

游戏教学，让音乐课堂妙趣横生——浅谈游戏性音乐课堂教学的有效策略

摘要：新课改的不断推进，音乐教学课堂也开始有了新的教学模式。作为综合性的音乐教学活动，游戏教学开始展露出积极影响，给音乐教学课堂带来新的活力和生机。以游戏的形式结合音乐教学，通过肢体动作游戏去积极提升学生对音乐的协调感知能力；通过游戏体验教学去培养学生对音乐学习的兴趣，提升对音乐审美能力；通过结合多媒体展示的游戏教学去培养学生思维能力，对音乐的创造力和想象力，继而可以有效提升音乐课堂效率。

关键字：游戏 教学 音乐课堂

音乐是听觉的艺术，更是实践的艺术。作为最直接有效体验感知音乐的方式，课堂中“枯燥的音符”总是提不起学生的兴趣，而音乐游戏课堂，让学生在在游戏中聆听音乐，可以在同时满足孩子的游戏心理和音乐学习的行为的前提下，也能够有效提高学生学习和教师上课效率。

音乐游戏，一种较为特殊的韵律活动。以游戏的方式学习音乐，有音乐的内容来进行游戏，紧密联系起音乐和游戏，让学生可以在轻松和谐积极的氛围中进行音乐的学习，以此带来较为积极的音乐教学效果。通过游戏的方式引入歌唱、律动，引导学生体验和探索音乐，增强学生在音乐课堂的参阅热情和学习兴趣。接培养学生对音乐的感知能力和节奏把握能力，让学生在在学习中感知成长，激发学生的音乐创造力和想象力，从而提升音乐素养。

一、动作游戏提升协调与感知

法国著名启蒙学家卢梭在《爱弥儿》认为，儿童是有游戏的天性，应以自然的教育为中心，使儿童自由成长。达尔克罗兹体态律动中也说用肢体运动去表现音乐，可以使使学生直接体验音乐，也体现了动作游戏的可行性。

利用游戏的形式引入唱歌、律动和演奏等方式去带动学生，把音乐作为一个载体，用音乐的内容去进行游戏，去引导学生进行对音乐的探知，与此同时，用游戏的方式来学习音乐，让学生在音乐课堂的学习过程中去让学生有更加轻松积极的心态，更加容易而深刻的去感受音乐。体态律动就是身体的本能，身体随着音乐的伴奏来做出相应的反应，去训练学生的自我表现力和创造力，提升学生的节奏感。

例如在教学苏教版一年级《花儿朵朵》时，作为一首少数民族歌曲洋溢着积极热闹的氛围，在学习之前可以，先进行一些 2/4 拍，3/4 拍变化拍子来让学生们进行一些身体的自由的律动，让学生去体会一下拍子变化的感觉。熟悉旋律之后可以指导学生学习摆手舞，随着歌曲的律动练习肢体脚步的动作，左右左、右左右，再结合手部的上下上下，直到最后扭动跨步，练习几次后再整体结合起来通过拍子的变化来进行肢体动作的游戏，通过走步的方式来体会节拍节奏的变化。再如在教授四年级上册的《水花花，泥巴巴》时，由于音乐本身就富有着浓厚的生活情绪，想要去捉泥鳅的急切心情，旋律层层递进，侧重于教学学生感受真正的山野童趣。可以首先让学生们在聆听音乐时自己随着音乐进行自由的肢体动作，然后再教学旋律教学声势教学，随着节拍的变化，强、弱、次强、次弱，让同学们分四个小组，分别对应通过跺脚、拍腿、拍手、拍腿来进行节奏训练，为歌曲来进行简单的音乐自我伴奏，以此进一步对节奏有更好的把握。

在以感受和欣赏为主的游戏教学中，小学生本身就对自然环境的节奏有着本能的感知力，让学生通过这种动作游戏的形式学习音乐，可以更简单容易的去了解到歌曲节奏的变化，体会到歌曲所想要表达的情绪，也提高学生在音乐课堂中的参与程度，以学生为主体，

激发学生的课堂学习兴趣，从而提升对音乐的感知能力和音乐创造力。

二、体验游戏提升音乐审美

美的价值总是以情感的直接表现而作为依据。而通过欣赏音乐，往往让人们在听觉感官的刺激下也可以获得一定程度上的视觉冲击。因此，在游戏教学中加入有意识的音乐实践教学，培养学生的歌唱和演奏实力的同时，也注重提升学生的艺术表演能力，在有效利用好游戏教学的情况下，让课堂更加愉快和谐，在互动和情感的交流下提升学生对音乐的情感体验，进而提升对音乐审美感受。

如在教学苏教版二年级《包子剪子锤》，歌曲的旋律比较流畅，节奏比较明确的情况下，可以利用包子、剪子和锤分声部来进行合唱游戏训练，将学生分为三个小组，让学生学习看乐谱，做找茬游戏，找出歌曲中包子剪子锤分别出现了多少次，顺势去引导学习去感受下出现重复地位的旋律接走的变化，随着伴奏当音乐放出提示时，相对应的分组才能进行演唱，引导学生去争取合唱，判断乐曲的渐强渐弱，来帮助学生去感受和声的效果，同时加入手脚拍击动作，及时发现和指正学生的力度和节奏把握问题。通过利用游戏的方式去进行有效的训练，配合学生年龄段去匹配难度去进行教学，让学生可以学唱简单的旋律，同时感受到节拍和拍击的节奏。

以表演节奏，分组合作的形式来进行游戏活动教学，通过聆听—模仿—体验—探究的音乐模式去发散学生思维，一步一步将普通的教学转换成较为高级的教学活动形式，采用低年级学生容易接受的方式，让学生去参与到音乐中，在整体上去体验音乐，然后去表现音乐，感知音乐的变化。游戏的设计注重于日常生活的联系，让学生可以对音乐的认识从感性转化过度到抽象，从生活的声音入手去帮助学生感受力度，综合性肢体的表现，以合唱的游戏形式去整合整个音乐教学，让学生拥有充分的变现展示平台，获得较好的音乐感

受，在音乐实践中去提升学生对音乐感知和音乐审美能力，提高学生整体的音乐艺术素养。

三、结合多媒体培养思维创造力

学生的智力结构就仿佛是一个调色板，包含着音乐、语言、逻辑和空间能力等等，在音乐教学过程中，游戏辅助教学，在一定程度上，可以对学生的思维能力起到一定的积极影响。在小学阶段，学生也正处于一个从感性认识开始慢慢要转化到理性认识的阶段，而音乐教学可以有效的培养学生去用情感的角度去感受认识世界，良性的游戏教学可以积极发挥有效辅助教学的功能，在培养学生音乐表现力和创造力的同时，也可以很大的推动课堂效率的提升。

在教学苏教版四年级《野蜂飞舞》，可以创设情境利用多媒体播放各种昆虫的声音，引导学生关注所播放昆虫声音的特点，快慢强弱或者音调的高低等等。初听音乐之后，让学生感受野蜂的速度，让学生伴随着音乐自然而然的做出动作表现出所听到的乐曲中野蜂的感官形象，根据乐曲的节奏启发学生感受该曲的情绪感受和表达，指导学生根据音乐利用肢体线条去表现野蜂的飞行行为和飞行的路线。复听放音乐，然后让学生们拿出纸和笔，在听音乐的同时，让学生想象将野蜂的飞行路线用线条描绘出来，让同学们根据自己所画的线条去感受这首歌的力度和节奏的变化。在展示第二部分的时候，指导学生随音乐表现出野蜂刺蛰的行为，让学生根据自己所听到的音乐，充分发挥自己的发挥想象力去有意识的表现出自己所感受到的音乐形象。根据分阶段的教学学习，配合学生的记忆和思维能力，讲授在感性思考下的学生在音乐课堂也可以积极通过理性的思考去解决问题，通过学生自身根据音乐的节奏节拍，充分发挥对音乐的想法，展示自己的想象力和创造力，去理解音乐的感性和情感表达。

游戏教学相比于传统教学，增加了多媒体信息化技术的优势，可以进一步有效加强学

生真实感受。利用微课片段，可以真实对比音乐的变化，让学生真实感受体验每个乐曲相应的不同效果，让学生在亲身参与的音乐课堂游戏过程中感受身临其境，体验效果更佳，也更容易让学生接受便于学习。寓教于乐，以学生为主体，开启了学生的创造之门，在潜移默化之中养成学生的发散性思维和创造新思维。

总而言之，将游戏引入音乐课堂教学之中，把学生立于课堂之主体，在玩中学习，真正在有意识的感性体验中去教授学生学习音乐所来的音乐技能以及积极和谐的教学氛围，让学生在音乐教学课堂中，能够通过音乐的游戏教学，激发学生课堂学习兴趣,积极主动的了解感受音乐，为进一步的音乐学习奠定基础；通过游戏体验教学，互动教学自然而然的去提升学生的音乐审美；通过多方式结合游戏教学，更直观的展示音乐，有利于学生获得知识和技能，增强反应能力和自身的创造力和想象力，这也就自然而然的可以提升课堂效率了。

参考文献：

- [1]郑蓓仪.浅谈音乐游戏在小学音乐教学中的实施[J].黄河之声,2019(03):92-93.
- [2]张芸.音乐游戏在小学音乐教育中的作用和实践研究[J].北方音乐,2020(05):155-156.
- [3]赵静.皮亚杰游戏理论对儿童音乐游戏教学的意义[J].北方音乐,2018,38(06):116-117.
- [4]徐燕妮.让音乐成为游戏的伙伴——浅谈小学音乐游戏的有效开展 [J].艺术科技,2015,28(12):283+290.