

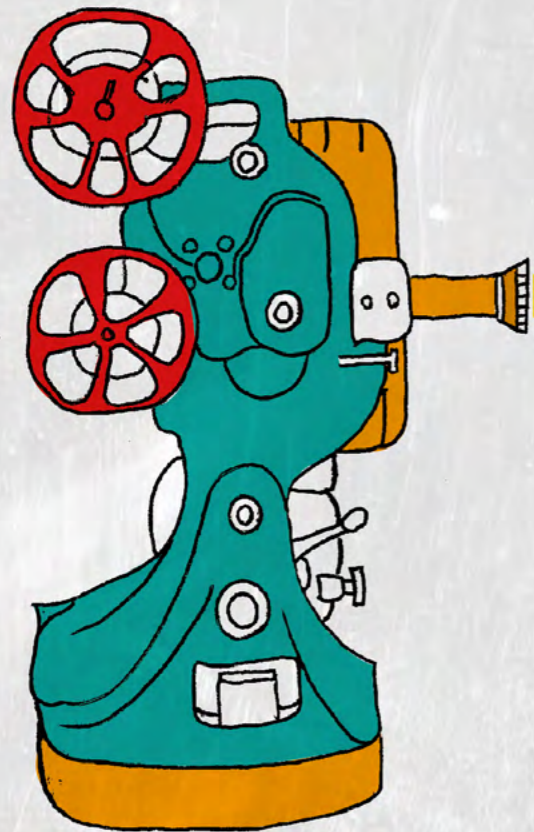
— 電影藝術前進校園 —

「認識電影」輔助教材

教師手冊

單元七

打造我的夢工廠！



指導單位



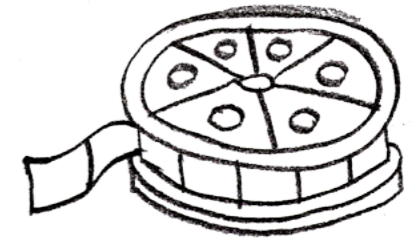
主辦單位



* 本教材適用於國小五、六年級

電影藝術前進校園—

「認識電影」輔助教材



使用說明放大鏡

Q1 什麼是「認識電影」輔助教材？

為讓國小學生有機會接觸電影藝術，文化部委由財團法人國家電影中心規劃編製「認識電影」輔助教材，提供電影美學素養及鑑賞能力的教學資源，透過電影提升孩子創意思考能力。本教材以國小五、六年級學習階段為範圍，並以引導學生體驗電影藝術創作趣味、擴大電影媒體識讀經驗為目標，適性規劃、編寫及製作，教材內容包含教師使用的教師手冊與深度電影專文，及學生使用的學生手冊，提供國小教師於常規課程運用。本系列教材涵蓋電影原理（視覺暫留、影像生成原理）、劇本創作（電影編劇、角色設定）、電影欣賞與技巧（剪輯、分鏡、表演、場景設計、配樂與配音）、紀錄片簡介與實作等教學主題，從動態影像生成的原理介紹電影誕生的歷史，並依序拆解電影複雜的創作語言，深入淺出地介紹構成電影的基本元素，激發學生主動了解電影溝通手法、探索電影的奧秘，循序漸進地提供學生系統性的電影體驗。

Q2 輔助教材的資訊哪裡找？

數位教材下載與相關資訊請上教材網站：<http://edu.tfi.org.tw/>



Q3 老師該如何使用輔助教材？

參閱教師手冊中的 8 個教案（即 8 個學習單元），選擇您感興趣的單元和教學主題，每個教案皆以 1 部精選電影為範例，並給予教學指引和教學活動流程建議。電影專文則是與該部電影相關的深度介紹和導讀分析，作為提升教師電影專業知識的延伸閱讀內容之用。

Q4 學生該如何使用輔助教材？

對應教師手冊的 8 個教案，學生手冊包含 8 個「認識電影」學習單元，生動活潑的解說文字並搭配插圖，學生可經教師的引導在課堂和活動中使用、閱讀，也能自行閱讀，達到自主學習的最佳效果。

Q5 觀影與授課時間如何分配？

因應授課時數限制，部份影片標示重點放映片段以利教師教學使用。建議教師結合學校辦理藝文活動或安排課程資源整合等方式播放完整影片，以利學生了解影片完整內容，並保有原作之整體性。

6 部精選電影與配合之單元說明如下：

	教學單元	主題影片	教學主題
單元一	原來電影是這樣來的啊！	《台北！台北！》	視覺暫留、影像生成原理
單元二	懂劇本、編劇本，我是編劇家	《喜怒哀樂》之〈樂〉	電影編劇、三幕劇
單元三	親愛的，我讓角色飛起來了	《紅氣球》	電影角色設定
單元四	原來這就是電影的魔法！	《福爾摩斯二世》	電影剪輯與分鏡
單元五	第一次默劇就上手！	《福爾摩斯二世》	電影表演與默劇技法
單元六	無聲勝有聲？有聲勝無聲？	《萬花嬉春》	電影配樂與配音
單元七	打造我的夢工廠！	《台北！台北！》	電影場景設計
單元八	自己的故事自己說	《不老騎士》	人物觀察、紀錄片簡介

學習架構圖

認識電影 輔助教材

單元一

原來電影是這樣來的啊！

1. 能透過視覺暫留現象，認識影像生成的基本原理。
2. 能認識電影及動畫製作。

單元二

懂劇本、編劇本，我是編劇家

1. 能透過電影欣賞，知道何謂「三幕劇」。
2. 藉由創作而熟悉「三幕劇」的編寫方式。

單元三

親愛的，我讓角色飛起來了

1. 能透過影片分析，認識角色的多面向與重要性。
2. 能與同儕討論、分享、創作，相互合作與學習。

單元四

原來這就是電影的魔法！

1. 能透過剪輯及分鏡的概念，了解電影及劇場在表演方式上的不同。
2. 能欣賞電影中各種巧妙創意的剪輯。

單元五

第一次默劇就上手！

1. 能認識並欣賞默劇表演。
2. 藉由小組合作方式，練習默劇的演出。

單元六

無聲勝有聲？有聲勝無聲？

1. 能認識電影聲音發展歷史。
2. 能認識電影配樂及配音。

單元七

打造我的夢工廠！

1. 能夠理解場景在電影中的重要性。
2. 能規劃出簡易的場景設計。

單元八

自己的故事自己說

1. 能在觀賞紀錄片《不老騎士》後，分析、討論片中人物與影片主旨：夢想。
2. 能認識電影類型與分類。
3. 能認識紀錄片製作流程。
4. 能以自己的生活為題材，練習規劃 5~10 分鐘紀錄片的製作流程。

教材單元規劃

單元名稱 / 配合電影	教學主題	教學目標	節數	評量方式	十大基本能力	對應能力指標
單元一： 原來電影是這樣來的 啊！ 《台北！台北！》	視覺暫留、 影像生成 原理	1. 能透過視覺暫留現象，認識影像生成的基本原理。 2. 能認識電影及動畫製作。	2	1. 口頭發表 2. 實作評量	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 6. 文化學習與國際了解 9. 主動探索與研究	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。
單元二： 懂劇本、編劇本，我是 編劇家 《喜怒哀樂》之〈樂〉	電影編劇、 三幕劇	1. 能透過電影欣賞，知道何謂「三幕劇」。 2. 藉由創作而熟悉「三幕劇」的編寫方式。	2	1. 口頭討論 與發表 2. 學習單內 容呈現與 紀錄	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 9. 主動探索與研究	1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。
單元三： 親愛的，我讓角色飛起 來了 《紅氣球》	電影角色 設定	1. 能透過影片分析，認識角色的多面向與重要性。 2. 能與同儕討論、分享、創作，相互合作與學習。	2-4	1. 口頭發表 2. 高層次紙 筆測驗 3. 實作評量	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 6. 文化學習與國際了解 9. 主動探索與研究	1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。
單元四： 原來這就是電影的魔 法！ 《福爾摩斯二世》	電影剪輯 與分鏡	1. 能透過剪輯及分鏡的概念，了解電影及劇場在表演方式上的不同。 2. 能欣賞電影中各種巧妙創意的剪輯。	2	1. 口頭發表 2. 實作評量	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 6. 文化學習與國際了解 8. 運用科技與資訊 9. 主動探索與研究	1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。

單元名稱 / 配合電影	教學主題	教學目標	節數	評量方式	十大基本能力	對應能力指標
單元五： 第一次默劇就上手！ 《福爾摩斯二世》	電影表演 與默劇技 法	1. 能透過電影欣賞，知道何謂「三幕劇」。 2. 藉由創作而熟悉「三幕劇」的編寫方式。	2	1. 課堂問答 2. 影片欣賞 3. 實作評量 4. 同儕回饋	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 6. 文化學習與國際了解 9. 主動探索與研究 10. 獨立思考與解決問題	3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。
單元六： 無聲勝有聲？有聲勝無聲？ 《萬花嬉春》	電影配樂 與配音	1. 能認識電影聲音發展歷史。 2. 能認識電影配樂及配音。	2	1. 口頭發表 2. 實作評量	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 6. 文化學習與國際了解 9. 主動探索與研究 10. 獨立思考與解決問題	1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 2-3-6 透過分析、描述、討論等方式，辨認自然物、人造物與藝術品的特徵及要素。
單元七： 打造我的夢工廠！ 《台北！台北！》	電影場景 設計	1. 能夠理解場景在電影中的重要性。 2. 能規劃出簡易的場景設計。	2	1. 口頭評量 2. 實作評量	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 9. 主動探索與研究 10. 獨立思考與解決問題	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。
單元八： 自己的故事自己說 《不老騎士》	人物觀察、 紀錄片拍 攝手法	1. 能在觀賞紀錄片《不老騎士》後，分析、討論片中人物與影片主旨：夢想。 2. 能認識電影類型與分類。 3. 能認識紀錄片製作流程。	2	1. 口頭討論與發表 2. 學習單內容呈現與紀錄	1. 了解自我與發展潛能 2. 欣賞、表現與創新 4. 表達、溝通與分享 6. 文化學習與國際了解 8. 運用科技與資訊 9. 主動探索與研究	1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。

— 電影藝術前進校園 —

「認識電影」輔助教材

單元七
打造我的夢工廠！



單元七

打造我的夢工廠！


單元簡介

本單元將與學生介紹電影場景的設計，藉由石昌杰(1960年—)導演的黏土動畫《台北！台北！》(1993)作品引導學生了解電影場景扮演重要的角色，即便沒有貫穿作品的人物主角，也能傳遞出導演的訊息。隨著科技的進步，電影場景的設計也隨之發展，藉由此單元讓學生了解場景設計的種類和演變。

單元名稱	打造我的夢工廠！	活動設計	臺北市仁愛國小 李伊珊老師
能力指標	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。	教學對象	國小高年級
單元目標	1. 能夠理解場景在電影中的重要性。 2. 能規劃出簡易的場景設計。	連結領域	藝術與人文領域
教學資源	《台北！台北！》動畫片、學習活動	教學時數	兩節（80分鐘）
所需工具	教師：電腦、單槍、網路、印表機 學生：手邊擁有的現成物		

活動設計	教學內容	備註
引起動機	<p>教師先引起學生的動機，教師可以展示不同的電影場景的劇照，詢問學生的感受，討論場景在一部電影中的重要性。</p> <p>教師提問</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小朋友，你們覺得電影場景重要嗎？為什麼？ 2. 這些不同的電影場景，傳達出什麼訊息？你能判斷電影的時空背景嗎？ 3. 你覺得打造電影場景需要什麼呢？ 	
教學內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 場景三大類型：到戶外取實景、在攝影棚搭景、利用電腦動畫製作背景。 2. 戶外取景的優缺點，真實性與危險性。 3. 攝影棚搭景耗費的人力和工程。 4. 簡介電腦合成的場景，運用藍幕、綠幕的效果。 	
欣賞活動	<p>本片場景利用黏土來表達，建築的建造、堆疊、衰退、更替，傳達出台北城市的演變。片中無人格化的主角，是以場景來說故事，影片中出現的銅像和人民重要性都低於建築場景本身。學生可以清楚的感受到場景的變化對應出時代變遷的意義。</p> <p>影片中的建築物，採取國畫寫意的方式，省略部分的建築細節，使得不同時期的建築物辨別度更加顯著，倘若以極度擬真的房屋模型反而會稀釋掉建築物驟變的感受。</p> <p>影片中三種主體建築分別為：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 清末的閩式建築：以三合院為主體，周圍遍布灌木和花草，畜養家畜，人們以大家庭方式生活在一起。 2. 洋樓式建築：形成彼此相鄰的騎樓式街屋，畫出了城區街道的雛形。每間街屋立面設計出有自家風格的山牆裝飾，各個獨具特色；洋溢著日本明治時期的市街風味。 	<p>教師播放《台北！台北！》引導學生欣賞黏土動畫，教師可事先閱讀本片電影專文。</p>

欣賞活動	<p>3. 平房加違建和方正的現代化公寓：國民政府來台，為迅速建立房屋以供需求，紛紛建立起平房，不足就搭起違建，也開始增建現代公寓，替換掉所有過去的建築樣式，而形成的鐵網、違建，也逐漸混亂了市容。</p> <p>導演以場景為主體，樓起樓落的過程，七分半鐘的短片重現台北城這幾十年來的城市變化。(此內容改寫自本輔助教材《台北！台北！》電影專文)</p> <p>教師提問</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為什麼沒有對白，我們也能明白電影的內容？ 2. 你覺得這個主題還可以用什麼方式來設計場景？ 	
實作活動	<p>本單元提供一個實作活動、一個延伸活動，教師可依據教學需求引導學生製作。</p> <p>實作活動：「打造我的夢工廠」</p> <p>台北場景簿 </p> <p>先觀察台北場景簿網頁提供的照片，請學生發表可以拍什麼樣的電影，再請學生發揮想像力，構思出自己想搭建的場景，再運用現成物去完成，也可以鼓勵學生自行製作道具，並不用刻意侷限學生想使用的材料。</p> <p>步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 製作出一個空間，也可尋找替代物品(如：鞋盒)。 2. 搜集所需要的材料。 3. 將材料組合在一起，成為一個有意思的空間。 	現成物、紙盒或厚紙板、剪刀、膠帶、膠水、布料等。
延伸活動	<p>延伸活動：「場景接力賽」</p> <p>利用現成物組成的太空場景，請學生觀察裡面的現成物，再發揮自己的想像，續接出故事，打造下一個場景。</p> <p>步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察現成物組成的太空場景。 2. 想出電影的下一幕，為它設計出場景。教師可自行設定使用的媒材，運用老師擅用的媒材，或讓學生自選，如紙的立體造型、冰棒棍的組合，都是很好的選擇。 	

<p>延伸活動</p>	<p>3. 可列印出太空人正反面，黏貼在紙盒上，當作故事的角色拍成電影。 最後學生完成的場景，可以設定角色將故事拍攝出來。或是小組合作，組合成一個小故事，拍成動畫短片。</p>
<p>延伸閱讀</p>	<p>1. Hollywoods History of Faking It The Evolution of Greenscreen Compositing </p> <p>2. Green screen - before and after </p> <p>3. 科學人，藍幕特效的秘密 </p> <p>4. 參考其他場景特別影片</p> <p>(1) 《美女與野獸》(Beauty and the Beast) (尚·考克多，法國，1946)  電影打造出夢幻般的美麗意境，借用真人做為場景。</p> <p>(2) 《剪刀手愛德華》(Edward Scissorhands) (提姆·波頓，美國，1990)  電影片中的小鎮、古堡、車輛，顏色選擇上都有著強烈的對比，小鎮溫暖、古堡灰暗，是具有巧妙構思的場景，也獲得視覺效果獎提名。</p>

評量方式：

- 一、口頭評量
- 二、實作評量

參考資料：

[台北場景簿](#) 