

# 融入遊戲式學習於小提琴團體教學

林芝旭

國立成功大學教育研究所博士生

## 一、緒論

- 我國有32%學童（6-12歲）課後才藝學習音樂，為各類才藝前5名（衛生福利部統計處，2018）。
- 學童於表演與展示自己的音樂學習成果易產生焦慮情緒（LeBlanc，2021）。
- 以認知心理學的觀點，焦慮情緒源自於對自我能力的懷疑、期望在社會比較中顯示卓越的能力，是一種影響學習動機和學習成就的重要情緒（MacAfee & Comeau，2020）。
- 營造精熟目標導向的課室結構可能有助改善焦慮情緒的不適應性（Sun et al.，2022），善用遊戲式學習則可激發學習動機及促進學生對教材內容的理解（Molero et al.，2021、Wang，2023）。

## 二、研究目的

- 融入遊戲式學習於小提琴教學。
- 建立可反覆操作且適合團體教學的3P遊戲式小提琴團體教學課程架構，並透過該課程，培養學生自信，享受上臺演出的樂趣，進而建立學生興趣與成就感。

## 三、3P遊戲式小提琴團體教學課程架構設計概念

- 3P遊戲式小提琴團體教學課程架構為本研究所提出，以遊戲式學習作為核心概念，配合三種層次的教學活動，達到知識、情意、技能綜合素養的培養。3P分別指Posture（肢體姿勢）、Performance（展示演出）與Peer review（同儕賞析），設計概念及每一個指標內涵敘述如圖1，對應之教學活動說明如下：
  - Posture：「音樂知識比手畫腳」能培養觀察及模仿能力，為學習音樂重要的自我調整學習策略。此教學方案旨在讓學生以趣味方式複習相關的音樂知識，並大方展現肢體動作，培養自信。
  - Performance：「歡樂表演賓果連線」能將學生被迫上臺轉為主動爭取，降低焦慮和緊張，增加趣味。
  - Peer review：「小小音樂賞析家」訓練學生對他人以正向評價、對自己則以高層次及後設賞析。

圖1. 3P遊戲式小提琴團體教學課程架構設計概念



## 四、3P遊戲式小提琴團體教學課程架構實施原則

- 首次應用此架構時，建議按照順序實施，以循序漸進達到學生能力與自信的培養。
- 應用此架構時，主題應連續（例如教授巴洛克時期音樂，則每個階段的教學內容都應緊扣同一個主題）。
- 可搭配適合的獎勵來促進學生參與教學活動的動機，並營造容許犯錯、精熟目標導向的課室情境。

## 五、結論與建議

- 透過型塑趣味與互動的課室環境，增加學生情境興趣與學習動機，改善表演的焦慮或抗拒。
- 建議未來研究可針對3P遊戲式小提琴團體教學課程架構進行量化分析，探討該課程架構對學童的音樂才藝學習成效、動機與興趣之影響。
- 建議未來進一步檢驗3P遊戲式小提琴團體教學課程架構是否容易複製並成功於各種音樂才藝團體教學中應用。