

## 教學自我深思與改進報告

📖 課程名稱：音程—音程的協和度及轉位音程

📅 上課時間：114 年 4 月 21 日

👤 授課年級：國小三年級

### 一、課程設計理念

本課程設計以學生過往的音階經驗為基礎，透過多感官學習策略與遊戲化活動，協助學生建立音程的基本概念，進一步探索音程的協和性質與轉位變化。期望學生能從實作與聽覺中統整知識，提升理解與應用能力。

### 二、教學實施過程反思

在課堂實施過程中，學生對音程度數辨識普遍表現良好，對於跳格子活動與音程配對遊戲參與度高，學習動機提升明顯。然而，在教導音程轉位部分，部分學生出現混淆，顯示對於音高對位與方向的抽象概念仍需更多操作與引導。

### 三、學生學習表現觀察

大部分學生能夠辨識出常見的協和音程，並在小組討論中提出合理推論。個別學生在轉位音程判斷方面表現較為吃力，但在小組互助與教師提示後能逐步改善。遊戲化教學對提升學生注意力與參與感有顯著效果。

### 四、自我改進方向

- 加強轉位音程的引導策略，例如加入更多圖示與階梯式範例協助學生理解轉位規則。
- 課堂中加入更多差異化練習，依照學生程度提供進階挑戰或補強任務。
- 引導學生進行課後反思或自評練習，提升其學習覺察與主動性。
- 增強語言引導與回饋技巧，讓學生更明確知道如何修正與進步。

### 五、總結

本次教學活動讓我深刻體會到將抽象樂理概念生活化、遊戲化的必要性。學生透過參與式與操作式學習建立音程知識，未來我將持續優化教具與教學語言的應用，並發展更具層次性的學習活動，協助每位學生都能從學習中獲得信心與成就感。