

國小藝術領域第一冊(三上)第一單元 音樂在哪裡？

單元名稱		第一單元音樂在哪裡？	總節數	第2節，共9節，360分鐘	
		向朋友說哈囉	教學者	吳家琪	
設計依據					
學習重點	學習表現	1-II-1能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基本技巧。 1-II-5能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。 2-II-1 能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。 2-II-4 能認識與描述創作背景，體會音樂與生活的關聯。		領域核心素養	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。
	學習內容	音E-II-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。 音E-II-3 讀譜方式，如：五線譜、唱名法、拍號等。 音E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。 音A-II-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音A-II-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。			
核心素養呼應說明		本單元的主題元素是「節奏」，希望透過遊戲歌曲拉近學生的距離。從〈阿公拍電腦〉中體驗新節奏：四分音符與八分音符。 直笛簡單易學且取得容易，是適合國小階段學習的樂器。從笛頭遊戲中學會運氣、運舌。			
議題融入	實質內涵	人E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。			
	所融入之學習重點	1. 音感認譜：小節、小節線、終止線、 、 。 2. 直笛習奏：介紹高音直笛及運氣、運舌、運指練習；習奏ㄊ一音、ㄋㄚ音的指法。			
與其他領域/科目的連結		社會、綜合活動			
摘要		節奏、拍子、四分音符、八分音符、二分音符、小節、小節線、終止線、直笛、指法、運舌。			
學習目標		1. 透過演唱與肢體活動，體驗不同的節奏。 2. 欣賞直笛樂曲，引發學習直笛的動機。			

教材來源	康軒版國小藝術第一冊		
教學設備/資源	電子教科書		
教學活動內容及實施方式		時間	教學評量/備註
1. 向朋友說哈囉 【活動一】 一、引起動機 教師提問：「我們是不是常常在音樂課本上看見這些符號呢？今天就我們來認識這些音符吧！」 二、發展活動 (一)認識四分音符與八分音符 1. 教師說明音符的符桿和符頭位置，並提問：「音符的符桿什麼時候朝上？什麼時候朝下呢？」（音符的符頭在五線譜第三條線以下，符桿要朝上；相反的，音符的符頭在五線譜第三條線以上，符桿要朝下。音符符頭剛好畫在第三條線上，符桿朝上或朝下都皆可。） 2. 認識：說明「♩」稱為四分音符，節奏唱名念作 ㄊㄚ (ta)。 3. 認識：說明「♪」稱為八分音符，節奏唱名念作 ㄊㄧ (ti)，當兩個 排在一起可寫成 ♪，節奏唱名念作 ㄊㄧ ㄊㄧ (titi)。 4. 從音符家族的圖示中，認識新節奏：♩和 ♪，並比較兩種節奏的時值。 5. 教師用木魚或鈴鼓敲課本P12節奏，學生以踏步和拍手來感受 與 的時值。 ① ♩ ♩ ♩ ♩ ② ♪ ♪ ♪ ♪ 6. 請學生先念出這段節奏唱名，再邊念邊做出踏腳和拍手的動作。 ① ♩ ♩ ♩ ♩ ② ♪ ♪ ♪ ♪ (二)教師說明雙小節線「 」，稱為雙縱線，常用於節奏譜或尚未完全結束的譜例。 (三)習念念謠〈阿公拍電腦〉 1. 教師先範念一次念謠〈阿公拍電腦〉，讓學生感受語言與節奏的韻律。 2. 教師說明歌詞中「拍電腦」意思是使用電腦，「烏白走」和「亂亂跳」表示到處亂跑，形容阿公找不到鍵盤的注音符號位置，就像符號亂跑亂跳似的，「想欲哭」表示很想哭。這首生動的念謠，以活潑的節奏呈現阿公		40"	一、口語評量 (一)能模仿教師念出〈阿公拍電腦〉的節奏。 二、實作評量： (一)能正確拍打出 與 的節奏，並運用肢體律動(踏腳和拍手)，表現 與 的節奏。 (二)能利用直笛運舌吹出〈阿公拍電腦〉的節奏。

使用電腦時，找不到注音符號和英文字鍵的窘境。

3. 學生跟著教師逐句習念歌詞，熟悉後請學生拍念此曲節奏，並念出節奏唱名。

例如：



4. 教師點名1~2位學生上臺利用節奏卡排出〈阿公拍電腦〉的節奏型。

三、總結活動

(一)以節奏模仿的方式，帶領學生用ㄉㄤ音吹出各種節奏，以熟練正確的運舌方法。

(二)提示學生自我檢視，運舌是否正確，有沒有過強而刺耳？或過輕而聽不清楚？

(三)深深吸氣，發「ㄣ」音吐氣，氣息須均勻細長。