

1090102-03國際音
樂秀 拍號與頑固伴
奏公開授課

嘉大附小六年級音樂沉浸式英語

設計理念

- › 本節課主要目的是透過國際音樂秀多樣曲目，讓學生感受拍號的變化，運用頑固伴奏方式熟練各種拍號的伴奏，並以小組合作方式，創作6/8拍頑固伴奏，藉此感受與欣賞拍號變化之美。

核心素養	總綱 核心素養	A2系統思考與解決問題
	領域 核心素養	藝-E-A2 認識設計思考理解藝術實踐的意義。
學習內涵	學習構面	表現
	關鍵內涵	創作展現
學習重點	學習表現	1-III-6能學習設計思考，進行創意發想與實作。
	學習內容	音E-III-5簡易創作，如節奏創作、曲調創作、曲式創作。

與其他領域/ 科目的連結	語文/英語
教材來源	自編
教學設備/資源	國際音樂秀學習手冊、六上直笛教本、平板電腦、kahoot
學生經驗分析	<ol style="list-style-type: none">1.六年1班共有28位學生，其中15位直笛演奏能力優等，3位直笛需要補救教學。2.學生已有小組合作創作經驗，六上音樂課已經合作創作圖像詩、rapping、歌詞編寫、國際音樂走秀、人體彩繪等跨領域學習。3.從開學迄今已有18堂沉浸式英語上課經驗4.六年1班學生課堂學習熱絡，熱愛發表。5.六年1班學生女生較為內斂，演唱歌曲需要多鼓勵。

學習目標

- › 認知：知道拍號的意涵。
- › 技能：能與同儕合作創作2/4拍、3/4拍、4/4拍、6/8拍頑固伴奏。
- › 情意：感受拍號變化的趣味。

課前準備	製作kahoot測驗題目。	*	*
暖身活動	1.演奏演唱歌曲：let it go、卡達國歌、散塔盧其亞、我的小笛子。 2.直笛指法演練：fa#、do#、sol# 3.歌曲調名探究：A大調、G大調、C大調、a小調。 4.法國民謠我的小笛子國家特色探討。	10分鐘 演唱 演奏 發表	Get ready with your recorder. What's the key of the song? What does A major mean? Where is "My little recorder" from?(France)
引起動機	1.伴奏遊戲： (1)帶領學生複習2/4、3/4、4/4拍頑固伴奏。 (2)帶領學生體驗6/8拍子頑固伴奏。 2.提問討論： (1)為何需要拍號？ (2)如何分辨樂曲的拍號？ (3)歸納統整：常用的拍號模式為二拍、三拍、四拍，掌握這三種節拍，就可以變化很多種頑固伴奏了。	10分鐘	Let's beat. Follow me. two four time three four time four four time six eight time (compound duple time) Why do we need a time signature? How do we know the time signature? These are the most common time signatures.

發展活動

1.聽拍號：

- (1)聆聽教師演奏歌曲，聽聽看是何種拍子？
- (2)兩人配對完成拍號變變變學習單。
- (3)四人合作互相檢查拍號變變變作業。

2.玩kahoot：

- (1)配對合作，說明活動規則(組名固定編碼)。
- (2)共同討論，輪流使用平板作答。
- (3)測驗題目包含歌曲曲名、拍號選填。

10分鐘

紙筆測驗

資訊測驗

Pair work.

Listen to the music.

What's the time signature?

Left one write first.

Change to the right one.

Four people check the work together.

Play the Kahoot. Remember the rules.

Enter the correct nickname.

Take turns using the ipad.

總結活動

1. 團體探究：

- (1) 小組合作設計我的小笛子創意頑固伴奏。
- (2) 注意6/8拍的強拍和次強拍聲音大小與變化。
- (3) 至少運用兩種以上的身體樂器聲音。
- (4) 小組發表。
- (5) 全班大合奏。

2. 拍號變變變總歸納：

- (1) 最喜歡哪一種拍號？
- (2) 還有一些拍號是不規則的，例如兩個聲部不同拍號稱為複拍號，拍號一直變化的稱為變態拍子，混和兩種以上拍號稱為混和拍子。
- (3) 平常走路也可以體會不同拍子的變化。

10分
鐘

Team work.

Make one or two Ostinato.

Remember the strong beat and the second strong beat.

Make more than two sounds with your body.

Listen quietly.

Play the Ostinato together.

What is your favorite time signature?

Poly meter

Multi meter

Mixed meter

學習評量

表現等級 評量規準	A	B	C	D	E
合作學習策略/團體探究	充分與同學討論，完成拍號學習任務。	能與同學合作完成拍號學習任務。	能聆聽同學討論，完成拍號學習任務。	偶爾聆聽同學討論，完成拍號學習任務。。	未達D等級
文化理解	充分積極回應不同國家樂曲與特質。	能回應不同國家樂曲與特質。	能聆聽與偶爾發表不同國家樂曲與特質。	能聆聽同學發表不同國家樂曲與特質。	未達D等級
簡易創作	認真學習6/8拍伴奏設計，積極進行創意發想與實作。	學習6/8拍伴奏設計，進行創意發想與實作。	學習6/8拍伴奏設計，跟隨組員發想與實作。	學習6/8拍伴奏設計，跟隨小組完成部分實作。	未達D等級

參考資料

- › 1.
<http://terms.naer.edu.tw/detail/1294126/>
國教院雙語詞彙。
- › 2.
https://en.wikipedia.org/wiki/Time_signature
ture TIME SIGNATURE

π

暖身活動-let it go直笛演奏



π

暖身活動-LET IT GO 歌唱



π

差異化教學/響棒伴奏



π

法國民謠演奏 我的小笛子



介紹拍號 Time Signature



π

2/4 3/4 4/4 6/8節拍練習



π

Kahoot 節拍測驗



π

Pair work



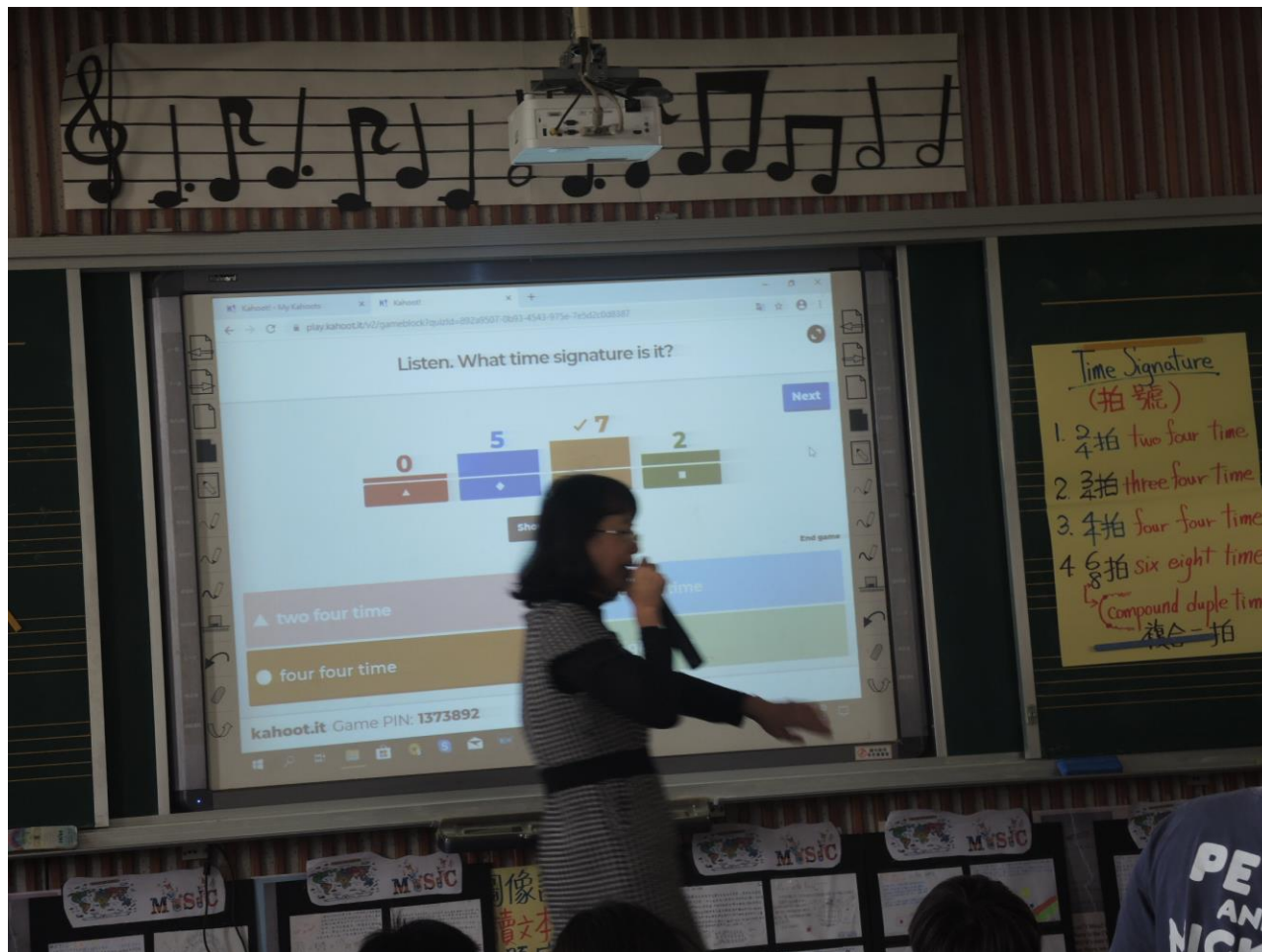
π

Is it two four time?



π

What time signature is it?



π

Ostinato of Six Eight Time



π

PRESENTATION



π

6-2 PAIR WORK



π

6-2 TEAM WORK



π

6-3 TEAM WORK



π

6-4 PAIR WORK



π

6-4 OSTINATO



π

6-5 PAIR WORK



π

6-5 TEAM WORK



π

回饋會談



π

教授指導



π

回饋對話



π

夥伴回饋



觀課回饋

給這堂課的質性回饋：

從老師活潑有趣的課室氣氛可以發現學生為何可以如此專注的沉浸在課堂中，英語在老師的肢體與豐富的表情下，顯得格外的親切與舒適，音樂的專業更不用多說，從開頭的Let go到Kahoot，再到小組創作，學生都能非常享受在課堂上，謝謝老師。

觀課回饋

給這堂課的質性回饋：

師生間默契互動良好，最讓我印象深刻的是

可以用響棒敲出正確的節奏！老師可針對

每位學生不同特質給予適合的安排，讓每位孩

子都能enjoy在課程中！

觀課回饋

給這堂課的質性回饋：

1. 使用單字不艱澀難懂，學生可逐步學習與吸收
2. 反覆練習各拍號的打法，加深學生印象
3. 隨時確認學生個別狀況，並給予適當回饋
4. 課程內容豐富且具系統性，是一堂精彩的授課

觀課回饋

給這堂課的質性回饋：

1. Kahoot 的運用增加學生學習的動機，並且產生良好的互動！
2. 整個課堂擁有沉浸式英語的加入，和多元的教學內容，更有著老師獨樹一幟的教學風格，使每位學生可以在不同的階段產生節奏感。
3. 課程的最後給予學生創作和發表的機會，讓課程再次回到教學的主軸，給予學生最好的舞臺。

教授提點

- › 1. 當學生聽辨拍號時，宜要求他們運用拍桌拍手或擺動身體來感覺分析出拍號，沒私下學樂器的學生恐怕無法只靠聆聽來分辨拍號。
- › 2. 教案內小錯誤：總結活動下的2.之(2)"...兩種聲部不同拍號.."應是複拍號(polymer)，變態拍子(multimeter)是同聲部頻繁變換拍號。
- › 3. 進行小組創意頑固伴奏時，可先請學生舉例可能的身體樂器，會使此步驟效率提高。

夥伴回饋

- › 麗勤:上課效率太高了，一節課可以抵上很多節課，我也從課堂中學會了許多音樂。現在我終於弄懂各種拍號了。
- › 錦純:我特別喜歡社群團隊每兩個星期一次會議，因為教學疑難雜症都可以在此獲得紓解，今天來觀課，又驗證了平常的討論。

教學心得

› 佳萍:

- › 1.kahoot還是一如既往的吸引孩子，每一班都有孩子說“再玩一次”，透過測驗，了解學生在哪裡卡關，接下來音樂課可據此調整教學。
- › 2.四人小組創作six eight time的頑固伴奏，身體樂器的說明或示範演練應該再多幾次，讓學生熟練後再小組合作改編，成功率可能會更高。