

# Exploration of the Gamification Teaching Method of Piano Lessons in Secondary Vocational Preschool Education Majors

Kaixi Hu

Shandong Chemical Technician College, Zaozhuang, Shandong, 277500, China

## Abstract

With the continuous deepening of education reform, piano education in vocational pre-school education majors is also seeking innovative teaching methods to better stimulate students' interest and improve their artistic literacy. In order to ensure the effective implementation of gamified teaching methods in piano classes, teachers need to carefully design the game links. This includes choosing game teaching methods that are closely related to the teaching content to ensure that students can consolidate and apply their piano knowledge in the game. The game should be designed to attract students' attention and stimulate their interest in learning. Teachers can use the teaching elements and stories of piano lessons to create creative and imaginative game situations, so that students can devote themselves to the game. Based on this, this paper focuses on the gamification teaching method of piano lessons in preschool secondary vocational education.

## Keywords

preschool education in secondary vocational schools; piano lessons; gamification teaching method

# 中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法探索

胡凯曦

山东化工技师学院, 中国·山东 枣庄 277500

## 摘要

随着教育的不断深入, 中职学前教育专业钢琴课教育也在寻求创新的教学方法, 以更好地激发学生的兴趣, 提高他们的艺术素养。为了确保游戏化教学法在钢琴课堂中的有效实施, 教师需要精心设计游戏环节。这包括选择与教学内容紧密相关的游戏教学法, 以确保学生在游戏中能够巩固和应用所学的钢琴知识。游戏的设计应注重趣味性, 以吸引学生的注意力并激发他们的学习兴趣。教师可以利用钢琴课程教学元素和故事情节, 创造出富有创意和想象力的游戏情境, 使学生在游戏中能够全身心地投入其中。基于此, 论文针对中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法进行重点分析。

## 关键词

中职学前教育专业; 钢琴课; 游戏化教学法

## 1 引言

全面深化新课程改革背景下, 教学重点不再局限于提升学科成绩, 培养中学生的综合能力及核心素养成为首要研究目标, 在此过程中, 游戏化教学法逐渐发挥作用, 为教学改革增添新动力、打开新局面。在中职学前教育专业钢琴课堂中引入游戏, 有利于激发学生的兴趣与热情, 有利于教学工作顺利开展, 从而使学生形成积极向上的人生观念, 从而以乐观的心态迎接其他学科地学习。为保证游戏在课堂中充分发挥作用, 需要任课教师结合学生的整体学情, 设计符合学生身心发展需求的的游戏, 提高学生的课堂教学参与积极性, 促使学生深刻理解钢琴课程知识、掌握钢琴学习技能, 引导学生形成音乐素养及实践能力。基于在中职学前教育专

业钢琴课堂引入游戏的重要性, 论文将立于多种角度展开分析, 探究行之有效的应用措施, 希望以此为学前教育专业工作者提供有效的参考依据。

## 2 中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法概述

中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法是一种结合钢琴课和游戏元素的教学活动, 旨在通过生动有趣的方式激发学生对钢琴课的兴趣和热爱, 同时培养他们的艺术素养和综合能力。这种教学方法符合中学生的年龄特点和认知规律, 能够让他们在轻松愉快的氛围中学习钢琴知识, 提高钢琴技能。相较于其他学科知识而言, 钢琴课程知识有一定的特殊性, 在具体的表现形式和现实价值方面有所不同, 而在实际教学中, 如果学生的综合素质及能力思维受限, 则往往会影响到钢琴教育的进行, 以致记忆力水平偏低。随着现代教育的不断发展, 中职学前教育专业钢琴课教学中的很多知识的学会受到一定的影响, 而通过游戏的开展, 可以有效提升

【作者简介】胡凯曦(1993-), 女, 中国山东枣庄人, 硕士, 助理讲师, 从事钢琴教学研究。

学生的记忆水平,并且学生也可以综合自身的兴趣偏好,把思维水平和多种钢琴知识进行结合,这样学生在参与钢琴学习时的困难程度也能明显减少。对于中职阶段的钢琴教育而言,其应当满足现代化的教育需要,更好地对学生培养,以游戏帮助学生更好地对相关知识进行记忆。

中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法通常具有趣味性、互动性和教育性等特点。它们以音乐为主题,通过设计各种有趣的游戏环节,让学生在参与游戏中感受钢琴的节奏、旋律和音色等要素,从而培养他们的艺术感知能力和表现力。此外,游戏还可以促进学生之间的交流和合作,培养他们的团队协作精神和人际交往能力。在实施游戏化教学法时,教师需要根据学生的实际情况和钢琴教学目标,选择合适的游戏内容和形式。教师还需要注重游戏的组织和管理,确保每个学生都能积极参与其中,获得良好的学习效果。通过科学有效的游戏化教学法,教师可以帮助学生更好地掌握钢琴知识,提高他们的艺术素养和审美能力,为他们的全面发展打下坚实的基础。游戏化教学法是一种富有创意和实效性的教学方法,它能够给中职生带来愉悦的学习体验,提升他们的艺术素养和综合能力。

### 3 中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法应用策略

#### 3.1 利用合作游戏优势提高教学效率

中职学前教育专业钢琴课教学需要注重采用互动游戏的形式,激发学生参与到其中的积极主动性,不仅习得知识,也促进创造思维能力的提升,优化学生的艺术素养。中职学前教育专业钢琴课教学中要注重强化学生的参与,让学生融入游戏之中,并与外界的环境和资源进行互动,其他相关的知识内容,加强在钢琴教育方面的创作,并采用新颖的方式方法掌握相关的技巧。如在开展多样化教学活动时,要注重培养学生的创造力,开展游戏化教学活动。

合作游戏教学活动在学前教育专业的钢琴课教学中扮演着重要的角色,为提高教学效率和促进学生全面发展提供了有效的途径。通过充分发挥合作游戏的优势,教师能够在集体教学中创造更为积极、互动的学习氛围,推动学生在音乐学习中取得更好的成果。合作游戏可以促进学生之间的积极互动。在小组合作中,学生们可以共同讨论、分享彼此的见解和经验,从而激发出更多的学习动力。这种互动不仅仅局限于音乐技巧的分享,还涉及对音乐理解交流,促使学生们更全面地理解和体验音乐的丰富内涵。合作游戏有助于提高学生的问题解决能力。在小组内,学生可能会遇到各种各样的问题,如技巧难题、乐曲理解等。通过互相讨论和协作,他们能够更迅速地找到解决问题的方法,并从中学到更多知识。这种问题解决的过程既锻炼了学生的思维能力,也培养了他们在面对挑战时的坚韧性格。此外,合作游戏有助于培养学生的团队协作精神。在钢琴课教学领域,合奏是一

种常见的表现形式,而团队协作精神对于成功的合奏至关重要。通过小组合作游戏,学生能够更好地理解和感受团队协作的重要性,培养默契和协调性,为未来可能的合奏和合唱打下坚实基础。最后,合作游戏可以提高学生的学习效率。在小组中,学生可以相互监督、互相帮助,更好地利用集体智慧。这不仅使得学习变得更加高效,也有助于降低学生在面对学习难题时的焦虑感,提高学习的愉悦度。综合而言,利用合作游戏优势提高学前教育专业钢琴课的教学效率是一种创新而富有成效的教学方式。通过促进学生之间的互动、提高问题解决能力、培养团队协作精神和提高学习效率,合作游戏不仅在音乐学习中取得了显著的成果,同时也培养了学生在面对各种挑战时的综合素养。

#### 3.2 运用信息技术进行多元化地学习

充分运用信息技术进行多元化的学习是学前教育专业钢琴课教学中的一项创新而强大的教学策略。通过利用投影仪、音频设备等多媒体工具,教师能够在课堂上呈现生动、视觉、听觉相结合的教学内容,为学生创造出更为丰富多彩的学习体验。首先,信息技术能够直观呈现钢琴演奏的技巧和风采。通过在大屏幕上展示教师的手指动作、演奏技巧等,学生可以更清晰地看到正确的弹奏方式。这种直观的展示有助于学生更好地理解和模仿,提高他们的学习效果。其次,信息技术能够通过音频设备提供高质量的音乐欣赏体验。教师可以播放各种风格和难度的钢琴曲目,让学生在课堂上聆听到丰富的音乐表达,拓宽他们的音乐视野。这不仅有助于培养学生对音乐的鉴赏能力,也能够激发他们对学习钢琴的兴趣。此外,信息技术还可以创造出各种形式的教学资源,如音乐视频、互动教材等。教师可以通过展示优秀的音乐表演视频,让学生更深入地了解不同音乐风格和传达方式。同时,互动教材的运用可以增加学生的参与度,让学习更具趣味性和互动性。最后,信息技术的应用不仅使得学前教育专业钢琴课的教学更加生动有趣,也丰富了教学内容,提高了学生学习的多元性。通过利用现代科技手段,教师能够更好地满足学生对于视觉和听觉的学习需求,创造出更为活跃和具有创造性的学习环境。在未来的发展中,可以进一步整合信息技术与个性化教学,根据学生的兴趣和水平,量身定制更符合他们需求的教学内容。通过不断创新和提高教学质量,信息技术将继续在学前教育专业钢琴课的教学发挥着重要的作用,为学生带来更富有创意和启发性的音乐学习体验。

#### 3.3 加强游戏情境设计,提升学习兴趣

多元化教育理念的驱动下,情境教学地位凸显。生动逼真且直观的钢琴游戏情境有助于学生对钢琴课程产生兴趣,也便于他们深入理解,提高学习效率,改良游戏教学效果。故在组织钢琴课堂游戏活动时,教师应注重构建合适的游戏情境,为学生创造轻松愉悦的游戏氛围,激活学生的钢琴学习热情。游戏情境设计是学前教育专业钢琴游戏化教学

中非常关键的一环。一个具有趣味性和吸引力的游戏情境能够激发幼儿的学习兴趣,让他们更加主动地投入学习活动中。在设计游戏情境时,首先要考虑学前教育专业学生的特点和兴趣爱好,以确保情境能够与他们的认知水平和发展需求相匹配。在设计游戏情境时,可以采用一些常见的故事情节或角色,以吸引学生的注意力。学前教育钢琴课程主要任务就是培养学生钢琴演奏的能力,钢琴演奏也最能体现学生实践能力。然而高水平的钢琴演奏并不是简简单单就能学会的,需要学生持之以恒地练习,更要求学生有扎实的弹奏基础。因此,教师要制定演奏能力培养模块,并且根据学生学习情况动态调整教学方案。例如,一是进行基础训练,针对学生在练习过程中出现的声音虚、节奏感差、缺乏爆发力等问题,教师可以根据学生的个性化问题,带领学生进行断奏练习和连奏练习、大拇指的弹奏练习等。二是锻炼学生独奏能力,教师可以组织钢琴独奏比赛,要求每位学生必须参加比赛,并且教师要对比赛期间学生的演奏评分和指导,解决学生个性化的问题,这样比赛性质的教学活动不仅能让学习保持学习的动力,更让学生在比赛后得到教师的个性化指导,发现自身不足,从而有效地解决学生演奏中的问题,更快提升学生的学习兴趣。

钢琴基础知识的培养是学生提升钢琴弹奏水平和教师开展模块化教学的基础。教师可以通过讲授和演示相结合的方式,带领学生认识和熟悉钢琴,培养学前教育专业学生的学习兴趣,调动学生学习的积极性,更重要的是教授学生基础的乐理知识,让学生感受音乐的魅力,更要让学生快速建立起乐感,为接下来的钢琴专业训练奠定基础。例如,教师在教学过程中,教师在演示结束后,可以让学生上台进行演示,让两位学生进行游戏表演,一位学生负责弹奏钢琴,另一位学生答出弹奏的音调,从最基础的音调开始,鼓励学

生大胆回答,逐渐建立学生的自信,教师负责弹奏简单基础的旋律,让学生答出教师弹奏的旋律,逐步丰富学生的基础知识。

## 4 结语

综上所述,学前教育专业是中职院校教学改革的重要专业,钢琴课程更是学前教育专业的重要科目。因此,中职院校学校教育钢琴课程要创新教学模式,采用模块化教学更全面、系统地培养学生的专业能力,让学生获得更加匹配岗位的专业知识。学前教育专业钢琴课的游戏化方法的探究是一项需要不断完善的工作。通过不断总结教学经验,结合新颖的教学理念和技术手段,教师可以更好地满足学生的学习需求,提高钢琴教学效果。在未来的发展中,可以进一步深入研究,结合实际情况不断创新,为学前教育专业的钢琴课程注入更多活力,推动学前教育音乐教育水平的提升。通过这一系列的努力,可以培养更多对音乐充满热爱、具备综合素养的学前教育专业人才。

## 参考文献

- [1] 潘燕.关于中职学前教育钢琴课教学内容与方法创新研究[J].飒雅风,2023(14):109-110.
- [2] 吴垠.学前教育专业钢琴课教学内容与方法创新研究[J].艺术品鉴,2023(11Z):168-168+172.
- [3] 祁瑞.中等专业教育学前教育专业钢琴课教学内容与方法创新的思考[J].职业,2023(36):67.
- [4] 梁志宏.中职学前教育专业钢琴课游戏化教学法实践与研究[J].秦智,2022(8):61-63.
- [5] 王彤.游戏化教学理念下学前教育专业钢琴基础课程中技术与知识的进阶安排[J].戏剧之家,2023(28):103-104.
- [6] 冯彩虹.游戏化教学理念视域下学前教育专业(专科)钢琴课程实施路径分析[J].佳木斯职业学院学报,2023,37(4):1-2.