

三、嘉義縣松梅國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

年級	三 年級	年級課程 主題名稱	節奏王國大冒險：音樂大解密！	課程 設計者	林楷紋	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性 課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	品德 快樂 健康 負責 創新		與學校願 景呼應之 說明	1. 在「快樂」學習中獲得成就感，並透過音樂欣賞與創作活動，讓學生在生活中培養對藝術的感受力與鑑賞力，提升審美素養，並在創意實作中發展思考與創造能力。 2. 透過歌唱、表演、即興創作等活動，讓學生勇於展現自我、表達情感，逐步建立自信心，同時在團體合作中學習互相尊重與負責。 3. 結合音樂、視覺藝術與其他學科，推動跨領域的美感課程，讓學生在多元刺激中學習藝術與生活的連結，獲得更完整的學習經驗。			
總綱 核心 素養	E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 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。		課程 目標	1. 能透過音樂活動覺察並欣賞生活中的音樂美感，培養藝術感受力與創造力。 2. 在合作過程中學習理解他人感受，發展溝通與團隊合作的態度與能力，並培養積極參與、勇於表達的學習態度，與同儕建立良好的互動關係。 3. 透過實作與感官體驗，提升對音樂元素的理解，並促進身心的均衡發展。 4. 透過多元有趣的學習方式，提升學生對音樂的興趣，並結合跨領域知識與生活經驗，深化學習動機與應用能力。			

	E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。							
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵	<p>例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。</p> <p>說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中</p>							
教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	音符偵探	藝術 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。 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。	1. 休止符與二分音符 2. 連線與圓滑線 3. 拍號：3/4 拍	1. 能辨識休止符與二分音符，了解節奏實值，並用肢體節奏 正確表達 。 2. 能分辨連線與圓滑線的符號與功能，並允用直笛 正確演奏 出。 3. 學生能說明 3/4 拍的拍號意思，並 創	1. 能於節奏練習中準確拍打二分音符與休止符。 2. 能於 正確演奏 出連結線與圓滑線。 3. 學生能說明 3/4 拍的拍號意思，能辨識簡譜中的 3/4 拍，並 創作 自己的 3/4 拍節奏。	1. 正確辨識音符，並且結合身體律動。 <ul style="list-style-type: none"> • 「節奏拼圖」活動：學生用節奏卡拼出 4 拍節奏句型，並用拍手與動作呈現出來。拍手＝音符；雙手舉高靜止＝休止符。 2. 教師以直笛示範「 連線 」與「 圓滑線 」的演奏差異，學生模仿。	1. 節奏卡 2. 律音鐘	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
		<p>2-II-1能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。</p> <p>綜合</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2b-II-2參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度</p>		作自己的 3/4 拍節奏。		<p>3. 讓學生分組討論、分享與創作 4/4 拍節奏作品，並用節奏樂器上台演奏。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小組拼譜：小組拿到不同節奏符號卡與 4/4 拍模板，討論如何正確填入。 評量方式：讓進行自評與同儕互評。 		
第(6)週-第(10)週	跟著音符玩節奏	<p>藝術</p> <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-5能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，</p>	<ol style="list-style-type: none"> C 大調音階。 小提琴協奏曲：〈春〉第一樂章。 國樂團節奏樂器。 	<ol style="list-style-type: none"> 能唱出 C 大調音階的音名與唱名，並聽唱出正確音高。 能專注聆聽韋瓦第《春》第一樂章，分辨音樂中不同段落的情緒與特色。 能透過聆聽辨識不同樂器，並能說出 	<ol style="list-style-type: none"> 能正確聽唱 C 大調音階，並熟習其音高順序。 學生能用口語表達樂曲的情境想像，或以簡單的繪畫與動作展現對音樂內容的理解。 學生能認出國樂節奏樂器(如鑼、鼓、鈸、木魚等)，並聆聽不同樂器的音色特徵 	<ol style="list-style-type: none"> 設計「音階跳格子」遊戲，學生每跳一步唱一個音名(如 Do-Re-Mi...)，達成音與身體律動的整合。 播放〈春〉第一樂章，引導學生聽出鳥鳴、雷雨、溪水等音樂畫面。 <ul style="list-style-type: none"> 音畫：請學生邊聽音樂邊自由繪畫，畫出他們 	<ol style="list-style-type: none"> 樂器賓果卡 即時回饋系統 	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
		<p>展現對創作的興趣。</p> <p>2-II-1能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。</p>		<p>常見的國樂節奏樂器名稱與特色</p>		<p>腦中浮現的畫面，並將作品陳列在作品展示區。</p> <p>3. 教師帶領學生聆聽辨識國樂節奏樂器的音色，再由學生自行選擇樂器填入教師預先製作的賓果九宮格中。透過遊戲式的多元教學方式提升學生的學習動機，以及專注力與課堂的互動性。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 樂器賓果(聽聲音填充格):教師播放樂器演奏聲音，學生聆聽後，在賓果卡上找到對應格子並蓋上標記，連成直排、橫排、斜排即可喊「BINGO!」，可透過即時回饋系統進行加分。 		

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(11)週-第(5)週	吹奏大冒險	<p>藝術</p> <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-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-1能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。</p> <p>3-II-2能觀察並體會藝術與生活的關係。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 音名與唱名 直笛高音 D 附點二分音符與全音符 	<ol style="list-style-type: none"> 能透過教師引導分辨音名與唱名，並能對應出基本的音高。 能正確按出高音 D 的指法，並以直笛演奏出高音 D 的音。 能透過聆聽說出附點二分音符與全音符的拍值，用肢體拍打出正確節奏。 	<ol style="list-style-type: none"> 能分辨音名與唱名，並能配合老師的彈奏或歌唱對應音高做出反應。 學生能正確使用直笛吹奏高音 D，並能在簡單旋律中應用此音。 能以穩定的速度拍打出附點二分音符與全音符的節奏，並加上肢體動作訓練協調性與節奏感。 	<ol style="list-style-type: none"> 教師向學生解釋音名與唱名差異。 <ul style="list-style-type: none"> 音名唱名打地鼠：教師預先製作音名、唱名卡。學生分組上台抽取一張音名卡，手持卡片面向觀眾蹲下。待教師唱出一個唱名，拿到對應音名的學生需迅速站起，回答音名。也可以反過來進行。 教師示範高音 D 的按法，學生模仿練習。熟悉後跟著教師吹奏包含高音 D 的簡短樂句。 用肢體表現附點二分音符與全音符的節奏。 節奏模仿遊戲(包含已學過的八分音符和四分音符)：教師打出節奏句型，學生模仿 	<ol style="list-style-type: none"> 音名卡 唱名卡 	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (16) 週 - 第 (20) 週		<p>藝術</p> <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-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-1能使用音樂語彙、肢體等多元方式，回應聆聽的感受。</p> <p>綜合</p> <p>2b-II-2參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度</p>	<p>1. 《動物狂歡節》</p> <p>2. 直笛曲《歡樂頌》</p> <p>3. 直笛曲《布穀》</p>	<p>1. 能專心聆聽《動物狂歡節》選曲，分辨不同樂章中模仿的動物及音樂特色。</p> <p>2. 能熟練演奏《歡樂頌》旋律，並演奏出正確的節奏與音高。</p> <p>3. 能熟練演奏《布穀》旋律，並演奏出正確的節奏與音高。</p>	<p>1. 學生能口頭表達各段音樂如何用節奏、速度、音色模仿動物特性。</p> <p>2. 學生能以正確指法演奏《歡樂頌》，並與同儕進行合奏，展現團隊合作的能力。</p> <p>3. 學生能以正確指法演奏《布穀》，並與同儕進行合奏，展現團隊合作的能力。</p>	<p>1. 播放《天鵝》、《烏龜》、《獅王進行曲》等段落，引導學生發表聆聽感受與聯想的動物形象。</p> <ul style="list-style-type: none"> 分組：學生選擇一段音樂，模仿該動物的動作或步伐與節奏，進行小組呈現。 <p>2. 分段練習《歡樂頌》，先練習拍打節奏、再加上指法練習，並進行分組完成直笛合奏練習。</p> <p>3. 分段練習《布穀》，先練習拍打節奏、再加上指法練習，並進行分組完成直笛合奏練習。</p>		5
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ()		<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)					

本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：林楷紋</p>

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。