

也是音樂之二：

塗鴉・彈唱

44-49

Music Too: Drawing Music, Playing Pictures

王瑞青

Jui-Ching WANG

美國北伊利諾大學音樂院講師

美國亞歷桑那大學音樂教育博士候選人

在每學期初幼教與初教系學生之「音樂教材與教法」的課堂上，我都讓學生們討論並分享自己在何種學習型態下會得到最好的學習成果，然後我再大略將學習分為：聽覺型、視覺型、認知型、從做中學型等四種類型讓他們圈選。對視覺型的學習者而言，若將課本文字內容轉變成具有意義的圖片符號，他們學習的效率可以事半功倍；對聽覺型的學習者來說，只要專心聽講就能完全吸收；認知型的學生則表示，要理解知識的規則和原理才能學得比較有效率；從做中學型的學生深信，非得一步步親自跟著操作，否則很難理解所學何物。學生們在回想他們過往的學習經驗之後表示，無法確切地說自己是屬於某單一類型的學習者，覺得自己應該是某幾類學習型態的綜合體，有些分析得更仔細，發現自己在學某種學科時是用某類的學習型態，在面對另一門學問時，又使用了另一種完全不同的學習風格。

在幼兒學習發展的過程中，最原始也是最早的學習方式應該是聽覺型：一般的嬰兒在母親懷中即有辨識音質的能力，在視力

發展健全之前，耳朵是他們用來認識環境的第一個工具，舉凡各式各樣的聲響（音樂或噪音），他們都有能力分辨。在幼兒視力發展成熟之後，眼睛在學習上才派上用場；等到大小肌肉成長之後，他們便學習大人的肢體動作；到了學說話、識字的階段，他們小小腦袋展開各式各樣的思考活動。

學音樂的過程中，上述這幾個學習方式也會在不同階段出現。歐洲幼兒教育之父 Johann Heinrich Pestalozzi（1746-1827，瑞士）在其教育理論一再強調「sounds before signs」，即是聲音（聽、說、唱）應該要比符號文字要早一點出現，也就是說，幼兒的學習過程中，聽、說的能力會比他們對圖像符號的認知較早發生。雖然在Pestalozzi的理論中找不到任何與音樂教學有直接相關的見解或建議，不少音樂教育的研究者或教師，在思索如何建立一套有效率的音樂教學法時，多少受到他這個「聽」與「說」要早於「讀」與「寫」論點的影響。其中較為人知的要數由Dalcroze（達克羅茲）、Kodaly（高大宜）和Orff（奧福）三位音樂教育專家分別提出的三大教學法。這三個音

樂教學法各有特色，但對於甚麼時候該教識譜此議題，三位專家一致認為最合宜的步驟應該是，先讓小孩在音樂活動中玩夠了，確定他們在情感上及體能上都感受得到音樂，再逐步將符號、文字（此為樂譜中的符號與內容）介紹給他們。如此一來，孩子們先從自己所聽到的、觀察到的和體會到的訊息，自然地規納出一些原則，再透過教育的形式將他們發現的原則對應到他們能夠理解的「知識」上，這樣的學習可以說是化被動為主動，老師們的任務是引導和啟發學生，並準備能幫助他們學習的條件與工具。我在前一篇〈也是音樂〉（見《美育》第146期）中，舉了用視覺卡來幫助小朋友認識音高的例子，即是一個方便有效的教學輔助工具，本篇將更深入地介紹將視覺元素融入音樂教學的可行案例，盼與讀者分享這些可以增加音樂學習樂趣的活動。

教學上的設計

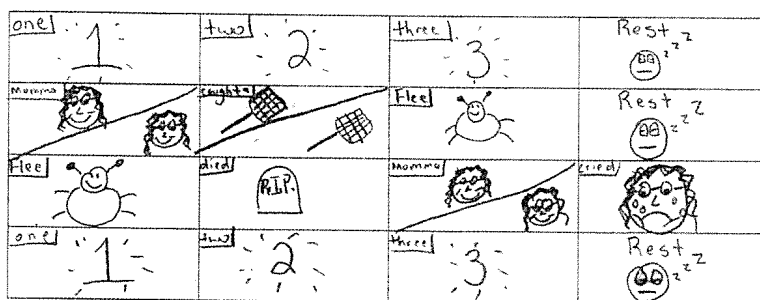
一、節奏（Rhythm）

節奏應是最基本的音樂元素。簡單地說，節奏就是聲音長短的組合，當然包括無聲的部分

■ 唸謠範例一



■ 圖像唸謠作品一



設計者：Ariel Howard（北伊利諾大學初教系三年級學生）2005

（音樂中的休止符）。小朋友應該用很自然的方式學習節奏，從他們無意地唸唸有詞，到有意地朗誦兒歌、唸謠，節奏感都藏在其中，音樂老師或語言老師（包括家鄉母語、國語或英語）可以利用唸謠的節奏性來吸引小朋友的注意力，達到教學的目的。對音樂老師來說，唸謠可以是一個介紹長短音符之間相對關係的媒介，如果透過視覺卡將唸謠的文字部份配合它的節奏一起使用，讓小朋友在吟誦的過程中，眼睛能跟著圖像（代表節奏）移動，達到「視、聽」的學習效果，若將圖像進一步地轉化回音樂符號，就是樂理了。

在設計圖像卡時，第一個步驟是找出一個合適的速度，定下基本拍（steady beat），根據基本拍記下唸謠的節奏，並決定一小節應該有幾拍以及一共需要多少小節等等。在設計好這些之後，再依據詞意加入圖像（通常是同一圖案或是一組相關圖案），這時要注意圖像的大小要呼應節奏的長短，譬如：長一點的音就該配上大一點的圖片，短一點的當然就放上小一點的圖，使得圖像卡的畫面本身就有明顯的視覺變化。以下是幾位學生做的圖像卡。

Ariel將唸謠詞句中的情景用圖像生動地表現出來。遇到休止符時，她用一個睡臉加上一串打瞌睡的「Z」符號，表示學生要保持安靜以免打擾他人安眠；在媽媽打跳蚤的那一幕，她使用蒼蠅拍來暗示媽媽已經準備就緒，要終結跳蚤的生命；在跳蚤被打死的那一段，她很幽默地放進一個墓碑寫著「R.I.P. (Rest in Peace)」希望小跳蚤可以永遠安息，並在媽媽臉上掛上幾滴眼淚，表達出媽媽的悲傷。這個圖像唸謠的設計相當有趣，頗能吸引小孩的注意力。

在教學上要注意的是如何有節奏感地將唸謠中的韻律唸出來。以這個唸謠為例，若以4/4拍當作節奏基礎來朗誦，一共會有四個小節，在每一個小節裡（每一行），設計者必須要動腦筋排列八分音符、四分音符和休止符的位置：每一格等於一拍，若有二

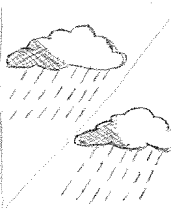
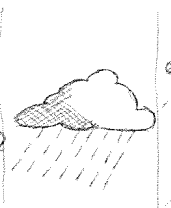
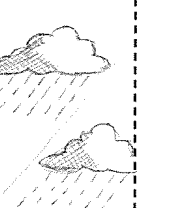
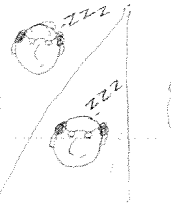
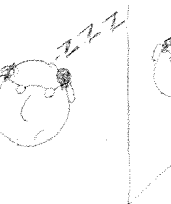
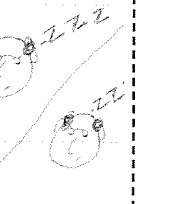
個八分音符就該將它們放在同一個格子中。

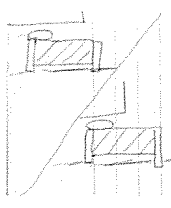
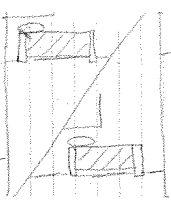
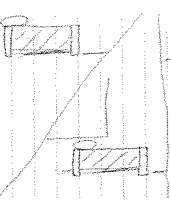
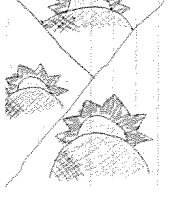
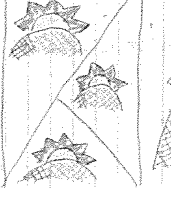
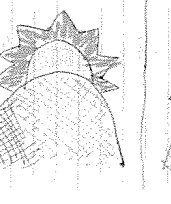
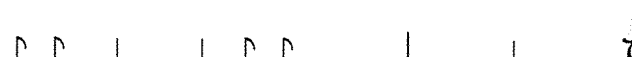
以上的例子只是上課時學生設計的草稿，在確認節奏無誤後，才可以將它畫在卡紙上。老師們在使用這種圖卡時，最好將文字的部分隱藏在圖卡的後面（僅作為提示之用），不需要讓小孩看到文字，因為音符長短的關係才是教學重點。施教的順序是，先讓學生感受音符長短的移動：一格的圖像代表長的音，朗誦時要慢一點；半格的圖像代表短的音，朗誦時則要快一點。在確定學生能夠將節奏感內化之後，再將這些圖像對應成音符，學生便能理解這些符號的象徵意義。另外一個建議是，將圖像卡做成長條狀卡片，每張卡片相當於一個小節的長度以便隨機抽卡，可以檢驗學生是否能根據圖卡認譜，而不會只是死背唸謠而已。以下再提供幾個例子：

■ 唸謠範例二 (2/4拍)

It's raining, it's pouring,
The old man is snoring,
He went to bed and bumped his head,
And couldn't wake up in the morning

■ 圖像唸謠作品二 (*弱起拍子)

			
*It's rain-	ing it's	pour-	ing the
			
			
old	man is	snor-	ing he
			

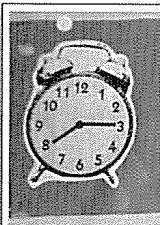
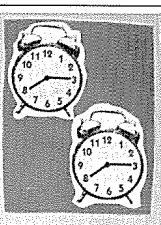
			
went to	bed and	bumped his	head an
			
			
couldn't get	up in the	morn-	ing!
			

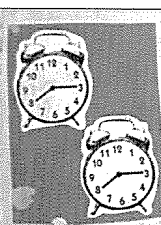
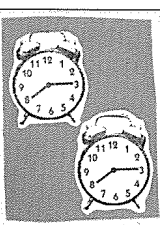
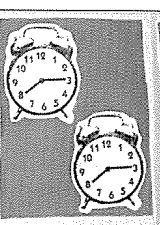
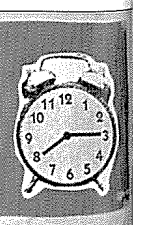
設計者：Noah Elrod (北伊利諾州立大學初教系三年級學生) 2

■ 唸謠範例三 (4/4拍)

Uh, oh, time to go
Looks as though I've been too slow

■ 圖像唸謠作品三

			
Uh	Oh	time to	go
			

			
Looks as	though I've	been too	slow
			

設計者：Laura Wilhite (亞歷桑那州立大學初教系三年級學生) 2

二、旋律 (Melody)

設計旋律圖像卡與設計節奏圖像卡不同的地方，在於要將音高的元素考慮進來。音高是一個音與一個音（pitch）之間的相對關係，音高的組合方式有：上行、下行、級進（step）、跳進（skip）或重複（same）等等，在製作圖像卡時，就要考慮圖片擺放的位置以顯示出音樂的高低起

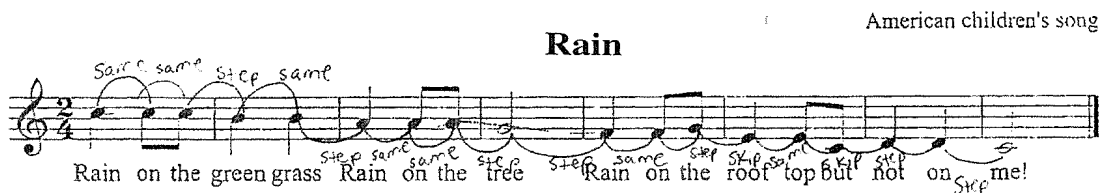
伏，小朋友才容易看懂旋律音高的走向。要注意的是節奏的長短在旋律圖像卡上仍然是相當重要，由此可知，旋律圖像卡除了以圖片的位置來表現音高，還要用圖片的大小來代表音符的長短。

以下的例子是根據一首簡單的美國童謠設計的旋律圖像卡，音樂老師可以用「Rain」這首歌

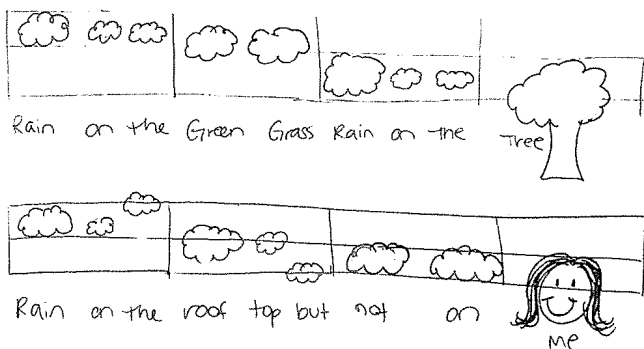
來教音階下行的觀念，簡單的旋律從高音C開始，一路不是重複音高就是級進往下行，一直到the roof 時，才見到第一個跳進（小三度）音型，歌詞的意思是雨從天而降，音階由高而低的進行相呼應。因此，在設計圖卡時，要先決定空間裡高低的關係，再根據音行進的方式來決定音與音之間的距離該是多高。

■圖像唸謠作品四

設計步驟一：分析旋律進行的方式



設計步驟二：加入圖像



設計者：Chrissy Altergott（北伊利諾州立大學初教系三年級學生） 2005

三、引申課程

這個「畫音樂、唱圖片」的活動有助於小學各年級學生在語言、音樂、美術以及想像力的綜合發展，老師們運用活潑的引導，能使小孩同時展現他們創作及表演的天份。透過這個活動的原理和設計的基本步驟，老師可以讓小朋友畫一幅他們的音樂作品，剛開始從簡單的兒歌著手，先幫助他們歸納出歌曲中主要的音樂元素，再加入語言的部份，最後，鼓勵他們發揮想像力將兒歌的內容以圖畫的方式表現出來。

除此之外，先讓小孩畫出他們心目中的音樂圖片，由他們自己來教其他的小朋友彈、唱出他們創作的「圖曲」，也會是一個相

當生動且具挑戰的活動。老師們首先要根據該年齡的小孩具備的音樂語彙擬定一些規則，使他們在創作時能有所依據（才不至於過度天馬行空、不知所云）。譬如說：在四年級的音樂課裡會學到了圓滑奏（legato）與斷奏（staccato）這兩種不同的樂句詮釋方法，小朋友即可在音樂圖畫中加入圓滑奏與斷奏的代表圖案，在完成了這幅音樂畫作之後，再教其他小孩來演奏他們的大作，一堂課下來，學生們不但瞭解了圓滑、斷奏的觀念，也學會了如何演奏，更有許多生動有趣的圖形加強他們對這兩個詞/術語的認識。

更高階的應用，是將圖像卡發展成音樂地圖（music map）

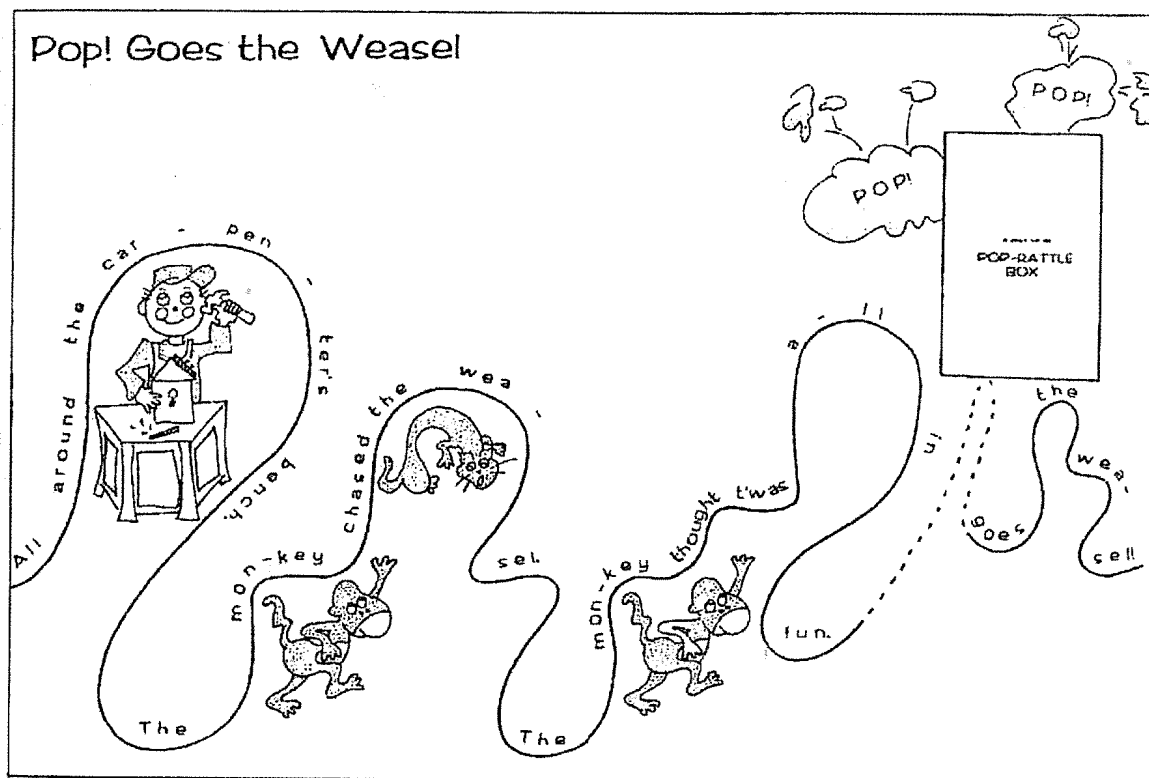
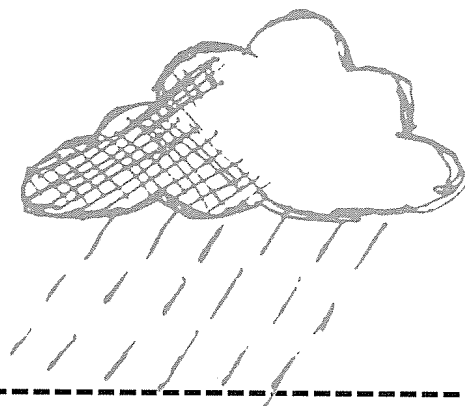
供聆聽音樂時之用。在製作音樂地圖時，老師們要注意的音樂元素就不僅止於旋律和節奏了，舉凡樂曲結構、樂器音色、樂句的詮釋、大小聲、圓滑、斷奏、合聲、織度…等等，一概都不可少。其複雜程度有時不會低於一份總譜，坊間已經有許多此類的出版品，有興趣的老師們不妨參考看看，以下的圖例是擷取於曾受邀來台的幼兒音樂教育專家 Barbara Andress 教授的著作《Music for Young Children》¹，這份音樂地圖是 M. Pautz 根據「Pop! Goes the Weasel」這首耳熟能詳的美國兒歌的旋律走向，配合詞意所設計出的。試試看你能不能跟著圖唱出整首歌。

圖譜例

POP! GOES THE WEASEL

All a - round the car - pen - ter's bench, The
mon - key chased the wea - sel. The
mon - key thought t'was all _____ in fun.
Pop! goes the wea - sel.

■ 音樂地圖



設計者：Mary Pautz

(圖片節取自Barbara Address, *Music for Young Children* · 承蒙Mary Pautz博士同意本刊使用
/ Courtesy of Dr. Mary Pautz, use of the musical map with permission from the author.)

■ 註釋

- 1 Barbara Address, *Music for Young Children* (Harcourt Brace College Publishers, 1998), 108.