

# 創意教案

設計者：陳育恬

一、主題名稱：變身王子

二、課程說明

1. 設計理念：

民國九十三年四月26日出版的商業週刊857期有多篇專文討論「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+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！其實在生活上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』角色替換成『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，反而此片十分之賣座！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、或是增加一個生活中的經驗，就改變了音樂學習舊有的風貌，重新賦予音樂新的生命，並能提高學生學習興趣與音樂成就。

2. 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，嚐試多元的藝術創作」(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。

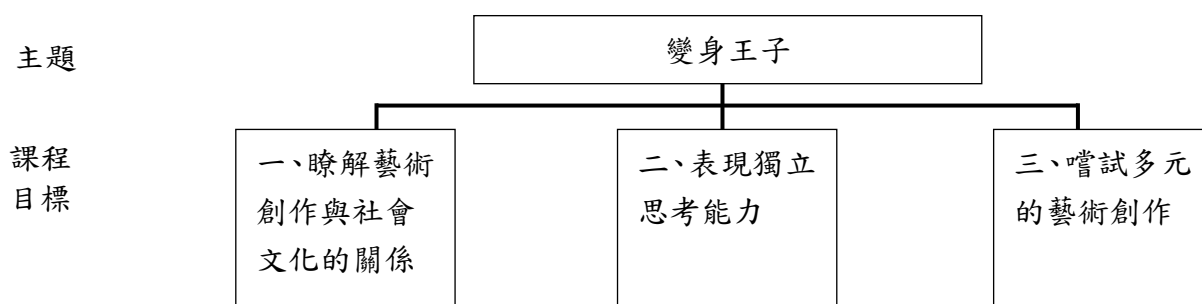
3. 教學對象：國中一年級

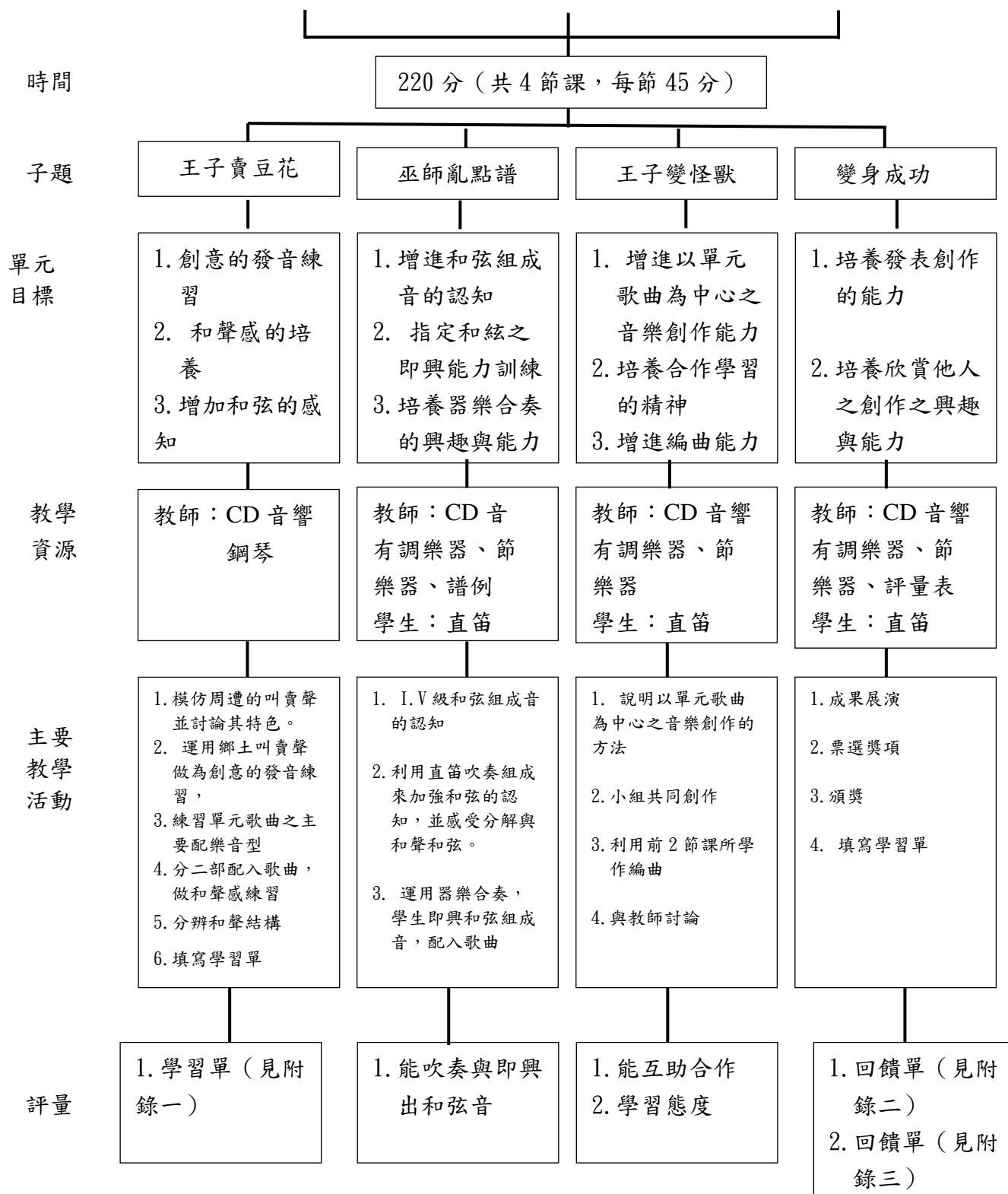
4. 教學時數：共 220 分鐘，每節 45 分，共 4 節

5. 教學領域或科目：藝術與人文

6. 課程架構：見表一

表一、課程架構表





### 三、教學內容

#### 1. 教材設計

(1) 素材：陶吉吉作詞、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。而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。譜例見附錄五。

(2) 自文獻探討中運用音樂創作的方法。

2. 作品示例：見附錄四

3. 教學過程：見表二

表二、教學活動設計表

活動序號：一

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配(分)	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	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. 增進和弦的感知	<b>導入活動：</b> 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。	5	鋼琴	說明叫賣聲拉高、拉長的目的是為使聲音傳的更遠、更清晰，並引起注意	對週遭環境均能關心及注意	能模仿 能說出
	<b>發展活動：</b> 2. 以賣豆花為例，使用音型 a. 做音階上下行之發音練習： <b>音型 a：</b> 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」 <b>音型 b.</b> G— C'—（各兩拍） (2) 練習頑固低音 <b>音型 c.</b> 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	5 15		音準	學生對於鄉土的素材能應用於發音練習上，感到十分有趣	能唱準
	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： A 段：全體唱音型 b，小節則整小節休止。 B 段：第一次進行時分部唱，第二次作節奏變化。第三次老師加入即興之旋律線條。	5		音響	注意 2 度音之音準 提示音色 學生能分辨不同的和弦 提醒學生聆聽其他聲部的聲音	學生對於分部毫不懼怕，請能唱準而不被抓走

	(3) 請學生注意和聲的變化。	5				
	<b>綜合活動</b> 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	10	鋼琴		和弦概念的建立對學生來說是易於接受的	能聆聽 能分辨

活動序號：二

能力指標與教學目標	教學過程	時間分配(分)	教學資源	教師提示或示範解說	學生活動情形	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	<b>導入活動：</b> 1. 教師提示 I、V、ii 級和弦的組成音，請學生找出異同  <b>發展活動：</b> 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 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 段時以 2 拍為原則，B 段則可自由即興。 4. 加入無調之節奏樂器，增加節奏之強烈感。  <b>綜合活動</b> 5. 能分享對此節課之編曲的感受	5  10  15  10	直笛   有調樂器。 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

活動序號：三

能力指標 與 教學目標	教學過程	時間 分配 (分)	教學 資源	教師提示或 示範解說	學生活動 情形	教學評 量
1-4-1 嚐試多元的 藝術創作 教學目標： 1. 培養以單 歌曲為中 心之音樂 創作能力 2. 培養合作 學習的精神 3. 增進編曲 興趣與能 力	<b>導入活動：</b> 1. 教師提示以單元歌曲為中心之音樂創作的方法，有以下型態之教學：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。	10	直笛			能說出
	<b>發展活動：</b> 2. 小組討論並創作 3. 練習並利用前 2 節課所使用之編曲	25	樂器. CD 音響	能集思廣益並發揮 創意 能運用前面所學	即興活動所帶 來的成就感	能即興創 作 能分享 能互助合 作
	<b>綜合活動提：</b> 4. 與教師討論創作曲的優缺點，提出困難與問題加以解決	10				能討論 能表達

活動序號：四

能力指標 與 教學目標	教學過程	時間 分配 (分)	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	35	樂器. CD 音響		賣力演出自己 的心血	能發表 能說出 能吹出
	2. 每位學生需票選出最佳創意獎、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。	5				能奏出
	3. 頒獎	5		每一個創作作品都 應給予肯定		能即興創 作
	4. 發回饋單					

#### 四、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 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	能在同學面發表創作曲
	2. 欣賞能力	能欣賞別組織優點及特色
	3. 回饋單	能了解學生對創作曲的 喜好程度

#### 五、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)。己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。

## 附錄一

# 『王子賣豆花』學習單

一、 素材：

歌名： \_\_\_\_\_ 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一部的聲音？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？

## 附錄二

# 回饋單-----創作篇

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！

育恬老師

### 基本資料

班級：國 \_\_\_\_\_ 班  
姓名： \_\_\_\_\_ 座號： \_\_\_\_\_  
性別： 男  女  
填寫日期： \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

### 單元主題：王子變怪獸

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 \_\_\_\_\_

\*我在集體討論創作時有何收穫？

### 附錄三

#### 評量單

\* 本表實施於教學後之成就評量，為觀察與作品評定量表

\* 採用五等第評，滿分 30

組別/評分項目	學習態度	合作精神	作品創意	符合樂理	作品舒適度	編 曲

### 附錄四

作品 (1) 到 (4) 。

### 附錄五