



# 教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

## 標竿學校創課方案表

113 學年度 第 1 學期

學校全銜	高雄市旗山區旗山國民小學
創課方案名稱	當音樂與數位 5G 相遇時-初階版
團隊成員	<p>藝術類教師：</p> <p><input type="checkbox"/> 視覺藝術/美術：_____</p> <p>■ 音樂： <u>鍾千昭</u></p> <p><input type="checkbox"/> 表演藝術：_____</p> <p>非藝術類教師： <u>陳玟臻 (資訊)</u></p> <p>其他人員： <u>李紋勝(校長)、吳慧瑜(教務主任)、楊碧芬(研發組長)、翁姍汶(導師)</u></p> <p>總人數：6</p>
實施對象	<p>■ 國小： <u>3</u> 年級</p> <p><input type="checkbox"/> 國中： _____ 年級</p> <p><input type="checkbox"/> 高中/職： _____ 科 _____ 年級</p> <p>參與班級數： <u>普通班 5</u></p> <p>參與總人數： <u>145</u></p>
課程屬性 (可複選)	<p>■ 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 ■ 校本課程 ■ 雙語課程 <input type="checkbox"/> 其他： _____</p>
創課方案來源	<p>■ 創新課程 (為全新自創之跨領域方案)</p> <p><input type="checkbox"/> 精進課程 (延續之前跨領域方案內容，但加以精緻優化)</p> <p><input type="checkbox"/> 延伸課程 (依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之)</p> <p><input type="checkbox"/> 其他： _____</p>
學生先備能力	<p>1. 學生能有跟著音樂拍打或做出配合節奏的動作。</p> <p>2. 學生能拍打出自己想出來的節奏型態。</p>
跨領域美感 課程架構圖	

課程發展理念	在數位的年代裡，學生能有大量網路資訊輸入但卻不容易有深刻記憶，尤其是對音樂的感受，通常都只是聽過但不會有太多記憶。既然無法不使用電腦與網路，那就善用這樣的資源引入音樂課堂中，克服虛擬與實際的操作，在學校裡操作不僅能減少學生家庭條件的差異，更能增進學生之間的情感交流且開拓學生對於網路世界的正向瞭解。
跨領域 美感素養 (可複選)	<input type="checkbox"/> 1.美學思辨與覺察省思 <input checked="" type="checkbox"/> 2.符號識讀與脈絡應用 <input type="checkbox"/> 3.藝術參與及社會行動 <input type="checkbox"/> 4.設計思考與創意發想 <input checked="" type="checkbox"/> 5.數位媒體與網絡掌握 <input type="checkbox"/> 6.文化跨域與多元詮釋 <input checked="" type="checkbox"/> 7.藝術探究與生活實踐 <input type="checkbox"/> 8.其他：_____
跨領域 課程類型 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 活化型課程 <input type="checkbox"/> 議題式課程 <input type="checkbox"/> 窗外式課程 <input type="checkbox"/> 交集性課程 <input checked="" type="checkbox"/> 學校本位課程 <input checked="" type="checkbox"/> 混成式課程 <input type="checkbox"/> 其他：_____
跨領域內涵	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術科目： <u>音樂</u> <input checked="" type="checkbox"/> 非藝術科目： <u>資訊</u> <input checked="" type="checkbox"/> 融入之議題： <u>108 課綱：科技教育、資訊教育</u> <input type="checkbox"/> 其他：_____
美感元素 與美感形式	<b>美感元素</b> <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術： <input checked="" type="checkbox"/> 點 <input type="checkbox"/> 線 <input type="checkbox"/> 面 <input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 構圖 <input type="checkbox"/> 質感 <input type="checkbox"/> 色彩 <input type="checkbox"/> 明暗 <input checked="" type="checkbox"/> 音樂： <input checked="" type="checkbox"/> 節奏 <input type="checkbox"/> 曲調 <input type="checkbox"/> 音色 <input checked="" type="checkbox"/> 力度 <input type="checkbox"/> 織度 <input type="checkbox"/> 曲式 <input type="checkbox"/> 表演藝術： <input type="checkbox"/> 聲音 <input checked="" type="checkbox"/> 身體 <input type="checkbox"/> 情感 <input type="checkbox"/> 時間 <input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 動力 <input checked="" type="checkbox"/> 即興 <input type="checkbox"/> 動作 <input type="checkbox"/> 主題 <b>美感形式</b> <input type="checkbox"/> 均衡 <input checked="" type="checkbox"/> 和諧 <input type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input type="checkbox"/> 比例 <input checked="" type="checkbox"/> 韻律 <input checked="" type="checkbox"/> 變奏 <input type="checkbox"/> 反覆 <input type="checkbox"/> 秩序 <input type="checkbox"/> 統一 <input type="checkbox"/> 單純 <input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異
本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.1 核心 內涵)	<input checked="" type="checkbox"/> 聯合國永續發展目標 (SDGs)： <input type="checkbox"/> A.終結貧窮 <input type="checkbox"/> B.消除飢餓 <input type="checkbox"/> C.健康與福祉 <input checked="" type="checkbox"/> D.優質教育 <input type="checkbox"/> E.性別平權 <input type="checkbox"/> F.淨水及衛生 <input type="checkbox"/> G.負擔的潔淨能源 <input type="checkbox"/> H.合適的工作及經濟成長 <input type="checkbox"/> I.工業化、創新及基礎建設 <input checked="" type="checkbox"/> J.減少不平等 <input type="checkbox"/> K.永續城鄉 <input type="checkbox"/> L.責任消費及生產 <input type="checkbox"/> M.氣候行動 <input type="checkbox"/> N.保育海洋生態 <input type="checkbox"/> O.保育陸域生態 <input type="checkbox"/> P.和平、正義及健全制度 <input type="checkbox"/> Q.多元夥伴關係 <input checked="" type="checkbox"/> 社會情緒學習 (SEL)： <input checked="" type="checkbox"/> 甲.自我意識 (覺察) <input type="checkbox"/> 乙.關係技巧 (情感識別) <input checked="" type="checkbox"/> 丙.社會覺察 (社交能力) <input checked="" type="checkbox"/> 丁.自我管理 <input type="checkbox"/> 戊.負責的決策 <input checked="" type="checkbox"/> 其他議題： <u>108 課綱：科技教育、資訊教育</u> <input type="checkbox"/> 無
<b>學習活動設計</b>	

(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)

學習活動內容與流程	跨領域美感素養(依前述表格之代碼填寫)	本期發展重點(依前述表格之代碼填寫)
<p>主題(一)名稱：身體語言一起來 課程目標：能做到看到聽到節奏或音樂後記憶並重現。 單元 1 名稱：眼觀手腳做跳動 實施節數：3 一、導入活動 讓學生觀看 Youtube 影片流行在學生生活中的熱門舞蹈影片，如 APT、星期五晚上等。 二、開展活動 每次上課都會用一首流行歌曲配上兒童舞蹈的歌讓學生在短時間內能感受音樂的節奏感並如法炮製。 三、綜合活動 請學生說出每一首歌的哪個部分最難？為什麼？有什麼方式可以解決這個難但要可以完成舞蹈的方法？</p>	2、7	D、J
<p>單元 2 名稱：跟著老師一起來 實施節數：2 一、導入活動 讓學生觀看一段節奏音樂影片了解什麼叫做音樂的身體語言。 二、開展活動 由老師示範身體語言的表現方式後，將難度分為初級、中級、高級與挑戰級，依序讓學生跟著老師的節奏與速度完成感受節奏在身體部位會產生不同的聲音效果。 三、綜合活動 讓學生試著自己拍拍看是否能創作出 2 小節節奏的自由創作。</p>	2、7	D、J
<p>主題(二)名稱：元宇宙與音樂世界的結合 課程目標：能了解頭盔使用的方式與同學合作學習的重要性。 單元 1 名稱：節奏創作自己來 實施節數：3 一、導入活動 老師再次示範身體語言的節奏模式，有哪些節奏可以用，要怎麼編排。 二、開展活動 接續主題一單元 2 的部分，讓學生將創作的節奏以紙筆作紀錄。紀錄後反覆練習以利後續單元的進行。 三、綜合活動 讓學生交流彼此的創作並提出自己的創作方式或歷程。</p>	2、5、7	D、J
<p>單元 2 名稱：電腦頭盔與我同行 實施節數：3 一、導入活動 由老師示範如何在電腦上操作「玩樂之聲」APP 的功能鍵。 二、開展活動 讓學生輪流在電腦上操作「玩樂之聲」APP 的功能鍵並能以鍵盤敲出自己創作的節奏。 三、綜合活動 由教師示範操作頭盔中的 APP 讓學生了解頭盔的操作後，再以投影的</p>	2、5、7	D、J

方式讓學生體驗以手把敲擊爵士鼓的感覺。		
<p>評量方式(請詳述之)：</p> <p>主題一單元1：學生能以舞蹈的方式呈現對於節奏感的接收與表現。</p> <p>主題一單元2：學生能以身體語言或拍手的方式展現自己的作品。</p> <p>主題二單元1：學生能以以紙筆正確的節奏型態紀錄自己的創作。</p> <p>主題二單元2：學生能使用電腦鍵盤或頭盔手把進行玩樂之聲的操作。</p>		
<p><b>教學省思</b></p>	<p>1.善用網路資源是現代趨勢，老師是必須有能力要做到的。藉由學生熟悉的歌曲來引起學生的學習動機是一個很好的開始。學生不僅能有學習動機，更能促使學生能在家自己搜尋學習，進而讓學生能在家自主學習後到課堂上分享，促使了SEL能在課堂中產生效應。</p> <p>2.藉由拍打身體各部位所產生的不同聲音效果讓學生了解音樂學習中的身體語言(body language)，不僅讓自己重溫在學習階段中的我是如何學習音樂的最初，也讓學生能藉由最原始的教學方式來感受節奏與音樂之間的密不可分。</p> <p>3.在資訊與設備現代化飛奔的時代，有許多人已經忘了手寫能加深長期記憶的重要性。藉由學生在創作過程中使用手寫並多次更改與練習的學習方式加深對音樂的感受與記憶，讓音樂能融入至學生的生活與習慣中。</p> <p>4.所謂的優質教育與消滅不平等，就是要盡力讓學生在相同的環境中享有相同的教育資源。本校在數位學習中是走在教學最前端的數位恆星學校，這樣的校園環境不僅督促著教師要努力精進，在教學中引入最先進的教學資源讓學生接觸，更能減少學生家庭環境間的差異。</p> <p>5.在本課程進行後，教師個人的改變其實很大。以往對於音樂的學習面向大多止於音樂知識的理解與樂器演奏的基本能力。但在數位的介入後，有許多基本教學是可以改變的，時代在改變，教學滾動式改變也是勢在必行的。</p>	
<p><b>學生回饋</b></p>	<p>學生1：上音樂課很好玩的地方就是可以起來動，不是一直坐著，跳舞很好玩。</p> <p>學生2：老師在拍節奏的時候我都要很專心才能跟上，雖然很累，但是身體可以拍出不同聲音是很好玩的。</p> <p>學生3：要寫出節奏真的很難，因為我都不知道音符的長短，後來我只好打幾次用背的，才能在電腦上面打出節奏，下次我要學會怎麼寫才不會那麼累。</p> <p>學生4：爵士鼓以前只有在星光才藝秀的時候才有機會看到聽到，第一次在電腦上敲出不同聲音，雖然和真正敲鼓不一樣，但是可以同時聽到很多不一樣的鼓的聲音，感覺真的很不一樣。如果爸爸願意的話，我想要在家裡的電腦中也有這個可以玩。</p> <p>學生5：原來拿起手把敲鼓是可以真的感覺有敲到鼓的震動的感覺，雖然不能戴頭盔，但是在螢幕上敲也一樣，如果可以戴上頭盔，應該就像是自己在敲鼓的感覺，邊放音樂邊敲應該很好玩。</p>	
<p><b>影像紀錄</b></p>	 <p>以舞蹈來體驗節奏的感覺</p>	 <p>以舞蹈來體驗節奏與身體的感受與傳遞</p>



節奏教學(身體語言)調整學生的專心度



介紹頭盔的使用與功能



介紹手把的使用方式



頭盔投影大屏顯示出元宇宙的世界



投屏到大螢幕讓學生體驗



元宇宙的體驗

其他對於  
本計畫之建議

無