

## 貳、國小兒童音樂能力發展與指導原則

### 一、心理與社會行爲基礎

每個國小兒童入學時，雖然體型或個性都有個別差異，但是仍有些共通點。以心理與社會行爲來說，低年級的小朋友方才脫離幼稚園的階段，社會行爲還未完全成熟。東西「共用」與「輪流」的觀念仍然需要加強，自我控制的能力也未穩固，中高年級以後漸漸成熟，但仍需要教師提醒。設計音樂活動與遊戲時，年級越低，遊戲越要簡單，教師口頭指示要簡明扼要。例如「小朋友聽到手鼓的聲音要走，手鼓一停小朋友就要停」，遊戲規則只有停和走，教師的說明也只要一兩句話，這樣的遊戲對低年級來說最為理想。（圖 2.1.1-2.1.3）。同時，年級越低，教師應少依賴口頭說明而多示範，帶兒童做音樂活



◀▶▶圖 2.1.1 ~圖 2.1.3  
低年級的小朋友能遵循「音樂停，小朋友就要停」這種簡單的指示。



動，以手勢、表情、實際操作方式實施，與其口頭解釋如何敲奏樂器，不如握著兒童的手和他一起敲個幾次，透過身體直接感受 (tactile)，更有教學效果 (圖 2.1.4)。

兒童自我控制的能力未臻成熟，往往一玩起遊戲來就瘋瘋癲癲，十分亢奮靜不下心來，後面的教學接不下去，因此教師需要設計一些控制教室常規的方法。一般而言，活動程序固定，可讓小朋友可以預期接下來要做什麼，秩序比較不容易亂。先複習舊歌再學新的節奏練習，或先作音樂欣賞再做演奏活動，教師不需解釋說明，兒童自然知道該唱或該動，該安靜欣賞還是該拿樂器，不但節省解釋說明的時間，也減少小朋友「作亂」的機會。

利用一首歌曲提示接下來的活動，樂曲進行中給兒童一點「收心」的時間，也是可行的方法。可以播放片段樂曲代表該收拾樂器，或唱一首自編的歌曲，以歌詞提醒小朋友快坐下聽音樂或快收拾樂器，教師不用一直口頭催促，甚至責罵，活動就能在悠揚的樂聲中順利地轉換。

活動的安排動靜交錯是另一個控制常規的方法。假設「小朋友聽到四分音符該走，聽到八分音符該跑，音樂一停就要停」，一定要密切觀察，如果八分音符跑多了開始太興奮了，就應該趕快改成四分音符或停止音樂，讓動靜交錯，就不至於太亢奮。同理，連續幾項靜態的活動，小朋友精力無從發洩，還是會煩躁起來，老師應該見機行事，帶入一些動態的活動。



◀圖 2.1.4 教師應多以示範帶兒童做音樂活動。

## 二、兒童音樂心理基礎

### (一)影響對音樂喜好的因素

培養對音樂的興趣是很重要的音樂教學目標，音樂欣賞「欣賞」兩字隱含「愛好」的意思，就是希望藉著加深對音樂的了解，提高對音樂的興趣。然而研究指出，「了解」不一定就會「喜愛」(Brown, 1978)。兒童喜愛音樂，還受到教師之肯定、年齡與音樂種類、樂曲速度等因素的影響。

兒童受教師之肯定與鼓勵，會特別努力表現，成就因而提高，這是大家熟知的事實。音樂方面，許多研究證實，不論是學前或國小階段，教師面目的表情、語言上或態度上的肯定，都會讓小朋友喜歡音樂 (Alpert, 1980; Baker, 1980; Greer, Dorow, & Hanser, 1973; Greer, Dorow, & Wachaus, 1974)。因此，諸如「我們來聽一首好聽的歌曲」，「我最喜歡聽貝多芬的『快樂頌』」等對音樂或音樂家肯定的言詞，都會使兒童更願意進入音樂的殿堂。

以學前到國小六年級的階段而言，年紀越小，對各式音樂就越一視同仁。學前的小朋友對童謠、流行和古典樂曲都一樣喜愛，年紀越大，越喜歡流行樂，對古典音樂的喜愛則逐年降低。大約是在四年級是轉捩點，四年級一過，對流行古典音樂的好惡就很分明 (Greer, Dorow, & Randall, 1974)。同時，以速度取決對音樂的好惡，喜歡快的樂曲的傾向，也是四年級後比較明顯。

教師必須體認商業化社會中媒體十分強勢的事實，學校可能是多數小朋友唯一能接觸到各種音樂的地方。正如像對食物的偏好，雖然成人偏好各有不同，但是學校辦的營養午餐一定要營養均衡，而且還得宣導飲食營養均衡的觀念。因此，教師應多選有藝術性的古典音樂或民歌，平衡媒體的影響，以免造成兒童小小年紀就音樂「營養不均」。

四年級以前，應把握時機讓兒童多接觸古典與各國民歌，四年級以後的教學，教這類樂曲時，應更注意以學生比較能接

受的方式，例如選取速度較快較活潑的音樂。此外，小朋友初次欣賞樂曲時，時間不宜過長，注意力才不會渙散。此外，老師亦可模仿流行樂包裝的手法，以音樂家的軼聞，引起小朋友的有興趣。例如「小小年紀就出國遊學的音樂家—莫札特」、「聽覺障礙的音樂家—貝多芬」、「慈愛的爸爸—巴哈」等等，讓兒童對這些音樂家倍感親切，進而認同他們創作的音樂。

### (一)上課專心程度與教學活動的種類

Moore (1987) 將上課時間所發生的活動，分為討論、講述、歌唱、欣賞、演奏、做節奏活動、各教學活動間的過渡時間七類，發現兒童在唱歌與教師講述時最不專心，其次是教學活動間之空檔。因此教師應特別注意唱歌與講述之過程，仔細設計讓兒童保持興趣，而各活動要接得緊密些，並且利用前述固定教學程序、自編樂曲等方式以利教學活動轉移。

### (二)概念理解與表達方式

兒童語彙的不足，使成人常誤以為他們對事物缺乏理解，在音樂方面亦是如此。他們可能不會用「高低」等正式的音樂術語來描述聽到的上下行音型，但是卻能以實際操作表達他們的理解，如以鍵盤或木琴等樂器模奏 (Hair, 1977; Van Zee, 1976)。教師評量初學音樂的兒童時，不要局限於語言，問「哪一個音比較高？」「哪一個音比較大聲？」，應多以模奏、模唱等實際操作方式實施，請小朋友敲一個更高或更大聲的聲音給老師聽，更能直接了解兒童的認知程度，方能得到準確的學習評量。同時，應漸漸介紹正式音樂用語，使兒童對音樂的表達能力逐漸成熟（圖 2.2.1）。



▲圖 2.2.1 兒童能以實際操作表達對音樂的理解。

#### (四) 視覺輔助與音高節奏的教學

樂譜就像文字，是非常抽象的。樂譜上的音符有高有低，然而聽覺上音的高低，與兒童平日所見空間上的高低沒有直接的關係。音的高低在物理學上是振動頻率的多寡快慢，頻率快我們稱之為高，頻率慢我們稱之為低，這是約定俗成。兒童就算常聽音樂，但聽覺上只感受到那些音有所不同，要經過學習才能將感受與符號聯結。

音符的長短也是如此，早期西洋音樂有些記譜方式把長音畫長一些。演變至今，無論是四分音符、八分音符、全音符、休止符、或十六分音符，光看形狀，符頭都是一樣大小，時值較長的音符並沒有拖得長長的尾巴，而休止符還是有個符號畫在譜上，譜上並沒有留一個空間。以兒童的觀點來看，這是相當難以理解的。

以視覺輔助音高的教學近年來已相當普遍，許多教科書上常可見到以往上往下的線條，來輔助兒童理解上行或下行的音型。但在 Olson (1978) 與 Hair (1982) 的研究中卻不一定如此。

他們發現讓初學音樂的兒童分辨兩首短音型（曲調）時，以聽覺辨認比較容易，配上視覺上的線條反而錯誤較多。到四年級後，視覺輔助較有幫助。Hair 用電腦螢幕上的線條測試，發現同樣是線條，畫好的靜態線條最不能幫助辨認，動態的線條還稍可輔助。

因此教低年級時，不應完全依賴以視覺上上下的線條來教音高，應多聽、多唱、多演奏，使其實際體驗更多，再以視覺輔助，並導入認譜。

#### (五) 規律拍與節奏

一談到節奏，近來教科書經常以「規律拍」(Beat 或 Pulse<sup>1</sup>) 作為節奏教學的出發點，認為必須先教規律拍，先讓

<sup>1</sup> 如果一定要區分 Beat 和 Pulse，前者較注重視覺或數學上等值的概念，後者較注重身體所感受到那種如「脈動」般持續不斷的觀念。

小朋友感受無論音樂是進行或休止、音符有短有長，無形中都有一時值不變的拍子，持續不斷進行。但是 Kuhn(1987) 的研究發現卻認為直接模仿節奏較為容易，目前還尚未有定論。

### 三、生理基礎

#### (一) 節奏與肢體動作

低年級兒童肌肉協調能力仍在發展中，設計律動遊戲要考慮動作難度之差異。例如低年級兒童可以輕易地走和跑，躍馬步 (Gallop) 就比較困難（兩隻腳輪流替換跑出附點的節奏），而同樣動作是附點的跑跳步 (Skip) 對兒童而言，又更困難（一隻腳先跳出附點的長短兩音，再換另一隻腳做同樣的動作）。

此外，由於人體大致上是左右對稱，因此以左右搖晃表現兩拍四拍的特色，並不至於太困難。三拍子的動作，肌肉控制比較不容易，從六八拍子開始，做前後或左右搖晃的動作則比較容易，因為六八拍其實就是一種二拍子。不過就前後或左右搖晃兩種動作比較，前後搖晃比較困難，人體的構造前後不對稱，搖起來前面長後面短，要時值一樣，需要時間讓肌肉逐漸協調適應。

以節奏動作而言，幾種之間亦有難易之分，口念、一邊念一邊拍、只拍不念、用大肢體動作做出，這四種的難易以口念最為簡單，依次逐漸困難 (Frega, 1979; Rainbow, 1981)。根據這個理論，無論是奧福的說白節奏（或稱語言節奏），或者是柯大宜念節奏的教學策略（ti-ti, ta, ta-a 等等），都是兒童比較能做到的節奏動作，不但低年級的節奏教學適合使用，中高年級在初介紹較複雜的節奏時，也可以考慮使用。

同理，奧福的天然樂器，包含口念、彈指、拍手、跺腳等等，大小肌肉都使用，會比只是口念來得困難。此外，因為是幾種不同動作混著做，除了大肌肉較困難之外，還要記得幾種不同動作的排序，先彈指後跺腳，還是先跺腳後彈指，難度亦發提高。在教學時要特別留意難度，否則就不是學節奏而是訓

練肌肉協調。

但是，不應因此因噎廢食，天然樂器有其優點。簡單的節奏反覆練習，學生容易失去興趣，將同一節奏用不同的身體部位組合發出聲音，既可反覆練習又有趣。並且有時較難較有挑戰性，可以刺激兒童學習動機，就算做不大出來，手忙腳亂中，小朋友也會玩得十分開心。

## (二)音域與肺活量

兒童音色比成人尖而細，因為聲帶比較細薄。其音域隨著年齡逐漸拓寬，但是往高音發展多，低音則要變聲期後才會逐漸降低。因此國小歌曲的音域在課程標準中規定非常詳細，就是希望順著兒童聲音發展來教學。

以前很少唱歌的兒童，唱起歌來有時會有「平音」(Monotone)的現象，要讓兒童的聲音有高有低，可以讓他模仿動物或自然界的聲音，兒童學起來有趣又沒有壓力。不像學習歌曲必須每音準確，這些聲音只要音色有點像又有高低起伏即可。教師應多鼓勵學生模仿聲調比較高者，例如小鳥、火車或輪船的汽笛聲、北風怒號聲等等，及早讓兒童習慣使用頭聲。

在做念白節奏遊戲時，變化音色或把聲調故意念得很誇張，不僅表情生動，也可達到聲音靈活運用以利調整音高的目的。

兒童身軀瘦小，不僅聲帶細薄，肺活量也比成人來得小。因此歌曲的樂句不要過長，遇到比較長的句子，老師先試著唱幾次，事先想好如果需要換氣，應在那裡換氣，儘量避免因氣不夠而勉強叫出，傷害聲帶。同理，兒童因為肺活量小、聲帶細薄，又還未掌握用氣支持聲音的技巧，勉強要兒童發出很強的聲音，對他們是百害無一利。

如果要唱較高、或是樂句較長的樂曲，應該事先規畫，仔細分析該首樂曲需要何種技巧，提早訓練，循序漸進，才不會戕害兒童聲音的發展。

合唱教學時，兒童因音色及音域被分配到各個聲部，教師要特別留意低音部的發聲法，不可爲了求戲劇性效果，而勉強

兒童唱大聲唱低音。長期只用胸聲少用頭聲，兒童將來唱歌由胸聲進入頭聲區時，會吃力而不自然，產生轉聲區(Passaggio)過於明顯的現象，出現低音粗而重，一過轉聲區到頭聲區，聲音忽然細而虛，兩種聲音差別過大，幾乎像是兩人發出。教師應特別留意，畢竟一生歌唱能力比一時比賽成績來得重要。

總而言之，兒童身心與音樂能力仍在發展中，無論是聲帶、肺活量、或是手掌手指大小，都為完全長成，老師在演唱及演奏樂器教學時，不宜過分強求，要兒童做出超乎其生理發展的技能。同理，兒童對音樂之認知也未臻成熟，不應因為其記憶力好，就在對音樂未有親身體驗前，強填鴨音樂之概念，應著重演唱演奏、感受、與創作，使其體驗豐富，時間一到，認知性的教學水到渠成，對師生兩方才不會視音樂課為苦事。