

# 第一篇 總論

# 一、生活課程中「藝術與人文」教學 基本概念與理論

林小玉

國民教育課程改革，在權衡課程整體架構與內涵，並考量兒童身心發展與學習需求等因素下，於國小低年級設置生活課程，無非希望藉由整合性的課程區塊，提供學生包含「社會」、「自然與生活科技」及「藝術與人文」三方面的學習。惟行之有年的分科藝術教育，不但要加入表演藝術，又需跨界與其他兩個領域在課程上有所聯結，凡此種種，對第一階段的任課教師帶來不小的衝擊與挑戰。

為讓本手冊對於生活課程中「藝術與人文」之課程與教學提供輔助及支撐，以下從提示教育政策內涵出發，終及對本手冊使用上之建議，依序說明生活課程中藝術與人文課程綱要的內容、生活課程中藝術與人文課程綱要的重點意涵、生活課程中藝術與人文教師的角色、本手冊編輯要旨與使用建議。

## （一）生活課程中「藝術與人文」課程綱要的內容

藝術與人文領域第一階段能力指標，原來並非為生活課程而定（陳錫祿、劉英淑，2005），但仍為今日生活課程中「藝術與人文」課程與教學的依據。「藝術與人文」即為「藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。」藝術與人文學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的。藝術與人文學習領域分為四階段，第一階段為一至二年級、第二階段為三至四年級、第三階段為五至六年級、第四階段為七至九年級（教育部，2003）。

由上述可知，第一階段為學生在國民義務教育中，第一個接觸「藝術與人文」學習領域的階段，其重要性不容小覷。但這階段的藝術與人文融入「生活課程」，導致以下幾個不

利於藝術與人文學習之狀況產生：(1)必須兼顧「社會」及「自然與生活科技」之學習，學習重心被移轉而教學時數被切割；(2)生活課程之授課教師常為非藝術專長教師，對藝術與人文之教學感到力有未逮；(3)「藝術與人文」相關的活動雖多卻常過於淺易，該學習的知能技巧亦不夠明確，常淪為遊戲活動的配角，此現象尤以音樂為然；(4)教科書編輯群多按其專長編寫課程，造成各版本學門比重迭有落差的情形產生，使統整流於口號（李駱遜、秦葆琦，2003；徐秀菊、趙惠玲、蘇郁菁，2003；陳美如，2004；陳靜怡，2005；陳錫祿、劉英淑，2005）。為化阻力為助力，有賴吾人熟知此階段課程綱要之內涵，以利教學因應。

九年一貫課程修訂分為六個階段進行，民國 87 年 9 月總綱公布，92 年正式公布九年一貫課程綱要，課綱經過微調後於 97 年 5 月公布，稱為九七課綱。微調之後的九年一貫藝術與人文領域第一階段仍維持原來的三個課程目標，即「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」（教育部，2008）。其中，探索與表現旨在「使每位學生能自我探索，覺知環境與個人的關係，運用媒材與形式，從事藝術表現，以豐富生活與心靈。」而審美與理解，是為「使每位學生能透過審美與鑑賞活動，體認各種藝術價值、風格及其文化脈絡，並熟

表 1-1-1 藝術與人文學習領域第一階段能力指標與對應的課程目標

第一階段	探索與表現	1-1-1 嘗試各種媒體，喚起豐富的想像力，以從事視覺、聽覺、動覺的藝術活動，感受創作的喜樂與滿足。
		1-1-2 運用視覺、聽覺、動覺的藝術創作形式，表達自己的感受和想法。
		1-1-3 使用媒體與藝術形式的結合，進行藝術創作活動。
		1-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。
	審美與理解	2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。
		2-1-6 體驗各種色彩、圖像、聲音、旋律、姿態、表情動作的美感，並表達出自己的感受。
		2-1-7 參與社區藝術活動，認識自己生活環境的藝術文化，體會藝術與生活的關係。
		2-1-8 欣賞生活周遭與不同族群之藝術創作，感受多樣文化的特質，並尊重藝術創作者的表達方式。
	實踐與應用	3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關聯。
		3-1-10 養成觀賞藝術活動或展演時應有的秩序與態度。
		3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。

忱參與多元文化的藝術活動。」至於實踐與應用，強調「使每位學生能理解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的知覺，認識多元藝術行業、珍視藝術文物與作品、尊重與瞭解藝術創作，並能身體力行實踐於生活中」（教育部，2008）。

有鑒於九二年版九年一貫課程綱要之不足，九七年版的《藝術與人文學習領域課程綱要》（教育部，2008），特別補充了實施要點與增列附錄的教材內容參考。其中實施要點提到音樂教學的基本學習內容要項包括音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇，並依據藝術與人文學習領域涵蓋內容及對應課程目標之三大主軸，訂定出「表現試探」、「基本概念」、「藝術與歷史文化」、「藝術與生活」四項教材內容，作為視覺藝術、音樂、表演藝術三方面共同統整的教材範疇，主張能力指標強調三個主軸之藝術能力的建立；教材內容是教師運用藝術四個面向教材來教學，透過教學活動來培養學生這些能力。第一階段參考的教材內容部分如表 1-1-2 所示：

表 1-1-2 九七課綱的第一階段教材內容

表現試探	<p>(一) 平面、立體與綜合表現的初步體驗</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 表現的媒材特徵與處理的基本技法學習，如：(1) 能以遊戲的方式，自由自在地綜合表現。(2) 利用生活周遭容易取得的媒材，初步體驗材料的特性。(3) 嘗試體驗各類表現媒材的對應處理技法，如：排列、塗繪、撕、貼、捏、搓、揉等。</li> <li>2. 製作日常生活中喜愛的、想像的、創意的、裝飾的各種物品。</li> </ol> <p>(二) 音樂表現與試探</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用肢體動作表現音樂，如：點頭、拍手、彈指、踏腳。</li> <li>2. 透過習唱簡易兒童歌曲與念謠，增加生活的樂趣。</li> <li>3. 演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏。</li> <li>4. 即興與創作頑固節奏，如：一小節含四分音符與八分音符的節奏，體驗音樂創作的樂趣。</li> </ol> <p>(三) 表演藝術的創作元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 五官的感知及想像能力的開發，如：視、聽、嗅、味、觸等感知能力。</li> <li>2. 聲音、肢體動作的模仿、探索與表現。</li> <li>3. 戲劇或舞蹈元素，如：空間、時間、力量、音樂…的運用，進行遊戲性質的即興創作。</li> </ol>
------	---

基本概念	<p>(一) 覺知審美要素與美感成長</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主動關心與親近生活週遭美好的事物。</li> <li>2. 敏銳覺知生活中自然與生活環境的造形特徵（形狀、色彩與質感）並能辨識其造形上的差異。</li> </ol> <p>(二) 音樂素材與概念</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 探索各種音源以製造聲音，如：人聲、樂器、環境中的各種聲音，並自創符號記錄。</li> <li>2. 認識曲調的組成方式，如：音的高低、長短、進行方式。</li> <li>3. 認識音樂符號與其他記譜符號，如：音符、譜號、拍號、小節線、簡譜、圖形譜。</li> </ol> <p>(三) 表演藝術的展演</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 即興的戲劇或舞蹈組合展現。</li> <li>2. 角色扮演與情境模擬，如：以圖書、童謠、故事…為題材。</li> <li>3. 團體合作的表演活動（二人以上的小組進行創造性的表現）。</li> <li>4. 表演活動的安全守則，如：人員、動作、空間、道具、設備…的安全。</li> </ol>
藝術與歷史文化	<p>從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：欣賞介紹民歌、創作歌謠等不同族群的樂曲，介紹兒童戲劇與舞蹈的表演藝術基礎類型與在地文化的關係、認識與欣賞社區或家鄉的藝術工作者、發現生活環境中各類的藝術展演。</p>
藝術與生活	<p>連結藝術與自我及生活的關係，如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從色彩、款式來看喜愛的玩具及衣物、文具等生活。</li> <li>2. 蒐集身邊美的事物，如：以圖片、器物等布置生活的空間。</li> <li>3. 人物裝扮與情境佈置的應用（運用生活中人、事、地、物等常見的素材）。</li> <li>4. 模仿、聆聽風聲、叫賣聲等自然界與生活中的聲響，進而欣賞具描繪性質的音樂。</li> <li>5. 透過藝術創作與生活美感經驗的關聯性，表達個人想像或感受，培養表達自我的信心。</li> <li>6. 樂意將自己的作品介紹給同學、朋友、家人。</li> </ol>

## (二) 生活課程中「藝術與人文」課程綱要的重點意涵

茲論述上述課程內容所反映出的「藝術與人文」課程綱要重點意涵，期能幫助生活課程中藝術與人文教師突破教學困境，奠定此階段學生藝術學習的良好立基：

### 1. 細思課程目標的精義

第一階段的學生身處基礎藝術教育的啟蒙階段，需要的不是藝術知識的堆疊、藝術技能的精緻化或表象的情意態度培養。藝術與人文三大課程目標，提出藝術教育的願景，吾人應深思之：「探索與表現」要讓學生在探索中覺知藝術，並提供學生表現的管道及實作的機會；「審美與理解」重視學生審美視野的奠基，並以理解藝術思維、尊重藝術理念為目標；「實踐與應用」要使學校的藝術學習深耕於學生的生活環境中，並以實踐及應用藝術學習為依歸。

探索與表現列為三大課程目標之首，本編輯小組主張此順位尤其適用於第一階段的學童。藝術之初始學習，感受應先於理解，實作宜為鑑賞之基礎。值此學童於基礎教育中首次接觸藝術與人文的階段，他們應被賦予充分的機會發掘聽覺、視覺與動覺藝術之特性與趣味，藉此正面經驗，逐步開展他們利用藝術表達自己的藝術學習之旅。

### 2. 以人文素養陶冶為經、藝術知能啟發為緯

藝術學習與人文素養，是經由藝術陶冶，涵育人文素養的藝術學習課程。藝術與人文學習領域包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的（教育部，2008）。

基礎教育階段的藝術與人文領域，旨在涵養學生之人文素養，故課程不宜過度強調「技藝」或「記憶」，反之，應探尋藝術教學生活化、人文化的管道。

藉由教師們的教學，我們希望學生在「生活課程」課堂及課後的整體藝術教育情境營造中，透過多元的經驗感受與深刻的對話，對於藝術有開放而自我的體察，如此的深根將伴隨學生成長，使他們在接受藝術與人文教育後，於面對自我、面對他人、面對藝術、面對生活、面對生命時，建構於平凡中體察不凡、在混亂中建立秩序、在觀照中發展自我、在訊息中發現意義的能力。而這，應該就是美育的終極目標。

### 3. 掌握第一階段的教學特性

教育是一種藝術，不同階段學生的發展狀況也應是藝術教育考量的焦點。藝術與人文

課程綱要對於各階段的學生教學特性，有以下的提醒：

藝術教學要顧及各階段學生的感受與興趣、能力與經驗、生理發展與學習心理，第一階段（低年級）做自發、自由的嘗試與發現學習藝術的趣味；第二階段（中年級）著重基本、具體和實用概念，建構藝術的基本認知；第三階段（高年級）強調具體美感概念之應用；第四階段（國中）逐漸培養較抽象的概念，並銜接先前的藝術課程與教學（教育部，2008）。

上面關於第一階段「自發」、「嘗試」、「發現」與「趣味」的重視，吾人應深思其落實之道：

- (1)藝術與人文課程要能讓學生「自發」，則課程應該要讓學生感受到所學與他們的相關性與意義性，因此，教師刻意的情境安排與適切的言語引導顯得特別重要。
- (2)藝術與人文課程要能提供學生「嘗試」的機會，則教師不宜訴求快速、統一的問題解決方式，要能讓學生在鼓勵嘗試的氛圍中，發展他們的探索歷程。
- (3)藝術與人文課程要能幫助學生「發現」，則教師可以善用「放聲思考」(thinking aloud)的教學策略，讓對藝術有各種不同想法的學生公開發表他們的看法，幫助其他學生在不同回饋意見中，逐步開發自己的見解潛能。
- (4)藝術與人文課程要具有「趣味」，首先宜開啟學生感受的態度與情意，畢竟學生必須善於感受、心胸開放，才能有感於課程之興味。教師則宜從學生的觀點著眼，觀察他們感興趣的教學議題，適時結合相關主題，以引領其藝術與人文之學習。

### (三) 生活課程中「藝術與人文」教師的角色

在生活課程中，藝術與人文教師應該扮演起什麼樣的角色？筆者有以下四點建議：

#### 1. 精神啟迪者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「尊重學生對藝術主題的詮釋或各種問題解決的方式，對於學生合宜的表現，給予積極、正向的回饋。」(教育部，

2008) 不論是否為藝術專業教師，生活課程的藝術與人文教師應該是一個對生命、對文化、對藝術充滿專業與熱情的模範，可以啟動非常開放而具有深度的教學對話；透過各種教學策略，讓學生感受藝術與人文的趣味與深刻；排除知識填鴨、技能堆疊的角色，以自身的藝術專業學養或尊重、享受藝術的態度，成為學生體驗藝術之豐富、開放、多元特性的最佳典範。

### 2. 藝術實踐情境營造者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「在學習情境方面，教師應營造適合該階段藝術的學習情境，運用軟硬體設備引發學習動機和安排學習歷程，鼓勵學生主動學習，引導學生提升藝術行為層次，如：嘗試、知道、察覺、探索、實作、思考價值態度，並負起學習責任。」(教育部，2008) 藝術與人文教師一方面應營造邀請學生勇於嘗試、傾心體察的上課氛圍，藉由動機引導與情境安排，讓學生願意投入藝術與人文之學習。另一方面，應該設法將課堂延伸，如與其他科目、領域教師合作，讓學生感受到藝術與人文的無所不在；或建立課後之藝術實踐延伸情境，提供初階、進階闖關、檔案建置等鼓勵藝術參與及實踐之活動，營造藝術起於生活、回歸生活的情境。

### 3. 多元經驗提供者：

根據藝術與人文課程綱要中對於教師教學方法的提示：「在教學概念方面，本學習領域能力指標強調三個主軸（探索與表現、審美與理解、實踐與運用）藝術能力的建立，教材範圍與內容是教師運用藝術四個面向（表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活）統整教學，透過教學活動的組織與策略培養學生藝術能力，因此能力指標的三大主軸和教材內容四個面向之間，關連緊密並互為因果。」(教育部，2008) 藝術的特性乃形式與內容兼具，認知、情意與技能共含；藝術有其物理特性，但也無法自外於創作者、展演者之文化社會脈絡。所以，藝術與人文教師必須能在有限的教學時間內，提供學生多元的經驗，在課程目標上重視探索與表現、審美與理解、實踐與運用的均衡開展，在教材範圍上兼容表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活的面面俱到，以涵養學生之藝術覺察、感受力。其目的不在純粹讓學生「反應」(respond) 所學，而在於能「建構」(construct) 自己的所知所感。



#### 4. 重質甚於重量的課程設計者：

藝術與人文之課程安排與教學活動設計，應能在有限的時間內，聯絡不同的教學元素，使生活課程中的藝術與人文教學不但活絡有生命，且教學重點直指藝術教育的核心；生活課程中的藝術與人文教師，因此應當是位重質甚於重量的課程設計與實施者，審慎思量藝術與人文領域融入生活課程的切入點。例如，為讓學童於唱唱跳跳中強化音樂的直覺與感受，進行的音樂相關教學活動便不應一陳不變，簡單如習唱童謠之活動，教師帶領的速度有時快些、有時慢些，或配上頑固節奏、或讓其自編簡單的律動，可透過歌詞解讀以幫助體會曲趣，也可透過不同的表演版本促成學生對演唱風格之了解……，有無限的可能性。

### （四）本手冊編輯要旨與使用建議

本手冊之編輯要旨有以下六點：

1. 目前第一階段（國小低年級）的「生活課程」中，包含自然與科技、社會、藝術與人文三大領域的課程。本手冊主要針對此階段藝術與人文部分之教學提出理論與實務上的輔助策略與建議，但第二篇與第三篇的部分內容擴及整個生活課程。
2. 藝術與人文結合視覺藝術、音樂與表演音樂，專門性相當高。本手冊有不少篇幅呈現此三學門的各自學理基礎與實務應用策略，目的不在分化藝術學門，而在幫助教師了解各學門務應掌握的教學知能，以利教師吸收消化後，加以適當的轉化。
3. 本手冊共有三篇，各篇互有區隔但又相依。第一篇「總論」提示藝術與人文、音樂、視覺藝術與表演藝術教學之基本概念與理論，提及藝術與人文於生活課程中的整體定位，但也詳列各藝術學科之基本教學要項與核心精神。第二篇「教學實務與教學評量」根據生活課程之特殊性，呈現不同統整模式之教學活動設計，方便教師依據自身之需求，予以採用、改編或轉化。第三篇為「教學輔助之參考資訊」，提供包括教學疑難與解答、專有名詞、參考文獻及相關網站等實用資訊。
4. 本手冊在可能範圍內，儘量提供範例、圖片供教師參考，但這些實例只是多種可能性中的一環，僅供參考。教師只要能以自己教學現場學童為中心而發展，均是最佳的教育現場例證。
5. 本手冊之編輯上，尊重作者之編撰脈絡，不為求格式或撰寫風格之統一而犧牲作者

之撰文思路或其個人對生活課程重點之強調。音樂部分特別重視不同音樂元素、不同音樂教材類別之陳述；視覺藝術部分強調視覺藝術表現內容、表現媒材與教學模式等面向；表演藝術以遊戲為主軸，貫串所有的議題。

6. 本手冊鼓勵教師針對本書內容進行專業對話及研習進修，尤其多藉由與藝術與人文專業教師群的討論及專業成長，研議可行的生活課程之藝術與人文教學活動，以珍視、維護並努力提升此階段學童藝術學習之機會及品質。

本手冊內容多元，建議讀者在使用時，掌握以下幾個原則：

1. 需求導向：生活課程之教師背景各異，面對生活課程之藝術教學各有擅長之處與教學壓力，建議根據自己需求較為急切的部分，或尋找政策、理念之支撐，或參考教學活動設計激發靈感，或翻閱專有名詞增廣見聞……，以獲致最有效率的實務幫助。
2. 百聞不如一見：本手冊透過製表、圖示等方式，盡可能呈現實例供讀者獲致具體意象。建議讀者多加參考這些圖表，掌握編輯群所欲分享的概念及示例。
3. 省思其他的可能性：本手冊的內容不在求周全與詳盡，而在法規政策與教科書之外，提供藝術與人文之音樂、視覺藝術與表演藝術教學的輔助。建議教師「於不疑處有疑」，對於撰文內容時時保持省思、反問甚至質疑之態，思量是否有更適切的方法與可能性。

## 二、音樂教學的基本概念與理論

林小玉、傅馨儀、陳映蓉

### (一) 音樂在生活課程中的角色與定位

／林小玉、傅馨儀

目前第一階段（國小低年級）的生活課程中，包含自然與科技、社會、藝術與人文三大領域的課程，音樂僅屬於藝術與人文三大學科（音樂、視覺、表演藝術）之一，所占的課堂數比例非常少，只約佔生活課程的七分之一，或一週一節課（四十分鐘）的時數，甚至更少，但卻是教師與學生們公認不可或缺的藝能科目。

為配合其生活課程中的特殊角色，九年一貫課程實施以來，音樂課程大多配合自然與科技、社會等主題，做大單元主題統整中的配搭角色。而九十二年版的課程實施綱要中，只提到各領域的能力指標，給予教師和教科書編輯者很大的課程設計空間，但由於未能清楚架構教材內容的連貫性與藝術美學的學習架構，使教師在教學取材時常有未能符合學生能力的困擾。再加上教學時數減少，多所學校在給教師配課時，未能完全以教師的專業能力做首要考量，使得生活課程中的音樂課程實施狀況不佳，或是被完全捨棄，或是被合併於其他領域教學時數中。事實上，一週約只有一節四十分鐘或甚至更少的生活音樂課程，需要更有效率的安排教學內容、進行教學活動，才能讓低年級學生在兩年的生活音樂課程中有所收穫，有一個好的藝術學習之啟蒙期。

生活課程教師需要了解，音樂性向為音樂學習的潛能，是音樂成就的基礎；兒童的音樂性向在國小一年級至三年級之間發展得最快，因此國小三年級前（約九歲前）可說是兒童音樂性向發展的重要關鍵期。一般說來，在九歲前的音樂性向取決於天生的潛能，以及後天的音樂環境所影響，稱為發展中的音樂性向，受環境影響最大（莊惠君，2000；蘇郁惠，2003；Gordon，1988）。因此，生活課程授課教師不論專長，應該透過不斷的專業成長提升自己的音樂教學知能，在此兒童音樂性向發展的重要關鍵期，扮演稱職的潛能激發角色。

各級學校的藝術教育是全國國民人文的涵育基礎，整個學習過程須透過美感的教育，培養學生知美、愛美、喜美、用美的能力，進而提升精神心靈於理智澄澈境界（呂燕卿，2008a），音樂就是其中一個重要的項目。低年級學生透過音樂課的唱、奏、律動、欣賞，無形中也將生活課程中搭配的自然與科技、社會等主題，從認知層面的學習，逐漸內化到情意方面的喜愛與感動，最後也發展出音樂唱奏、創作的技能以及生活美學的能力。因此音樂在生活課程中，可以在保有學科特性的狀況下，發揮融合、貫串其他學科的角色與功能。

## （二）在生活課程中音樂的教材內容

／傅馨儀

有鑒於九二年版九年一貫課程綱要之不足，九七年版的新課程綱要中，特別補充了實施要點與增列附錄的教材內容參考。在實施要點中，提到音樂教學的基本學習內容要項，包括：音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞等範疇。而教材內容的四個面向又包括表現試探、基本概念、藝術與歷史文化、藝術與生活等。見表 1-2-1：

九七新課綱中「音樂的基本學習內容要項」與九二年版的新課程標準相較，除了「音感、認譜、歌唱、樂器演奏」不變之外，又多增加了「音樂知識、創作、欣賞」三項基本學習內容。並且更清楚的提示音樂的教材內容應包含的四個面向。而在四個面向之下，又更詳細的提示了教材的內容以及教學的方法，例如：「表現試探」的面向中，教材的內容包括運用肢體動作表現音樂、習唱簡易兒童歌曲與念謠、演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏、即興與創作頑固節奏等。

## （三）在生活課程中音樂的教學方法

／傅馨儀、陳映蓉

在教學方法和精神上，九年一貫的教學更重視「探索」，教師從過去的教學者、指導者，改換為引導的角色，在進行每項教學時，都應當先讓學生有足夠探索、體驗的過程，再引導學生發現與認識新的教學元素，以進行更深入的教學內容。九七新課綱也在「教學方法」的修訂要點中提到，藝術教學要顧及各階段學生的感受與興趣、能力與經驗、生理發展與學習心理，第一階段（低年級）學童應做自發、自由的嘗試與發現學習藝術的趣味。

表 1-2-1 九七新課綱附錄中生活課程有關音樂教材內容的音樂基本學習內容要項分析表

藝術與人文領域音樂教材的四個面向	九七新課綱附錄中生活課程有關音樂方面的教材內容	音樂的基本學習內容要項
表現試探	音樂表現與試探： 1. 運用肢體動作表現音樂，如：點頭、拍手、彈指、踏腳。	欣賞、創作、音感、樂器演奏
	2. 透過習唱簡易兒童歌曲與念謠，增加生活的樂趣。	歌唱、音感
	3. 演唱歌曲時，以節奏樂器或身體樂器進行節奏伴奏。	歌唱、樂器演奏、音感、認譜
	4. 即興與創作頑固節奏，如：一小節含四分音符與八分音符的節奏，體驗音樂創作的樂趣。	創作、欣賞
基本概念	音樂素材與概念： 1. 探索各種音源以製造聲音，如：人聲、樂器、環境中的各種聲音，並自創符號記錄。	創作、音感
	2. 認識曲調的組成方式，如：音的高低、長短、進行方式。	音感、認譜、音樂知識
	3. 認識音樂符號與其他記譜符號，如：音符、譜號、拍號、小節線、簡譜、圖形譜。	認譜、音樂知識
藝術與歷史文化	從各類作品中瞭解藝術與歷史文化的關係，如：欣賞介紹民歌、創作歌謠等不同族群的樂曲	音樂知識、歌唱、樂器演奏
藝術與生活	連結藝術與自我及生活的關係，如： 4. 模仿、聆聽風聲、叫賣聲等自然界與生活中的聲響，進而欣賞具描繪性質的音樂。	創作、欣賞、音感、歌唱

新課程綱要中提示了「音樂的基本學習內容要項」，應包括「音樂知識、音感、認譜、歌唱、樂器演奏、創作、欣賞」等項目，以下將「音樂知識」的部分，融入於其他學習內容要項，並加入對第一階段較實用的「律動」教學，分為七項，個別做教學方法介紹：

### 1. 音感教學

根據 Petzold (1966) 對兒童在旋律的知覺、樂句學習、和聲、音色、節奏再現等聽力

方面的發展研究，兒童在九歲以前是音感建立的關鍵期；六至七歲期間是發展最為明顯的時期，到八歲便進入停滯期。因此在第一階段的生活課程中，音感的教學刻不容緩。

Andrews、Deihl（1967）與 Zimmerman、Sechrest（1968）的研究發現，兒童在音感聽力方面的發展順序為音色、音量、節奏、曲調，最後是曲式及和聲。

而 McDonald、Simons（1989）和 Zimmerman（1971）也提出類似的觀點，茲將諸位學者所提出的兒童音樂概念的發展整理成下表：

表 1-2-2 兒童音樂概念發展特色

順序	音樂概念	兒童音樂概念發展特色
1	音色	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 辨別器樂或人聲。</li> <li>• 辨別音樂中的器樂或人聲。</li> <li>• 了解以不同的方式製造器樂或人聲時，會產生不同的音色。</li> </ul>
	強度	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 聲音的強度是比較性的，如大聲或小聲、漸進或突然的大聲或小聲。</li> <li>• 根據強度標示或改變強度的演奏，製造歌曲或樂曲的氣氛。</li> </ul>
2	節奏	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 音樂中的脈動一拍。</li> <li>• 樂曲進行中規律性循環的拍之快、慢或加速、減慢。</li> <li>• 感知二拍子或三拍子。</li> <li>• 節奏型是由聲音或休止符的長短所組成。</li> </ul>
	曲調	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 比較音的高低關係。</li> <li>• 將旋律中的音移高、移低或保持同音。</li> <li>• 將歌曲中的音高以級進或跳進的方式移高或移低。</li> <li>• 在旋律進行後辨認主音。</li> <li>• 歌曲或樂曲中旋律型的反覆。</li> </ul>
3	曲式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 辨認歌曲或器樂曲中的樂句。</li> <li>• 辨認樂曲中樂句或樂段的異同。</li> </ul>
	織度與和聲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 兩個以上的音同時發出聲響來製造和聲。</li> <li>• 依旋律作和聲—和絃、頑固音型、五度和音。</li> </ul>

因此教師在設計音感教學活動時，可根據上表之兒童音樂概念發展順序做適當的課程

進度規劃。

而鄭方靖（2002）參考匈牙利音樂教育家柯大宜（Zoltan Kodaly, 1882-1967）、K. Ildiko 及 K. Forrai 的著作，將音感訓練分為五種管道，包括：音色聽辨、內在聽力的培養、歌唱音準訓練、分部統合訓練、聽寫等。以下就適合應用在第一階段音樂教學的部分，略做說明：

(1)音色聽辨：可包含以下三類

- a. 音色的力度：即音量強弱的聽辨。
- b. 聲音的高低：包括樂器、人聲不同音域的聽辨。
- c. 各類樂器、人聲、自然環境的聲音。

(2)內在聽力培養：所謂「內在聽力」，美國音樂教育家戈登（Edwin E. Gordon, 1986）將其稱為「聽想能力」（audiation），是指不唱出歌曲旋律時，卻能在心中默想旋律進行的能力。以下介紹幾種培養內在聽力的方式：

- a. 聽旋律或節奏辨別曲名：教師可先哼唱已教過的一首歌曲前幾句旋律或僅拍節奏（不唱歌詞），讓學生猜猜看是哪一首歌。
- b. 看手號或唱名譜、五線譜猜曲名：教師可以手號或唱名譜、五線譜引導學生在心中默唱已教過的一首歌曲前幾句旋律，讓學生猜猜看是哪一首歌；若學生還猜不出來，可繼續引導學生默唱完全曲再猜。
- c. 默唱歌曲部分的唱名、節奏或歌詞：教師引導學生唱一首已教過並且熟悉的歌曲唱名、節奏或歌詞，其中部分小節，教師以指示牌或手勢引導學生在心中默唱而不發出聲，但音樂仍繼續進行，等這幾小節過後，再引導學生繼續唱出歌曲。
- d. 歌曲部分的唱名、節奏或歌詞轉換：教師引導學生唱一首已教過並且熟悉的歌曲唱名、節奏或歌詞，其中部分小節，教師以指示牌或手勢引導學生轉換（如：由唱名轉換成拍節奏），等這幾小節過後，再引導學生轉換回原來的唱法。

(3)歌唱音準訓練

歌唱音準是指歌唱的音高能否與歌曲旋律的實際音高相符，訓練方式可分為以下幾種：

a. 歌唱時的音高與歌曲旋律音高相符：

此部分在第一階段學童常會發生的問題是，學生以不正確的發聲方法唱歌，以致達不到正確的旋律音高。訓練的方式，首先教師應選擇適合第一階段學童歌唱音

域的歌曲，或將音域太高或太低的歌曲移調，再教學生以輕唱、好聽的聲音唱歌代替大聲吼叫或壓抑喉嚨的唱歌方法。

b. 唱出的音高與唱名的音高相符：

有些學童唱唱名時會唱出與實際音高不一致的聲音，例如，想要唱 sol 卻唱成 mi 或 la 的聲音。教學時可請學生一邊唱唱名，一邊比出手號的高低位置，或以手在空中畫線條方式感受音的高低。由少而多，先將接近語音聲調的 mi、sol、la 三個音唱準，再逐漸增加 do、re 兩個音。



圖 1-2-1 一邊唱唱名，一邊以手號比出音的高低位置

c. 以熟悉之兒歌練習唱歌曲唱名做暖身活動：

筆者發現低年級學生大多能哼唱出〈小蜜蜂〉、〈小星星〉等兒歌的旋律唱名，而且不容易唱走音。教師若能善用學生的這個舊經驗，經常以帶唱兒歌曲調唱名的方式做暖身活動（也可全以 lu 音帶唱），可以建立學生對音階各音唱名的相對高低音感。

(4) 分部統合訓練

分部統合能力，是指可以同時一心多用的能力。例如：口唱歌曲時，腳能同時踏固定拍、手拍歌曲節奏或頑固伴奏。這類音感訓練，也是訓練分部合唱和合奏的基礎。基本上，教學時最好先讓學生將單一音樂教學元素熟練後，再一項項元素逐步加入或替換，以下介紹幾種培養分部統合能力的方式：



- a. 聽新曲時加上手拍固定拍，或以肢體樂器做頑固伴奏。
- b. 唱歌熟練後加上手拍固定拍，或以肢體樂器做頑固伴奏；也可先分兩組，一組負責唱歌，另一組拍固定拍。
- c. 唱歌時加上腳踏固定拍。
- d. 唱歌時，腳踏固定拍，手拍歌曲節奏或頑固伴奏。
- e. 唱歌時，分成兩部，依照老師手號的指揮，一部唱主旋律的唱名，另一部唱頑固低音。

其他節奏、歌唱、樂器分部統合教學的理論與方式，留待以下節奏教學、歌唱教學、樂器教學的部分再行介紹。

## 2. 認譜教學

認譜教學包括音符的節奏與音高教學兩部分，以下分兩部分介紹：

### (1) 節奏教學

節奏是指音樂中速度的質地，包括拍子、聲音的持續、速度以及節奏模式，都被認為是一種節奏。(Haines & Gerber, 1996, 轉引自黃麗卿, 2008)

Campbell 與 Scoot-Kassner 於 1994 年提出的兒童節奏概念發展與年齡的關係如下表(1-2-3)：

在第一階段的節奏教學中，我們需要幫助學生建立能辨別固定拍、音值長短、四四拍、二四拍、三四拍、四分音符、四分休止符、雙八分音符、二分音符、附點二分音符的能力。

在奧福音樂教學法中，節奏的教學方法有模仿、即興、節奏說白及頑固伴奏等。其訓練方法，通常多始於探索自然生活中的各種聲響，也可用介紹自己的名字及簡短語詞的方式開始進行說白節奏，再透過耳熟能詳的本土兒歌、唸謠，以不加上旋律的方式，唸出含有原本歌曲節奏的歌詞或韻文，讓學生能感受到字詞聲音的長短，以辨別出音的節奏。

另外奧福教學法也鼓勵學生創作簡單而固定的節奏型，以片樂器（奧福木琴、鐵琴）或肢體樂器為樂曲做反覆的伴奏，稱之為頑固伴奏（ostinato）。

達克羅士音樂節奏教學法，則鼓勵學生將聽到的節奏長短，用身體的律動表達出來，並體會各種不同節奏長短所運用的空間有所不同，例如：聽到四分音符以走步表示，聽到雙八分音符以小跑步表示，聽到二分音符以跨大步表示等。節奏的時值愈長，所運用的空

表 1-2-3 兒童節奏概念發展順序

兒童年齡	兒童節奏概念發展
1-2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 以動作來回應音樂。例如：會藉由傾斜、搖擺、跳回的動作來反應節奏。</li> </ul>
2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 無法打出規律的節奏。</li> <li>• 會發出喃喃聲來回應規則的節奏型態，以像跳舞的動作來反應節奏律動，會依規則性的節奏律動自發性地歌唱。</li> </ul>
3 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會模仿短的節奏型。</li> <li>• 自發性歌唱時有點拍感，而且會規律地將聽到的節奏再現。</li> </ul>
4-5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在規律的拍子中適時地敲擊。</li> <li>• 開始發展有節奏性的拍手與輕拍。</li> <li>• 在樂器上將短的節奏型再現。</li> </ul>
6-7 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會分辨快、慢、長、短。</li> <li>• 能唱出較快或較慢的歌曲。</li> <li>• 能唱、讀、寫出二分音符、四分音符及八分音符的節奏。</li> </ul>
8-9 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能唱、讀、寫出附點四分音符及切分音節奏。</li> <li>• 能分辨並指揮 2/4、3/4、4/4、6/8 拍子的音樂。</li> </ul>

間愈大；相反的，節奏的時值愈短，所運用的空間則愈小，讓音符的音值長度在學生心中變得更意義而具體。

柯大宜教學法也強調先由熟唱簡單的歌曲作預備，經由口唱歌詞和腳步固定拍的比較對照，使學生發現節奏的音長，再給予其不同音長的節奏名，以幫助學習和記憶。柯大宜教學法的節奏名系統是源自法國音樂家 Emile-Joseph Cheve（1804~1864）所創，其運用說白節奏的音韻，幫助學生透過語言節奏，輕鬆的了解各種音符節奏的音值長短。以下圖說明：



圖 1-2-2 奧福節奏教學課程 a



圖 1-2-3 奧福節奏教學課程 b



圖 1-2-4 學生以走步代表四分音符



圖 1-2-5 學生以小跑步代表雙八分音符



圖 1-2-6 音符火車遊戲：聽到屬於自己節奏的音樂才跟著律動



圖 1-2-7 音符火車遊戲：從學生律動中 可以馬上了解分辨節奏的能力

音節節奏名			
符 號	簡 寫	音 節 名 稱	
		ta	去 Y
	┌───┐	ti-ti	去 去 — —
	┌───┐ ┌───┐	ti-ri-ti-ri	去 ㄉ 去 ㄉ — — — —
	┌───┐ └───┘	ti-ti-ri	去 — 去 ㄉ — — — —
	┌───┐ └───┘	ti-ri-ti	去 ㄉ — 去 — — — —
	┌───┐   ┌───┐	Syncopa	切分音
	┌───┐	ta-a	去 — Y — Y
	┌───┐	ta-a-a	去 Y — Y — Y
	. ┌───┐	tam-ti	去 Y — ㄩ — 去 — — — —
	┌───┐   .	ti-tam	去 — 去 Y — ㄩ — — — —
	┌───┐ ┌───┐	tim-ri	去 — ㄩ — ㄉ — — — —
	┌───┐ ┌───┐	tir-m	去 ㄉ ㄩ — 去 ㄉ ㄩ —

圖 1-2-8 柯大宜教學的節奏名  
資料來源：鄭方靖（2002，頁. 124）

## (2) 音高認譜教學

Campbell 及 Scoot-Kassner 於 1994 年提出兒童曲調概念發展與年齡的關係，如下表：

表 1-2-4 兒童曲調概念發展順序

兒童年齡	兒童曲調概念發展
少於六個月	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 對不同音高有反應。</li> <li>• 會注意持續音的音高。</li> <li>• 開始模仿聲音。</li> </ul>
六個月 -1.5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 會感覺音高線條的不同。</li> <li>• 對樂句結束與音程有敏銳感應。</li> </ul>
1.5-4 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 能由旋律及節奏認出相似的樂句及歌曲。</li> <li>• 用動作表示對樂句的敏銳度。</li> <li>• 絕對音高概念較相對音高強。</li> </ul>
4-8 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 具備音高的高、低概念及曲調的上下行概念。</li> <li>• 能夠感受音程的不同。</li> <li>• 繼續發展樂句的觀念。</li> </ul>

由上表可知，第一階段之學童對曲調音高的辨認已具備身心的發展條件，教師宜做適當的音高認譜教學規劃，以幫助其發展認譜與辨音的能力。

根據八十二年版的國小音樂課程標準，低年級的音樂教學認譜範圍在五聲音階之內。一年級主要介紹 sol、mi、la 三個音，二年級則加上 do、re 二音。目前有些版本的生活課程教科書還會在二年級下學期時介紹 fa、si 二音。而曲調教學的順序大致是按 C 大調、G 大調、F 大調、a 小調之順序實施音階及曲調音感的練習。

雖然目前大部分版本的藝術與人文教科書，會在三年級的上下兩學期將音階的七個音複習完，但若在一、二年級的音高認譜教學能確實進行，將為學生日後中年級的認譜能力奠定很好的基礎；反之，若一、二年級的音樂教學不確實，也可能影響學生上中年級以後的認譜能力。儘管如此，教師們也不需矯枉過正的使學生一開始就強記音高與符號位置，仍必須以探索聲音的音高差異感受為先，逐步進入肢體的表達、圖像的連結，再進入符號的認知。

音高的認譜教學宜循序漸進，例如：有了音感教學為基礎，學生從明顯感受到不同音高在聽覺上的差異，接著能用自已的聲音唱出音的高低，並用柯大宜手號或其他肢體動作表達音的高低，然後連結到視覺圖像上以具體圖形的高低表示之，再正式以抽象的音符符

號排列或紀錄於樂譜上，進而做更多的視譜練習。以柯大宜的教學策略而言，就是先有「預備階段」，經過「認知階段」再到「練習階段」。以下以簡單的教案舉例呈現認譜教學的順序：

- a. 預備階段：有前述音感教學的基礎，學生能明顯的感受不同音高在聽覺上的差異。

### 【教案一：高高低低的聲音】

表 1-2-5

教學遊戲：大野狼與小綿羊
教學目標：學生能感受鋼琴高音域的聲音和低音域的聲音並以肢體動作表達
<p>教學活動：1. 教師先讓幾位學生探索鋼琴高音域的聲音與低音域的聲音，並定義其為高音或低音。問學生高高的聲音聽起來像什麼？（小嬰兒、小綿羊……）低低的聲音聽起來又像什麼？（老爺爺、大野狼……）</p> <p>2. 教師請一些學生扮演小綿羊，一些學生扮演大野狼，聽到老師彈鋼琴高音域的聲音，小綿羊配合聲音節奏走動；聽到老師彈鋼琴低音域的聲音，則大野狼配合聲音節奏走動，做要去抓小羊的動作，直到最後，看大野狼是否抓到了小綿羊。</p> <p>3. 教師可盡量以鋼琴最高或最低音域的聲音來彈出這兩種不同音域的聲音，讓學生容易分辨高或低的聲音，若能加上快或慢的節奏速度稍做懸疑性的變化，會讓學生在體驗中更覺有趣。</p>

- b. 認知階段：能用自已的聲音唱出音的高低，並用柯大宜手號或其他肢體動作表達音的高低，然後連結到視覺圖像上以具體圖形的高低表示之。



圖 1-2-9 辨別高、低音的音感遊戲——大野狼與小綿羊

## 【教案二：認識五線譜】

表 1-2-6

教學遊戲：比高低
<p>教學目標：1. 學生能認識五線譜的線、間名稱及高音譜號與低音譜號</p> <p>2. 學生能感受高音域的聲音和低音域的聲音，以圖形或符號記錄在五線譜上</p>
<p>教學活動：1. 教師先複習上次讓學生探索鋼琴高音域與低音域的聲音，並請學生以手勢比出老師彈出的鋼琴高低聲音。剛開始以鋼琴最高或最低音域的聲音來彈出這兩種不同音域的聲音，讓學生容易分辨高或低的聲音，接著慢慢縮短高低音的差距與音程，有時可彈奏高音域的音階上下行，有時可彈奏低音域的跳進音程。</p> <p>2. 請學生聽音，以手勢比高低並口配合唱「高一低」，數回之後，也可做相反的練習活動；即請學生以手勢比高低，而老師必須按照學生所比的高低手勢在鋼琴上彈出高低音。或請幾位學生在高音及低音的奧福木琴上，依照比高低手勢的同學所引導敲奏高低音。</p>
<p>教學活動：3. 教師說明在音樂演奏中除了用手勢比高低之外，通常會用五線譜將旋律中音的高低記錄下來，介紹五線譜的五線四間名稱，以及代表高音域的高音譜記號和代表低音域的低音譜記號。並以兩種不同的磁鐵說明在五線譜上越高位置的音符表示越高的聲音，越低位置的音符表示越低的聲音。</p> <p>4. 教師如(1)、(2)的步驟彈奏兩個不同音高的聲音，請學生個別或輪流在五線譜上用兩種磁鐵排排看，不須排出真正的音高位置，只要能排出高低或相對高低的位置即可。記得提醒學生線與間上都可放音符。</p>

## 【教案三：sol, mi 之歌】

表 1-2-7

教學曲目：蹺蹺板（譜例）
教學目標：1. 學生能演唱歌曲〈蹺蹺板〉。 2. 學生能感受並唱出 sol, mi 兩音不同的音高，並以肢體動作和手號表示。
教學活動：1. 教師先教唱〈蹺蹺板〉，學生模唱。 2. 教師帶學生一邊唱，一邊做〈蹺蹺板〉的律動遊戲。遊戲方式：教師將雙手打開伸直，並像蹺蹺板一樣，一手高一手低，配合歌曲拍子左右手上下擺動。示範一、兩次後，老師邀請兩位學生來坐老師的蹺蹺板，一邊一位，一位站在老師較高的手下，另一位則順著老師較低的手蹲下。 3. 教師將學生分成三人一組，一位學生出來當「蹺蹺板」，另外兩位學生分別站在「蹺蹺板」的兩邊，一高一低，隨著唱歌的拍子站起或蹲下。（圖1-2-10） 4. 全班學生都參與過遊戲之後，教師再帶全班學生唱一次，並在歌曲最後加上以 sol 音唱出「高的音是sol」，以 mi 音唱出「低的音是mi」，並帶出 sol、mi 的手號表示之（如圖1-2-11）。 5. 教師以 sol、mi 的手號帶學生模唱數次，也可以不同的組合來引導學生唱出 sol、mi 的音或比 sol、mi 出的手號。

譜例1-2-1

## 蹺蹺板

美國童謠

蹺 蹺 板 上 下 擺 上 到 天 空 落 下 來





圖 1-2-10 蹺蹺板的律動遊戲



圖1-2-11 音高手號教學—高的音是sol(△)，低的音是mi(▽)

【教案四：sol、mi 的五線譜位置（以固定調教學為例）】

表 1-2-8

教學曲目：蹺蹺板
教學目標：學生能感受 sol, mi 的不同音高並以五線譜記錄固定調的音高位置
教學活動：1. 教師復習上次所教 sol、mi 的手號，並以〈蹺蹺板〉的音高旋律引導學生邊唱邊做手號，但不事先告知是什麼曲子，等唱完後，再請學生搶答剛才唱的是什麼曲子。
教學活動：2. 學生答對後，教師請學生看黑板上的音梯圖，使其明白 sol、mi 的位置並不是相連（級進）的階梯，而是有跳過一個音（跳進）的階梯（圖 1-2-12、1-2-13）。（配合我國低年級學生習慣使用的發音符號，sol 音在教學上用△▽或△表示，mi 音用▽—或▽表示）
3. 教師引導學生思考〈蹺蹺板〉一曲只有 sol, mi 兩個音組成，如果在空白的紙上如何紀錄？如果放在五線譜上會不會比較能清楚呈現 sol, mi 兩音的高低差距和相對位置？
4. 教師介紹 sol, mi 兩個音在五線譜上固定調的位置，並排出多個 sol、mi 的組合讓學生練習看譜視唱和比手號，再引導學生以接力方式排出〈蹺蹺板〉全曲的曲調音高。（圖 1-2-15）

- c. 練習階段：做更多的視譜練習，使學生在音感與視覺認知上能對新的音樂元素完全熟悉。

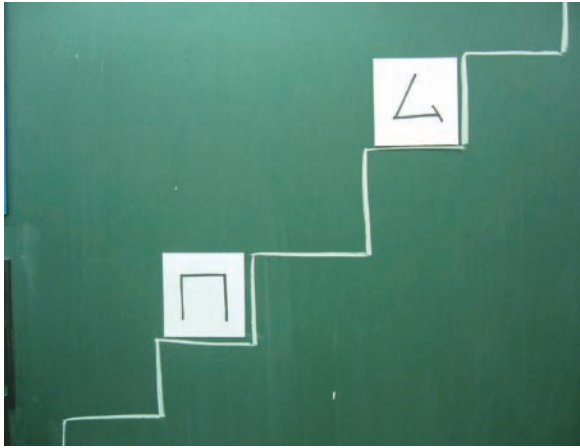


圖 1-2-12 音梯圖一

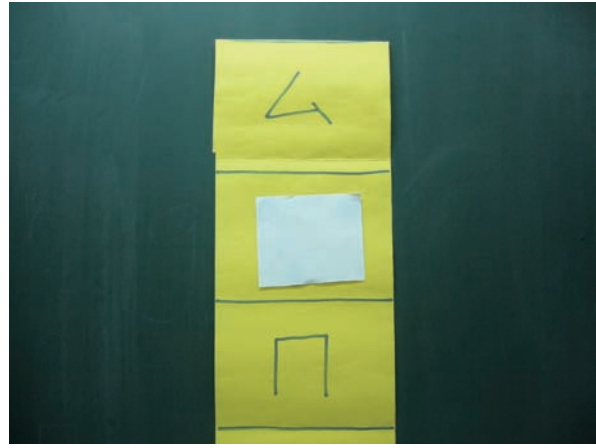


圖 1-2-13 音梯圖二

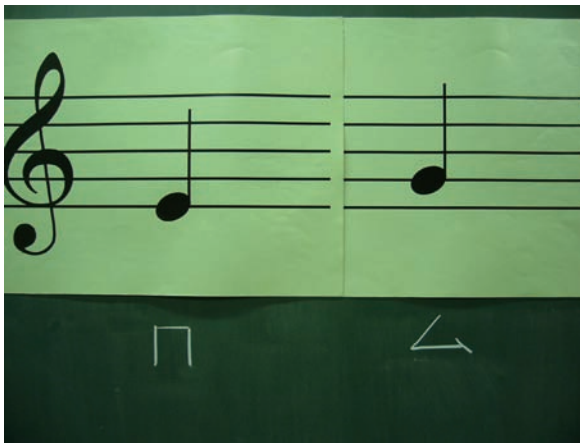


圖 1-2-14 連結到認知五線譜上的符號和位置

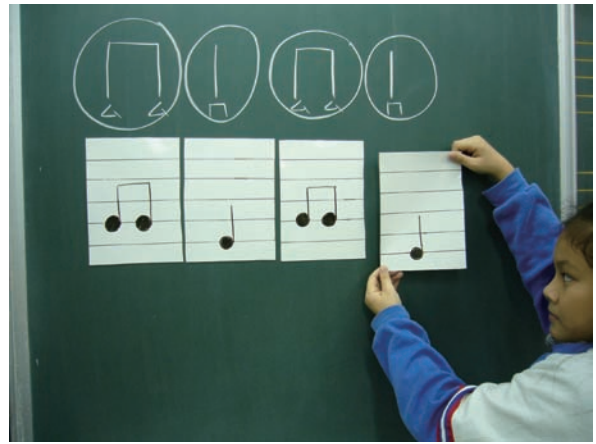


圖 1-2-15 接力完成曲調音高的排譜

## 【教案五：聽辨音高與排譜練習】

表 1-2-9

教學曲目：教師以 sol, mi 兩個音自行創作短曲
教學目標：學生能感受 sol, mi 的不同音高並能辨認 sol, mi 的五線譜位置
教學活動：1. 教師即興用 sol, mi 兩個音唱出二到四拍的短樂句，學生模唱。 2. 教師重複(1)的活動並加上手號，學生模唱也加上手號。 3. 教師以“lu”來唱(1)的活動，學生聽了後轉換成 sol, mi 兩個音唱出。 4. 教師以鋼琴或直笛來進行(1)的活動，學生聽了後轉換成 sol, mi 兩個音唱出。 5. 教師即興用 sol, mi 兩個音在黑板五線譜上排出二到四拍的短樂句，帶學生視譜唱音。 6. 教師重複(5)的活動，並請學生自行視譜唱音。 7. 教師即興用 sol, mi 兩個音唱出二到四拍的短樂句，請學生用磁鐵在五線譜上排列出來。

目前也有一些研究 (Bennett, 2005)，鼓勵教師們從事音高認譜的教學時，能多從自己文化體系的本土兒歌開始，讓學生從演唱自己熟悉的母語歌謠起，去找出最適合本國學生首先開始學習的音高和音程。

### 3. 歌唱教學

歌唱教學在國小音樂課程中一直是份量相當重的一個教學項目。茲將 Moog 與 Davidson (1976) 對年齡與兒童歌唱能力發展之相關研究整理如下表：

表 1-2-10 兒童歌唱概念發展順序

兒童年齡	兒童歌唱能力發展	
	Moog	Davidson
2 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 唱出很不清楚的旋律片段。</li> <li>• 唱出不清楚的二、三度音程。</li> <li>• 模仿不連續的的歌曲音高。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在自發性唱歌中使用已知歌曲的曲調能唱出片段歌曲。</li> </ul>
3 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發明「自發性歌曲」，音高不連續而且重複節奏及旋律型態。</li> </ul>	(2.5-3 歲) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 模唱歌曲雖然很少全部正確。</li> </ul>

4 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>發現說與唱時聲音不同，會隨活潑歌曲氣氛而叫喊。</li> </ul>	學唱歌的順序是歌詞、節奏、樂句、曲調輪廓。
5 歲		(5-5.5 歲) <ul style="list-style-type: none"> <li>調性感建立，經過正確的教導能唱大部分的歌曲。</li> </ul>
6 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>開始發展頭腔共鳴。</li> <li>開始會控制聲音。</li> </ul>	
7 歲		

(資料來源：吳美玲，2002，頁 25。)

根據上表可知，第一階段的學生正好是處於開始發展正確歌唱方式的最佳時機。

歌唱教學的內容，除了配合認譜教學的歌曲外，有時也包含一些配合生活課程大單元主題的歌曲。對於配合認譜教學的歌曲，需如上述認譜教學法著重音高、唱名、五線譜位置的教學；而對於配合生活課程單元主題的歌曲，可能超過認譜教學的範圍（五聲音階），教師可將這類歌曲的教學重點放在歌唱方法的變化、特殊音型的音感訓練、頑固伴奏節奏型或樂器合奏的學習，也可設計成遊戲、律動、欣賞教學的教學題材。

而如何使歌唱教學能以有趣、有效率的方式進行，筆者綜合幾種音樂教學法後，提供以下步驟與方法給教師們參考：

(1)發聲練習：

針對第一階段兒童的歌唱發聲練習，主要是希望幫助學生習慣用正確的頭聲發聲方法或輕聲唱歌，避免以壓抑喉嚨、大聲吼叫等方式唱歌。以我國八十二年公布的音樂課程標準來看，國小學生的演唱音域大致如下圖：

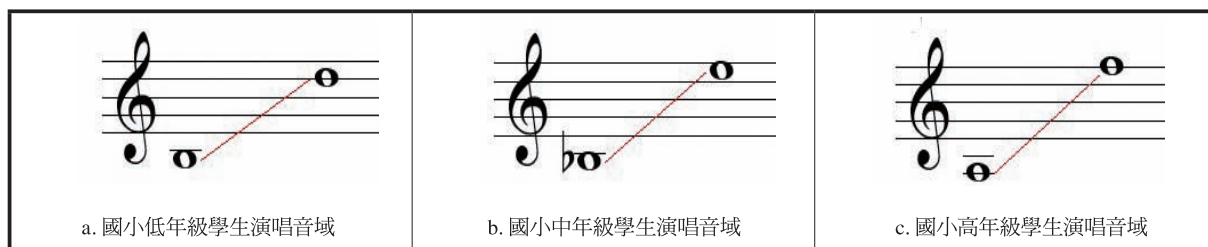


圖 1-2-16 國小各階段學生的演唱音域

而歌唱音域在人體的發聲位置由低而高分為胸聲區（低音區）、鼻聲區（中音區）、頭聲區（高音區）。因此，教師在帶學生做發聲練習及選擇演唱歌曲時，可特別注意學生適合的音域及發聲位置。

再者，發聲練習通常分為呼吸練習及發音練習，簡單介紹如下：

a. 呼吸練習：

呼吸練習的目的，是為幫助學生能學習以腹式呼吸法做正確的歌唱基礎，並逐漸培養唱歌時能送出穩定的氣流與唱出較長的樂句。在做呼吸練習前最好先做一些身體肌肉關節的放鬆與暖身活動，再帶入以下呼吸練習的活動：

● 小草與風：教師請每位學生伸出自己的一隻手和前臂當做小草，小草要隨著自己吸入和吹出的風大小而搖擺。教師發號令，學生必須隨著教師說「大風」或「小風」而改變呼出氣體的大小；當小草的那隻手也須隨風的大小而改變搖擺幅度。



圖 1-2-17 呼吸練習活動——大風吹小草



圖 1-2-18 呼吸練習活動——小風吹小草

● 吹蠟燭：教師請每位學生伸出自己的十隻手指頭當做生日蛋糕上的蠟燭，老師開始唱“Happy birthday to you”一曲，每次唱到“to you”時，全班要一起唱，並以這兩字的吐氣吹熄兩隻手指蠟燭；特別在第三句的結尾時，教師可做延長的趣味變化，使學生學習吐出較長的氣；最後一句則可變化為快速吐氣做結束，讓學生在遊戲活動中也經驗快、慢、長、短等不同的呼吸吐氣練習。



圖 1-2-19 呼吸練習活動——吹蠟燭

b. 發音練習：

發聲練習的目的，是為幫助學生能探索、感覺並經驗人體不同音區的發聲位置，以便找到正確的發聲方法。以下介紹幾項練習活動：

● 森林裡的動物：教師請學生練習模仿不同動物的聲音，如：獅子或熊（代表低音的胸聲區）、馬或貓（代表中音的鼻聲區）、小鳥或老鼠（代表高音的頭聲區），教師再以一個故事串聯各種動物輪流發出聲音，讓每位學生練習為動物配音，教師也可指定某種動物發聲時需配合某個節奏型或音階。

● 雲霄飛車：教師以 Y、一、メ、セ、ㄊ 五個母音輪流為起音，以手勢或圖形帶領學生如雲霄飛車般上下做忽高忽低、忽強忽弱的發聲練習。

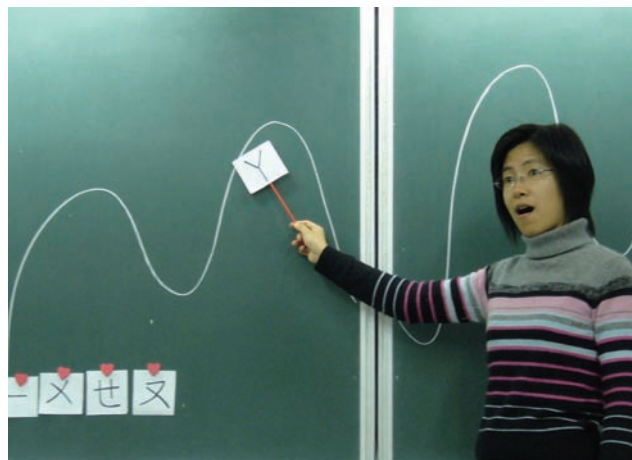


圖 1-2-20 發聲練習活動——雲霄飛車

## (2) 聆賞歌曲：

傳統的國小音樂教學中，常以教師彈風琴自彈自唱教學生唱歌，而現代的音樂教學法多強調教師能先以無伴奏方式範唱，或先以 CD 播放優美的歌曲給學生聆聽。以柯大宜音樂教學法為例，通常要求教師只配帶音叉，再以音叉的絕對音高 A（440Hz）找到適當的起音，清唱正確的曲調音高給學生聽，可讓學生在一開始學習新歌時即聽到單純的曲調音高，而不是複雜的和聲。奧福教學法中，教師在教唱新歌時，通常會讓學生先聆聽整首歌曲一兩次，並在聆聽歌曲的同時，以肢體樂器拍奏固定拍或頑固伴奏，之後再進行歌詞教學。

## (3) 教唱歌詞與曲調：

根據 Davidson、Mckernon 與 Gardner（1981）的研究顯示，兒童在學習歌曲時的順序，通常最先是歌詞，再來是節奏、樂句，最後才是曲調輪廓（引自王毓雅，2002）。因此，新歌的教唱，有以下三種常用的方法：

### a. 節奏說白唸謠：

奧福教學法中，教師在教唱新歌時，讓學生先聆賞歌曲之後，可先用不配上旋律的節奏說白唸謠方式，帶學生配合歌詞的節奏，拍節奏並念歌詞；一兩次之後，當學生較熟悉歌詞時，就可進行下一步驟配上旋律歌唱。

### b. 模唱法：

柯大宜教學法的歌唱教學，通常是由教師帶學生直接將歌詞配合旋律一句一句的模唱，再兩句兩句的模唱，逐漸加長樂句成一段一段的模唱，最後唱熟整首歌曲。

### c. 歌詞問答法：

筆者發現對第一階段學生而言，較短的歌曲教唱可用以上兩種方式。但是對於較長的歌曲，學生對模唱法有時會缺乏耐心，對重覆或固定的教師帶唱方式，會顯得精神渙散不易專心。因此可以採取「歌詞問答」、「搶答」或「接唱」的方式，即教師唱上半句，讓學生搶答或接唱下半句；或教師以歌曲 CD 播放一句歌詞，請學生以說白方式（即不配合旋律）再重複唸出一次。

\* 小叮嚀：在問答、搶答的過程中，會發現由於低年級學生語文能力尚薄弱，對於所聽到的新歌歌詞，常有多種版本的錯誤答案，經教師糾正或解釋後，反而更能專心下一句歌詞的學習。

(4)熟唱歌曲：新歌教唱後，若一直以同一方式重複唱歌，學生也會覺得缺乏變化而心生厭煩，教師可以參考下面幾種方式，使學生在不知不覺中，一遍又一遍唱熟了歌曲。

a. 配合故事講述、遊戲活動、舞蹈律動：

教師可自編或蒐集與該首歌曲主題有關的故事，穿插在新歌教學完要進入熟唱歌曲的階段，或以內容需一再重複的故事來多次引導學生配合唱該首新歌。

柯大宜音樂教學法中，也常設計簡單的遊戲活動配合歌曲反覆吟唱，使學生逐漸熟悉歌曲，如最常見的「傳物遊戲」，在全班齊唱歌曲的同時，老師將一物品（如紙杯）傳下去，全班必須一邊唱歌曲，一邊按照固定拍來輪流傳此物品。



圖 1-2-21 一邊唱歌曲，一邊按照固定拍來輪流傳物品。

奧福音樂教學法中，則常由學生輪流設計簡單的肢體節奏來反覆吟唱歌曲，或以教師設計簡單的團體舞步，讓學生透過律動來感應和表現歌曲的曲式段落（如 ABA 曲式），也可反覆舞蹈並吟唱歌曲至熟練。



圖 1-2-22 ABA曲式中樂曲的A段律動示範



圖 1-2-23 ABA曲式中樂曲的B段律動示範



### b. 分組接唱：

在新歌教學完要進入熟唱歌曲的階段，教師可採用讓學生分組接唱的方式來熟練歌曲，最好有三或四組來接唱，由教師指揮某一組先開始唱第一句，唱完一句後再緊接著指揮另一組接下一句唱；有時可按照組別座位順序，有時亦可突然改變接唱組別順序或指揮同時指某兩組齊唱同一句；有時也可加上一些變化，例如接唱到某句的組要站起來做動作，或接唱到某個詞語的組必須在心中默唱該詞語。分組接唱的好處，是學生覺得唱歌富有變化和趣味性而能精神集中隨時應變，即使某一句沒有接唱到，也已在心中默唱準備，最後會意猶未盡的還想將全曲多唱幾遍。

### c. 分部輪唱：

歌唱是兒童探索音樂最先使用的管道。在歌唱時，除了藉由遊戲活動去感應拍子外，也可嘗試以分部合唱、分部輪唱、頑固伴奏等方式讓學生去認識音樂的和聲、對位之美。

其中分部輪唱是採取所謂的卡農（canon）曲式。歌曲的主旋律為第一聲部，第一聲部先開始唱完一段之後（可能是兩拍、四拍或一個樂句），第二聲部再開始從頭唱起（如譜例 1-2-2）；兩個聲部如平行線般進行，可讓學生在輪唱的過程中聽到如賦格般的二聲部旋律線交織起伏，也可不時的聽到兩聲部的某些和聲，對學生的音感培養有相當的幫助。但此種唱法須在學生完全熟唱歌曲之後才能進行，否則學生易被其他聲部影響而又從二聲部混合成為同一聲部。對第一階段學生而言，剛開始嘗試此種輪唱法會有點困難，教師有時會怕不易成功而忽略此種輪唱法的教學。其實低年級學童是可以做到的，但需要有好的示範。教師可先請一位能熟唱該曲的學生和教師二人做卡農輪唱的示範，再將全班分兩部，由教師與示範學生各當一部的帶領者，較容易成功。

還有一種方法，就是善用歌曲 CD 來學習卡農，教師先播放歌曲 CD 當第一聲部，再帶領全體學生一起唱第二聲部，如此可讓學生很完整的唱完第一遍的卡農輪唱。對卡農輪唱有概念後，第二遍開始，教師就可將全班學生分成兩部，模仿剛才的輪唱形式，進行二部卡農輪唱，等學生更熟練後可再分成三部輪唱。

## 譜例 1-2-2 分部輪唱——卡農之歌詞與節奏示例

第一部								
	小皮	球	香蕉	油	滿地	開花	二十	一
第二部								
		小皮	球	香蕉	油	滿地	開花	二十



## 4. 樂器演奏教學

敲敲打打是人類自然的本能，打擊樂器是存在於人類歷史中最古老、最原始的樂器，幾乎可見於任何民族的傳統音樂中。在國小第一階段，樂器演奏教學主要也是著重在肢體樂器、打擊樂器、自製樂器方面的教學。以下按此三類做介紹：

## (1) 肢體樂器

奧福音樂教學法中，十分強調讓學生用天然的肢體樂器來做頑固伴奏。優點是讓初學音樂的孩童，不必忙於操作技巧複雜的樂器，就可用身上的肢體樂器，發出各種不同聲響，來享受音樂創作與節奏伴奏的樂趣。其中經常被使用的肢體樂器包括：拍手、踏腳、彈指、拍膝、拍肩、彈舌等，教師也可在課堂中請學生們發揮創意，發明其他更特別的肢體樂器形式或聲響。如下表：

表 1-2-11 肢體樂器結合頑固伴奏示例

頑固伴奏	4 4				
肢體樂器		拍手	拍腿	彈指（左、右）	踏腳

## (2) 打擊樂器

只要能以手敲擊發聲的物體幾乎都可以成為打擊樂器家族的一員，因此打擊樂器的種類非常多。但基本上可分為兩類：有調打擊樂器和無調打擊樂器。

有調打擊樂器是指音高富於變化，可演奏旋律的，常見的有木琴（xylophone）、鐵琴（vibraphone）、鐘琴（glockenspiel）、音磚、馬林巴琴（marimba）、定音鼓（timpani）等等。國小階段常用的是奧福箱型木琴、鐵琴，兩者都有低、中、高音域之分，鐘琴、音磚、手鐘也是適合第一階段學童操作的有調打擊樂器。

無調打擊樂器的音高是固定不變的，根據其製作的材質與發出音色的特性，又可分為皮革樂器（如：大鼓、小鼓、堂鼓、太鼓、鈴鼓、各類手鼓等）、金屬材質樂器（如：鈸、三角鐵、手搖鈴、碰鐘等）、木質樂器（如：響板、木魚、響棒等）、效果樂器（如：沙鈴、震盪器、刮胡、辣齒）等。



圖 1-2-24 有調打擊樂器



圖 1-2-25 無調打擊樂器—皮革類樂器



圖 1-2-26 無調打擊樂器—金屬類樂器



圖 1-2-27 無調打擊樂器—效果樂器

### (3) 自製樂器

奧福音樂教學法還強調，讓兒童用環境中隨手可得的物品自製環保樂器去探索周圍環境物品的聲音。例如：以洗衣板做出刮胡的聲音、以寶特瓶裝少許綠豆做成沙鈴、以空奶粉罐當做鼓、以鉛筆敲打鉛筆盒、以手指彈紙、以塑膠桶裝乒乓球上下搖晃……等，因此教師在設計課程時可加入自製樂器與探索聲音的課程。近年來有些專業的打擊樂演出團體，如英國的破銅爛鐵（STOMP）打擊樂團、國內的朱宗慶打擊樂團也常以此種方式去探索「環境音樂」，第一階段的音樂課程正適合以此方式鼓勵兒童去探索與感受聲音。



圖 1-2-28 自製樂器與探索聲音

另外，二十一世紀的音樂教學，還強調給予學生多元文化、世界音樂的刺激，所以教師也可善用堂鼓、太鼓、小鑼、鈸或非洲鼓、拉丁鼓、手鼓、沙鈴、阿哥哥鈴、響棒等不同民族特色的打擊樂器並結合低年級的節奏教學，給予學生多元文化的音樂體驗。



圖 1-2-29 不同民族風格的的打擊樂器



圖 1-2-30 用非洲鼓拍奏四分音符和八分音符

有關國小第一階段樂器教學的步驟和策略，建議如下：

(1)探索樂器的聲音

當低年級的孩子第一次看到樂器時，都有好奇想要探索的心情。教師可以先讓學生有機會去探索某項樂器可能發出的聲音和演奏方式，再請學生發表自己發現的各種聲音及演奏方式。例如：鼓類樂器的聲音和演奏方式就有多種變化，用手指指腹拍打鼓皮、用指關節敲打鼓皮、用指甲輕刮鼓皮、用手指輕彈鼓皮、用鼓棒敲打鼓皮、鼓邊、鼓框等，會有許多令人驚喜的發現。不同的聲音，有時還可以製造許多特別的效果。



圖 1-2-31 讓學生有機會去探索某項樂器可能發出的聲音

\*小叮嚀：探索樂器聲音時，若教師感覺不易控制教室秩序，可讓學生分組輪流進行。

(2)指導樂器的演奏方式

當教師要指導全體學生以合奏方式來演奏樂器時，首先教師需要先示範所要求的聲音、音色及演奏方式，再請學生模仿教師演奏的方式和音色一一練習。基本上，持鼓棒或琴槌的打擊樂器需教導基本的持棒及打擊技巧；其他的打擊樂器也各有其不同的演奏方法。茲將第一階段教學常用的打擊樂器演奏方式以正確、不正確並列對照的方式，透過圖片說明並簡單介紹如下：



圖 1-2-32 正確的持棒法—以大拇指和食指關節夾住棒身，後三指放鬆輕握。



圖 1-2-33 錯誤的持棒法—食指伸直



圖 1-2-34 敲打琴鍵或鼓皮後立即自然彈起



圖 1-2-35 敲擊後勿將琴槌或鼓棒繼續留在琴鍵或鼓皮上



圖 1-2-36 鈴鼓的正確拿法：大拇指按住鼓邊，四隻手指自然握住鼓框。



圖 1-2-37 勿將大拇指插入洞中

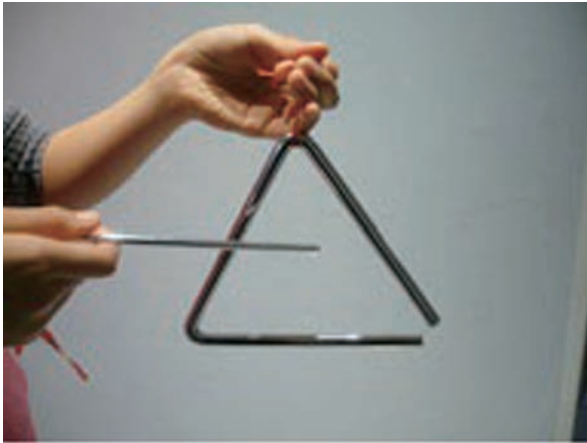


圖 1-2-38 三角鐵最好的聲音是敲在無缺口的段落



圖 1-2-39 手指碰到三角鐵會造成止音的效果



圖 1-2-40 演奏沙鈴時以手腕之力輕搖即可



圖 1-2-41 以手臂用力甩，反而沒有聲音。



圖 1-2-42 響板的拍法最好如拍手一般



圖 1-2-43 手指穿過鬆緊帶用手指拍奏，對於不善於使用小肌肉的低年級學童較不適合。



圖 1-2-44 手指分散輕鬆握住響棒，敲擊時就會發出共鳴。



圖 1-2-45 抓握太緊反而發不出共鳴的聲響

### (3) 探索樂器適合的節奏型

樂器的演奏最適合在節奏教學之後，不同的樂器適合演奏的音符音值也不同。例如：響板、木魚、響棒等木質類樂器，敲奏時聲音發出的聲音較短暫，因此較不適合演奏二分音符，反而較適合用在演奏八分音符或四分音符的節奏；而三角鐵、手搖鈴、鈸等金屬樂器，敲奏時有自然延音的特性，適合用在演奏二分音符或更長音值的音符節奏。鼓類樂器及木琴類的鍵盤樂器可以單點打擊八分音符或四分音符，也可以用滾奏方式演奏二分音符或更長音值的音符節奏。各種打擊樂器適合演奏的節奏型整理如下表：

表 1-2-12 各種打擊樂器適合演奏的節奏型

樂器類別	階段教學節奏音符	八分音符、四分音符	二分音符、附點二分音符	例外樂器
木質類樂器 (如：響板、木魚、響棒)		適合	較不適合	辣齒、刮胡
金屬類樂器 (如：三角鐵、手搖鈴、鈸、鐘琴、鐵琴)		較不適合	較適合	牛鈴
鼓類樂器及木琴類鍵盤樂器		適合	需用滾奏方式	行進大鼓

教師可先讓學生探索樂器的發聲方法，了解樂器特性之後，再設計各種樂器適合的節奏型。針對還不認識某些音符節奏的低年級學童，教師也可引導學童用圖形來畫出各種樂器的音色、音高或節奏圖示，以音畫，或稱圖形譜，來引導樂器合奏。



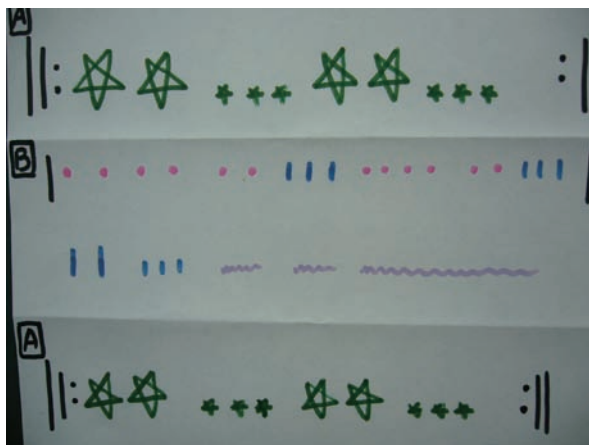


圖 1-2-46 《玩具兵進行曲》的樂器合奏圖形譜



圖 1-2-47 《三隻小豬》的樂器合奏圖形譜

以圖 1-2-46〈玩具兵進行曲〉的樂器合奏圖形譜為例，大星星圖形代表敲奏大鼓，小星星圖形代表敲奏小鼓，點點圖形符號代表拍奏鈴鼓，短線符號代表拍奏響板，長線符號代表敲奏木魚，線段代表搖奏沙鈴。

以圖 1-2-47〈三隻小豬〉的樂器合奏圖形譜為例，點點符號代表敲奏手搖鈴，交叉記號代表敲奏響棒（如釘木板動作），上下箭頭記號代表上下搖奏沙鈴（如刷油漆動作）。

#### (4) 以頑固伴奏配合歌曲或 CD 音樂演奏

第一階段的樂器合奏教學，主要是讓每一項樂器以頑固伴奏形式為已學過的歌曲或欣賞過的 CD 音樂做伴奏，教師可採樂器分組的方式，讓每個小組先熟悉自己負責的頑固節奏形式，以肢體樂器熟練節奏之後，再發給打擊樂器演練，會讓學生較易合奏成功。

教師也可善用古典名曲，尤其是標題音樂，當教師在做音樂欣賞教學或戲劇創作時，可用樂器配合部分情節做音效或伴奏。例如：高低木魚（又稱雙頭木魚）的高低音效果適合伴奏安德森作曲之〈切分時鐘〉的前奏；用鈴鼓和沙鈴配合韋瓦第作曲的〈四季〉之〈春〉中間雷雨大作的段落，如此，更讓學童在樂器與樂曲的學習上充滿了樂趣。

#### (5) 以片樂器伴奏歌曲的和聲或即興創作

過去第一階段的音樂教學中，較少教到「和聲」的概念，但在奧福及高大宜的音樂教學法中，從兒童學習音樂的早期就已帶入和聲的概念。而檢視第一階段音樂教學中主要的音高教學內容即五聲音階的 sol、mi、la、do、re 五音，已足夠用來教學 do、mi、sol 構成的 C 大調的大三和弦或 la、do、mi 構成的 a 小調小三和絃。使用奧福片樂器中的木琴、鐵琴、鐘琴或音磚，教師可以設計以 C 大調的 do、sol 為主的五度和絃，配合固定節奏型，

為樂曲做頑固伴奏（如譜例 1-2-3）。也可讓學生用片樂器的五音，配合五聲音階的樂曲自由即興敲奏。

\*小叮嚀：只用五聲音階時，可將 F 和 B 的琴鍵取下，可避免敲錯，也可自由敲奏出五聲音階的即興旋律。

譜例 1-2-3 片樂器演奏五度和絃的頑固伴奏譜例

青蛙跳下水

四川民歌

一 隻 青 蛙 跳 下 水 兩 隻

眼 睛 四 條 腿 乒 乒 乒



圖 1-2-48 將F和B的琴鍵取下，可敲奏五聲音階伴奏



圖 1-2-49 取C、G的音磚琴鍵敲奏五度和絃

### 5. 創作教學

兒童在感覺時期（sensorimotor）的丫丫學語階段，及進入形象（figural）時期能哼唱有音節、可辨認的歌曲時，便已開始音樂創作。在奧福教學、柯大宜教學及達克羅士教學法，都相當重視即興對兒童創造力發展的重要性，在音樂創作活動中，每一個兒童都是獨特的、無與倫比的。茲將 1985 年 Flohr、1991 年 Kratus 和 1989 年 Tillman and Swanwick 等所提出之兒童創造力發展階段整理成下表：

表 1-2-13 兒童創造力發展

兒童年齡	兒童創造力發展	
	Flohr, Kratus	Tillman & Swanwick
0-4/5 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動作多、精力充沛。</li> <li>• 高度個人化的方式與型式。</li> <li>• 缺乏音樂內容。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 透過感覺操作週遭的事物與聲響。</li> </ul>
4/5-9 歲	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 節奏和音調型態受熟悉歌曲影響。</li> <li>• 改變拍子調性感增強。</li> <li>• 缺乏樂句結構概念及終止式概念。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 模仿個人及本土的觀念而產生較有意義的品質。</li> <li>• 拍感增強。</li> <li>• 多使用力度表現頑固低音。</li> </ul>

（資料來源：吳美玲，2002，頁 31）

創作教學在過去是許多老師較少碰觸的一個教學區塊，過去的國小低年級音樂教科書或現在坊間第一階段的生活教科書，也都較少有「創作」的教材內容。但在九七新課綱中鼓勵以肢體動作、樂器伴奏、節奏即興、模仿聲音、符號創作等方式來進行創作教學，而現代幾種主要的音樂教學法也都強調即興創作的必要性，可見在九年一貫的藝術與人文教學中創作教學之不可偏廢。

鄭方靖（2002）認為，所謂即興創作就是運用學過的音樂理念與技能組合成音樂，即時或紀錄後表現出來。而此能力需長期漸進的訓練培養，才可將知性與感性的能力結合，若教師能儘早將創作教學設計於教學活動中，學生將更容易提早習慣用創作來表現與表達自我的想法。

接著，筆者提供「肢體」創作、「節奏」創作及「符號」創作共四例的教學活動設計供老師們參考：

### 【肢體創作一】：夏天的花園

- 教學重點：引導學生運用不同的空間進行肢體創作
- 教學引導：
  1. 老師運用校園裡的花園景象（包含花、草、樹木、蝴蝶、螞蟻……），引導學生進行肢體模仿。
  2. 一次 1 位學生上場模仿，老師引導下一位學生模仿不同的景物，並思考畫面的層次感。
  3. 可以請學生用「靜像劇面」的方式表現，透過靜態的肢體呈現瞬間靜止的畫面。



圖 1-2-50 猜猜我是誰？



圖 1-2-51 是蝴蝶、毛毛蟲嗎？



圖 1-2-52 還有蝸牛、螞蟻嗎？



圖 1-2-53 還有花草樹木喔！

## 【肢體創作二】：大樹肢體創作

• 教學重點：引導學生與他人進行肢體創作

• 教學引導：

1. 以「大樹」為主題，老師引導學生運用肢體表現獨特的大樹。
2. 進行兩個學生組合一棵大樹的活動，可以有樹幹、枝葉等結構。
3. 接著請學生挑戰更多人一起組合成一棵大樹。老師引導學生思考自己是大樹的哪一部分，並提醒學生空間的運用，例如：高低、上下、前後、左右等。



圖 1-2-54 自己是一棵大樹



圖 1-2-55 大大小小不同的樹



圖 1-2-56 兩個學生組合成一棵樹



圖 1-2-57 兩~三個學生組合成一棵樹



圖 1-2-58 大家組合成一棵大樹



圖 1-2-59 大家組合成一棵大樹

\* 小叮嚀：活動進行中，老師可以搭配哼唱兒歌（或唸謠），當歌曲結束時，即呈現出大樹的模樣。

### 【節奏創作】：節奏隊呼創作

- 教學重點：運用所學的音值進行節奏創作
- 教學引導：

1. 老師發下音值卡及空白節奏火車 

--	--

。
2. 引導學生進行四四拍的節奏創作，並說明每一格節奏火車可以放進四拍子。



圖 1-2-60 學生分組討論節奏創作



圖 1-2-61 拍一拍自己創作的節奏

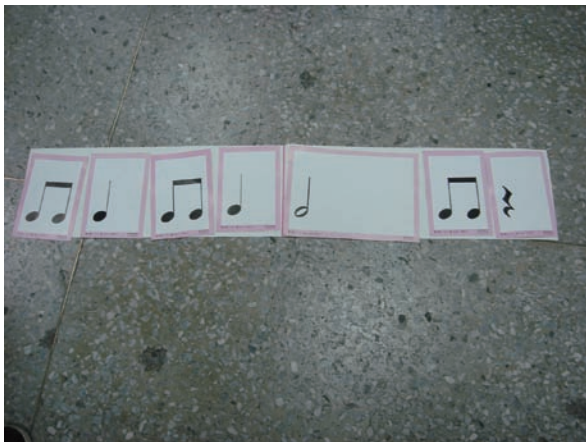


圖 1-2-62 四四拍的節奏創作

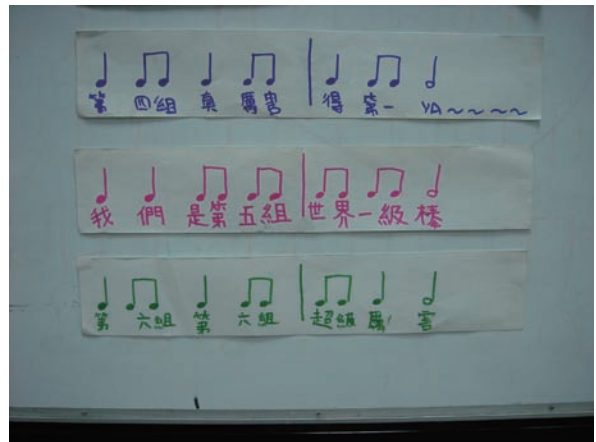


圖 1-2-63 根據節奏創作加上各組隊呼

3. 創作完成後，請學生拍一拍完整的節奏，並填上各組的隊呼。
4. 最後請各組發表創作的節奏隊呼，並相互分享創作心得。

### 【符號創作】：音樂中樂句的長短

- 教學重點：分辨樂句的長短
- 教學引導：

1. 老師播放葛利格的〈皮爾金組曲：清晨〉，跟隨音樂的感覺引導學生用手在空中畫出音樂線條。
2. 再次播放〈清晨〉音樂，引導學生一個樂句換一隻手畫線條。

3. 每位學生發下一張 B4 空白紙，想像一個樂句開出一朵花，並跟隨音樂畫下來。
4. 最後請學生根據自己的感覺加上適合的顏色，並與他人分享。



圖 1-2-64 看！音樂中的樂句有長有短



圖 1-2-65 音樂中的旋律很圓滑喔！

## 6. 欣賞教學

### (1) 音樂欣賞的意義：

關於「欣賞」的內涵，在九七新課綱中提到：「欣賞或鑑賞活動中包含了知覺的能力與價值判斷，為透過個人的感官去感受，再生知覺，並透過知覺過程引發出感情的歷程。高層級的欣賞活動，諸如音樂欣賞或藝術欣賞，欣賞者要能統合個人的感情和經驗，去知覺對象物的美感價值。在此知覺中必須依賴個人擁有的藝術、音樂知識及對藝術、音樂史的認識，以作為辨識、分析、解釋和評價的基礎。」

美國作曲家 Copland 在《怎樣欣賞音樂》（*What to Listen for in Music*）書中，將音樂欣賞的意義詮釋分為三個層面：a. 音樂的感覺面，即聽音樂的本身而得到一種純粹的樂趣；b. 音樂的情感面，即感受到作曲家所要傳達的情感意涵，並產生聯想；c. 音樂的理論面，即欣賞音樂本身的要素概念（例如：音樂的強弱），和其產生的整體效果。其中，感覺面與情感面的欣賞是屬於本能的反應，而理論面則屬於理解的，需要經過教導與學習。

### (2) 音樂欣賞教學的意義：

國內音樂教育學者鄭方靖（2002）認為，音樂欣賞教學的意義有以下四項：一是可藉此培養學生親近精緻音樂的性向；二是可藉此帶領學生欣賞世界音樂的菁華；三是音樂欣賞也可做為學習音樂要素及音樂知識的手段；四是藉此複習加強學生已學習過的音樂理念與符號。



## (3)兒童鑑賞判斷力發展：

崔光宙（1992）根據美國帕森斯教授（Michael J. Parsons）提出的鑑賞判斷力理論，以臺灣的幼稚園大班到大學一年級共 292 名學生為研究對象，以十幅代表中、西不同風格的繪畫作品為研究工具發展美感判斷的階段論，並將之運用到音樂欣賞領域。郭美女（2000）更將帕森斯的鑑賞判斷力五階段和皮亞傑的認知發展理論作主要論點歸納，並提出教師在各階段進行聆聽教學時的建議。各階段鑑賞判斷力特徵如下表：

表 1-2-9 Parsons 鑑賞判斷力五階段與音樂教學建議

鑑賞判斷力 五階段	特徵
主觀偏好期 Favoritism (2-7 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>能藉符號功能（包括文字、手勢或圖畫）來代替未出現的個體或事物。</li> <li>自我意識十分強烈，對音樂的喜好受主觀生活經驗的限制和影響。</li> <li>缺乏保留概念，當音樂在形式或度量上有所改變，而實質未變時，兒童尚無法理解其質量不變的原理。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>以兒童生活經驗為原則。</li> <li>利用說白、姿態、肢體節奏等具體動作經驗，再慢慢移至象徵性的符號認知學習。</li> </ul>
美與寫實期 Beauty and Realism (7-11 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>根據具體事實的直接經驗來思維解決問題，理解可逆性的道理。</li> <li>保留概念的發展和進步。</li> <li>已具有分類能力。</li> <li>喜歡欣賞傳統和聲、曲式、調性的標題音樂，對新音樂常難以接受。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引起兒童對聲音的注意力，培養具有敏銳的聽覺和感知的能力。</li> <li>提升兒童對聲音語言的直覺力和理解力。</li> </ul>
原創表現期 Expressiveness (11-15 歲)	<ul style="list-style-type: none"> <li>此時期最大特色是「假設演繹思維」，即運用非現實的素材來進行推理思考。</li> <li>體會隱藏在曲調和音符背後的豐富意義與精神內涵。</li> </ul>
	<p><b>【音樂教學建議】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引導兒童將音樂的意義、精神內涵表現出來。</li> <li>引導兒童擺脫主觀的偏見，已開放的心態面對多元的音樂。</li> </ul>

形式和風格期 Style and Form	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 降低主觀情感成分，強調媒材本身知客觀因素，如結構、形式等。</li> <li>• 從歷史傳統了解藝術作品的社會面與文化面。</li> <li>• 能對樂曲作媒材、技法、曲式結構、風格意義的分析。</li> </ul>
	<b>【音樂教學建議】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 引導兒童進行媒材的分析、音樂要素的分析及風格意義的分析。</li> </ul>
自律期 Autonomy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 已具備相當的音樂感知能力。</li> <li>• 超越時代性與異地性的美感洞察力，對新舊藝術作品的優劣都能加以適切的評價。</li> </ul>

資料來源：崔光宙，1992，頁 25-31；張慈婷，1999，頁 66-67；郭美女，2000，頁 186-189。

根據上述各階段鑑賞判斷力特徵，可作為音樂素材選擇與教學策略實施之參考。

#### (4) 音樂欣賞教材的選編：

從事音樂欣賞教學時，選擇合適的音樂素材是重要的第一步驟，林小玉（1999）具體地提出五個選擇樂曲時的注意事項，內容如下：

- a. 宜多樣化：不論是聲樂曲或器樂曲、古典音樂或流行音樂、本國音樂或西洋音樂、輕快活潑的樂曲或幽靜甜美的樂曲，只要作品具有一定的藝術性，都可採用。
- b. 宜循序漸進：樂曲的呈示次序要符合學生的學習能力及興趣，並側重與現實生活有關的題材，盡量利用各種機會促進學生的學習。
- c. 宜具代表性：限於學生上課時間頗為有限，音樂欣賞曲目的選擇不論在藝術價值、風格的體現上，都要具代表性。
- d. 宜具明顯的音樂概念：樂曲的曲調、節奏、力度或音色的概念愈明顯，學生愈能感受其內容要素。
- e. 宜具適切性：不論複雜度或樂曲所描述的內容，都要符合學生的能力和生活經驗。

而范儉民（1990）亦認為選擇欣賞教材要由淺而深、由易而難。教材的內容要包含各種形式的作品，及各時代各樂派重要音樂家的代表作品；同時，欣賞樂曲的時間長短，應考慮學生的注意力能持續多久來決定。

#### (5) 音樂欣賞教學策略

Beer 與 Hoffman（1982）所提出的音樂欣賞教學策略有三個重要指標：a. 與學生的經驗有關；b. 釐清該策略的目的；c. 設計學生反應的方式。接著，試舉一些適合第一階段進行音樂欣賞教學的策略，供老師們參考：

a. 以「遊戲」輔助音樂欣賞教學：

「遊戲」是孩子的本能，若學童能在遊戲中體驗音樂作品，則必能獲致寓教於樂的學習經驗。老師在實施教學前，可以先分析該音樂作品的特色（例如：有重複的節奏型、有明顯的重音或有規律的樂句），再尋找一個合適的遊戲以凸顯該特色。如此，學生不但要注意聆聽樂曲特色何時出現，老師也能即時了解學生的學習狀況。筆者以〈動物狂歡節—化石〉及〈嘉禾舞曲〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

### 【教學活動一】：當「123 木頭人」遇上〈化石〉

- 音樂作品：聖桑〈動物狂歡節—化石〉
- 樂曲特色：有重複的節奏型（♪♪♪♪♪）
- 搭配遊戲：123 木頭人
- 教學引導：
  1. 以主題節奏型（♪♪♪♪♪）做為遊戲口令：「12345 停」。
  2. 當樂曲出現「♪♪♪♪♪」節奏型時，學生才可以移動，「♪」休止符馬上停止不動。



圖 1-2-66 學生自創木頭人造形



圖 1-2-67 學生自創木頭人造形

\*小叮嚀：

1. 由於樂曲速度比較快，老師可以先用手鼓（或鈴鼓）拍打節奏型，引導學生進行遊戲，待學生已掌握此節奏型，再播放音樂進行「123 木頭人」遊戲。
2. 進階版遊戲—分辨樂器：木琴旋律時由「女生」移動；鋼琴旋律時由「男生」移動。

### 【教學活動二】：在〈嘉禾舞曲〉中「跳房子」

- 音樂作品：郭賽克〈嘉禾舞曲〉
- 樂曲特色：A 段有規律的樂句與相似的節奏型（♪♪ ♪♪ ♪♪ ♪♪ ♪ ♪ ♪）
- 搭配遊戲：跳房子
- 教學引導：
  1. 在地上擺放六個連續呼拉圈（○○○○○○），引導學生交換腳跳房子，最後以雙腳著地。
  2. 老師用手鼓（或鈴鼓）拍打基本拍，引導學生跟隨鼓聲跳房子；八拍換一個學生進行活動，慢慢建立樂句的概念。
  3. 播放《嘉禾舞曲》音樂，引導學生跟隨音樂跳房子，一個樂句換一個學生。



圖 1-2-68 A段：一個樂句換一個學生（還沒輪到的學生在後面等待）



圖 1-2-69 B段：跟隨音樂旋轉

## \*小叮嚀：

1. 當遇到協調性比較不好的小朋友時，老師可以牽著他的手，一邊數拍子帶他一起跳。
2. 老師可以根據不同的節奏型，改變呼拉圈的擺放方式。

唸 謠：三輪車，跑得快，上面坐個老太太。

呼拉圈：○○ ○○ ○○○○○○

## b. 以「律動」輔助音樂欣賞教學：

孩子都喜歡動，藉由音樂他們可以抒發精力，且不同的音樂要素可以引起不同的知覺與感受。因此，透過肢體律動可以讓學生體驗音樂要素，也可以讓學生透過律動將音樂要素表現出來。筆者以〈胡桃鉗組曲—進行曲〉及〈中國之舞〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

## 【教學活動一】：〈進行曲〉中的秘密

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—進行曲〉
- 樂曲特色：有明顯的三連音、附點音符及十六分音符
- 教學引導：
  1. 老師用手鼓（或鈴鼓）拍出附點八分音符的節奏，並引導學生跟隨節奏型模仿吹喇叭的動作。
  2. 老師用高低木魚敲出的節奏，並引導學生模仿小馬兒跑的動作。
  3. 老師用鈴鼓快速拍出或搖出十六分音符的節奏，並引導學生用雙手快速旋轉。



圖 1-2-70 小兵吹喇叭



圖 1-2-71 小馬兒跑



圖 1-2-72 快速旋轉

4. 播放〈胡桃鉗組曲—進行曲〉音樂，引導學生透過律動將音樂中不同的節奏樂段呈現出來。
5. 再次播放〈胡桃鉗組曲—進行曲〉音樂，老師將「小兵吹喇叭」與「小馬兒跑」的節奏張貼在黑板上，並引導學生拍一拍節奏。
6. 老師事先製作「小兵吹喇叭」和「小馬兒跑」節奏圖示，並跟隨音樂將圖示貼在海報裡。



圖 1-2-73 老師張貼主題節奏



圖 1-2-74 老師跟隨音樂黏貼節奏圖示

7. 每組發下一張海報與數張節奏圖示，引導各組學生分工合作，跟隨音樂將節奏圖示黏貼在海報上，並在海報空白處，進行「快速旋轉」節奏圖形的創作。



圖 1-2-75 學生跟隨音樂黏貼節奏圖示



圖 1-2-76 學生進行「快速旋轉」節奏圖形創作

**\*小叮嚀：**

1. 老師們也可以透過鋼琴即興或彈奏欣賞樂曲的主題，引導學生進行身體律動。
2. 鈴鼓如何拍出很快的節奏呢？將鈴鼓放在大腿上用雙手拍打，就可以隨心所欲囉！

## 【教學活動二】：爬上爬下的〈中國之舞〉

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—中國之舞〉
- 樂曲特色：有明顯的旋律上下行
- 教學引導：
  1. 老師用鋼琴彈奏出上行與下行的旋律，引導學生透過身體往上與往下來體驗。
  2. 播放〈胡桃鉗組曲—中國之舞〉音樂，引導學生跟隨音樂中的旋律上下行律動。



圖 1-2-77 聽到音樂「上行」時身體動作往上



圖 1-2-78 聽到音樂「下行」時身體動作往下

### \*小叮嚀：

1. 實施此活動時，宜讓學生從同一個方向開始，如此可以幫助更易分辨旋律的方向。
2. 老師們也可以讓學生思考旋律上下行的律動方式，例如：花開花謝、雲霄飛車等。

### c. 以「圖像」輔助音樂欣賞教學

透過視覺表現將音樂具體化，亦是帶領孩子了解音樂的方式之一。藉由音樂繪畫，引導學生以色彩、圖像表現所聽到的音樂；或將音樂要素轉化為圖像，引導學生欣賞音樂，都是很具像的方法。接著，筆者以〈盜賊嘉樂舞曲〉及〈俄羅斯之舞〉兩首作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

### 【教學活動一】：尋找〈盜賊嘉樂舞曲〉中的槍聲

- 音樂作品：約翰史特勞斯〈盜賊嘉樂舞曲〉
- 樂曲特色：樂曲中有「槍聲」
- 教學引導：
  1. 播放〈盜賊嘉樂舞曲〉音樂，引導學生聽到「槍聲」時，作出發射的動作。
  2. 再播放一次音樂，老師跟隨音樂將「槍聲」畫在白板上（或貼上圖卡）。
  3. 發下學習單，引導學生跟隨音樂畫出「槍聲」。

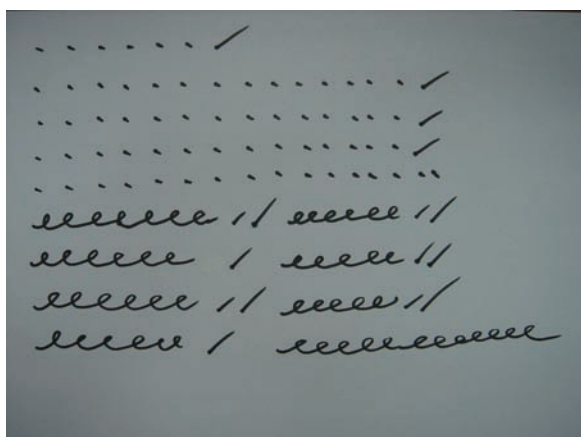


圖 1-2-79 白板引導圖（「/」代表音樂中的槍聲）

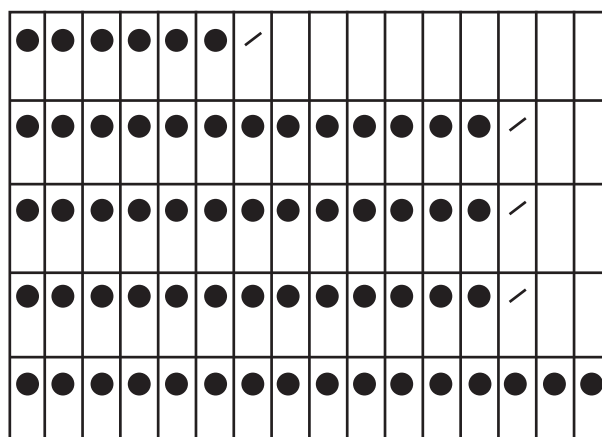


圖 1-2-80 學習單片段（每一格代表一拍）

### 【教學活動二】：〈俄羅斯之舞〉的重音在哪裡

- 音樂作品：柴可夫斯基〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉
- 樂曲特色：有很明顯的重音
- 教學引導：
  1. 播放〈胡桃鉗組曲—俄羅斯之舞〉音樂，引導學生聽到重音時把球往上拋。
  2. 呈現此曲音畫（將樂譜轉化為圖形），跟隨音樂帶領學生找出音樂中的重音。
  3. 發下空白圖畫紙，引導學生跟隨音樂用色彩、圖像等畫出重音。





圖 1-2-81 重音遊戲



圖 1-2-82 老師創作音畫



圖 1-2-83 學生創作音畫

d. 以「故事引導」或「戲劇表演」輔助音樂欣賞教學

故事人人愛聽，戲劇人人愛看，若將故事戲劇與音樂相結合，一定很令人著迷！不論是標題音樂或是絕對音樂都可以運用說故事及戲劇表演來引導，「標題音樂」已經有特定內容，只要加以引導學生很容易了解；「絕對音樂」有較大的想像空間，很適合融入孩子耳熟能詳的故事。筆者以〈彼得與狼〉及〈挪威舞曲〉兩音樂作品為例，設計適用於生活課程之音樂欣賞的教學活動供老師們參考：

【教學活動一】：〈彼得與狼〉

- 音樂作品：浦羅高菲夫〈彼得與狼〉
- 樂曲特色：不同的角色有不同的主題音樂
- 戲劇表演：老師指導學生製作手偶，引導學生搭配音樂進行手偶表演，讓音樂更生動。



圖1-2-84 老師一邊說故事一邊操作手偶



圖1-2-85 搭配音樂出現相關的故事角色

## 【教學活動二】：〈挪威舞曲〉

- 音樂作品：葛利格〈挪威舞曲〉
- 樂曲特色：ABA 曲式。A 段為大調、慵懶的；B 段為小調、急促的。
- 故事引導：此音樂的曲式與三隻小豬故事的結構相似，且音樂情緒的變化非常符合故事的情境。

A 段：三隻小豬從容不迫的蓋房子。

B 段：大野狼突然衝出來破壞房子，最後三隻小豬都在躲在豬小弟的堅固房子裡，而大野狼敗興而歸。

A 段：三隻小豬住在一起恢復平靜的生活。



圖1-2-86 A段：三隻小豬蓋房子



圖1-2-87 B段：大野狼突襲

## 7. 律動教學

律動是一種從聽到動、從動到感受、從感受到感覺、從感覺到分析、從分析到讀、從讀到寫、從寫到即興、從即興到表演的教學，在在讓學生透過身體經驗來體驗音樂（林朝陽，1994）。

兒童都喜歡動，藉由音樂他們可以抒發精力，不管是點頭、搖身體、揮手臂、跑跳等無一不蘊含音樂的律動，當兒童聽、唱或彈奏樂器時，他們的聽覺、視覺及身體動覺都在活動。因此，律動對兒童音樂能力發展不只是基礎而且是不可或缺的要素（Campbell & Scoot-Kassner, 1994）。

透過律動學習可以幫助學生發展哪些能力呢？Findlay（1971）認為學習律動的主要目

標如下：

- (1)律動教學是運用大肌肉的全身性活動，並提供生動的節奏經驗而不只是一般傳統的經驗（如拍手或踏腳）而已。
- (2)透過精心設計的節奏課程，發展身體的協調性、能在相關活動中控制自己的肢體動作，特別是在較難協調和特殊的演奏技巧方面。
- (3)肢體動作是詮釋節奏符號時很好的參考。
- (4)兒童將所聽到的用肢體動作呈現出來，藉此發展聆聽（listening）的習慣。
- (5)在節奏經驗中，身體、心靈與情感是合而為一。
- (6)自由的表達是律動最主要的原則，它能刺激其他音樂學習的創造力。
- (7)將學習變成一件快樂而有意義的事。能用自己的方法在音樂中舞蹈的孩子，永遠不會忽略所有藝術的精華。

根據 Moog（1976）所提出的兒童律動發展，第一階段學生之發展概況如下：（1）開始發展跳躍的技巧；（2）經常用拍手來回應音樂；（3）有拍子能力；（4）能跟隨著音樂力度的脈動，並以律動回應音樂的變化；（5）能在鼓上打拍子（如：在木琴上打低音）。

律動有三種類型，分別為「非移動式的律動（movements in place）」、「移動式的律動（movements in space）」及「與物體一起做律動」。

- a.「非移動式的律動」是指身體在固定位置上所做的動作，例如拍手、搖擺、旋轉、指揮、彎曲、說話及歌唱等。



圖1-2-88 身體卡農（節奏跟屁蟲活動）



圖1-2-89 找出音樂的拍子

b.「移動式的律動」是指身體在空間裡到處移動，例如走路、跑步、爬行、跳躍、滑行、跑馬步及跑跳步等（Bergethon, Boardman, & Montgomery, 1997）。



圖1-2-90 隨著音樂大跳



圖1-2-91 快速的移動身體

c.「與物體一起做律動」是指物體伴隨身體作非移動式或移動式的動作。例如手拿球、腳踩踏板、彈奏樂器等（許月貴、鄭欣欣、黃靜瑩，2000）



圖1-2-92 透過滾球遊戲分辨拍子



圖1-2-93 透過彩色墊認識音階

奧福音樂教學法很重視音樂與律動舞蹈的融合，因為律動有助於音樂感應力的提升。通常律動教學是用來探索空間、感應不同的音樂節奏、樂句或曲式；即興的肢體造形、創造性的現代舞蹈、各國的傳統土風舞也都會成為奧福律動舞蹈的課程內容。



圖1-2-94 奧福律動舞蹈的課程a



圖1-2-95 奧福律動舞蹈的課程b

Labuta 與 Smith (1997) 也提出，初學者透過律動學習可以達到的目標如下：

- (1)發展注意力。
- (2)將注意轉化為專心。
- (3)能選擇最恰當的方式反應給予的內容。
- (4)社會的統整：了解自己和別人之間相同及相異之處，並做正確的反應。
- (5)反應並表達聲音情感的細微差別。

#### (四) 音樂教學在生活課程中的評量

／林小玉

評量必須以課程與教學目標密切配合。九七新課綱，其課程目標為「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」；音樂的教材範圍包含「音樂知識」、「音感」、「認譜」、「歌唱」、「樂器演奏」、「創作」、「欣賞」等範疇；藝術評量涵蓋「認知」、「動作技能」、「情意」、「社會責任」等藝術行為（教育部，2008）。因此，這些就是可以考慮的生活課程評量範疇。

一般而言，音樂評量中多以「紙筆測驗」來檢驗學生的認知，以「實作評量」來了解學生動作技能的表現，以「觀察法」與「自陳法」掌握學生的情意學習。其中，觀察法以教師為主，藉由教師專業的敏銳觀察，甚至透過觀察記錄表等工具之輔助，以了解學生的學習狀況；自陳法則藉由收集學生自己陳述的資料，讓他們表達對自己或其他同學的學習情形之看法。

但不論是紙筆測驗、實作評量、觀察法或自陳法等，應該都要符合「真實評量」(authentic assessment)的精神，即能反映音樂的聽覺藝術特性，如：紙筆測驗的刺激物或答題方式當能連結聲音或完整的音樂脈絡；實作評量應該讓學生能表現與聲音有關的知能；觀察與自陳的重點應當以聲音敏感度、音樂情意態度的關注為要項。

為達上述目的，生活課程教師一方面宜提升自己的評量知能，多與同事溝通或藉由參與研習等機會，了解其他可行的評量過程與技巧。另一方面，也應不假他求，反思自己所面對的學生特性，及教師個人的音樂教育信念，才能在設計課程與教學活動之餘，研擬出最有意義、最能反映學生音樂表現的評量方式，並讓學生可以從評量過程中學習。

音樂評量的注意要點固然不少 (Hackett & Lindeman, 2007)，但其精神其實不難掌握：

- (1) **音樂評量當以藝術與人文之能力指標為基礎，並反映生活課程中對學生最重要的音樂知能。**音樂評量要和國家藝術政策可以符應，以涵養公民之音樂素養；尤其九七課綱對於藝術與人文教材內容更具體的規範，教師應更能具體因應。此外，教師執行音樂評量時，宜思索生活課程中對學生最重要的音樂知能，勿把寶貴的課堂時間浪費於非音樂或枝微末節的事項上。
- (2) **音樂評量應該要支持、提升與強化學習。**音樂評量宜是課程中持續而整合的一環，不能與課程脫鉤而形成為評量而評量的局面。音樂教師應當妥善規畫，營造一個友善的情境，讓評量的過程具有正面的效益並促成學習，如：讓學生可以學習發表具建設性的意見；讓學生事先知道教師的評量重點，以了解自己的努力方向；讓學生可以從中學習別人的優點並了解改進之道等。
- (3) **音樂評量應該要具有信度。**信度雖然是統計上的名詞，容易令人聞之心生畏懼，但是它的概念其實不難理解。簡單的說，信度就是所謂的一致性或穩定度。要讓音樂評量具有一致性或穩定度，音樂老師應當想辦法讓評量的過程具有系統性，使得自己或其他教師在評量每位學生的音樂表現時，不會因為個人心情、對學生的好惡、當天教室情境等外在因素而受到影響。要提升音樂評量的信度，老師可藉由以下方式，輕鬆達到目的：a. 事先擬定評量要點；b. 事先編製評量工具；c. 在由不同老師進行闖關評分時，事先溝通評量技巧與要項；d. 在正式評量前，拿出幾個音樂範例以共同討論其表現落點等。
- (4) **音樂評量應該要具有效度。**效度又是另一個統計名詞，而它的重要性較之信度，可說是有過之而無不及。效度的意思，是指一個評量能否達到其自稱的音樂評量目

的。舉例來說，有位老師編製了一份號稱檢視學生「音感能力」的評量工具，但是其題目卻是讓學生在沒有任何音樂刺激物的情形下寫出各種音符的名稱，則此評量因為目的與結果無法對應，效度便不佳。又如許多教師透過學習單的方式，來評量學生的音樂情意表現，若老師檢視該學習單的重點在於學生字跡的工整度、詞藻的豐富度、錯別字或美編的情形，而非學生對於音樂的態度與情意觀感，那就又形成另一個評量效度不佳的例子。

- (5) **音樂評量應該要具有真實性**。所有的音樂評量都應當符合真實評量的意義。在授課時間很有限的生活課程中，要進行相關的音樂評量，筆者認為必須反覆提醒「真實評量」之重要性。音樂的真實評量，是指學生真真實實的展現「音樂」行為。舉例而言，評量「音感」，就應當讓學生在聽到聲音刺激後做出反應；即使以小組為單位演出來評量「演唱」，都比看著非學生的演唱影音資料讓學生評論誰唱得好更能反映演唱之實作特性；在「欣賞」時，重點在於了解學生對於所聆賞樂曲之聲音特性感受程度，純粹只提問樂曲作曲家等相關背景知識的音樂欣賞評量，就音樂欣賞真實評量的角度而言，則失之畫地自限、捨本逐末。
- (6) **音樂評量的過程應該要善盡溝通之任務**。評量要達到最好的成效，或是要避免事後的質疑，音樂教師要細思評量的另一個重要意義，即達到「溝通」的目的：向學生與家長溝通評量的重點與學生的表現；向同事、長官溝通音樂教師的個人教學與評量信念、方式；向自己溝通自己的教學重點與政策對應等。這也是何以今日之學生學期成績單，各科多逐項列出該學期的教學要項，及各學生於各該項的表現程度；有些老師甚至另外藉由個別化的質化文字敘述，說明學生的表現特質。生活課程之音樂課程與教學往往只佔領域學習的小小區塊，評量的空間固然相當有限，但一旦加以列入為評量內容之一，仍應尋求最佳的溝通管道，讓教師自身、學生、家長、同事、長官、教育主管單位等，知悉生活課程中的音樂評量要義。

九七新課綱提到藝術與人文教師宜善用其他評量方法，如：問答、問卷調查、軼事紀錄、測驗、自陳法、評定量表、檢核表、基準評量、討論等，確實掌握教學目標（教育部，2008）。以下介紹其中常被用於生活課程中的音樂評量技巧與範例供參考（林小玉，2007）。

## 1. 檢核表與音樂評量

檢核表（checklists）是指列出一些具體的行為或特質，然後根據觀察的結果，將行為或特質「是」、「否」出現做紀錄（郭生玉，2004）。亦即依據教學目標或評量目標，將學生應有、可觀察的具體特質、行為或技能，依照先後發生順序或其他邏輯規則逐一詳細分項，以簡短、明確的行為或技能敘述語句條列出行為或技能標準（李坤崇，1999）。

至於檢核表的計分方式，學者間則抱持不同的看法。余民寧（1997）指出，檢核表評量的結果是一種質化的資料，而非量化的資料。李坤崇（1999）則主張檢核表是可以量化的，並提出呈現總分、呈現整體等級與呈現各個檢核項目對錯等三種計分方式。檢核表的範例如表 1-2-10。

## 2. 評定量表與音樂評量

評定量表（rating scales）是指一組用來判斷學生行為或特質、並能指出學生在每個標準中不同程度的量表，可用以評量學生的學習態度、策略、興趣、人格或情意發展狀況（李坤崇，1999；郭生玉，2004；鄒慧英譯，2003）。

評定量表有兩個要素：(1)「標準」（criteria，或稱準則、層面、特質），其不單是學生作品或表現的重要部分，亦是構成該作品或表現好壞的關鍵所在；(2)「量尺」（scales，或稱品質的等級或程度），是指學生作品或表現在各個標準中所達成的程度，或所獲得的分數，可採量化、質化或質量兼具的評分方式來表述。

Morin（2002, p. 173）以滿分為 85 分，提供了一個以評定量表為工具的學生音樂創作評定量表示例，其中音樂創作「歷程」相關的項目配分比重多於音樂創作「結果」，也反映出他的信念。筆者改編 Morin 的示例，以更符合一般國民中、小學之教學評量需求：(1) 增加「檢核表」，提供不擬採用等級評量者使用；(2) 於最後增加「綜合意見」欄位，以方便評量者透過文字呈現對學生創作表現之整體觀感與建議；(3) 將原例表格化；(4) 將原來的五點式評定量表減少一等級成四點式量表；(5) 將原來以數字（5、4、3、2、1）標示等級的作法，改為以文字（優、良、可、待加強）標示。如表 1-2-10 所示。

對於生活課程的音樂教師而言，其「標準」之項目內容應更精簡，評定量表等級部分則可以星星等可愛圖式之著色取代。



表 1-2-10 Morin的音樂創造力檢核表與評定量表改編示例

標準	檢核欄/量尺	檢核表	評定量表			
			優	良	可	待加強
一、音樂創作歷程 (50%)		做到打勾				
	1. 能開放而徹底探索音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	2. 能擴充並發展音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	3. 能反思並修正音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	4. 當參與小組創作時，對小組有所貢獻	<input type="checkbox"/>				
	5. 能顯示投入及參與度	<input type="checkbox"/>				
	6. 能勇於挑戰自我及冒險	<input type="checkbox"/>				
	7. 能顯現對創作任務之興趣與成長	<input type="checkbox"/>				
	8. 能以個人或小組達成有價值創造力作品	<input type="checkbox"/>				
	9. 能清楚呈示音樂意圖	<input type="checkbox"/>				
	10. 能勇於形成具說服力之音樂決定	<input type="checkbox"/>				
二、音樂創作結果 (35%)						
	1. 作品在節奏上、節拍上具有一致性	<input type="checkbox"/>				
	2. 作品具曲調上一致性	<input type="checkbox"/>				
	3. 作品具織度設計概念	<input type="checkbox"/>				
	4. 作品的風格適切	<input type="checkbox"/>				
	5. 作品的曲式能合理發展	<input type="checkbox"/>				
	6. 作品以傳統記譜法、圖形、字母、數字等方式有效記錄音樂想法	<input type="checkbox"/>				
	7. 演出能正確而富音樂性的執行音樂創作意圖	<input type="checkbox"/>				
綜合意見						

資料來源：改編自 Morin (2002, p.173)。

### 3. 基準評量與音樂創造力評量

基準評量（Rubrics）是一種敘述性的評量工具，乃由一組評鑑學生表現的標準所組成，採等級的方式呈現，每個等級均有一組具體的文字描述（Hart, 1994），以區別出不同程度的行為發展或特徵。評分規準的中文譯名繁多，包括計分準則、評分規程、評分指標、評分規範、評分標準、評價量規、基準評量表等，不一而足。

筆者主張，基準評量是評定量表的進一步。前面已提過，評定量表有兩個要素，「標準」與「量尺」；基準評量在上述兩個要素之外，多加了第三要素，即「描述語」（descriptors），提供量尺上各個表現等級的文字敘述、具體特徵或舉例說明（林小玉，2007）。

Hickey（1999, p. 30）提供了含三個創作評量標準之四等級評分規準示例，如表 1-2-11。三項標準分別是美感表現、創造力與技巧手法。各描述詞彙是依作者所使用的共識化評量研究上之資料為基礎，並經師生互相討論而產生。教師得依兒童的語言程度發展而適時、適當改變其用詞。

生活課程之學生尚屬低年級，基準評量對其而言，因為在使用上較為複雜且學生的語文程度尚不足，意義可能不大。但對於教授生活課程的教師而言，發展這樣的基準評量是其釐清、溝通自我或彼此間音樂評量觀的很好方式。透過基準評量的發展歷程，往往能幫助教師確知自己評量的習慣與盲點。

### 4. 檔案評量

檔案評量（portfolio assessment）是指有目的的蒐集學生作品，藉以顯示其在某一學習領域的努力、進步與成就。每個學生準備自己的檔案，由教師提內容選擇指引，再個別與學生討論檔案內容並讓學生共同參與評量（郭生玉，2004，頁 180）。

檔案評量具有許多優點（紀雅真，2007；郭生玉，2004；歐滄和，2004；劉安彥，2003；Linn & Gronlund, 2000）。首先，檔案評量符合學生個別差異與需求；其次，長期有系統的蒐集學生資料，可了解學生進步情形；第三，檔案中包含班級教學的產品，易使評量與教學整合；第四，鼓勵學生主動參與資料蒐集，自己評量與自省，提升學生自我了解，並發展自我評鑑之技巧；最後，檔案中提供學生作品的具體範例，可作為教師與家長溝通學生學習進步情形之工具。檔案評量的限制則包括以下幾點：教師評閱檔案資料及與學生會談費時；評量之信效度不易建立，若無明確評分標準，容易造成評分不客觀及不公平；教師須具備高水準的評量知識與敏感度；儲存檔案資料夾，須有廣大的空間。

表 1-2-11 音樂創作基準評量示例

標準 \ 尺量	尚須努力的……………極好的！			
美感表現	予人不具情感的印象；音樂想法不能引起聆聽者之興趣。	包含了至少一個能引起興趣的音樂想法；但，予人不具情感的印象。	包含了一些能引起興趣之音樂想法；給人愉悅的和具適當情感之印象。	予人強烈美感表現之印象；能使許多聆聽者欣賞並引起興趣。
創造力	音樂想法不具新意；音樂元素的運用手法缺乏變化或探索性。	音樂想法微具新意；但音樂元素的運用手法缺乏變化或探索性。	包含了一些獨特的音樂想法；針對至少一項音樂元素加以探索和變化。	包含非常獨特富有想像力的音樂想法；針對至少兩項音樂元素加以探索和變化。
技巧手法	音樂想法很不清楚；缺乏明確的開頭、中段或結尾；音樂元素的運用技巧不佳。	初步顯示出音樂想法，但缺乏全面性；音樂元素的運用技巧不佳。	結尾處給人結束的感覺；運用至少一項音樂元素來組織音樂想法和全曲。	顯示一個全面性的音樂想法；樂曲具有連貫的組織形式，含清晰的開頭、中段和結尾。運用音樂元素組織音樂想法和全曲。

資料來源：Hickey (1999, p. 30)。

Ward 與 Murray-Ward (1999) 將檔案評量分為三類：(1) 最佳作品檔案：旨在蒐集學生最好的作品，由於其不包含學生平日的學習表現或進步情形，因此不具有引導教學的功用；(2) 成長與學習進步檔案：目的在了解學生的學習與思考進步情形，所蒐集的資料包括學生在各階段的作品、測驗、觀察紀錄與家長意見……等；(3) 通過檔案評量：是一種總結性的評量工具，目的在確定學生是否達到預期的表現水準，通常用在升級、留級、通過或未通過的教育決定，或作為一段學習期間的總結成績，因此檔案內容評量標準或程序須有明確規定。

在生活課程的藝術與人文教學，教師不妨透過檔案評量的方式，有系統的將學生的作品置放於檔案夾中，不論包含的是學生的最佳作品、學生在各階段的作品、或總結性的評量工具，都將能幫助教師全面性的了解學生的表現，並達到「溝通」學生表現的最重要評量目的。