

版本： 日期：

教育部藝術領域教學研究中心設置計畫(小學組)
教學活動設計表

國小教育階段【單元名稱：聽見需要__特製音樂曲目清單】

(設計者：方美霞)

1. 教學設計理念說明

(一)課程設計動機與理念

本課程以「為不同族群設計關懷音樂會」為真實任務，落實建構式與探究導向學習，讓學生在提問、驗證與修正中建構音樂與人的連結；同時引入學習型 AI (E 度) 作為雙向互動的學習鷹架，不僅協助處理基礎樂曲大數據的搜尋與比較、減輕資料負荷，更透過指令設計 (Prompt) 與 AI 的即時回饋，引導學生在「提問、思辨、修正」的人機協作迭代歷程中，深化批判性思考，從而進行高層次的人文價值判斷與藝術選擇，而非由 AI 取代，最終仍需由人進行價值判斷與溫暖關懷。

(二) 學生學習特質與需求

1. 音樂感知與主觀偏好：學生已具備辨識速度、音量與樂器編制的基礎能力，但日常選曲高度依賴個人喜好（如「我喜歡就好」），需要引導其跳脫自我中心，將音樂元素的選擇轉化為理性的「人文關懷」與「聽眾需求」。
2. 認知與同理心發展：高年級學生正處於同理心與抽象思維發展的關鍵期，能透過分組討論分析特定族群（如住院兒童、長輩）的身心狀態。然而，他們需要具體的學習鷹架（如 AI 與學習單），才能將抽象的「關懷感」具體對應到音樂的參數上。
3. 科技素養與協作能力：學生具備 iPad 操作及基本文字輸入能力，但多停留在一般搜尋。他們需要學習如何設計「條件式指令 (Prompt)」，並在小組合作中透過 AI 進行多次迭代修正，培養批判性思考與團隊溝通能力。

(三)課程架構圖



版本： 日期：

2. 學習單元案例

領域/科目		藝術／音樂		設計者	方美霞
實施年級		5、6 年級(第三學習階段)		總節數	2
單元名稱		聽見需要__特製音樂曲目清單			
設計依據					
領域 學習 重點	學習表現	3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。		核心 素養	B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作
	學習內容	音P-III-2 音樂與群體活動。			
議題融入		☒ AI 及新興科技帶動藝術教學創新 ☐ AI 及新興科技輔助教材研發 ☐ 藝術領域實踐 STEAM 教育 ☐ UDL 進行 STEAM 教育融入融合教育			
與其他領域/科目的連結		科技領域			
教材內容		自編			
教學設備/資源		行動載具或是電腦			
		學習目標			
學習目標		1. 人文思辨與 AI 協作：能同理並分析特定族群的身心需求，能運用具體 Prompt 與 AI 多次修正提問，篩選出符合設計目標的特製音樂曲目。 2. 策展發表與同儕反思：能從聽眾需求出發，在學習單中完整記錄多感官策展設計與理由，並能依據發表時的同儕回饋，寫出具體的修正與自我反思，傳遞具體的人文關懷。			
教案版本與修訂說明		☒ 初版 ☐ 第____版，修訂說明：			

日期：

貳、教學活動流程

學習目標 序號	教學活動內容及實施方式 (需確認目標、活動、評量之對應)	時間 (分)	評量方式	反省檢討
	第一堂課 第一階段：點燃同理：打破「我喜歡」的音樂盲點 情境提問 教師出示問題並與學生討論：「如果今天要為『住院中的孩子／年長的爺爺奶奶／工作疲憊的大人』辦音樂會，你會直接選你最喜歡的歌嗎？還是應該先思考：他們現在的狀態適合聽什麼？」 拋出困境 教師請學生舉例自己平常聽的音樂，並追問：這首歌如果放給爺爺奶奶聽，合適嗎？如果放給正在住院的孩子，會不會太吵？ *診斷迷思 學生常見迷思：選曲只憑個人喜好；未考慮音量、速度、歌詞內容；將好聽等同於適合所有人。 教師指出：這正是只看音樂本身，忽略聽的人的盲點。	10 分		1 引導學生跳脫個人喜好思考聽眾需求 2 提醒學生注意速度、音量與氛圍對感受的影響 3 避免學生將「好聽」直接等同於「適合所有人」
	第二階段：智慧協作：與學習型 AI 的關懷選曲對話 前置任務 學生完成「為不同族群設計音樂會」學習單一到三，內容涵蓋目標族群、關心感受、音樂速度、音量及氣氛等。	30 分	實作評量：檢核是否能將抽象關懷轉化為速度、音量等 AI 搜尋參數，並記錄 2-3 首 AI 推薦理由。	1 提醒學生使用具體條件描述音樂需求 2 鼓勵學生透過多次提問修正選曲方向

教師介紹E度

「它像擁有全世界音樂資料庫的圖書管理員。它書架上有全世界的音樂，但它不知道住院的小朋友現在心情很孤單。我們要當『溫暖的策展人』，給它精準的線索，它才能幫我們把對的書拿下來。」

AI 指令設計 (教師示範)

教師示範如何依據學習單內容，向學習型AI 提出具體搜尋條件。

示範指令例：「我正在為『住院中的孩子』設計一場音樂會，希望音樂是節奏中慢、音量柔和、能讓人感到安心與陪伴，請提供適合的樂曲類型或音樂特徵給我作為參考。」



版本：

日期：

	學生實作 (AI 協作) 學生依自己的學習單內容，調整並輸入 AI 指令。蒐集 2-3 首 AI 推薦的音樂或音樂特徵，並記錄其推薦理由。 迭代修正 教師引導學生進行第二次提問，例如： 「這首音樂放在音樂會的哪一個段落最合適？為什麼？（開場／中段／結尾）」「如果這首音樂出現在音樂會中，觀眾會感受到什麼樣的氛圍轉換？」 「我覺得這首節奏還是有點太快，請幫我推薦曲風更安靜的鋼琴版。」 學生透過多次提問與比較，修正選曲方向。 第二堂課 第三階段：歸納思辨：從 AI 推薦回歸人類的溫暖判斷 對照學習單驗證 學生將 AI 提供的音樂結果，回扣原本學習單中的：族群需求、想關心的感受、音樂條件設定。並完成學習單五到八。 教師提問：這首音樂「為什麼」符合你設計的音樂會？哪一個音樂條件最重要？ 從資料到判斷 引導學生理解：AI 可以提供資料，但「是否真正有關懷感」需要人來判斷。 形成概念心像 學生逐漸內化概念：	10 分	評量學生能否將 AI 提供的結果回扣族群需求，內化音樂陪伴與核心關懷概念。	1 引導學生回扣原始需求檢視 AI 推薦結果 2 提醒學生說明選曲與關懷目的之間連結 3 強調 AI 提供的是資料參考，最終仍需人進行判斷
--	--	------	---------------------------------------	---

版本：

日期：

	* 音樂是一種陪伴方式。 * 同一首音樂不適合所有人。 * 關懷會影響曲風、速度與音量的選擇。 第四階段：聽覺饗宴：微型關懷音樂會的策展發表 分組發表音樂會設計與多感官元素提案學生簡要說明設計內容：服務族群、想關心的感受、整體氛圍、經由AI 篩選樂曲的過程。 完成學習單五：小組討論並勾選「音樂之外，會考慮加入的其他藝術與互動設計」（如律動、投影、故事引導、空間安排等）。 引導思辨（填寫學習單5-1）：小組須說明「為什麼加入這些設計能更照顧這個族群」。 教師提醒：重點在於是否能清楚說明「為何這些樂曲與多感官設計適合為特定族群設計」。播放代表曲目進行聆聽驗證 各組播放最能代表該氛圍的 1 分鐘片段 （例如副歌或特定樂段），作為示例進行播放，全班共同聆聽。 回扣學習單進行對照檢核 全班共同對照該組學習單的原先設定內容進行檢核與討論：是否符合族群特性？是否呼應關心的感受？音樂條件與多感官設計是否與設計目標一致？ 同儕回饋與自我反思	30 分	總結性評量：依據評分標準，評量學生在學習單中對多感官設計理由的論述深度，以及吸收同儕回饋後的具體修正與反思想法。	1 提醒學生發表時需說明設計理由與服務對象 2 引導同儕回饋聚焦於「是否符合需求」 3 鼓勵學生根據回饋進行修正與反思
--	--	------	---	--

版本：

日期：

	教師引導語句：「我有沒有感覺到這場音樂會是為這個族群設計的？」「哪一段音樂或設計最能讓人感受到關懷？」 完成學習單六（人文關懷總結）：吸取全班討論後，小組共同討論並用一句話形容這場音樂會想對他們說的話。 完成學習單七（自我檢核與反思）：學生進行個人反思填寫，自我檢視是否做到站在對方角度思考而非僅憑個人喜好。 原發表小組簡要說明是否會調整設計，培養反思與修正能力。 教師總結 音樂不只是被聽見，更能回應他人的需要。學習型 AI 是幫助我們找到資料，「理解人」與「做出選擇」仍需人來完成；一場好的音樂會，能讓觀眾感受到被看見、被理解。 【課程結束】			
--	--	--	--	--

評量工具範例(評分規準)

學習構面	項目	評量等級（自行參酌設定）				
		A(優異)	B(良好)	C(通過)	D(須努力)	E(未達標)
鑑賞	人文思辨與 AI 協作（學習單與 AI 實作）	能深入分析聽眾需求，運用具體 Prompt 與 AI 多次修正提問，並清楚說明選曲與關懷目的之間的連。	能分析聽眾需求，運用 AI 進行提問與修正，並大致說明選曲理由。	能完成 AI 選曲與學習單內容，但選曲與需求連結較薄弱。	尚未能有效連結聽眾需求與選曲理由，較少運用 AI 修正提問與調整設計方向。	未參與 AI 實作與討論活動。
實踐	策展發表與同儕反思（發表與學習單後續反思）	能完整說明多感官策展設計與理，積極回應同儕意見，並提出具體修正與反思。	能說明策展設計內容，記錄同儕回饋，並進行簡要修正。	能完成基本發表與學習單紀錄，但反思與修正內容較簡略。	發表與學習單內容不完整，較少回應同儕意見或進行修正。	未參與發表、反思與學習單填寫。

音樂課學習單：聽見需要__特製音樂曲目清單

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

一、這場音樂會是為誰而設計？

請選擇一個你想關心的族群(擇一)：

- ☐ 幼兒(學齡前孩子)
- ☐ 國小低年級學生
- ☐ 銀髮族(爺爺奶奶)
- ☐ 住院中的孩子
- ☐ 上班很累的大人
- ☐ 心情不太好的人
- ☐ 剛來到陌生地方的新朋友
- ☐ 其他：_____

1-1 請描述這個族群目前的生活狀態或需要

(例如：很累、容易緊張、需要陪伴、容易分心、活動力下降等)

二、我想用音樂關心他們的什麼感受？

請勾選你想陪伴或照顧的感受(可複選)：

- ☐ 開心
- ☐ 放鬆
- ☐ 安心
- ☐ 被陪伴
- ☐ 被理解
- ☐ 有精神
- ☐ 有希望
- ☐ 其他：_____

三、音樂會的整體氛圍設計

3-1 這場音樂會的氣氛是(可複選):

- ☐ 活潑、有精神
- ☐ 溫柔、溫暖
- ☐ 安靜、放鬆
- ☐ 明亮、有希望
- ☐ 安定、被包圍的感覺
- ☐ 其他: _____

3-2 音樂的基本設定

- 音樂速度(節奏) ☐ 快 ☐ 中等 ☐ 慢
- 音量大小 ☐ 小聲 ☐ 適中 ☐ 偏大

👉 為什麼這樣的速度與音量適合這個族群 _____

四、音樂曲目與內容設計(重要)

4-1 本場音樂會包含哪些音樂內容?

請選擇 2-3 首或段音樂:

1 音樂名稱: _____

2 音樂名稱: _____

3 音樂名稱: _____

4-2 為什麼選擇這些曲目?(這些音樂如何照顧這個族群的身體或心情狀態?如:旋律熟悉、節奏穩定、歌詞有安慰感等)

4-3 音樂風格或特色(可複選)

- ☐ 溫柔抒情
- ☐ 活潑輕快
- ☐ 放鬆療癒
- ☐ 故事感、畫面感
- ☐ 重複性高、容易記
- ☐ 節奏明確、想跟著動
- ☐ 其他: _____

五、可能加入的其他表現方式

音樂除了聲音，也可以結合其他藝術元素。請勾選你會考慮加入的設計（可複選）：

- ☐ 簡單律動或身體動作
- ☐ 舞蹈或肢體表現
- ☐ 畫面／圖片／投影
- ☐ 故事或旁白引導
- ☐ 與觀眾互動（跟唱、拍手、回應）
- ☐ 空間安排（圍成一圈、距離近）
- ☐ 服裝或色彩設計
- ☐ 其他：_____

為什麼加入這些設計能更照顧這個族群？

六、人文關懷總結

用一句話形容這場音樂會想對他們說的話：

七、自我檢核與反思

請在符合的項目打 ✓

- ☐ 我有站在這個族群的角度思考
- ☐ 我的音樂設計有回應他們的需要
- ☐ 我有思考音樂如何陪伴別人
- ☐ 我的設計不只是自己喜歡，而是為對方設計