

# 臺中市 沙鹿區 公明國民中學 108 學年度 第二學期

## 沉浸式英語融入音樂教學 第三單元教案設計

主題名稱	給我TEMPO	教學設計	李宣
教材來源	■翰林版藝術與人文(七下) ■自編	英語共備	簡芳娥、李佩宣
教學對象	七年級	教學節次	2節(第11.12週/每節課45分鐘)
教學方法	講述與示範、問答法、分組合作學習法		
教材分析	將律動音樂做樂曲分析，並配合身體節奏及樂器或道具的演奏。		
學生起點 行為分析	1. 能理解英文指令，如圍圈、蹲下、站起、拍手、傳接球…等。 2. 熟悉節奏指令，如ta, ti-ti。		
教學設備/ 資源	課本、中音直笛、電腦、音響、投影機、音樂術語圖卡		
教學目標	1. 能理解音樂創作素材有調性、速度、強弱、音色。 2. 了解演奏(唱)家詮釋與情感的表達。 3. 能理解英語中「比較級」及「最高級」的差別。 4. 能理解樂譜上速度術語的涵意。		
教案對應分 段能力指標	3-4-9 養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。 3-4-10 透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。		
學習重點	學習 表現	音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。 音 2-IV-2 能透過討論，以探究樂曲創作背景與社會文化的關聯及其意義，表達多元觀點。	
	學習 內容	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。 音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一般性用語。 音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等	
英語 相關詞彙	<p>◎課室英文用語：</p> <p>問候語：Good morning(afternoon), Miss Li.</p> <p>誰不在座位上？晚到原因？Who is absent today? Why is he/she not here?</p> <p>不要遲到Don't be late.</p> <p>上課 It's time for class.</p> <p>下課 Class dismiss.</p> <p>請坐下Please sit down.</p> <p>請注意聽 Listen carefully!</p> <p>請看前面 Look at me!</p> <p>你做得很好 Good job!</p> <p>正確 Correct! You are right.</p> <p>請說出你觀察到了什麼？What did you see?</p> <p>請起立 Please stand up.</p>		



### 樂曲介紹：

1. 此曲為挪威音樂家-葛利格所創作的音樂作品。

This song is a musical composition by Norwegian musician – Edvard Grieg.

2. 是皮爾金組曲中的《山魔王的大廳》

It's " In the hall of the mountain King " in Pilkin's suite.

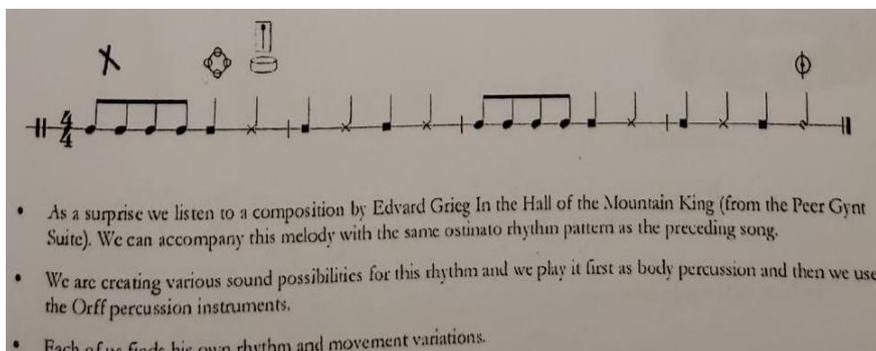
3. 樂曲描寫皮爾金為了逃避村民的追捕，於是與山魔女兒結婚，可是不久後卻遺棄她，皮爾金之後進入荒山中又遇到另一個山魔。粗曠、低沉、渾厚、詭異的管絃語法，呈現山魔王的模樣與氣勢，這是一段高潮迭起的描繪。

### 音樂律動：感奏速度快慢變化。

1. 請大家先看影片的示範。

Please watch the demonstration of the video first.

2. 利用4種圖形符號，代表4種不同的動作或4種不同的樂器，可一人演奏或四人分工演奏。



- As a surprise we listen to a composition by Edvard Grieg In the Hall of the Mountain King (from the Peer Gynt Suite). We can accompany this melody with the same ostinato rhythm pattern as the preceding song.
- We are creating various sound possibilities for this rhythm and we play it first as body percussion and then we use the Orff percussion instruments.
- Each of us finds his own rhythm and movement variations.

### 三、綜合活動

#### ◎節奏反應遊戲《Clapping Game》

1. 請大家先看影片的示範。

Please watch the demonstration of the video first.

2. 全體同學圍成一圈
3. 在固定速度下拍奏Ta , Ti-Ti, TiRi-Ti 三種節奏
4. 三種節奏分別代表不同指令

Ta：跳過 Ti-Ti：換方向 TiRi-Ti：跳過旁邊的人

5. 跟不上指令的坐下，最後站著的五人為贏家。

#### ◎動作指令

The three rhythms used in this game are, Ta, Ti-Ti and TiRi-Ti.

Students must start on a Ta at the point and it moves clockwise around the circle.

Clapping a Ta keeps it going the same direction, Ti-Ti reverses it and TiRi-Ti directs a person to go the contrary direction.

Students are out if they don't clap when they are supposed to, clap when they're not supposed to or their rhythms aren't accurate.

電腦  
音響  
投影機

活動參與態度

能依指令完成  
動作

與他人合作情形

10

電腦  
音響  
投影機

活動參與態度

能依指令完成  
動作