

河水變奏曲

新竹市北區民富國小

陳惠敏

壹、設計理念

音樂的學習範疇包羅萬象，其中「創作」可以說是音樂能力的一種「整合」表現。然而樂曲創作在國小階段大多著重在高年級，若能在中年級即進行簡單精短的練習，不僅激發孩童興趣與創作潛能，在未來能力的銜接上也有所助益。本方案以作曲家巴赫經典的《G大調小步舞曲》為引導，透過遊戲與音樂的結合來聽辨三拍子脈動，藉由同曲調而不同拍號版本的詮釋，進而感知拍子與風格之間的關聯性。此外，從樂曲中找出慣用的節奏型與曲調行進方向做出歸納，導入法國民歌《河水》樂曲創作。將學習過程中所認知的音樂元素運用於《河水》中，進行音樂改編創作。如：音行仿作或節奏型的改編，讓原本耳熟能詳的河水有不同的風貌，即是簡單變奏曲的形式。整體學習概念即是透過「聆聽」與「思辨」至「創作」之完整歷程，即以音樂欣賞為引導教學，將其教材加深加廣至音樂創作之體現。

貳、教學分析

自編「河水變奏曲」課程結合現有教材~藝術與人文三下(康軒版本)之本學期第一單元。依其學習進度分析其中「來跳舞」、「笛聲飛揚」兩個子題的學習活動，與本主題的發展學習概念較為貼近。衡量教學實際的授課時數與學生狀況後，將現有課本的活動小單元與本主題進行整合，再依據學生的學習概念在活動上替換、延伸或取代。因此，調整以下學生學習概念篩選安排(表一)。

年級	學習概念	現有單元教材 (第一單元-歡樂時光)	自編課程可融合的子題
三年級	認識 <u>Bach</u> 作曲家與音樂欣賞感受不同風格	來跳舞(G大調小步舞曲)	舞「風」大不同
	曲調進行方向、節奏、拍號與曲式的認識	來跳舞(老烏鴉)	舞「意」總動員
	改編創作	笛聲飛揚(河水)	河水「變」身術

表一

作曲家巴赫的《G大調小步舞曲》，即為林福裕填詞之《C大調老烏鴉》一曲。本方案選取藝術與人文康軒版本三下第一單元~《C大調老烏鴉》，結合巴哈《G大調小步舞曲》原曲前半段為教材進行延伸與替換，使音樂內涵加深加廣(表二)，另融入流行歌《A Lover's concerto》版本來聽辨拍號，感知其中音樂現象之異同(三拍與四拍在同曲調的表現)，分析《G大調小步舞曲》音樂元素(圖一)並理解意義與其用法，將所得知音樂概念運用其《河水》樂曲中進行曲調改編(圖二)，再從完成的新曲播放聆賞後，修正所改編樂曲與分享創作想法(簡單曲式分析)。最終，新曲作品亦成為操作直笛技巧演練延伸課程。

Figure 1 shows musical notation for 'Old Crow' (老烏鴉) in 3/4 time. It includes two staves, A and B, with annotations for 'Three beats' (三拍), 'Upward rhythmic pattern' (上行音節奏型), and 'Downward rhythmic pattern' (下行音節奏型). A callout box points to a 'Dotted half note' (附點二分音符). Figure 2 shows musical notation for 'River Water' (河水) in 3/4 time, with annotations for 'Musical adaptation and creation' (樂曲改編創作) and 'Using upward and downward rhythmic patterns for adaptation and creation' (運用上下行節奏型改編創作).

音樂元素 (內涵)	音符	拍號	節奏型	曲式	曲調 (音行)	聽想 (想像力)	鑑賞 (分析與 分享)	創作
教材 要點 (目標)		3 4 拍	1. 2.	ABAB ,	上行音群 下行音群	風格陳述	版本比較	改編樂曲

表二

由於G大調小步舞曲與C大調老烏鴉為同曲不同調，調性的教學尚未開始(預定第二單元才會介紹C大調)，因此，這部分不列入本次教學目標中。另外，課程名稱為《河水變奏曲》其目的為使第一次學習作曲的三年級學生改編部分原曲，而非了解變奏曲形式，因此，創作教學聚焦在音高、節奏等的運用，簡單改編樂曲原貌，沒有特別強調變奏的形式。

一、學生分析

從皮亞傑的階段理論來看中年級的兒童發展，正值「具體運思期」，此時期的孩子逐漸發展出邏輯思考能力(蘇慧文，1997)。目前三年級孩童對於音樂方面的先備經驗，如：學生在視譜上，已認識si、ra、sol與高音do四個音；節奏上對於二分、四分、八分音符與八分休止符的實值有基本的認識與運用；拍號有四拍子初步的概念；會以直笛運用正確指法吹奏si、ra、sol與高音do音。本方案主要為音樂創作為目的的學習，學生在音高對應五線譜上的位置已能熟知，另在節奏設計有組織的經驗；在演奏直笛的技法上，操作四分音符銜接八分音符的轉換上，有部分學生表示比較困難。因此在教學內容的重點上，也將藉由改編後的節奏型，針對這部份做下一次延伸課程內容的練習，整體重點以樂曲欣賞來提升音響感知與創作作品的結合。

二、教學方法分析

(一)「遊戲」結合自製學具(玩具)，增強認知與創意能量

張世宗教授曾在研究中指出，「玩遊戲」代表各人與外界互動學習三種不同類型：(1)「玩」-與「物」互動，如：玩具、沙土等。(2)「遊」-與「境」互動，如：旅行、爬山等。(3)「戲」-與「人」互動，與同儕玩伴社會性交往、互動學習的行為，如：群戲、競賽等(張世宗，2013)。在設計以「藝術遊戲化」的過程中，教師最大的考驗應當是：「如何容許合理脫序的行為」、「不要怕浪費等待的時間」..等，因為孩子正從遊戲活動中，快樂地創造各種形式的作品。

三年級的特質活潑好問，注意力集中時間有限。因此，依據本課程需求自製學具-「音樂撲克牌」玩揀紅點的遊戲來加強音符實質的認知；透過推球的活動來體驗音樂的脈動導入對拍號的體認..等，把要教孩子的事，不著痕跡的藏在遊戲間，透過極其自然的學習氛圍，讓孩子在不知不覺間學會。因此設計得宜且具輔助功能的遊戲或學具，能成為在教學上事半功倍的好幫手。

(二)運用數位載具輔助教學，提升學習效能

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。國內外文獻中發現電腦輔助音樂教學是普遍獲得認同，研究也多顯示它可以提升音樂學習成效。在電腦教學中，創作屬性是認知、技能、情意；在學習功能上是主動、有聲、有形。因此，本次創作透過分組運用 MuseScore2 的創作軟體在筆記型電腦上進行《河水》樂曲創作，跳脫傳統紙筆的方式，讓孩子能將具體的認知轉換連結為抽象的符號，能有效達成教學目標。從網路資源過程裡營造最佳的學習情境，運用資訊輔助教學，擺脫枯燥的說教，另可建立線上學習評量回饋機制如：google forms 系統，檢視學習者的學習成效與回饋。教師若能善用資訊輔助音樂課程設計，這將是值得推展的教學方法。

(三)「分組合作」模式關照弱勢者的學習

音樂創作能力的醞釀必須透過聽覺能力對音樂的感受，以想像將之轉化為具體的認知，如讀譜、曲式、調性及模仿等實作表演等。國內外學者們主張讓學生共同參與作曲課程的訓練，透過集體小組創作，可經由想像聲音在曲式中的結構並提升音樂鑑賞的能力。以過去教學者在實際音樂教學也經常使用分組創作，與個人創作形式比較，其合作式學習的優點在於：音樂背景較佳的同學會成為每組重心人物，樂於協助能力較弱的同學，透過合作互動找出自我發展區域刺激成長，通常這樣的成效頗佳。再者，小組創作可助長音樂想法的啟發，激盪出更高層次的創意。「分組學習」的人數以四人為最佳、不超過五人為原則，這樣無論是在討論或工作分配上較能兼顧效率與時效性。

(四)「示範與立即回饋」-激勵學習效應與自信

在活動過程中，以學生創作興趣為本，引發的話題能透過想像腦力激盪，產出自發性示範作用，以刺激其他同儕學習反應，帶動學習氣氛。教師在整體過程應隨時提供即時回饋，促使學生有成就感與擁有感，對創作建立信心。如：踴躍發表加分、作品即時分享互評..等。

三、課程概念架構圖

課程主題

河水變奏曲

指標

1. 探索與表現：1-2-2、1-2-3、1-2-4、1-2-5
2. 審美與理解：2-2-7
3. 實踐與應用：3-2-13

授課時數

四堂課(160 分鐘)

子題

舞「風」大不同
(引導、發展階段)

舞「意」總動員
(發展、分析階段)

河水「變」身術
(轉換、統整階段)

主要教學活動

- * 聆賞巴哈 G 大調小步舞曲(前半段曲調)
- * 習唱《老烏鴉》
- * 聆賞流行歌《A Lover's concerto》
- * 聽辨兩首樂曲異同處進行歸納
- * 簡單介紹音樂家巴哈 G 大調小步舞曲

- * 巴哈 G 大調小步舞曲樂曲分析：
 1. 以推球遊戲感知老師即興演奏之樂曲，了解三拍與四拍脈動
 2. 以音樂撲克牌「揀紅點」遊戲理解各種音符實質與運用在小節裡構成的形式
 3. 透過肢體律動感受上下行音的節奏型
 4. 歸納樂曲音樂元素並做紀錄

- * 演唱河水樂譜，並能簡單分析音樂內涵
- * 分組運用筆電裡 MuseScore2 的創作軟體，依據需要改編的段落進行音樂創作
- * 分組播放完成的《河水變奏曲》，聆賞後並說明改編想法
- * 各組進行線上互評與回饋或建議

策略

1. 版本欣賞比較法
2. 講述法

1. 遊戲引導
2. 學具融入
3. 合作學習
4. 分組競賽集點獎勵

1. 結合資訊輔具
2. 作品展演(數位演奏)
3. 立即性回饋

評量

1. 發表分享
2. 聆賞態度(反應、提問..等)

1. 合作精神
2. 觀察討論
3. 活動記錄(學習單)

1. 音樂作品
2. 分享發表
3. 互評(線上互評)
4. 線上自我檢核

參、教學活動設計

單元名稱	歡樂時光	適用年級	國小三年級
課程名稱	河水變奏曲	教學時間	四節(160 分鐘)
教材版本	自編教材(改編自康軒三下第一單元)		
教學準備	電子白板、鋼琴、手球、自製音樂撲克牌、音符磁鐵、筆記型電腦、學習單、建置線上互評與自我檢核系統(google forms)、加分寶石(個人與分組)		
教學目標		具體目標	
1. 能欣賞樂曲 BACH 之 G 大調小步舞曲 2. 能習唱《老烏鴉》歌曲，並說出兩者之間異同 3. 能聆賞《愛的協奏曲》延伸與巴赫 G 大調小步舞曲異同處 4. 能藉由推球遊戲聽辨樂曲的拍號 5. 能透過揀紅點遊戲理解附點二分音符實值 6. 能聽辨巴赫 G 大調小步舞曲中之音樂現象 7. 能歸納樂曲中的音樂元素並運用於 G 大調《河水》歌曲中進行音樂改編創作 8. 能運用軟體播放器播放改編的河水變奏曲發表創作想法		1-1 能簡單描述對樂曲的感覺與描述音樂內容 2-1 能用正確發聲方式習唱《老烏鴉》，並能聽辨此曲即是 <u>巴赫</u> 《G 大調小步舞曲》曲調 3-1 能透過先前樂曲聆賞經驗來聽辨《愛的協奏曲》拍號不同的表現呈現風格之不同處 4-1 從分組推球遊戲邊聆聽老師的即興樂曲，並進一步透過脈動理解三拍子(即三拍為一個循環) 5-1 能知道附點二分音符的實值，並透過撲克牌揀紅點遊戲，運用各種音符牌，來組合每小節三拍之概念 6-1 能邊聽邊以肢體動作呈現上下行音的節奏型 6-2 能將巴赫 G 大調小步舞曲音樂元素如:拍號，音行與節奏型歸納紀錄於學習單中 7-1 能一邊習唱《河水》樂譜一邊拍出節奏 7-2 能將歸納的節奏型運用於河水歌曲中，做簡單的樂曲改編 8-1 將改編完成的《河水變奏曲》播放分享與回饋	
能力指標			
一、探索與表現： 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。 1-2-3 參與藝術創作活動，能用自己的符號記錄所獲得的知識、技法的特性及心中的感受。 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。			

1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。

二、審美與理解：

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。

三、實踐與應用：

3-2-13 觀賞藝術展演活動時，能表現應有的禮貌與態度，並透過欣賞轉化個人情感。

融入議題與能力指標		十大基本能力			
議題	能力指標				
人權教育	1-2-1 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利	*欣賞、表現與創新 *表達、溝通與分享 *尊重關懷與團隊合作 *規劃、組織與實踐 *主動探索與研究			
能力指標	教學內容	時間	評量方式	具體目標	
1-2-2	一、引導動機 *舞「風」大不同 1. 老師彈奏 BACH 之 G 大調小步舞曲讓學生聆賞，再由學生主動發表對樂曲的經驗或感覺。 2. 老師再將曲調移至 C 大調彈奏一次，再請學生說出與先前彈奏樂曲有什麼變化？	8'	發表分享	1-1	
	二、發展活動 3. 延續所聽到 C 大調的小步舞曲，請學生習唱課本《老烏鴉》歌曲	4'		2-1	
1-2-3	4. 老師提問： 4-1. 為什麼《老烏鴉》歌曲不用原來的曲調來唱呢？ 4-2. 再次簡單歸納出兩曲間異同處	8'	分組討論發表(學習單歸納表)	3-1	
1-2-4	5. 老師介紹作曲家巴赫生平與《G 大調小步舞曲》由來 6. 老師播放 1965 年由 Sandy Linzer 與 Denny Randell 改編巴赫 G 大調小步舞曲為四拍子《愛的協奏曲》一曲，讓學生聆賞後，請學生分組在學習單討論歸納與記錄。	12			
1-2-5	◎引導歸納要項分兩類整理： 1. 相同與不相同 2. 音樂表現元素如：曲調、拍子、節奏、感覺(風格)、音色(人聲或樂器..等)				

1-2-3	※學習單內容採半開放式設計(部分提供選項) 三、分析階段 ※舞「意」總動員 ※老師從學生歸納學習單中找出需要釐清的音樂問題，進行深入的探討與分析。從中篩選聚焦為本單元欲探討之音樂元素 1. 老師提問<u>巴赫</u>G大調小步舞曲為幾拍子的樂曲?是如何得知?怎麼數出拍子的? 2. 將全班分成四大組圍成一個圓，各組發下一個手球，請學生聽老師即興彈奏的樂曲，當聽到重音時將球推向其中一位組員(勿以拍球或跳動方式)，接到球的組員繼續聽辨重音再將球推出，持續循環至音樂結束。 3. 遊戲結束後進行討論: a. 如果重音是第一拍，請問剛剛的樂曲是幾拍一個循環? b. 老師再請學生聽著音樂模仿推球的律動，依據其脈動來聽辨樂曲的拍子，並能正確判斷。 4. 接著提問"三拍子"在小節數中音符的組成為何? a. 以舊經驗的二分音符、八分音符、四分音符與四分休止符..等，在黑板上以音符卡組成三拍子一小節的節奏。 b. 介紹附點二分音符 c. 以音樂撲克牌分組進行揀紅點遊戲，以三點(各音符卡集結為三拍)為原則，來加強學生對於拍子與音符的概念。 5. 老師再次彈奏<u>巴赫</u>G大調小步舞曲，請學生依據曲調高低以手勢作出向上或向下動作。	15'	動作反應	4-1
		15'	討論問答	5-1
1-2-4	6. 請學生在《老烏鴉》歌曲樂譜上畫弧線來呈現上型音群與下型音群 7. 最後再次聆賞<u>巴赫</u>《老烏鴉》，分組將樂曲中的拍號、節奏型、上下行音群、曲式在學習紀錄單作歸納記錄，	06'	參與態度	6-1
		12'	自評 分組學習紀錄	6-2

	 ~第一~二節結束~ 四、轉換、統整階段 *河水「變」身術 1. 老師彈奏《河水》歌曲，請學生一邊哼唱曲調一邊以推球的方式來感受拍子的脈動 2. 請學生說出拍號後，第二次邊唱曲調邊拍打樂曲中的節奏。 3. 老師在電子白板上揭示《河水》曲譜，並請學生在圈選出的小節，運用《G 大調小步舞曲》所歸納出的節奏型與音形(行進方向)，準備進行改編創作。(提醒運用 do、si、ra、sol 學習過的音高) 樂曲改編創作 			
1-2-3	5'	聆賞發表	7-1	
1-2-4 1-2-1(人)	10'	合作精神	7-2	
1-2-5	25'	線上創作作品		

	上音樂創作 ※老師提示改編節奏與音高的模式，可以參考小步舞曲所歸納出來的節奏型仿作或可自行設計 5. 將改編好的《河水變奏曲》透過播放面板選擇直笛樂器來演奏，聆聽後做適度的修改。 ~第三節結束~		合作精神	
2-2-7	6. 教師逐一播放各組音樂作品，每組推派一名組員簡單說明創作的想法，說明完畢隨即透過 google forms 系統進行互評與建議	24'	發表分享 互評	8-1
3-2-13	7. 各組每人運用筆記型電腦進行課程自我檢核。	6'	線上自我考核	
	8. 學生發表對整體課程的想法與建議。	10'		
	~第四節結束~ ※改編後的新樂曲，為下一次操練直笛技巧延伸課程內容之一			

肆、教學評量與教學目標成效之相關性

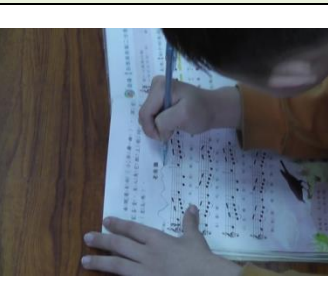
本方案教學者擺脫以音樂本質的評量為規範，為了不使技術本位為課程的主導，因此衡量過程與學科兩者互重，著重動態與靜態客觀評估，使所有參與者（學生與教師）有更多進步的空間可期待。因此，教學者調整多以動態的評量方式，激發學生學習意願，以及對課程的喜愛，有助於調整學習習慣。在設計的活動中，對應學習目標來進行評量項目重要性的配分，尤其是實作（創作）評比增加學生間的互評，不再是主觀或單一的評分標準，也非是總結性的結果，而是強調在學生創作過程的觀察與檢視。

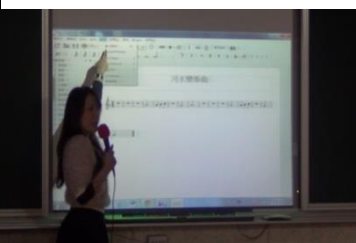
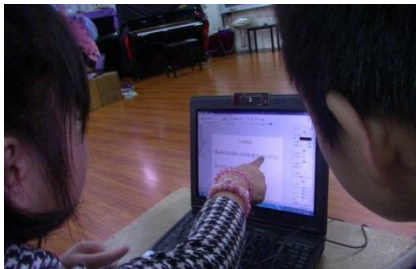
評量主要創新意涵如下：

1. 充滿動態的評量，過程比學科的學習歷程重要。如：藉由提問的討論與分享、活動參與的態度與反應..等，能更加了解學生在自信力、知識力或思考力..等展現。
2. 實作時創造力的展現，知識轉化實踐於創作中。如：運用節奏型的仿作、重組排列..等；或者透過自身學習課外音樂經驗，融入於作品中展現作品的獨特性與創意，藉此評估創作表達力（辨知力、理解力）與技能的正確性。
3. 分組合作學習：分組合作有助提昇學習效率與效益，另可藉由能力較好的同學來協助引導、帶動學習氣氛，觀照弱勢孩子激勵學習意願。此項可觀察學生情意表現力，如：尊重心、挑戰力、精進力與貫徹力…等的表現。
4. 設計半開放式學習單，有助於了解學生真正的反應與學習成效：三年級的孩子對於具體描述或表達能力尚未成熟，但並不表示他們不懂或缺少反應，教學者依以往觀察經驗後，調整學習單的設計部分採以選項式，此方式不僅減低學習者紙筆作業的壓力，並能從紀錄中較客觀了解學生學習的狀況。
5. 建立線上互評機制：運用 google forms 評分系統，可以呈現立即回饋的效應，增強評量結果。

伍、教學內容與活動紀錄（教學對象：國小三年級）

活動子題	舞「風」大不同	上課節數	1 節（第一節）
教學目標	1. 能欣賞樂曲-BACH 之 G 大調小步舞曲 2. 能習唱《老烏鴉》歌曲，並說出兩者之間異同 3. 能聆賞《愛的協奏曲》聽辨出與巴赫 G 大調小步舞曲異同處	教學資源	鋼琴、學習單
教學活動內容步驟	* 聆賞巴哈《G 大調小步舞曲》（前半段曲調） * 習唱《老烏鴉》歌曲 * 簡單介紹音樂家巴哈 G 大調小步舞曲 * 聆賞流行歌《A Lover's concerto》（四拍子） * 聽辨兩首樂曲異同處進行歸納	教學策略	1. 版本欣賞比較法 2. 講述法
活動照片與說明			
	學生聆聽音樂踴躍發表想法與感覺	習唱《老烏鴉》歌曲	
			
	各組聆聽不同版本的音樂後進行討論	發現問題即時反應請教老師	
教學困境與檢討	課程的困境或發現	檢討與修正	
	這首樂曲大多數學生都有聆賞的經驗，因此在本節課的發表反應熱烈，三年級孩子們有天馬行空的感受，在過程中時常發現“驚喜”的回答！	學生想法未必與描述音樂現象切題，偶爾發表內容無法具體表達。可以適時請組員協助完成說明，老師應運用適切的詢問技巧化解窘境，避免影響下次發表的信心。	
省思與回饋	學生感言	我們這組在寫這兩首音樂學習單的時候，因為大家一起討論所以大家討論很快就寫完了，我覺得一起寫比較快完成，還有大家很合作~	
	教師省思	孩子自發性發表想法時，教學者應該多些時間傾聽，尤其對於較少發表或內向的孩子，在過程中多給於肯定與鼓勵，建立孩子的自信。	

活動子題	舞「意」總動員		上課節數	1 節(第二節)	
教學目標	1. 能藉由推球遊戲聽辨樂曲的拍號 2. 能透過揀紅點遊戲理解附點二分音符實值 3. 能聽辨巴赫 G 大調小步舞曲中之音樂現象 4. 能將巴赫 G 大調小步舞曲音樂元素如:拍號, 音行與節奏型歸納紀錄於學習單中		教學資源	手球、 自製音樂節奏撲克牌、 節奏磁鐵 學習紀錄單	
教學活動內容步驟	*巴哈 G 大調小步舞曲樂曲分析: 1. 以推球遊戲感知老師即興演奏之樂曲, 了解三拍與四拍脈動 2. 以音樂撲克牌「揀紅點」遊戲理解各種音符實質與運用在小節裡構成的形式與關聯性。 3. 透過肢體律動感受上下行音的節奏型。 4. 歸納樂曲音樂元素並做紀錄。		教學策略	1. 遊戲引導 2. 學具融入 3. 合作學習 4. 分組競賽 集點獎勵	
活動照片與說明					
	推球遊戲感知拍子律動		解說  實值與節奏型組合後, 以音樂撲克牌進行節奏揀紅點遊戲, 加強節奏與拍子間的認知學習		
					
	學生以肢體感受上、下行音		以線條畫出上下行音群並分組完成學習單(附件 2)		
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正		
	在進行分組活動時常有學習較弱勢的孩子無法融入其中;特殊氣質生在過程中反而容易提升學習意願, 但如何發揮學具的功效, 學生程度分組需考量		調整: 重新能力分組。有音樂背景的和學習較弱勢孩子分開後, 有助學習效益。		
省思與回饋	學生感言	※推球的遊戲好玩而且可以學到不用看譜就可以知道幾拍了! ※我在玩揀紅點的時候, 剛開始不太會, 可是同學教我後就會了!			
	教師省思	以推球或撲克牌學具..等遊戲方式, 較能激勵對音樂認知上興趣缺缺的孩子, 有助於提升音樂認知能力。唯規則要講清楚才能聚焦於學習			

活動子題	河水「變」身術		上課節數	2 節(第三、四節)
教學目標	1. 能歸納樂曲中的音樂元素並運用於 G 大調《河水》歌曲中進行音樂改編 2. 能運用直笛來演奏改編的河水變奏曲 3. 能用直笛吹奏自創音樂作品		教學資源	電子白板、筆記型電腦、
教學活動內容步驟	* 演唱河水樂譜，並用直笛進行演奏 * 分組運用筆電裡 MuseScore2 的創作軟體，依據需要改編的小節進行音樂創作 * 分組播放完成的《河水變奏曲》，說明改編想法 * 各組互評回饋 *		教學策略	1. 結合資訊輔具 2. 分組示範演奏 3. 立即性回饋 (線上即時作品分享與互評)
活動照片與說明				
				
	學生找出河水樂曲中符合上、下行音群的小節。	老師解說 MuseScore2 的創作軟體操作步驟。	各組分工進行河水樂曲的改編創作。	
				
				
	分別播放各組完成的音樂創作並發表創作的想法。	各組線上互評，並寫出對其他組別樂曲簡單的建議	各自進行線上自我檢核表，檢視學習狀況與成果。	
教學困境與檢討	課程的困境或發現		檢討與修正	
	三年級第一次進行音樂創作，為了提升興趣與減少挫折感，運用線上創作方式與即時播放作品的做法，在過程中學生顯得興致勃勃。入組觀察發現節奏型的使用與拍子問題較少，音高設計有大跳情形，導致曲調起伏流動性不佳，規則須明確！		再次提醒學生使用學過的音高 do、si、ra、sol 四音，並且盡量以改編原音附近的音來設計，經說明後有顯著的改善，旋律較有順暢性。	
省思與回饋	學生感言	※我們這組很快就設計好了，我們有播放來聽，覺得很好聽。 ※希望下次可以自己用電腦，大家一起用，我都不能自己點樂譜		
	教師省思	第一次使用線上創作軟體，學生反應熱烈多可以合作完成，過程中雖有問題但經解說後也都自行完成。此次以小組形式進行，目標達成率比較高，但也發現有學生想自己嘗試而發生爭執，等學生創作程度成熟後可以分配多部		

陸、檢討反思與建議

一、檢討與反思

(一)檢視學生學習行為修正預設課程目標

本課程除了讓三年級孩子嘗試創作外，其主要目的要了解學生是否理解所學音樂元素（內涵），並能正確且適切地運用。在原本設定的學習目標中，從學生的反應（學習單）、回饋與最後創作的呈現，檢視後呈現幾項部份達成或待修正的項目。

舞「風」大不同學習單

161213/1

請聽完兩首樂曲後，分別對兩首所聽到的音樂內容進行分類。可以在下面 CD 中挑選適合的答案填入，或者根據對曲的結果自行寫出：2 年 4 班 第 2 組

一、在下面 CD 中找出適合的答案填入文字

樂曲	G 大調小步舞曲 (第一首)	定的節奏曲 (第二首)
表現內容		
拍子	六八拍	二四拍
常使用音符	單拍單拍 (G)	單拍跑 (F)
音樂風格 (感覺或適合的情境)	輕快	輕快
音色 (使用樂器)	鋼琴	電子琴

二、請寫出這兩首樂曲有哪個聽起來相同的地方

前面音符相似像音樂的音符一樣

4-9-15-23

舞「意」總動員

三年 4 班 1 組

一、請同學們在下面樂句空白處，寫出正確的拍號(數字)、音行變化(上行或下行)、曲式(用英文字母標示)、聲音符名稱、等。

我的名字是
(所有)

二、請觀察上面的樂句中，再下面空白處寫出最常使用的二種節奏型(如：)

1. 2.

三、除了以上兩種節奏最常使用的節奏型之外，你還能設計出二款新的節奏型嗎？
用學過的 組合試試看!!(如範例)

1. 2.

音樂 元素 (內涵)	音符	拍號	節奏型	曲式	曲調 (音行)	聽想 (想像力)	鑑賞 (分析與分 享)	創作
教材 要點 (目標)		3 4 拍	1.  2. 	ABAB ,	上行音群 下行音群	風格陳述	版本比較	樂曲改編
執行 結果	達成	達成	達成	達成	達成	部份達成	達成	達成

上表結果顯示：學習單完成的內容，在音樂元素所呈現的正確性極高；在音樂風格的陳述上教學者認為，三年級的孩子天真活潑，對於聆聽的音樂大多呈現直覺的判斷，如以音量或音高來描述，和身心發展有正相關，因此在這方面還有很多進步的空間。另觀察其改編創作結果，若無考量音樂創作的美感因素，各組在教學流程中皆能順利完成。

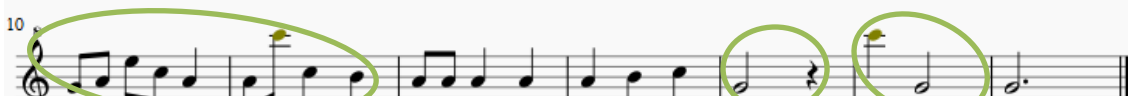
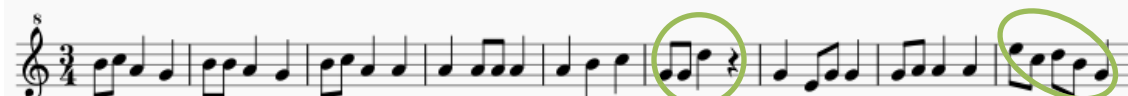
(二)線上創作作品分析檢視:案例舉隅(原創、未經修改)

河水變奏曲第二組



第二組作品掌握了上下行音與節奏型的要點，並自行在無需改編的地方進行創作，且多使用八分音群來增添樂曲流暢性，也可從中得知，本組學生對本課程音樂內涵的了解程度。

河水變奏曲第三組



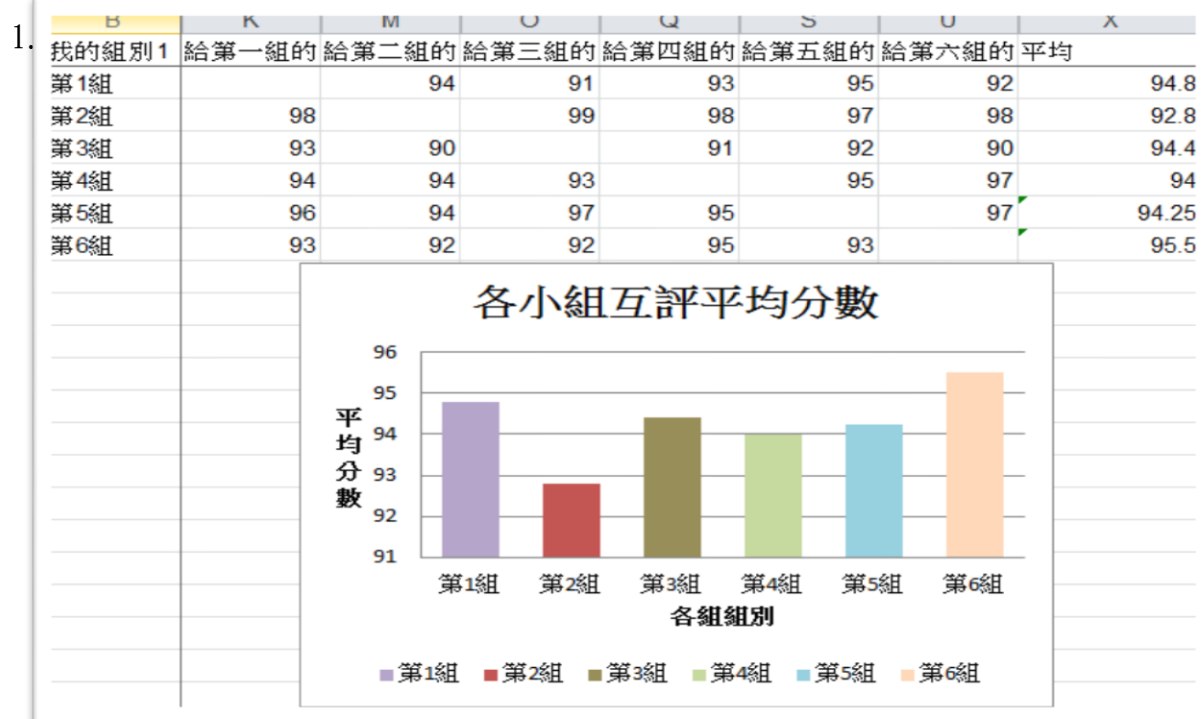
本組在此創作中可發現:對於音高的設計比較沒有概念或想法，節奏型的運用尚可，對於能力較弱的孩子，應該再明確告知使用音高的範圍，可以改善音樂創作的美感~

河水變奏曲第五組



此曲改編的方式，多運用重複的節奏型，也依循 A-B-A-B' 的曲式，在創作表達力(辨知力、理解力)與技能的正确性來評估，以三年級的程度而言這是不錯的改編作品。

(三)河水變奏曲音樂創作各組互評分析如下：



在互評的給分上，主要讓學生以鼓勵與欣賞他人作品為目的。因此，教學者在事前已先規範分數範圍(90-99 分)，以免有組別落差過大，而影響學生對創作的信心與興趣。再者，也透過互評機制，引導孩子們懂得欣賞和學習他人的優點，由上表數據顯示分數差異不大，各組彼此間對互評結果無爭議，老師在此避免表達自己的觀點，以免影響學生評分的想法。

2. 各組聆賞創作曲後給予評價回饋

B	L	N	P	R	T	V	X
我的組別	其他建議?	其他建議?	其他建議?	其他建議?	其他建議?	其他建議?	平均
第1組		有點太快了	有點複雜	有點無趣	很有趣	前面的太多了	94.8
第2組	讚		變化多原	很好聽	希望不要有休止符	很好	92.8
第3組							94.4
第4組	太快		音太複雜		適合用在睡覺的時候	很好	94
第5組							94.3
第6組	再加油	再繼續努力以經很不錯	音樂很活潑	可以在活潑一點	在慢一點點		95.5

質性評價以給他組建議或正向回應為原則，盡量不做批判或負面評論，因此，各小組依時間來作立即性的回饋。有些組別因打字速度跟不上，因此也可以僅做量化的評價。

(四)整體課程設計檢討反思(檢核表)

1. 學生自我學習檢核結果 (自評)

	非常好	很好	沒意見	還好	不佳
1. 我上課時聆聽的專注力(老師說明或聽音樂時)	48%	30%	4%	9%	9%
2. 我在這次課程過程中發表或分享的表現	30%	48%	4%	0%	4%
3. 我在聽完音樂時心裡的想法或感覺與表現	26%	61%	2%	0%	4%
4. 我對於音樂中的拍子、節奏、音形或曲式的理解(了解或認識)	61%	13%	17%	4%	4%
5. 我對於音樂家為何要安排各種節奏、樂器、音高或音形在樂曲裡的了解	52%	17%	17%	9%	4%
6. 我第一次在音樂創作使用軟體的表現	35%	22%	30%	9%	4%
7. 我和團隊成員在這次課程過程互動上	48%	35%	9%	0%	4%
8. 我對音樂創作的興趣在這次的課程裡變得	50%	27%	18%	0%	4%

從上表學生自我檢核的結果進行分析與檢視發現：

在「情意」的表達普遍都是自我肯定也勇於表現；在「認知」方面，有極少部分的學生未能完全理解音樂元素的意義與內容，在未來教學上應設計少許簡單的目標或調整時間，採以反覆學習方式來加深記憶。在「技能」的表現上，因為是第一次學習創作，有些音樂程度較弱的學生參與意見的機會較少，下次進行創作時，讓每個學生都能親自操作以增加創作自信。

2. 課程內容部份的回應：

	非常有幫助	有幫助	沒意見	沒幫助	非常沒幫助
1. 課程中老師用兩種不同版本的音樂作比較，對於我在聆聽音樂的感受上	70%	22%	4%	4%	0%
2. 這個課程所安排用推球的方式來了解拍子的意義，我感覺	64%	32%	4%	0%	0%
3. 課程中用音樂撲克牌的撿紅點遊戲來了解音符的運用與節奏的安排，我覺得	41%	37%	22%	0%	0%
4. 課程中使用電腦來進行音樂創作，在日後有類似的課程，對於激發我對創作興趣上	45%	18%	23%	14%	0%
5. 課程中老師所設計的學習單或線上評量的學習方式，對於加強了解課程內容	23%	50%	14%	9%	4%
6. 在音樂創作後，可以即時分享各組的作品，並且得到別組對自己組別的評價方式，對於創作的信心上	45%	41%	14%	0%	0%
7. 以分組合作的方式進行創作，對於學習上	59%	32%	9%	0%	0%

在教學者運用自製學具、遊戲與分組合作的策略上，學習者多成面正向的回應，有顯著的學習效益。在過程中學習單與線上互評機制，學生多表認同。唯第一次音樂創作，有部分學生未能親自操作而未表示意見，有六成學生展現興趣，訪談學生發現普遍認為此創作軟體在進行時不困難，希望有機會可以自己創作，因此，下一次線上創作教學時，調整在電腦教室進行，再評估其效益。

二、建議

(一)培養學生基本能力以降低創作時的挫折

此課程的初衷在於，期望透過音樂的形式來表達自己的想法，從小鼓勵創作培養為一種習慣，無論創作結果的好與壞，勇於嘗試創作就是建立自信的開始。許多專家學者都認為藝術創作須有一定的基本能力，作曲可成為一種對所有孩子發展音樂認知的工具，因為它提供了自我表達和允許從老師裡獨立出來的音樂想法的機會，增加學生對概念的理解。從做中學，親身體驗勇敢表達，若擁有了音樂創作的必備技能與具備應有的條件，那麼對於音樂創作可以減少困擾與阻礙。本次雖然僅以 do、si ra sol 四個音，與二分、四分、八分、附點二分音符或四分休止符的節奏型..等音樂元素進行簡單的創作，因為具備了這些學習概念，讓學生在過程中遇到的困難較少。慢工出細活，學習目標應不宜過多，減低過程中的挫折，就是能力提升的開始。

(二)老師在創作教學應扮演的角色

教師應在學生個人的創作上或小組討論中提供即時回饋和協助，但當面對學生關於如何創作的問題時，教師宜引導學生自己做出決定，不宜太多干預，否則學生會不認同自己的作品。從此次教學中反思修正教師應有的協助重點：

1. 教師應鼓勵學生發現問題時先思考可能解決的方法而不要一開始給答案。
2. 當有需要為學生的作品加上教師的音樂意念時，應保留學生的原創部份。
3. 適時給予觀摩或示範...等機會，讓學生有成就感，激勵他人學習意願。
4. 關照弱勢生與個別差異，適時轉換合適的組別或個別指導，以激勵自信。

(三)以「玩遊戲」的教學策略，能提升學習成效

從孩子成長開始，許多基本能力的學習，皆是透過「玩」的形式來進行，現在許多教師們也逐漸將遊戲融入於教學活動中。遊戲是一種「非正式教育」主動學習策略，不但可以激勵學習意願，更可從中誘發許多的想像與創意(張世宗，2013)。時間的藝術多為抽象性為主，教學者應多衡量中年級身心發展的特性，各活動設計遊戲式引導(學具、玩具..等)，加強抽象具體化、學習內化，讓每個孩子都能養成主動進行探索、發現、創作與分享的學習態度，使之達成「勤有功，嬉助益」的教育理念。

(四)評量應多元化、互動化、人性化與增強化

以本案例採實作評量，主要注重執行實作任務的「過程」與「結果」進行評量，其評量的形式包括可觀察的動作行為(有感的發表、創作上的運用與轉換..等)、相關的書面資料(學習單、問卷、評語...等)、音樂作品...等。除了形式多元外，評量人員也多了互動性(互評、自評)，也因此促成了評量結果的增強化(客觀性)，無論是從形成性或總結性的評量結果，亦成為教師檢視自己在教學品質的優劣處，隨時進行修正與調整。

柒、參考文獻

張世宗(2013)。生活藝術化・藝術生活化。美育雙月刊第194期，2-7。

蘇慧文(1997)。兒童發展與兒童音樂教育-從皮亞傑的階段理論看兒童音樂教育之實施。高教文化，59，54-57。

舞「風」大不同學習單

附件一

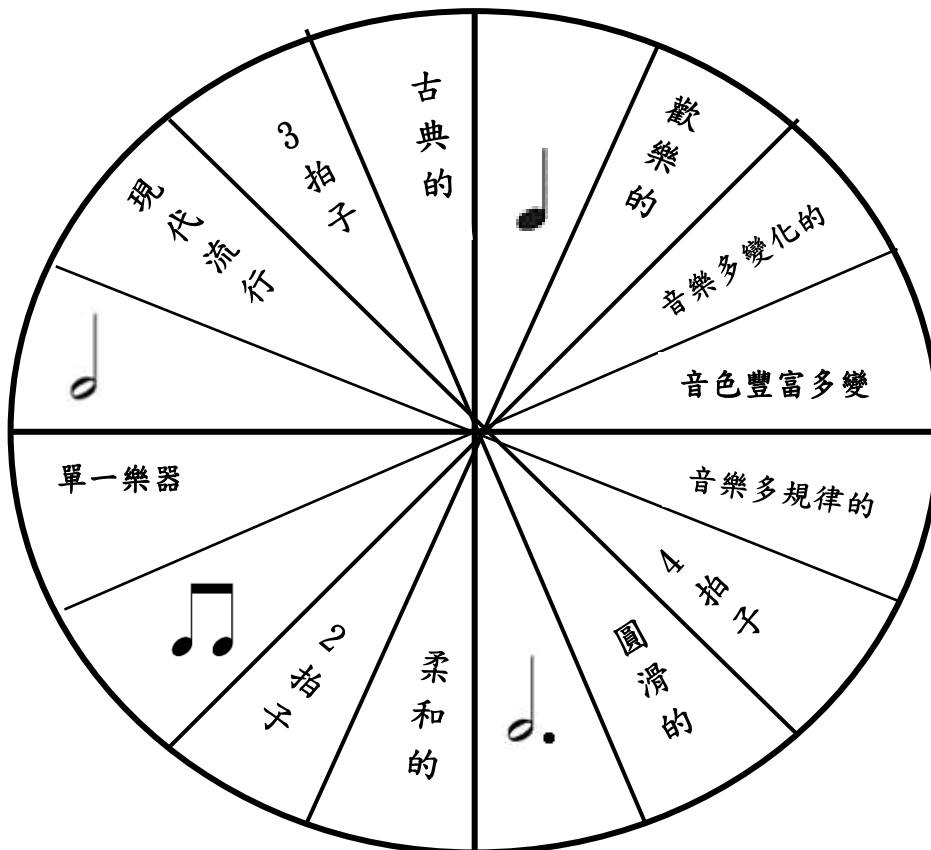
____年 ____班第____組____、____、____號

請聽完兩首樂曲後，分組討論將所聽到的音樂內容進行分類。可以在下面 CD 中揀選適合的答案填入，或者依據討論的結果自行寫出：

一、在下面 CD 中找出適合的答案填入文字

樂曲 表現內容	G 大調小步舞曲 (第一首)	愛的協奏曲 (第二首)
拍子		
常使用音符		
音樂風格 (感覺或適合的情境)		
音色 (使用樂器)		

二、請寫出這兩首樂曲有哪些聽起來相同的地方



舞「意」總動員

三年 _____ 班 _____ 組 _____ 、 _____ 、 _____ 號

一、請同學們在下面樂曲空格處，寫出正確的拍號(數字)、音行變化(上行或下行音)、曲式(用英文字母標示)、新音符名稱..等。

老 烏 鴉

巴 赫 曲
林 福 裕 詞

中 板

老 烏 鴉 年 紀 老 跳 不 動 飛

在 叫 叫 呀 呀 叫 呀

小 烏 鴉 年 紀 小 到 田 裡 捉 小 蟲

帶 給 媽 媽 吃 個 飽 吃 個 飽

我的名字是 ()

二、請觀察上面的樂譜中，再下面空格中寫出最常使用的二種節奏型(如：)

1.	2.
----	----

三、除了以上兩種樂曲裡常用的節奏型之外，你還能設計出三拍子的節奏型嗎？
用學習過的 組合試試看!!(加分題)

1.	2.
----	----