



肆、課程領域探討

一、幼兒歌唱教學

(一) 歌唱的優越性

人聲是每一個人與生俱有的恩物。人聲抒發內心情感、表達意念、傳遞信息。幼兒從出生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」。日本音樂教育家鈴木鎮一（Shinichi Suzuki，1898－）從幼兒學習母語的過程當中發現，只要置身於豐富的環境，每一個幼兒都可以精通自己的母語。同樣的，預備良好的音樂環境，讓幼兒在其中自然受到薰陶，同樣可以開發其潛在的音樂能力。語言和音樂的學習都是建立在聽覺和人聲的基礎上。匈牙利音樂教育家柯大宜（Zoltan Kodály，1882－1967）認為，幼兒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；歌唱需要個人去聽、去想，才能唱出好而正確的聲音，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。歌聲發出己身，所表現的情感和音樂性至誠至真。當從事器樂演奏時，懂得用歌聲唱出音樂的人，更容易在樂器上表現出「如歌唱般」的音樂，這也是演奏家最高的境界。

(二) 音準的探討

幼兒的音準問題是一般老師在歌唱教學上常見的疑難，面對音唱不準的幼兒，不知如何

給予有效的改正。尋求有效的解決策略固然要緊，但必須先探討原因：

1. 生理障礙

幼兒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

幼兒若在心理上對歌唱有所排斥也會影響音準。心理障礙形成的原因很多：大人指責孩子唱歌很難聽、很吵鬧，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，幼兒的音準隨年齡增長會逐漸的改進。性別上，男生歌唱學習的進度比同年齡的女生慢，不過，到了小學高年級，這種差異就不大了。

4. 環境

環境對於幼兒的音準有很大的影響，噪音、低劣的音響、大人錯誤的歌唱示範等都可能無形中傷害幼兒的音準。

5. 音域

「音域」表示聲音最低音到最高音之區域。每一人的人聲音域不盡相同，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。幼兒的音域隨者年齡的增長會逐漸擴展。老師在選擇歌曲以及教學時要同時考慮歌曲音域與幼兒音域之間的適切性。

6. 錯誤的歌唱方法

幼兒唱歌容易過份大聲，唱的臉紅脖子粗，全身肌肉緊張，容易影響音準。

7. 無法分辨說話和唱歌

幼兒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」，可能是還不會分辨說話和唱歌的差別。老師應該運用各種不同的方法幫助幼兒意識到這兩者之間的不同，進而改善音準。

(1) 運用想像和模仿

對幼兒而言，辨別高和低是最難的一環。一開始，應該先辨別高、低差異很大的聲音，一種有效的方法就是用自己的聲音模

仿日常生活當中熟悉的音響，例如：

- 風吹：微風、暴風、颱風、山上的風、海邊的風...
- 水聲：小溪、河流、大海...
- 動物聲：鳥鳴、雞啼、狗吠、牛叫...

其他：警笛、喇叭、救護車...

對於習慣低聲歌唱的幼兒，也可藉由聲音的模仿，幫助他們找到較「高」的發聲位置。

(2) 歌唱問答

師生之間以歌唱的方式做「問答」，在無形中從語言導入歌唱。老師先按照幼兒的音高來唱，然後再逐漸提高音高，引導把發聲位置提高。

老師問



小朋友早 安

幼兒答



老師早 安

(三) 歌唱教學的原則

1. 及早開始

「音樂教育及早開始」已經是音樂教育家一致的理念。幼兒在母腹之中就能與母親的歌聲相互共鳴，嬰兒期咿呀學語的過程就是歌唱的自然表現，而歌曲的語言節奏、曲調高低也有助於幼兒的語言發展，因此，歌唱教學更應及早開始。

2. 審慎選曲

幼兒歌曲的選擇應考慮下列要素：

- (1) 音域：一般來說，三、四、五歲的幼兒，其音域（最低音至最高音的距離）大約是五度、六度、八度，適當的音高位置是：



- (2) 節奏：簡易、單純、節奏型宜有反覆性

- (3) 音程：宜多級進音程，加上若干適當的小跳音程
- (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：符合幼兒生活內涵，題材宜多元化。以幼兒喜愛的「造飛機」為例如下：

造飛機

陳澤春 詞

吳開芽 曲

造 飛 機 造 飛 機 來 到 青 草 地，
蹲 下 去 蹲 下 去 我 做 推 進 器，
蹲 下 去 蹲 下 去 你 做 飛 機 翼，
彎 著 腰 彎 著 腰 飛 機 做 得 奇，
飛 上 去 飛 上 去 飛 到 白 雲 裡。

3. 歌曲分析

教學之前，一定要對歌曲有所認識。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：一段式、AB、ABA...
- (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...

4. 熟唱歌曲

老師在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，最好能背唱歌曲，教學時自然駕輕就熟。

5. 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。

6. 合乎幼兒學習的順序

根據研究，幼兒學習歌曲的順序為：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。

7. 適當的起音

或許是唱歌太自然了，許多老師在教唱時，開口就唱，完全沒有考慮起音是高、是低，結果整首歌曲超過幼兒所能掌握的範圍。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否適合幼兒歌唱，如果不適合，應該要移調到適當的調來唱。

8. 正確的範唱

「模仿」是幼兒歌唱學習的主要方法，老師是他們重要的模仿對象，因此，老師的範唱在音準、節奏、分句、發聲、咬字、呼吸、姿勢上，絕對要「正確」。

9. 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、台風都要有藝術性和真誠感，無形中給予幼兒美的陶冶。

10. 多唱、多做

歌曲教唱重點在「唱」，而不在「說」，老師費勁唇舌的解說不如一次正確的範唱。若範唱不足以讓幼兒理解，運用身體動作，配合歌唱，表現歌曲的高低、長短，使音樂有視覺上的具體外顯將是有效的策略。

11. 團體學習

在團體中進行歌唱教學極為有效。團體歌唱有助於幼兒彼此互相聆聽、培養音感、調整音準。特別是音準差的人，在團體中較為放鬆，敢開口唱歌。這類的幼兒宜安排在音準好的人當中，可以鞏固他的音準。

12. 鼓勵多於指責

歌唱是幼兒的本能，不應該有任何勉強或壓力。老師教學時對幼兒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，最好自然的走到對方的身旁，在其耳邊輕聲地給予指導。

（四）教學活動設計

長久以來，歌唱一直是幼兒音樂主要的教學活動，它的自然性與習慣性似乎不太成為一個探討的話題。一般只見老師琴聲一起，幼兒就開口唱，唱的對不對？好不好？有趣、無趣？不太去計較。這種跟著琴聲大齊唱的方式從幼稚園一直延續到小學、中學...，學生普遍的歌唱能力似乎仍不盡理想。歌唱教學若錯過幼兒的學習關鍵期，在日後欲謀補救幾乎是事倍功半，因此，應該要把握時機，提供幼兒學習的機會和正確的引導。

1. 聽唱教學

聽唱是最原始，也是最有效的教唱，簡單的說就是老師範唱，學生模唱。聽唱須要仔細的聽，經過內在的辨別、內化，記憶再模仿唱出。聽唱教學可有伴奏或無伴奏，有伴奏，孩子較會依賴伴奏；無伴奏，必須多靠自己的耳朵和大腦。

聽唱教學有下列原則和方式：

(1) 根據歌曲的結構做各種不同的變化教唱

① 根據歌詞結構作問答式聽唱

囡仔囡仔你幾歲

福佬兒歌



(問) 囡仔 囡仔 你幾歲，(答) 我三歲。

(問) 新娘車，來到地。(答) 阿母阿母

我不嫁，我欲留著嫁皇帝。

老師唱(問)句，幼兒唱(答)句

② 根據曲調結構，作問答式聽唱

小朋友

美國兒歌

劉英淑 配詞



小朋友 小朋友 看一看，小朋友 小朋友 眨眨眼，
(問) (答) (問) (答)



小朋友 小朋友 轉 一 轉， 小朋友 小朋友 說 再 見。
 (問) (答) (問) (答)

老師唱 (問) 句，幼兒唱 (答) 句

(2) 按照歌曲的分句，先做短句聽唱，再作長句聽唱

拔蘿蔔

美國民歌



拔蘿蔔 拔蘿蔔， 嘿啲 嘿啲 拔蘿蔔， 嘿啲 嘿啲



拔不動，老太婆，快快來， 快來幫我們 拔蘿蔔。

先從兩小節一個短句聽唱，再作六小節、四小節一個長句聽唱



► 拔蘿蔔！嘿啲！嘿啲！

2. 運用手勢、動作或圖譜教唱

(1) 一邊唱，一邊以手勢比劃曲調的高低。

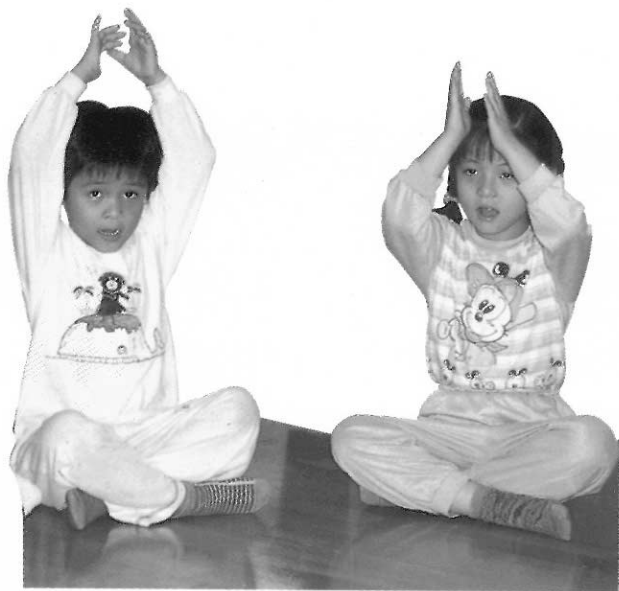
豆花

福佬兒歌

孫德珍 譜曲



豆 花 車 倒 擔， 一 碗 兩 角 半。

熱 熱 一 碗 來， 冷 冷 阮 不 要。



▲唱到高音把手舉得高高的。

(2) 一邊唱，一邊以拍腿、拍肩、拍頭的動作分別表示

低 ()、中 ()、高 () 三個不同的音高

公雞鬥老鷹

布農族兒歌



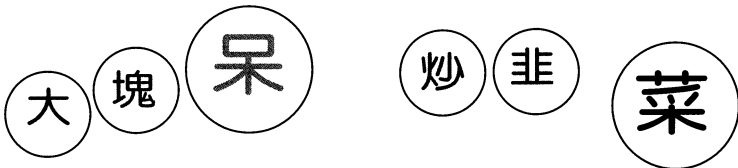
ta sa tu ta ma lung si iu si iu su su ual
有一隻大公雞忙著照顧小小雞

ba li ba li ma dai ngal na si am puk su su ual
張著一雙大翅膀要小雞們圍過來

(3) 一邊唱，一邊用手指著圖譜

大塊呆

福佬兒歌



3. 故事歌曲教唱

歌曲若是具有故事的情節，可用說故事的方式教唱，隨時發問，吸引幼兒注意和啟發想像。

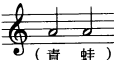
小青蛙求親


孫德珍 詞曲



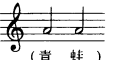
小池邊有隻青蛙它想討老婆，它
我 不是一隻青蛙請你看明白，我
遇見一隻蜘蛛它就這麼說，呱
只是一隻蜘蛛跟你配不來，啊
呱 呱 呱，請你嫁給我。
不 啊 不 我們配不來。

故事簡述：有一隻小青蛙想要討個老婆。貓頭鷹先生對牠說，要找

一個聲音聽起來像  一樣的才能做老婆。小青蛙找啊找

啊，牠找到了花貓、蜘蛛、烏龜、八哥和，牠們聽起來都和 

一樣，可是卻都說自己不是青蛙。最後，小青蛙遇到了青蛙姑娘，

牠們的聲音聽起來都是 ，因此，牠們就結婚，過著快樂的日子。



▲「對不起！我只是一隻蜘蛛跟你配不來。」

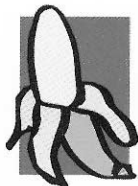
4. 運用圖片提示歌詞

火金姑

福佬念謠

劉英淑 譜曲

火金姑 來呷茶， 茶燒燒 呷芭蕉。
芭蕉冷冷 呷 龍眼， 龍眼要撥殼換來 呷 藍拔。
藍拔仔全全籽， 害阮 呷一下 落 牙齒。



5. 加強復習

歌曲教唱之後，應運用不同的方式加強復習：

(1) 接龍唱

按照歌曲的樂句，師生之間或幼兒分組做接龍唱。

(2) 問答或對唱

師生或幼兒分組問答或對唱。

(3) 口唱與默唱的交替

大鼓和小鼓

日本兒歌

劉英淑 改譯

f 大 鼓 的 聲 音 咚 咚，

p 小 鼓 的 聲 音 通 通 通，

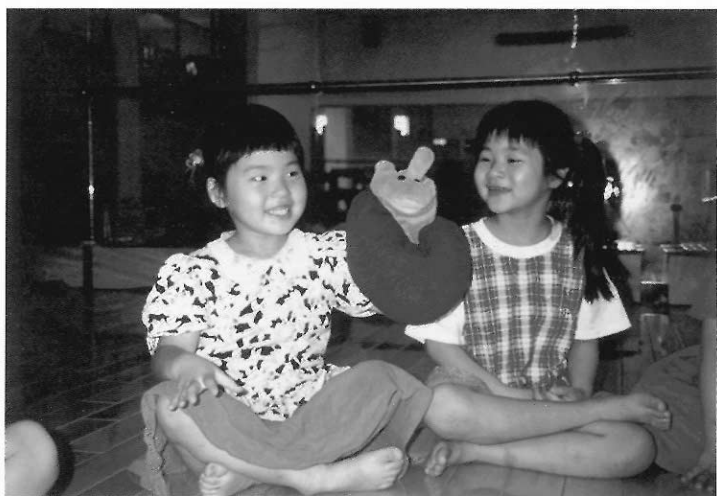
f 大 鼓 大 聲， *p* 小 鼓 小 聲，

f 咚 咚 *p* 通 通 通。

按照每兩小節、四小節，或聽老師隨機的訊號做口唱、默唱的交替唱。



▲張開嘴巴，開口唱歌。



▲合起嘴巴，心中默唱

(4) 配合動作表現樂句

唱歌時，同時感受樂句的結構，使幼兒對音樂的概念更有「意識」。



(5) 配合律動動作

歌曲本身存在著自然的節奏律動，載歌載舞是幼兒的本能，也是音樂的本質。

歡樂歌

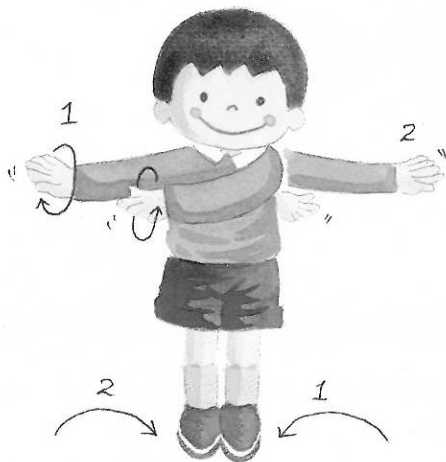
阿美族 民歌

林碧霞 採集

i ya hai yan hoi wai ye yan
伊呀嗨洋 喔外也洋

hai yan hai yan ho hai yan
嗨洋嗨洋 荷嗨洋

- ① 向右、左兩邊做兩次踏、併步，並在踏併步時拍手
- ② 向右、左兩邊各跳一次，雙手並同時向外翻轉。
- ③ 動作如②，但節奏快一倍。
- ④ 向上跳，雙手同時向上高舉。
鼓勵幼兒創作不同的動作。



(6) 配合遊戲動作

許多童謠或歌曲是同時有音樂和遊戲動作，稱之為「歌唱遊戲」。遊戲動作通常是根據語言或曲調的節奏而產生，所以，表現時要有音樂性。

鈕釦要去流浪

美國兒歌

劉英淑 譯詞

鈕釦要去流浪， 流浪 流浪，
(皮球)
(小熊)

鈕釦要去流浪， 去流浪。

一隻眼睛看到你， 兩隻眼睛找到你，

鈕釦要去流浪， 去流浪。
(皮球)
(小熊)

一邊唱歌一邊按照拍子做傳遞的動作。



► 皮球要去流浪了！從薇薇家到恬恬家到……

(7) 配合天然樂器表現拍子或節奏

一邊唱歌，一邊用拍手、拍腿、踏腳或彈指來伴奏，一方面增進節奏感，一方面培養分部能力，使心口合一，手腦並用。

番仔豆

福佬念謠

劉英淑 譜曲



米 豆 米 豆， 番 仔 豆 番 仔 豆， 嗒 人 在 你 腳 尾 後。

拍手：



拍腿：



(8) 配合節奏樂器伴奏

能夠邊唱邊用簡單的打擊樂器伴奏，結合人聲與器樂的合奏表現。



▲邊唱邊敲多快樂。

(9) 變化歌曲的音值

歌曲可以作節奏增值或減值的變化演唱。

(原曲)

火車快飛

沈秉廉 詞曲



(增值)



(10) 變換歌詞

變換歌詞是即興創作的一種方式，可以激發幼兒的想像與創作。

兩隻老虎

法國兒歌



①兩隻老虎，兩隻老虎，跑得快，跑得快，

②兩隻老虎，兩隻老虎，跑得快，跑得快，



①一隻沒有耳朵，一隻沒有尾巴，真奇怪，真奇怪。

②一隻沒有眼睛，一隻沒有嘴巴，真奇怪，真奇怪。

①為原歌詞，②為變換的歌詞

(五) 伴奏

1. 伴奏的功能

伴奏的目的在輔助幼兒的音準、穩定速度，增進節奏感，增強調性及強化曲趣。伴奏雖處於輔助地位，好、壞卻直接影響歌唱的效果。老師對於自己伴奏的好壞一定要有所「意識」，如果不能與幼兒的歌唱相得益彰，寧可不用。

2. 常用的伴奏樂器

鍵盤是一般老師最常使用的伴奏樂器。雖然鍵盤有許多伴奏上的優越之處，但並非唯一可用的樂器，老師可按照自己所長，運用不同的樂器伴奏，呈現多元化的表現。

(1) 鍵盤

優點：音響豐富，能奏出完整的曲調及和聲；易於表現節奏，具有打擊樂器的功能。

缺點：體積大，不能攜帶，老師無法自由地走入幼兒的活動當中給予立即的輔導。

(2) 直笛

優點：易學易吹，攜帶方便，課堂上可自由吹奏行走，進入到幼兒的活動當中。

缺點：只能吹單音曲調，不能吹和聲。

(3) 吉他

優點：易學易彈，能奏出優美的和聲以及鮮明的節奏並方便移調。可邊彈邊唱，自由地進入學生當中。

缺點：不易彈奏單音曲調。

(4) 無調性打擊樂器：例如：響板、木魚、手搖鈴、三角鐵等。

優點：能表現歌曲的節奏或作伴奏，穩定速度。

缺點：不能奏出曲調、和聲。

(5) 有調性打擊樂器：例如：木琴、鐵琴、音磚等。

優點：能奏出曲調、節奏。

缺點：不易同時表現曲調與伴奏。

3. 伴奏的原則

(1) 充份了解歌曲的拍子、速度、調式、和弦結構等。

(2) 選擇適當的伴奏型。

(3) 掌握正確的拍子、速度、伴奏型的正確性，前奏尤其要注意。

(4) 適當地表現歌曲的音樂性及其特有的風格。

(5) 盡量背譜彈，彈奏時目光要注視幼兒。

(6) 伴奏的同時要聆聽幼兒的歌唱，與他們合而為一，伴奏的聲音切勿蓋過歌聲。

4. 伴奏能力的培養

(1) 至少精熟一樣樂器。

(2) 多做移調練習。

(3) 嘗試變奏

在強弱、速度、調性、節奏型、伴奏音型上變奏。

(4) 多做分部能力訓練

① 邊唱邊彈伴奏

② 邊唱邊作節奏伴奏

③ 邊唱邊彈和弦低音

④ 彈主要曲調，唱和弦低音

唱歌是人類最自然的音樂表現，更是人生最美的享受。幼兒是天生的歌唱家，不論唱的成調或不成調，他們總是真誠地以歌聲表達自己。老師應該要把握幼兒在歌唱學習上最關鍵的時機，以幼兒身心發展和生活內涵為出發點，選擇富有藝術性、教育性、文化性和時代性的好歌，藉由生動活潑的教學方式和正確優雅的示範表現，引領幼兒享受歌唱的喜樂、建立良好的音感和音準，並從歌唱中體會音樂的強弱、快慢、長短、高低、曲式等概念，培養音樂的基本能力。

二、幼兒律動教學

(一) 音樂與律動

音樂是一種有秩序而連續運動的聲音效果。音樂的各種組成要素，無一不具有豐富而細膩的「動作形象」，其中節奏更是音樂的生命脈動，賦予音樂規律流動的「秩序」和源源不斷的動力。音樂的動力最容易引發人們內在生理和心理的節奏，引發人們「聞樂起舞」的本能反應。

身體動作（movement）是人們生活表現的重要媒介，人、我溝通表達的一種語言，幼兒的學習主要靠身體動作及由動作獲得感覺去認識周圍的世界。動作的發生是自發性的，是本能反應的，例如：高興時，手舞足蹈地哈哈大笑；生氣時，捶胸頓足地瞠目怒斥。

身體的每一個部位都有其獨特的動作表現，從頭（包括臉部五官）、頸、肩、胸、上肢（手指、手掌、手背、手肘、肩膀）、腹、腰、臀、下肢（腿、膝、腳）等。單獨的身體部位可以擺動，組合在一起有更多的表現。身體部位除了基本動作之外，還可以有許多的變化，統稱為「身體活動」。身體活動大致可分為非移位動作（在固定的空間內表現的動作）和移位動作（空間易位的動作）兩大類。

每一種動作因為空間、時間和力量的變化產生不同的特質：

1. 空間

(1) 水平

- 高、低
- 由高而低、由低而高

(2) 方向

- 前、後
- 左、右
- 上、下
- 內、外
- 正面、斜角

(3) 大小

- 大動作、小動作
- 遠距、近距
- 寬、窄

2. 時間

(1) 速度

- 快、慢；漸快、漸慢

(2) 長短

- 持續、短促

(3) 節奏

- 規律拍
- 重音
- 拍子
- 節奏型

3. 力量

所有的動作都需要力量。力量的使用和身體肌肉及情緒的緊張或鬆弛有明顯的關係。因此，力量的變化可以反映及表達情感。

(1) 輕、重

(2) 緊張、放鬆

(3) 輕柔、急促

(4) 漸進的、瞬間的

當音樂響起，人體不禁搖頭擺腰，手舞足蹈；當音樂改變節奏、力度、速度、輕重時，動作在時間、空間和力量的表現上也同步變化。無論是外在的音樂或自己的歌唱，都易引起動作的發生。音樂與動作的關係可以說：音樂是以聲音發出的「動作」，動作是音樂有形的表現。凡音樂的表現均可以動作與以外顯，凡動作亦可化為音樂的聲音。



- ▶ 老師：「一二三，木頭人！」
 幼兒：「我是機器人」、「我是大象」

（二）律動教學的目標

結合音樂與動作的教學理念是為「律動教學」，律動教學打破傳統由樂譜、符號被動的聽、寫活動，引導以身體動作對音樂作主動的律動感應、表現。身體對音樂的反應愈敏銳，表示對音樂的內涵愈有透徹的理解。律動教學包括了聽覺、動作、視覺、呼吸、認知、意志、情感等整體的運作表現，有助於培養兒童的音感、理解、技能、專注力、以及肌肉控制協調等能力。

律動表現重視個人即興、自然、真誠的表現，給予幼兒想像創作的機會。它使幼兒從自我的表現中獲得成就感。而另一方面律動教學以遊戲的方式在活動中要求幼兒對「訊號」（領袖）的服從，以達到群體動作的協調，培養幼兒的社會合群性。

綜合以上所述，律動教學主要的目標有：

1. 培養音樂的感覺和理解力。
2. 增進肌肉發展、控制與協調能力。
3. 培養身心平衡、和諧健全的人格。
4. 培養想像、創作、自由表現的能力。
5. 培養服從、守法、互助合作的社會群性。

（三）教學原則

1. 設定活動空間

老師經常會抱怨，幼兒動起來一發不可收拾，因此，很多人怕讓幼兒做律動活動。好動是幼兒的天性，老師切不可因為擔心常規而限制幼兒動的自由和權利。實施律動教學很重要的一點是先和小朋友約定哪裡是活動的範圍。善用教具或想像比硬性規定效果大得多：

- 以呼拉圈、彩墊或地磚作為自己的「家」，不可以隨便打擾別人的「家」。
- 把手向前後、左右平舉，擦一擦四面的「窗戶」，要小心不可輕易碰壞了「玻璃」。
- 先從坐、臥非移位的動作探索開始，穩固基礎，並與老師建立默契。然後再嘗試空間移位的動作。

2. 從幼兒本身的節奏開始

律動的速度應該以幼兒本身身體動作的自然速度為準。老師應先觀察幼兒一般的平均速度，以該速度來作律動。在活動中隨時調整以符合他們的身心狀態。

3. 根據幼兒身體動作發展的順序

動作應從大肌肉開始，由頭部（頭、頸、五官）、上肢、下肢而至全身。

4. 從原始的、自然的、非經過訓練的、幼兒所共通性的動作開始，
例如：走步、跑步、旋轉、跑馬步、跳躍等。

5. 重視暖身活動並動、靜活動平衡地交替進行

律動活動開始時應該先有暖身，一來是平靜幼兒的情緒，二來是為身體的活動作準備。暖身活動仍應視為律動活動的一部份，具有節奏感，例如：配合「大姆哥、二姆弟...」的童謠，邊念邊作手指的運動；配合「讓我的手來擺一擺」歌曲，邊唱邊作身體各



▲玩累了，回家睡個好覺。

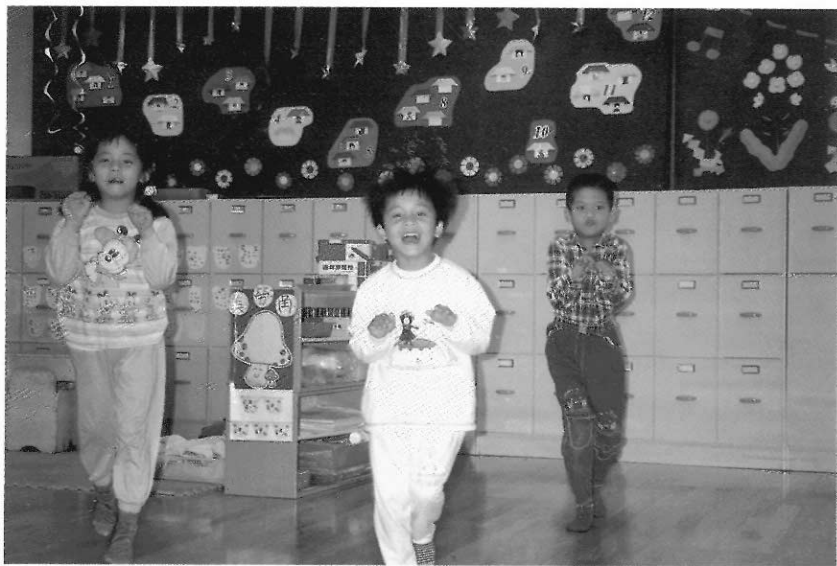
手指的運動：配合「讓我的手來擺一擺」歌曲，邊唱邊作身體各個部位的暖身。活動之間，應視幼兒的情況注意活動動、靜的合理分配，避免幼兒過動造成亢奮或疲勞。

讓我的手來擺一擺

外國兒歌



讓我的手來擺一擺，讓我的手來擺一擺，
讓我的手來擺一擺呀，擺一擺。



▲馬兒跑、馬兒跳，我的馬兒真正好！

6. 創造性的引導取代權威式的要求

尊重每一個孩子，肯定凡出於自發的、真誠的表現都是好的。

7. 經常同中求變，培養幼兒的專注力及反應力

幼兒注意力很短，同一個活動或動作不宜連續反覆太久，應經常略加變化。幼兒必須隨時專心聆聽才能作立即的反應，無形中就養成專心的習慣。

8. 鼓勵個人表現，同時重視群體的互動

律動教學的過程應不斷地鼓勵孩子有個人的想法，盡情表現。另一方面，也要讓個人與他人有充分的互動，相輔相成，共同完成群體的創作表現。

9. 儘量以音樂引導教學，少用言語發號施令

音樂本身就是最好的教學者，老師應善用以音樂引導教學或以音樂作為和孩子約定的信號。

10. 多做示範，少費唇舌

與其費勁唇舌說得讓孩子一頭霧水，不如老師一次正確的示範。把握「肢體語言」的絕妙策略，教學就能事半功倍地達到目標。



▲看我的舞姿多美妙！

(四) 教材

1. 童謠、兒歌、創作歌曲

童謠、兒歌是幼兒最熟悉音樂素材，題材範圍很廣，例如：動物、植物、自然界、交通、季節、節慶、行業、催眠、親情、歷史、勵志、幻想、逗趣等。這類的素材充滿在幼兒的生活當中，它們具有音樂節奏、曲調等要素的基本架構，透過聽、唱、身體律動、遊戲動作，幼兒在自然、無意識的情境當中實際體會到音樂的表現。久而久之音感愈發敏銳，歌唱的音準逐漸正確，動作的感應更加精確。古今中、外都有許多美好的歌謠值得幼兒學習。

2. 即興音樂

一般老師習慣於選用現成的教材，一成不變地照譜彈（唱）。經常為了教材難尋或音樂太難而苦惱。其實，如果能在熟悉的教材上略作即興的變化，就能產生無數的素材，例如：改變快慢、強弱、拍子、或作高低的變化讓幼兒隨時作立即的反應。即興可帶來無盡的音樂來源並能讓老師隨時「因材施教」，因應幼兒的需要作彈性的教學。

3. 樂器

觀念上總認為鋼琴是實施律動教學最好的樂器，其實，任何能夠表現音樂的方式都可以引發幼兒的律動：一個簡單的手鼓、響木、可以表現節奏；歌唱、木琴、直笛可以表現曲調。鋼琴體積龐大，限制老師走入幼兒的活動當中給予適時的輔導，而人聲隨時可唱，節奏樂器輕巧易奏，教學上反而比鋼琴更有效益。

4. 錄音成品

在現今媒體資源爆炸的時代，老師不是為找不到教材而煩惱，而是如何選擇適切的教材。不難發現，流行的通俗音樂被廣泛的使用在學校之中，這實在是拜大眾傳播媒體強力放送之賜，既是大家都耳熟能詳，學生喜歡，又可輕易買得到，老師也就從「善」如流。如何選擇適切的音樂，似乎沒有絕對的標準，不過有一些原則可以作為選擇時的參考：

(1) 符合學生身心發展

音樂的種類包羅萬象，不必限定聲樂曲（中、外獨唱或合唱的童謠、兒歌、創作歌曲、藝術歌曲...）或器樂曲（中、外獨奏或合奏之各類形式的樂曲），讓學生有機會經驗不同的音樂，擴展視野。選擇時，首先要考慮到音樂是否符合幼兒身心發展：

①速度的快慢

律動表現的速度與身體動作的自然速度往往是一致的，幼兒與成人在律動的速度上必然不同。選用律動音樂時，必需考慮音樂的速度是否合乎兒童本身的速度，超乎幼兒所能掌握的太快或太慢，都不合適。

②音色的高低

音樂聽起來應該是賞心悅耳的，應避免選用過分尖銳、混濁的音色。

③音樂的長度

幼兒注意力短暫，音樂的長度應簡短，富有反覆性。一首樂曲可視需要，擷取其中片段來教學，不必總是全曲出現。

④歌詞內容

選擇歌曲時，必需要考慮其歌詞內容應符合幼兒的生活，字句通順易懂。

（2）具有明確的音樂特質

身體律動是將音樂的強弱、快慢、高低、起伏用身體動作予以外顯。對幼兒而言，音樂的特質必須明顯，才不至於模稜兩可。而每一首（段）音樂所呈現的特質最好只有一、兩項，不要太多，太多反而會失去聆聽的重點，在動作表現上不知所措。

①規律的拍子

②鮮明的節奏型

③對比的表現（力度、速度、高低、上行與下行、圓滑與斷奏、樂句的反覆與對比等）

（3）音樂的品質

音樂的表現可從下列幾項來看：

①表演者的演唱（奏）的技巧

表演者的技巧包括音準（歌唱者的音準、樂器的音準）、咬字、發音、音色、運氣、句法和音樂的詮釋等。

②樂器的種類

隨著科技的進步，有越來越多合成樂器演奏的音樂。不論合成樂器或是傳統樂器，都是一種表現的工具，沒有所謂的好壞，重要的是表現出來的聲音必須具有藝術的美感。

③錄音的品質

錄音品質的好壞直接影響幼兒對音樂的喜愛和感覺，甚至音感能力。現今一般原版的錄音產品，品質都不會太差。老師應該堅持原則，不用翻版品。

（五）教學活動及範例

1. 探索動作

老師引導幼兒探索不同的動作，先從日常生活熟悉的事物開始，單以說故事的方式引導，（不必配音樂），激發幼兒的想像力和創造力，讓他們在沒有壓力的情況下自由地以動作表現。之後，老師再以音樂引發幼兒的動作。例如，老師可以彈奏下面的音樂，幼兒作動作：

- 小朋友，我們一起去公園散步！（一般的走步）

（持續）



- 注意喔！這條路彎彎曲曲的，小心走哦！（模仿走彎曲的路）



- 哎呀！踩到爛泥巴了！（模仿踩泥巴的腳步）

（沈重），



- 哇！光著腳鴨子走路好燙喔！還有尖尖的小石頭，快走到草地上面去。（模仿走燙路、走石子路）

（短促）



- 學一學太空人漫步的樣子！（模仿太空人走路）



- 下雨了，大家趕快回家吧！（跑步）



除了運用鋼琴引導動作的表現之外，節奏樂器或人聲同樣也可以製造很好的音效，以上面的例子來說：

動 作	樂 器
走 步	手鼓打規律拍
走彎曲的路	人聲或直笛模仿高、低音
踩泥巴路	鈸擊出悶聲
走邊路、石子路	響板敲奏斷音
太空漫步	三角鐵敲擊長音
跑 步	木魚輕擊出輕巧的聲音

2. 歌唱律動

一般老師對「歌唱律動」存有一種錯誤觀念，以為就是根據歌詞情境設計動作讓幼兒表演，因而將律動教學帶向一種「帶動唱」的模式。其實，根據歌詞設計動作並非不好，它也是律動表現的一種方式。值得探討的是，傳統的帶動唱過分以老師為主，幼兒只是被動地依樣畫葫蘆做統一的動作，沒有任何自發的體驗。而老師的動作設計完全受限於歌詞，缺乏創意且又複雜（連數量、形容詞都設計動作），完全不顧音樂本身節奏、曲調的韻律美感或曲式結構。

念、唱童謠、兒歌，並配合身體律動的表現，對幼兒而言是一種合而為一的活動方式。歌唱律動的素材包括單純的念謠和具有曲調的歌曲，有傳統的也有創作的。傳統的歌謠，其律動動作大部分是自然原創形成的，不同的歌謠會因地區的人文、習慣、環境之不同而有其獨特的律動表現或遊戲動作。而傳統歌謠口耳相傳的傳承方式，在傳唱的過程中又會因人、時、地的變遷產生不同的變化，形成同一首歌在不同的地區會出現不同的唱法和動作表現。

歌唱律動並非固定不變的模式，老師應該以「音樂」本身來引導幼兒，在教學上靈活變化，時時激發幼兒想像和創作。

頭、肩膀、膝腳趾 外國兒歌

(Head、Shoulders、Knees and Toes) 劉英淑 譯詞



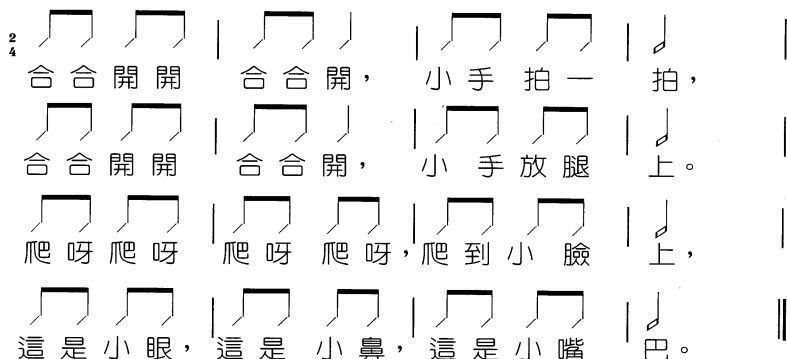
頭 和 肩膀 膝腳 趾 膝腳趾， 頭 和 肩膀 膝腳 趾 膝腳趾， 還有
眼 睛 耳 朵 嘴 巴 和 鼻 子， 頭 和 肩膀 膝腳 趾 膝腳趾。

活動方式：

老師先引導幼兒熟悉自己身體各種部位。一邊唱，一邊按照歌詞拍點身體的部位。熟悉歌曲之後，可作變化：連續反覆唱、作，每次反覆就默唱一個歌詞部位，動作可作或不作，培養幼兒「內化音樂」的能力。

合合開開 中國童謠

$\frac{2}{4}$



合 合 開 開 合 合 開， 小 手 拍 一 拍，
合 合 開 開 合 合 開， 小 手 放 腿 上。
爬 呀 爬 呀 爬 呀 爬 呀， 爬 到 小 臉 上，
這 是 小 眼， 這 是 小 鼻， 這 是 小 嘴 巴。

活動方式：

先引導幼兒思想哪些動作可以「合起來」或「張開來」。例如：嘴巴、眼睛、雙手、雙腳等。一邊唱，一邊用幼兒所發表的動作表現「合合開開」。熟悉歌曲之後，可變化「爬啊爬啊」改換成「跳啊跳啊」、「滾啊滾啊」、「捏啊捏啊」...。動作應表現音樂的律動感。

野鳥

日本兒歌

(Wild Bird)

劉英淑 譯詞



飛 啊 飛 飛 啊 飛， 可 憐 的 小 鳥 兒

飛 不 了。 假 如 你 想 要 回 家，

請 你 猜 猜 我 是 誰， 請 你 猜 猜

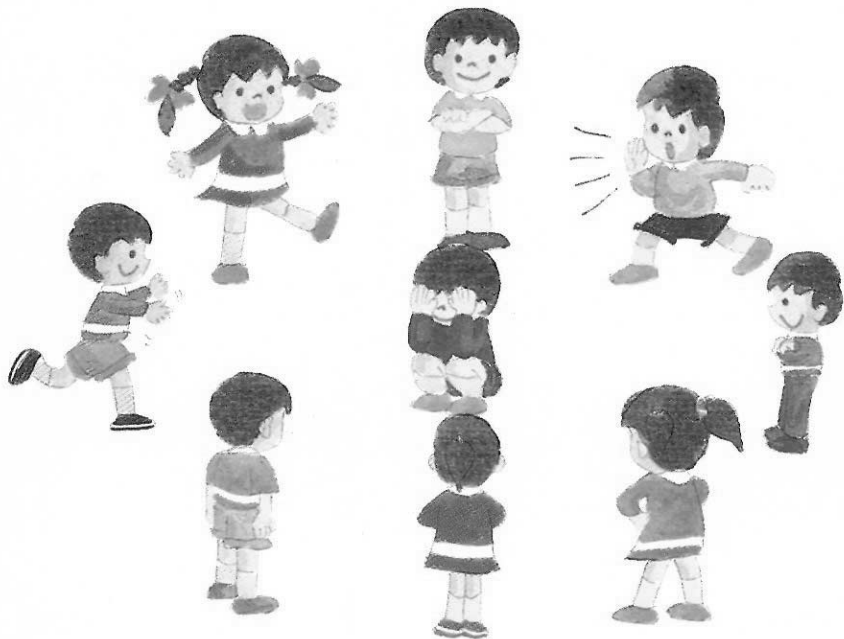
我 是 誰， 猜 到 讓 你 快 快 回 到 家。

活動方式：

全體圍成一個圓圈，點一人當小鳥，蒙著眼睛站在圓心。大家一邊唱，一邊按照拍子繞圈行走。當歌唱完時，站在小鳥背後的那一個幼兒說：「請你猜猜我是誰？」，小鳥要猜出名字。猜對了，換對方當小鳥，猜錯了，再當一次小鳥。

變化方式：

老師可任意點一位在圓圈上的幼兒唱：「猜猜我是誰？」，或由幼兒自行推選或自願。唱歌繞圈走可配合拍手。熟悉辨別人聲之後，進一步，可將人聲：「猜猜我是誰？」改換成以節奏樂器敲奏語言



▲ 「猜猜我是誰？」

找到一個朋友

傳統兒歌



找 找 找 找 找到一 個朋 友呀，行個禮呀鞠個躬呀，笑嘻 嘻呀握 握手呀，



繞個圈 圈繞個圈 圈 再 見， 繞個圈 圈繞個圈 圈 再 見。

活動方式：

全體圍成一個圓圈，點一人在圓心。大家一起唱，圓心那位幼兒依照歌詞去圓圈上找一個朋友，和他一起在圈內唱跳。結束時，原來的幼兒回到空出來的位置，換對方找朋友。

變化方式：

老師引導幼兒創作好玩的動作。每次反覆唱時，和朋友一起唱跳和別人不一樣的動作。熟練之後，可在每次反覆時讓圈內的幼兒不須回到空位而各自去找朋友，最後，所有的人都會同時唱跳。

猴子歌

傳統念謠

2 4	┌───┐ └───┘	┌───┐ └───┘	3 4	┌───┐	┌───┐	┌───┐	
星 期	一	猴 子	穿 新	衣			
星 期	二	猴 子	肚 子	餓			
星 期	三	猴 子	去 爬	山			
星 期	四	猴 子	去 考	試			
星 期	五	猴 子	去 跳	舞			
星 期	六	猴 子	去 斗	六			
星 期	日	猴 子	過 生	日			

活動方式：

兩人或四人一組邊念邊做拍手遊戲。



▲兩人一組，先自己拍再和伙伴對拍。 ▲拍高拍低真有趣。

3. 運用天然樂器表現拍子或節奏

邊唱邊配合拍手、踏腳、拍腿、彈指等天然樂器表現拍子或節奏。

土地公

福佬念謠

$\frac{2}{4}$

念唱：土 地 公 白 目 眉， 無 人 請 自 己 來。

拍手： | | | |

拍腿： | | | |

番仔豆

福佬兒歌

劉英淑 譜曲

$\frac{2}{4}$

米 香 米 豆，番 仔 豆 番 仔 豆，啥 人 在 你 腳 尾 後。

拍手： | | | | | |

踏腳： | | | | | |

4. 將熟悉的歌曲作節奏上的變化，幼兒以不同的身體律動做立即的反應表現

小星星

法國兒歌

活動方式：

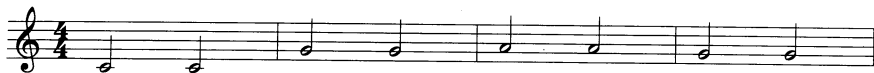
- (1) 老師彈奏：♩ ♪ ♩ ♩，幼兒以走步表現



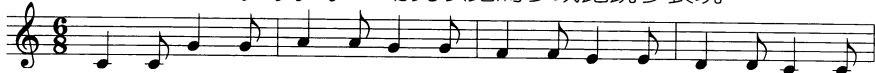
- (2) 節奏改為：♩♩ ♩♩，幼兒以跑步表現



- (3) 節奏改為：♩ ♩，幼兒以滑步表現



- (4) 節奏改為：♩ ♩♩ ♩，幼兒以跑馬步或跑跳步表現



5. 聆聽樂曲，配合律動表現

除了兒歌、童謠、即興音樂之外，現成的樂曲亦是教材的主要來源之一。在選擇適合律動教，必須注意音樂本身的特質應該與教學目標一致。例如：教學目標視聽辨並表現音樂的快慢，所選用的音樂就必須有明確的快慢特質。以下列舉若干曲例：

穆梭斯基 (Mussorgsky)「展覽會之畫」之「牛車」



活動方式：

- ①老師引導幼兒討論「什麼動物動作很慢」？
- ②幼兒模仿慢動作動物之行動。
- ③幼兒聆聽「牛車」音樂，討論音樂是快的？還是慢的？（慢的）是什麼動物呢？（幼兒自由發表）
- ④配合音樂，以想像的動物表現律動。
- ⑤配合音樂，模仿牛車表現律動。

聖桑 (Saint-Saëns)「動物狂歡節」之「驢子」



活動方式：

仿照「牛車」音樂的教學方式引導幼兒聆聽並表現這首速度很快的「驢子」，並表現律動。

聖桑 (Saint-Saëns) 「動物狂歡節」之「長耳動物」



活動方式：

- ①老師先在鋼琴上彈奏高、低差距很大的音，幼兒聽聲音以身體動作表現。
- ②老師播放「長耳動物」的片段音樂，幼兒聽到跳高、跳低的音立刻作舉手、放下的動作。
- ③幼兒若能聽辨高、低音並表現手的動作，可進一步作跳上、蹲下的動作。
- ④聆聽音樂，以身體動作表現全曲有高、低大跳的音程。

(六) 曲目介紹

1. 有關律動的曲目

律 動	作 曲 者	曲 目	唱 片 編 號
行 進	舒伯特 Schubert, Franz (1797-1828)	軍隊進行曲	DECCA 179
	約翰.史特勞斯 Strauss, Johann (1804-1849)	拉得茲基進行 曲	CBS MLK 44725
走 路	葛利格 Grieg, Edvard (1843-1907)	皮爾金組曲之 「山大王的大 廳」	DECCA 417 722-2
	卡巴賴夫斯基 Kabalevsky, Di- mitry (1904- 1987)	小丑之「默劇」	EMI 7 638932

慢步	穆梭斯基 Mussorgsky, Modest (1839-1881)	展覽會之畫之 「牛車」	415 844-2 GGA
	聖桑 Saint-Saëns, Camille (1835-1921)	動物狂歡節之 「烏龜」	PHILIP 416 841-2
跑步	比才 Bizet, Georges (1838-1875)	兒童的嬉戲之 「舞會」	DECCA 448 571-2
	聖桑 Saint-Saëns, Camille (1835-1921)	動物狂歡節之 「驢子」	PHILIP 416 841-2
跑馬步或 跑跳步	巴赫 Bach, Johann Sebastian (1685-1750)	第三號組曲之 「吉格舞曲」	DECCA 417715
	羅西尼 Rossini, Gioachino Antonio (1782-1868)	威廉泰爾序曲	415 377-2 GH
跳躍	比才 Bizet, Georges (1838-1875)	兒童的嬉遊戲 之「跳躍的青 蛙」	DECCA 448 571-2

搖擺	比才 Bizet, Georges (1838-1875)	兒童的嬉戲之 「搖籃歌」	DECCA 448 571-2
	德利伯 Delibes, Leo (1836-1891)	卡貝莉亞之 「洋娃娃圓舞 曲」	DECCA 414 502-2
模仿動物	李姆斯基-柯薩可 夫 Rimsky- Korsakov, Nikolay (1844-1908)	大黃蜂的飛行	DECCA 5026
	安德森 Anderson, Leroy (1908-1975)	「小貓圓舞曲」	433 879-2 GH
模仿大自然	韋瓦第 Vivaldi, Antonio (1678-1741)	四季協奏曲之 「春季」與 「夏季」中的 暴風雨	PHILIPS 410 001-2

2. 有關音樂概念的曲目

概 念	作 曲 者	曲 目	唱片編號
強、弱	穆梭斯基 Mussorgsky, Mo- dest (1839- 1881)	展覽會之畫之 「牛車」	415 844-2 GGA
	葛利埃爾 Gliere, Reyngol' d (1875-1956)	紅罌粟之「俄 國水手舞曲」	CBS MLK 44725

快、慢	葛利格 Grieg, Edvard (1843-1907)	皮爾金組曲之 「山大王的大 廳」	DECCA 417 722-2
	布拉姆斯 Brahms, Johan- nes (1833-1897)	第四號匈牙利 舞曲	410 615-2 GH
	布拉姆斯 Brahms, Johan- nes (1833- 1897)	第五號匈牙利 舞曲	410 615-2 GH
高、低跳進	聖桑 Saint- Saëns, Camille (1835-1921)	動物狂歡節之 「長耳動物」	PHILIPS 416 841-2
	哥賽克 Gossec, Francois (1734-1829)	嘉禾舞曲	DECCA 397
上行、下行	聖桑 Saint- Saëns, Camille (1835-1921)	動物狂歡節之 「驢子」	PHILIPS 416 841-2
圓滑奏、斷 奏	聖桑 Saint- Saëns, Camille (1835-1921)	動物狂歡節之 「袋鼠」	PHILIPS 416 841-2
ABA曲式	柴可夫斯基 Tchaikovsky, Pe- terr Il'yich (1840-1893)	「胡桃鉗組曲」 之「中國舞」	M2K42173

	柯普蘭 Copland, Aaron (1900-1990)	「小紅馬」之 「馬戲音樂」	SK 64147
	柯普蘭 Copland, Aaron (1900-1990)	「貓和老鼠」	DECCA 137



三、欣賞教學

(一) 欣賞教學的重要性

幼兒的音樂活動與行為，是由「聽」開始，接著「唱」、「奏」，最後才是「創作」(秦禎，民84)。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，隨著樂音律動，或演奏樂器。

聽音雖是音樂演奏、演唱、情意、認知及創作的基礎(楊艾琳，民84)，欣賞則是聽音的更高層次發展。欣賞是指由心底領會音樂的美感，並產生愉快的感覺。人們的音樂活動，可以簡單地區分為表演、創作與欣賞，其中表演與創作旨在呈現人們的表現能力，而欣賞是為滿足人們的感受能力。精湛的表演與傑出的創作是少數專業音樂人士的專利，然而欣賞活動卻是大多數人一生中最常參與的音樂活動。所以，學習透過適當的方法教導幼兒，使他們能掌握稍縱即逝的音樂藝術，幼教老師責無旁貸。

然而，在針對幼兒音樂教育所做的研究中，劉天林(民74)發覺幼兒音樂教材中，大多著重歌唱和律動，而欣賞教學卻被忽略了。不論基於何種理由，但在瞭解到欣賞教學在幼兒音樂經驗中的必要性後，幼教老師必須克服困難，為幼兒營造一個充滿感受機會



的欣賞環境。

幼教老師們，從我們每天一睜開眼睛，各種不同高低、強弱、快慢、長短的聲音及樂曲就圍繞在我們身邊。學習如何能適切地引導幼兒進入音樂欣賞的殿堂，就靠大家的用心了！

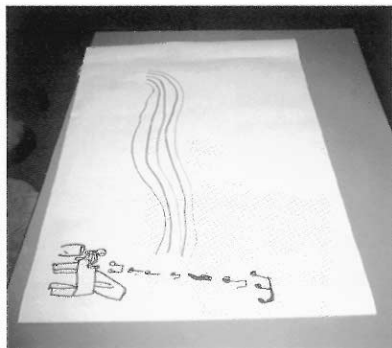
（二）布魯納發展學習理論在幼兒欣賞教學上的應用

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一如：用手去摸、用口去嚐一來瞭解周圍的事物，即靠著動作的結果獲得經驗。這階段的幼兒音樂行為包括下列（鄭瓊英，民80）：

①藉由動作來呈現他已瞭解、感受到的音樂。




②藉由模仿的方式來反應他所聽到的音樂。

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——來瞭解周圍的世界，並做為思考的輔助。這階段的幼兒音樂行為包括下列：

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：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，幼兒的音樂認知多集中在動作和圖形階段，強求幼兒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幼兒欣賞教學上的實例很多，而其中旨在配合幼兒動作表徵期發展的活動舉例如下：

①讓幼兒邊聽音樂邊將他對音樂的感覺表示出來。

②讓幼兒根據曲題或樂曲內容做出模仿的動作。



③讓幼兒在聽到特定的音色時模仿那樂器的演奏動作。

旨在配合幼兒圖形表徵期發展的音樂欣賞活動舉例如下：

①讓幼兒可以自由地以色彩、造型來表現他所聽到的音樂。

②讓幼兒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讓幼兒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，使學生易於瞭解該學科的原理與原則，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)、快慢節奏(Rhythm)、高低曲調(Melody)、和聲(Harmony)，及曲式(Form)等。幼兒先有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，並安排適於幼兒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幼兒欣賞教學上的實例也有不少，根據結構原則而進行的幼兒音樂活動舉例如下：

(1)讓幼兒在老師的引導下，隨著音樂比劃出高低不同的手勢，來呈現曲調的走向。

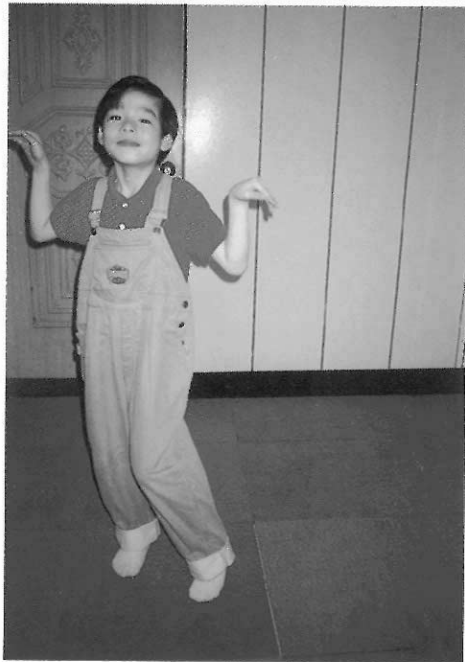
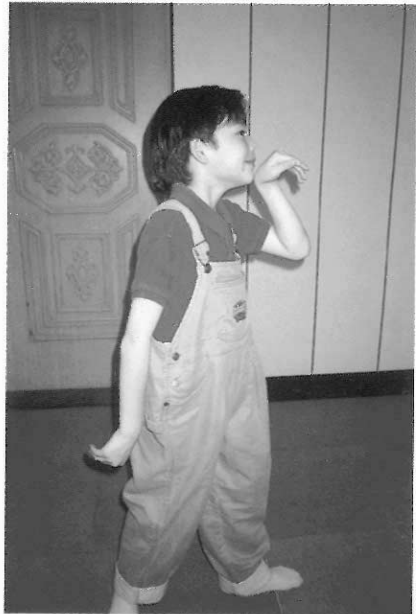
(2)讓幼兒做出不同大小的動作，來表示所聽到的音樂中呈現的強弱變化。

(3)讓幼兒在聽到指定的音色（如鋼琴聲）時，模仿該項樂器的演奏姿勢，以加強幼兒對樂曲音色的感受力。

(4)讓幼兒在不同樂段做出不同動作，以建立幼兒的曲式概念。

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的關心的議題。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：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：透過動作、圖形，然後才進入抽象的符號認知方式。

(三) 欣賞教學的課程設計

在設計幼兒欣賞教學時，可留意下列三個方向：

1. 教學目標的擬訂

(1)課程標準（教育部，民76）中明訂欣賞的內涵，旨在提升幼兒「聆聽」(Auditory Awareness)、辨別(Auditory Discrimination)及欣賞(Appreciation)的基本能力，以培養幼兒對音樂的感受力。所以教學目標應涵蓋這三方面。

①聆聽：指幼兒注意到聲音的存在。

②辨別：指幼兒能分辨聲音的差異，並能加以分類。

③欣賞：指幼兒能體會音樂的美感，並產生愉快的感覺。

(2)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，其及產生的整體效果。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，雖然幼兒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。要讓幼兒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.教材的安排與選擇

欣賞教材宜依照教學目標，使簡繁難易都適合幼兒生理與心理的順序。安排的原則如下：

- (1)先從「聆聽」及「辨別」自然界的和人為的各種聲音開始，養成幼兒對周遭環境聲響的敏銳度；再選擇適當的樂曲供學生「欣賞」，透過各種活動讓幼兒感受樂曲之感覺面、情感面及理論面。
- (2)選擇樂曲時的注意事項：
- ①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，只要作品具一定的藝術性，都可採用，重點在能提供幼兒聆賞不同類型樂曲的機會，拓廣其對音樂的喜好及接受度。

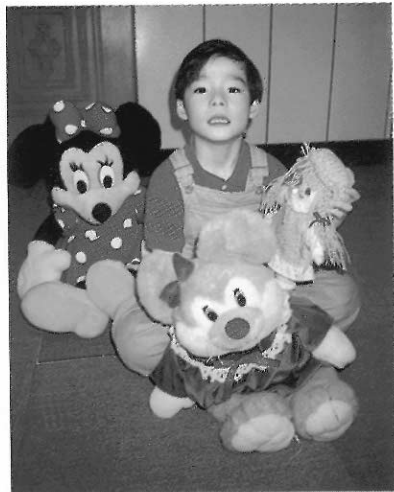
- ②宜循序漸進：樂曲教學次序之安排要能符合幼兒的學習能力及興趣，並側重與現實生活有關的題材。儘量利用各種機會促進幼兒的學習，但是要避免過多知性的分析，偏重情感的反應（張蕙慧，民76）。
- ③宜短小精簡：樂曲的長度不宜過長，樂曲若較長，則最好有明顯的段落可分段欣賞，以不超過幼兒能集中注意的時間為準。
- ④宜具明顯的音樂概念：樂曲的曲調、節奏、強弱或音色的概念愈明顯，幼兒愈能感受其內容要素。
- ⑤宜具適切性：樂曲不論在複雜度或所描述的內容上，都要能符合幼兒的能力和生生活經驗。結構太複雜或情節內容超乎幼兒生生活經驗的樂曲均不合適。

3. 曲目介紹

幼兒欣賞曲目應力求多樣化，林獻堂將欣賞曲目歸納為六類（民80），即標題音樂、進行曲、活潑輕快的樂曲、幽靜恬美的樂曲、音樂故事、國樂及鄉土音樂。茲將各類樂曲曲目舉例如下，其中不少曲目可同時屬於不同類別：

標 題 音 樂	「小貓圓舞曲」(安德森, L. Anderson, 1908-1975) 「切分的時鐘」(安德森, L. Anderson, 1908-1975) 「森林的鐵匠」(米凱爾利斯, Michaelis, 1831-1887) 「杜鵑圓舞曲」(姚納遜, J. E. Jonasson, 不詳) 「森林的水車」(艾倫堡, Eilenberg, 不詳) 「野百合」(路易十三, Louis XIII, 不詳) 「洋娃娃之夢」(奧斯登, T. Oesten, 1813-1870)
進 行 曲	「軍隊進行曲」(舒伯特, F. Schubert, 1797-1828) 「小牧神進行曲」(皮爾奈, Plerne, 1863-1937) 「玩具兵的行進」(耶塞爾, Jessel, 1871-, 不詳) 「邱比特的閱兵式」(雷維利, Liveri, 不詳) 「美國巡邏兵」(米柴姆, Meacham, 不詳)

活潑輕快的樂曲	<p>「口哨與小狗」(普萊亞, Pryor, 1870-1945)</p> <p>「撥奏波爾卡舞曲」(史特勞斯, J. Strauss, 1827-1870)</p> <p>「鄉村賽馬」(佛斯特, S. C. Foster, 1826-1864)</p> <p>「山寨王的官殿」(葛利格, E. Grieg, 1843-1907)</p> <p>「紡織歌」(孟德爾頌, F. Mendelssohn, 1809-1847)</p>
幽靜恬美的樂曲	<p>「搖籃曲」(布拉姆斯, J. Brahms, 1833-1897)</p> <p>「搖籃曲」(舒伯特, F. Schubert, 1797-1828)</p> <p>「搖籃曲」(莫札特, W. A. Mozart, 1756-1791)</p> <p>「天鵝」(聖桑, C. Saint-Saens, 1835-1921)</p> <p>「夢幻曲」(舒曼, R. Schumann, 1810-1856)</p>
音樂故事	<p>「彼得與狼」(浦羅柯菲夫, S. Prokofiev, 1891-1953)</p> <p>「動物狂歡節」(聖桑, C. Saint-Saens, 1835-1921)</p>
國樂、鄉土音樂	<p>「虹彩妹妹」(緩遠民歌)</p> <p>「丟丟銅仔」(福佬民歌)</p> <p>「採茶歌」(客家民歌)</p> <p>「月舞曲」(阿美族民歌)</p>



4. 教學策略的應用

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

- (1) 與幼兒的經驗有關(**Experience**)：教學策略的成效與該策略是否能與幼兒的生活經驗或學習經驗銜接有密切的關係。如：幼兒對「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」更容易令幼兒理解其故事；又如：若幼兒教師希望幼兒在每次聽到「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，宜讓幼兒先透過歌唱、樂器教學的遊戲中，學習聽辨下行大三度音程。

譜例一：

杜鵑圓舞曲

Andante

The musical score is for a piece titled 'Duck Round Dance' (杜鵑圓舞曲). It is in 3/4 time and marked 'Andante'. The key signature is one sharp (F#), indicating G major. The score is presented in three systems of piano accompaniment. The first system begins with a mezzo-piano (*mp*) dynamic and features a piano (*p*) dynamic in the right hand. A 'rit.' (ritardando) marking is present in the right hand. The second system includes mezzo-forte (*mf*), piano (*p*), and fortissimo (*sf*) dynamics. The third system features a five-measure rest in the right hand. Fingerings and accents are indicated throughout the score.

- (2)釐清該策略的目的(Purpose)：不要讓幼兒做漫無目的的欣賞，也避免將音樂的目的定位為背景音樂。應讓幼兒的注意力集中在某一特殊的事物上。如：令幼兒注意聆聽小銅鐘聲樂的開始、減弱及消失，使其提高對聲響的敏感度。
- (3)設計幼兒反應的方式(Response)：雖然有了目的，幼教老師仍不知該目的是否已達成，所以幼兒在聆賞的過程中，應被要求以某種方式展現其聆賞的過程或結果做為其反應的方式。如：在小銅鐘的活動中，可令幼兒仔細聆聽教師撞擊小銅鐘，當它發出最大聲響時，雙手向上揚起，隨著聲響的減弱慢慢將雙手放下，到完全聽不到聲響時則全身靜止不動。



5. 以下簡介常用的幼兒欣賞策略如下：

(1) 動作化：以引導幼兒，使他的動作能凸顯音樂的要素概念為原則。

- ① 邊欣賞樂曲，一邊以身體自由反應感受。
- ② 邊欣賞樂曲，一邊隨著樂曲做出拍手、踏腳、走路、或搖動的動作。
- ③ 邊欣賞樂曲，一邊隨著曲調的高低擺動雙手，身體或做手勢。
- ④ 關於樂曲標題或樂曲內容做出具體的模仿動作，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。
- ⑤ 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。

- ① 教師先以活潑生動的方式講述樂曲的樂曲標題或內容，或讓幼兒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。
- ② 配合音樂的節奏、曲調或其他音樂概念來作畫。
- ③ 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：為使幼兒的注意力更集中，可將樂曲的主題加上歌詞讓幼兒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，可讓幼兒多聽幾遍，熟悉幾個主題曲調及音色個別代表的人與動物（譜例二）再讓幼兒輪流扮演其中的角色。



譜例二：

彼得與狼（一） 小鳥（長笛）



彼得與狼（二） 鴨子（雙簧管）



彼得與狼（三） 貓（單簧管）



彼得與狼（四） 祖父（低音管）



彼得與狼（五） 大野狼（法國號）



彼得與狼（六） 彼得（弦樂四重奏）



彼得與狼（七） 獵人的槍聲（定音鼓和大鼓）



6. 幼兒欣賞教學示例

- (1) 曲目：「小貓圓舞曲」(安德森)。這首作品是美國作曲家安德森的代表作之一，寫於1950年，內容在敘述一群小貓咪在嬉鬧中優雅地舞蹈時，突然間聽到狗的咆哮聲，嚇得毛骨悚然，趕緊落荒而逃的情景。曲式採用AA'BA+Coda(尾聲)的形式；A與A'均以絃樂器為主要曲調的演奏樂器，他們最大的差異在A'的力度較大且加入較多銅管、敲擊樂器；B段以木管樂器為主；Coda為加快的上行音型，用來描述小貓咪們嚇得落荒而逃。全曲最大的特色在三拍子的圓舞曲感覺，和模仿貓叫的下行三度曲調音程。
- (2) 教學準備：音樂帶、音響設備。可先問小朋友他們最喜歡的動物，並要他們學習那動物的叫聲，以引起動機，再向他們敘述本曲故事。



(3)教學目標和教學策略：

①幼兒能遵循樂曲中三拍子的進行。

A.讓幼兒設計自己家的形狀（如三角形），並以膠帶黏貼於地上來代表每一位小朋友的家。B.發給每一位小朋友貼有小貓圖形的小木棒，在老師的示範下，一起做出第一拍落於地上的房屋內、第二和三拍騰空舞蹈的模樣，讓小朋友儘量發揮想像力設計舞姿。C.播放全曲，在老師的示範下，一起照著規律拍做出前述活動。只有在Coda樂段時，小朋友的手才可以離開「家」，在空中自由飛舞。

②幼兒能聽辨樂曲中的下行三度曲調音程。

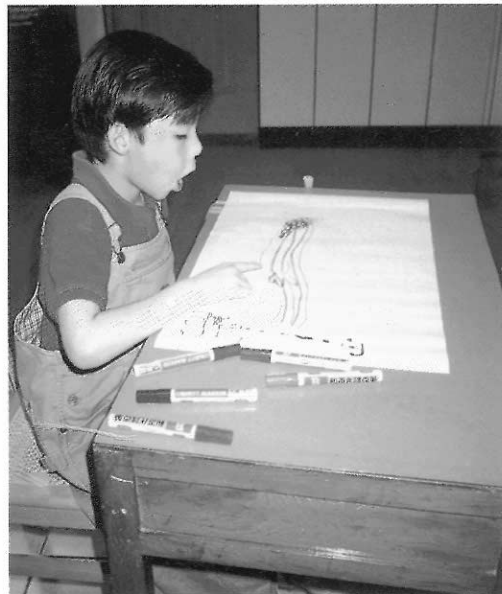
- 讓幼兒輪流模仿貓叫聲。
- 讓幼兒模仿教師，以貓叫聲唱出下行三度的曲調音程。
- 讓幼兒模仿教師在木琴或鐘琴等有固定音高樂器一，彈出下行三度曲調音程。
- 播放全曲，讓幼兒在教師的引導示範下，聽到下行三度音程時做出貓叫的動作或下行的手勢。



(四)成功的幼兒欣賞教學之鑰

以下列出幾點幼教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，就離成功的幼兒欣賞教學之路不遠了：

- 1.喜愛原則：教師本身須喜愛所教的樂曲，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，影響到幼兒的專注程度。
- 2.反覆原則：時時讓幼兒有反覆聆賞的機會，然後逐次加入一些新的概念和活動，日復一日，使音樂成為幼兒生活中的一部份。尤其幼兒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，為幼兒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，必須要有幼兒的親身參與和積極投入才有意義。幼教老師在設計音樂欣賞活動時，要斟酌幼兒的接受程度和興趣，並側重生活化的教材，安排遊戲化的活動。如此一來，幼兒便能在引導之下，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，要考慮到幼兒的身心發展，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幼兒對音樂的感受力，透過肢體上、視覺上的輔助，必能提升幼兒聽覺上的敏銳度。
- 7.情境原則：幼教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，讓幼兒快樂的學習。
- 8.非背景音樂原則：儘量避免將音樂做為背景音樂用，即避免幼兒在做其他事時才播放音樂。因為音樂淪為背景的結果，就是幼兒一聽到音樂，感受的控制紐就會自動關閉。
- 9.動機原則：即激起幼兒想聽的慾望。非常想聽的心意，乃是快樂



而專心地聆賞的先決條件，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，讓充滿好奇心的幼兒，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：幼教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，給予幼兒更多的引導。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，為幼兒設計遊戲化、生活化、音樂化的活動。
12. 延伸原則：活動的安排應有彈性，讓幼兒有機會能在舊經驗的基礎上學習新經驗。



四、樂器教學

(一) 幼兒樂器教學的重要

敲敲打打是人與生俱來的能力，環顧我們生活中的任何東西，只要去敲它，就會發出各種聲響，人在高興時會拍拍手，拿根筷子敲敲桌椅，生氣時跺個腳；敲敲打打是一種自然的、天生的能力，對幼兒來說，他們可以表現出心中的喜、怒、哀、樂，從敲打中得到滿足、宣洩、成就感、建立自信心。因此，教師若能順應這種人類喜愛敲打的本性，進行生動活潑又有創意的樂器教學，不僅能滿足孩子的好奇心，培養主動學習的欲望，專注的態度，並能在敲打中促進大、小肌肉的發展，增強智力開發，還能學習到音樂中的秩序、和諧之美，達到身心平衡，健全人格的培育。

(二) 幼兒樂器的種類

1. 天然樂器：所謂天然樂器就是我們每個人與生俱有的樂器，也就是把我們自己的身體當做樂器來拍打，它既方便又實用，把彈指、拍手、拍膝、踏腳加上強弱的音色變化與各式各樣的節奏，就成為一首美妙的樂章了，因為這四者音色各不相同，可以將之比擬為四聲部：彈指—高音部，拍手—中音部，拍膝—次中音部，踏腳—低音部。將四部做各種組合，在教學上可應用得很廣，功效無窮。



► 看我們用身體就可以創作出美妙的樂章。

2.打擊樂器：凡是以敲擊出聲的樂器皆為打擊樂器，又分為有調樂器和無調樂器，茲將適合幼兒敲奏的樂器介紹如下：

(1)有調樂器：凡是有音高的樂器皆為有調樂器，聞名於世的奧福教學法中，特別為幼兒設計一種有共鳴箱的活動片樂器，現今已流傳於世界各國，受到教師及孩子們的一致贊賞，它依音域不同有：高音鐘琴、中音鐘琴、高音鐵琴、中音鐵琴、低音鐵琴、高音木琴、中音木琴、低音木琴。因為音色優美，一敲就有聲音，在教學上非常實用。還有將木琴、鐵琴的每一個鍵隔開，做成一個個獨立的音磚，以及與音磚相同理念的音樂鐘，都是每一個只有一個音，可以做不同於木琴的教學。

(2)無調樂器：又依其質料分成三種。

①皮質：大鼓、中鼓、小鼓、手鼓、曼波鼓、鈴鼓……等。

②木質：木魚、響板、沙鈴、刮胡、響棒、雙頭木魚、木鳥……等。

③金屬：手搖鈴、三角鐵、雙鈴、鈸、鑼……等。

3.自製克難樂器：大地蘊藏著無窮的寶藏，在今高喊環保及珍惜地球之際，我們更應該引導幼兒運用豐富的想像力，化腐朽為神奇，將生活中的一些東西製作成可以應用的樂器，不僅可發揮手腦並用的功能，同時為教學上增添不少輔助工具，將使上課更加有趣。（如P.91.地上擺的克難樂器）

（三）遊戲化的樂器教學

1.天然樂器：運用天然樂器可以培養幼兒的注意力集中，反應靈敏、全身協調、記憶力、節奏感和創作潛能等。

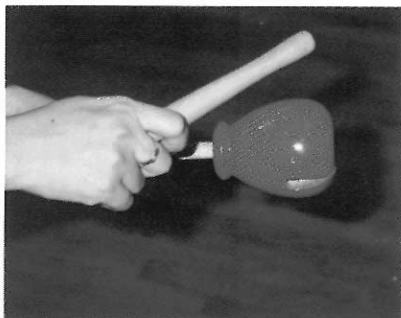
(1)回聲遊戲：老師拍什麼節奏，學生就模仿。開始時可由一次四拍，以後再增加到一次八拍的練習。等幼兒熟悉了遊戲方式，就可以請他們輪流當老師，做給其他人模仿。這裡要注意的是，老師一定要先做許多示範，給幼兒多一點模仿的素材，等到他們要自行創作時才會源源不絕，變化多端。

例如：



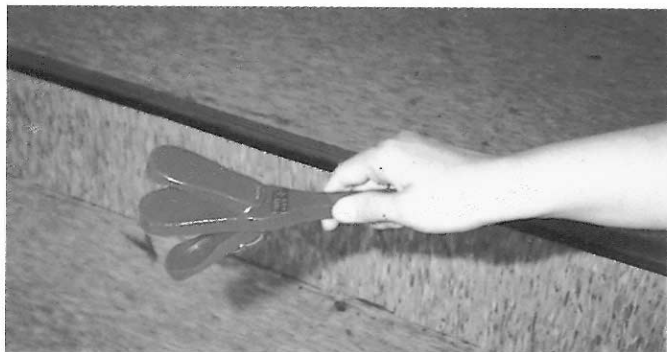
▶ 鑼

▼ 木魚



▲ 刮胡

▶ 木鳥



(2)當歌曲的頑固伴奏：選一首歌曲，再找適合它的伴奏方式，採用頑固伴奏就是相同的伴奏一直重覆，會做伴奏後，請幼兒邊做邊唱，同一首歌可以用許多不同的頑固伴奏，請幼兒自己設計一個適合的頑固伴奏。例如：唱「捕魚歌」可做以下的頑固伴奏：

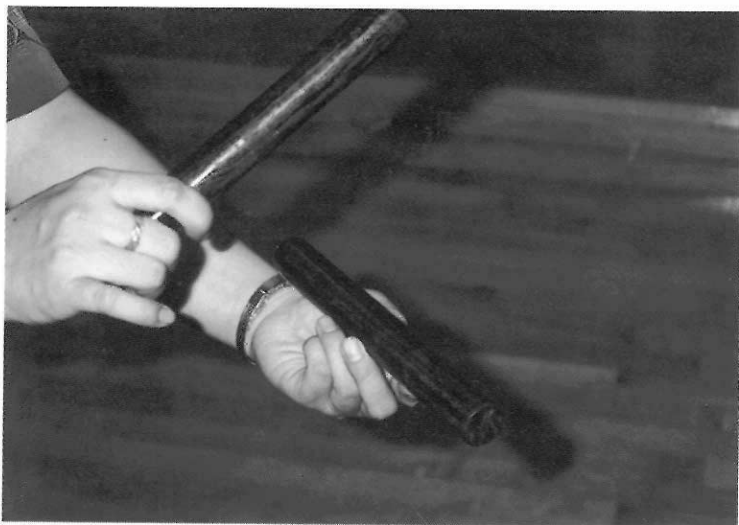
例如：

(3)敘述故事：想像一個故事，用天然樂器來表現，例如：一隻小白兔很高興的跳出去，在菜園中跳過來又跳過去，忽然聽到一聲巨響，嚇得快步跑回家。想一想小白兔要怎樣拍才好，跳過來跳過去要拍那裡？一聲巨響是用踏腳？還是用力拍一下？

2. 打擊樂器的教學：

- (1)回聲遊戲：跟前面的一樣，只是現在人手一個樂器，例如響棒或鈸，每人輪流創作一段節奏，其他人模仿。
- (2)當歌曲的頑固伴奏：幼兒會用天然樂器伴奏了以後，可以立刻將天然樂器轉換成打擊樂器，例如：前面那一首捕魚歌，可在拍膝的地方變成拍鈴鼓，拍手的地方變成敲木魚，或者踏腳的地方變成敲手鼓，拍手地方用響木，這樣幼兒學起來較容易，可達事半功倍之效。
- (3)敘述故事：尋找一個故事，用已有的童話故事或幼兒共同創作的皆可，樂器可以表現一個情境，也可以分別扮演不同的角色，如此，就可以說一個既生動又有趣的故事了。

例如：森林選美會：在一座美麗的森林裡（樂器製造森林的情



▲ 響棒



▲ 鉞

境)，住著一群可愛的動物，有一天，這和樂的森林突然出現了吵雜的聲音（各種樂器齊響），他們到底在吵什麼？喔！原來每個動物都爭著說自己是森林裡最美麗的動物，就在大家鬧得不可開交的時候，獅大王大吼一聲（用大鼓敲一下）說：「別吵，別吵，辦個選美大會就知道誰是最美麗的動物」，於是……。我們可以請幼兒針對教室已有的樂器把它們分配為各個動物，譬如：大象該用什麼？三角鐵可以表現什麼動物……等。透過對樂器之摸索、觀察與認識，便可以把各種樂器之功能發揮得淋漓盡致，而故事也就是更生動有趣了。

- (4)音磚或音樂鐘的遊戲：每人一個，請幼兒自由散步，碰到別人時，敲一下，比比看誰的音較高，音較高的站右邊，音較低的站左邊，由自己的耳朵辨別，一直比到全部都結束，變成由低到高的排列，接下來，就可以用這些樂器來演奏曲子，由一個人指揮，即興創作（即他指到誰，誰就敲），或老師指揮，全體合力演奏一首熟悉的兒歌。市面上的音磚和音樂鐘，通常都只有一個八度，因此，老師可以先由五聲音階曲子開始，再到其他曲子。像媽媽的眼睛、小星星、小蜜蜂、蝴蝶……等曲子，都可以演奏。
- (5)魔術棒的遊戲：每人手上拿一個樂器，教師可先讓同類的坐在一起，另外找一個人出來指揮，在指揮者面前的地上擺三個樂器，代表全班分成三大組的樂器，例如：雙鈴、響板、鈴鼓，指揮者雙手有如魔術棒，他手指到那一個樂器，那一組的小朋友就要敲，看指揮者的動作，立即反應。這個遊戲在讓幼兒當指揮之前，老師要先示範。
- (6)聽音遊戲：幼兒認識各種打擊樂器後，就可以玩聽音遊戲，老師可以把樂器藏在一個大箱子內，或桌子底下，但要防止幼兒看到，老師隨手敲一個樂器，請幼兒猜猜看是什麼？可以由一個增加到兩個、三個。要猜出老師敲樂器的順序。然後，可以請幼兒來取代老師的角色，這時老師還可以在一旁觀察他們敲樂器的方法是否正確。
- (7)聽音與節奏遊戲：幼兒聽到與自己相同音色的聲音，就要馬上模仿，打出與老師一模一樣的節奏，也可以就質料分類，教師選三種代表的樂器敲。最初玩這個遊戲可以先敲一種，等幼兒

▶ 槌子遊戲



高音鐘琴
▼ 中音鐘琴



▶ 音樂鐘



▶ 音磚

都表現得很好，就可以一次敲兩種，甚至三種混合的敲，這時，幼兒就要更專心聽，反應也要更敏銳。

(8)奧福片樂器的教學：要做這方面教學之前，最好先有個暖身活動，因為幼兒對槌子的控制力還不能很得心應手，要使他們能放鬆的敲出好聽的聲音。最好每個人都有兩隻槌子，若沒有的話，可以用免洗筷子替代。

①槌子遊戲：雙手握住，放鬆，右左搖動，二根互敲，二人一組，

▶ 低音木琴
中音木琴
高音木琴



▲ 化腐朽為神奇的克難樂器

一人把槌子舉到那個地方，另一人就用槌子去打它，要左右手都玩到，拿著雙槌敲敲四周可以敲出聲音的東西。（如P97）

- ②節奏練習：把每一個片樂器上的 ♪ 與 ♫ 片拿起來，老師拍手，拍出一段節奏，請幼兒在樂器上任意音上敲出老師的節奏。也可以請一位小朋友拍手或在其他樂器上敲節奏，全班在片樂器上模仿其節奏。
- ③即興創作練習：老師指定只能敲一個音，例如：G 的音，老師在 G 上敲，幼兒要敲和老師一樣。等幼兒都會了，就可以要求要敲和老師不一樣的，然後再請一位幼兒敲給大家模仿，讓每個人都有機會當領導者，一個音會即興創作後，就可以用 ♪ 和 ♫ 兩個音，然後再增加 ♪ 的音，一直到五聲音階，如此漸進的方式，幼兒就具有即興創作的能力，奠定將來作曲的基礎。
- ④為歌曲伴奏：任何一首歌都可以用這些樂器伴奏，老師若有一點和聲或配器的概念，就可以自己編曲了。一般而言，若是五聲音階的曲子，都可以用五度和音伴奏，即在樂器上同時敲主音和屬音。例如：捕魚歌、三輪車等，都可以用 ♪ 和 ♫ 兩音一起敲的五度和音伴奏。

3.自製克難樂器：運用各種不同材質做成的自製樂器也可以玩前面

五度和音伴奏：

或





- | | | |
|---|---|-------|
| 1 | 2 | 1. 雙鈴 |
| 3 | | 2. 響板 |
| | | 3. 鈴鼓 |

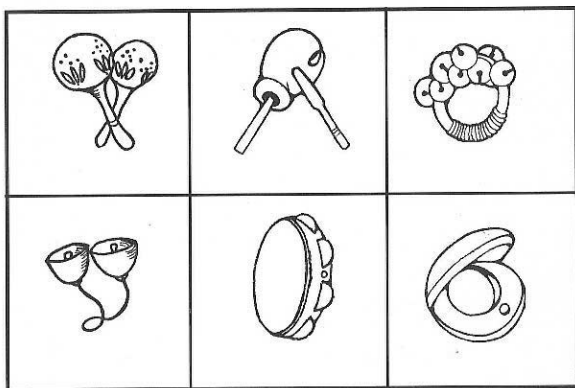
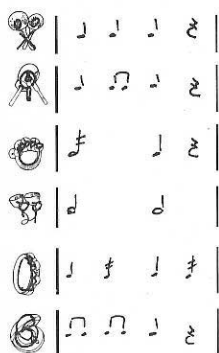


我們提過的許多遊戲，如回聲遊戲、即興創作、做歌曲的頑固伴奏，敘述故事、聽音遊戲、魔術棒遊戲……等。老師可以發揮更高的想像力，以達到物盡其用之功效。

4.合奏教學：把上述的樂器都放在一起，就可以進行多彩多姿的合奏教學。

(1)魔術方塊：把相同的樂器編在一起，請幼兒自己想一段頑固節奏（相同的節奏一直反覆的敲），然後，老師在黑板畫一個魔術方塊，每一個符號代表一種樂器，等每一組的節奏都創作好了，就可以玩這個遊戲，即看老師指到那個符號，那一組樂器即立刻敲奏，有時可以兩組一起敲，若幼兒自己不會創作節奏，老師可在一旁引導。

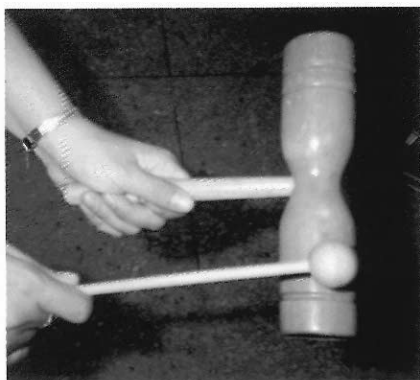
幼兒樂器教學



(2)為歌曲伴奏：例如捕魚歌，以中音鐘琴代表海浪聲，程度好的



- $\frac{1}{2}$ | 1. 曼波鼓
 $\frac{2}{3}$ | 2. 雙頭木魚
 3. 音樂鐘



可照譜上敲（事先把 ♪ 和 ♩ 的兩片拿起），或者只用琴槌由低往高音滑奏，再由高音滑下來；中音木琴的地方，先讓孩子雙手拍膝練習，然後再分成二組，一組敲兩個音。例如：甲敲 ♪ 與 ♩，乙敲 ♪ 與 ♩。至於鈴鼓的地方，可先用語言代入：老師唸：「噯吧噯吧噯吧吧」，請幼兒模仿，然後唸「噯」時，雙手打

開，唸「吧」時拍手，就可以教會：|| : ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ || 的節奏。低音和中音鐵琴的地方可先用踏腳和彈指代入，即低音是踏腳，中音鐵琴用彈指，大家都學會了，再敲樂器，這樣可以有事半功倍之功效。若沒有低音木琴可用大鼓代替，沒有中音鐵琴則用三角鐵代替，只打出其節奏即可。

阿美族民歌

捕魚歌

陳惠齡編

唱 歌
白 浪 滔 滔 我 不 怕， 掌 穩 舵 兒 往 前 划，

中音鐘琴

中音鐵琴

鈴 鼓

低 音

唱 歌
撒 網 下 水 把 魚 打， 捕 條 大 魚 笑 哈 哈。

中音鐘琴

中音木琴

鈴 鼓

中音鐵琴

低 音

(選自陳惠齡編著「優美的中國民歌」)

(3)看圖形合奏：老師可以選好聽的歌曲或世界名曲，為其設計圖形譜，進行全班的合奏教學，例如：下圖之土耳其進行曲，| 地方可以用踏腳，也可以用大鼓及鈴鼓和所有皮質樂器敲，~ 地方可以用拍膝，也可以用金屬樂器搖動。而…小點的地方，則用拍手或所有的木頭樂器，這種圖形譜可以先用天然樂器表現後，再換成打擊樂器，這樣幼兒就能駕輕就熟，很快進入合奏的樂趣中。圖形譜的好處是任何沒有音樂基礎的人馬上可以進入音樂深處，透過敲奏樂器、傾聽音樂，認識到音樂之美妙，不但會很有成就感，亦深切體驗與人分工合作的美好感覺。老師在教學時，先用天然樂器做完，再和著音樂的進行，拍起來更起勁。若是用樂器則先人手一件樂器，先不配音樂練習完後，再和著音樂敲奏，等合奏完了，再交換樂器，讓每個人都有機會使用不同的樂器。

土耳其進行曲

貝多芬曲
陳惠齡設計

The graphic score for 'Turkish March' is composed of four horizontal lines of rhythmic notation, each with a corresponding numerical scale below it. The notation uses vertical bars, horizontal lines, dots, and a double bar line with repeat dots to represent different rhythmic patterns. The scales are: Line 1 (0-40), Line 2 (45-65), Line 3 (70-95), and Line 4 (100).

(四) 克難樂器的製作：克難樂器因材質不同，可做許多的設計。

1. 鼓類：大的紙箱、鞋盒、餅乾盒、冰淇淋的大空盒……，用什麼棒子敲好聽呢？在筷子上再綁上一小塊布，敲起來會不會好聽一點，找到了材料，做好一個鼓，還可以美化一下，就可以拿出去表演了。
2. 沙鈴：空瓶子、空罐子、底片膠卷盒……，裝上豆子、沙或米，那一個聲音較好聽，裝不同的東西是不是聲音就不同，比較一下。
3. 手搖鈴：買一些小鈴鐺，把它串起來，做成各種造型，可以綁在腳上，套在雙手上，就可以載歌載舞了。
4. 音樂杯子：拿一組玻璃杯或空瓶，或碗，裡面裝不同高度的水，是否可拼成一個音階呢？由低到高排列，再敲一首歌吧！
5. 其他：像湯匙、筷子、鍋子、洗衣板……等，都可充份應用，製造出迷人的聲音，老師們不妨多動腦筋去尋找，一定會有異想不到之收穫的。

(五) 幼兒樂器教學應注意事項：

1. 老師要注意幼兒拿樂器的方法是否正確，敲的位置是否正確，尤其是三角鐵，一定要用一條繩子綁住，不可直接拿在手上敲，雙鈴的拿法是像拿小杯子一樣，千萬不要雙手抓住長長的絲帶，萬一幼兒手的控制力不當，用力搖動，不小心飛出，打到其他小孩子，就很危險。
2. 要讓每個孩子都有機會敲樂器，由親身參與中去體驗敲奏樂器的奇妙感受，並且鼓勵幼兒能勇於表現。
3. 教材的設計要循序漸進：幼兒的發展是先大肌肉而後小肌肉，因此，像木琴、鐵琴的敲奏，小班、中班的學生最好由中音木琴開始，因為上面的鍵比較大，較好敲。
4. 在合奏教學時，最好先用天然樂器再帶入打擊樂器，一方面幼兒學習得較快，另一方面對教室秩序的管理也較好，否則他們常拿到樂器就亂敲，若先拍手、拍膝，把節奏教會後，再拿樂器給他們，就會很快進入狀況，馬上就可以來個大合奏。
5. 在做奧福片樂器的教學時，要做良好的示範，給幼兒看清楚是敲

那一片，老師通常要倒過來，以幼兒的方向為準，這樣幼兒才不會搞不清楚。再敲之前，最好先在膝蓋上練習，例如：要敲 $\frac{2}{4}$ 與 $\frac{3}{4}$ 的五度和音，先雙手拍膝，拍出所要的節奏，然後再敲木琴或鐵琴這樣他們才不會有挫折感。

- 6.要時常找機會給他們互相觀摩、欣賞，比如教完了一個合奏後，先請一小組表演，其他人觀賞，一方面增加上台經驗，滿足發表欲，另一方面也做為教師在教學上的評鑑，這時別忘了適時的鼓勵與讚美，使他們因獲得成就感而更增加自信心。

(六) 結論

總之，打擊樂器是最容易發聲，又是幼兒最喜歡的樂器，種類多，價格也不高，最適應用於幼兒的樂器教學，它沒有音準的困擾，很能滿足孩子製造音響的欲望，不管是天然樂器，打擊樂器還是廢物利用再創作的自製克難樂器，幼兒在敲打中訓練其大肌肉的動作，音感的培養，節奏的敏感度，組織力、反應力、思考力及創造力，並能從各項活動中學習到秩序、有禮貌以及合群的好習慣。音樂教育大師卡爾·奧福先生便選擇以各式各樣的打擊樂器，做為幼兒的啓蒙教育的工具，讓幼兒在有規律的敲打，發揮高度想像的創作及與同儕的合奏中，享受美妙的音樂，編織一個多彩多姿的生活。

單元主題	適用年齡	設計者
愛唱歌	小班	陳惠齡
單元目標	1.培養幼兒喜歡音樂，並且樂於參與。 2.培養幼兒敲奏樂器的能力。 3.培養幼兒能和著音樂，自由用身體表現出音樂的內涵。 4.培養幼兒能安靜的欣賞音樂。 5.培養幼兒的想像力與創造潛能。	

(七)、教學示例

教學資源：

1. 鈴鼓、木琴（視班上人數而定，原則上兩人一個，若不夠則輪流敲）。
2. 白紙，每人一張，彩色筆，每人一盒。

行為目標：

1. 能唱出單元歌曲。
2. 能正確的拍出節奏 ♩ 及 ♪♪。
3. 能愉快的在開車中表現不同的速度。
4. 能清楚的設計一張路線圖。

教學評量：

從活動中評量，能唱出本曲，能邊唱邊拍膝，能邊唱邊敲樂器，能在開車中表現出不同的速度，能設計出一張路線圖。

教學過程：

1. 幼兒在教室自由做開車動作，聽老師的鼓聲，鼓聲停即停止。
2. 同上，此次老師唱出本曲，請他們邊開車邊聽老師唱。
3. 老師教幼兒唱本曲，一句一句的。
4. 請他們邊唱邊開車，此時老師可以敲中音木琴幫他們伴奏。
5. 請幼兒坐下，邊唱歌邊拍膝。
6. 請幼兒在木琴上敲，邊唱邊敲。若樂器不夠，可以請幾位敲。
7. 教師唸「♪♪♪」啾啾啾啾，請幼兒模仿。
8. 請他們邊唸邊拍手。
9. 分成兩組，一組唱歌，一組拍手伴奏。
10. 每人一個鈴鼓，拍出方才拍手之節奏。
11. 分成兩組，一組唱歌，一組敲鈴鼓。
12. 請幼兒邊唱邊拍手。
13. 請幼兒邊唱邊拍鈴鼓。
14. 分成三組：一組唱歌，一組拍鈴鼓，一組敲木琴。
15. 老師問幼兒，開車可以開到那邊，請他們自由發表。

- 16.在教室四個角各放一個標幟，代表車站，分成四組，每組各據一個車站，由第一組開始開車，等一次唱完時，要開到另一站，然後由另一站的人開始開車，依此類推。
- 17.全班分成兩大組：一組負責敲樂器，一組做開車的遊戲。
- 18.老師可以改變速度，使他們在開車時，有不同速度的感受，如：慢→中庸速度→快→更快。
- 19.每人給一張紙，請他們畫出小汽車要去那裡玩，設計一張路線圖。或設計幾個站。
- 20.邊唱歌，邊用右手之手指當小汽車在自己的圖上遊玩，和著節奏，照著自己的路線圖走，如果有設不同站，請他們在唱完一次後可以剛好到另一站。
- 21.請幾位幼兒輪流上台，唱歌並表演他如何在自己設計的圖上走。
- 22.分成兩大組：一組敲樂器伴奏，一組用手走自己的路線圖。

► 手搖鈴



陳惠齡詞曲

唱歌

小小汽車 嘖嘖，小小哥哥 愛唱歌，邊坐邊唱 歌 一路笑 呵 呵。

鈴鼓

中音木琴

註：本單元不是一節教完，教師要視幼兒反應，分幾節課完成。

- ▶ 分配好角色
即興表演



- ▶ 捕到好多魚
滿載而歸



五、創作教學

(一) 幼兒創作教學的重要性

人之可貴在於具有創作的潛能，許多孩子在興緻高昂時，都會唧唧呀呀的隨口哼些曲調，有的是既有的歌曲，但有不少是他們自己由內心發出的旋律，雖然是簡單的幾個音，但也是屬於孩子自己的音樂表現。透過這種自然的流露，使他們抒發自己的情緒，滿足於自己的創作，豐富他的生活經驗，他們此時是個主動的參與者，能把自己的思想透過音樂表現出來，「從無到有」的創造，會使孩子因具有成就感而達到對自我的肯定，建立自信心。因此，幼兒創作教學是很重要的。而音樂創作教學不是培養作曲人才，其主要目的在於應用生動活潑的教學方法，啟發幼兒豐富的想像力，發揮其潛在的創造能力，讓他們在成長的過程中，藉由舊經驗的累積，孕育出新的音樂經驗，由此生生不息，源源不絕的創作經歷，提昇各方面的能力，並在養成靈活應用的習慣後，亦能表現於生活的各個層面，以便做個永遠日新月異，積極創造的新人類。

(二) 幼兒即興創作教學

幼兒即興創作教學在於選擇適合他們的程度及生理、心理發展過程，用他們理解的方式，使幼兒在實地參與中體驗即興創作的樂趣與創作的過程，藉由經驗的累積，增長音樂創作能力。

1. 節奏的創作：

(1) 由模仿到即興創作：教師打出節奏，請學生模仿，小班的學生可先由四拍開始模仿，中班或大班的，也許可以由八拍開始，但是，要注意的是：老師要學生即興創作之前，一定要做許多的方式讓孩子模仿，即提供很多素材，而學生模仿後，經過消化、吸收，才能再創作出屬於他們自己之節奏。教師可用拍手、踏腳、拍膝或彈指。

四拍子模仿

(老師)	(幼兒)	(老師)	(幼兒)	(老師)	(幼兒)
4 4					

八拍子模仿

(老師)	(幼兒)

(老師)	(幼兒)

(2)在一個特定情境中的節奏創作：譬如我們要表現新年的熱鬧景象，先有一段說白：「新年到，新年到，大街小巷真熱鬧，穿新衣，戴新帽，恭禧恭禧新年好。」然後，我們要插一段放鞭炮或舞龍舞獅的節奏在每一段說白中間，於是就可以請學生來即興創作，用聲音來模仿鞭炮聲，用樂器來創作鑼鼓樂。整個串起來就可以成為A B A C A曲式。

A B A C A曲式中，A是說白，B是鞭炮聲，C是鑼鼓聲。

即： A→說白 B→鞭炮 A→說白 C→鑼鼓 A→說白


鞭炮聲

鑼鼓聲



鈸鼓

(3)節奏的問答：先說明問答創作的原理和日常生活中的對話類似，譬如，老師問：「你想做什麼？」，每個人回答的可能不同，因為你可以回答：「看書」、「吃東西」、「唱歌」、「跳舞」……等，所以當老師打一段節奏時，幼兒可以自由回答，但是


千萬不要答非所問，也就是回答到老師所要問的，在這個遊戲中，就是要應用到老師所用的節奏型。

老師問： | 學生回答：

或

老師問： | 學生回答：


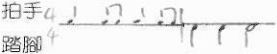
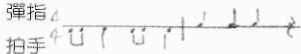
或






(4)頑固節奏的創作：每一首歌曲都可以找一個頑固節奏來伴奏，老師先示範後，請幼兒也試著創作，可以只用拍手的、或拍手和拍膝、或加上踏腳和彈指，也可以用樂器來當頑固伴奏。

(5)頑固節奏創作：

例：捕魚歌（幾種可能的伴奏型）

拍手  拍手  彈指 

拍膝  踏腳  拍手 

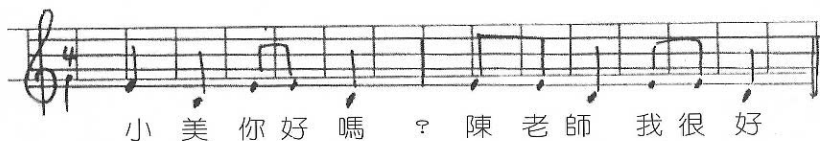
▼用直笛做旋律的即興創作效果非常好。



2.旋律的創作：幼兒的旋律創作教學要從簡單的一個音，兩個音再慢慢增加到三個音，以及五聲音階等。透過循序漸進的創作過程，使他們認識到旋律的進行方式及欣賞到音樂中線條的美。

- (1)利用音磚或奧福片樂器進行單音的旋律創作：小朋友自己選一個音，在上面敲奏，或老師指定用一個音，請小朋友輪流即興創作，在這裡，用音磚是最方便的，因為只有一個音，他們可以自由自在的敲，敲完後，試著哼出來，我們也可以用音樂鐘，只需要搖動它，就會有悅耳的聲音，若是都沒有樂器，只好用哼唱在同一音上了。
- (2)兩個音的創作： C 與 D 兩個音，是許多著名教學法在旋律教學上最先開始用的音，因為最合乎自然原則，也適合幼兒音域的發展。在創作教學上可沿用上面1.的方式，也可用於師生之間的問答。

例如：



- (3)問答遊戲：老師用唱的代替說話，請小朋友用唱的回答。以前

▼即興創作，每個人動作都各具其趣。



筆者常和幼兒玩這個遊戲，他們都興緻高昂，樂此不疲。可以選擇自由音高，或類似歌劇中的朗誦形式。在這裡，我們最重要的在於幼兒敢勇於表達，而不要太計較旋律是否優美。

- (4)指定節奏的旋律創作：老師打出一個節奏，請幼兒用哼唱或在旋律樂器上，依照此節奏創作出旋律，開始時可只用 $\frac{4}{4}$ 與 $\frac{3}{4}$ 兩個音，後來可慢慢增加其他的音。

例如：老師拍手 | \bullet \bullet | \bullet \bullet | \bullet \bullet | 學生唱或敲



或

3.肢體的創作：在幼兒時期，身體的表現是很重要的，加上幼兒都很好動，蹦蹦跳跳，因此，律動的教學是非常必要的，除了可以訓練節奏感，反應靈敏外，更可以把對音樂的感受內化為自己身體的一部份，以奠定良好的音樂能力。

- (1)立即反應的即興創作：請幼兒在教室四周，當聽到老師敲一聲時，立刻做一個漂亮的動作，每聽到一次聲音就要變化造型。
- (2)有主題的即興創作：請幼兒和著老師的鼓聲在教室四周走動，當鼓聲停時，老說說：「變成樹」，或「變成花」或「在動物園」

▼ 和著音樂即興表演。



……幼兒要根據老師所指定的，透過自己的想像力，用肢體表現出來。老師可以配合每週之單元，讓學生做肢體的即興創作。

- (3)配合音樂即興創作，選一首音樂，節奏較明顯的曲子，老師先示範，可以相同動作重覆兩次，等幼兒知道即興創作方法後，便請他們和著音樂，輪流創作。例如：老師做打鼓動作，連著打八拍，學生同步模仿，老師再換成雙手滾動八拍，學生同步模仿，老師可觀察全班，若動作做對了就可以在八拍後換，有的動作較難，則可做久一點，若是選用三拍子的音樂，則可以每六拍或每十二拍換一個動作。
- (4)根據歌詞即興創作：配合單元歌曲，先解說歌詞的意義，待全首曲子都會唱了之後，請他們以肢體來表現。

4.故事的創作：故事是孩子們喜愛的，不管是應用原有的童話故事或是重新創作故事，都會使幼兒們雀躍不已。

- (1)用樂器敘述故事：例如手上拿個手搖鈴，由輕輕的搖一下，到愈搖愈快，到最後又愈來愈小聲。可能表現下雨了，由毛毛雨，一絲絲的到愈下愈大，然後雨又慢慢停。讓孩子拿個樂器，發揮其想像力。
- (2)以樂器代表不同的角色：每個樂器代表不同的角色，讓幼兒自己根據想像力來選擇適合各角色的樂器，然後照故事的進行，即興敲奏，也可以把全班分為兩組：一組負責樂器，一組負責表演。



例如：三隻小豬





大豬：木魚，二豬：響棒，小豬：響板，大野狼：鈴鼓。

野狼吹房屋時可用木琴，用琴槌在木片上滑奏。

房屋倒塌可用大鼓敲，野狼近小豬時可以二種樂器一起敲追逐的感覺。

- (3)故事接龍：每人輪流即興創作故事，配合劇情選用適合的樂器，由第一人開始，到最後一個人要結束這個故事。

例如：在一個大太陽下（鈴聲敲 ），有一顆閃閃發亮的石頭（三角鐵），突然，有一個小女孩跑過來（響板 ），她

爬到石頭上跳舞（雙頭木魚 ），跳累了就趴在上面休息（鐵琴），忽然有人拿了冰淇淋給她（雙鈴 ），她來不及接住，冰淇淋就掉在地上（鈴鼓 ），她叫了一聲，原來是在作夢（三角鐵 ）。

5. 由欣賞音樂中去創作故事：有些標題音樂有敘述故事情節，老師可以先引導幼兒欣賞音樂，認識其中包含的音樂元素，再經過腦力激盪，想像出音樂中所要描述的故事，然後分配角色，和著音樂表演。例如：「波斯市場」柯特比(1875-1959)、「大黃蜂的飛行」李姆斯基—柯薩可夫(1844-1908)、「動物狂歡節」聖桑(1835-1921)……等。

（三）幼兒創作教學的媒介

1. 聲音的應用：人的聲音是最好的魔術樂器，可以模仿各種聲音，也可以製造特別的音效。
 - (1) 聲音的創作遊戲：開始時先找兩個聲音，譬如：風聲「呼—」和雨聲「滴滴滴」，把全班分成兩組，一組當風，一組當雨，老



▲ 奧福樂器無論在創作教學或合奏教學都妙用無窮。

師雙手指揮，指到那一組，那一組就要發出聲音，老師的手勢可以表現出音樂中的強弱、快慢、漸強、漸弱、長短、固定拍及不同節奏變化……等。幼兒會玩了之後，再找他們來扮演老師的角色。

(2)用聲音說故事：這裡可以用模仿的聲音也可以唱歌方式，把一些幼兒熟悉的歌曲加上故事的編纂，就可以邊說故事邊唱歌又邊表演，其樂融融。例如：醜小鴨去找媽媽，（模仿鴨子叫，唱「醜小鴨」），它碰到一隻蝴蝶（唱「蝴蝶」的歌），問蝴蝶要去哪裡找媽媽，蝴蝶帶它去找青蛙（學青蛙叫，唱「小青蛙」的歌）……。故事可以由老師和幼兒共同編，歌曲最好選老師教過的，動物或大自然聲音的模仿，也要幼兒所熟悉的，如此一來，故事就十分動人，讓人百玩不厭。

2.樂器的應用：樂器包括很廣，有用人的身體當樂器的天然樂器，有化腐朽為神奇的自製樂器，還有一般的打擊樂器，都可以充份應用於幼兒的創作教學。茲略舉例如下：



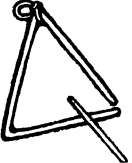
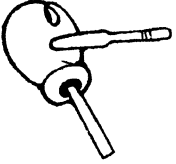





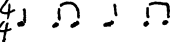



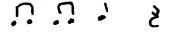



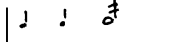

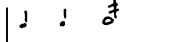
(1)天然樂器：是最方便、最實用，可做節奏的模仿、創作、問答、說故事、當歌曲的頑固伴奏等……。

(2)自製克難樂器，由丟棄的瓶瓶罐罐做成的各種樂器亦可以做節奏的創造、問答、歌曲的頑固伴奏、敘述故事、設計音樂圖等……。

(3)打擊樂器：一般分為無調樂器和有調樂器

①無調樂器的應用：像木質類的木魚、響板、響棒、刮胡，金屬類的三角鐵、雙鈴、手搖鈴，皮質類的大鼓、小鼓、手鼓、鈴鼓、曼波鼓……等，可以把它們分成三組，老師指揮，指到那一組，那一組就敲奏，這樣就變成了一個樂隊，也可以每種樂器自己去創造一段節奏，老師在黑板畫出各樂器的符號，等老師指到的那個樂器符號時，就要立即敲出自己創造的節奏，老師也可以讓他們連續敲幾次。

例如：

②有調樂器的應用：木琴、鐵琴、鐘琴、音樂鐘、音磚、定音鼓等，都屬於有調樂器，在幼兒創作教學上有許多功能。

甲、為音樂教育特別設計的奧福片樂器，是把木琴、鐵琴、鐘琴做成箱形，並且每一個鍵都是活動的，在旋律的創作上非常適合於幼兒，譬如，我們只要他們用 $\frac{4}{4}$ 和 $\frac{3}{4}$ 兩個音來創作，就把其他的鍵都拿掉，讓他們雙手各拿一支槌子，自由自在的在兩個音中敲奏，怎麼敲都好聽，減少其創作的挫折感，增進其信心，以後再慢慢的增加，就可以在循序漸進中，發展其創作旋律的能力。

乙、音磚的應用：音磚通常是人手一個，每個音不同，老師可以先示範，讓拿音磚的學生排成一排，由老師指揮，指到那一位就要敲，每次指揮一個樂句，指揮完，學生敲過後，看看能不能哼唱此一旋律。等幼兒熟悉規則後，就可以請他們輪流出來擔

任指揮工作，將他們內心潛在的旋律，表現出來。

丙、音樂鐘：音樂鐘也可以人手一個，玩的方法可以和音磚相同，若只用五聲音階的話，還可以所有的一起搖，會有十分迷人的聲音，幼兒非常喜歡這個樂器。

丁、定音鼓：可以調不同的音高，我們不妨利用兩個聲音來即興創作，讓一個人敲，其他人聽鼓聲走步或律動，可以規定聽到甲音時向前走，聽到乙音時退後走，或是聽到甲音時，在原地拍出所打之節奏，聽到乙音時，用雙足走出節奏。也可以就用定音鼓來打個舞獅的節奏，其他人和著節奏舞獅。

3.語言的應用：語言中包含有特定的節奏，在音樂教學中非常重要，而在創作教學上也是可以應用很廣，同時又十分有趣。

(1)名字遊戲：想想自己是什麼名字，來一句有趣的話，看可不可以加上押韻。例如：陳惠齡，喜歡風鈴。王小莉，長得最美麗。賴敏雄，是個大英雄。謝秀明，最聰明。蘇玉惠，什麼事都會。

(2)詞句代換：培養幼兒的想像力，讓他們用語言表達出心中所想

▼用音樂鐘也可以即興創作出美妙的旋律。



的，譬如：老師唸一段說白「看呀！看呀！天空，一朵白雲匆匆，好像一部小轎車，開始發動碰碰碰。」老師問幼兒，天空上的白雲看起來像什麼，每人自由想像，然後全班唸「看呀！看呀！天空，一朵白雲匆匆，」想到的人就接下去唸「好像一隻小綿羊，正在唱歌咩咩咩」，或「好像一隻小白兔，正在吃著紅蘿蔔」。

(3)配對遊戲：老師拿出幾張圖，請幼兒做配對遊戲，並先唸第一段的說白「我去找阿姨」，要用什麼交通工具？是騎馬、騎腳踏車？還是坐著直昇機？他們很快的就會感覺到「阿姨」與「直昇機」似乎比較對口，於是再問他們：「那我爸爸呢？」，當然是騎馬了，想想看，還可以去找那位親戚朋友？要用什麼方式去呢？

4.故事創作：可以配合聲音和樂器，選一個主題或用即興方式，讓幼兒試著能創作一則故事，就是每人只說短短的幾個字也沒關係，最重要的是要讓他們勇於表達。

5.肢體的應用：由於幼兒的注意力集中時間有限，因此，在此一時

▼ 嗨！聽我說個故事吧！



▼ 真好玩，真好聽，你要不要玩呢？



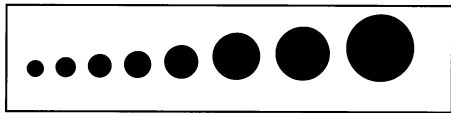
期要多給他們做肢體的律動，尤其是即興創造，會使他們更有成就感。可以配合遊戲，像「一二三，木頭人」，每次唸完後，請他們做一個木頭人的造型，也可以變成「一二三，機器人」，「一二三，變變變」。老師也可以邊說故事，說到什麼東西，幼兒就要立刻變成那個東西，這樣雙方有互動，而且使故事更生動有趣。筆者每次和幼兒玩這個遊戲，他們都要求「再來一次」。

6. 音樂與美術的應用：音樂和美術其實是相通的，每一種聲音，都可以透過想像，畫成不同的圖形，每一個圖形也可以轉換成聲音。譬如，當你聽到「咻！咻！」的鞭炮聲，會不會直覺的就做一個往上畫的動作，當你聽到木魚敲著規律的聲音，像不像一個個小點連續出現。就因為如此奇妙的契合，我們在應用於幼兒創作時，會有十分寬廣的天空。

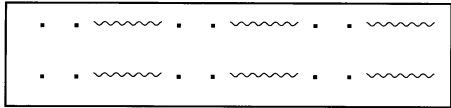
(1) 聽聲音來畫圖：先想想要用什麼聲音？這些聲音可以畫成什麼圖形，想用多少聲音？想畫成什麼圖形？然後再用彩色筆畫出來，畫好後，請他們看著圖表演給大家欣賞。例如：

聽聲音來畫圖

① 木魚由小聲敲到大聲

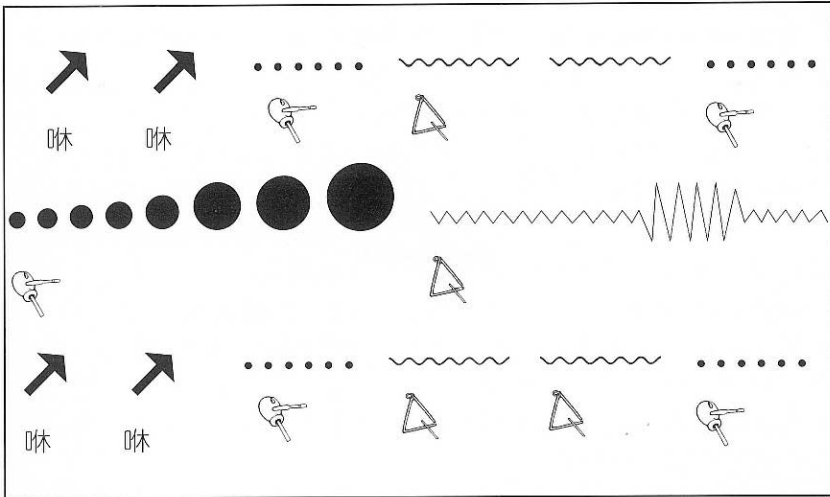


② 三角鐵，敲二下，搖一下



③ 混合應用：聲音與樂器

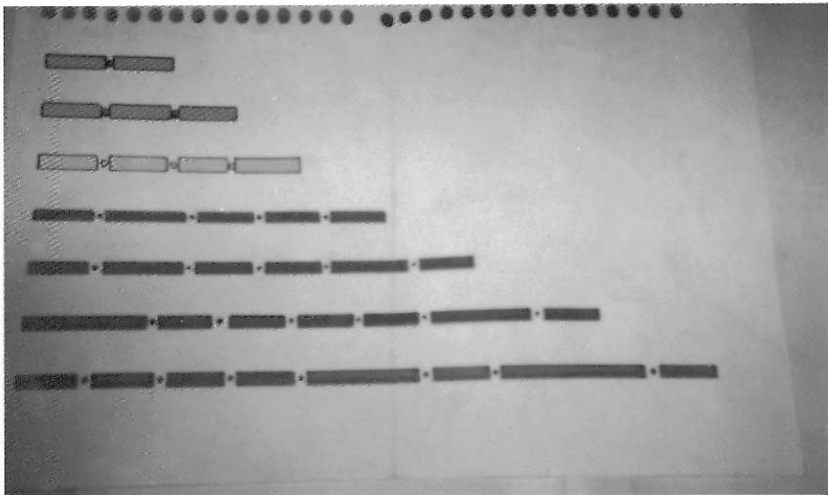
(可由二人合作，一人拿 ，一人拿 )



(2)聽音樂畫圖：老師放一段音樂，跟著音樂中旋律的起伏或節奏的變化，把內心對音樂的感受畫下來。

七式進階

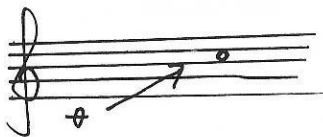
陳惠齡設計



(四) 幼兒創作教學應注意事項：

1. 要適合幼兒的生理、心理發展：每一時期的幼兒發展不同，因此，教師要知道什麼活動是適合他的學生，在動作上，通常都要先大肌肉的動作，等到大班時，再要求做細膩一些的動作，在唱歌方面，音域不能太高，大概在一個八度之內。

圖：



2. 要從生活中取材，適合幼兒的經驗，並能在活動中學習一些新的知識、技能。
3. 要循序漸進：任何創作教學都要先誘導他們，先敢於嘗試，培養興趣，建立信心後再加深難度。
4. 要說明清楚，並做多一些示範，用他們所能理解的話來說明，等大家都了解遊戲規則或創作方法後，再請他們創作，這樣就減少挫折感的產生。
5. 多鼓勵幼兒參與，讓每個人都有機會創作，老師要適時的給予讚美，以增進他們的信心。

▼ 把大家創作的成果搬上舞台。



(五) 結論：

音樂活動能使感情得到完全的宣洩，想想看，人的心情一好就會想唱歌，儘情的發出聲音，心情就更為舒暢，加上身體的擺動，忘情的拍手，敲樂器，心情就愈加開朗而達到渾然忘我的境界。可見，音樂是帶給人們多大的快樂與滿足感，而幼兒時期的孩子們在自我表現和內心解放上，不但感受力強，並且樂於表達自我內心的感覺，老師要充份應用幼兒的這種心理發展，引導幼兒進行創作活動，無論是歌唱、舞蹈、用身體創作節奏，或用樂器敲奏，邊唱歌邊做動作，或大家分配角色來完成一個音樂劇……等，都是在愉快的心情下，用強烈的好奇心、豐富的感受力、多彩多姿的想像力，運用組合能力，再加上自主自發及全神貫注的投入，在與人互動、溝通及分工合作中，完成他們的音樂創作，這不僅在音樂能力上有很大的提升，在整個人格的健全發展上也有很大的幫助，最重要的是提供他們既豐富又充實又有興趣的童年生活。

(六) 教學示例

單元主題		適用年齡		設計者	
新年到		大班		陳惠齡	
教學重點		啓發幼兒的想像力與創造潛能。			
目標	(1)與新年有關之詞句創造。 (2)運用聲音及樂器創造出新年之景象。 (3)以圖畫方式，設計音樂圖，並演奏之。 (4)用身體表現鞭炮及舞獅的動作。 (5)在與人互動、協調中學習分工合作之社會精神。	行為目標	(1)能創作新年情景的詞句。 (2)-1.能創作適當的鞭炮聲。 (2)-2.能創作適合舞獅的鑼鼓聲。 (3)能將創作的聲音畫成圖形。 (4)能用肢體動作表現出鞭炮聲及舞獅的動作。 (5)能愉快地與大家共同合作表演。		

教學資源：

白紙（每組一張）、彩色筆、獅子的造型（美勞課先做好）

評量：

- (1)90%的幼兒能說出新年的相關詞句。
- (2-1)90%的幼兒能共同表現鞭炮聲。
- (2-2)90%的幼兒其鑼聲和舞獅動作能相配合。
- (3)從幼兒畫出的圖形來評量。
- (4)從幼兒肢體動作來評量。
- (5)從幼兒表演中評量。

教學過程：

- 1.歌詞的創造：大家先發表新年有關的活動，然後師生共同創作歌詞，老師說：「新年到，新年到，」請幼兒接下一句，經過腦力激盪及老師之修飾，就可能產生出一段令大家滿意之詞句。

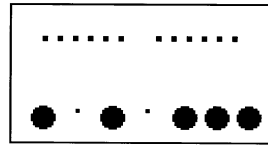
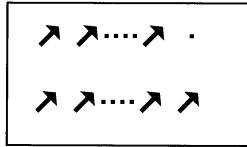


▲盡情的跳吧！讓童年生活留下美好的回憶。

例：新年到，真熱鬧，大街小巷放鞭炮，
 新年到，真熱鬧，穿上新衣戴新帽，
 新年到，真熱鬧，舞龍舞獅鑼鼓敲，
 新年到，真熱鬧，恭禧恭禧新年好。

2. 聲音的創造：全班分成幾個小組，讓他們選擇要做鞭炮聲？還是舞龍舞獅的鑼鼓聲？可用嘴巴模仿聲音，也可以用身體當樂器，也可以用打擊樂器。每一組都設計好後，就全班做一個大的迴旋曲式，由大家共同創作的詞當 A，小組創作的聲音夾在中間當 B、C、D……等。
3. 圖形的創造：剛才每一組創造的聲音可不可以畫成圖？請他們試著用彩色筆畫下來，並且能再看著圖表演。

例如：



4. 律動的創作：想像剛才設計的鞭炮聲，如果你是鞭炮，要如何表現那往上衝及碰的聲音，又如果你聽到那一段鑼鼓樂，你將如何舞獅，先一組組的表現聲音，其他人用身體表現。
5. 綜合活動：把上面四項創作做個組合，表現 A B A C A 曲式，即 A 段每個人唸詞，邊唸邊表演，B 段為鞭炮聲，由設計鞭炮聲的組別發出聲音，大家共同表演，C 段為鑼鼓樂，大家表演舞獅的景象。

六、認識當代著名音樂教學法

(一) 達克羅茲教學法

達克羅茲音樂教學法是愛彌兒·沙克·達克羅茲(Emile Jaques-Dalcroze, 1865-1950)所創。達克羅茲的母親極重視子女教育，刻意營造家中音樂氣氛，母子兄妹聯彈等等的音樂經驗，促使他後來學習音樂，主修作曲，曾受教於著名的佛瑞(Gabriel Fauré, 1845-1924)、德利伯(Leo Delibes, 1836-1891)、布魯克納(Anton Bruckner, 1824-1896)門下。指揮方面也頗有成就，曾任阿爾及利亞歌劇院的副指揮，在那裡接觸阿拉伯民族舞蹈音樂，對他們音樂中的不規則小節和不規則拍子的表現和記譜法，有相當深的認識。

達克羅茲以二十六歲的年紀學成，返回瑞士，擔任日內互音樂院的教師、教授和聲、視唱聽寫等課程。教學中發現許多學生節奏不準確，亟思改進的方法，同時深感音樂院中理論、演奏、聽音課程各自為政，互不相干。因而創出一種新的教學法，以身體為首要的樂器，訓練專心聽音樂，把聽到感受的內容，用肢體動作充分表現出來。

以肢體為第一樂器，但是不在求姿勢的美妙，而是把聽到感受到音樂的快慢、節奏、曲調、和聲、曲式等等，用動作表現出來，並且要求聽辨後迅速反應，讓耳朵—頭腦—肢體三者的通訊網路暢通而正確，為欣賞音樂及演奏演唱所須的聽力及肌肉協調能力奠下穩固的根基。

除了肢體律動之外，達克羅茲教學法還包含音感訓練及即興創作。音感訓練有別於一般的視唱聽寫課，在於強調知性思考及迅速反應。簡單不起眼的八小節曲調視唱，教師可以指定凡是碰到3度或大2度不唱，學生心須很快地思考判斷那些音要唱，那些音不唱，儘快反應，類似的活動使音感訓練不再是呆板的機械式反應，而是結合思考及演奏技能的活動。

即興創作是達克羅茲教學法的第三大要項。在做律動教學時，教師常用鋼琴（或手鼓等敲擊樂器）即興創作，配合教學。運用現成錄音帶的頻率不如即興創作來的高，比較可以配合學生的程度及，例如小朋友步行後彈奏出適宜速度的曲調供他們步行，大小聲

彈得對比強烈讓幼兒容易分辨等，這些都是使用錄製好的音樂所難以做到的。

達克羅茲教學學會設於瑞士日內瓦、美國茱莉亞音樂院、波士頓朗吉音樂院(Longy School)，及匹茲堡卡內基—美倫大學都設有課程，國內國立台北師範學院自民國85年後，每年舉行此教學法的研習。

(二) 柯大宜教學法

1. 源起

羅坦·柯大宜 (Zoltan Kodály, 1882-1967, 匈牙利人) 二十世紀著名的作曲家、民族音樂學家及音樂教育家。基於對民族音樂的認同與使命，秉持「音樂為全民共有」的信念，柯大宜跨越原本在作曲的專業領域，不遺餘力地為匈牙利的民族音樂和全民音樂教育貢獻心力。因著柯大宜本人和許多志同道合的音樂教師共同的參與，將理念付諸實現，發展出一套完整的教學系統，後來被稱為「柯大宜教學法」。經過將近半個世紀的實行，柯大宜教學法對於匈牙利的音樂教育，締造了舉世傲人的成就。它得到國際間的肯定與效法，成為世界性的教學方法。

2. 教育理念

- (1) 音樂乃上天賜與人類之恩物，為全人類所共有。
- (2) 人人都應該有接受音樂教育的權利與義務，成為具有讀、寫能力和思想音樂的音樂文明人。
- (3) 民歌是音樂的母語，人類生活的遺產，應該做為音樂教育的基本教材，從民歌出發，體驗音樂的要素，進而認識世界的音樂。
- (4) 歌唱是最自然的樂器，透過人聲可以抒發至誠深刻的情感，表現豐富的音樂性。懂得如何唱歌的人必定能運用樂器“唱”出美的音樂。
- (5) 歌唱教學宜採無伴奏，讓學習者不依賴樂器的伴隨而能獨立地從範唱者的歌聲中聆聽到歌曲單純的美，進而辨別、內化、記憶而後吟唱。這是建立音感的最佳途徑。
- (6) 唯有好的音樂才配做為教材。柯大宜曾說過：「稚子之心純潔

無瑕。撒下好種結出良善的果子，撒下壞種可能毒害靈命終生。」又說：「打開人們的耳朵和心靈去接受精緻藝術化的古典音樂是一件偉大的事業。」本國民歌、外國民歌、名家創作曲、歷久不衰的古典經品等都是好音樂的來源。柯大宜以其作曲家的專長不斷地為兒童寫作好的音樂，並常常呼籲：「沒有人可以自命偉大而不屑為兒童創作，相反的，應當拿出最好的作品給他們。」

- (7) 音樂教育的目標是建立每一個人全備的音樂素養，那就是：敏銳的耳朵、豐富的音樂知識、敏感的心和靈活的技能。
- (8) 音樂教育的傳承是代代相傳，點滴累積的。音樂教育的起步應當「及早」開始，學習的過程按部就班，循序漸進，毫無捷徑可言。
- (9) 音樂應當成為學校正式的課程，學校音樂教育的正常化才能真正讓音樂回歸全民。

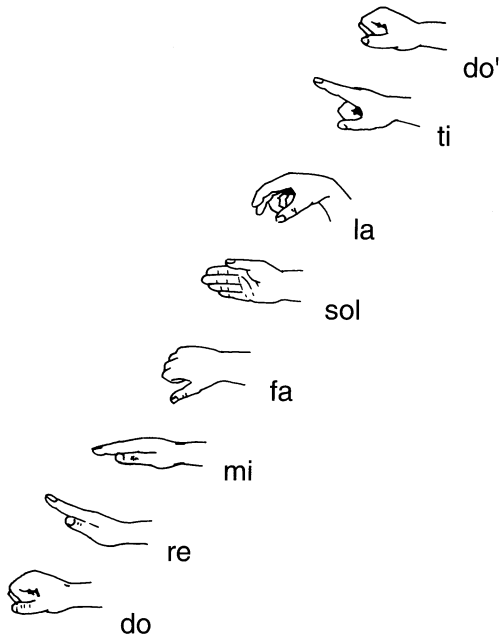
3. 教學工具

(1) 首調唱名 (movable-do system of solmization)

從十一世紀義大利理論音樂家桂多·達賴左 (Guido d'Arezzo) 的音節唱名系統改編而來。英國人葛洛薇 (Sarah Glover) 首先運用首調唱名於合唱教學，後由柯文 (John Curwen, 1816-1880) 發揚光大。這是一套「移動do」(movable do) 的唱名系統，唱名為 **do re mi fa sol la ti do'**。do 是大調音階的主音，la 是小調音階的主音。首調唱名的功能在於建立各音之間的音程感，認識音的功能以及各音之間的關係，並進而接續對和弦、和聲的認識和運用。

(2) 手號 (hand signs)

源自英國人柯文 (John Curwen, 1816-1880) 為合唱教學所設計的輔助工具。手號是以視覺表徵來表現音的高低，讓學習者藉由動作的提示理解高低音抽象概念。手號形狀的設計也有暗示各音在調性中的意義，例如：**do** (拳頭)，**ti** (上揚)，**fa** (下傾) 分別表示了主音以及半音向上、向下解決的特性。



(3) 節奏名 (rhythm syllable)

法國音樂教師Emile-Joseph Cheve所創，為節奏教學設計的節奏輔助名稱，目的是幫助初學者以念節奏的方式感應節奏的時值。當能夠正確掌握節奏之後，節奏名就逐漸減少使用。

節奏元素							
節奏唸法	ㄊ Y	ㄊ ㄊ — —	ㄊ Y	ㄊ ㄌ ㄊ ㄌ — — — —	切分音	三連音	

4. 教學法則

(1) 準備 (Preparation)

從聽、唱、律動、遊戲等活動當中經驗音樂的樂趣，敏銳地感覺音樂在節奏、曲調、和聲等各方面的變化。

(2) 呈示 (Presentation)

運用所知的曲目，引導以聽覺去比較、發現音樂元素，再輔以視覺的表徵，進一步理解，然後介紹正確的符號及名稱，使得聲音、符號及名稱連貫為一體。

(3) 練習 (Practice)

以各種不同的方式將所學的樂理知識復習演練，加強理解與感受，更進一步靈活運用。

(三) 奧福教學法

卡爾·奧福 (Carl Orff, 1895~1982, 德國人)，是二十世紀偉大的音樂教育家，他倡導的奧福教學理念為世界各國的音樂教師及愛樂者一致的肯定與推崇，並且一一運用於兒童音樂教育；我國在民國五十八年由比利時籍的蘇恩世神父引進，如今在國人已形成一股學習熱潮；中華奧福教育協會也於民國八十一年成立。

奧福認為音樂是人類精神的一種表達方式，音樂的源頭是人類情感和情緒表露的欲望，人人生來都具有這種自發的欲望，具有創造音樂和表演音樂的才能，也就是每個人都有音樂的潛能，音樂教育在於發揮人的本能，並以本國文化為基礎，順應兒童的心理和生理發展，採用漸進的教學方式，由簡單的兩個音開始，慢慢增加到五聲音階，再到大、小調的學習，使不具備音樂基礎者，亦能很快的享受音樂的樂趣，在生動活潑的教學設計中，每一節課都像在玩遊戲，使孩子們在愉悅的氣氛中，親身體驗音樂中所包含的節奏、旋律、音色、樂句、曲式……等，一窺音樂的全貌，在課堂中，凡是聲音、人的身體、瓶瓶罐罐……等都可以拿來當樂器，還有精心為兒童設計的奧福片樂器。奧福教學不以訓練音樂家為目的，而是在融合音樂、詩歌、律動、美術、戲劇等各種藝術為一體的教學中，培養孩子的想像力、創造力、分工合作的精神，以及具有自尊心、自信心、同理心與關懷社會的「完整的人」。

(四) 鈴木教學法

鈴木教學法的創造人鈴木鎮一 (Shinichi Suzuki) 於1898年出生於日本名古屋，他的父親創辦了當時世界最大的小提琴廠，他於22歲時留學德國學習小提琴，期間深刻體會出年齡和學習的關係。留

學八年後返回日本，在教學中又領悟了人類學習語言的天賦能力和學習音樂的關聯性，於是提倡「母語教學法」，強調及早學習和良好學習環境的重要性，形成所謂「才能教育」的鈴木教學法。

鈴木教學法的教學理念是認為才能不是天生的，主張運用環境，如同母語的學習般，讓每個兒童發揮其天生的潛能來學習，藉由音樂來提升兒童的心靈並培養其情操。

鈴木教學法的内容以個別課為主，團體課為輔，當兒童會演奏一些簡單的樂曲時就和其他人一起合奏，以提高兒童的學習興趣。此外也包括家長訓練、音樂欣賞等課程。兒童透過樂器的學習來感受音樂的美好，樂器項目可以是小、中、大提琴、低音提琴、鋼琴、長笛、吉他或豎琴。鈴木教學法的素材是採用統一教本，曲目包括簡單兒歌及民謠，到古典、浪漫、巴羅克及近代作品。

在進行鈴木教學法時，有幾項教學法則要特別注意：**(1)**先提供兒童足夠聽的機會，才能讓音感充分引導學習；**(2)**引導兒童不斷地重複練習，直到能完美地表現曲子；**(3)**允許兒童有其自然的進度；**(4)**正面的讚美與肯定永遠勝於責備。

鈴木教學法的成效是有目共睹的，而接受此教學法的兒童除了擅長彈奏樂器外，也往往具有敏銳的聆賞力及良好的背譜能力。