

**優質教育基金**  
**公帑資助學校專項撥款計劃**  
**乙部：計劃書**

<b>計劃名稱:</b> 我是舞台小總監	<b>計劃編號:</b> 2018/0797 (修訂版)
-------------------------	---------------------------------

學校名稱: 聖公會奉基千禧小學

**直接受惠對象**

(a) 界別:  幼稚園  小學  中學  特殊學校 (請在適當的空格加上✓號)

(b) 受惠對象: (1) 學生: 324 人(P.4-6); (2) 教師: 8 人(電腦科老師) 及 50 人(通過觀賞演藝節目);  
(3) 家長: 1396 人(通過觀賞演藝節目); (4) 其他: \_\_\_\_\_

計劃時期: 10/2020 至 9/2021

**1. 計劃需要**

1.1	計劃目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 計劃通過舞台音響、燈光及投影系統訓練及舉辦體藝活動，加深學生對舞台及演藝的認識及興趣，發展藝術潛能。</li> <li>2. 計劃為本校學生舉辦才藝比賽，藉此作為校內同學互相觀摩的平台，促進本校學生全人發展。</li> </ol>
1.2	創新元素	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 原有老舊的系統不單在操作上甚為不便，而且保養工序繁複，部份器材更已停產，影響表演質素及觀眾的投入感。通過本計劃的實施，可提升現有系統的效用，減省操作及保養上的工序和維修費用，節省學校行政成本，為教師創造空間，專注於學生的學習及關顧上。計劃內容主要是增設和完善舞台音響、燈光及投影系統，創作獨特舞台效果，提升舞台活動及匯演質素，增加學生對演藝文化興趣及成就感。</li> <li>2. 由於同學以往較少接觸舞台音響、燈光及投影等相關知識，藉著開辦音響、燈光及投影系統操作訓練班，讓同學學習控制音效燈光，而成立學生影音小組，學生更能參與舞台管理為他們帶來更豐富和多元化的舞台經歷，學以致用。</li> <li>3. 校內學生互相交流歌藝及舞藝的機會尚有不足，通過舉辦歌唱及舞蹈比賽，互相觀摩，促進本校整體藝術教育的發展及學生的全人發展。</li> </ol>
1.3	計劃如何配合校本 / 學生的需要	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學校訂立「發掘學生多元智能，培養學生正面價值觀」作為其中一項的關注事項，期望結合本校多年來鼓勵學生全人發展的方向加以培育，本校除著重學生在顯性課程的學習成果外，亦通過體藝訓練等的隱性課程，培養學生欣賞美麗、懂得與其他人合作，更在各項訓練中，學習專注與克己，藉著學生影音小組的成立，學生不單能接觸不同類型的知識，也可欣賞舞台管理的方式，從而表演出各種不同的美，協助學生發掘多元智能，更可在小組服務中學習與人合作，一起經歷共同完成任務的喜悅，培養學生正面價值。</li> <li>2. 因此，增設一套完善舞台音響及燈光系統，可把同學的表演質素進一步提升，讓同學的學習成果得以完美地展現人前，良好的音響及燈光控制，可協助表演者及觀眾投入演出，增強學生的成就感。</li> <li>3. 多年來本校雖有不同的音樂或舞蹈比賽，可是都只限於在級本的層面。本計劃為全校學生舉辦歌唱及舞蹈比賽，讓不同年級的學生均有交流的機會，提升整體藝術教育的質素。</li> </ol>

## 2. 計劃可行性

2.1	計劃的主要理念/依據	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建基在現有學校匯演系統，本計劃以進階方式，為現有舞蹈及音樂等匯演活動及校內歌唱及舞蹈比賽加入獨特舞台效果，以提升匯演質素。本計劃亦促進匯演活動導師、藝術教育老師與舞台效果技術員在舞台活動內容及舞台效果設計合作，以不同的舞台效果提升匯演質素。受雇專業人士亦會教授本校技術員相關知識及技能並於匯演活動提供運作支援，以確保匯演順利進行。</li> <li>2. 基於先進設備技術（如先進燈光控制台通過容許預設演出動作，讓學生通過簡易操作重演動作。）降低運作難度，讓學生能參與其中。</li> <li>3. 舞台音響及燈光系統訓練班會由擁有豐富教學經驗的受雇導師所教授，以確保課程質素。</li> </ol>
2.2	申請學校對推行計劃的準備程度/能力/經驗/條件/設施	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學校已有基本的音響、燈光及投影系統，老師也有相關操作及器材管理的經驗。</li> <li>2. 學校多年來提供話劇、朗誦、合唱、手鐘及管樂等藝術活動讓同學參與，更於學年完結前，舉辦大型文娛晚會，當中除有各項藝術表演外，更結合體育項目，向各持分者展示成果。</li> <li>3. 學校將於音樂科常規課程加入教導學生於音量的抑揚頓挫、音調的高低起伏及說話節奏的緩急快慢對情感表達的影響，而於視藝科常規課程加入教導學生在運用舞台燈光的光暗調節、冷暖色系、調色及改變對表演氣氛的影響，以教授四至六年級同學基本的表演藝術知識。</li> </ol>
2.3	校長和教師的參與程度及其角色	<p>為妥善實行此計劃，本校已由校長領導，設立一專責委員會，以落實及監察相關進度。委員會組成如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 校長作為主席，負起督導及監察的角色。</li> <li>2. 一名專門負責學校資訊科技及影音的小學學位教師及其管理下由電腦科老師組成的小組團隊組成，負責統籌及協調各老師的工作，並帶領學生影音小組的各項學生當值服務，亦需確保各項工作按計劃進行。</li> <li>3. 一名負責對外聯繫的小學學位教師及其管理下的小組團隊組成，負責統籌及協調承包商的工作，確保承包商的工作質量。</li> <li>4. 一名負責學生各類活動的小學學位教師及其管理下的小組團隊組成，負責統籌及協調各項表演項目，確保表演順利進行。</li> <li>5. 一名負責統籌各項教學工作的小學學位教師，及由其管理下的視藝科及音樂科的科主任及各任教四至六年級的科任老師，負責監察相關教授內容、進行教學及確保教學質量。</li> </ol>
2.4	家長的參與程度	<p>家長作為學校的重要持分者，有需要理解本校學生的表現。在每年學年完結前，學校均會舉辦大型綜合文娛表演，當中音響、燈光及投影的配合，可以讓學生更良好地展示非學術性的學習成果，更可讓家長了解學生不同方面的發展及成就。</p>
2.5	計劃協作者的角色	/

## 2.6 推行時間表

推行時期 (月份/年份)	計劃活動
10/2020-12/2020	聘請訓練班導師及購置舞台音響、燈光及投影系統設備
11/2020-12/2020	於音樂科常規課程教導學生於音量的抑揚頓挫、音調的高低起伏及說話節奏的緩急快慢對情感表達的影響，而於視藝科常規課程加入教導學生在運用舞台燈光的光暗調節、冷暖色系、調色及改變對表演氣氛的影響，教授四至六年級同學基本的表演藝術知識
1/2021	挑選學生參加音響、燈光及投影操作訓練班、創立學生影音小組
2/2021-6/2021	舉行音響、燈光及投影訓練班
3/2021-7/2021	學生影音小組於日常的早會、宗教周會、各類話劇及講座中協助系統的運作
7/2021-9/2021	大型綜合文娛匯演活動 校內歌唱及舞蹈比賽

## 2.7 計劃活動的詳情

### a. 學生活動

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果																												
音響、燈光及投影操作訓練班	<p>目標受惠對象：小四至小六年級學生</p> <p>實施階段： 接受四至六年級學生報名，並通過小組會面的方式，了解有意參加學生對活動的期望、投入程度、與人合作的能力等，公正地挑選出六十名學生參加訓練班小組。</p> <p>以一對多人舉行，分音響和燈光及投影系統兩組課程，每班三十人，教授器材操作技巧、相關舞台知識及基本器材保養等。</p> <p>於訓練班中，各受訓同學均可以小組形式，利用租借回來的器材，學習實際操作。是項安排可增加各受訓同學的實際操作訓練時數，大大增加日後於真實應付表演時的信心。</p> <table border="1" data-bbox="228 1032 743 1417"> <tr> <td colspan="2">音響訓練班課程</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>音聲的特性</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>音響器材介紹及功能</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>音響器材如何正常操作使用</td> </tr> <tr> <td colspan="2">燈光及投影系統訓練班課程</td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>舞台管理基礎知識及流程監督</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>燈光及投影系統介紹</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>舞台燈光及投影系統設置和應用</td> </tr> </table>	音響訓練班課程		1.	音聲的特性	2.	音響器材介紹及功能	3.	音響器材如何正常操作使用	燈光及投影系統訓練班課程		1.	舞台管理基礎知識及流程監督	2.	燈光及投影系統介紹	3.	舞台燈光及投影系統設置和應用	<p>每班每星期上 1 節課，每節 1.5 小時，全期共 6 節，兩班合共 12 節課，共 18 小時。</p> <p>安排如下：</p> <table border="1" data-bbox="775 689 979 1120"> <thead> <tr> <th>日期</th> <th>班別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>星期 一</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>星期 二</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>星期 三</td> <td></td> </tr> <tr> <td>星期 四</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>星期 五</td> <td>B</td> </tr> </tbody> </table>	日期	班別	星期 一	A	星期 二	B	星期 三		星期 四	A	星期 五	B	<ol style="list-style-type: none"> <li>訓練班的導師須具舞台音響師 - 高級及舞台燈光師 - 高級資格，並持有十年以上舞台製作經驗及參與運作超過二十項對公眾展出舞台作品。設備提供之機構須持有三十年或以上服務教育機構的經驗。</li> <li>訓練班提供之機構需租出足以支援訓練班人數之設備： <ol style="list-style-type: none"> <li>音響控制台十部</li> <li>燈光控制台十部</li> </ol> </li> <li>全體電腦科教師參與所有課節，除作質素監察及協作的角色外，亦同時學習訓練班的運作模式及教授相關內容</li> </ol>	<p>學生能：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學會基本的聲音及影像原理；</li> <li>夠掌握相關器材操作技巧；</li> <li>了解舞台管理的各項流程；</li> <li>愛護器材。</li> </ol>
音響訓練班課程																																
1.	音聲的特性																															
2.	音響器材介紹及功能																															
3.	音響器材如何正常操作使用																															
燈光及投影系統訓練班課程																																
1.	舞台管理基礎知識及流程監督																															
2.	燈光及投影系統介紹																															
3.	舞台燈光及投影系統設置和應用																															
日期	班別																															
星期 一	A																															
星期 二	B																															
星期 三																																
星期 四	A																															
星期 五	B																															

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果																														
			的課程及技巧，以致日後學校可延續此項計劃。																															
音樂科常規課程及視藝科常規課程基本的表演藝術知識	<p>目標受惠對象：全體小四至六年級學生</p> <p>課程內容*：</p> <table border="1" data-bbox="225 622 751 2105"> <thead> <tr> <th></th> <th>音樂</th> <th>視藝</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>小四</td> <td>音量的抑揚頓挫對情感表達的影響 (課題：音樂的表現力—舞台《聲音控制》)</td> <td>舞台燈光的光暗調節對表演氣氛的影響 (課題：忽明又暗燈光效果—舞台上的光與暗，教授舞台上燈光的明暗應用，包括進行中的戲劇、轉場、獨白時間等。)</td> </tr> <tr> <td>小五</td> <td>音調的高低起伏對情感表達的影響 (課題：開心嘉年—舞台《聲音控制》)</td> <td>舞台燈光的冷暖色系對表演氣氛的影響 (課題：彩燈下的舞台—顏色對舞台的影響，教授舞台上不同顏色燈光的應用，包括利用顏色表現場地，例如利用藍色表現水中世界；利用冷暖色表達角色的心情或利用不同顏色燈光表達氣氛。)</td> </tr> <tr> <td>小六</td> <td>說話節奏的緩急快慢對情感表達的影響 (課題：樂韻伴我心—舞台《聲音控制》)</td> <td>舞台燈光的調色及改變對表演氣氛的影響 (課題：我是舞台小主人—舞台的燈光的調色及改變，教授學生舞台</td> </tr> </tbody> </table>		音樂	視藝	小四	音量的抑揚頓挫對情感表達的影響 (課題：音樂的表現力—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的光暗調節對表演氣氛的影響 (課題：忽明又暗燈光效果—舞台上的光與暗，教授舞台上燈光的明暗應用，包括進行中的戲劇、轉場、獨白時間等。)	小五	音調的高低起伏對情感表達的影響 (課題：開心嘉年—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的冷暖色系對表演氣氛的影響 (課題：彩燈下的舞台—顏色對舞台的影響，教授舞台上不同顏色燈光的應用，包括利用顏色表現場地，例如利用藍色表現水中世界；利用冷暖色表達角色的心情或利用不同顏色燈光表達氣氛。)	小六	說話節奏的緩急快慢對情感表達的影響 (課題：樂韻伴我心—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的調色及改變對表演氣氛的影響 (課題：我是舞台小主人—舞台的燈光的調色及改變，教授學生舞台	<table border="1" data-bbox="770 544 984 1816"> <thead> <tr> <th></th> <th>音樂</th> <th>視藝</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>小四</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> </tr> <tr> <td>小五</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> </tr> <tr> <td>小六</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> <td>35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘</td> </tr> </tbody> </table>		音樂	視藝	小四	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	小五	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	小六	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	任教四至六年級的音樂及視覺藝術科的科主任及科任老師	<table border="1" data-bbox="1209 544 1487 2105"> <thead> <tr> <th></th> <th>音樂</th> <th>視藝</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>小四</td> <td>1.能認識和控制音量大小。 2.認識不同音軌接駁不同音響器材。 3.能掌握整正確手持麥克風的動作。 4.能掌握背景音樂控制和舞台音響聲效平衡。 5.社交技巧：專注討論，用心聆</td> <td>1 知識： 1.1 了解舞台的燈光知識及用途 1.2 了解舞台的燈光明暗的用途 2 技能：操作燈光控制組，進行明暗操作 3 態度：社交技巧：與舞台表演工作者配合</td> </tr> </tbody> </table>		音樂	視藝	小四	1.能認識和控制音量大小。 2.認識不同音軌接駁不同音響器材。 3.能掌握整正確手持麥克風的動作。 4.能掌握背景音樂控制和舞台音響聲效平衡。 5.社交技巧：專注討論，用心聆	1 知識： 1.1 了解舞台的燈光知識及用途 1.2 了解舞台的燈光明暗的用途 2 技能：操作燈光控制組，進行明暗操作 3 態度：社交技巧：與舞台表演工作者配合
	音樂	視藝																																
小四	音量的抑揚頓挫對情感表達的影響 (課題：音樂的表現力—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的光暗調節對表演氣氛的影響 (課題：忽明又暗燈光效果—舞台上的光與暗，教授舞台上燈光的明暗應用，包括進行中的戲劇、轉場、獨白時間等。)																																
小五	音調的高低起伏對情感表達的影響 (課題：開心嘉年—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的冷暖色系對表演氣氛的影響 (課題：彩燈下的舞台—顏色對舞台的影響，教授舞台上不同顏色燈光的應用，包括利用顏色表現場地，例如利用藍色表現水中世界；利用冷暖色表達角色的心情或利用不同顏色燈光表達氣氛。)																																
小六	說話節奏的緩急快慢對情感表達的影響 (課題：樂韻伴我心—舞台《聲音控制》)	舞台燈光的調色及改變對表演氣氛的影響 (課題：我是舞台小主人—舞台的燈光的調色及改變，教授學生舞台																																
	音樂	視藝																																
小四	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘																																
小五	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘																																
小六	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘	35分鐘 x 1節 x 4班 x = 140分鐘																																
	音樂	視藝																																
小四	1.能認識和控制音量大小。 2.認識不同音軌接駁不同音響器材。 3.能掌握整正確手持麥克風的動作。 4.能掌握背景音樂控制和舞台音響聲效平衡。 5.社交技巧：專注討論，用心聆	1 知識： 1.1 了解舞台的燈光知識及用途 1.2 了解舞台的燈光明暗的用途 2 技能：操作燈光控制組，進行明暗操作 3 態度：社交技巧：與舞台表演工作者配合																																

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)			節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果		
			燈光轉換的技巧，同時綜合小四及小五年級所學，學生為自訂短劇加上燈光效果。)				聽、與組員合作。	
	以上各班別於完成相關課題後，均會到禮堂進行實際操作以感受相關效果。					小五	1.撥放音樂及控制音量大小。 2.辨別音樂的對比效果。 3.操作燈光明暗、色彩及聚光動作。 4.能掌握整體舞台音響的狀態。 5.社交技巧：專注討論，與組員合作。	1 知識：了解舞台上燈光色彩的應用 2 技能：操作燈光控制組，進行不同色彩操作及轉換 3 態度：培養負責任的態度 社交技巧：與舞台表演工作者配合
	(*課堂活動詳情見附件)					小六	1.認識音效控制類別。 2.認	1 知識：了解舞台上燈光的

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果			
				<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1198 315 1289 1496"></td> <td data-bbox="1289 315 1380 1496">           識即時調整所有音軌的音色。            3.能掌握整體舞台音響的狀態。            4.能掌握背景音樂控制            5.社交技巧：專注討論，用心聆聽、與組員合作。         </td> <td data-bbox="1380 315 1498 1496">           應用2技能：操作燈光控制組，為一個短劇進行燈光實際操作            3態度：培養負責任的態度            社交技巧：與舞台表演工作者配合         </td> </tr> </table>		識即時調整所有音軌的音色。 3.能掌握整體舞台音響的狀態。 4.能掌握背景音樂控制 5.社交技巧：專注討論，用心聆聽、與組員合作。	應用2技能：操作燈光控制組，為一個短劇進行燈光實際操作 3態度：培養負責任的態度 社交技巧：與舞台表演工作者配合
	識即時調整所有音軌的音色。 3.能掌握整體舞台音響的狀態。 4.能掌握背景音樂控制 5.社交技巧：專注討論，用心聆聽、與組員合作。	應用2技能：操作燈光控制組，為一個短劇進行燈光實際操作 3態度：培養負責任的態度 社交技巧：與舞台表演工作者配合					
成立學生影音小組	目標受惠對象：音響、燈光及投影操作訓練班學員 實施方法： 音響、燈光及投影操作訓練班學員開始於日常的早會、宗教周會、各類話劇及講座中、並於學年完結前的文娛晚會及校內歌唱及舞蹈比賽中協助系統的運作，學員將被分配到不同的小組，以輪換方式當值，把在訓練班中學到的應用於實際環境之中。	每小組每星期當值一小時	最少一名電腦科教師作為指導者，協助學生完成任務	學生能： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 操作相關器材；</li> <li>2. 管理舞台的各項流程；</li> <li>3. 學習與人合作，一起經歷共同完成任務的喜悅。</li> </ol>			
校內歌唱及舞蹈比賽	目標受惠對象：全校學生 實施方法： 於 20/21 學年初開始訂定該比賽的參賽細則、比賽流程等相關籌備工作，並向校內學生發出通告邀請參加比賽。 於 20/21 學年中安排各參賽單位於禮堂	綵排 8 節共 8 小時比賽 1 次共兩小時	一名專門負責學校資訊科技及影音的小學學位教師、一名負責學生各	學生能： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 經驗於舞台上享受藝術所帶來的樂趣；</li> <li>2. 互相欣賞各自的強項；</li> </ol>			

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	參與教師及/或受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
	進行綵排，由學生影音小組協助操作及監控相關器材，並了解各參賽單位所需用到的影音器材及要求。 於 20/21 學年尾於禮堂正式舉行比賽，同樣由學生影音小組協助操作及監控相關器材，亦會於此時段安排全體同學到禮堂欣賞比賽，互相觀摩交流。		類活動的小學學位教師、已受訓的全體電腦科教師	3. 學習與人合作，一起經歷共同完成任務的喜悅。 4. 提升對舞台表演藝術文化的興趣
大型文娛晚會	目標受惠對象：全校學生 實施方法： 於 20/21 學年初開始訂定將參與表演的各項活動小組名單等相關籌備工作，並各表演小組開始準備工作。 於 20/21 學年中安排各表演小組於禮堂進行綵排，由學生影音小組協助操作及監控相關器材，並了解各表演小組所需用到的影音器材及要求。同期向全體家長發出通告，邀請家長到校觀賞表演，並統計及安排座位數量。 於 20/21 學年尾於禮堂正式舉行大型文娛晚會，同樣由學生影音小組協助操作及監控相關器材，家長及同學均可到禮堂欣賞表演，共同分享學生一整年來於各項體藝項目上的成就。	綵排 8 節共 8 小時 大型文娛晚會 1 次共兩小時	一名專門負責學校資訊科技及影音的小學學位教師、一名負責學生各類活動的小學學位教師、已受訓的全體電腦科教師	學生能： 1. 經驗於舞台上享受藝術所帶來的樂趣； 2. 互相欣賞各自的強項； 3. 學習與人合作，一起經歷共同完成任務的喜悅。 4. 提升對舞台表演藝術文化的興趣

#### b. 教師培訓

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果												
教師參與學生培訓	目標受惠對象：全體電腦科任老師(8 位) 全體電腦科任教師會出席所有學生的訓練班，除可作為質素監察及協作的角色外，亦可學會基本的系統操作，更可學會如何於日後訓練學生，讓課程可持續推行	每班每星期上 1 節課，每節 1.5 小時，全期共 6 節，兩班合共 12 節課，共 18 小時。  安排如下： <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>日期</th> <th>班別</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>星期一</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>星期二</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>星期三</td> <td></td> </tr> <tr> <td>星期四</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>星期五</td> <td>B</td> </tr> </tbody> </table>	日期	班別	星期一	A	星期二	B	星期三		星期四	A	星期五	B	1. 訓練班的導師須俱舞台音響師 - 高級及舞台燈光師 - 高級資格，持有十年以上舞台製作經驗及參與運作超過二十項對公眾展出舞台作品。設備提供之機構須持有三十年或以上服務教育機構的經驗。	教師能： 1. 操作音響、燈光及投影系統 2. 於本計劃完結後持續訓練學生，延續本計劃的內容
日期	班別															
星期一	A															
星期二	B															
星期三																
星期四	A															
星期五	B															

活動名稱	內容 (包括：主題、推行策略/模式、目標受惠對象及其挑選準則等)	節數及每節所需時間	受聘人員 (包括：角色、講者/導師的資歷及經驗要求等)	預期學習成果
			2. 訓練班提供之機構需租出足以支援訓練班人數之設備： 甲、音響控制台十部 乙、燈光控制台十部	

c. 設備 (包括建議添置的裝置及設施)

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標及如適用，預期的使用率
1	<b>搖頭燈光系統：</b> 燈光控制台 x1 電腦搖頭染色燈 x8 天幕燈 x6 成像燈 x4 電腦搖頭聚光燈 x2 燈光信號分配器 x1	1. 新系統燈具採用發光二極體, 大幅減低由現有燈具所產生的熱量, 改善舞台環境, 創造舒適的表演空間, 提升同學的表演意欲及表現。 2. 搖頭及 RGBW 燈光系統提供演出者聚焦, 舞台燈光跟踪運動目標, 多顏色燈光渲染, 營造舞台氣氛等效果。讓同學及老師為演藝內容自訂獨特舞台效果, 發揮無限創意及提升對演藝文化的興趣。 3. 因舞台面積較大, 故需天幕燈 6 枝、電腦搖頭染色燈 8 枝、成像燈 4 枝及電腦搖頭聚光燈 2 枝才可覆蓋整個舞台的範圍, 以營造所需的效果。 4. 預期的使用率：一星期三次
2	<b>音響及收音系統：</b> 變式陣列 PA 喇叭 x2 前台喇叭 x2 擴音器 x3 電容麥克風 x3 無線接收器連無線電容麥克風系統 x2 無線接收器連無線手持麥克風系統 x3 無線接收器連無線頭戴麥克風系統 x2 天線系統 x1 音響混音控制台 x1	1. 完善的音響及收音系統更能全面覆蓋禮堂範圍, 讓匯演更真實呈現, 減少雜音影響, 提升匯演質素。 2. 完善的音響系統讓位於場地後方及側面的觀眾更能清楚收聽表演, 減低因距離而造成的音量損失及避免因音量過大而影響前方觀眾。 3. 完善收音系統清晰接收表演者聲音, 減低因外來訊號而干擾收音, 讓演出者有穩定演出表現, 提升同學的演藝表現及意欲。 4. 因禮堂面積較大, 故需變式陣列 PA 喇叭 2 個, 才可把聲音均勻地傳送至觀眾, 以達致良好的效果。 5. 因舞台面積較大, 故需前台喇叭 2 個, 才可把聲音均勻地傳送至表演者, 確保表演順暢。 6. 因同時需供多位表演者進行表演, 故需擴音器 3 個、電容麥克風 3 枝、無線接收器連無線電容麥克風系統 2 套、無線接收器連無線手持麥克風系統 3 套、無線接收器連無線頭戴麥克風系統 2 套, 才可應付不同類別的表演需要。 7. 預期的使用率：一星期三次
3	<b>影像分享系統：</b> 高解析商務投影機 x2 9 尺 x9 尺電幕 x2 監控用顯示屏 x3 影像傳輸系統 x1	1. 系統用於匯演開幕時與觀眾分享本校, 匯演活動幕後籌備活動及影音小組資訊。讓未能參與舞台音響、燈光及投影系統訓練班之高年班及低年班同學對影音有所認識, 從而對舞台及演藝有所認識及建立興趣。 2. 因舞台較闊, 故需高解析商務投影機 2 部及 9 尺 x9 尺電投影幕 2 幅, 才可讓禮堂靠邊位置的觀眾亦可清楚了解舞台上的情況 3. 為有效監控各投影系統的輸出狀況, 故需監控用顯示屏 3 個才可應付需要。 4. 預期的使用率：一星期三次

	建議購買的設備詳情	該項設備如何有助達成計劃的目標 及如適用，預期的使用率
4	平版電腦 x1	1. 平版電腦用以提供舞台音響、燈光及投影系統的綜合管理，讓同學能簡易操作系統。另外，當進行簡單操控時，可直接於舞台上進行，便於與表演者溝通。 2. 預期的使用率：一星期三次
5	家具： 控制桌 x1 音頻機架 x1	1. 存放各操作系統用。 2. 預期的使用率：一星期三次

#### d. 工程

	建議的工程項目詳情	該項工程如何有助達成計劃的目標 及如適用，預期的使用率
1.	拉線，安裝及調整工程 x1	1. 各系統及器材互相連結，以統合為一套單一並易於操作的舞台控制系統。 2. 安裝 LED 燈光系統，搖頭燈舞台效果設定 3. 變式陣列 PA 喇叭安裝及音響設備之調較服務。 4. 各項器材之間所需要的電力及資料傳送電線及相應需要的器材。
2.	於樓臺改建控制台 x1	1. 現時的禮堂音響控制區空間已十分擁擠，未可容納新系統的放置，故需另闢地方歸一放置及統一操控全套系統。 2. 控制台於樓臺運作能讓影音小組全面監控舞台表演及系統設備，以便作出即時修正及調整。

#### 2.8 財政預算

申請撥款總額: HK\$ 733,200

開支類別	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據，包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
a. 員工開支	/	/	
b. 服務	音響、燈光及投影操作訓練班 (\$400/小時 x 2 名導師 x 1.5 小時 x 6 節 x 2 班) (每班每星期上 1 節課，每節 1.5 小時，全期共 6 節，兩班合共 12 節課，共 18 小時。)	14,400	1. 訓練班的導師須具舞台音響師 - 高級及舞台燈光師 - 高級資格，持有十年以上舞台製作經驗及參與運作超過二十項對公眾展出舞台作品。
	租用音響控制台 x10	22,800	1. 供訓練班各受訓同學以小組形式 (30 人，3 人一組)，利用器材學習實際操作。是項安排可增加各受訓同學的實際操作訓練時數，大大增加日後於真實應付表演時的信心。
	租用燈光控制 x10	22,800	
c. 設備	天幕燈 x6	26,200	1. 新系統燈具採用發光二極體，大幅減低由現有燈具所產生的熱量，改善舞台環境，創造舒適的表演空間，提升同學的表演意欲及表現。 2. 搖頭及 RGBW 燈光系統提供演出者聚焦，舞台燈光跟踪運動目標，多顏色燈光渲染，營造舞台氣氛等效果。讓同學及老師為演藝內容自訂獨特舞台效果，發揮無限創意及提升對演藝文化的興趣。 3. 因舞台面積較大，故需天幕燈 6
	電腦搖頭染色燈 x8	61,400	
	成像燈 x4	28,500	
	電腦搖頭聚光燈 x2	13,800	
	燈光控制台 x1	8,300	
	燈光信號分配器 x1	1,300	

開支類別	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據, 包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
			枝、電腦搖頭染色燈 8 枝、成像燈 4 枝及電腦搖頭聚光燈 2 枝才可覆蓋整個舞台的範圍, 以營造所需的効果。
	變式陣列 PA 喇叭 x2	21,900	<p>1. 完善的音響及收音系統更能全面覆蓋禮堂範圍, 讓匯演更真實呈現, 減少雜音影響, 提升匯演質素。</p> <p>2. 完善的音響系統讓位於場地後方及側面的觀眾更能清楚收聽表演, 減低因距離而造成的音量損失及避免因音量過大而影響前方觀眾。</p> <p>3. 完善收音系統清晰接收表演者聲音, 減低因外來訊號而干擾收音, 讓演出者有穩定演出表現, 提升同學的演藝表現及意欲。</p> <p>4. 因禮堂面積較大, 故需變式陣列 PA 喇叭 2 個, 才可把聲音均勻地傳送至觀眾, 以達致良好的效果。</p> <p>5. 因舞台面積較大, 故需前台喇叭 2 個, 才可把聲音均勻地傳送至表演者, 確保表演順暢。</p> <p>6. 因同時需供多位表演者進行表演, 故需擴音器 3 個、電容麥克風 3 枝、無線接收器連無線電容麥克風系統 2 套、無線接收器連無線手持麥克風系統 3 套、無線接收器連無線頭戴麥克風系統 2 套, 才可應付不同類別的表演需要。</p>
	前台喇叭 x2	2,800	
	擴音器 x3	8,700	
	電容麥克風 x3	16,300	
	無線接收器連無線電容麥克風系統 x2	11,800	
	無線接收器連無線手持麥克風系統 x3	17,300	
	無線接收器連無線頭戴麥克風系統 x2	11,500	
	天線系統 x1	7,100	
	音響混音控制台 x1	29,900	
	高解析商務投影機 x2	35,700	
	9 尺 x 9 尺電投影幕 x2	20,300	
	監控用顯示屏 x3	11,000	
	影像傳輸系統 x1	30,200	
	平版電腦 x1	2,600	1. 平版電腦用以提供舞台音響、燈光及投影系統的綜合管理, 讓同學能簡易操作系統。另外, 當進行簡單操控時, 可直接於舞台上進行, 便於與表演者溝通。
	家具 - 控制桌 x1	10,900	1. 存放各操作系統用。
	家具 - 音頻機架 x1	14,300	

開支類別	開支細項的詳情		理據 (請提供每項開支細項的理據, 包括所聘請人員的資歷及經驗要求)
	開支細項	金額 (HK\$)	
d. 工程	拉線, 安裝及調整工程 x1	210,000	1. 各系統及器材互相連結, 以統合為一套單一並易於操作的舞台控制系統。 2. 安裝 LED 燈光系統, 搖頭燈舞台效果設定 3. 變式陣列 P A 喇叭安裝及音響設備之調較服務。 4. 各項器材之間所需要的電力及資料傳送電線及相應需要的器材。
	於樓臺改建控制台 x1	40,300	1. 現時的禮堂音響控制區空間已十分擁擠, 未可容納新系統的放置, 故需另闢地方歸一放置及統一操控全套系統。 2. 控制台於樓臺運作能讓影音小組全面監控舞台表演及系統設備, 以便作出即時修正及調整。
e. 一般開支	印刷校內歌唱及舞蹈比賽場刊 800 份	800	
	製作校內歌唱及舞蹈比賽舞台上 橫額 x1	300	
	審計費用	5,000	
f. 應急費用	工程應急費用	25,000	
<b>申請撥款總額 (HK\$):</b>		<b>733,200</b>	

### 3. 計劃的預期成果

3.1	成品 / 成果	<input checked="" type="checkbox"/> 學與教資源 <input type="checkbox"/> 教材套 包括： <ol style="list-style-type: none"> <li>四至六年級的音樂科常規課程及視藝科常規課程基本的表演藝術知識教案</li> <li>音響、燈光及投影操作訓練班筆記及教材</li> </ol> <input type="checkbox"/> 電子成品 (請列明) _____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請列明) : <u>可使用的影音系統</u>
3.2	計劃對優質教育 / 學校發展的正面影響	原有老舊的系統不單在操作上甚為不便, 而且保養工序繁複, 部份器材更已停產, 引起各項困難。通過本計劃的實施, 可把現有系統進行近代化, 減省操作及保養上的工序, 節省學校行政成本, 為教師製造空間, 專注於學生的學習及關顧上。 一直以來, 學校內所有的音響、燈光及投影系統的操作, 均由老師們一力完成, 在學生學會操作系統後, 學生不只可以學會基本與聲音及影像相關的知識, 更可實際進行操作, 亦學習如何在團隊中在不同的崗位上互相配合, 共同操作系統, 與及舞台管理的知識, 學習及經歷一般小學生無法接觸的事物, 實屬難得。 校內歌唱及舞蹈比賽可作為同學間藝術觀摩與交流的平台, 推動本校藝術發展。

### 3.3 評鑑

1. 在使用音響、燈光及投影系統時, 需在登記冊上紀錄開始及結束使用系統的時間, 並註明有否出現問題。成功準則: 可於使用時 100% 的時間正常運作。
2. 在學生訓練班完成時, 需經過實際測試其操作系統的能力。成功準則: 90% 的學生可成功操作系統, 達成需完成的任務。

3. 於學生影音小組為活動提供服務時，觀察學生可否互相配合，作為同一團隊一起完成職責。成功準則：90%的學生可互相配合，作為同一團隊一起完成職責。
4. 在大型文娛晚會後，向老師、表演者(學生)、觀眾(學生、家長、受邀的校外人士)發出問卷調查，以掌握各持分者對新系統是否可幫助他們更投入於活動之中。成功準則：80%的受訪者認為新系統可幫助他們更投入於活動之中。
5. 向校內全體師生發出問卷，以了解比賽可否推動校內同學間藝術觀摩與交流。成功準則：80%的受訪者認為比賽可否推動校內同學間藝術觀摩與交流。

### 3.4 計劃的可持續發展

預計系統最少可在將來的 15 年內持續於各大小活動中使用，在計劃完成後，保養的相關開支將由學校負擔，以確保系統良好運作。於視藝及音樂正規課程內加入的表演藝術課堂亦會於日後繼續教授，而學生訓練班的教材亦會於將來持續為其他學生提供培訓，以讓學生影音小組可持續運作。

於計劃後繼續於每年學年尾舉辦校內歌唱及舞蹈比賽，為本校藝術發展持續提供交流平台。

### 3.5 推廣

將於各活動中鳴謝優質教育基金的撥款，並介紹學生影音小組，亦會把相關的訓練成果於本校校訊及網頁中作介紹，以推廣計劃的成果。

### 4. 本校承諾準時按以下日期遞交合規格的報告

計劃管理 (須透過「網上計劃管理系統」提交)		財政管理 (須連同證明文件的硬複本，以郵寄方式或親自提交)	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 01/10/2020 - 31/03/2021	30/04/2021	中期財政報告 01/10/2020 - 31/03/2021	30/04/2021
計劃總結報告 01/10/2020 - 30/09/2021	31/12/2021	財政總結報告 01/04/2021 - 30/09/2021	31/12/2021

### 5. 資產運用計劃

類別	項目/說明	數量	總值	建議的調配計劃
設備	天幕燈	6	\$26,200	計劃完結後，所有設備將繼續在學校使用，以延續計劃成效。
	電腦搖頭染色燈	8	\$61,400	
	成像燈	4	\$28,500	
	電腦搖頭聚光燈	2	\$13,800	
	燈光控制台	1	\$8,300	
	燈光信號分配器	1	\$1,300	
	變式陣列 PA 喇叭	2	\$21,900	
	前台喇叭	2	\$2,800	
	擴音器	3	\$8,700	
	電容麥克風	3	\$16,300	
	無線接收器連無線電容麥克風系統	2	\$11,800	
	無線接收器連無線手持麥克風系統	3	\$17,300	
	無線接收器連無線頭戴麥克風系統	2	\$11,500	
	天線系統	1	\$7,100	
	音響混音控制台	1	\$29,900	
	高解析商務投影機	2	\$35,700	
	9 尺 x 9 尺電投影幕	2	\$20,300	
	監控用顯示屏	3	\$11,000	
	影像傳輸系統	1	\$30,200	
平版電腦	1	\$2,600		

	控制桌	1	\$10,900	
	音頻機架	1	\$14,300	

**註：**

1. 本校承諾遵守優質教育基金知識產權政策，確保計劃成品不會侵犯任何一方的版權或其他知識產權，並確認計劃成品的版權屬優質教育基金所有；嚴禁服務供應商複製、改編、分發、發布或向公眾提供成品作商業用途。
2. 本校明白基金撥款屬一次過性質。本校會自行負責相關經常開支，如維修費用、日常營運開支等，以及其他可能引致的相關支出/後果。
3. 本校於選擇服務、工程供應商及貨品(包括設備)時，會遵照優質教育基金〈人事管理及採購指引〉進行報價或投標，確保採購程序是以公開、公平及具競爭性的方式進行。另外，本校亦會參考教育局通函第179/2011 號有關〈性罪定罪紀錄查核機制〉，就服務承辦商所屬員工作出適當安排，以加強保障學生的福祉。

附件

聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：音樂科

年級	四年級
單元	單元三 音樂的表現力 舞台《聲音控制》
所需時間	70 分鐘
已有知識	1. 聲音強弱的分別和效果。 2. 在舞台上表演的經驗。
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1. 能認識和控制音量大小。 2. 認識不同音軌接駁不同音響器材。 3. 能掌握整正確手持麥克風的動作。 4. 能掌握背景音樂控制和舞台音響聲效平衡。 5. 社交技巧：專注討論，用心聆聽、與組員合作。
教學資源	音響 1 套、無線麥克風 4 支、音控台 1 台、樂器
照顧個別差異安排	合作學習策略：思討享 高階思維：多角度思考

教學目標及學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b>	5''	<p>引入：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>學生觀看錄像《老虎磨牙》，留意樂器的音色、演奏方法及各種音樂特點如何表現情境；</li> <li>引導學生一邊看，一邊圈出答案；</li> <li>觀看錄像後，跟學生討論及分析音樂怎樣表現不同的情境和氣氛。</li> </ul>
<b>理論學習</b>	15''	<p>一、介紹音響系統各名稱和功用</p> <p>二、音控台的音效控制技巧及聲軌與音響器材連接關係</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>調整所有音軌總體音量間的平衡</li> <li>調整所有音軌的音量，避開會彼此干擾的頻率</li> <li>掌握整體舞台音響音量和樂器聲</li> </ol> <p>三、使用麥克風和手持麥克風的技巧和距離並與學生溫習各種音樂特點：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>樂器的音色 (如圓渾、高亢、低沉等)</li> <li>音樂的力度 (如強、弱、漸強、漸弱等)</li> <li>音樂的速度 (如快、慢、漸快、漸慢等)</li> <li>音樂的節奏 (如疏、密、平均、不平均等)</li> </ul>

<p><b>理論實踐</b></p>	<p>15”</p>	<p>一、與學生討論單元三&lt;&lt;老虎磨牙&gt;&gt;聲音的特點</p> <p>1. 引導學生聯想聲音的特點 (音高、速度、力度和節奏等)，跟學生分析圖像譜和故事情境的關係：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 以木魚清脆的音色來演繹身型較細小的小老鼠，以大鼓低沉、強而有力的音色來演繹身型較龐大的大象；</li> <li>• 大象和小老鼠一起賽跑，一起滾下山坡，因此圖像譜表示牠們的聲響是同時進行的(不是輪流，也沒有先後之分)；</li> <li>• 大象和小老鼠滾下山坡時，愈滾愈快，因此圖像譜表示節奏由疏到密(圖案漸密)，而最後一個圖案特別大，表示牠們撞向房子，發出巨大聲響。</li> </ul> <p>2. 選學生分別扮演大象和小老鼠，並指導他們配合故事情境，依圖像譜用木魚及大鼓合作創作聲響。</p> <p>3. 引導學生聆聽及分析同學奏出的大象和小老鼠的聲響，老師從旁指導，並鼓勵學生發揮創意，並可加入人聲模仿故事內的動物聲音或其他人聲效果，藉此為下一個創作活動作台階練習。</p> <p>4. 為故事情節二創作聲響效果：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 觀察情境：參照頁 28 的內容，跟學生講故事《大象和小老鼠》的情節二，然後選學生說說故事出現甚麼聲響，引導他們描述情境及氣氛；</li> </ul> <p>二、想像聲音：請學生想像鋸木、錘釘子和髹油漆的聲音，並運用題 2b 的問題，引導學生說說各聲音的特點。可先用人聲來模仿聲音。</p>
<p><b>分組活動</b></p>	<p>30”</p>	<p>一、分組使用不同樂器和音響創作單元三&lt;&lt;老虎磨牙&gt;&gt;</p> <p>1. 學生分組，為故事情節二創作聲響效果：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 先跟學生說說聲響創作的評賞準則，然後繼續上一課節的討論；</li> <li>• 學生參照頁 29 的步驟，根據情境及想像的聲音的特點來選擇樂器，設計聲效，並用圖像符號及圖像譜作記錄；</li> <li>• 老師從旁指導，鼓勵學生根據聲音的特點探索不同的聲效，例如：鋸木的聲響有平穩的節奏、力度稍強、宜用木製的樂器模仿其音色等。此外，還要考慮代表不同角色的聲響要互相配合，可重疊，也可交替，甚至休息 / 靜止等，令作品更具組織、更豐富；</li> <li>• 指示學生在輪流表演前先作綵排，並在有需要時優化創作；</li> <li>• 宜選一位組員負責做「指揮」，以筆掃圖像譜或指點組員的演奏次序等，帶領全組表演；</li> <li>• 各組輪流表演，每次選另一組評賞演出，並向大家匯報。</li> </ul>
<p><b>總結</b></p>	<p>5”</p>	<p>所有組別進行同儕評賞後，老師作總結各組特色，並突顯創意之處，讓學生優化演練，提高作品的質素，並給予正面鼓勵及讚賞，讓學生可以大膽嘗試。</p>

聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：音樂科

年級	五年級
單元	單元三：開心嘉年華 舞台《聲音控制》
所需時間	70 分鐘
已有知識	1. 聲音的處理 2. 在舞台上表演的經驗
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1.撥放音樂及控制音量大小。 2.辨別音樂的對比效果。 3.操作燈光明暗、色彩及聚光動作。 4.能掌握整體舞台音響的狀態。 5.社交技巧：專注討論，與組員合作。
教學資源	音響 燈光 麥克風 3 支，音控台 1 台
照顧個別差異安排	合作學習策略：思討享 高階思維：多角度思考

教學目標及學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b>	5''	引入 聆聽「肯肯舞」選段及聖桑《動物嘉年華》「烏龜」選段 透過聆聽，比較音樂的特點，辨別對比的效果
<b>理論學習</b>	15''	(一) 讓學生認識如何操作舞台音響及燈光 1. 燈控區：現場燈光設定及打光 認識聚光燈、泛光燈照射的光源，照射範圍調整操作。 2. 音控區：播放音樂及控制音量大小 A 音控台：認識混音器。 B 認識播放器按鈕、旋轉鈕 【播 Play、暫停 Pause、停止 Stop、下一曲 Next】。 C 麥克風使用 D 音量推桿 Fader：音量上升↑(fade in)；音量降低↓(fade out)。 (二) 比較兩首樂曲音樂特點 1. 引導學生比較兩首樂曲 2. 與學生討論於「肯肯舞」選段及《動物嘉年華》「烏龜」選段能加入哪些燈光效果，為音樂加添趣味。 • 3. 說明即使音樂的旋律相同，以對比手法及加入燈光效果也可創作效果完全不同的作品。

<p><b>理論實踐</b></p>	<p>15”</p>	<p>一 與學生辨別有對比效果的音樂「滑浪飛船」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生觀察題 1 的情境，說說這是甚麼情境（小朋友玩滑浪飛船的情境），並想像當中會有甚麼聲音（水聲、船聲、人聲）。</li> <li>2. 引導學生說出情境中聲音的變化，在表格內圈出答案。</li> <li>3. 打開電子課本，開啟聲響創作動畫（來學配聲效 1），留意各種聲音用甚麼聲源表達，是否配合情境，然後在表格內寫上樂器名稱。（三角演繹水聲，木琴奏出上下行的旋律演繹船聲，銅鈸演繹人們的驚叫聲。）</li> <li>4. 開啟聲響創作動畫（來學配聲效 2），留意演奏的聲效怎樣配合情境，聲效及情境是否與圖像譜配合。 開始時，水流緩慢，機械船緩緩駛動，人們心情平靜，因此圖像譜顯示演奏的聲效節奏疏落（圖案疏落），力度較弱（圖案較小），木琴配以上下行的旋律； 最後部分（紅版虛線後）機械船一衝而下，水流湍急，人們既緊張又興奮，因此圖像譜顯示演奏的聲效節奏較密（圖案較密），力度變強（圖案較大），而木琴配以下行旋律，配合一衝而下情境。</li> <li>5. 再播放聲響創作動畫（來學配聲效 2），提問學生聲效有沒有對比的效果。（圖中紅版的虛線，表示前後的聲效有對比的效果。）</li> <li>6. 學生分享如果利用燈光令故事更豐富。</li> </ol>
<p><b>分組活動</b></p>	<p>30”</p>	<p>分組創作有對比效果的聲效</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提問學生：有沒有去過遊樂場？遊樂場裏有哪些遊樂設施？試跟同學分享一下。</li> <li>2. 開啟聲響創作簡報，引導學生為「煙花匯演」的情創作聲效： 觀察情境，想像聲音：選學生描述情境中的時、地、人、事、氣氛及感受等，如夜幕低垂，遊樂場中的小朋友在欣賞燦爛的煙花，樂而忘返。然後跟學生討論情境中會出現甚麼聲音，並引導學生說說各聲音的特點（可播放煙花匯演的片段，讓學生細聽當中的聲音），如煙花發放的聲音：有發射（聲音由低至高）、爆發（聲音強而有力）、餘韻（餘下劈里啪啦的聲音）；小朋友的聲音：發出熱烈的歡呼聲，此起彼落；照相機拍照的聲音：起初拍照聲不斷，後來隨着煙花一聲強響後，拍照聲逐漸減少。 學生利用燈光系統表現「煙花匯演」的情景。 選擇聲源：引導學生配合情境發掘聲源（人聲 / 樂器 / 自然樂器 / 肢體擊拍），以不同的演奏形式（唱 / 叫 / 哼 / 吹 / 打 / 敲 / 刮 / 彈 / 碰 / 搖等）探索聲效，例如：用人聲發出「劈里啪啦」的聲音，並配合強勁的銅鈸聲來模仿煙花的爆炸聲；又或用鋼片琴、大鼓、馬鈴模仿煙花發放聲，並以擊掌來模仿小朋友的拍手聲。 設計圖像符號：老師出示為煙花聲效而畫的圖像符號，給學生作參考，例如：以☀代表煙花的爆炸聲，繼而以——☀代表開始時又尖又長，及後強而有力的爆炸聲。 設計聲效：提示學生怎樣選擇、取捨和組織多於一種的聲源。聲源太多要加以取捨，聲效太雜亂要安排演出的次序，以及聲音在強弱、高低、長短、音色、層次等的對比。</li> </ol> <p>試演：選學生依聲響創作簡報內的圖像譜製造聲效，引導全班討論演出的效果。</p>
<p><b>總結</b></p>	<p>5”</p>	<p>所有組別進行同儕評賞後，老師作總結各組特色，並突顯創意之處，讓學生優化演練，提高作品的質素，並給予正面鼓勵及讚賞，讓學生可以大膽嘗試。</p>

聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：音樂科

年級	六年級
單元	單元五：樂韻伴我心 舞台《聲音控制》
所需時間	70 分鐘
已有知識	1. 聲音的處理。 2. 在舞台上表演的經驗。
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1. 認識音效控制類別。 2. 認識即時調整所有音軌的音色。 3. 能掌握整體舞台音響的狀態。 4. 能掌握背景音樂控制 5. 社交技巧：專注討論，用心聆聽、與組員合作。
教學資源	音響 1 套、麥克風 3 支，音控台 1 台
照顧個別差異 安排	合作學習策略：思討享 高階思維：多角度思考

教學目標及 學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b>	3''	引入： 帶領學生到禮堂感受一段樂曲的擴播
<b>理論學習</b>	8''	一、音效控制類別 1. 即時調整所有音軌總體音量間的平衡 例如：樂曲演奏中不同段落裡，那些音軌的音量要適度的調大或調小。 2. 即時調整所有音軌的音色 例如：使用 EQ 或效果器避開會彼此干擾的頻率，或者降低不需要的音色，來提昇特定樂器或人聲的辨識度。 3. 掌握整體舞台音響狀態 每首歌曲的能量展現不同，快節奏的搖滾與潮迭起伏的抒情曲的情緒，也會反映在音控調整上。

<p><b>理論實踐</b></p>	<p>15''</p>	<p>二、背景音樂控制</p> <p>1. 使節目間的銜接轉折平順</p> <p>例如：讓歌曲與歌曲、歌曲與說話間的銜接，音量的動態不致於落差太大。</p> <p>2. 使用效果器使人聲或樂器展現不同的空間感</p> <p>讓樂曲在聆聽上更覺得豐富、有層次，這首曲子的特性更為明顯。</p> <p>3. 即時反應調整舞台上樂手的監聽與訊號</p> <p>樂手或表演者移動了位置 從舞台左右方交換，或前後交換或是演出時某些段落給予監聽上的需要調整。</p> <p>三、音樂效果：搞笑、人聲、掌聲、流水聲、鳥叫聲。</p> <p>1. 開啟電腦</p> <p>2. 上網選擇配樂</p>
<p><b>分組活動</b></p>		<p><b>【實作內容】</b></p> <p>1. 題目：音效控制</p> <p>2. 操作時間：每組約 3 分鐘</p>
<p><b>總結</b></p>	<p>5''</p>	<p>所有組別進行同儕評賞後，老師作總結各組特色，並突顯創意之處，讓學生優化演練，提高作品的質素，並給予正面鼓勵及讚賞，讓學生可以大膽嘗試。</p>

**【實作內容】**

1. 題目：音效控制
2. 操作時間：30 分鐘

**【材料】**

編號	名稱	規格	數量	備註
1	音響		1 組	
2	麥克風		3 支	
3	音控台		1 台	

**【操作步驟】**



**【注意事項】**

1. 音控台：認識混音器。
2. 認識播放器按鈕、旋轉鈕【播放 Play、暫停 Pause、停止 Stop、下一曲 Next】。
3. 麥克風使用注意事項。
4. 音量推桿 Fader：音量上升↑(fade in)；音量降低↓(fade out)。

聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：視覺藝術科

年級	四年級
所需時間	70 分鐘
課題	《忽明又暗》燈光效果
已有知識	曾觀賞戲劇的經驗，初步了解燈光有不同的效果
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1 知識： 1.1 了解舞台的燈光知識及用途 1.2 了解舞台的燈光明暗的用途 2 技能：操作燈光控制組，進行明暗操作 3 態度： 社交技巧：與舞台表演工作者配合
教學資源	禮堂燈光控制組
照顧個別差異安排	合作學習策略： 高階思維

教學目標及學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b> 播放影片	5 分鐘	播放一齣影片，讓學生了解燈光有不同的效果。 提問學生：如何讓燈光有不同的效果？
<b>發展</b> 從直接觀察到實際操作	5 分鐘 5 分鐘	1 到達禮堂介紹燈光組件 2 舞台燈分類 2.1 聚光燈：又叫投射燈、投光燈，使用聚光鏡頭或反射鏡等聚成的光。 2.2 泛光燈：向以四面八方均勻照射的點光源，照射範圍可以任意調整。



聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：視覺藝術科

年級	五年級
所需時間	70 分鐘
課題	彩燈下的舞台
已有知識	了解燈光有明暗的效果
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1 知識：了解舞台上燈光色彩的應用 2 技能：操作燈光控制組，進行不同色彩操作及轉換 3 態度：培養負責任的態度 社交技巧：與舞台表演工作者配合
教學資源	燈光控制組
照顧個別差異安排	合作學習策略： 高階思維

教學目標及學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b> 播放影片	5 分鐘	播放一齣影片，讓學生了解燈光有不同的顏色。 提問學生：如何讓燈光有不同的顏色？
<b>發展</b> 從直接觀察到實際操作	5 分鐘 15 分鐘	1.到達禮堂介紹燈光組件 2.重溫視覺藝術科上色彩分類及心理聯想 甲、冷色 見到綠、藍、紫等色後，則會聯想到天空、冰雪、海洋等物像，產生寒冷、開闊、理智、平靜等感覺。 乙、暖色 人們見到紅、紅橙、橙、黃橙、黃、棕等色後，會聯想到太陽、火焰、熱血等物像，產生溫暖、熱烈、豪放、危險等感覺。重溫視覺藝術科上不同色彩代表的情感 丙、其他 黃綠、藍、藍綠等色，使人聯想到草、樹等植物，產生青春、生命、和平等感覺。紫、藍紫等色使人聯想到花卉、水晶等稀貴物品，故易產生高貴、夢幻的感覺。至於黃色，一般被認為是暖色，因為它使人聯想起陽光、麥田等，但也有人視它為中性色，當然，同屬黃色相，檸檬黃顯然偏冷，而中黃則感覺偏暖。



聖公會奉基千禧小學  
「我是舞台小主人」QEF 計劃  
課堂教學設計

科目：視覺藝術科

年級	六年級
所需時間	70 分鐘
課題	我是舞台小主人
已有知識	了解燈光有明暗和顏色的效果
教學目標	學生完成該單元/課堂後，預期能夠： 1 知識：了解舞台上燈光的應用 2 技能：操作燈光控制組，為一個短劇進行燈光實際操作 3 態度：培養負責任的態度 社交技巧：與舞台表演工作者配合
教學資源	燈光控制組
照顧個別差異安排	合作學習策略： 高階思維

教學目標及學習重點	時間	教學步驟 (學習活動/問題設計/教學難點及策略)
<b>引起學習動機</b> 分組討論	15 分鐘	1. 上課前已為學生分組及著學生編寫短劇，當中必須包招舞台燈光的運用。 2. 15 分鐘開始前討論環節，學生決定短劇的內容及如何運用不同效果的燈光。
<b>發展</b> 表演環節	35 分鐘	1. 到燈光控制組前回顧操作(控制明暗和顏色效果) 2. 分組進行表演
<b>鞏固課堂知識及延伸學習</b>	10 分鐘	總結： 1. 著同學分組討論不同組別的表演，特別就燈光運用提供意見。