

壯圍國中教學活動設計(教案格式)

領域/科目		藝術/音樂	設計者	張瑛絮
實施年級		9 年級 904 班	總節數	4
單元名稱		我的青春主題曲—動手做音樂		
學習重點	學習表現	音 1-IV-2 能融入傳統、當代或流行音樂的風格，改編樂曲，以表達觀點。 音 2-IV-1 能使用適當的音樂語彙，賞析各類音樂作品，體會藝術文化之美。 音 3-IV-1 能透過多元音樂活動，探索音樂及其他藝術之共通性，關懷在地及全球藝術文化。 音 3-IV-2 能運用科技媒體蒐集藝文資訊或聆賞音樂，以培養自主學習音樂的興趣與發展。	核心素養 (領綱)	藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。 藝-J-B3 善用多元感官，探索理解藝術與生活的關聯，以展現美感意識。
	學習內容	音 E-IV-1 多元形式歌曲。基礎歌唱技巧，如：發聲技巧、表情等。 音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 E-IV-4 音樂元素，如：音色、調式、和聲等。 音 A-IV-2 相關音樂語彙，如音色、和聲等描述音樂元素之音樂術語，或相關		

		之一般性用語。 音 A-IV-3 音樂美感原則，如：均衡、漸層等。 音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。 音 P-IV-2 在地人文關懷與全球藝術文化相關議題。 音 P-IV-3 音樂相關工作的特性與種類。		
議題融入	實質內涵	科 E4 體會動手做的樂趣，並養成正向的科技態度。		
	所融入之學習重點	音 E-IV-3 音樂符號與術語、記譜法或簡易音樂軟體。 音 P-IV-1 音樂與跨領域藝術文化活動。		
與其他領域/科目的連結		科技領域		
教材來源		康軒、自編教材		
教學設備/資源		行動載具、耳機、電腦、影音音響設備		
學習目標				
1. 運用科技媒體蒐集音樂及相關創作素材，探索音樂創作的樂趣。 2. 運用科技載具進行音樂創作。				
學習活動				時間
【課前準備】 (一)教師—熟悉教材、確認相關教學設備。 (二)學生—利用網路蒐集相關音樂及資訊。 一、導入活動 複習之前所使用過的 APP(Acapella from PicPlayPost、GarageBand) 並請學生分享使用心得與兩者間的比較。 二、展開活動 1. 介紹 SUNO AI。				5 分鐘

2. 目前 SUNO AI 應用的狀況，欣賞其他創作者的作品。
3. 讓學生使用 SUNO AI 進行創作，並嘗試多種不同的曲風。

三、綜合活動

請學生分享自己的創作(自願者優先)。

10 分鐘

附錄-3

壯圍國中公開授課之教學觀察照片

授課者：張瑛絮

授課地點：904

授課單元：我的青春主題曲—動手做音樂



教學活動照片說明：個別指導學生



教學活動照片說明：學生各自創作自己的作品

附錄-4

宜蘭縣立壯圍國中 教師專業成長【觀課紀錄表】

主題/單元	我的青春主題曲— 動手做音樂	教學者	張瑛絮
領域/科別	藝術音樂	觀察者	張繼琳
班級	904	日期	113.12.12
老師的教學行為(說明、提問、任務等)		學生的學習(回答、討論、實作…)	
◎請學生分享使用心得並做比較。 (Acapella from PicPlayPost、GarageBand) ◎介紹 SUNO AI ◎實際操作 SUNO AI(教師有注意到學生的學習狀況，操作速度適中) (有兩位學生無法進入 SUNO AI，教師協助解決) ◎讓學生自己進行創作(教師巡視並個別指導) ◎請學生分享自己的作品，並說明自己的創作動機		◎學生們回饋熱烈 ◎認真聽講 ◎學生同步進行操作(有兩位學生無法進入 SUNO AI，向教師尋求協助) ◎學生進行創作，有疑問或問題會互相協助，也會主動請教師協助 ◎有三位學生分享	
觀察反思(觀察者)			
(看見學生學習成立的地方、學生學習困難的地方、觀課心得…) 隨著 AI 問世，對人類帶來的影響越來越深越廣，讓學生運用 AI 來進行音樂創作確實是符合目前的趨勢，更能提起學生的興趣，讓音樂課有更多元的應用。只是行動載具的設備和軟體部分需要更多的支援才好，如此才得以應付突發狀況。			

附錄-5：教學省思紀錄

公開授課教師	張瑛絮	授課班級	904
授課主題/單元	我的青春主題曲— 動手做音樂	公開授課日期	113.12.12
教學省思紀錄			
學生們對能利用 AI 創作音樂充滿好奇，實際操作過後確實讓他們驚嘆連連，原來音樂創作是如此簡單，相比之前所學過的 APP 學生們似乎更愛使用 SUNO AI 來創作音樂，因為，操作更簡單容易。在創作過程中有兩位學生的 Chromebook 無法登入 SUNO AI 網頁，嘗試許久後依舊無法登入，最後只好放棄。這兩位學生最後也順利和其他同學一起共同創作。			