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？ |