

學校支援夥伴計劃 2016-2018
在小學音樂科課程規劃及學與教引入電子學習策略
教學單元設計概要

範疇	課題	年級	參與學校	學與教的需要	電子學習簡介	免費軟件/ 應用程式	平板電腦作業 系統	
演奏	和弦伴奏	P.5	大埔舊墟公立學校 (寶湖道)	學生未有實際運用和弦伴奏的經驗，多以無固定音高敲擊樂器為主旋律伴奏。	運用虛擬鍵盤樂器演奏不同和弦的伴奏型，以鞏固學生對和弦的概念，繼而利用真實的鍵盤樂器作現場伴奏。	GarageBand (鍵盤)	iOS	
	鑼鼓點	P.6	寶血會思源學校	學生唸誦鑼鼓點，未有實際演奏的經驗。	運用自學策略及虛擬樂器，辨別鑼鼓樂器的演奏及應用三種常用鑼鼓點(唱口一鎚、收掘一鎚及撲燈蛾)，並演繹鑼鼓節奏及評賞。	GarageBand (中式鼓組)	iOS	
演唱	輪唱	P.5	柴灣角天主教小學	學生難以掌握節拍、和聲及織體的概念。	利用應用程式功能，配合聲音和影像，幫助學生掌握輪唱中的音樂概念(織體厚薄、穩定的節拍及音準)，從而提高學生輪唱的能力。	GarageBand (錄音機)	iOS	
	無伴奏合唱+ BEAT BOX	P.5	佛教慈敬學校	在合唱時，學生難以保持音準和穩定的節拍。	運用應用程式幫助學生改善合唱的技巧，從而建立和聲的概念和提高學生演唱無伴奏合唱作品的興趣和能力。	GarageBand (錄音機)	iOS	
	無伴奏合唱+ BEAT BOX	P.5	聖安當小學	學生有一定程度的歌唱技巧，但較少有合唱的經驗，未能掌握分部合唱的技巧。	運用網上平台進行預習，初步認識歌唱技巧，並應用程式幫助學生改善合唱的技巧，從而建立和聲的概念和提高學生對無伴奏合唱作品的興趣和演唱能力。		iOS	
創作	聲響創作	音樂的情境與氣氛	P.4	宣道會葉紹蔭紀念 小學	學校樂器的種類和數量限制學生運用音樂或聲響來描述故事情節及氣氛，亦未能通過重複聆聽去修改創作，難以表達對特定情境的感受。	通過聲音和影像，聯繫音樂概念(節奏疏密、織體及旋律動向)，並為故事情節特質，選取樂器、音源和 Groove 來創作旋律/節奏及表達氣氛。此外，通過重複聆聽，修改聲響創作。	Sketch A Song (Groove)	Android
		音樂的情境	P.4	循理會美林小學	樂器的種類和數量限制學生運用音樂或聲響來描述故事情節，亦未能通過重複聆聽去修改創作。	學生創作故事情節，並運用應用程式設計與音樂概念聯繫的聲效、重複聆聽及修繕作品，再利用廣播劇形式來演繹。	MusiQuest2	iOS
		音樂與故事 (情境聲效及律動)	P.4	慈幼葉漢千禧小學	學生在進行聲響設計時，未能有效運用音樂元素/概念，而且運用真實樂器演奏時，亦未能通過重複聆聽修改創作。	學生通過律動建構音樂元素/概念，並利用應用程式設計聲響，以表達故事情境。	Sketch A Song	iOS
		音樂與故事 (以圖畫配合聲響設計)	P.6	大埔浸信會公立 學校	學生只能根據既定故事，組織預設的聲效材料進行聲響設計。	學生以學校生活為主題，創作四格圖畫，並根據圖畫運用音樂元素/概念，進行聲響設計，營造氣氛。此外，利用應用程式，將聲響設計作品及圖畫結合成音樂動畫影片。	Sketch A Song iMovie	iOS
	電子記譜	「重複句」、「模進句」及「模仿句」	P.4	中華基督教會基慧 小學	學生在創作中，未能有效運用「重複句」、「模進句」及「模仿句」創作樂段，亦未能即時聆聽作品修改創作。	通過電子記譜平台的功能，理解重複句、模進句及模仿句的特色(音高、節奏及旋律動向)，進行創作，並重複聆聽修繕作品。	Noteflight	PC/iOS/ Android
		「重複句」、「模進句」及「模仿句」	P.4	上水惠州公立學校	學生主要通過歌唱來認識「重複句」、「模進句」及「模仿句」，未有實際應用在音樂創作中。	學生於電子記譜平台，理解及運用重複句、模進句及模仿句的特色發展樂句。因應學生的學習多樣性，設計不同程度樂句創作活動。		PC/iOS/ Android
聆聽	樂種 (爵士樂、搖滾樂)	P.6	仁愛堂田家炳小學	學生通過觀看錄像及聆聽錄音去認識相關樂種，未能掌握當中的音樂元素，深化對樂種的認識。	學生利用虛擬樂器演奏搖擺節奏(Swing)和反拍(Backbeat)，並通過聆聽不同的循環樂段(loops)，辨認當中相關之音樂元素，依據樂種特色，改編熟悉的旋律成為搖滾樂歌曲。	GarageBand (現場搖滾鼓組) (循環樂段 )	iOS	