

藝術手牽手

新竹市民富國小

陳惠敏 王瑋煜 陳媛如

摘要

本方案主旨在於，如何透過藝術間共通元素，經由視覺、聽覺與動覺完整地整合學習的內容，而進一步將藝術的感通，透過創作來完整展現。

過程中提供學生機會，來探索生活環境中的人、事與物，透過肢體深刻了解自己，並感受環境與藝術(環境互動的肢體創作)的關係；從美術的基本元素來探討空間裡的各種律動。再藉由聆賞與討論不同時代文化的特色，感知本國音樂的特點，從音樂的共通要素從事簡單的創作；最終從整體過程將自己對藝術間的「共感覺」，透過不同形式的創作活動呈現出來。亦就是透過探索、思辨、審美、理解與創作的整合課程。其主要目的如下：

- 一、落實藝術本質之教學，提升藝術欣賞的能力
- 二、善用環境與資訊引導方式，呈現教學創意，以激勵學習者興趣
- 三、運用藝術感通，建立藝術溝通能力
- 四、開發「多元評量」，以求客觀評估學習行為之轉移
- 五、整合式課程設計對於學習興趣與教學效益的影響

主題名稱：藝術手牽手

教學對象與時數：國小高年級，15 節課

壹 課程說明

一、課程設計動機

國小的藝術教育過程中，經常運用「基礎原則」為教學的策略，試圖讓學生在學習上能透過共通的原則來理解藝術。因此，在課程設計上，嘗試以藝術鑑賞為其主軸，透過橫向「藝術共通元素」為連結，藉由藝術創作活動，統整視覺、聽覺與動覺三大領域，引導學生從探索-欣賞-實際操作-綜合呈現，鼓勵學生將所理解-藝術共通元素，透過創作方式表達出來。亦就是培養對於日常生活的各類藝術，具有分析與感知的能力。過程中，採以遊戲式、「藝術校園」與自製多元評量之創新教學，來激發學生學習興趣與創意。

二、設計理念與目的

（一）課程統整融入環境教材

藝術表現的型態或有不同而基礎元素，卻是共通而必備的。經由課程活動中明確的訓練肢體、時間、空間、力量的認知，才能培養學生精密而寬闊的創作能力。在生活中常常會發現許多有趣的題材與肢體創作，若能把肢體展現與校園環境相結合，使其更生活化的作品，並能廣泛的在校園裡各角落呈現創意，會更具表演教學之意涵。

（二）落實藝術本質之教學，建立藝術溝通能力

後現代藝術教育不再僅強調技法的熟練或媒材的認知，轉而重視生活周遭事物與藝術教育的關連，以及對各式藝術的思考與解讀。學者漢寶德曾說明：「藝術教育的目的不只是使孩子進入藝術世界，同時要為他們建立一種可以與藝術溝通的辨識力。」因此在課程設計上，我們藉由藝術創作活動，主題式統整視、聽、動覺三大領域，引導學生建構藝術中之「美的原則」探求、思考之外，進而對於日常生活的各類藝術，具有分析鑑賞與感知的能力。

（三）善用資訊引導與多元評量方式，呈現教學創意

隨著電腦網路的不斷地成長，網路環境在教學本質上就是一個有趣（永遠新奇、立即的回饋、活潑生動、音效、互動與個別化及多媒體……）的地方。教學者應不斷改進各種教學方式，然而有效地利用這項資源，將有助於學習動機的提升，並能引起學習者注意力的集中。此次設計過程中，加強自製教學媒體引導的部分，如：從學生提供的照片或藝術家創作作品簡報、藉由動畫人物的介紹藝術理論之探討....等。為此期望新型態的教學模式，能激發並且提供學習者一個完整而有趣的學習，從網路資源過程裡營造最佳的學習情境，終將激發學生在藝術創作上的靈感與創意。

(四)運用藝術感通，提升藝術欣賞的能力

各種藝術都有其使用的材料與方法，雖然是同一題材，但是表現出來的特色亦是不盡相同。本課程設計運用聽覺、視覺與觸覺之間的微妙類似，也就是藝術感通，引導學生藝術欣賞與綜合性的藝術創作。如：音樂是抽象的藝術，透過類比聯想，將樂曲中的力度、合聲配器、曲式與視覺藝術領域之造型、著色、結構相連結，以使其在聆聽時能有具體的概念。若能先於視覺藝術或表演活動中探索感知，將能使學習更趨豐富而完整。

三、學生實態分析

在表演能力方面，普遍學生都僅於粗淺的元素認知。設計以遊戲的方式，讓學生在肢體探索的過程中，能更加有系統、組織性的與其他藝術產生連結，進而使表演能有深入淺出的創作，融入生活經驗與校園環境結合。

在視覺藝術部分，學生在視覺創作中，多為主題式的繪畫創作，較沒有畫面構成的分析，在這次的教學活動中，透過音樂以及表演課程的協助，引導學生認識繪畫中的點線面構成，是一個不錯的時機。

在音樂方面，學生在視譜已理解 C 與 G 大調、節奏上對於 16 分音符或切分音已有概念，並了解三拍、二拍或四拍在樂曲中的表現，並已認識木管樂器或基本的音樂家相關常識。另外，在演奏直笛也進入 G 調的樂曲練習與二部重奏。因此，此次活動重點除了認識五聲音階曲調之外，希望從先備的學習延伸至簡單的樂曲創作。

四、教學資源

- (一) 教學簡報：「展覽會之畫」簡報、「音樂畫布簡報」。
- (二) 影音設備：CD 音響、電腦、單槍投影機、攝影機、數位相機、CD、錄放音機
- (三) 教學材料：自製「互動式線上評量」、學習遊戲單、圖形概念卡、報紙
- (四) 教學場地：情境布置-校園各角落
- (五) 其他：教學觀察日誌、選票、獎勵品、自我檢核表

五、教學創新內涵與策略

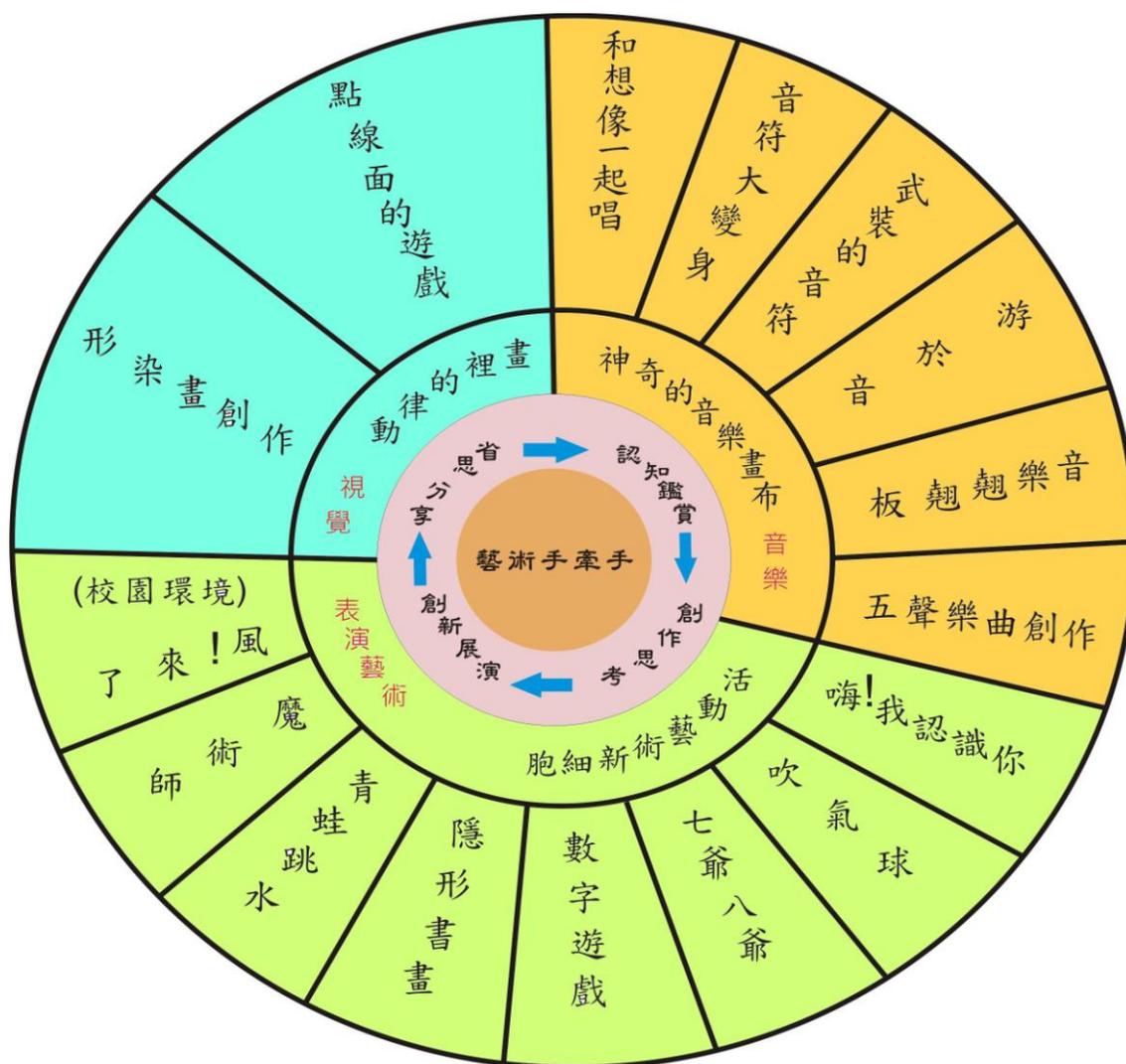
- (一) **課程統整性**：教學活動融合視覺、音樂與表演藝術活動，使學習者容易理解藝術間元素的共通性，將藝術學習的內容與概念，自然透過創作呈現學習效果。
- (二) **教學多元化**：1.多元教學活動-如：自製簡報教學、資料蒐集、討論問答、繪或剪貼創作系列、肢體表演活動等教材設計，內容涵蓋面非常多樣化與豐富性。 2.多元評量：為了破除傳統技術創作為主的評量，評量採資料蒐集、口頭報告、學習單、線上自我評量、遊肢體造形表演發表、合作學習與態度、小組發表…等多元評量，旨在開啟兒童多元智能。教學多以戲式、循序漸進的引導，讓孩子自然而然提升藝術欣賞與創作興趣和能力。

(三) **藝術校園**:透過綜合的展演活動，讓整體的呈現與校園結合在一起。除了活化「校園硬體空間」，也易激起學生共同參與的興趣，達到藝術校園的目標。

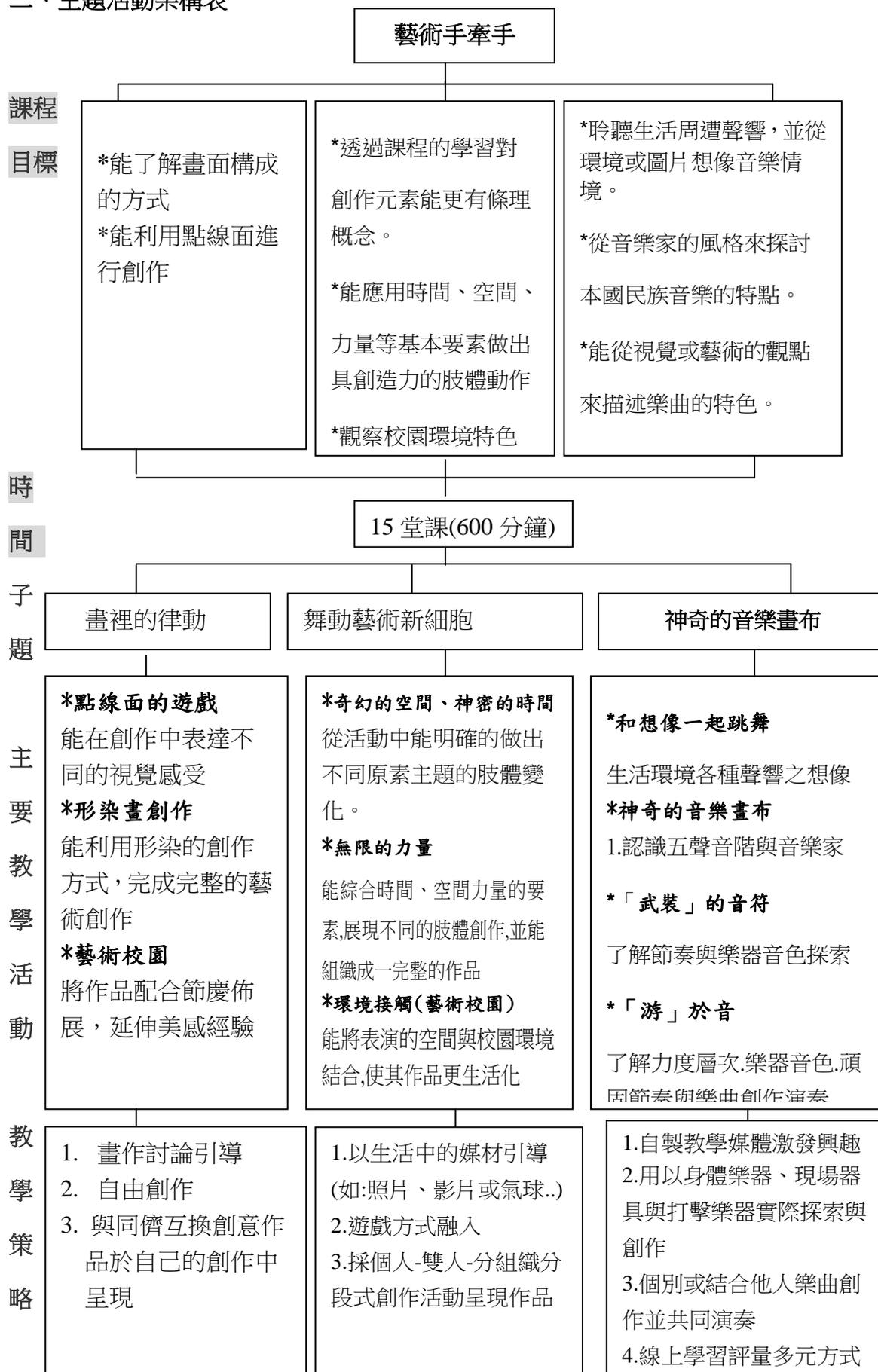
(四) **合作學習**:個人學習與團體學習方式的交互運用。除可發掘學生的個別差異，進一步指導學生，亦可運用團體讓學生在合作中學習，在同儕間激盪出更多的創意。

貳、課程概念與主題架構

一、 總程課程設計概念圖



二、主題活動架構表

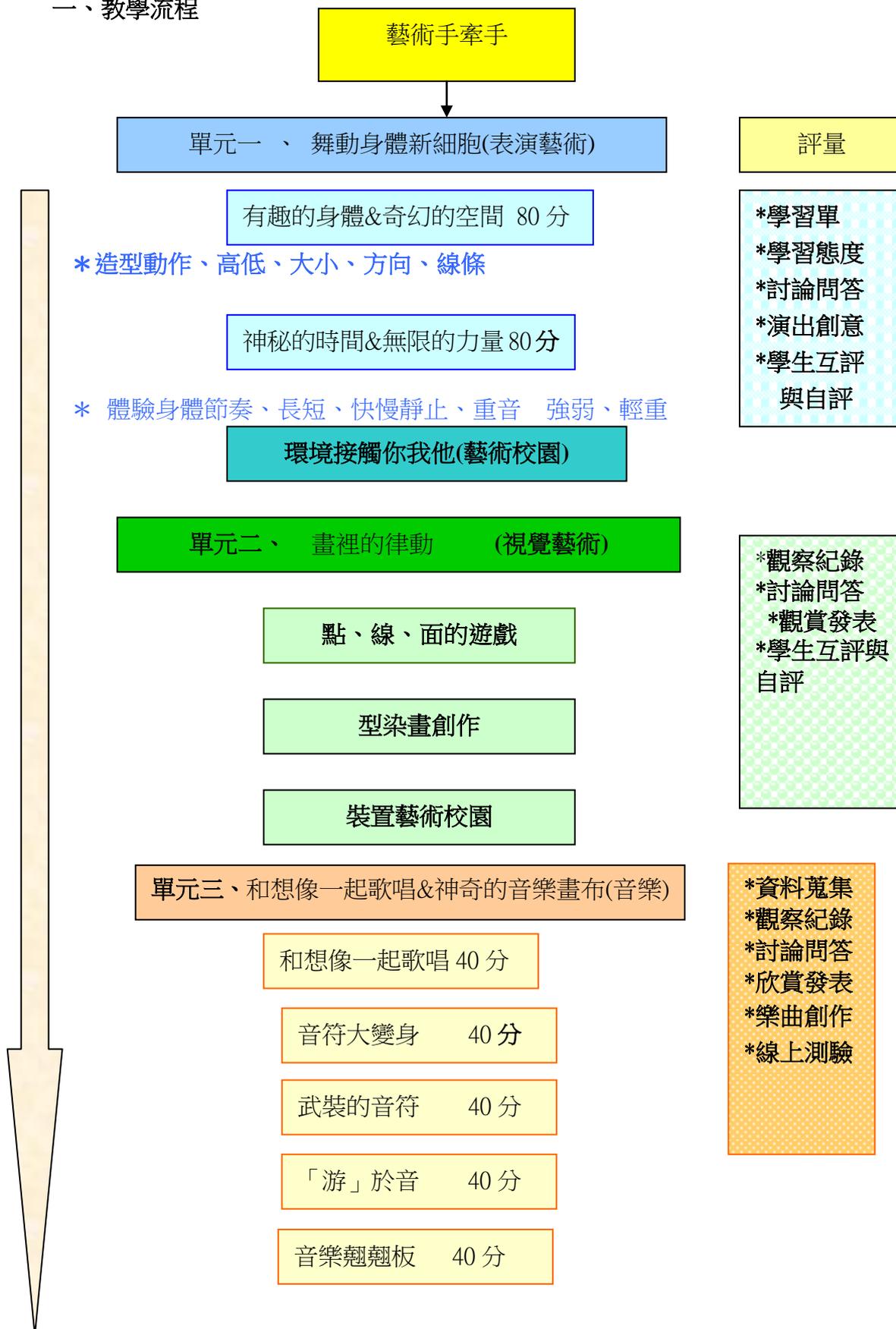


三、課程教學內容目標總表

領域名稱	視覺藝術	音樂	表演藝術
教學目標	1.能藉由活動訓練聽覺與視覺的集中注意力。 2.能學習手腦並用,訓練快速的接收指令而達到肢體創作。 3.能使肢體動作明確的做出方向變化、高低對比、大小變化及肢體在空間移動的軌跡。 4.讓肢體動作做出準確的節奏、長短、快慢、靜止,重音的特質肢體創作。 5.能了解肢體動作力量強弱、輕重不同力度的肢體應用與表現。 6.能綜合時間、空間力量的要素,展現不同的肢體創作,並能組織成一完整的作品 7.能將表演的空間與校園環境結合,使其作品更生活化。 8.能了解畫面構成的基本元素 9.能利用點線面元素進行藝術創作 10.能利用疏、密,聚集、分散的形式,豐富創作 11.聆聽生活周遭聲響,並從環境或圖片來想像音樂情境。 12.從音樂家的音樂風格來探討本國民族音樂的特點。 13.能從視覺或表演藝術的觀點來描述樂曲的特色。 14.能了解音樂力度、速度、節奏拍子與音色等元素於樂曲中的安排。 15.能認識銅管樂器的音色。 16.能透過樂器的操作即興表演 17.能運用音樂各項原素完成五聲音樂的創作。		
學校本位課程指標	樂-3-1 藝 3-3-11 創-3-4 創-3-6	樂 3-1 藝 3-3-11 尊 3-1 創 3-1 創 3-4	
人文思維	審美情趣、思維方式	審美情趣、思維方式	人生態度 審美情趣、思維方式
對應分段能力指標	1-2-1 1-2-3 1-2-4 1-2-5 2-2-7 2-2-9 3-2-11 3-2-12 3-2-13		
基本能力	<ul style="list-style-type: none"> * 了解自我與發展潛能 * 表達、溝通與分享 * 規劃、組織與實踐 * 主動探索與研究 	<ul style="list-style-type: none"> * 欣賞、表現與創新 * 尊重關懷與團隊合作 * 了解自我與發展潛能 * 獨立思考解決問題 	* 文化學習與國際了解
教學單元活動名稱	畫裡的律動&藝術校園	和想像一起歌唱&神奇的音樂畫布	舞動藝術新細胞&藝術校園
節數	5	5	5
評量方式	觀察紀錄 討論問答 觀賞發表 學生互評、自評	動作反應 觀察紀錄 討論問答 觀賞發表 學習遊戲單 線上遊戲評量	動作反應 觀察紀錄 討論問答 觀賞發表 學生互評、自評

參、教學流程、內容與活動紀錄

一、教學流程

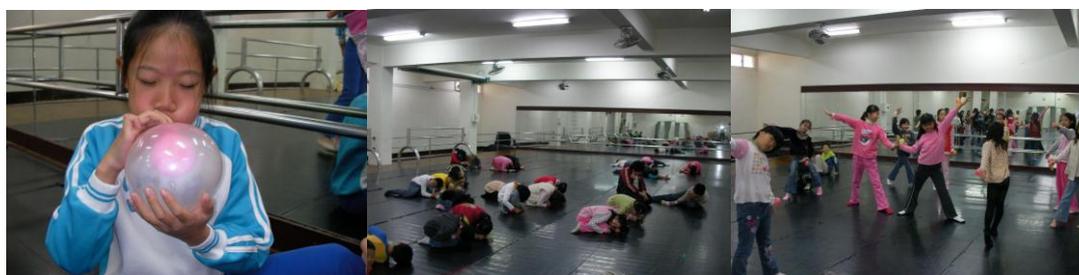


二、課程活動實況紀錄與成果分析



在課程開始前應專注練習(使學生隱定情緒),教師需先佈置情境(教室內、外都可)(圖左) **嗨!我認識你**籍由每位同學的名字自我創作,而請同學模仿,並且訓練記憶力(圖中)作業:將同學的造型動作,表現給家人欣賞、並且將印象深刻的造型記錄下來(圖右)

◎奇幻的空間



吹汽球體驗吹汽球,並且觀察其大、小的變化(圖左)使肢體各部位做出大、小的轉換(圖中)與在過程中能控制肢體的伸張與收縮(圖右)



七爺八爺學生能模仿人物的高、低(圖左、中)兩人一組嘗試做出更低、更高的造型動作(圖右)



嘗試做出比高-低水平更高更低的造型動作(圖左)並能做出高、低的行進動作(圖中)作業:觀察生活中高、低水平的人,事,物並且記錄下來(圖右)



數字遊戲藉由「米」字的八個基本方位與肢體的點、線、面相互配合(圖左)後做出不同方位的肢體造型(圖中)能利用加、減來變換身體面向(注意數字不可超過8)進而組成連續的肢體動作組合(影片 1)作業:觀察家中物品的米字方位,並且簡明記錄(圖右)



隱形書畫藉由貼紙、汽球特定在某肢體部位上(圖左上)而能在空間中任意移動,做出不同的空間軌跡(圖中上)兩人一組(表演者、作畫者)能在特定的條件下,做出肢體線條(圖右上)作畫者能確認動作而畫出表演者的動作軌跡,而完成作品(圖中下、右下)作業:觀察家中每個人在空間裏活動的軌跡,並且記錄下來(圖右下)背景音樂為侏儒、古堡,表演者必需配合音樂



綜合活動將我國民謠常用的五聲音階設定在肢體的部位上(圖左),將音樂課裏所創作的節奏至肢體表現之(圖中)(請綜合空間裏的要素編排至組合中)並且記錄下來(圖右)

◎ 神祕的時間

青蛙跳水全班圍成大圓配合以下節奏:「一隻青蛙」「兩個眼睛」「四條腿」「撲通」

「跳下水」以此類推逐次增加數目~(大家節奏的速度要一致)



魔術師藉由報紙可做出在日常生活中與報紙相關的造型與遊戲(圖右上)隨著音樂的快慢在空間中活動,聽到重音時(鈴鼓聲)靜止活動站在原地聽音樂播放的節奏、長短、快慢進行「手」撕報紙(不可撕破,只能在報紙上撕出線條)(圖中上)一切過程同上,這次用「腳」來撕(此次看誰撕破最多塊,不可用手)(圖左上)用最快的速度做成一個大球(此時會發現大家為達到成效~大球~同使得在空間裏非常的乾淨)圖左下、右下進而其手中的球再變成最小的球(此時你會發現大家會用心的去塑形~球~而更珍惜)圖中下



綜合活動因為是透過遊戲的過程而形成的球,對自我有不同的意義也更珍貴(圖左)我們稱它為(希望之球)作業:將報紙球帶回家中,加以裝飾成更具特色的作品,再卡片上寫上對自我的期許(我的願望)以及對同學(他人的祝福)後,貼在希望之球上並完成吊飾,在掛於教室的各角落(圖右)

無比的力量





風!來了!讓學生到戶外感受風(圖左上),並於肢體上做出風的強弱(圖中上)以及不同力度的肢體活動(圖右上)以及被風吹的肢體變化(圖左、中下)兩人一組:一人為風(要做出微風、颱風的力度區分)另一人為被吹之物(要做出輕、重的質地)兩人要互相配合做出肢體活動(圖右)

【點線面的遊戲】



點、線、面是視覺創作中很基本的元素，透過疏密的排列以及型態的改變，可以營造出不同的畫面不同的感受。課堂一開始透過海報的展示，讓學生觀察畫面中的構圖細節，學生開始發現當畫面中主題面積比較大、排列的比較緊湊，畫面給人比較強烈的感覺，相反的，若是排列得較鬆，則給人緩慢舒服的感覺。在教師的歸納下，大家都發現了利用簡單的點線面，就可以在畫面中營造出許多抽象的感受。



接著學生開始進行創作，在色紙上剪出抽象的造型(從點線面出發)，然後同一組的學生互相討論，讓同一組的創作中擁有不同的畫面構成，有的人做出緊張強烈的畫面，有的人做出舒服緩慢的感受。



【形染畫創作】



在課堂開始，先回顧表演課堂上肢體伸展的感覺，請同學兩兩一組，互相記錄下人物動態的輪廓。形染畫學生之前沒有玩過，因此對這種新的表現形式顯得躍躍欲試。把形染板製作完成之後，學生們便開始討論畫面構圖的安排，為了畫面的豐富性，還可以跟別人交換形染板，這樣的過程學生覺得十分有趣，原來自己的創作也可以出現在別人的作品裡。



★ 和想像一起歌唱

課前用自己的感覺或想法，描述出畫面中的聲響或和音樂相關的說明!

※ 此學習單分兩個部分進行，A 題於課前進行，B 題課程結束後再描述一遍，觀察學生在透過設計的音樂欣賞課程學習下，可能行為的轉變(對於音樂的感知與音樂語彙的使用)

1. 

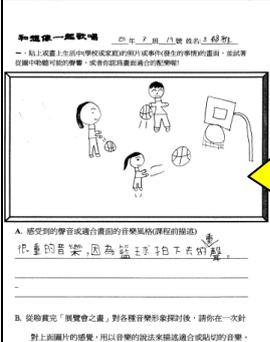
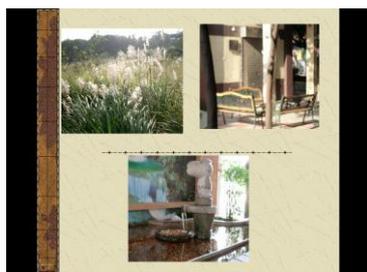
2. 

圖 1.2 都是呈現籃球場的畫面，很重或很快速的音樂描述，和籃球的各種姿態有直接的關聯性!可見於學生對於音樂的感知多和動覺或視覺的元素有相關。

如果畫可以是一首歌? (「音樂畫布」簡報)



透過環境週遭的生活經驗來引起話題，藉由「嗨!我認識你!」的動覺活動，延伸至圖像想像來探索可能的聲響。亦就是聆聽內在的聲音，再經由視覺的聯想來引發對於各種聲音的感知!

「我聽見有流水的聲音」、「風吹動樹葉的聲音」、「吵雜或快速度的講話聲」、「很重的跳動或緊張刺激的聲音」……等，這些是學生對於圖片聯想所分析出來的初次結論。直覺的感受與自然聲響是大部分學習者對音樂的初步感知。



進一步從視覺藝術的創作來做聯想，圖一夏卡爾的《綠色的小提琴手》與康丁斯基的《紫色裡的重

《綠色的小提琴手》作品很容易讓學習者了解作品的主题，對於顏色賦予的另一層涵意，絕大部分的反應都是很詭異或神秘緊張的音樂感受。因為色調強烈而引發學生對於冷色系的直接感受!從藝術作品中，對於畫家們無論是姿態、形體或色彩…等，學生可以對於這些具體的呈現轉而抽象的音樂描述，此和音樂形象有著接近的描繪。



聆賞「展覽會之畫」-《漫步》的旋律與節奏數遍後，在學習單圈出此主题的節奏型。



大部分的學生在聆聽數次重覆的主题旋律後，約有半數可以圈選正確。有些學生對於如何圈選不甚了解，但對於此節奏型，大多可以明確地拍出。老師講解學習單後，播放《侏儒》與《古堡》兩首樂曲，請學生將第一次聆聽的感受在學習單圈選出可能的描述或寫出共通的音樂特點。

★ 神奇的音樂畫布-「展覽會之畫」之賞析

一、音符大變身-認識五聲音階

介紹「展覽會之畫」作曲家-穆梭斯基生平和與音樂風格。



《展覽會之畫》創作背景

- 俄國建築師兼畫家哈特曼於1877年去世，令穆梭斯基深受打擊，曾住過住在德國的史塔克去表達內心的哀傷。1874年史塔克去在聖彼得堡為哈特曼舉辦追悼展，展出他生前四百多幅畫作作品。
- 穆梭斯基在參觀聖彼得堡哈特曼紀念畫展後，將哈特曼畫作展覽會中的10幅畫作以鋼琴組曲形式音樂表達，全曲充滿了想像的趣味
- 因受到世人喜愛，法國作曲家柏拉威爾於1922年將其改編為管弦樂版

資料來源：網際網路「展覽會之畫」的創作背景，即來源於哈特曼畫作中的畫作。

介紹穆梭斯基生平與音樂特色，並藉由五人組的音樂風格與特色，進一步延伸探討本國音樂特色，了解五聲音階與西洋七聲音階的不同處，並做簡單的旋律創作。



將聆聽的兩首樂曲，和一般耳熟能詳的古典樂曲做聆聽感受上的比較。學習

者發現在曲調或旋律(亦就是調性)有很大的差別，對於此兩首樂曲較有獨特性，藉此引導至民謠素材所呈現的音樂現象。

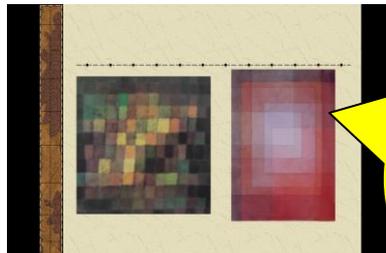
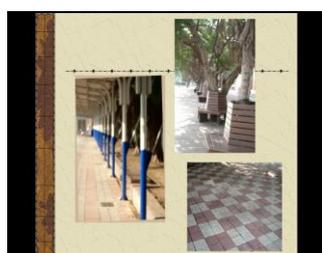
藉此探討本國音樂的特色，進而引發舊經驗「紫竹調」和「茉莉花」兩首歌曲，從演唱的過程中探索七聲與五聲音階不同之處。



接著將五聲音階設定在肢體的部位上,透過肢體遊戲來加深對五聲音階的了解(創作時將空間裏的要素,編排至組合中)。最後將五聲音階的概念,自行在學習單上設計 4/4 拍、兩小節簡單的旋律,再藉由直笛的吹奏,再一次理解與感受五聲音階的特色。此活動可以幾人一組的樂曲創作(將個人的創作連接成一首較長的曲子)。

二、「武裝」的音符-聆賞《雛雞之舞》

先從生活週遭的環境(如校園的建築物或景觀)與藝術家的畫作了解節奏的美感。



除了動覺的幾個活動(青蛙下水、魔術師、七爺八爺和數字遊戲..等、)來感受節奏或方向與高低外，進而從藝術作品中探索節奏的美感，再導入音樂作品的節奏探討。

聆賞《雛雞之舞》學生聽完樂曲後對音樂現象的描述如下：

「速度有點快」；「很輕快活潑」；「有一波一波的感覺」；「好像有東西不斷跑出來的樣子」；「音樂都很輕」；「有些音從低一直往高的地方」；「有的音好像很重的感覺」…等。經由教學者試著從音樂的元素來引導學生進一步描述音樂後，如以下：「節奏比較短」、「稍微快的速度感覺」、「旋律大多是往上走」、「漸強」、「漸快」、「是吹奏樂器為主」、「是長笛」、「好像有老鼠跑出來很慌張的感覺」…等。



聆聽《雛雞之舞》樂曲-了解節奏行在樂曲中的安排與認識木管樂器

讓學生進一步認識十六分音符與附點四分音符，並將聽到的節奏型排列出來。接著以大及打擊樂器模仿顫音，也能藉由操作樂器思考不同的演奏方式

三、「游」於音-聆賞《牛車》樂曲-力度層次.樂器音色.頑固伴奏

- 1.認識銅管樂器並從聆賞過程中描述音樂情境，再進一步思考作曲家安排此音色的用一為何?
- 2.探討並發表樂曲中力度表現所代表的意象，進而認識強弱記號



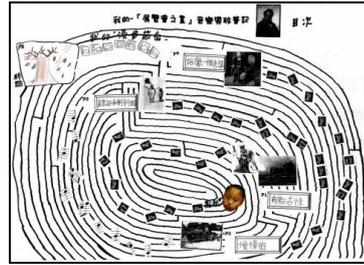
3.聽樂曲中節奏的特點，了解頑固節奏於樂曲中的表現為何?再透過以組為單位所設計的變化節奏，融入團體的頑固節奏遊戲中。可以以身體樂器或隨身物品呈現



對於音樂的各種元素有著深刻的體驗與認識後，將第一次的五聲創作再做修正。從樂曲創作過程中，顯示學生普遍對於音樂創作的理解有顯著的進步與信心。完成後還能與他人作品結合一起演奏，享受音樂創作的樂趣

四、音樂翹翹板-聆賞《兩個猶太人》認識管樂器

先聆聽樂曲，發表對音樂中情境的描述。學生已經能以音樂語彙來描述現象，甚至能與此曲的情境安排有相近的體驗。從銅管樂器的高低音色的鋪陳，讓學生藉由聲音語調遊戲方式來感受情緒或情境的營造(聲音的輕重高低長短..起伏等)。



透過樂曲的音色，從不同的高低變化營造中，認識銅管樂器的音色與特殊演奏方法。再一次對音樂元素做綜合整理，續對學習單 1-B 的部分再次以音樂語彙來描述圖片裡的聲音(下圖 1)，課程結束前完成學習自我檢測評量表(圖 2)。

延伸課程-課後評量(圖 3.4)

課後採用多元評量方式-線上遊戲自我檢視學習成果，學生對於資訊融入的評量反應熱烈，並能與同儕、教師與家人分享心得!

肆、學習成效檢視與課程優點分析

一、表演藝術

藝術是結合各領域的綜合藝術之表現，也是生活中不可或缺的基本素養。則學校透過音樂、視覺藝術、表演藝術的教學運用加以融合後，更能培養學生創作思考的能力，進而將創作中的思想、推想、想像能力藉由肢體語言表現。在此次的課程中，學生能清楚的應用元素在肢體的創作上，並能了解元素的意涵而快速的進入情況反應、問答、掌握重點,使個人融入角色，善用肢體表達，進而獨立創作後，將個人的創意加入團體中與互動，而呈現成果表現的品質與實質的主題意含。在課後也能表現持續一貫的態度，能對教師所交待之事做準備、預習、複習的工作，並能在家與家人分享課程、共同創作、互相鼓勵來完成作品與學習單。在無形中產生了對表演的興趣,而更肯定自我、欣賞他人、在過程中能以尊重的態度、審美的精神來欣賞、討論他人的表現與作品。藉由肢體與校園環境的接觸後了解表現的舞台在生活中的各角落,而肢體也時時在其空間表現之。

二、視覺藝術

雖然現代藝術中抽象形式已具肯定之地位和界定，而一般藝術欣賞者不容易進入抽象世界，學生對於抽象的表現，多存在著”隨便畫一畫”的錯誤印象，所以在課堂中試圖讓學生接觸藝術造形的基本元素—點、線、面，讓學生在分析形式與創作，感受到純粹的美感，即沉醉在抽象的領域中。此外點線面的抽象構成，與音樂及表演有所共通，存在著某種的科學性，因此在這樣的課程設計之下，學生得以觸類旁通，留下深刻的印象。

三、音樂

此課程設計，先藉由肢體對藝術共通元素的探索與運用於簡單的創作上，另從視覺藝術的感官刺激後，將整個對於藝術元素的共感覺移情至音樂的鑑賞裡。由於音樂是時間的藝術，相較之下比較抽象。若要透過聆賞來探尋樂曲中的音樂形象，若開始以藝術本質因素-技巧的引導、分析引導或直接講述方式，對中年級的學生而言較不合適。此外，從動覺或視覺藝術的探索與創作遊戲中，循序漸進式的教學引導，再從「展覽會之畫」的音樂欣賞中，觀察學習者在此方面的行為轉移。先讓學生從聆賞開始去感受音樂的畫面，再透過先前探索的經驗結合，逐漸引導較多關於音樂形象的描述。過程中已了解樂器的音色、懂得運用音樂元素去創作、親近本國民族音樂、將創作與他人分享…等，學生對音樂的感知加深加廣了，對於創作亦不同以往會不知所措或沒信心。再者，教學者於自製教學媒體發揮極大的效應，不僅評量方式結合生活遊戲經驗、更於媒體增加認識樂器音色與解說部分，因此部分可於課後進行，自我反覆檢測亦可加深學生對課程的印象。因此，音樂鑑賞或創作過程，需要更加縝密的規劃與整合，在實施上較能發揮效益。

伍、結論與建議

(一) 整合式課程的優缺點

本方案為自編教材，優點是可依學校環境、特色、學生能力、教師專業…等各方面需求而設計創新與適用的教學。但因教師需事前準備各項教學計畫與蒐集相關資料，勞心勞力費時較多，也讓一般老師不願太累而裹足不前。所以教師本身首先需肯定創新教學的價值，並善用協同教學模式來實施課程。

(二) 多元評量與開發學生多元智能

這次主題的學習評量，我們不僅有傳統技術導向的評量，更努力開發新式的多元評量。最主要是希望能啟發不同潛能的孩子，開啟學生多元智能。再者，教師多以學生息息相關的生活經驗為出發點，遊戲式策略容易發揮學習效益，使教師與學生同時在藝術的領域中快樂的成長與學習。

(三) 落實藝術本質教學能提升藝術欣賞的能力

從藝術領域內共通的感覺與元素的探索，對於學生在學習過程中，能清楚地了解學科內共通的內容和概念。因此，無論是鑑賞或創作上的體現，都較有具體的成效顯現。學生可以從活動中了解自己能力的優勢，對藝術活動產生信心與創意。

陸、參考書目

陳玉秀著。(民 83)。我家的小舞者

張曉華著。(民 92)。創作性戲劇教學原理與實作

趙自強徐琬瑩著。(民 91) 戲法學校。

呂燕卿著(民 90)。國民中小學九年一貫「藝術與人文」學習領域課程之特色與實施策略。九年一貫課程理念與做法，81-107。新竹：國立新竹師範學院。

郭美女著(2000)。聲音與音樂教育。台北：五南出版。

漢寶德著(民 95)。漢寶德談藝術教育。台北：典藏藝術出版。

張蕙慧著(民 89)。音樂形象與音樂教育，7-12。國立新竹師院:國教世紀月刊。

附件一

新竹市民富國小藝術與人文領域教學活動設計

教學主題	藝術手牽手	教學年級	四年級	
教學單元		教學時間	15 節 (600 分鐘)	
教學設計		陳惠敏 陳媛如 王瑋煜		
教材來源	自編			
教學目標				
課程發展階段	教學活動內容與時間		教學資源	聯結統整方案
引導、準備階段	<p>※肢體探索</p> <p>一 引導動機 (暖身~專注練習)</p> <p>1.籍由教室內、外可聽到的聲音,說出自己所聽到的人、事、物,而達到聽覺的“集中注意力”。</p> <p>2.將生活當中的物品布置於中央,讓大家觀察,並說出所觀察的情況,而達到視覺的“集中記憶力”。</p> <p>二 嗨!我認識你 (探索肢體的動作、造形)</p> <p>1.籍由每位同學的名字,而創作自我肢體特色的造形。</p> <p>2.透過手腦協調運用,嚐試記住全班同學的名字與動作,從中延伸探索其中形體,進而訓練記憶力及指令的接收力。</p> <p>※空間探索</p> <p>一 吹汽球 (探索大、小與收縮、伸張)</p> <p>1.體驗吹汽球並且觀察後,肢體能做出大、小的變化。</p> <p>2.兩人一組能在角色上(吹汽者、汽球者)配合肢體的各部位做出大、小的轉換,而在過程中能控制肢體的伸張與收縮。</p> <p>二 七爺八爺 (探索高、低與高水平、低水平)</p> <p>1.觀察七爺、八爺的人物特點及造形。(強調高、低之差異)</p>		椅子 桌子 球 鈴鼓 CD 音響	表演
		汽球 各式汽球造型圖 片 人物照片圖		

學習歷程、分析、轉換階段	<p>2.學生能模仿人物的高、低特色,而做出高水平、低水平的造形,進而嘗試做出比高、低水平更高更低的不同行進動作。 第一節結束~</p> <p>三 數字遊戲 (探索方向)</p> <p>1.藉由「米」字的八個基本方位為基礎,讓學生了解方向在空間的分配。</p> <p>2.以阿拉伯數字來引導,讓學生以不同的肢體部位做出指定的方位,並且能利用加、減來變換身體面向,進而組成連續的肢體動作組合。</p> <p>四 隱形書畫 (探索線條)</p> <p>1.能以肢體在空間中畫出不同的圖形,並任意在空間中移動(走出不同的空間軌跡)後能觀察,並且說出肢體在空間的線條特色。</p> <p>2.兩人一組在角色上(表演者、作畫者)能在特定的條件下,做出肢體線條,並能確認動作而畫出表演者的活動軌跡,而完成作品。 第二、三節結束~</p>	<p>米字方位圖 數字卡</p> <p>貼紙 紙張 筆 CD 音響 音階卡</p>	
	<p>※時間探索</p> <p>一 青蛙跳水 (探索節奏)</p> <p>1.全班圍成一個大圓(站在報紙上)教師指定五小節的節奏大家一同練習熟練後加上遊戲文字與動作,使肢體能快速的反應節奏的變化並能加上造形動作。(大家的節奏要一致)</p> <p>二 魔術師 (探索快慢、長短、靜止、重音)</p> <p>1.全班手中拿起報紙在空間中,任意做出在日常生活中與報紙的相關肢體造形動作。</p> <p>2.全班在空間中以走、跑、跳配合音樂的快、慢做肢體活動,在過程中聽到重音時(鈴鼓聲)請靜止一切活動(站在原地)並且注意聽音樂拍子的長短進行「手」撕報紙。(撕出長、短的線條,不可撕成一小小塊)</p> <p>3.在空間中將報紙平放於地面上並且固定位置,配合音樂的快、慢在空間中走出不同的軌跡,(不可移動他人在地面上的報紙)在過程中聽到重音時(鈴鼓聲)請靜止一切活動(儘速站到自己的報面上)並且注意聽音樂拍子的長短進行「腳」撕報紙。(儘量撕出大、小不一的張數)</p> <p>4.將地面的報紙配合音樂做出一顆球,並且比較其大、小。 完成後體驗投、拋、接…力量的訓練</p> <p>三 綜合活動 (希望之球~~我的願望~~稍來的祝福)</p>	<p>CD 音響 鈴鼓</p> <p>報紙</p> <p>CD 音響 鈴鼓 膠帶</p> <p>卡片 裝飾品</p>	

學習歷程、分析、轉換階段	<p>1.將上節課所做的報紙球裝飾成希望之球(自由創作) 2.並在卡片寫上新年的新希望以及對同學的祝福小卡 3.完成後布置於校園、教室任一空間</p> <p>※力量探索 一 風!來了!(探索強弱、輕重) 1.讓學生觀察後發表對風的種類及特色,並於肢體上做出風的強、弱以及不同力度的肢體活動。 2.兩人一組:一人為風(要做出微風、颱風的力度)另一人為被吹之物(要做出輕、重)兩人配合做出肢體活動。 3.五~六人一組:每組至少選擇三種不同特質的風,利用肢體動作創作成一作品。</p> <p style="text-align: right;">第四節結束~</p> <p>★ 綜合活動 (校園環境接觸) 1.將風!來了!的分組創作作品,配合音樂課裏的作曲家欣賞的角度、方式來表現之。(作品要運用上過的肢體、時間、空間、力量中的原素) 2.各組在校園中選擇適合作品的場景進行演出(作品的主題運用要配合所選擇的校園空間)</p> <p style="text-align: right;">第五節結束</p> <p>★點線面的遊戲</p> <p>課前準備 1. 自製點線面構成畫面的海報</p> <p>引起動機 1. 展示自製點線面構成海報,透過問題的討論來觀察畫面中構成的細節。 2. 教師引導發問: a. 請問你在畫面中看見了什麼? b. 這一張的畫面給你什麼感覺? c. 你覺得哪一張畫面給你輕鬆的感覺?哪一張畫面給你緊張、快速的感覺? 3. 教師歸納:透過簡單的點、線、面,就可以在畫面裡構成豐富的內涵,在畫面裡也可以表現出律動。</p> <p>發展活動 1. 教師發下厚紙板跟色紙,學生分組後進行創作。把色紙剪出自己設計的點線面元素,拼貼在厚紙板上。 2. 同組的學生互相討論,在同一組中必須出現不同的畫面</p>	<p>彩帶</p> <p>圖片 鈴鼓</p> <p>1.自製點線面構成畫面的海報</p>	視 覺

綜合統整階段	<p>構成(如：快速、緩慢、緊張、輕鬆…等。)</p> <p>綜合活動 教師播放一段音樂，聽完後讓學生依照自己的感覺，挑選出同學的剪貼作品，把剛剛聽完音樂的感覺，利用作品拼湊出來。大家共同欣賞。</p> <p style="text-align: center;">第六七節結束</p> <p>★型染畫創作</p> <p>引起動機 1. 肢體遊戲。請學生兩兩一組，一位同學隨意做出一個動作，另一位同學將動作紀錄在紙上。</p> <p>發展活動 1. 教師說明型染畫的製作方式。 2. 發下厚紙板，請學生將剛剛記錄下的肢體動作描繪在厚紙板上，再用美工刀把肢體造型割下來。 3. 同一組的同學互相討論，利用剛剛做好的型染板，在書面紙上作構圖安排。也可以跟別組同學交換型染板來利用。</p> <p>綜合活動 共同欣賞、討論完成的作品。</p>	<p>1.自製「音樂畫布」簡報檔 2.展覽會之畫「繪本」簡報檔 3.學習單 1.2 4. 電腦、單槍、數位相機 5.CD 音響與展覽會之畫 CD</p>	
	<p style="text-align: center;">第八九節結束</p> <p>藝術校園 結合婦幼節學校舉辦秀秀節活動裝置於藝文走廊 指導學生如何佈置展場，將美感經驗言聲至校園環境中</p> <p style="text-align: center;">第十節結束</p> <p>★和想像一起歌唱</p> <p>課前準備 1. 自製「音樂畫布」簡報檔-取材於校園或生活週遭關於靜態或動態的圖片，製成引導簡報檔。 2. 展覽會之畫「繪本」簡報檔 3. 學習單 1-『和想像一起唱歌』</p> <p>引導動機 1. 從生活週遭的視覺畫面想像可能流動出的音樂或聲響，並發表自己的感覺或看法。 2. 從藝術作品中探索畫家賦予畫面所衍生的意涵，與想像</p>	<p>1.自製「音樂畫布」簡報檔 2.空白五線譜紙張 3. 直笛 4.學習單 1-2</p>	音樂

	<p>可能傳達的音樂或聲響。</p> <p>3. 聽「展覽會之畫」中第一段《漫步》的旋律與節奏數遍後，在學習單圈出此主題的節奏型。</p> <p>4. 聆賞「展覽會之畫」之《侏儒》與《古堡》兩首樂曲後，將樂曲的各種特點於學習單描述出來。(以圈選答案方式)</p> <p>5. 嘗試以簡單的音樂語彙描述出兩受樂曲共同的感覺或特色。(呈現於學習單上)</p> <p style="text-align: right;">第十一節結束~</p> <p>★神奇的音樂畫布-「展覽會之畫」之賞析</p> <p>一、音符大變身-認識五聲音階</p> <p>1. 介紹「展覽會之畫」作曲家-穆梭斯基</p> <p>2. 思考音樂與繪畫結合對於聽覺上的刺激或幫助</p> <p>3. 再一次聆賞《侏儒》與《古堡》兩首樂曲，再和<u>穆梭斯基</u>創作背景做一討論，導出民謠風格賦予音樂什麼樣的意義或色彩?</p> <p>4. 思考我國具民謠風格的音樂特色，舉例如:茉莉花、紫竹調…等音樂，並進一步探討五聲音階。</p> <p>5. 將我國民謠常用的五聲音階設定在肢體的部位上,將音樂課裏所創作的節奏透過肢體表現之。(創作時將空間裏的要素,編排至組合中)透過學習單「展覽會之畫」中第一段《漫步》中的節奏型(或可自行變化)</p> <p>6.利用五聲音階的旋律音調創作兩小節的曲調。(以宮調為主)</p> <p>7.以直笛吹奏自己的曲調或和同學的曲調結合為完整的樂曲來演奏。(分享與回饋)</p> <p style="text-align: right;">第十二節結束~</p> <p>二、「武裝」的音符-聆賞《雛雞之舞》了解節奏與樂器</p> <p>1. 先從生活週遭的環境或藝術家的畫作了解節奏的美感。</p>	<p>4. 打擊樂器與直笛</p> <p>1. 樂器介紹簡報</p> <p>2. 翰林板四年級銅管樂器演奏 DVD</p> <p>3. 完成學習單 1-2</p>	
--	--	---	--

<p>2. 聆聽《雛雞之舞》樂曲並發表感受。</p> <p>3. 進一步探討「音樂形象」，如:</p> <p>a. 樂曲的速度表現=小雞的...(可愛或滑稽或有趣的形象)</p> <p>b. 多短音符的安排為了呈現=小雞的何種動作或其他</p> <p>c. 上、下型音階的呈現=</p> <p>d. 顫音的吹奏=小雞的鳴叫聲或發出的聲響</p> <p>4. 了解十六分音符與附點四分音符，並能以打擊樂器或直笛練習此兩種節奏，並進一步了解該樂器特殊的顫音演奏方法，從中探索不同的音色。</p> <p>三、「游」於音-聆賞《牛車》樂曲-力度層次.樂器音色.頑固伴奏</p> <p>1. 聆賞重點如下:</p> <p>a. 何種樂器一直貫穿其中，是屬於低音或高音樂器? → 低音號樂器介紹</p> <p>b. 速度如何?有無特殊聲響反覆其中沒有改變? → 反覆音型(頑固節奏或旋律)的進一步探討，對於樂曲製造何種曲趣? 遊戲: 每組圍成一個圈，並設計一個固定的節奏或一小段旋律。剛開始大家一同演奏(或唱)規定的節奏(或旋律)，爾後每一個人輪流加入自己創作的節奏(其他人仍演奏頑固節奏)，最後完成合奏。 發表頑固伴奏的感想，並從樂曲中解作曲家安排反覆音型的用意。</p> <p>c. 樂曲力度變化?漸強或漸弱? (認識音樂力度術語符號 > & <) → 吹奏貝多芬樂曲「歡樂頌」感受力度變化對於樂曲所產生的豐富表情。 → 此首樂曲後段的強弱變化於視覺上所賦予的意義</p> <p>2. 綜合討論歸納: 音樂的各種元素，可以讓聆賞者產生的聆聽樂趣(再次完成五聲音階曲調的旋律創作)</p> <p style="text-align: right;">第十三、十四節結束~</p> <p>四、音樂翹翹板-聆賞《兩個猶太人》認識管樂器</p> <p>1. 兩人一組，以“今天是我的生日”為傳達心情的方式，</p>	<p>4. 學習單-3</p> <p>5. 自製弦樂重奏和管樂重奏介紹影片</p> <p>6. 自製線上音樂遊戲評量</p> <p>7. 課後自我檢核表</p>	
--	--	--

	<p>另一名同學以此方式感受對方的情緒並做紀錄。(注意:紀錄的同學必須以「聽」對方語調的方式,將語調的高低快慢或音色畫出或寫出。</p> <p>2. 討論上述活動音的高低起伏,若在樂曲裡面的安排對樂曲有什麼表現?</p> <p>3. 聆聽《兩個猶太人》樂曲,討論:</p> <p>a. 樂曲所描繪的內容、劇情或畫面……</p> <p>b. 樂曲的音色=所使用的樂器(主要的)</p> <p>c. 高音樂器與低音樂器的速度、節奏或力度…有什麼不同之處?</p> <p>d. 介紹小喇叭的演奏方式與特殊音色變化(加弱音器的使用)</p> <p>e. 認識銅管樂器</p> <p>4. 學習單 3-「展覽會之畫」綜合活動(見附件)</p> <p>5. 繼續完成學習單 1-B 的部分 (檢視學生對於音樂元素與視覺類比聯想之學習心得)</p> <p>6.完成課後自我檢核表</p> <p style="text-align: right;">第十五節結束~</p> <p>延伸課程 課後線上自我評量並回饋</p>		
--	---	--	--