

領域/單元	音樂/影子歌	
教學目標	本授課課程要達到的教學目標:三個以內為佳 1.習唱歌曲<影子歌>，並能創作歌詞。 2.透過模仿遊戲感受 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 的節奏型。 3.運用學過節奏，組合出自己創作，並拍出節奏。	
學生學習步驟	1.複習上節課學到的歌曲〈影子歌〉。 2.跟著歌曲<影子歌>一起律動。 3.一起來玩模仿動作遊戲。 4.節奏創作:運用學過的節奏，組合出屬於自己的創作並練習拍奏。	教學資源
		1.鋼琴 2.鈴鼓 3.節奏卡
評量方式 (學生作品)	1.口語評量：教師檢視學童是否能創作歌詞，並依旋律演唱。 2.觀察評量：能用雙手拍出節奏的長短。 3.實作評量：教師指導學童完成習作第 12 頁，並檢視是否能正確完成節奏創作與拍奏節奏。	
學生座位編排	以分組為原則，每組四人為佳。■傳統座位 □分組協同	

教學活動內容及實施方式	時間	教學評量/備註
【活動五】 第一節 習唱〈影子歌〉 一、引起動機 ● 教師請學童回顧上節課內容，並提示要來唱跳跟影子有關的歌曲。 二、發展活動 (一)習唱歌曲〈影子歌〉 1. 教師帶領學童習唱歌曲〈影子歌〉。 2. 教師提問：「歌詞裡的『我動你也動、我跳你也跳』，還可以怎麼更改呢？」 (1) 請學童兩人一組，討論更改歌詞。 (2) 教師小結學童可能有的答案：我跑你也跑、我蹲你也蹲…。 (二) 兩人一組，分組表演、欣賞討論。 (三) 口頭評量：教師檢視學童是否能創作歌詞，並依旋律演唱。 第二節 模仿遊戲	40	1. 實作評量：教師指導學童完成習作第 12 頁，並檢視學童是否能正確完成節奏創作與拍奏節奏。 2. 實作評量：檢視學童是否能順利完成模仿遊戲與拍奏創作的節奏。

一、引起動機


(一) 複習上節課學到的歌曲〈影子歌〉。

(二) 教師提示學童今天要來玩模仿動作的遊戲。

二、發展活動

(一) 模仿遊戲

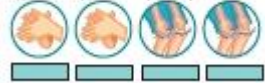
1. 教師解說遊戲規則：全班固定拍打穩定節奏

，嘴巴念念謠「影子影子在哪裡，我想和你玩遊戲。」被點到的第一個學童為出題者，該人要想一個動作，其他人要在念謠節奏內模仿。在下一組節奏開始前，要點名下一個同學，並重複上述動作。

2. 遊戲進行方式

(1) 全班：拍打頑固伴奏、念念謠。

影子影子在哪裡，



我想和你玩遊戲。



(2) 出題的學童：做動作(共四拍)。

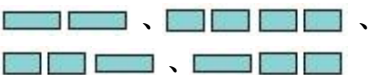
(3) 模仿出題學童的動作(共四拍)。

3. 遊戲後分享討論。教師提問：「你喜歡哪個同學的影子動作？為什麼？」鼓勵學童自由分享。

(二) 節奏創作

1. 教師說明：運用學過的節奏，組合出屬於自己的創作並練習拍奏。

例如：



2. 小組討論後，學童自由分享創作。

3. 實作評量：教師指導學童完成習作第12頁，並檢視學童是否能正確完成節奏創作與拍奏節奏。

三、總結活動

(一) 教師帶領學童以 、 複習模仿遊戲的念謠。

(二) 實作評量：檢視學童是否能順利完成模仿遊戲與拍奏創作的節奏。