

附件 4

常州市教育科学“十四五”规划 备案课题开题论证书

课 题 名 称 游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的实践研究

课 题 负 责 人 唐 善 张 蓓

负责人所在单位 常州市金坛区华罗庚实验学校尧塘分校

开 题 时 间 2023 年 12 月

常州市教育科学规划领导小组办公室制

二〇二一年一月制



扫描全能王 创建

一、开题活动简况（开题时间、地点、评议专家、参与人员等）

会议时间：2023 年 12 月 1 日

会议地点：常州市金坛区华罗庚实验学校尧塘分校会议室

评议专家：金坛区教师发展中心王志忠和汤忠芳两位专家

参与人员：课题主持人及课题组成员代表

各课题组负责人向大家解读了本课题的研究方案，并就课题研究先期工作做了部署，评审组专家在听取了开题报告后，和课题组成员进行了广泛而又深刻的交流。

二、开题报告要点（题目、目标、内容、方法、组织、分工、进度、经费分配、预期成果等，限 5000 字，可加页）

（一）课题题目：游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的实践研究

（二）核心概念界定

游戏思维：是指将游戏的设计原则和特点应用于课堂教学中，通过创造情境、设定挑战、提供反馈等方式，引导学生在课堂中像参与游戏一样积极参与。这种思维强调情感投入、自主探索和合作交流等因素，以达到知识与技能的更深入掌握。

深度参与：是指教师借助一定的活动情境带领学生超越表层的知识符号学习，进入知识内在的逻辑形式和意义领域，通过学生的分析、讨论、探究、展示进行知识建构、价值认同和能力的培养的一种学习方式。它基于把握知识的内在结构，彰显课程教学的情感熏陶、思想交流、价值引导功能。

（三）研究目标：

本课题的研究目标是探究并制定适用于小学音乐课堂的基于游戏思维的教学策略，以促进学生在音乐课堂中的深度参与，从而提高教学效果。立足于提升小学音乐课堂教学的角度，这一目标追求在教育实践中有效应用游戏思维策略，以激发学生的学习兴趣、增强他们的主动性、培养创新思维以及促进综合素养的全面提升，包括以下几个方面：

1. 通过实践研究，形成音乐课堂中学生深度参与教学策略。
2. 通过研究，优化教师的教学行为，促进自身专业发展。
3. 通过研究，提高学生课堂深度参与，提升学生的音乐核心素养。
4. 通过研究，建构学生深度参与课堂的有效策略，形成相应案例和论文集进行区域推广。

（四）研究内容：

1. 基于游戏思维的课堂深度参与在小学音乐教学中运用的现状调查研究；
2. 基于游戏思维的课堂深度参与在小学音乐高年级段有效应用的策略研究；
3. 基于游戏思维的课堂深度参与在唱歌教学中有效应用的策略研究；
4. 基于游戏思维的课堂深度参与在欣赏教学中有效应用的策略研究；



5. 基于游戏思维的课堂深度参与在小学音乐课堂中有效教学评价的研究。

（五）研究方法：

1. 文献分析法：通过查阅有关文献资料，系统地梳理国内外关于游戏思维在教育领域的研究文献，特别是其在小学音乐教育中的应用。通过分析不同学者对于游戏思维策略的解释、实施和效果等方面的观点，获得了丰富的理论支持和实践经验。同时，结合小学高段音乐课堂的特点，从中提取出可适用的教学策略，以指导本课题的方案制定和活动有效开展。

2. 问卷调查法：在研究前采用面谈和问卷调查法，收集学生和教师对于游戏思维策略的态度、看法和评价。通过构建针对不同受试群体的问卷调查，获取学生对于游戏思维策略的认知、参与度以及对教学效果的感知。同时，教师的反馈也有助于了解教学实施中的挑战和成功经验，为策略的优化提供指导。

3. 行动研究法：在研究的过程中，对随时出现的新情况、新问题不断地修改、补充，科学地解决存在的实际问题。

4. 案例研究法：课题组成员形成研究共同体，在理论的指引下，围绕某一课型中亟需解决的主题，在课堂教学过程中反复研究，提炼经验，改善教学，最终促进学生音乐素养的提升。

5. 经验总结法：通过研究与实践，总结研究经验，整理研究资料，形成有价值的结题报告推广课题研究成果。

（六）组织、分工

姓名	工作单位	研究专长	在课题组中的分工情况
唐善	金坛区华罗庚实验学校 尧塘分校	教学实践	统筹课题的具体实施
张蓓	金坛区东城实验小学	教学研究	协助指导课题研究的实施
钱灵	金坛区段玉裁实验小学 城西分校	教学研究	策略研究和研究成果的整理
申怡	金坛区罗村小学	教学实践	调查研究和相关材料整理
王文婷	金坛区华罗庚实验学校 新城分校	教学实践	调查研究和相关材料整理
陈晶	金坛区华罗庚实验学校 尧塘分校	教学研究	理论学习资料的收集、整理
陈凤	金坛区华罗庚实验学校 尧塘分校	教学实践	调查研究和相关材料整理
吴艳	常州市武进星韵学校	教学实践	案例研究和图片的收集、整理



（七）研究进度计划

1. 准备阶段(2023 年 9 月—2023 年 11 月)

进行理论资料的搜集，研究现状分析，研究可行性分析；成立课题组，做好研究成员分工，制定实施计划。组织专题培训，认真学习“游戏思维”与“深度学习”相关的教育教学理论书籍，并进行课题申报。

2. 研究阶段(2023 年 12 月—2026 年 2 月)

根据实施计划进行调查分析研究；开展专题观摩研讨，总结基于游戏思维提高高年级深度参与的有效策略。2025 年 6 月进行阶段回顾和中期评估，完成中期评估报告；课题研究实施情况和存在的问题调研，制定改进措施，完成教学案例和论文的撰写，并进行整理分析，撰写阶段性研究报告。

3. 总结阶段(2026 年 3 月—2026 年 6 月)

收集研究成果，论文案例汇编成集，对本课题研究的过程及资料进行系统分析，形成研究报告和课题总结报告，接受结题鉴定。为作好推广工作和开展进一步研究奠定基础。

（八）经费分配

学校确保课题研究所需经费的全部到位，确保研究工作的顺利进行。

（九）预期研究成果

通过本课题的研究，以游戏化思维激发学生积极参与音乐学习的动机，以促进音乐课堂教学的实效。并取得以下研究成果：

	成果名称	成果形式	完成时间	责任人
阶段成果（限 5 项）	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂实践”的研讨活动	研讨活动	2023.9-2025.10	唐善
	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的策略”的案例	教案、教学反思、视频	2023.9-2025.10	申怡、吴艳
	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的策略”的论文	论文获奖、发表	2024.9-2025.10	申怡、钱灵
	“游戏思维视域下促进学生	沙龙研讨	2023.9-2025.10	陈晶、陈凤



	深度参与音乐课堂实践”的沙龙实录			
	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的策略”之学生发展	学生竞赛	2023.9-2025.10	张蓓、王文婷
最终成果（限3项）	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的策略”案例集、论文集	案例、论文	2025.2-2025.10	唐善、张蓓
	“游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的策略”研究报告	结题报告	2026.5	唐善



三、专家评议要点（侧重于对课题组汇报要点逐项进行可行性评估，并提出建议，限 800 字）

专家组听取了课题报告，审阅了课题研究的有关前期准备资料，经过认真评议，形成如下论证意见：

1. 课题选题具有研究价值。

课题立足课堂，符合小学音乐学科教育的理念。在游戏视域下，通过任务驱动，有利于培养学生的创造意识和能力，提升问题解决能力，建立自信心和追求更高音乐享受的欲望。课题的指导思想及其研究内容具有一定的前瞻性和推广意义。

2. 课题研究目标明确

通过实践研究，形成符合游戏特定的教学模式，促进音乐课堂中的深度参与，优化教学过程，提高学生的审美素养。

3. 课题研究基础扎实。

课题组老师均来自于教学一线，学科专业素养和教育科研能力较高，在课堂教改方面积累了丰富的实践经验。

论证组经过反复讨论，建议课题组应进一步完善开题报告，组织开展课题相关理论研讨，按照分工展开课题研究。一致同意唐善老师承担的《基于游戏思维的小学高段音乐课堂深度参与的策略研究》如期开题，同时建议课题组：修改课题名为《游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的实践研究》；进一步明确研究目标，突出实践意义；对研究对象和研究内容做更清晰的界定，加强研究内容和研究问题的关联度，并适当细化和具体化；对课题研究的前期成果要多梳理，加强理论关系实证，开展好基于课堂的教改研究。

评议专家组签名

杨建芳

杨建芳

2023 年 12 月 1 日



四、重要变更（侧重说明对照课题申报评审书、根据评议专家意见所作的研究计划调整，限 1000 字，可加页）

《游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂实践略研究》的课题在校内进行了开题论证会。经课题专家组谈论后后给出了许多建设性的意见。我们课题小组经过讨论后对课题的研究名称、研究内容、研究目标三方面进行修改。修改内容如下：

1.该课题原名为《基于游戏思维的小学高段音乐课堂深度参与的策略研究》，该课题中未体现主体，指向不够明确，实际操作存在一定难度，因此更改为《游戏思维视域下促进学生深度参与音乐课堂的实践研究》更合适。

2.由于课题研究需要，现

增加副主持人：张蓓（常州市金坛区东城实验小学）

增加核心组成员：陈晶（常州市金坛区华罗庚实验学校尧塘分校）

增加核心组成员：陈凤（常州市金坛区华罗庚实验学校尧塘分校）

增加核心组成员：王文婷（常州市金坛区华罗庚实验学校新城分校）

研究内容：

（1）游戏思维视域下学生音乐课堂深度参与的现状调查研究；

（2）游戏思维视域下学生音乐课堂深度参与有效运用的策略研究；

（3）游戏思维视域下学生音乐课堂深度参与有效运用的案例研究。

4.研究目标：

本课题的研究目标是探究并制定适用于小学音乐课堂的基于游戏思维的教学策略，以促进学生在音乐课堂中的深度参与，从而提高教学效果。立足于提升小学音乐课堂教学的角度，这一目标追求在教育实践中有效应用游戏思维策略，以激发学生的学习兴趣、增强他们的主动性、培养创新思维以及促进综合素养的全面提升，包括以下几个方面：

1.通过实践研究，形成小学音乐课堂中学生深度参与的教学策略。

2.通过理论学习和实践研究，优化教师的教学行为，促进自身专业发展。

3.通过研究，提高学生音乐课堂参与度，提升学生的音乐核心素养。

4.通过研究，建构学生深度参与课堂的有效策略，形成相应案例和论文集进行区域推广。

课题主持人签名

张蓓

2023年12月1日

五、主持人所在单位科研管理部门意见



扫描全能王 创建