

文化體驗內容規劃

課程名稱	小小管樂家－音樂體驗計畫		
教學藝術家	教學設計者：周宣宏 教學者：周宣宏、鄭尹琳、6位高雄市管樂團老師(樂器體驗)		
藝術領域	<input type="checkbox"/> 視覺藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂及表演藝術 <input type="checkbox"/> 電影 <input type="checkbox"/> 文學閱讀 <input type="checkbox"/> 文化資產 <input type="checkbox"/> 工藝設計	適用年齡	國小 <input type="checkbox"/> 低 <input checked="" type="checkbox"/> 中 <input type="checkbox"/> 高 年級 <input type="checkbox"/> 國中(____年級) <input type="checkbox"/> 高中(____年級)
配合之課程領域及年級	藝術與人文領域，四年級學生		
理念與特色	<p>高雄市管樂團的理念目標－精緻管樂，生活品味，除了鼓勵民眾進音樂廳欣賞藝文表演，提升管樂風氣、音樂素養之外，也藉由各種形式的演出、活動進一步實現管樂的教育。</p> <p>設計此文化藝術體驗內容，主要針對從未接觸過管樂的學生，採一個班級約 20 人的精緻教學，整個課程結合了藝術領域核心素養藝-E-A1、藝-E-A2、藝-E-B1、藝-E-B3 及藝-E-C2，先從生活中探索不同聲音、發覺聲音特性、感受聲音的能量開始，進而帶入節奏與合奏觀念、指揮角色，以及如何感受音樂，適時讓學生進行表演，表達自我。接著，將進行實際操作的課程，將安排高雄市管樂團的器樂老師到校近距離指導學生，也讓每位學生都有接觸與吹奏樂器的機會。</p> <p>藝術教育就是引導人們運用感官去體會對情緒、個性、心智的影響，透過互動、趣味性、實際參與的課程教學，給予學生發揮創造力及探索音樂的契機，從中激起學生對音樂的興趣，並逐漸建立屬於自己的審美觀與欣賞藝術的能力。藉由學習管樂與音樂相關知識，訓練專注力、耐心，並發揮想像力，大方表達自己的想法，找到興趣、肯定自己。</p>		
目標	1、 帶領學生觀察生活中的「聲音」，靜下心去感受它，並認識聲音與管樂的關係，訓練學生對於聲音、音樂觀察的敏感度，以及學習新領域的能力與專注力。 2、 藉由互動、開放式、分組合作的學習方式，讓學生尊重與思考彼此對於音樂的不同感受與看法，融入「多元文化教育」		

	<p>議題的學習目標，並建立團隊合作與增進彼此情感，體驗共同完成音樂表演的樂趣。</p> <p>3、 激發學生對音樂的興趣，進一步接觸管樂的學習，並願意主動進音樂廳欣賞演出。</p>
<p>架構與時間</p>	<p>課程共計4天，總計8節課。</p> <p>教學課程一共3天，每天2節</p> <p>體驗課程—安排樂器體驗共1天，計2節課</p>
<p>使用空間、 道具與設備</p>	<p>本計畫為教學課程及實際體驗課程混合，以下為課程所需提供的空間、道具及設備：</p> <p>教學課程 第一天至第三天</p> <p>使用空間：韻律教室、校內戶外場域</p> <p>道具：各式物品（掃把、畚箕、紙箱、塑膠袋、鐵罐、排球、玻璃瓶、紙張、水桶、菜瓜布等）、節奏範例圖（紙本）、鼓棒、鈴鼓、白紙、原子筆、講解教材（PPT、影音檔案等）</p> <p>設備：移動式電視設備/投影幕設備、電腦、藍芽喇叭、摺疊桌椅、錄影及攝影設備</p> <p>體驗課程 第四天（樂器體驗）</p> <p>使用空間：5間教室或空間</p> <p>道具：字卡、學習單、樂器—長笛、豎笛、薩克斯風、小號、長號、上低音號與打擊、吹嘴及耗材（竹片）、酒精棉片、衛生紙、礦泉水、水桶</p> <p>設備：錄影及攝影設備</p>

內容與細流

此文化藝術體驗的內容設計，以三大主題—管樂的「聲音」、「合奏」與「樂器」為發展，規劃共 8 堂的課程，其中 2 節課將安排學生進行樂器體驗課程。

「小小管樂家—音樂體驗計畫」將以中年級進行課程指導，而課程內容及細流規劃，如以下所示：

第一天：探索聲音 & 創造聲音

「音樂」就是樂器透過吹奏、敲擊等方式創造出不同的「聲音」，而這些不同的聲音組合起來形成音樂，因此第一天的課程將由「聲音的探索」為起點，讓學生們在熟悉的環境中，試著去發現平常生活周遭沒有注意、發覺到的聲音，了解聲音產生的特性與差異，透過聲音探索，進一步去感覺、模仿，並在課程尾聲以不同材質的生活物品，以小組討論的方式，模擬創造出指定的環境、情境中可能會出現的聲音，並實際完成一段小表演。

課程	說明與目標	使用素材	時間
(一) 探索 聲音	<p>我們的生活中充斥著大大小小不同的聲音，雨聲、風聲、腳步聲、說話聲、車喧聲、飛機聲、鳥叫聲等。課程藉由觀察、探索去感受每一個聲音，試著描述出聲音傳來的方位、距離、音色等，並進一步引導學生說出這些聲音，聽起來有什麼感覺及聲音的變化等，建立聲音與生活的連結。再者，嘗試將生活周遭感受到的聲音模仿出來，結合聲響塗鴉 (Soundpainting)、動態活動，並帶入音樂語彙 (如節奏、速度、音量變化等)，推疊不同的聲音，試著營造出某種情境的「音樂」。</p> <p>*Soundpainting 是美國紐約作曲家 Walter Thompson 於 1974 年發明的一套手語系統，此系統強調以 Soundpainter (亦為作曲家) 以通用手勢與樂手、演員等進行即時現場溝通即興</p>	無	40 分

創作與演出。本活動透過 Soundpainting 系統讓學生能夠在沒有音樂或器樂背景下，達成體驗合奏、創作與演出，藉此訓練聽覺、視覺和思維三位一體的同感能力、協調力及注意力。

教學互動

(20 分)

1. 將課程大綱及上課規則向學生們講解清楚，並運用拍手遊戲、聲響塗鴉 (Soundpainting)、節奏卡農等較為動態的方式進行暖身，融合音樂相關技巧與學生們培養學習上的默契，建立班級經營、掌控課程秩序的模式，並為後續帶領學生至戶外感受聲音的活動做準備。
 - A. 介紹講師與團隊
 - B. 節奏遊戲+自我介紹：學生在特定節奏中介紹自己的名字、喜歡的科目或喜歡的顏色等。
 - C. 節奏卡農：由講師發起某個節奏與發聲動作，學生須模仿講師前一個節奏及動作，範例說明—講師拍手打出四拍的 A 節奏，接續拍肩膀打出四拍 B 節奏的同時，學生須拍手打出四拍的 A 節奏（模仿講師前一個節奏及動作）；當講師進行 C 節奏及動作時，學生則進行 B 節奏及動作，以此類推。此活動後續為班級經營的默契，當講師拍這個節奏時，學生須馬上配合回應。
 - D. 聲響塗鴉 (Soundpainting)：這是每週都會進行的遊戲，主要以動作來指揮學生發出指定聲響，且每周增加一至兩個新的手勢指令，藉此讓學生能夠盡情發想創意，用手拍打、踏腳、嘴巴等方式產生多元的聲響，體驗合作完成音樂的感覺（合奏體驗），並會在未來每週不同的主題中融入課程中。

第一天學習聲響塗鴉 (Soundpainting) 手勢指令

- i. 全部人
- ii. 說（或發出聲音）
- iii. 開始
- iv. 音量控制
- v. 掃描 (scan mode)
- vi. 畫圈 (circle mode)
- vii. 結束

E. 介紹課堂規則、文化體驗的課程內容

(20 分)

2. 帶領學生們探索、觀察不同的聲音，並引導學生表達聽到什麼聲音、聲音從哪邊傳來、聽起來會有什麼不同（音高、音色、感覺與差異變化等），並引導討論這些感受不同的原因（材質、體積、遠距、空間）。

A. 觀察聲音的地點：

- i. 教室中（位於地下室韻律教室）
- ii. 學校穿堂
- iii. 操場

B. 討論重點：

- i. 觀察有哪些聲音
- ii. 方位
- iii. 聲音特性（高低音、大小聲）
- iv. 討論差異（例如：室內的腳步聲與室外的腳步聲、距離近的汽機車聲與距離遠的汽機車聲，其音調的高低為何等）
- v. 與學生討論，瞭解音色、音高特性不同的原因為何（可能是材質、體積、遠近等影響）

課程	說明與目標	使用素材	時間
(二) 創造 聲音	觀察生活周遭的聲音之後，請學生發揮創意、試著模仿特定情境可能會出現的各式各樣聲音，並結合聲響塗鴉（Soundpainting）讓大家一起感受聲音的變化。接著，由個人發聲進一步到操作物品製造聲響，學生們利用各種材質的生活用品，理解、思考如何設計聲音及表達、分享試著敲擊、摩擦、甩動等方式製造聲音，感受不同材質間所產生的聲音差異，並透過小組分工及配合，以一段小表演作為呈現。 (結合核心素養藝-E-A2、學習表現 1-II-7、學習內容表-E-II-3)	竹掃把 鐵製畚箕 塑膠畚箕 紙箱 塑膠袋 鐵罐 排球 玻璃瓶 紙張 水桶 菜瓜布 寶特瓶	40 分

教學互動

(10 分)

1. 運用聲響塗鴉 (Soundpainting) 的掃描 (scan mode) 和畫圈 (circle mode) 指令，請學生模仿某個情境 (如馬路、森林、校園、廚房等) 可能會出現的聲音，鼓勵學生發揮創意，並錄音、播放給學生欣賞大家合力完成的情境音樂，並討論、發表自己發出聲音的構想，以及在此段音樂聽到哪些聲音？那個聲音的音量、速度如何？讓人聽起來的感覺如何？ (如：聽到小鳥的叫聲 > 聲音聽起來很輕柔 > 好像是一隻悠閒的鳥兒在天空飛)，希望學生體會到生活周遭就是一個自然的音樂播放器，隨處都可以成為音樂、創造音樂，且擁有聽力是一件多麼美好的事情。

(20 分)

2. 學生進行分組，每組四人，共五組，並抽選指定的情境題目一下雨天、校園、家裡廚房、森林、工地，分組討論抽到的情境題目中會有哪些聲音，並寫下來或畫下來。

分組討論的同時，講師於臺前準備道具，請每組學生輪流到臺前，每組約4分鐘，從那些生活用品中找到各組情境需要的聲音，各種材料有不同的聲音特色可以混合搭配發揮創意，若沒有適合製造聲音的材料，也可以自己模仿聲音。

試完道具後，各組需分配角色，如甲同學製造樹木聲，乙同學製造鳥叫聲，組員間討論要如何搭配，構思出30秒內的情境模仿表演。

(10 分)

3. 各組依序輪流上台表演，其他組別的學生須閉眼聆聽，猜猜表演組的演出是在模仿何種情境。
4. 討論活動當中學習到的東西，有什麼是與課堂中相互呼應學到的 (如材質的不同、敲擊演奏方式的不同、音量控制、發生頻率控制等)，讓學生瞭解、珍惜我們所擁有的視覺與聽覺，不應把這些聲響視為理所當然，鼓勵學生多多觀察，用心聆聽生活周遭美妙豐富的聲響。

第二天：節奏 & 合奏

延續第一天課程，將聲音體驗導向音樂的世界。第二天以節奏與合奏為主，節奏部分將帶領學生學習簡單的節奏，並讓他們發揮創意，創作屬於自己的節奏。進入合奏部分，使用電腦軟體播放音樂片段，可將複雜的音樂拆解成數個簡單節奏的樂器演奏，讓學生們瞭解合奏的概念，並分組共同完成簡易的節奏合奏。

課程	說明與目標	使用素材	時間
(一) 節奏 練習	藉由影片、音樂的播放，認識「節奏」在音樂中扮演的角色及重要性，並實際帶領學生拍奏節奏，而節奏圖示主要以圖像方式呈現，並在課程中自己創作節奏，讓學生體驗敲擊節奏的樂趣。 (結合核心素養藝-E-B1、學習表現 1-II-1 及 1-II-5、學習內容音E-II-4)	節奏圖示 音樂片段 筆記型電腦 藍芽喇叭 移動式電視	40 分

教學互動

(10 分)

1. 播放高雄市管樂團演出片段與高雄市管樂團打擊老師演出的重奏片段，詢問學生觀察到什麼，並引導注意力到影片中的打擊樂器。

(15 分)

2. 播放數個音樂片段，討論這些節奏聽起來有什麼感覺、節奏在這些音樂片段有什麼目的地等，介紹並且討論節奏在音樂世界的重要性。

節奏的用途：

- A. 情緒張力
- B. 民族特性節奏（非洲鼓等）
- C. 情境模仿（森林、工廠等）
- D. 維持律動（流行音樂、舞蹈）

(15 分)

3. 將預先設計好的14組節奏進行演練，帶領學生練習節奏圖示（如圖1）。

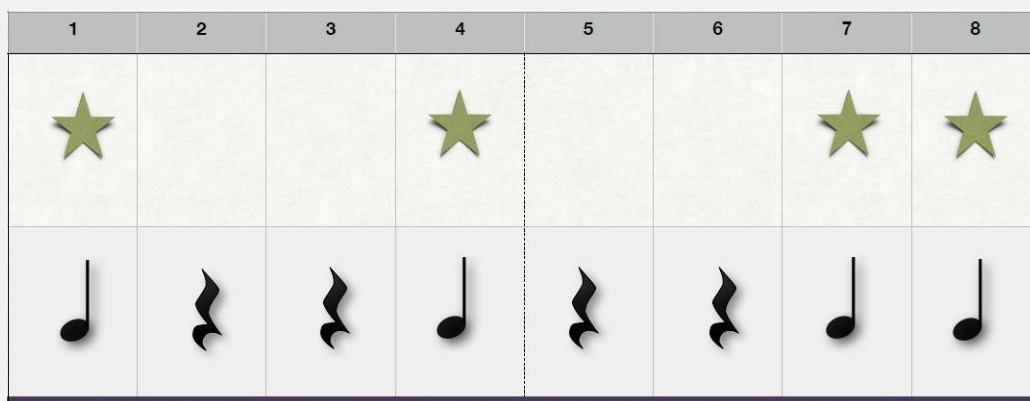


圖 1 節奏圖示

讓學生自行創作一個八拍節奏，並寫上名字、抽選學生上台拍奏自己的節奏或同學們的節奏創作。

課程	說明與目標	使用素材	時間
(二) 節奏 表演	<p>此課程將著重在多種不同的節奏拆解、組合，並進行討論其中的變化或感受等，讓學生瞭解節奏與音樂間的關聯，藉由節奏的組合可以產生豐富的聲響與截然不同的音樂感覺。課程中延續使用聲響塗鴉（Soundpainting）及加入課文文本的教材，結合節奏來表現，讓學生體驗節奏與合奏的魅力與樂趣。</p> <p>（結合核心素養藝-E-B3、學習表現 2-III-2、學習內容音 A-II-2）</p>	<p>節奏圖示 課程 PPT 音樂片段 筆記型電腦 藍芽喇叭 移動式電視</p>	40 分

教學互動

(5 分)

1. 延續上一節課的節奏，選擇兩組節奏分別與「較慢」、「較快」的音樂搭配，感受節奏融入音樂前與音樂後的變化。

(5 分)

2. 請學生任意選擇一個節奏，套入聲響塗鴉（Soundpainting）中，讓學生自由發揮，藉由此活動引導至合奏概念。

第二天學習聲響塗鴉（Soundpainting）手勢指令：

- i. 身體節奏
- ii. 速度控制

(10 分)

3. 以流行樂曲的爵士鼓為例，講師引導學生從音色的角度討論【單一節奏單一音色】到【多組節奏多組音色】產生的豐富感。

A. 播放音樂片段，帶領學生討論爵士鼓

B. 提出「爵士鼓難不難？」、「覺得難在哪裏？」、「爵士鼓有趣的地方？」等問題

C. 播放兩組聽起來非常豐富且複雜的鼓組節奏與打擊節奏，並將節奏拆解展示，先將全部節奏音色靜音，從單一音軌節奏開始播放（從最簡單的節奏、最低音的節奏開始，如大鼓），依序加入其他音軌的音色（例如：先播放大鼓，加入toms、小鼓、hi-hat、吊拔等）讓學生體驗從【單一節奏單一音色】到【多組節奏多組音色】產生的感覺，瞭解透過聲響的組合，能讓音樂變得更多元豐富，這就是合奏的產生，進而套入合奏的概念

(10 分)

4. 節奏合奏體驗1：學生共分成三組，並使用學校國文課本的課文：牛乳一樣白的月光，火焰一樣紅的楓葉，寶石一樣藍的海水，墨水一樣黑的夜色，結合敲擊節奏與朗讀課文。

說明：

A. 第一組 | 當課文念到：牛乳、火焰、寶石、墨水時，要配合A節奏拍地板

B. 第二組 | 當課文念到顏色：白、紅、藍、黑時，要配合B節奏拍腳

C. 第三組 | 當課文念到：月光、楓葉、海水、夜色，配合C節奏拍手

此段合奏遊戲利用課文的輔助，讓學生清楚各分部的角色，並結合音色的差異模擬出爵士鼓的節奏組。

(10 分)

5. 節奏合奏體驗2：將學生分為兩組，同時以不同的聲音敲擊不同的節奏（若班級程度夠好，可延伸至四組節奏組合）。

A. 分兩組，A組用雙手拍A節奏，並反覆之，穩定節奏後，加入B組以敲地板的方式敲擊B節奏，同樣不斷反覆

B. 兩組交換組別身份

- C. 選兩位同學（甲、乙）上台，請甲同學使用鈴鼓演奏C節奏、乙同學使用三角鐵演奏D節奏，同時演奏並反覆。（此時會有四種音色、四種聲部的節奏合奏：A組雙手拍A節奏、B組敲地板進行B節奏、甲同學使用三角鐵敲C節奏、乙同學使用鈴鼓敲D節奏）
- D. 換組、換節奏、換樂器，並輪流讓不同同學上來擔任不同角色

第三天：感受音樂

樂團中的「指揮」角色，雖然沒有具體發出任何聲音，但指揮的手勢卻能控制、改變聲音，影響音樂的進行，因此課程藉由瞭解指揮的功能，引導學生用身體感受音樂的情緒。除了用身體感受之外，也結合課文的文本，讓學生體驗音樂與其他領域的連結。

課程	說明與目標	使用素材	時間
(一) 指揮 體驗	管樂團除了樂手，另一個重要人物就是「指揮」，以先前課程學習的聲響塗鴉（Soundpainting），讓學生擔任指揮角色，給予指示讓其他同學共同完成指揮想要的音樂，以此認識指揮的重要性，且透過身體動作來感受音樂。 (結合學習內容音 A-II-2)	音樂片段 課程 PPT 筆記型電腦 藍芽喇叭 移動式電視 打擊樂器	40 分

教學互動

(10 分)

1. 播放高雄市管樂團的演奏片段，並詢問學生是否注意到有一個人沒有拿樂器，進而引導討論此角色的用處。影片播放的同時，引導學生觀察音樂在漸強、漸弱、終止、加入新的樂器時，指揮做出什麼樣的動作，深入討論指揮的重要性與功能。

(10 分)

2. 講師先以聲響塗鴉（Soundpainting）示範指揮角色，運用手勢指令帶著學生跟著音樂做出模擬指揮漸強、漸弱、收掉音樂的動作。接著將學生分成兩組，指定組別發出不同的聲音，以此模擬為樂團樂手，嘗試著跟隨著指揮的手勢，創造出兩組在音量、情緒、節奏上都截然不同的演奏。

- A. 播放挑選好的音樂片段，讓學生觀察影片中的音樂哪裡做了漸強、漸弱、與終止，並且藉由講師的帶領跟著音樂片段做漸強、漸弱、收掉音樂等動作
- B. 使用節奏課程中的節奏合奏例子，將學生分成兩組，加入漸強、漸弱、開始演奏、終止演奏動作，讓不同聲部有更多的差異與獨立性，並體驗重奏的感覺

(5 分)

- 3. 加入聲響塗鴉 (Soundpainting) 新指示，並運用所有學過的指令進行練習，共同創造出豐富的小演出。

第三天新增學習聲響塗鴉 (Soundpainting) 手勢指令：

- i. 指定樂手
- ii. 持續原來的動作／循環
- iii. 剩下的人
- iv. 模仿指定樂手的動作

(10 分)

- 4. 挑選3-5 位勇於表現的學生輪流至臺上，用所有學過的聲響塗鴉 (Soundpainting) 指令動作，體驗如何以指揮的角色做出他所想要的聲音、音樂，讓學生更加瞭解這個角色的重要性，並且感受聲音隨著動作變化的感覺。

(5 分)

- 5. 活動討論：
 - A. 活動過程感受到什麼？(如：與同伴共同合作產生音樂張力的美好)
 - B. 當音樂跟著手勢指揮的感覺是什麼？(如：好像掌握了大家的情緒在自己手中、藉由自己的想像創造出自己的音樂個性)
 - C. 身為樂手(表演者)當他自己與其它聲部不同時，會產生什麼樣的感受？(如：緊張、興奮、想表現自己)
 - D. 當沒有指揮時，每個人自由發揮會導致什麼樣的情況產生？(如：大家會顯得很凌亂，沒有一起演奏，共同完成演出的感覺。)

E. 最後鼓勵學生未來能參加管樂團、樂隊、合唱團等社團，體驗與他人共同合奏完成演出。

課程	說明與目標	使用素材	時間
(二) 音樂 想像	<p>許多人覺得去現場聽音樂會很無聊、聽不懂，尤其是比較嚴肅的音樂會作品（交響樂、獨奏會等），這個情況是大部分的人會遇到的問題，因此藉由這個活動引導學生如何欣賞音樂、如何感受音樂。</p> <p>音樂是無形的，因此透過將音樂「具體化」讓學生可以更容易感受到音樂的情緒。</p> <p>【音樂與肢體】藉由音樂片段的拆解，並賦予個片段一個動作，讓學生用肢體去感受音樂，並討論其音樂情緒。</p> <p>【音樂與文字】播放音樂片段，搭配課本文本與故事文本，讓音樂與文字有所連結。</p> <p>（結合核心素養藝-E-B1 及藝-E-A1、學習表現 2-II-1 及 3-II-3、學習內容音 A-II-3 及音 P-II-2）</p>	<p>課程 PPT 音樂片段 筆記型電腦 藍芽喇叭 移動式電視</p>	40 分

教學互動

(10 分)

1. 播放講師製作的示範音樂的片段，藉由身體的動作來感受音樂，而音樂是由很多不同的層次所組成，透過音樂拆解，能清楚感受到每個層次都有屬於自己的情緒與張力。此活動目的是要讓學生以身體來感受不同層次的音樂情緒，並且瞭解音樂的組成並非為單一情緒。
 - A. 將此片段分成三組層次—低音、節奏組（包含音符長度較短的樂器）組、長音符組
 - B. 播放第一組層次（低音），討論聽到音樂的感覺，並讓學生跟著第一個層次的音樂情緒移動自己的身體
 - C. 分別播放第二組（節奏組）與第三組層次（長音符組），同樣討論聽到音樂的感覺，並帶領學生跟著感受做不一樣的動作，發展肢體的變化（講師預定動作：第一個層次—沈重的踏步、第二個層次—像星星閃爍的手勢、第三個層次—行雲流水般的慢動作）

D. 將三組層次音樂結合起來，變成完整的音樂片段，讓學生依照自己感受到的音樂情緒，任意表現肢體變化

(10 分)

2. 【音樂拆解】播放數段古典樂的片段，請學生們討論聽到了什麼，並藉由講師的引導，分次、分段依序點出此片段的重點，每次重複播放引導他們要注意哪些部分，如：旋律與節奏、情緒與情境、多層次的色彩、器樂音色上導致的轉變等。

(20 分)

3. 【音樂情境選擇】搭配原創作品《給兒童的管樂曲—神秘的鏡子》與學校學習的課文「水果們的晚會（作者：楊喚）」數段，播放講師預先選好的音樂片段，聽完音樂後，再讓學生選擇哪一個文本片段較適合這樣的音樂情緒，並說出為什麼這樣的文本適合這樣的音樂。課程強調音樂欣賞並沒有對錯，要嘗試著把自己融入音樂之中，幻想自己可以在音樂裡面跳舞、做動作或說話等，盡可能用自己的創造力去想像音樂回饋給自己的情緒與畫面。

A. 講師將文本（如圖2、圖3）拆解成數段，分別設計成多組選擇題

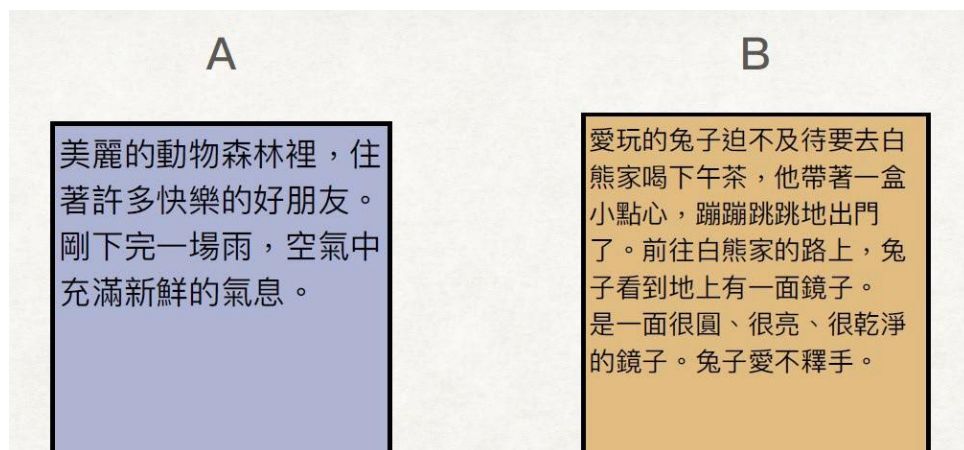


圖 2 《給兒童的管樂曲—神秘的鏡子》故事文本

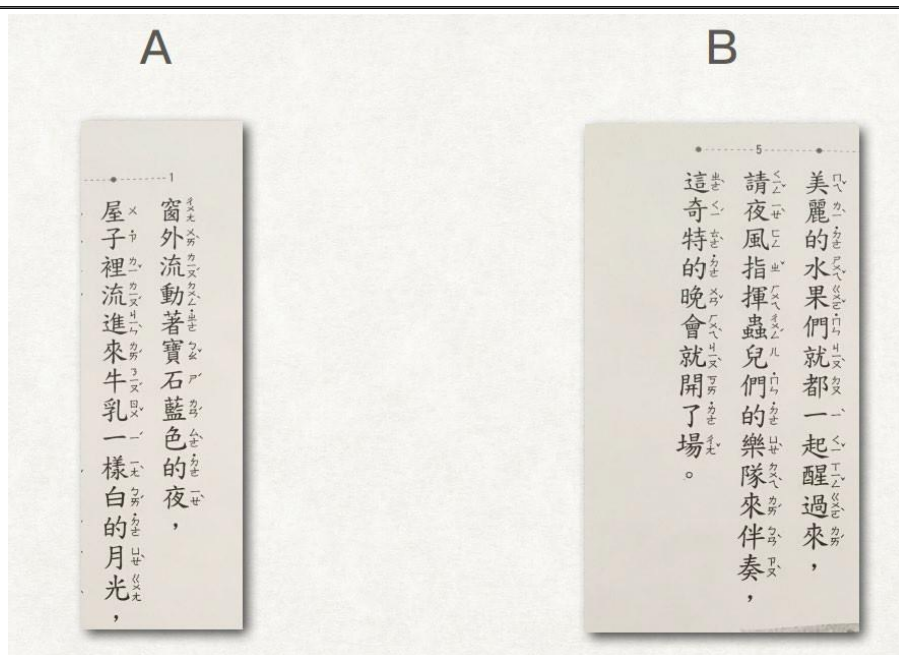


圖 3 課文文本

- B. 每一組選擇題將會播放一段音樂，欣賞完音樂後請學生選擇與自己感受到音樂情緒想法最符合的文本段落
- C. 與學生討論為什麼選擇這個文本，並且尋找哪個音樂片段的元素與文本中的形容詞、動作有強烈的關聯
- D. 播放數次並深入討論，強調音樂故事的想像有非常多種可能
- E. 選擇一段文本，搭配音樂同時朗讀文本，感受情境合不合適
- F. 選擇其他類型的音樂例子，並重複此模式的討論

(補充說明：課程使用的故事片段源於高雄市管樂團委託駐團作曲家周宣宏（亦為文化體驗講師）與作家 陳育律創作的《給兒童的管樂曲—神秘的鏡子》一曲，目的讓學生在聽音樂的時候，鼓勵學生能夠主動嘗試幻想情境，把自己投射在音樂世界之中。)

第四天：樂器體驗

對於聲音、節奏、音樂體驗後，將帶領學生直接進入樂器操作的階段，將讓學生近距離接觸與試吹樂器，安排高雄市管樂團各聲部老師到校進行指導，讓學生可以對樂器有更深入瞭解，同時也能激發他們對音樂的興趣。

課程	說明與目標	使用素材	時間
樂器體驗	<p>邀請六位（如：長笛、豎笛、薩克斯風、小號、長號兼上低音號、打擊）高雄市管樂團的器樂老師現場指導及示範樂器，近距離讓學生欣賞樂器實際發出的聲響及深入瞭解樂器的構造。</p> <p>學生們分組進行活動，以依序闖關的方式，讓學生們觸摸與嘗試吹奏所有的樂器。每一位器樂老師會將管樂知識結合其中，激起學生想要瞭解、學習樂器的興趣與動機。</p>	長笛 豎笛 薩克斯風 小號 長號 上低音號 打擊樂器 竹片 酒精棉片 水桶	90 分

教學互動

(10 分)

1. 介紹高雄市管樂團六位器樂老師，並說明樂器體驗活動任務與規則。

(70 分)

2. 視學生數量進行分組（如5-6人／組），並領取闖關路線卡（如圖5），分成六組樂器關卡，每組學生輪流至各關卡，由器樂老師近距離教學與實際指導學生吹奏樂器的方式來體驗多種樂器。每個關卡為十分鐘，每個學生都能夠體驗到每一組樂器的吹奏。

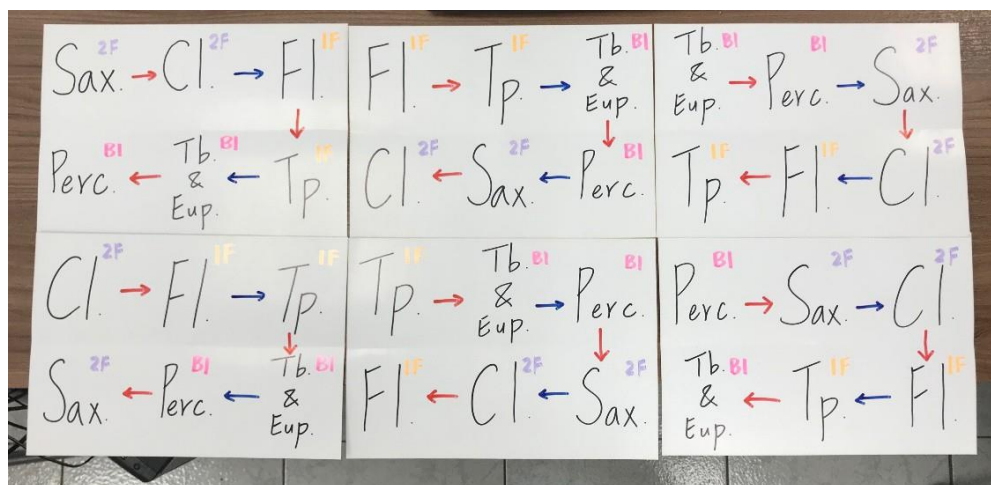


圖 5 闖關路線卡

(10 分)

3. 集合討論活動，讓學生自由發表自己喜愛的樂器，並分享整個課程體驗的感受。

高雄市管樂團/小小管樂家 - 音樂體驗計畫經費建議表

費用項目	單位	數量	單價	小計	編列說明
師資鐘點費	節	8	1,500	12,000	主講人鐘點費 1,500 節*8 時*1 人=12,000 元
助教鐘點費	節	8	600	4,800	助教鐘點費 600 元*8 節*1 人=6,000 元
教材教具	人次	20	150	3,000	樂器體驗耗材(竹片、吹嘴貼片等)、消毒酒精棉片等
旅運費	式	6	2,000	12,000	樂器體驗課程師資車馬費(含樂器載運費)
雜支	式	1	3,200	3,200	印刷費、文具、樂器體驗協助工作人員、行政耗材等
總計	35,000 (可與校方討論後，依校方需求進行經費與課程的調整。)				