

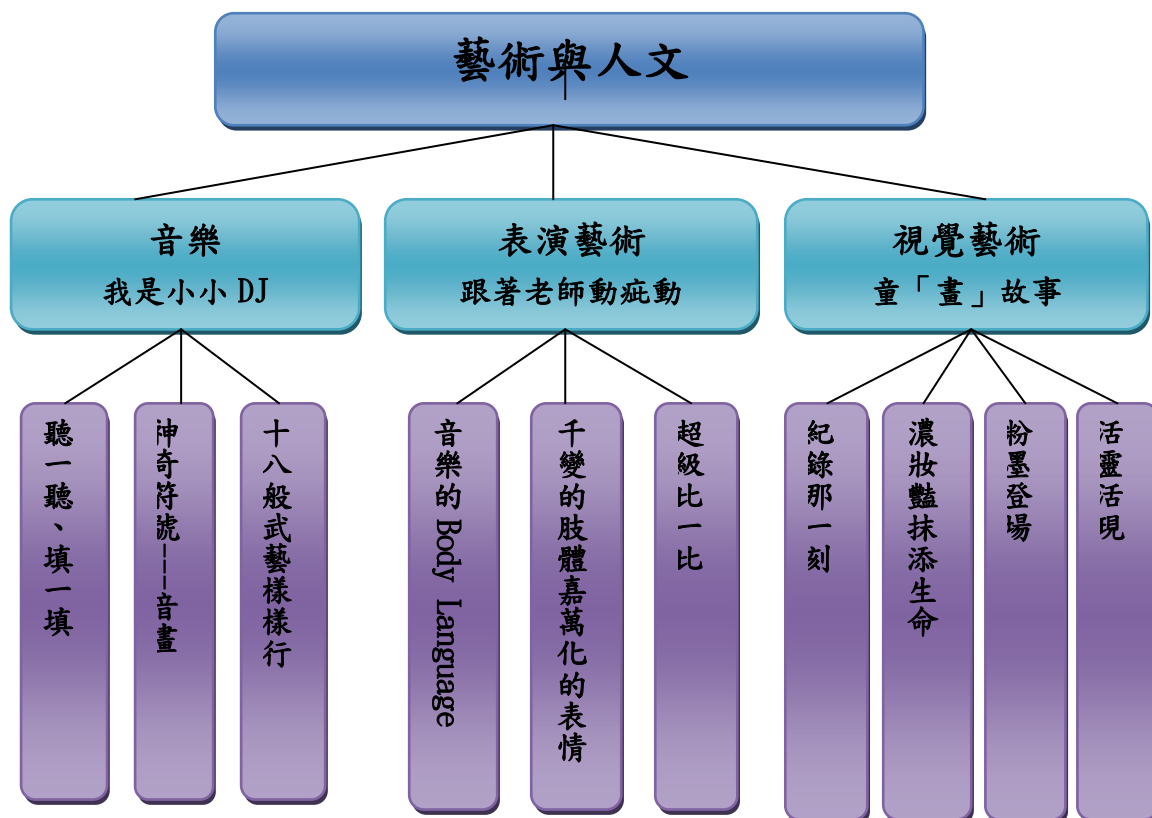
## 一、教學主題：

教學領域		藝術與人文		教學對象	四年級
教學主題		來！來！運動會之眼耳口手串一串		教學設計者	洪婷珊
教學時間	總時間	節次	分鐘	各節重點	
	280分鐘	1 2	80'	1. 由運動會經驗分享，帶入音樂在不同場合角色扮演的重要性。 2. 討論進場、午休、比賽時適合運用之音樂特色。 3. 播放三首樂曲，配對適用時機，從音樂特色找線索。 4. 音畫解說，搭配樂曲，加深了解。 5. 音畫創作。 6. 小組團隊互助演出發表。	
		3 4	80'	1. 大肢體熱身至小表情熱身。 2. 耳朵進-身體出。運用肢體表達聆聽到的樂曲。 3. 無肢體純表情表達---表情之重要。 4. 運動動作加上表情。 5. 超級比一比：模仿及加入新動作。	
		5 6 7	120'	1. 從鏡子中觀察自己做的表情。 2. 說明構圖技巧、版面分配、立體感呈現。 3. 人物表情刻畫。 4. 提醒水彩使用方法。 5. 作品發表、訓練口條。	
設計理念	<p>利用最接近學生生活經驗的運動會，讓學生除了在肢體上的競賽外，也能瞭解不同時機播放不同音樂的重要性。透過印象中的感受、聆聽音樂中的特徵(節奏、速度、打擊樂器運用、音高起伏等等…)，配合音畫視覺的呈現，來選擇音樂；也藉由分組音畫創作，小組成員腦力激盪、增加創造力並互助合作，運用人聲及打擊樂器等創意，完成作品。</p> <p>除了聽覺(聆聽樂曲)及視覺(音畫呈現)連結之外，加上動覺的肢體表達，再透過面部表情的詮釋，能將表演藝術更活靈活現。</p> <p>而在面部表情方面，可透過觀察鏡子裡的自己，運用圖畫畫出。以運動會為主題貫穿視覺、音樂、表演藝術的統整呈現。</p>				
教學資源	<p>1. CD：《拉德茲基進行曲》、《搖籃曲》、《天堂與地獄》、《星條旗進行曲》、《動物狂歡節》〈天鵝〉、《威廉泰爾》序曲。</p> <p>2. 音畫圖。</p>				
參考資料	<p>《拉德茲基進行曲》-<a href="http://www.youtube.com/watch?v=eab_eFtTKFs">http://www.youtube.com/watch?v=eab_eFtTKFs</a></p> <p>《搖籃曲》<a href="http://www.youtube.com/watch?v=t894eGoymio">http://www.youtube.com/watch?v=t894eGoymio</a></p>				

《天堂與地獄》<http://www.youtube.com/watch?v=4Diu2N8TGKA>  
 《星條旗進行曲》<http://www.youtube.com/watch?v=X63WmtlAvPw>  
 《動物狂歡節》〈天鵝〉<http://www.youtube.com/watch?v=zNbXuFBjncw>  
 《威廉泰爾》序曲<http://mymedia.yam.com/m/969419>

學生 音樂：了解簡易音畫、會使用打擊樂器。  
 經驗 視覺藝術：彩色筆著色、水彩使用方式。

教材架構圖  
 教學研究



## 二、教學目標：

活動名稱	單元目標	具體目標	對應能力指標	十大基本能力	重大議題
我是小小DJ	<p>一、認知</p> <p>1. 能瞭解不同場合使用不同音樂之適當性</p> <p>2. 能瞭解音畫內容的意義</p> <p>二、情意</p> <p>3. 能從聆聽音樂感受視覺音畫之美</p> <p>4. 能尊重他人的音畫創作</p> <p>5. 能培養團隊合群態度</p> <p>三、技能</p> <p>6. 能創造出不同的音畫</p>	<p>1-1 能說出不同場合適合運用音樂的特色(偏純知覺感受)</p> <p>1-2 能配對出不同場合適用不同之樂曲</p> <p>2-1 能說出音畫裡符號、線條位置、密度大小之不同</p> <p>2-2 能正確配對樂曲與音畫</p> <p>2-3 能說出樂曲中音樂內容特色(偏音樂本質)</p> <p>3-1 能欣賞不同音畫與不同樂曲之連結</p> <p>4-1 能說出他人創作之優點</p> <p>5-1 能與小組互助幫忙</p> <p>6-1 能畫出自創的音畫圖</p> <p>6-2 能用樂器演奏自創音畫圖</p>	<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> <p>1-2-5 嘗試與同學分工、規劃、合作，從事藝術創作活動。</p> <p>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。</p> <p>3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和</p>	<p>一、瞭解自我與發展潛能</p> <p>二、欣賞、表現與創新</p> <p>四、表達、溝通與分享</p> <p>五、尊重、關懷與團隊合作</p> <p>九、主動探索與研究</p>	<p>環境教育</p> <p>性別平等教育</p>

<p>跟著老師動疵動</p>	<p>一、認知</p>	<p>1-1 能說出不同肢體動作表達不同樂曲之特徵</p>	<p>個人心靈。</p>		
	<p>1. 能瞭解不同肢體表達不同樂曲</p>	<p>1-2 能以肢體表達配對出正確的樂曲</p>			
	<p>2. 能瞭解同學肢體的表達</p>	<p>2-1 能說出同學在遊戲中肢體所呈現的運動</p>			
	<p>二、情意</p>				
	<p>3. 能欣賞同學的肢體之美</p>	<p>3-1 能說出同學肢體表達的優點</p>			
	<p>4. 能積極參與課堂活動</p>	<p>4-1 能主動上台做表演</p>			
	<p>三、技能</p>				
	<p>5. 能運用肢體表達</p>	<p>5-1 能做出聆聽到的樂曲之肢體表達</p>			
	<p>6. 能透過表情傳達訊息</p>	<p>6-1 能做出不同表情的特色</p>			
		<p>6-2 能自己做出被指定的表情</p>			
		<p>6-3 能畫出表演者的表情</p>			
	<p>7. 能模仿與創新</p>	<p>7-1 能做出同學所傳達的肢體動作</p>			
		<p>7-2 能做出同學所傳達肢體動作的添加創新版</p>			

童「畫」故事

- |                           |   |
|---------------------------|---|
| 一、認知<br>1. 能瞭解構圖技巧及圖畫版面分配 | 1-1 能說出自己的構圖內容<br>1-2 能分配好圖畫版面配置  |
| 二、情意<br>2. 能以正面態度欣賞同學畫作   | 2-1 能說出同學畫作之優點  |
| 三、技能<br>3. 能完成畫作          | 3-1 能畫出指定之運動會最深刻的比賽項目或自己最喜歡的運動<br>3-2 能畫出立體感之圖畫<br>3-3 能畫出有生命力的樹<br>3-4 能畫出不同動作與不同表情<br>3-5 能調好水彩配色 |
| 4. 分享創作                   | 4-1 能用口語表達自己圖畫的概念<br>4-2 能做出自己畫的人物之表情   |

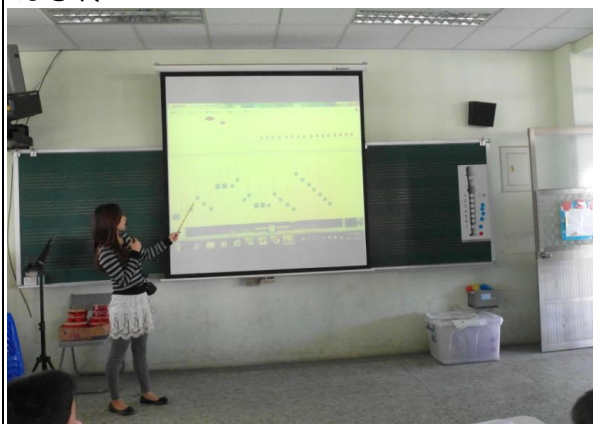
### 三、教學流程：

活動名稱	學習領域	教學項目	教學節數	教學時間
一、我是小小 DJ		1. 探討運動會時進場、午休、比賽時適合之音樂。 2. 從播放之三首樂曲找出音樂內容特色，並配對至三種不同場合。 3. 搭配音樂選擇音畫。 4. 解釋音畫內容。 5. 小組創作音畫、練習。 6. 小組成果發表。	兩節	5' 12' 13' 10' 25' 15'
二、跟著老師動痲動	藝術與人文	1. 肢體與表情熱身。 2. 以肢體做出聆聽到的音樂知覺。 3. 不透過肢體，利用五官做出表情。 4. 運動動作配合表情呈現。 5. 超級比一比：模仿及加入新動作創意。 6. 教師統整。	兩節	10' 13' 10' 7' 30' 10'
三、童「畫」故事		1. 用鏡子觀察表情。 2. 講解構圖技巧、版面分配、立體感呈現。 3. 構圖時加強人物表情刻畫、運動動作之動態感。 4. 著色提醒與完成作品。 5. 作品發表。	三節	10' 15' 40' 40' 15'

#### 四、教學活動:

活動名稱	能力指標	教學活動	教學時間	教學資源	評量	備註
一. 我是小小DJ		<p><b>壹、準備活動：</b></p> <p>一、課前準備： 教師準備：音畫圖、音樂、音畫 ppt、打擊樂器。 學生準備：紙、筆</p> <p>二、引起動機： 1. 回顧上個月運動會的趣事，從運動競賽引導至音樂扮演的重要角色。 2. 運動會中不同場合使用音樂之不同，簡易分為三大區塊：進場音樂、午休音樂、比賽音樂。 3. 討論進場、午休、比賽時適合運用之音樂特色(偏重純知覺感受)：     Ex. 進場-穩定速度、威武。         午休-溫柔、平靜。         比賽-快速、亢奮激昂。</p>	5'		能說出音樂特色的知覺感受	
		<p><b>貳、發展活動：</b></p> <p>一、聽一聽、填一填：</p> <p>1. 教師撥放三首樂曲，分別為： (a)老約翰史特勞斯-《拉德茲基進行曲》。 (b)歐芬巴赫-《天堂與地獄》。 (c)布拉姆斯-《搖籃曲》。</p> <p>2. 請學生透過上課討論之進場音樂、午休音樂、比賽音樂的特色，將教師撥放的三首樂曲配對。</p> <p>3. 聆聽完三首樂曲，配對完成後，請學生從音樂中找出分別適合此三種場合之音樂特徵(偏重樂曲內容，從節奏、旋律、速度、打擊樂器等方面討論)。</p>	12'	三首樂曲	能將樂曲正確配對至不同場合 能說出樂曲內容特徵	
	1-2-1	<p><b>二、神奇符號-音畫</b></p> <p>1. 教師發下此三首樂曲之三張音畫圖，再次聆聽，更了解此樂曲。利用音畫解釋樂曲特徵；抑或是透過樂曲特徵去加深對音畫之認識。(附件一)</p> <p>2. 教師講解音畫內容，利用線條、圖形、高</p>	13'	音畫圖	能說出音畫圖形之特色	
		2. 教師講解音畫內容，利用線條、圖形、高	10'	音畫		

低相對位置、圖案密度等等呈現，並說明符號意義。



(ppt 為比賽樂曲-天堂與地獄)

3. 從視覺驗證聽覺—藉由音畫與學生找出的音樂內容特徵，師生共同討論此三首樂曲：

Ex. 進場：《拉德茲基進行曲》-步伐速度、節奏鮮明、強拍清楚突出、擊樂皆在拍點上。

午休：《搖籃曲》-速度慢、音量偏弱、旋律線條長。

比賽：《天堂與地獄》-速度快、音符短、高音(短笛)低音(長號)樂器強烈對比、運用大量擊樂(滾奏)、多後半拍。



4. 教師另外舉出三首樂曲，請學生利用已學會的不同場合配對不同音樂特徵，再填入適合進場、比賽、午休音樂中。

進場-蘇沙《星條旗進行曲》。

午休-聖桑《動物狂歡節》〈天鵝〉

比賽-羅西尼《威廉泰爾》序曲。

PPT

能說出音畫圖形代表的意義

樂曲

能將另三首新樂曲配對入不同場合



1-2-2  
1-2-3  
1-2-4  
1-2-5  
2-2-7

**參、綜合活動：**

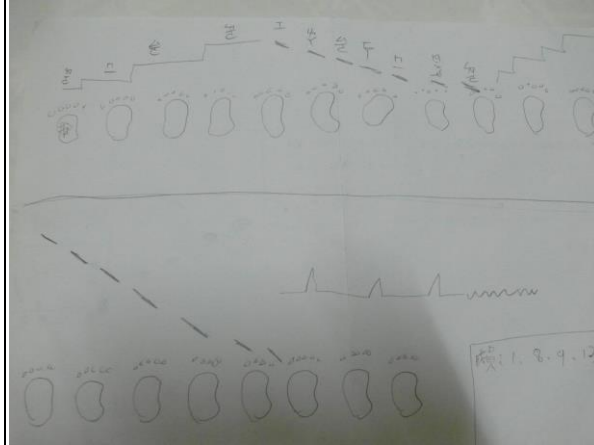
**一、十八般武藝樣樣行**

1. 全班分為三組，分別為進場音樂、午休音樂、比賽音樂之音畫創作。

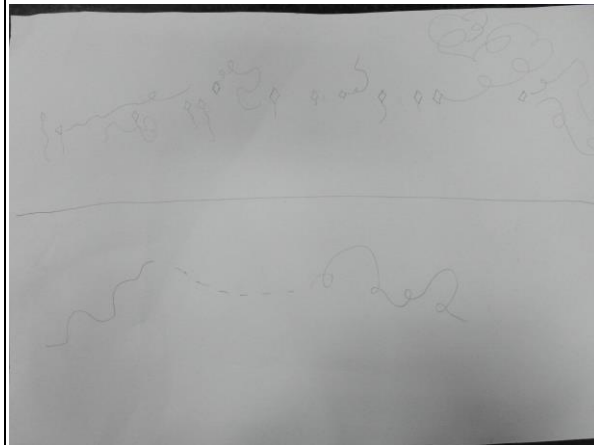
22'

透過小組  
團結，集  
思廣益創  
作出音畫

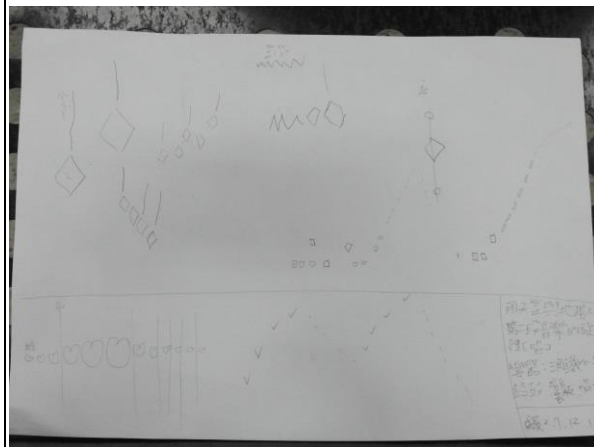
自創樂  
曲可利用  
已學過曲  
調當旋律  
，並請學生  
記得附註  
不同樂器  
分配的圖  
形



(學生分組創作-進場音樂)



(學生分組創作-午休音樂)



(學生分組創作-比賽音樂)

2. 請學生利用人聲或肢體拍打、打擊樂器等，演奏自創曲。

15'



(小組討論-繪製中)



(成果發表)

### 二、回饋時間

1. 各組說明自創樂曲音畫創作特徵。
2. 同學相互給予回饋。
3. 教師統整，給予鼓勵與建議。

3'

從各組  
發表中評  
量

打擊  
樂器

能依指定  
情境敲打  
出適合音  
響

能講解自  
創音畫的  
特徵  
能專心聆  
聽同學分  
享

二、跟著老師動

疵動

壹、準備活動：

一、課前準備：

教師準備：CD 音響、CD 隨身聽、超級比一比運動題目。

學生準備：無

情境佈置：桌椅排開，方便活動。

二、引起動機：

1. 請同學運用肢體甚至五官，表現出最大與最小樣，作為活動暖身。 10'



全身張最大



全身縮最小

能運用肢體做出最大與最小樣貌



眼睛張最大



眼睛縮最小

**貳、發展活動：**

**一、音樂的 Body Language**

1. 利用上節課所學的三首不同場合，差異大的樂曲(《拉德茲基進行曲》、《天堂與地獄》、《搖籃曲》)，請學生透過聽覺，運用肢體表演，讓其於同學配對曲名。

1-2-2  
1-2-3  
1-2-4  
1-2-5  
2-2-7



(比賽音樂-天堂與地獄。學生多以旋轉、快速動作為主。)

13'

能專心觀察同學的肢體表演  
能將聽到的樂曲透過肢體表達

可同時找兩至四位學生做動作，讓猜的同學有更多線索





(午休音樂-搖籃曲。學生以慢動作為主。)

## 二、千變的肢體加上萬化的表情

1. 請學生禁用肢體、言語，做出表情之喜、怒、哀、樂。說明表情之重要性。



(喜)



(怒)

10'

能養成欣賞不同表演的好習慣  
能配合指定做出表情

提醒學生各種音樂、動作、表情，不論男女都能做，不可有怎麼女生做man的動作；男生做娘娘的動作之疑慮。應兩性平等，尊重對方。



(哀)



(樂)

2. 請學生做出運動的肢體動作，除了動作的精準外，要求加上表情的變化。
3. 請學生觀察表演者肢體外，表情的不同，並畫於黑板上。



(拔河-面部表情)

7'

能配合指定做出律動加表情

能將表演者表情畫出

參、綜合活動：

一、超級比一比

1. 全班分為五組，一組約六人，每組題目不同，請排頭同學抽題表演題目要求之運動。藉由從前一位學生的表演來找答案線索，可再添加更多此運動題目之特徵，讓第六位同學猜答案。



(拔河)



(大隊接力)

2. 教師統整，給予鼓勵與建議。

《第二節課結束》

30'

運動  
題目

能依指定  
題目做出  
表演

模仿動作  
外加上自  
己創意

10'

三、童「畫」故

事

壹、準備活動：

一、課前準備：

教師準備：八開圖畫紙、水彩。

學生準備：彩色筆、水彩用具、小鏡子。

情境佈置：無。

二、引起動機：

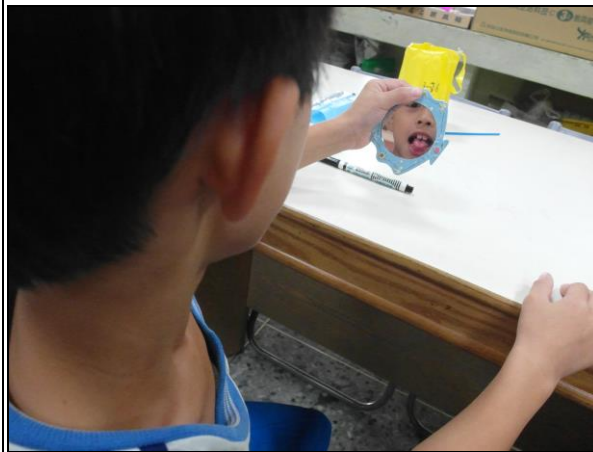
1. 請學生發表運動會最深刻之比賽項目，或自己最喜歡的運動。

2. 回顧上節課所學千變的肢體加上萬化的表情。

3. 請學生做出在運動時(Ex. 拔河)的表情，並用鏡子觀察。



(面部猙獰)



(氣喘吁吁)

貳、發展活動：

一、紀錄那一刻

1-2-1

1. 教師說明構圖技巧及圖畫版面分配。

1-2-2

2. 請學生畫出運動會最深刻之比賽項目或

1-2-3

自己最喜歡的運動並規定要有表情之人物。

鏡子

能妥善的  
構圖



1-2-4 3-2-11	<p>3. 教師講解空間立體感如何在平面上呈現。(Ex. 人在跑道上的呈現)</p> <p><b>二、濃妝豔抹添生命</b></p> <p>1. 教師提醒彩色筆著色及水彩使用方法。</p> <p>2. 請學生將作品小地方運用彩色筆,大範圍使用水彩上色。</p> <p>3. 教師教導樹葉生命力之水彩畫法。(透過深淺綠色水彩以點狀交錯完成茂密樹葉。)</p>	40'		能細膩的運用水彩著色	從樹葉茂密帶入生態保護及維持。
2-2-7	<p><b>參、綜合活動：</b></p> <p><b>一、粉墨登場</b></p> <p>1. 請學生輪流上台分享自己的畫作,並請其他同學給予讚美鼓勵。</p>  <p><b>二、活靈活現</b></p> <p>1. 請發表畫作的學生模仿自己所畫的人物表情,增加表情演出以了解表情在表演或繪畫中的重要性。</p> <p>2. 教師統整,給予回饋。</p>	15'		能流利的運用口語表達	
				能欣賞、尊重他人作品	
				能表演模仿自己畫作的表情	

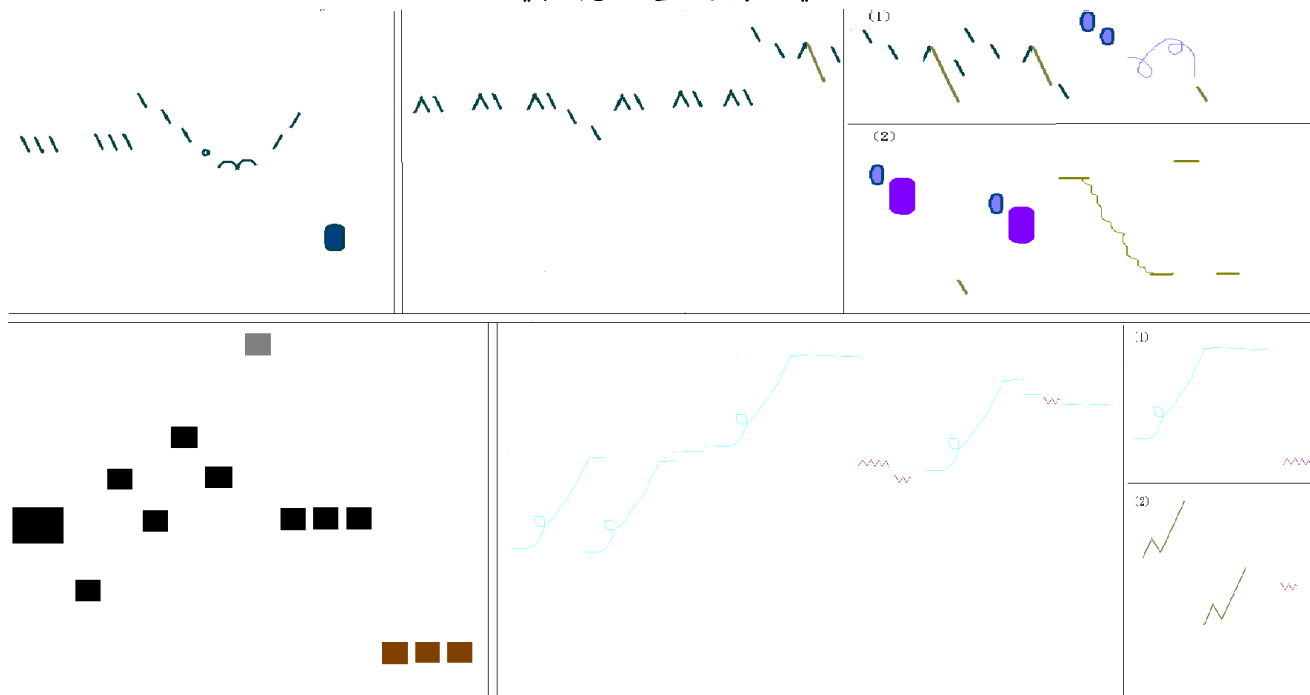
## 五、教學評量:

活動名稱	評量方式	評量內容
一、我是小小DJ	口頭評量	1. 能正確說出音樂知覺及音樂本質的特徵。 2. 能正確說出音畫圖形符號特色及代表意義。
	實作評量	3. 能正確將不同樂曲配對入不同場合。 4. 透過小組團結,集思廣益創作出音畫。 5. 能依指定情境表演、敲打出適合音響。

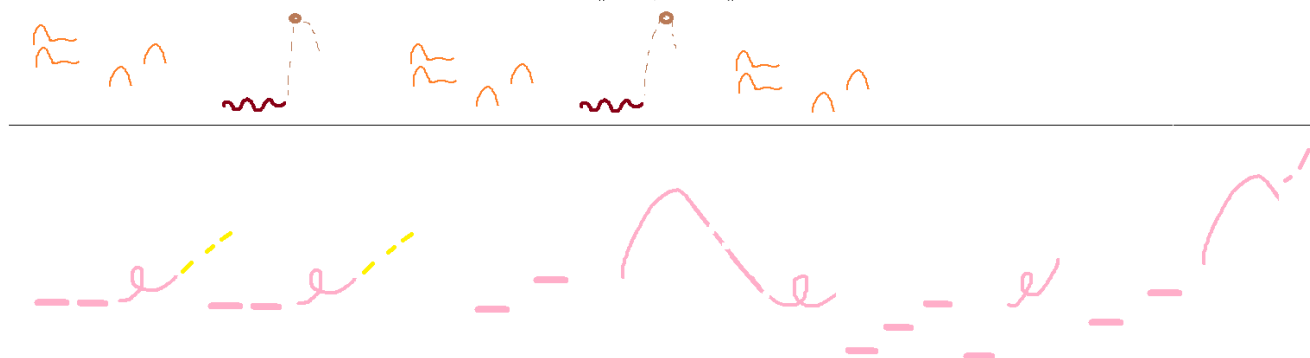
二、跟著老師動疵動	實作評量	1. 能正確地運用肢體表達規定的指令。 2. 能利用表情做出指定題目。 3. 能正確模仿同學動作並加上自創動作。
	口頭評量	1. 能正確猜出同學表演的題目。
三、童「畫」故事	實作評量	1. 能妥善分配版面及構圖。 2. 能畫出兼具肢體與表情的運動人物。 3. 能畫出立體感及生命力的圖畫。 4. 能完成著色。
	口頭評量	1. 能以流利的口語表達自己的創作理念。

## 六、附件一：音畫圖 部分圖例

### 《拉德茲基進行曲》



### 《搖籃曲》



# 《天堂與地獄》

