

2020/2021 學年教學設計獎勵計劃

《可愛的藍精靈》——音樂律動

參選類型：教學公開課

作品編號：D013

科目：音樂

組別：幼兒教育

施教年級：幼三

簡介

幼稚園音樂律動是透過肢體語言去領略音樂的節奏和情境，啟動幼兒聆聽、感受、欣賞和模仿的思路，進而引發幼兒對樂曲中的變化產生共鳴，並用不同的形式(語言、動作、遊戲等)進行表現。老師與幼兒在日常的音樂互動當中，發現幼兒特別喜歡用遊戲、身體動作等形式來表現對音樂的理解，於是這節課從律動中引入了音樂故事和遊戲，讓課堂的內容和動作與音樂的性質、曲調和節拍相吻合，對幼兒音樂的感知能力、動作的學習和想像力的培養都有很大的幫助。

鑒於幼兒對藍精靈故事的喜愛，教師設計了《可愛的藍精靈》為本次音樂律動的主題，把幼兒喜愛的藍精靈卡通角色作為音樂故事的藍本。素材上用了外國的“賓果”、“藍精靈”等電影音樂剪接出 A、B、C 三個不同風格和結構的樂段，幼兒在不同樂曲的氛圍下，可以感受和體驗不同背景和風格的音樂元素，擴闊自己的感官世界，進而形成更為多元的音樂認知。透過樂曲旋律和節奏的變化，營造了舒快、輕鬆、緊張等三個變換交替的音樂情節，並用音樂遊戲帶領幼兒走進寶藏、遊樂場與森林的故事情景當中。

本節課老師透過歌聲讓幼兒捕捉音樂的節奏；透過小指令讓幼兒提升觀察和傾聽的能力；透過肢體模仿、單人與雙人的互動遊戲讓幼兒領略動作的協調性和合作性；透過角色扮演讓幼兒更加多元地表現對音樂的感受。在整個活動中，幼兒有模仿，有創造，音樂的情景給予幼兒很大的想像空間，又一次用故事的角度理解和感受音樂的魔力。

目次

簡介	i
目次	ii
壹、教學計劃內容簡介	1
一、教學目標	1
二、主要內容	1
三、設計創意和特色	2
四、教學重點	2
五、教學難點	2
六、教學用具	2
貳、教案	3
參、教學評估與反思建議	5
肆、參考文獻	6
伍、相關教學資源	7
輔助教學資料	7
一、教學圖片	7
二、教學課件	7
三、教材	7
附錄	8
課堂照片	8

壹、教學計劃內容簡介

一、教學目標

1. 感受和分辨不同樂段的風格和變化，能和同伴合作遊戲，動作協調。
2. 在遊戲中，根據不同的旋律和節奏表現相應的動作，完整的表達故事情節。
3. 遵守音樂遊戲的規則，體驗在音樂中與同伴合作遊戲的快樂。

二、主要內容

這節課以《可愛的藍精靈》作音樂故事藍圖，用 A、B、C 三個不同風格的音樂設計出一個連貫性的律動遊戲。

A 段的音樂是一首活潑的進行曲，讓人一聽便想到步操的節奏感，於是便由踏步尋找魔法寶石的故事作這次音樂課的開首，也可為故事藍精靈為了增強力量去打敗格格巫的情節作一個的鋪墊。而當中幼兒跟隨 A 段音樂的節奏去模仿掘寶藏和步操的動作也是他們已有經驗知識上的一個回顧，在放煙花的部分可以讓幼兒體驗在同一段音樂中用不同的動作做出不同節拍的效果。

B 段的音樂是走進遊樂場，因為這段音樂是較舒快和輕鬆的，所以反覆傾聽音樂之後，我們將它設計成盪鞦韆和滑滑梯的情節，而為了提升 K.3 幼兒的動作和聆聽的技巧，活動形式上幼兒先嘗試自己玩單人遊樂設施，再緊接著尋找好朋友玩雙人的鞦韆和搖搖板，都是考驗了他們的協調性，也體驗了這節課中最大的難點。

最後 C 段的音樂是給人較緊張的感覺，我們特意在幼兒重複 B 段音樂的動作後不經意地引入，用意是通過故事情節和音樂形成音樂的反差，說明幼兒建立更加豐富的音樂經驗，所以這個部分是幼兒最感興趣的環節，而當中要跟隨音樂施魔法和對付格格巫的遊戲也成為了整個活動的重點，因為音樂中有四個重複的樂句，所以我們也設計了向格格巫對施魔法的情節。而在格格巫出場之後，遊戲達到了另一個高潮，幼兒的情緒明顯會跟着出現的變化而太興奮、緊張，甚至有點混亂的，於是我們把遊戲規則和提問的重點、技巧等都有一個考量，通過一些老師遊戲情景的小指令，幼兒便能更仔細的觀察和傾聽，也容易表現了音樂節奏的變化和動作的技巧。為了更有挑戰性，特意讓幼兒當小格格巫角色的機會，並特意加入定型的環節，讓幼兒從不同的角度更加多元地表現對音樂的感受。

最後，我們用了 A+B+C+B+A 的音樂結構來鋪排遊戲完結的部份，是為了能夠配合故事劇情的需要而作出一個新的嘗試，希望幼兒能夠主動地傾聽、表現對音樂的理解，並在過程中體驗音樂與故事結合帶來的快樂。

三、設計創意和特色

《可愛的藍精靈》這課節是要讓幼兒化身成可愛的藍精靈卡通角色走進集故事、律動和遊戲於一身的音樂課堂中，並用 A、B、C 三個不同風格的音樂開展出三個層層遞進的情景遊戲。故事隨著音樂的舒快、輕鬆與緊張的變化衍生了不同的場景畫面，音樂彷彿由耳朵走進了眼球，刺激了幼兒的感官世界。律動讓幼兒通過肢體動作的創編，表現對不同音樂節奏和旋律帶來的風格，體現了與同伴間的合作性和動作的協調性。多元化的遊戲形式和設計幫助幼兒理解音樂，在兩位老師有默契的配合下，用生動的表情和動作營造出時而愉悅，時而緊張，出人意料的情節變化，讓教學充滿了戲劇性的張力和亮點。

四、教學重點

感受和分辨不同樂段，運用不同的肢體動作表現音樂的節奏。

五、教學難點

能跟隨音樂的變化，相互配合，協調一致的表現故事情節。

六、教學用具

1. 音樂、ppt
2. 藍精靈帽子、眼罩、格格巫衣服及裝飾、大棒槌等。

貳、教案

作品名稱	可愛的藍精靈	人數	18人
科目	音樂	試教日期	2021年4月30日
施教年級	幼三	每節課時	40分鐘
課題名稱	教材	教學目標	
		單元目標	基力要求 編號
第一節：藍精靈之旅	<ol style="list-style-type: none"> 1. 音樂 2. ppt 3. 藍精靈爸爸帽子 4. 格格巫衣服 5. 大棒槌 6. 眼罩 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知識與技能 感受和分辨不同樂段的風格和變化，能和同伴合作遊戲，動作協調； 2. 過程與方法 在遊戲中，根據不同的旋律和節奏表現相應的動作，完整的表達故事情節； 3. 情感態度價值觀 遵守音樂遊戲的規則，體驗在音樂中與同伴合作遊戲的快樂。 	<p>E-2-3 能分辨聲音的快慢、高低與強弱；</p> <p>E-2-6 能注意到生活環境中聲音、色彩和人物肢體動作的變化；</p> <p>E-3-1 能隨音樂旋律哼唱、拍打節奏及根據歌詞的詞意展現肢體動作和表情。</p>

教學內容及活動	教學資源
<p>一、藍精靈“挖寶藏”，引發幼兒的興趣，感受A段樂曲的特點。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 初步感受A段音樂，進入遊戲場景。 2. 跟隨A段音樂的節奏，挖掘魔法寶石，感受音樂的重拍。 3. 根據A段音樂嘗試創編慶祝的動作：大家一起放煙花，進一步表現音樂的重拍。 	<p>音樂、ppt、藍精靈爸爸帽子</p>
<p>二、“遊樂場真快樂”，感受和表現B段樂曲：</p> <p>(一) 走進森林遊樂場，跟隨音樂節奏嘗試蕩千秋，滑滑梯等遊戲動作。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 出示ppt，來到遊樂場，聆聽B段樂曲，大膽猜想是什麼遊戲。 2. 跟著藍爸爸歌唱的旋律，模仿打鞦韆和玩滑梯的動作。 3. 再現B段樂曲表現踩單車、打鞦韆，玩滑梯的情節。 <p>(二) 同伴合作，跟隨B段的音樂在遊樂場做雙人遊戲。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 再次欣賞B段樂曲，發現遊樂場其他的遊樂設施。 2. 與同伴商量雙人鞦韆和搖搖板的玩法。 3. 藍爸爸歌唱旋律，藍精靈兩兩合作遊戲，感受音樂速度的快慢。 4. 播放B段樂曲，藍爸爸和藍精靈共同遊戲，進一步感受“一前一後，一高一低”雙人反方向動作的配合。 5. 重複B段音樂，一邊騎踏單車，一邊和同伴遊戲。 6. 再現B段樂音樂，交換同伴遊戲，進一步表現音樂的變化。 	<p>音樂、ppt、</p>
<p>三、“藍精靈大戰格格巫”，感受C段音樂風格的變化，交替表現故事情節。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 播放C段音樂，藍精靈蹲下身子保護自己，交流感受。 2. 再現C段音樂，格格巫突然出現，向藍精靈施加魔法。 3. 藍爸爸和格格巫“對戰”，討論施魔法和對付格格巫的動作技巧。 4. 格格巫出示大棒槌，向藍精靈示威。 5. 藍爸爸與格格巫搶奪大棒槌，格格巫獲勝並用棒槌將若干藍精靈變成了小格格巫。 6. 藍爸爸在大棒槌搶奪中失利，格格巫將更多的藍精靈變成了小格格巫。 	<p>音樂、ppt、格格巫衣服、大棒槌、眼罩</p>
<p>四、藍精靈再戰格格巫，完整表現A、B、C三段音樂。</p> <p>藍精靈再次挖掘寶藏積累能量，終於戰勝了格格巫得到了大棒槌，救回了所有的藍精靈。</p>	<p>音樂、ppt、大棒槌、</p>
<p>五、再現B段音樂，藍精靈進入遊樂場放鬆遊玩，最後跟隨A段樂曲，踏著勝利的步伐回家，遊戲自然結束。</p>	<p>音樂、ppt</p>

叁、試教評估與反思建議

一、試教評估

是次音樂課能在故事情節的鋪排下流暢並生動地完成，幼兒都能根據不同的旋律和節奏表現相應的動作，並能表達和感受到三段不同音樂的旋律變化和情節的氣氛，而且整節課都能感受到幼兒在音樂中與同伴合作的快樂。

課堂在遊戲互動的帶領下，幼兒很快便投入了藍精靈的角色，並積極參與和模仿故事劇情的動作，由對掘寶藏和踏步等已有的動作經驗作回顧，到放煙花動作的模仿，幼兒都能掌握在同一音樂中做出不同節拍動作的技巧。當進入遊樂場後需要嘗試自己玩單人遊樂設施到尋找好朋友玩雙人的鞦韆和搖搖板的部份，透過重複跟隨老師歌聲動作的練習很快便找緊了節奏的速度，所以大部份幼兒都能從動作的協調中掌握了與同伴合作的技巧，突破了這節課中最大的難點。而 C 段音樂的環節更是幼兒最感興趣的，緊張的音樂和格格巫角色的出現更帶動了整節課的高潮，幼兒都能遵守遊戲定下的規則，並願意交換角色的扮演，在遊戲互動中透過向格格巫對施魔法和小格格巫的情節對戰感知了音樂中四個重複的樂句的特性。

在整個活動當中，幼兒獲得了進行曲中有力穩定的節奏感，抒情音樂中緩慢悠揚的音樂感受，緊張音樂下與角色互動帶來的遊戲樂趣等不同的音樂新經驗。

二、反思建議

幼兒在進入與同伴合作遊玩設施的部份，老師如能示意大家拉開一點距離並多走動到場中央的位置，幼兒便會有更多的互動空間，動作便會伸展得更靈活。而玩滑梯的動作為顧及肢體的安全性和更容易掌握動作的技巧，可以由身體往下蹲改為用雙手往下滑的動作來替代。而最後重複 A+B+C 音樂的故事情節動作中，老師可多放手讓幼兒自己跟隨音樂的不同節奏去做動作，給予幼兒加強聆聽音樂之後作出反應的能力。

肆、參考文獻

1. 《韻律活動》幼兒園音樂教育活動叢書/南京師範大學出版社 2014.12
2. 欣賞活動/許卓婭主編—2 版，南京師範大學出版社，2015.01

伍、相關教材

輔助教學資料

一、教學圖片：



二、教學課件

1. 音樂、ppt
2. 藍精靈帽子、眼罩、格格巫衣服及裝飾、大棒槌等。

三、教材

音樂取材：選自“賓果”、“藍精靈”等電影的原聲音樂剪接成 A、B、C 三個不同風格和結構的音樂。

附錄

課堂照片

老師帶領幼兒跟隨 A 段進行曲的音樂用踏步的形式進場。



跟隨 B 段音樂的節奏讓幼兒創編單人遊樂設施的動作。



邀請幼兒跟著老師的歌聲做出示範動作。



突然引入 C 段音樂營造出緊張和恐懼的環境氣氛。



藍爸爸與格格巫跟著音樂的節奏互相做出施魔法的動作。

