

# 教育部藝術領域教學研究中心（小學組）

## 國民小學教學活動設計示例

單元名稱： 人聲與多種語言的結合

設計者：郭美女

### 壹、設計理念

十二年國教課程綱要的藝術領域「核心素養」強調，藝術學習應注重藝術學習與生活、文化的結合，以學生學習為中心，引導其自主學習，使學生能具備藝術感知、創作與鑑賞之能力。因此，藝術課程必須結合學生日常生活經驗，以舊經驗引起動機，強化美感認知與實踐之能力。

本教學活動設計注重把握遊戲中學習的原則，在自然愉快輕鬆的氣氛中，指導學生如何運用正確的呼吸和發聲方法學習歌唱，並利用身體的各種感官系統，配合身體的律動、肢體語言、圖像表徵、即興創作等活動來表現，培養自發性的學習和即興創作的的能力，進而提升學生以藝術解決問題、人際溝通互動、團隊合作以及關懷社會之素養與能力。

本教學活動設計之學生學習目標如下：

- 一、培養正確的聆聽和歌唱能力。
- 二、培養自發性的學習和即興創作的的能力。
- 三、增強對聲音的感知能力和音樂表現的能力。
- 四、透過分組活動，培養人際溝通互動和團隊合作的能力。

## 貳、教學分析

### 一、教材分析

歌唱是兒童最自然的音樂語言，是音樂經驗獲得的最佳方式。在音樂的教學活動中，兒童懂得如何運用「人聲」後，就可以運用歌唱來指導樂理、符號、音樂知識、訓練耳朵、音樂欣賞、引導即興創作的表現；將音樂的感受，透過人聲、律動表現出來，並透過分組活動，實地操作及應用為主，培養自發性的學習，讓學生將所學實踐於生活中，進而發展其音樂能力。

本教學活動設計包含以下教學內容：

- (一) 正確的聲音與呼吸
- (二) 聲音語言的節奏
- (三) 人聲的即興創作——「問與答」
- (四) 聲音卡農的製造和練習
- (五) 肢體與多種語言的結合

**教學設備：**相關圖片、節奏樂器、電腦、教學PPT、投影機、投影布幕、鋼琴、小組活動之教室空間。

### 二、學生分析

台東縣太麻里鄉大溪國民小學為一所小型學校，全校共六班，此次上課為混齡四-五年級，人數 20 人，學生整體素質佳，上課反應相當熱烈，對於課程內容相關提問都非常踴躍發表意見。學生們不僅能互相討論，更能促發其自主學習之精神，達到人際溝通互動、團隊合作之落實。

教學活動設計從學生學習的角度規劃教學活動與學習內容，注重引起學生的學習動機，並透過分組活動和溝通互動的學習過程，引導學生將課堂所學應用於生活。

### 三、教學重點與方法分析

本教學在於指導學生如何運用正確的呼吸和發聲方法學習歌唱，並利用身體的各種感官系統，配合肢體語言、即興創作等活動來表現分析、討論；進而提升學生

以藝術解決問題、人際溝通互動、團隊合作以及關懷社會之素養與能力。

本教學活動設計與素養導向教學四原則的呼應情形如下：

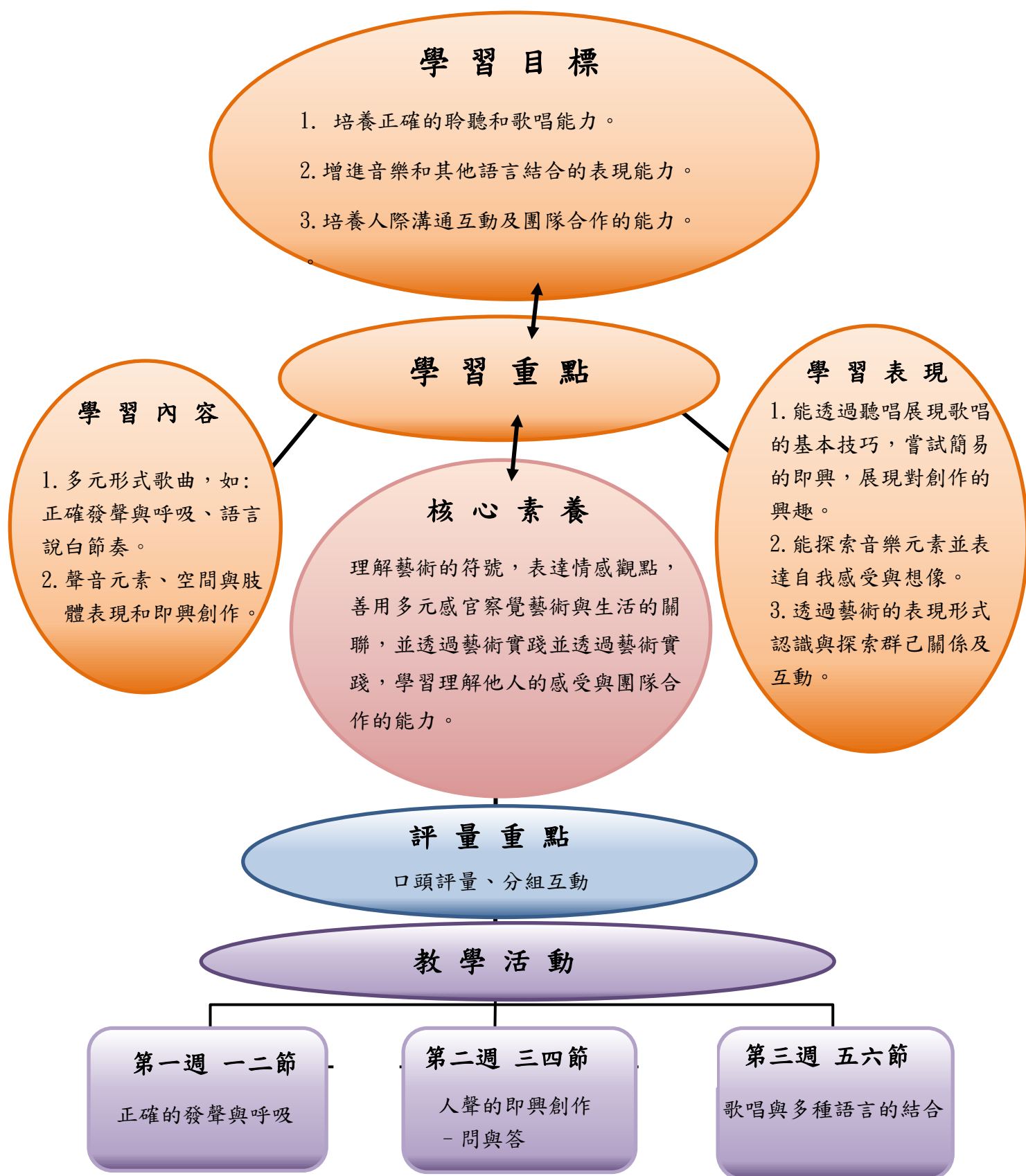
(一) **知識、能力與學習態度之整合**：課程設計內容以學生需求為主體，引導學生學習的興趣；並透過即興創作的綜合教學，協助學生進行學習內容的統整與技能展現之學習。

(二) **營造情境化、脈絡化的學習**：本教學設計著重與生活情境的結合，引導學生進行情境脈絡化的教學提問，幫助學生理解歌唱相關概念。

(三) **注重學習歷程與策略**：本教學注重學習歷程與策略，引導學生覺察、發現、探究學習；以學生討論、實地操作及應用為主。

(四) **透過同儕合作建立學習信心以反映實踐力行的表現**：本課程設計採取鼓勵、互動和分組討論的方式，並透過同儕合作、相互協助建立學生學習信心提供學生整合之學習，讓學生將所學實踐於生活中。

#### 四、課程概念架構圖：人聲與多種語言的結合 教學設計共六節



## 參、單元教學活動設計

領域 ／科 目	藝術/音樂	單元名稱	人聲與多種語言的結合
教材 來源	自編教材	教學資源	相關圖片、音響、節奏樂器、電腦、 教學 PPT、投影機、鋼琴
實施 年級	四年級	教學時間	共 6 節， 240 分鐘
核心素養		議題融入	
<p>藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p> <p>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。</p>		<p>人 E5 欣賞包容個別差異並尊重自己與他人的權利</p> <p>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生</p> <p>性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻</p>	
十二年國民基本教育藝術領域課程綱要學習重點			
學習表現		學習內容	
<p>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。</p> <p>1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。</p> <p>1-II-2 能探索音樂元素，並表達自我感受與想像。</p> <p>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。</p> <p>2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，並以表達情感。</p> <p>3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。</p> <p>3-II-3</p>		<p>音E-II-1 多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：正確發聲與呼吸等。</p> <p>音E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。</p> <p>音E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。</p> <p>表E-II-1 人聲、動作與空間元素和表現形式。</p> <p>音E-II-1</p>	

<p>能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、場景等，以豐富美感經驗。</p>	<p>多元形式歌曲，如：獨唱、齊唱等。基礎歌唱技巧，如：聲音探索、姿勢等。</p> <p>音E- II -4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。</p> <p>音E- II -5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。</p> <p>音A- II -3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。</p> <p>表A- II -1 聲音、動作與劇情的基本元素。</p> <p>音P- II -2 音樂與生活</p> <p>表P- II -1 展演分工與呈現、劇場禮儀。</p> <p>表P- II -4 劇場遊戲、即興活動、角色扮演。</p>
<p>單元目標</p>	<p>學習目標（具體目標）</p>
<p>1.培養正確的發聲方式和歌唱能力。</p> <p>2.增進音樂表現力。</p> <p>3.培養即興創作的的能力。</p> <p>4.培養自發性學習的能力。</p>	<p>1.運用正確的呼吸和發聲方法學習歌唱，增進音樂能力。</p> <p>2.思考如何在活動中，以正確的姿態表現出多樣的聲音變化，增強音樂表現的能力。</p> <p>3.將「人聲」運用在音樂活動，並配合身體的律動、肢體語言、圖像表徵、即興創作等活動來表現，增進音樂和其他語言結合的表現能力。</p>

		4. 激發創作的慾望，並涵養自發性的學習態度。	
學習目標序號	教學活動重點	時間 (本欄請確認)	表現任務 (本欄請確認)
1.2	<p><b>【第一、二節】 正確的聲音與語言的節奏</b></p> <p><b>一、準備活動：引起動機</b></p> <p>1、播放影片「瘋狂女高音」(YouTube影音資料)。</p> <p>2、請學生發表觀看影片後的感想。</p> <p>3、正確歌唱聲音的探討。</p> <p><b>二、發展活動一：正確的呼吸與發聲練習</b></p> <p>1. 正確的呼吸：將腹部想成是一個氣球，當吸氣時腹部會像氣球一樣，因充氣而慢慢膨脹，吐氣時腹部的氣會像氣球一樣慢慢消失。</p> <p>引導學生用：(1)慢吸慢呼，(2)快吸快呼，(3)快吸慢呼……等方式來作呼吸的練習。</p> <p>2. 正確的發聲：(1)引導學生利用 A、E、I、O、U 的母音練習；(2)在母音前面加上子音作變化練習。</p> <p>3. 正確的音準和節奏：(1)將一個樂句分成幾個小段落，再根據學生學習的能力，作分段反覆聆聽和練習。(2)熟練後讓學生不依賴琴聲，能自己唱而不走音。</p> <p><b>●發展活動二：聲音語言的節奏</b></p>	<p>10 分</p> <p>30 分</p> <p>15 分</p>	<p>問答與討論：能分享自己觀賞影片後的感想心得，並探討人聲的種類</p> <p>表現任務：能正確的呼吸和發聲</p>

<p>1. 根據不同的節奏型態，指導學生運用說白節奏、吟誦及肢體動作來作各種不同的節奏詮釋和表現</p> <p>2. 運用回聲、卡農、問與答的方式，作節奏的變化練習。</p> <p>3. 利用人聲的變化以「答、答」代替拍手唱出節奏。</p> <p>4. 利用語言的音節長短打節奏，並配合說白將節奏再表現出來。</p>		<p>表現任務： 能了解聲音的節奏，並配合說白節奏來表現</p>
<p><b>●發展活動三：回聲的製造</b></p> <p>1. 教師採用一或二個相同的模擬聲音或非模擬聲音，讓學生以回聲方式表現。</p> <p>2. 拍手節奏：拍手製造一或二個相同的節奏，讓學生用人聲作回聲的複述。</p>	15 分	<p>表現任務： 回聲和卡農活動的反覆練習，可以培養學生集中注意力的習慣，發展、增強學生聽覺的記憶力以及節奏和音準的能力。</p>
<p><b>三、綜合活動：</b></p> <p>1. 聆聽《動物狂歡節》的音樂片段，能了解聲音的節奏和象徵的關係。</p> <p>2. 身體會跟隨著聲音的上行或下降做適當的擺動和肢體動作的配合。</p> <p>3. 能用歌聲或直笛等基礎樂器，創造出簡單的音樂主題。</p> <p>..... 一、二節結束 .....</p>	10 分	



	<p><b>【第三、四節】人聲的即興創作——「問與答」</b></p> <p><b>一、準備活動</b>  復習聲音語言節奏和回聲的製造</p> <p><b>二、發展活動一：</b></p> <p>聲音卡農的製造和練習</p> <p>1.採具有節奏性的「說白」進行卡農的練習，熟悉卡農的形式後，再運用旋律性曲調作練習。</p> <p>2.教師唱或演奏簡單的節奏或樂句，學生利用人聲將節奏再反覆表現出來。</p> <p><b>●發展活動二：</b></p> <p>人聲的即興創作——「問與答」</p> <p>1. 聲音節奏變化的問答</p> <p>(1) 以指定的節奏作問答：</p> <p>由教師提出所謂的「問句」，問和答的節奏表現型態是一樣的，例如問：「Da- Da-Da--」，答：「Da- Da- Da-</p>	<p>5 分</p> <p>25 分</p>	<p>態度：  能專心聆聽老師講解並積極參與學習活動。</p> <p>表現任務：  能專心聆聽老師講解並回答。</p>
--	---	------------------------	---

問：                      答：

(2) 以自由的節奏作回答：

學生回答的節奏和問句相對，可以是相反的或者改變它的意義等。

以自由節奏回答：

問：                      答：

2. 旋律式的問答

(1) 回聲式的問答：

在一段曲調或聲音的變化裡，教師提出所謂的「問句」，學生則用同樣的節奏和旋律來回答，就是回聲式的問答。

表現任務：  
能用正確的  
歌唱方式回  
答

(2) 根據事先約定的規則來回答：

教師問：「你姓什麼？」，回答：「我姓陳」；教師問：「小朋友，今天快樂嗎？」，學生回答的曲調或詞意可以應和問題本身的意思，也可以是自由的回答；例如學生回答：「今天很快樂！」或「今天不快樂！」。也就是說在問與答的活動裡，可以選擇問、答是同一種意義，例如：

問——悲傷、答——悲傷，問——愉快、回答——愉快；或者做相反的問與答；即問——悲傷的，回答則是愉快的。（譜例）

問： 答：

你 姓 什 麼 ？ 我 姓 陳

你 姓 什 麼 ？ 我 姓 尹

你 姓 什 麼 ？ 我 姓 王

問： 答：

小 朋 友 ！ 今 天 快 今 天 很 快 樂

The image shows four musical staves with lyrics. The first three staves illustrate matching mood: the first two are sad (question and answer both sad), and the third is happy (question and answer both happy). The fourth staff illustrates opposite mood: a sad question followed by a happy answer. Each staff has a treble clef and a key signature of one flat.



●三、綜合活動：

10 分

記憶是形成知識，累積經驗的基礎；也是認知歷程的一部分，複習以下活動加強學生具有記憶聲音的能力：

1. 回聲的記憶：

教師以歌唱的方式，先唱出一段樂句，隨後讓學生以回聲方式重覆唱出來。

2. 聆聽和默唱：

學生集中注意力聆聽教師的歌唱旋律，再用默唱的方式隨著旋律進行來作練習。

3. 反覆的齊唱：

當學生對旋律完全熟練後，全體一起唱並反覆多次。

4. 詞句的替代：

教師在某個段落指示學生默唱，或用別的詞句來代替原來的曲調，經過幾個小節以後，恢復原來的曲調唱出以確認其記憶力。

5. 旋律的接唱：

教師指定一個學生唱，其他的人跟著默

	<p>唱，在不特定的段落或樂句，教師隨意指定其中一個人接著樂句繼續唱。</p> <p>.....<b>第三、四節結束</b> .....</p> <p><b>【第五、六節】肢體與多種語言的結合</b></p> <p><b>一、準備活動</b></p> <p>讓學生輪流以個別的方式，用人聲配合肢體動作來表現，教師指導學生分析聲音變化和姿態二者之間的關係，例如聲音上揚或下降時，姿態是否會隨著變化等。</p> <p><b>二、發展活動：</b>引導學生用戲劇來組成整個聲音和音樂的觀念，透過人聲、肢體、工具，把故事內容表現出來。</p> <p><b>(一) 故事的集體創作：</b></p> <p>採用分組的方式，各組自由發表意見，並將故事情節串聯起來。</p> <p><b>(二) 師生共同創作：</b></p> <p>教師引導學生自由發表意見，並作統整歸納，將劇情組織起來。</p> <p><b>(三) 角色扮演和工具的分配：</b></p> <p>各組選出數名學生做角色扮演，其他的人根據故事內容、情節，配上人聲和適合的基本樂器或自製樂器，作速度、強弱等背景音樂變化，並以誇大的姿態表現加強戲劇效果。</p>	<p>5 分</p> <p>25 分</p> <p>10 分</p>	<p>表現任務：</p>
--	--	------------------------------------	--------------

	<p><b>三、綜合活動：</b></p> <p>學生能藉著角色扮演和情境的模仿，以肢體動作或樂器來製造出各種聲音來表現，啟發學生音樂即興創作的的能力，學習遊戲化等教學目的。</p> <p>1. 能發想故事並進行表演。</p> <p>2. 能反思表現過程並互相欣賞。</p> <p>.....第五、六節結束 .....</p>	<p>能以分組獲師生共同創作的方式，用戲劇來組成整個聲音和音樂透過人聲、肢體表現故事內容。</p>
--	---	---

#### 肆、評分規準

學習構面	項目	評量等級 (自行參酌設定)				
		A	B	C	D	E
表現	動作表現	肢體動作能完整配合音樂，有快慢、輕重、高低等動作元素的變化。	肢體動作能大多配合音樂，有快慢、輕重、高低等動作元素的變化。	肢體動作能部分配合音樂，有快慢、輕重、高低等動作元素的變化。	肢體動作少部分能完整配合音樂，有快慢、輕重、高低等動作元素的變化。	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能發現生活中的視覺元素，充分地表達自己的感受與聯想。	能發現生活中的視覺元素，表達自己的感受與聯想。	能發現生活中的視覺元素，概略地表達自己的感受與聯想。	能發現生活中的視覺元素，嘗試表達自己的感受與聯想。	未達 D 級

實踐	藝術參與	能依據引導，感知與探索音樂元素，進行簡易即興，充分展現對創作的興趣。	能依據引導，感知與探索音樂元素，進行簡易即興，展現對創作的興趣。	能依據引導，感知與探索音樂元素，進行簡易即興，概略展現對創作的興趣。	能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易即興，稍微展現對創作的興趣。	未達 D 級

## 伍、教學、設計之反思

藝術領域核心素養導向的教學是從生活中取材，引起學生的學習動機為先，本教學活動設計考量學生的學習需求，設計注重把握遊戲中學習的原則，在自然愉快輕鬆的氣氛中，指導學生如何運用正確的呼吸和發聲方法學習歌唱，利用身體的各種感官系統，配合身體的律動、肢體語言、即興創作等活動來表現，達到聲音符碼化的理解和運用。

對於課程內容的相關提問，學生能踴躍舉手回答；並透過與同儕討論的過程中，將音樂融入於生活，促進學生自主學習的動力，進而提升學生以藝術解決問題、人際溝通互動、團隊合作以及關懷社會之素養與能力。