

唱遊科 遊戲化

教學探討（上）

■ 張淑慧

每每經過長廊下，看到兒童們在校園一隅歡愉的歌唱、舞蹈，徜徉在大自然中跑、跳、追逐，紅撲撲的臉上有著童稚的喜悅，總會莫名其妙的感動起來，感於教師的引導，藉著多采多姿的教學活動，讓兒童擁有了一個快樂的王國。

思忖兒童剛從家庭進入一新的環境——學校，是否能與衆多的人群接觸？是否能吸收學智？是否能適應新環境？均有賴教師的指導。而唱遊即是低年級的核心科目，師生情感的培養，生活常規的訓練，學習環境的喜好，均有賴於唱遊教學是否成功。而唱遊教學又能輔助學科提昇學習的興趣，充份達到聯絡教學的目的。

依照現行的國民小學課程標準，唱遊科融合了唱與遊，也就是包括音樂與體育兩個科目，其目的在使兒童接受音樂與體育的基本訓練，培養健全的體魄和高尚的人格。其課程本身除了要訓練各種音樂能力外，亦藉由遊戲和韻律活動來增強體育的部份功能。

昔日唱遊教學大都是停滯在教學彈琴，兒童隨之歌唱並配合動作表演，但今日的教學已不再是個只唱不遊戲或只遊不唱的階段。課程標準裏明白的說明音樂和體育占有同等的地位

。教師宜依據教學指引、課程標準，適時的選配教材，耐心的指導兒童，塑造一個生動活潑的教學，讓其蘊浴在快樂和諧的環境中成長。

一、生活常規的培養

「唱遊教學時，兒童的生活常規很亂，怎麼辦？」「上課是要讓他們很快樂的活動，但是學生卻四處亂跑或擠成一團，是不是有什麼方法能夠讓他們的秩序掌握在教師的教學活動中，卻又不失去活潑愉快的教學氣氛？」「兒童不能集中注意力，教唱新歌或節奏樂指導時在時間就相對的佔用太多超乎預期目標，又應該如何處理？」諸如此類的問題，在一般唱遊教學中，生活常規的培養就成了最重要的一環。

而我們都曉得兒童天性好動，對任何事充滿好奇心，注意力也不能持久。命令式的教條或口令、哨音徒減低其學習的興趣，故可利用節奏樂器、琴聲或機警訓練來培養生活常規，集中注意力，引發其學習的興趣，藉著「聽什麼，做什麼。」達到活潑而不失凌亂的教學目標。

1 配合鈴鼓做動作：兒童環繞教師周圍隨鼓聲移動。

①鈴鼓一拍擊一次：兒童走步移動。

- ②鈴鼓半拍擊一次：兒童跑步移動。
- ③鈴鼓連續重擊二次：靜止不移動。
- ④以手腕關節擺動鈴鼓做顫音：兒童雙手側平舉，以兩臂代表飛機雙翼旋轉，並且注意不與他人碰撞。

2 配合樂曲改變隊形：教師自由選擇三首兒童較熟悉的樂曲來指導，隊形與動作均可自由的變化。

- ①聞「鞋匠舞」樂曲則拍手圍成一個圓圈。
- ②聞「小星星」樂曲則兩手手腕肩旋轉走成四列縱（橫）隊。

③聞「搖籃曲」樂曲則自由的蹲下或坐下。

3 機警訓練：為韻律教學的基礎教育，藉此訓練兒童的注意力，增進其敏捷性、機巧性和協調性。

①正模仿：

- a. 教師拍手，兒童跟著拍手，教師停止拍手，以雙手出「剪刀」，兒童也隨之模仿出「剪刀」。
- b. 教師拍手三次，兒童隨之拍手三次，教師停止拍手改以雙手摸頭，兒童跟著模仿。（摸頭、插腰、拍肩……交互進行）
- c. 節奏：教師以一節奏「 拍手，兒童隨其節奏拍手模仿。

②反模仿：

- a. 師生一起拍手，教師停止拍手出「剪刀」，兒童則隨意出「布」或「拳頭」，不可與教師動作相同。
- b. 師生拍手四次，教師隨之喊「大西瓜」，並以雙手做一大西瓜狀，兒童則隨之小聲說「小西瓜」，並在胸前做一小西瓜動作。諸如此類大小燈籠、石頭或長短鉛筆、筷子都可交替進行。
- c. 設定兩種動作，如吹喇叭和彈琴，當

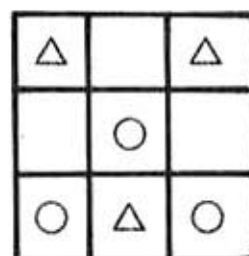
教師彈琴時，兒童就吹喇叭，教師隨時變換。

③記憶模仿：

- a. 利用剪刀、拳頭、布三種手勢。如「剪拳拳拳布剪拳」教師做完手勢，兒童則靠著記憶模仿一次。
- b. 教師做「剪刀、拳頭、布」之手勢，兒童以「 $\frac{\angle}{\angle}$ 、 $\frac{\times}{\angle}$ 、 $\frac{\angle}{\angle}$ 」來覆述，以此樂器的擬音覆述也很有趣。如手勢「如手勢「剪刀拳拳剪」
覆述為「 $\frac{\angle}{\angle}$ $\frac{\angle}{\angle}$ $\frac{\times}{\angle}$ $\frac{\times}{\angle}$ $\frac{\angle}{\angle}$ 」
- c. 兒童注意看教師做動作，如拍手、摸頭、摸耳、拍肩、插腰五個動作，待教師做完則兒童隨記憶將動作依順序前後模仿一次。

④交替模仿：

- a. 方眼節奏板：教師取一小黑板，畫上九宮格，請二位兒童任選格子並畫上○及△各三個（如圖）。



教師上下左右任意指，指到○時兒童拍手，指到△時拍腿，空格時兩側屈肘握拳。或可設計指到○時學狗叫，△時學貓叫，空格時學羊叫。

- b. 手勢：兒童依教師的手勢，以身體的活動來配合。如教師雙手向右擺則兒童向右移動，教師雙手向左則兒童向左移動，雙手上下擺動則兒童蹲跳。

上列所介紹的幾種遊戲化教學法，教師可利用一年級入學的前十週來加強訓練（前十週僅需教授二個單元），則在日後的教學活動中，教師能收放自如，以手勢、琴聲、樂器來替代口令，掌握兒童的學習情趣。

二、聽音遊戲化

聽音訓練儘量選擇節奏明顯的樂曲，讓兒童聽後以動作模仿的方式來進行教學，動作應讓兒童自由創作，教師由旁協助引導。一年級由單音聽起，使其能辨別音的高低、強弱、快慢、長短後，再聽簡單的和絃、節奏明顯的樂曲及歌曲，使其能辨別二拍子、三拍子、四拍子的樂曲，並培養其和聲感，對音高及節奏有正確的認識。在教學中以遊戲化配合人聲、琴聲、節奏樂器做聽音訓練。

1. 音的高低

- ①教師彈二單音，兒童靜聽比較前後音高低，並以手來表示。後音較低時，手向下伸。後音較高時，手向上舉，前後音相同時，手胸前平伸。
- ②兒童兩人一組（代號A、B），A聽前音，B聽後音，聽完後，A認為前音較低則學牛的動作與叫聲，若A認為前音較後音較高則學鳥飛的動作與叫聲，若A認為前音與後音音高相等則與對方拉手，B者亦相同。
- ③教師彈奏上行音階，兒童隨之模仿小猴子爬樹或開花，彈奏下行音階時，兒童模仿小猴子下樹或花謝。
- ④三度音程跳進：讓兒童在地面上畫三條綫，代表「 $\dot{\text{c}}$ 、 c 、 c_2 」三音，隨琴聲唱唱名，雙足前後移動跳，並可配合模仿青蛙、兔子、袋鼠等動作。

2. 音的長短：

- ①教師彈琴，兒童依音的長短，如： ♪♪♪ ，來決定雙手張開的寬度，音短手距離較窄，音長手距離較寬。
- ②拍球遊戲：兒童蹲，雙手掌心貼於地面，靜聽教師琴聲，教師彈第一音時，兒童右手慢慢離開地面，音樂停時手停止，第二音左手亦相同。何者較高，則為其所代表的音較長。

3. 音的強弱：

- ①以大鼓和鈴鼓各敲一下比較強弱。
- ②兒童隨琴聲強弱做動作，音強踏足，音弱拍手。或音強右手握拳敲左拳，音弱右手小指輕敲左拳。
- ③以身體來表現，音強時做盛開的花朵，音弱時雙手與身體放鬆蹲下做一朵凋謝的花。

4. 音的快慢：利用節奏樂器或琴聲分別以快慢不同的速度讓兒童比較。

- ①教師以一種節奏樂器（如鈴鼓）來引導，將外婆— ♪ ，媽媽— ♪ ，小弟弟— ♪ 以故事串連，兒童配合故事發展及節奏快慢做慢走、走、跑等動作。
- ②彈奏樂曲，隨節奏做火車起動——走步，火車飛馳——跑步，或各種交通工具、動物行走……，並讓兒童自由創作動作。

5. 二拍子、三拍子、四拍子樂曲辨別：先利用大鼓或鈴鼓敲出音的強弱，讓兒童易於辨別，再加上拍手、拍腿、拍肩等動作。而所選擇之樂曲以節奏鮮明、簡易為佳。

- ①二拍：強——拍手，弱——拍肩。
- ②三拍：強——拍手，弱——右手拍左肩，弱——左手拍右肩。
- ③四拍：強——拍手，弱——拍肩，次強——拍腿，弱——拍肩。

6. 其他：

- ①瞎子聽鈴遊戲：選一位兒童扮瞎子，以手帕蒙住雙眼，另一位兒童持樂器，其他兒童圍成大圓圈於兩人之間，隨樂曲歌唱拍手繞圈行走，音樂停則持樂器者敲其樂器後便靜止不動，瞎子依聲音來源尋找持樂器者，並猜是何種樂器。
- ②聽音反應遊戲：兒童配合教師的伴奏唱出至 的唱名，並配合不同之動作。
 c_2 ——摸肚子， c_1 ——食指置眼下做流淚狀， c ——食指指雙眉， c_2 ——手摸頭髮

， $\frac{4}{4}$ ——手擺動， $\frac{2}{4}$ ——拉手， $\frac{1}{4}$ ——摸膝蓋。

三、發聲

多數兒童喜歡大聲歌唱，用力喊叫，想在團體中藉宏大的音量表現獨特的自我，或相互比較誰的音量較大，教師應予以勸導，以免日後聲音沙啞。所以指導低年級發聲時鼓勵其輕鬆自然的唱，漸漸向高音發展，並以貓叫、公雞啼等各種動物聲音或器械聲，如火車、飛機、船的聲音模仿來提昇其學習的興趣。

四、新歌教唱

現行唱遊教學指引於七十四年修訂後有了很大的突破，所列的單元歌曲均能與各科教學活動（國語、自然、社會、節令）相互配合，故教師可多參閱教學指引，並利用引起動機來故事：在森林裏住著一群

小鳥，當它們快樂時總會發出「 $\frac{4}{4}$ 」的叫聲，而且在工作後時常會搖搖牠的頭，搖搖牠的尾巴，一邊唱歌，一邊跳舞，看起來真逍遙。每天從早到晚，這群快樂的小鳥沒有憂愁沒有焦慮，只是喜愛歡笑，希望我們的小朋友也像快樂的小鳥一樣每天面帶微笑。

2. 教師彈唱歌曲，兒童靜聽。

3. 教師將歌詞以說白節奏方式（可配合踏足、拍手或簡易節奏樂器）領兒童覆誦歌詞。

說白節奏：

增加兒童學習的興趣，茲列舉教學步驟供教師做參考：

1. 引起動機：

① 教師揭示圖片、模型、實物後，提出與歌詞相關的問題讓兒童回答。

② 藉生活經驗來引導。如讓兒童回憶春天的景象加以發表，教唱「春天來了」。觀察市場、水池……中的魚，教唱「魚兒水中游」。雙十節時教唱「國慶日」，端午節時教唱「賽龍船」則是配合節慶實施聯絡教學。

③ 講述故事，將歌詞以故事的方式串聯講述。兒童對於故事的感受特別強烈，能清晰的記住其前因後果，故將歌詞故事化，在新歌教唱時因有故事為前導，則歌詞前後順序也就較不易唱錯。

歌曲：

快樂的小鳥

輕快

森林裡的小鳥 叫！

叫！ 搖搖頭啊，搖搖尾巴，邊唱邊跳

真逍遙，從早到晚無憂無慮只是愛歡笑。

(乙組)
拍手
踏足

(甲組) 森林裡的小鳥，
一 一 一 一 叫，

拍手
踏足

搖搖頭呀，搖搖尾巴，邊唱邊跳 真逍遙，
從早到晚，無憂無慮，只是愛歡 笑。

- 注意事項：(1)兒童分甲乙兩組，各按音符時值踏足（一拍一下）及拍手（半拍拍一下，其中有半休止符，不用拍手。兩組可以交換拍手及踏足。
(2)踏足亦可改為拍膝。
(3)如有節奏樂器，可用鈴鼓代踏足，響板代拍手。

4. 教師彈琴，兒童輕打拍子。
5. 教師範唱，兒童聽唱，儘量採用全歌聽唱法（兒童全曲跟著教師唱而不將歌曲分段為一句一句的跟唱）。若遇到較難的小節或歌曲則可用分句法（教師唱一句兒童跟唱一句）來教學。全歌聽唱較有連貫性，但若歌詞太難或學生能力不足時則難以達到教學目標。而分句聽唱對初學的兒童較易學習，惟將整首歌曲分得七零八落，失去了其連貫性。致於以何種方式來教學，教師依學生的程度及歌曲難易來斟酌採用，可試著初入學時用分句聽唱教學，漸漸的導入全歌聽唱教學。

五、歌曲設計表演：

教學指引歌表演中有一行黑體字，上面寫著「下列的動作設計僅供參考」，若我們一層不變的依教學指引動作傳授給兒童，則抹殺了兒童創造思考的能力。多年來的觀察，發現兒童雖其成長環境有所差別，但均富有創作與模仿的能力，只是在內容上較有所差異。普遍性的男童比女童想像力較為豐富，也較願意發表。沒有受過舞蹈訓練的兒童也較不忌諱動作是

否優雅，而樂於發表其創作。這對過去教師們心中所存的「？」無疑的是種鼓勵，故只要教師適時的引導與鼓勵，兒童必能發揮其潛能。

1. 歌曲設計時，不一定要逐字設計，可擇其中詞意易於表達的加以創作，以免創作產生挫折感。
2. 一年級剛入學，每一句歌詞教師可讓三五個兒童發表，在給予認可與鼓勵後將其動作略做修飾並加大動作（兒童們的動作大都很小，教師應指導兒童儘量伸展四肢）介紹給全班兒童，讓全班兒童選擇所喜歡的動作統整後，帶領兒童一起學習。
3. 讓兒童選擇他所喜歡的動作自由的模仿，不受限於全班相同動作。
4. 經過一段時日後，兒童們有了多次模仿或創作的機會後，教師則可彈琴讓兒童自由的設計表演，並儘量多安排機會讓兒童表演，由欣賞不同的設計表演中，讓兒童學習觀摩他人的動作，擴展自己的創作領域。

（待續）

（作者：台北市金華國小教師・現參與本會體育科課程小組研究）