

嘉義縣隙頂國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表-上學期

年級	高年級	課程設計者	吳佳怡		教學總節數 /學期(上/下)	20/高年級上學期
年級 課程主題 名稱	高年級 茶鄉之音(B版)		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	e化、健康、創新、卓越		與學校願 景呼應之 說明	一、藉由科技及樂音的學習，能夠拓展生活的視野並體會生活中的美感。 二、透過樂音的合奏與遊戲學習讓學生達到身心靈的成長。 三、藉由多元感官的刺激及演奏技巧培養學生的原創精神。 四、透過演奏技巧的練習及由簡入繁的學習方式，培養學生自我學習及成就感。		
總綱 核心 素養	E-B3 具備藝術感知，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美的分享態度與能力，以豐富美感經驗。 E-C2 具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、社會參與及服務等團隊合作的素養。		課程 目標	一、透過螺旋式的學習策略，讓學生學習直笛和技術有趣的音樂活動課程，引導學生善用聽覺與視覺等多元感官感知生活中的美。 二、藉由遊戲化的教學策略讓學生對於樂音的學習，除了充足對生活中的聲音美感體驗之外，更能分享對美的感受。 三、透過合作學習法及直笛的合奏課程，學習與他人建立良好的溝通與互動，培養關懷、和諧、互助的人生。 四、結合作業學習策略及直笛的合奏課程，培育團隊合作的能力並建立關懷、服務社會讓學生體認到現代公民應負之責任。		

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域/議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	豆芽音符跳呀跳	<p>活動一：音符來跳舞 1.任務 1-五線譜上的音符(影片搜尋與影片欣賞) 2.任務 2-笛聲的聯想(分組競賽，項目多者勝)</p> <p>活動二：直笛家族 直笛家族介紹(影片欣賞或教師範奏)</p> <p>活動三：歡樂來唱歌 「唱給你聽」準備自己喜歡或擅長的歌曲送給班上的朋友。</p> <p>活動四：直笛練練武功！ 音練習、練習曲 (練習直笛音符融入於每節課中)</p>	藝術 資訊	<p>1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏。</p> <p>3-III-1 能參與音樂活動，覺察在地及全球藝術文化。</p> <p>資 t-III -2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語。記譜法，如：、五線譜。</p> <p>E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。</p> <p>T- III -3 瀏覽器的使用</p>	<p>1.能透過聽唱及讀譜建立直笛的吹奏技巧。</p> <p>2.能樂於參與活動，唱出自己擅唱的歌並且展現欣賞他人演出的禮儀。</p> <p>3.藉由參與音樂活動察覺出全球的藝術文化趨勢。</p> <p>4.能使用瀏覽器解決搜尋直笛影片的任務。</p>	<p>1.能用網路搜尋的方式找到直笛的演出影片。</p> <p>2.能以笛子的笛聲聯想生活中感受到的人事物並與同學分享。</p> <p>3.能上台演奏直笛。</p> <p>4.能吹奏老師教授的直笛演奏技巧及練習曲。</p>	電腦、直笛、笛譜、歌譜	4
第(5)週 - 第(8)週	音符家族四部曲	<p>活動一：音符家族成立了！ ◎任務-吹奏直笛分組分成1.2.3.4.四個部分，再藉由競賽將各部的音符填寫完成，哪部最快就可以得分。</p> <p>活動二：複習音符家族及節奏練習</p> <p>活動三：大風吹-比賽吹衛生紙。</p> <p>活動四：直笛練練武功！ 音練習、練習曲 (練習直笛音符融入於每節課中)</p>	藝術	<p>1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏。</p> <p>1-III-2 能構思表演的創作主題與內容。</p>	<p>E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語。記譜法，如：、五線譜。</p> <p>E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。</p>	<p>1.能透過聽唱及讀譜建立直笛的吹奏技巧。</p> <p>2.能熟記音符家族中不同表徵符號的名稱及使用規則。</p> <p>3.能踴躍參與填寫音符比賽。</p> <p>4.能積極參與遊戲及學習活動。</p> <p>5.能夠運氣往下，將氣平穩送出並盡可能延長。</p>	<p>1.能積極主動參與遊戲。</p> <p>2.能說出音符家族中不同表徵符號的名稱及使用規則並寫在練習譜中</p> <p>3.能以直笛順利吹奏老師教授的節奏。</p> <p>4.能體會運氣往下送的感覺，將氣平穩送出並盡可能延長。</p> <p>5.能吹奏老師教授的直笛演奏技巧及練習曲。</p>	直笛、笛譜、衛生紙	4

第(9)週 - 第(12)週	練習比賽曲目	活動一：各部將音符寫好 活動二：聽曲子的旋律 (影片搜尋與影片欣賞) (練習直笛音符融入於每節課中)	藝術 資訊	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏。	E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。	1. 能夠主動參與遊戲及學習活動。 2. 認識上行音階和下行音階。 3. 能運用手指頭，並依老師指令壓在指定的位置上。 4. 學習直笛的吹奏技巧及練習曲。	1. 能主動參與遊戲及學習活動。 2. 能唱出上行音階及熟記旋律。 3. 能唱出下行音階及熟記旋律。 4. 能靈活運用手指頭，並依照老師指令按壓在指定的位置，藉由手指遊戲學會高階指法。 5. 能吹奏老師教授的直笛演奏技巧及練習曲。	笛譜、 電腦、 直笛	4
第(13)週 - 第(16)週	練習比賽曲目	活動一：各部練習唱出旋律 活動二：直笛練練武功！ 音練習、練習曲 (練習直笛音符融入於每節課中)	藝術	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏。	E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等演奏形式。	1. 能夠主動參與學習活動。 2. 能夠唱出比賽曲目的旋律。 3. 能運用手指頭，並依老師指令壓在指定的位置上。 4. 學習直笛的吹奏技巧及練習曲。	1. 能主動參與學習活動。 2. 能唱出比賽曲目上行音階及熟記旋律。 3. 能唱出比賽曲目下行音階及熟記旋律。 4. 能靈活運用手指頭，並依照老師指令按壓在指定的位置，藉由手指遊戲學會高階指法。 5. 能吹奏老師教授的直笛演奏技巧及練習曲。	笛譜、 直笛	4
第(17)週 -	練習比賽曲目	活動一：比賽曲目合奏 活動二：練習上場比賽進場退場	藝術	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏。	E-III-2 樂器的基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏	1. 能夠主動參與學習活動。	1. 能主動參與學習活動。	笛譜、 直笛	4

第(20)週		(練習直笛音符融入於每節課中)			與合奏等演奏形式。	2. 能夠唱出比賽練習曲的曲調。 3. 能夠藉由老師引導學習上台比賽的進場退場。 4. 學習直笛的吹奏技巧及練習曲。	2. 能唱出比賽曲目的曲調及熟記旋律。 4. 能靈活運用手指頭，並依照老師指令按壓在指定的位置，藉由手指遊戲學會高階指法。 5. 能吹奏老師教授的直笛演奏技巧及練習曲。 6. 透過老師引導能夠學會現場比賽進場退場。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(4)節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生 課程調整	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數) ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 內容調整：1. 數字替代音符記憶。 2. 歷程調整：1. 提供合作學習的機會與多感官教學。 2. 提供數字化的直笛譜。 3. 提供分辨音符與記憶的方法。 4. 提供示範與模仿。								

3. 評量調整: 1. 不同方式呈現學習成果，多元評量。

4. 環境調整: 1. 座位設立於靠近老師。

2. 提供小幫手協助直笛吹奏的動作。

3. 給予任務讓其專注於任務中。

特教老師簽名：

普教老師簽名：