

變身王子

陳育恬 / 嘉義縣太保國中教師

壹、課程說明

一、設計理念

民國九十三年四月廿六日出版的商業週刊857期有篇專文討論「創新從移動開始」的主題。其中提到「老產業展現新生命的秘訣是：『翻天覆地』的創意及實踐創意的執行力」，即運用創新的策略來賦予企業的新生命！其實在生活中隨時都在進行創新的過程，舉例來說，舉世聞名的夢工廠卡通「史瑞克」，正是一個將「王子」角色變成「怪獸」，最後成為英雄救美的故事，人們並不會因為一個怪獸的醜陋而拒絕看此片，反而此片十分賣座！而音樂中最基本的創作，是否亦可運用「史瑞克」的經驗重新賦予音樂新生命，且能叫好又賣座呢？創新不一定是完全推翻舊有的物件再重新建置，也不一定要憑空創造，其實在音樂的創作中，只要從移動一個音符開始、改變一個數字或是增加一個生活的經驗，就改變了音樂學習舊有的形態，重新賦予音樂新的生命，並能提高學生學習興趣。

二、課程目標

根據九年一貫藝術與人文之分段能力指標能力指標1-4-1「瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立思考能力，嘗試多元的藝術創作」（教育部，民92）作課程設計之轉化，藉音樂創作教學，提供學生創意思考、體驗創作的經驗，且能透過發表來提高學習興趣。

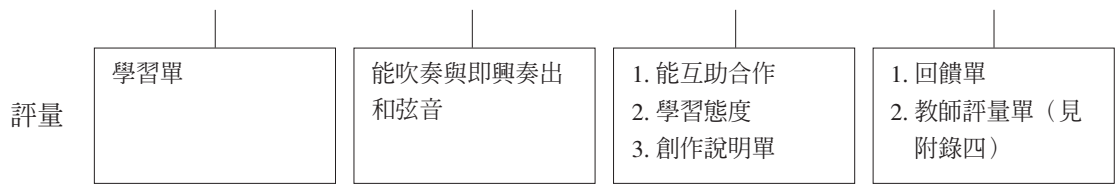
三、教學對象：國中一年級

四、教學時數：總時數180分鐘，每節45分，共4節。

五、教學領域或科目：藝術與人文領域，視覺藝術

六、課程架構：

主題	幻化的仿馬賽克裝置藝術			
課程目標	一、瞭解藝術創作與社會文化的關係	二、表現獨立思考能力	三、嘗試多元的藝術創作	
時間	180分鐘（共4節課，每節45分）			
子題	王子賣豆花	巫師亂點譜	王子變怪獸	變身成功
單元目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創意的發聲練習 2. 和聲感的培養 3. 認識單元歌曲之和弦結構 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 增進和弦組成音的認知 2. 指定和絃之即興能力訓練 3. 培養器樂合奏的興趣與能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 增進以單元歌曲為中心之音樂創作能力 2. 培養合作學習精神 3. 增進編曲能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養發表創作的的能力 2. 培養欣賞他人之創作之興趣與能力
教學資源	教師：CD音響、鋼琴	教師：CD音響、有調樂器、節奏樂器、譜例	教師：CD音響、有調樂器、節奏樂器 學生：直笛	教師：CD音響、有調樂器、節奏樂器、評量表 學生：直笛
主要教學活動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 模仿周遭的叫賣聲並討論其特色。 2. 運用鄉土叫賣聲做為創意的發聲練習。 3. 練習單元歌曲之主要配樂音型。 4. 分二部配入歌曲，做和聲感練習 5. 分辨和聲結構 6. 填寫學習單 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I.V級和弦組成音的認知。 2. 利用直笛吹奏組成來加強和弦的認知，並感受分解與和聲和弦。 3. 運用器樂合奏，請學生以和弦組成音即興演奏，配入歌曲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說明以單元歌曲為中心之音樂創作的方法。 2. 小組共同創作 3. 利用前2節課所學進行編曲。 4. 與教師討論 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 成果展演 2. 票選獎項 3. 頒獎 4. 填寫回饋單



貳、教學內容

一、教材設計

(一) 素材：以陶喆作詞、作曲、演唱之〈找自己〉一曲作為單元歌曲。此曲結構簡單，共由三個和絃組成，旋律多重複，節奏鮮明，曲風輕快，十分受到學生喜愛。且此歌手是時下學生欣賞的歌手之一，加上此曲學生普遍都聽過，因此選擇做為此單元之素材。

(二) 自文獻探討中運用音樂創作的方法。

教學活動設計表

活動一

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動	教學評量
1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係 教學目標： 1. 透過鄉土文化增進學生對發音練習的興趣 2. 培養和聲感 3. 認識單元歌曲之和絃結構	導入活動 1. 教師舉例〈酒斫倘賣無〉，請學生模仿曾聽過的叫賣聲，並討論叫賣聲的特色與目的。 發展活動 2. 以賣豆花為例，使用音型a做音階上下行之發聲練習： · 音型 a 音名：G G C' G 詞：賣豆花喔（台語） 3. 分部練習 (1) 使用單元歌曲的調性，習唱〈豆花〉，連續十六拍	5' 5' 15'	鋼琴	說明叫賣聲拉高、拉長的目的為使聲音傳得更遠、更清晰，並引起注意。 注意音準	能關心及注意週遭環境 對於鄉土的素材能應用於發音練習上，感到十分有趣。	能模仿 能說出 能唱準

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動	教學評量
	<p>· 音型b G—C' (各兩拍) (2) 練習頑固低音</p> <p>· 音型c. 音名：G—F— 詞：難吃(台語) (3) 練習音型b.c.時提醒學生注意音色的變化，如「豆花」的柔嫩—圓滑，「難吃」的低音線條—結實、沉穩</p> <p>4. 為歌曲配和聲 (1) 全班分男、女生共2部，女生唱音型b，男生唱音型c。 (2) 曲式：</p> <p>A段：全體唱音型b，遇到ii級和弦則整小節休止。 B段：第一次進行時採分部唱，第二次作節奏變化。第三次老師以歌唱或直笛加入即興之旋律線條 (3) 請學生注意和聲的變化。</p> <p>綜合活動 5. 老師用鋼琴彈出I、IV、ii級，請學生辨別「豆」、「花」與「休止」三個部分的和聲分別是哪一个和聲結構，並給予和弦命名 6. 填寫學習單</p>	<p>5'</p> <p>5'</p> <p>10'</p>	<p>音響</p> <p>鋼琴</p>	<p>注意2度音之音準</p> <p>提示音色</p> <p>學生能分辨不同的和弦</p> <p>提醒學生聆聽其他聲部的聲音</p>	<p>學生自然而然構成分部能力，且均能唱準而少有走音。</p> <p>和弦概念的建立對學生來說是易於接受的</p>	<p>能分辨</p> <p>能唱準</p> <p>能聆聽 能分辨</p>

活動序號：二

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動	教學評量
1-4-1 表現獨立思考能力 教學目標： 1. 增進和弦組成音的認知 2. 指定和絃之即興能力訓練 3. 培養器樂合奏	<p>導入活動</p> <p>1. 教師提示I.V.ii級和弦的組成音，請學生找出異同。</p> <p>發展活動</p> <p>2. 使用直笛吹出此三個和弦之組成音。教師可給予不同的指令，如分解和弦、和聲和弦分部奏出等方式</p> <p>3. 使用有調樂器（直笛、木琴、鍵盤等）配入歌曲，學生在和弦上，自由奏出譜上所記載對應的和弦組成音。節奏在A段時每個音演奏2拍，B段則可自由即興節奏。</p> <p>4. 加入無調之節奏樂器，增加節奏之強烈感。</p> <p>綜合活動</p> <p>5. 能分享對此節課之編曲的感受</p>	5' 10' 15' 15'	直笛 有調樂器 樂器 CD 音響	I.V.ii級和弦的組成音 能運用和弦音即興創作 能利用器樂合奏加強對歌曲的認識，並增加即興創作能力。	即興活動所帶來的成就感	能說出 能吹出 能奏出 能即興創作 能說出

活動三

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動	教學評量
1-4-1 嘗試多元的藝術創作 教學目標： 1. 培養以單曲為中心之音樂創作能力	<p>導入活動：</p> <p>1. 教師提示以單元歌曲為中心之音樂創作的方法</p>	10'		音樂創作的 方法：1.接尾令；2.曲調填充；3.音形組合；4.改變拍號；5變奏；6.改變調號7.歌詞改寫等，將原曲改裝為創作教學之新教材。		能說出

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動	教學評量
2. 培養合作學習的精神 3. 增進編曲興趣與能力	發展活動： 2. 小組討論並以改編單元歌曲做創作練習 3. 練習並利用前2節課所使用之方法進行編曲 4. 填寫創作說明單（見附錄二） 綜合活動： 5. 與教師討論創作曲的優缺點，提出困難與問題加以解決	25' 10'	直笛 樂器	能集思廣益並發揮創意 能運用前面所學	透過合作學習可看出學生所表現出來的人際互動與溝通能力。 即興活動所帶來的成就感。	能即興創作， 能分享 能互助合作， 能將創作記錄下來， 能討論 能表達

活動四

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	教學評量
嚐試多元的藝術創作	1. 各組展演創作曲，並繳交作品，內含詞譜、創作理念、風格特色、創作方式與工作分配 2. 每位學生票選出最佳創意獎、最佳默契獎、最佳台風獎、最佳演唱獎、最佳創作獎：最佳編曲獎。 3. 頒獎 4. 填寫回饋單	35' 5' 5'	樂器 CD 音響	每一個創作作品都應給予肯定	賣力演出自己的心血	能發表 能說出 能吹出 能奏出 能即興創作

參、教學評鑑

主要評量項目：學習態度、樂理認知、音樂成就表現、發表能力、互助合作的精神。

方式：分為上課中之觀察、學習單、與作品內容

學習活動評量表

單元主題	評量方式	評量內容
王子賣豆花	1. 討論問答	能模仿叫賣聲 能討論其特色
	2. 演唱能力	能使用正確的發音方法 能唱準伴奏音型
	3. 樂理認知	能說出和弦的異同
	4. 學習單	能做課程之延伸
巫師亂點譜	1. 樂理認知	能說出和弦的組成音
	2. 即興能力	能使用直笛吹出指定和弦之即興
	3. 和聲與分部概念	能與其他部合作
王子變怪獸	1. 樂理認知	能運用音樂創作的的方法創作
	2. 合作精神	能與組員共同討論
變身成功	1. 發表能力	能在同學面前發表創作曲
	2. 欣賞能力	能欣賞別組之優點及特色
	3. 回饋單	能了解學生對創作曲的喜好程度

伍、參考資料

金信庸（1994）。國小音樂創作教學研究。高雄：復文圖書出版社。

金信庸（2004）。以單元統整之課程設計。上課講義。

吳博明（1994）。合唱編曲技巧在國小各科教學上的應用：國民教育39（5），23～29。

學習單一

王子賣豆花

一、歌名：〈找自己〉 作詞、作曲者： 演唱者：

二、請根據活動流程填寫以下題目：

1. 你印象最深刻的叫賣聲是什麼？它有什麼特色？
2. 請想出一個詞，它唸起來和老師所使用「豆花」的音程（4度）聽起來相似：
3. 使用「賣豆花哦」的發聲方式，你感覺如何？和以往有何不同？
4. 配唱完此曲後，你可以發現全曲共使用幾個和弦？
5. 分部時，你是否可以聽到其他部的聲音？你要如何做才能保持老師所要求的音色，又不會被其他部影響？

學習單二

創作說明單

「創新」來自破壞、移動、新鮮的想法！將你腦袋瓜中那些想表達的意念，注入作品中，給予作品一個全新的風貌！希望你們也能將創作的點子與老師分享，讓老師更了解整個作品的特色！

一、你們創作時的想法及點子是：

二、你們希望的作品呈現的風格是：

三、你們的作品（包括詞曲）：

回饋單

王子變怪獸

經過這段時間的創作，看著你們從絞盡腦汁在思考，到最後整體作品的出爐，實在很值得我為大家鼓掌。很高興能參與大家共同的創作過程，有時對你們的表現感到驚奇，有時樂在其中！對於此次的創作活動，我希望能多了解你的想法，也能藉此作為我以後教學的指引。此回饋單不涉及同學的學業成績，請在仔細思索後寫下你個人的意見，謝謝！

根據以上教學活動，請勾選或回答以下問題：

★ 我負責的創作部分是：

旋律 歌詞 肢體動作 樂器 其他_____

★ 在此次創作活動之前，你是否有「創作」音樂的經驗（無論長短、類型）？

有 沒有

★ 對於自己組別最後的創作作品類型風格，你的感覺是：

喜歡，因為

不喜歡，因為

★ 經過此次創作活動後，你認為「音樂創作」難不難？

不難 還好 難 其他

★ 你在集體討論創作時有何收穫？

教師評量表

- 本表實施於教學後之成就評量，為觀察學生上課之情意部份與作品評定量表
- 採用五等第評分，滿分30。

組別 / 評分項目	學習態度 與合作精神	發表能力	作品創意	符合樂理	作品舒適度	編曲
一						
二						
三						
四						