

小学音乐课堂游戏化教学对学生学业成绩的影响

古梅芳

广东生态工程职业学院附属小学，广东广州，510520；

摘要：在素质教育全面推进的背景下，小学音乐作为美育的核心载体，其教学质量直接关系到学生审美素养与综合能力的发展。当前小学音乐教学中存在的学生参与度低、学业表现不均衡等问题，制约了教学目标的实现。游戏化教学以其趣味性、互动性的特质，契合小学生的认知规律与心理需求，为破解教学困境提供了有效路径。本文基于小学音乐教学实践，结合教育学与心理学理论，系统分析游戏化教学的内涵与价值，通过实证案例探讨其对学生音乐学业成绩的具体影响，并提出科学的应用策略，旨在为提升小学音乐教学质量、促进学生音乐素养发展提供理论参考与实践借鉴。

关键词：小学音乐；游戏化教学；学业成绩

DOI：10.64216/3104-9702.25.04.032

引言

小学音乐教学应以学生为中心，激发兴趣，培养能力。但实际中部分教师用教师教唱、学生跟唱传统模式，内容枯燥、方法单一，使学生兴趣消退，学业成绩两极分化。某地区调查显示，超 60% 小学生认为音乐课堂无趣，35% 学生学业测试不佳，表现为乐理模糊、演唱技巧欠缺、欣赏能力不足等。游戏化教学融合游戏元素与教学目标，创设情境、设计活动，让学生玩中学、学中悟，契合小学生心理特点。近年来，游戏化教学在其他学科广泛应用且成效显著，但在音乐学科研究与实践薄弱。因此，探讨小学音乐游戏化教学对学生学业成绩的影响，能丰富教学理论，为一线教学提供方法，有重要现实意义。

1 小学音乐游戏化教学的内涵与核心价值

1.1 游戏化教学的内涵界定

小学音乐教学中的游戏化教学，并非简单地将游戏等同于教学内容，而是以音乐课程标准为导向，将游戏的趣味性、竞争性、合作性等元素融入教学的各个环节，通过设计符合教学目标的音乐游戏，引导学生在参与游戏的过程中感知音乐节奏、理解音乐内涵、掌握演唱技巧与乐理知识。其核心特征体现在三个方面：一是目标性，所有游戏活动都围绕特定的教学目标展开，避免为游戏而游戏；二是互动性，游戏化教学强调师生互动、生生互动，打破传统课堂的单向灌输模式；三是体验性，通过让学生亲身参与游戏，获得直观的音乐体验，加深对音乐知识的理解与记忆。

1.2 游戏化教学的核心价值

(1) 契合小学生的认知与心理发展规律

根据皮亚杰的认知发展理论，小学生处于具体形象思维向抽象逻辑思维过渡的阶段，他们对抽象的乐理知识（如节奏、音符、调式等）难以直接理解，而游戏化教学将抽象的音乐知识转化为具象的游戏活动，如通过节奏跳格子游戏让学生感知不同节奏型的差异，通过音符寻宝游戏帮助学生记忆音符的形状与位置，使学生在具体的游戏情境中理解抽象概念，降低学习难度。同时，小学生具有强烈的好奇心与求知欲，游戏中的竞争与合作元素能够满足他们的心理需求，激发学习内驱力。

(2) 重构音乐课堂的师生关系与教学氛围

传统音乐课堂中，教师处于主导地位，学生多处于被动接受状态，师生关系较为疏离。游戏化教学中，教师的角色转变为游戏的设计者、组织者与引导者，学生则成为游戏的主体。在音乐接龙小组合唱比赛等游戏活动中，教师与学生共同参与，平等互动，能够有效拉近师生距离，营造轻松、愉悦的教学氛围。这种氛围下，学生更敢于表达自己的音乐感悟，主动参与课堂讨论与实践，为学业成绩的提升奠定良好的心理基础。

(3) 促进学生音乐核心素养的全面发展

小学音乐核心素养包括审美感知、艺术表现、文化理解三个维度，游戏化教学能够对这三个维度的发展起到协同促进作用。在审美感知方面，音乐欣赏闯关游戏引导学生通过聆听不同风格的音乐，辨别音乐的情绪、节奏与旋律特点，提升审美判断力；在艺术表现方面，角色扮演演唱乐器模拟游戏让学生在参与中锻炼演唱技巧与乐器演奏能力，增强艺术表现力；在文化理解方面，民族音乐猜猜看游戏通过介绍音乐背后的文化背景，

帮助学生了解不同民族的音乐特色，培养文化认同感。

2 游戏化教学对小学音乐学业成绩的影响机制与实证分析

2.1 影响机制：从兴趣激发到能力提升的传导路径

游戏化教学对学生音乐学业成绩的影响并非直接作用，而是通过兴趣激发—主动参与—能力提升—成绩优化的传导路径实现的。首先，游戏的趣味性能够快速吸引学生的注意力，激发学生的学习兴趣，使学生从被动学转变为主动学；其次，主动参与游戏的过程中，学生需要运用音乐知识解决游戏中的问题（如根据节奏完成游戏任务、根据乐理知识回答问题），在实践中加深对知识的理解与运用；最后，随着音乐感知能力、表现能力的提升，学生在学业测试（如演唱、乐理笔试、音乐欣赏分析）中的表现自然会得到优化，最终实现学业成绩的提升。

2.2 实证分析：基于小学音乐教学的案例研究

为验证游戏化教学对小学音乐学业成绩的影响，本文选取某小学3-6年级共8个班级作为研究对象，其中4个班级为实验组（采用游戏化教学模式），4个班级为对照组（采用传统教学模式），研究周期为一学期（18周）。研究采用前测—中测—后测的方式，结合笔试（乐理知识）、实践（演唱与乐器演奏）、课堂表现三个维度对学生的学业成绩进行综合评价，同时通过问卷调查了解学生的学习兴趣与参与度。

（1）学业成绩综合评价结果

前测结果显示，实验组与对照组的学业成绩综合得分无显著差异（ $P>0.05$ ），具有可比性。经过一学期的教学实践后，两组学生的学业成绩均有提升，但实验组的提升幅度显著高于对照组，具体数据如下表所示：

从具体数据来看，乐理知识笔试维度，实验组前测平均分为68.2分，后测提升至85.6分，提升幅度达25.5%；对照组前测平均67.8分，后测75.3分，提升幅度仅11.1%。演唱与演奏实践维度，实验组从70.5分提升至88.3分，提升25.2%，对照组从71.2分提升至78.6分，提升10.4%。课堂表现方面，实验组提升效果最为显著，从前测65.3分升至后测89.1分，提升幅度高达36.4%，而对照组仅从66.1分提升至72.4分，提升9.5%。综合得分上，实验组以68.0分起步，最终达到87.7分，整体提升28.9%，对照组则从68.4分提升至75.4分，提升10.2%。

上述数据清晰表明，实验组在各个评价维度的提升幅度均显著高于对照组，尤其是课堂表现维度的提升尤

为突出，这充分证明游戏化教学能够有效提高学生的课堂参与度。而课堂参与度的提升又进一步促进了学生对乐理知识的掌握与音乐实践能力的发展，形成良性循环，最终实现综合学业成绩的显著优化。

（2）典型教学案例分析

案例1：低年级节奏游戏提升乐理知识掌握度

针对低年级学生对节奏知识理解困难的问题，实验组教师设计了节奏小达人系列游戏，包括节奏模仿秀节奏跳格子节奏拼图三个环节。在节奏模仿秀中，教师用拍手、跺脚等方式打出不同节奏型（如四分音符、八分音符），学生模仿并说出节奏名称；节奏跳格子中，教师在地面画出不同格子代表不同节奏，学生根据教师播放的音乐节奏跳进对应格子；节奏拼图中，学生分组将打乱的节奏卡片拼成完整的节奏谱。

前测中，实验组低年级学生对基础节奏型的识别正确率仅为58%，后测中正确率提升至92%。学生反馈：通过跳格子学节奏很有趣，比死记硬背容易多了，现在听到音乐就能说出节奏了。这一案例表明，游戏化教学能够将抽象的节奏知识转化为具象的身体动作与互动游戏，帮助低年级学生快速掌握乐理知识，提升学业表现。

案例2：中高年级合唱游戏提升演唱能力

中高年级音乐教学中，合唱是重点内容，但传统合唱教学中，学生容易出现音准偏差、声部不协调等问题。实验组教师设计了合唱闯关大挑战游戏，将合唱教学分为音准小关卡声部配合关情感表达关三个阶段。音准小关卡中，学生通过听音辨调跟琴模唱游戏巩固音准；声部配合关中，将学生分为不同小组，每组代表一个声部，通过声部接龙小组PK游戏提升声部配合能力；情感表达关中，结合歌曲背景设计角色扮演游戏，让学生在情境中理解歌曲情感，提升演唱的感染力。

后测中，实验组中高年级学生的合唱成绩（音准、节奏、声部配合、情感表达）平均分达到88.3分，显著高于对照组的78.6分。教师观察发现，游戏化教学中，学生对合唱的积极性明显提高，主动利用课余时间进行小组练习，声部配合的默契度也大幅提升，演唱能力的提升直接带动了实践环节学业成绩的优化。

（3）学生学习兴趣与参与度调查结果

问卷调查显示，实验组89%的学生认为音乐课堂变得有趣了，92%的学生表示愿意主动参与音乐课堂活动，78%的学生会在课余时间主动接触音乐（如听歌曲、学乐器）；而对照组中，仅35%的学生认为音乐课堂有趣，52%的学生愿意主动参与课堂活动，32%的学生会在课余

时间主动接触音乐。这一结果表明，游戏化教学能够有效激发学生的音乐学习兴趣，而兴趣作为学习的内驱力，能够促使学生主动投入学习，形成兴趣—主动学习—成绩提升的良性循环。

3 小学音乐游戏化教学的应用策略

基于上述研究与分析，游戏化教学对提升小学音乐学业成绩具有显著作用，但要实现其教学价值，需结合学生年龄特点、教学内容与教学目标，科学设计与实施。具体应用策略如下：

3.1 依据学生年龄分层设计游戏活动

不同年龄段的小学生在认知能力、心理特点上存在差异，游戏化教学需遵循分层设计原则。低年级学生以具体形象思维为主，注意力持续时间短，应设计简单、直观、互动性强的游戏，如节奏模仿、音符拼图、音乐律动游戏等，重点培养学生的音乐感知能力；中高年级学生抽象思维有所发展，具备一定的合作意识，可设计具有竞争性、合作性的复杂游戏，如合唱比赛、音乐创编游戏、民族音乐知识竞赛等，重点提升学生的音乐表现能力与文化理解能力。例如，针对 6 年级学生的音乐创编小组赛游戏，让学生分组根据给定主题创编简单的旋律与歌词，既锻炼了学生的音乐创造力，又培养了团队合作能力。

3.2 紧扣教学目标融合游戏元素与教学内容

游戏化教学的核心目标是服务于音乐教学，因此游戏设计必须紧扣教学目标，避免游戏与教学脱节。教师在设计游戏前，需明确每节课的教学重点与难点，将游戏元素与教学内容有机融合。以低年级《快乐的音乐》单元为例，该单元教学目标为，让学生掌握简谱基本音名与唱名，教师可设计“音名唱名配对寻宝”游戏，准备写有简谱数字（1-7）和对应唱名（do-si）的卡片，将卡片随机放置在教室不同位置，学生分组寻找，找到后需将数字与唱名正确配对，并一起唱出该音的音高。学生在游戏中既巩固了音名与唱名的对应关系，又锻炼了听辨与演唱能力，实现了游戏与教学目标的有机统一。同时，游戏难度应循序渐进，从基础游戏到进阶游戏，逐步引导学生掌握知识与技能。

3.3 创新游戏形式丰富教学手段

为避免游戏化教学陷入形式单一的困境，教师应不断创新游戏形式，结合现代教学技术丰富教学手段。一方面，可利用多媒体技术设计互动性更强的游戏，如通过音乐教学软件开展节奏创编虚拟乐器演奏游戏，让学

生在电脑或平板上直接参与，增强游戏的趣味性与科技感；另一方面，可将音乐游戏与生活实际相结合，如生活中的节奏游戏，让学生聆听生活中的声音（如雨声、脚步声、汽车鸣笛声），模仿并创编节奏，使学生感受到音乐与生活的联系，提升学习积极性。此外，还可设计亲子音乐游戏，让家长参与课堂或课后活动，形成家校协同的教学合力。

3.4 建立科学的评价体系保障教学效果

科学的评价体系是保障游戏化教学效果的重要支撑。传统的学业评价多以笔试和演唱为主，难以全面反映学生的学习过程与能力发展。游戏化教学中，评价应坚持过程性评价与结果性评价相结合的原则，既关注学生的学业测试成绩，又重视学生在游戏中的参与度、合作能力、创新能力等。例如，在小组合唱比赛中，评价指标可包括演唱技巧（40%）、声部配合（30%）、团队合作（20%）、创新表现（10%），通过教师评价、小组互评、自我评估相结合的方式，全面、客观地评价学生的学习成果。同时，评价结果应及时反馈给学生，帮助学生发现自身不足，明确改进方向。

4 结论与展望

本文经理论分析与实证研究表明，小学音乐教学应用游戏化教学可激发学生学习兴趣、提高课堂参与度、促进音乐能力发展，提升学业成绩。游戏化教学契合小学生认知与心理需求，重构音乐课堂氛围与师生关系，为教学改革提供新思路。随教育技术发展，其应用将更广泛深入。教师应提升游戏设计与教学创新能力，结合核心素养目标优化教学模式；教育研究者应加强系统性研究，探索不同学段和内容的教学策略，提供理论支持。在游戏化教学助力下，小学音乐课堂将更生动，学生音乐素养与学业成绩将协同发展，落实素质教育要求。

参考文献

- [1] 刘晓婷, 郭衍, 曹一鸣. 教师数学教学知识对小学生数学学业成绩的影响 [J]. 教师教育研究, 2016, 28(4): 7.
- [2] 张丹慧, 符定梦, 刘红云, 刘鲁曼. 学生感知教师自主支持对学生学业成绩的影响: 自主心理需要、内部动机的中介作用 [J]. 教师教育研究, 2018, 30(01): 79-86.
- [3] 赵海兰, 龚子兰. 基于数字化游戏的教学对学生学习兴趣和学业成绩的影响——以英语教学为中心 [J]. 现代教育技术, 2007, 17(11): 8.