




12 年國教素養導向課程發展與教學設計格式

領域/科目	藝術領域/音樂		設計者	林岑怡
實施年級	五年級		總節數	共__1__節，_40_分鐘
單元名稱	五聲音階玩接力(咱的故鄉咱的歌單元-G5 上翰林版)			
設計依據				
學習重點	學習表現	音 1-III-2 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。 音 2-III-1 能使用適當的音樂語彙，描述各類音樂作品及唱奏表現，以分享美感經驗。 音 3-III-2 能與他人合作規劃音樂活動。	核心素養	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 B 溝通互動 B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作
	學習內容	音 E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。 音 P-III-2 音樂與群體活動。		
實質內涵		藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。		
教材來源		五年級上學期翰林版與自編學習單		
教學設備/資源		小白板、五線譜、教師用鋼琴和直笛		
學習目標				
<div><div>包容、尊重與正向力量</div><div>信心、團隊與個人</div><div>素材運用與設計安排</div><div>聽想素養的養成</div><div>五聲音階概念的建立</div><div>聆聽、思考與互動</div><div>持笛、運氣與音高</div><div>欣賞分享</div><div>展演能力</div><div>樂曲創作</div><div>五聲音階玩接力</div><div>樂理概念</div><div>合作能力</div><div>直笛演奏</div></div>				

大概念（Big Ideas） 五聲音階之「聽想」組合與結構，進而應用及創作出小樂句。		關鍵問題（Essential Questions） Design Thinking 用「有限制」的五個音裡，透過發現與架構建立後，創造一首新的樂曲？	
學生能知道的知識（Knowledge） ★五聲音階的組合結構 ★創作樂曲的基本知識(例如：拍號與拍值) ★五聲音階的音樂色彩與風格		學生能做到的技能（Skills） ★能演奏出五聲音階的組合結構樂曲 ★能運用創作樂曲的基本知識完成音樂作品 ★能與他人合作，進行討論與練習	
補充說明： 聽想（Audiation） 音樂不在譜上、也不在樂器上，音樂應先存於學生們的心中；而學生想像音樂的能力，就是聽想（Audiation）—Gordon 博士是使用這個字已超過 30 年，直至西元 1999 年，新版的英文字典才加入這個字的解釋。聽想是一種能力，一種對音樂的思想能力。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註 學生指導或注意事項
教學活動	單一節		
課前準備	撲克牌分組：進教室前，每人先發下撲克牌一張，四種花色，每花色各 5-6 張，進教室依花色相同分組。 引導學生，記得和對方打招呼，請說「多多指教」。		♪可用撲克牌隨機分組，小組學習。
導入（引起動機或複習舊經驗）	一、聆聽丟丟銅仔 由老師採用直笛演奏「丟丟銅仔」，讓學生發現此曲所用到的音符，由學生自主討論出一共用了哪五個不同的唱名，並記錄在小組討論單。 二、教師歸納 將學生歸納，確認找出五個不同的唱名，並學生去嘗試感受五聲音階與 C 大調音階有什麼不同之處。 	5 分鐘	♪共同產出答案，但回答問題時，可以指定該組的幾號選手報告。 ♪若遇到無法自己好好說出來的學生，可以請同一組伙伴補位與幫忙。
開展（開始新概念的學習）	三、聽聽哪裡不一樣（廣告歌曲來改編） 透過耳熟能詳的樂曲，來讓學生說說，將幾個抽換掉後，有什麼不一樣或一樣之處。 廣告歌曲-變化版  （大圖請見附件）	15	♪讓學生學會聆聽，需要提供一些任務，讓他們知道要聽什麼？ ♪答案通常沒有固定答案，若回答不夠明確，可以讓伙

	<p>四、聽力大考驗</p> <p>由老師演奏幾首不同的歌曲，讓學生判斷，是否能聽出五聲音階與大調音階的不同。</p> <p>建議譜例：</p> <p>1.世界兒歌：小星星、小蜜蜂、小幸運（片段）</p> <p>2.中國民歌：茉莉花、望春風、菊花台（片段）</p>		伴補充。
挑戰（實現伸展跳躍的課題）	<p>五、五聲音階玩接力</p> <p>小組有自己的任務卡，有老師規定節奏，音高可以學生創作，但條件為需要用五聲音樂的風格來創作。</p> <p style="text-align: center;">創作之節奏設計</p> <p style="text-align: center;">依學生能力或任務取向設計 林岑怡</p>  <p>六、創作時間</p> <p>各組一起創作兩個小節的 44 拍旋律，彼此之間要協助對方將樂曲學會，學習合作與尋找解決的策略。</p>	15	<p>♪小組的創作需搭配小組各成員的能力，不讓任何一人落單，是考驗小組最大的智慧。</p> <p>♪提醒學生作曲的小技巧，如果兩小節都是同音的話，那麼可能會聽不出五聲音階。</p>
總結（統整本節學習重點）	<p>七、樂曲接龍你我他</p> <p>將各組設計好的樂曲，帶著小組練習，接著將樂句串連起來，老師可以參與在其中，建議作法：學生 A 組兩小節→老師兩小節→學生 B 組兩小節→老師兩小節....學生組別與老師可以交錯演奏。</p> <p>八、發現自己的超能力</p> <p>帶著學生去思考這次創作中，有怎麼樣的感受，用眾人的力量，完成一個作品，每一個人都很重要，珍視自己、尊重他人。</p>	5	<p>♪創作的第一步，給學生更多的線索，逐步將樂曲創作。</p>
<p>參考資料：</p> <p>1.翰林版五上藝術與人文課本</p> <p>2.用五聲音階來即興！好和弦網站 https://www.youtube.com/watch?v=Qckpdftrxzk</p> <p>3.相關補充樂譜</p>			

附件 1（五聲音階樂曲，可嘗試輪奏方式合奏）

丟丟銅仔輪奏版

正解

作者

Piano

5

10

15

Detailed description: This is a musical score for a piano piece titled '丢丢铜仔' (丢丢铜仔輪奏版). The score is written in staff notation with a treble and bass clef. It is divided into four systems. The first system starts with a 'Piano' dynamic marking. The second system begins with a measure number '5'. The third system begins with a measure number '10'. The fourth system begins with a measure number '15'. The score concludes with a double bar line at the end of the fourth system.

附件 2（可以自行變化樂曲）

廣告歌曲-變化版

兩首歌曲比較用



附件 3

創作之節奏設計

依學生能力或任務取向設計

林岑怡

