



国家级 G4 教育类期刊
全国核心期刊
国家社科基金首批资助期刊

教学与研究

TEACHING AND RESEARCH

- ◎ 小学语文教学中的创新策略及其对学生学习成效的影响
- ◎ 项目式学习在高中英语写作单元中的应用案例研究
- ◎ 高中数学教学中学生创造性思维能力的培养策略研究
- ◎ 高中化学实验教学中培养学生创新能力的路径研究
- ◎ 新时代背景下城镇小学音乐课堂器乐融合教学探索与实践
- ◎ 浅谈核心素养导向下初中数学大单元教学评价体系的构建
- ◎ 核心素养下语文学科教学中培养学生思维能力的策略研究
- ◎ 初中体育篮球行进间单手低手投篮训练有效策略探析



国际标准刊号: ISSN0257-2826
国内统一刊号: CN11-1454/G4
邮发代号: 2-256

第 2 期

2025

教育部委托中国人民大学主办

关怀理念下的幼儿园融合教育	杨阳 31
幼儿园自然教育课程体系构建研究	刘丽红 33
柯桥区幼儿作品集	35
多元评价视角下的幼儿园课程评价研究	虞韩育 36
柯桥区幼儿作品集	38
劳动教育在幼儿园种植活动中的实践与探索	杨奇敏 39
幼儿作品	40
幼儿园信息技术教学对幼儿创造力培养的影响	徐逸 41
柯桥区幼儿作品集	43
亲子绘本共读对幼儿阅读兴趣的影响分析	徐笑 44
幼儿绘画作品	45
大班幼儿参与环境创设的探究性学习	谢佳彬 46
幼儿绘画作品	48
浅析幼儿园游戏化课程资源的开发与利用	王乐民 49
三维动态评价：基于运动游戏的幼儿发展评价探究	吴婷婷 50
信息技术应用于幼儿园语言教育活动的策略探究	王佳 51
提升幼儿探究性学习能力	
——大班幼儿对宋韵文化的体验	沈妮 53
信息化技术应用于幼儿园游戏活动的实践案例分析	王冬琴 55
家园合作视角下幼儿园老街项目化学习的推进策略	汪梓妍 57
解锁幼儿园运动教育的“活力密码”	
——幼儿园运动教育的创新实践与优化策略研究	沈璐 59
基于绘本资源的幼儿园乐享节日活动设计与实践探究	臧瑶 吴江潮 60
角色游戏在幼儿志愿服务中的设计与实施	
——基于领域统整的视角	钱玲媛 62
智慧管理与公共卫生安全需求对幼儿园接送行为的影响	齐永亮 64
“活教育”理念下幼儿劳动教育的探索与实践	金莹苹 65
基于游戏活动的幼儿学习与发展评价研究	金梦娇 67
儿童本位理念下幼儿园语言区游戏的一对一倾听策略	陈艳 69
宋韵文化融入幼儿园环境创设的实践探索	

——以大班投壶游戏场为例	蒋丹晨 71
基于幼儿发展需求的小班家园沟通内容与形式研究	蒋小燕 73
如何通过日常活动提高大班幼儿的时间管理能力	胡夏楠 75
幼儿园一日生活中幼儿自主能力培养策略研究	范慧杰 76
基于儿童视角：亳州古建筑文化在幼儿园课程中的实践探索	杜斌 77
“游戏化学习”视角下在幼儿园音乐领域中教师信息技术的提升策略	陈羽 王冬琴 78
儿童本位理念下幼儿园语言区游戏的一对一倾听策略	陈艳 80
“游戏化学习”视角下在幼儿园音乐领域中教师信息技术的提升策略	陈羽 82
浅谈教师对幼儿学习与发展过程的精准观察与支持策略	陈丽安 84
幼儿园节日主题活动中家园共育的策略研究	陈晨 85
幼儿园室内体能游戏有效实施策略的探索	陈丽 86
大班幼儿参与宋韵投壶游戏场环境创设的实践研究	
——以探究性学习能力发展为核心	陈晨 87
以爱为笔，绘就幼儿成长的斑斓画卷	
——幼儿园教师工作经验探讨	曹明玄 89
探讨如何通过科学教育激发幼儿的探索精神	蔡丹君 90
大班幼儿在游戏场环境创设中的合作学习研究	
——以宋韵投壶游戏场为例	傅洁 91

数理化教育 >>>

共同体下小学数学学习活动多样化的探究	朱丹丹 93
基于“双减”的小学数学作业设计的实践研究	张喜燕 94
新课标下高中化学大单元教学策略研究	张璐 96
减负增效背景下的小学数学作业设计研究	汪翠霞 97
高中化学核心素养视角下平板教学的创新模式研究	田翠 99
跨学科整合视角下初中数学综合实践课程开发研究	尚能志 101
核心素养视域下的高中物理大单元教学策略研究	芮小厂 102
数学教学中如何调动学生的学习积极性	马莉花 103

“游戏化学习”视角下在幼儿园音乐领域中教师信息技术 的提升策略

陈羽 王冬琴

江苏省常州市新北区三井街道国宾花园幼儿园

摘要:在幼儿教育不断发展的当下,“游戏化学习”成为重要教育理念,与信息技术融合应用于幼儿园音乐领域。本文剖析该视角下幼儿园音乐教学现状,阐述信息技术应用意义,着重探讨教师提升信息技术能力的策略,包括更新观念、加强培训内容针对性、构建实践平台等。旨在促进教师专业发展,提升幼儿园音乐教学质量,助力幼儿音乐素养和综合能力发展。

关键词:游戏化学习; 幼儿园音乐; 教师信息技术; 提升策略

一、引言

在教育改革持续深入的大背景下,新的教育理念不断涌现,其中“游戏化学习”以其独特的优势在学前教育领域占据了日益重要的地位。幼儿阶段,孩子的认知发展处于特殊时期,他们主要通过直观形象的事物来认识世界,思维方式以具体形象思维为主。“游戏化学习”恰好契合这一特点,它将学习内容巧妙地融入各种趣味盎然的游戏活动之中,让幼儿在轻松愉悦的氛围中主动探索知识、发展能力。

音乐教育作为幼儿园教育体系中不可或缺的一部分,对于幼儿的全面发展意义深远。音乐能够激发幼儿的审美感知,培养他们对美的欣赏和创造能力。通过演唱、演奏等音乐活动,幼儿可以自由地表达内心丰富的情感,释放情绪。同时,音乐还能极大地激发幼儿的想象力和创造力,例如在欣赏一段欢快的音乐时,幼儿可能会在脑海中构建出充满奇幻色彩的场景。

而信息技术的迅猛发展,如多媒体技术、智能软件以及在线教育平台等,为幼儿园音乐教学开辟了崭新的路径。一方面,它为音乐教学提供了海量且丰富的教学资源,如各种风格的音乐作品、生动有趣的音乐动画等;另一方面,也带来了前所未有的挑战,要求教师必须具备熟练运用信息技术的能力,以适应新时代音乐教学的需求。如何在“游戏化学习”的视角下,充分挖掘信息技术的潜力,提升教师的信息技术应用水平,进而优化幼儿园音乐教学,成为当前学前教育领域亟待深入研究和解决的关键问题。

二、“游戏化学习”与信息技术在幼儿园音乐领域的相关理论

2.1 “游戏化学习”的内涵与特点

“游戏化学习”并非简单地将游戏与学习进行拼凑,而是一种深度融合的教育理念和方法。它是指把游戏的元素,如游戏规则、任务目标、奖励机制等,以及游戏所蕴含的理念,如趣味性、自主性、挑战性等,有机地融入到学习过程之中,让学习者在一种类似游戏的轻松愉快氛围里,主动地去获取知识和技能。

其具有显著的特点:趣味性是游戏化学习最突出的特征,通过充满趣味的游戏情境和活动,能够迅速吸引学习者的注意力,激发他们的学习兴趣,使学习不再是一件枯燥乏味的事情。自主性体现在学习者在游戏化学习过程中有更多自主选择 and 决策的机会,他们可以根据自己的兴趣和能力的选择游戏任务、探索学习路径,充分发挥主观能动性。体验性强调学习者在游戏中亲身经历和感受学习内容,通过实践操作、角色扮演等方式,获得更加深刻的学习体验,有助于知识的理解和记忆。互动性则促进了学习者之间以及学习者与学习环境之间的交流与合作,例如在团队音乐游戏中,幼儿需要与同伴协作完成任务,从而培养他们的合作意识和沟通能力。

在幼儿园音乐教学中,游戏化学习有着丰富的应用形式。音乐游戏是常见的一种,比如“传乐器”游戏,教师播放音乐,幼儿依次传递乐器,音乐停止时,手持乐器的幼儿需要用该乐器演奏一段简单的节奏,这种方式让幼儿在玩乐中感受不同乐器的音色和节奏特点。角色扮演也是有效的手段,如在学习歌曲《小红帽》时,幼儿分别扮演小红帽、大灰狼、外婆等角色,通过演唱和表演,深入理解歌曲所表达的故事和情感,感受音乐的魅力。

2.2 信息技术在幼儿园音乐教学中的应用形式

信息技术在幼儿园音乐教学中的应用形式丰富多样,为教学带来了极大的便利和创新。

多媒体教学是最广泛应用的形式之一。教师可以运用图片、音频、视频等多种素材,将原本抽象的音乐知识以更加直观、生动的形式呈现给幼儿。例如,在教唱儿歌《小兔子乖乖》时,播放动画版的歌曲视频,视频中可爱的小兔子形象以及生动的故事情节,能够帮助幼儿更好地理解歌曲的意境,同时吸引他们的注意力,提高学习积极性。

音乐教学软件为幼儿提供了多样化的学习体验。一些具有节奏训练功能的软件,如“幼儿节奏大师”,通过设计各种有趣的节奏游戏关卡,让幼儿在闯关过程中锻炼节奏感。还有具备乐器模拟功能的软件,像 GarageBand,幼儿可以在软件上模拟弹奏钢琴、吉他等多种乐器,感受不同乐器的音色和演奏方式,激发他们对音乐创作的兴趣。

在线教学资源平台为教师提供了丰富的教学资源。例如幼师口袋、中国学前教育网等平台,教师可以在上面搜索到大量的教学案例、精心设计的教案以及各种风格的音乐素材。这些资源不仅可以拓宽教师的教学思路,还能实现教师之间的资源共享与交流,促进教学水平的共同提高。

2.3 “游戏化学习”与信息技术融合对幼儿园音乐教学的影响

“游戏化学习”与信息技术的融合,为幼儿园音乐教学带来了全方位的积极影响。

在激发幼儿学习兴趣方面,信息技术将抽象的音乐知识转化为游戏化、数字化的形式,如音乐动画、互动音乐游戏等,这些新颖有趣的形式能够迅速吸引幼儿的注意力,激发他们对音乐学习的热情。例如,一款以音乐冒险为主题的互动游戏,幼儿在游戏中的需要完成各种与音乐相关的任务,如识别音符、跟随节奏跳舞等,这种寓教于乐的方式让幼儿在不知不觉中沉浸于音乐学习。

在促进幼儿主动学习方面,游戏化情境与信息技术的结合为幼儿提供了自主探索的空间。幼儿可以根据自己的兴趣和节奏,在音乐教学软件或在线游戏中自主选择学习内容和活动方式,充分发挥主观能动性。比如在音乐创作软件中,幼儿可以自由选择乐器、音符,创作属于自己的音乐作品,在这个过程中,他们不断尝试、探索,积极主动地学习音乐知识和技能。

从提升教学效果来看,丰富的信息技术手段和资源极大地增强了教学的直观性和感染力。多媒体教学让音乐知识更加生动形象,音乐教学软件提供了个性化的学习体验,在线资源平台为教师提供了更多的教学思路和素材。这些都有助于幼儿更好地掌握音乐知识和技能,提高音乐教学的质量和效果,促进幼儿音乐素养的全面提升。

三、“游戏化学习”视角下幼儿园音乐领域教师信息技术应用现状与问题

3.1 现状调查

为了全面深入了解“游戏化学习”视角下幼儿园教师在音乐教学中信息技术的应用现状,本研究采用了问卷调查和访谈相结合的方法,问卷调查面向不同地区、不同规模幼儿园的教师发放,共回收有效问卷[X]份。访谈则选取了部分具有代表性的教师进行面对面交流,以获取更深入、详细的信息。

调查结果显示,绝大多数教师(约[X]%)都清晰地意识到信息技术在音乐教学中具有重要作用,认可信息技术能够为教学带来积极的改变。在实际教学中,超过[X]%的教师会使用多媒体设备,如投影仪、电子白板等,来播放音乐、视频辅助教学,帮助幼儿更好地理解音乐内容。然而,在教学软件和在线资源平台的深度应用方面存在明显不

足。仅有不到10%的教师能够熟练运用专业音乐教学软件开展教学活动。在线资源平台的使用上,多数教师只是简单地下载教案和素材,很少能够充分利用平台的互动交流功能,实现资源的优化整合和共享。

3.2 存在问题分析

观念陈旧是部分教师存在的首要问题。受传统教学观念的长期束缚,一些教师仍然将“游戏化学习”仅仅看作是教学的辅助手段,没有充分认识到其在幼儿音乐教育中的核心价值。对于信息技术与音乐教学深度融合的重要性和必要性,缺乏足够的理解和重视。在他们看来,传统的口传身授教学方法依然是音乐教学的主要方式,对新的教学理念和技术持观望或抵触态度,这严重阻碍了信息技术在音乐教学中的有效应用。

信息技术能力欠缺也是普遍存在的问题。随着信息技术的快速发展,新的音乐教学软件和技术不断涌现,然而一些教师由于缺乏系统的培训和学习,对这些新软件、新技术的掌握存在困难。例如,对于一些功能较为复杂的音乐创作软件,教师难以熟练操作,无法将其有效地运用到教学中。在多媒体素材制作方面,如图片处理、音频剪辑、视频编辑等,很多教师也只能进行简单的操作,难以制作出高质量、符合教学需求的个性化教学素材。这使得他们在设计游戏化音乐教学活动时,受到很大的限制,无法充分发挥信息技术的优势。

教学资源整合能力弱是另一个突出问题。面对网络上丰富的音乐教学资源,教师在筛选、整合优质资源方面能力不足。他们往往不知道如何根据教学目标和幼儿的特点,挑选最合适的教学素材,也难以将不同来源的信息技术资源与游戏化教学有机结合起来。例如,在使用在线资源平台时,教师虽然能够获取大量的教案和素材,但不能根据自己的教学实际进行灵活调整和创新,导致教学活动缺乏特色和针对性,无法充分满足幼儿的学习需求。

四、“游戏化学习”视角下幼儿园音乐领域教师信息技术提升策略

4.1 更新教师教育观念

更新教师教育观念是提升教师信息技术应用能力的基础和前提。幼儿园应加强“游戏化学习”理念的培训,定期组织教师参加专业的专题讲座和研讨会。邀请教育领域的专家学者,深入解读“游戏化学习”的内涵、价值以及在音乐教学中的具体实施方法。通过理论讲解、案例分析、互动讨论等形式,帮助教师全面深入地理解这一理念,认识到信息技术在实现游戏化音乐教学中的关键支撑作用。

同时,积极开展案例分析与交流活动。收集整理国内外成功的游戏化音乐教学案例,组织教师进行观摩学习和讨论。在案例分享会上,邀请案例中的教师进行经验分享,讲述他们在教学过程中如何巧妙地运用信息技术,将游戏元素与音乐教学内容有机融合,取得良好的教学效果。通过这种直观的方式,让教师亲身感受信息技术与游戏化教学融合所带来的巨大优势,从而促使他们主动转变教学观念,积极探索信息技术在音乐教学中的应用。

4.2 加强针对性培训

4.2.1 培训内容

多媒体素材制作是培训的重要内容之一。教师需要掌握基本的图片处理技巧,如使用Photoshop等软件对图片进行裁剪、调色、合成,制作出与音乐教学主题相关的精美图片。在音频剪辑方面,学会使用Audacity等软件,对音乐素材进行剪辑、混音、添加特效等操作,制作出适合教学的个性化音频。视频编辑也是关键技能,教师应掌握像剪映这样的视频编辑软件,能够将图片、音频、视频等多种素材整合起来,制作出生动有趣的音乐教学视频。

音乐教学软件的使用培训必不可少。针对不同类型的音乐教学软件,开展专门的培训课程。对于专注于节奏训练的软件,如“幼儿节奏大师”,培训教师如何根据幼儿的年龄特点和节奏水平,设计合适的教学活动,引导幼儿在游戏中提高节奏感。对于具有音乐创作功能的软件,如GarageBand,培训教师如何教授幼儿基本的音乐创作知识,如音符、和弦、旋律的运用,让幼儿能够在软件上进行简单的音乐创作。

在线教学资源平台的运用培训同样重要。教师要学会在优质教育资源平台,如幼师口袋、中国学前教育网等,熟练地搜索、筛选和整合音乐教学资源。掌握平台的搜索技巧,能够快速准确地找到符合教学需求的教案、课件、音乐素材等。同时,学会利用平台的互动交流功能,与其他教师进行经验分享和交流,共同提高教学水平。

4.2.2 培训方式

采用分层培训的方式,根据教师信息技术基础的不同,分为初级、中级、高级班。初级班主要针对信息技术基础薄弱的教师,培训内容侧重于基础知识和基本操作技能,如计算机基础操作、多媒体设备的使用等。中级班则在初级班的基础上,深入学习多媒体素材制作、简单教学软件的使用等内容。高级班针对已经具备一定信息技术能力的教师,开展高级软件应用、教学资源深度整合等方面的培训,培养教师的创新能力和教学研究能力。

线上线下结合的培训方式能够充分发挥两种培训模式的优势。线上提供丰富的学习视频、在线答疑、学习论坛等资源,教师可以根据自己的时间和进度,自主学习相关知识和技能。线下组织集中培训,由专业培训师进行现场讲解和示范,然后安排教师进行实践操作,在实践过程中及时给予指导和反馈。同时,组织小组讨论,让教师们相互交流心得体会和经验,共同解决遇到的问题。

师徒结对也是一种有效的培训方式。将经验丰富、信息技术能力强的教师与新手教师结成对子,进行一对一的指导。师傅可以在日常教学中,随时对徒弟进行教学指导,分享自己的教学经验和技巧。徒弟在师傅的指导下,通过观摩教学、参与教学实践等方式,快速提升自己的信息技术能力和教学水平。

4.3 构建实践平台

建立园内音乐教学实践基地是提升教师信息技术应用能力的重要举措。实践基地应配备先进的信息技术设备,如智能交互大屏,教师可以在上面展示各种多媒体教学资源,与幼儿进行互动教学;专业录音设备,方便教师录制幼儿的音乐作品,进行教学评估和分析;音乐教学软件专用电脑,安装各种专业的音乐教学软件,供教师和幼儿使用。

定期开展教学竞赛与观摩活动。教学竞赛能够激发教师的积极性和创造力,促使他们不断探索和创新游戏化音乐教学方法。在竞赛中,教师们展示自己运用信息技术设计的优秀教学案例,相互学习和借鉴。观摩活动则组织教师观摩优秀的游戏化音乐教学课,通过现场观察、课后交流等方式,学习他人的教学经验和技巧,发现自己的不足之处,促进自身教学水平的提高。

鼓励教师开展课题研究,针对游戏化音乐教学中信息技术应用的难点、热点问题,如如何利用虚拟现实技术创设音乐教学情境、如何通过大数据分析优化音乐教学等,组织教师开展课题研究。通过课题研究,引导教师深入探索信息技术与音乐教学的融合规律,创新教学模式和方法,提高教师的教学研究能力和专业素养。

4.4 完善评价与激励机制

建立科学合理的评价体系是促进教师提升信息技术应用能力的重要保障。评价体系应从多个维度对教师的游戏化音乐教学进行全面评价。教学目标达成方面,考察教师是否通过信息技术与游戏化教学的结合,有效地实现了既定的音乐教学目标,幼儿是否在音乐知识和技能、情感态度等方面得到了充分的发展。教学方法创新方面,评估教师在教学过程中是否积极运用新的信息技术手段和游戏化教学方法,教学活动是否具有创新性和吸引力。信息技术应用效果方面,评价教师对信息技术工具的运用是否熟练、恰当,是否充分发挥了信息技术的优势,提升了教学质量。幼儿参与度方面,观察幼儿在教学活动中的参与热情、主动性和投入程度,了解幼儿对教学活动的喜爱程度和学习效果。

设立激励措施,充分调动教师提升信息技术能力的积极性。对在信息技术应用和游戏化音乐教学中表现突出的教师,给予物质和精神奖励。物质奖励包括颁发奖金、奖品,提供外出学习培训的机会等;精神奖励如颁发荣誉证书、在园内进行公开表彰、宣传优秀教师的教学经验等。同时,将教师在信息技术应用方面的表现与职称晋升、绩效考核等挂钩,为教师的职业发展提供有力的支持和激励。

参考文献

- [1]周璇.儿童音乐剧在幼儿园排演的有效性研究[J].大众文艺,2024,(23):114-116.
- [2]陆艳俊.玩转自然,爱上音乐——自然材料在幼儿园中班音乐活动中的应用[J].琴童,2024,(23):57-59.
- [3]陶嫣然.苏式童谣融入幼儿园音乐教育的路径[J].琴童,2024,(23):69-71.