

嘉義縣福樂國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	年級課程 主題名稱	人工智能音樂－音樂未來式	課程設計者	吳心韻	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	科技領航教育 數位翻轉教學 人文創新課程		與學校願 景呼應之 說明	1、運用科技資訊工具，引導學生在自學、共學中體驗不同的音樂美感，創作新的律動、繪畫、戲劇表演等，進而樂於互學，欣賞他人表現。 2、利用電子鼓、電子琴學習音樂，體驗自我學習音樂之樂趣。 3、善用資訊網路，欣賞音樂表演，利用視覺、聽覺、觸覺等感官體驗音樂，培養生活環境中的美感體驗，涵養自我、欣賞他人，培養尊重關懷的心靈。			
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1、具備與同儕擬定計畫與實作的能力，將各種素材，包括生活中的情境、運動、拍子、音樂故事等，以創新思考方式展現新的音效、肢體律動、繪畫創作以及戲劇表演等。 2、具備科技與資訊應用的基本素養，藉由電子鼓、電子琴的操作，自我學習理解拍子、圓滑斷奏與不同媒體操作之關聯。 3、具備藝術創作與欣賞的基本素養，以視覺、聽覺、觸覺感官體驗音樂，培養生活環境中的美感體驗。 4、具備樂於共學、互學中的與人互動、與團隊成員合作戲劇表演等素養，並能理解他人感受、欣賞他人表現。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(題)/ 學習表現	自訂學習 內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 1		健康與體育 2d-I-2 接	1、肢體模	1、接受並體驗模仿小	1、能接受並體驗模仿	自學(定標、擇策-情境式學	1、吳雅	

週~ 第5 週	小皮 球	<p>受並體驗多元性身體活動。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p>	<p>仿小皮球</p> <p>2、電子琴操作</p> <p>3、圓滑和斷奏的創作</p>	<p>皮球時多元性的身體活動。</p> <p>2、體會學習電子琴音效操作的樂趣和成就感，主動學習電子琴的彈奏方式。</p> <p>3、使用不同的音樂符號：圓滑和斷奏，進行演唱並分享，感受創作的樂趣。</p>	<p>小皮球時，身體跳躍、滾動等肢體活動。</p> <p>2、能體會學習電子琴音效的樂趣和成就感，主動學習電子琴的彈奏出圓滑、斷奏的不同方式。</p> <p>3、能分組討論用圓滑和斷奏唱出歌曲與同學分享，感受創作的樂趣。</p>	<p><b>習</b>)：學生一邊聽音樂〈小皮球〉，一邊利用皮球教具自行拍打、滾動、投擲等，再用身體模仿小皮球之動作。</p> <p><b>共學</b>：分組討論並表演歌詞唱到「滾」或「跳」時，用圓滑或斷奏的方式演唱歌曲，且做出動作。</p> <p><b>互學(監評-競賽活動)</b>：其他組別回答該組是用哪一種音樂技巧、身體表演歌曲，是否得宜。</p> <p><b>導學(調節-直接引導+STEM)</b>：老師示範彈奏電子琴時，長按與短按鍵盤時的音效，學生學習不同的操作方法得出不同的圓滑或斷奏音效並調整唱法。</p>	<p>慧、李維莉 (2005)。親子遊戲動動兒歌飛呀飛。台北：信誼。</p> <p>2、電子琴</p>	5
第6 週~ 第10 週	熱鬧 的公 園	<p>生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p> <p>生活 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p> <p>國語文 5-I-6 利用圖</p>	<p>肢體律動表現公園裡的面貌</p> <p>小畫家軟</p>	<p>1、覺知生活中曾去過的公園面貌，建立初步的美感經驗。</p> <p>2、運用律動的方法，創造出公園裡的人事物，美化音樂、增加趣味。</p> <p>3、利用小畫家畫出公</p>	<p>1、能自覺生活中曾去過的公園面貌，建立初步的對公園的美感經驗。</p> <p>2、能用律動創作的方法，表演出公園裡的事物，如小狗散步、蝴蝶飛等增加音樂樂趣與想像。</p> <p>3、能分組利用小畫家</p>	<p>◎學生發表曾去過的公園之美感經驗。</p> <p><b>自學(定標)</b>：老師播放歌曲〈熱鬧的公園〉，學生聽音樂的歌詞及元素自行做出合適的動作，如快慢、圓滑、斷奏等，像是在公園跳舞或溜直排輪。</p>	<p>1、蘇珊 (2006)。音樂可以這樣玩 幼兒音樂創意教學。台北：信誼。</p>	5

		像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	體繪出公園樂曲的故事	園的故事策略，協助對音樂文本的理解與內容重述。	隨音樂畫出公園的故事面貌，增加對音樂的理解。	<p><b>共學(擇策-主題式討論+STEM)</b>：分組討論〈熱鬧的公園〉中每段音樂展現的內容，並輪流在小畫家畫出音樂內容，</p> <p><b>互學(監評、調節-同儕互評)</b>：其他組欣賞並投票，也為自己組別打分數。</p> <p><b>導學(調節)</b>：引導學生理解，重複或不同的動作可視為音樂曲式，學生再為自己的圖畫融入曲式。</p>	2、小畫家	
第 11 週~ 第 15 週	拍子國王	<p>國語文 2-I-2 說出所聽聞的內容。</p> <p>生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p> <p>6-I-2 體會自己分內該做的事，扮演好自己的角色，並身體力行。</p>	<p>〈拍子國王〉歌曲的角色扮演</p> <p>電子鼓的拍子與速度</p>	<p>1、說出〈拍子國王〉歌曲的內容。</p> <p>2、探索音樂的拍子，並體會拍子與速度之間會相互影響</p> <p>3、運用電子鼓體會自己扮演拍子國王時該做的事，須做好自己的角色，並身體力行。</p>	<p>1、能自我說出〈拍子國王〉歌曲的內容，以及「拍子」為何是國王。</p> <p>2、能探索音樂的拍子須在固定的速度下運作。</p> <p>3、能體會自己扮演拍子國王時須做好自己的角色，讓其他同學可以穩定地跟上拍子。</p>	<p><b>直接引導</b>：</p> <p>◎老師播放〈拍子國王〉，學生聆賞後說出歌詞內容，並討論為何「拍子」是國王。</p> <p>◎老師扮演國王，打電子鼓當作拍子，學生須跟著拍子走路。</p> <p><b>自學、共學、互學(定標、擇策、監評、調節-情境式+擬題策略)</b>：由學生當拍子國王打電子鼓，其他同學走路體會，並說出該生是否有穩定打拍子，該生則須根據意見再次調整拍子速度。</p> <p><b>導學(調節)</b>：教師補充說明</p>	<p>1、洪念萱 (2020)。奧福音樂與遊戲三。台北：Orff。</p> <p>2、電子鼓</p>	5



※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 建議多給予嘗試機會，提升自信心、講解的時候簡單扼要，指令簡短明確。
2. 識字量與資訊能力較低的學生，建議可安排熱心小天使從旁協助

特教老師姓名：李純慧

普教老師姓名：吳心韻

嘉義縣福樂國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	年級課程 主題名稱	人工智能音樂－音樂未來式	課程設計者	吳心韻	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	科技領航教育 數位翻轉教學 人文創新課程		與學校願 景呼應之 說明	1、運用科技資訊工具，引導學生在自學、共學中體驗不同的音樂美感，創作新的音樂節奏、律動、表演、樂器合奏等，進而樂於互學，欣賞他人表現。 2、利用節奏遊戲軟體學習音樂，體驗自我學習音樂之樂趣。 3、善用資訊網路，欣賞音樂表演，感受不同音樂特色以擴展視野；並利用視覺、聽覺、觸覺等感官體驗音樂，培養生活環境中的美感體驗，涵養自我、欣賞他人，培養尊重關懷的心靈。			
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1、具備自主及同儕擬定計畫與實作的能力，將音樂的各種元素重新創作思考方式展現新的節奏創作、肢體律動、樂器合奏等表演。 2、具備科技與資訊應用的基本素養，藉由節奏遊戲軟體，自我學習理解節奏、律動與不同音樂媒體之關聯。 3、具備藝術創作與欣賞的基本素養，以視覺、聽覺、觸覺感官體驗音樂，培養生活環境中的美感體驗。 4、具備樂於共學、互學中的與人互動、與團隊成員合作製作樂器、樂團合奏之素養，並能理解他人感受、欣賞他人表現。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(題)/ 學習表現	自訂學習 內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 1		健康與體育 2c-I-2 表	〈酷企	1、表現認真參與〈酷	1、能表現認真參與〈酷	直接引導：		

週~ 第5 週	太鼓 達人	現認真參與的學習態度。  國語文 6-I-4 使用仿寫、接寫等技巧寫作。  生活 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	企企〉音樂 節奏與歌 詞創作      太鼓達人 軟體	企企〉音樂節奏的學習 態度。  2、使用仿寫、接寫等 技巧寫作，將〈酷企企〉 音樂節奏創作新歌詞。  3、利用太鼓達人軟體 進行表現與節奏創 作，喚起豐富的想像 力。	企企〉音樂中四分音符 與八分音符節奏的學 習態度。  2、能小組合作利用仿 寫、接寫等技巧寫作， 將〈酷企企〉的歌詞創 作相同節奏的歌詞。  3、能利用太鼓達人進 行新節奏的表現，並小 組合作創作新的四拍 子節奏，喚起豐富的想 像力。 。	◎老師播放〈酷企企〉音樂， 引導學生律動並體驗、學 習、理解音樂節奏。  ◎小組討論將「酷，酷，酷 企企」語言節奏創作為其他 歌詞。  自學、共學、互學、導學(定 標、擇策、監評、調節-STEM+ 探究式)： 1、個別練習太鼓達人節奏， 體驗不同節奏組合的各種可 能性。 2 教師說明拍號意義，小組 分別討論創作不同拍號的一 小節節奏。 3、經組別評分後修正再次創 作表演。	1、洪念 萱 (2020 )。奧福 音樂與 遊戲 三。台 北： Orff。  2、太鼓 達人	5
第6 週~ 第10 週	do re mi fa 超人	健康與體育 2d- I-1 專 注觀賞他人的動作表現。  生活 3-I-2 體認探究事 理有各種方法，並且樂 於應用。 生活 2-I-4 在發現及解 決問題的歷程中，學習 探索與探究人、事、物的	音階唱名 順序     電子螢幕 的鍵盤彈 奏	1、專注觀賞他人表演 〈do re mi fa 超人〉 的動作。 2、體認探究音階在電 子螢幕鍵盤演奏的方 法，並且樂於應用。 3、在發現及解決彈奏 指定音高的歷程中，學 習正確唸出音階唱名	1、能專注觀賞其他同 學表演〈do re mi fa 超人〉的律動演出。 2、能探究在電子螢幕 鍵盤演奏音階順序的 方法，並且樂於應用。 3、能發現及解決彈奏 指定音高的歷程中，應 要先正確唸出音階唱	自學、共學(定標、擇策-直 接引導):觀看影片分組學習 〈do re mi fa 超人〉的律 動並能演唱出音階唱名。 互學、導學(監評、調節 -STEM+擬題策略): 1、老師引導在電子鍵盤中的 音高順序方向性，學生自我 學習並熟練。	1、 Yamaha 〈do re mi fa〉 超人影 片  2、電子 螢幕鍵	5

		方法。		順序的方法。	名順序。	2、由小老師唸出某音高，學生須正確彈出該音，其他同學回答是否正確再訂正。	盤	
第 11 週~ 第 15 週	自製樂器	生活 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。  生活 6-I-4 關懷生活中的人、事、物，願意提供協助與服務。  生活 7-I-4 能為共同目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	小組合作製作樂器	1、討論利用各種生活物品創作樂器，喚起豐富的想像力。  2、願意在小組工作分配中關懷小組同學，提供協助與服務。  3、能為小組合作共同目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1、能參與討論利用各種生活物品創作樂器，如沙鈴、響棒等喚起豐富的想像力。  2、能在小組工作分配中關懷組員需要的器材，提供協助與服務。  3、能為小組共同製作的樂器訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	自學(定標)：學生參考各種真實的節奏樂器後，寫下樂器製作計畫單。 共學、互學(擇策、監評、調節-主題式討論)： 1、每個小組討論製作同一種樂器數個，過程中須考慮個別組員有的資源，最後列表寫下每個組員負責攜帶的製作需用品。 2、製作過程中，每個組員有個別負責的項目，如裝入沙鈴中的綠豆，或是裝飾樂器等，各小組合作完成後並互相觀摩他組的樂器。 導學(調節)：教師補充說明管弦樂團或國樂團有哪些節奏樂器，學生說出與自製樂器之異同。		5
第 16 週~ 第 20 週	小小樂團	4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。  7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要	樂器合奏	1、運用上個單元製作的樂器，創造不同的節奏練習，增加生活的趣味。  2、透過小組合奏的過程，感受合作的重要	1、能運用自製樂器，創造不同的節奏練習。  2、能透過小組合奏 Body Percussion 影片	自學(定標)： 播放 Body Percussion 影片，學生自我學習用自製樂器練習發出好聽的聲音，並敲打創作的節奏。 共學、互學(擇策、監評、調	1、Body Percussion  2、朱宗慶打擊	5

