

I. 教学设计总览

本章节将阐释在《123 弹钢琴》中贯穿始终的教学主线，并从多个维度详细描述教学体系的结构化设计。

I.1. 音乐素材

音乐素材首先是特意根据钢琴特有的琴键顺序安排的：

- 全部音域：所有的黑键和白键（《进来逛逛吧！》，《天灵灵地灵灵》右页）
- 多音组：
 - 黑键双胞胎（《天灵灵地灵灵》左页）
 - 黑键三胞胎（《街头音乐人》左页）
- 五声调式：黑键双胞胎和三胞胎（《街头音乐人》右页）
- 全音阶：黑键和白键三胞胎（C, D, E, #F, #G, #A）（《云雾飘渺》）

传统记谱法的引入建立在钢琴五线谱的镜像对称性上。因此，演奏¹范围会先限制在以中央C为中心的九个白键内（《欧伦的魔镜》、《超级大的顽皮蛇》、《秘密揭晓了》、《小青蛙》、《晚安曲》）。

之后由双手在白键上的五音区弹奏不同的音阶（大调、小调、中古调式）：

- C大调（《小球掉进井里啦》、《蹦蹦跳》、《铃儿响叮当》）
- d小调（《野马之舞》、《印第安纳舞》）
- e弗里几亚（《驯蛇人》、《尤戈，贝波和木讷的奥古》）
- F利底亚（《午夜时分》）
- G大调（《小熊乐队》、《八音盒》）

随着升降记号的引入，黑键再次出现，也增加了更多的调性：

- 半音音阶（《休止符捣蛋鬼》、《蚂蚁堆》）
- D大调（《来吧一起跳舞欢呼》、《坏蛋麻雀》、《铜板，铜板，正在传递》）
- c小调布鲁斯（《摇摆的小象》）

另外，还有一些曲子由二声部、三声部、四声部或多声部共同演绎：

- 小二度（《休止符捣蛋鬼》）
- 大三和小三和弦（《浪之声》）
- 四声部和弦（《热可可》）
- 音簇（《午夜时分》、《喇叭音乐会》）

有两首曲子的音乐素材是为演奏手位的移动量身设计的：

- 双音连线（《木偶卡西米尔》）
- 三音连线（《猴子秋千》）

音效曲目《神奇的声音机器》则旨在提醒学生，钢琴是件拥有88个琴键的乐器，所有的琴键都可以发挥作用。

I.2. 节奏与小节

最先学习的节奏型是通过结合朗诵歌词的形式引入的。在《天灵灵地灵灵》中，首先只有♩和♪的组合。在《街头音乐人》中，节奏型扩展到由♩、♪和♫一起组成。另外还有基本节拍（♩）配合它们同时演奏。也就是说，节奏的协同能力从一开始就会得到培养并且之后将再次成为教学重点（《野马之舞》、《神奇的声音机器》）。

由于语言是节奏训练的一个重要手段，因此我们着重安排了旋律配有歌词、可以边弹边唱的歌曲。

与此同时，节奏语言和身体律动从学习初始阶段就会对节奏感和节奏稳定性的培养起到非常重要的作用。

1 译注：中文的“演奏”和“弹奏”都对应德语的“Spielen”。严格来说大部分语境下都应应为“弹奏”，中文里的“演奏”更多偏带表演性质。但在某些情况下使用“弹奏”较不顺口或不完全符合语境，因此我们只能视情况选择。

身体律动指的是，利用所谓的身体乐器（手、脚、手指、舌头等）进行拍手、拍腿、跺脚、打响指、打响舌。在我们的曲目详解中，拍腿（这是原本性音乐教育中的一个专业术语：用双手交替地拍打大腿）扮演着尤为重要的角色。通过这种方式，可以预先熟悉所有的节奏要点，尤其是也可以很好地训练到左右手的协调性。

节奏语言（根据佐尔坦·柯达伊的方法）为不同的音符时值或长度分配了特定的音节：



这样一来，文本和歌曲的节奏结构就会变得更加清晰，比如：



在《**休止符捣蛋鬼**》中，我们引入了对时长划分的进一步教学——数拍子。其中也会着重学习休止符。

在此我们的建议是，通过描述音符形状以及描述与基本拍的关系来定义音符时值，如：“带有黑色符头和符干的音符（♩）持续一拍”，“带有白色符头和符干的音符（♪）持续两拍”，“符干被连起来的两个黑色符头音符（♩♩），一共持续一拍，也就是说基本拍子被分割开了”。常见的术语诸如“四分音符、八分音符”应随后基于4/4拍的学习再进行介绍（参见《**音符时值和拍号**》，学生用书第58页），因为这些术语可从这种拍号中推导出来。

最初的朗诵歌词、歌曲和演奏曲目都是4/4拍。随后引入了一些其他拍子的曲目。在学生用书的第58和59页，可以将4/4拍、3/4拍和6/8拍直接进行对比。

1.3. 记谱法

谱面最初是作为一种记忆辅助工具，用于识别之前通过聆听和模仿已经发现且意识到了的结构。最初与乐谱的结识通常是在不需要钢琴的情况下，比如通过（小组课上）围坐圈子的教学形式（参见教师手册第12页及后）。随后，乐谱才会逐渐成为学习的基础。在此过程中，除了识别绝对音高和时值外，进一步培养对乐曲的相对结构和音乐性关联的认知也同样至关重要。通过这种方式，学生可以实现流畅的钢琴演奏，并避免仅仅是生硬地弹出一个一个的音。

识谱时，小片段化的练习是一个重要的手段。通过一到两小节的节奏、旋律和和声模块（见附录）以及儿歌和演奏曲目里二到四小节的片段，能够明确学习任务范围，从而有助于集中注意力并快速地取得学习成果。

在最初的几个曲目中，我们交替着安排了**传统记谱法和图形记谱法**。

传统记谱法一开始只规定音乐结构中的一个参数，要么是节奏（如《**天灵灵地灵灵**》、《**街头音乐人**》），要么是音高（如《**欧伦的魔镜**》、《**超级大的顽皮蛇**》）。这样一来，学生可以集中精力且区别化地处理乐谱中指定的参数，并为日后理解既包含节奏也包含音高的复杂乐谱打下基础（从《**小青蛙**》开始）。

而采用图形记谱法的时候，除了音高走向之外，音乐的时间结构也可被明确地表示出来。学生们在这种方法中会读取这两种参数的相对结构（如《**电闪雷鸣**》、《**云雾飘渺**》）。

随着五线谱的引入，我们开始以小字一组c'音为基准，这是第一个固定住的绝对音高（如《**欧伦的魔镜**》、《**超级大的顽皮蛇**》）。在以c'音为中心的结构简单清晰的九音范围内，采用从c'音出发以相对的方式来读取音高：上行或下行、平行或反向、级进或跳进。在这个阶段，所有位于“镜子c”上方的音符（暂时）分配给右手，位于“镜子c”下方的音符则分配给左手。通过谱号，我们引入了谱面上的音符小字组f和小字一组g'以及f线和g'线作为进一步的重要定位参考（《**超级大的顽皮蛇**》）。随后，将对出现在《**顽皮蛇**》中的所有其它音符进行绝对音高的教学，即从“镜子c”出发，向上和向下到谱号音符的音都会被引入（《**秘密揭晓啦**》）。

当左手移动到c手位、双手在相同的五度音域内弹奏时，低音谱表的音域将扩展至小字组的c（如《**小球掉进井里啦**》）。

随着双手的平行移动，高音谱表的音域也随之扩展达到了小字二组的c''（如《**午夜时分**》）。位于“从外向内数第二个间”的“c间”对于学生们来说是易于记忆的，并从这个阶段起就成为相对和绝对音高识谱的重要锚点。

别忘了，学习的目标始终是相对与绝对识谱的结合。只有在掌握音符的绝对音高的情况下才能更好地通过相对关系来理解音乐（参见学生用书第60页《**音高和音名**》的概览）。

强弱首次被有意识地引入是在《小青蛙》中，并由学生们自主决定。速度标记则在《坏蛋麻雀》中引入，并设计了两种速度的对比。在引入强弱和速度标记之后，它们就随时可见了。对这些演奏标记的总结可参见学生用书的第61页（《音量记号》）和第62页（《速度》）。

指法标记总体较为简洁，以确保学生阅读的是音符（结构）而不是数字。它们仅在曲目开始时指示出手位，之后就只会手位发生变化时再出现。

由于**写谱**有助于学生们更有意识地去读谱，我们在部分曲目中特意去掉了一些音符和升降记号，需要由学生们自行填写（如《超级大的顽皮蛇》、《秘密揭晓啦》、《蹦蹦跳》、《铃儿响叮当》、《黑键的秘密》、《蚂蚁堆》、《来吧一起跳舞欢呼》、《浪之声》）。此外，学生也可以将《爷爷的歌曲集I和II》中的歌曲写下来。

1.4. 演奏动作和技法

《1 2 3 弹钢琴》从一开始就设计安排了双手同时演奏。首先，通过拍腿等身体律动（参见教师手册第6页）为所需的左右手协调性（通常是基本拍加节奏）做准备，然后转移到黑键双胞胎和三胞胎上，因为这些音型技术难度较低（《天灵灵地灵灵》、《八音盒》）。

接着，通过将这些音型（称为单音）引入到手指的按键（最初是由中间的手指——三指）来演奏（如《天灵灵地灵灵》、《街头艺人》、《云水谣》），随后，拇指和小指一起与三指，并且两只手的手指（几乎总是）同时演奏，要么是镜像对称的（如《天灵灵地灵灵》、《超级大的顽皮蛇》、《晚安曲》第7和第8小节、《小球掉进井里啦》），要么是平行进行的（《天灵灵地灵灵》、《小球掉进井里啦》）。

在《晚安曲》的教学指导中，我们提供了有关手指和手型的辅助训练方法。

对触键进行有意识的区分是通过掌握**强弱**（《小青蛙》）以及两种基本触键方式——连奏（《晚安曲》）和断奏（《驯蛇人》）——的学习来实现的。在《驯蛇人》中，断奏由身体律动，并随即与手指的连奏形成对比。

实现左右手独立性的第一步是通过掌握运音法。最初，一只手演奏跳音，而另一只手需要保持长音（《午夜时分》）。随后，在右手演奏连奏时，左手演奏跳音（《印第安人》）。

当手指在不同的五音音区内获得触键稳定性后，就会引入跨音动作。学生将通过学习大拇指的跨音（《八音盒》）、大拇指向下转指（《驯蛇人》）、手指的向上转指（《坏蛋麻雀》、《摇摆的小象》）以及同音换指（《铜板，铜板……》）来逐步扩展到一个八度音域。

手腕的落下和抬起在《木偶卡西米尔》中通过身体律动（参见教师手册第6页）引入。我们认为这个基础的钢琴演奏动作尤为重要，因此我们在教师手册第70页对可行的教学方法进行了详细的讨论。之后，这一动作被应用到三音连奏中（《猴子秋千》）。

三声部的和弦首次在《爷爷的歌曲集II》（第65页）中作为歌曲的伴奏出现。而和弦无非就是在已学过的五度、六度伴奏的基础上增加了一个音而已。

曲目中的手位变动（如《猴子秋千》、《喇叭音乐会》、《扬帆远航》）能够扩展音域并提升手指的稳定性。一个值得一试的特殊例子是《浪之声》。在《浪之声》中，通过手的交叉跨越，开启了一个新音域。

在塑造钢琴演奏技术动作时，手型（姿势）应当非常谨慎。过度的矫正可能会引发不必要的紧张，阻碍演奏的流畅性。

在某些曲目中，演奏技术动作首先应被刻意从曲目或歌曲独立拿出来学习（如《晚安曲》、《木偶卡西米尔》）。这些动作以技巧游戏的形式呈现，借助道具并结合图形化的联想，无论是在（小组课的）围坐圈子里还是在钢琴前，都可以给学生们带来独特的趣味。通常，要先在一个固定住的、稳定的表面上练习演奏动作，然后再转移到“可以活动的”琴键上，以便更容易控制和纠正：

- 在膝盖上练习（小臂和手腕放在大腿上，指尖触碰膝盖）
- 在钢琴琴盖上练习（手腕放在琴盖上，指尖去触碰琴盖上的金属链条）
- 在琴键前面的琴边沿上练习

要培养出高效且合理的演奏技术，需要不断重复练习和持续调整。在这个过程中，（相互）观察和倾听尤为重要，这能帮助学生意识到触键与音色效果之间的关联性。

参考文献

- Lili Kroeber-Asche/Guido Waldmann, *Neue Wege am Klavier*, Wolfenbüttel 1979, daraus: S. 8/9 und Anhang S. 124–129
- Sigrid Lehmstedt, *Vor-ABC der Pianistik*, Altenburg 1998
- Klaus Runze, *2 Hände – 12 Tasten*, Mainz 1971
- Klaus Wolters, *Orientierungsmodell Klavier – Unterstufe*, Regensburg 1975, daraus: Orientierungsmodell 2: Spiel mit Tasten (besonders B6.), Orientierungsmodell 5: Klaviertechnische Methodik im Bereich der Unterstufe; Fingerübungen

1.5. 即兴演奏

在《123弹钢琴》中，超过一半的曲目都包含允许学生们进行不同程度自由发挥的作业任务。这些留给学生的自由发挥空间多种多样，从对音响的探索（自由演奏）、节奏和旋律的即兴创作（自主组合节奏或音符）到音乐模块的运用（协调、组合、变化等）。

大多数情况下，这些任务被纳入整体教学设计的固定部分之中，学生们可以从演奏指示文字、键盘图示或乐谱中直观地理解这些要求。

在对**指定主题进行音响创作**时，学生们可以自由地即兴演奏，不受音高、节奏、旋律走向、音量或结构的限制。例如《进来逛逛吧!》、《天灵灵地灵灵》（右页）、《电闪雷鸣》（续篇）、《云雾飘渺》（第15页右侧）、《尤戈，贝波和木讷的奥古》（第7和第8小节）。在这一即兴创作阶段（根据想象的声音弹奏，搜集灵感等）之后，通常大家会一起讨论、扩展每个人的想法，令它变得更丰富。

在对**图像样本进行音响创作**时，音乐走向、音高变化、音量或结构大多已经被详细给定。例如，在《云雾飘渺》中，音高也由教材给定；而在《电闪雷鸣》和《神奇的音响机器》中，音高是可以自由选择的。

在**旋律即兴创作**时，音高通常受到限制，以确保所有可能的音高都是悦耳的（《天灵灵地灵灵》左页、《街头音乐人》左页和《二五一》）。

在**运用音乐模块演奏**时，学生们可以运用给定的节奏或音带节奏的旋律线、五度伴奏等相互结合起来使用。由于这些组合和变化不会被写下来，所以对学生音乐想象力以及即兴演奏的独立性是极好的训练。（例如《街头音乐人》、《野马之舞》、《驯蛇人》、《小艇》、《摇摆舞小》、《来吧一起跳舞欢呼》等曲目均涉及这一练习方式。）

此外，教学指导中还会阐释，自由演奏和即兴一首乐曲时，还有很多好处：

- 作为对一个主题的引入：
 - 完全不受任何限制的、自由的声音创作（如《电闪雷鸣》、《晚安曲》、《午夜时分》、《浪之声》）。
 - 在鼓上（《印第安纳舞》）或钢琴上（《喇叭音乐会》）的节奏即兴。
- 作为对一首曲子的热身练习：
 - 在规定了节奏（《小艇》）或不规定节奏（《驯蛇人》、《摇摆舞小》）的前提下，围绕一个主题进行旋律即兴创作。
 - 使用给定的图像化模块进行演奏（《神奇的音响机器》）。

通过声音创作、节奏和旋律即兴以及运用音乐元素的演奏，学生们能够逐步建立对音乐结构和表达方式的认知，为他们形成自己的音乐表达能力奠定基础。

参考文献

- Anselm Ernst, *Lehren und Lernen im Instrumentalunterricht*, Mainz 1991, daraus: Improvisation (S. 50/51)
- Matthias Schwabe, *Schluckauf*, Kassel 1992
- Herbert Wiedemann, *Impulsives Klavierspiel*, Regensburg 1988
- Klaus Wolters, *Orientierungsmodell Klavier – Unterstufe*, Regensburg 1975, daraus: Orientierungsmodell 4: Elementare Improvisation (S. 44–54)