

教學活動一

單元名稱	美妙的旋律	教學設計	李宜芬	
教學領域	藝術與人文	教學節數	8	
主題	音階遊戲	子題	聽聽唱唱音階巡禮	
教學目標	聽辨並唱出音階 認識 C 大調			
先備知識	已經會吹直笛的高音部分：Sol、La、Si、Do、Re			
能力指標	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
教學資源	鋼琴、樂理教學電子白板、音樂課本			
能力指標	教學步驟策略說明	教學時間	教學資源 情境布置	多元評量策略

<p>1-2-1</p> <p>1-2-2</p> <p>1-2-3</p> <p>1-2-4</p>	<p>第一節課：聽聽唱唱音階巡禮</p> <p>壹、準備活動~引起動機：</p> <p>1. 你現在要安靜下來，才能聽見我在彈什麼？（用鋼琴彈出 C 大調音階）</p> <p>2. 聽得出來的人舉手，好，再聽一遍。</p> <p>3. 這一次請你跟我一起唱。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 我們剛剛唱的是什麼？</p> <p>2. 對，是音階，是 C 大調音階。</p> <p>3. 現在請你跟我一起看白板（展示樂理教學電子白板）</p> <p>4. 西方音樂分成大小調。</p> <p>5. 大小調是因為音階中全音與半音的位置不同。</p> <p>6. 教學者示範讓學生分辨全音與半音。</p> <p>7. 教學者用相同的歌曲，分別以大、小調彈奏一次，大調是高興的調，小調是傷心的調。</p> <p>8. C 大調音階就是 Do 大調音階</p> <p>參、綜合活動：老師引導總結</p> <p>1. 回家練習 Do 大調音階，要按照老</p>	<p>鋼琴</p> <p>樂理教學電子白板</p> <p>樂理教學電子白板</p> <p>鋼琴</p>	<p>分批演唱，確認 100% 的學生都能唱出 C 大調音階，才進入發展活動（能正確的唱出唱名）</p> <p>口頭回答：全體及分組競賽兩種方式</p>
---	---	---	--

師給的節奏唱正確，下一次要出來考試。

~第一節課結束~

教學省思

這份教案，是為了第二冊藝術與人文課本中的第二單元而設計，以課本的內容為中心，再針對課程進行加深、加廣的部分。為了讓三年級的學生能了解課程內容，所以上課時要儘量深入淺出兼顧生動活潑有趣；為了讓學生能適當的練習直笛，所以把單元歌曲經過一番設計拿來做直笛教學，東加西減的形成有六堂課，兼具聲光效果的內容。教學過程中，教學者大量的使用影音資料，因為對學生而言，音樂藝術，說不如聽，聽不如看。所以在教學之前，教學者花時間找了大量的資料，一一過濾之後，最後呈現出在教案上的結果。

在教學部分，教學者使用了學校新近建置的「FUN 音樂樂理教學電子白板」做輔助。「FUN 音樂樂理教學電子白板」其實就是一組壁掛式的電子琴加上一組可以發出聲音的五線譜，教學時，所有的學生都可以看到鍵盤與聲音間產生的連結，讓無形的聲音搭配有形的鍵盤，產生聽覺結合視覺的學習歷程，增強學習效果。

教學者也在此次教學之前運用「FUN 音樂樂理教學電子白板」設計簡單的課程，讓學生可以上台彈奏樂器，事先了解鍵盤的構造，例如以大力水手為題材，讓學生幫忙以兩個一組的黑鍵或三個一組的黑鍵彈出「卜派」的招牌吹煙斗的聲音，由於電子琴可以模仿許多樂器的聲音，所以還可以變換不同的音色，增加學生對樂器的認知能力。

對絕大部分的學生而言，使用了「FUN 音樂樂理教學電子白板」做教學輔助這樣的課程是一種非常新奇的體驗，因此「FUN 音樂樂理教學電子白板」在教學上效果非常好，既清楚且明白，可以加強學生的學習成效，也可以用在評量學生對學習內容的理解程度，還可以利用學生好為人師的心理，讓學習比較緩慢的學生在上台彈奏時，互相幫助，在教學上成為一項有力且有效的工具。