

# **2017/2018 學年教學設計獎勵計劃**

運用奧福音樂教學法提升 **4-5** 歲幼兒音樂能力之行動研究——以澳門某幼稚園  
**K2** 幼兒為例

參賽編號：**R011**

## 摘要

幼兒時期是人生發展最重要的一個階段，音樂教育對幼兒有著重要的影響與價值。良好的音樂教育有利於提高幼兒的感受能力、思維能力和創造能力。奧福教學法作為世界著名的教學法，對幼兒音樂能力的提高提供了一種先進的學習方法。

本研究旨在探討應用奧福教學法對 4-5 歲幼兒音樂能力提高的成效。本研究採用行動研究法，根據相關文獻擬定教學計畫，以澳門某幼稚園 K2B 班 25 名幼兒為研究物件，設計十八節教學活動，採用兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作、戲劇表演的教學手段進行研究。透過行動研究，期能改進 4-5 歲幼兒的音樂能力，提供音樂教師作參考。本研究擬達到以下目的：一、探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的實施過程與遇到的問題。二、探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的學習成效。三、探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的意見與建議。透過錄影、觀察、反思、歸納整理，對幼兒音樂能力進行評估，得到如下結論：1. 應用奧福教學法提升 3-4 歲幼兒音樂能力確實可行，透過兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作、戲劇表演的教學手段，不但提高了幼兒的音樂能力，也解決了幼兒學習中所遇到的問題。2. 幼兒各項音樂能力中，音樂的情感體驗能力最好，經過三個循環，音樂感覺能力和表演能力進步最大，

其次是音樂創造能力，音樂的理解能力較薄弱。根據研究結果，研究者對老師及學校提出了一些建議，以供相關教育工作者參考。

關鍵字： 奧福教學法 音樂能力 行動研究

## 目次

摘要.....	i
目次.....	iii
表次.....	iv
圖次.....	vi
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景及研究意義.....	1
第二節 研究目的與待解決問題.....	4
第三節 名詞解釋.....	5
第四節 研究範圍與限制.....	7
第二章 文獻綜述.....	10
第一節 奧福教學法的概述.....	10
第二節 幼兒音樂能力的發展及培養.....	24
第三章 研究方案的設計與實施.....	38
第一節 行動研究的意義與流程.....	38
第二節 研究對象.....	40
第三節 資料的收集與分析.....	40

第四節	課程計劃與實施.....	44
第四章	研究結過程 .....	48
第一節	運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第一循環.....	48
第二節	運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第二循環.....	69
第三節	運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第三循環.....	84
第五章	結論與建議 .....	99
第一節	結論 .....	99
第二節	建議 .....	101
參考文獻.....		105
附錄.....		70
一、	教學活動設計.....	70
二、	音樂能力檢測表.....	87

## 表次

表 2.1	奧福教學理念統計表 .....	10
表 2.2	音樂能力定義表.....	15
表 2.3	幼兒音樂能力發展規律.....	15

表 2.3 音樂要素發展表.....	17
表 3.1 資料編碼表 .....	25
表 3.2 課程計劃表.....	27
表 4.1 前測評分表 .....	29
表 4.2 第一循環評分表 .....	40
表 4.3 第一循環問題與措施分析表.....	42
表 4.4 第二循環評分表 .....	50
表 4.5 第二循環問題與措施分析表.....	52
表 4.6 第三循環評分表 .....	60
表 4.7 第三循環問題與措施分析表.....	62

## 圖次

圖 2.1 奧福樹 .....	11
圖 3.2 研究流程圖 .....	23
圖 4.1 前測結果分析圖 .....	30
圖 4.2 第一循環結果分析圖 .....	41
圖 4.3 各循環音樂能力對比圖 1.....	41
圖 4.4 第二循環結果分析圖 .....	51
圖 4.5 各階段音樂能力對比圖 2 .....	51
圖 4.6 第三循環結果分析圖 .....	61
圖 4.7 各階段音樂能力對比圖 3 .....	61
圖 4.8 幼兒各循環音樂能力總成績圖 .....	63

## 第一章 緒論

本研究旨在探討應用奧福教學法，提升幼兒音樂能力的研究。全章共分四節，第一節：研究背景及研究意義；第二節：研究目的與待解決問題；第三節：名詞解釋；第四節：研究物件、研究內容、研究時間、研究地點、研究限制。

### 第一節 研究背景及研究意義

研究者在大學時期有學過四大教學法，對奧福教學法有了很淺層的瞭解。誰知工作後，一直負責學校的音樂課程，並且本校採用優秀的臺灣奧福教材《歡樂音樂藝術學園》。奧福教學法授課需要具備一定的學科知識，作為一名本來就只知道淺層的奧福教學法的老師，要給幼兒帶來一節運用奧福教學法授課的課程真的是非常有難度。與此同時瞭解到澳門幼稚園教師經過專業的奧福培訓的少之又少，但又有不少學校採用了奧福教材編排音樂課程，筆者意識到非常有必要對此做專門的研究，既為一線教師提供參考，又通過奧福教學法讓幼兒開心的學習，且音樂能力不斷提高。

幼兒在幼稚園成長的這三年，是他們成長最快、模仿力最多、好奇心最強與想像力最豐富的階段。幼兒時期是人生發展最重要的一個階段，德國教育家福祿貝爾也深信，音樂教育對幼兒有著重要的影響與價值。郭俊賢與陳淑惠曾指出音樂是最古老的藝術形式之一，它以人的聲音和肢體為自我表達的工具，音樂也是一種聆聽的語言，包括音調、節奏和音色[1]。黃麗卿提到

音樂是豐富心靈、滋潤心靈的精神糧食[2]。柏拉圖說:音樂之於心靈,猶如空氣之於身體。可見音樂在人類的生活中佔有非常重要的位置。從生理方面,音樂促進幼兒聽覺器官的敏銳,也促進身體動作的靈敏。從心理方面,音樂能改變幼兒的情緒、行為,更啟發人格、培養氣質。音樂對幼兒不但有治療作用,更增進了對自我價值的肯定。

音樂能力,是指個人順利而有效地從事音樂活動的最重要的心理特徵。它一般指個體的對音樂的感覺能力、知覺能力、記憶能力、想像聯想能力、情感體驗能力、理解賞析能力。[3]一個有良好音樂能力的人,能夠辨別音高、音強、音長及音色間的差別;能夠對旋律、節奏、和聲、音量、速度、力度、音色組織特徵有辨認能力;能對音樂進行識記,形成聽覺記憶表像;能夠從從音響感知和情感體驗中,產生對音樂以外事物的想像聯想;能夠對音樂作品產生情緒感受或情感共鳴;對音樂有理解賞析能力、表演能力、創造力等。可以這樣理解,音樂能力就是個體現有的基礎上,在環境和教育的影響下所獲得的感受和表達音樂的能力。[4]因此,音樂能力是一個很全面的瞭解個人音樂水準的指標。

在開題期間閱讀了很多的相關文獻,深深的覺得,研究運用奧福教學法實施音樂教育的課程,或許可以改善很多教學中的問題,進而也提高自己的音樂教學能力。慶倖的是,研究者來澳工作的這三個年頭,一直負責 K2 音樂方面的教學計畫安排與評估。多年來, H 幼稚園吸納先進的音樂教育理

念，選用了優秀的臺灣奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，作為日常音樂教學的參考。三年的時間讓我對這套課程已經有了一定的瞭解，因此更利於我有針對性的發現問題。機緣巧合，學校安排了我到香港參加專門的奧福培訓，並且以這套教材為藍本。這更加深了我要研究奧福教學法的興趣。奧福認為，音樂教育主要不是致力於教會兒童學什麼，而是啟迪、發掘兒童生而具有的這種習性，通過遊戲式、即興的奏樂本身，通過音樂自然地表露自己的感受，通過語言、動作、表演和音樂的全面有機結合，提高兒童的音樂素質，去學會音樂、掌握音樂。因此，在音樂教學中，我們從培養兒童學習音樂的興趣、提高兒童學習音樂的創造力以及提升兒童的音樂感知力等三個方面入手，使學前兒童的音樂能力得到有效提升[5]。因此理論上，奧福教學法是可以有效提升幼兒的音樂能力。

然而，如何有效的使用奧福教學法？課程實施過程將遭遇哪些困境？提升幼兒音樂能力的學習成效如何？運用奧夫教學法提升幼兒音樂能力有哪些意見和建議？帶著這些問題，筆者希望通過奧福音樂教學法，採用行動研究，以奧福音樂教學為例，對中班音樂教學活動展開理論研究與實踐教學，圍繞每月教學主題，以幼兒音樂能力基本要素為評核內容，開展適宜我園中班幼兒的音樂課程，反思教學不足，解決音樂教學活動中存在的一些問題，找到適合本澳 4-5 歲幼兒身心發展的的音樂教學活動方法，希望為本澳一線教師奧爾夫音樂教學的組織提供一些參考意見。

## 第二節 研究目的與待解決問題

### 一、 研究目的

基於以上的研究動機，本研究將採用行動研究法，將音樂課程進行統整設計，旨在探討應用奧福教學法，提高 4-5 歲幼兒的音樂能力。針對研究者在研究期間所遇到的困難與困境，尋求恰當的解決方法，在研究過程中不斷地修正自己的教學方法。希望通過行動研究，達到以下目的：

- (一) 探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的實施過程與遇到的問題。
- (二) 探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的學習成效。
- (三) 探究奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的意見與建議。

### 二、 研究問題.....

根據以上研究目的，本研究所探討的問題如下：

- (一) 奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的實施過程與遇到的問題為何？
  - 1-1 奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的教學內容為何？
  - 1-2 奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的教學流程為何？
  - 1-3 教學實施過程中教師所遭遇的問題為何？採用怎樣的應

對措施？

(二) 奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的學習成效為何？

1-1 如何評價幼兒音樂能力？

1-2 運用奧福教學法，幼兒音樂能力是否提高？

(三) 奧福教學法提高 4-5 歲幼兒音樂能力的意見與建議為何？

### 第三節 名詞解釋

#### 1. 教育行動研究

在教育改革和教師專業化的浪潮中，教師要在研究狀態中工作，教師作為研究者的理念方興未艾。行動研究是教師在自身所處的教育情境中，通過發現實際存在的問題，在分析問題後提出改進策略並付諸實施，從而改進實踐，提升實踐知識和獲致專業理想的過程。[6]

教育行動研究主要分為三種類型：“第一種是技術性行動研究，也被稱之為科學性行動研究或技術—科學性行動研究。這類研究特別強調用“科學工具”來觀察行動過程。第二種是實踐性行動研究。在這類研究中，專家和實際工作者之間是合作夥伴關係。第三種是獨立性行動研究。就是實際工作者通過批判性的思考及採取相應的行動，使教育擺脫傳統的教育理論和教育政策限制的一種研究方式。

在某些獨立性的行動研究中，專家甚至沒有出現的必要，完全由實際工作者自己或在教師團體的幫助下進行。[7]

本次研究主要是採用第三種研究方式，即獨立性的行動研究，獨立工作是教師專業生活的一個重要特點，因此對教師而言，獨立的行動研究在實施上有很大的便利性，在教育過程中發現問題可以通過行動研究加以解決，當然，此方法也要求教師有較強的分析與解決問題的能力。

## 2. 奧福教學法

卡爾·奧福 ( Carl Orff , 1895 - 1982 ) 是二十世紀著名的作曲家及偉大的音樂家，奧福教學法是一個獨創的音樂體系，強調孩子是教學的中心，“訴諸感性、回歸人本”——這是奧福音樂教學法的基本理念。奧福主張音樂教育是積累音樂經驗與發展音樂潛能，其教學內容是透過語言結合教學，動作結合教學及將奧福樂器運用到教學中，讓學習者在學習過程中快樂的走進音樂殿堂。

本研究是通過的奧福教學手段，搭配臺灣優秀奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，有研究者自行設計提升幼兒音樂能力的課程。

## 3. 音樂能力

音樂能力,是指個人順利而有效地從事音樂活動的最重要的心理特徵。它一般指個體的對音樂的感覺能力、知覺能力、記憶能力、想

像聯想能力、情感體驗能力、理解賞析能力。[8]一個有良好音樂能力的人，能夠辨別音高、音強、音長及音色間的差別；能夠對旋律、節奏、和聲、音量、速度、力度、音色組織特徵有辨認能力；能夠對音樂進行識記，形成聽覺記憶表像；能夠從音響感知和情感體驗中，產生對音樂以外事物的想像聯想；能夠對音樂作品產生情緒感受或情感共鳴；對音樂有理解賞析能力、表演能力、創造力等。可以這樣理解，音樂能力就是個體現有的基礎上，在環境和教育的影響下所獲得的感受和表達音樂的能力。[9]因此，音樂能力是一個很全面的瞭解個人音樂水準的指標。

#### 第四節 研究範圍與限制

本研究採用行動研究，一下分別從研究物件、研究內容、研究時間、研究地點、研究限制這五個方面來說明研究範圍與限制。

##### 一、 研究物件

研究者任教于澳門 H 幼稚園，主要負責 K2 音樂領域課程設置與評估，因此本研究選取了研究者任教的 K2B 班，作為研究物件，該班有 25 名學生，其中男生 13 名，女生 12 名，該班男女比例平均，也非常特殊的幼兒。

##### 二、 研究內容

本研究針對三個循環的教學內容進行了研究與反思，教學內

容之教材選自臺灣奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，教學方法採用了奧福教學法，透過兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作及戲劇表演的奧福教學手段，由研究者自行設計提高音樂能力之課程。教學流程通過三個循環教學計畫的實施、評估、修正，解決在奧福教學法實施過程中遇到的問題及提出相應的解決措施。

### 三、 研究時間

本研究自 2017 年 6 月 1 日開始，至 2018 年 5 月 1 日止，為期 11 個月，在授課階段每週有兩節音樂課，每節 30 分鐘，分三個循環，共 22 節課（含測評）。

### 四、 研究地點

本研究地點為澳門 H 幼稚園，H 幼稚園為一所非盈利入網私立學校，該幼稚園為一所藝術主打的幼稚園，其教學資源豐富，配套有較完善的奧福樂器，在業界也享有聲譽，此研究就選在 H 幼稚園 K2B 班課室，有時因場地限制會去舞蹈室授課。

### 五、 研究限制

本研究採用行動研究的方式，依照研究者設計的教案進行教學研究，研究限制主要是：

1. 研究物件局限，只能以一個班級 25 名學生為研究物件；

2. 研究場所局限，因澳門土地資源稀缺，本研究並沒有專門的音樂室，只能在教室進行；
3. 研究內容有限，此研究只能針對一個年齡一個班級進行研究，因此內容收到限制；
4. 類推有限，此研究採用行動研究法，會受到研究者的主觀意識影響，故類推的範圍有限，無法運用到不同情境的不同班級。

## 第二章 文獻綜述

本研究旨在探討應用奧福教學法，提高 4-5 歲幼兒音樂能力的研究。本章針對相關文獻分兩節加以分析，第一節對奧福教學法進行概述；第二節探討幼兒音樂能力的發展及培養

### 第一節 奧福教學法的概述

卡爾·奧福，德國著名作曲家、音樂教育家。1985 年 7 月生於德國慕尼黑一個小鎮地森。就奧福教育的自身特點看，奧福在其音樂教育實踐中提倡的是一種“和動作、舞蹈、語言緊密結合在一起的”，“一種人必須自己參與的”音樂教育行為方式，我們稱之為“原本性的音樂”。[10]奧福教學法憑藉著其教學特質之一“本土化”，不因文化、環境的不同增加教學難度，反而因其因地制宜的特質收到了世界各地的普遍接受。本研究運用奧福教學法的教學手段，提高幼兒的音樂能力，以下為對奧福音樂教學法的相關文獻研究。

#### 一、 奧福教學法的形成背景

奧福出生在軍人世家，父親是位盡職的軍官，母親愛好大自然，父母非常重視人文精神的培養，他的生活環境總是充溢著濃鬱的知識和藝術文化氣氛。這樣的生活環境影響了他一生。

奧福自一歲多時，便被各種音樂所吸引，在媽媽的允許下開始在鋼琴鍵盤上玩。兩歲多時，他開始自己在鋼琴上玩各種“大聲”和“小聲”的遊戲，並伴以歌唱或兒歌遊戲。四歲時，他第一次看到提線木偶戲，從手

上表演的布袋到舞臺上的拉線，給奧福留下了深刻的印象，並開始沉迷於這種表演。五歲的奧福開始在母親的指導下，正式學習鋼琴。六歲時，他已經在母親的指導下嘗試寫詩。八歲的奧福第一次進音樂廳聽音樂會。十歲時，他組織了一個小的表演團體，他們用鋼琴模仿出各種聲音音效，用大大小小的豆子、栗子放在陶罐裡表示暴風雨、閃電雷鳴等。十一歲的奧福上了中學，這個階段他主要參加學校的合唱團、樂隊等，使自己的音樂素養不斷提高，識譜能力得到飛速發展。十四歲是，第一次接觸大型歌劇《漂泊的荷蘭人》，自此他對歌劇產生了濃厚的興趣。母親潛移默化的影響及自身的經理，最終讓他在十七歲就考上了德國著名的慕尼黑音樂學院。在學院學習期間寫了 50 多首歌曲以及管風琴小品，其中《跳舞的牧神》非常值得一提，此曲動感十足，熱力迸發，舞蹈與音樂搭配無間。

奧爾夫成年之後，其創作則是主要受到了社會環境對其造成的影響。二十世紀的西方音樂，各種流派名目繁多，許多作品猶如萬花筒般千奇百怪，呈現出多元化的複雜局面。其間經歷了兩次世界大戰，奧爾夫音樂教學法真正的產生是在第一次世界大戰以後。戰爭帶來的混亂使得人們形成了心理的恐慌，人們開始進行人生發展與命運問題的思考。在這個時候，西方國家逐漸形成了人性回歸以及世界和平的新理念，這些思想都給奧爾夫造成了很大的影響。奧爾夫對這些思想都形成了深刻的感

悟，這些思想對奧爾夫音樂教育思想的產生與發展都產生了很大的影響，其中最為關鍵的就是人本主義直接決定了奧爾夫音樂教學的風格。

1在這一時期，由於一些著名舞蹈家，舞蹈教育家的理論著作、舞蹈設計和教學實踐，尤其是瑞士著名音樂教育家達爾克羅茲的學生魏格曼創作的表現舞，使許多歐洲青年對於人體活動、對於體操和舞蹈活動的結合感到極大興趣，當時的德國，建立了許多體操學校和舞蹈學校，1924年，奧爾夫和達爾克羅茲的學生多羅西·京特（Dorothee Gunther）一起在慕尼黑建立了一所集體操、音樂、舞蹈為一體的“京特學校”，京特學校成為奧爾夫理想的試驗場所，奧爾夫建立了一種新的節奏教育，把節奏作為基礎的要素，與舞蹈、語言結合起來，成為一種新的音樂表達形式。[11]

## 二、奧福教學法之教育理念

奧福教學法遵循兒童的身心發展規律，宣導原本性的音樂教育。奧福認為：“原本的音樂絕不只是單獨的音樂，它是和動作、舞蹈、語言緊密結合在一起的”。其觀點在於用自然、原始的素材，自然地引導兒童通過幼兒親身體驗，鼓勵、激發和培養兒童主動學習的興趣。筆者整理了一些學者對奧福教育理念的詮釋，其內涵如下表所示：

學者（年代）	奧福教育理念
--------	--------

<sup>1</sup> 李坦娜，修海林，尹愛青. 奧爾夫音樂教育與實踐[M]. 上海教育出版社，2002

<p>張超<sup>2</sup>、尹愛青<sup>3</sup></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 原本性的包括兩點，其一原本的音樂絕不是單純的音樂，它是和動作、舞蹈、語言緊密結合在一起的；第二，它是一種人們必須自己參與的音樂，即：人們不是作為聽眾，而是作為演奏者參與其中。</li> <li>2. 以人為本的理念。無論教育思想、教育形式如何變化發展，最終的落腳點一定是人的發展。對於奧爾夫的音樂教育思想，最終目的不僅僅是通過音樂教育獲取知識與技能，更重要的是要使人性得到發展。</li> </ol>
<p>田屹<sup>4</sup> ( 2009 )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 樸實性，奧福教學法重視音樂天性的理念，順應人本性的教學過程，運用樸實自然地教學方式。</li> <li>2. 綜合性。它包括各種教學手段的綜合，學習內容與知識的綜合以及學生能力的綜合發展。</li> <li>3. 即興性，奧福的教學活動通過兒童的積極參與和唱奏實踐，以急性活動形式發展兒童的音樂體驗，嘗試創造音樂的能力。</li> </ol>
<p>王芳芝 ( 2014 )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “原本性”的音樂要求運用最原始的條件環境，且音樂活動過程也應該是以人為本、順應人</li> </ol>

<sup>2</sup> 張超 ( 1995- ) , 女 , 山西文水人 , 碩士研究生。主要研究方向 , 音樂教育學。

<sup>3</sup> 尹愛青 ( 1958- ) , 女 , 福建南平人 , 教授 , 博士。主要研究方向 : 音樂教育理論、音樂課程與教學論等。

<sup>4</sup> 田屹 ( 1970- ) , 女 , 山東人 , 碩士研究生 , 山東德州音樂系教師。

	<p>性的。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. 開放性。奧福音樂教育理念並不是一個閉塞的系統，相反這一理念是相當開放的，是根據時代的變化和發展進行合理的自我調節與更新的。</li><li>3. 綜合性。奧夫音樂教學理念綜合了多種方法來讓幼兒體會音樂，從而使幼兒在此過程中得到綜合性的發展。</li><li>4. 即興性。在教學過程中，可以引導幼兒即興創作歌詞、動作，也可以隨意排演編好的歌曲。奧爾夫的音樂教育理念通過幼兒即興的參與來實現對幼兒創造力的開發，通過這樣的音樂體驗有助於促進幼兒注意力的集中和記憶力的鍛煉，為幼兒創造力的展現提供了良好的平臺和機會。</li><li>5. 民族性。奧爾夫音樂教育觀念，可以在不同國家、民族、地區的音樂教育實踐中，結合其自身的文化特點而不斷創造出新的教學方式，這就是奧爾夫音樂教育的本土化理念。[12]</li></ol>
張麗華	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 綜合性。奧福指出：原本的音樂絕不是單純的音樂，它是動作、舞蹈、語言緊密結合在一起的。</li><li>2. 即興性。孩子的生活經驗沒有收到太多的社會影響而定型，因此他們天然的具有對音樂的</li></ol>

	<p>創造性。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. 親自參與、訴諸感性、回歸人本。原本的音樂是一種人們必須自己參與的音樂，人們主動地參與期間，而不僅僅是一個聆聽者。</li><li>4. 從本土文化出發，奧福音樂教育思想及其教學方式的開放性，使得奧福音樂體系在任何一个國家、民族的傳播必然形成本土化。</li><li>5. 從兒童出發。一個 6 歲以下的孩子，聲帶發育還不成熟，如果讓孩子唱一個長音，他還唱不下來，有時出現唱歌唱不准的現象，也是正常的，但他的動作發展已經成熟，聽覺也是成熟的，因此奧爾夫最適於孩子。讓他們從小懂得節奏、韻律，瞭解音樂語言。[13]</li></ol>
鄭方靖 ( 1993 )	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 音樂必須與律動舞蹈及語言結合才能產生意義。</li><li>2. 基本要素包括簡單的連環結構、頑固伴奏、小規模旋回曲是原始的、自然的，甚至只是一個肢體上活動。</li><li>3. 節奏的訓練必須從幼小時開始。</li><li>4. 教導孩子最自然的起點是屬於孩子的節奏，與古老到適合於孩子的</li></ol>

	<p>歌曲。5. 缺乏音樂性的孩子是不存在的。5</p>
林朝陽 ( 1995 )	<ol style="list-style-type: none"><li>1 . 節奏發展自舞蹈韻律，旋律發展自語韻，音樂發展自節奏。</li><li>2 . 樂器合奏在音樂教育中是必要的手段。</li><li>3 . 早期兒童的音樂經驗是建立在遊戲上的。</li><li>4 . 使用兒童所熟悉的語言當他們的第一份音樂教材。</li><li>5 . 兒童所創作的音樂是發自內心的情感以及外在的模仿。</li><li>6 . 兒童的音樂理念發展源自於音樂的創作和演奏。</li><li>7 兒童在音樂活動中，從模仿、反復開始，然後才能即興，因此卡農曲式可廣泛的運用。6</li></ol>
陳慧齡 ( 2003 )	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 以本土文化為基礎，從幼兒生活中取材。</li><li>2. 音樂、語言與動作要合二為一。</li><li>3. 讓兒童親自去演奏和創作音樂。</li></ol>

---

<sup>5</sup>賴梅芳. 奧福教學法應用於過小三年級學童音感與歌唱能力之行動研究[C].臺北市立大學 2015 , 10

<sup>6</sup>賴梅芳. 奧福教學法應用於過小三年級學童音感與歌唱能力之行動研究[C].臺北市立大學 2015 , 10

	4. 音樂教育的目的在於成為完整的人 <sup>7</sup>
劉嘉淑 (2005)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以最基本的音樂元素為教學內容。</li> <li>2. 透過語言來感應節奏是最自然而有效的快捷方式。</li> <li>3. 以綜合活動為教學的手段。</li> <li>4. 以即興創作為教學的核心。</li> <li>5. 重視音樂性的表現。<sup>8</sup></li> </ol>

表 2.1 奧福教學理念統計表

綜上所述，我們可以看出，奧福教學理念主要是以兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作及戲劇表演的奧福教學手段；以本土文化為教材基礎；以即興創作為教學核心；以音樂元素為教學內容，透過語言、舞蹈、動作的結合，讓幼兒在遊戲中學習，最終成為“完整的人”。

### 三、 奧福教學法之教學內容

奧福教學法是一種思想和對音樂教育的態度，他需要人們不斷地創造與發展，並不受到條條框框的束縛。其教學內容包括：將語言結合音樂教學，用兒童熟知的事物作為“節奏基石”，充分利用兒謠展開節奏感的訓練；將動作融入音樂教學，如“聲勢”練習、民間舞蹈、形體表演等；運用奧福樂器展開音樂教學。教學內容以音樂中最原始、最簡單的音樂

<sup>7</sup>賴梅芳. 奧福教學法應用於過小三年級學童音感與歌唱能力之行動研究[C]. 臺北市立大學 2015, 11

<sup>8</sup>張靜榕. 幼兒家長教養態度與幼兒奧福音樂學習表現之研究[C]. 臺北科技大學 2010, 30

元素作為音樂教育的內容。奧福樹描述了奧福教學法的具體內容：



圖 2.1 奧福樹 資料來源：鄭方靖，2012.當代五大音樂教學法.高雄市：複文圖書出版社，106.

#### 四、 奧福教學法之教學手段

奧福教學法是一種全方位的教學法，其結合了語言、歌唱、遊戲和律動的團體教育方式，兒童可藉此培養個人音樂能力和學習與別人合作表演與樂器合奏的能力，也可嘗試各別創作，將自己的意念完整表達出來。[14]本研究主要運用奧福教學法之兒謠節奏、肢體律動、歌唱識

譜、樂器合奏、即興創作及戲劇表演的教學手段進行研究，詳細說明如下：

#### (一) 兒謠節奏

節奏是通過聲音的長短和有規律的輕重反復及其各種變化組成。音樂教學中，節奏教學的目的就是開發人與生俱有的節奏感潛能，並且在藝術教育活動中，將被動的本能變為更具有主動性和創造性的感知、反應和表現力，使之成為培養身心均衡發展、有較高素養與能力的適應現代生活的、有創造性的勞動者的重要手段。[15]

將語言教學引入音樂教學是奧福對學校音樂教學的一項偉大貢獻，用兒謠作為起步的音樂教學，會使孩子們感到非常的親切、熟悉，它無需專門的訓練和技能技巧的準備，就可以開始音樂教學，學習中自然減少了心理障礙。

#### (二) 肢體律動

所謂律動，即指有音樂伴奏，以身體動作做出反應，從而訓練音樂節奏感的方法。在奧福教學法中，最基礎的教學方法就是律動，指的是音樂與肢體相結合，將聽到的音樂用肢體表現出來，李坦娜（2010）等人總結了奧福律動課程的目的：

1. 身心平衡發展。
2. 培養敏銳的聽力、注意力、反應能力。

3. 發展創造力。
4. 節奏感訓練。
5. 發展音樂成的基礎教育

### (三) 歌唱識譜

奧福是在 1948 年替巴伐利亞廣播電臺寫作兒歌時，才發覺歌唱與說白對於兒童音樂教學的重要性。說白是利用語言的朗誦，高低起伏的節奏變化做遊戲的。奧福認為，歌唱時孩子學習音樂最自然的起點，也是最自然的表現，說白是探索聲音的重要角色，是音樂的基礎資料表現。兩者均是引導孩子學習的重要方式。[16]歌曲的選擇應注意以下幾點：1.音域不可太寬，要適合孩子的音域。2.避免難度高的音程，像七度、增減音程等。3.節奏簡單的歌曲。4.歌詞要切和孩子的生活經驗。5.曲子不要太長。

對於初學音樂的孩子，奧福教學法並沒有要求他們會讀譜。但是通過一些簡單的方式，比如幼兒根據歌詞自製簡易圖譜；用圖片表示歌詞內容製作圖譜等，方便幼兒識記歌詞內容，也會增加課堂的趣味性。

### (四) 樂器合奏

奧福樂器的誕生來源於一個原理：人們只有在音樂實踐中才能學到音樂。但奧福的樂器教學，其主要目的並不是培養孩子高超的樂器演奏技巧，樂器只是作為教學的工具，為達到教學效果，這些樂器要容易演

奏並且被孩子們所接受。[17]器樂教學對培養和發展學生對參與社會生活時的自我把握、發展與他人合作，處理人際關係的能力、培養情商等方面都有一定的功能，這是音樂教學功能的重要體現和組成，也是器樂教學社會功能的體現。

奧福樂器種類繁多，大致可分為一下四類：

1. 天然樂器：大自然中所有能發出聲音的物品。如：桌子、椅子等。
2. 自製樂器：孩子借著自製樂器可以瞭解不同樂器的特質，如：裝了豆子的瓶子。
3. 身體樂器：全身各部位都能發出聲音的樂器。如：彈指、拍手、踏步。
4. 奧福樂器：奧福樂器主要分為兩大類。

(1) 無固定音高的敲擊樂器，即我們通常所指的打擊樂器：皮革類（即鼓類）、木質類、金屬類、散響類。

(2) 有音高的樂器：鐘琴、金屬琴、木琴。

(五) 即興創作

奧福強調，讓學生自由地、親自設計自己的音樂活動，是培養人的至關重要的大事，這需要在兒童的早期，去發展幻想和體驗的力量，兒童在早期所體驗的一切，在他身上得以被喚起和培養的一切，對其畢生

是起絕對作用的，奧福音樂教育中關於“即興”的觀念，是創造性的具體體現，其內容是貫穿在所有語言、動作、音樂教學領域中的。

即興創作是探索音樂形式的主要方式。奧福的教學理念中強調以節奏與即興創作為主的教學觀念，將各種舞蹈、說白、律動、歌唱融入各種訓練模式中，並以即興創作的教學方法，啟發兒童的想像力與對音樂的感受力[18]（姚世澤，2002）。可用如下方式即興：

1. 以身體樂器即興。
2. 以小型打擊樂器即興。
3. 以人聲即興。
4. 用曲調樂器作曲調即興。
5. 終止式即興。
6. 曲式即興。[19]

#### （六） 戲劇表演

奧福從小就對戲劇有特殊的愛好，包括木偶戲等等，他甚至在兒童、少年時代就嘗試自己製作道具、佈景，自編自演戲劇。他在專業作曲領域創作了音樂劇的新形式，戲劇部分主要為結合舞蹈、歌曲、肢體動作、各種樂器來演出戲劇，以故事或歌曲作為題材，利用不同的媒介來表現。從原本性這個觀念出發闖出了新路，形成了非常獨特的奧福風格，享譽世界樂壇。在為孩子們寫的音樂中，也包括了這種小音樂劇的內容，而且鼓勵從事奧福音樂

教育體系教學的各國音樂教師，根據本土流傳的故事去編這樣的小音樂劇給孩子們用。

## 五、 奧福教學法之教學價值

奧福音樂教學法從創立之初，經過將近百年的發展，不僅已經成為當世全球範圍內流傳最廣、影響最大的音樂教育體系，也是中國音樂教育史上最具有影響力的一種音樂教育體系。奧福音樂教學法近些年來在全世界範圍內得到了廣泛的傳播，奧福編著的《學校音樂教材》被譯成了 30 多種文字，為許多國家所廣泛使用。按照他的構思創作或改制的“奧福樂器”也已傳播到全世界。他的教育思想及教材，目前不僅為愈來愈多的人們所接受，而且與多民族的音樂相結合，產生出了大量的更適合本民族和本地區使用的教材，給我們以深刻地啟示。[20]

奧福教學法在音樂教育上的價值已獲得普遍肯定，因為該教學法強調“創造性”，教師依據學生的特質、年齡與音樂能力來設計多元活動的音樂課程，讓學生在自然輕鬆的氣氛下學習，把他們對音樂的感覺能夠以即興創作的方式表現出來。奧福的音樂所營造的是一種自然非知識性的音樂經驗，從課程中培養孩子健全的人格與團隊合作的精神，並提升孩子人際關係的溝通與互動的能力。

1995 年，在紀念奧福誕辰 100 周年之際，奧福夫人莉絲洛特·奧福為中國音樂教育界的同行們寫道：“奧福教學法在全世界許多地方為音樂教育和

律動教育的振興放出了貢獻。今天，當中國的孩子們和教師們採擷這件珍寶時，他們立足於本國的幾千年的古老文化傳統，去完成肩負的重任，那就是，通過即興、變奏和創作，使這一遺產煥發青春，古為今用。我深知，卡爾·奧福曾十分讚賞中國的文化和藝術。他的在天之靈一定會以極大的熱情關注著中國同行們以奧福教學法為動力去完成自己的使命。<sup>9</sup>奧福音樂教學法的價值不僅僅只在音樂部分，除了音樂還包含了創意思考、人際溝通等，可說是一種全面性的教育，在現今這個多元發展的時代，充分體現出了奧夫教學法的價值。

## 第二節 幼兒音樂能力的發展及培養

### 一、 幼兒音樂能力之定義

音樂能力，是指個人順利而有效的從事音樂活動的最重要的心理特徵。不同學者對音樂能力的表述有所不同。一下是筆者總結的不同學者對音樂能力的定義：

徐卓婭 ( 2013 )	音樂能力一般包括由遺傳、環境兩方面因素所賦予個體的對音樂的感覺能力、知覺能力、記憶能力、想像聯想能力、情感體驗能力、理解賞析能力以及進行音樂操作（演唱、演奏、作曲等）反應時的速度、強度、深度、
--------------	--

<sup>9</sup>《奧爾夫在中國——紀念奧爾夫誕辰 100 周年》，中國音樂家協會音樂教育委員會編，1995 年 5 月 6 日。

	廣度、靈活性、流暢性、新穎性、獨特性等。 <sup>10</sup>
王懿穎 ( 2010 )	音樂能力是指人們在從事演唱演奏、音樂欣賞或音樂創作等音樂實踐活動中所表現的本領和個人的音高感、節奏感、音樂聽覺表像等個性心理特徵，它是多種能力的綜合。可以這樣理解，音樂能力就是在個體現有的先天基礎上，在環境和教育的影響下所獲得的感受和表達音樂的能力 <sup>11</sup>
羅小平 黃虹	音樂能力既包括對音樂各要素及要素整合的感知、記憶、理解，也體現在對音樂作品的審美、立美水準上。它既有先天的潛能作為基礎，亦顯現出後天學習、訓練的結果。 <sup>12</sup>

表 2.2 音樂能力定義表

綜上所述，音樂能力是一個非常全面的展現幼兒音樂發展水準的能力，他既受先天潛能的影響，也是後天學習訓練的結果，本研究主要從後天的影響方面探究奧福音樂教學法對幼兒音樂能力的影響。

## 二、 幼兒音樂能力的發展

### (一) 幼兒音樂能力發展規律

幼兒音樂能力的發展是一個漸進的過程，它遵循了一定的規律，不同學者對它有不同的描述，許多學者就人類的整個年齡階段音樂發

<sup>10</sup> 徐卓婭. 學前兒童音樂發展與教學研究.[M]. 江蘇教育出版社., 2013.12.71.

<sup>11</sup>王懿穎. 學前兒童音樂教育[M]. 北京師範大學出版社, 2010

<sup>12</sup>羅小平 黃虹. 幼兒心理學 (第二版) [M].上海音樂出版社, 2008,11,402

展做了研究，筆者針對 5 歲前的幼兒，總結了國外一些學者對音樂能力發展的描述，具體如下：

<p>舒特·戴森 ( R.Shuter-Dyson )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 0-1 歲，嬰幼兒已能對聲音做出反應；</li> <li>2. 1-2 歲，幼兒能本能地自發的用“呀、啊、噢”進行歌唱“創作”；</li> <li>3. 2-3 歲，能夠模唱聽到的部分音樂旋律（儘管音高不會太準確）</li> <li>4. 3-4 歲，幼兒已能感知音樂的旋律輪廓；</li> <li>5. 4-5 歲階段，幼兒能辨別音高和音區，並且能對簡單的節奏進行重複。</li> </ol>
<p>格林伯格</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 0-1 歲，語言反應能力和音樂反應能力共同進步；</li> <li>2. 1 歲-1 歲半，能區別許多聲音，用拍打自己和其他動作，先順應音樂，但不能做到同步運行；咿呀學語時能使用不同的音高和節奏模式；對新的不常聽到的聲音著迷；可以唱出簡單的近似音高。</li> <li>3. 1 歲半-2 歲，玩時哼哼唱唱；獲得對嗓音的一點控制；偶爾能跟上音樂的節拍；喜歡用嗓音或簡單旋律樂器創造音樂；對句型 and 節奏反應好；能學手指遊戲。</li> <li>4. 2-3 歲，在玩時哼哼唱唱；喜歡節奏和重複音高的模式；常常重複聲音的模式；喜使歡托兒所的曲調；參加唱一些特定的短歌（常唱不准音高）；比以前更自由更經常地用身體對音樂做出反應。</li> <li>5. 3-4 歲，更能控制嗓音，能較好地改變音高、速度、力度；能較準確地唱簡單的短句和歌曲，更準確地隨音樂拍率動作；模仿簡單的節奏模式，學會一些遊戲兒歌；懂得一點快一慢、輕一響概念；隨樂曲自由動作，喜歡用自己的嗓音製造聲音。</li> </ol>

<p>霍華德·加德納 ( Howard Gardner )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 0-1 歲，前符號階段，嬰幼兒藝術感知特徵為感官原動性，即此時嬰幼兒的感知能力與藝術感知能力尚未分化；</li> <li>2. 2-7 歲，符號運算階段，第一子階段，學習非句法的音樂樣式、學習與經驗情境想聯繫的曲調，以及學習基本的技能節奏；第二子階段，能靈活的唱歌、進行演奏探索，並能掌握音樂主題；第三子階段能掌握音樂形式的一些特點。</li> </ol>
<p>哈密特·穆格 ( Helmut Moog )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 6 個月左右的嬰兒能夠主動對音樂做出反應，而不僅僅是被動的接受音樂了；</li> <li>2. 6 個月到 1 歲，身體運動可能對單純的音響做出反應，後期會對較鮮明的節奏做出相應的動作；一歲左右看是發出“唱歌”的聲音；</li> <li>3. 3 歲前，幼兒身體動作與音樂謝天翰裡逐步提高；</li> <li>4. 3-4 歲，邊歌邊表達與歌唱內容相符的表情和簡單動作方面有了發展；</li> <li>5. 4-5 歲，幼兒伴樂反應減少，而坐著聆聽音樂的情況增加。</li> </ol>
<p>哈格裡夫斯 ( Davud Jee.Hargreaves )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 嬰兒發聲與“本能歌”的初始輪廓。“咿呀”是語言的初始，具有表達的功能。“本能歌”與之相比複雜一些，更具有音樂性和個性。與“咿呀之歌”想接近的另一術語“輪廓歌”是 2-3 歲發展起來的，它大多是簡單地樂句，沒有明顯的節奏變化，且經常出現同音反復而形成音高的徘徊。</li> <li>2. “第一稿”歌曲的產生。這是兒童初學會歌唱一首陌生歌曲的狀態，但這一過程可能仍是遠離完整和準確歌唱的狀態。</li> </ol>

表 2.3 幼兒音樂能力發展規律

## (二) 幼兒音樂能力發展特徵

音樂能力是對音樂各要素的感知和表達能力。音樂要素依據幼兒的年齡和經驗，有著先後順序的發展，有許多學者對音樂要素進行了劃分，筆者從幼兒整體音樂能力發展和幼兒音樂能力中的各種基本能力劃分如下：

## 1. 從幼兒整體音樂能力發展劃分音樂要素

Sim (1995)	音樂成分包括音高、節奏、音色和織體。 <sup>13</sup>
Wiggins (2001)	音樂要素包含音色、力度、語法、節奏、曲調、和聲、織體、表現，曲式和時期與地域。 <sup>14</sup>
李君儀 (2003)	音樂要素分成“多重單一概念”和“多重整體概念”兩個部分。其中“多重單一”概念中涵蓋有音色、力度、音高、時值、拍子、速度、語法、節奏、曲調、主調、和聲，織體和配器等；而風格，表現和曲式三項則屬於“多重整體概念”。 <sup>15</sup>
楊瑞慶 (2006)	在對單旋律進行詳細論述後，將旋律分為基礎學、節奏學、音調學和調性學等十種具體門類，將音樂要素以旋律概念進行重新整合。 <sup>16</sup>

<sup>13</sup> Sims, w L: Children's ability demonstrate music concept discriminations in listening and singing Journal of Research in Music Education, 1995, 43(3), 204-221.

<sup>14</sup> Wiggins, J. Teaching for musical understanding. New York: McGraw-Hill, 2001p67-68.

<sup>15</sup> 李君儀，國小四年級兒童“曲調”聽音能力之調查研究 [ D ] . 臺北師範學院傳統音樂教育研究所碩士論文，2003,16-17.

<sup>16</sup> 楊瑞慶著，實用旋律學初探 [ M ] . 上海音樂出版社，2006

表 2.4 音樂要素發展表

## 2. 從音樂能力中各項基本能力劃分音樂要素

### (一) 音高的發展

音高指的是樂音的高低，由發音體振動的頻率決定。音高的辨別能力是兒童音樂能力發展的一個重要因素。兒童對音高的辨別能力只從嬰兒期就已經逐步發展，可以說從第一天起就已具有對音高的初始辨別能力。[21]並且幼兒的音高辨別能力隨年齡增長而不斷提高的趨勢不容置疑。4-5 歲幼兒能夠分辨不同的聲音、音色，能夠分辨音高，能夠感受音程的不同。

### (二) 節奏的發展

節奏是將相同或不同時值的音符（或休止符）按照一定的規律組織起來。節奏型是指具有典型性、固定性的節奏。通常出現在樂曲中。幼兒整體節奏感的發展軌跡是：4 個月的嬰兒開始積極地“傾聽”音樂，且開始喜歡聽愉快的音樂和聽起來比較優美的聲音，在他們聽音樂時總是伴隨著身體的運動；六個月的嬰兒在聽音樂時，身體會隨音樂的出現而表現出一定的節奏性，但還不能同步；有一部分 18 個月大的嬰兒能夠協調音樂節奏與身體運動之間的關係：24 個月的嬰兒能

夠做到隨著音樂的節拍作有節律的身體運動；[22]3 到 4 歲的幼兒能通過大量的身體動作進行表演（如拍手等），以及通過打擊樂演奏的方式獲得穩定的節拍感，並能表現歌曲中的節奏；[23]4 到 5 歲的幼兒能重複簡單的節奏，能成功地模仿敲擊出 2 到 4 個音符組成的簡單的節奏型；[24]

### （三） 調性的發展

調性指的是調的特性。調是包含調式和調高的一個綜合概念，所以調性同樣也是一個綜合概念，包含有調式特性和調高特性兩個方面。調式是指音與音之間關係的體系，即在一個八度範圍內各音之間圍繞中心音（調式主音）形成的體系。這些音之間由於音程關係不同，相互間的傾向關係也會不同，所以調式是各樣的。調式是音樂思維的重要組成部分，它是一條把所有樂音串連起來且賦予其情感生命的紐帶。音樂的時代性、民族性、地區性，甚至個性都和調式有很緊密的相關性。調高是指調式主音的音高位置。[25]

### （四） 音色的發展

音色指音的色彩，由發音體的振動方式、形狀、成分及其品質等因素決定。幼兒對音色的注意在其嬰兒時期就已開始。嬰幼兒主要是對日常生活中的音色，而不是音響中的音色感興趣。對音樂音

響中的音色而言，無論是分器樂音色還是聲樂音色，幼兒感興趣的是那些區別明顯又能生動刻畫事物的音色。[26]對音色感而言，3-4歲的幼兒能辨別2到3個有明顯對比度的人聲或樂器聲；4-5歲幼兒能更好的辨別出不同的人聲與樂器聲。

#### (五) 力度的發展

3到4歲的幼兒已經具有對比聲音強弱的能力，可以自如地區分出說、喊，小聲說話與唱之間的區別，並且能用嗓音表達這些區別；4到5歲的幼兒能辨別歌曲、講話和打擊樂中的強弱，並能夠用歌唱、打擊樂演奏等方式表達這種強弱關係；5到6歲的幼兒已經能辨別和理解有關聲音強弱的所有變換關係。[27]

#### (六) 速度的發展

3到4歲的幼兒能合著中速稍快或中速偏慢的音樂做簡單的身體動作；4到5歲的幼兒能辨別音樂中的漸快和漸慢，並能調節身體動作與音樂速度相配合；5到6歲的幼兒能辨別和理解有關音樂快慢的所有變換關係。在速度方面，對幼兒而言，最難辨別和操作的是穩定的拍子，在歌唱與演奏時幼兒比較容易越來越慢或越來越快。[28]

### 三、 幼兒音樂能力的培養

#### (一) 幼兒音樂能力培養的重要性。

##### 1. 對幼兒感官發展的重要性

聽覺是人類最早發展之能力，早在母親腹中，胎兒就有了聽覺，而訓練聽覺最佳的工具就是音樂。因此，聽覺的訓練在兒童音樂學習中佔有重要的位置。當然，讓孩子懂音樂並不是目的，幼兒在音樂中，感官得到刺激，作用於神經系統，促進了大腦的生長發育，為後來形成更多更複雜的聯繫提供了有利條件。因此，音樂以其獨特的功能可以使幼兒的感官直接、及早的收益。

## 2. 對幼兒各項基本能力發展的重要性

幼兒期，由於身心各方面的發展，幼兒初步產生了參與社會實踐的願望和學習的需要。在音樂教育過程中，利用聲音、節奏、形體等綜合訓練手段，可使幼兒的觀察力、注意力記憶力、想像力、思維能力等構成智力的基本能力得到較快的發展。堅持對孩子進行早期音樂教育後，孩子們用模仿音的高低、長短不同，節奏或速度的變化，音色或力度的對比等，使觀察力和注意力得到培養和鍛煉，逐漸富於目的性、持續性和概括性，進而提高探索問題的敏銳性。[29]

## 3. 對情感和個性發展的重要性

音樂是表現情感的，它能為孩子們穩定的情緒，美好的情感打下最初的基礎，其潛移默化的作用是巨大的。情感的發展

和智力機能的發展是緊密吻合的，另外，情感的發展與兒童的個性形成有密切的關係，它為個性形成提供必要的條件。音樂教育還可以培養孩子愛父母、愛老師、愛朋友、愛動物等情感，培養了孩子的寬容精神和開朗的性格，學會怎樣與周圍的人相處，怎樣與別人共同創造美好的事物。

## （二） 如何培養幼兒的音樂能力

### 1. 確立幼兒的主體地位是前提。

幼稚教育是奠定人生一切學習的重要根基，且現代學前教育已經非常強調幼兒學習的主體地位，教學應以幼兒的經驗為學習中心，在幼兒追求自由、喜好活動、自動自發的天性本質中，成人應尊重幼兒，重視天性的自然發展與個別的發展差異性。所以，音樂教學必須建立在尊重幼兒主動學習、自由操作、個別發展之環境並透過師生社會互動，促進幼兒音樂學習。

### 2. 運用多種有趣的遊戲活動，激發幼兒參與的意識

幼兒非常喜愛遊戲，幼兒在聽聽、唱唱、動動、玩玩當中能增強節奏感，培養唱歌的興趣，提高辨別音樂性質的能力，促進動作的協調，還能發展想像力和創造力。

福錄培爾說：“兒童早期的各種遊戲，是一切未來生活的胚芽……”幼兒最自然的活動方式是生動活潑的遊戲。由於音樂是一門聽覺藝術，看不見，摸不著，幼兒年齡又小，控制力弱，思維具體、形象，所以對聲音的強弱、快慢、高低等抽象概念是不理解的，因此必須把音樂同他們的生活、玩溶為一體，通過唱唱、跳跳、動動、玩玩的遊戲活動輕鬆愉快地學習。<sup>[30]</sup>

### 3. 即興活動是培養幼兒音樂能力的主要途徑

幼兒的即興活動可以表達情感，促進審美感受，發展創造性能力，還可以調動幼兒積極嘗試。動作、節奏、律動、樂器等表現形式，培養幼兒的直覺、反應能力、想像力以及用不同方法解決問題的能力，但幼兒的即興創作常常是不能重複的節奏、動作或旋律，限於能力，他們還不可能有意識地運用音樂知識，因此教師應精心設計，掌握啟發幼兒的技巧，讓每個幼兒都有機會得到鍛煉。<sup>[31]</sup>

## （三）奧福理論在幼兒音樂能力培養的運用

1. 確立幼兒的主體地位，強調音樂學習的主動性，通過即興創作提高其創造力。

奧福推崇兒童主動學習音樂。根據學前兒童的心理和行為特徵，奧福教學設計了引發兒童自主探索的各種音樂遊戲，使兒童感受到他們是音樂活動的參與者和創造者，從而引導兒童自發地、創造性地感受音樂和表現音樂。他說：我追求的是通過要學生自己奏樂，即：通過即興演奏並設計自己的音樂，以達到學習的主動性。在帶領幼兒進行音樂欣賞活動時，奧爾夫不是讓孩於們被動地聽，而是借助一些輔助性的符號，隨著樂器的進行，分聲部演奏打擊樂器，這樣兒童不僅體驗到音樂的美妙，而且瞭解了樂曲的節奏、結構和風格。奧福認為讓兒童主動學習音樂還應包括在課堂上老師的指導，奧福常常強調教師在課堂上不是作為導演而存在，而是一個提出問題的人鼓幼兒自己去探索答案，去尋找各種各樣的可能性。通過提出問題並組織討論，引導學生掌握學習內容。<sup>[32]</sup>

## 2. 激發幼兒的參與意識，提高對音樂學習的興趣。

奧福教學法強調將語言、動作、舞蹈結合起來，用遊戲的形式展開豐富多彩的音樂活動。這不僅能激發幼兒的參與意識，也能提高其對音樂學習的興趣。對學前兒童來說，音樂學習首先是一件有趣的事，如果學習情境與內容不能引發他的興趣，即不觸動他的感受系統，一切學習都是無效的。教師盡可

能將抽象的節奏形象化、趣味化、生活化，針對不同程度的幼兒要多設計些好玩的遊戲，這些遊戲都要跟音樂聯繫起來，讓幼兒輕鬆學習，要讓每個幼兒都能參與起來，積極配合教師完成。使幼兒不再把音樂學習當做一種負擔。

### 3. 綜合多種藝術表達方式，提升音樂感知力。

奧福綜合性音樂觀告訴我們，兒童音樂教育活動都是創造、表演、欣賞以及唱歌、誦讀、舞蹈、奏樂的綜合體，任何單一的唱歌、誦讀、欣賞、奏樂及純音樂理論學習是不存在的。奧福體系要求兒童在學習音樂知識的同時，將音樂活動和動作、舞蹈、語言緊密結在一起，以身體奏樂，並把音樂移植於軀體之中，加深兒童對音樂知識的體驗，進而增進其情感。奧福的這種將知識教學與情感體驗整合的教學，實施學前兒童藝術綜合教育，要求我們從造就兒童完善的人格出發，通過藝術課程教學內容的綜合、教學策略的綜合和教學程式等的綜合，把兒童的認知、情感、行為、能力的培養過程結合在統一的過程中，將藝術教育過程的知識性、趣味性、情景性和活動性有機地結合起來，既符合人類生活的本性，也符合幼兒的生理特點和他們學習音樂的自然性。因此，綜合藝術在幼兒音樂教育中不失為一種非常適合的做法。在這種綜合藝術實踐中，

幼兒建構起多元知識體系，更大程度地提升了他們對於音樂的  
審美感知力。總之，“教學有法而無定法音樂教學是一種複雜  
的、多元的活動，奧福音樂教育理論對學前兒童音樂能力的培  
養就是一個不斷創新的過程。<sup>[33]</sup>

### 第三章 研究方案的設計與實施

本研究旨在運用“奧福教學法”與 4-5 歲幼兒音樂課程，提高其音樂能力的教學活動，探討奧福教學法對幼兒音樂能力的影響與成效。本研究以行動研究法為主要方法，並加以探討相關的文獻以形成本研究的理論基礎外，還擬定教學計畫進行本項研究。

#### 第一節 行動研究的意義與流程

##### （一） 行動研究的意義

行動研究就是要將“行動”和“研究”合而為一。由教育工作者在工作情境中，根據自己遇到的問題進行研究，找出解決問題的方法後，通過檢測、評價與反思、修正的過程，來解決實際問題。本研究發現教師在運用奧福教材上課時，不知道如何展開，也無法評估幼兒的音樂能力水準。因此決定用奧夫教學法融入課程，透過評價、反思與修正，已解決教師課程中遇到的問題。

##### （二） 行動研究的流程

1. 發現問題：作為一所藝術主打的幼稚園，本園使用了臺灣優秀奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，然而教師對奧福教學法瞭解不多，即使根據教案上課也只是表面流程，遊戲背後真正的目標不太瞭解。因此，幼兒的音樂能力也並不知道是否達到其應有的水準。那如何有效的使用奧福教學法？課程實施過程將遭遇

哪些困境？如何評價幼兒的音樂能力？運用奧夫教學法提升幼兒音樂能力有哪些意見和建議？

2. 初步文獻探討：在發現問題後，研究者進行了初步的文獻探討，查閱相關奧夫教學法、幼兒音樂能力的書籍及資料。總結出兩者相關的聯繫。
3. 確定研究的問題：經過初步的文獻研究，研究者確定研究問題為通過奧夫教學法提高幼兒音樂能力。
4. 深入的文獻探討：確定研究問題後，研究者再次深入探討過去的文獻，以擬定完美的計畫。
5. 擬定行動方案：根據之前的文獻探討，結合本園特色及音樂教材，決定採用奧福教學法來解決幼兒音樂能力的問題。
6. 研究評價：研究方案設計的是否完美，方法是否正確，結果是否有效，都應該加以評鑒。因此，本研究將分為三個迴圈，對每個迴圈進行評鑒，確認研究的成效。
7. 修正行動方案再實施：本研究每一個迴圈都會根據評量與反思的結果，進行修正，再確定研究計畫進而實施下一個迴圈，最後根據實施結果撰寫研究報告。

本研究的研究流程圖如下：

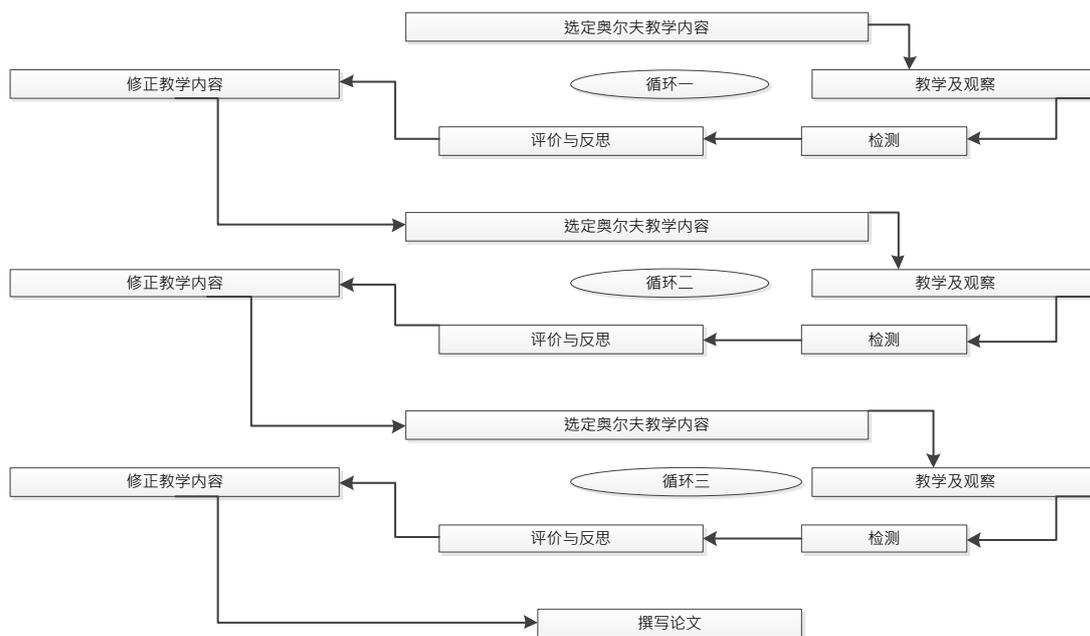


圖 3.2 研究流程圖

## 第二節 研究對象

研究者任職的學校位於澳門氹仔成都街，學校有 18 個班，每個年級各 6 個班，每班有 25 到 27 名學生。本次研究者所選定的研究物件為中班 B 班，班級有 25 名學生，均為 4-5 歲幼兒，該班男生比女生多一名，無插班生，因此該班學生在幼稚園的音樂課經驗相同。

## 第三節 資料的收集與分析

整個過程中，資料的收集與分析是同時進行的，對於行動研究而言，他重視的是一個不斷研究與反思的過程，源自於文獻理論的建構、研究者的想法、資料的呈現等。教師同時作為教學者與研究者，必須忠實呈現主觀想法，又要逃脫客觀的分析，避免偏見或理所當然的想法出現，要隨時自我反省，這樣的過程不只是針對問題尋求解決之道，還是個人自我成長的歷程。

## 一、 資料的收集

### (一) 觀察

觀察是一種有目的且有計劃的研究活動，借由自己的感官對現象進行感知，從而獲得相關資料。觀察中要排除偏差、保持樂觀，以下詳細說明瞭觀察資料的搜集方式。

#### 1、 觀察方式

由於研究者即為教學者，因此使用直接觀察的方法來進行資料收集，因為自己也是參與者，研究者可以直接從幼兒音樂課程教學的表現，加以系統的記錄。同時對每堂課進行錄影，用以補充現場觀察容易疏漏的細節，以免遺漏重要訊息。

#### 2、 觀察日程

本研究課程的真正實施從 2017 年 10 月 9 日開始，至 2018 年 1 月 22 日止，每個迴圈內每週有兩節音樂課，研究期間共有 18 個錄影資料。

#### 3、 觀察記錄

研究者每次觀察後，會立刻轉譯為文字，並以真實的描寫方式來敘述，歸檔後進行初步分析，希望透過錄影、觀察筆記來記錄奧福教學法教學運用情形、幼兒在課堂中的反應、師生之間或幼兒間的對話等。

## (二) 反思日誌

研究者將進行研究時的反思、檢討、發現的問題隨時記錄下來，其內容包括觀察教學之自省、進行研究時發現的問題等，每次反思後轉成文字，以作之後使用。

## (三) 文檔的收集

文檔的收集在研究中能和觀察資料相互印證補充。本研究收集的檔資料包括幼兒音樂能力前測表，及每個迴圈後的後測；上課錄影資料及幼兒活動照片。

## 二、資料的分析

在行動研究中，資料的分析並非集中於所有資料收集之後，而是收集與分析同時進行且持續的。對各個時期的資料作分析，是為了檢查資料是否有矛盾，或有什麼不足之處，為下一步行動的改進做基礎，等資料收集到一定的程度後，再做綜合分析。

### (一) 組織資料

本研究的需要組織的資料包括每堂課的教案、課堂後的觀察記錄、教學反思、音樂能力測試資料。

### (二) 將資料編碼

為了更有效的管理繁瑣的資料，研究者對所收集的資料進行了編碼，並依據日期歸檔。

教案部分，如 171009 教，即表示 17 年 10 月 09 日的教學活動；在觀察資料部分，依據觀察日期建立檔案，如：171009 觀，即表示 17 年 10 月 09 日實施音樂教學活動的錄影資料；在教學反思部分，171009 思，即表示 17 年 10 月 09 日所寫的教學反思；音樂能力測試則以座位號及迴圈為單位編碼，如音前-10，表示前測 10 號幼兒，音 1-10 表示第一迴圈後側 10 號幼兒。具體說明如下：

171009 教	17 年 10 月 09 日的教學活動
171009 觀	17 年 10 月 09 日實施音樂教學活動的錄影資料
171009 思	17 年 10 月 09 日所寫的教學反思
音前-10	前測 10 號幼兒
音 1-10	第一循環後側 10 號幼兒

表 3.1 資料編碼表

### (三) 整理資料

運用分類、比較、統整等不同的分析策略。從教學中分出兩條主線，一是教師，二是幼兒，教師部分主要是教學策略，幼兒部分主要是音樂能力。

教師教學策略：兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作及戲劇表演。

幼兒音樂能力：主要包括音樂情感體驗能力、音樂的感覺能力、音樂的理解賞析能力、音樂的表演能力以及音樂的創造能力。用這 5 個維度來評核幼兒的音樂能力。

#### (四) 撰寫報告

根據觀察記評核的情況，用圖表的方式分析，得出結論，繼而撰寫報告。

### 第四節 課程計劃與實施

本研究使用奧福教學法之理念，選取了《歡樂音樂藝術學園》教材裡面的內容，主要包括兒謠、兒歌、音樂遊戲、音樂欣賞等素材，通過奧福教學法之兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作、戲劇表演的教學手段，提高幼兒音樂能力的研究。課程主題與目標如下表：

循環	時間	節次	課程內容	教學目標	教學手段
	17.9.4-17.9.28		前測		
一(搗蛋精靈動動鼓)	17.10.9	1	動動鼓(一)	1. 能用樂器敲奏出“敲三下”的節奏；	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動
	17.10.12	2	動動鼓(二)	2. 能大膽創編兒謠； 3. 學會聽指令分組演奏樂器； 4. 體驗樂器敲奏的樂趣。	<input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
	17.10.16	3	小枕頭(一)	1. 認識絲巾，將絲巾製成不同	<input type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動

	17.10.19	4	小枕頭 (二)	<p>的道具進行角色扮演，感受樂句“短短長”；</p> <p>2. 能用樂器敲出“短短長”的樂段；</p> <p>3. 體驗角色扮演照顧小寶寶的樂趣，及樂器合奏的快樂</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
	17.10.23	5	動動小 身體 (一)	<p>1. 能跟隨老師指令使用打棒；</p> <p>2. 瞭解休止符，知道休止時音樂停止；</p> <p>3. 能隨樂在休止處做出快速反應；</p>	<input type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input type="checkbox"/> 即興創作 <input type="checkbox"/> 戲劇表演
	17.10.26	6	動動小 身體 (二)	<p>1. 體驗學習節奏的樂趣。</p>	<input type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input type="checkbox"/> 即興創作 <input type="checkbox"/> 戲劇表演
二(毛 毛蟲的 新衣 裳)	17.11.13	1	小螞蟻 (一)	<p>1. 能使用打棍打出歌謠節拍；</p> <p>2. 樂趣參與音樂活動，在集體活動中學會相互合作；</p> <p>3. 體驗成功的快樂喜歡並</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
	17.11.16	2	小螞蟻 (二)		
	17.11.20	3	毛毛蟲 與蝴蝶 (一)	<p>1. 能用身體或道具隨音樂模仿毛毛蟲爬行；</p> <p>2. 懂得欣賞的憂傷、喜悅音樂作品。</p> <p>3. 樂於參與角色扮演活動。</p> <p>4. 能有秩序的隨歌曲優美的舞動身體；</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
	17.11.23	4	毛毛蟲 與蝴蝶 (二)		
	17.11.27	5	鋸木頭 遊戲 (一)	<p>1. 能結合音樂，利用肢體做鋸、轉、釘的動作；</p> <p>2. 能兩人合作變成木頭和工具</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏
	17.11.30	6	鋸木頭		

			遊戲 (二)	<p>遊戲</p> <p>3. 能跟著音樂，正確的用樂器奏出音樂中的節奏；</p> <p>4. 學會分組演奏，聽從指令；</p> <p>5. 體驗合作遊戲及演奏樂器的快樂。</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
三（精靈王國的生日禮物）	18.1.4	1	我最喜歡 (一)	<p>1. 嘗試創編歌詞；</p> <p>2. 在創編歌詞及動作中體驗音樂遊戲的樂趣。</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作 <input type="checkbox"/> 戲劇表演
	18.1.8	2	我最喜歡 (二)	<p>3. 認識節奏與音符</p> <p>4. 能跟隨老師用樂器敲奏出這首歌的節奏型；</p> <p>5. 體驗樂器合奏的快樂。</p>	
	18.1.11	3	泡泡糖 (一)	<p>1. 初步理解兒謠內容，並隨著兒謠玩遊戲；</p> <p>2. 能根據兒謠用樂器敲奏出相應節拍；</p> <p>3. 學會兩人合作完成遊戲；</p> <p>4. 體驗合作遊戲及樂器敲奏的樂趣。</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input type="checkbox"/> 即興創作 <input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
	18.1.15	4	泡泡糖 (二)		
	18.1.18	5	糖梅仙子 (一)	<p>1. 通過不同的形式感應音樂的曲式；</p> <p>2. 能隨音樂的旋律做出簡單的肢體動作；</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 兒謠節奏 <input checked="" type="checkbox"/> 肢體律動 <input checked="" type="checkbox"/> 歌唱識譜 <input checked="" type="checkbox"/> 樂器合奏 <input checked="" type="checkbox"/> 即興創作
	18.1.22	6	糖梅仙子		

			(二)	3. 會初步的認讀音樂圖譜； 4. 能使用奧福樂器為歌曲增添音樂元素； 5. 積極參與活動，體驗遊戲的快樂。	<input checked="" type="checkbox"/> 戲劇表演
--	--	--	-----	--	--

表 3.2 課程計劃表

## 第四章 研究結過程

本研究旨在運用奧福教學法提高 4-5 歲幼兒的音樂能力的研究，通過三個循環的行動研究，協同觀察記錄、教學反思、幼兒前後測評估表，加以收集、整理。全章共分五節，第一節為運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第一迴圈；第二節運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第二迴圈；第三節為運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第三迴圈；第四節為運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之教學成效；第五節為綜合討論。具體內容如下：

### 第一節 運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第一循環

本節就前測結果、第一循環之奧福教學法運用情況、遭遇的問題與應對方式、教學活動再進行、教學反思、評估結果做了整理。

#### 一、 前測實施結果

對於幼兒的音樂能力評估，不像其他年齡段可以給出試題，對幼兒的評估主要是通過錄影設備及上課時的及時回饋進行觀察分析。此研究中，研究者把音樂能力細分為 5 個部分，具體觀察分別是：

1. 音樂的情感體驗能力：指隨音樂音響的進行而產生的情緒感受或情感共鳴。在評分時，研究者主要以觀察為主，會觀察幼兒對課堂中，所表現出的情緒，是否樂意參與各種遊戲活動，在聽到一首新的曲子時是否做出相應的情緒表現。

2. 音樂的感覺能力：主要是針對音樂中的物理要素，如對音樂的高低、強弱、長短、音色的辨別能力。在評分時，研究者會觀察每節課熱身環節，幼兒對各種音樂高強弱、長短、音色的辨別能力。
3. 音樂的理解賞析能力：主要指對音樂音響本身以及本身以外的各方面的意義進行把握和欣賞的能力。在評分時，研究者主要觀察幼兒在聽到一首新的曲目時，針對老師的提問，會做出怎樣的回饋。
4. 音樂的表演能力：主要是指用嗓音、樂器和身體動作來表現音樂的能力。評分時，研究者主要針對課堂中的角色扮演活動及樂器演奏活動，對幼兒的表演能力進行觀察。
5. 音樂的創造能力：指對音樂理解、表現、創作時所具有的產生新穎資訊的能力，在評分時，研究者主要觀察在即興創作方面幼兒所表現出來的能力。

前測活動中教師的對幼兒音樂能力的檢測通過預授課的形式測試，測試結果如下：

序號	性別	音樂的情感體驗能力	音樂的感覺能力	音樂的理解賞析能力	音樂的表演能力	音樂的創造能力	總分 (按總分 100)
		課堂表現的情緒	音樂的高低、強弱、長短、音色	對音樂的感受與理解	樂器演奏、角色扮演、肢體律動	即興創作	
1	男	3	3	2	3	2	52
2	女	4	3	3	3	3	64
3	男	4	3	2	2	2	52
4	男	3	3	3	3	2	56
5	女	4	3	3	3	3	64
6	女	4	3	4	3	3	68
7	男	4	3	3	3	2	60
8	女	4	3	3	3	3	64
9	男	4	3	3	3	3	64
10	女	4	3	3	3	2	60
11	男	4	3	3	4	3	68
12	男	3	3	2	2	2	48
13	男	3	2	2	2	2	44
14	男	2	2	2	2	2	40
15	女	4	3	3	3	3	64
16	女	4	3	3	4	3	68
17	男	4	3	3	3	2	60
18	男	4	3	3	3	2	60
19	女	3	3	3	3	2	56
20	女	4	4	4	4	4	80
21	女	4	4	4	4	3	76
22	男	3	3	2	2	2	48
23	男	4	4	3	3	3	68
24	女	4	3	3	2	2	56

25	女	4	3	3	3	2	60
----	---	---	---	---	---	---	----

5分 表現優異      4分 表現良好      3分 表現一般      2分 有待改進

表 4.1 前測評分表

前測結果可用下圖表示：

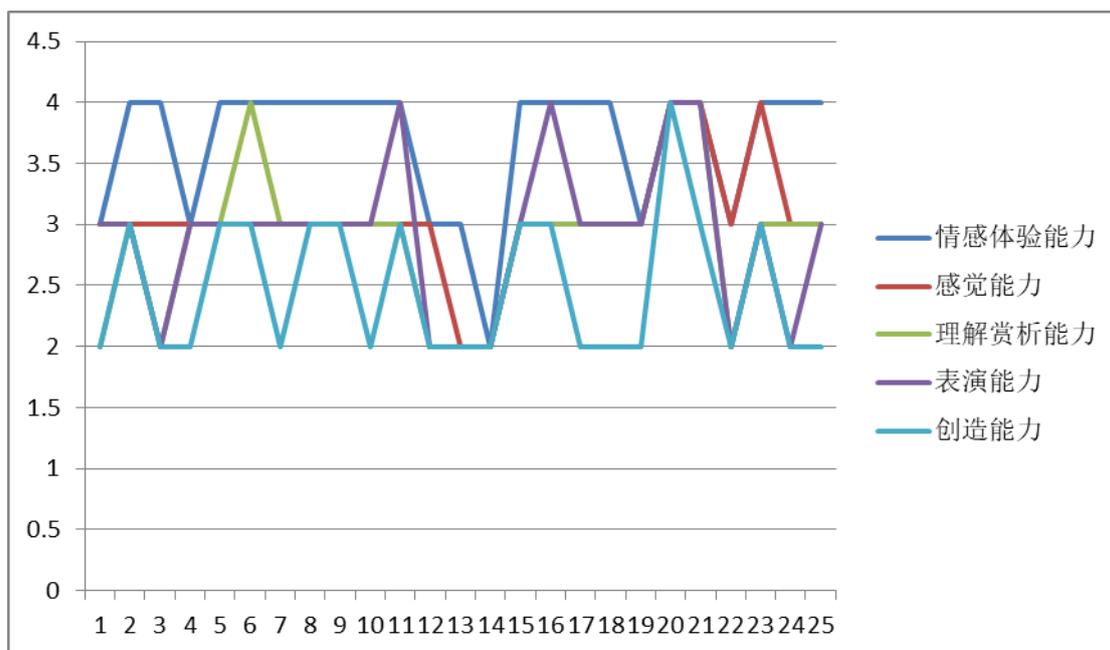


圖 4.3 前測結果分析圖

從圖中可以看出，各項音樂能力中，幼兒的比較均衡，大部分幼兒在音樂中的表現一般，不是特別好，但也不是很差。音樂的情感體驗能力較好，分別是 4 分占 72%，3 分 24%，2 分 4%，表現為幼兒是喜歡音樂活動的，並容易被音樂所吸引並且；音樂感覺能力大部分集中在 3 分的階段，分別是 4 分 12%，3 分 80%，2 分 8% 即表現一般，表現為幼兒對音樂元素認識不夠；理解赏析能力也大部分集中在 3 分，分別是 4 分 12%，3 分 64%，2 分 24%，表現為幼兒經驗不足，對音樂展開想像聯想非常困難；音樂表演能力也集中

在 3 分及少數 4 分和 2 分，分別是 4 分 16%，3 分 60%，2 分 24% 表現幼兒對表演的經驗不足，沒自信；創造能力集中在 2 分，分別是 4 分 4%，3 分 40%，2 分 64%。表現為大多數是有待改進的。根據以上的回饋，研究者開始了第一循環的教學。

## 二、 第一循環教學

經過分析前測的情況，對照之前的文獻研究，如舒特·戴森說，3-4 歲，幼兒已能感知音樂的旋律輪廓；4-5 歲階段，幼兒能辨別音高和音區，並且能對簡單的節奏進行重複；格林伯格說，3-4 歲，更能控制嗓音，能較好地改變音高、速度、力度；能較準確地唱簡單的短句和歌曲，更準確地隨音樂拍動作；模仿簡單的節奏模式，學會一些遊戲兒歌；懂得一點快一慢、輕一響概念；隨樂曲自由動作，喜歡用自己的嗓音製造聲音。哈密特·穆格說，3-4 歲，邊歌邊表達與歌唱內容相符的表情和簡單動作方面有了發展；4-5 歲，幼兒伴樂反應減少，而坐著聆聽音樂的情況增加。從圖表分析，參照 3-4 歲幼兒應該達到的標準，此班幼兒音樂能力基本達到了 3-4 歲應有的水準，但 4-5 歲階段的水準還處於剛起步。

第一迴圈所選的音樂共三個，分別是動動鼓、動動小身體、小枕頭。以下分別就教學法的運用情況、遭遇的問題與應對方式、教學活動在進行、教學法進行說明。

### 1-1 動動鼓

## 1. 奧福教學法運用情況

在教學過程中，教師企圖每一堂課用到儘量多的奧福教學法，希望這些方法對幼兒音樂能力的提高有用。此活動本身就是一個輕快的兒謠，有他特有的節奏【兒謠節奏】，通過音樂圖譜導入【歌唱識譜】（圖循 1-1），再加以肢體動作的輔助【肢體律動】，幼兒很快就瞭解了整首歌曲的大意，並認識了三種不同樂器大鼓、小鼓及鈴鼓。之後通過角色扮演小貓、小狗、老鼠來演奏不同的樂器【戲劇表演】【樂器合奏】（循 1-2），並按照一定的速度將樂器敲三下，之後通過合作遊戲結束本節課。（教案見附錄-教 1-1-1）



循 1-1 動動鼓音樂圖譜



## 循 1-2 扮演不同的動物表演

### 2. 遭遇的問題與應對方式

活動結束後，重新再看一次錄影記錄，以客觀的角度來觀察，發現用幼兒能看懂的圖譜來幫助記憶歌詞確實是一個好辦法，遊戲的形式也是比較吸引幼兒的。但是當幼兒出來遊戲的時候，教師要求當聽到歌詞裡面出現敲三下的聲音的時候，就與朋友擊掌三下，此時有的幼兒能敲三下，，但是不能跟著節奏來；有的幼兒只是玩，不停地與同伴擊掌，如 S9、S18；有的幼兒由於膽怯不自信，不願意參與遊戲，如 S12、S13、S14、S24；個別幼兒專注力不夠，會東張西望，如 S14、S24、S25。

這首兒謠較長，內容稍難，導致個別幼兒暫時沒法記住兒謠而不敢遊戲，可增加更豐富的肢體律動說明幼兒熟悉兒謠內容。幼兒辨別音色的能力較弱，在活動中聽辯不同鼓聲時，只有少數幼兒能聽出來。對於專注力不夠、不願參與遊戲的幼兒，可多鼓勵，讓其增加自信，融入到活動中來。（171009 思）

### 3. 教學活動再進行

經過上節課的反思，這節課為了加強幼兒的節奏感，剛開始就對幼兒進行了聽音練習，當聽到金屬類樂器的時候幼兒舉高雙手，聽到木質類樂器的時候拍拍雙手【肢體律動】（圖循 1-3）。之後為瞭解決樂器

不夠的問題，研究者用 A4 紙代替各類鼓，讓每位幼兒都有了一個樂器，進行分組合奏【樂器合奏】（圖循 1-4），在熟悉了節奏的基礎上，請幼兒扮演不同的動物在中間走動，當聽到“敲三下”的指令時創編不同動物叫聲，如小雞嘰嘰嘰。【戲劇表演、即興創作】（教案見附錄-教 1-1-2）



循 1-3 聽音練習



循 1-4 用紙代替鼓樂器合奏

#### 4. 教學反思

第一次對幼兒進行聽音做動作的訓練，大部分幼兒沒法作對動

作，或者純粹模仿其他幼兒做動作，S14對自己不能做出正確的動作展現出不耐煩的情緒，S25、S1很快開始走神，S7、S12、S13、S22不敢做動作，怕出錯。（171012觀）這次聽音訓練反應出幼兒音樂的感覺能力水準還很低。合奏時，教師以為幼兒已經經過了一節課的學習，對歌曲的內容及節奏已經熟悉，誰知幼兒在遊戲時出現了不知道在音樂的何處敲樂器，節奏的把控也不嘉。因此教師對幼兒的能力要求太高，不應操之過急，在樂器合奏可先示範，再口頭練習，之後在跟音樂。好的地方是這次把所有的歌詞都加上了律動，幼兒根據動作對歌詞就掌握的更好了。這次上課時發現個別幼兒對音樂節奏有了初步的認識，如：

T：我們再聽到“敲三下”的音樂時就用打棍敲三下，但是能不能亂敲？

S23：不能，要有節奏。（171012觀）

以上是這次上課的一點小驚喜，第一次從一個4歲的幼兒口中聽到要“有節奏”的敲。因此我大大的表揚了這位幼兒的說法。但之後當我在播放音樂時聽到了幼兒一下對話。

S21：是不是要跟節奏呀？

S6：是呀，老師說跟節奏。

S21：那我怎麼辦？我怎麼跟節奏呀？（171012觀）

這裡表現出幼兒對於節奏的陌生，並且為自己擔心，沒有信心跟

節奏的使用樂器。

因此，幼兒的音樂能力不是靠一節課就提高的，教師不可操之過急，之後的課程降低目標，減少幼兒的受挫感。（171012 思）

## 1-2 小枕頭

### 1. 教學法運用情況

根據上一節課反應出幼兒節奏感弱的問題，教師上課前先讓幼兒玩節奏遊戲，即跟著老師拍簡單地節奏，用身體各部位發出聲音，此次主要是練習簡單的3拍子【肢體律動】。之後聽本節課要學習的歌曲，請幼兒回答聽後的感受，以回饋幼兒對音樂的理解能力。接著讓幼兒扮演家長和小朋友，玩哄寶寶睡覺的遊戲【戲劇表演】，之後通過把絲巾變為枕頭自己睡覺（循 1-5），變成床與同伴一起搖“寶寶”睡覺【肢體律動、戲劇表演】。（教案見教 1-2-1）



循 1-5 絲巾變成了枕頭睡覺

### 2. 遭遇的問題與應對方式

在這次教學活動中，在欣賞搖籃曲時，極少數幼兒能說出音樂的特點，只有 S20 說聽了想睡覺，多數幼兒根據自己的經驗，說出聽了想跳舞，所以大部分幼兒音樂的感覺欠缺在經驗上；由於角色扮演的難度加大，幼兒在參加角色扮演的時候，第一次老師叫個別幼兒上臺表演時，幼兒舉手參與，但在臺上卻不知所措，無法表現媽媽哄寶寶睡覺的場景，這反應出即使幼兒有相關的經驗，但如果教師不多給機會表演，幼兒也是會怯場的；在請幼兒與隔壁的同伴分別扮演大人和寶寶的時候，也出現了 S14、S12、S9 不願意參與活動的情況，這與幼兒同伴交往情況有關係，對於這個年齡段的幼兒才剛開始同伴交往，對於他不太熟悉的夥伴是不願意一起玩遊戲的；（161019 觀）

### 3. 教學活動再進行

第一個課室主要以玩遊戲為主，讓幼兒通過遊戲感受搖籃曲的曲風，體驗角色扮演的樂趣，這一課時為了改變幼兒不願老師安排夥伴的情況，選擇了幼兒自己找好朋友玩的方式，絲巾做床與同伴一起哄“寶寶”睡覺【角色扮演、戲劇表演】，為了更形象的讓幼兒聽出音樂中“短短長”的樂段，教師用寫數位元元元的方式讓幼兒寫出不同長短的“1”【肢體律動】（循 1-6），接著幼兒用絲巾畫不同的短短長的路徑，一起舞蹈【即興創作】（循 1-7），最後使用刮胡來刮出短短長的樂段【樂器合奏】（循 1-8）。（教案見教 1-2-2）



循 1-6 用絲巾畫出音樂的長短



循 1-7 絲巾舞即興創作



循 1-8 用刮胡合奏

#### 4. 教學反思

讓幼兒自己說出曲目的感覺是很難的，一方面幼兒的語言發展無法表達，一方面幼兒接觸的音樂類型也很少，因此教師不應給幼兒太高的要求，提問時也可給一些恰當的提示幫助其感受。角色扮演是幼兒很喜歡的一種方式，但這次發現幼兒角色扮演如果沒有老師的指點，很難自己做下去，所以角色扮演的初級階段老師可以多給一些提示幫助他們完成。對於始終不願意參與的幼兒，教師可多給鼓勵，也可以讓他的好友帶領他，之後鼓勵他表現的很好，他就會更樂意參與活動。如對於

S14 小朋友不願意參與活動：

T：S14 你來做寶寶，S15 做媽媽好不好？

S14：不好。

T：那你來做爸爸，S15 做寶寶好不好？

S14：不好，我不想玩遊戲。

T：是嗎？這個遊戲很簡單，我請你的好朋友 S10 陪你玩好不好？

S14：.....（不說話）

T：S10 來過來帶他一起玩遊戲。

S14 不耐煩地勉強接受。（171019 觀）

雖然 S14 是不情願的接受了老師的邀請，但也是他參與遊戲活動踏出的第一步，當聽到老師表揚他做的很好時，他的自信心增加了。並且通過他我

也發現對幼兒音樂能力的觀察不能只靠提問的方式，幼兒的語言能力以及性格會使有的不願意表達，甚至機遇巧合有的緊張沒答對，有的蒙對了。因此觀察必須要配合幼兒的肢體動作進行全方位考證，有的幼兒雖然說不出，但做的時很到位的。就如 S14，我問問題他從來不回答，但鼓勵他參與遊戲之後，其實他對我說的內容是清楚的。（171019 思）

### 1-3 動動小身體

#### 1. 教學法運用情況

經過上節課的學習後，幼兒認識了搖籃曲，因此這節課直接從遊戲開始，幼兒聽著“小枕頭”睡覺，老師變成小精靈檢查幼兒睡著沒，老師說到哪個部位，哪個部位就要動起來【肢體律動】（循 1-9），之後觀察圖譜，根據圖譜內容練習打節拍【歌唱識譜、兒謠節奏】（循 1-10），接著認識 16 宮格，在有圖示的位置敲打棒【樂器合奏】。（教案見附錄教 1-3-1）



循 1-9 檢查幼兒身體睡著了沒



### 循 1-10 根據圖譜節奏練習

#### 2. 遭遇的問題與應對方式

這次活動的主要問題是打節拍部分，因為觀察幼兒跟著音樂打節拍已經沒問題，因此畫出 16 宮格打節拍，誰知當一個格子畫出兩個節拍符號的時候，幼兒並不能打出來，由於難度偏高，S17、S25 開始自己玩起來了，S12、S13 開始坐不住。

( 171023 觀 ) 因此教師調整了教學難度，每個格子只畫一個節拍符號。讓幼兒更好的掌握節拍可與音樂結合起來，避免枯燥。( 171023 思 )

#### 3. 教學活動再進行

為了減小課程難度，幼兒從認識休止符開始。首先出示圖譜，幼兒根據圖譜唱出自己學過的歌曲“頭兒肩膀膝蓋腳”【歌唱識譜】。接著增大歌曲難度，當圖譜中小精靈去到某個地方，幼兒就不能發出聲音，幼兒跟著圖譜唱歌，在小精靈來到處停止

唱，三段圖譜如下：



圖譜一



圖譜二



圖譜三

接著對音樂進一步昇華，音樂中小精靈去到的地方會有一個鼓

聲——歌曲休止處，當聽到鼓聲就舉高雙手或直接蹲下【肢體律動】（循 1-11），接著幼兒自己在鼓聲處創編動作【即興創編】，最後用打棒練習結束此活動【樂器合奏】（循 1-12）。（教案見教 1-3-2）



循 1-11 聽到鼓聲就蹲下了



循 1-12 在圖譜的提示下樂器合奏

#### 4. 教學反思

整個活動完整，程式是故事導入、內容介紹、遊戲、創編，很流暢。教師結合本班幼兒的特點將書本本身配套的故事內容改編了，讓幼兒更簡單易懂的瞭解休止符。這與奧福以人為本、原本性的教育理念相符。而且令我感到欣慰的是，雖然這節課的難度對於幼兒來說已經很難了，但之前不願參加的 S14 主動地參加，當遊戲中他沒有與小朋友同步時，說了一句“超難的”，之後也努力的跟隨課堂節奏走。（171016 觀）

這節教學活動課程內容較難，當讓幼兒創編時，在之前的鋪墊下幼兒腦洞大開，有了很多的想法，但又偏離了學習休止符的初衷。所以教師不用硬性創編，可直接帶領他們用音樂做遊戲，比如課室內隨意走動，出現休止的地方就停下來做動作。不要為了用教學法而用，要根據課程內容及幼兒本身的特點上課。（171016 思）

### 三、 第一循環評量結果

序號	性別	音樂的情感體驗能力	音樂的感覺能力	音樂的理 解賞析能 力	音樂的表演 能力	音樂的 創造能 力	總分 (按照 100 分)
		課堂表現 的情緒	音樂的高 低、強弱、 長短、音色	對音樂的 感受與理 解	樂器演奏、 角色扮演、 肢體律動	即興創 作	
1	男	3	3	2	3	2	52
2	女	4	4	3	4	3	72
3	男	4	3	3	3	2	60
4	男	4	3	3	3	3	64
5	女	4	4	4	4	4	80
6	女	4	4	4	4	4	80
7	男	4	3	3	3	3	64
8	女	4	4	4	4	4	80
9	男	4	3	3	3	3	64
10	女	4	4	3	3	3	68
11	男	4	4	3	4	4	76
12	男	3	3	2	3	2	52
13	男	3	3	2	3	2	52
14	男	3	3	2	2	2	48
15	女	4	4	4	4	3	76
16	女	4	4	4	5	4	84
17	男	3	3	3	3	3	60
18	男	4	3	3	3	3	64
19	女	3	4	3	3	3	64
20	女	4	4	5	5	5	92
21	女	4	4	5	4	4	84
22	男	3	3	3	3	3	60
23	男	4	4	4	3	3	72
24	女	4	4	3	3	3	68
25	女	3	3	3	3	3	60

5分 表現優異      4分 表現良好      3分 表現一般      2分 有待改進

表 4.2 第一循環評分表

第一循環測驗圖表如下

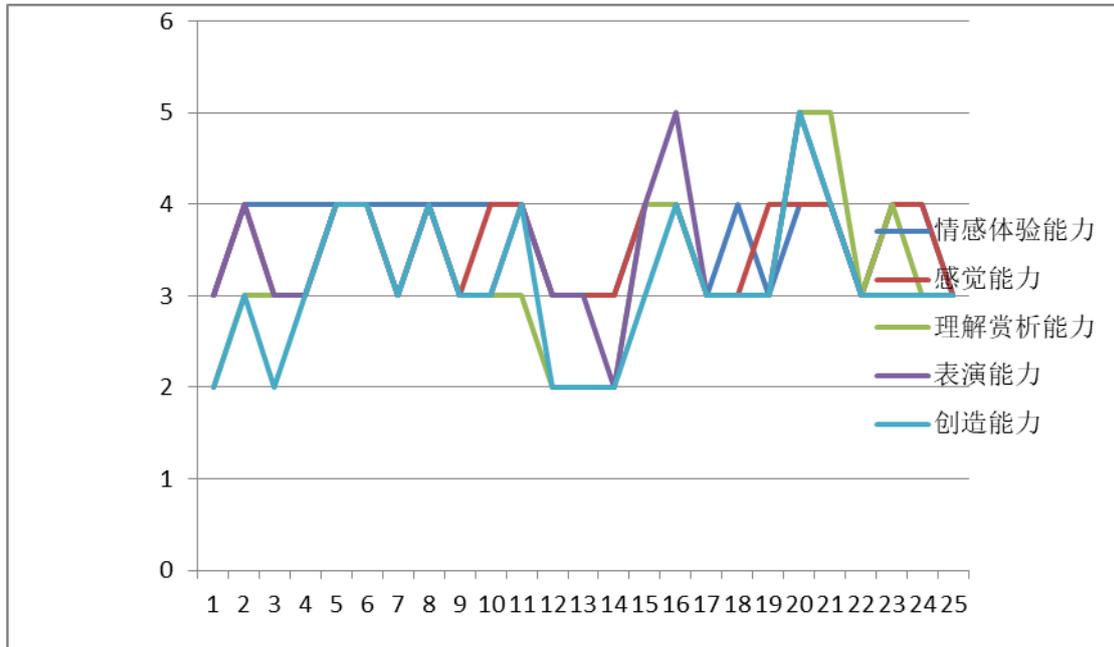


圖 4.2 第一循環結果分析圖

前測與第一循環音樂能力對比圖如下：

各分數所占百分比	音樂的情感體驗能力				音樂的感覺能力				音樂的理解赏析能力				音樂的表演能力				音樂的創造能力			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2
前測	0	72	24	4	0	12	80	8	0	12	64	24	0	16	60	24	0	4	40	64
第一	0	68	32	0	0	52	48	0	8	24	52	16	8	28	60	4	4	24	52	20

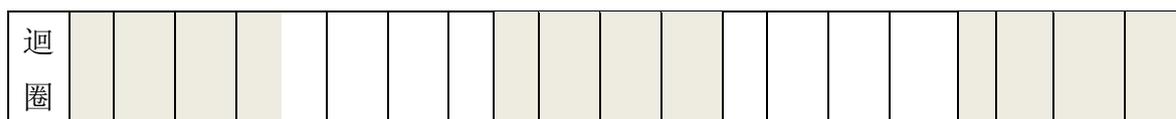


圖 4.3 各循環音樂能力對比圖 1

#### 四、 第一循環小結

第一循環的教學遇到了不少問題，教師也及時給予了應對措施，經過圖表觀察分析，第一循環的學習，幼兒音樂能力總體是在進步，這也增加了我繼續研究的信心，說明奧福教學法用於課堂是有效的，是有利於幼兒音樂能力發展的。不過過程中與遇到了一些問題，針對這些問題也採取了及時的措施，現總結如下：

遇到的問題	採取的措施
1. 幼兒節奏感弱，連最基本的敲擊都沒法完成	在每節課開頭增加了節奏訓練，幼兒模仿老師，有節奏的拍打身體的不同部位，通過肢體律動，增加幼兒的節奏感。
2. 幼兒對兒謠不熟悉，不敢跟隨老師玩遊戲	教師利用肢體動作，給沒一句兒謠都加上了動作，並且製作音樂圖譜，說明幼兒識記歌詞
3. 個別幼兒總是不參與遊戲	通過對話鼓勵，請好友幫忙等方式增加幼兒的自信，因而後期也願意參加
4. 課程目標定得太高	課程降低難度，從簡到難。
5. 幼兒角色扮演上臺後不知道做什麼	幼兒經驗少，此階段教師可先做一些示範，再請幼兒玩
6. 即興創編之後發現幼兒只是玩的很開心，教學目標並沒有達到	不要為了玩遊戲而遊戲，為了使用奧福教學手段而使用，上課應該結合課程目標，有目的的進行。

表 4.3 第一循環問題與措施分析表

## 第二節 運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第二循環

在第一個迴圈的教學中，發現幼兒對音樂的感覺能力、創編能力已經有很大進步，對音樂的理解賞析能力及表演能力欠缺，以及有人與他人互動的能力欠缺。因此這個迴圈用故事牽引整個迴圈大的脈絡，激發幼兒的想像，提高其音樂理解力，在遊戲活動中以“找朋友”的形式與好友做遊戲，增加其表演的機會。具體說明如下：

### 一、 第二循環教學

#### 2-1 小螞蟻

##### 1. 奧福教學法運用情況

為增強幼兒的節奏感，還是從節奏練習開始，教師用身體做出怎樣的節拍，幼兒就模仿【兒謠節奏】。接著用小螞蟻搭舞臺的故事引入，小螞蟻搭舞臺使用了搬、推、拉、堆不同的方法，教師找小朋友做木頭，教用不同的方法搬，幼兒猜是什麼辦法，並為整首兒謠創編動作接【肢體律動】（循 2-1），接著幼兒變身小螞蟻，找到一個好朋友，一起扮演小螞蟻用不同的方式搬木材【戲劇表演】（循 2-2），接下來分組比賽，用積木搭建舞臺，看哪一組一起合作把舞臺搭的最高。最後幼兒創編不同的搬木材的方法如踢木材【即興創編】。（教案見 2-1-1）



循 2-1 幼兒一邊念兒歌，一邊做動作



循 2-2 找到好朋友一起做小螞蟻搬木材

## 2. 遭遇的問題與應對方式

此次活動因為相比之前降低了難度，教學上的目標基本都達到，主要的問題是遊戲活動的形式。當時教師考慮的是教室空間有限，所以叫了部分幼兒到中間遊戲、部分幼兒在旁邊，當兒謠到“嘿咻嘿咻嘿咻咻”的時候，旁邊的幼兒幫忙中間遊戲的幼兒打氣如圖循 2-2。但當中間幼兒在遊戲的時候，旁邊的幼兒剛開始還幫忙打氣，不一會就開始自己玩自己的，S9、S7 在爭椅子玩，S22、S3 也在爭椅子玩，S18、S4 抱在一起玩。（171101 觀）

## 3. 教學活動再進行

根據上節課的經驗，之後的課程都減少幼兒等待的時間，這節課也從訓練幼兒的肢體反應開始，教師打鼓，鼓聲快腳步快，鼓聲慢腳步慢，鼓聲突然敲擊一下做造型。**【肢體律動】**接著根據上節課的兒謠練習敲打三拍子，兒歌中三拍子的地方敲節奏，沒有三拍子的地方做律動**【樂器合奏】**（圖循 2-3），兒謠結束時用打棒在桌面做出舞臺（循 2-4）。最後幼兒創編動作，模仿小螞蟻一起合作，全班幼兒排成長龍，用創編的動作在舞臺中間表演。**【即興創編、戲劇表演】**（教案見 2-1-2）



循 2-3 用打棒樂器合奏



循 2-4 兒謠結束用合作搭建舞臺

#### 4. 教學反思

對比上一迴圈的內容，這次課程降低了教學難度，因此問題少了很多，律動方面，幼兒已經開始有了更豐富的肢體動作，可以在老師的提醒下創編很多動作；樂器合奏時，從第一迴圈一個三拍子都奏不好到現在可以在整首歌曲中奏出所有的三拍子，在默唱環節，幼兒停止念兒謠，只聽到打棒的聲音，就如一場自己演奏的音樂會，讓幼兒感受到了自己演奏的成功感；之前在請幼兒創編動作時，幼兒無從下手，這次把創編定位到具體的動作上，幼兒就有了很多想法，並大膽的表達；同時基本上已經百分之百的幼兒願意參與到遊戲中來，無需老師單獨邀請，而且遊戲也很投入，這也是幼兒建立了安全感，增強了自信的表現。

( 171116 思 )

### 2-2 毛毛蟲與蝴蝶

#### 1. 奧福教學法運用情況

熱身活動從聽辨樂器的高低音開始，當幼兒聽到樂器發出的是高音就站起來，低音就蹲下去，或創編自己的動作來表示高低音【肢體律動、即興創作】( 循 2-5 )。接著毛毛蟲的故事引入，幼兒聽音樂，說出哪一段是表示難過的毛毛蟲，並用身體不同部位模擬毛毛蟲爬【肢體律動】。遊戲部分請幼兒一起裝扮毛毛蟲，並

扮演蜘蛛太太、蜘蛛太太女兒、毛毛蟲，進行對話【角色扮演】

(圖循 2-6、2-7)，接著用絲巾模擬毛毛蟲，絲巾長短表現毛毛蟲一伸一縮，念出兒謠【兒謠節奏】最後帶著詢問結束教學活動，讓幼兒自己想故事情節發展。(教案見 2-2-1)



循 2-5 聽高低音做動作



循 2-6 裝扮毛毛蟲



### 循 2-7 角色扮演

#### 2. 遭遇的問題與應對方式

本節課遇到的主要問題是幼兒無法理解難過而緩慢的音樂風格，毛蟲難過的情感幼兒雖能感受到，但對於他們，用難過的情感來唱歌，還是很難做到的，在他們的眼中，唱歌就是一件開心的事情，所以當教師第一次用難過的表情念了一遍兒謠後，S16就對我說“我們可以開心的唱歌”（20171120觀），當老師第二次有感情的念兒謠後，直接詢問幼兒難過不？S9直接回答“不難過”，S23直接說“好難聽呀”（20171120觀）。在角色扮演高傲的蜘蛛太太說“你一點都不好看，看看我的女兒”時，S1、S14、S15直接蒙著眼睛不願意看（20171120觀）。

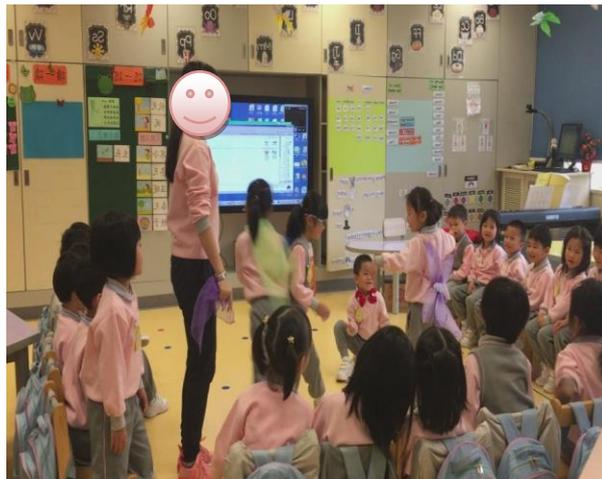
#### 3. 教學活動再進行

難過的毛毛蟲並不是故事的結尾，歌曲還有 B 段，B 段是毛毛蟲變蝴蝶後，開心的樣子。首先請幼兒身體部位變成毛毛蟲，

一邊唱歌一邊做毛毛蟲爬【肢體律動】，接著講難過的毛毛蟲變成開心的蝴蝶的故事，講完後請幼兒出來創編蝴蝶跳舞的動作【即興創編】，之後跟著音樂用絲巾起舞（循 2-8），在充分熟悉了本首歌曲之後，就開始角色扮演，這次角色增多，有毛毛蟲、蜘蛛太太、蜘蛛太太女兒、蝴蝶、螞蟻【戲劇表演】（循 2-9）。（教案見 2-2-2）



循 2-8 用絲巾起舞



循 2-9 角色扮演

#### 4. 教學反思

故事情節扣人心弦，幼兒非常喜歡，在在教學活動結束後還總是提起這個故事，說還想再聽一遍，故事中截選的蜘蛛太太與毛毛蟲的對話作為角色扮演，演出效果出乎意料的好，幼兒不再像之前那樣膽怯了，而是大膽參與，勇敢嘗試，且在旁邊觀看的幼兒，老師也給了任務，需要旁邊的幼兒為扮演幼兒唱歌，這樣保證了每一位幼兒都有參與整個過程。整個過程並沒有故意讓幼兒學唱歌去，但一次次的遊戲，幼兒已經不知不覺中學會了歌曲。

很開心這次上課的時候，聽音練習部分，當老師敲擊三角鐵問，“當你面聽到這個聲音想做什麼動作”，S20、S21、S11說想跳起來，S16、S4、S23、S8、S10說想站起來。當聽到敲擊木魚的聲音的時候，大部分幼兒說想坐下來或者想爬下去（20171120觀），這些表現說明幼兒對音的高低以及有了認識。剛開始幼兒還接受不了難過的音樂，但在說了故事結尾，毛毛蟲變成開心的蝴蝶後，又對歌曲表示喜歡。針對之前幼兒音樂理解能力不佳的問題，如果跟著故事，有了情節，幼兒有了想像空間，自然就會更容易理解歌曲了（20171123思）。

## 2-3 鋸木頭遊戲

### 1. 奧福教學法運用情況

首先出示搭建舞臺需要的鋸子、螺絲、釘子，瞭解其用途後，幼兒模仿這些工具，並說出“我是一個……”，一邊說一邊做動作【肢體律動、兒謠節奏】，之後鈴鼓做木材，手變成工具來鋸、擰、釘鈴鼓【樂器合奏】（循 2-10），最後請幼兒找到一個好朋友，一位做木頭，一位做工具，鋸子的遊戲時，鋸到哪裡，哪裡就“斷”掉（循 2-11）；當唱螺絲時，一位轉動螺絲，讓他像螺絲一樣轉圈；當唱到釘子時，一位做釘子一位做木頭，被“釘”那位要越釘越矮【戲劇表演】（循 2-12）。（教案見教 2-3-1）



循 2-10 鋸木頭遊戲



循 2-11 當鋸了手臂，手臂就“斷”了



循 2-12 一位小朋友做木頭，另一個小朋友做工具

## 2. 遭遇的問題與應對方式

主要遭遇的問題是樂器演奏的時候，沒選好樂器，幼兒不停地拿著鈴鼓拍打，課堂有些混亂。當樂器合奏是，S23 就說“老師好吵”，S11 不停地說“請安靜”（171127 觀），因此有的幼兒其實是對活動感興趣的，非常想跟上音樂的節拍，但是由於樂器沒選好，沒法好好配合。因此下節課老師應更換樂器。（171127 思）

## 3. 教學活動再進行

汲取上節課樂器選擇的疏漏，這節課選擇了三種樂器，分別是刮胡——做鋸子、木魚——做釘子、甜甜圈——做螺絲。課堂開始的時候跟幼兒做了節奏練習，根據幼兒已有的能力拍打不同難度的節奏，讓幼兒記憶，接著通過音樂做肢體律動【肢體律動】（循 2-13），接著出示三種樂器，代表不同的工具，幼兒分組樂

器演奏【樂器合奏】（循 2-4），最後創編其他的鋸、轉、釘的動作以及其他的工具來遊戲【即興創編】。（教案見教 2-3-2）



循 2-13 扮演木頭和工具



循 2-14 樂器合奏

#### 4. 教學反思

延續上一節課的遊戲，這一節課再次遊戲時，他們遊戲要求已經認識的很清楚了，因此遊戲效果非常好；總結上次樂器選擇的疏漏，這次樂器分成了三個組，並且都是安靜時不容易發出響聲的樂器，這樣就不會給課堂帶來混亂。但幼兒生活經驗不足，當創編時很難找到合適的詞語或動作，教師可尋找相關視頻，或更多的工具，讓幼兒探索使用方法，這樣在生活經驗上來創編就

會容易很多。這次教學活動很欣慰的是當我提出讓幼兒表演的時候，我做到了先示範引導，再請個別幼兒表演，再請全班一起表演，循序漸進。因此他們非常踴躍的參加，S16不停告訴我“我會玩了，我會唱”，S20 頁告訴我“我剛才唱的很好，選我”（171130 觀），看到幼兒們這麼急切的想要表演，我看到了他們的進步和自信。因此我找出了幼兒不願表演的原因：（1）不知道如何表演；（2）沒信心，害怕出錯。（171130 思）

## 三、 第二循環評量結果

序號	性別	音樂的情感 體驗能力	音樂的感 覺能力	音樂的理解 賞析能力	音樂的表 演能力	音樂的創造能力	總分 (按照 100 分)
		課堂表現的 情緒	音樂的高 低、強 弱、長 短、音色	對音樂的感 受與理解	樂器演 奏、角色 扮演、肢 體律動	即興創作	
1	男	3	3	2	3	2	52
2	女	4	4	3	5	4	80
3	男	4	4	3	4	2	68
4	男	4	4	3	4	4	76
5	女	5	5	4	5	4	92
6	女	5	5	4	5	4	92
7	男	4	4	3	4	4	76
8	女	5	5	4	5	4	92
9	男	4	4	3	4	3	72
10	女	4	4	3	4	4	76
11	男	5	4	3	4	4	80
12	男	3	4	2	3	3	60
13	男	4	4	2	3	3	64
14	男	4	3	2	3	2	56
15	女	4	4	4	5	4	84
16	女	5	5	4	5	4	92
17	男	4	4	3	4	4	76
18	男	4	3	3	4	3	68
19	女	3	4	3	3	3	64
20	女	5	5	4	5	5	96
21	女	5	5	4	5	5	96
22	男	3	3	3	3	4	64
23	男	4	4	3	4	3	72
24	女	4	4	3	4	3	72

25	女	4	4	3	4	3	72
----	---	---	---	---	---	---	----

5分 表現優異      4分 表現良好      3分 表現一般      2分 有待改進

表 4.4 第二循環評分表

第二循環測驗圖表如下：

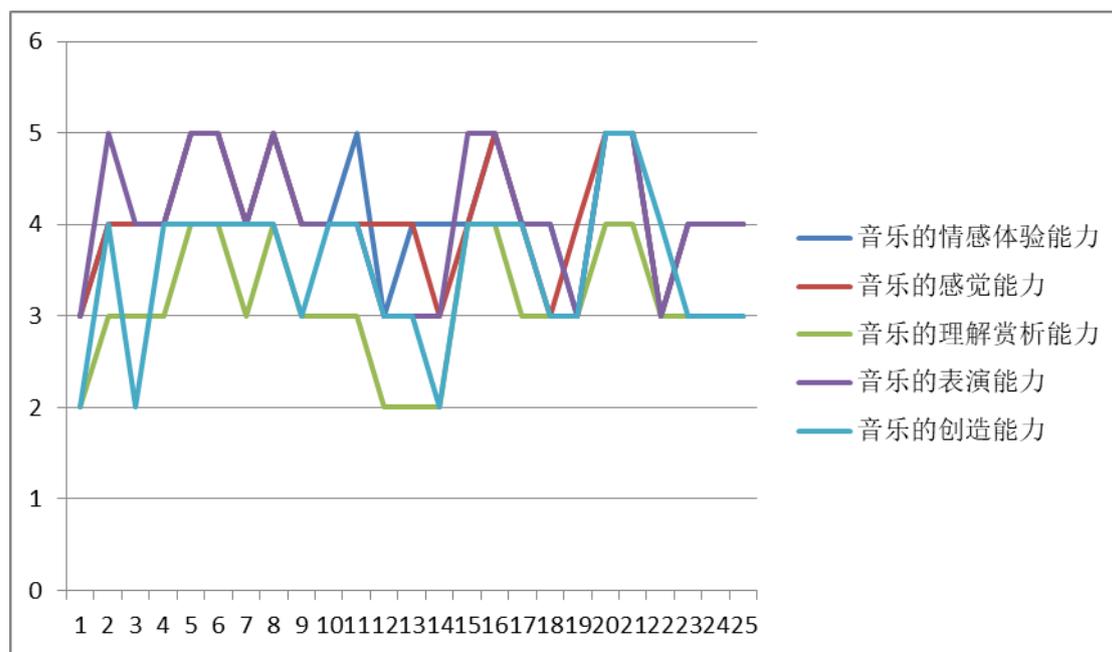


圖 4.4 第二循環檢測圖表

各階段音樂能力對比圖如下：

各分數所占百分比	音樂的情感體驗能力				音樂的感覺能力				音樂的理解賞析能力				音樂的表演能力				音樂的創造能力			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2
前測	0	72	24	4	0	12	80	8	0	12	64	24	0	16	60	24	0	4	40	64
迴圈一	0	68	32	0	0	52	48	0	8	24	52	16	8	28	60	4	4	24	52	20
迴圈二	28	56	16	0	24	60	16	0	0	28	56	16	32	44	24	0	8	48	32	12

圖 4.5 各階段音樂能力對比圖 2

## 四、 第二循環小結

從圖表資料分析可知，幼兒各項能力都在發展，其中音樂的情感體驗能力一直都處在良好的位置，音樂感覺能力和表演能力其次，但也有很大的進步，音樂創造能力也有緩慢發展，音樂的理解能力變化不大，說明幼兒的世界比較簡單，更偏向於理解簡單的音樂如開心、快樂、活潑，對於難過的音樂很難理解到其中的情感。

第二循環也遇到了一些問題，針對這些問題也採取了及時的措施，現總結如下：

遇到的問題	採取的措施
1. 當中間幼兒在遊戲的時候，旁邊的幼兒剛開始還坐著觀看，但不一會就開始自己玩自己的	1) 給每一位幼兒一定的遊戲角色，且這個角色不要太枯燥，應該有一些變化； 2) 遊戲時儘量組織集體遊戲，如直接分男子女子，讓每位幼兒都參與其中。
2. 幼兒無法理解難過而緩慢的音樂風格。	給幼兒相應的故事情節，在故事中，幼兒有了情感線索，自然更容易理解歌曲。
3. 當以鈴鼓為樂器遊戲時，幼兒不停地拿著鈴鼓拍打，課堂有些混亂。	選擇更恰當的樂器，如本節課中將鈴鼓換成了甜甜圈、木魚和刮胡，就避免了混亂。
4. 角色扮演不敢表演	教師先示範如何表演，再請能力強的幼兒示範，再請多數幼兒參與，再請全班參與，循序漸進，幼兒就非常踴躍的參加了。

表 4.5 第二循環問題與措施分析表

### 第三節 運用奧福教學法提升 4-5 歲幼兒音樂能力之第三循環

#### 一、第一循環教學

##### 3-1 我最喜歡

###### 1. 奧福教學法運用情況

從節奏練習開始，跟隨老師用身體各部位敲出不同節奏型，不同音高、不同強弱的拍子【兒謠節奏】。首先用故事引入小精靈參加生日派對的事情，用故事的形式學習兒謠，故事中三個小精靈分別代表三句歌詞，知道小精靈的愛好後，就請幼兒做不同的小精靈，一邊念歌詞，一邊做動作，接著分男孩女孩分別扮演三個不同的小精靈去表演【肢體律動、戲劇表演】（循 3-1），。再熟悉歌曲之後，幼兒創編歌詞，想像自己最喜歡吃什麼，就唱“我最喜歡吃 XX”並做動作【即興創編】，最後給每位幼兒發一個沙球，當做是雞蛋，一起唱最喜歡吃雞蛋（循 3-2）。（教案見附錄教 3-1-1）



循 3-1 幼兒表演不同小精靈



循 3-2 幼兒拿著沙球做雞腿

## 2. 遭遇的問題及應對方式

本節課是一首很簡單、重複性很高的歌曲，幼兒非常容易唱出來，問題主要是幼兒的節奏方面，這首歌既有四分音符，又有二分音符，兩種節拍的轉換幼兒反應不過來，也不明白。同時我觀察到一下問題：

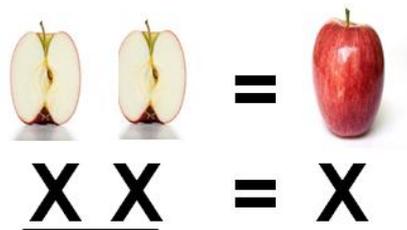
S18 不管老師上的課有沒有吸引力，都會喜歡打擾其他小朋友，也不配合老師上課。但今天玩遊戲中仔細觀察他的表現，他能唱歌曲、手腳的節拍動作都是非常準確地。

S3 平時是一位乖的幼兒，在之前的錄影中觀察，他參與的遊戲表現都是很好的，但今天發現，原來他一直在模仿其他幼兒，今天分的是小組，正好他的隊伍也不強，他無法模仿，所以沒法達到老師的要求。（180104 觀）。

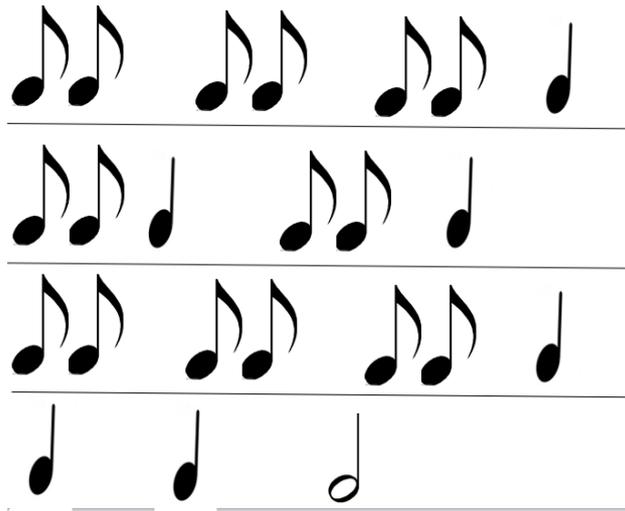
因此有時候眼見不一定為實，一次活動的表現並不能說明什麼，需要對比多次教學活動，綜合驗證。

### 3. 教學活動再進行

針對幼兒節奏感薄弱的情況，課程開始就進行節奏練習，將半拍比作半個蘋果，一拍比作一個蘋果，請幼兒跟隨 PPT，做節奏練習【歌唱識譜】（循 3-3、3-4）；瞭解了四分音符和二分音符後，教師畫出 16 宮格，帶著幼兒一起分析全曲節奏（循 3-5）；最後使用打擊樂器為全曲奏樂【樂器合奏】。（教案見 3-1-2）



循 3-3



循 3-4



循 3-5 分析 16 宮格

#### 4. 教學反思

此教學活動用故事角色幫助幼兒記憶歌詞，使幼兒很快的記住了歌詞內容，再記住了歌詞的情況下再聽音樂旋律，聽一遍幾乎就都記住了。此次還找到了一個好的方法來分組，就是用坐標墊，很快就能把幼兒分成很多不同的小組，相比以前老師硬叫小朋友分組輕鬆了很多。而且現在幼兒特別喜歡以比賽的形式展開遊戲，在之後的活動中課多增加比賽環節。但是在第二次教學活

動中，幼兒第一次接觸音符的長短，就立馬在 16 宮格上自己分析節奏非常的難，很多幼兒到這一部分就坐不住了，課堂秩序開始混亂。老師逼不得已自己分析完整首歌曲節奏，但後來發現幼兒在演奏時根本不需要 16 宮格就已經瞭解到了整首歌曲的節奏，因此知識性太強的音樂內容不適合教授給幼兒，這次節奏訓練雖然老師已經很形象的把四分音符比作蘋果，二分音符比作半個蘋果，但對於幼兒還是很抽象，不如直接用奧福教學法中使用語言的方法，直接把四分音符比作一個詞語如“拍拍”，二分音符比作另外一個詞語如“手”，直接朗誦出來就好了。（180108 思）

### 3-2 泡泡糖

#### 1. 奧福教學法運用情況

首先對幼兒進行聽音練習，聽到鋼琴彈奏出向上的音階就站起來，反之坐下，接著針對腳進行節奏練習，老師踏腳踏出 3 拍子或 4 拍子，幼兒模仿（為避免幼兒之間相互偷看，要求他們閉上眼睛做這些指令）【肢體律動】，接著故事引泡泡糖，教師與幼兒玩泡泡糖的遊戲，先是手變成泡泡糖，老師說“一不小心黏到 XXX”，說到哪裡幼兒手就黏在那裡【肢體律動、兒謠節奏】（循 3-6），之後觀察圖譜，幫助記憶兒謠裡泡泡糖黏了哪些地方【歌唱識譜】。接著輕黏土做泡泡糖，黏在鼻子上變小

丑，比賽誰黏的最牢固（循 3-7）。最後輕黏土變泡泡糖送給國王。



循 3-6 泡泡糖黏到小腳上



循 3-7 泡泡糖黏到鼻子上

## 2. 遭遇的問題與應對方式

兒謠原本是疊加的關係，如第一段黏在小臉龐，第二段即黏在了小臉龐也黏在了小屁股，可是使兒謠內容變長，也增加了幼兒的記憶難度，幼兒記憶起來就會很痛苦。當遊戲玩到第三段的時候，我發現好多幼兒不停地看 PPT，看看提示，注意力沒法集

中在遊戲上（180111 觀）。因此我思考，音樂內容真的必須要根據原版嗎？如果我把這個音樂剪切一下，每一段只關注一個內容，這並不會影響教材所需要上的內容，而且也更符合幼兒現在的發展水準。（180115 思）

### 3. 教學活動再進行

首先通過 PPT 的提示複習整首兒謠【兒謠節奏】，熟悉兒謠之後開始律動遊戲，兩名幼兒為一組，幼兒身體做泡泡糖，當唱到粘哪裡的時候，就用身體相應部位去黏住對方相應部位，之後幼兒改編歌詞，黏住對方身體不同的部位【肢體律動、即興創作】（循 3-8），接下來將幼兒分三組，一組用打棒、一組用圓舞版、一組用雙手做樂器，先根據歌詞進行樂器合奏，之後不念歌詞直接合奏樂器【樂器合奏】（循 3-9）。



循 3-8 幼兒身體變成泡泡糖



循 3-9 幼兒樂器合奏

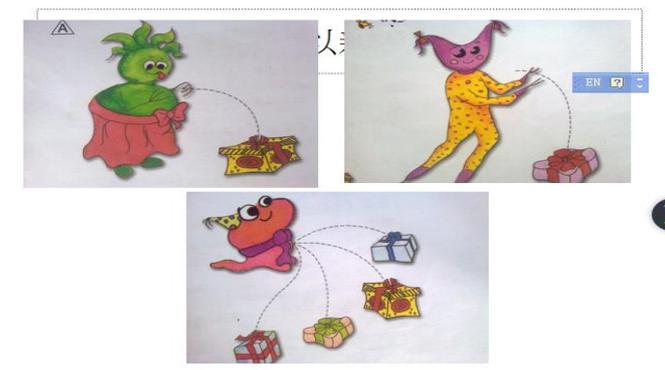
#### 4. 教學反思

課堂一開始我就注意到，現在幼兒對音樂課的期待非常高，課堂剛開始，我觀察幼兒的表情，在他們那裡我看到了喜悅、期待，並且努力的坐好等待我跟他們玩遊戲（100115 觀）。樂器敲奏時，教師將樂器賦予了生命，如國王的嘴巴，打破氣球的棍子等，使幼兒在樂器敲奏時更注意細節，一字敲一下，把控節奏更好了；但是當其中一組用拍打身體不同部位來感受節奏時，幼兒手部力量不夠，不能拍打出明顯的聲音，且沒有相關身體拍打的經驗，不知道拍哪裡好，因此可以將拍打身體改為用鈴鼓拍打身體，這樣就更容易發出聲音了。兩人遊戲是一個很好的創編機會，教師示範幾次後，他們自己創編動作已經可以天馬行空，進步非常大。（100115 思）

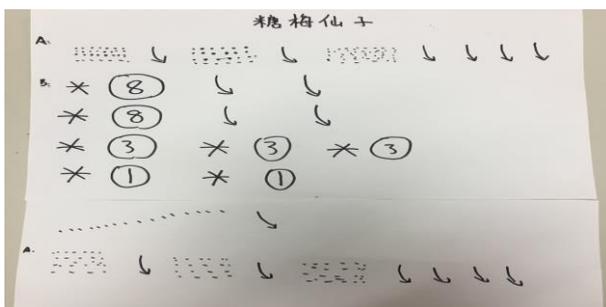
### 3-3 糖梅仙子

#### 1. 奧福教學法運用情況

故事引入，聽音樂，猜發生了什麼事，之後教師扮演糖梅仙子，跟著音樂表演，幼兒猜糖梅仙子在做什麼，在用音樂的什麼時候送禮物，送出去多少禮物？老師出示圖譜驗證（循 3-10）。之後幼兒扮演小精靈接受禮物，並扮演糖梅仙子念“咒語”變禮物【戲劇表演】。之後教師出示 A 段圖譜（循 3-11），幼兒跟著圖譜念“咒語”及做肢體律動【歌唱識譜、肢體律動】，最後自製魔法棒。



循 3-10 小精靈收到的禮物



循 3-11 音樂圖譜

## 2. 遭遇的問題與應對方式

幼兒聽到音樂的第一反應是很恐怖，想到了 Halloween。聽到音樂後，S7 說“好害怕”，S21、S24 抱在了一起，S23 說“想聽到打雷”，S11 說“感覺仙子的翅膀掉下來了”，S22 說“好像有恐龍出來了”，此時教師硬性的把幼兒拉了回來說：“你們說的都有可能，想不想要我告訴你們發生了什麼事？原來是糖酶仙子這天打扮的非常漂亮，她踩著高跟鞋來到了國王的生日派對上，並且帶來了禮物，是國王最喜歡的泡泡糖。她想要把禮物交給小精靈，因為小精靈會把禮物轉交給國王。”（180118 觀）

再次看完錄影後，我反省奧福教學法的教育理念是從孩子的角度出發，我這樣強行的灌輸自己的想法，背離了奧福教學法的初衷，其實幼兒的回答也並沒有錯，這就是這首音樂給人的最初感覺，教師不必急著否認幼兒的想法，可根據幼兒最原始的想法，在這些想法的基礎上來豐富故事內容，如一位善良的女巫也想去給國王過生日，悄悄的踩著高跟鞋去，並變成了糖酶仙子去給大家送禮物。課堂上多讚賞幼兒，多肯定他們的想法，更有益於他們日後大膽表達自己的想法。這也是非常考研教師的個人能力的，因此教師也需要不斷地學習提高專業素養（180118 思）

### 3. 教學活動再進行

在第一次教學活動結束後，幼兒對這首歌的想法已經改變了，不再覺得恐怖，而是一首神秘的音樂。課堂開始的時候，幼兒先拿出自己的魔法棒扮演糖梅仙子和小精靈（循 3-12）【戲劇表演】，接著在聽 B 段，大膽猜想發生了什麼，然後出示整段圖譜，跟著圖譜做簡單地肢體律動【歌唱識譜、肢體律動】。最後請幼兒分三組，分別使用碰鈴、鈴鼓、手搖鈴進行遊戲。（送禮物碰鈴、泡泡爆破鈴鼓、吹泡泡手搖鈴）【樂器合奏】。



循 3-12 扮演糖梅仙子和小精靈



循 3-13 學習在圖譜的提示下敲樂器

#### 4. 教學反思

這是一首很長且很難理解的音樂，整個音樂活動圍繞故事展開，幼兒身臨其境，非常的投入，圖譜的使用在視覺上幫助幼兒記住了歌曲內容，將難懂的音樂加上口訣，幼兒非常的喜歡，在課堂結束後，還會滔滔不絕的念魔法口訣。樂器的使用使整個過程得到了升華，幫助幼兒訓練了聽力和注意力。但內容有點太多，導致在樂器合奏時，幼兒對音樂還沒有很好地掌握的情況下，合奏是有難度的，教師指導也會手忙腳亂。可以每種樂器掌握清楚之後，再進行分組合奏，循序漸進，不要趕進度（180122 思）。

#### 二、 第三循環評量結果

序 號	性 別	音樂的情 感體驗能 力	音樂的感覺 能力	音樂的理 解賞析能 力	音樂的表演能力	音樂的創 造能力	總分 (按照 100 分)
		課堂表現 的情緒	音樂的高 低、強弱、 長短、音色	對音樂的 感受與理 解	樂器演奏、角色 扮演、肢體律動	即興創作	
1	男	3	3	2	4	3	60
2	女	4	4	3	5	4	80
3	男	4	4	3	4	2	68
4	男	4	4	3	4	4	76
5	女	5	5	4	5	5	96
6	女	5	5	4	5	5	96
7	男	5	5	4	5	4	92
8	女	5	5	4	5	4	92
9	男	5	4	3	4	3	76
10	女	4	4	3	4	4	76
11	男	5	5	4	5	5	96
12	男	4	4	2	3	3	64
13	男	4	4	3	3	3	68
14	男	3	3	3	3	3	64
15	女	5	4	4	5	4	88
16	女	5	5	4	5	5	96
17	男	4	4	3	4	4	76
18	男	4	4	3	4	3	72
19	女	4	4	3	3	3	68
20	女	5	5	5	5	5	100
21	女	5	5	4	5	5	96
22	男	4	4	3	3	4	72
23	男	4	4	4	4	4	80
24	女	4	4	3	4	3	72
25	女	4	4	3	4	3	72

5分 表現優異      4分 表現良好      3分 表現一般      2分 有待改進

表 4.6 第三循環評分表

第三循環測驗圖表如下：

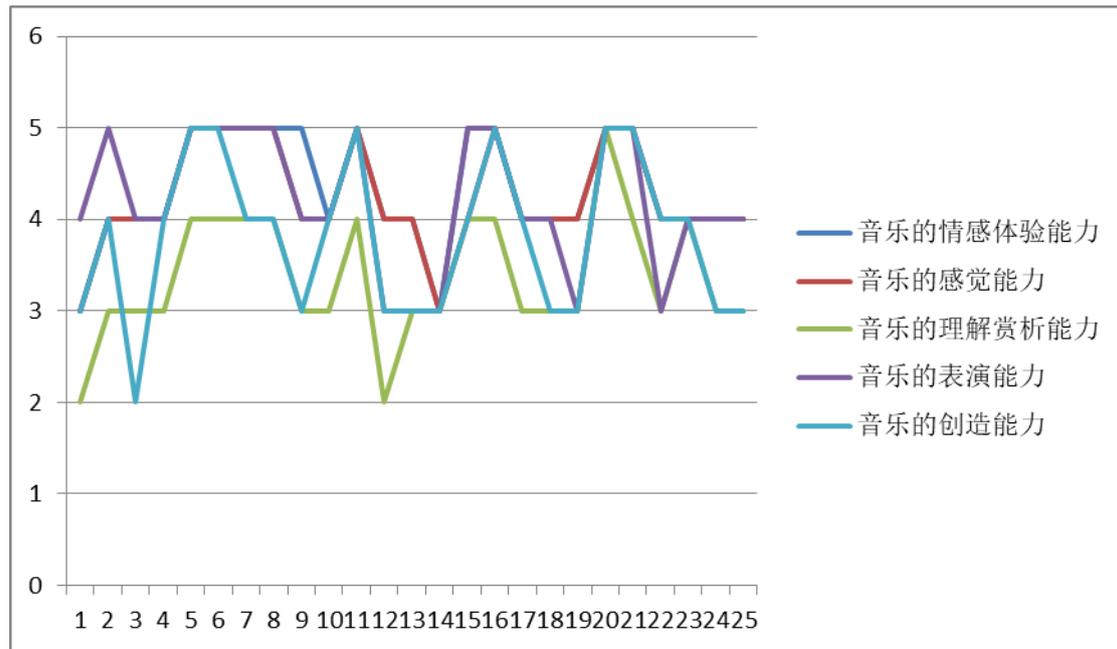


圖 4.6 第三循環結果分析圖

各階段音樂能力對比圖如下：

各分數所占百分比	音樂的情感體驗能力				音樂的感覺能力				音樂的理解賞析能力				音樂的表演能力				音樂的創造能力			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2
前測	0	72	24	4	0	12	80	8	0	12	64	24	0	16	60	24	0	4	40	64
迴圈一	0	68	32	0	0	52	48	0	8	24	52	16	8	28	60	4	4	24	52	20
迴圈二	28	56	16	0	24	60	16	0	0	28	56	16	32	44	24	0	8	48	32	12

迴圈三	40	52	8	0	3 2	60	8	0	4	36	52	8	40	40	20	0	24	36	36	4
-----	----	----	---	---	--------	----	---	---	---	----	----	---	----	----	----	---	----	----	----	---

圖 4.7 各階段音樂能力對比圖 3

## 三、第三循環小結

從圖表資料分析可知，幼兒的各項音樂能力都在發展，這是三個迴圈下來得到了好的結果，但第三迴圈也遇到了一些問題，現總結如下：

遇到的問題	採取的措施
1. 有的老師認為調皮的學生，在遊戲活動中卻表現出對各方面都掌握良好，有的看上去乖乖的學生，其實一直在模仿其他幼兒。	對幼兒的評價不能只依靠一次行為表現，需要長期觀察，並且要報以客觀的心態，活動過程中儘量避免幼兒相互偷看。因此我通過多次觀察幼兒的多個活動來評核。
2. 幼兒無法理解枯燥的音樂知識，但實際上在考核時其已經掌握	不要硬性加任何知識點給幼兒，幼兒的教學就是在遊戲中進行的。節奏的學習我充分利用語言的作用學習節奏。
3. 幼兒對整首音樂的記憶感覺有難度	根據幼兒的年齡特點，剪切音樂內容，甚至放慢音樂速度都是可以的。因此我將“泡泡糖”這首兒謠剪切了，每段音樂不是不斷疊加的過程，而是部分重複。
4. 當幼兒說出對音樂的感覺的時候，與教師想要傳達的資訊不一致。	這時應該尊重幼兒的想法，本來音樂的感覺就沒有標準答案，此時可以根據幼兒的想法，在他們的想法的基礎上對內容進行改變。

表 4.7 第三循環問題與措施分析表

## 第五章 結論與建議

本研究旨在探討應用奧福教學法提高 4-5 對幼兒音樂能力的教學活動，探討奧福教學法在提升幼兒音樂能力的成效，本研究依靠奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，採用行動研究，運用奧福教學法的理念，透過兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作、戲劇表演的教學手段，自行設計提高幼兒音樂能力之課程。本章依據之前的研究結果，分別說明本研究的結論與建議，供相關教育工作者做研究之參考。

### 第一節 結論

依據三個循環的內容，本研究的結論如下：

- 一、應用奧福教學法提升 3-4 歲幼兒音樂能力確實可行，透過兒謠節奏、肢體律動、歌唱識譜、樂器合奏、即興創作、戲劇表演的教學手段，不但提高了幼兒的音樂能力，也解決了幼兒學習中所遇到的問題。

在每個實際教學活動後，研究者透過觀察記錄、教學反思、教學活動再進行、再觀察、再反思的過程，站在客觀的角度，對學生的各項音樂能力進行評估，通過對幼兒三個循環的觀察，對其音樂能力進行評估，三個循環下來，評估得分走勢如下：

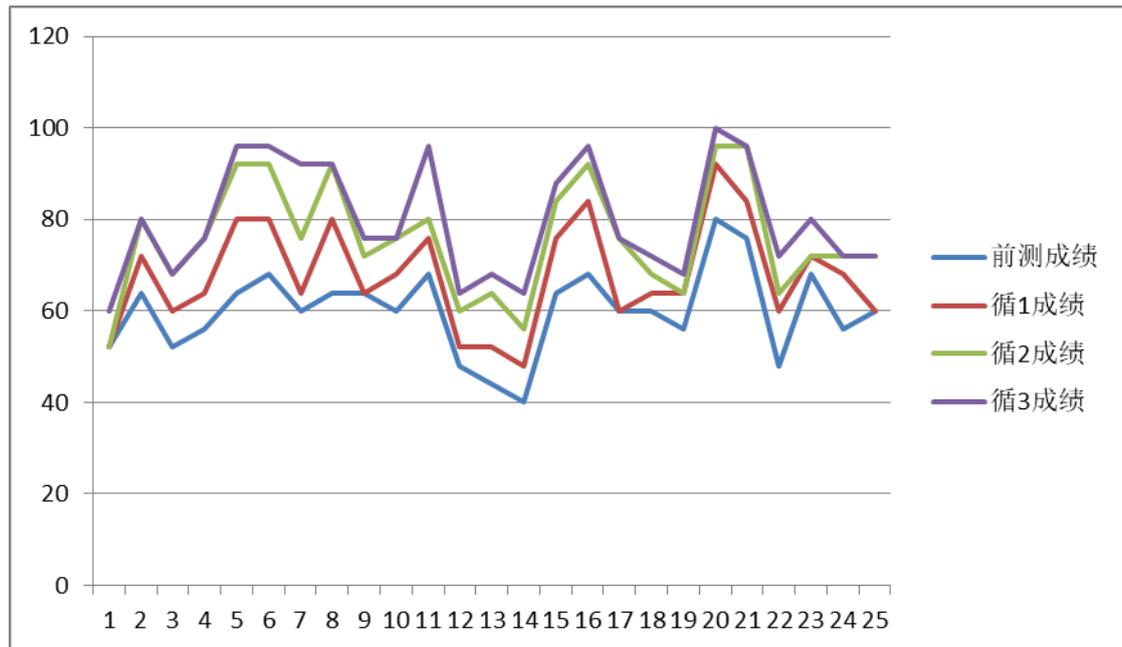


圖 4.8 幼兒各循環音樂能力總成績圖

從圖表分析可以看出，幼兒的音樂能力總體都是成升高的趨勢，證明奧福教學法能有效提高幼兒的音樂能力。

二、 幼兒各項音樂能力中，音樂的情感體驗能力最好，經過三個循環，音樂感覺能力和表演能力進步最大，其次是音樂創造能力，音樂的理解能力較薄弱。觀察下圖可知，幼兒原始的音樂情感體驗能力最佳，表現為幼兒對音樂原本的喜愛，在經過三個循環後，音樂的情感體驗能力也是幾個能力中表現最佳的；音樂感覺能力和表演能力進步最大，表現為對音樂知識的掌握提高以及身體律動能力及戲劇表演能力的提高；其次是音樂創造能力的提高，無論是肢體或是樂器創作，幼兒創意方面的發展有時會出乎老師的意料；音樂的理解能力對幼兒來說是

很難的，這與他們生活經驗不足，接觸的音樂類型少有關。

各分數所占百分比	音樂的情感體驗能力				音樂的感覺能力				音樂的理解賞析能力				音樂的表演能力				音樂的創造能力			
	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2
前測	0	72	24	4	0	12	80	8	0	12	64	24	0	16	60	24	0	4	40	64
迴圈一	0	68	32	0	0	52	48	0	8	24	52	16	8	28	60	4	4	24	52	20
迴圈二	28	56	16	0	24	60	16	0	0	28	56	16	32	44	24	0	8	48	32	12
迴圈三	40	52	8	0	32	60	8	0	4	36	52	8	40	40	20	0	24	36	36	4

## 第二節 建議

依據研究所的之結論與心得，研究者針對教師和學校提出來以下建議，供參考。

### 一、對教師的建議

#### (一) 提升奧福教學的專業能力

現澳門執教奧福音樂教師的總體水準還有待進一步提高，有的幼稚園的老師還沒有機會接受基本的奧福音樂理論知識培訓，而奧福教學法的專業性又很強，需要教師擁有較強的音樂理論知識、組織和完成奧福音樂教學活動。建議教師可以透過

奧福相關的音樂書籍，以及不斷參加奧福相關單位辦理的研習活動來提升專業知識技能。

## (二) 勇於嘗試奧福教學法

由本研究結果可以發現，幼兒對音樂課的期待越來越強烈，且非常喜愛肢體律動、樂器合奏、戲劇表演等課程，不只參與度極高，學習興趣更是明提升。在課程中也發現學生的想像力無窮，即興創作出來的成果有時超出預期之外。建議教師勇於嘗試此教學法，雖然設計課程需花費很多的精神與時間，且對課堂的應變能力要求也很大，但看到幼兒專注學習與沉浸在音樂中喜悅的神情，一切辛苦都是值得的。

## (三) 綜合使用奧福教學法

奧福教學法只是眾多教學法中的一種，它不是解決所有問題的靈丹妙藥，因此，需要針對不同的學生進行“診下藥”，這對於教師因材施教的能力提出了較高的要求。面對不同的學生，教師需要在教學中快速發現並發掘不同孩子的不同個體特徵，以及對於音樂的學習的不同需求和不同的反映，採取因人而異的恰當的教學方法。此外，奧福教學法常常需要與其他學科知識配合使用，對教師的綜合素質有較高要求。因此，教師在掌

握音樂本學科知識的同時，還應涉足藝術等相關姊妹學科，例如美術、表演、舞留等。只有將這些結合在一起，才能充分發揮奧福教學法最大的優勢，達到最佳的教學效果。

## 二、 對學校的建議

奧福教學法在教學設施方面的要求區別於傳統的教學法，寬敞明亮的教室、鋼琴、音響以及奧爾夫樂器是奧福教學得以實施的重要條件。同時教師還可以與幼兒一起發明製造符合活動的教具，通過親自動手製作樂器，幼兒可以更真切的理解和感受自己創作的音樂。比如啤酒瓶蓋可以當串鈴，一雙筷子可以當作木質樂器，飲料瓶、盆等可以當作鼓類樂器，這樣學生在在創造發明的過程中正好培養了幼兒的動手能力和創造性。建議學校如果沒有條件準備一間寬敞的音樂室，可以將音樂室與舞蹈室或者體能室結合，一室多用，避免教師上課不斷搬運上課所需要的器材。

## 三、 對未來的建議

### (一) 研究物件

本研究物件是研究者任教的中班，故無法推論至其他年級或班級，建議未來的研究者，可以將物件擴增至不同年級、不

同學校、不同地區，以瞭解奧福教學法對於不同年齡段幼兒的學習成效。

(二) 研究時間

本研究的研究課時僅 18 個課時，沒有看到學生更長期的音樂發展成效。建議未來可延長教學時間，以便對幼兒音樂能力進行更完整深入的探討。

(三) 研究內容

本研究使用了臺灣優秀奧福教材《歡樂音樂藝術學園》，建議未來的研究者可以針對本土化的歌謠進行研究。

## 參考文獻

---

- [1] 郭俊賢與陳淑惠 ( 1999 ) .多元智慧的教與學。臺北市：遠流。
- [2] 黃麗卿 ( 1998 ) 。創意的音樂律動遊戲。臺北市：心理出版社
- [3] 徐卓婭.學前兒童音樂發展與教學研究[M].江蘇教育出版社，2013.71
- [4] 王懿穎，主編.學前兒童音樂教育[M].北京師範大學出版社，2010.
- [5] 楊楠 趙君英.基於奧爾夫音樂理論的學前兒童音樂能力培養[J]中小學教育，2010，（10）：221-222.
- [6] 陳惠邦.教育行動研究[M].臺北：師大書苑，1998.15,137,136.
- [7] 鄭金州.行動研究指導[M].北京：教育科學出版社，2004:14-15.
- [8] 徐卓婭.學前兒童音樂發展與教學研究[M].江蘇教育出版社，2013.71
- [9] 王懿穎，主編.學前兒童音樂教育[M].北京師範大學出版社，2010.
- [10] 李坦娜、修海林、尹愛青.奧爾夫音樂教育思想與實踐[M].上海教育出版社，2010.46
- [11] 陳德祥.元素性音樂教育[M].南京大學出版社，1988.07，第6-8頁,49
- [12] 王芳芝.奧爾夫音樂教育理念下的幼兒音樂教育——以河北師大第二幼稚園教學為例[C].河北師範大學出版社，2004，8-10.
- [13] 張麗華.奧爾夫幼兒音樂教育研究——以河北師大二幼十年奧爾夫音樂教學成果研究為例[C].河北師範大學出版社，2004，5-6.

- 
- [14] 陳書苑. 奧夫教學法對兒童音樂啟發思考之重要性.[M]. 通識論叢 , 2004 ,  
3 , 28-45
- [15] 李坦娜、修海林、尹愛青. 奧爾夫音樂教育思想與實踐[M]. 上海教育出版社 , 2010.46
- [16] 郭芳玲. 探討奧福教學之哲理運用于藝術與人文課程領域之方法.[J]音樂  
藝術期刊 , 2003 , 3,33-76.
- [17] 楊哲暉. 運用奧福音樂教學理念于國小直笛團之研究.[C]. 國立新竹教育大  
學音樂系教學碩士論文。
- [18] 姚世澤. 從原創性、開創性的認知論“藝術與人文”教改政策之實踐.[J]. 美  
育 , 2002 , 128,14-21
- [19] 楊世華. 奧夫教學法的創造觀。 [J]. 奧福教育年刊. 1994,34-38.
- [20] 王麗新. 奧爾夫音樂教學法的本土化研究.[C]. 東北師範大學博士學位論  
文.2012 , 15
- [21] 26 阮婷. 3-6 歲兒童五聲音樂能力發展的特徵及其教育價值研究.[C]. 華東  
師範大學博士論文.2017 , 86-95
- [22] 沈德立 白學軍. 實驗兒童心理學[M]安徽教育出版社 , 2004.07,186.
- [23] 沙莎. 大班幼兒音樂節奏感培養的行動研究——基於語言與音樂領域整合  
的視角[D]西南師範大學碩士論 , 2016
- [24] 王秀萍. 學前兒童音樂教育[M] 中央廣播大學出版社 , 2014.06.5
- [25] 李貞華. 音樂分析與創作導論[M]. 香港天馬圖書有限公司 , 1992,12.36-37

- 
- [26] 阮婷. 3-6 歲兒童五聲音樂能力發展的特徵及其教育價值研究.[C]. 華東師範大學博士論文.2017 , 86-95
- [27] 28 尹愛青 曹裡 謬力. 外國兒童音樂教育[M]上海教育出版社 , 2011.09.23-24.
- [28] 尹愛青 曹裡 謬力. 外國兒童音樂教育[M]上海教育出版社 , 2011.09.23-24.
- [29] 魏鳳霞. 淺議幼兒音樂能力的培養[J] 中國教育論叢 , 2007 , 862-863.
- [30] 31 郭宇澄. 略談幼兒音樂能力的培養[J]. 經驗交流. 2000.02,029.
- [32] [德]古尼爾特·凱特曼著 , 廖乃雄譯. 奧爾夫兒童音樂教學法初探。[M]. 安徽文藝出版社 , 1987
- [33] 楊楠 趙君英. 基於奧爾夫音樂理論的學前兒童音樂能力的培養.[J]. 中小學教育 , 2010 年第 10 期 , 230.

## 附錄

## 一、教學活動設計：

## 教 1-1-1

活動名稱 Content	動動鼓（一）	日期 Date	2017/10/9
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 通過圖譜熟悉兒謠大意，感應“敲三下”的節奏； 2. 認識大鼓、小鼓、鈴鼓，了解三種樂器的演奏方式； 3. 體驗音樂遊戲的快樂。		
教學分析 Goal Analysis	重點：運用樂器敲出正確的節拍 難點：能正確的運用樂器敲出節拍		
教學準備 Preparation	PPT 故事、大鼓、小鼓、鈴鼓		
教學過程 Procedure	1. 故事導入 -阿寶有個神奇的枕頭，這個枕頭下躲著他最好的朋友“小精靈”，每當阿寶不想睡覺的時候，他就會找小精靈玩。小精靈可好玩了，有時候他會帶來玩具給阿寶玩，有時候他會帶來他的好朋友過來一起陪阿寶玩。我們一起看看今天他們玩了什麼？ 2. 通過圖譜，了解兒謠大意 -教師出示老鼠、花貓、小狗圖片，告訴幼兒請來了這三個小動物； -教師：原來這三個小動物都是特別喜歡演奏的小動物，但是他們都喜歡不同的樂器，這裡有三種樂器，你們認識它們嗎？ -請幼兒閉上眼睛听听這些小動物分別喜歡什麼樂器； -演示兒謠圖譜，播放音樂，提問幼兒聽到敲了幾次。 3. 配器演奏 -幼兒徒手練習三種樂器敲奏方法，手臂伸直敲代表大鼓，縮回敲代表小鼓，拍手代表鈴鼓； -分別邀請三個為一組幼兒扮演老鼠、花貓、小狗上台演奏； 4. 兩人遊戲 -幼兒兩人一組，聽到敲三下，兩人擊掌三下； -全班一起出來找朋友，聽到敲三下擊掌； -結束遊戲，請幼兒變成小花貓回到座位。		

## 教 1-1-2

活動名稱 Content	動動鼓 (二)	日期 Date	2017/10/12
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 熟悉“敲三下”的節奏，并用樂器敲奏出； 2. 能大膽創編兒謠； 3. 學會聽指令分組演奏樂器； 4. 體驗樂器敲奏的樂趣。		
教學分析 Goal Analysis	重點：能用替代樂器正確敲奏出節奏 難點：能用替代樂器正確敲奏出節奏		
教學準備 Preparation	皮質樂器若干，金屬樂器若干、A4紙每人一份、打棒若干		
教學過程 Procedure	1. 聽辯音色熱身 -教師帶來不同的鼓和金屬類樂器，請幼兒聽，並模仿樂器的聲音，了解“叮叮叮”和“咚咚咚”的聲音後，幼兒聽到教師敲發聲為“咚咚咚”的樂器，即鼓類樂器時拍手，教師敲奏“叮叮叮”類樂器，即金屬類樂器時舉手。 2. 複習兒謠，練習用替代樂器正確敲奏節奏 -教師引導幼兒聽兒謠，用打幫打出“敲三下”的節奏； -分發 A4 紙及打棒給每位幼兒，A4 紙豎著拿當做大鼓，A4 紙平放腿上當做小鼓，A4 紙像扇子一樣搖當做鈴鼓。 3. 通過角色扮演，感應并表現節奏 -將幼兒分三組，用 A4 紙當鼓扮演不同的動物打鼓； -收回樂器，幼兒到中間扮演不同的動物，在中間隨樂走動，當“敲三下”時停下學不同的動物叫。 -學小動物在中間走動，聽到“敲三下”時蹲下 4. 創編兒謠 -將幼兒分三組，自行討論更換成怎樣的動物及叫聲，之後表演。		

## 教 1-2-1

活動名稱 Content	小枕頭 (一)	日期 Date	2017/10/16
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 感受搖籃曲舒緩的曲風； 2. 認識絲巾，將絲巾制成不同的道具進行角色扮演； 3. 體驗角色扮演照顧小寶寶的樂趣。		
教學分析 Goal Analysis	重點：感受搖籃曲曲風 難點：有秩序的角色扮演		

<p>教學準備 Preparation</p>	<p>各國搖籃曲音樂、絲巾、手偶</p>
<p>教學過程 Procedure</p>	<p>1. 主題引入 -請幼兒聽各國搖籃曲，說出聽了之後的感受。</p> <p>2. 熟悉音樂 -教師：你們家有弟弟妹妹嗎？媽媽是怎麼哄弟弟妹妹睡覺的？媽媽會哄你們睡覺嗎？媽媽是怎麼哄的？ -請兩位幼兒，一位扮演媽媽一位扮演小朋友，媽媽哄小朋友睡覺，播放音樂； -請幼兒找到身邊的小朋友，一位做媽媽一位做小朋友，媽媽哄寶寶睡覺，播放音樂； -教師：剛才那首歌曲有你們非常熟悉的一個物品，你們睡覺都可以用得上的，是什麼呢？（再次請幼兒聽音樂）</p> <p>3. 遊戲部分 -出示絲巾，請幼兒將絲巾變成不同形狀的枕頭，自己做寶寶枕著“枕頭睡”； -一位幼兒做媽媽，一位做寶寶，寶寶枕著“枕頭”，蓋著絲巾睡覺； -出示手偶做寶寶，用絲巾裹著“寶寶”睡覺，要求“寶寶”不能掉； -兩位幼兒一組，在絲巾兩邊，紙球放中間，搖“寶寶”睡覺。</p> <p>4. 結束 -收回道具，請幼兒伴隨音樂，回到座位做寶寶睡覺。</p>

教 1-2-2

<p>活動名稱 Content</p>	<p>小枕頭（二）</p>	<p>學習領域 Main Areas</p>	<p>音樂</p>	<p>日期 Date</p>	<p>2017/10/19</p>
<p>教學目標 Objectives</p>	<p>活動目標： 1. 用絲巾舞蹈及遊戲，感受樂句“短短長”； 2. 能用樂器敲出“短短長”的樂段； 3. 體驗音樂遊戲及樂器合奏的快樂。</p>				
<p>教學分析 Goal Analysis</p>	<p>重點：感受樂句“短短長”。 難點：正確的用道具或樂器表現“短短長”。</p>				
<p>教學準備 Preparation</p>	<p>絲巾、刮胡</p>				

教學過程 Procedure	<p>1. 主題引入 -出示絲巾，回憶上節課用絲巾做道具角色扮演； -教師：今天老師想要用這個絲巾來跳舞，怎麼跳呢？你們可以跟著我一起跳。</p> <p>2. 學習樂句“短短長” -詢問幼兒老師拿著絲巾寫了什麼數字，每個字都可以寫一個“1”，請幼兒一起寫，感受“1”的不同長短。 -教師：請問每個“1”的長度相同嗎？為什麼？ -與幼兒一起在黑板上畫出樂句。</p> <p>3. 遊戲部分 -每人一塊絲巾，畫“1”的方式畫出“短短長”的路徑； -幼兒自由創編“短短長”的舞蹈； -分發刮鬍給幼兒，請幼兒想辦法奏出“短短長”的節奏；</p> <p>4. 結束部分 -回收道具，請幼兒不要吵醒寶寶回到座位。</p>
-------------------	--

教 1-3-1

活動名稱 Content	動動小身體 (一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/10/23
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 熟悉歌曲，能跟隨音樂唱出歌曲； 2. 能跟隨老師指令使用打棒； 3. 體驗音樂活動的樂趣				
教學分析 Goal Analysis	重点：熟悉歌曲，能跟隨音樂唱出歌曲 难点：能跟隨老師指令使用打棒				
教學準備 Preparation	PPT 課件、打棒、小精靈鼻子				

教學過程 Procedure	<p>1. 導入部分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-介紹小精靈，告知幼兒小精靈是來檢查小朋友有沒有睡著的，如果小朋友是在裝睡的話，小精靈問起小朋友的身體睡著了沒，小朋友身體部位就會不由自主的動起來；</li> <li>-播放“小枕頭”讓幼兒裝睡；</li> <li>-等幼兒閉上眼睛，教師化身“小精靈（帶上小精靈鼻子）”檢查幼兒是否睡著。</li> </ul> <p>2. 內容發展，識圖譜，猜歌曲</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-教師：既然小朋友都沒有睡著，我們一起來開 party 吧！</li> <li>-出示圖譜，請幼兒猜開 party 要唱什麼歌曲；</li> <li>-播放歌曲節奏 PPT，幼兒練習拍打；</li> <li>-出示打棒，請幼兒按照圖譜的節奏敲打。</li> </ul> <p>3. 練習聽指令敲擊打棒</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-玩默讀的遊戲：16 宮格內放入圖形 X, 幼兒讀 6 宮格內的數字，看到 X 時閉上嘴不讀；</li> <li>-分組練習默讀；</li> <li>-練習敲擊打棒：16 宮格內，看到 X 就敲擊打棒，有幾個 X 就敲擊幾下；</li> <li>-分組練習</li> </ul> <p>4. 結束部分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-幼兒按秩序歸還打棒，回到座位。</li> </ul>
-------------------	---

教 1-3-2

活動名稱 Content	動動小身體(二) Move the body	學習領域 Main Areas	音樂 Music	日期 Date	2017/10/26
教學目標 Objectives	<p>1. 瞭解休止符，知道休止時音樂停止；</p> <p>2. 能隨樂在休止處做出快速反應；</p> <p>3. 體驗學習節奏的樂趣。</p>				
教學分析 Goal Analysis	<p>重點：能在休止處做出快速反應。</p> <p>難點：能在休止處做出快速反應。</p>				
教學準備 Preparation	故事 PPT、圖譜、工作紙、打棒、小精靈頭飾，小丑鼻子				

<b>教學過程</b> Procedure	<p><b>1. 故事引入</b> -教師講故事：你們認識這個小朋友嗎？“阿寶”。你們猜猜這是誰？他們在做什麼？對，媽媽正在哄阿寶睡覺，可是……電話鈴聲響起，媽媽出去接電話去了，阿寶躺在床上，怎麼也睡不著，於是阿寶起床玩起了遊戲。</p> <p><b>2. 內容學習：通過默唱瞭解休止符。</b> -出示 PPT 圖譜，請幼兒跟著圖譜唱； -出示小精靈，幼兒想辦法不讓小精靈發現阿寶沒睡覺。即小精靈來到的地方不能發出聲音； -介紹休止符，用休止符代替小精靈去到的地方； -幼兒默唱練習。</p> <p><b>3. 內容升華：通過肢體律動、樂器合奏的方式進一步感應休止。</b> -邀請幼兒與小精靈一起來玩遊戲。教師講述遊戲規則：小精靈會去到歌曲的一些地方，這些地方音樂中會有鼓聲，當聽到鼓聲，幼兒做動作。 -幼兒跟隨老師做動作，教師請幼兒在聽到鼓聲的地方舉手 -幼兒創編新動作。 -打棒練習。教師：小精靈想要回枕頭下睡覺了，在走之前，想要送給小朋友每人一個禮物，請你們跟著他一起敲打棒，只有正確的小朋友才可以得到禮物。</p> <p><b>4. 活動延伸</b> -與小精靈道別後，分發工作紙給每一組幼兒，小精靈送給每位幼兒一個小小精靈，請幼兒把小小精靈貼在自己喜歡的地方，分組完成後，一起表演。</p>
--------------------------	--

教 2-1-1

活動名稱 Content	小螞蟻（一）	學習領域 Main Areas	音 樂	日期 Date	2017/11/13
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 通過感應不同的肢體動作學習兒謠； 2. 能與同伴一同合作參與遊戲； 3. 喜歡并樂趣參與音樂活動。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能跟隨肢體動作念兒謠。 難點：能跟隨肢體動作念兒謠。				
教學準備 Preparation	音樂、故事、積木				

教學過程 Procedure	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 故事引導 森林里要舉辦選美大賽了，小螞蟻負責搭建舞台，他們要搭建一個大大的圓形的舞台，所以他們每天都努力工作，分工合作，用不同的方式搭建舞台。</li> <li>2. 歌詞內容學習 -教師：小螞蟻可厲害了，他們用了很多不同的方法來搬木材，第一種他們直接搬。 -教師做動作，幼兒猜出其他三個動作是什麼詞語。 -幼兒跟隨老師徒手念兒謠，熟悉機種搬運方式； -幼兒分三組念兒謠，加上肢體動作；</li> <li>3. 遊戲部分 -教師示範，兩人一組搭舞台，感受搬、推、拉、堆的基本動作 -幼兒分組出來兩人一組遊戲，其他組小朋友為他們加油。 -幼兒用積木搭建舞台。</li> <li>4. 課堂延伸 -請幼兒想出其他的辦法搬木材</li> </ol>
-------------------	---

教 2-1-2

活動名稱 Content	小螞蟻（二）	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/11/16
教學目標 Objectives	活動目標： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用打棍打出歌謠節拍；</li> <li>2. 在集體活動中學會相互合作；</li> <li>3. 體驗成功的快樂。</li> </ol>				
教學分析 Goal Analysis	重點：能使用打棍打出歌謠節拍 難點：在集體活動中學會相互合作				
教學準備 Preparation	打棒、PPT				
教學過程 Procedure	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 肢體感應熱身 幼兒聽鼓聲，鼓聲快腳步快，鼓聲慢，腳步慢，鼓聲停做造型</li> <li>2. 樂器合奏 -幼兒徒手做律動複習； -徒手打節奏，一個字拍一下手； -每人一對打棒，念一個字敲打一次； -心中默唱，耳朵聽打棒整齊的奏出節奏的聲音； -兒謠結束，幼兒分組在中間搭建一個大舞臺，想辦法不讓打棒滾動</li> <li>3. 認識昆蟲 播放 PPT，認識各種昆蟲</li> <li>4. 兒謠創編 幼兒創編兒謠，并在舞台中表演</li> </ol>				

## 教 2-2-1

活動名稱 Content	毛毛蟲與蝴蝶 (一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/11/20
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 感受毛毛蟲助人為樂的優良品質和毛毛蟲不能參加選美大賽難過的情感； 2. 能用身體或道具隨音樂模擬毛毛蟲爬行； 3. 懂得欣賞憂傷的音樂作品。 4. 樂於參與角色扮演活動。				
教學分析 Goal Analysis	重點：感受歌曲悲傷的曲風 難點：感受歌曲悲傷的曲風				
教學準備 Preparation	絲巾、音樂、故事、花朵				
教學過程 Procedure	1. 熱身活動 -聽音練習：教師準備不同音高的樂器，教師敲樂器，幼兒分辨音高音低，創編不同的動作來表現高低音。 -繼續故事：小螞蟻們繼續搭建舞台，可突然有一天，下起了大雨，小螞蟻被淋成了落湯雞，這時，有一隻叫小紅點的毛毛蟲發現了他們，並且邀請他們去自己溫暖的家做客，還給小螞蟻們準備了食物。螞蟻們一邊吃一邊和小紅點聊到了選美大賽的事，就在這個時候，小紅點哭了，因為他覺得他自己長得太醜，不能去參加選美大賽。這時候小螞蟻們就幫助他，把她打扮得漂漂亮亮的，準備去參加比賽，可就在這個時候..... 2. 學習歌曲 A 段 -小朋友們，你們說，小紅點如果不能去參加選美大賽，會不會很難過呀？ -教師彈奏兩段音樂，幼兒選出一段作為毛毛蟲傷心的音樂； -請幼兒用手指做毛毛蟲，跟隨音樂慢慢爬。 -請幼兒發明其他部位做毛毛蟲，跟隨音樂爬行（手臂、腿、全身等） 3. 遊戲部分 -邀請幼兒扮演小螞蟻、蜘蛛太太、毛毛蟲，其他幼兒為毛毛蟲唱歌； -幼兒分組扮演蜘蛛太太、蜘蛛太太女兒、毛毛蟲； -幼兒人手一塊絲巾，絲巾做毛毛蟲一伸一縮的樣子。 4. 故事結束 -請幼兒猜故事情節將怎麼發展，小紅點到底能不能參加選美比賽？小螞蟻會怎麼幫助它？				

## 教 2-2-2

活動名稱 Content	毛毛蟲與蝴蝶 (二)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/11/23
-----------------	---------------	-----------------------	----	------------	------------

教學目標 Objectives	活動目標： 1. 體驗毛毛蟲變蝴蝶喜悅的心情； 2. 能有秩序的隨歌曲優美的舞動身體； 3. 樂於欣賞表演遊戲；
教學分析 Goal Analysis	重點：能隨樂歡快、優美的舞動身體 難點：能一邊唱歌，一邊優美的舞動身體
教學準備 Preparation	絲巾、蝴蝶翅膀、PPT
教學過程 Procedure	4. 故事引入 -繼續故事：毛毛蟲傷心的脫掉了他的花衣裳，小螞蟻也覺得很難過，他們想要幫助他，當時就有小螞蟻想到，如果毛毛蟲在選美比賽那天變成了蝴蝶，不就可以做冠軍了嗎？可是選美比賽的日子很快就要到了，毛毛蟲還沒能變成蝴蝶，就在這個時候，另外一隻小螞蟻想到了辦法，他們破壞掉舞台，推遲了選美比賽的時間..... 2. 學習歌曲 B 段 -教師：毛毛蟲終於變成了一直美麗的蝴蝶，得到了選美比賽的冠軍，小朋友覺得現在小紅點是什麼心情呢？請你們模仿一下他現在飛行的樣子； -幼兒複習 A 段，老師絲巾變成毛毛蟲，與幼兒肢體接觸； -請幼兒徒手一邊唱歌一邊舞動手臂； -幼兒聽音樂，變成蝴蝶飛來飛去； -幼兒完整的一邊徒手律動，一邊唱 AB 兩段； -分組做蝴蝶和毛毛蟲。 3. 角色扮演 -請幼兒扮演不同的角色：毛毛蟲、蜘蛛太太、蜘蛛太太女兒、蝴蝶、螞蟻。沒有扮演的小朋友唱歌。 4. 課程拓展 -認識昆蟲，教師出示 PPT 介紹昆蟲的特點。

教 2-3-1

活動名稱 Content	鋸木頭的遊戲 (一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/11/27
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 能結合音樂，利用肢體做鋸、轉、訂的動作； 2. 能兩人合作變成木頭和工具遊戲 3. 體驗音樂遊戲的快樂。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能兩人合作作扮演遊戲 難點：能兩人合作做扮演遊戲				
教學準備 Preparation	鋸子一把、螺絲一個、螺絲刀一個、釘子一個、錘子一個、鈴鼓、PPT、				

教學過程 Procedure	<p>4. 主題引導 -教師：還記得為搭建選美比賽舞台的小螞蟻嗎？小螞蟻除了搬運木材，還需要用工具來建造舞台，你們見過爸爸媽媽修木材嗎？他們會用什麼工具？</p> <p>2. 學念詞語 -出示工具及工具圖片，認識他們及了解使用方法； -請幼兒變成相應的工具，並說出“我是一個……”，一邊說一邊做動作； -熟悉詞語后，播放音樂，教師示範唱詞及肢體動作； -播放音樂，教師與幼兒一起一邊念詞語，一邊做動作；</p> <p>3. 遊戲部分 遊戲一： -教師示範鈴鼓做木材，手變成各種工具來鋸木材、擰螺絲、釘釘子； -請已經學會的幼兒上前來演奏； -請幼兒分三組，分別做鋸子、螺絲、釘子； -幼兒合奏。 先分組練習，再合奏； 遊戲二： -邀請一位幼兒同老師一起示範，當唱鋸子的遊戲時，一位變成木頭，一位變成鋸子，鋸到哪裡，哪裡就“斷”掉；當唱螺絲時，一位做螺絲，一位轉動他，讓他像螺絲一樣轉圈；當唱到釘子時，一位做釘子一位做木頭，被“釘”那位要越釘越矮； -幼兒出來兩人一組遊戲。</p> <p>4. 結束部分 -請幼兒有秩序的歸還樂器。</p>
-------------------	---

教 2-3-2

活動名稱 Content	鋸木頭遊戲 (二)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2017/11/30
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 能跟著音樂，正確的用樂器奏出音樂中的節奏； 2. 學會分組演奏，聽從指令； 3. 體驗合作遊戲及演奏樂器的快樂。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能跟著音樂正確的演奏樂器； 難點：能快速選擇小組，進行演奏；				
教學準備 Preparation	刮胡、木魚、甜甜圈				

教學過程 Procedure	<p>4. 節奏練習熱身 遊戲：請你跟我這樣做。幼兒跟著老師拍打不同的節奏。</p> <p>2. 角色扮演複習曲子 -將幼兒分為兩組，一組做木頭，一組做工具，跟著音樂遊戲，交換重複。</p> <p>3. 樂器合奏 -出示樂器，幼兒認識三種樂器，及其所代表的工具。刮鬍代表鋸子；甜甜圈代表螺絲；木魚代表釘子。 -教師示範如何跟著音樂演奏樂器； -邀請幼兒上台演奏，其他幼兒為其唱歌； -將幼兒分成三組，代表不同的工具，進行樂器演奏； -幼兒打亂，隨意坐在不同的座位，代表不同的工具，樂器演奏，重複多次遊戲；</p> <p>4. 動作創編 -幼兒創編其他動作鋸、轉、訂木頭； -幼兒聯想生活經驗，創作其他工具來做舞台。</p>
-------------------	---

教 3-1-1

活動名稱 Content	我最喜歡 (一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2018/1/4
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 能記住歌詞并完整地唱出歌曲； 2. 嘗試創編歌詞； 3. 在創編歌詞及動作中體驗音樂遊戲的樂趣。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能完整的唱出歌曲。 難點：根據教師指令分組表演。				
教學準備 Preparation	地標墊、故事、沙球				

教學過程 Procedure	<p>1. 故事引入。</p> <p>-教師講故事，精靈王國住著一個精靈國王，很快就是國王的生日了，小精靈們都會去參加他的生日派對，在派對上他們可以盡情的唱歌跳舞，想想都覺得開心。</p> <p>-師：你們想不想去國王的生日派對跳舞呢？</p> <p>2. 歌詞學習。</p> <p>-教師：原來精靈王國里還有三隻小精靈也要去參加國王的生日舞會，他們都有自己的特點：好奇小精靈最喜歡拍手，他在國王的舞會上不停的唱，“我最喜歡拍拍手，拍拍手，拍拍手，我最喜歡拍拍手，拍拍拍”；還有開心小精靈，他最喜歡踏腳在國王的舞會上他不停的唱“我最喜歡踏踏腳，踏踏腳，踏踏腳，我最喜歡踏踏腳，踏踏踏”；還有最後一隻小精靈，他是愛吃小精靈，愛吃小精靈最喜歡刷牙，在國王的生日舞會上他不停的唱“我最喜歡刷刷牙，刷刷牙，刷刷牙，我最喜歡刷刷牙，刷刷牙”；他們還有一個共同的愛好，就是都喜歡跳舞，所以他們喜歡一起唱“我最喜歡跳跳舞，跳跳舞，跳跳舞”；</p> <p>-幼兒分組變成不同的小精靈，念歌詞；</p> <p>-幼兒分男女，分別以不同顏色坐標墊代表不同的小精靈，分組念歌詞；</p> <p>3. 歌曲學習</p> <p>-教師：你們都很棒都會表演小精靈最喜歡的動作，那你們想不想要把這些歌詞變成一首歌呢？</p> <p>-教師播放音樂，幼兒聽；</p> <p>-幼兒分三組一邊唱一邊做律動；</p> <p>-男孩女孩分別以坐標墊為中心分組表演；</p> <p>4. 歌曲創編</p> <p>-猜一猜：教師做動作，幼兒猜是什麼動作，然後唱出來</p> <p>-教師：現在你們都來到了國王的生日舞會，你們都要說出自己最喜歡做什麼，這樣我們可以在國王的生日舞會上一邊唱歌一邊跳舞了；</p> <p>-幼兒創編歌曲動作；</p> <p>-教師：參加生日會肯定好多好吃的對不對，那請你們看看我在吃什麼？請小朋友說說最喜歡吃什麼？</p> <p>-幼兒創編最喜歡吃什麼。</p> <p>5. 結束部分</p> <p>-教師給每位學生發一個“雞腿（沙球）”，幼兒一起唱最喜歡吃雞腿。</p>
-------------------	--

活動名稱 Content	我最喜欢 (二)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2018/1/8
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 認識節奏與音符，知道 $XX=X$ 及兩個二分音符等於一個全音符； 2. 能跟隨老師用樂器敲奏出這首歌的節奏型； 3. 體驗樂器合奏的快樂。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能用樂器敲出這首歌的節奏； 難點：能正確用樂器合奏出全曲節奏。				
教學準備 Preparation	節奏練習 PPT，打棒、圓舞板				
教學過程 Procedure	1. 節奏練習熱身 -節奏練習：演示 PPT，將半拍比作半個蘋果，一拍比作一個蘋果，請幼兒跟隨 PPT，做節奏練習； -認識音符，四分音符是半個蘋果，則二分音符是一個蘋果，兩個蘋果就是一個全音符； -跟著音符做節奏練習。 2. 分析全曲節奏 -在了解了節奏以後，教師畫出 16 宮格，請幼兒分析全曲節奏； -幼兒看著 16 宮格做拍手練習。 3. 樂器合奏 -教師為幼兒準備打擊樂器：打棒、圓舞板，幼兒分三組演奏； -幼兒交換小組，選擇不同的樂器演奏； -幼兒唱“我最喜歡”四個字，用樂器敲奏後半段，心裡默唱。 4. 結束部分 -幼兒有序的歸還樂器。				

## 教 3-2-1

活動名稱 Content	泡泡糖 (一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2018/1/11
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 初步理解兒謠內容，了解泡泡糖的基本屬性； 2. 能夠跟隨老師念出兒謠內容，並隨著兒謠玩遊戲； 3. 體驗成功變成“小丑”的快樂。				

<p>教學分析 Goal Analysis</p>	<p>重點：理解兒謠內容並念出兒謠。 難點：能一邊遊戲一邊念兒謠。</p>
<p>教學準備 Preparation</p>	<p>紅色綠色輕粘土、音樂 PPT 图谱</p>
<p>教學過程 Procedure</p>	<p>1. 故事引入 -精靈王國的國王要過生日了，大家都都在為國王準備禮物，幾個小精靈想要一起送國王一份禮物，他們在商量到底送什麼禮物給國王才好。開心小精靈說：我知道國王最喜歡嚼東西，不停的嚼；好奇小精靈說：我知道國王最喜歡玩黏黏的東西；貪吃小精靈說：不對不對，國王最喜歡玩泡泡。那到底送給國王什麼才好呢？ -教師揭曉答案：這個東西就是泡泡糖。</p> <p>2. 詞語學習 詞語律動： -教師：小精靈們最後決定就送泡泡糖作為生日禮物送給國王，國王拿到禮物後非常的開心，他迫不及待選了他最喜歡的綠色和紅色泡泡糖，玩起了泡泡糖的遊戲。 -泡泡糖黏黏的，幼兒小手變成泡泡糖，老師說“一不小心黏到 XXX”幼兒的手就去貼哪裡。 -邀請一位幼兒說“一不小心黏到 XXX”，老師及其他幼兒做動作。</p> <p>3. 在遊戲中熟悉歌詞 -教師：你們都做得很棒，小手都貼到了想貼的地方，那你們知道國王是怎麼玩泡泡糖遊戲的嗎？ -播放 PPT，幼兒熟悉國王都用泡泡糖黏了哪些地方，且變成了美麗的小丑； -一起變小丑遊戲：講述遊戲規則，每人一塊綠色或紅色的輕粘土，念到“一不小心黏到小臉龐時，把輕粘土黏到鼻子上保持，一直到這段結束； -分組分別玩遊戲，比賽誰不會掉，最能保持不掉的一組勝利； -分男女比賽誰的“泡泡糖不會掉下去”</p> <p>4. 結束部分 -幼兒將輕粘土變成泡泡糖，作為國王送給他們的禮物帶回家。</p>

教 3-2-2

<p>活動名稱 Content</p>	<p>泡泡糖（二）</p>	<p>學習領域 Main Areas</p>	<p>音樂</p>	<p>日期 Date</p>	<p>2018/1/15</p>
-------------------------	---------------	--------------------------------	-----------	--------------------	------------------

教學目標 Objectives	活動目標： 1. 能根據兒謠用樂器敲揍出相應節拍； 2. 學會兩人合作完成遊戲； 3. 體驗合作遊戲及樂器敲揍的樂趣。
教學分析 Goal Analysis	重點：能根據兒謠敲揍出相應的節拍 難點：能用打擊樂器正確的敲揍出整首兒謠的節拍
教學準備 Preparation	圓舞版、打棒
教學過程 Procedure	<p>1. 複習兒謠</p> <p>-出示 PPT 圖譜幫助幼兒複習歌詞，幼兒跟隨老師做律動；</p> <p>-幼兒小手變“泡泡糖”，老師說到“一不小心黏在 XXX”，幼兒就黏哪裡。</p> <p>2. 肢體律動遊戲</p> <p>-兩名幼兒為一組，幼兒身體做泡泡糖，當唱到粘哪裡的時候，就用身體相應部位去黏住對方相應部位，教師先示範；</p> <p>-加大難度，幼兒聽老師指令，與同伴黏住身體不同的部位。</p> <p>3. 樂器敲揍</p> <p>-將圓舞版當做嘴巴來“嚼”泡泡糖，一個字嚼一下，感應兒謠的節奏；</p> <p>-將打棒當做玩耍的工具，用來打破泡泡，一個字打一下，感應節奏；</p> <p>-將手變為泡泡糖在身體上打擊發出聲音，感應節奏。</p> <p>-幼兒交換小組，感受不同的樂器。</p> <p>-改編歌詞進行樂器合奏。</p> <p>4. 結束部分</p> <p>-幼兒有秩序的歸還樂器。</p>

教 3-3-1

活動名稱 Content	糖酶仙子(一)	學習領域 Main Areas	音樂	日期 Date	2018/1/18
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 通過不同的形式感應音樂 A 段的曲式； 2. 能隨音樂的旋律做出簡單的肢體動作； 3. 積極參與活動，體驗遊戲的快樂。				
教學分析 Goal Analysis	重點：能聽辨曲式的變化，並作出根據曲式做出肢體動作 難點：能自己大膽說出音樂的感覺。				

<p>教學準備 Preparation</p>	<p>PPT、圖譜，雪糕棍、彩色紙、吸管</p>
<p>教學過程 Procedure</p>	<p>1. 故事引入 -教師，小朋友們還記得精靈國王的生日嗎？原來精靈國王生日這天，有一位客人也來了，你們猜猜她是誰？出示 PPT。 -對，她是一個仙女，你們猜猜她最喜歡什麼？她叫糖酶仙子，因為他最喜歡變各種各樣的糖果，所以取名糖酶仙子。這天她去國王的生日派對，發生了一些事情，你們猜猜發生了什麼？ -幼兒完整欣賞一次音樂，並發表自己的觀點發生了什麼事情。</p> <p>2. 學習歌曲 A 段 -原來糖酶仙子這天打扮的非常漂亮，她踩著高跟鞋來到了國王的生日派對上，並且帶來了禮物，是國王最喜歡的泡泡糖。她想要把禮物交給小精靈，因為小精靈會把禮物轉交給國王。 -欣賞音樂 A 段，教師變成糖梅仙子做動作，幼兒猜猜糖梅仙子來參加舞會發生了什麼？ -再次欣賞 A 段，仔細觀察糖梅仙子在音樂的什麼時候送出去的禮物？每個小精靈送了多少次禮物？ -請幼兒分為三組，分別是開心小精靈、好奇小精靈、和貪吃小精靈，欣賞 A 段音樂，教師做動作，幼兒觀察每個小精靈送了幾個禮物（愛吃小精靈一次；開心小精靈一次；好奇小精靈四次）。 -播放 PPT，檢測幼兒猜對沒有； -播放音樂，學習糖梅仙子踩著高跟鞋送禮物。 -教師：原來糖梅仙子給不同的小精靈都送去了不同分量的禮物，你們知道糖梅仙子是怎麼變出泡泡糖的嗎？原來她是有魔法的，魔法就是：糖梅仙子最愛泡泡糖，泡泡糖，泡泡糖，泡泡糖，樣樣都喜歡，送給你。 -幼兒跟著老師念兒謠做動作，熟悉 A 段；</p> <p>3. A 段識譜 -教師出示 A 段圖譜，幼兒跟著圖譜念“咒語”及做肢體律動。</p> <p>4. 結束部分：製作仙女棒 -發彩色手工紙及雪糕棍或吸管給幼兒，幼兒制作自己喜歡的仙女棒，下次一起玩游戏。</p>

活動名稱 Content	糖酶仙子 (二)	學習領域 Main Areas	音 樂	日期 Date	2018/1/22
教學目標 Objectives	活動目標： 1. 會初步的認讀音樂圖譜； 2. 能使用奧福樂器為歌曲增添音樂元素； 3. 體驗音樂遊戲的快樂。				
教學分析 Goal Analysis	重點：會認音樂圖譜 難點：能根據圖譜的提示使用奧福樂器				
教學準備 Preparation	碰鈴、鈴鼓、手搖鈴 (送禮物碰鈴、泡泡爆破鈴鼓、吹泡泡手搖鈴)；音樂圖譜				

教學過程 Procedure	<p>1. 律動熱身</p> <p>-幼兒聽樂器聲音，當聽到敲碰鈴，就送一個泡泡糖給老師；聽到鈴鼓就拍手一次表示打破泡泡；聽到手搖鈴就吹泡泡，手搖鈴搖得的越久表示吹得泡泡越大。</p> <p>2. 學習 B 段</p> <p>-幼兒在座位上扮一次糖酶仙子送禮物，複習 A 段；</p> <p>-教師：糖酶仙子把泡泡糖送給國王後，國王很開心，一起玩起了吹泡泡的遊戲，你們仔細聽一聽，他們是怎麼玩的；</p> <p>-幼兒聽 B 段，大膽表達自己的猜想發生了什麼；</p> <p>-教師：原來糖酶仙子把泡泡糖送給了國王，國王很開心，叫大家一起玩，大家都玩起了吹泡泡的遊戲，你們仔細聽一聽，總共有幾個泡泡破了</p> <p>-再次听 B 段音乐，提醒幼兒注意數爆破了幾次（7 次）；</p> <p>-教師：你們都很厲害，聽出來了有多少個泡泡，但是有的泡泡糖大，可以吹出一個很大的泡泡才破掉，有的泡泡糖小，吹出小小的泡泡就破掉了，那你們說，大泡泡吹的更多次爆，還是小泡泡吹更多次爆；</p> <p>-教師出示三種大小不同的泡泡，分別是吹 8 次、3 次、1 次爆破，与幼儿玩一下爆破的游戏；</p> <p>-教師在黑板上畫出 7 個爆破的符號，幼兒再次聽音樂驗證吹幾下爆破的。</p> <p>-出示整首圖譜，幼兒跟著圖譜做簡單肢體律動。</p> <p>3. 樂器合奏</p> <p>-教師：你們剛才表演的都很棒，那能不能想到一個辦法，讓我們音樂變得更好聽呢？</p> <p>-請幼兒分三組，分別使用碰鈴、鈴鼓、手搖鈴進行遊戲。（送禮物碰鈴、泡泡爆破鈴鼓、吹泡泡手搖鈴）</p> <p>-分組合奏</p> <p>-邀請幼兒上台合奏</p> <p>4. 結束部分</p> <p>-教師：國王的生日派對很快就結束了，到處都是泡泡糖，所以國王下命令，要回收所有的泡泡糖，不要污染環境；</p> <p>-幼兒有序的歸還樂器。</p>
-------------------	---

## 二、音樂能力檢測表：

序 號	性 別	音樂的情 感體驗能 力	音樂的感覺 能力	音樂的理 解賞析能 力	音樂的表演 能力	音樂的 創造能 力	總 分 (按 照 100 分)
		課堂表現 的情緒	音樂的高 低、強弱、 長短、音色	對音樂的 感受與理 解	樂器演奏、 角色扮演、 肢體律動	即興創 作	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

---

20							
21							
22							
23							
24							
25							

5分 表現優異      4分 表現良好      3分 表現一般      2分 有待改進