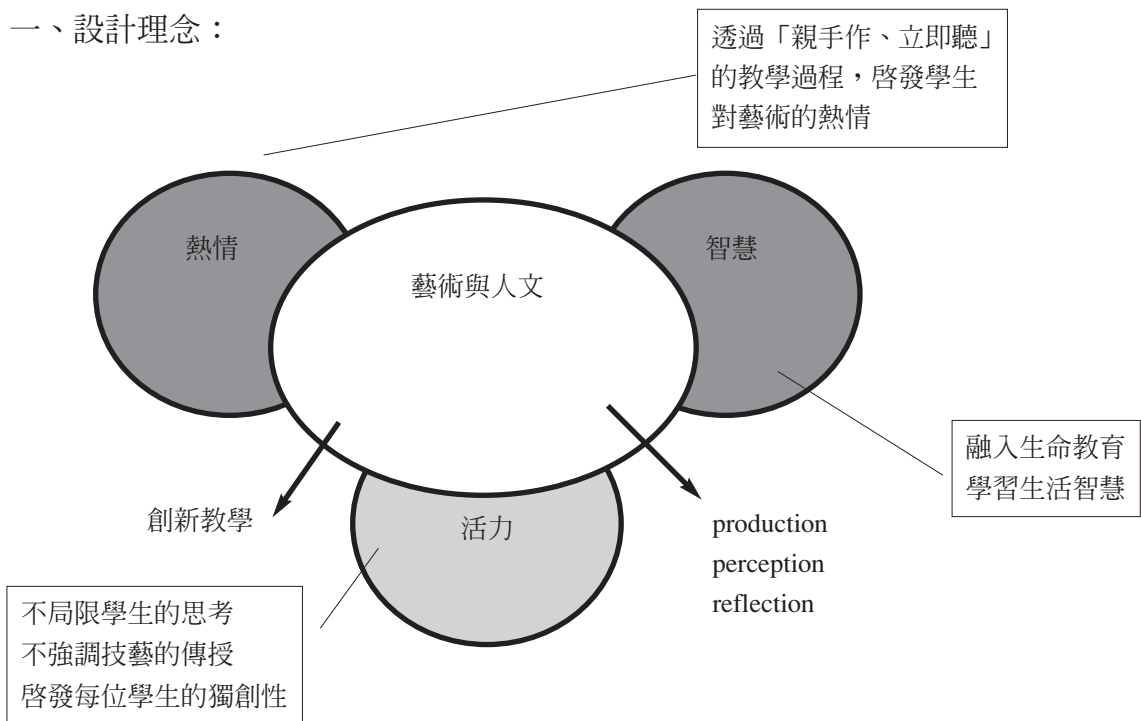


我是創作小精靈

嚴婉瑜 / 台北市溪口國小教師

壹、課程說明：

一、設計理念：



圖表說明：

本教學原始的靈感來自「Where The Wind Things Are」童話繪本，利用由莫里士·桑塔克所繪製的圖畫，讓學生透過視覺的刺激，啟發學生對音樂的靈感，肢體動作的模仿與創造，協同電腦教學，創作出適合的配樂編曲，融合藝術與人文三大學科內容，開啓學生對藝術的熱情，結合生活智慧，啟發孩子的獨創性，最後以學生音樂MIDI檔創作為教學成果呈現。

緣起

常在思考：「藝術與人文」這一科到底在教孩子什麼技能？上音樂課永遠只是唱唱歌，吹吹笛子，打打節奏…如果一個唱歌不好聽，或者演奏能力不佳的孩子，他真的就與音樂絕緣嗎？

前年的大學學測國文作文出了一道有趣的看圖題「劉海戲金蟾」，引起社會廣大討論，出題老師並不是考學生典故，而是希望學生發揮豐富的想像力，細膩地描繪出人與蟾蜍的神態和內心所想。

這和我長期所堅持的理念不謀而合：藝術與人文的課程本是啟發學生的創造力、想像力，而不單是技法的指導與傳授。於是引發我設計以下這個教學活動，希望經由老師的引導，透過「野獸國」繪本圖畫的觀察以及肢體動作，啟發學生具有獨創性，擴散性的創造力與想像力，進而創造出屬於自己獨特的音樂作品。

電腦是二十一世紀重要的工具，也是都市小孩的最愛，本教學嘗試融入電腦教學，利用學生對電腦的高度興趣，跳脫學習樂器枯燥乏味的練習，嘗試各種豐富的音源，讓學生能夠「親手作，立即聽」擺脫高深的音樂創作傳統印象，鼓勵學生依據個人經驗及想像發展創作靈感，完成一個屬於小朋友自己的「野獸國」音樂創作。

（一）創新活動設計¹

其一是新穎性（Novelty）

本教案直接使用電腦當作媒材，讓學生進行音樂創作，充分運用現代科技的優點，增進教學成效，以符合九年一貫「不強調技藝傳授」的基本精神。

其二是價值性和實用性（Value）（Usefulness）

本教案在活動過程中，融入創作性戲劇教學的精神，在老師親自參與引導下，讓學生瞭解表演不一定要製作華美的道具，不一定要用現成的音效，只要發揮自己的想像力與創意，可以用肢體動作或現有的素材，亦可創作出相同的效果，同時在課程中，透過「音樂」「視覺藝術」以及「肢體動作」的表演，讓學生深刻體悟：「藝術和生活是緊密結合的」。

（二）教學理念

美國心理學家迦納（H.Gardner）於1979年起參與哈佛大學教育研究院零點方案的計畫（Project Zero），探討人類潛能的本質與實現，其中對於藝術的學習，在Arts Propel（邁向藝術）裡，迦納提出其研究見解：

1. 林小玉 創新教學活動設計 陽明山教師研習會創新教學之講稿

2. 載自<http://www.pz.harvard.edu/Research/PROPEL.htm>

他認為學習藝術必須具有三大精神~²

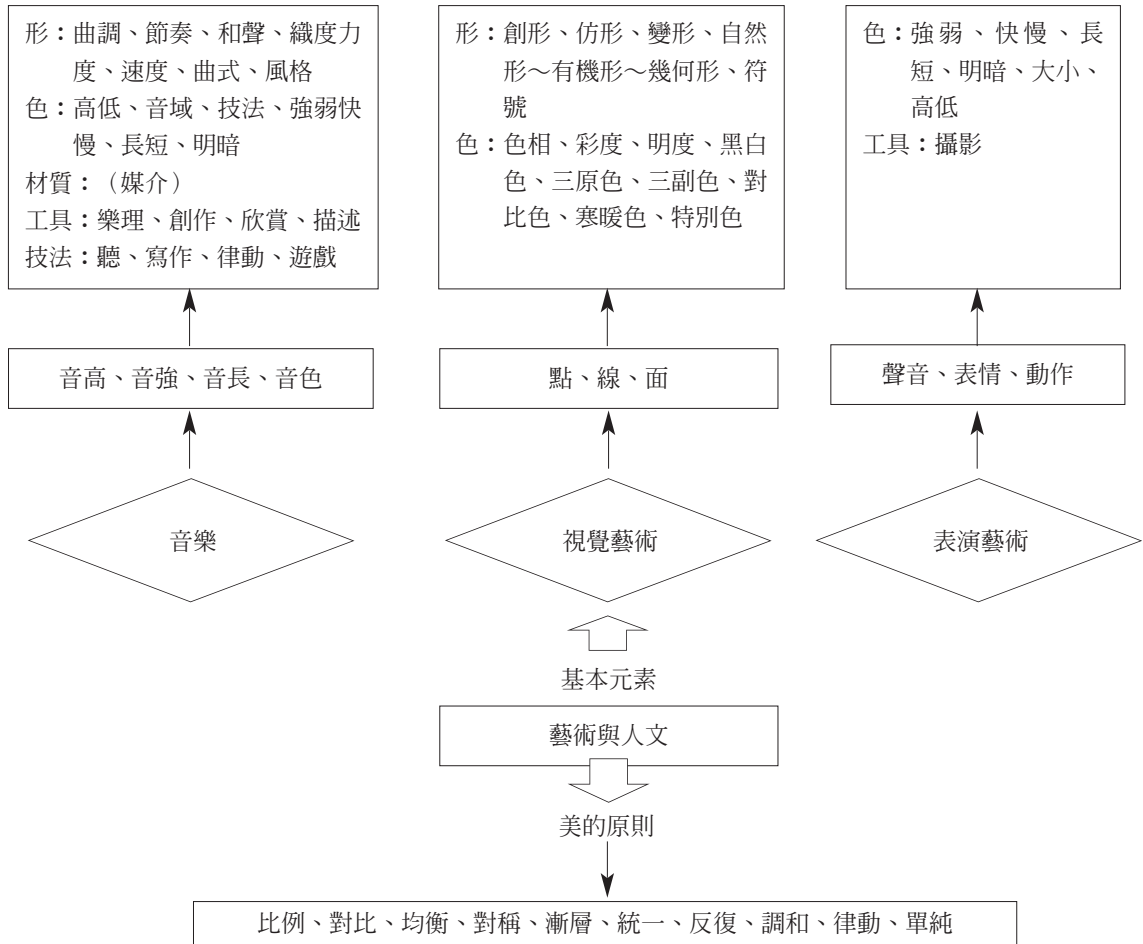
1. 動手做（production）：鼓勵學生在學習基本的技巧和藝術的理論，多一些自己的想法在音樂、文字或視覺作品中。
2. 知覺（perception）：學生在欣賞藝術作品時，必須去了解藝術創作的種類，並體驗他們自己和作品間的關聯。
3. 反省（reflection）：學生用個人的意見和在藝術中卓越的標準，去評定他們的作品。

而本教案依據這個理論精神，設計教學活動，透過視覺、聽覺的刺激，肢體動作的聯想，引發學生對藝術的知覺，讓學生透過電腦媒體，發揮自己獨特的想法與創意，親手進行音樂創作，並對於成果作品，除了欣賞與表達自己的看法外，也懂得尊重包容與自己不同的意見。

領域	學科	課程目標	能力指標
藝術與人文	音樂	(1) 能感受音樂所傳達的情感、色彩與畫面，並與他人分享。 (2) 利用電腦軟體創作，嘗試探索不同速度、音色、力度和樂句創作音樂。 (3) 能專心聆聽同學的創作作品，並表達自己對樂曲的審美經驗與見解。	1-3-4 1-3-6 2-3-5 2-3-6
	視覺藝術	(1) 啟發個人想像力，以感受生活中的聲音、畫面、事物等美感與情感。 (2) 感受色彩的奧妙，引發探討色彩的興趣。 (3) 啟發學生美感的欣賞能力，引發其展現創意，表達個人的情感元素，更深入觸及其美感經驗。	1-2-1 1-3-1 1-3-2 1-3-3 2-3-1
	表演教學	(1) 透過視覺、聽覺、肢體的感受，嘗試多元的創作。 (2) 透過即興表演的創作方式，表現自己的才藝潛能，並表達不同的情感、思想與創意	3-3-9 3-3-8

「創作小精靈」主題方案設計共六節課分為兩大階段的系列課程，第一階段 第二階段在於聯想、歸納與創新，強調與生活環境的連結及創意表現。在於探討、欣賞、比較與分析，著重學生的美感培養、鑑賞與思辨能力。

- 最終目標：
- (一) 建構學生對「美的原則」的觀念。
 - (二) 培養學生審視本我的創造力。



三、授課對象：國小五年級普通班學生共六班

四、授課時數：五年級下學期（每週音樂課2堂，共六堂240分鐘）

	單元活動	上課時間
1	聲音中的故事	40分鐘
2	聲音中的表情	40分鐘
3	故事的框框	40分鐘
4	我是創作小精靈	80分鐘
5	快樂分享	40分鐘

五、教學地點：音樂教室、電腦教室、校園

六、學生舊經驗：

（一）音樂：

1. 已認識高音記號中央 C 到高音 C 的音符與五聲音階。
2. 已認識樂句和樂段的定義。
3. 已能分辨樂器的音色，如銅管、木管和絃樂器音色的不同。

（二）視覺藝術：

1. 已對「暖色系」和「冷色系」以及點、線、面有所認識。
2. 五年級上學期已介紹《野獸國》繪本的故事，經由小朋友對圖畫的反應及上課時的討論，選擇「馬克第一次遇到野獸」的畫面，做為本單元發展的重點。

（三）表演教學：四年級時已進行「藉由臉部表情，表演出簡單的情緒分類」，並在五年級上學期，經由介紹「默劇」，讓學生進行簡單肢體動作的練習與聯想。

（四）電腦教學：電腦課已有word、photoimpact、小畫家的操作經驗與認識相機的基本構造，五上已認識「音樂半日通」軟體，用此軟體，創作出簡單的旋律。

七、老師課前準備：

（一）準備參考影片資料：

1. CD：Tango Vivo、吉格舞曲、綠袖子、臥虎藏龍、Born To Choose 中第6首
2. DVD：幻想曲

（二）自製上課教材：

powerpoint與Flash上課教材、學習單

（三）熟悉「音樂半日通」軟體、學生利用電腦上傳作業的建置。

（四）協調電腦教室使用時間，以及調課事宜。

八、教學資源：

(一) 音樂CD：

1. 譚盾作曲／臥虎藏龍電影原聲帶／第5首NightFight第10首DesertCapriccio
2. Ca`tulo Castullo , Jose Castillo , Sebastia`n Piana/Tango Vivo／第2首 Silbando
3. Tom Waits /Born to choose/ Filipino box Spring Hog
4. 高音笛／吉格舞曲次中音笛／綠袖子／英國民謠

(二) 老師自製教材：（見附錄）

1. 聲音的色彩與線條（ppt）
2. 我是小野獸（ppt）
3. 創作小精靈（ppt）
4. 野獸國音樂創作（ppt）
5. 野獸國圖畫（Fla）

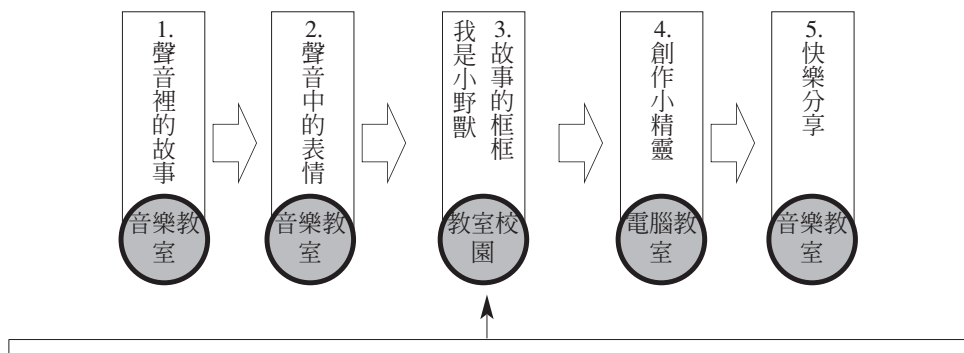
(三) 學習單：

1. 創作小精靈
2. 票選單：【2004溪口電腦音樂創作獎】
3. 快樂分享

(四) 教學媒體：

實物投影機一台、投影布幕一個、數位鋼琴一台、手提電腦一部、CD音響一座、DVD一台、數位相機3台

九、課程架構：



讓學生透過音樂和圖畫的反覆比較，啟發學生對視覺和聽覺的本能。

經由古典音樂和具象音樂，藉由肢體動作和圖畫表現，體驗音樂中不同的情緒與美的原則。

經由《野獸國》圖畫繪本以及引導活動，讓學生藉著角色扮演，場景選擇等活動，啟發學生的創造力與想像力。

經由「我是小野獸」的活動，請小朋友依據自己對《野獸國》的感覺，用「音樂半日通」軟體創造配樂，完成音樂的創作。

經一系列的課程和活動，讓孩子發表自己的創作與同學分享心得。

十、教學策略

(一) 教學方法

1. 教學導向：

- (1) 音樂：首先老師在教學過程中發現：古典音樂由於較為抽象，學生開始會較難聯想，所以用爵士音樂Tango Vivo第2首歌曲與另類音樂Born to choose做引導，用音樂中具體的聲音來引導學生陳述什麼地點，什麼時間，什麼景物，發生什麼事。
- (2) 視覺藝術、表演：欣賞藝術作品四大步驟：描述、分析、解釋、評價來設計活動，使用腦力激盪的教學策略，介紹《野獸國》繪本畫面，從線條和色彩來啟發學生對聽覺、視覺與肢體動作的聯想，鼓勵學生勇於發表自己獨創的想法，重視學生自我的想法，並提供學生欣賞各種相關的影片資料（如「幻想曲」DVD與老師自製的教學資料等）。

2. 實作、討論導向：（解決問題歷程）

- (1) 音樂：有些小朋友演奏能力與興趣不高，本著電腦是現代都市小朋友最愛的信念，不用經過枯燥繁瑣的樂器技巧練習，就可以創造出好聽的音響，所以利用「音樂半日通」的軟體，讓小朋友進行配樂音響製作。
- (2) 視覺藝術與表演教學：五年級的小朋友因為慢慢進入青春期的，有些小朋友會因為彆扭而不好意思表演，因此由老師設計貼近小朋友生活經驗，他們感興趣的卡通人物來訓練學生觀察表情眼神，進而輔以用不同曲風的音樂，讓小朋友用改變卡通人物的表情與肢體動作來加以表達，去除小朋友的心理障礙，讓小朋友透過聽覺、視覺與動覺，充分感受情緒的「喜」「怒」「哀」「樂」，成功達成教學目的。
- (3) 本教學強調：讓學生親手創作，親自參與，教具不是老師的專屬，創作不是只有老師，學生才是真正的主角，展現學生的創意。

3. 專題導向：讓學生分組活動，進行角色扮演、場景選擇、配樂、音效製作，老師並非主導者，而是課程引導者，從旁協助其整合。

4. 遊戲導向：在教學過程中，無論是《野獸國》故事圖畫引導、角色扮演或是配樂音效製作，老師強調：「沒有標準答案」，鼓勵學生自由自在的發表獨特的見解，表現自己獨一無二的創意，讓學生在「快樂、遊戲」的活動環境中學習。

（二）教學環境

1. 運用音樂教室中的數位鋼琴與單槍投影機，讓學生發揮創意，找尋可以模擬《野獸國》的場景，進行故事扮演及取景。
2. 課後延伸：不侷限在教室中，老師陪同學生利用下課時間，自由在校園中找尋與《野獸國》相似的場景，進行角色扮演，將《野獸國》的場景和學生最熟悉的校園做一個連結，讓學生確實知道：「藝術和生活緊密結合，而不是遙不可及」如此，有利於學生進行《野獸國》配樂製作。
3. 利用電腦教室，讓學生根據之前的教學活動，實際進行電腦音樂軟體教學與配樂音效的製作。

（三）教學材料

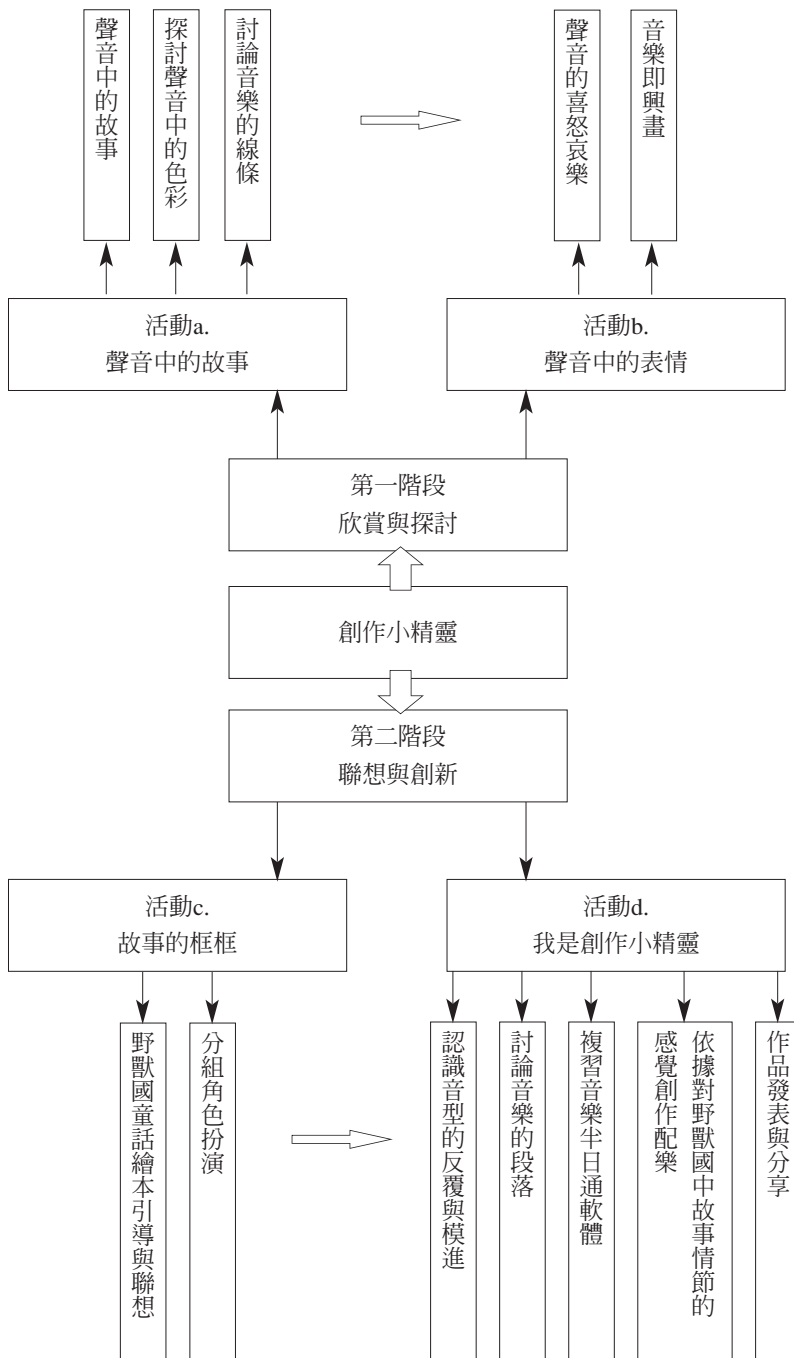
1. 充分運用各種硬體設施（如數位鋼琴、單槍投影機、數位像機、筆記型電腦、實物投影機、錄放影機、DVD player），提供學生欣賞，進行作品創作，並記錄學生實作過程，修正其設計的缺失。
2. 適度協同視覺藝術與電腦領域，由老師親自參與創作，以拋磚引玉的方式，激發學生創造思考的能力。
3. 老師自製powerpoint及Flash教材與有趣的學習單，鼓勵學生獨立學習，讓學生彼此合作進行討論，實施的方式以每班三組的方式，分組討論，同時亦幫助學生完成：
 - （1）音樂：讓學生結合現代科技，以藝術與人文的觀參與配樂音效的創作與作品發表。
 - （2）視覺藝術：人物表情的觀察，《野獸國》繪本畫面賞析、場景勘查與聯想。
 - （3）表演教學：肢體模仿、角色扮演等。

（四）成果評量：採實作評量（performance assessment）

1. 本教學符合「實作評量」的定義：
本教學不只是簡單的肢體操作或知識的複製，而是涉及知識或技巧，自我製造性的應用，具有學生個人「表現」的意義。
2. 本教學應用「實作評量」的特性：
 - （1）實作的表現：學生應用學得的知識和技巧，表現在創作作品中。
 - （2）真實的情境：學生在真實生活中面臨的情境如何使用樂器的聲音創作出特殊的音效……。
 - （3）結構的特質：老師引導的題目皆具開放性。
 - （4）過程：學生創意的表現不侷限於作品創作的結果，更重視整個活動過程中，學生發表的意見和表現。
 - （5）社會化互動：使用小組討論使學生發揮思考的廣度和深度。

參、教學內容：

一、「創作小精靈」教學過程



二、「創作小精靈」教學過程：

教學目標	教學過程	教師提示	教學資源	時間	學生活動情形	地點
能感受音樂傳達的情感、色彩與畫面，並與他人分享。	<p>活動一： 聲音裡的故事</p> <p>引導活動： 學生能仔細聆聽聲音並在音樂中呈述出來~什麼地點，什麼時間，什麼景物，發生什麼事？</p> <p>發展活動： 【聲音中的色彩】 反覆用畫和音樂互相比較，啟發學生對聽覺與視覺的本能：</p>	<p>讓學生瞭解： 音樂不需要透過任何文字敘述，就可以直接傳達給聽眾「畫面」或「場景」。</p> <p>用兩張風景畫呈現明亮與溫暖的色系，並用直笛樂曲高音笛(吉格舞曲)與次中音笛(綠袖子)，讓學生比較兩種音色、快慢節奏曲風與畫面的連接。</p>	<p>CD：Tango Vivo Nr.2</p> <p>Powerpoint CD：吉格舞曲、綠袖子</p>	<p>10'</p> <p>10'</p>	<p>學生是否能根據具像音樂中的聲音發表自己的看法。</p> <p>學生是否能針對「色」的元素做視覺與聽覺藝術的連結與比較，並發表自己的意見。</p>	音樂教室
感受色彩的奧妙，引發探討色彩的興趣。	<p>綜合活動： 【音樂的線條】 使用音樂線條簡單，樂器使用單純的歌曲，讓學生感受音樂的節奏與織度，並和視覺藝術的圖形線條作為連結</p>	<p>不要使用樂器種類繁多或旋律過於複雜的音樂，讓學生易於掌握音樂中的「音色」與「節奏」，並和視覺藝術的「點」和「線」「面」作連結。</p>	<p>CD： 使用臥虎藏龍中的第5首第10首與直笛歌曲大黃蜂三首歌曲</p>	20'	<p>學生是否能將旋律和視覺的圖形做一連結，並在學習單上用圖形加以表現出來</p>	
啟發個人想像力，以感受生活中的聲音、畫面、事物等美感與情感。	<p>活動二： 聲音中的表情</p> <p>引導活動： 老師現場用數位鋼琴不同的音色演奏樂曲，讓小朋友根據自己對樂曲的直覺感受，用卡通人物觀察人物喜怒哀樂的五官。</p>	<p>用音樂連結視覺藝術與表演藝術：學生能根據音樂的「曲調」「旋律」「強弱」與「速度」，感受「喜怒哀樂」不同的情緒，並透過簡單的繪畫、改變卡通人物的五官表情以及肢體動作。</p>	<p>嘉禾舞曲：貝多芬〈悲創奏鳴曲〉第一樂章、蕭邦〈雨滴〉前奏曲</p> <p>卡通人物畫像</p>	20'	<p>學生是否能感受音樂中不同的情緒，並透過簡單的繪畫和表情動作加以展現。</p>	音樂教室

教學目標	教學過程	教師提示	教學資源	時間	學生活動情形	地點
啓發個人想像力，感受生活中的聲音、畫面、事物等美感與情感。	<p>發展活動：【音樂即興畫】請學生仔細聆聽樂曲中，直接使用生活中的器物或動物聲，如打桶子的聲音、人聲、狗叫聲、鑰匙聲等來製造配樂，同時這首歌曲，由於人聲表現不同於一般美聲唱法，讓學生接觸不同的聲樂表現。</p> <p>綜合活動：請學生為這首歌曲自訂主題，並以簡單的圖畫加以表達。</p>	<p>在活動中，藉由歌曲的曲式，說明美的原則中的「統一」與「對稱」。</p> <p>學生可以用抽象圖形或具體的圖案來加以表現。</p>	<p>CD：另類音樂Born To Choose中第6首</p> <p>學習單：音樂即興畫</p>	20'	是否能了解「統一」與「對稱」，並用簡單圖畫表現出音樂中的「音色」「節奏」等元素。	音樂教室
透過視覺、聽覺、肢體的感受嘗試多元的創作。	<p>活動三：故事的框框~我是小野獸</p> <p>引導活動：透過《野獸國》中〈馬克到達野獸國〉的圖片，引導學生發揮創造力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 感受一下，這幅畫面你有什麼感覺？ 2. 聽到什麼聲音？ 3. 這個畫面出現了哪些景或物？ 4. 想想看，這個畫面裡發生了什麼事？ 	老師自製flash教材：《野獸國》	10'	是否能感受畫面的色彩以及觀察畫面所出現的景物，並發揮想像力加以表達。	音樂教室
透過即興表演的創作方式，表現自己的才藝潛能，並表達不同的情感、思想與創意。	<p>發展活動：請想像畫面中的情節，揣摩馬克或怪獸的心情和想法，並用肢體動作表現出來。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 你是馬克，突然看到這麼大的怪獸，你的心情如何？ 2. 你是怪獸，突然你的國家來了一個和你不一樣的外人，你的心情如何？ 		20'	觀察畫面中野獸和馬克的表情，並用分組即興表演的方式發表。	
啓發學生美感的欣賞能力，引發其展現創意，表達個人的情感元素，更深入觸及美感經驗。	<p>延伸活動：不侷限在教室當中，而是老師陪同學生利用下課時間，在校園中找尋與《野獸國》相似的場景，進行角色扮演，將《野獸國》的場景和學生最熟悉的校園做一個連結。</p>	<p>讓學生由活動中，將《野獸國》場景和最熟悉的校園作一個結合，老師陪同小朋友用數位像機照下《野獸國》扮演的過程。</p>	老師自製 flash 教材：《野獸國》	20'	鼓勵學生選擇場景，用分組即興表演的方式發表。	

教學目標	教學過程	教師提示	教學資源	時間	學生活動情形	地點
	<p>綜合活動： 融入生命教育，讓學生學習接納新環境或狀況特殊的同學。</p>	<p>學生討論並發表： 如果班上來了一位情況特殊的小朋友，例如他耳朵聽不清楚需要戴助聽器，他情緒比較容易激動，不容易控制自己，你要怎麼樣和他做朋友？</p>			<p>根據議題發表自己的看法。</p>	<p>音樂教室</p>
<p>利用電腦軟體創作，嘗試探索不同速度、音色、力度和樂句，創作音樂。</p>	<p>活動四： 創作小精靈 引導活動與發展活動： 請小朋友依據上一堂「我是小野獸」單元，進行音樂創作。</p> <p>綜合活動： 用「音樂半日通」創作樂曲，並將完成的midi檔作品，利用電腦上傳給老師。</p>	<p>融入藝術學習的三大精神 Production動手作 Perception知覺 Reflection反省</p> <p>利用活動二： 1. 複習美的原則：「統一」與「對稱」，並認識音型的反覆與模進~用J.B.Lully的嘉禾舞曲A段旋律做引導說明。 2. 討論音樂的段落與聲音的材質。 3. 複習「音樂半日通軟體」。 4. 請學生依據上一堂課「我是小野獸」活動，將自己對《野獸國》的感覺，直接用電腦當作媒材工具，進行音樂創作。</p>	<p>電腦軟體： 「音樂半日通」</p> <p>自製教材： 創作小精靈 (ppt)</p>	<p>40'</p>	<p>兩種方式選擇其中一種進行創作： 1. J.B.Lully嘉禾舞曲A段的旋律說明音型的反覆，讓學生可以變換主題的音色速度與曲調，但最後仍要完成至少4小節的自由創作… 2. 之前活動的感想，自由創作一段旋律</p>	<p>電腦教室</p>

教學目標	教學過程	教師提示	教學資源	時間	學生活動情形	地點
利用電腦軟體創作，嘗試探索不同速度、音色、力度和樂句，創作音樂。	<p>創作小精靈 2 引導活動</p> <p>老師播放上一堂課小朋友的作品，請小朋友依據所聽到作品，提出意見以及需改進的地方。</p>	<p>學生由於剛接觸「音樂半日通」軟體不久，因此很喜歡使用現成的音效，造成作品往往過於嘈雜，透過討論讓學生了解：現成的音效要適度使用，甚至可用樂器的聲音，如：鼓聲、鐵琴等聲音經由安排，可以創作出更好的效果。</p>	<p>電腦軟體： 「音樂半日通」</p> <p>自製教材： Powerpoint</p>	20'	<p>是否會使用「音樂半日通」軟體把自己對《野獸國》圖畫的感覺表現音樂創作中，並針對自己的作品進行檢討與修正。</p>	電腦教室
	<p>發展活動與綜合活動</p> <p>請小朋友將上次的作品，從「交作業區」下載到自己的電腦中，並依據討論結果進行修正，完成後再將作業上傳給老師。</p>	<p>提醒學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檔案未存好之前，不可關閉軟體，以免造成作品被刪除而無法復原。 2. 副檔名不可更改。 		20'		
能專心聆聽同學的作品，並表達自己對樂曲的審美經驗與見解。	<p>活動五：快樂分享 統整：作品展現並進行課後檢討</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請小朋友對自己的作品做說明。 2. 進行「電腦音樂創作獎」票選，針對作品的特色自創獎項。 3. 和同學分享活動心得。 	<p>票選單： 【2004溪口電腦音樂創作獎】</p> <p>學習單： 快樂分享</p>	40'	<p>是否能專心聆聽同學的創作作品，並表達自己對樂曲的審美經驗與見解。</p>	音樂教室

肆、教學評鑑：

一、學生對「野獸國配樂」電腦音樂創作的反應：

	喜歡	不喜歡
人數	85 %	15 %
原因	發揮空間廣 有趣 可以自由變換樂器的音色和速度 可直接聽到自己的創作 可以打電腦	音效使用太多會很吵 創作的速度太慢 電腦喇叭聲音聽不清楚 和聲怪怪的 完成的作品因為沒存好而被刪掉

二、學習成果分析說明：

(一) 教學過程中提供兩種方式，讓小朋友選擇創作的形式：

第一種是自由創作音樂半日通軟體，依照之前活動的感想，自由創作一段旋律，第二種方式：是使用J.B.Lully嘉禾舞曲A段的旋律說明音型的反覆，讓學生可以變換主題的音色、速度與曲調，但最後仍要完成至少4小節的自由創作…

(二) 由小朋友最後所呈現的創作作品，以及在作品發表中，小朋友自我的詮釋與互評的結果，老師將孩子認為較有代表性的作品，整理如下表：

1	自由創作音樂半日通軟體，依照之前活動的感想，自由創作一段旋律：	5112 5530 5536 5611 5410 5336 5329 5313 5114
2	使用J.B.Lully嘉禾舞曲A段的旋律說明音型的反覆，讓學生可以變換主題的音色、速度與曲調，但最後仍要完成至少4小節的自由創作…	5312 5432 5233 5111 5507 5236

至於入選作品中，人氣指數最高的作品共有四首，老師請小朋友共同為這些作品取名：

1	李國楹〈怪獸來了〉	3	吳宛玫〈馬克奇遇記〉
2	吳宗達〈神奇的野獸國〉	4	毛彥甯〈野獸暴走中〉

(三) 在創作方面：從學生音樂能力的高低，對創作結果做比較分析~

1. 對於音樂程度較低學生：

一般認為音樂能力不佳的小朋友特質：	在本教學中，這些學生的學習反應：
<ul style="list-style-type: none"> • 無法精準的打節奏 • 無法正確分辨音符的長度 • 無法演唱出正確的音高 • 不能以正確姿勢吹奏直笛——包括基本的運氣、運指 • 對演唱沒有興趣 • 對自己的演能力沒信心 <p>因為這些五年級的學生，老師已從一年級就開始加強認譜能力，所以絕大部分的學生對高音譜記號中的音高，在視譜上並無問題。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 雖然極少數的學生，因為本身的學習態度或天資，如學習障礙等因素的影響，無法完成作品，但大致上來說：學生已能排除對音樂創作的恐懼，都願意去親自去嘗試，並對此活動有高度的興趣與成就感。 • 有些孩子的作品，經過電腦的輔助，去除技藝的部分，反而比一般認為音樂程度高的孩子，更敢去嘗試音色、曲調、速度的改變，表現出更豐富的創意。 • 但在曲式結構上，有時候較不完整。 • 這類型學生入選作品：5114，5312，5410

以國楹的「怪獸來了」為例說明：

這個好動活潑的小男孩，對唱歌並沒有興趣，樂器演奏能力亦不突出，他一向自認對音樂沒什麼天份，但在「創作小精靈」的活動中，顯出高度興趣，無論扮演怪獸，發表自己的意見，到用電腦創作音樂，他都非常投入，第一次評選創作作品時，因為他的創作風格和其他小朋友有很大的差別，加上當時他所使用的音色，曲式結構確實較為雜亂，所以他被同學評為「噪音獎」，但很有主見的國楹向老師提出質疑：「我認為的野獸國就是有震撼力的啊，誰說野獸國一定是溫柔或者是可愛的？」



老師十分肯定國楹的看法，也向他提出修改的建議，令老師感動的是：他願意犧牲他最愛的體育課打球時間，到電腦教室修改作品，完成作品〈怪獸來了〉，後來也獲得同學的肯定。

2. 音樂能力程度較高學生：

一般認為音樂能力較高的小朋友特質：	這些學生音樂能力較高的原因：
<ul style="list-style-type: none"> • 能精準的打節奏 • 能正確分辨音符的長度 • 能演唱出正確的音高 • 能以正確發聲方法唱出優美的音色 • 能以正確姿勢吹奏直笛 • ——包括基本運氣維持穩定、運指正確、運舌清楚 • 對音樂活動有興趣與自信 	<ul style="list-style-type: none"> • 天生音樂能力較高 • 有參加音樂性的社團：如直笛團、合唱團 • 有學習其他樂器，如鋼琴、長笛、小提琴…… <p>因為本校屬台北市都會型的學校，又身處於文教區，所以音樂程度較高的學生，多半具備以上三種原因，換言之，通常他們有一種以上的樂器演奏能力。</p>

這類學生在這次教學活動中，創作作品的表現：

(1) 優點：

作品表現	作品示例
<ul style="list-style-type: none"> • 作品段落架構完整。 • 少有樂理上的問題，例如：能正確運用五聲音階，對於升降記號也能正確使用等... 	<p>作品：5111，5530等</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 會主動運用之前學過的音樂形式與樂理知識：如卡農，頑固低音，聲部對唱等... 	<p>作品：5507</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 部分小朋友可以將古典樂器的音色，如鋼琴或鐵琴的聲音，運用音程的進行，襯托出樂曲的氣氛。 	<p>作品：毛彥甯〈野獸暴走中〉 作品：吳宗達〈神奇的野獸國〉</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 小朋友使用不同的樂器伴奏，製造樂段間的差異或強弱拍不同的效果。 	<p>作品5432、5233</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 會運用學過的樂曲旋律到作品中 	<p>作品5313、5536 有些小朋友改編得很好，有些小朋友運用得不見得很好，但老師基於創作的興趣比創作的結果來得重要，所以仍持鼓勵的態度，增加孩子的信心。</p>

(2) 缺點：

作品表現	作品示例
<ul style="list-style-type: none"> • 在旋律的創作、樂器音色的使用較為制式化，不敢大膽嘗試，使得有些作品較為呆板。 	<p>作品：5329，5112，5336</p>
<ul style="list-style-type: none"> • 有時爲了想將自己所學過的音樂創作方法全部使用出來，反而弄巧成拙... 	<p>作品：5611 老師給予學生建議後，孟軒在第二次上課時將作品進行修改，請聽作品：5611-1</p>

3. 無論音樂程度高或低的小朋友，都非常喜歡使用該軟體中特殊音效的部分，但有些小朋友使用得過多，造成整個音樂聽起來十分雜亂，但經過大家一起討論，老師給予建議後，孩子多半會再第二次上課時，做適度的修正。

(四) 從美感知覺發展，對學生在活動中的表現做研究分析~

1. 依據迦納 (H.Gardner) 參與的哈佛大學教育研究院零點方案的計畫 (Project Zero) 研究完成後，依據不同年齡階層，分別歸納出「美感知覺發展階段」的五個時期，本教學中，此時期的學生應屬「拘泥寫實階段」：

美感知覺發展	皮亞傑認知發展	表現特色	本教學中學生的表現
拘泥於規則與寫實 (literalism)	具體運思期 (period of concrete operations)	此時期兒童欣賞符合傳統和聲、調性、曲式規則的標題音樂	(1) 本次教學中學生確實較易接受使用和諧音、有正確音準和節奏的標題音樂，如〈綠袖子〉、〈大黃蜂〉等。(2) 對於旋律性較強的具像音樂，如〈Tango Vivo Nr.2 Silbando〉學生仍可接受。(3) 對於超越規則的新音樂，如老師使用《Born to choose》中Tom Waits所做的〈Filipino box Spring Hog〉，由於該曲直接使用生活中的器物或動物聲，如打桶子的聲音、人聲、狗叫聲、鑰匙聲等來製造配樂，同時這首歌曲中，由於人聲表現不同於一般美聲唱法，所以剛接觸時，多半表示很難聽，但經過老師引導分析，學生才漸漸接受。

2. 依據美國猶他大學教育系教授帕森斯 (Michael J.Parsons) 在1987年出版「我們如何理解藝術」(How We Understand Art)，副標「以認知發展說明美感經驗」(A cognitive developmental account of aesthetic experience) 中，以「美感判斷力」為核心，提出五個階段發展模式，而小學屬於第二階段「美與寫實」(Beauty and Realism)雖然帕森斯的研究是以視覺藝術來做討論，但在這次活動中，學生對於音樂創作出現類似的反應³：

本階段發展特徵	學生出現類似的反應
注重以個人主觀的感情來欣賞藝術，對客觀標準持懷疑態度，帕森斯稱此期為「主觀偏好期」。	在作品評選的活動中，學生通常以作品本身所表現的強度和趣味性作為判斷作品優劣的主要依據。舉例：老師的想法：從音色的調配，音程旋律的安排到樂曲織度的組合，認為5106這個作品不錯。 學生的想法：他們喜歡節奏快，音效較多，曲調特別的作品，所以同樣採用用J.B.Lully的嘉禾舞曲的旋律進行創作，作品5111比作品5106來得受到小朋友喜愛。

3. 不過，由於本教學的學生屬高年級，所以在活動中，孩子亦出現第四階段「打破拘泥，出現美感」的行為：

美感知覺發展	皮亞傑認知發展	表現特色	本教學中學生的表現
打破拘泥，出現美感。	規則自訂期	(1) 此時兒童不再強調作品與真實世界的關係，而是強調音樂、圖畫、文學中具有的「風格因素」	(1) 在活動中，五年級的小朋友已有能力區分不同音樂作品的風格，以及作者主觀意念表達的差異，並會將這些特徵加到自己的作品中。在音樂創作時，會精細地注意到旋律的組成，節奏力度的搭配，主奏樂器和伴奏樂器音色明暗對比的運用。

美感知覺發展	皮亞傑認知發展	表現特色	本教學中學生的表現
		(stylistic elements) 與獨特的藝術特徵。	
		(2) 兒童由前一段注重客觀的觀察，轉向自我發現，這階段兒童在人格發展上的明顯特徵就是「自我觀念」的凸顯，在藝術表現方面，更顯出自己的特殊品味。	(2) 受到電視媒體的影響，小朋友很喜歡帕海貝爾的〈卡農〉，加上老師曾在音樂課當中，用演唱和演奏的方式介紹過卡農的形式，因此在這次的音樂創作中，學生主動將卡農聲部輪奏的方法應用在作品中。

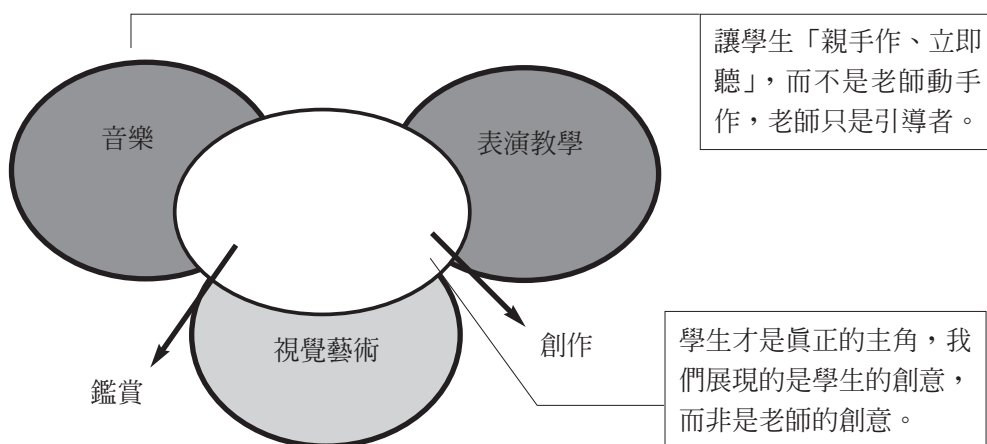
由此可以看出，大人的觀點和小朋友的想法其實有一些差距，這年紀的孩子多半以自己主觀的喜好以及生活經驗來評斷藝術作品的價值，老師除了應在美育教學中，讓學生多欣賞、多接觸各種不同形式與風格的藝術語言外，也該聆聽孩子的聲音，接納他們的看法，透過他們喜歡的事物來導引他們欣賞藝術的方法，而不是一味的由上而下的灌輸，反而使藝術和學生產生距離。

伍、結論與建議

本教案原始的靈感來自《Where The Wind Things Are》童話繪本，教學重點在於藝術的鑑賞與創作，利用由莫里士·桑塔克所繪製的圖畫，讓學生透過視覺的刺激，啟發對音樂的靈感，肢體動作的模仿與創造，協同電腦教學，創作出適合的配樂編曲，融合藝術與人文三大學科內容，開啓學生對藝術的熱情，結合生活智慧，啟發孩子的獨創性，最後以學生音樂MIDI檔創作為教學成果呈現。

在教學理念方面，本教案依據美國心理學家迦納（H.Gardner）所提出學習藝術的三大精神：動手做（production）知覺（perception）反省（reflection）來設計教學過程，並運用現代科技的優點，讓學生「親手作、立即聽」，符合創新教學設計：新穎性（Novelty）價值性（Value）和實用性（Usefulness）的精神。

從教學成果分析來說，本教學成功排除學生對音樂創作的恐懼，跳脫枯燥乏味的技藝練習，直接操作電腦軟體來進行創作，立即可以聽到自己的作品，妥善運用現代科技的優點，提升孩子



的學習興趣與成就感，甚至由學生所呈現的作品中發現：有些被認定中低音樂程度的孩子，可能只是對演唱沒興趣，手指肌肉不夠靈巧…並不一定代表他沒有音樂天份，由這次的活動中，我們發現這些孩子，只要透過適度的引導，引發他對藝術的興趣，他反而比一般音樂程度高的學生，更勇敢去做大膽的嘗試，更能呈現豐富的創作。

在藝術鑑賞方面，這時期的學生展現出強烈的自我意識，他們多半以自己主觀的喜好，以及生活經驗來評斷藝術作品的價值，老師除了在美育教學中，讓學生多欣賞、多接觸各種不同形式與風格的藝術語言外，也該聆聽孩子的聲音，接納他們的看法，透過他們喜歡的事物來導引他們欣賞藝術的方法，而不是一味的由上而下的灌輸，反而使藝術和學生產生距離。

坦白說，在整個活動中，並不是每個小朋友都能成功創作出作品，有些孩子礙於本身的個性，或者缺乏創作的靈感，未能使用他聽過或學過的歌曲，放在他的作品中，老師認為：孩子創作的興趣是比成果來得重要，所以對於這樣的小朋友也給予鼓勵和支持，而且對於小朋友的作品，無論表現好或不好，老師只給予建議，而不參與修改，尊重學生的創造力，老師完全一個音未改，讓孩子的作品原汁原味的呈現，因為不管好不好聽，都是孩子嘔心瀝血的結晶。

最後，誠摯地相信：給一個藝術的種子，它將會在孩子心中成長茁壯！

陸、參考文獻資料：

李坤崇，學習評量單的設計與實例。仁林出版社。

蔣勳，藝術概論。東華書局。民91年增訂二版。

張曉華，創作性戲劇教學原理與實作。財團法人成長文教基金會。

崔光宙，美感判斷發展與研究。師大書苑有限公司。

林小玉，創新教學活動設計。陽明山教師研習會創新教學講稿。

學習單一

創作小精靈

一、小朋友，聽完了《野獸國》的故事，你有什麼感想呢？

- (一) 使用J.B.Lully嘉禾舞曲A段的旋律說明音型的反覆，可以變換主題的音色、速度，與曲調，但最後仍要完成至少4小節的自由創作…
- (二) 依據你對「我是小野獸」的感覺，自由創作一段旋律兩種方法，任選一種進行創作

二、主題歌曲的創作分爲兩個部分：

- (一) 1~12小節：（使用嘉禾舞曲的旋律）
 - 改變主旋律的音色，也可用拷貝的方法，豐富其音響。
 - 可依據你的想法，加入打擊樂節奏與特殊音響，但注意不要使用太多，以免喧賓奪主。
 - 亦可爲主旋律加入歌詞。
- (二) 13~20小節：（創作旋律）
 - 限定使用五聲音階（Do Re Mi Sol La五個音）
 - 以四分音符爲一拍，每小節4拍。
 - 可依據你的感覺，使用你所想要的樂器聲音，但請注意音色的和諧。

二、注意事項：

- (一) 上課前，請先熟悉1~12小節的旋律。
- (二) 上課時請仔細聆聽如何從電腦讀曲譜的方法。
- (三) 請勿更動1~12小節的旋律。
- (四) 請使用電腦上的耳機，依據你的感覺，勇敢創造《野獸國》音樂，老師會選出最具有代表性的作品，讓全五年級的小朋友票選出《野獸國》的主題曲。

分享：	評量	音樂表現					
		歌詞 適切	配 器 節 奏	使 用 得 宜	旋 律 具 有 特 色	音 色 使 用 恰 當	創 意
教師簽名：	教師						

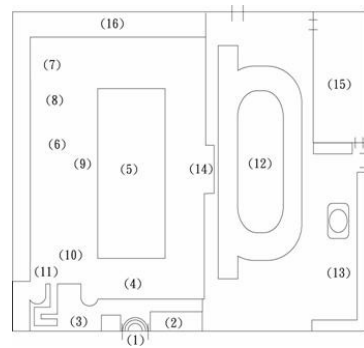
學習單二

我是小野獸

小朋友，請你回想一下，我們學校有哪些地方？
而這些地方哪邊可以成為野獸國的場景呢？

一、我們學校的地圖：【老師畫 ⊗ 危險的地方，請勿進入】

- | | |
|-----------|----------|
| (1) 校門 | (9) 走廊 |
| (2) 機車棚 | (10) 地下室 |
| (3) 汽車棚 | (11) 廁所 |
| (4) 穿堂 | (12) 操場 |
| (5) 中庭 | (13) 遊樂場 |
| (6) 教室辦公室 | (14) 司令台 |
| (7) 樓梯 | (15) 游泳池 |
| (8) 活動中心 | (16) 烤肉區 |



二、組員討論後，依據你們這組想要拍攝的故事段落選場景，並運用上學期在電腦課所學的「認識相機」方法進行拍攝！

選擇	學校可以用的場景	
	1	
	2	
	3	
	4	

三、請利用下課時間，進行此項活動，請將完成的作品交給老師，只要有參與的組別一律加分，表現優良的組別老師將頒發「特別獎」。

學習單二

我是小野獸

工作分配表：每組請先討論好工作分配與場景選擇，每組的工作分為導演、演員與攝影師，大家要負責好自己的工作，並確實分工合作，才能完成作品！

	座號	姓名	分配工作	備註
組員				保管相機
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

- * 請按照座號填寫。
- * 每個人都需要分配工作，請仔細聆聽導演、演員與攝影師的工作重點，時間的掌握，事先準備的功課等。
- * 本活動採鼓勵方式，只要有參與的組別一律加分，老師依據團隊精神與個別表現作為評分標準。

學習單三

快樂分享

各位小朋友，經過了這次一連串的活動後，相信你有許多收穫和快樂的回憶，現在請你誠實地回答以下的問題，再請小組長評量，家長簽名。

一、

活動檢討、評量項目	自評	小組長評量	老師備註
1. 認識樂器的音色以及「模進」「重複」等音型創作。			
2. 會使用電腦音樂軟體創造音樂。			
3. 我可以感受圖畫與音樂中，作者要傳達的情緒。			
4. 我可以根據音樂的「曲調」「旋律」「強弱」「快慢」來感受「喜怒哀樂」不同的感覺，並用肢體動作表現出來。			
5. 認識《野獸國》的故事，並認真參與「我是小野獸」的活動。			
6. 我可以對自己的創作作品做說明，讓別人更了解我的創作理念。			
評量結果如果是「很好」打「○」，「不錯」打「△」，「加油」打「▽」			

二、經過這次「我的野獸國」的主題學習活動，最大收穫是什麼？印象最深的活動或回憶是什麼？

- * 我最大的收穫是……
- * 我印象最深的活動或回憶是……

三、經過整個學習過程，我還有哪些地方可以做得更好，可以再努力？

- * 在電腦音樂創作上：
- * 在表演創作上：

四、如果下學期我們有機會進行電影拍攝相關的活動，我最想做的是……