

叁、國小音樂教學探討

一、音感與認譜教學探討

(一)認譜之重要性

1. 認譜能提高獨立參與音樂活動的能力

現行國小音樂課程標準包含六大項目，其中「音感」和「認譜」可說是音樂教學的基礎，而這兩者是相輔相成，缺一不可，因此在本書中予以一併討論。

「音感」簡單的說，就是對音樂的感覺與反應，是「認譜」的基礎，而認譜能輔助音感能力發展，並賦予個人獨立參與音樂活動能力之工具，使兒童無論是表現音樂、欣賞音樂、創作音樂的能力得以提高。以語文為例，如果沒有聽覺的障礙，多半都可以學會說話，但如果不識字，必須樣樣依賴別人，想要聽個故事，得靠別人讀給自己聽。如果學會讀寫，可以自己讀故事，學會背誦詩謠。並且可以一再反覆誦讀，仔細品味咀嚼，對詩詞、散文、小說等文學作品的領略與體會，和未學會讀寫之前，不可同日而語。

2. 認譜使演唱演奏更生動、欣賞層次加深、創作空間加大

音樂亦是如此，學會認譜，演奏演唱不需他人協助，並且表現與欣賞能力會更深刻（圖 3.1.1）。若只有對音樂的感覺與反應能力，則僅被動地欣賞別人演奏，如果要參與演奏或演唱，也只能藉著口傳心授，稍微長一點或複雜的樂曲就會有困難。例如現在流



▲圖 3.1.1 學會看譜能使演奏者對樂曲的了解更深刻。

行的卡拉 OK，許多人只能藉助聽伴奏的曲調學歌，不但吃力，速度又慢。

若學會認譜，想唱歌或彈奏樂器，就不需假手他人。一邊看譜一邊欣賞樂曲，欣賞的層面可以加深。例如同樣的節奏反覆出現，藉著視覺輔助，更容易辨認，下一次欣賞就領會更深。又如相同的歌詞一再出現，作曲家設計曲調一次比一次高，透過樂曲分析，演唱時可以愈來愈激動高昂，表現就更生動。

學會認譜，也能提高創作能力。同樣以語文為例，有了讀寫能力，從此多了一項抒發表達自己感情的工具，寫寫信和親友聯絡感情，甚至創作詩詞小說，心裡的情懷就得以宣洩。伯恩斯坦 (Leonard Bernstein, 1918-1990) 認為有些人類感情，是無法用語言或其他媒介可以描述的，音樂可以將之傳達出來。因此音樂的創作有其必要性。

然而，或許有人認為只要即興創作即可，但是從就音樂歷史的發展而言，只靠口傳心受，樂曲或歌曲的內容不能過於複雜，學的人才不會吸收不了。記譜法發明之後，音樂創作進入一個新紀元，作曲者揮灑的空間為變大，創作方式也趨向多樣化。有樂譜可以相傳，不再受限於學習的人當時的聽力與記憶力，不但樂曲可以寫的更長，還可以記下來放著，讓思維沈澱，日後再來修改。像許多樂曲常有不同版本，有些是作曲家多年後重新修改年輕時作品的結果。年輕的版本好還是年紀大時的版本較佳，這是見仁見智的問題，但是若沒有記譜法的發明，作曲家就沒有日後修改的自由。

兒童當然不是作曲家，但是具有認譜能力對他們的創作能力一樣大有幫助。他們可能只會創作簡單的曲調，但是藉著應用學會的反覆記號、強弱記號、不同的速度記號，曲調可以加長，每一次用不同的強弱和速度表現，簡單的曲調會變得豐富有趣，兒童的成就感會增加，以後創作的慾望會更強。

(二) 音感能力是認譜與所有音樂能力的基礎

然而，認譜能力雖然重要，音感能力更不可缺少。例如學

語文，沒有人從學文法開始。嬰兒聽到周遭環境中大家都在說話，感受到說話的需要，於是開始模仿牙牙學語。會說話以後，到了進入小學以後，方開始學讀與寫。如果沒有前面說話的基礎，文字記號對他而言並沒有任何意義。而語文教學的教材，也是儘量取自兒童生活中已經有的經驗，「老師早！」「來遊戲！」都是小朋友說過、聽過的話，甚至到較高年級的「床前明月光，疑是地上霜……」，月光和霜也都是兒童見過、聽過、感受過，可以理解的事物。

(三) 音感與認譜之區隔

從課程標準中可以看出音感與認譜是一體的兩面，是完全配合的，凡是認譜要教的，必須先從音感著手，先有音感的教學，但教學是活的，教學活動中也常常互相聯繫，經常混和教學。因此，在教學活動中有時難以區隔，但一般說來，音感在先，且較偏重身體律動、歌唱、演奏樂器等這類靠耳朵聽且直接體驗的活動，而認譜常藉助看譜從視覺著手，比較重知性的理解。

(四) 認譜教學本質上的困難

兒童認譜、演唱、演奏、創作、欣賞的教材，固然每樣都須取自兒童生活中的經驗，「認譜」教學的取材尤其需要特別費心，因為樂譜就像文字，是非常抽象的。

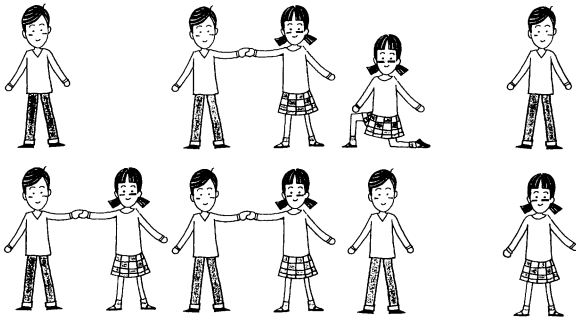
樂譜上的音符有高有低，然而聽覺上音的高低，與兒童平日所見空間上的高低沒有直接的關係。音的高低在物理學上是振動頻率的多寡快慢，頻率快我們稱之為高，頻率慢我們稱之為低。兒童接觸音樂時，聽覺上只能感受到那些音有所不同，要經過學習才能將感受與符號高低聯結。

音符的時值長短也是如此，早期西洋音樂，有些記譜方式會把長音畫長一些。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，是相當難以理解的。如何教會兒童把這些抽象的符號與音樂聯結，教材與教學法設計固然應有特別的構思，讓兒童先有些體驗更為重要。學認譜以兒童聽過和感受過的音樂為教材，讓兒童訴諸已有的經驗，並配上得宜的教法，學來自然事半功倍。

(五) 透過動作和圖形了解音樂

美國著名的認知心理學者布魯納 (Jerome Bruner, 1915-) 認為人類透過動作、圖形、和符號來了解學習新的事物¹。根據這理論，由於樂譜是象徵符號，是高階段比較困難的學習，因此先要透過動作和圖形來幫助兒童了解 (圖 3.1.2)。



▲圖 3.1.2 兩人手拉手，代表四分音符分成兩個八分音符。

1. 透過聲音與肢體動作

音樂蘊含許多元素 (Element)，從觀看舞蹈表演，我們會發現肢體動作可以表達高低、長短、曲式和感情等元素。人聲使用身體肌肉發出聲音，不論是如泣如訴或是興奮高亢，我們的胸腹、喉部、與聲帶附近肌肉，對音高節奏或情感也會有所感覺，因此也包含在布魯納透過動作學習範圍內，和肢體動作都是體驗音樂的好媒介。

¹ 這三種認知模式，分別為動作表徵 (Enactive Representation)、圖形表徵 (Iconic Representation)、符號表徵 (Symbolic Representation)，詳細內容請見頁 99-101 布魯納學習理論與國小欣賞教學。

(1) 透過唸謠 (Rhyme) 體會與認識節奏：

學者研究兒童的節奏能力發展時，認為各種節奏動作中，依其困難度由易至難排列，分別為 1. 口念，2. 口念並手拍，3. 手拍，4. 大肢體動作（如踏步行進等）。所以教師教學節奏，不妨從唸謠開始。唸謠也是我們的文化遺產，雖然沒有音高，但是內含風俗民情意涵豐富，節奏生動活潑，除了教節奏，又能藉機讓兒童認識自己的鄉土與文化傳承，是很好的音樂教材。我國唸謠很多是一字一音，包含許多以 ♩、♪ 組合而成的節奏，剛好可以配合低年級的節奏教學。

以規律拍²而言，大家常念的「大頭大頭，下雨不愁，別人有傘，我有大頭」，或是下列「點點呵呵」，都是一字一音，念起來很有規律拍的感覺，可以幫助小朋友速度穩定。

譜例 3.1.1 點點呵呵（浙江童謠）

點點呵呵，貓兒做窩，青布藍布，捏著算數³。（「著」唸「ㄗ」）



玩法 1

點點呵呵，

（兩人一組，甲童手掌伸平往上，乙童先以手指點甲掌心，然後在甲掌上呵氣。）

貓兒做窩，

（乙童以手指在甲掌上輕畫圓圈，彷彿貓兒尾巴在地上拖。）

² 規律拍（Beat）乃音樂中不斷重複出現且時值規律的拍子，常見的為 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩，這是無論音樂進行或休止都隱含的。小朋友生理速度較成人快，感受到的說不定是 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩。同理，有些人也會把它想成實值比較長的 ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩。只要規律穩定即可，教師不一定要規定是某種時值。

³ 取自朱介凡「中國兒歌」，純文學出版社，頁 180，遊戲方法 1 則為作者自編。

青布藍布，

(乙握拳，只伸出第二、三指，在甲手上拍打。)

捏著算數。

(念到「數」字，甲童收束手掌，乙童趕緊把手抽走，免得被甲抓住。)

玩法 2

當成點人做鬼的遊戲。

領袖一手平伸掌心向下，

其他人各出一根手指，以指尖摸他的掌心，

大家齊念童謠，

念到「數」字，領袖捏住拳頭，大家趕緊把手抽走，被抓住的就當「鬼」。

我國童謠並不全是一字一音，節奏呆板，往往幾個字結合成為詞，字音有輕重之分，節奏就活潑起來了。例如下例這首「點牛眼」，一直出現 ♪♪ 的節奏，能配合低年級四分音符與八分音符的教學(圖 3.1.3)。

譜例 3.1.2 「點牛眼」(北平童謠)

點啊點， 點牛眼， 牛眼花， 賣豆花，

♪♪ | ♪♪ | ♪♪ | ♪♪ |

豆花苦， 賣豆腐， 豆腐爛， 賣雞蛋，

♪♪ | ♪♪ | ♪♪ | ♪♪ |

雞蛋黃， 賣老王，

♪♪ | ♪♪ |

老王不在家， 你來代替他⁴。

♪♪ | ♪ | ♪♪ | ♪ | ||



► 圖 3.1.3 小朋友玩童謠
「點點呵呵」學節奏。

玩法

用來點人做「鬼」。點人的遊戲，除了用點到的人做「鬼」，也有以淘汰式為之，一個一個淘汰，最後的人才做「鬼」。如果採淘汰法，則最後一句改為「去了他」。

譜例 3.1.3 目虱（福佬童謠）

4 目虱要嫁家蚤尪， 要抓蚊子作媒人，
 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ |

虱母搖手喊不通， 家蚤不是妥當人，
 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ |

牛蜚大隻兼厚重， 嫁伊纔會親像人⁵。
 ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ ||

玩法

以手或樂器打規律拍伴奏，當成是「數來寶」或點人「做鬼」的遊戲來玩。

⁴ 改編自朱介凡「中國兒歌」，純文學出版社，頁191。

⁵ 李赫（民80），「臺灣嬰仔歌」，臺北：稻田，頁71。遊戲方法則為作者自編。

除了四分音符與八分音符之外，母音開或收各有不同，句子裡每字的重要性也有差異，加上虛字等因素，使唸謠有抑揚頓挫，節奏有長有短活潑十分活潑。例如下例「好大的月亮」中，「的」與「了」是虛字，念起來輕又短。而「賣了銅錢，買燒酒」的「酒」字為第三聲，聲調先下去再上揚，又含「一ㄣㄨ」三個母音（「ㄨ」為ㄣ與ㄨ的組合），須時較久，自然會念的長一點。其時值也應久些（圖 3.1.4）。

譜例 3.1.4 「好大的月亮」（安徽合肥童謠）

好 大 的 月 亮， 好 大 的 狗，

賣 了 銅 錢， 買 燒 酒，

走 一 步， 喝 一 口。

楊 奶 奶， 要 不 要 買 隻 小 花 狗？⁶



◀圖 3.1.4 抓到一隻小花狗。

⁶ 改編自朱介凡「中國兒歌」，純文學出版社，頁195。遊戲方法則為作者自編。

玩法

好大的月亮，好大的狗，

（圍圓圈，由一人做「鬼」，負責抓小狗賣給另一個小孩扮的「楊奶奶」。）

（齊聲念，先比畫出一個很大的月亮，再將雙手放頭上比狗的耳朵。）

賣了銅錢，買燒酒，

（食指拇指圍圈比銅錢，再假裝喝酒。）

走一步，喝一口。

（走一步，再做喝酒狀）

楊奶奶，要不要買隻小花狗？

（這一句由「鬼」念，念完「狗」字，開始抓人當做小狗賣。）

（最好規定蹲下的小朋友他不能抓，以免小朋友四處逃竄，產生危險。）

民謠與童謠的節奏活潑，多念個幾遍，不僅韻味聲調都念了出來，蘊含的節奏也會自然浮現，可以配合課程標準放在適合的年級，如果再想個活潑生動的遊戲來實施教學，效果一定不錯。以下列出幾首含幾種不同節奏型的童謠，供大家參考，如果有興趣，可以找更多的童謠自行發展教材⁷，玩跳繩、沙包念的童謠都是很好的來源。

⁷ 朱介凡（民77），「中國兒歌」，臺北：純文學。

李赫（民80），「臺灣嬰仔歌」，臺北：稻田。

施福珍（民83），「臺灣嬰仔歌的故事」第一與第二冊，臺北：自立晚報。

施福珍（民85），「點仔膠系列之一——臺灣嬰仔歌曲集」第一與第二冊，施福珍出版，和和樂器總經銷，彰化縣員林鎮博愛路101號3樓。

陳正治（民78），「中國兒歌研究」，臺北：親親。

馮輝岳（民81），「中國歌謠大家唸」，臺北：武陵。

馮輝岳（民84），「客家童謠大家唸——客家童謠一〇〇賞析」，臺北：武陵。

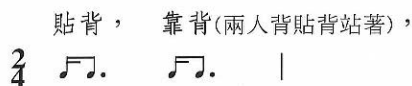
喻麗清編（民70），「兒歌百首」，臺北：蘭雅。

簡上仁編著，「臺灣童謠選輯」，南投：南投縣政府，南投縣立文化中心。

譜例 3.1.5 小老鼠上燈臺（中國童謠）



譜例 3.1.6 猜拳（北平童謠）



轉過來，ㄉㄟ、（轉過身來，在「ㄉㄟ、」字開始猜拳）⁸。



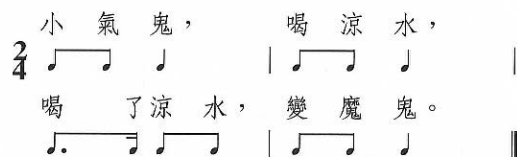
（玩法也可以改成以腳猜拳，兩腳分開為「布」，併攏為「石頭」，交叉為「剪刀」，可以促進兒童肌肉協調發展）（圖 3.1.5）。



▲圖 3.1.5 小朋友玩猜拳遊戲。

⁸ 改編自朱介凡「中國兒歌」，純文學出版社，頁 198，遊戲方法則為作者自編。

譜例 3.1.7 小氣鬼（傳統童謠）



譜例 3.1.8 超人（創作童謠，瓠子編）



譜例 3.1.9 荷花開（瓠子改編自傳統童謠）



玩法

小朋友分成十二組，各代表十二個月中的一月如「蘿蔔蹲」之玩法，被點到的那組要站起來齊念，每組領袖在念完之前，用手勢或數字卡指揮組員點下一組念。來不及反應或念不整齊的組就會淘汰，最後一組獲勝（圖

3.1.6)。

唸謠的教學還可以配合肢體的律動，兒童就更能體會節奏。例如八分音符是四分音符的一半，這是分拍 (Subdivision) 的觀念，兒童在數學課中學過分數之後，知性上雖然了解，但在演唱時演奏，卻不一定能正確地唱奏出。這時就要靠肢體去體會。下列這首童謠，兒童兩人對坐，手拉手做前後搖晃的動作，除了感受搖晃的動作十分規律（規律拍）之外，老師也可以提示兒童「有時搖一下只說一個字，有時是兩個字」，由此導入四分音符可分為兩個八分音符的觀念。

譜例 3.1.10 拉大鋸（北平童謠）

拉大鋸， 扯大鋸， 姥姥家 唱大戲，
 2/4 ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ |
 接姑娘， 請女婿， 小外孫兒 也要去，
 ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ | ♪ ♪ |
 不給去， 偏要去，
 ♪ ♪ | ♪ ♪ |
 一個屁子兒 蹦回去⁹。
 ♪ ♪ | ♪ ♪ ||

（兩個小朋友對坐，手拉手前後搖動做鋸木狀，到「蹦」字，兩人雙手互拍）（圖 3.1.7）。

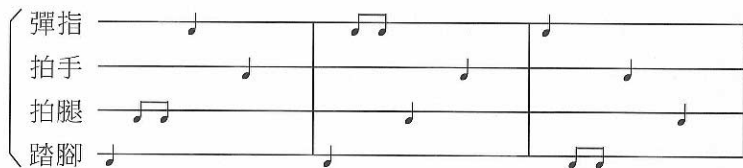


◀圖 3.1.6 「荷花開」的遊戲組
原和領袖的默契要很好。

(2)透過肢體動作感受節奏：

音樂教育家達克羅茲 (Emil Jaque-Dalcroze, 1865-1950) 強調以肢體感受及表現音樂。奧福教學法創始人卡爾·奧福 (Carl Orff, 1895-1982) 受達克羅茲影響，也十分重視肢體的律動，將一般教師讓小朋友拍手模仿節奏教學的教學法，予以擴大發展，跺腳、拍腿、拍手、彈指都可運用，身體許多部位都變成節奏樂器（圖 3.1.8）。同樣的節奏，每次換用不同的部位去演奏，多次的練習也不會單調，例如下列節奏可用下列這幾種方式奏出（譜例 3.1.11），使枯燥的節奏練習因為有變化而生動起來。

譜例 3.1.11 奧福教學法常用之四種身體樂器的節奏練習



同理，以拍手模仿節奏，老師也可以加以變化，例如以全掌、半掌、一兩隻手指、手背、兩手虎口相拍等，進而變



▲圖 3.1.7 用拉大鋸的動作感受四分音符與八分音符倍數的關係。

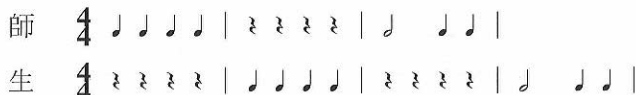


▲圖 3.1.8 身體許多部位都可以當成節奏樂器。

⁹ 本章謠採自朱介凡「中國兒歌」，純文學出版社，頁 178，遊戲方法則為作者自編。

化到摸鼻子、下巴、拉耳朵、輕拍頭等。經常變換拍節奏的方式，兒童必須隨時注意，尤其是有些拍奏方式聲音很小，必須安靜聽還得注意看，比方式與力度都一成不變的拍手，更能提高兒童學習興趣。

譜例 3.1.12 利用身體的多變化節奏仿奏



達克羅茲的節奏教學活動十分活潑，強調頭腦與肢體之協調並迅速反應，採用經常更改指令變換方式的策略，讓學生時時提高警覺。例如老師即興彈奏簡短曲調，讓兒童腳踩該曲調之節奏行進。以兒童之能力，並不能踩很複雜的節奏，但是教師能以有限的節奏型做各種變化，例如：

- ①每一音一樣長時，除了腳踩還需口念節奏。
- ②每一音一樣長時，除了腳踩還需手拍節奏。
- ③每一音一樣長時，原地站立但需口念節奏。
- ④每一音一樣長時，原地站立但需手拍節奏。

如此一來，兒童就不會只是機械地模仿節奏，而必須思考，在腦中描繪出該節奏型，並分析是否每一音一樣長。這樣，節奏型變化雖不多，但學生卻能徹底了解，確實學會。

達克羅茲教學很重視以適合的動作表現節奏的變化，例如現在奧福教學法常用「走」與「跑」，分別代表四分音符與八分音符，就是源於達克羅茲。跑跳步 (Skip) 與躍馬步 (Gallop)，這兩種步伐都含一長一短之動作，適用於輕快的附點音符，能配合四年級的附點八分音符與十六分音符的教學。

(3) 以肢體與語言體會拍子 (Meter)：

規律拍 (Beat) 和拍子 (Meter) 一樣，都有相同實質之音符不斷反覆，但是拍子蘊含幾拍一組的觀念，因此衍生出每一組的第一拍較重之觀念。奧福教學法常用的頑固音型

(Ostinato)，很適合用來強調幾拍一組不斷反覆的觀念。例如捕魚歌若唱成慢的兩拍子，則可設計一次前一次後的划槳動作，剛好可以合乎二拍子，而且划槳也符合捕魚的情境。同理，指揮的動作也是一拍一個，每幾個就循環，也可用來體驗拍子的感覺。

中高年級的兒童可以用節奏較複雜的頑固音型伴奏歌曲，例如四年級有切分音的教學，虹彩妹妹的最後一句「哼嗨唉唷」，其節奏為 ♪ ♪ ♪ ♪，長度剛好也是一小節，用來教切分音，或是複習強化拍子與小節之觀念，都是很合適的。

各種不同的拍子，每一小節的長度不同，用肢體動作表現時，其力度與動作劃過的空間也不同。以二、三、四拍子為例，二拍子時間最短，空間使用小，力度也比較輕。老師可讓小朋友兩人一組，面對面站著雙手互貼，用一小節的時間一手漸漸推向對方，另一手則被對方推向自己，前後做拉鋸狀，從互推動作中感受到前述時間、力度、空間改變（圖 3.1.9）。老師即興彈奏樂曲，拍子不斷在三種拍子中轉換，用音樂突出這些感受。如果想不出樂曲，可以用相同的速度，彈奏「綠油精」、「來來來，來跳舞，拉個圓圈」及「小星星」三首樂曲的片段。

(4) 以肢體動作體會音高：

柯大宜 (Zoltan Kodály, 1882-1967) 的手號教學的設計理念，在以有形的手號（各種形狀的手勢），輔助抽象的音



▲圖 3.1.9 以兩人互推感受不同拍子時間、力度、空間的改變。

高與音程觀念¹⁰。高的音手號的位置高，反之則低。兒童一面比手號，一面以唱名唱出該手號代表的音高。老師需時時注意兒童音高是否準確。久而久之，兒童將喉部聲帶等發聲器官之感覺，手的高低形狀，與耳中聽到的高低不同的音互相聯繫起來，對高低音的辨認，就會越來越敏銳。

達克羅茲的音高教學活動，採頭腦與肢體協調並迅速反應之原則，例如前述腳踩曲調節奏的教學活動中，也可加入音高的辨認（圖 3.1.10）。

除了腳踩曲調節奏，教師可規定：

- ①跟著哼唱曲調，手跟著音高上下起伏比畫。
 - ②跟著哼唱曲調，並在最高音彈指。
 - ③跟著哼唱曲調，並在最低音拍手。
 - ④跟著哼唱曲調，並在最高與最低音分別彈指與拍手¹¹。
- 在視唱時，也應如國小演唱教學之四—「結合音準、音感、認譜及多聲部歌唱的演唱教學」所言（頁 63），將練習方法予以變化，使教學可以生動活潑起來。例如三年級以後要音階聽唱，如果一再反覆，學生一定很快就感到乏味。但是教師可以用下列方式予以變化。

連續不斷下行接上行地唱音階，但

- ①看老師的手，見手掌張開放聲唱，見握拳則輕聲唱。
- ②老師彈指，則原來上行改下行，原來下行改上行¹²。
- ③老師指定每遇 Re 音不唱，只在心裡默唱（教師可每次指定新的音不唱）。
- ④老師指定每遇 Re 音不唱，不默唱，直接跳過，唱下一音。這項活動的③與④，也可當做音程的預備與加強練習。兒童的大跳音程尚不穩固，可以提示他們「音階中間空出好幾個音，就是大跳音程」，用默唱中間音的方

¹⁰ 詳見第五篇之當代著名教學法之二，柯大宜音樂教學法。

¹¹ 此遊戲乃美國教授 Herbert Henke 所編，Henke 精通達克羅茲教學，持有 License。

¹² 如註 11。



▲圖 3.1.10 以高高低低的線條呈現樂音的高低。

式來練習。

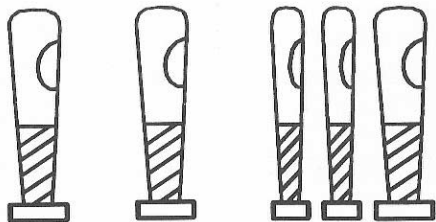
2. 透過圖形

如前所述，樂譜是抽象的象徵符號，沒有經驗的兒童很難將譜上的音符與他聽到的聲音聯想在一起。透過語言和肢體動作，兒童已經漸漸能感受到樂音有高低長短，但要能視譜，中間最好還有布魯納所稱圖像 (Iconic) 的階段，學習階段連接才會更為平順。例如「兩隻老虎」一曲，可以先以高高低低的線

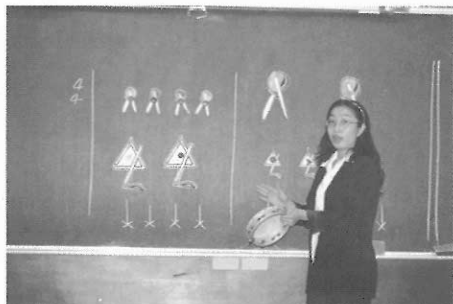
條呈現（圖 3.1.10），也可以用手隨著音高的起伏比畫來配合。

時值長短也可以用相同形狀但大小不同之圖形表示。例如下圖之棒球棒（圖 3.1.11），大的代表四分音符，小的代表八分音符。老師可以讓小朋友模仿球棒打到球時那種清脆的聲音，用「ㄅ—ㄅ」的聲音念出節奏。

圖形也可用來做演奏教學的輔助，小朋友會看正式的樂譜之前，或是閱讀能力不足時，也能看圖示性的譜，奏出多變化的聲音，豐富其學習內容。例如：使用的樂器用圖形畫出，音高用線條代表，圓滑奏或斷奏、力度等，都能以圖形取代，方便兒童視譜，提高參加演奏活動的興趣（圖 3.1.12）。



▲圖 3.1.11 以圖形大小幫助小朋友了解音符時值。



▲圖 3.1.12 藉著圖形，小朋友很早就能參與有趣的演奏活動。

圖形的應用不僅是剛開始學認譜時才用，也能配合樂曲欣賞，鍛鍊敏銳的聽力，與對曲式結構的掌握力。老師可將樂曲編舞，把不同樂曲段落配上不同的舞步，回到原來曲調時，則配上原來的動作，讓兒童藉著動作感受樂曲的結構。同理，簡單的樂曲，老師可用不同的圖形代表不同的樂句和段落，如此，小朋友能對樂曲的結構一目瞭然，充分掌握。

㊦音感、認譜與其他音樂教學項目之聯繫

音感與認譜固然重要，但是其最終的目的在協助了解感受音樂，使演唱（奏）、欣賞、創作音樂能得心應手，並不是抽離真正音樂的枯燥練習。因此在取材時，可以多方從演唱（奏）、欣賞樂曲尋找素材，使學生體會音感與認譜很實用，以後會比較喜愛音感認譜學習活動，同時也會對演唱（奏）與欣賞的樂曲印象更深刻，更加喜愛。

演唱（奏）和欣賞的樂曲如果有常出現的音程或節奏，可以作為音感與認譜的素材，例如「拔蘿蔔」一曲中，下行五度音程(sol-do)出現多次，讓小朋友每遇到這音程，就不唱但比手號（或只唱這音程其他部分不唱），都能讓小朋友更了解下行五度音程在這首曲子結構的重要性，加上遊戲變化的歌唱教學也比較不會單調。

又如歌劇「卡門」中著名的阿巴奈拉舞曲，伴奏一直出現帶有附點的節奏，可以配合四年級的附點節奏教學，而曲調部分常出現分別屬五與三年級教材綱要的三連音和四個一組的十六分音符（），因此也可用在六年級，作為這些音符的總複習（譜例 3.1.13）。同一齣歌劇裡的「鬥牛士之歌」，是進行樂曲，四四拍子的特性十分明顯，主曲調經常有附點，和連結線可以配合相關的音感與認譜教學。

譜例 3.1.13 阿巴奈拉舞曲

比才 曲



類似的例子還有貝多芬的「大自然的榮耀」(The Glory of Nature)，能用來配合附點二分音符的教學(譜例 3.1.14)，舒曼的「快樂農夫」能用來配合附點四分音符的教學(譜例 3.1.15)。德佛乍克的幽默曲、蕭邦的送葬進行曲、和華格納的結婚進行曲，莫札特的「唐喬凡尼」中的梅呂哀舞曲，都含附點符號，但風格各不同¹³(譜例 3.1.16、3.1.17、3.1.18、3.1.19)。舒伯特的軍隊進行曲能用來教 ♪♪♪ ，(譜例 3.1.20)。莫札特的土耳其進行曲，能用來教 ♪♪♪♪ (譜例 3.1.21)。歐芬巴哈「霍夫曼的故事」中的船歌，能用來教六八拍子(譜例 3.1.22)。哥賽克的嘉禾舞曲，能幫助兒童體會大跳音程(譜例 3.1.23)。威爾第「阿依達」中的凱旋進行曲含有三連音(譜例 3.1.24)。

¹³ 德佛乍克幽默原曲譜為形式非附點符號，但感覺相近。

總而言之，音感與認譜的教學對兒童將來的音樂發展十分重要，教師應儘量配合兒童之身心發展，取材生活化，並選取優良動聽之樂曲，規畫生動活潑之教學策略，一定能引起兒童之興趣，提高他們的潛能。

譜例 3.1.14 大自然的榮耀

貝多芬 曲



譜例 3.1.15 快樂的農夫

舒曼 曲

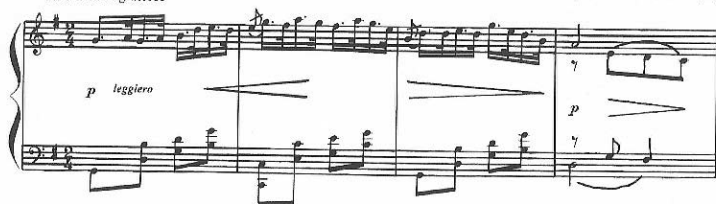
Allegretto animato



譜例 3.1.16 幽默曲

德弗乍克 曲

Poco lento et gracioso



譜例 3.1.17 送葬進行曲

Lento 蕭邦 曲

譜例 3.1.18 婚禮進行曲—選自歌劇《羅安格林》

Con moto moderato 華格納 曲

譜例 3.1.19 梅呂哀舞曲—選自歌劇《唐喬凡尼》

Andante ma non troppo 莫札特 曲

譜例 3.1.20 軍隊進行曲

Allegro vivace

舒伯特 曲



譜例 3.1.21 土耳其進行曲

Allegretto

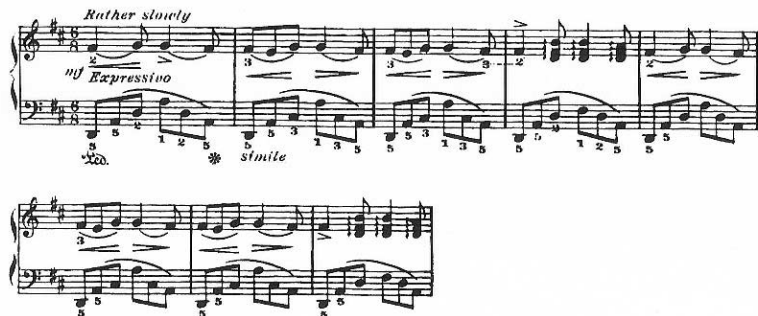
莫札特 曲



譜例 3.1.22 船歌—選自歌劇《霍夫曼的故事》

Moderato

歐芬巴哈 曲



譜例 3.1.23 嘉禾舞曲

哥賽克 曲

Allegretto
p con grazia

cresc.

譜例 3.1.24 凱旋進行曲－選自歌劇《阿依達》

威爾第 曲

Tempo di Marcia
mf

leg.

二、國小演唱教學

(一)歌唱的優越性

人聲是每一個人與生俱有的才能。人聲抒發內心情感、表達意念、傳遞信息、溝通意念。幼兒從出生之時就會運用自己的聲音向外界示意，到了牙牙學語的階段，更是充分以聲音，或模仿或重複，積極地與環境之間進行「對話」和「溝通」，聽覺和人聲是他們對外互動的主要媒介。匈牙利音樂教育家柯大宜 (Zoltan Kodály, 1882-1967) 認為，兒童音樂教育的基礎是從「歌唱」開始。歌唱人人皆可表現，全民普及，不受空間限制，隨時可唱。一個人要能唱出好聽的歌聲必須要用耳朵仔細聽，用大腦仔細想，因此，歌唱培養音準、音感及「內化」音樂（視及樂譜，耳中浮樂；聽及聲音，心中有譜）的基本能力。歌聲由己身發出，所表現的情感和音樂性至誠至真。一個器樂演奏家如果懂得用歌聲唱出音樂，就容易在樂器上表現出「如歌唱般」的聲音，這也是演奏家最高的境界。

(二)錯誤歌唱的原因

兒童會發生錯誤歌唱的原因很多。可能是生理、心理或是習慣上的因素，也可能是不當的環境所造成的。老師必須找出原因，給予適當的指導。



▲圖 3.2.1 演唱隨時可唱，人人皆可參與。

1. 生理障礙

兒童若有聽覺或語言的障礙勢必影響他的音準。老師應深入了解，輔導做進一步的治療。

2. 心理障礙

心理上排斥唱歌也會影響音準。心理障礙形成的原因很多，例如：被人指責歌聲很難聽，或是個性內向不敢開口、身體殘障造成自卑等，都是可能的原因。

3. 年齡、性別

根據研究，兒童的音準隨年齡增長會逐漸的改進。就性別來說，男生歌唱學習的進度比同年齡的女生慢，不過，愈到高年級，就沒有這種差異了。

4. 環境

環境對於兒童的音準有很大的影響：噪音、低品質的音響、大人錯誤的歌唱示範等都可能無形中傷害音準。

5. 音域

「音域」表示聲音最低音到最高音之範圍。每一個人音域不



▲圖 3.2.2 彎腰駝背或大聲嘶吼都是不正確的。



▲圖 3.2.3 唱歌應該要挺胸、自然放鬆。

盡相同，在個人音域範圍之內唱歌最能駕輕就熟，如果超過範圍，就會力不從心。

6. 習慣性壓低或用力

有很多兒童習慣壓低聲音說話或唱歌，導致音不準。或是用力敞開嗓門，大聲唱歌，會造成聲音習慣性沙啞。

7. 無法分辨說話和唱歌的差異

兒童音唱不準不一定表示音感有問題，唱歌「平音」(monotone)的人並非就是「音痴」，可能是還不習慣分辨說話和唱歌的差異。

(三) 演唱教學的基本原則

1. 審慎選曲

選擇歌曲應考慮下列因素，特別是低年級初學階段，更應謹慎：

(1) 音域：

根據民國八十二年教育部公布國民小學音樂課程標準所定，國小學生的音域大約是：

譜例 3.2.1 國小學生的音域



(2) 節奏：簡易、單純、節奏型常反覆

(3) 音程：宜以級進音程為主，跳進音程不宜過大

(4) 曲調：曲調型宜有反覆性，下行曲調較上行曲調易掌握

(5) 歌詞：符合兒童生活內涵，題材宜多元化

2. 分析歌曲

教學之前，應該要對歌曲有所認識，教學時更能夠得心應手。歌曲可按下列項目來分析：

(1) 調性：大調、小調、五聲音階…

(2) 拍子：二拍子、三拍子、四拍子、複拍子…

(3) 起拍：強起拍、弱起拍

- (4)節奏型：簡單、複雜、反覆式、多變式…
- (5)音域：五度以內、八度以內、八度以上…
- (6)音程：級進多、跳進多…
- (7)樂句：段落開始與結束、半終止、完全終止…
- (8)曲式：二段式、三段式…
- (9)歌詞：動物、植物、自然、生活、節慶、催眠、親情…
- (10)風格：進行曲、搖籃曲、舞曲…
- (11)速度：快、慢、中等…
- (12)力度：強、弱、中等…

譜例 3.2.2 火車快飛

沈秉廉 詞曲

小快板

火車快飛 火車快飛，穿過高山 越過小溪，
一天要走 幾百里。 快到家裡 快到家裡，
媽媽看見 真歡喜。

分析

- ①C 大調，音域： $b \sim g^1$ ，曲調以級進與三度下行音程為主。
- ②二四拍子，節奏型：a. ♪ ♪ ♪ b. ♪ ♪ ♪ 。

譜例 3.2.3 甜美的家庭

畢夏普 曲

行板

我的家庭真可愛，整潔美滿又安康，姊妹
兄弟很和氣，父母都慈祥，雖然
沒有好花園，春蘭秋桂常飄香。雖然
沒有大廳堂，冬天溫暖夏天涼。
可愛的家庭呀，我
不能離開你，你的恩惠比天長。

分析

- ① C 大調，音域 $c^1 \sim c^2$ ，曲調以級進為主，跳進完全四度音程出現頗多。
- ② 四四拍子，弱起拍，
主要節奏型：a.  b. 
c.  d. 
- ③ 曲式為二段式曲式。

3. 熟唱歌曲

教學前的練唱是必要的，實際去唱才知道是否真正理解歌曲。練唱除了力求正確之外，還要知道樂句、段落的所在，多作反覆練習。邊彈邊唱或離琴清唱都要練習，最好能背唱，教學時自然駕輕就熟。



▲圖 3.2.4 老師說故事引起動機。

4. 教學設計

一般老師對於歌曲教唱常不在意，總認為很簡單，其實，歌唱教學並非一味單調的反覆習唱，多用巧思、創意，配合運用發問、故事、圖片、圖譜、動作、遊戲等活動，將會使教學達到確實的效益。

5. 合乎兒童學習的順序

根據研究，兒童學習歌曲的順序為：歌詞、節奏、樂句、曲調、輪廓、音程然後是調性的掌握。因此，在教學上宜從念唱歌詞，拍打節奏開始，再逐漸進入曲調的習唱。

6. 適當的起音

許多老師在教唱時，完全沒有考慮起音是高、是低，開口就唱，結果整首歌曲的音域超過兒童所能表現的範圍。老師通常是按照樂譜的音高起音，不過，必須要注意譜上的音高是



▲圖 3.2.5 唱高音，手跟著舉高。



▲圖 3.2.6 唱低音，手漸漸放下。

否適當，如果不適當，應該要移調到適當的調來唱。

7. 正確的範唱

兒童學習唱歌主要靠「聽唱」，老師是他們主要的模仿對象，因此，老師的範唱在姿勢、音準、節奏、分句、發聲、咬字、呼吸、姿勢上，應該要正確。

8. 音樂性的範唱

範唱不止於正確而已，還要具有音樂性。老師的角色就是一個活生生的表演者，歌聲、表情、目光、臺風都要有藝術性和真誠感，無形中給予兒童美的陶冶。

9. 多唱、多做

歌曲教唱重點是多「唱」少「說」，老師費勁唇舌的解說不如一次正確的範唱。若範唱不足以讓兒童理解，運用身體動作或一些隨手可得的實物，配合歌唱表現歌曲的高低、長短，讓音樂藉由動作和視覺表徵作具體的外顯，使兒童更容易體會。

10. 兼顧團體學習和個人表現

在團體中進行歌唱教學極為有效。團體歌唱有助於兒童彼此



▲圖 3.2.7 一邊唱「丫」，一邊比「丫」的口型。



▲圖 3.2.8 一邊唱「せ」，一邊比「せ」的口型。

互相聆聽、培養音感、調整音準。特別是音準差的人，在團體中會較為放鬆，敢開口唱歌。這類的兒童宜安排在音準好的人當中，可以鞏固他的音準。同時，也要給予兒童個別習唱的機會，一方面讓老師作確實的評量，一方面培養兒童獨自演唱的能力。

11. 鼓勵多於指責

歌唱是兒童的本能，不應該有任何勉強或壓力。老師教學時的態度應該是鼓勵參與、引發興趣、適時挑戰、肯定表現。面對唱不好的人，切勿公開大聲指責，自然的走到對方的身旁，在其耳邊輕聲地給予指導。

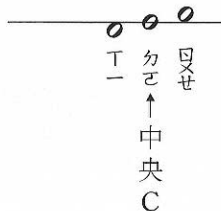
(四) 結合音準、音感、認譜及多聲部歌唱的演唱教學

1. 音準與認譜

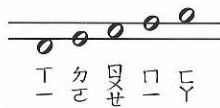
音準是歌唱最主要的基本能力，需要長期培養。兒童及早鞏固音準，長期都受益，反之，小時候就五音不全，長大要改正是相當困難的。匈牙利的柯大宜和德國的奧福兩位國際知名的音樂教育家同時都提到兒童演唱教學應從兩、三個音 (la、sol、mi) 開始，逐漸到五聲音階，並同時配合認譜教學。他們認為五聲音階沒有小二度半音 (mi-fa, ti-do)，音程較容易唱準。穩固之後再擴展至七聲音階。瑞士音樂教育家達克羅茲直接就從七聲音階開始訓練，教學內容的順序雖然不同於前者，但同樣是把握按部就班的漸進原則。例如：

譜例 3.2.4：一線譜與二線譜視唱

一線譜視唱



二線譜視唱



2. 音準與音感

演唱教學若是過分強調專業的聲樂訓練，或者常作一些機械式的發聲練習都是不恰當的。教唱如果能夠結合音感訓練可以收到音感、音準、演唱技巧等多方面的教學成效。老師用一些巧思來設計，能夠讓喜愛唱歌的兒童更愛唱歌，讓害怕唱歌的兒童樂意唱歌。

(1) 口唱、默唱的交替唱：

出聲唱歌很清楚歌曲的進行，節奏、音高易於掌握，但如果不出聲而在內心默唱，就須要更專心才不置於荒腔走板。低年級階段多做默唱對於內在聽覺 (Inner Hearing) 的培養助益很大。剛開始的默唱宜先從樂句開始，待學生熟練之後再挑戰他們在非樂句之間默唱。中、高年級可以進階到在特定的節奏或音高默唱：

譜例 3.2.5 口唱、默唱的交替唱譜



教學方法

學生唱音階，聽（看）到老師的訊號 *（可以用聲音或動作代表），則改為默唱（畫○的音）。

又聽（看）到訊號，由默唱改為出聲唱。如此反覆練習。

譜例 3.2.6 ♪ 與 ♫ 的交替唱譜



教學方法

學生以 ♫ 唱音階，聽（看）到老師的訊號 *，立刻換唱為 ♪。又聽（看）到訊號，由 ♪ 改為 ♫。

(2)改變音長：

譜例 3.2.7 節奏音階譜



教學方法

學生以 ♪ 唱音階，聽到老師報某一個數字，立刻以該數字所代表的節奏音值來唱，例如：

「2」代表 ♪♪。「3」代表 ♪♪♪。「4」代表 ♪♪♪♪。

譜例 3.2.8 老師唱音程，學生唱音階譜



教學方法

老師唱音程，學生唱出該音程所經過的音階。

譜例 3.2.9 老師唱音階，學生唱音程譜



老師唱 學生唱

教學方法

老師唱音階，學生唱音程。

譜例 3.2.10 音階和音程練唱



(1) d r m f s l t d' t l s f m r d r m

(2) d' t l s f m r d r m f s l t d' t l

(3) d d d r r m f f s l l l l t t d' d'

(4) d m s d' s m d m s d' s m d m s d' s

(5) d d d m m s d' d' s m m m m d d m m

* 上面譜例當中的英文代號表示唱名：

d = do, r = re, m = mi, f = fa, s = sol, l = la, t = ti,

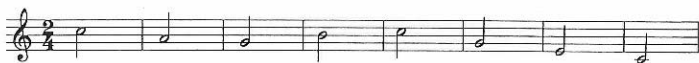
d' = do'

教學方法

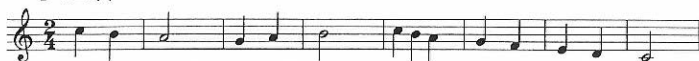
老師設計一個節奏，學生按照該節奏，用各種不同的方式練唱音階或音程。以譜例 3.2.10 為例：

- ①唱上行音階。
- ②唱下行音階。
- ③相同的節奏音長用同音反覆演唱。
- ④唱 Do 大三和絃構成音。
- ⑤Do 大三和絃構成音在相同的節奏音值用同音反覆演唱。

譜例 3.2.11 小節之所有經過音練唱



學生唱



教學方法

老師設計一個若干小節的音型，學生唱出各小節之間所有的經過音。

譜例 3.2.12 曲調練唱



教學方法

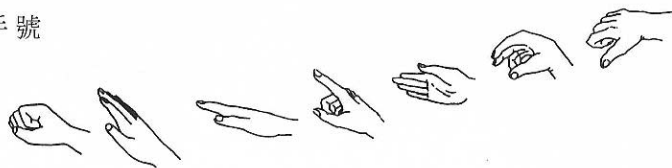
老師設計一個曲調（就學生已學過的節奏和音高來取材），學生以各種方式練唱：

- ①念節奏。
- ②唱唱名。
- ③默唱：
 - a. 每一個小節的第一個音出聲唱，其他音默唱。
 - b. ♩ 、 ♩ 的音出聲唱， ♩ 默唱。
 - c. 奇數小節出聲唱，雙數小節默唱。
- ④跳過一小節唱，例如：1 → 3 → 5 → 7 或 2 → 4 → 6 → 8。

(3)視圖歌唱：

除了五線譜之外，手號、手譜、唱名圖、音階梯圖等都可以作為音高的視覺表徵。老師給了適當的起音之後指示圖、譜，學生看、想、記憶，然後唱出正確的曲調。

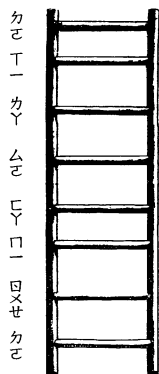
手號



手譜



音階梯圖



3. 多聲部歌唱

歌唱教學從齊唱入門，建立基礎之後，逐漸進入多聲部歌唱（part-singing）。多聲部歌唱是指兩個或兩個聲部以上同時演唱，它是一種需要長期培養的音樂技能。多聲部歌唱的形式很多，經常運用的有下列兩種：

(1) 頑固曲調：

頑固曲調表示一個反覆的曲調型，用來伴唱（奏）歌曲。如如果教材合宜，設計得當，兒童從低年級開始就可以嘗試頑固曲調的習唱。頑固曲調教學原則如下：

- ① 先熟唱歌曲本身
- ② 老師唱或以樂器演奏頑固曲調，學生唱主要曲調，同時聽辨頑固曲調。
- ③ 學生唱頑固曲調，老師唱主要曲調。
- ④ 學生分組做二部的演唱。
- ⑤ 除了以人聲演唱頑固曲調之外，可配合身體動作、節奏樂器表現頑固曲調的節奏，或以有調樂器演奏頑固曲調。

譜例 3.2.13 頑童 (Sai bar no a wawa) (阿美族童謠)

中板

連天生 採譜

ya ba ka'n nay y na la cul lan
要從這裡來，崎嶇的道路，

a ya a ya ci a gay sa tek kek
啊啲啊啲摔跟頭，腫個包。

譜例 3.2.14 頑固曲調

♭ ♯ ♮ ♯

譜例 3.2.15 划船歌 (外國歌曲)

中板

劉淑英 譯詞

1. 我的槳快又亮，閃爍在浪濤，
我的槳搖呀搖，閃爍在浪濤，

3. 跟隨那野鵝群，不停地搖，
划槳如野鵝飛，不停地搖，

譜例 3.2.16 頑固曲調



(2) 輪唱：

輪唱是指同一個曲調由若干聲部在不同的時間起唱，從頭至尾連續反復，造成和聲效果。輪唱教學有下列原則：

①先教唱歌曲本身：

以齊唱的方式先教會歌曲，熟練節奏與曲調。

②師生互做輪唱：

讓學生先唱第一部，老師唱第二部，形成輪唱，提醒學生注意第二部何時出來，然後師生互換聲部。

③分部輪唱：

學生分成若干聲部，在不需老師的幫助之下，自行做輪唱。

④小組或個別輪唱：

除了在大團體中輪唱，挑戰學生也能做小組甚至個人輪唱。

⑤掌握拍子：

拍子穩定與否決定輪唱效果的好壞，老師隨時要提醒學生保持規律的拍子。

⑥注意音準：

輪唱的目的在于體會和聲，音準絕對不能馬虎。如果輪唱不能掌握音準，應該再做齊唱練習，加強音準。

⑦控制音量：

輪唱不是「競唱」，絕不能以大聲取勝，要多聽自己唱，多聽別人唱，以取得與其他聲部的和諧。

譜例 3.2.17 笑哈哈（外國歌曲）

劉淑英 譯詞

稍快板

1. 笑 哈 哈 這 裡 真 快 樂，

2. 這 裡 真 快 樂，

3. 大 家 盡 情 笑 吧 盡 情 地 笑。

4. 大 家 盡 情 笑 吧 盡 情 地 笑。

教學說明

這首歌曲可做四部輪唱，譜上的數字代表聲部，第1部從頭唱兩個小節之後，第2部從頭加入，依此類推。初學時，先做兩部輪唱，熟練後再進入四部輪唱。

有三種不同的結束方式：

- 各聲部相繼在最後一小節結束。
- 同上述結束方式，但各聲部唱到尾音時繼續保持，直到所有聲部到齊一起停止。
- 各聲部在 〰 處結束，看指揮的指示，如此結束音會形成和聲效果。

(五)呼吸、發音與發聲

1. 呼吸

呼吸是人體自然的運動，歌唱呼吸不但要像日常呼吸般的自然，而且它是一種意識性的活動，必須刻意的去留意，能夠控制自如，隨時運用。體會呼吸並且培養正確的歌唱呼吸，最直接有效的方法就是從生活經驗中取材，運用想像、模仿來感受、養成習慣。

- (1)吸氣時配合雙手自然高舉，吐氣時雙手自然放下。
- (2)一隻手置於肚臍下方的腹部（生理學稱為「橫隔膜」），另外一隻手置於背部的相對位置，這是「運氣區」，有意

識地去體會呼吸時運氣區的變化。

(3) 哽咽：

哽咽的動作使人體會咽頭在呼吸時的擴張感覺以及培養快速呼吸的能力。

(4) 嘆氣、打哈欠、聞花香、聞美味、聞熟透的蘋果、水蜜桃、哈密瓜。

(5) 對鏡子哈氣：

假想手掌是一面鏡子，開口朝掌心哈氣，手掌有熱氣迎來，想像鏡子一片霧茫茫。

(6) 機關槍掃射槍：

模仿機關槍「ㄅㄨㄢ、ㄅㄨㄢ、」、「ㄅㄨ ㄅㄨ」、「ㄅㄨ ㄅㄨ」連續射擊的聲音，有快有慢、有高有低，體會短音的呼吸。

(7) 吹熱湯：

手掌半拱，掌心朝上，模擬為一碗熱湯，輕輕地向碗心、碗緣吹氣，冷卻熱湯。控制吐氣的均勻度及操練運氣的時間長度。

(8) 吹蠟燭：

以手指當作蠟燭，持續向它吹氣，想像蠟燭的火燄不停地晃動，不可太用力，以免吹熄了。

(9) 吹撫傷口：

想像手上有一處很痛的傷口，一邊抹藥，一邊吹撫傷處。提醒氣要吐向痛點，有時候長氣，有時候一點一點，深怕觸痛傷口。

(10) 吹羽毛、泡泡、汽球：

羽毛、泡泡或汽球都是很軟的東西，為了讓它們持續在空中飛舞，必須不斷吹氣支撐，氣強可能會有損壞，氣弱也許會使東西掉落地面，必須運氣得當，而且，運氣時身體要隨時跟著物體做高高低低的移動。無形當中，兒童體會到運氣與身體整體的關係以及氣的流動感。

(11) 輪胎打氣：

想像在輪胎在打氣，空氣從一個很小的聲音的氣孔進入，

口中配合動作發出「厶」、「匚」、「丁山」的聲音，慢慢地、均勻地把氣灌入輪胎。

(12)開火車：

一邊模仿開火車的動作，一邊發出「噓噓」、「汽汽」、「汽蹦」的聲音，體驗斷音的呼吸。

(13)學小昆蟲的聲音：

模仿蒼蠅或蜜蜂高而刺耳的「s」或「z」聲，用手模擬飛高、飛低的動作，聲音也同時有高、有低。

(14)游泳：

深呼吸然後模仿在水中憋氣，一邊做游泳的動作，一邊配合做規律的呼吸。模仿游泳動作可以幫助學生具體地體會深呼吸的感覺。

(15)驚嚇、害怕：

想像遇到突發狀況，受到驚嚇，突然發出短促的「啊」聲，此時橫隔膜自然地有所動作，先憋住氣，等驚魂稍定，再慢慢地放鬆吐氣。

2. 發音與發聲

談論發音和發聲，必須先認識「音域」和「聲區」。音域(range)是指人聲可負荷之最低音至最高音之間的距離。聲區(tessituras)是指人聲歌唱最適當的表現範圍（或指歌曲剔除少數的高音及低音後，大多數音座落的音域）。歌唱音域由低而高大致可分為胸聲區（低音區）、鼻聲區（中音區）和頭聲區（高音區）。有關於兒童聲區的運用方式，不同的學派有不同的看法，不過，綜合各家的看法，可以歸納出其中共同的理念：

- (1)國小兒童（未變聲者）宜多用頭聲歌唱，不應過多使用胸聲，尤其是低年級兒童，應多強調輕聲歌唱（有活力的輕聲，而不是死氣沈沈）。因此，所唱歌曲之音高最好不要過度集中在中央C以下。
- (2)由於說話的聲音位置相當於胸聲區，故應提醒學生切勿用壓低或高吼的方式說話，儘量輕聲，口齒分明，養成好習慣。說話的習慣很容易帶入唱歌的習慣，不可忽視它的重

要性。

發音與發聲被認為是針對演唱家的專業訓練，頭聲的概念似乎也太抽象，都不適合兒童的教學。其實，歌唱的技能是將原本自然的歌唱本能有意識地做正確的、健康的、美感的表現。問題不在可教或不可教，而在於方法的運用。凡合乎兒童生活經驗，從具體實物舉例，給予想像、嘗試、比較的機會，無形中當然可以培養正確的歌唱技能。

以下列舉頭聲歌唱的教學方法：

(1)模仿各種動物的聲音：

①牛叫：「哞」。

②狗叫：「汪」。

③貓叫：「喵」

④雞叫：「喔喔ㄍㄟ」。

⑤羊叫：「咩」。

⑥布穀鳥：「咕咕」。

⑦貓頭鷹：「ㄨㄨ」。

⑧模仿卡通動物「米老鼠」、「唐老鴨」輕細、高亮的聲音。

(2)模仿風吹「呼呼」聲：

引導學生想像，用聲音模仿風吹往高處、低處、近處、遠處，有時微風，有時強風，並有手勢動作的配合，不知不覺當中，發出輕柔的頭聲高音，也能夠自然唱出不壓迫喉嚨的低音。

(3)模仿各種不同的笑聲、歡呼聲：

「哈哈」、「嘿嘿」、「吼」、「啊哈」、「啊呼」。

(4)模仿打噴嚏「哈啾」：

發「哈」字時，嘴巴自然開的大大的，「啾」字的「ㄍ」音可以自然找到位置在前面的頭聲。

(5)模仿嬰兒的哭聲。

(6)模仿「乒乓」二字發音：

「乒乓」二字的「ㄥ」音，只要發音正確，在說話時就能感覺頭聲，提高音調來唱就更容易體會。

(7)玩「回聲應和」(echo)的遊戲：

模仿在山谷、空曠之處高聲喊叫所產生的輕聲迴響。

以上這些方法在運用時的共同原則是先從自由音型（不特定音型）開始，學生有所體驗之後，再以下行特定的音型、曲調型（有節奏）練唱。例如：

譜例 3.2.18 有節奏的下行音型、曲調型練唱



The image displays three musical staves, each with a treble clef and a 2/4 time signature. The first staff features a descending melodic line (D4, C4, B3, A3, G3) with a slur over the first four notes. Below it are three lines of lyrics: 'moo moo moo moo moo', 'mee mee mee mee mee', and 'ping pong ping pong ping'. The second staff shows a rhythmic exercise with eighth and sixteenth notes, followed by a descending melodic line (D4, C4, B3, A3, G3). Below it are two lines of lyrics: 'meow meow meow meow meow' and 'koo koo koo koo koo'. The third staff features a descending melodic line (D4, C4, B3, A3, G3) with a slur over the first four notes. Below it are two lines of lyrics: 'ha ha ha ha ha ha ha ha ha' and 'ho ho ho ho ho ho ho ho ho'.

moo moo moo moo moo
mee mee mee mee mee
ping pong ping pong ping

meow meow meow meow meow
koo koo koo koo koo

ha ha ha ha ha ha ha ha ha
ho ho ho ho ho ho ho ho ho

歌唱是人類與生具有的基本能力，可惜的是有很多人從不知道正確地唱歌，從未有自信地在公眾的場合引吭高歌，從未從唱歌當中享受自娛娛人的樂趣。我國學堂最早的音樂課程以「歌唱」為名，歌唱教學也一直都是音樂教育的必要項目，它好像很受到重視。然而，學校花很多時間從事歌唱教學似乎卻沒有得到相對的成果。一般社會大眾不擅唱歌者不在少數，人們總是自嘲自己是音樂白癡，遺憾上天沒有賞給音樂的細胞，而會唱歌的人反而被視為上天特別寵愛的少數。或許是因為歌

唱太自然，只要開口發聲就算是唱歌，幾乎讓人不覺得它有什麼學習的必要。合唱比賽年年舉辦，兒童從小唱到大，五音不全者大有人在，但是問題卻乏人研究。人聲是一個樂器，儘管它是與生俱具有的，依然需要長期的培養，才會發出好聽的聲音。歌唱教學值得老師們共同來探討。如果，每一個兒童都有一副好歌喉，一開口就能說好話，唱好歌，校園自然充滿祥和，社會必將富而有禮。

三、國小演奏教學

(一)演奏教學的重要

國小音樂課的目的是什麼？又應該教孩子什麼東西呢？國民小學音樂科課程標準，總目標第一條即提出：「培養兒童感覺音樂、理解音樂及表現音樂的興趣與能力」。而如何才能由內心去感覺音樂，應該要讓他們親身去體驗音樂中所包含的各個元素，像強弱、快慢、高低、長短、規律拍、各式各樣的節奏等，而藉由樂器的教學，兒童很容易就可以進入音樂的殿堂，一窺音樂的堂奧。

因為每個人天生就喜歡敲敲打打，由敲打中不但有各種不同的音色，而且可以表現出心中的喜、怒、哀、樂，使得情緒得到宣洩，獲得滿足感與成就感，在合奏中又必須與人充分合作，可以培養兒童增進群己和諧，學習音樂中的秩序、和諧之美，達到身心平衡發展。而且到了高年級，許多男生面臨變聲期的尷尬，不大愛開口唱歌，此時樂器教學更能發揮它的功能，使得音樂永遠陪伴著每個人，豐富生命的內涵。

(二)樂器的種類

1. 天然樂器

天然樂器就是把每個人當做樂器來拍打，既方便又實用，通常我們用的有：拍手、拍膝、彈指、踏腳，因為音色各不相



▲圖 3.3.1 開開心的上臺表演，好有成就感。 ▲圖 3.3.2 由演奏教學中培養群體和諧之美。

同，可以將之比擬為樂團或合唱團的四聲部：彈指—高音部，拍手—中音部，拍膝—次中音部，踏腳—低音部；在教學中做各種組合與變化，很受兒童的喜愛。

2. 敲擊樂器

凡是以敲擊出聲的樂器皆為敲擊樂器，又分為有調樂器和無調樂器。

(1)有調樂器：凡是有音高的樂器皆為有調樂器。

- ①定音鼓：形狀像鍋蓋，可以調音。
- ②木琴：有演奏式和專為教學而設計的箱形木琴，又依音域之不同分為：高音木琴、中音木琴、低音木琴。
- ③鐵琴：也和木琴一樣，分為演奏式和專為教學而設計的箱形鐵琴，又依音域之不同分為：高音鐵琴、中音鐵琴、低音鐵琴。
- ④鐘琴：分為高音鐘琴和中音鐘琴。
- ⑤音磚：將木琴、鐵琴的每一個鍵隔開，使每一片都是獨立的音磚，一組有八個音，可以由一個人負責，也可以由八個人，人手一片玩遊戲。
- ⑥音樂鐘或叫手鐘：有八個音成一音階。



▲圖 3.3.3 天然樂器既方便又實用，老少咸宜。



▲圖 3.3.4 音樂鐘一搖就有聲音真好玩。



▲圖 3.3.5 音磚的聲音真好聽。



▲圖 3.3.6 簡單的一個鈴鼓就可以玩得不亦樂乎。



►圖 3.3.7 好戲開鑼了。

(2)無調樂器：又依質料分為三種

- ①皮質：大鼓、中鼓、小鼓、手鼓、鈴鼓、曼波鼓、康加鼓。
- ②木質：木魚、響板、響棒、刮胡、雙頭木魚、高低木魚、沙鈴、木鳥。
- ③金屬：三角鐵、手搖鈴、雪鈴、鐃鈸、鑼、雙鈴、手指銅鈸。

金屬樂器：



▲圖 3.3.8 雪鈴。



▲圖 3.3.9 雙鈴。



◀圖 3.3.10 鈸。

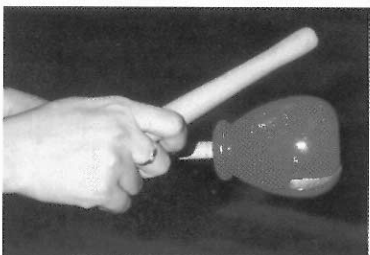
木質樂器：



▲圖 3.3.11 響板。



▲圖 3.3.14 沙鈴。



▲圖 3.3.12 木魚。



◀圖 3.3.15 高低木魚。



▲圖 3.3.13 刮胡。



◀圖 3.3.16 雙頭木魚。

皮質樂器：



▲圖 3.3.17 手鼓。

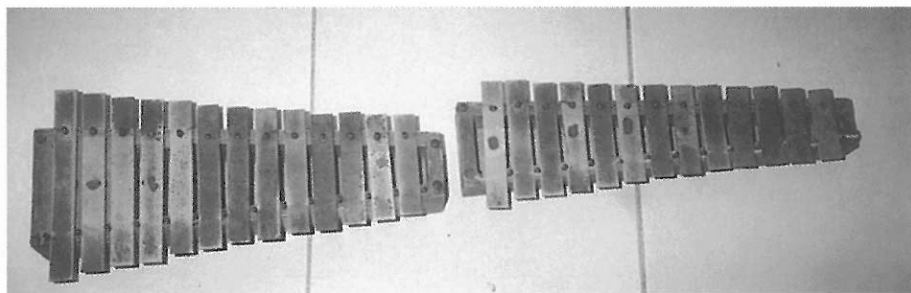


▲圖 3.3.18 曼波鼓。



▲圖 3.3.19 鈴鼓。

有調樂器：



▲圖 3.3.20 中音鐘琴、高音鐘琴。



▲圖 3.3.21 低音木琴、中音木琴、高音木琴。
(由上至下)



▲圖 3.3.22 音樂鐘。

(3)自製克難樂器：將生活中一些不要東西，應用高度的想像力，化腐朽為神奇，做成的克難樂器，不但合乎環保，又可手腦並用，增添教學的輔助工具，使兒童演奏起來更加具有成就感。像易開罐中裝不同的東西，如：米、綠豆、沙、迴紋針…等聲音各不相同；把大的餅乾盒或保麗龍空盒拿來敲打，像不像在打鼓？兩個小石頭互敲，聲音像什



▲圖 3.3.23 在傘內放一些綠豆會製造出什麼音效？



▲圖 3.3.24 用瓶子也可以敲出美妙動聽的音樂。



▲圖 3.3.25 發揮豐富的想像力就會有各式各樣的樂器。

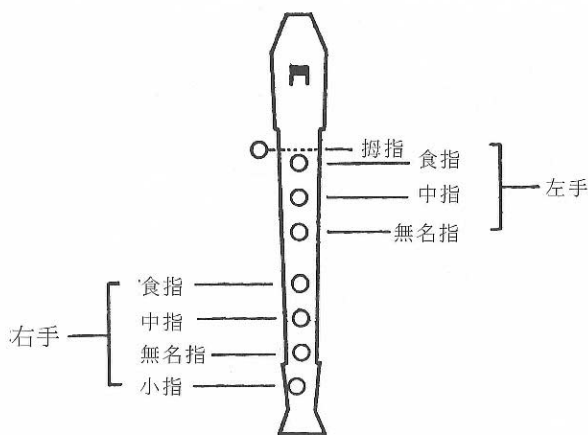
麼？響板要用什麼東西來代替呢？

3. 直笛

一般在小學三年級就會實施直笛教學，因為直笛聲音優美，容易學習，直笛依音域分為最高音、高音、中音、次中音、低音、最低音六種，國小階段通常只教高音笛。

譜例 3.3.1 各種笛子的記譜法與實際音高對照表

	最高音	
	高 音	
	中 音	
	次中音	
	低 音	
	最低音	



▲圖 3.3.26 直笛的指法。

(三)生動活潑的樂器教學

1. 運用天然樂器的教學

(1)天然樂器的模仿與創作：老師先拍手，拍一段八拍的節奏，請小朋友模仿，每次都變化不同的節奏，由簡單到複雜，然後請小朋友代替老師，拍一段八拍的節奏給其他人模仿，都做得很好後，老師再拍膝一彈指一踏腳，每次只做一項，等小朋友都熟練後，再兩項混合，到三項到最後四項混合，記住整個過程一定要循序漸進，老師先示範後，就請幾位小朋友輪流即興創作。

譜例 3.3.2 天然樂器模仿曲示例



(2)為歌曲做頑固伴奏：選定一節奏一直重複伴奏。

例如：捕魚歌加上以下的伴奏，會使人感覺船很穩，並且船中氣氛愉悅，想必是滿載而歸。

譜例 3.3.3 頑固伴奏示例

彈指	$\left[\begin{array}{c} 2 \\ 4 \end{array} \right.$			♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	
拍手		♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	
拍膝				♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪
踏腳		♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	♪ ♪	

(3)卡農形式：把天然樂器加上聲音、語言、兒歌、詩歌，甚至唱歌、舞蹈的卡農遊戲，可以培養注意力集中、反應力、傾聽音樂，和節奏感…等，多項好處。

例如：以四拍子為例，老師每四拍換一次節奏和音色，學生要一邊做老師前面做的，一邊記住現在做的，並要聽聽整體的效果，可謂一心數用，是很好的磨練；而對老師，更是一項挑戰，因為必須一方面保持原速，持續的即興創作，另一方面要想如何使音樂進行更美，還要注意到學生是否做好，若做錯了，要再做一次，使這個活動更為完美。

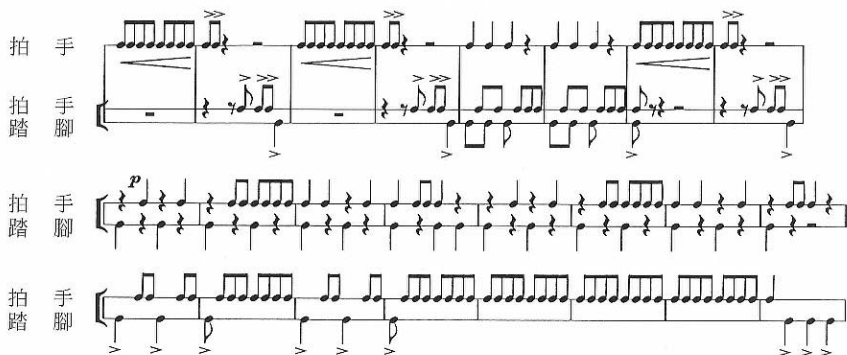
譜例 3.3.4 卡農形式教學四拍示例

$\frac{4}{4}$ ♪ ♪ ♪ ♪ ○	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	
$\frac{4}{4}$ ♪ ♪ ♪ ♪ ○	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	
$\frac{4}{4}$ ♪ ♪ ♪ ♪ ○	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪	

(4)配合曲式的合奏：

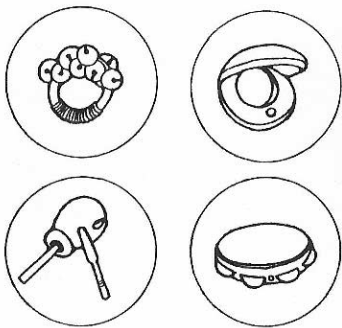
例如：先教一段節奏，再做曲式變化，例如 ABACA 的迴旋曲，A 合奏，B、C 由老師指定某幾位學生做即興創作，或兩人一組做問答的即興創作。

譜例 3.3.5 配合曲式的合奏



2. 運用敲擊樂器的教學

- (1) 即興式的合奏遊戲：人手一件樂器，端看指揮的手勢，立即敲出指揮所表現的長短、快慢、強弱，可以按照樂器的質料來分類，或按照樂器的音色分類。
- (2) 跳房子的合奏遊戲：方法與上面的相似，只是現在用腳來指揮，可以在地上放置一個代表各類的樂器，或用不同顏色的呼啦圈，由老師先示範，或直接由學生根據自己的想像力，用腳即興指揮。
- (3) 為歌曲做頑固伴奏：用無調的打擊樂器歌曲伴奏，選定一段節奏的伴奏方式後就一直重複。



▲跳房子遊戲



▲圖 3.3.27 人手一件樂器，很快就可以演奏美妙的樂章。

譜例 3.3.6 丟丟銅（宜蘭民謠）

陳惠齡 編曲

兩隻直笛

手 鼓

高低木魚

曼波鼓

雙 木

刮 胡

小 鑼

大 鼓

譜例 3.3.7 丟丟銅

唱 歌 直 笛

火 車 行 到 依 多 阿 媽 依 多 丟， 噯 哟 磅 空 來，

磅 空 的 水 依 多 丟 丟 銅 仔 依 多 阿 媽 依 多 丟 阿 依 多

滴 落 來。

說明：模仿火車從開動，旅行各地到目的地。

1. 兩隻笛子吹不同音模仿汽笛聲。
2. 火車開動後，陸續加上高低木魚、曼波鼓、雙木、刮胡、小鑼、大鼓，這些樂器的次序可以隨老師的意思。
4. 火車旅行會經過山洞、上坡、過橋……，速度可以做個變化，訓練學生看指揮。以便正確地隨老師要求的速度而改變。

5. 樂器合奏與歌唱都配合好後，可以加上律動，學生人多時，可以有兩列火車，兩位同學手拉手抬高當成山洞，在教室四周佈置一些山洞，讓部份同學演奏樂曲，其餘人當火車。注意當火車的同學，腳步要與音樂節奏配合。

(4) 樂器合奏：加上直笛和有調的敲擊樂器，如：木琴、鐵琴、鐘琴；而專為兒童音樂教學而設計的奧福片樂器 (Bar Instrument)，因為音色優美，又是活動的，可以把用不到的片拿出來，就不會敲錯，最適合用來作為合奏的教學，甚至連很小的孩子，也能很快的進入音樂的殿堂，享受合奏的樂趣。

譜例 3.3.8 虹彩妹妹

陳惠齡 編曲

虹彩妹妹 嗯啾啾 嘿，長得好那麼 嗯啾啾 嘿！

櫻桃小口 嗯啾啾 嘿，一點點那麼 嗯啾啾 嘿！

櫻桃小口 嗯啾啾 嘿，一點點啾啾 嘿！

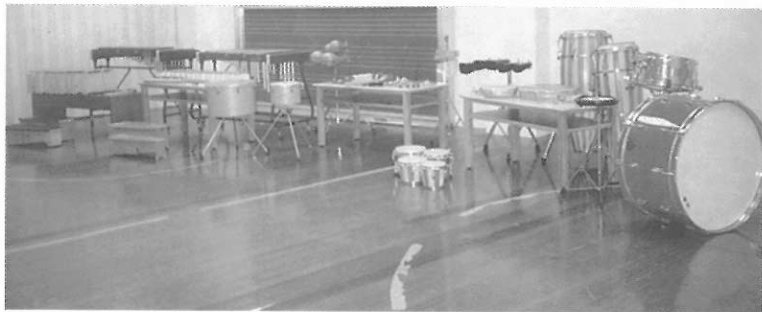
- (5)大協奏曲：每個人一個樂器，相同樂器的坐在一起，看老師指揮；老師可以指揮全體合奏，然後某小組樂器演奏，然後再另一組演奏，或是全體合奏，拿樂器的兒童看指揮的手做立即敲奏，老師也可以在學生熟悉遊戲規則後，請他們輪流擔任指揮，並請他們做一個完整的曲式。



例如：曲式 ABACADA，A 為大合奏，B 為金屬樂器的小合奏，C 為手鼓組獨奏，D 為木類樂器的小合奏。

(6)聽音遊戲教學

- ①音色辨別遊戲：當兒童都認識各式各樣的樂器後，就可以玩這個聽音遊戲，老師先請他們眼睛閉起來，然後敲兩種或三種樂器，請兒童說出老師敲的次序；也可以找兒童來代替老師，敲給其他人猜，也可以慢慢增加到四個或五個，看他們是否記住出現的次序。
- ②音色辨別加上節奏的遊戲：方法同上，但這次要正確的打出老師或出來敲擊的小朋友所打的節奏，這個遊戲較難，開始時先從一種樂器，再慢慢增加到兩個三個。



▲圖 3.3.28 各式各樣的敲擊樂器可以做許多音感訓練。

例如：

老師敲木魚 ♪♪ ♪♪ 三角鐵 ♪ ♪ ♪ 鈴鼓 ♪♪♪♪

兒童聽完所有的之後，就先說出老師敲的次序，然後再拍出每一種樂器的節奏。

- ③大風吹遊戲：每人一個位置，大家圍成圈，老師敲一種樂器，請兒童在四周走，當沒有聲音時，要立刻找一個位置。接下來，可以用兩種樂器，指定聽到某個樂器聲音，就要立刻找一個位置，等他們都熟悉遊戲規則後，就可以玩搶位置的遊戲，每次淘汰幾個人，又緊張又刺激，一定要全神貫注才行。老師每次可變化方式，譬如：三、四種樂器混在一起，但是聽到其中的某個樂器才可以搶位置，有時可以指定聽到某個節奏才可以搶位置，或是聽到某段動機才可以搶位置。這樣，聽音遊戲就由簡單的分辨音色，帶到分辨特定節奏和曲調，甚至可以指定聽到某個音才可以搶位置，經由如此循序漸進，兒童的音感將非常敏銳，而且又是在遊戲中學習，更增加其學習的興趣與效果。

- ④分辨強弱的遊戲：用兩個不同顏色的塑膠地毯，鋪在地上，代表強與弱，請兒童聽老師敲擊樂器，若是強音就站到深色的地毯，弱音在淺色的地毯，老師也可以敲一段連續節奏，包含強弱變化，讓他們立即反應，在代表強弱的塑膠地毯上跳。



▲圖 3.3.29 以大風吹作為音感教學，既刺激又有趣。



▲圖 3.3.30 結合視覺、聽覺與觸覺去體會音樂的美妙。

例如：（「F」代表 Forte 「強」，「P」則為 Piano 「弱」）

F P P F F P P F
P F F P P F F P

(7)配合圖形譜合奏世界名曲：將抽象的音樂研究分析後，精心設計成具體的圖形，小朋友只要看老師指揮，跟隨音樂的進行，就可以與世界名曲跳動在一起，趣味無窮，通常學生不論大、小朋友，都一再的要求要演奏，可見這種圖形譜的演奏方式十分吸引人，叫人愛不釋手。

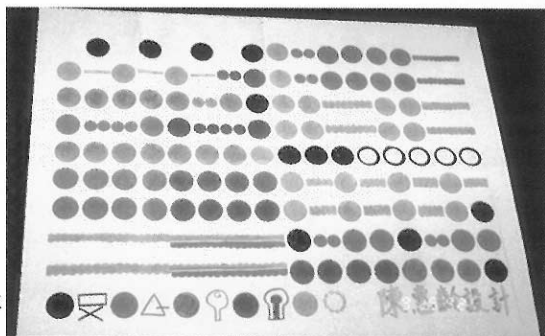
圖形譜的好處是任何沒有音樂基礎的人，可以經由教師指揮到的圖形，立即演奏，在視覺、聽覺與觸覺的多重感官配合下，馬上就可以進入音樂的深處，認識音樂之美，同時訓練注意力集中，傾聽音樂，達到欣賞音樂的目的。不但認識很多敲擊樂器，以及不同之音色，亦深刻體驗與人分工合作的美好感覺，在具有高度成就感之外，也培養其自信心。老師在教學時，先不放音樂，而讓兒童拿著樂器，配合圖形敲奏，等他們熟悉後，再和著音樂演奏，然後再交換樂器，使每個人都有機會嘗試各式各樣的樂器。

3. 運用直笛的遊戲教學

(1)吐氣運舌練習與即興創造：

①紙球遊戲：

a. 用色紙做一個紙球，人手一個，拿著紙球使之自由地飛舞，並利用教室四周的空間。



► 圖 3.3.31 郵遞馬車
(陳惠齡設計)

- b. 同上，但此次加上音效，用「嘟嘟」的聲音，看著球的起伏而出聲。
- c. 同上，但此次加上跳動的動作及聲音。
- d. 全體圍成圈，由一個人開始，拿著紙球做自由飛舞，並用嘟嘟的聲音隨著球的起伏而出聲，（希望有長音、跳音、旋轉的不同表現）此人由自己的位置出發，到創作完後找到另一個同學，然後待在他的位置，由新的同學做創作，依此類推。

②火車遊戲：

- a. 每個人當一部小火車，吸一口氣後，嘴巴發出「嘟嘟」的聲音，就自由在教室四周走動，等沒氣時車子要停下來，吸一口氣再重新出發，如同沒有油時要加油。
- b. 同上，但此次希望小火車能走出不同的方式，如：慢慢的、漸快、漸慢、輕、重……等。

③吐氣比賽：

- a. 全體站起來每人在吸一口氣後，嘴巴發出「嘟嘟」的聲音，一直到沒氣時就要坐下來，比比看誰的氣較長。
- b. 同上，但此次每個人只拿笛子的頭部，用「嘟嘟」的吹，老師可以趁學生在比賽時，一個個聽，看是否都正確。



◀圖 3.3.32 運用汽球來體驗氣的長短。

(2)循序漸進的直笛教學：

直笛教學要從那一個音開始是見仁見智的，綜合以下的各種教材，不管是高音直笛或是中音笛，可以看出每本都是以一個音開始，再加上另外一個音的循序漸進，直到認識每個音的指法。

例如：

- ①民國六十二年蘇恩世神父寫的「快樂的笛子」，高音直笛是從 g 開始，以後加 $a^1 c^2 d^2 e^1 d^1 c^1 e^2$ 。
- ②T. Yucetoku 原編的「高音直笛教本」順序是 $b a g c f e^1 d^2 c^1 d^2 e^2 f^{\#} B^b$ 。
- ③Gerhard Engel 等編著的木笛遊戲吹奏順序是 $b a g e c^1 d^2 d^1 c^1 f^1$ 。
- ④林鎧陳的「高音直笛教室」是由 c^1 開始然後依序為 $a g d^2 e^1 d^1 f^{\#} b^1 f^1 c^1 b^b$ 。
- ⑤"The Recorder Book" 的作者 Kenneth Wollitz 對學中音笛的建議則是： $e^1 d^1 c^1 a^1 g^1 f^2 g^2 f^1 b^b a^2 c^2 d^2$ 。

一位會運用生動活潑、有創意的教學方法的老師，不但能使學生有興趣的樂於學習，並且在技巧上、音感、音樂性、即興創作和欣賞能力都會有很大的提升。因此，不管你是從那個音開始教，最重要的是姿勢要正確，吐舌與運氣的方法要正確，接著就是要放鬆，注意到每一個樂句，以及正確的換氣地方，不同的吹奏方式，如：非圓滑奏、



▲圖 3.3.33 笛聲與舞蹈要配合得天衣無縫。



▲圖 3.3.34 直笛攜帶方便，能在升旗典禮演奏，也可以遊行表演。

圓滑奏、斷奏，當然還要使吹出的樂曲有生命力，活生生的跳躍出各式各樣的音符。

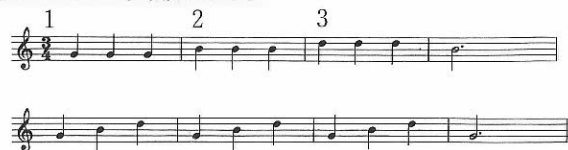
至於先教高音笛或中音笛呢？應該先教高音笛較好，尤其是小學生，因為手指要蓋住每個洞較容易，而且比較不費氣，等高音笛的基礎打得很好，再學中音笛就會很快。

- (3) 卡農曲：吹奏卡農好像在玩追逐遊戲，兒童都非常喜歡，要由簡單的曲子開始，雖然他們只認識幾個音，也可以吹卡農曲，讓他們及早建立複音音樂的概念。

譜例 3.3.9 卡農曲示例



譜例 3.3.10 卡農曲示例



註：當第一部吹到「*」時，第二部就加入，有些樂譜（如譜例 3.3.10），第二部與第三部依次在第一部吹到「2」與「3」時加入。

- (4) 兩首曲子一起吹奏：兩個曲子因和聲相同，可以同時吹奏，真是有趣極了。老師要先教會那兩首曲子，才能要求他們分為兩組，各吹不同的曲子，但是要邊吹邊聽另外一組所吹的。

譜例 3.3.11 「瑪莉有隻小綿羊」和「倫敦鐵橋」



- (5)為兒歌編二重奏：兒童熟悉的歌曲，除了一聲部外，也可以編成兩聲部，一方面培養和聲的感覺，另一方面給予多一點練習機會，在合奏時還要傾聽別聲部，也訓練他們同時做兩件事的能力，兒童會非常樂意接受挑戰的。

譜例 3.3.12 母鴨帶小鴨

陳惠齡 編曲



- (6)變奏曲：兒歌或民謠，都可以經由節奏或拍子或調性的改變，成為有趣的變奏曲。老師先教主題，然後告訴他們可以把相同的曲調改變節奏，老師示範後，也可以請他們想想看，想變成什麼節奏？再把大家想到的，湊成一首完整的變奏曲。

譜例 3.3.13 森林的音樂會

陳惠齡 編曲



- (7) 由耳熟能詳的世界名曲改編成直笛獨奏曲（齊奏曲）或重奏曲：想要讓兒童欣賞精緻的音樂，進入世界大師級的音樂殿堂，最直接的方式就是讓他們演奏樂曲之主題，或將樂曲改編為適合他們程度與能力的樂曲。

譜例 3.3.14 小夜曲 (Serenade)

海頓 曲

絃樂四重奏 OP.3 NO.5 第二樂章



- (8) 直笛與其他樂器合奏：不管是兒歌、民謠或世界名曲，皆可以和其他樂器合奏，讓兒童能欣賞到不同樂器配在一起的音色之美，也培養其與人合作的精神。

譜例 3.3.15 快樂的農夫

舒曼 曲，陳惠齡 編曲



4. 樂器合奏與舞蹈

許多音樂都可以編成舞蹈，讓兒童在會吹笛子、敲樂器後，又能載歌載舞，趣味無窮。

譜 3.3.16 我來唱一首歌

陳惠齡 編曲



頑固伴奏：

鐘 琴	
高音木琴	
三角鐵 鈴 鼓	
中音木琴	

舞蹈：陳惠齡編舞

全體手牽手圍成圈

第一句，向反時針方向走十二拍

第二句，向順時針方向走十二拍

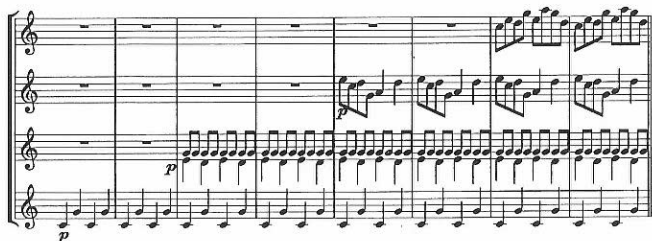
第三句，自轉一圈，在低音的地方彎腰，雙手由下往上畫個圓，同時眼睛看雙手。唱卡農三部時，全體手牽手，圍成三個同心圓，第一次齊唱，大家一起唱和跳，然後分三部，由最內圈開始跳，可連續做三次，讓他們邊唱邊跳邊看到三個圓的運轉，此起彼落，非常美，大家都會跳了以後，就分為兩組：一組負責演奏樂器，另一組邊唱邊跳。

5. 樂器合奏與戲劇

為故事編的樂曲，或在既有的樂曲上配上故事情節，可以讓兒童在表演中，不但學習到音樂中的各種元素，還可以透過戲劇活動，讓他們學習優美的情操，並在分工合作中，培養良好的人際關係。

譜例 3.3.17 愚公移山（選自奧福教學法—兒童音樂第一冊）

陳惠齡 編曲



▲圖 3.3.35、3.3.36 經過角色扮演與分工合作演出的「愚公移山」。

這個辦法行不通，大山怎能搬得動，愚公呀你真是老古董，

木 魚

高音木琴

低音木琴

只要不怕苦和勞，鐵杵也可磨成刀，子孫相繼不怕老，相信此山一定倒，

嘿 唷！嘿 唷！嘿 唷！嘿 唷！這老頭兒真是不得了！天下事不怕困難，

四演奏教學指導要點

演奏教學不應淪為技巧性的教學，而是在生動活潑的設計課程中，讓兒童享受到音樂的樂趣，同時又能達到音樂教學的目標。以下提供一些指導要點，若能靈活應用於課堂，相信兒童一定獲益良多，並且深深地喜歡上音樂課。

1. 教師應有高度的教學熱忱，喜歡每個教學活動：當兒童看到老師完全的投入，必定更加興緻盎然。
2. 正確的指導每個樂器的演奏方式，做良好的示範。
3. 全體參與：讓每個兒童都參與每個活動，都有機會敲到各式各樣的樂器。
4. 循序漸進：教材的設計要配合兒童的身心發展，有條理、有系統的安排，教學過程也要根據學生學習狀況，一步步的進行。
5. 多元化、多樣性：活動的設計與樂曲的選擇要多元化、多樣性，使兒童有許多不同的經驗，增加學習興趣，增進學習效果。
6. 創造性：在活動中能安排機會，讓兒童能夠隨時腦力激盪，啟發其創造潛能，教師也應時時動動腦，才能有更創意的教學設計。
7. 觀摩與欣賞：適時的讓兒童有表演的機會，比如分組創作後，分組上臺表演，彼此有觀摩與欣賞的機會，一方面學習別人的經驗，另一方面滿足他們的發表欲望，老師也趁機做



▲圖 3.3.37 老師要時時有創新的教學。



▲圖 3.3.38 良好的示範很重要。

教學評量，知道每個學生的程度和學習成果，當作教學設計的改進憑藉。這時老師別忘了給予鼓勵與讚美，使他們有成就感，增強自信心。

(五)教學示例：

狼 與 羊

The musical score is for a piece titled "狼 與 羊" (Wolf and Lamb). It is written in 2/4 time. The score includes several staves: a vocal line with lyrics, a high piano (高音木琴) line, a middle piano (中音木琴) line, a drum line (鈴鼓, 鑼, 用槌), a bass drum line (定音鼓), a low bass line (低音), and a final percussion line (鈴鼓, 鑼, 定音鼓). The lyrics for the first part are: "1. 一隻狼 在牧場 碰到迷途 小羊, 想找個 好藉口, 證明理當 吃羊,". The score ends with a double bar line and the marking "D.C.". Dynamics include a forte (f) marking at the beginning of the final percussion line.

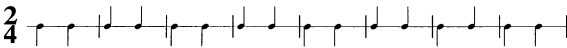
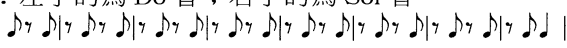
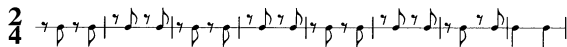
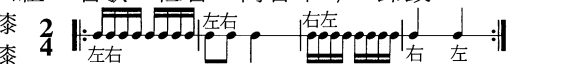
- | | | |
|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 2. (狼)小東西,記得嗎?
去年你把我罵。 | 3. (狼)你偷吃,我的草,
這下你別想逃。 | 4. (狼)你喝過,我的水,
別再想要頂嘴。 |
| (羊)別唬我,狼先生,
今年我才出生。 | (羊)我出生,到現在,
一直都在吃奶。 | (羊)溪中水,人人喝,
怎可說是你的。 |

(合) (狼) *piu lento* *a tempo*

5. 野狼張牙 瞪著眼，講 不出藉口 反 臉， 你雖說得 有道理， 我還是決 定 吃 你。

The first system of the musical score consists of five staves. The top staff is the vocal line, marked with a common time signature and a key signature of one flat. It begins with a tempo marking of *piu lento* and a dynamic of *f*. The lyrics are written below the notes. The second staff is a piano accompaniment line, also in common time and one flat, featuring a steady eighth-note pattern. The third staff is a bass line, marked with a common time signature and a key signature of one flat, featuring a steady eighth-note pattern. The fourth and fifth staves are empty, likely for additional instruments or voices.

The second system of the musical score consists of five staves. The top staff is the vocal line, marked with a common time signature and a key signature of one flat. It begins with a tempo marking of *a tempo* and a dynamic of *f*. The lyrics are written below the notes. The second staff is a piano accompaniment line, also in common time and one flat, featuring a steady eighth-note pattern. The third staff is a bass line, marked with a common time signature and a key signature of one flat, featuring a steady eighth-note pattern. The fourth and fifth staves are empty, likely for additional instruments or voices.

單元主題		教學年級	設計者
狼與羊		四、五年級	陳惠齡
教學目標	1. 讓兒童在遊戲中學習，增加興趣與學習效果。 2. 在漸進與活動教學中學習音樂知識與演奏、演唱及欣賞的能力。 3. 在樂器合奏中體會分工合作的精神。		
行為目標	1. 能唱出單元歌曲。 2. 能正確的敲出各種伴奏。 3. 能正確的用笛子吹出主要曲調。 4. 能愉快的扮演不同的角色。		
教學評量	從活動中評量，能邊唱邊做天然樂器伴奏，能邊唱邊用打擊樂器伴奏，能恰到好處的扮演狼和羊的角色。		
教學資源	直笛、高音木琴、低音木琴、鈴鼓、定音鼓、鈸、黑板、歌詞卡		
教學單元	一、引起動機：教師說故事。 二、歌曲教唱： 1. 說白節奏：按照節奏唸出本首曲子的歌詞。 2. 範唱新曲：老師唱一次，使學生對曲子有一個完整的印象。 3. 教唱歌曲：老師一句句的唱，請學生找出每一句的音來。 4. 笛子吹奏：每一句唱過後再吹奏出來。 5. 分三組：笛子吹奏曲調及狼與羊對唱。 三、伴奏：教師先用天然樂器拍奏，學生模仿，然後再全體敲奏在樂器上，最後再指定為某個樂器的伴奏部分。 1. 低音：A 拍膝 $\frac{2}{4}$  右 左 B 在樂器上：左手的為 Do 音；右手的為 Sol 音 2. 鈴鼓：A 拍手 $\frac{2}{4}$  B 在鈴鼓上拍出上面節奏 3. 高音木琴：A 彈指 $\frac{2}{4}$  拍膝 B 膝的部分敲 Do 與 Mi，指的部分為 Sol 與 Re 四、唱歌 + 伴奏：分成四組，唱歌、低音、高音木琴、鈴鼓。 五、間奏：A 拍膝 $\frac{2}{4}$  右膝 左膝 B 在定音鼓上敲出上面的節奏，右膝為 Do 音，左膝為 Sol 音 六、合奏：本曲共五段，每段中間有間奏，最後尾聲由間奏加上伴奏部分。 七、欣賞與觀摩：全班分成數組，輪流表演與欣賞，每組六人（或六人以上）；狼與羊及擔任低音、高音木琴、鈴鼓、定音鼓等樂器合奏。		

四、國小欣賞教學

(一)欣賞教學對國小兒童的重要性

國民小學學生的年齡通常在 6 ~ 12 足歲，在這段期間內，學生會面對許多的變化，包括生理上的變化、心理上的變化與智力上的變化（張淪役，民 84）。這些變化、成長與發展，加上音樂教師們選用的教材教法，均會影響學生對音樂是否產生興趣，是否會選擇音樂為陶冶心性的修養課題。有相當音樂造詣的成人，不論是否選擇音樂做為專業，通常都是從兒童時期即有機會接觸音樂，接受良師教導與培養，進而對音樂產生興趣，而終生享受音樂。若為人師表者能知悉學生的各方面發展情形，再透過良好的教學，學生將可悠遊在音樂的領域中。

音樂活動與行為，是由「聽」開始，接著「唱」、「奏」，最後才是「創作」（秦禎，民 84），可見音樂欣賞的重要性。音樂是一種聽覺的藝術，能聽到並感受到音樂，才能進一步學會演唱，隨著音樂律動，或演奏樂器。然而，聽音雖是音樂演奏、演唱、情意、認知及創作的基礎（楊苡琳，民 84），欣賞則是聽音的更高層次發展。欣賞是由心底體會音樂的美感，並產生愉快的感覺。更進一步地說，作曲家所創作的音樂作品是第一度創作，演唱或演奏音樂作品的過程是第二度創作，聆賞者對音樂的欣賞和感受則是第三度創作。音樂欣賞教



▲圖 3.4.1 音樂欣賞是大多數人一生中最常從事的音樂活動。

學的重要性既然不可忽視，許多專家學者因而主張音樂教育要致力於學生欣賞力及態度的發展，使學生在音樂中獲得愉悅感及美感。

殷玉瑾（民 84）認為音樂欣賞在音樂教育中具有重要的地位，而其價值主要體現於以下各點：1. 培養感受音樂的能力及音樂美感經驗；2. 激發音樂的聯想力與想像力；3. 增進對音樂的感情體驗；4. 增強音樂記憶力；5. 開發智力，調節大腦功能；6. 增進音樂理解和創造的能力；7. 拓展對音樂的興趣和品味。

精湛的表演和傑出的創作能力是少數專業音樂人士的專利，欣賞活動卻是大多數人一生中最常進行的音樂活動。因此，學習適切的欣賞教學策略，使學生能掌握稍縱即逝的音樂藝術，是每位音樂教師責無旁貸的任務。

（二）布魯納發展學習理論與國小欣賞教學

布魯納 (Jerome Bruner, 1915-) 是美國著名的認知心理學家，他的最大目標在探討最有效的教育方式，以促成個人智能的最大發展，以下便將他的論點中，與欣賞教學較有關聯的部分列出：

1. 表徵系統論：表徵系統 (Modes of Representation) 是指人們面對外界事物時，所使用的一套法則（陳李綢，民 81）。布魯納認為人類具有三種認知模式，而它們分別代表著認知發展的三個階段及三種不同的學習方式，即動作表徵 (Enactive Representation)、圖形表徵 (Iconic Representation)、符號表徵 (Symbolic Representation)。
- (1) 動作表徵期：表徵是透過動作和實物操作，如：用手去摸、用口去嚐來了解周圍的事物；即靠著動作的結果獲得經驗。這階段的兒童音樂行為包括下列（鄭瓊英，民 80）：
 - ① 藉由動作來呈現他已了解、感受到的音樂。
 - ② 藉由模仿的方式來反映他所聽到的音樂。
 - ③ 藉由表情或肢體動作來描述他所聽到的音樂。
- (2) 圖形表徵期：表徵是透過感官對事物所得到的心像 (Image)，

如：長、短、高、低等影像來了解周圍的世界，並做為思考的輔助。這階段的兒童音樂行為包括下列：

- ①在心靈的意像和真實的意像之間做聯想的能力會逐漸增加。如：مممم 可代表音愈來愈高；●○○可表示力度上「強—弱—弱」的感覺。
 - ②選擇合適的圖形，或自己發展圖形來描述他們所聽到的音樂。
 - ③在看到將音樂內容呈現出來的圖形後，可將所看到的圖形轉化為聲音。
- (3)符號表徵期：表徵是透過文字、語言和抽象符號（如：音符、音樂術語）來表達認知，這也是認知的最高形式。
- 由上述可以知道，兒童的音樂認知多集中在動作和圖形階段，若強求兒童直接進入抽象符號的學習方式，是不恰當的要求。

布魯納的表徵系統論應用於兒童欣賞教學上的實例很多，而其中旨在配合兒童動作表徵期發展的活動舉例如下：

- ①讓兒童邊聽音樂邊將他對音樂的感覺表示出來。
- ②讓兒童根據曲題或樂曲內容做出模仿的動作。
- ③讓兒童在聽到特定的音色時，模仿那樂器的演奏動作。



▲圖 3.4.2 兒童藉由動作來呈現他已了解、感受到的音樂。

旨在配合兒童圖形表徵期發展的音樂欣賞活動舉例如下：

- ①讓兒童可以自由地以色彩、造型來表現他所聽到的音樂。
- ②讓兒童根據特定的音樂要素，如：節奏、曲調或力度，在加上自我的感受後，以線條和色彩來畫畫。
- ③讓兒童將提示樂曲要素的圖片，或稱樂曲提示卡（謝苑玫，民 77），配合聽到的音樂用手指點出來，以便邊聽邊對照。

2. 結構原則：布魯納認為每門學科都有一些基本的原則、概念、結構 (Structure)，而每一位老師必須能在教材的組織上呈現其結構性，使學生易於了解該學科的原理與原則，使之容易記憶，及領會新結構。

音樂的呈現是藉由音樂的要素、概念 (Concept) 來傳遞，它們包括：音色 (Timbre)、強弱 (Dynamics)、節奏 (Rhythm)、高低曲調 (Melody)、和聲 (Harmony)，及曲式 (Form) 等。兒童最先發展的概念是音色與強弱，其次才是快慢節奏，音高是下一階段，而和聲及曲式是最後才發展的概念（楊艾琳，民 84）。將音樂的要素、概念視為音樂的基本結構，並安排適於兒童概念發展的活動來進行欣賞教學，即反映了布魯納結構原則的影響。布魯納的結構原則應用於兒童欣賞教學上的實例也有不少，根據結構原則而進行的兒童音樂活動舉例如下：



▲圖 3.4.3 兒童以色彩、造型來表現他們所聽到的音樂。

- (1)讓兒童在老師的引導下，隨著音樂比畫出高低不同的手勢，來呈現曲調的走向。
- (2)讓兒童做出不同大小的動作，來表示所聽到的音樂中呈現的強弱變化。
- (3)讓兒童在聽到指定的音色（如鋼琴聲）時，模仿該項樂器的彈奏姿勢，以加強兒童對樂曲音色的感受力。

(4)讓兒童在不同樂段做出不同動作，以建立兒童的曲式概念。

音樂是一門抽象的聽覺藝術，「聽什麼」及「怎麼聽」是每一個音樂愛好者所關心的議題。布魯納的論點為我們就這兩大議題提供了一個可行的方向：

- (1)聽什麼：教師宜安排適當的教學活動，以幫助學生體會音樂的要素、概念，如：音色、強弱、節奏、曲調、和聲及曲式。
- (2)怎麼聽：教師宜透過動作、圖形，然後才引導學生進入抽象的符號認知方式。

(三)國小新課程標準應用於欣賞教學上的省思

音樂科新課程標準的特色（劉英淑，民84）包括以下三點：

1. 課程注重一貫性與完整性；
2. 教學符合兒童身心發展及學習原則；
3. 教材重視本土化。

「其中各特色都為國小欣賞教學注入新的活力與方向。我們都知道，舊課程的欣賞教學長期以來導入一種『音樂故事』式的教學模式。這樣的教學往往是捨音樂就故事為欣賞的主體。學生充其量聽取了一些作曲家的生平、軼事，記憶了一堆數字資料，到頭來對所欣賞的音樂卻一無所知。新的欣賞教學是讓音樂回歸欣賞的主體，按照學年訂出欣賞內容。此外，中國傳統音樂的欣賞亦摒棄古樂故事，更為重視民歌、傳統戲曲、傳統樂曲的認識」（劉英淑，民84，P.179）。在新課程標準強調培養兒童感覺、理解及表現音樂的興趣及能力的總目標下，欣賞教學的實施應一改過去太重視講述、背誦的教學方法，遵循兒童的身心發展順序，將抽象



▲圖 3.4.4 兒童藉由動作來呈現曲調的走向。

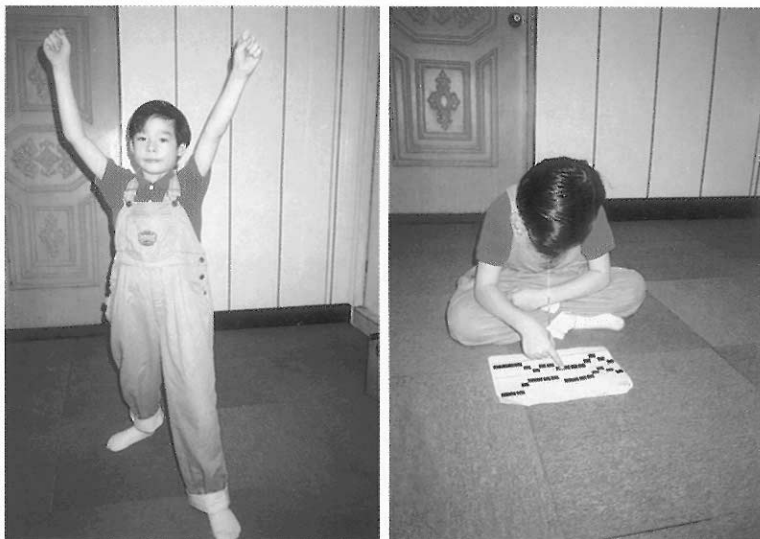
的聽覺藝術藉由肢體動作、圖像表徵等方式，培養兒童對聲音的感覺及反應，最後才導入抽象的音樂符號，使音樂與符號連結，讓音樂回歸音樂的本質。

四、欣賞教學的課程設計

1. 教學目標的擬定

柯普蘭（Copland, 1939；劉燕當譯，民70）將音樂聆賞分成三個層面，即音樂的「感覺面」、「感情面」及「理論面」。簡述這三層面的內涵及應用如下（以樂曲「玩具兵的行進」為例）：

- (1) 感覺面：聽到音樂的本身而得到一種純粹的樂趣。符合這層面欣賞活動的具體目標，如：「能喜愛聆賞『玩具兵的行進』」。
- (2) 情感面：感受到作曲家所傳達的情感意涵，並產生聯想。符合這層面欣賞活動的具體目標，如：「能極富感情地隨『玩具兵的行進』做出律動」。
- (3) 理論面：欣賞音樂中的要素概念，及其產生的整體效果。



▲圖 3.4.5 由動作、圖像而導入符號的音樂教學。

符合這層面欣賞活動的具體目標，如：「能隨著『玩具兵的行進』的強弱，做出不同大小的動作」。

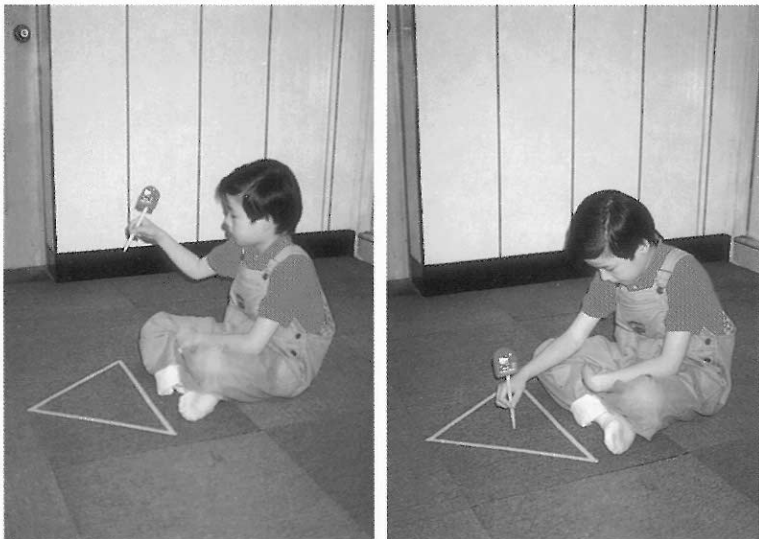
感覺、情感及理論是欣賞的三個層面，雖然兒童欣賞教學應從感覺面及情感面導入，但理論面的引導也是不容忽視的。要讓兒童體會音樂的要素概念並不難，如：透過具象的身體動作，或結合聽覺、視覺、肢體感覺的欣賞活動，均可化靜態、抽象、被動的欣賞活動為動態、具象、主動的欣賞活動。

2. 教材的安排

欣賞教材宜依照教學目標，使簡繁難易都適合兒童生理與心理的順序。安排的原則應先從「聆聽」及「辨別」自然界的和人為的各種聲音開始，養成兒童對周遭環境聲響的敏銳度；再選擇適當的樂曲供學生「欣賞」，透過各種活動讓兒童感受樂曲之感覺面、情感面、及理論面。

3. 選擇樂曲的標準

(1)宜多樣化：不論是聲樂曲或器樂曲、古典音樂或流行音



▲圖 3.4.6 化靜態、抽象的欣賞活動為動態、具象的欣賞活動。

樂、本國音樂或西洋音樂、輕快活潑的音樂或幽靜甜美的樂曲，只要作品具有相當的藝術性與代表性，都可採用。選擇的重點在能提供兒童聆賞不同類型樂曲的機會，拓廣其對音樂的喜好及接受度。

- (2)宜循序漸進：樂曲教學次序之安排要能符合兒童的學習能力及興趣，並側重與現實生活有關的題材。儘量利用各種機會促進兒童的學習，但是要避免過多知性的分析，而偏重情感的反應（張蕙慧，民 76）。
- (3)宜短小精簡：樂曲的長度不宜過長，樂曲若較長，則最好有明顯的段落可分段欣賞，以不超過兒童能集中注意的時間為準。
- (4)宜具明顯的音樂概念：樂曲的曲調、節奏、強弱或音色的概念愈明顯，兒童愈能感受其內容要素。
- (5)宜具適切性：樂曲不論在複雜度或所描述的內容上，都要能符合兒童的能力和 life 經驗。結構太複雜或情節內容超乎兒童生活經驗的樂曲均不合適。

4. 教學策略的應用

- (1)教學策略研擬的指標：

在研擬教學策略時，宜牢記以下三個指標 (Beer & Hoffman, 1982)：

- ①能與兒童的經驗有關 (Experience)：教學策略的成效與該策略是否能與兒童的生活經驗或學習經驗銜接有密切的關係。例如，兒童對「時鐘」遠比對「鄉村賽馬」的情況熟悉，所以模擬鐘擺聲的樂曲「時鐘」應該較敘述賽馬情景的「鄉村賽馬」，更容易令兒童理解其故事；又如：若教師希望兒童在每次聽到「杜鵑圓舞曲」（譜例一）的下行大三度音程時就能做出鳥叫的動作，宜讓兒童先透過歌唱、樂器教學的遊戲中，學習聽辨下行大三度音程。

譜例 3.4.1 杜鵑圓舞曲



②釐清該策略的目的 (Purpose)：不要讓兒童做漫無目的的欣賞，也避免將音樂的目的定位為背景音樂。進行欣賞教學時，應讓兒童的注意力集中在某一特殊的事物上。如：令兒童注意聆聽小銅鐘聲音的開始、減弱及消失，使其提高對聲響的敏感度。

③設計兒童反應的方式 (Response)：雖然有了目的，音樂老師仍不知該目的是否已達成，所以應要求兒童在聆賞的過程中，以某種方式展現其聆賞的過程或結果，來做為其反應的方式。如：在小銅鐘的活動中，可令兒童仔細聆聽教師撞擊小銅鐘，當它發出最大聲響時，雙手回上揚起，隨著聲響的減弱慢慢將雙手放下，放下到完全聽不到聲響時則全身靜止不動。

(2)音樂欣賞教學策略簡介：

音樂欣賞教學策略的類型很多，各自根基於不同的學理基礎，隨課堂的需要而採用。吳秋琴（民83）將其歸納如下：

①透過非音樂因素以輔助欣賞之教學類型：

a. 以繪畫輔助音樂欣賞教學：

- 音樂繪畫：可以自由地以色彩、圖形來呈現所聽到的音樂，使學生更專注於聆賞音樂的特點。
- 將樂譜轉化為圖形：將樂曲的要素，如：曲調、節

奏、曲式等，轉化為圖形，使之更具體。

- b. 音樂和相關藝術整合的欣賞教學：介紹同時期的其他藝術，以增進對音樂藝術的了解。
- c. 律動與音樂欣賞結合：音樂的影響除了心理的之外，還有生理的。不同的音樂要素引起不同的知覺與感受，可以藉由身體的動作將它表達出來。
- d. 戲劇表演和音樂欣賞結合：不論是標題音樂或絕對音樂都可以使用。標題音樂有特定的內容，學生易於表達；絕對音樂有較大的想像空間，可以產生更多不同的表現方式。
- e. 運用音樂資訊於音樂欣賞教學：利用報章、雜誌、電視及電腦網路等，讓學生收集不同的音樂資訊並發表，可以引起學生的學習動機。
- f. 故事引導欣賞法：先介紹作曲家背景故事、樂曲的風格，使學生更容易認識音樂。此法尤其適用於歌劇、標題音樂、藝術歌曲等類作品的介紹。

②音樂相關因素的欣賞教學類型：

- a. 主題欣賞法：先將樂曲主題唱熟，再來聆賞。學生因熟悉感而更容易進入情況，並對曲子的結構更加清楚。
- b. 讀譜欣賞法：邊聽邊看譜。此法適用於看譜能力強的學生族群，並且最好先從唱過或彈過的曲子著手，再進入較深奧、不熟悉的曲子。
- c. 技巧欣賞法：欣賞演奏或演唱者的技巧，如：指法、音色變化、強弱、呼吸、咬字等。這是較具專業水準的欣賞法。
- d. 樂曲分析欣賞法：先將全曲聽一次，再研究分析曲子的動機、主題、曲式等，待樂曲架構了解後再聽一次，兼顧認知與情感層面。

③和一般教學技術結合的欣賞教學類型：

- a. 簡介欣賞法：對欣賞的樂曲直接進行相關的介紹，如：作者生平、作品內容、作曲背景等。此法簡單易行，

很多教師採用。

- b. 問答教學欣賞法：教師可以先設計一些問題在欣賞前就告訴學生，也可以設計表格讓學生填寫，並於欣賞後討論之。
- c. 小組討論欣賞法：小組討論可以使同學有相互交流、互相學習的機會，也可以培養互助合作的團隊精神。
- d. 演繹和歸納欣賞法：演繹欣賞法強調教師直接介紹音樂的概念，學生有了概念以後，主動與老師一起分析所欣賞的樂曲教材，使學生更了解音樂中複雜的關係，以發展進一步的聆聽技巧。歸納法以聆聽討論、操作技巧、結論發表，將音樂素材綜合起來，這種教學法對於音樂經驗的引導深具活動性。
- e. 比較欣賞法：可以將同一作品做不同演奏者的比較，或將不同指揮家的詮釋做比較，或將同一曲子不同編曲做比較，或將同一作曲家的不同作品做比較等。

④DBME 教學法：

DBME（Discipline-Based Music Education）指以學科為取向的音樂教育，其目的在培養能欣賞精緻音樂的人，主要的內容為音樂創作、音樂史、音樂批評和音樂美學。

(3)以下簡介常用的兒童欣賞策略如下：

- ①動作化：引導兒童，使他的動作能凸顯音樂的要素概念為原則。
 - a. 一邊欣賞樂曲，一邊以身體來自由反應感受。
 - b. 一邊欣賞樂曲，一邊隨著樂曲做出拍手、踏腳、走路與搖動的動作。
 - c. 一邊欣賞樂曲，一邊隨著曲調的高低擺動雙手，身體或做手勢。
 - d. 關於樂曲標題或樂曲內容做出身體的模仿動作，如：聆賞「森林的鐵匠」時，隨著樂曲的拍子或強弱模仿鐵匠的打鐵動作。
 - e. 聽到樂曲中的特定音色，如大鼓時，做出模擬大鼓演

奏的姿勢。

②圖形化：以圖形能凸顯音樂的要素概念為理想。

- a. 教師先以活潑生動的方式講述樂曲的樂曲標題或內容，或讓兒童運用他們的感受性及聯想力，再讓他們把聆賞到的音樂透過線條和色彩來呈現。
- b. 配合音樂的節奏、曲調或其他音樂概念來作畫。
- c. 在「樂曲提示卡」（將音樂概念以圖形表示出來的圖片）上隨著音樂的進行以手指指出。

③主題化：為使兒童的注意力更集中，可將樂曲的主題加上歌詞讓兒童反覆哼唱再使其聆賞，以產生熟悉感及趣味性。

④戲劇化：尤其在欣賞音樂故事，如「彼得與狼」時，可讓兒童多聽幾遍，熟悉幾個主題曲調及音色個別代表的人與動物，再讓兒童輪流扮演其中的角色。

5. 樂曲提示卡簡介與示例

樂曲提示卡可謂布魯納圖形表徵系統的最佳例證。它是將整首曲子以圖表的方式扼要的呈現在紙上，讓學生對樂曲先有大略的認識，然後邊聽邊對照的一種教學工具（圖 3.4.7）。學生藉由樂曲提示卡可掌握樂曲整體的架構，所以當沒有樂聲時，學生也可以循著圖表的提示，回憶特殊的音樂內容、演奏方式或音樂觀念等，以適當的音樂語彙來回答老師的問題。由此可知，樂曲提示卡不只有助於記憶，而且在記憶保留方面也有其功效。

初學的學生如果想嘗試自我學習，用設計良好的提示卡來輔助，能夠增進學習效果。它增加學生獨立學習成功的機率（謝苑玫，民 77 年）。此外，提示卡可以用來做評量的工具，每張提示卡都能

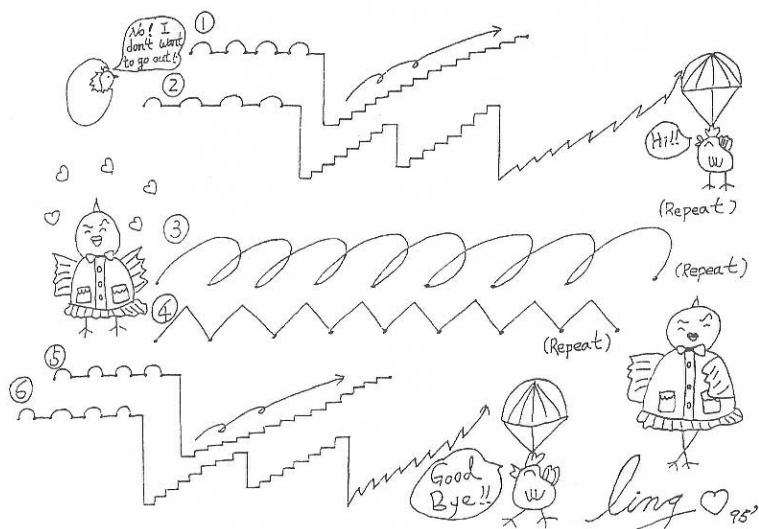


▲圖 3.4.7 兒童配合樂曲提示卡聆賞音樂。

設計一部分為答案欄，老師不需要另外舉行測驗，就能立刻知道學生的反應。如果能配合預先錄好的錄音帶使用，教學效果更好，甚至課外也可以進行聽音辨識的活動。

製作提示卡需要細心的策畫，它的成效受許多變數的影響，如：使用對象之程度，呈現的觀念數量等，但只要用心，每一位有志於讓欣賞教學更多元化的老師都能製作出自己教學需要的提示卡。

譜例 3.4.2 蛋中雛雞之舞（取自穆梭斯基「展覽會之畫」）



說明：此為王美玲老師為穆梭斯基 (M. Mussorgsky, 1839-1881) 的「展覽會之畫」中的〈蛋中雛雞之舞〉所製作的樂曲提示卡，強調之音樂元素為「曲調」。

6. 欣賞教學示例

單元目標		具體目標		
1. 聽念 ♩、♪ 的語言節奏。		1-1 能依節奏熟念「山寨王的宮殿」語言節奏。		
2. 體會漸快、漸慢的速度變化。		2-1 能依不同的速度念「山寨王的宮殿」語言節奏。		
3. 聽辨四小節的節奏型。		3-1 能聽辨「山寨王的宮殿」的四小節主題的節奏型。		
目標號碼	教學活動	教學資源	時間分配	教學評量
	欣賞： 葛利格「山寨王的宮殿」 [活動一] 看圖說故事 (一)教師將畫有「山寨王的宮殿」的圖片一張掛起來，讓學生看圖說故事。 (二)等學生發表後，告訴學生圖片中的故事如下：有一個魔王住在山上的宮殿裡，但是除了他以外，宮殿中還陳設了許多雕像。據說，每天到了晚上十二點，這些雕像就會被魔王的音樂聲喚醒而隨著音樂翩翩起舞。它們要一直跳到遠處的教堂傳來鐘聲，才會在吵鬧聲中驚慌失色地回到原位，一切又回復寧靜。	「山寨王的宮殿」圖片一張	約 5 分鐘	

目標 號碼	教 學 活 動	教學資源	時間 分配	教學評量
	[活動二] 語言節奏 (一)告訴學生，魔王的音樂可以用念的，然後念出以下的語言節奏： $\frac{4}{4}$   在那魔王宮殿中 我看見 我看見   在那魔王宮殿中有 雕像在跳舞 譜例 3.4.3 山寨王的宮殿（取自「皮爾金組曲」） 			
1-1	(二)教師一次兩小節、兩小節地教，學生跟著複誦。 (三)等到學生對語言節奏很熟悉後，教師以不同速度念前兩小節，學生須依教師念的速度回應後兩小節。		約 5 分 鐘	學生能以不同的速度念含 ♩ 及 ♪ 音符的語言節奏。
2-1	[活動三] 樂曲欣賞 (一)教師告訴學生，會念魔王的音樂的人可以去魔王的宮殿探險，但不是所有的學生都可以進去，因為每出現一次國王的音樂，只有一位學生才可以從宮殿的窗戶看見裡面雕像跳舞的樣子。		約 10 分 鐘	學生能正確聽辨重複出現的四小節、含 ♩ 及 ♪ 音符的節奏型。

目標號碼	教學活動	教學資源	時間分配	教學評量
3-1	(一)提出以下的問題後，播放音樂 2. 整首曲子愈來愈快或愈來愈慢（愈快）？ 3. 整首曲子愈來愈大聲或小声（大）？ (二)再聽一次，讓學生一起跟著音樂輕聲地念語言節奏，使他們熟悉每一個樂句的開始和結束。 (四)發給 18 位學生標有號碼（1 到 18 號）的貼紙，要他們記得自己是第幾號探險家。 (五)教師將 18 位學生排成 U 字型，缺口即是掛有山寨王宮殿圖片的地方。播放音樂，讓學生在輪到自己去探險的音樂時，從自己的位置上起來，將自己的號碼紙貼在圖片上，以代表自己的探險成功。	「山寨王的宮殿」 CD 或 錄音帶、音響設備。 標示 1 到 18 號的貼紙。		

(五)成功的兒童欣賞教學之鑰

以下列出幾點音樂老師在安排欣賞活動時可參考的原則，若能將之靈活應用於教學活動中，就離成功的音樂欣賞教學之路不遠了：

1. 喜愛原則：教師本身須喜愛自己所教的樂曲，因為教師無意

間會在面部表情、語調或眼神中流露出對樂曲的感受，影響到兒童的專注程度。

2. 反覆原則：時時讓兒童有反覆聆賞的機會，然後逐次加入一些新的概念和活動，日復一日，便音樂成為他們生活中的一部分。尤其兒童喜歡次序感及安全感，若播放他們熟悉的樂曲做為欣賞活動的開始，更能吸引他們的投入。
3. 短小原則：欣賞的時間不宜過長，樂曲要簡短些，在只求精不求繁的原則下，為學生的音樂感受力建立良好的基礎。
4. 參與原則：所有的音樂活動，必須要有學生的親身參與和積極投入才有意義。音樂老師在設計音樂欣賞活動時，要斟酌學生的接受程度和興趣，並側重生活化的教材，安排遊戲化的活動。如此一來，學生便能在引導之下，由被動的聆賞者變成主動的聆賞者。
5. 順序原則：音樂欣賞教學一如任何的教學領域，要考慮到兒童的身心發展，另一方面要配合音樂的特質，將課程的安排由簡單到複雜、由具體到抽象、由概略到明確、由動作式到圖形式再到符號式。
6. 多重感官刺激原則：音樂欣賞活動主要目的是在培養兒童對音樂的感受力，透過肢體上、視覺上的輔助，必能提升兒童聽覺上的敏銳度。
7. 情境原則：音樂老師們在進行音樂欣賞教學活動時，除了提供學習的環境之外，更重要的是在塑造一個輕鬆、愉快、沒有壓力的情境，用邀請、鼓勵、支持及等待的方式，讓兒童快樂的學習。
8. 非背景音樂原則：儘量避免將音樂做為背景音樂用，即避免學生在做其他事時才播放音樂。因為音樂淪為背景的結果，就是學生一聽到音樂，感受的控制鈕就會自動關閉。
9. 動機原則：即激起學生想聽的慾望。非常想聽的心意，乃是快樂而專心聆賞的先決條件，而透過提示「好像很好玩」、「好像很有挑戰性」，是引起動機的方法之一。
10. 多樣化原則：不論是曲目的選擇、活動的設計，都應儘量力求多樣化，讓充滿好奇心的兒童，能有多樣化的美感經驗，

做為日後更深刻的聆賞經驗的奠基石。

11. 不斷精進原則：音樂老師應不斷充實自己的音樂內涵，對音樂專門知識愈精熟、對教育專業知識愈了解，就可以在安排聆賞課程時，給予學生更多的引導。而且教師在播放音樂前，更要聆賞音樂多次，根據音樂的內容，為學生設計遊戲化、生活化、音樂化的活動。
12. 延伸原則：活動的安排應有彈性，讓學生有機會能在舊經驗的基礎上學習新經驗。



▲圖 3.4.8 參加研討會可提升音樂教師之專業知能。

五、國小創作教學

(一)創作教學的重要

音樂最適合用來表現自我，經由自我表現，來塑造自我。而音樂中的創作是非常有價值的活動，因為兒童必須思考要如何操作聲音，這正是音樂家思考的核心，由創作中可以發掘自己在音樂上的潛能，因而更了解自己。

重視兒童的創造性，也要重視其自發性，老師要認同他們的表現，給予肯定。鼓勵和讚美，兒童創作的慾望才能得到啓發，任何人的創作力都是無可限量的，老師要給予兒童充分的自由和時空，讓他們嘗試用其豐富的想像力來創造音樂，在創造性的教學中，老師是站在引導的地位，適度的給予建議、指導、幫助和輔導，讓他們有足夠的信心，自我突破，把內心深處所要表達的表現出來。這種從無到有的創造經驗，會使兒童因具有成就感，而達到對自我的肯定，建立自信心，同時藉由這種美好的感覺，在成長的歷程中，經由舊經驗的累積，孕育出新的音樂經驗，如此源源不絕，更能提升其各方面的能力，使他們永遠在樂於創造中，享受音樂的樂趣，豐富精神內涵，保有美滿快樂的人生。



▲圖 3.5.1 把內心感受的音樂畫出來。



▲圖 3.5.2 聽音樂即興創作律動。

(二)創作教學的媒介

1. 聲音：舉凡大自然的聲音，生活周遭的聲音，動物的叫聲，各式各樣的樂器聲音…等，都可以藉由人聲的模仿，做為創作教學的素材。
2. 天然樂器：最方便、最實用的天然樂器，就是把每個人的身體當做樂器來拍打。
3. 說白：語言中包含特定的節奏，加上抑揚頓挫，朗朗上口，非常有趣，在創作教學上，占很重要的地位。
4. 自製克難樂器：發揮化腐朽為神奇的功能，把不要的瓶瓶罐罐，變為可應用的樂器，在教學上有意想不到的效果。
5. 敲擊樂器：各種不同的敲擊樂器，包括無調樂器和有調樂器，一敲就有聲音，很受兒童喜愛，是很好的創作教學工具。
6. 奧福片樂器：專為兒童音樂教育而設計的奧福片樂器，包括木琴、鐵琴、鐘琴，有別於一般的演奏式樂器，在曲調的即興創作，可以發揮極大的功能，在創作教學上是不可或缺的樂器。
7. 直笛：直笛聲音優美，簡單易學，非常適合做即興創作的教學。
8. 肢體的應用：音樂的學習必須由內心去感覺，因此肢體的表現非常重要。
9. 美術的應用：音樂和美術有許多相通性，能夠加以靈活運用，能啟發兒童豐富的想像力，發揮創造的潛能。
10. 戲劇的應用：將故事配上音樂，分配角色表演，能使兒童體驗不同的生活經驗，並能抒發情感，有助於其創造力的提升及情緒的宣洩。

(三)生動活潑的創作教學

1. 聲音的運用

人聲是最好的樂器，可以唱出美妙的歌聲，可以模仿各式各樣的聲音，也可以製造許多特別的音效。

(1)聲音的遊戲：開始時可以先用一種聲音，例如：「咚」的打鼓聲，兒童看老師指揮的手勢而發出聲音，老師可以做各種變化，如：大小、快慢、漸強、漸弱、漸快、漸慢、突強、突弱…等，學生知道如何玩此遊戲後，就請幾個人



▲圖 3.5.3 你會不會用不同的方式拍氣球？



▲圖 3.5.4 大家同心協力為音樂創作圖形譜。



▲圖 3.5.5 律動的創作。



▲圖 3.5.6 七隻小羊表演。



▲圖 3.5.7 音樂與戲劇結合。

輪流出來指揮，然後教師可以根據學生程度變成兩種聲音，三種 …。全班也就分為兩組或三組，每一組只負責一種聲音，端看指揮的手勢和動作；也可以五個人一組，輪流當指揮，每次都找不同的聲音來表現。

這個遊戲非常好玩，也十分容易，不但可訓練兒童的注意力、反應力、節奏感、傾聽音樂，對擔任指揮者而言，不但提供一個當領導者的表現機會，滿足其發表欲，同時培養其創作能力、指揮能力、組合能力、雙手協調性…等。

- (2) 音階遊戲：方法與聲音遊戲相同，但是現在是用唱的，開始時先用兩個音，如： g^1 、 e^1 ，再慢慢增加到五聲音階，如唱五聲音階，則全班分為五組，每組分別唱： c^1 、 d^1 、 e^1 、 g^1 、 a^1 ，同樣是看指揮，指到的音才唱，指揮要注意到樂句及曲調線條的流暢，也可以同時指兩組，就有和聲之美，當然老師在示範時，要儘量做好各種嘗試、組合，這樣才能要求兒童做到好的表現。

2. 天然樂器

運用彈指、拍手、拍膝、踏腳等，因為音色各不相同，可以做出非常有趣與多彩多姿的變化。

- (1) 模仿與即興創作：老師每次都拍一段八拍的節奏，請兒童模仿，這過程要循序漸進，也就是說開始拍簡單，漸次複雜，老師先示範，然後全體練習，最後再找兒童一個個輪流當小老師，做給大家模仿，等他們拍手都做得很好，老師再依次做拍膝、彈指、踏腳，然後再做兩項的組合，三項到四種混合，不管兒童做得如何，老師都要給予鼓勵，做得好的，也不要忘記讚美，這會使他們更樂於即興創作。
- (2) 固定的節奏用不同的方式表現：例如大家耳熟能詳的「愛的鼓勵」、可以要求他們用天然樂器表現不同的方式，但節奏不能變。

〔譜例 3.5.1 愛的鼓勵〕



- ①可以都用拍手，然後在最後兩下用踏腳。
 - ②可以由彈指，拍手、拍膝到踏腳，每兩拍換一個音色。
 - ③可以四分音符的地方拍手，八分音符的地方拍膝。
 - ④也可以都用拍手，在最後兩下要求他們用不同的動作或聲音表現。
- (3)問句與答句：先由日常生活之問答，來解說音樂中也有問與答的關係，譬如：老師問：「你今天早上吃什麼？」，兒童可能回答的答案很多，像：鮮奶、麵包、豆漿、燒餅油條、甚至沒吃早餐…等，也就是說老師問什麼，學生要回答老師所問的問題，而非答非所問，在音樂中間與答，也與生活中的類似，但是音樂講究平衡與對稱，因此答句要用到問句的元素，也就是說要用到問句的節奏型，而且長度要相同。

譜例 3.5.2 問句與答句之示例一

問： ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | 小英，她在家嗎？
 答： ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | 小英，出去了。



▲圖 3.5.8 天然樂器即興創作。

譜例 3.5.3 問句與答句之示例二



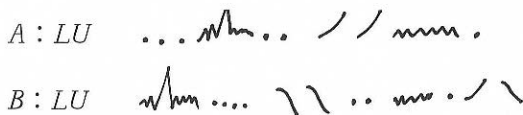
- (4)天然樂器的頑固節奏：找一首兒童熟悉的歌曲、正在教的歌曲、或完全新的一首曲子，經過分析後，找出節奏和曲式，請兒童用天然樂器設計一段頑固節奏。

譜例 3.5.4 捕魚歌



3. 說白

- (1)到陌生的國度：假設大家到了一個全然陌生的地方，不會他們的語言，所以我們模仿他們的語言，但是大家都聽不懂，因此要用音調和表情來幫忙，使對方能了解我們的意思。



▲圖 3.5.9 音調、節奏的圖形。

- (2)詞句代換：在一個句子中找找看還有什麼句子或是詞可以代換？

例如：

- ①我家住在新北投，天天坐車吃饅頭，
饅頭又大又便宜，沙拉麵包不能比。

- ②我家住在西門町，天天逛街吃布丁，
布丁又香又滑溜，口水總是一直流。
- ③我家住在森林區，松鼠白兔和狐狸，
大家生活在一起，每天遊戲真有趣。
- (3)在指定節奏上創作詞句：老師打一段節奏，要兒童運用豐富的想像力，在節奏上創作詞句，然後老師再請他們發表，大家互相欣賞觀摩。

譜例 3.5.5 在指定節奏上創作詞句



- ① 小白兔 小白兔 最愛跳舞
- ② 小妹妹 小妹妹 吃吃草莓
- ③ 陳惠齡 陳惠齡 喜歡風鈴

- (4)介紹鄉土名產的創作：每個地區都有其特點，有些地方以風景取勝，有的則以名產名聞遐邇，這些都可以讓兒童運用豐富的想像力，以小組的方式集體創作。

譜例 3.5.6 鄉土名產創作（以福佬語發音）

陳惠齡 作



- (5)指定的曲調上創作歌詞：找一首熟悉的歌曲，或者教完了一首直笛曲，請兒童為它們重新創作新詞。

譜例 3.5.7 鳥語花香（德國民謠）



（此段歌詞可和第段相同，如甲、乙；也可以不同，如丙、丁）。

甲 a 哦！我們來齊聲歌唱，聽！那歌聲多麼響亮。

b 來！朋友們跳跳舞，多麼舒暢。來！朋友們跳跳舞，多麼舒暢。

乙 a 聽！鳥兒們齊聲歡唱，看！百花們爭相開放。

b 啦啦啦啦啦啦盡情歌唱，啦啦啦啦啦啦百花齊放。

丙 a 看！美麗的花朵綻放，聽！可愛的小鳥歌唱。

b 啦啦啦啦小朋友齊來觀賞，啦啦啦啦拍拍手多麼舒暢。

a 哦！大自然鳥語花香，哦！大自然鳥語花香。

丁 a 春！帶來了滿園花香，春！讓鳥兒自由飛翔。

b 請來來來讓我們盡情歡唱，在陽光下恣意的遨遊觀賞。

a 春！溫暖了我的心房，春！帶來了快樂希望。

4. 無調樂器的創作教學

運用一敲就有聲音的敲擊樂器做創作教學，會使兒童感到既有趣又有成就感。如果學校的樂器不足，無法人手一件樂器，可以教兒童自製克難樂器，這樣就能使全班每個人都參與活動。

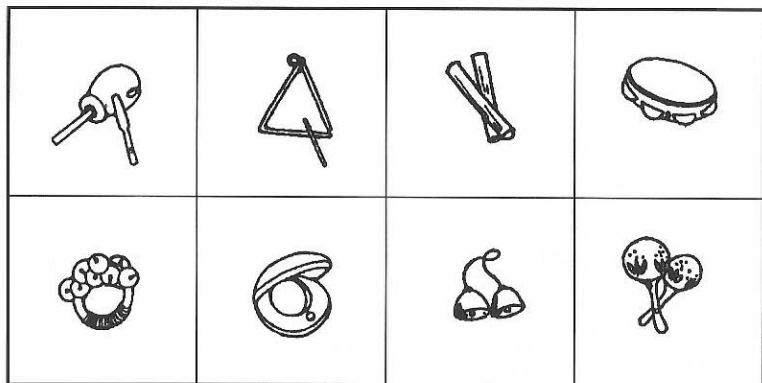
(1)從模仿到即興創作：每人一個樂器，老師拍打一段節奏，請兒童用手上的樂器模仿老師拍的節奏，老師要做各式各

樣的變化，讓他們知道節奏是多采多姿。千變萬化的，接下來就可以請他們輪流擔任老師的角色，享受即興創作的樂趣。

譜例 3.5.8 即興創作

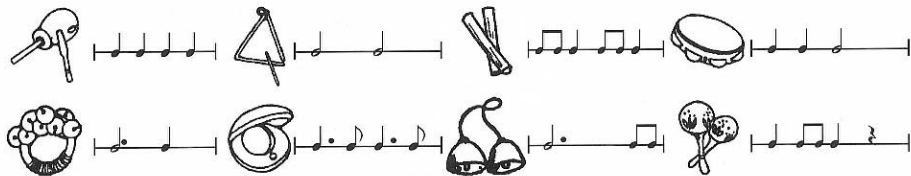


(2) 魔術方塊：請拿到相同樂器的兒童一起商量，共同創造一段頑固節奏，不需要太長，而且要適合他們的樂器，大家把自己創作的節奏一直反覆，敲熟然後，看老師事先在黑板畫好的魔術方塊（見圖 3.5.10），老師指到哪個符號，那個樂器就要敲出來，老師可以從一組組開始，再慢慢增加為兩組一起，指揮時速度一定要掌握好，才不會天下大亂。



▲圖 3.5.10 魔術方塊樂器圖。

譜例 3.5.9 魔術方塊節奏



- (3)問句與答句：與天然樂器的問答相同，只是現在換成用打擊樂器來作問答遊戲。可以先由老師問全班一起回答，再由兩人一組輪流玩問答的遊戲，然後老師再請兩人一組，輪流表演給全班看。老師別忘了給予鼓勵與讚美。

譜例 3.5.10 問句與答句之示例



- (4)即興樂隊：地上（若大家是圍個圈坐著），或桌上放四種樂器，如：鼓、木魚、響板、手搖鈴，兒童人手一個樂器，老師將他們分成四組，手鼓、鈴鼓、大鼓都在鼓這一組；響板、響棒在同一組，木魚、雙頭木魚、高低木魚在一組，所有金屬的在一組，接著老師指擺在兒童面前的四種樂器，兒童要立即反應，也就是老師指到哪個樂器，那組就要立刻敲出老師指的節奏、強度…等。
- (5)跳房子遊戲：地上放四個呼啦圈或四個不同的樂器（同上個遊戲），剛剛那個即興樂隊指揮是用手來表現，而這回要用腳來指揮，請兒童想想看，要怎麼跳才比較平衡，如

何表現出音樂的強弱、對比、音色變化、漸強、突強、固定拍，或某些個人喜愛的節奏型？

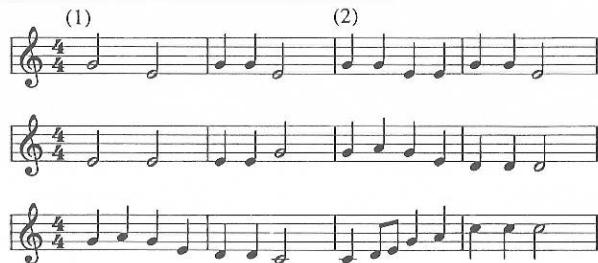
5. 曲調的即興創作

運用奧福片樂器、音磚或直笛等曲調樂器，都可以經由漸進的方式，引導兒童嘗試曲調的即興創作，這將是奠定作曲基礎的好時機。

(1) 指定音的即興創作：先由一個音開始，老師教兒童吹 g^1 ，然後只用這個音做各種節奏變化，老師吹完請他們模仿，接著請全班一起練習，等這個熟練了再教第二個音，再用兩個音做即興創作，依此類推。從簡單的一個音、兩個音，一直到五個音的五聲音階，兒童就能更增加其即興創作的能

力，慢慢的老師就可以要求他們做更有音樂性的創作。而五聲音階是很重要的階段，要在這個階段做好曲調創作的基礎。木琴和鐵琴等樂器做曲調的即興也非常容易，可以請他們先把樂器上的 F 和 B 拿起來，這樣就是一個五聲音階的鍵盤，很方便全體一起即興創作，不會有和聲上的困擾，又很快的讓兒童學習到創作一段樂句。如果學校什麼設備都沒有，就用唱的，老師先彈出指定的音，讓兒童聽，使他們可以正確的唱出來。

譜例 3.5.11 指定音的即興創作



▲圖 3.5.11 跳房子遊戲變成用腳來指揮樂隊。

- (2)完成曲調：教過節奏的問答，再教曲調的問答就簡單多了。首先老師要告訴他們，在曲調的問答上問句與答句是很不同的，關鍵在於結束的音，簡單的說就是答句要結束在主音，而問句不要結束在主音。不過開始時不要規定那麼多，我們可以先從兩個音的創作，到三個音，慢慢到增加為五聲音階的曲調問答，只要兒童勇於嘗試就要給予讚美。

譜例 3.5.12 曲調問答(一)

問句 答句

答句

答句

答句

譜例 3.5.13 曲調問答(二)

問句 答句

答句

答句

答句

- (3)指定節奏上創造曲調：老師打一段節奏，請兒童用歌唱、吹笛子或在木琴上敲出曲調，老師可以規定用哪些音，或什麼音階。

譜例 3.5.14 指定節奏上創造曲調



(4)指定和弦上創造曲調：老師要事先解說有關主和弦、屬和弦，以及所包含的音，然後請再請他們在指定和弦上創造曲調，這個創作較難，要在高年級時再做。例如，老師說我們先用兩個和弦：主和弦和屬和弦，大家先邊唱邊拍膝，主和弦拍右邊，屬和弦拍左邊（注意：老師做示範時，方向要與學生相反，這樣學生才不會拍錯方向），熟記這個低音後，就可以創作了，用歌唱、吹笛子、或敲木琴、鐵琴、鐘琴都可以。

6. 肢體的應用

在世界著名的教學法，如：奧福教學，達克羅茲教學中都非常重視肢體的創造，因為音樂的學習必須由內在實地去感覺，並能將那種感覺用身體表現出來，將每種節奏都內化為身體的一部分，那麼音樂的根基就奠定得很堅固了。

(1)立即反應：老師打鼓（或任何一件樂器），請兒童在教室四



▲圖 3.5.12 用小鐘琴就可以即興敲奏悅耳的曲調。



▲圖 3.5.13 奧福的片樂器是活動性的，很適合即興創作。

周自由走，當沒有聲音時就要立刻停止，而且請他們注意聽老師打的節奏，是走步或跑步？

(2)一二三木頭人：方法和剛剛的類似，但是現在要他們在停止時，做個漂亮的造型，像個精雕細琢的藝術品。

(3)造形設計：幾個兒童一組，給他們一些時間，請他們用肢體做特殊的造型，等大家都創作好之後，互相觀摩。

(4)和著音樂即興創作：選一首旋律優美、節奏清楚的樂曲，大家邊聽音樂，邊模仿老師的動作，老師可以不要一直換動作，而是在一個樂句中，重複相同的動作。

例如：老師在原地走八拍或十六拍，然後換成打鼓的動作，八拍或十六拍然後再換別的動作…依此類推。要注意的是所做的動作要與音樂配合，等兒童知道這個方式後，就可以要求每個人依照次序，輪流即興創作。

(5)配合曲式自由創造：譬如老師說 ABA 曲式，請兒童用不同的步伐，不同形式創作。

例如：

甲：A 向前走八拍退後走八拍，B 自轉一圈（四拍）拍三下手。

乙：A 踏併步左右各兩次共八拍，B 前走三步拍一下退後三步拍一下。

(6)配合歌詞創造肢體動作：依照歌詞的意思，或取它的意



▲圖 3.5.14 一、二、三木頭人。



▲圖 3.5.15 造型設計。



▲圖 3.5.16 看我們像什麼。

境，請兒童在了解歌詞的意思後，想想看要如何配上適合它的動作做？

7. 美術的應用

許多藝術都是相通的，譬如我們聽到一個聲音，很可能就可以立刻出現一個圖形，而每個人因為感受不同，想像力也各不相同，所以畫出來的圖形也不同。

- (1)聽音樂即興創作：老師放一段音樂，請兒童發揮豐富的想像力，將所聽到的音樂畫成圖。
- (2)聽聲音創作：自己發出聲音，再將它畫下來，可以用嘴巴出各式各樣的聲音，或嘗試用各種方法敲樂器，再根據聽到的聲音，透過想像將它畫下來。例如：鈴鼓可以輕輕的敲、用力敲、搖動搖一下、拍一下…等，也可以很多樂器混合應用，就有不同的圖形與不同的音響。這個遊戲可以個人單獨創作，也可以幾個人一小組的分組創作，等兒童都創作好了，再請他們將作品展示，並且看著自己的作品演奏給大家聽。
- (3)世界名曲的欣賞後畫下心中的感受：有些世界名曲是標題音樂，有故事情節，有的描述一種意境，老師先透過生動活潑的教學過程，引導他們知道曲子所要表達的，再請兒童將心中的感受畫下來。用這種方式指導的兒童，都會興



▲圖 3.5.17 只能接觸頭部的造型設計。



▲圖 3.5.18 有人演奏音樂，有人肢體即興創作。



▲圖 3.5.19 來做個拱形的橋。



▲圖 3.5.20 只能用手造型創作。



▲圖 3.5.21 這是什麼？



▲圖 3.5.22 配合曲式作即興創作。



▲圖 3.5.23 大安森林公園舞臺上的即興律動。



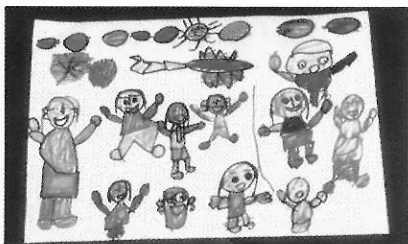
▲圖 3.5.24 跟隨曲調的起伏作畫。

高采烈的欣賞音樂，又歡欣鼓舞的畫圖，大約十五分鐘後，作品就呈現出來，每個人都很有成就感，會恨不得立刻將作品拿到美術館展覽。

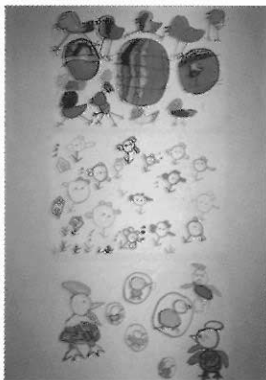
8. 戲劇的應用

故事是兒童的最愛，講不完的白雪公主、睡美人、三隻小豬，孩子的天地本來就是充滿幻想、純真、夢幻，把這些故事配上適合的音樂，會使故事更加動人，還可以請他們粉墨登場，自己設計道具等，將使他們的童年生活更加多彩多姿，留下美好的回憶。

- (1)用聲音說故事：找個熟悉的故事，或大家透過腦力激盪創作一個新的故事，在說故事中，用嘴巴出聲音、用歌聲、用敲擊樂器、用直笛…等，甚至可以用其他可以表現故事意境的聲響，將故事更生動化。



▲圖 3.5.25 把內心對音樂的感覺畫下。 ▲圖 3.5.26 聽完音樂後將美好的作品呈現。



▲圖 3.5.27 聽完穆索斯基雞之舞後之畫作。

▲圖 3.5.28 先用遊戲的方式體驗音樂。

- (2)用熟悉的歌曲串成生動的音樂故事：讓兒童想想看會什麼歌，把它列出來，我們就用這些歌曲串成一個有趣的故事。

〈例〉快樂的森林

故事內容：春天來了，大地甦醒，花草樹木都興高采烈的伸展著曼妙的舞姿（歌曲：春神來了），毛毛蟲也從蛹中探出頭來，變成美麗的蝴蝶，自由自在的在森林中飛舞（歌曲：蝴蝶），小白兔成群結隊的跳舞（歌曲：小白兔愛跳舞），一匹小馬跑過來，想和兔子們玩（歌曲：小馬），小青蛙也不甘示弱的唱著歌（歌曲：小青蛙），大象媽媽說：「孩子們，我們去洗個舒舒服服的澡吧」（歌曲：大象），動物們很高興的一起玩遊戲（歌曲：當我們同在一起）

- (3)故事接龍：幾個兒童一組，給他們不同的樂器，請他們用接龍的方式創作一個故事，同時加上適當的樂器。由第一



▲圖 3.5.29 大家來玩皮影戲。



▲圖 3.5.30 在表演活動中，滿足發表欲，獲得成就感。



▲圖 3.5.31 你猜我是誰？

個人開始講故事，加上敲一個樂器，到最後一個人必須結束整個故事。

〈例〉小象找媽媽

故事內容

小象（—沙鈴）找不到媽媽，就去問啄木鳥（—高低木魚）。

啄木鳥（—高低木魚）說：「你媽媽有個大肚子。」

它走呀走，看到大肚子的青蛙（—響板），就叫：「媽媽。」

青蛙（—響板）說：「我不是你媽媽，你媽媽有太大的腳丫。」

它走呀走，看到大腳丫的鴨子（—刮胡），就叫：「媽媽。」

鴨子（—刮胡）說：「我不是你媽媽，你媽媽有一雙大耳朵。」

它走呀走，看到大耳朵的兔子（—雙鈴），就叫：「媽媽。」

兔子（—雙鈴）說：「我不是你媽媽，你媽媽有一雙大尖牙。」

它走呀走，看到大野狼（—鈴鼓）就叫：「媽媽。」

大野狼（—鈴鼓）說：「我是你媽媽，我要把你吃掉。」

這時候象媽媽（—手鼓）剛好出來找象寶寶（—沙鈴），就把大野狼（—鈴鼓）趕跑，救了象寶寶（—沙鈴）。

樂器分配：小象—沙鈴、啄木鳥—高低木魚、青蛙—響板、鴨子—刮胡、兔子—雙鈴、大野狼—鈴鼓、象媽媽—手鼓。

(4)串連的故事接龍：跟上個遊戲類似，但這次要重複前面的人說的話和敲的樂器，最後一個人就要依照次序，重複前面所有人說過的話和敲過的每一件樂器，也就是說這是一個遞增的遊戲，因此，非常具有挑戰性，兒童常常玩得不亦樂乎；重要的是每個人說的話不要太長，最好簡潔扼要，敲樂器時也不要敲太長的節奏，要配合自己所說的故事，增強其戲劇效果。

(5)由音樂中創作故事：在世界名曲中，有不少標題音樂是有故事，老師先用生動活潑的教學方式，引導他們認識音樂中所包含的各種元素，如：主題、風格、節奏特性…等，再請他們想像音樂中可能描述的故事內容，經過大家的討



▲圖 3.5.32 創作好故事就可以粉墨登場了。



▲圖 3.5.33 在分配角色中培養團體合作精神。

論、發表，想出一個共同喜愛的故事，再分配角色，配合音樂表演。譬如聖桑 (1835-1921) 的「動物狂歡節」、柯特比 (1875-1959) 的波斯市場…等，都是兒童喜歡的樂曲。

(四) 創作教學指導要點

1. 要尊重兒童：老師能包容兒童所創作的，給予適當的批評和鼓勵讓他們更能躍躍欲試，啟發創作的潛能。
2. 要適合兒童的心理和生理發展：每個活動都要配合兒童的發展，如唱歌的音域不要太高，若是要求用直笛創作，要用老師已經教過的音。



▲圖 3.5.34 木柵動物園的親子活動：在音樂遊戲中吸引大批人潮駐足。

3. 要循序漸進：有計畫、有系統，先由簡單的開始，讓他們勇於嘗試，樂於創作，等他們具備信心後，自然可以加深難度，創作更有深度的作品。
4. 講解要清楚並多做示範：通常要兒童創作之前，老師要做許多示範，讓他們得到很多素材，知道有各種創作的方式，才不致變成大家都是一個模式，沒



▲圖 3.5.35 聽音樂即興創作。 ▲圖 3.5.36 自己做道具上臺表演。

有變化，也了無創意。

5. 多鼓勵兒童參與：讓每個人都有機會表現，讓人人都喜歡創作，老師要多鼓勵和讚美，以建立其自信心。
6. 老師要一直求進步：老師本身應心胸開闊，勇於嘗試，樂於創作，努力改進教學方法和充實教學內容，提共兒童一個開放、愉快，充滿音樂的好環境。
7. 要多元性多樣化：老師要提供一個寬廣的空間，讓兒童自由自在的翱翔於創作的天空中，就要給予他們多方的嘗試，多元性與多樣化的教材和活動。

(五) 結論

創作教學並不在於培養兒童成為一個作曲家，而是讓他們經過老師一番循序漸進的引導，在摸索、模仿、即興演奏和創作中，認識音樂，進而培養喜愛音樂，勇於創作，能把心中想像的表達出來，因此，在教學中，老師要非常注意每個兒童的表現，時時給予鼓勵，並且要提供多元性、多樣化的素材，不管是聲音的運用、語言、天然樂器、敲擊樂器和肢體的創作，用彩色筆畫出內心對音樂的感受，或在角色扮演中感受音樂戲劇的震撼力，讓他們經由不同的經驗累積，出陳推新，使他們能更上一層樓，說不定將來哪一位學生經由您的教誨會成為名垂千史的作曲家，這便是無心插柳柳成蔭。

（六）附錄

指導新竹市科學園區實驗中學國小部三年五班音樂戲劇實例

孫悟空大戰二郎神

組長兼導演：溫亭卉	旁	白：廖育伶
孫 悟 空：劉定彥	二 郎 神：蔡其軒	
老 鷹：駱弘浩	水鳥、灰鶴：張祐瑄	
大鷺鷥、魚：李智軒	水 蛇：葉 融	
廟 宇：劉邦志	麻 雀：蔡國秀	
配 樂：溫亭卉、駱弘浩、劉邦志		

指導與編劇：陳惠齡

（註：本故事取材自國語課本第五冊）

道 具：每個人就自己扮演的角色準備道具裝扮

孫悟空造型：金箍棒

二郎神造型：三尖兩刃刀、青面獠牙朱紅頭髮的面具、彈弓

劇情大綱

旁白：孫悟空大戰二郎神，廖育伶念完後全組再念一次

（樂器：鈸）

旁白：課本第一段1～4行

一、孫悟空在水簾洞

樂器：手搖鈴三角鐵製造水簾洞的音樂

1. 孫悟空跑出念下面這段，一人念完後全組再念一次。

說白：我就是那孫悟空，住在風光明媚水簾洞，
偷吃了仙桃和仙丹，卯足全力去大鬧天宮，
飛奔走跳我樣樣懂，刀槍劍術我樣樣通，
天真可愛又教人頭痛，就是聰明的孫悟空。

樂器：雙頭木魚

2. 二郎神與孫悟空大戰三百回合

二郎神跑出念下面這段，一人念完後全組再念一次。

說白：二郎神真神氣，帶了玉帝的旨意，

拿著神祕的武器，要和那孫悟空比高低。

樂器：手鼓

旁白：課本 5 ～ 10 行

二郎神與孫悟空大戰三百回合

樂器：手鼓和雙頭木魚

二郎神變成身高萬丈，手舉三尖兩刃刀。

（戴青面獠牙，朱紅頭髮的面具）

孫悟空舞著金箍棒，又與二郎神打起來。

樂器：鈸

二、各顯神通

旁白：課本 10 ～ 23 行

1. 孫悟空變成麻雀，二郎神變成老鷹。

樂器：鈸、手搖鈴、刮胡

2. 孫悟空變成大鷺鷥及魚，二郎神變成水鳥。

樂器：鈸、笛子吹白鷺鷥

口風琴吹「魚兒水中游」及「我是隻小小鳥」

3. 孫悟空變成水蛇，二郎神變成灰鶴。

樂器：鈸、沙鈴、木鳥

4. 孫悟空變成大雁，二郎神變回原狀，掏出彈弓。

樂器：鈸、旋轉器、嘴巴出咻聲。

5. 孫悟空變成土地廟，二郎神追過去 …..

樂器：鈸、木魚

旁白：課本 24 ～ 34 行

三、結語（一人念完一句後全組再念一次）

孫悟空顯神通，樣樣法術都精通，

二郎神真頭痛，追它追到水簾洞，

金箍棒和大彈弓，大戰三百回合臉紅通，

卻讓那孫悟空，逃得無影又無蹤。

哈哈卻讓那孫悟空，逃得無影又無蹤。

樂器：手鼓和雙頭木魚

六、國小傳統（鄉土）音樂教學

（一）傳統（鄉土）音樂的定義

1. 傳統音樂

所謂「傳統音樂」指的是在一定的民族生活中繼承發展的音樂，換句話說，也就是這個民族所固有的音樂。因此世界上每一個國家、每一個民族都有自己的傳統音樂。「我國的傳統音樂」包括歷代產生並大多流傳至今，以及古代由外族或外國傳入，並在我國生根發展的音樂種類或音樂作品。包括古代也包括現代，但不包括近代由西方傳入，以歐洲為中心的音樂，以及在此基礎上創作與歐洲相類似的音樂作品。故「傳統音樂」與「西式新音樂」是相互對立的名詞。

2. 鄉土音樂

「鄉」是指一個人出生成長的地方，「鄉土」即指本鄉本土，故「鄉土音樂」是指本鄉本土的音樂，是一個人出生成長之地的音樂。「鄉土」一詞的範圍，可能隨著時間、場合的不同而有所調整，例如對一個鄉鎮而言，本村本里便是我的鄉土；對一個縣而言，本鄉本鎮便是我的鄉土；對一個省而言，本縣本市便是我的鄉土；對一個國家而言，本省便是我的鄉土；對地球上的各個國家而言，本國便是我的鄉土。因此「鄉土」一詞是相對的，而非絕對的。故「鄉土音樂」可依範圍的大小分為狹義的鄉土音樂與廣義的鄉土音樂兩種：

- (1)狹義的鄉土音樂：包括本村、本里、本學區、本鄉鎮，甚至擴大到本縣市的各種傳統民間音樂。
- (2)廣義的鄉土音樂：可擴大範圍，包含幾個縣市的地理區域（如臺灣北部、東部等）、一個省或一個國家、一個族群（如福佬人、客家人等）等的傳統民間音樂（張炫文，民86）。

而本文所指的「傳統（鄉土）音樂」，其範圍為中華民國政府所管轄地區的鄉土音樂。

(二)傳統（鄉土）音樂教學的重要性

「鄉土音樂」因來自當地人民的日常生活，表現當地人民的思想情感、民俗風情，因此所散發出來的濃郁的鄉土氣息，也最能扣人心弦，讓人產生人親土親的鄉土情懷，進而轉化為愛家園、愛鄉土、愛社會、愛國家的情操與思想，因此鄉土音樂教學是需要也是重要的。

近年來由於受到政治多元化、本土化的影響，本土化風潮蔓延到教育課題上，從課程標準的修訂，到各縣市自行發展研擬鄉土教材等，莫不希望藉由重視鄉土文化教育，使下一代有責任感、能關懷鄉土，有愛國情操、能體會生命共同體。因此本土化趨勢正成為臺灣教育的重要課題，此乃世界潮流之所趨。

鄉土音樂教學成功與否，教材與教法是相輔相成的。有適當的教材沒有好的教學方法，或有好的教學方法而沒有適當的教材，則教學皆將事倍功半。師範生在學期間，在「教法」方面的養成教育，皆已受過相當的訓練，也具備了相當的基本能力。然四、五十年來的全盤西化音樂教育，卻也造成他們在「傳統音樂」知能方面的嚴重不足，因而有不知如何去尋找「教材」以運用於「教學」的困擾。沒有「教材」可運用，「教法」當然也就無法發揮功能，因為「巧婦難為無米之炊啊」！「教法」是方法、是工具，方法好比廚師的烹調技術，工具好比烹調用的爐具。想炒出法國菜、日本料理、中國美食或臺灣小吃等，完全取決於烹調所用的材料。沒有該用的材料，即使再好的烹調技術，再精美的烹調用具，也炒不出富有各地風味的美食。另外，世界各著名教學法都有其理念與特色，但把臺灣地區的鄉土教材，照單全收的運用在這些教學法上是否恰當，也是值得深思的問題。這想必也就是多年來各界雖高呼本土化音樂教育、鄉土音樂教學，但卻所見成效不彰的主要原因吧！因為「理論」與「實務」之間尚存在著很大的距離，以致無法「落實」、「扎根」。

鄉土音樂教學，以「演唱教學」為例，教唱一首曲子，絕

非只是曲調與歌詞之間的關係，如音高準確、歌詞發音正確等；以「演奏教學」為例，也絕非只是曲調與樂器之間的關係，如正確的演奏技術、表情記號的處理等。重要的是這首曲子背後的音樂文化與社會文化，因此在談到鄉土音樂教材的運用時，教師必先對鄉土音樂有所認識、了解，才能談到如何取材、運用，再配合教學法，使鄉土音樂教學達到成功的地步。

(三)我國傳統音樂的範疇

我國傳統音樂歷史源遠流長，範圍廣泛，其內容包括宮廷音樂、文人音樂¹、民間音樂、宗教音樂四大部分。而大多數的傳統音樂以「民間音樂」存在著，且從唐朝以後，它就一直是我國音樂的主流與重心，也是最有聲音、最活潑、最富生命力的音樂。

「民間音樂」範圍各家分類不一，就漢族言，在中國大陸有將其分成民間歌曲、說唱音樂、戲曲音樂、民族器樂、歌舞音樂、綜合性樂種等六大項的（王耀華，民79）。其中「民間歌曲」數量可說是多得不勝枚舉；「說唱音樂」就廣義而言，約有四百種左右²；而「戲曲音樂」也有三、四百種之多³……。

臺灣「民間音樂」（傳統音樂、鄉土音樂）的分類以分成民間歌曲、說唱音樂、戲曲音樂、器樂、舞蹈音樂、祭祀音樂（或民間信仰音樂）六大項，已為大多數人所認同。臺灣的「民間歌曲」依語言系統分成原住民民歌、福佬系民歌、客家

¹ 「文人音樂」指歷代由具有一定文化修養的知識階層人士所創作或參與創作的傳統音樂，主要包括古琴音樂與詞調音樂（王耀華，民79）。

² 「中國大百科全書」（戲曲曲藝，頁306）謂341種，包括說、唱、又說又唱、似說似唱四種體裁；「中國民族音樂大系」（曲藝音樂卷，頁1）謂二百多種，包括有說有唱、只唱不說二種體裁；「中國大百科全書」（音樂舞蹈，頁540）謂341種；全國曲藝音樂學術研討會（1986.10）之羅揚先生開幕致詞內謂近四百種，其中80%為有說有唱的曲種。

³ 見「中國民族音樂大系」，戲曲音樂卷，頁1（東方音樂學會編，上海音樂出版社，民78）；「中國大百科全書」，戲曲曲藝，頁588（中國大百科全書出版、編輯，民72）。

系民歌以及國語（北京話）民歌。「說唱音樂」分成來自中國大陸的說唱音樂與本土產生的說唱音樂，前者如鼓詞類中的京韻大鼓、彈詞類中的蘇州彈詞、板誦類中的快書等⁴。「戲曲



▲圖 3.6.1 南管「曲」的演出型式，演唱者執拍板居中，伴奏目前以「上四管」（洞簫、二弦、三弦、琵琶分居左右）最為常見。



▲圖 3.6.2 臺北新傳歌仔戲劇團演出「陳三五娘」。



▲圖 3.6.3 隆重、莊嚴、富濃厚宗教色彩的懸絲傀儡。



▲圖 3.6.4 相傳起源與漢武帝愛妃李夫人有關的皮影戲。

⁴ 我國近四百種說唱藝術，各有不同的藝術風格，依歷史淵源、主奏樂器、演奏演唱特點、音樂風格等，約可分成鼓詞類、彈詞類、漁鼓（道情）類、琴書類、牌子曲類、走唱類、板誦類、雜曲類八種。

音樂」分成人戲與偶戲，人戲又分成大戲與小戲，大戲又分成傳統戲曲與土生土長的戲曲，前者如崑曲、京戲、南管戲、北管戲等；後者如歌仔戲等。而小戲（陣頭）又有近百種之多⁵。偶戲則有傀儡戲、皮影戲、布袋戲三種……。



▲圖 3.6.5 傳統皮影戲的影偶臉部側面單目，狀似猿猴，故又名「皮猴戲」。



▲圖 3.6.6 布袋戲美輪美奐的傳統戲臺「彩樓」，遠望極像一座富麗堂皇的廟宇。



▲圖 3.6.7 雕刻精緻、唯妙唯肖的布袋戲戲偶。

⁵ 見黃文博《當鑼鼓響起·臺灣藝陣傳奇》，頁12，臺原出版社，民80。



▲圖 3.6.8 臺北孔廟莊嚴、華麗的「祭孔典禮」(祭孔樂—雅樂)的演出。



▲圖 3.6.9 輕鬆、活潑、逗趣、詼諧的「車鼓」表演，曾深植臺灣民間，對臺灣很多劇種影響深遠。



▲圖 3.6.10 「牛犁陣」是早期發源於臺灣農村的歌舞小戲，是真實反應農民生活情景的陣頭之一。



▲圖 3.6.11 「宋江陣」所用的道具(武器)，幾乎囊括了中國十八般武藝的精髓。



▲圖 3.6.12 「八家將」是呈現相當嚴肅、威武、神秘、震撼等特殊風味的陣頭，宗教氣息相當濃厚。



▲圖 3.6.13 口簧琴是原住民族中相當普遍的樂器，簧數從單簧到五簧不等，泰雅族尤其喜愛多簧口琴。圖為泰雅族人的口簧琴演出。

臺灣的傳統音樂雖豐富多采，但相較於中國大陸，在量方面可說是小巫見大巫。即使想以其中一個樂種或劇種來探討音樂教學，在區區有限的字數中，已夠為難了，何況是那麼龐大複雜的音樂種類與音樂作品。新課程標準教學範圍共分六大項，因限於篇幅，以下將僅以「臺灣民歌在演唱教學上的運用」來談鄉土音樂教學。

(四)臺灣民歌概述

「民間歌曲」簡稱「民歌」。民歌可說是所有民間音樂的基礎，舉凡說唱藝術和民間戲曲皆由民歌演化而成。換句話說，民歌與說唱、戲曲、器樂、舞蹈音樂等之間，從來是互相影響與吸收、互相豐富、互相促進的關係，但基本上民歌是其他各類的基礎。

臺灣民歌依語言系統分成原住民民歌、福佬系民歌、客家系民歌以及國語（北京話）民歌四種。每種語系的民歌又可分成「傳統民謠」與「創作歌謠」兩部分。傳統民謠又稱「自然民謠」，即自然流傳在民間的歌謠。換句話說，是一個族群「自然衍生」的歌謠，是經由歷史篩選為族群所共有的。因屬口頭傳承，經長期不斷被潤飾、詮釋過，故已非一人、一時或一地之作。由於經由時空的洗鍊，又要能為多數人所唱，故其具有素樸卻又凝鍊、簡單卻又豐富、真誠卻又深遠的特質。「創作歌謠」屬個人創作的歌謠，有固定的作者，有時甚至連第一位主唱者，都會被記錄下來。二者最大的差別，在於前者具有創作過程集體性、詞曲易變性、傳播方式口頭性、具鮮明民族風格與地方色彩，是經長期時空的考驗、過濾，所流傳下來的經典之作等特徵。

「童謠」⁶是兒童的歌謠，亦可分成傳統童謠（傳統唸謠）

⁶ 古今對「童謠」與「兒歌」持不同的看法，只是觀念與界定範圍的寬窄不同而已。古人多認為「謠」與「歌」應有所分，並把「童謠」局限於政治性預測的小範圍內。而今人則多認為童謠即兒歌，兒歌即童謠，不需把童謠局限於政治性預測的小範圍內，亦即童謠（兒歌）包括「唸的謠」和「唱的歌」。故現今就廣義而言，童謠即等於兒歌。

與創作童謠兩部分。廣義言之，童謠可包含於傳統民謠與創作歌謠中；狹義言之，亦可獨立成單獨的一支。而相對於「童謠」，「傳統民謠」與「創作歌謠」屬「成人歌謠」。另有些成人歌謠，經兒童傳唱，久而久之也會變成童謠，此為成人歌謠演變成童謠的一個過程。

臺灣民歌中有不少是舉世聞名的曲子，在世界民族音樂學舞臺上占有重要地位，如布農族的祈禱小米豐收歌、阿美族的飲酒歡樂歌（老人飲酒歌）、福佬系的搖籃子歌（呂泉生曲）、客家系的美濃搖籃子歌等。「祈禱小米豐收歌」於一九五二年由日本音樂學者黑澤隆朝呈現給聯合國教科文組織所屬的國際民俗音樂學會後，引起了相當大的震驚與注目，被認為是世界上獨一無二的稀世瑰寶。「飲酒歡樂歌」於一九九六年在美國亞特蘭大所舉行的奧林匹克世界運動會中，曾大放異采。呂泉生曲的「搖籃子歌」被日本NHK國家廣播電臺徵選為世界十大搖籃曲之一。「美濃搖籃子歌」也被日本人收錄在世界搖籃曲集中。另福佬系民歌中還有很多曲子，也早已風靡全球，在中國大陸、日本、歐、美等都有人在唱，如「望春風」、「雨夜花」、「補破網」、「杯底不可飼金魚」等。有些曲子甚至被改編為演奏曲，由中外著名管絃樂團演出，流行全球。

「臺灣民歌」雖依語言系統分成四大類，但「國語（北京話）民歌」四、五十年來不僅成為中小學音樂課本中的主要教材、一般音樂會本國歌曲中的主要節目，在社會上也被普遍傳唱著，即使有些非以北京話發音的民歌，也都被改為國語發音，而對於具有濃厚鄉土氣息的其他民歌，則長期被忽視著。故以下本文所指的臺灣民歌，不包括大家耳熟能詳的國語民歌，而是針對原住民民歌、福佬系民歌以及客家系民歌而言。

（五）臺灣民歌歌詞內容分類

「傳統音樂與現行（1991-1994）國小音樂教材研究」（黃玲玉，民84）一書中，將國編版、翰林版、康和版及臺聯版四個版本五八〇首演唱歌曲（共同歌曲除外）歌詞內容分為十類十八項：

1. 具民族意識的歌曲

2. 勵志歌曲

3. 搖籃歌曲

4. 知識歌曲：又分爲九項

(1)數字歌曲

(2)自然歌曲

(3)時令歌曲

(4)動物歌曲

(5)植物歌曲

(6)人物歌曲

(7)器物歌曲

(8)名物歌曲

(9)衛生保健歌曲

5. 工作歌曲

6. 遊戲歌曲

7. 逗趣歌曲

8. 抒情歌曲

9. 故事歌曲

10. 急口令歌曲

另「臺灣福佬系童謠—唸謠分類研究」（黃玲玉，民84）及「臺灣福佬系民歌在國小音樂教材上的運用」（黃玲玉，民86）二書中，亦將臺灣福佬系民歌歌詞內容分爲上述的十類十八項。因此臺灣其他族群的民歌，毫無疑問的亦可將其歌詞內容分爲上述的十類十八項。

國小音樂演唱歌曲歌詞內容本已相當單純，但在分類上每首曲子卻也常包含有二至三種不同的類別，如以國編版第一冊（三上，1991-1994）補充歌曲第四首「月光光」爲例，此曲爲三段式歌詞：

第一段：月光光照稻場，稻場上農人忙，今年稻子收成好，大家吃飽身體強。

第二段：月光光照工場，工場上工人忙，日用物品樣樣有，生產增加國富強。

第三段：月光光照四方，全國內人人忙，大家齊心來建設，造成國家富又強。

此曲歌詞內容與「月亮」有關，是自然歌曲；又在敘述農人忙收成的情形，故亦爲工作歌曲；同時也勉勵大家要同心協力，共同爲建設國家而努力，故亦爲勵志歌曲。臺灣民歌中也常有此情形。

(六) 臺灣民歌在演唱教學上的運用—以「搖籃歌曲」為例

1. 臺灣搖籃歌概述

搖籃歌屬童謠中的母歌系統⁷，有稱為「催眠曲」、「催眠歌」等的，閩南語稱為「搖子歌」、「搖团子歌」或「搖嬰子歌」。搖籃歌有唸的、有唱的、有兼遊戲動作的。早期傳統搖籃歌，多半由祖母、母親或姑姑等長輩，推著搖籃或抱著嬰、幼兒，哄其入睡時唸唱的歌謠，作者多已不可考。傳統客家婦女，需下田工作，因此照顧嬰、幼兒的責任，經常會落在祖父或父親身上，因此客家男子唸唱搖籃歌是常有的事。搖籃歌歌詞樸實、安詳、寧靜，除能給予小孩安全感、好好安睡外，也道盡了為人父母者對子女無限的慈愛與期望。

2. 臺灣的搖籃歌

以下將按人口比例依福佬系民歌、客家系民歌、原住民族歌之次序來敘述臺灣的搖籃歌。臺灣搖籃歌絕不僅只於下列曲子，限於種種因素僅列出部分以爲參考。其中「唸謠」部分只以福佬系傳統唸謠爲例。「分析」部分因受限於篇幅，僅舉四首爲例，其中福佬系創作童謠二首（譜例 3.6.4、3.6.5），客家系傳統民謠一首（譜例 3.6.15），原住民傳統民謠一首（譜例 3.6.17）。

(1) 福佬系搖籃歌

① 傳統唸謠⁸：（黃玲玉，民 84）

A. a. 嬰仔汝漫啼！恁母去挽些蕃薯，

⁷ 臺灣童謠依演唱者及其唸唱形式的不同，可分成母歌與兒歌兩大系統：

母歌：是母親（長輩）等哄小孩時唸唱給孩童聽的歌謠，如搖籃歌等。

兒歌：是孩童自己玩樂唸唱的歌謠，其唸唱形式又可分成獨唱、對答唱、合唱三種（簡上仁，《臺灣民謠》，頁 175，眾文圖書股份有限公司，民 76）。

⁸ 「福佬話」用字，在臺語文字化的當今，各派學者、創作者各持己見，各有一套用字系統下，至今仍有頗多爭議，各家看法紛歧。因此本文所摘錄的「臺灣福佬系傳統唸謠」，原則上與原書所載一致，不做更改。因此雖同一首唸謠，但各家所用之字會不盡相同。

- 飼大豬，賣錢來糴米，煮芳芳，來飼汝。
- b. 嬰仔，你勿啼，你母去挽茄蕃薯，
飼大豬賣錢，來買米，煮香香，來飼你。
- c. 嬰仔，你勿啼，你母仔來去割蕃薯，
飼大豬，賣錢來糴米，煮香香，來飼你。
- B. a. 嬰仔睷，一暝大一寸；嬰仔惜，一暝大一尺。
b. 嬰仔搖，一暝大一尺，嬰仔睷，一暝大一寸。
c. 嬰仔搖，跳過橋，
嬰仔睷，一暝大一寸，
嬰仔惜，一暝大一尺。
- C. a. 嬰仔搖，搖大嫁板橋，
紅龜軟燒燒，豬腳雙邊料。
b. 嬰仔搖，搖大嫁板橋，
紅龜軟燒燒，麵線掛過橋，豬腳雙旁割。
c. 嬰仔搖，搖到三板橋，
紅龜軟燒燒，豬腳雙旁割，
大麵雙碗燒，鼓吹知達叫。
d. 嬰仔搖，搖大嫁板橋。
紅龜軟燒燒，麵線掛過橋，豬腳雙旁割。
- D. a. 嬰仔搖，鬥挽茄，
挽若多，挽一飯籬，
也可食，也可賣。
b. 嬰仔搖，鬥挽茄，鬥挽若多？鬥挽一布袋。
也要食，也要賣，也要趁錢飼老父。
c. 嬰仔搖，公仔偷挽茄；挽若多，挽一飯籬；
也要食，也要賣，公仔講要煮；
煮爛爛，一人分一半；添滿滿，一人食一碗。
- E. a. 搖呀搖！一冥睷較燒；嬰呀 ng，一冥睷屈天光。
b. 搖呀搖！一暝睷到燒；嬰呀一ㄥ，一暝到天光。
- F. a. 搖啊搖，搖啊搖，
搖囡仔，愛睷愛人搖，
搖囡仔，搖囡仔，愛睷愛人搖。

- b. 搖啊搖，搖啊搖，
 搖囡仔愛睏愛人搖，
 搖囡仔愛睏愛人搖。
- G. 搖啊搖，搖子那塊叫，
 搖要將來，照阮所望，
 搖你賢大漢，搖你賢大漢。
- H. 搖呀搖，搖金子，搖金子，
 搖豬腳，搖大餅，搖檳榔，來相請。
- I. 搖呀搖，豬腳雙旁劃，
 大麵雙碗燒，肉丸湯，糝糊椒。
- J. 搖呀搖，查某嫺上山偷挽茄，
 挽呀挽，親姆婆仔在打嫺。
- K. 搖呀搖，豬腳雙旁料，
 大麵雙碗燒，肉員滿散胡椒。
 搖呀搖，一暝睏到燒，
 嬰呀嬰，一暝睏到天光。
 搖呀搖，查某嫺上山偷挽茄，
 挽呀挽，親姆婆仔在打嫺。
- L. a. 搖呀搖，阿公偷挽茄；挽若濟？挽一飯簍；
 也有好食，也有好賣，也好給咱嬰仔做度睏。
 b. 搖呀搖，搖到內山去挽茄；挽若多？挽一飯籬；
 也好食，也好賣，也好給嬰仔做度睏。
 c. 搖仔搖仔，搖荖搖，搖到內山去挽茄。
 挽若多？挽到一飯籬。
 也好吃，也好賣，也好給嬰仔作度睏。
 d. 搖啊搖，搖到內山去挽茄。
 挽若濟（多少）？挽一布袋。
 也好吃，也好賣，也好給咱嬰兒做度節。
 e. 搖呀搖，公仔偷挽茄；挽若多？挽到一飯籬；
 也欲食，也欲賣，公仔講欲焢；
 焢爛爛，一人分一半，添滿滿，一人食一碗。
 f. 搖呀搖，搖屈三板橋，您母偷挽人一箇茄，

開門乒乓走，走屈王婆厝門口，嬰仔在得嗎嗎哮。

g. 搖呀搖，來挽茄；挽若多？挽到一飯籬；

也有可食，也有可賣，也好給阮嬰仔做度睷。

阿嬰哭，阿母無閑可上灶，

阿嬰驚，阿女連搭背脊坪，

阿嬰哮哇哇，阿母嘴內就念歌，

阿嬰哭不停，阿母直直念，

念到要去外媽家，好衫給你穿，好帽給你戴，

明仔再，帶你去看戲。

阿嬰無愛哭，阿公講乖巧，胸前給你結紅包，

阿嬰笑咪咪，阿媽提金舍，阿嬰食著甜甜甜。

阿嬰睏綿綿，阿姪給你掛八仙，

阿嬰嘴頰紅凸凸，阿舅給你結鈴瓏，

阿嬰一下醒，阿姨給阮嬰仔戴烏鼎，

阿嬰吃吃笑，阿母沿路行沿路搖。

乖乖睏，一暝大一寸，乖乖惜，一暝大一尺。

h. 搖仔搖，偷挽茄。挽偌多？挽一飯籬，

也可食，也可賣，也可給阮孫仔做度睷。

阿嬰哭，阿母無閑可上灶。

阿嬰驚，阿母連拍「腳脊胼」。

阿嬰哭哇哇，阿母嘴內就念歌。

阿嬰哭不止，阿母直直念，念講要去外媽兜。

美衫給你穿，美帽給你戴，明仔再煮你去看戲。

也有雞腿精肉頭，胸前也有結紅包，

掛尾帽仔掛啣鈴。

啣鈴響玲瓏，嬰仔外家找阿公；

阿媽暢輦輦，阿姪送帽騎八仙。

返來頭額仔擦烏煙，阿嬰吃吃笑，阿母沿路搖；

阿嬰睏！一暝大一寸，阿嬰惜！一暝大一尺。

i. 搖仔搖，偷挽茄。挽若多？挽一飯籬。

也可食，也可賣，也可給阮嬰（孫）仔做度睷。

阿嬰哭，阿母無閑可上灶。

阿嬰驚，阿母連搭腳脊胛。

阿嬰哮哇哇，阿母嘴內就念歌。

阿嬰哭不止，阿母直直念，念講要去外媽兜。

美衫給你穿，美帽給你戴，

明仔再，帶你看戲。

也有雞腿精肉頭，

（或：阿嬰無愛哭，阿公講乖巧，）

胸前也有（給你）結紅包，

掛尾帽仔掛啣鈴，啣鈴響玲瓏，

（或：阿嬰笑咪咪，阿媽提金舍，阿嬰食著甜甜甜。）

嬰仔外家找阿公；阿媽暢輦輦，

（或：阿嬰睏綿綿，）

阿姪送帽騎（給你掛）八仙。

返來頭額仔擦烏煙，

（或：阿嬰嘴頰紅凸凸，阿舅給你結鈴瓏。

阿嬰一下醒，阿姨給阮嬰仔戴烏鼎。）

M. 阿嬰吃吃笑，阿母沿路搖；（沿路行沿路搖），

阿嬰睏！（乖乖睏）一暝大一寸，

阿嬰惜！（乖乖惜）一暝大一尺。

N. 天汪汪，地汪汪，我家有個夜哭郎。

過路君子唸一遍，一夜睏到大天光。

O. 乎鼠驚、乎牛驚、乎虎驚、乎兔驚、

乎龍驚、乎蛇驚、乎馬驚、乎羊驚、

乎猴驚，不要乎阮一隻雞仔子驚。

不青驚、不膽憾，好睏好安眠，一醒到天光。

P. 麻梟呀！麻梟！

麻梟飛上山，嬰仔快做官。

麻梟飛高高，嬰仔中狀元。

麻梟飛低低，嬰仔快做老爸。

Q. 半天一條雲，雲下一隻船，

觀音來撐渡，和尚來搭船。——搖籃（謎語）

②傳統民謠：（黃玲玉，民86）

譜例 3.6.1 摘自「臺灣的囡仔歌」，第2集

搖 囡 仔 歌

傳 統 唸 謠
李安和 採譜



搖 啊 搖 搖 啊 搖

搖 囡仔 愛 睏 愛 人 搖 搖 囡仔

搖 囡仔 愛 睏 愛 人 搖

譜例 3.6.2 摘自「臺灣的囡仔歌」，第3集

嬰 仔 睏

詞 曲 佚 名
宋光夫 口傳



來 睏 來 睏 來 睏

目 調 咯 咯 啊

電 火 熄 去 啊

天 頂 的 月 娘 啊

入 去 雲 內 睏 去 啊

譜例 3.6.3 摘自「臺灣的囡仔歌」，第 3 集

搖子賢大漢

簡上仁 採譜
李泰祥 口傳



搖 啊 搖 搖 啊 搖

搖 子 舂 在 叫 搖 你 大 漢

我 有 所 望 搖 子 賢 大

漢 搖 子 賢 大 漢



◀圖 3.6.14 第一位被豎立銅像的本土音樂家—鄧雨賢，雖是客家人，但卻為臺灣福佬系創作歌謠留下許多不朽之作。銅像座落於桃園縣龍潭鄉。

③創作童謠：

譜例 3.6.4 摘自「臺灣歌謠鄉土情」，頁 86

搖籃歌

汪乃文 詞曲

搖仔 搖仔 搖 搖 搖 蕩 搖
搖 搖 搖 搖 搖 蕩 搖
搖 搖 搖 搖 搖 蕩 搖

搖搖搖 來來來 搖搖搖 去去去 一搖搖 搖搖搖 到到到 烏烏烏 顫顫顫 橋橋橋

橋邊雙平樹花蕊青文笑笑
乖乖嬰古錐親像大蕊寸文大一尺

橋下一條清溪流水無情歇
阿娘爹走時鞭響會疼也
連會跑抱跑抱會叫

分析

(一)拍子：二四拍子。

(二)出現的音符、休止符、節奏：

(三)音域：譜例 3.6.4 爲 

教師可移為 G 調號上宮調式，則音域為

(四)音階與調式：

譜例 3.6.4 爲 F 調號上五聲音階宮調式

教師可移為 G 調號上宮調式

(五)適用年級：四、五、六年級。

譜例 3.6.5 摘自「臺灣的囡仔歌」，第 2 集

搖 荖 搖

傳統唸謠
簡上仁 配曲

搖仔搖仔搖荖搖搖到內山去挽茄

挽若多挽到一飯籬也好吃

也好賣也好給嬰仔做度啐

分析

(一)拍子：四四拍子。

(二)出現的音符、休止符、節奏：♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩

(三)音域：譜例 3.6.5 為

教師須移成 F 調號上宮調式，則音域為

(四)音階與調式：

譜例 3.6.5 為 D 調號上五聲音階宮調式

調號不適合國小兒童學習，教師須移成 F 調號上宮調式

(五)適用年級：五、六年級。

譜例 3.6.6 摘自「臺灣囡仔歌的故事」・1，頁 49

嬰 仔 搖

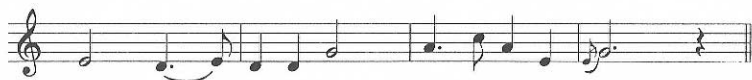
施福珍 曲



嬰 仔 嬰 嬰 搖 搖 甲 三 板 橋
 嬰 仔 嬰 嬰 睏 睏 甲 日 黃 昏



大 麵 雙 碗 燒 紅 龜 軟 燒 燒
 吃 麵 輕 輕 仔 吞 吃 甲 笑 咬 咬



肉 丸 仔 摻 胡 椒 豬 腳 雙 邊 剖 到
 春 風 一 陣 陣 蚵 蝶 結 成 群



嬰 仔 嬰 嬰 惜 一 暝 大 一 尺

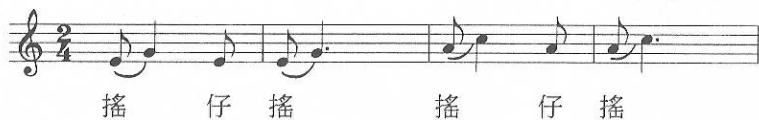


嬰 仔 嬰 嬰 睏 一 暝 大 一 寸

譜例 3.6.7 摘自「臺灣囡仔歌的故事」· 1，頁 61

搖 仔 搖

傳統吟謠
施福珍 作曲



譜例 3.6.8 摘自「臺灣囡仔歌的故事」・2，頁 55

嬰 嬰 睷 (搖子歌)

輕柔緩慢地

施福珍 詞曲



譜例 3.6.9 摘自「臺灣囡仔歌的故事」，頁 37

搖金子

傳統唸謠
施福珍 作曲

搖 金 子 搖 銀 子

搖 豬 腳 搖 大 餅

搖 金 子 搖 銀 子

搖 檳 榔 來 相 請

嬰 仔 嬰 嬰 睏

一 暝 大 一 寸

嬰 仔 嬰 嬰 惜

一 暝 大 一 尺

譜例 3.6.10 摘自「臺灣囡仔歌的故事」，頁 43

嬰 仔 乖

傳統 唸 謠
施福珍 作曲

嬰 仔 乖 乖 不 通 啼

您 母 仔 來 去 挽 蕃 薯

飼 大 豬 通 賺 錢

籩 米 煮 飯 來 飼 你

譜例 3.6.11 摘自「民國八十年度國民小學音樂欣賞輔助教材」·第二冊，頁 50

搖 嬰 仔 歌

郭 長 揚
採 詞、配 曲

搖 呀 搖 搖 嬰 仔 愛 睷 愛 人 搖

惜 呀 惜 搖 嬰 仔 愛 睷 愛 人 惜

嬰 仔 睷 一 睷 大 一 寸

嬰 仔 惜 一 睷 大 一 尺

譜例 3.6.12 摘自「臺灣的囡仔歌」，第 2 集

嬰仔你勿啼

傳統 唸 謠
簡上仁 作曲



嬰仔 嬰仔 你勿啼 恁母 來去 買蕃薯



飼大豬 賣錢來糴米 煮芳芳



來飼你 煮芳芳 來飼你

譜例 3.6.13 摘自「臺灣的囡仔歌」，第 2 集

嬰仔乖

簡上仁 詞曲



嬰仔乖 啊嬰仔乖 阿公仔做謎 給你猜



嬰仔惜 啊嬰仔惜 阿嬤仔做謎 給你聽



你若臆會對 阿公給你惜 阿嬤給你惜



你若臆勿對 憨頭憨腦 像大石

④創作歌謠：

譜例 3.6.14 摘自「臺灣民間歌謠」，頁 151

搖 嬰 仔 歌

盧雲生 作詞

呂泉生 作曲



(2)客家系搖籃歌：

①傳統民謠：

譜例 3.6.15 摘自「臺灣客家系民歌」，頁 110

搖 籃 歌
(美濃搖籃子歌)

臺灣高屏客家民謠

1971 陳建中 採集

$\text{♩} = 56$



日 頭 對 頂 (緊) 喔 啊 喔!



(呀)正 午 時, (啊 喔 愛睡 啲)!



腳 踏 人 影 (緊 莫 過 叫 哇 咧!)



肚 會 飢 (啲 汝 姆 歸 來 呀 咧!)



肚 飢 肚 渴 (緊 喔 啊



喔!) 冇 茶 食 (叮 喔 喔 愛



睡 啲!) 毋 得 做 歌 (緊



莫 過 叫 哇 了!) 好 歸



哩 (啲 汝 姆 歸 來 呀 了!)

分析

(一)出現的音符、休止符、節奏：



(二)音域：



(三)音階與調式：C 調號上五聲音階徵調式



(四)適用年級：四、五、六年級。



▲圖 3.6.15 桃園縣客家民謠演唱。



▲圖 3.6.16 臺北市客家街路文化節演出
(民 87) 之一角。

②創作歌謠：

譜例 3.6.16 摘自「石岡客家歌謠」，頁 38

搖籃曲

房進祥 採詞
蘇生勇 譜曲

喔 喔 孺 傍 蝦 米
 o~² o~² ngi⁹ pong² ha⁵ pi⁹

喔 喔 孺 傍 蝦 米 恬 恬 睡 傍 鹹 菜
 o~² o~² ngi⁹ pong² ha⁵ pi⁹ tiam¹ tiam¹ shioi³ pong² ham⁵ tshoi³

背 啊 背 買 枇 杷 買 枇 杷
 pa⁵ a² pa⁵ mai⁹ phi¹ pha⁵ mai⁹ phi¹ pha⁵

喔 喔 孺 傍 蝦 米 恬 恬 睡 傍 鹹 菜
 o~² o~² ngi⁹ pong² ha⁵ pi⁹ tiam¹ tiam¹ shioi³ pong² ham⁵ tshoi³

喔 喔 孺 喔 喔 孺
 o~² o~² ngi⁹ o~² o~² ngi⁹

備註：此記音規則係董忠司教授依東勢本地人之發音記錄而成（石岡客家歌謠，民 85）。

(3)原住民搖籃歌：(傳統民謠)

①魯凱族：

譜例 3.6.17 摘自「魯凱族傳統童謠」，頁 22

SI LHABOA

♩ = 80

Si lha - bo - a na ne - ne ko tsi - na -

ka - tsa - ka - ra - ne Ta - o pa - la -

ta - la - nge ko la - la - ke ki Da - la -

lho Ta - o ta - lo - e - sa - i ko

sa - be - nge - ta - ne li - ni Ta - ki po - ko

ta - ki na - ga - ne ta - o ta - le - e - sa - i

分析

(一)出現的音符、休止符、節奏：♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

(二)音域：(三)音階與調式：C 調號上五音組織 

(四)適用年級：三、四、五、六年級。

(五)田野採集地：屏東縣霧臺鄉好茶村。

Si lhaboa na nene ko tsinakatsakarane.

配帶 長刀 我的 孩子 雕刻的 長刀

Tao palapalange ko lalake ki Dalalho.

讓我們 去相親 女兒 的 男性名^①

Tao taloesai ko sabengetane lini.

讓我們 沾得 花冠^② 他們的

Taki poko taki nagane tao taloesai.

得到 權力 得到 名分 讓我們 沾得

註①：Dalalho：男性名，是頭目的名字。

②：sabengetane：花冠，頭目用的，是指名譽、聲望的象徵。

詞意：孩子啊！請你配帶著英雄的長刀，我們一起去貴族家，向貴族的姑娘求親，因為他們的家族有良好的名譽、權力和名分，我們可以沾他們的光。

背景：這是一首爸爸對小孩睡前哄唱的催眠曲。歌詞中希望小孩快快長大，與貴族攀親，提升家庭、自身的名分與地位。簡單的歌詞流露出一位父親對孩子平實單純的關愛與期許。

譜例 3.6.18 摘自「魯凱族傳統童謠」，頁 34

ALAKE LI

$\text{♩} = 62$

A - la - ke li ka - na - na - pi

i - so - da - le - pa - i so si - a - li ki zi - po - lo

譜例 3.6.19 摘自「魯凱族傳統童謠」，頁 62

EAE ANEANE

♩ = 66

E a e a - ne - a - ne ko ti -
 na so a - ne - a-neko ta - ma so
 I - ni - i a - ko si - ta - ma
 ki Thi - bo - a - bo - lha - i pi - no a - po - a -
 nea - ko ki a - a - ma ka ko - le - le ni a di
 yi - a - ka - i ko - ta a - po - a -
 ne li ko lhi - va - to - so li ngi - a -
 thi - ga - i ngi - a - va - a -
 lhi - li nge moa da - la - Da - la - i

譜例 3.6.20 摘自「魯凱族傳統童謠」，頁 65

EAE AEA

♩ = 63

Ea ea ea ka - si - pe pe -lhe-nga ka -

i nga-na-nga-na - i ko to-mo so ko

o - a - a - lo - po ia a - tse be mo-so - a - ne

ko te - te - ne so ko - o - lo - o la - ne so



▲圖 3.6.17 魯凱族「織布打獵舞」演出的情形。



▲圖 3.6.18 魯凱族「織布打獵舞」中擲小米的情形。



►圖 3.6.19 魯凱族「織布打獵舞」中婦女織布的情形。

②布農族：

譜例 3.6.21 摘自「布農族傳統童謠」，頁 6

AUTA-I AUTA-I

$\text{♩} = 100$



譜例 3.6.22 摘自「布農族傳統童謠」，頁 50

I-IA-I-IA-I-I

$\text{♩} = 60$

I ia i ia i i i ia i ia i i i ia i ia i i

i ia i ia i i i ia i ia i i i ia i ia i i

a - ba- hein a - ba- hein a - ba- hein.



◀ 圖 3.6.20 布農族演出盛大、隆重、熱鬧的「打耳祭」(射耳祭)。



▲ 圖 3.6.21 布農族「打耳祭」中演唱「祈禱小米豐收歌」的情形。



▲ 圖 3.6.22 布農族「凱旋舞祭」中演唱「祈禱小米豐收歌」的情形。

③ 鄒族：

譜例 3.6.23 摘自「鄒族傳統童謠」，頁 23

O OS O OS

♩ = 100



♩ = 104



譜例 3.6.24 摘自「鄒族傳統童謠」，頁 5

ㄘ ㄘ a ㄘ

♩ = 63



►圖 3.6.23 嘉義縣阿里山鄒族一年一度的祭典，婦女也加入唱戰歌。



④排灣族：

譜例 3.6.25 摘自「臺灣音樂史初稿」，頁 78

搖籃歌

屏東三地鄉排灣族
1967. 許常惠 採譜

中板

'o a ku a la k a

ko si ni ki li va k 'o

tzo tsa ni sa la ni pa da in 'o

a ku a la k ko dan

da ko ko no a ko a la - k 'o

'o sa la va ni

pa da in - 'no tzo ts an na ko a la k sa

pa tsa ka a bi bi e

⑤卑南族：

譜例 3.6.26 摘自「卑南族傳統童謠」，頁 6

QOUA QO

♩ = 72

Qo-ua-qo, qo-ua - qo - ua qo-ua - qo,

ma - tta - ngi - tta - ngi - s io dda - ma - nai

譜例 3.6.27 摘自「卑南族傳統童謠」，頁 47

AIAOAOA

♩ = 88

A - i - a - o - a - o - a a - i - a - i - a - i - ya

u - da i - te ma - ma i ze - lan ma - a - la - ku

la u - rak, a - i - a - o - a - o - a a - i - a - i - a - i - ya.

譜例 3.6.28 摘自「卑南族傳統童謠」，頁 47

AIAOAOA

♩ = 84

A - i - a - i - a - i - a a - o - a - o - a - o - a ,

a - ma - na - na ma - ta - ngi - s , u - da i ze - lan i - te ma -

ma ma - a - la - k la u - rak , a - i - ya - i - ya - i -

ya a - o - a - o - a - o - a . a - ma - na - na ma - ta -

ngi - s , u - da - ki vu - la - la - si i hu - ma i ta - i -

na a - i - a - i - a - i - a a - o - a - o - a - o -

a A - ma - na - na ma - ta - ngi - s i - u - la - lu -

ma e - za i - te ma - ma i ta - i - na . a - i -

ya - i - ya - i - ya a - o - a - o - a - o - a .

譜例 3.6.29 摘自「卑南族傳統童謠」，頁 27

O-A-O-A-O

♩ = 108

O a o a o a- nge - ma - nge -
 man ke - ma - o je - ma - ngi - ja ngi - su o - kis?
 O a o ka - le - peh le - pe - h - la
 o a o O a o
 o a o a o a o ka - le - peh le -
 pe - h - la o a o u - ni - yan i - na
 mu - ku - wa ki mu - la - si ya o a o
 o a o a o a o. O a
 o ka - le - peh le - peh - la i - hei - ya
 o a o a o a o.

譜例 3.6.30 摘自「卑南族及其民謠曲調研究」，頁 116

搖籃歌

Allegretto ♩ = 99

林信來 採譜



ma ta giz zu ma ta gi ta giz ma i so
i na a u ru pa a nu dan ka ga gi

wa di a u ma nu da ma ta gi ta giz
ta nan

hei yo i yo o hai i ie yan hei yo yan

►圖 3.6.24 卑南族歌載舞熱情歡樂的演出。



譜例 3.6.31 摘自「卑南族及其民謠曲調研究」，頁 183

搖籃歌

Allegretto ♩ = 99

林信來 採譜

a o wa o wao wa owaowaowa
 ma ma nai mu ta gi ta giz zu zu
 wa na o o u wa o wa
 o wa o wa o wa o
 o wa o wa o ni ya nu
Fine
 i na da u mo ko wa ki pa pu
 ga a pi na a pi na a owa o
 wa o wa o wa o wa o wa o wa D.S.

⑥阿美族：

譜例 3.6.32 摘自「臺灣阿美族民謠謠詞研究」，頁 255

搖籃歌

林信來 採譜



The musical score is written on three staves. Each staff begins with a treble clef, a key signature of three sharps (F#, C#, G#), and a 3/4 time signature. The first staff contains the lyrics: 'a ho yo pa pai to ha de' and 'pa pa pa pai to hau pa pai'. The second staff contains: 'a wa ai zi i naa yo yo' and 'to a wai zii na hea ya to'. The third staff contains: 'pa pa pa pai to ha yan' and 'de hea ya to yan o yo o yo'. The melody consists of eighth and quarter notes, with a triplet of eighth notes appearing in the second and third staves.



▲圖 3.6.25 臺東縣阿美族「豐年祭」演出的情形。



▲圖 3.6.26 花蓮縣馬太鞍阿美族「歡樂舞」演出的情形。

譜例 3.6.33 摘自「臺灣阿美族民謠謠詞研究」，頁 284

搖籃歌

林信來 採譜

ma ya yom ki so bo bo a ko a wa

ai i na iso o hoin o hoin i hohe i yan

o hiyo in o hiyo oi he o ho hai yan



▲圖 3.6.27 花蓮縣阿美族「豐年祭」演出的情形。



▲圖 3.6.28 花蓮縣阿美族「豐年祭」演出的情形。

⑦雅美族：

譜例 3.6.34 摘自「臺灣音樂史初稿」，頁 93

搖籃歌

台東蘭嶼鄉
1978.許常惠 採譜

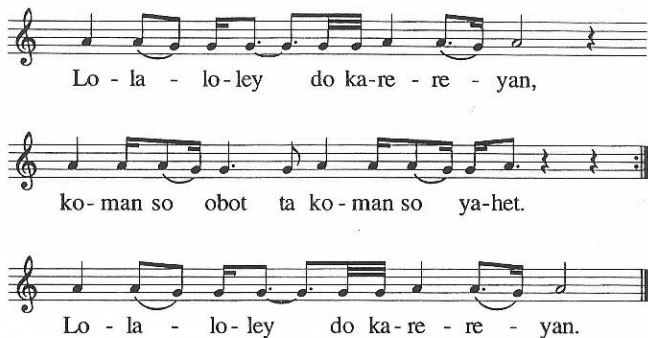


備註：原始資料無歌詞，教師可自填歌詞或師生共同創作歌詞。

譜例 3.6.35 摘自「雅美族傳統童謠」，頁 10

LOLALOLEY DO KAREREYAN

♩ = 66



譜例 3.6.36 摘自「雅美族傳統童謠」，頁 26

LALALEI

$\text{♩} = 96$



▲圖 3.6.29 雅美族的「精神舞」（勇士舞），由少男擔任演出，象徵雅美男性勇敢、不懼風浪的精神。



▲圖 3.6.30 雅美女子演出髮浪翻飛的「頭髮舞」。

譜例 3.6.37 摘自「雅美族傳統童謠」，頁 36

LOLALOLEY

$\text{♩} = 76$

Lo - la - lo - ley do ke - ci - yan,
 ko - man soo - bo - ta ko - man so to - zak.
 Lo - la - lo do ke - ci - ci - yan.
 Hei ji - ka ci - moy ta nai - moa - io - a - iowon, no ta - z - kok
 doi - nga to - i - to, ji - ka ci - moy ta nai - moa - io - a - iowon,
 no ta - z - kok doi - nga to - i - to,
 ji - ka ci - moy ji - ka ci - mo - y ta nai - moa - io - a - io - won,
 no ta - z - ko - k doi - nga to - i - to, mi - sa - kop so - la - pa
 - rui. hei! ji - ka ci - moy jik - ka ci - mo -
 y ta nai - moa - io - a - io - won, no - ta - z - ko - k doi - nga to - i - to,
 mi - sa - kop so - la - pa - rui.

3. 搖籃歌在演唱教學上的運用

鄉土教學重視「地方特色」，在鼓勵自編教材下，目前各縣市紛紛自行發展、研擬、編定自己的鄉土音樂教材。然事實上，臺灣幅員狹小、交通便利、資訊發達、教師調動容易且頻繁，加上許多樂種、劇種，如南管、北管、布袋戲、歌仔戲，甚至民歌等，有很多曲子已廣泛流行於全國各地，尤其是福佬系民歌。當然也有不少是屬於地域性的，如多數的原住民民歌、福佬系恆春民歌中的四季春、牛尾絆等。因此本文在談「民歌」在教學上的運用時，不以「地域」為範圍，但強調宜以與「地緣」較接近的民歌，作為選材優先考慮的對象之一。

本文寫作目的是希望能協助音樂教師加強鄉土音樂教學，但傳統（鄉土）音樂範圍廣泛，種類繁多，每一樂種（或劇種）可說都有每一樂種（或劇種）不同的教學方式，絕對不可能以偏概全，否則將是個大笑話。演唱教學是整個音樂教學的重心，而民歌是民間音樂中最豐富、最基本，也是最重要的。因此本文以民歌為例，僅舉其中一項「搖籃歌曲」做為探討，希望在不違背教育政策、教學目標、教材綱要，並能配合教科書內容情況下，能靈活運用鄉土音樂教材，結合教學方法與教學技術的改革、創新、靈活變化、巧妙運用等，使教學過程多樣化、多變化、遊戲化。使學生樂於吸收，致使有效落實鄉土音樂教學。

(1)選材方面

①了解與「搖籃歌」有關的鄉土音樂教材：

現行(1991-1994)國小演唱教材中的搖籃歌，有：

現行 (1991-1994) 國小音樂教材中的搖籃歌				
曲 名	版 本	級 別	單 元 別	備 註
搖籃歌	國	四下	補、4	佈光曲
搖籃歌	國	五上	單、8	布拉姆斯曲
	翰	四上	補、3	
	臺	五上	補、9	
* 搖籃歌 (搖嬰仔歌)	國	五上	補、1	呂泉生曲
	翰	四下	補、3	
	臺	五上	單5 (1)	
搖啊搖	國	六上	單、3	中國童謠、呂泉生曲
搖籃曲	康	六上	補、4	舒伯特曲
備註：* 係指「臺灣福佬系民歌」。 國：指國編版。翰：指翰林版。康：指康和版。 臺：指臺聯版。				

教師在上到以上現行教材中的搖籃歌，或新課程標準中其他有關的搖籃歌時，至少可找到本文頁 149 ~ 185 中所提供的「臺灣搖籃歌」，做為教學或輔助教學之教材。

②將所認識的「臺灣搖籃歌」作分析研究：

a. 唸謠部分：

教師須視學生年級、方言程度、歌謠之長短及難易度等，選擇適合兒童學習的曲子。如就本文頁 149 ~ 153 所提供的「臺灣福佬系傳統唸謠」中：（例舉以第一句歌詞為曲名）

- 低年級：可選用 B 「嬰仔睏」中的 a. b. c. ； E 「搖呀搖」中的 a. b. ； F 「搖啊搖」中的 a. b. ； G 「搖啊搖」； H 「搖呀搖」； I 「搖呀搖」； N 「天汪汪」； O 「乎鼠驚」； P 「麻梟啊」等。

- 中年級：除可選用低年級的外，尚可選用如 A 「嬰仔汝漫啼」中的 a. b. c. ； C 「嬰仔搖」中的 a. b. c. d. ； D 「嬰仔搖」中的 a. b. c. ； J 「搖呀搖」； L 「搖呀搖」中的 a. b. c. d. e. f. ； Q 「半天一條雲」等。
- 高年級：除可選用低、中年級的外，尚可選用如 K 「搖呀搖」； L 「搖呀搖」中的 g. h. i. 等。

以上各年級選用之曲，只是舉例。重要的是教師須了解學生的方言程度，因甲區三年級學生的方言程度，不一定比乙區六年級學生的方言程度差。而不同族群語言的學習，可能要花更長的時間。故不宜選擇太長、太難的曲子，完全要視班級學生的方言程度選曲。以上有關唸謠之咬字發音、歌詞解釋、內容大意或流傳地區等，皆可從前人著作中找到相關資料（黃玲玉，民 84）。

b. 傳統民謠、創作童謠、創作歌謠部分：

(a) 曲調分析研究：

教師需將所認識的與搖籃歌有關的傳統民謠、創作童謠、創作歌謠做「分析研究」（如譜例 3.6.4、3.6.5、3.6.15、3.6.17 中所做的分析），了解各曲中的拍號、調號、音域、音階與調式及出現的音符、休止符、節奏等。

(b) 配合教材綱要，選擇合適的曲子：

依年級配合教材綱要中的「音感與認譜教材綱要」，以及「樂曲編選原則」等，選擇合適的教材。就本文頁 154 ～ 185 所提供的「臺灣搖籃歌」中：

- 二年級：可選用「ALAKE LI」等曲。
- 三年級：除可選用二年級的外，尚可選用「搖子賢大漢」、「搖金子」「SI LHABOA」、「せせ a せ」、「QOUA QO」、「AIAOAOA」（♩ = 88）等曲。
- 四年級：除可選用二、三年級的外，尚可選用

「搖罔仔歌」、「嬰仔睏」、「搖籃歌」(汪乃文曲)、「搖仔搖」、「嬰嬰睏」、「嬰仔乖」(施福珍曲)、「搖嬰仔歌」(郭長揚採詞、配曲)、「嬰仔你勿啼」、「搖嬰仔歌」(呂泉生曲)、「美濃搖嬰子歌」、「搖籃曲」(蘇生勇曲)、「EAE AEA」、「AUTA-I AUTA-I」、「O OS O OS」、「AIAOAOA」(♩ = 84)、「LOLALOLEY DO KAREREYAN」、「LOLALOLEI」等曲。

- 五年級：除可選用前三個年級的外，尚可選用「搖荖搖」、「嬰仔搖」、「嬰仔乖」(簡上仁曲)、「I-IA-I-IA-I-I」、「搖籃歌」(排灣族)、「O-A-O-A-O」(♩ = 108)、「搖籃歌」(卑南族)、「搖籃歌」(阿美族)、「搖籃歌」(雅美族)等曲。
- 六年級：除可選用前四個年級的外，尚可選用「EAE ANEANE」、「LOLALOLEY」(♩ = 76)等曲。

以上只是舉例，教師如採聽唱教學法，則各年級適用之曲，將更彈性化，適用範圍也將更寬廣。

(c) 注意方言能力：

由於部分曲調常會配上傳統唸謠的謠詞，因此教師仍需注意學生的方言能力。

c. 優先選擇與地緣關係最密切的曲子：

鄉土教學強調地方特色，因此與地緣關係越密切的曲子，應是越適合學生優先學習，因此在上述條件能配合情況下，應考慮以最近的地緣為優先。因與自己地緣越接近的教材，不論親和力、認同感、關懷情等各方面，都絕對比與自己地緣較遠之教材，更為同學們所接受、喜愛。如：

嬰仔搖，搖到三板橋，
紅龜軟燒燒，豬腳雙旁割，
大麵雙碗燒，鼓吹知達叫。

這首歌謠流傳於高雄鳳山一帶，故任教於此或附近的教師可於適用教材中，優先考慮選擇此教材。又歌詞中提到「三板橋」，三板橋乃位於今臺北市中山第 14、15 號公園預定地（南京東路一段 31 巷、林森北路 259 巷、新生北路二段 28 巷、中山北路二段 39 巷一帶），日治時期稱「三板橋」，專屬日本人的公墓區。戰後政治撤退來臺，此地變成自謀生活退役官兵暫厝棲息之所。隨著社會之變遷，此區又成為繁華都會中出外人、各族群混居，達近千戶之違建聚落。這樣的違建拖了四十年，市府終於排除萬難，於 1997 年 3 月 4 日完成拆遷。而病逝於日本福岡，卻遺言葬於此的日本第七任（1917）臺灣總督「明石」之墓園，亦在臺日交涉以及其長孫祭拜下，於 1997 年 7 月中旬完成開挖遷葬。百年來的三板橋，雜陳了臺灣被日本殖民的回憶，亦是戰後各族群集居之所。就讀於此或附近的學生，有權了解自己成長的環境，因此在合適教材中，教師不妨優先選取此教材。另「創作童謠」、「創作歌謠」中，作者的籍貫、出生地、久居地、創作地點、創作靈感產生地等，亦可視為與「地緣」有關之取材方向之依據。

(2)教學方面

①課前：

a. 充實相關知識：

鄉土教學強調的是鄉土的音樂文化、社會文化，因此教師在選好鄉土教材或鄉土輔助教材後，應事先對這首曲子的音樂文化、社會文化有所了解。因為每首歌謠背後，都配合著當時的時代背景，也表現了臺灣人一頁頁的艱辛奮鬥史，因此有美好的一面，也有不可

磨滅的歷史價值。由於過去受全盤西化音樂教育的影響，大多數教師在此方面的知識較為缺乏，因此教師應先充實這方面的知識，對曲子的背景做充分的了解，當然也包括對作曲者、作詞者的認識。否則教學過程中，若只是曲調與歌詞或曲調與樂器等的關係，則鄉土教學就失去了意義。

b. 加強方言能力：

由於長期以來方言的被漠視，因此中生代、新生代很多對自己的母語，不論聽、說都造成相當大的困擾，因此教師宜課前先作準備。對於歌詞的咬字發音、歌詞解釋、內容大意、產生背景等，市面上已有很多書籍出版，教師可多利用作為參考，如本文頁 149 ~ 185 中所舉之例，絕大多可在原書上找到相關資料，如譜例 3.6.17 等。或就近請教周邊的人，或讓學生回去由家長先教（或請教親友、鄰居），或利用已出版的有聲資料等，加強方言的學習。

②上課中：

- a. 發聲練習或節奏練習，可採其中的片段做為教材。
- b. 加強歌詞教學。
- c. 靈活運用各種教學法。
- d. 以故事方式呈現此曲的音樂文化、社會文化。

(七) 結論

鄉土音樂教學成功與否的二個首要問題是「師資在哪裡？」與「教材在何處？」。儘管過去的師資培育較缺乏此方面的訓練，但在講求終身學習的今日，只要教師有心重視鄉土音樂教學，則一切都不是問題。因為事在人為，最重要的主導者是在教師本身。教師與學生都是活的、是互動的，沒有教師的參與和帶領，便無法開啓學生認識鄉土及周遭環境之門。所以說只要教師有心，學生就有福，鄉土音樂教學就能落實、扎根。