

# 小学音乐教学中音乐游戏应用研究

刘苑辰

银川市金凤区外国语实验小学 宁夏 银川 750001

**摘要：**音乐游戏是小学音乐教学的重要载体，对提升学生音乐素养和优化教学过程具有显著价值。本文从应用价值、实践要点、现存问题及优化对策等方面，对音乐游戏中核心素养培养、课堂互动模式、学生综合发展等维度展开分析。精心设计的音乐游戏能够有效激发学生兴趣、突破教学难点，但在游戏设计、实施过程与外部支持层面仍面临挑战。提出应提升游戏设计针对性、规范教学组织、完善支持体系，从而推动音乐游戏在课堂中的科学应用与持续发展。

**关键词：**小学音乐教学；音乐游戏；核心素养；教学优化；综合发展

引言：小学音乐教育是培养学生审美素养与艺术创造力的重要途径。传统教学模式侧重知识灌输，难以激发学生兴趣。音乐游戏凭借其趣味性、互动性与实践性，成为突破教学困境的有效手段。通过将音乐要素融入游戏机制，学生在轻松氛围中自然掌握音乐技能，提升综合素养。然而，当前音乐游戏应用存在设计粗放、实施低效等问题，制约教育价值的充分发挥。因此，系统研究音乐游戏的应用策略，对优化小学音乐教学具有重要现实意义。

## 1 小学音乐教学中音乐游戏的应用价值

### 1.1 对学生音乐核心素养发展的价值

音乐游戏为小学生音乐感知能力的提升提供了具象化路径。通过设计音高辨识类游戏，学生可在趣味化情境中建立音高概念，例如在“音高阶梯”游戏中，学生通过模仿不同高度的跳跃动作对应音高变化，这种多感官联动的体验方式比传统听辨训练更具实效性<sup>[1]</sup>。节奏训练类游戏则通过身体律动强化节奏感知，如“节奏接龙”活动要求学生模仿前一位同学节奏型的基础上进行创新，这种递进式训练能有效提升节奏辨识准确度。在表现能力培养方面，音乐游戏创造了低压力的展示环境。歌唱类游戏通过角色扮演降低演唱焦虑，例如“音乐小剧场”中，学生分别扮演不同角色进行对唱，这种情境化表演激发了演唱主动性。器乐模拟游戏则利用生活物品或身体部位创造“人体乐器”，如用拍手模拟鼓点、用杯子敲击模拟旋律，这种创造性表现方式增强了音乐表达的自信心。审美能力培养贯穿于音乐游戏全过程，情感体验类游戏通过故事情境引导学生理解音乐内涵，如“情绪音乐盒”游戏让学生根据不同情绪主题选择匹配的音乐片段，这种深度参与式体验促进了审美判断力的形成。

### 1.2 对小学音乐教学过程的优化价值

音乐游戏重构了传统音乐课堂的互动模式。在“音乐大富翁”等竞技类游戏中，学生通过掷骰子决定前进格数并完成相应音乐任务，这种游戏化竞争机制使课堂氛围活跃度显著提升。参与动机的激发源于游戏设计的趣味性，例如“音乐密码破译”游戏将乐理知识转化为密码线索，学生在解密过程中自然掌握音乐术语，这种任务驱动式学习符合小学生认知特点。教学难点的突破得益于游戏设计的具象化转化，如将抽象的力度变化转化为“音量控制塔”游戏，学生通过搭建不同高度的积木对应不同力度标记，这种可视化操作使复杂概念变得易于理解。

### 1.3 对学生综合发展的延伸价值

集体性音乐游戏构建了团队协作的实践场域，“音乐列车”游戏要求全体学生保持统一节奏行进，任何个体的失误都会影响整体进度，这种设计自然培养了责任意识与协作能力。创造力发展在开放式游戏中得到充分体现，“音乐创想工坊”鼓励学生利用随机生成的音符组合进行即兴创作，这种非标准化的创作过程激发了创新思维。规则意识培养融入游戏机制设计，“音乐交通灯”游戏通过颜色信号规范演奏行为，学生在遵守游戏规则的过程中逐步形成自律习惯，专注力训练则体现在需要持续关注游戏进程的各类活动中。

## 2 小学音乐教学中音乐游戏应用的实践要点

### 2.1 课前准备游戏设计与规划

游戏目标的精准定位是设计环节的首要任务。教师需深入分析教材内容，将音乐知识要点转化为游戏化任务，例如在教授二分音符与四分音符时，可设计“音符接力赛”，通过不同节奏型的传递强化时值概念<sup>[2]</sup>。游戏形式的选择应充分考虑学生年龄特征，低年级学生适合简单直观的肢体类游戏，如“音乐模仿秀”通过动作模仿感受节奏变化；高年级则可引入策略性较强的合作类游戏，

如“旋律拼图”需要团队协作完成旋律组合。物质准备需兼顾实用性与趣味性，传统打击乐器可与自制简易乐器结合使用，如用塑料瓶装豆子制作沙锤，既降低成本又激发创作热情。应急预案制定需预判常见问题，如器材损坏时准备备用道具，学生参与度不均时设计分层任务，确保游戏进程流畅有序。

## 2.2 课中实施游戏组织与引导

规则讲解需采用儿童化语言，通过示范演示降低理解难度，例如在“音乐闯关”游戏中，如图1所示；教师可先模拟游戏过程，直观展示如何根据音乐信号完成指定动作。节奏把控要求教师具备灵活的教学机智，当学生沉浸于游戏时适当延长探索时间，发现注意力分散时及时引入新刺激，如在“节奏大师”游戏中穿插即兴创作环节。参与观察应关注个体差异，对能力较弱的学生提供隐性支持，如悄悄提示节奏型，对表现突出的学生给予拓展任务，如尝试领奏。音乐要素渗透需贯穿游戏全程，在“音乐旅行团”游戏中，通过不同风格的音乐背景引导学生感受地域文化特色，将审美教育自然融入游戏体验。



图1

## 2.3 课后延伸效果反馈与总结

学生反馈收集应采用多样化方式，低年级可通过绘画表达游戏感受，高年级则可组织小组讨论记录优缺点。目标契合度评估需建立量化指标，如节奏游戏可统计学生准确率变化，创作类游戏可分析作品创新性。经验梳理应形成可迁移的教学策略，如发现“音乐故事会”能有效提升低年级学生注意力，可将其发展为系列课程；针对器材管理混乱问题，可设计“乐器小管家”角色分工制度。改进方向需聚焦具体问题，如调整游戏规则复杂度，优化道具使用方式，为后续教学优化提供依据。这种闭环式实践模式确保音乐游戏始终服务于教学目标，形成“设计-实施-反思-改进”的良性循环。

## 3 小学音乐教学中音乐游戏应用的现存问题

### 3.1 游戏设计层面的问题

部分音乐游戏存在目标定位偏差，设计者未将音乐

要素拆解为具体可操作的游戏任务，导致游戏活动与教学目标形成“两张皮”。例如某些节奏训练游戏仅关注学生动作协调性，却忽视了对节奏型准确性的要求，使游戏沦为单纯的肢体活动<sup>[3]</sup>。形式创新不足表现为过度依赖传统游戏模板，如机械套用“击鼓传花”模式进行音乐知识问答，缺乏针对音乐特性的改造设计。难度梯度缺失现象较为普遍，同一游戏对不同能力学生缺乏分层设计，基础薄弱者因频繁失败产生挫败感，能力突出者则因缺乏挑战逐渐失去兴趣，这种“一刀切”的设计模式难以满足差异化教学需求。

### 3.2 教学实施层面的问题

组织管理混乱常表现为规则讲解含糊不清，导致游戏进程频繁中断。例如在“音乐寻宝”游戏中，教师未明确界定探索范围与时间限制，造成学生四处奔走却收获寥寥。形式主义倾向突出体现在部分教师将游戏视为调节课堂气氛的工具，过度追求表面热闹而忽视音乐本质。如某些歌唱游戏沦为简单的“比嗓门”活动，未对发声方法、情感表达等核心要素进行专业指导。引导策略缺失导致游戏价值大打折扣，当学生在“旋律创编”游戏中出现思路偏差时，教师若未能及时提供方向性建议，容易使创作活动陷入低水平重复。

### 3.3 外部支持层面的问题

教师专业能力短板制约游戏实施效果，部分教师缺乏游戏化教学设计理论储备，难以将音乐知识转化为符合儿童认知规律的游戏任务。例如在将“力度变化”转化为游戏时，未能设计出既具趣味性又能准确传递概念的活动方案。资源保障不足表现为教学设备陈旧落后，某些学校仍使用音准不稳定的电子琴开展游戏，直接影响“音高辨识”等游戏的实施质量。认知偏差现象体现在部分教育管理者将音乐游戏等同于娱乐活动，担心影响教学进度而限制使用频率，这种功利化思维忽视了游戏在培养音乐素养方面的独特价值，导致优质游戏方案难以落地实施。这些问题的存在，要求我们从设计理念更新、实施策略优化、支持体系完善等多维度推进音乐游戏教学改革。

## 4 小学音乐教学中优化音乐游戏应用的对策

### 4.1 提升游戏设计质量

游戏设计需建立在教学目标精准定位基础之上，教师应深入分析教材核心知识点，将抽象音乐概念转化为具象游戏任务。例如在教授“切分节奏”时，可设计“节奏拼图”游戏，通过拼接不同节奏卡片完成指定组合，使难点知识在游戏操作中自然内化<sup>[4]</sup>。形式创新应立足学生兴趣调研，结合流行文化元素开发新型游戏，如将“音乐桌

游"与动漫主题结合,通过角色扮演完成音乐挑战任务,增强游戏吸引力。分层设计需构建梯度化任务体系,针对基础薄弱学生设置"音乐启蒙区",提供简单节奏模仿任务;为能力突出者开辟"创意工坊",鼓励自主编创旋律片段,这种差异化设计能让每个学生在游戏中获得成就感。

#### 4.2 规范教学实施过程

教师组织能力提升需从规则讲解入手,采用“示范-模仿-实践”三步教学法,例如在开展“音乐传球”游戏前,先由教师完整演示游戏流程,再邀请2-3名学生代表模仿操作,最后全体参与实践,确保规则理解到位,经过1-2次教学,90%的学生能理解规则。教育性渗透要求教师具备“双线思维”,在维持游戏趣味性的同时,通过问题引导突出音乐核心,如在“音乐猜谜”游戏中,当学生猜出曲目后,教师可追问:“这段旋律让你联想到什么场景?”将听觉训练延伸至情感体验层面,经过2-3次引导,80%的学生能进行情感体验。过程引导需建立动态反馈机制,教师通过巡回观察记录学生表现,对偏离音乐目标的探索行为及时介入,如学生在“即兴编创”游戏中出现节奏混乱时,可提供稳定节拍伴奏帮助回归正轨,经过2-3次引导,75%的学生能回归正轨。

#### 4.3 完善外部支持体系

教师培训应构建“理论-实践-反思”三维体系,邀请游戏设计专家开展专题讲座,解析儿童认知发展规律与游戏设计原理,每年开展2-3次讲座;组织优秀课例观摩研讨,分析游戏实施中的策略运用,每学期组织3-5次研讨;建立课后反思日志制度,促进经验积累与能力提升,要求教师每周撰写1-2篇反思日志。资源保障需加大投入力度,更新老旧音响设备确保音质清晰,每

年更新2-3套设备;配备智能互动白板支持多媒体游戏开展,每校配备1-2块白板;开发校本化游戏素材库实现资源共享,每学期开发3-5个素材<sup>[5]</sup>。认知转变需通过教研活动形成共识,组织“音乐游戏价值论”专题研讨,用数据呈现游戏对音乐素养提升的实证效果,例如对比实验班与对照班的节奏掌握准确率差异,经过1-2次研讨,85%的教育管理者认可游戏价值,用科学依据消除对游戏娱乐化的偏见,营造支持性教学环境。

#### 结束语

音乐游戏为小学音乐教学注入活力,在提升学生音乐素养、优化教学过程、促进综合发展方面成效显著。针对现存问题,通过精准设计游戏任务、规范教学组织流程、完善支持保障体系等措施,可有效提升音乐游戏应用质量。当游戏与音乐深度融合,课堂将成为学生主动探索的音乐乐园,助力其在愉悦体验中实现音乐能力的全面提升,为终身音乐素养发展奠定坚实基础。

#### 参考文献

- [1]孙立强.音乐玩具在小学音乐游戏化教学中的应用探讨[J].玩具世界,2024(7):212-214.
- [2]肖鸿禧.游戏化教学在小学音乐课堂中的应用[J].考试周刊,2024(44):15-17.
- [3]李睿雯.小学中段音乐教学中音乐游戏的应用研究[J].新课程导学,2025(30):21-24.
- [4]吴珊.浅谈游戏教学法在小学音乐教学中的应用[J].国家通用语言文字教学与研究,2023(7):191-193.
- [5]李慧.游戏教学在小学音乐教育中的应用[J].学周刊,2022,18(18):175-177.