

## 藝術與人文第二階段

# 音樂教學設計基本概念

吳淑玲

音樂教育之重要概念—即了解音樂對於人類及其生活品質的重要性。音樂是什麼？就是「經過組織的聲音」。由人類為人類而創造的，是一種屬於人類的活動，如創造的服飾、語言與食品一樣，音樂也有許多表現的形式。九年一貫「藝術與人文」課程綱要強調的是：藝術源於生活，也融入生活，生活是一切文化滋長的泉源，以「藝術陶冶」作為核心價值取向。如何引導學生體認美感經驗？在生活中接受藝術的陶冶？當務之急在於培養會思考，有感覺，有能力的孩子，也就是讓孩子快樂地學習生活週遭的一切，落實「藝術生活」的大方向。

柏拉圖：「讓快樂的孩子，在快樂的環境中學習成長。」試問現在的孩子學習是快樂的嗎？音樂能力增強了嗎？老師的教學專業素養夠嗎？學校是否提供教師所需的教學資源？教育是環環相扣的，失掉某些教育就不完美。本人擔任輔導員觀察教學現場老師們常感無助與無措！如何帶來活水源頭實刻不容緩。

在音樂教育中，教師最主要的責任是引導學生瞭解音樂及欣賞音樂，重要目標有：（一）幫助所有人讓音樂成為他們生活中的一部份。（二）提升音樂藝術。不論使用哪種形式教學，最重要的是要清楚想讓學生學到什麼。「為什麼教？」、「教什麼？」、「怎麼教？」、「所教的對象？」、「所預期的成果是什麼？」這些問題都是教學過程中很重要的部份，期待新的教育改革，帶來希望。

今日音樂教學是否和以前有所差異？相信是有的。此次課綱微調增列「教材內容」強調教材的「繼續性」、「程序性」與「統整性」。教材內容分「表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活」四個面向，以協助教師針對不同階段、不同的分段能力指標與不同的藝術屬性間之課程的整合，且可銜接高中階段藝術的學習。

帶領孩子感覺音樂，在教學設計上透過遊戲的方式，讓孩子玩音樂，對音樂感動，在操作的過程中玩出能力，玩出具有創造力的孩子。

在課程設計上強調以節奏教學為基礎，透過基本拍脈動的訓練進行節奏教學，一連串的教学活動強調聽覺的刺激，能感覺音樂的脈動，並透過肢體律動表現建立對音樂元素的認知與了解，進而能在音樂創作上發揮創意。教師在教學上能吸收新知並能類化教學活動，帶入在地素材符合學生學習的需要，讓學生學會音樂能力，可以有一輩子帶著走的能力。以下針對本手冊第二階段音樂教學設計參考案例並摘要說明教學活動計畫：

### 一、察覺與發想：主題的發現。

表 2-4

學習主題	察覺與發想
節奏魔術師	看到小嬰兒聽到輕快音樂手足跟著舞動，好似本能的反應，原來音樂的刺激讓其有所感覺，透過肢體表達其感受。學生能聽樂曲並分析出音樂中節奏的形式，運用肢體的律動表現節奏的脈動，讓學生更有創意從樹葉中找尋音樂的元素(強弱、高低)，在玩樂中學音樂、學創意。
DO RE MI	在基礎音樂教育中，日本音樂教學比我們提前重視五線譜教學。簡譜與五線譜同樣都可以列出唱名，但不同的是，簡譜無法呈現音樂高低起伏線條的概念，及音符時值長短空間的概念。現今音樂教育的落實，專業老師的教學，學生在音樂上的能力越來越好，會視譜，唱好一首喜歡的歌曲，這是可喜的事，當我們在書店看到流行音樂譜都是五線譜，不要訝異！我們進步了。
帕海貝爾	紅韓劇《我的野蠻女友》的片尾曲在韓劇流行圈名聲大噪。在此之前，新世紀福音戰士(Evangelion)《死與新生》也曾以此旋律作為片頭音樂，另一部遊戲Kanon的標題亦是來自本曲的，第二次動畫版的結局亦使用了本曲。而在香港可口可樂其中一廣告都用此曲作背景。生活中接觸的廣告與電視劇處處有驚奇，正因有這些媒材，讓我們發覺在遠古的巴洛克時期能遇見帕海貝爾，聆賞他的優美作品
基本拍	在教學過程中，常發現小朋友唱歌越唱越快，或拍奏節奏時快時慢，速度的穩定性不夠，基本拍是很重要的學習。我們知道要學習音樂節奏是一項重要的學習，而節奏學習是要建立在拍子的概念上，所以基本拍如何讓學生學的好、學的有趣就是一項老師專業的考驗了。

一首歌、一個生活畫面、一幅畫、一個故事都是課程設計的題材。

## 二、課程內容：

根據主題設計適切的學習階段學習內容，依據能力指標訂定學習目標，設計有效適當的教學內容。

表 25

學習主題	課程內容
節奏魔術師	一、聽辨節奏，分析相同處或不相同處，從活動中操作，判別節奏，更能透過語言節奏，增強節奏的穩定性。 二、學習聽音與接唱的技巧默契，加深難度，不僅從音群中整理出高低的順序，並能唱出正確音高來。 三、五度音程內練習視唱與默唱（內化訓練）。 四、樹葉是有趣的媒材，學生自由取材，自由創作，還能自己表演，更能組合全班的作品完成獨一無二的大合唱。
DO RE MI	一、模唱，唱準音高。 二、老師哼唱一段旋律後，小朋友接唱 DO，確立中央 C 的音準。 三、透過 $\Delta$ 、 $\square$ 二線譜教學，進行視唱練習，唱準音高，並訓練學生的專注力。 四、音名 CDEFGAB 學生邊走邊拍手，隨著拍子視唱音階。 五、學生分析老師哼唱的旋律，能記憶住第一音與最後一音，接唱練習。 六、在曲譜中指定唱名，進行歌譜視唱時，遇到指定的唱名能視唱出來。
帕海貝爾	一、觀賞「我的野蠻女友」片中配樂收錄了作曲家帕海貝爾 Canon in D 二、聽曲，跟著音樂打節奏。 三、多種樂器組合方式，呈現不同的音色變化，並找出樂器組合。 四、運用圖例說明何謂「卡農」？透過律動模仿遊戲進行了解並從事二部卡農創作。 五、蒐集巴洛克時期代表性作曲家背景資料及作品進行欣賞。
基本拍	一、透過肢體律動，用手在低中高不同水平，跟著拍子點星星。 二、大家圍成圈聽老師彈奏歌曲，逆時針方向，跟著拍子把球傳給右邊的小朋友。 三、分析判斷曲子是二拍子、三拍子或四拍子？在手指頭上跟著音樂點出來。 四、八拍為一樂句，學生能判斷樂句，進行接龍傳球遊戲。 五、學生分析老師彈奏的旋律，判別拍號，依序由下往上疊手掌。

## 三、活動形式：

藉由個別體驗、內化訓練、集體創作等活動形式，主要是建立其探索、嘗試、瞭解、辨識、鑑賞、運用等能力，讓學生具備音樂素養，陶冶其心性。

表 26

學習主題	活動形式
節奏魔術師	一、肢體律動。二、接唱練習。三、內化訓練。四、個別創作。五、集體創作。
DO RE MI	一、模仿聽唱。二、認譜教學。三、肢體活動。四、歌曲分析。
帕海貝爾	一、肢體律動。二、作品賞析。三、分析曲趣。四、集體創作。五、搜集分類。
基本拍	一、肢體律動。二、基本拍練習。三、聽辨分析。四、樂曲分析。

#### 四、教學錦囊：

課程實施中，因應學生能力表現，教學內容因而可加深加廣，老師教學技巧及教學過程中應注意的重點，提醒教學者能有效教學，學生能有效學習。

表 27

學習主題	教學錦囊
節奏魔術師	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 注意小朋友的走路，一定要跟著節奏走好。</li> <li>2. 空間概念、動線要引導，小朋友才不會跟著別人繞圈圈，自己決定方向操作。</li> <li>3. 視唱，音準要注意，可多聽老師範唱。</li> <li>4. 創作進行間，尊重孩子的想法，多稱讚，容忍錯誤。</li> <li>5. 每個小朋友進行表演時，其他人專心欣賞別人的創作。</li> </ol>
DO RE MI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 唱準音高很重要。</li> <li>2. 在五線譜教學時，學生要專注及反應快速。</li> <li>3. 肢體律動時必須跟著拍子走路，歌唱、拍手與走路要在同一拍點上。</li> <li>4. 分析老師哼唱的旋律，要專注並記憶住旋律。</li> </ol>
帕海貝爾	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 頑固低音的解析學生能了解，並唱出來。</li> <li>2. 不同配器的同一首樂曲，鑑賞動聽與否？</li> <li>3. 與他人共同蒐集相關樂派資訊及代表性的作曲家，能組織並發表。</li> </ol>
基本拍	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 空間的概念很重要。</li> <li>2. 進行操作時，一定要仔細聽辨音樂，才能正確掌握拍子的脈動。</li> <li>3. 在玩傳球遊戲時，學生不因太高興而忘了聽音樂。</li> </ol>



## 五、預期成效：

透過教學活動檢視是否能達到教學目標？學生是否有效學習？是否是一個有效的教學活動？是否確切掌握能力指標？能建構藝術的基本認知。

表 28

學習主題	預期成效
節奏魔術師	孩子在節奏上能正確掌握脈動及聽辨操作正確。在曲調視唱上能正確唱準音高。在創作上，能創作簡單的節奏型，進而完成一首音樂作品。
DO RE MI	透過二線譜教學，學會 DEFGA 在譜上的位置，並能正確唱準音高，學會認譜，可以唱許多喜歡的歌曲，也可以吹奏好聽的作品。
帕海貝爾	主動去蒐集相關資料，在其生活中會與人討論或探索音樂的多樣性。或許下次在哪一部廣告中再次出現 Canon in D，學生都能朗朗哼唱出旋律來。
基本拍	學生透過聽辨去分析音樂中的拍子速度，進而操作，都能掌握住速度的穩定，再進一步節奏的學習就輕鬆多了，基本拍的學習是相當重要的。

音樂學習過程中，除了教師須具備音樂專業能力外，更須有敏銳的觸角，多元的藝術涵養，觀察學生學習的「適」與「不適」，運用不同的技巧與媒介使學生容易學，快樂學，上述種種教學設計，不單是單一主題教學設計，課程延伸部分增加教材的困難度與不同層次，在「教」與「學」上更具挑戰性。

在音樂教育中，除應教給學生音樂表現的技術外，更應重視讓學生體驗音樂的快樂。指導學生學習音樂的方法，並且在日常生活中讓音樂來豐富我們的生活，培養對音樂的興趣並具備積極且持久參與音樂活動的慾望。

教師創造機會讓學生多接觸純正的音樂或優秀的藝術，讓學生感受音樂的豐富性，並進一步理解音樂，用想像力將知識「活起來！」這種努力才是音樂教育最重要的精神。

## 音樂課程設計實例一

# 節奏魔術師

吳淑玲

目標主軸：探索與表現、審美與理解

教材內容：表現試探、基本概念

教學節數：共五節課（200 分鐘）

### 設計理念：

我們所知音樂三大要素為節奏、曲調及和聲。人們所處的世界，藉由不同的管道，音樂常出現在生活中的某個時間點，下課的音樂聲、廣告的配樂、電影的配樂、電視的插曲、廣播電臺播放的音樂……等等，生活中音樂無所不在，只是我們經常忽略與重視它！音樂教育帶給孩子哪些音樂能力？藉由提供的素材，運用有效的教學策略、有趣的教學模式，讓孩子學習到知識，並具有敏銳的觀察力、思考能力、分析判斷的能力，希望下次孩子在某個廣告中，聽到配樂驚喜說出那就是貝多芬的〈歡樂頌〉。

### 能力指標：

- 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。
- 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。

### 教學目標：

- 1. 聽辨樂曲進行分析，掌握正確節奏透過肢體操作，表現音樂呈現的節奏脈動。
  - 1-1 藉由聽曲，能分辨節奏相同與不相同。

- 1-2 透過肢體律動，正確操作出所聽到的節奏脈動。
- 1-3 能透過紙筆測驗，正確圈選出所聽到的節奏。
- 1-4 能在一空間中，正確尋找相同的節奏夥伴。
- 2. 接唱是歌唱技巧之一，速度的掌握需精準，透過歌唱能展現旋律的優美線條。
  - 2-1 能與老師玩接唱遊戲，唱準音高。
  - 2-2 透過線譜進行視唱練習，練習視譜。
  - 2-3 能分析一樂句中最高與最低音，並唱準音高。
- 3. 生活中的媒材，運用於音樂素材中，增加想像力與創思。
  - 3-1 藉由樹葉大小高低排列，進行強弱與高低音的即興演唱。
  - 3-2 能透過分組創作 進行音樂分享。

## 教學活動計畫：

表 29

覺察與發想	看到小嬰兒聽到輕快音樂手足跟著舞動，好似本能的反應，原來音樂的刺激讓其有所感覺，透過肢體表達其感受。現在小學音樂教育有許多的教學策略，及多元的素材，最終目的是讓學生學到帶著走的能力。學生能聽樂曲並分析出音樂中節奏的形式，運用肢體的律動表現節奏的脈動，讓學生更有創意從樹葉中找尋音樂的元素（強弱、高低），在玩樂中學音樂、學創意。
課程內容	<p>一、相同與不相同： 聽辨節奏，分析相同處或不相同處，從活動中操作，判別節奏，更能透過語言節奏，增強節奏的穩定性。</p> <p>二、接唱遊戲： 學習聽音與接唱的技巧默契，加深難度，不僅從音群中整理出高低的順序，並能唱出正確音高來。</p> <p>三、視唱遊戲：五度音程內練習視唱與默唱（內化訓練）。</p> <p>四、小小作曲家： 樹葉是有趣的媒材，學生自由取材，自由創作，還能自己表演，更能組合全班的作品完成獨一無二的大合唱。</p>
活動形式	一、肢體律動。二、接唱練習。三、內化訓練。四、個別創作。五、集體創作。
教學資源	鋼琴、節奏卡、五線譜板、有色磁鐵、CDPLAY
預期成果	透過評量，孩子在節奏上能正確掌握脈動及聽辨操作正確。在曲調視唱上能正確唱準音高。在創作上，能創作簡單的節奏型，進而完成一首音樂作品。如果檢視出音樂教材太難、太容易或無意義，調整修訂策略，或孩子學習成效較慢，則放慢教學速度，增加操作練習。

## 步驟一：暖身活動

教學策略：

1. 手指暖身：屈→伸展（圖 74、圖 75）
2. 身體與手掌暖身：伸展→屈→伸展
3. 聽音辨識 I 和 V 級和弦，I 和弦→屈、V 和弦→伸展（圖 76、圖 77）

教學時間：15 分鐘

情境佈置：寬闊的空間，學生可自由伸展並移動身體。

特色說明：引導學生敢表現肢體的延展性與創作性，並分辨主和絃與附屬和絃不同的和聲色彩。

評量重點：藉由肢體操作，聽辨不同的和聲色彩，觀察與修正正確的音樂符號。



圖74



圖75



圖76



圖77

## 步驟二：相同與不相同

### 教學策略：

1. 教師彈奏旋律（歡樂頌、小星星），學生聽辨兩首旋律節奏是否相同或不相同？節奏—拍手節奏—拍腿。（圖 78、圖 79）
2. 排兩列火車，聽到自己的節奏出現則出發，注意空間動線的進行。（圖 80）
3. 呈現兩首譜例，聽辨節奏，正確圈選。
4. 六名小朋友散落各角落，各選一節奏拍念，並自創說白節奏例：♪（走）、♪♪（葡萄），另兩位小朋友出來找尋自己相同節奏的夥伴，並搭肩排成一列。

教學時間：25 分鐘

情境佈置：學生可製作火車頭，並在地上用有色膠帶黏貼活動動線，引導學生擅用空間。

特色說明：學生能分析聽辨不同節奏，有趣的團體分組操作更加深印象。

評量重點：兩個不同的節奏元素，觀察學生操作是否跟音樂的節奏脈動相同，作為真的學會或需修正的依據。



圖78



圖79



圖80



### 步驟三：接唱遊戲

教學策略：

1. 老師唱ㄉㄣ 學生接唱ㄉ一ㄣ（開始以級進進行較好聽辨）。（圖 81）
2. 唱最高音與最低音，例：老師唱ㄥㄉㄣ 學生接唱ㄥ一ㄉ。

（此練習困難度較高，反覆練習多次）

教學時間：40 分鐘

情境佈置：在地板上放置五塊塑膠地板代表ㄉ一ㄥ，呈音梯排列方式。

特色說明：放置地板代表音梯，有具體的物像可以更加理解音的進行動線，更能了解音的高低不同的進行。

評量重點：學生知道音的高低進行，分析誰是最高音與最低音、唱準、音高。

### 步驟四：視唱遊戲

教學策略：

1. 先呈現ㄥㄣ二線譜，在線上放兩種不同顏色磁鐵代表不同節奏，進行視唱練習（圖 81）。



圖81





**總體評量：**達到課程教學目標的評量方法與要點分述如下：

表 30

課程目標	評量方法	評量要點
探索與表現	知道察覺	聽辨主和絃與屬和絃，和聲色彩的不同。
	探索操作	節奏不同的進行，能分析聽辨，藉由火車遊戲了解節奏脈動的不同。
	合作互動	進行歌曲接唱練習。
	表現作品	集體透過樹葉，進行聲音創作，運用樂器與人聲展演音樂作品。
審美與理解	審美評價	集體透過樹葉，進行聲音創作作品。

**延伸說明：**

1. 節奏教學，可因節奏元素的增加，進行較困難的聽辨遊戲。
2. 在地上放置不同顏色的卡片，每一種顏色代表不同的節奏，學生聽辨並撿拾相同訊息的卡片。
3. 學生玩卡片拼圖，高低不同呈現，學生可運用旋律樂器，表現所代表的節奏並掌握高低音不同的變化。
4. 音階視唱（五度音程） $\dot{\vee} \square \square \square \square \square$ ，可加上不同節奏元素進行視唱。例： $\dot{\vee} \dot{\vee} \square \square \square \square \square$   
 $\square \square \square \square \square$ （變奏曲的形式）
5. 透過視覺藝術，學生找尋自然界的物品，不同的媒材，由大到小或由小到大不同層次排列，進行音樂合奏表演。

例：I  $\blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \bullet \bullet \bullet \bullet$ （ $\blacktriangledown \bullet \blacktriangle$ 代表不同媒材）

II  $\blackstar \blackstar \blackstar \blackstar \bullet \bullet \bullet \bullet$

III  $\blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown \blacktriangledown \blackstar \blackstar \blackstar \blackstar$

**注意事項：**

1. 注意小朋友的走路，一定要跟著節奏走好。
2. 空間概念、動線要引導，小朋友才不會跟著別人繞圈圈，自己決定方向操作。
3. 視唱，音準要注意，可多聽老師示範演唱。

4. 創作進行間，尊重孩子的想法，多稱讚，容忍錯誤。
5. 每個小朋友進行表演時，其他人專心欣賞別人的創作。

### 課程省思：

課程的進行增加了趣味性，好玩，學生會彼此觀察同儕的操作，修正自己的缺失，在操作進行中，學生對於教室空間的運用與動線的掌握較嫌不足，常跟著別人後面走，自我方向決定較沒信心。視唱方面音準與認譜是首要學習重點，但唱準音高對於少數學生較困難，需多次聽唱與級進音的練習，會有所幫助。教學最主要目的是學生是否增能？學生是否能實踐應用於生活中？透過藝術的陶冶，成為具有人文素養的國民。

## 音樂課程設計實例二

# DO RE MI

吳淑玲

目標主軸：探索與表現

教材內容：表現試探、基本概念

教學節數：共二節課（80 分鐘）

### 設計理念：

小朋友剛學習認譜並進行視唱，往往是很困難的事，可能看懂譜而唱不準音高，也有可能唱準音高但看不懂譜，學習興致大打折扣，老師如何設計有趣及充滿挑戰性的教學策略，就成為很重要的考驗。

### 能力指標：

1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像力與創作力。

### 教學目標：

1. 在演唱與演奏學習過程中，建立正確的音高。
  - 1-1 從模唱中，透過聽唱學習正確音高。
  - 1-2 能透過遊戲「回到中央 DO」聽老師唱其他音名，不管結束在那一音都要回到 DO。
2. 學習認譜，學會視唱曲譜。
  - 2-1 能透過二線譜教學，認識線上音與間上音。
  - 2-2 能圍成圈邊拍手邊走，視唱上行音階 DO RE MI FA SOL LA SI DO。

2-3 能聽辨老師唱的短旋律，經分析後，能接唱第一音與最後一音。

2-4 能透過歌曲，進行指定唱名視唱練習。

## 教學活動流程：

表 31

覺察與發想	<p>我們從早期的流行音樂樂譜發現，大部分樂譜呈現都是簡譜，日本流行音樂，樂譜用五線譜呈現，比臺灣早了好幾年。因為在基礎教育中，日本音樂教學比我們提前重視。簡譜與五線譜同樣都可以列出唱名，但不同的是，簡譜無法呈現音樂高低起伏線條的概念，及音符時值長短空間的概念。現今音樂教育的落實，專業老師的教學，學生在音樂上的能力越來越好，會視譜，唱好一首喜歡的歌曲，這是可喜的事，當我們在書店看到流行音樂的樂譜都是五線譜，不要訝異！我們進步了。</p>
課程內容	<p>一、模唱：透過聽唱教學，唱準音高。          二、「回到中央 DO」：老師哼唱一段旋律結束後，小朋友接唱 DO，確立中央 C 的音準。          三、線上音與間上音：透過 G、A 二線譜教學，進行視唱練習，唱準音高，並訓練學生的專注力。          四、上行音階視唱：音名 CDEFGAB 學生邊走邊拍手，隨著拍子視唱音階。          五、接唱：學生分析老師哼唱的旋律，能記憶住第一音與最後一音，接唱練習。          六、一起來歌唱：在歌曲曲譜中指定唱名，進行歌譜視唱時，遇到指定的唱名學生視唱出來，其他唱名由老師接唱。</p>
活動形式	<p>一、模仿聽唱。          二、認譜教學。          三、肢體活動。          四、歌曲分析。</p>
教學資源	<p>鋼琴          五線譜板          磁鐵          CDPLAY</p>
預期成果	<p>透過二線譜教學，學會 DEFGA 在譜上的位置，並能正確唱準音高，在很輕鬆愉快的學習情境下，學生學會認譜，可以唱許多喜歡的歌曲，也可以吹奏好聽的作品。</p>

## 教學活動流程：

### 步驟一：模唱

教學策略：透過聽唱教學，唱準音高。例如：老師範唱 SO FA MI，學生模唱 SO FA MI 注意音準。

教學時間：10 分鐘

情境佈置：在黑板上畫音梯，表示音高的不同。(圖 83)

特色說明：模唱是學生非常重要的學習方式之一，為視唱所作的暖身學習。

評量重點：學生能記住老師唱的旋律，並模唱出來。

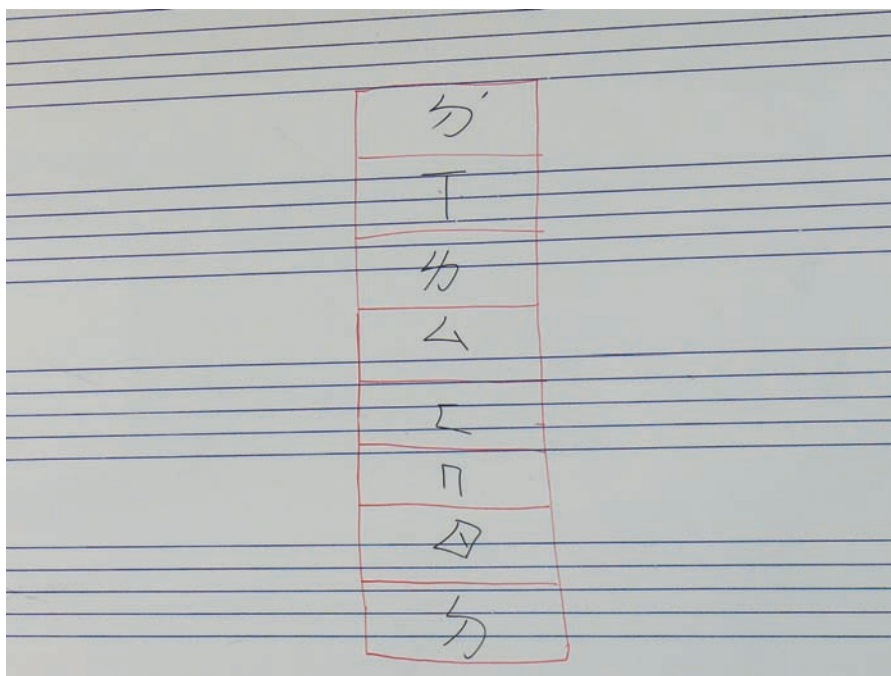


圖83

### 步驟二：回到中央 DO

教學策略：

1. 老師唱一段旋律後，學生接唱 DO，不管前面的旋律為何，最後都要回到 DO。(圖 84)





圖84

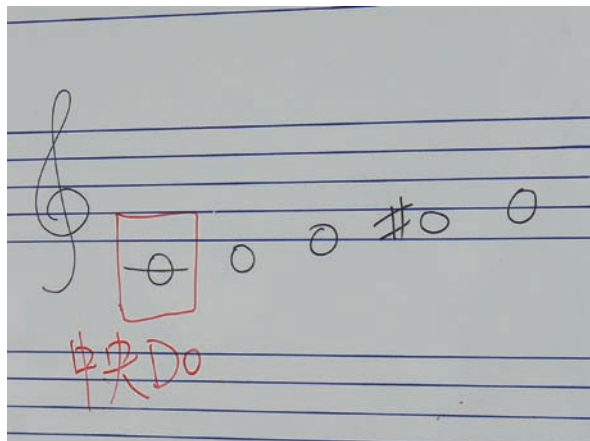


圖85

2. 彈奏旋律可增加升降半音的出現，學生接唱回到 DO。

(圖 85)

教學時間：10 分鐘

情境佈置：寬闊的空間學生可自由走動。

特色說明：建立穩固的中央 DO，不因樂曲調性的改變而唱不準。

評量重點：分析樂曲的旋律，建立穩固的中央 DO。

### 步驟三：線上音與間上音

教學策略：

1. 透過厶、冂二線譜教學，進行視唱練習，唱準音高，並訓練學生的專注力。
2. 呈現厶、冂二線譜，在線上隨意擺放磁鐵，進行看譜視唱。
3. 在厶、冂二線譜線上與間上擺放磁鐵，練習 RE MI FA SOL LA 視唱練習。

(圖 86)

教學時間：20 分鐘

情境佈置：黑板畫上二線譜與有色磁鐵。

特色說明：認譜教學最有效與最有變化的學習，並訓練學生的反應與辨識能力。

評量重點：認識冂一厶，五音在五線譜上的位置。

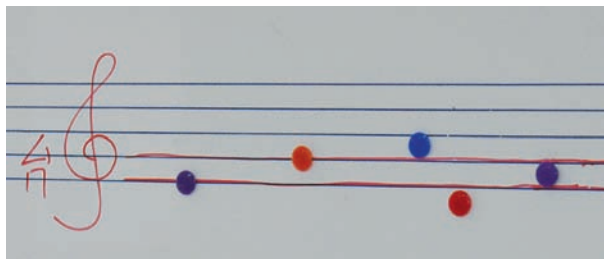


圖86

#### 步驟四：上行音階視唱

教學策略：圍成圈邊唱邊拍手繞圈圈走，跟著速度走路，當老師拍一下鈴鼓，不管唱到哪一音都要回來再從 DO 開始唱。(圖 87)



圖87

教學時間：15 分鐘

情境佈置：寬闊的空間學生可自由走動。

特色說明：音階視唱並能掌握拍子速度，隨著鈴鼓訊號落點的不同，能準確接唱中央 DO。

評量重點：音階視唱注意音高與音準。

### 步驟五：接唱

教學策略：

1. 老師唱一段旋律，學生找出第一音與最後一音，接唱出來。
2. 彈奏一段旋律，找出第一音與最後一音，接唱出來。

教學時間：15 分鐘

情境佈置：樂曲播放。

特色說明：分析樂句的進行，找出第一音與最後一音唱出來。

評量重點：學生記住老師的旋律加以分析，準確演唱出來。

### 步驟六：一起來唱歌

教學策略：在歌曲曲譜中指定音名，進行歌譜視唱，遇到指定的音名學生視唱出來，其他音名由老師接唱。

教學時間：10 分鐘

情境佈置：樂譜的呈現可在黑板上。

特色說明：認譜學習有趣，且具挑戰性。

評量重點：學會認譜並視唱樂譜。

總體評量：達到課程教學目標的評量方法與要點分述如下：

表 32

課程目標	評量方法	評量要點
探索與表現	知道察覺	學生能記住老師唱的旋律，並模唱出來。
	探索操作	圍成圈邊唱邊拍手繞圈走，當老師拍一下鈴鼓，不管唱到哪一音都要回來再從 DO 開始唱。
	合作互動	分組與老師接唱，有良好的默契。

## 延伸說明：

1. 二線譜教學，可加上所教的節奏，變化視唱的型態。
2. 歌曲視唱可分成兩部，一部唱 $\Delta$ ，一部唱 $\square$ ，歌曲進行中，只唱出自己聲部指定的音。

## 注意事項：

1. 唱準音高很重要。
2. 在線譜教學時，學生要專注及反應快速。
3. 肢體律動時必須跟著拍子走、唱、拍手與走路的節拍要在同一拍點上。
4. 分析老師哼唱的旋律，要專注並記憶旋律。

## 課程省思：

認譜教學是音樂教學中重要的教學活動，如何讓孩子愉快有趣的學習，就考驗了老師的教學策略及學生的認譜能力，如此一來，音樂的學習就更寬廣，看到歌曲能唱出來，拿起樂器能吹奏出來，在小組的合奏下找到協同的樂趣，這應是最大的學習動力。

## 音樂課程設計實例三

# 電影中我找到一帕海貝爾

吳淑玲

目標主軸：審美與理解、實踐與應用

教材內容：基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活

教學節數：共六節課（240 分鐘）

### 設計理念：

在奧斯卡頒獎中，有一項獎項就是電影配樂獎，要有好的劇情、一流的演員，更要有動聽的音樂，賦予電影豐富的生命。常常聽到一些非音樂學習者說：「你們學古典音樂的人聽得懂音樂，我們這群門外漢則鴨子聽雷！」當然，以專業的角度談音樂則牽連太多的音樂專業知識，非一般人所能探究，但音樂最終的功能應是陶冶生活情趣，培養具有文化素養的國民。當我觀賞電影、電視、舞蹈等的同時，希望能有與你心靈共振的音樂，哼出你的音樂觸動你的心弦。

### 能力指標：

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。

3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。

### 教學目標：

1. 探索巴洛克時期的音樂風格、藝術特色與音樂家的軼事。

1-1 從電影中的配樂，賞析名曲。

- 1-2 能認識作曲家的時代背景。
- 2. 透過音樂曲式卡農，瞭解音樂結構與樂曲特色。
  - 2-1 能了解卡農曲式。
  - 2-2 能進行卡農曲式的簡易創作。
  - 2-3 能蒐集相同時期，代表性作曲家及其作品。
- 3. 運用已知作曲技巧，嘗試創作與分享。
  - 3-1 能透過分組創作，進行音樂分享。

## 教學活動計畫：

表 33

覺察與發想	紅韓劇《我的野蠻女友》的片尾曲在韓劇流行圈名聲大噪。在此之前，新世紀福音戰士（Evangelion）《死與新生》也曾以此旋律作為片頭音樂，另一部遊戲 Kanon 的標題亦是來自本曲，第二次動畫版的結局亦使用了本曲。香港的可口可樂廣告都用此曲作背景。生活中接觸的廣告與電視劇處處有驚奇，正因有這些媒材，讓我們發覺在遠古的巴洛克時期能遇見帕海貝爾，聆賞他的優美作品
課程內容	一、觀賞「我的野蠻女友」：片中配樂收錄了作曲家帕海貝爾 Canon in D 二、節奏練習：聽曲，跟著音樂打節奏。 三、多變化的編曲：多種樂器組合方式，呈現不同的音色變化，並找出樂器組合。 四、卡農曲式：運用圖例說明何謂「卡農」？透過律動模仿遊戲進行了解並從事二部卡農創作。 五、巴洛克樂派：蒐集此時期代表性作曲家背景資料及作品進行欣賞。
活動形式	一、肢體律動。二、作品賞析。三、分析曲趣。四、集體創作。五、蒐集分類。
教學資源	鋼琴、五線譜板、單槍、電腦、CD PLAY
預期成果	學生喜歡此曲，並主動去蒐集相關資料，在其生活中會與人討論或探索音樂的多樣性。或許下次在哪一部廣告中再次出現 Canon in D，學生都能朗朗哼唱出旋律來。

## 教學活動流程：

### 步驟一：

賞析電影「我的野蠻女友」片中演奏的配樂教學策略：

1. 帕海貝爾作品 Canon in D 欣賞。(圖 88 ~ 90)



2. 誰是帕海貝爾？了解其歷史背景、存在的時代及樂曲的特色。(圖 91)
3. 樂曲中出現的低音樂器，奏出兩小節頑固八個低音，數數看低音樂器從頭至尾重覆幾次同樣的八個音？



圖88



圖89

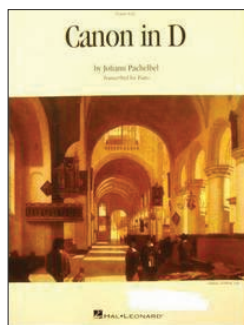


圖90



圖91

教學時間：40 分鐘

情境佈置：展示巴洛克風格的圖畫與代表性音樂家如巴赫。

特色說明：電影的配樂素材加入古典風，造就另一種聽覺與視覺的有趣搭檔。

評量重點：能聆賞優美的音樂，並說出自己的感動。

## 步驟二：跟著音樂打節奏

教學策略：

1. 播放 Canon in D，學生跟著樂曲的進行，靜聽並拍打節奏。
2. 全曲出現的低音樂器，奏出八個頑固低音，學生試唱出來。

教學時間：40 分鐘

情境佈置：好的視聽設備與大螢幕。

特色說明：頑固低音特色增加音樂的曲趣。

評量重點：學唱頑固低音伴奏，同時了解帕海貝爾作品 Canon in D 的作品風格。

## 步驟三：編曲大全

教學策略：

1. 從電腦選取各式各樣不同版本的卡農編曲，學生能仔細分辨樂器音色的不同。
2. 分組討論每首編曲的特色，樂器的編制如何？

教學時間：40 分鐘

情境佈置：在電腦教室從事教學活動。

特色說明：聆賞各種編曲的音響色彩，認識各種樂器的音色。

評量重點：能討論發表分享心得，把感動寫下來。

#### 步驟四：音畫

教學策略：把所聽到的音樂，透過繪畫表達出感覺、感動。

教學時間：40 分鐘

情境佈置：展示巴洛克風格的圖畫藝術作品

特色說明：音畫是透過聆賞，把所聽到的感覺運用符號表達出來。

評量重點：表現作品，發表自己的想法。

#### 步驟五：卡農曲式

教學策略：

1. 用圖例解釋卡農曲式。

例：I | ○○○○ | □□□□ | \* \* \* \* | ◎◎◎◎ |

II | ○○○○ | □□□□ | \* \* \* \* | ◎◎◎◎ |

2. 學生自創肢體律動，進行相互輪流模仿的遊戲。
3. 學生進行二部輪唱，演唱簡易卡農曲。
4. 嘗試創作二部卡農曲，學生分兩部吹奏直笛或一組演唱另一組吹奏直笛。

教學時間：40 分鐘

情境佈置：寬闊可自由活動的空間。

特色說明：透過遊戲進行卡農教學，並能創作作品與展演。

評量重點：討論發表並有自信的展演。

#### 步驟六：巴洛克時期音樂家巡禮

教學策略：分組蒐集巴哈、韋瓦第、韓德爾作品並欣賞且能敘述其典故。

教學時間：40 分鐘

情境佈置：展示巴洛克風格的圖畫藝術作品

特色說明：更了解巴洛克的藝術價值與對後期音樂的深遠影響。

評量重點：討論發表，能說出各作曲家音樂作品特色。

**總體評量：**達到課程教學目標的評量方法與要點分述如下：

表 34

課程目標	評量方法	評量要點
審美與理解	欣賞分析	巴洛克音樂風格。
	討論表達	帕海貝爾 Canon in D 樂曲的音樂特色。
實踐與應用	表現作品	卡農曲式的簡易創作作品與展演
	觀賞討論	蒐集、聆賞、分析不同音樂家作品，作為生活中的喜好。
	合作與互動	分組進行創作，欣賞各類藝術展演活動。

**延伸說明：**

1. 對電視中名曲廣告做記錄與分析。
2. 透過電腦軟體，指導學生電腦作曲。
3. 創作的卡農曲試試看配器演奏，辨識音色。

**注意事項：**

1. 頑固低音的解析學生能了解，並唱出來。
2. 不同配器的同一首樂曲，鑑賞動聽與否？
3. 與他人共同蒐集相關樂派資訊及代表性的作曲家，能組織並發表。

**課程省思：**

賞析作品與作曲家，對初次接觸古典音樂的學生一定會相當具困難度，教師透過有趣的遊戲，可從事主題的欣賞或特殊節奏型的認識，先吸引學生的興趣，喜歡主動探尋此時期的作家及作品，或在其日常的生活中心，不經意的聽到曾經欣賞過的作品，而發出驚嘆聲，都是值得的。

## 音樂課程設計實例四

# 基本拍

吳淑玲

目標主軸：探索與表現

教材內容：基本概念

教學節數：共二節課（80 分鐘）

### 設計理念：

基本拍是音樂中的生命脈動，心跳是人生命的脈動，一個人節奏感的好壞與否，決定於是否能掌握住基準拍子，如能掌握好基準拍子，才能更深入學習速度的變化及音符時值的長短(節奏型)，要掌握好基本拍，可由走路及打拍子建立好速度感，學生有了穩定的基本拍，就更能掌控音樂的節拍。

### 能力指標：

- 1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。
- 1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。

### 教學目標：

1. 掌握音樂脈動，並藉由肢體操作建立音感的認知。
  - 1-1 能透過肢體律動跟著音樂學習基本拍。
  - 1-2 能透過遊戲「傳球」，圍成圈相互傳球並能掌握住拍子脈動。
2. 分析樂曲的拍子架構，在遊戲中快樂學習。

- 2-1 能判斷所聽樂曲音樂是幾拍子的曲子，透過手指遊戲來練習。
- 2-2 能透過接龍傳球遊戲，8拍為一樂句，聽辨樂句。
- 2-3 能透過分組互動的方式，每個人能掌握拍子速度進行活動。

## 教學活動計畫：

表 35

覺察與發想	<p>在教學過程中，常發現小朋友唱歌越唱越快，或拍打節奏時快時慢，速度的穩定性不夠，基本拍是很重要的學習。我們知道要學習音樂節奏是一項重要的學習，而節奏學習是要建立在拍子的概念上，所以基本拍如何讓學生學得好、學得有趣就是一項老師專業的考驗了。</p>
課程內容	<p>一、點星星：透過肢體律動，聽「小星星」旋律，用手在低中高不同水平，跟著拍子點星星。</p> <p>二、大家來傳球：大家圍成圈聽老師彈奏歌曲，逆時針方向，跟著拍子把球傳給右邊的小朋友。</p> <p>三、聽聽看、想想看：分析判斷曲子是二拍子、三拍子或四拍子？在手指頭上跟著音樂點出來。</p> <p>四、接龍：八拍為一樂句，學生能判斷樂句，進行接龍傳球遊戲。</p> <p>五、疊疊樂：學生分析老師彈奏的旋律，判別拍號，依序由下往上疊手掌。</p>
活動形式	<p>一、肢體律動。</p> <p>二、基本拍練習。</p> <p>三、聽辨分析。</p> <p>四、樂曲分析。</p>
教學資源	<p>鋼琴</p> <p>網球</p> <p>CD PLAY</p>
預期成果	<p>學生從聽辨與分析音樂中的拍子速度，進而操作，都能掌握住速度的穩定，再進一步節奏的學習就輕鬆多了，基本拍的學習是相當重要的。</p>

## 教學活動流程：

### 步驟一：點星星

教學策略：透過肢體律動，聽〈小星星〉旋律，用手在低中高不同水平，跟著拍子點星星。(圖 92)

教學時間：15 分鐘

情境佈置：寬闊的活動空間，可自由活動。

特色說明：透過點星星肢體活動，學生更能開放肢體與對空間水平的探索。

評量重點：操作活動必須以音樂為主要媒介，建立在音樂拍子上，進行操作。



圖92

### 步驟二：大家來傳球

教學策略：

1. 圍成圈聽音樂，逆時針方向，跟著拍子把球傳給右邊的小朋友。(圖 93)
2. 聽老師指定的訊號「tr.」，一出現則馬上改變傳球的方向，增強反應能力。

教學時間：15 分鐘

情境佈置：能圍成圈的空間，並運用適當動聽的音樂為背景音樂，進行操作。





圖93

特色說明：球是道具，掌握住音樂的要素，更增加學習的趣味與有效性。

評量重點：分析、判斷音樂不同的訊號，並立即改變操作活動、

### 步驟三：聽聽看、想想看

教學策略：

1. 分析曲子是二拍、三拍或四拍？跟著音樂在手指頭上點出來（圖 94）。
2. 分析曲子是二拍、三拍或四拍？如果是二拍，則找相同數目的同學手牽手，跟著音樂拍子走路（圖 95）。



圖94



圖95

教學時間：20 分鐘

情境佈置：寬闊的活動空間。

特色說明：每個人的手就是最好的道具，不僅自己操作也可互動學習。

評量重點：能分析樂曲的拍子並正確操作。

#### 步驟四：接龍

教學策略：學生排成一直線，八拍為一樂句，學生分析樂句，跟著拍子由頭頂傳球給後面的學生，樂句結束馬上由後方傳球到前頭。(圖 96)



圖96

教學時間：15 分鐘

情境佈置：寬闊的活動空間。

特色說明：許多有效有趣的學習，透過團康活動方式進行，唯必須掌握住音樂的速度。

評量重點：速度的掌握與團體互動的默契。

#### 步驟五：疊疊樂

教學策略：

1. 學生分析老師的音樂是二拍、三拍或四拍？依序由下往上疊手掌。(圖 97)
2. 聽曲疊手掌，曲子一停，最底下的學生就可以馬上翻掌往上拍其他人的手，看誰反應最快！（圖 98）

教學時間：15 分鐘

情境佈置：寬闊的活動空間。

特色說明：除了分析音樂並透過疊手遊戲，訓練快速判斷的能力。

評量重點：掌握音樂速度與同學互動學習。



圖97



圖98

**總體評量：**達到課程教學目標的評量方法與評量要點，分述如下：

表 36

課程目標	評量方法	評量要點
探索與表現	探索操作	肢體操作掌握住拍子速度。
	知道察覺	能聽辨拍子的不同，同時進行操作。
	合作與互動	與同學同時進行拍子聽辨操作。

**延伸說明：**分析樂曲的樂句，透過肢體律動，一樂句一方向，進行走路操作。

**注意事項：**

1. 空間的概念很重要。
2. 進行操作時，一定要仔細聽辨音樂，才能正確掌握拍子的脈動。
3. 在玩傳球遊戲時，學生不因太高興而忘了聽音樂。

**課程省思：**

基本拍的學習是很重要的，要很扎實的學習，此時老師的教學策略就很重要，要有趣也要有效，基本拍建立好其穩定性，多變化的節奏也一定會掌握得很好，解決學生常忽略的拍子速度，當學習音樂基礎功夫很扎實時，其音樂學習才有效。