

壹、前言

一、研究背景與動機

自國民中、小學九年一貫課程推動之後，藝術與人文學習領域之教學即被賦予新的定義。如何培養學生帶著走的能力、如何讓音樂的學習更貼近實際生活，是許多音樂教育工作者努力的目標。音樂能力包含有高低辨認、節奏感表現、和聲辨認等項目（邱垂堂，1989），其中節奏表現能力常被提出討論。郭美女（2008）提出「音樂教學的基礎在於節奏教學」，無論是歌曲演唱或是直笛吹奏、創作、欣賞等學習都必須要有節奏能力才能進行。在九年一貫課程實施後，國中音樂教學內容與時數減少，因此節奏等基本能力教學只能簡單帶過（歐家秀，2009），學生在音樂學習時常因為看不懂樂譜或節奏譜而感到挫折。五線譜判讀可以用簡譜取代，但是缺少節奏概念卻沒有任何替代的方法，學生必須對節奏有正確認識才能夠正確地吹奏直笛、演唱歌曲，甚至進行深度的欣賞與創作活動。

在音樂教學中巧妙地融合遊戲是普遍的現象，坊間有許多音樂教學機構，如山葉音樂教室、朱宗慶打擊樂教室等，其課程都包含了遊戲式學習成分（張毓竊，2009），可見結合遊戲於音樂教學使學生（或稱學習者）在自然而然的情境中獲得音樂能力是可行的方式。遊戲在學習領域中扮演的角色一直是許多學者探討的焦點，特別是在各種數位遊戲科技快速發展的當下，數位遊戲在教育領域中的應用範圍愈來愈廣，許多研究者應用不同的數位遊戲於不同科目學習，希望能引起學習動機，並增加學習成效。在媒體的報導中也可觀察到數位遊戲式學習的發展潛力，透過數位遊戲融入教學使學生可在遊戲體驗中學習知識，體驗從「玩中學」的創意學習和樂趣（趙瑜婷，2010），可見數位遊戲式學習已是當前的潮流與趨勢。

研究者在分析國民中學（下稱國中）音樂教學與數位遊戲式學習文獻中發現，為了解決學生學習動機低落與因應目前學習者特質之轉變，許多教師採取數位遊戲式學習結合不同學科進行教學，希望能提升學習成效、產生學習興趣與動機，因此，本研究希望藉由「Wii太鼓達人」遊戲，讓學生在遊戲中進行節奏練習，藉由遊戲的過程中學會節奏概念，同時增加節奏能力。

二、研究目的與待答問題

基於上述研究背景與動機，本研究之目的與待答問題為：

（一）研究目的

探討融入「Wii太鼓達人」遊戲於國中音樂節奏教學對學生節奏能力及學習動機之增進情形。

（二）待答問題

融入「Wii太鼓達人」遊戲於音樂節奏教學對提升國中生節奏能力的成效為何？學生音樂學習動機的變化為何？

貳、文獻探討

一、節奏教學理論探討

（一）節奏的定義與內涵

對於節奏的一般定義認為，其探討的範圍單指音樂領域中的節奏，代表音樂的時間組織（Arnold, 1983）；節奏的表現可以獨立於其他音樂要素，長短不同的聲音變化就是節奏音樂的表現（何思慧，2007）；節奏的內涵包含有節拍、拍子、形式（吳博明，1998）。「節拍」代表樂曲演奏時呈現的規律拍點，可以用來計算樂曲演奏的時間；拍與拍之間的時間長度代表著樂曲的演奏速度，時間長代表樂曲演奏較慢；時間短代表樂曲演奏較快，因此「節拍」可視為是節奏的基礎（蘇貞夙，2006）。「拍子」指的是在樂譜中依據不同的拍號將樂曲時值做不同的長短變化，在音樂中常包含單拍子、複拍子及混合拍子等劃分方式（吳博明，1998）。「形式」是聲音長短的變化組合，也就是節奏呈現的形式，德國音樂學者Hugo Riemann在對古代樂譜進行整理與考究時，歸納出六個節奏基本形式，分別為：1.短長型；2.短短長型；3.長短型；4.長短短型；5.長長型；6.短短長長型（歐陽冰瑩，2005）。

（二）節奏教學相關理論

節奏教學之定義為教師（或稱教學者）依據學生的先備能力、教材的難易程度，規劃出合適的音樂教學與學習活動；教師可以使用語言、樂器（打擊樂器或直笛）、肢體律動等媒介，讓學生感受節奏的變化與形式（陳詩瑾，2011）。透過有效的節奏教學方式可以讓學習者精準地表現樂曲的音樂性；幫助了解節奏及掌握節拍的變化與節奏產生互動；進而能使學習者辨認複雜的節奏概念，例如不對稱的節奏類型以及切分節奏等，故有效的節奏教學法應具有系統性且能被廣泛應用於教學模式（Hoffman, Pelto, & White, 1996）。