

誰家的狼來了?!-仿作[彼得與狼] 教案格式

領域/科目	藝術（音樂）	設計者	方美霞	
實施年級	第三學習階段	總節次	320 分鐘（每節 40 分鐘，8 節課）	
單元名稱	誰家的狼來了?!-仿作[彼得與狼]			
<p>設計理念</p> <p>這套課程是透過行動載具的機動性、可攜性、分享性，激發學習本質上的變化，誘發學生思維上的轉換，讓學習融會貫通，使知識生活化，生活知識化。在課程中我們跨越了演奏技能門檻，啟動音樂創作教學，讓學生培養創造力、表達力、感受力，並帶動自發、互動、共好的素養層面。以鷹架式建構課程，以螺旋式設計教學，學生得以在既有的認知中加入自己的想法與技巧手法，展現對於音樂的熱情，並習得此項媒介來表達自我，更能與人在藝術層面上進行交流與溝通。音樂創作的教學得以激化敏覺、流暢、變通、獨創、精進等能力，使學生在滑世代中不僅有了生活的便利，更取得行動學習的優勢。</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <pre> graph LR A[搭配角色] --> B[串接故事] B --> C[選編樂器] C --> D[仿作角色] D --> E[分享回饋] A --- A1[聆聽音樂 配搭角色] B --- B1[選用情境 串接故事] C --- C1[雕琢特色 選編樂器] D --- D1[選取片段 仿作角色] E --- E1[聆聽作品 激發亮點] </pre> </div>				
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	核心素養	藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。
	學習內容	音 E-III-5 簡易創作，如:曲調創作。		呼應之數位素養
	實質內涵			

議題 融入	所 融 入 之 學 習 重 點	
與其他領域/科目 的連結		
教材來源	自編	
教學設備/資源	<p><u>彼得與狼 Peter and Wolf 的相關影片</u> 建議可上網搜尋 CC 授權相關影片或是其他影片。 以下為創用 CC 授權相關影片 https://www.youtube.com/watch?v=bAfWiaPTDGU 以下為其他影片 https://www.youtube.com/watch?v=w2QIzHA3hVE https://www.youtube.com/watch?v=wKgy5ztbXZU https://www.youtube.com/watch?v=px8FakwGPDM https://www.youtube.com/watch?v=O5FsqliX1KY Silly Symphonies - Music Land</p>	
學習目標		
<p>(一) 能分辨不同樂器的音色與音域使用上的特質。 (二) 能應用樂器特色進行仿作曲調的創作。 (三) 能欣賞他人與自己的作品。</p>		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>~~~第一節~~~ 【預備活動】 (一) 聽音樂動一動 1 隨音樂快慢揮動絲巾。 2 隨音樂踏出基本拍。 3 說說生活中什麼時候動作會快什麼時候會慢 4 複習藝術詞彙-速度。 (二) 聽音樂展高低 1 聽音樂聲音高低做出掂腳、站立、彎腰、半蹲、蹲下、趴下等不同高低。 2 找幾個同學，依序排列音域高低。 3 展示動物，依序排列音域高低。 4 複習藝術詞彙-音域。 (三) 聽音樂上下唱</p>	20 分鐘	<p>表達策略/實作評量</p> <p>藝術詞彙 (一) 「音色」(timbre)：不同的發聲體、發音方法和共鳴器...等會產生不同的聲音特色。 (二) 「音域」(range)：音域是人聲、樂器或音樂作品所能發出或所使用到之最低至最高音之音程範圍。 (三) 「速度」(tempo)：現代慣以每分鐘多少拍 (beats per minute, BPM) 作量度單位。 (四) 「曲調」(melody)：高低不</p>

<p>1 唱音階上下行，根據老師指譜往上或往下極進。</p> <p>2 唱音階上下行，根據老師指譜跳進，並演唱成四拍。</p> <p>3 觀察課本上的某首歌曲，跳進多還是級進多，跳進級進各有什麼不同感受。</p> <p>4 複習藝術詞彙-曲調。</p> <p>(四) 聽音樂說感受</p> <p>1 播放兩首速度相近但節奏迥異的樂曲，如 Bosa Nova 跟聖歌。</p> <p>2 請學生說說感覺</p> <p>3 複習藝術詞彙-節奏。</p> <p>(五) 聽音樂現表情</p> <p>1 老師彈奏和諧以及不和諧和弦，請學生用表情表達。</p> <p>2 請學生說說感覺。</p> <p>3 複習藝術詞彙-和諧。</p> <p>(六) 聽音樂選顏色</p> <p>1 分組，觸摸每張紙的質感以及觀察明暗度。</p> <p>2 組內分類紙張，並說明分類的方式。</p> <p>3 換個方式再分類一次。</p> <p>4 聽音樂，根據音色挑出紙張，說說為什麼。</p> <p>5 說明藝術詞彙-音色。</p> <p>結語-音樂是由很多元素組成的，今天複習了四個，也介紹了新的元素-音色，接下來讓我們一起聽音樂讀出裡面的密碼，讓音樂說故事！</p> <p>【核心活動一】 聆聽音樂選搭角色</p> <p>(一) 說明本次課程進行大綱。</p> <p>(二) 聆聽音樂選搭角色。</p> <p>1 師生一起聆聽音樂片段</p> <p>2 傳送簡報檔案，學生再次聆聽音樂選搭適合角色，完成學習單 1。</p> <p>3 公布答案。</p>	<p>20 分鐘</p>	<p>同的音前後出現所組成。</p> <p>(五) 「節奏」(Rhythm)：音樂中交替出現有規律的強弱、長短的現象。</p> <p>(六) 「和諧」(harmony)：幾個音組成出的聲音頻率，就感官上，聽起來舒服悅耳可以說是和諧，反之就會有緊張焦慮感。就物理上，和諧是簡單頻率比率的音調，反之則是較為複雜的頻率比率。</p>
--	--------------	---

<p>~~~第二節~~~</p> <p>延續【核心活動一】 聆聽音樂選搭角色 每一軌道依序提問： 1 這段音樂你聽到了什麼？ 2 給你什麼感受或情緒？ 3 是什麼給你這樣的感受？ 4 要如何在鍵盤上彈出這樣的感覺？</p> <p>【核心活動二】運用情境串接故事 (一) 觀察圖片上的事物。 (二) 聆聽老師說故事，根據情節排出適當的圖片順序。 (三) 師生核對順序。 (四) 學生試念故事節錄，注意抑揚頓挫。</p>	<p>15 分鐘</p> <p>25 分鐘</p>	<p>探究策略/實作評量</p>
<p>~~~第三節~~~</p> <p>【核心活動三】雕琢特色選編樂器 (一) 老師說明本堂課之學習任務-分析音樂特色。 (二) 師生共做學習單 3。 (三) 每一張學習單都由學生先聆聽演奏影片，嘗試撰寫音樂特色，師生討論，老師給予回饋。然後進行下一張學習單，依序完成學習單 4~9。</p> <p>【核心活動四】選取片段仿作角色 (一) 根據故事情節順序播放音樂，老師邊說故事。學生同時完成學習單 10。 (二) 展示範例，說明創作的流程與注意事項。</p>	<p>25 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>探究策略/實作評量</p>
<p>~~~第四節~~~</p> <p>延續【核心活動三】雕琢特色選編樂器 (三) 複習錄音注意事項。 (四) 發下空軌檔案，學生錄製故事。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>30 分鐘</p>	<p>創作策略/實作評量</p>
<p>~~~第五、六、七節~~~</p> <p>延續【核心活動四】選取片段仿作角色 (五) 老師說明評量規準，示範得分 5、3、1 的音樂範例。</p>	<p>40 分鐘</p>	<p>創作策略/實作評量</p> <p>評量參考項目：</p>

(六) 老師說明之後猜猜看活動的方式。
 (七) 老師展示 GarageBand 空軌檔案，並根據音樂特色清單，師生進行討論。
 (八) 接著老師仿作與說明第一軌的創作方式以及評量規準，並請學生嘗試創作，接著請學生分享，師生給予回饋。依序完成全部軌道。
 注意：鼓勵學生進行更多的想像，創作出其他描述角色的可能性。

40 分鐘

代碼	角色	音域	曲調/和諧(擇一)	節奏	速度
1	彼得	C3~C4	旋律級進為主，搭配跳進。	八分附點	稍快

2	小鳥	C4~C5	顫音以及跳進	十六分音符	稍快
3	鴨子	C2	2度雙音	二分音符	中等
4	貓	C2	旋律級進為主，稍稍跳進。	二分音符	慢
5	爺爺	C1~C2	三或四度平行音程前進。	二分音符	慢
6	野狼	C2	不和諧和弦	二分音符	中等
7	獵人			八分音符	快速

~~~第八節~~~  
**【核心活動五】** 聆聽作品激發亮點  
 (一) 四人分組，請學生輪流，挑選自己作品其中一軌(除了人聲以及定音鼓)，播放出來，請同學秀圖卡猜答案?  
 (二) 每一組推派出一位同學播放一軌給全班聽，學生以圖卡秀出答案。看是否能让一聽就猜到?說說怎麼猜到的?  
 (三) 再次進行上述活動。  
 (四) 根據自評表，聆聽自己作品依序打勾，並挑出兩軌自己覺得最亮點，並分享在評量單上。  
 (五) 最後修正，完成後上傳 seesaw 繳交作品。

5 分鐘

10 分鐘

10 分鐘

10 分鐘

5 分鐘

討論策略/實作評量  
 反思策略/自我評量  
 項目以及內容如下，但在課程進行中，若有學生發展其他可能性，可視情形調整評量歸準。

| 代碼 | 角色 | 音域    | 曲調/和諧(擇一)    |
|----|----|-------|--------------|
| 1  | 彼得 | C3~C4 | 旋律級進為主，搭配跳進。 |
| 2  | 小鳥 | C4~C5 | 顫音以及跳進       |
| 3  | 鴨子 | C2    | 2度雙音         |
| 4  | 貓  | C2    | 旋律級進為主，稍稍跳進。 |
| 5  | 爺爺 | C1~C2 | 三或四度平行音程前進。  |
| 6  | 狼  | C2    | 不和諧和弦        |

**教學省思：**  
 學生狀態

1、因為創作激發主動性學習，對於音樂學習有了主動探索的動力，產生不斷修改創作，啟

動對自我實踐的追求。

2、學生將對音樂創作的喜愛類推到其他的音樂學習。原本對直笛學習感到挫折，但卻在音樂創作中得到滿足後，主動重新練習直笛，成功將音樂的學習推展延伸。

3、在期末課程相關調查中，學生絕大多數寫下「課程很棒沒有需要調整」、「完美的音樂課」、「沒想到自己可以創作音樂」、「希望音樂課天天都有」等等正面的積極回饋。

4、學生不再害怕歌唱，透過一次次的錄製，聆聽自己的聲音，然後進行修正調整，印證「自己就是自己最好的導師」，也因此對自己的歌聲有了信心。

5、啟動學生對於實體樂器的興趣，少數學生因此開始了樂器的學習，也有部分學生囿於家庭想法以及經濟無法支持學習，但他們都說未來有機會想學鋼琴、想學吉他！

這幾年開始研發音樂創作型課程，從節奏類型創作到曲調創作而到了綜合型的創作課程。因為過去師培時期沒有相關訓練，也沒有相關教學經驗可供參考，一路走來其實有很多實驗的成分，但所幸學生的回饋支持我在這條路上有能量有信心繼續蹣跚前進。

此次分享的課程是綜合型創作，學生必須要有一些先備創作經驗，進行時才會比較順利。因為相關經驗不足，實施本課程時，我非常難以預估學生可能的狀況，令我驚豔的是，學生大部分都可以理解課程所要傳達的學習核心。但仍有幾個部分是我下次要實施時，會修改調整的：

(一) 時間的安排：給予的時間過於壓縮，壓縮學生思考以及嘗試的時間。創作真的需要非常大量的時間，如果時間不足，可以考慮請學生只選擇其中幾個軌道進行創作。

(二) 先備能力的培養：先備能力需要更落實在音樂元素的分析上，然後再進行本課程，將會讓學習更加連貫，課程更加系統化。

(三) 評量的設計：當初並沒有設計，這次撰寫時放入。希望再實施時，能因評量而使學習核心更貼近原先的規劃。

**參考資料：**

一、國家教育研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網。<https://terms.naer.edu.tw>

二、教育雲 教育百科 <https://pedia.cloud.edu.tw/>

**附錄：**宜列出與此教案有關之補充說明，包含學習單、簡報、評量規準等。歡迎提供教學影片，以供讀者參考。