

# 浅谈打击乐器在节奏教学中的应用

□ 王悦听

**摘要：**节奏感是小学音乐核心素养的关键维度，其培养质量直接影响学生音乐能力发展。针对小学二年级学生形象思维与抽象化节奏教学间的矛盾，本研究以135名学生为对象，通过行动研究、课堂观察等方法，剖析当前教学存在的认知壁垒、方法固化等问题。依据奥尔夫与皮亚杰理论，提出直观具象、游戏驱动等四大原则，构建“识器辨音—稳拍定速—辨型创编—合乐演奏”四步教学策略。经过实践，学生节奏识别准确率由32%升至89%，创编参与率由41%提升至92%，节奏感知、演奏与合作能力显著增强。最后，从分层教学、乐器资源、评价体系三方面提出改进建议，为低年级节奏教学提供实践参考。

**关键词：**打击乐器；节奏感；教学；应用

2022年版《义务教育音乐课程标准》明确将“艺术表现”作为音乐学科核心素养的重要组成部分，而节奏感正是艺术表现能力形成的核心基石，被誉为“音乐的生命律动”。节奏不仅涵盖对速度、节拍、强弱等要素的感知，更包含对音乐结构与情感表达的深层理解，其培养质量直接影响学生音乐鉴赏能力、艺术表现力及创造力的发展。刘沛在《音乐教育心理学》中指出，7-8岁是节奏感知能力发展的关键敏感期，此阶段形成的节奏素养将对学生终身音乐学习产生决定性影响。

小学二年级学生正处于皮亚杰认知发展理论中的具体形象思维阶段，其注意力持续时间通常不超过15分钟，对具象化、操作性学习内容表现出强烈需求，但对“拍子”“音符”“小节”等抽象音乐概念缺乏认知基础。传统节奏教学中“数拍子、念口诀、机械模仿”的线性模式，与该阶段学生的认知特点严重脱节，导致83%的低年级学生对节奏学习产生畏难情绪（张莉，2023）。打击乐器以其操作简便、音色丰富、反馈直观的特性，能够将抽象的节奏符号转化为可听、可触、可感的声音与动作体验，为破解这一教学瓶颈提供了有效路径。

然而当前小学音乐课堂中，打击乐器的应用普遍存在“三重三轻”问题：重工具使用轻素养培养、重形式参与轻能力提升、重统一要求轻个性差异。赵敏（2024）的调研显示，67%的小学低年级音乐教师将打击乐器仅作为课堂“调味剂”，在歌曲学唱后简单使用，缺乏系统性的节奏训练设计。这种碎片化的应用方式，不仅未能充分发挥打击乐器的教学价值，反

而可能导致学生形成“乱敲乱打”的错误认知。

基于此，本文以2022年版音乐课程标准为指导，结合奥尔夫“元素性音乐教育”思想，以135名二年级学生为研究对象，通过一学期的行动研究，构建科学系统的打击乐节奏教学体系，旨在激活学生节奏感知潜能，提升其核心素养，为小学低年级音乐教学提供实践参考。

## 一、小学二年级节奏教学现状与打击乐器应用困境

为精准定位教学问题，研究团队采用“三维度调研法”开展前期诊断：在教学实践维度，对3个二年级班级进行18课时的课堂观察，采用“事件取样法”记录打击乐器应用场景；在学生发展维度，对135名学生进行节奏能力前测（含节奏识别、模仿、表现3项指标）及小组访谈（每组6-8人，共18组）；在教师认知维度，对本校及区域内20名低年级音乐教师进行半结构化访谈。综合调研数据显示，当前教学存在三大突出困境。

### （一）认知转化受阻，潜在能力待激活

节奏符号的抽象性与学生认知的具象性形成核心矛盾。前测数据显示，仅17%的学生能准确区分四分音符与八分音符的时值差异，80%的学生无法用语言表述“一拍”的实际时长，在跟读“1××1××××1”等基础节奏型时，53%的学生出现速度忽快忽慢、停顿位置偏差等问题。这种认知障碍源于两个层面：一是符号与声音的联结断裂，学生将“×”仅视为数学符号，无法建立其与具体声音的对应关系；二

是专业术语的理解困难，“小节线”“休止符”等概念对二年级学生而言过于抽象，教师缺乏具象化的解释方式。

值得关注的是，学生具备潜在的节奏感知能力。在自由敲击环节中，75%的学生能不自觉地跟随《小星星》等熟悉旋律打出基本节奏，48%的学生可通过拍手为同伴的歌唱伴奏，展现出“听觉-动觉”协同的节奏潜能。但当前教学模式未能有效激活这一能力，反而因机械训练压抑了学生的自然感知力，导致“潜在能力”与“实际表现”形成显著落差。

### （二）教学方法固化，乐器应用流于形式

访谈数据显示，65%的教师仍沿用“示范-模仿-重复-纠错”的传统教学模式，将打击乐器的应用局限于三个场景：作为课堂纪律的“奖励品”（表现好的学生才能使用）、作为歌曲学唱的“陪衬品”（全程敲击固定节奏型）、作为下课前的“放松品”（自由敲击几分钟）。这种碎片化应用方式存在明显弊端：

一是节奏训练缺乏系统性。在《快乐的小笛子》教学案例中，教师让学生手持沙锤从头至尾敲击“1××1××1”节奏型，既未结合乐曲“欢快-舒缓-欢快”的情绪变化调整节奏，也未引导学生感知沙锤音色与旋律的适配性，导致学生机械重复后产生厌倦感，有学生在访谈中表示“敲到后来就不想动了，没意思”。

二是乐器价值未能发挥。教师将打击乐器仅视为“发声工具”，忽视其节奏感知载体的功能。课堂观察发现，38%的乐器应用场景中，学生因缺乏节奏控制训练，敲击声沦为“课堂噪声”，反而干扰了音乐感知，违背了节奏教学的初衷。

### （三）适配性不足，合作教学遇瓶颈

打击乐器的选型与分工存在“双重错位”。在乐器分配上，27%的教师未考虑学生个体差异：让手部力量薄弱的学生击打大鼓，导致其因无法发出清晰声音而产生挫败感；让双手协调能力不足的学生操作双响筒，使其频繁出现节奏错乱问题。前测显示，因乐器适配不当导致的节奏表现失误占总失误数的42%。

在小组合奏中，问题更为突出。由于缺乏明确的声部划分与配合规则，63%的合奏场景出现“三大乱象”：抢乐器（学生争夺音色好听的乐器）、乱跟拍（听到他人节奏就随意改变自己的敲击方式）、无互动（各敲各的，不关注同伴声音）。这种“伪合作”状态使打击乐合奏沦为“集体玩乐器”，无法实现节奏合作能力的培养目标，反而加剧了部分学生的参与恐惧。

## 二、打击乐节奏教学的原则构建与策略设计

结合二年级学生“具象认知、乐于动手、喜爱游戏、渴望成功”的心理特征，及奥尔夫“从做中学、从玩中学”的教育思想，研究团队构建“四大教学原则”，并在此基础上设计“四步渐进式教学策略”，形成“认知-技能-应用-创造”的完整教学链条。

### （一）四大教学原则：锚定素养发展目标

#### 1. 直观具象原则：搭建抽象与具象的桥梁

依据“多感官协同学习理论”，将抽象节奏概念转化为视觉、听觉、动觉多维度体验。视觉层面，设计“节奏图形谱”：用圆点大小表示音的强弱（大圆点为重拍，小圆点为弱拍），用线条长短表示音的时值（长线为二分音符，短线为四分音符）；听觉层面，建立“乐器-声音”对应关系（如木鱼代表“咚”，沙锤代表“沙沙”）；动觉层面，设计“身体节奏库”（跺脚=重拍，拍手=中拍，拍腿=弱拍）。通过多感官联动，帮助学生建立节奏表象。

#### 2. 游戏驱动原则：维持学习动机的核心

基于游戏化教学理论，将节奏训练融入“目标明确、规则清晰、反馈及时”的游戏中，实现“玩中学”。游戏设计遵循“阶梯式难度”原则：基础阶段以“模仿类游戏”为主（如“节奏回声”），提升阶段以“合作类游戏”为主（如“节奏接力”），创造阶段以“创作类游戏”为主（如“节奏编剧”），让学生在游戏进阶中保持学习兴趣。

#### 3. 分层递进原则：关注个体差异发展

依据布卢姆掌握学习理论，将教学目标分为基础层（掌握四分、八分音符及基本节拍）、提升层（掌握休止符、附点节奏及二声部配合）、创新层（能进行简单节奏创编）。为不同层次学生设计差异化任务：基础层使用简单乐器（如沙锤）完成单一节奏型演奏，提升层使用中等难度乐器（如铃鼓）完成节奏组合，创新层使用复杂乐器（如双响筒）参与创编活动，确保每位学生都能获得成功体验。

#### 4. 生活联结原则：构建意义化学习场景

从学生熟悉的生活场景中提取节奏素材，让节奏学习贴近生活。引导学生发现生活中的节奏：敲门声“1××1”、跑步声“1××××1”、闹钟声“1×-1”，并将这些素材转化为“生活节奏库”。通过“节奏源于生活、用于表达生活”的理念，降低学习焦虑，增强表达信心。

### （二）四步教学策略：实现能力梯度提升

第一步：识器辨音——建立“乐器-音色-节奏”联结

本阶段目标为“三会”：会认乐器、会奏乐器、会配节奏。首先进行“乐器认知课”，将常用打击乐器按音响特征分类并设计认知活动：

颗粒型乐器（木鱼、三角铁）：开展“听声辨物”游戏，蒙眼听音频判断乐器种类，理解其“声音清晰、短促”的特点，适配“ $1 \times 1$ ”“ $1 \times \times 1$ ”等节奏型；

延续型乐器（沙锤、摇铃）：开展“声音长短比赛”，通过控制摇动力度和时间，感受“声音延续”特性，适配“ $1 \times - 1$ ”“ $1 \times \times \times 1$ ”等节奏型；

强拍型乐器（铃鼓、小鼓）：开展“重音寻找”游戏，敲击乐器不同部位（如铃鼓边缘 vs 鼓面），感受强弱差异，适配“ $1 \times \times 1$ ”等基本节拍。

为巩固认知，设计“乐器配对挑战”：在黑板呈现“雨天”“森林”“节日”等场景，及对应节奏型（如雨天“ $1 \times \times \times 1$ ”），学生小组讨论后选择合适乐器进行演绎，教师从“音色适配性”“节奏准确性”进行点评。

第二步：稳拍定速——构建内心节拍感

节拍稳定性是节奏能力的基础，本阶段采用“外部引导-内部生成”的训练路径。初期使用“双轨引导法”：视觉引导（播放节奏动画，用跳动的小球提示节拍）+ 听觉引导（木鱼敲击每分钟 80-90 拍的稳定速度），学生先通过拍手、踏步等身体动作跟随，建立“听-动”联结；中期进行“动作替换”，将身体动作逐步替换为乐器敲击（如拍手→沙锤摇奏），形成“听-奏”闭环；后期开展“无引导训练”，让学生凭借内心节拍感演奏，教师用节拍器进行校准反馈。

针对节拍不准的学生，设计“节奏小闹钟”特色活动：每组推选 1 名“闹钟手”，用小鼓打出稳定节拍，其余组员用沙锤跟随，若出现抢拍或拖拍，“闹钟手”暂停敲击，组员共同调整后重新开始。该活动既锻炼了“闹钟手”的节奏控制能力，又帮助组员建立自我监控意识。经过 4 课时训练，90% 的学生可在无引导情况下保持稳定节拍，时间误差控制在 0.5 秒以内。

第三步：辨型创编——发展节奏表达能力

在稳固节拍基础后，进入“识别-应用-创造”的进阶阶段。首先通过“节奏卡片拼搭”活动认识常见节奏型：将“ $1 \times 1$ ”“ $1 \times \times 1$ ”“ $1 0 1$ ”等节奏型制作成带图形谱的卡片，学生分组选取乐器，将卡片串联成 4 小节节奏乐句（如“ $1$  铃鼓  $\times 1$  沙锤  $\times \times 1$  休止  $0 1$ ”），进行小组展示。

木鱼  $\times 1$ ”），进行小组展示。

为突破创编难点，设计“生活节奏创编三步法”：第一步“素材收集”，让学生用录音笔记录家庭生活中的 3 种声音（如切菜声、关门声），课堂上分享并转化为节奏型；第二步“主题构思”，确定“早晨上学”“课间活动”等主题，将收集的节奏型按主题串联；第三步“情感润色”，引导学生通过改变敲击力度、速度表达情绪（如轻快节奏表现开心，缓慢节奏表现安静）。

学生创编案例：以“课间十分钟”为主题，用“ $1 \times \times \times 1$ ”（拍手，模拟跳绳声）、“ $1 \times 0 1$ ”（木鱼，模拟拍球停顿）、“ $1 \times - 1$ ”（沙锤，模拟长音欢呼），组合成“ $1 \times \times \times 1 \times 0 1 \times - 1 \times \times 1$ ”的节奏作品，并加入肢体动作进行演绎，展现出丰富的创造力。

第四步：合乐演奏——实现节奏综合应用

节奏学习的最终目标是服务于音乐表现，本阶段选取教材中节奏特点鲜明的歌曲，设计多声部打击乐伴奏，实现“乐器-歌声-情感”的融合。以《小红帽》为例，采用“三层声部设计法”：

基础声部（全员参与）：用铃鼓演奏“ $1 \times \times 1 \times \times 1$ ”基本节拍，负责支撑乐曲骨架，节奏基础薄弱的学生参与；

变化声部（提升层参与）：用木鱼在乐句结尾插入“ $1 \times \times \times 1 \times 0 1$ ”的节奏型，制造音乐起伏，节奏能力中等的学生参与；

装饰声部（创新层参与）：用沙锤在长音处演奏“ $1 \times - 1 \times - 1$ ”的延续音型，丰富音色层次，节奏能力较强的学生参与。

合奏训练遵循“分-合-评”流程：先进行分声部练习，再开展二声部交替训练（如基础声部与变化声部配合），最后进行三声部合奏；合奏后通过“录音回放”让学生直观感受整体效果，开展“我的声部贡献”自评活动，培养合作意识与反思能力。

### 三、教学实践成效与反思

（一）多维成效：数据与案例支撑

经过一学期（16 课时）的教学实践，采用“前测-后测”对比、课堂观察、学生访谈等方式进行成效评估，结果显示学生节奏素养实现显著提升。

1. 节奏力量化提升：后测数据显示，学生节奏识别准确率从 32% 提升至 89%，能准确演奏切分节奏、附点节奏等复杂节奏型的学生占比从 11% 提升至 76%；节奏创编能力显著增强，能独立完成 8 小节节

奏创编的学生占比从 5% 提升至 68%，小组合作创编优秀作品率达 92%。

2. 学习态度明显转变：课堂观察数据显示，学生节奏学习参与度从 41% 提升至 98%，主动举手参与乐器演奏的学生数从平均每节课 3 人增加至 15 人；访谈中 87% 的学生表示“喜欢上节奏课，觉得打击乐器很有趣”，有学生提到“原来音乐可以自己做出来，我现在走路都在打节奏”。

3. 综合素养同步发展：在学校艺术节中，二年级学生自主编排的“打击乐串烧”节目获得一等奖，节目中融入了生活节奏素材与自主创编内容；学生合作意识显著增强，小组合奏中“抢乐器”现象完全消失，83% 的学生能主动倾听同伴声音并调整自己的演奏。

#### （二）现存问题与改进方向

教学实践中仍存在需优化的问题，结合调研反馈形成三大改进方向：

1. 分层教学精细化：3 名节奏感薄弱学生在复杂二声部合奏中仍存在困难，后续将建立“节奏能力成长档案”，为其设计“一对一微任务”：从单音节奏模仿开始，每掌握 1 项技能发放“节奏小勋章”，逐步过渡到短句合奏；同时安排“节奏小导师”（能力较强学生）进行结对帮扶，在同伴互动中提升能力。

2. 乐器资源多元化：当前乐器种类以常规打击乐为主，后续将开展“自制乐器工坊”活动：用装沙子的塑料瓶制作沙锤、用绳子悬挂的瓶盖制作碰铃、用不同厚度的纸箱制作鼓类乐器，既丰富乐器种类，又让学生在制作过程中深化对“材质 - 音色 - 节奏”关系的理解；同时建立“家校乐器库”，鼓励家长参与乐器制作与演奏，形成教育合力。

3. 评价体系完善化：现有评价以“结果性评价 + 教师评价”为主，需构建“三维度多元评价体系”：维度一为节奏能力（含准确性、流畅性 2 项指标），采用“前测 - 中测 - 后测”跟踪评价；维度二为学习过程（含参与度、合作性、努力度 3 项指标），采用“课堂表现记录表”进行过程性评价；维度三为创新表现（含素材运用、情感表达 2 项指标），采用“学生自评 + 小组互评 + 教师点评”的方式。通过多元评价全

面反映学生发展状况。

#### 四、结语

打击乐器作为小学低年级节奏教学的优质载体，其直观可操作的特性与二年级学生的认知特点高度契合，能够有效摆脱传统节奏教学的抽象化困境。本文构建的“直观具象、游戏驱动、分层递进、生活联结”四大原则，及“识器 - 感拍 - 辨型 - 合奏”四步策略，通过多感官联动、游戏化体验、差异化指导、生活化联结，实现了节奏教学从“知识传授”向“素养培养”的转变。

实践表明，该教学体系不仅能显著提升学生的节奏识别、演奏及创编能力，更能激发学生的音乐学习兴趣，培养其合作意识与创新精神，为核心素养落地提供了可操作的实践路径。未来研究将进一步拓展教学对象（覆盖小学低年级全学段），丰富教学内容（融入传统打击乐器与地方音乐元素），完善评价体系（开发数字化评价工具），为小学音乐教学改革提供更全面的理论与实践支持。

#### 参考文献：

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育音乐课程标准（2022 年版）[S]. 北京：北京师范大学出版社，2022.
- [2] 皮亚杰. 儿童认知发展理论 [M]. 林崇德，译. 北京：北京联合出版公司，2020.
- [3] 李娅娜，修海林，尹爱青. 奥尔夫音乐教育思想与实践 [M]. 上海：上海音乐出版社，2021.
- [4] 张莉. 打击乐教学对小学生节奏感发展的影响研究 [J]. 中国音乐教育，2023（5）：45-49.
- [5] 赵敏. 游戏化理念在低年级打击乐教学中的应用 [J]. 中小学音乐教育，2024（2）：32-35.

#### 作者简介：

王悦昕，男，湖北荆门人，本科，东莞市南城商务区北部学校教师。