有 5~6 項	1.相關資料清楚但細節稍不完整 2.能在比較分析的項目有 3~4 項	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/4.0
3	團隊精神 3.0/2.0/ 1.0/0	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/3.0
4	欣賞與個人心得表達 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能完整有條理說出或寫出自己的看法 2.能尊重他人意見和充分表達對意見的讚賞	1.能重點式的說出或寫出自己的看法 2.能尊重並表達對他人意見的看法	1.無法很明確地但能說出或寫出自己的看法 2.能對他人的意見尊重但不表示看法	1.無法說出或寫出自己的看法 2.不尊重他人的意見或惡意批評	/4.0
小計						/15
評語與建議						

評量表(III)--- 歌曲之結構分析

班級：_____年 班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能清楚正確地針對特點描述與分析 2.能正確使用音樂術語 3.能討論特定的音樂事項,呈現對樂要素的了解	1.能大致描述與分析特點 2.能正確使用音樂術語 3.能使用音樂要素的語詞	1.對於特點的描述與分析很少 2.少用音樂術語 3.對音樂要素了解有限	1.無法找出特點並描述分析 2.對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3.對音樂要素了解很少	/4.0
2	資料題材之收集及組織整理 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.收集相關有助益的新資訊 3.在比較分析的項目能有 7 項以上	1.清楚的資料和相關細節 2.在比較分析的項目能有 5~6 項	1.相關資料清楚但細節稍不完整 2.能在比較分析的項目有 3~4 項	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/4.0
3	團隊精神 3.0/2.0/ 1.0/0	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/3.0
4	解決問題的態度與問題解決的思考 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能主動積極思考解決方案 2.能尋求有效資源並找出對策 3.在過程中能與老師同學分享經驗並能主動地協助他人解決問題	1.能主動積極思考解決方案 2.能尋求有效資源並找出對策 3.能主動地協助他人解決問題	1.能尋求老師同學的協助 2.能尋求資源並找出對策	1.以逃避的態度面對問題 2.和他人互推責任	/4.0
小計						/15
評語與建議						

評量表(IV)--- 韻的分析及附歌創作

班級：_____年 班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能清楚正確地針對特點描述與分析 2.能正確使用音樂術語 3.能討論特定的音樂事項,呈現對樂要素的了解	1.能大致描述與分析特點 2.能正確使用音樂術語 3.能使用音樂要素的語詞	1.對於特點的描述與分析很少 2.少用音樂術語 3.對音樂要素了解有限	1.無法找出特點並描述分析 2.對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3.對音樂要素了解很少	/4.0
2	資料題材之收集及組織整理 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.收集相關有助益的新資訊 3.在比較分析的項目能有 7 項以上	1.清楚的資料和相關細節 2.在比較分析的項目能有 5~6 項	1.相關資料清楚但細節稍不完整 2.能在比較分析的項目有 3~4 項	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/4.0
3	團隊精神 3.0/2.0/ 1.0/0	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/4.0
4	創意思考的呈現 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.在學習的過程中和創作的作品都能應用不相關的細緻巧思而有正面和特別的效果呈現 2.和同學間能有深度的討論進而將構想發展出具有變化的結果並能有特別效果的呈現	1.在學習的過程中和創作的作品都能應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能和同學討論構想進而發展出具有變化的結果	1.能尋求老師同學的協助應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能完整地發表創作的作品	1.在學習的過程中的表現和創作的作品呈現都平淡無奇缺乏變化 2.未能尋求有效的協助	/8.0
小計						/20
評語與建議						

評量表(V)--- 說白節奏的創作

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能清楚正確地針對特點描述與分析 2.能正確使用音樂術語 3.能討論特定的音樂事項,呈現對樂要素的了解	1.能大致描述與分析特點 2.能正確使用音樂術語 3.能使用音樂要素的語詞	1.對於特點的描述與分析很少 2.少用音樂術語 3.對音樂要素了解有限	1.無法找出特點並描述分析 2.對音樂術語了解很少或幾乎沒有使用 3.對音樂要素了解很少	/4.0
2	資料題材之收集及組織整理 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.收集相關有助益的新資訊	1.清楚的資料和相關細節	1.相關資料清楚但細節稍不完整	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/4.0
3	團隊精神 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/4.0
4	創意思考的呈現 8.0/6.0/ 4.0/2.0	1.在學習的過程中和創作的作品都能應用不相關的細緻巧思而有正面和特別的效果呈現 2.和同學間能有深度的討論進而將構想發展出具有變化的結果並能有特別效果的呈現	1.在學習的過程中和創作的作品都能用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能和同學討論構想進而發展出具有變化的結果	1.能尋求老師同學的協助應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能完整地發表創作的作品	1.在學習的過程中的表現和創作的作品呈現都平淡無奇缺乏變化 2.未能尋求有效的協助	/8.0
小計						/20
評語與建議						

評量表(VI)--- 舞蹈創作

班級：_____年 _____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	樂理理解及應用 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能有效應用肢體語言配合節奏達成律動要求 2.能透過輔助媒材學習參考相關肢體律動並加以變化應用 3.順暢協調並具美感	1.能有效應用肢體語言配合節奏達成律動要求 2.能透過輔助媒材學習參考相關肢體律動	1.肢體與律動能協助並達成要求 2.能尋求老師同學的協助完成肢體律動的要求	1.無法配合節奏 2.肢體與律動不協調	/4.0
2	資料題材之收集及組織整理 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.資料具體清楚和完整的相關細節 2.蒐集相關有助益的新資訊	1.清楚的資料和相關細節	1.相關資料清楚但細節稍不完整	1.與主題偏離的資料收集 2.無法有條理整理出所需的資料形式	/4.0
3	團隊精神 4.0/3.0/ 2.0/1.0	1.能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1.能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2.能達成團體滿意的要求	1.能與他人共同合作、討論完成課程要求 2.能配合團體的要求	1.缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2.無法配合團體的要求	/4.0
4	創意思考的呈現 8.0/6.0/ 4.0/2.0	1.在學習的過程中和創作的作品都能應用不相關的細緻巧思而有正面和特別的效果呈現 2.和同學間能有深度的討論進而將構想發展出具有變化的結果並能有特別效果的呈現	1.在學習的過程中和創作的作品都能用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能和同學討論構想進而發展出具有變化的結果	1.能尋求老師同學的協助應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2.能完整地發表創作的作品	1.在學習的過程中的表現和創作的作品呈現都平淡無奇缺乏變化 2.未能尋求有效的協助	/8.0
小計						/20
評語與建議						

評量表 --- 綜合活動

班級：_____年_____班 組別：_____ 姓名：_____

組長：_____ 其他組員：_____

項次	評量名稱	評量內容				計分
		優	良	可	差	
1	表演內容與演出效果 30/25/ 20/5	1. 演出內容連貫順暢並具整體性 2. 演出效果得到正面回響印象深刻 3. 有意想不到的特殊演出	1. 演出內容連貫順暢並具整體性 2. 演出效果得到正面回響印象清晰	1. 演出內容具整體性 2. 演出效果平淡印象不清晰	1. 缺乏練習表演生疏 2. 演出不連貫缺乏整體性	/30
2	表演態度與服裝道具 20/15/ 12/5	1. 熱誠、積極的態度 2. 道具的應用恰當且視覺效果 3. 能利用資源回收或物利用的創意道具	1. 熱誠、積極的態度 2. 道具的應用恰當能達成演出效果且具視覺效果	1. 積極的態度 2. 道具能應用有效媒材達成演出效果	1. 態度散漫 2. 無道具或不當使用	/20
3	團隊精神 20/15/ 12/5	1. 能積極樂觀地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2. 樂意主動地協助他人並能達成團體滿意的要求	1. 能和諧地與他人共同合作、討論並完成課程要求 2. 能達成團體滿意的要求	1. 能與他人共同合作、討論完成課程要求 2. 能配合團體的要求	1. 缺乏參與的精神或消極地逃避分配的任務 2. 無法配合團體的要求	/20
4	創意思考的呈現 30/25/ 20/5	1. 在學習的過程中和創作的作品都能應用不相關的細緻巧思而有正面和特別的效果呈現 2. 和同學間能有深度的討論進而將構想發展出具有變化的結果並能有特別效果的呈現	1. 在學習的過程中和創作的作品都能用相關題材而有一些變化的結果呈現 2. 能和同學討論構想進而發展出具有變化的結果	1. 能尋求老師同學的協助應用相關題材而有一些變化的結果呈現 2. 能完整地發表創作的作品	1. 在學習的過程中的表現和創作的作品呈現都平淡無奇缺乏變化 2. 未能尋求有效的協助	/30
小計						100
評語與建議						

學生評量表

班級：_____年____班 組別：_____ 姓名：_____

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														

組別	內 容	劣	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	優
	1. 表演內容							本 組						
	2. 整體性													
	3. 團隊合作													
名次														