彰化縣**105**年度國民中小教師Scratch教學教材應用設計競賽實施計畫

**教學計畫（教案）設計格式**

**\*本表格請上網下載WORD檔案格式後，以電腦繕打，全文上傳至活動網址。**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **主題名稱** | | Scratch木琴 | **教學節數** | | 1 節 | |
| **教材來源** | | □改編教科書（□康軒□翰林□南一□其他 ） ☑自編 | | | | |
| **主 題** | | 藝術與人文領域 | | | | |
| **教學班級** | | 一年級 | | | | |
| **教學研究** | **教學**  **理念** | 1. 嘗試用不同媒材，吸引學生興趣，提升對音樂創作的興趣。 2. 藉由不同電子樂器的演奏，激發創作的想像力。 3. 認識音階與聽辨。 | | | | |
| **能力**  **指標** | 藝 1-1-4-7在音樂活動中，使用人聲、肢體動作和簡易的樂器進行創作。  藝 1-2-2-8實驗各種媒材與形式，瞭解不同媒材與技術的差異及效果，從事創作活動。  藝 1-3-4-2嘗試與探索各種不同的音源（含電子樂器），激發創作的想像力。  藝 1-4-5-7藉由演唱或演奏樂器，參與音樂表演活動，發展音樂表現能力。 | | | | |
| **學習**  **目標** | 1.學生認識音階。  2.透過Scratch融入教學更了解音階。  3.利用Scratch進行音樂創作。 | | | | |
| **教學**  **策略** | 讓學生反覆練習操作Scratch  學生專心聆聽  創作分享 | | | | |
| **參考**  **資料** | 無 | | | | |
| **教學架構** | **單 元 名 稱** | | | | | **節 數** |
| **單元一** | 認識音階 | | | | 1/3節 |
| **單元二** | 不同的樂器的音階表現 | | | | 1/3節 |
| **單元三** | 自由創作 | | | | 1/3節 |
| **學習目標** | | **教學歷程（含時間）** | | **教學資源** | | **教學評量** |
|  | | 1. 認識音階 2. 老師介紹音階Do、Re、Mi、Fa、So、La、Si、Do 3. 學生跟著老師鋼琴彈奏唱音階。 4. 老師彈琴，讓學生說出彈的是什麼音。 5. 不同的樂器的音階表現 6. 播放不同的樂器所表現出的音階聲音。 7. 比較不同樂器的音階差異。 8. 說出內心的感覺。 9. 自由創作 10. 比較電子音樂與真實音樂的差異。 11. 開啟Scratch木琴，直接敲打聲音。 12. 請學生創作出音樂旋律。 13. 再抽點號碼，輪流請學生到台前敲擊「Scratch木琴」進行演奏。 14. 切換Scratch木琴的樂器設定，嘗試用不同電子樂器表演創作曲。 15. 比較並說出內心的感受。 | | 鋼琴  錄音機  電腦  電子白板  Scratch軟體 | | 能跟著大聲唱  能說出內心的想法  能創作出簡單旋律  能大方演奏  能切換不同的電子樂器設定  能說出內心感受 |
| **活動照片（請輔以文字說明，張數不限）**  **無** | | | | | | |
| **教學心得與省思（含成效分析、教學省思、修正建議等）**  硬是要把Scratch融入各科教學，是件很愚蠢的事。  就好比我今天手工製作了一個輪子，自己覺得這樣製作的過程非常有意義，所以就希望大家都跟我一樣，一起來造輪，也強迫大家把家中的車子換成自己製作的輪子，希望能達到好的成效，殊不知原本工廠所提供的輪子品質更好、跑得更快。自己造的輪子充其量自慰心態大於實質效益。  資訊融入教學的利益是良善的，運算思維的出發點也是為了培養解決問題的能力，但是我們一線老師需要的是被「資訊服務到的」良感，協助我們突破傳統教學無法達到的困境，怎會有作繭自縛、自找麻煩的方式來融入教學現場呢？  總之，硬是拿Scratch融入教學，可得老師的資訊能力有所提升(老師操作Scratch能力進步了)，以及老師問題解決能力的提升，然學生呢？學生充其量只不過是這場彰縣年度盛宴中陪襯的配菜，學生的學習成效是否有提升，實難有顯著成效，評審大人，你說是不是呢？ | | | | | | |