



蒲桃雨下的歌聲

~有感創作的音樂教學策略~

新竹市北區民富國小

陳惠敏 張家榮

摘要

音樂的學習領域包羅萬象，其中「創作」可以說是音樂能力的一種「整合」表現。本方案以校園自然生態中發展之主題教學活動，課程設計採以達竿統整模式(TACAM)應用於藝術與人文課程之教學設計與實施方式，主要以學生興趣主題為優先考量，再發展出可教與可學的教材。整體學習概念需要透過「聲音」進而「聆聽」與「思辨」至「創作」之歷程，並運用五項音樂創作教學策略：以自然為師，自製音樂學具輔助教學、融入資訊開發數位教材、分組合作、示範與即時回饋..等。另開發多元的評量方式，以觀察學習者的反應與檢視教學成效。

經教學後得至以下結論：

- (一) 學習的主題以實際融入真實情境中，激發學生從不同角度感受音樂，提高學生學習的意願與興趣。
- (二) 教材選擇應與學生生活經驗連結，並依其學生的程度，由淺入深、多樣性、有系統規劃設計。
- (三) 教學策略的應用，應視其課程活動設計需要，方法應多元，以達加深加廣的音樂創作教學。
- (四) 開發多元的評量方式與工具，可以關照個別差異的學習成果，檢視教學缺失做為日後修正參考依據。
- (五) 善用教學媒體與自製學具的輔助教學，加深學生對認知學習的理解，以利教學品質的提升。



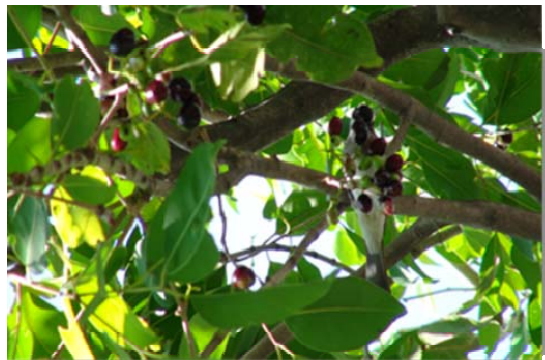
主題名稱：蒲桃雨下的歌聲

~「有感創作」的音樂教學策略~

參賽者姓名：陳惠敏 張家榮

學校名稱：新竹市北區民富國民小學

參賽類別：創新教學策略-藝術與人文領域



肯氏蒲桃老樹的小客人~白頭翁

壹 課程說明

一、課程設計動機

每逢初秋時節(九~十一月初)，民富校園內的五棵肯氏蒲桃老樹，因為結實纍纍下起了驚人的「蒲桃雨」。老樹吸引了許多的鳥類、蝴蝶、蜜蜂或小松鼠..等訪客們，儼然像極了森林大樂團，熱鬧豐富的自然生態環境，不禁讓人想起：音樂家貝多芬著名的第六號交響曲『田園』，作品對大自然的『溶入』、『樂以忘憂』的心情，潛藏在溫和的曲風下，展現一種『人』與『自然』的對立，一種『與自然融合』或『與自然對話』的張力。可見其藝術家對於自然環境的敏銳觀察與靈性的感知，從創作的行動中表露無遺。那麼，在國小音樂創作的教學過程中，若能讓學習者直接透過境教材，使校園自然環境與人有對話的可能、課程教學融入真實情境，也就是使「人」從生活自然和人文環境內化，接受體驗視為創作動能的提升，然後再藉由技能的創作表現活動，將這些能量釋放出來，讓創作取材於生活，才能產出「有感覺的作品」。因此，本方案將以肯氏蒲桃老樹豐富的自然聲響為題材，設計學習步道以：行動(觀察)-探索(聆聽)-創作(組織)-展現(合作成果)-鑑賞(評價)，過程運用多元的教學策略來激發孩子有感的音樂創作。

二、設計理念與目的

(一) 親近生活、就地取材，引發學習共鳴

如何讓學生在知性上真正深入地認識所聆賞的聲響，並再進一步引發其內心的感動表現出來，這是教師應所操練的教學技巧。本案例藉由校園中所引發的環境議題：肯氏蒲桃老樹豐沛的果實掉落而造成校園環境維護的困難，打掃的孩子們經常怨聲載道，對這些樹的存與廢有一些爭議。然而校園環境是孩子們生活中相處時間最長的空間，如何了解與環境共好?如果能實際帶領孩子品嚐果實之美、聆聽自然美妙悅耳的聲響..等，對於初次接觸音樂課程的三年級學生來說，大自然就是最佳的老師了。透過直接的聆聽與觀察，教學題材融入自然生態與生活經驗結合，可刺激學生學習意願之元素，也能透過最終的創作，讓所關注的校園環境重新獲得新的意義與價值。

(二) 建立音樂基本概念，降低創作挫折與自信

在進行創作前，學生的一些基本能力的培養是很重要的。Golden (1992) 認



為學生必須有能力去了解音樂的元素才能作曲，在作曲過程中，教師可看見學生學到什麼落實於生活。若能建立完整的音樂發展認知工具，即能提供自我表達與對音樂想法詮釋表達的機會。關於音樂創作必備的技能條件約歸納有六點：記(寫)譜、聽想(想像)、節奏感、演唱(奏)能力、音樂性向與肢體律動感應力。此外，針對本案曲調創作的具備概念中如：音的行進方向與連結、節奏曲式..等，也將在過程中依其學生能力發展循序漸進設計學習內容。擁有了音樂創作的必備技能與具備應有的條件，那麼在實施音樂創作教學上，將可減低學生困擾與阻礙。

(三) 以「游藝學」(U-E Learning)理念，提升學習成效

從孩子成長開始，許多基本能力的學習，皆是透過「玩」的形式來進行，現在許多教師們也逐漸將遊戲融入於教學活動中。遊戲是一種「非正式教育」主動學習策略，不但可以激勵學習意願，更可從中誘發許多的想像與創意。時間的藝術多為抽象性為主，考量三年級對於音樂先備經驗的缺乏，各活動設計遊戲式引導(學具、玩具..等)，加強抽象具體化、學習內化，讓每個孩子都能養成主動進行探索、發現、創作與分享的學習態度，使之達成「勤有功，嬉助益」的教育理念。

(四) 審視課程組織之連貫性、學習內容整合不重覆

在安排「蒲桃雨下的歌聲」主題課程發展的同時，以不影響原課程進度來進行學習內容的整合規劃，以符合課程發展精神。歸納分析後發現，本學期的課程三個單元中，其中「聽，是什麼聲音」、「運動會」與「身體魔術師」單元，與本主題的發展學習概念較為貼近。衡量教學實際的授課時數與學生狀況後，將現有課本的三個單元(活動小單元)與本主題進行整合，在依據學生的學習概念在活動上替換、延伸或取代。這樣一來新課程不僅兼顧學生興趣、學校環境的特性、能力指標外，更能發展出創意、有意義且豐富的課程了。因此調整以下學生學習概念篩選安排(表一)。

年級	學習概念	現有單元教材	本課程主題可融合的子題
三年級	1. 自然與環境音的分辨 名曲中的樂曲欣賞(音樂) (音樂 VS 視覺)	★聽，是什麼聲音 (森林家族)	• 紫色的驚艷 • 音樂家 Lake ~ 「In a bird a store」
年	2. 曲調、節奏、拍號與 曲式的認識詞曲創作 (音樂)	★聽，是什麼聲音 ★運動會 (笛聲飛揚、運動會開始了)	• 「唱」「作」俱佳
級	3. 造型聯想、情境塑造 創意肢體伸展、角色扮演 (表演)	★身體魔術師 (我的身體會說話) (小小雕塑家)	• 我的身體不聽話 • 布的聯想 (鳥鳴圖鑑)

表一「蒲桃雨下的歌聲」結合「國小現有藝術教材」學習概念篩選表

資料來源：教學者整理(康軒-藝術與人文三上版本為主)



三、國小三年級學生實態分析

從皮亞傑的階段理論來看中年級的兒童發展，正值「具體運思期」。此時期的孩子逐漸發展出邏輯思考能力，例如：認識不同的速度或不同的樂器演奏..等。目前三年級孩童對於藝術方面的先備經驗，在音樂方面：學生在視譜上，本學期已認識 si、ra、sol 三音；節奏上對於二分、四分及八分音符已有初步概念；拍子意義的學習尚在進行中；會以直笛的吹奏 si、ra、sol 三音..等。方案主要為音樂創作為目的的學習，對於學生在音高對應五線譜上的位置並非能相當熟知，而在節奏的設計有較好的表現；在演奏直笛的技法上，操作四分音符銜接八分音符的轉換上，有部分學生表示比較困難。因此在教學內容的重點上，也將針對這些部份調整教學方式，另加入樂曲欣賞來提升音響感知與作品的結合認識。

另在低年級的生活遊戲經驗中，常常不自覺的表達出許多肢體動作及造型。因此三上表演藝術課程將以「創造性戲劇遊戲」為主要方向：如肢體伸展、角色模擬練習、想像遊戲..等，增加孩子在自我肢體展現、五覺(視覺、聽覺、神經感覺、肢體動覺、心靈觸覺..)開發。在實施本案之前的先備活動已有：1. 探索肢體動作遊戲-「跟屁蟲」、「繩子的聯想」、「貓捉老鼠」；在角色模擬活動則有「多疑的貓」「脫逃大師」「身體密碼」等活動，主要建立孩子探索身體與展現肢體創意，也培養思考及活動策略運用的能力。

本方案設計以音樂連結表演藝術整合可學習概念，藉由表演藝術相關活動內容，來加強輔助學習音樂創作，激發更多的想像與創意。

四、教學資源

- (一) 教學媒體：自製「動物狂歡節」數位學習網頁。
- (二) 影音設備：電腦、單槍投影機、攝影機、數位相機、錄音筆、電子白板
- (三) 教學材料：自製分組學習紀錄冊(蒲桃雨下的歌聲音樂書)、自製音樂撲克牌、各式布料、節奏牌(車牌)..等
- (四) 教學場地：校園肯氏蒲桃樹屋、音樂地板教室
- (五) 其他：教學觀察日誌、自我檢核表、音樂創作電子書、樂曲 Flash 成果作品集

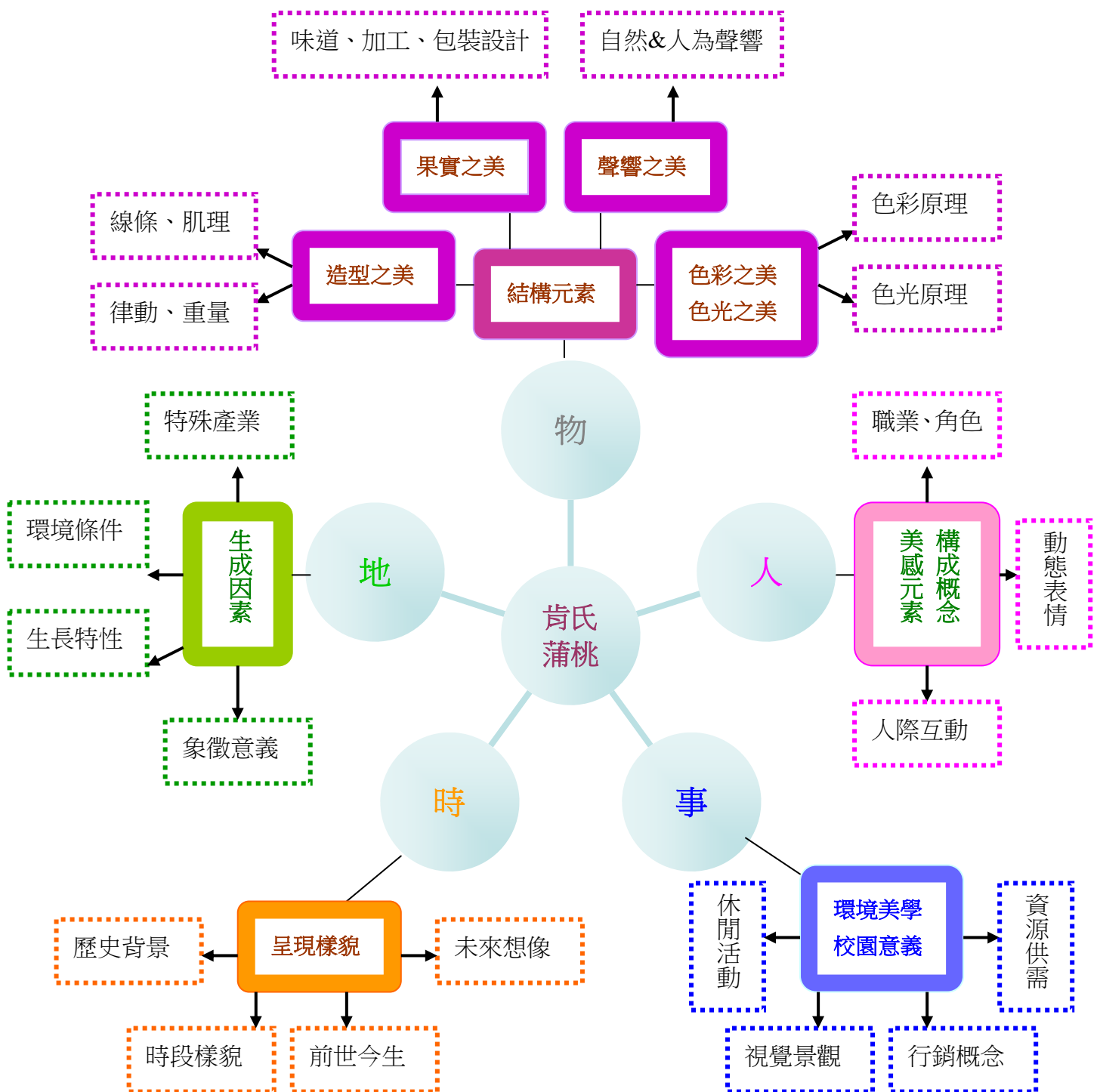
五、教學創新的指導原則與策略

- (一) 素材內容的選取重點與作曲教學目標的聚焦

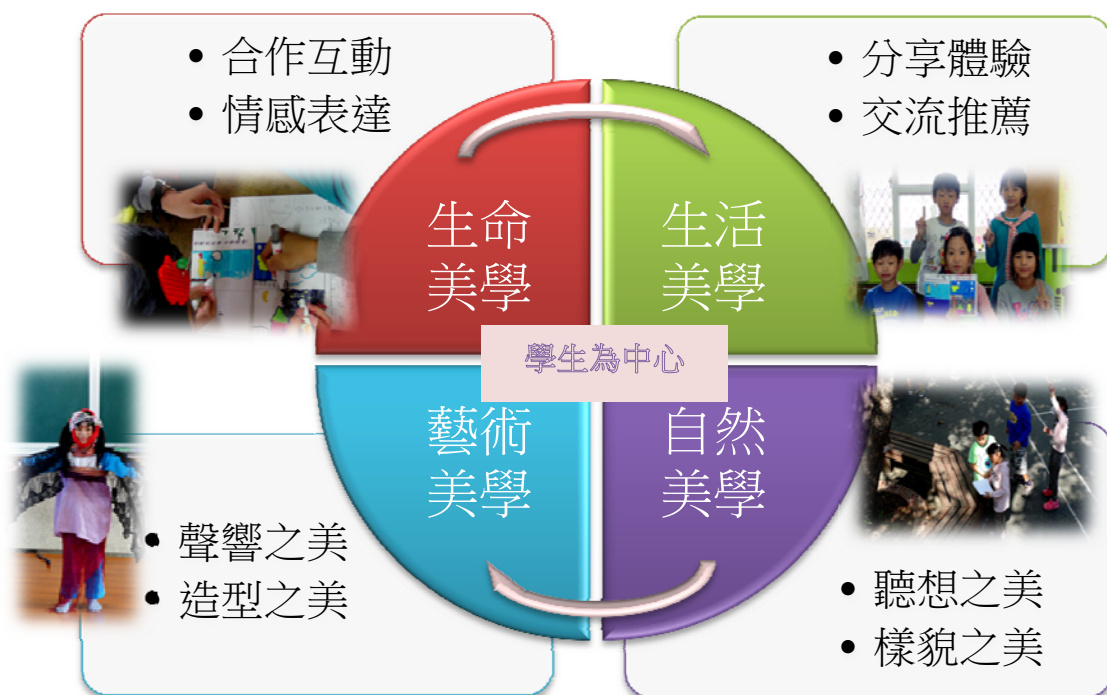
有關音樂創作所涵蓋的層面相當廣泛，舉凡節奏、曲調、和聲、曲式結構、配器 $\frac{1}{4}$ 等之構成原則及其應用，甚至個人之思想、感情、思考邏輯等，都包涵在內。而創作活動是不能與表演和聆聽活動脫軌的，音樂創作活動若有好的計畫策略，將事半功倍。教學者首先分析現有教材(表一)、學生先備能力，與可能結合本校生活環境議題之學習概念(圖一)，再將其三者考量量中取質整合成可行教材(圖二)。從自然環境聲響為起始，賞析音樂家萊克的樂曲-「小鳥店面前」，分析簡單的段落形式，並將聽想畫面以四格漫畫呈現意境或想像故事。過程結合戲劇遊



戲中的肢體探索與角色模擬輔助聽覺感受，再透過教學過程中建立所學習的音樂元素認知組織成自創樂曲(配合四格漫畫的情境)，使之有所感而有所為。轉換後的新課程活動，依據此階段孩童在本教材中藝術的幾個面向(表二)，依據素材與此階段教學內涵確立各課程小目標如下(表三、表四)：



圖一 民富肯氏蒲桃校樹議題發展分析圖



圖二

方面統整	音樂方面	表演藝術方面
表現試探	(一)音樂表現與試探 1. 運用適當的記譜方式記錄創作之作品，如：五線譜、簡譜、圖形譜。	(一)表演藝術的創作元素 1. 聲音與肢體動作在空間、時間、力量等元素的探索。 2. 聲音與肢體表達的語彙。
基本概念	(二)音樂素材與概念 1. 探索並運用各種音源以製造聲音，如：不同的人聲、各式樂器、環境中的各種聲響，並自創符號加以記錄。 2. 從事基礎的音感練習，如：節奏、曲調、調性，分辨樂曲的節奏，如：區別拍子、重複、級進或跳進的音型、上行或下行的音型聽辨。	(二)表演藝術的展演 一段具變化性的連貫動作組合(空間、時間、力量等的變化)。
藝術與生活	(四)音樂與生活 1. 觀察及認識生活中各種物件發聲特性和習慣，選擇個人擅長的方式表現與分享，如：肢體聲響、動物的叫聲、樂器的演奏姿態。 2. 培養正確及尊重的態度觀賞各種音樂展演，如：守時、穿著整齊、自制、專注。	(四)表演藝術與生活 表演藝術活動的規劃，分享自己與他人的想法與創意。

表二



目標 活動名稱	認譜	節奏	力度	和聲	曲式	音色	曲調 (音行)	聽想 (想像 力)	鑑賞 (分析與 分享)
紫色的 驚艷		✓	✓			✓	✓	✓	
Lark-小鳥 店面前樂 曲欣賞					✓	✓	✓	✓	✓
唱作俱佳	✓	✓					✓	✓	
好歌推薦									✓

表三-音樂各活動內涵目標

表演活動名稱	「我的身體不聽話」 (身體協調及不規則肢體設計練習)	布的聯想-「鳥鳴圖鑑」 (創意思考、角色模擬)
學習目標		
自然觀察		✓
自我了解(內省)	✓	
語言能力		✓
人際關係	✓	✓
動覺-肢體動能	✓	✓
視覺_空間智能		✓
邏輯思考		✓
音樂智慧	✓	

表四-表演藝術各活動內涵目標

(二) 教學方法的實施要點

針對本方案實施過程，開發以下策略：

1. 拜自然為師，開啟學習興趣

「向大自然取經」是最真實且免費的教材。過去著名音樂家們流傳至今的經典名曲，充滿了自然的啟迪，往往僅受一顆樹或一片海而觸動心靈。在音樂的教育過程裡，顯少有戶外授課的機會，讓孩子親身經驗自然聲響的奧秘。第一次音樂創作課程，帶領孩子走出去向大自然學習，讓他們能深刻感受自然聲響的美妙，不在教室裡紙上談兵；讓他們在校園蒲桃老樹豐富生態的環抱下(各種鳥鳴聲、風吹動樹葉、小松鼠爬上爬下、蝴蝶飛來飛去、樹葉果實掉落..等)，打開五覺去累積經驗與感動，讓自然去教導孩子們音樂創作的靈感需求。「走出戶外」是本方案教學設計的第一步，也是學生最為期待、感受最不一樣的音樂課了



2. 「遊戲」結合自製學具(玩具)，增強認知與創意能量

張世宗教授曾在研究中指出，「玩遊戲」代表各人與外界互動學習三種不同類型：(1)「玩」-與「物」互動，如：玩具、沙土等。(2)「遊」-與「境」互動，如：旅行、爬山等。(3)「戲」-與「人」互動，與同儕玩伴社會性交往、互動學習的行為，如：群戲、競賽等。在設計以「藝術遊戲化」的過程中，教師最大的考驗應當是：「如何容許合理脫序的行為」、「不要怕浪費等待的時間」..等，因為孩子正從遊戲活動中，快樂地創造各種形式的作品。本課程設計角色模擬與扮演遊戲、自製學具-「音樂撲克牌」玩心臟病、撿紅點的遊戲來加強音樂認知..等，把要教孩子的事，不著痕跡的藏在遊戲間，透過極其自然的學習氛圍，讓孩子在不知不覺間學會。因此設計得宜且具輔助功能的遊戲或學具，能成為在教學上事半功倍的好幫手。

3. 運用自製數位教材輔助教學，提升學習效能

隨著電腦網路的不斷地成長，網路環境在教學本質上就是一個有趣(永遠新奇、立即的回饋、活潑生動、音效、互動與個別化及多媒體……)的地方。國內外文獻中發現電腦輔助音樂教學是普遍獲得認同，研究也多顯示它可以提升音樂學習成效。在電腦教學中，創作屬性是認知、技能、情意；在學習功能上是主動、有聲、有形。此次設計過程中，自製音樂元素教學媒體加強引導，將課堂上的實際教學與線上教學做連結，亦就是整合邊學邊玩的學習方式，將具體的認知轉換連結為抽象的符號，能有效達成教學目標。從網路資源過程裡營造最佳的學習情境，運用媒體輔助教學，擺脫傳統枯燥無謂的說教，還可建立線上學習評量回饋機制，觀察學習者的學習成效。教師若能善用電腦輔助音樂學習設計，這將是值得推展的教學方法。

4. 「分組合作」模式關照弱勢者的學習

音樂創作能力的醞釀必須透過聽覺能力對音樂的感受，以想像將之轉化為具體的認知，如讀譜、曲式、調性及模仿等實作表演等。國內外學者們主張讓學生共同參與作曲課程的訓練，透過集體小組創作，可經由想像聲音在曲式中的結構並提升音樂鑑賞的能力。以過去教學者在實際音樂教學也經常使用分組創作，與個人創作形式比較，其合作式學習的優點在於：音樂背景較佳的同學會成為每組重心人物，樂於協助能力較弱的同學，透過合作互動找出自我發展區域刺激成長，通常這樣的成效頗佳。再者，小組創作可助長音樂想法的啟發，激盪出更高層次的創意。「分組學習」的人數以四人為最佳、不超過五人為原則，這樣無論是在討論或工作分配上較能兼顧效率與時效性。

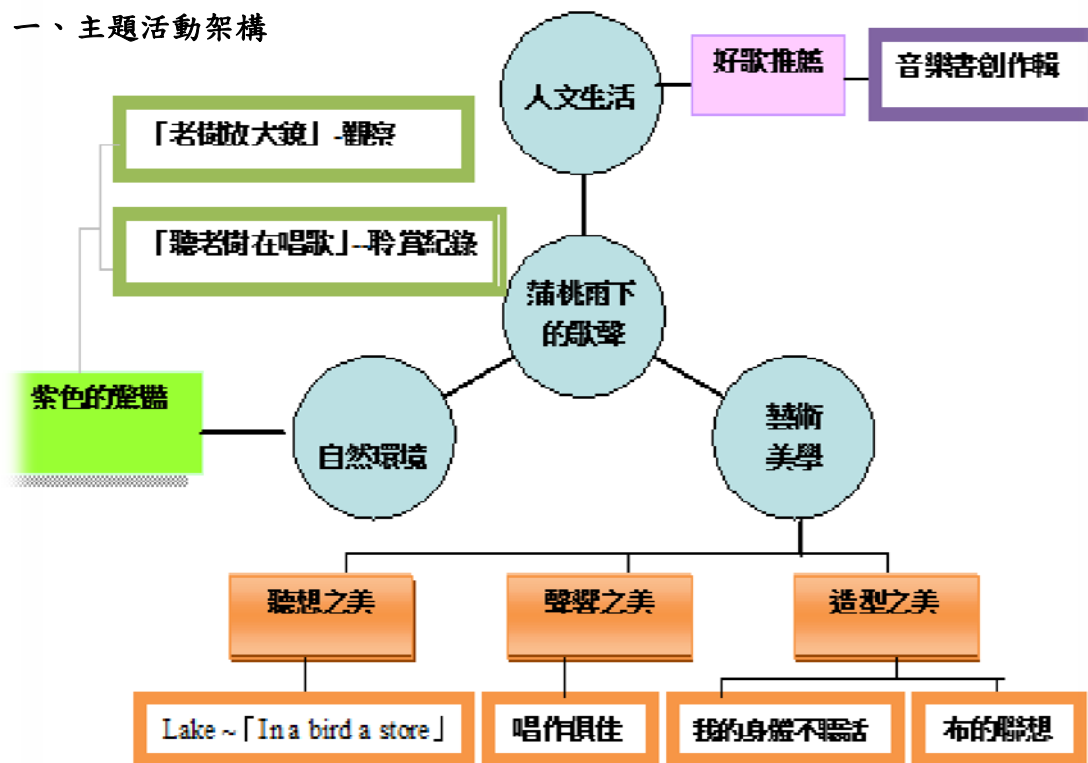
5. 「示範與立即回饋」-激勵學習效應與自信

在活動過程中，以學生創作興趣為本，引發的話題能透過想像腦力激盪，產出自發性示範作用，以刺激其他同儕學習反應，帶動學習氣氛。教師在整體過程應隨時提供即時回饋，促使學生有成就感與擁有感，對創作建立信心。



貳、課程主題架構

一、主題活動架構



「蒲桃雨下的歌聲」主題課程活動架構

二、活動流程





三、課程教學內容目標總表



領域 名稱	蒲桃雨下的歌聲	教學 對象	三年級	教材 來源	康軒三年級上學期課本＋自編
教學 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過聽覺視覺與觸覺來感受老樹自然環境中的各種聲響與生態。 2. 能夠運用線條、色塊、圖形，記錄聲音或音樂。 3. 能運用肢體伸展活動融入角色模擬「鳥」的姿態、習性或聲響 4. 能以熟知 si, re, sol 三音在五線譜位置與直笛的指法運用吹奏樂曲 5. 能認識並運用四分、八分節奏型，並透過線上學習來了解音符時值 6. 認識音樂家萊克的生平與「小鳥店面前」樂曲賞析 7. 能藉由聽想樂曲的情感轉移為故事，並以四格漫畫來呈現樂曲情境 8. 能依據四格漫畫的內容創作樂曲，將創作樂曲公開發表想法與演奏。 9. 能欣賞與評論他組的作品。 				
對應 分段 能力 指標	<ol style="list-style-type: none"> 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。 1-2-4 運用視覺、聽覺、動覺的創作要素，從事展演活動，呈現個人感受與想法。 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。 2-2-6 欣賞並分辨自然物、人造物的特質與藝術品之美。 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。 3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。 				
教學 科目	音樂	視覺藝術	表演藝術		
節數	5	2	2		
評量 重點	觀察紀錄 作品發表與欣賞 學習紀錄手冊 線上遊戲評量 分組互評 自我檢核	討論分析 作品創作分享 任務分工配合態度	動作反應 觀察發表 造型作品欣賞 分組互評		
教師 回饋	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將各組票選出音樂創作前三名製作成 flash 動畫讓全班欣賞。 2. 各組紙本音樂學習手冊(學習歷程檔案)製作成音樂電子書 				



參、教學內容與活動紀錄 (教學對象:國小三年級)

活動子題	紫色的驚艷(音樂)		上課節數	1 節(第一節)
教學目標	1. 能透過聽覺視覺與觸覺來感受老樹自然環境中的各種聲響與生態。 2. 能夠運用文字、線條、圖形，記錄聲音或影像。	教學資源	老師:自製音樂學習手冊 學生:筆、錄音工具	
教學活動內容步驟	1. 先解說到戶外上音樂課的任務與目的 2. 分組到肯氏蒲桃及樹屋周遭觀察並聆聽各種自然聲響，並在學習手冊上紀錄 3. 回教室後整理紀錄與上台分享	教學策略	教室場欲從室內走出戶外，融入真實環並以「自然」為師	
活動照片與說明				
	分組在老樹下邊觀察邊記錄		在樹屋上發現樹上小鳥吃果實	
				
	運用圖形來記錄整理聆聽的聲音		各組將所觀察的結果報告分享	
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正	
	學生自己的分工方式是每個人到處去找、去聽，偶有爭執，這樣的紀錄比較容易出現重複性的觀察，效率與時效性較差!!		為顧及時間與效率性，發現學生有此現象，立即給予建議:以整組一起行動，有觀察者同時也有紀錄者，採以整組走動式觀察後，資料蒐集較完整。	
省思與回饋	學生感言	原來音樂課也可以到外面去上課，可以聽到許多鳥叫聲高高低低的，很好聽!!我覺得可以去外面透透氣真好~		
	教師省思	學生很興奮可以去戶外上課，也有發現較不合群的孩子，幾位孩子帶在老師的身邊請他們觀察，給予他們較不同的任務與加分方式，可以激勵他們認真學習，也不會干擾其他同學。		







活動子題	鳥鳴圖鑑(表演藝術) 1. 我的身體不聽話 2. 布的聯想-「鳥」主題		上課節數	2 節(第二~三節)
教學目標	能運用肢體伸展活動融入角色模擬「鳥」的姿態、習性或聲響		教學資源	各種布、活動 CD 音響
教學活動內容步驟	1. 老師設計肢體不協調的情況，請學生來調整回原來的樣子，之後再請學生兩兩一組進行活動 2. 請學生回想在老樹週遭發現的各種動植物的樣貌與行為，請學生來表演 3. 再聚焦在「鳥」主題以分組合作方式幫組員做關於鳥的造型與動作		教學策略	肢體「遊戲」與「想像」進行創作
活動照片與說明				
	主活動前暖身運動-協調性與不規則肢體練習，讓學生體驗造型設計第一步			
				
麻雀的姿態與聲響	各組先想設計主題選布-協助組員做造型與設計動作			
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正	
	1. 肢體協調性與不規則造型設計練習，會發現學生開玩笑任意碰觸對方使他人不舒服 2. 布的聯想造型設計上，學生在選取材料常會拿過多而無法派上用場，而導致造型複雜無法辨識		1. 事先說明尊重他人身體，違反規定者僅能觀摩他人活動 2. 每組先選取 2-3 條布進行造型設計，若不夠再拿取，以免模糊活動焦點	
省思與回饋	學生感言	做鳥嘴造型的時候很難，因為要把軟軟的布立起來，試了很多次還是不行，我們只好請老師幫忙，後來有成功覺得做很像		
	教師省思	學生在體驗設計顯得相當興奮，會將各種設定鳥的特徵藉由布的幫助來完成造型設計，最後呈現動態分享，想像提升無線創意。		



活動子題	唱作俱佳(音樂認知)		上課節數	2 節(第四~五節)
教學目標	1. 能以熟知 si, re, sol 三音在五線譜位置與直笛的指法運用吹奏樂曲 2. 能認識並運用四分、八分節奏型，並透過線上學習來了解音符時值		教學資源	老師:自製音樂撲克牌、自製音樂教學媒體
教學活動內容步驟	1. 以二線譜來認識音符三兄弟 si. ra. sol 的位置，再運用音樂撲克牌心臟病遊戲加強音高位置 2. 認識四分、八分節奏型，再以開火車遊戲由每組車頭依照所拿到的節奏卡開車，等音樂轉換後再猜拳交換節奏卡後再繼續開車來體驗節奏型 3. 線上動物音樂會單元中進行聽節奏測驗遊戲		教學策略	1. 節奏火車遊戲 2. 音樂學具輔助認譜與拍子的記憶 3. 線上遊戲理解
活動照片與說明				
	以二線譜認識音符三兄弟「si、ra、sol」	撲克牌心臟病遊戲加強音高位置的認識	隨著音樂開車，體驗節奏音樂停止後和他組交換車牌	
				
	撲克牌檢紅點遊戲-音符實質加強理解	體驗線上節奏遊戲了解自己對節奏理解的程度		
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正	
	運用音樂學具加強認知，有些學生認譜得慢常是具有音樂背景的孩子常獲得遊戲的勝利，偶爾導致少部分孩子情緒失控而發生爭執或退出遊戲中		重新能力分組。有音樂背景的和學習較弱勢孩子分開後，遊戲恢復正常。	
省思與回饋	學生感言	玩撲克牌遊戲剛開始要認出音的位置都要先背的，等玩幾次後就不用一直背也記得起來了；線上遊戲很好玩，我答對了幾題!!		
	教師省思	以撲克牌學具透過遊戲方式，較能激勵對音樂認知上興趣缺缺的孩子，有助於提升音樂認知能力。規則要講清楚才能具焦於學習		



活動子題	萊克-「小鳥店面前」(音樂與視覺)		上課節數	3 節 (第六、七、八節)
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識音樂家萊克的生平與「小鳥店面前」樂曲賞析 2. 能藉由聽想樂曲的情感轉移為故事，並以四格漫畫來呈現樂曲情境 3. 能依據四格漫畫的內容創作樂曲並寫出創作想法 		教學資源	老師: 自製音樂學習手冊、CD、音響 學生: 彩色筆、直笛
教學活動內容步驟	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先聆賞萊克的「小鳥店面前」樂曲並分析段落 2. 透過簡單的段落分析後，能邊聽邊將四個段落聽想的故事情節，以四格漫畫呈現音樂情境 ※邊聽邊討論所聽到的音樂，再完成故事繪圖 3. 將故事情境設計四個小節的曲調創作，一格繪圖對應一小節曲調 4. 完成後再以直笛吹奏，一邊修正 5. 將樂曲創作的想法記錄下來 		教學策略	1. 小組合作 任務分工
活動照片與說明				
	先將樂曲的情境聽想成故事後，在音樂創作手冊上完成四格漫畫的繪圖			
				
	分工完成故事繪本		再將故事以音樂曲調創作呈現出來	



		
<p>教學困境與檢討</p>	<p>課程的困境或發現</p> <p>學生在音樂聽想的時候，由於一邊聽一面討論，經常聽了前面段落忘記後面音樂內容，會不斷地要求反覆聽音樂，這樣也會干擾其他組別的聽想討論，讓整個音樂欣賞過程時間拖太長</p>	<p>將創作的想法以一格繪圖對應一小節曲調的設計進行說明</p> <p>檢討與修正</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組先從頭到尾聽兩遍 2. 先第一次討論音樂故事情境 3. 再聽一遍確認故事名稱 4. 分段落播放，同時依順序畫出內容 5. 最後再播放一次
<p>省思回饋</p>	<p>學生感言</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 我覺得剛開始聽的時候有好多聲音，大家討論的時候也會爭吵（不同意見），可是最後一起完成，雖然創作很難，也很有收穫。 2. 我感覺創作很有趣，可以寫音樂，只是吹直笛的時候比較難一點。 3. 我覺得創作很簡單，用合作的方法，每個人都想一點，最後就很快完成了 4. 我們這組有人都說不會，有時候男生不合作，後來老師來幫忙分配工作，他們才會幫忙！我希望下次能重新分組~ 5. 我們這組有分配每個人的工作，有人負責作曲，有人是吹直笛的，有人負責解說故事的，大家終於完成了所有的事情了。 <p>教師省思</p> <p>因為是三年級的孩子沒有聆賞樂曲的經驗，能力上也比較不足，因此選擇描寫性的樂曲。由於裡面的樂曲穿插了實際的鳥鳴聲，樂曲取趣清晰有畫面，非常適合此階段孩子能力作賞析。大部分的孩子在音樂賞析的時候都很有想法，討論時間比較長，不過學生在過程中會主動要求多聽幾次音樂，想要盡力地把聽到的畫下來完成故事。觀察樂曲創作時，由於是第一次嘗試創作，因此僅以 Si Ra Sol 三音在二線譜上進行四小節創作，節奏型以八分與四分音符為主，在觀察學生樂曲創作上，因已經熟悉音樂元素，所以創作時比較少發問問題。為鼓勵創作激勵信心，尊重孩子們的原創性，僅在需要時適時給予指導。</p>	



活動子題	好歌推薦		上課節數	1 節(第九節)
教學目標	1. 將創作樂曲公開發表想法與演奏。 2. 能欣賞與評論他組的作品。		教學資源	老師: 自製音樂學習手冊 學生: 筆、錄音工具
教學活動內容步驟	1. 將創作好的樂曲以直笛練習幾遍 2. 寫出音樂創作的心得感想 3. 找他組與校內一名老師推薦自己組別的故事與音樂創作(需要演奏), 請推薦者寫出感想 4. 各組分別分享並演奏創作樂曲 5. 欣賞回饋(互評與自評)		教學策略	1. 示範創作或演奏 2. 立即回饋
活動照片與說明				
	推薦自己組別創作的故事與樂曲		寫出對他組樂曲的評論或推薦想法	
	每個人寫下創作過程的心得感想		各組分享欣賞後自評與互評	
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正	
	學生在推薦自己故事的時候或演奏樂曲給他組欣賞評鑑時, 偶爾發現不十分專注聆賞, 亦或者會直接當面給予負面的評價, 影響他人信心		1. 採以分組上台分享報告與演奏 2. 分享方式可以自創形式 3. 建立評價獎勵制度 (多以正面評論為優先, 再給予一個建議事項,)	
省思與回饋	學生感言	1. 我覺得別組的創作很棒, 因為音樂很好聽 2. 第五組的介紹方式很好玩(創意), 讓我很有印象		
	教師省思	對於第一次創作分享, 學生們很好奇他人的作品, 另也很期待別人的評價。三年級的孩子都很直接表達心裏的感受, 因此, 可以機會教育多說他人的優點, 學習以客觀的角度看待他人的努力		



肆、教學成果與評鑑

一、教材教法創新的評鑑

(一)、教學媒材的成效

本次針對三年級設計音樂創作有感教學活動，在選材上依其兒童發展與學生能力需求為重點。本課程設計採以達竿統整模式(TACAM)應用於藝術與人文課程之教學設計與實施方式，先以學生興趣主題為優先考量，再發展出可教與可學的教材。在整體教材與活動的篩選的成效上如下：



- 主題:**以校園自然豐富聲響與生態環境為一種境教材，真實融入環境透過視覺、聽覺、觸覺..等方式，學生們從探索-感覺-發現-紀錄的歷程，深刻感受不一樣的「老師」(自然)與生動熱鬧的音樂課。
- 教學選材以符應學生能力篩選適當的活動:**無論是音樂元素認知的學習或動態式的主題表演活動，多變的教材吸引學生專注力，讓學生隨時期待老師下一步要「做什麼」。如此次音樂聆賞樂曲的選材上:音樂欣賞挑選**描寫性**的樂曲，容易激發學生的想像力，可藉由「聽想」將音樂內容做第二次創作，而後再持續發展作曲為第三創作，如此進行關聯性的學習步驟，讓學生能有系統或組織性地完成最終的創作。此次教材與活動學習目標成果檢示如下表：

目標 活動名稱	認譜	節奏	力度	和聲	曲式	音色	曲調 (音行)	聽想 (想像力)	鑑賞 (分析與分享)
紫色的 驚艷		√	▲			√	√	√	
Lark-小鳥 店面前樂 曲欣賞					√	◎	√	√	√
唱作俱佳	√	√					√	√	
好歌推薦									√

各活動音樂認知小目標達成情形：√-達成 ◎部份達成 ▲目標待修正



3.教材開發:教材的應用與活動設計兩者息息相關。本教案除了以音樂為主軸的教材外,編擬表演藝術(身體的律動)的想像活動與角色模擬,開發出學生多元智能,如:自然、語言、人際、肢體動覺與音樂智能..等。

表演活動名稱	「我的身體不聽話」 (身體協調及不規則肢體設計練習)	布的聯想-「鳥鳴圖鑑」 (創意思考、角色模擬)
學習目標		
自然觀察		√
自我了解(內省)	√	
語言能力		◎
人際關係	◎	√
動覺-肢體動能	√	√
視覺_空間智能		√
邏輯思考		◎
音樂智慧	√	

各活動音樂認知小目標達成情形: √-達成 ◎部份達成 ▲目標待修正

(二)、教學策略的成果效益

1. 以自然為師:各組學生發展以自己的策略來記錄。如:圖形、線條、色塊、圖案或文字..等,紀錄詳實且各具特色。
2. 開發學具:此次為因應學生對於抽象的符號,在認知理解上具有一定的難度,因此,特別設計音樂撲克牌與節奏型車牌..等學具,用來加強透過自製音樂撲克牌玩心臟病的遊戲,來加深音高認知的印象、以撿紅點的遊戲來代替以數學邏輯方式,來加強音符時值在小節中的運用...等解節奏或拍號..等,透過自製學具的方式吸引特殊氣質學生有興趣參與學習的過程。
3. 資訊融入:研發音樂線上學習內容與測驗題庫,透過不同形式的操作與立即性的回饋,可以即時了解自己問題的所在,並可以延伸課後自主性的加強學習。
4. 遊戲引導:遊戲在學習活動歷程中是最受歡迎的一種教學策略。孩子可以從遊戲活動中,快樂地創造各種形式的作品,快樂是學習最佳的良方,此次,藉由開車拳來感受不同的節奏型;創造性戲劇遊戲,藉由角色模擬與扮演,激發出八大智慧的可能。「下次要玩什麼?」以後上課學生常會這麼問。
5. 小組合作:小組任務分工的方式,藉由能力佳的同儕來帶動弱勢的孩子學習,在此次的或活動觀察中,發現學生也從中自創一套自己的學習策略。繪畫佳的組員負責繪圖;直笛吹的好的負責演奏;學過音樂的負責



樂曲創作，都不太會的組員負責最後大家整理好的說明，或有特殊氣質生的孩子就負責推薦。大家「各司其職」分工得宜，因此最終都能將任務達成。

(三)、多元評量方式創新

1. 實作評量:配合此階段孩子的發展，以音樂或肢體表演實際創作作品為評量。
2. 動態評量:從活動中的紀錄發表、作品推薦分享解說作品、作品展演
3. 線上互動式學習:建置學習網頁，讓學生可以進行自我檢測
4. 自我檢核與他評

伍、檢討與反思

一、培養學生基本能力以降低創作時的挫折

設計此課程的初衷在於，期望透過音樂的形式來表達自己的想法，從小鼓勵創作培養為一種習慣，無論創作結果的好與壞，勇於嘗試創作就是建立自信的開始。三年級的孩子們想法天馬行空，總有許多自己的想像。「想像」在音樂的創作中，可以維持創作動力激發情感進而醞釀創作靈感及引導創作技能，完成優秀的作品。因此，如何在創作中幫助孩子有系統性的學習，老師的角色顯得十分關鍵。許多專家學者都認為藝術創作須有一定的基本能力，作曲可成為一種對所有孩子發展音樂認知的工具，因為它提供了自我表達和允許從老師裡獨立出來的音樂想法的機會，增加學生對概念的理解。從做中學，親身體驗勇敢表達，若擁有了音樂創作的必備技能與具備應有的條件，那麼對於音樂創作可以減少困惱與阻礙。本次雖然僅以si ra sol三個音，與四分和八分音符節奏型等音樂元素進行簡單的創作，但學生普遍遇到的困難較少。慢工出細活，學習目標應不宜過多，減低過程中的挫折，就是能力提升的開始。

二、以學生學習行為修正預設目標

在原本設定的學習目標中，從學生的反應、回饋與最後創作的呈現，檢視後呈現幾項部份達成或待修正的項目。部份達成的因素，主要是學生學習的過程中，普遍對於此概念的應用未能完全達成目標，如：「力度」的應用未呈現在學生創作演奏中，三年級的孩子在能力尚無法依亦兼顧到很多面向，因此這項元素的學習可以延續至下次的教學活動裡。在人際關係的互動上，從小組合作過程中可以發現，並非每一組成員都是能主動參與的，也有爭吵的情況發生，因此，調整以明確的任務分工來完成個人的工作。若能有如特數氣質生不合作影響課程進行，則可以先和老師一組，由個別指導方式給予簡單任務，讓他逐項練習。

三、老師在創作教學扮演的角色

教師應在學生個人的創作上或小組討論中提供即時回饋和協助，但當面對學生關於如何創作的問題時，教師宜引導學生自己做出決定，不宜太多干預，否則學生會不認同自己的作品。從此次教學中反思修正教師應有的協助重點：



- (一) 良好的師生關係是教學的最大關鍵。
- (二) 教師應鼓勵學生自行為的創作問題找尋答案。
- (三) 當有需要為學生的作品加上教師的音樂意念時，應保留學生的原創部份
- (四) 適時給予觀摩或示範...等機會，讓學生有成就感，激勵他人學習意願

四、關照弱勢生與個別差異

創作活動對於弱勢生而言是一種挑戰，教師應該要指導孩子們包容並扶持這些學生，也要輔導弱勢生成為學習的主角。由程度佳的同儕來帶領學習或者安排任務導向的活動，可以建立自信並融入學習活動中，落實人人都是主角個個不缺席。

陸、結論與建議

- (一) 學習的主題以實際融入真實情境中，激發學生從不同角度感受音樂，提高學生學習的意願與興趣。
- (二) 教材選擇應與學生生活經驗連結，並依其學生的程度，由淺入深、多樣性、有系統規劃設計。
- (三) 教學策略的應用，應視其課程活動設計需要，方法應多元，以達加深加廣的音樂創作教學。
- (四) 開發多元的評量方式與工具，可以觀照個別差異的學習成果，檢視教學缺失做為日後修正參考依據。
- (五) 善用教學媒體與自製學具的輔助教學，加深學生對認知學習的理解，以利教學品質的提升。



附件一 學生創作作品與回饋

一、聆聽萊克~「小鳥店面前」樂曲 學生聽想會製成四格漫畫的故事情境
故事名稱:小鳥飛行記



二、學生音樂創作想法說明

小朋友們~請運用音符三兄弟來創作一首關於鳥的樂曲吧!

1

2

3

4

唱歌給樹聽

創作樂曲的想法

因為我們一開始聽到鐘聲和小鳥的叫聲而且聲音聽起來就像此哩學起來一樣。第二段因為我聽到很清脆的小鳥歌聲所以我們才會說小鳥在比。第三段我們聽到這曲叫和鳥的叫聲所以我們覺得比。第四段我們覺得小鳥的聲音比他，所以我們覺得他們在吹小美睡覺。

三、學生學習歷程省思

回想看看~你在這次學習音樂創作的過程中,最喜歡哪個活動?或對於音樂創作你覺得是不是更加有興趣了呢?

成員1 ② 陳青兒	我覺得創作的樂曲很好
成員2 ⑭ 韓昀	這個樂曲讓我更加對音樂更有興趣!
成員3 ⑥ 陳昱全	我學的作曲比華文好因為我直切不好
成員4 ⑨ 吳秉彥	我學的曲子比華文好因為我有點吹奏
成員5	