

# 繪本融入生活課程教師創造力教學

## 這是誰的腳踏車

設計者、教學者：屏東縣林邊鄉竹林國民小學鐘敏翠

### 壹、前言

根據生活課程輔導團於 102 年調查「教師對於生活課程教學困擾項目之排序」，教師們感到困擾的第一名是教音樂，第二名則是教律動，原因是教學現場的老師們缺乏音樂與表演藝術教學的專業知能，因此，學生的肢體表現與創造力開發的學習機會較為貧乏。筆者有幸擔任屏東縣國民教育輔導團生活課程輔導員，近兩年參與在生活課程律動、表演藝術融入的相關研習，頗有收穫，在專業的師資帶領下，產出許多生活課程創造力教學案例，提供給諸位教育先進參考。

### 貳、教學活動設計

活動名稱	這是誰的腳踏車	教學節數	2 節
能力指標	1-2 透過各種媒材進行探索活動，喚起豐富的想像力，並體驗學習的樂趣。 5-4 養成參與、欣賞展示及演出時的基本禮儀與態度。		
教學目標	1. 感受二拍子律動。 2. 表現二拍輕重音。 3. 能掌握正確拍點，做出指定動作。 4. 體驗三部曲式樂曲。 5. 能依音樂情境展現肢體創作。		
設計者	竹林國小鐘敏翠		
教 學 流 程			

- 一、引起動機：騎車經驗分享
- 二、繪本導讀：這是誰的腳踏車
- 三、繪本共讀內容討論：



1. 書裡出現哪些動物？
2. 他們的腳踏車有什麼特徵？
3. 這些動物怎麼騎車的？模仿讓大家猜一猜
4. 你騎車的動作怎麼樣？
5. 邊騎車如何邊跟人打招呼？
6. 騎車上山的動作會是怎樣？
7. 騎到山頂上時，心情如何？怎麼表現？
8. 騎車時以為看到可愛的小狗，卻聽見牠凶狠的叫吠著，這時候你會……

#### 四、以普萊亞《口哨與小狗》進行音樂律動教學活動

情境描述：孩子牽著自己的愛犬出遊散步，由男童輕鬆愉快的口哨曲調所構成，最後以狗叫聲結束。

樂曲介紹：C 大調、2/4 拍、三段式作成。

1. 請大家圍成圓圈
2. 說明音樂情境並表現出二拍子的強弱音：
  - (1) 拍手動作
  - (2) 踏步去牽車
  - (3) 自由騎車出發
  - (4) 和朋友拍手打招呼
  - (5) 動物騎車(腳持續踏步、學生可加上手部動作表現出某一種動物樣貌，如鱷魚、土撥鼠)
  - (6) 騎車上山的樣子
  - (7) 聽到狗叫聲後最後會有的反應，做結尾的 ending pose!
3. 整首曲子表現可能如下：
  - (1) A 段音樂：
    - 2 個 8 拍：拍手(自己)、拍手(右邊的人)
    - 2 個 8 拍：拍手(自己)、拍手(左邊的人)
    - 2 個 8 拍：踏步 1, 2(順時針)
    - 2 個 8 拍：踏步 1, 2(逆時針)
  - (2) B 段音樂：
    - 6 個 8 拍：自由騎車、停頓點找人拍手兩下
  - (3) A 段音樂：(\*教師可自行選擇繪本裡的動物模仿：如鱷魚騎車)

- 2 個 8 拍→ 踏步 1, 2(順時針)+手部鱷魚大嘴巴動作
- 2 個 8 拍(逆時針) → 踏步 1, 2+手部鱷魚大嘴巴動作
- (4)C 段音樂：(上坡路段騎車)
  - 8 個 8 拍：
    - 1 個 8 拍→騎車爬坡動作
    - 1 個 8 拍→揮手歡呼
- (5)A 段音樂：(如土撥鼠騎車)
  - 2 個 8 拍→ 踏步 1, 2(順時針)+手於額頭縮放(土撥鼠車子的頭燈)
  - 2 個 8 拍→ 踏步 1, 2(逆時針)+ 手於額頭縮放(土撥鼠車子的頭燈)
  - 吹口哨、狗叫聲→小碎步，準備 ending pose!

### 參、教學省思

低年級老師們利用繪本教學相當普遍，而繪本中簡單的圖案亦是引導創造力發想的利器。從這次教學學生的回饋來說，學生看到不同特色的腳踏車會觀察其「大小」、「構造」、「裝備」、「特色」……再去思考及推論是哪一種動物的腳踏車，可以看見大部分的學生先猜測他們較為熟悉的動物，當答案不是他們預期所猜的動物時，他們會「喔……」一聲，再去思考為什麼作者會設計這樣的腳踏車，舉例來說：裝有燈泡的腳踏車是土撥鼠的腳踏車，因為地底下很暗，需要燈光。對於他們較不熟悉的變色龍，牠的腳踏車後端有葉子，但全班的學生都認為是長頸鹿的腳踏車，因為牠騎累的時候可以吃……，孩子的回答雖不中，但也從這裡看到他們想像力的展現。

課程結束後，我請學生幫忙設計蝸牛的腳踏車，他們很多疑問：蝸牛沒有腳，要怎麼騎啊？我說：你們的任務就是要設計屬於蝸牛專屬的腳踏車啊！有個學生：喔~那我来幫他設計一個可以滑的腳踏車，就不需要用到腳了。課堂上若繪本用的恰到好處，您也能看見孩子們的創意呢！



投稿人資料

服務單位：屏東縣林邊鄉竹林國民小學

姓名：鐘敏翠

身分證字號：E222166979

通訊地址：927屏東縣林邊鄉中興路122號

聯絡電話：08-8752884

郵局局號帳號：00415520085822