

编程游戏在小学音乐课堂教学的应用

——以《只怕不抵抗》教学为例

谢红胜

(江门市江海区天鹅湾小学 广东 江门 529000)

[摘要]在互联网时代游戏越来越受到广大青少年的喜爱,如何紧跟时代潮流利用编程游戏提高小学音乐课堂的效率,是小学音乐老师在新课改中应该思考的问题。本文主要以《只怕不抵抗》这首爱国儿歌为例,从加强师生对编程游戏的认知、调动学生的学习热情、合理选择编程游戏三方面着手,探究编程游戏在小学音乐课堂中的具体实施,并提出一些合理的建议。

[关键词]编程游戏;小学音乐课堂;实施策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.04.1693

小学音乐课的教育是学生歌唱思想萌芽的初始时期,这个时期的音乐教育能够决定学生对于音乐的一个整体认知,对培养学生的音乐细胞也有着关键作用。但是传统的音乐教学与当今流行音乐的发展方向并不一致,教师要不断探究新的教学方法,应用孩子所感兴趣的编程游戏创新教学方法。下面将会具体分析在小学音乐教学中应用编程游戏的策略。

一、加强师生对编程游戏的认知

编程游戏是一种把编程的动作指令化的游戏,和一般的游戏不同的是,在编程游戏中游戏进程是提前设计好的程序,按照提示输入指令,并不是通过某种设备进行操纵,推进游戏进程。这种游戏一般的都是为没有学过编程的人而准备的,而且大多数都是以小孩子为主,在游戏之中你通过的每一个关卡都必须使用编程技巧才可以过关!计算机软件工程是各个国家都很重视的领域,而通过编程游戏则即可以让孩子们提前熟悉一些编程指令,也可以让孩子们在玩游戏的过程中熟悉音乐的节奏感、韵律感,还可以让孩子放松心情,娱乐身心,可谓是一举数得。要想在小学音乐教学中实施编程教学,其中最重要的一环就是老师转变教学观念。如果老师自己都不了解编程游戏,认为编程游戏是浪费时间或者过于深奥不适合小学学生学习,那么又何谈把编程游戏和小学音乐结合在一起呢?首先,老师在了解什么是编程游戏的基础上分析其与小学音乐课可结合的点,以及实际实施的度进行合理的分析,毕竟编程游戏也属于游戏的一种。其次,老师在对不同的编程游戏软件有了一定的了解之后,在小学音乐实际教学中灵活发挥的余地就比较大,也能够融合更多的互联网元素,实现小学音乐教育的深层次改进。最后,考试还要与家长进行沟通,确保家长了解编程游戏,以防家长在和孩子的交流中误解学校教学,产生不必要的误会,造成麻烦。

二、运用编程游戏调动学生的学习热情

《只怕不抵抗》是冼星海所作的一首反映抗日战争时期的革命歌曲。歌曲以进行曲的节奏、平稳级进和跳跃交替出现的旋律,描绘了儿童团员们不畏强暴,英勇杀敌的战斗精神。在中国建党100周年的这个特殊时期,本文挑选了这首《只怕不抵抗》儿歌,以其教学过程为例,重点分析如何在小学音乐课堂教学中应用编程游戏。前文已经分析过,编程游戏本身就是为孩子所设计的,其目的也是为了让孩子在游戏中学习简单的编程指令。实际上,不管是编程游戏还是其他游戏在设计过程中都搭配的有背景音乐,音乐节奏会和游戏中一些操作和动作相对应,有一定的韵律感、节奏感。老师可以充分利用这一特点,把小学音乐教学和编程游戏结合在一起,毕竟小学音乐课不仅仅是培养孩子唱歌,还要培养孩子对音乐的欣赏能力、节奏的把握、感情的体会、长短音等,适当的编程游戏背景音乐也可以达到这一目的,培养孩子对音乐的敏感度。

例如,《只怕不抵抗》这首歌曲整体节奏欢快、积极向上,给人以振奋的力量。市面上比较流行的编程游戏有

Codecombat、Codehunt、Shenzhen I/O等等,这些编程游戏都是比较简单上手的,更适合初学者进行探索。不同的游戏板块会适合不同类型的背景音乐,例如Codecombat软件就有一个课堂版,并且整体游戏进程中必须使用编码,这就无疑加大了难度,对于小学生来说也会更加无趣,这样其背景音乐的选择就可以活泼有趣一点,中和游戏的专业性。老师可以把《只怕不抵抗》设置为不同编程游戏的背景音乐,让学生自行分辨哪个更搭配,从中体会《只怕不抵抗》这首歌曲的感情、节奏、长短音等,并且在思考过程中无形中会加强大脑对这首歌曲的记忆,在不知不觉中记忆歌词。

三、合理选择编程游戏,模仿其形式

仔细分析就会发现,常用的编程游戏都有一个共同点,即游戏进程需要输入编程指令才能继续推进。老师完全可以模拟这一原理,在小学音乐课堂上模仿其形式,同样是设计游戏,但是游戏进程的推进不是需要编程指令,而是音乐知识。这种游戏可以利用多媒体设备进行设计,和同学们一起进行玩游戏,也可以是现实中传统的互动游戏,但不管是哪种形式,其进程或者内容都要和音乐知识相关。

以《只怕不抵抗》的教学为例,老师可以利用多媒体进行改编一个小故事,配以动漫图片,附上文字,引导同学回答问题才能够继续看接下来的故事和动漫图片。如改编《小红帽》的故事。可以先设置一张小红帽在森林里哼着歌曲、采蘑菇的图片,配字:今天采了那么多的蘑菇,好开心啊,今年是建党100年呢,唱首歌曲庆祝一下吧,蹦蹦跳跳的哼着歌曲向前走。附问题:小红帽哼的是哪首歌曲呢?小朋友回答对了才能够继续游戏,进入下一张图片,小红帽很快就采满了一篮子蘑菇,还摘了几朵小花,心想:外婆看到漂亮的花儿一定很高兴。接着进入下一张图片,大灰狼看到了小红帽,哄骗小红帽把蘑菇都给它,并得知小红帽将要去外婆家,大灰狼灵机一动:哦,原来就是去那个老婆婆家啊。附问题:《只怕不抵抗》的作词者是谁?由谁演唱?答对课进入下一页面哦。以此类推,直到这个故事完整结束。这样从形式上看就会发现整体的模式和编程游戏基本一样,只不过在每个页面多加了一个知识问答的环节,加入小学音乐的基本知识。

总而言之,编程游戏虽然属于游戏的范畴,但是其中的编程指令对于小学生来说还是比较深奥的,老师可以在充分了解之后,套用其形式,利用其本质进行小学音乐教学,这条道路还很漫长,需要老师不断进行探索,慢慢完善。

参考文献

- [1]冯钰.音乐游戏在小学音乐教学中的实施策略[J].新课程(上),2019(11):87.
- [2]强红云.在游戏中学习音乐——游戏在小学音乐课堂教学中的应用策略[J].新课程(上),2019(10):106
- [3]吕红美.面向小学生问题解决能力培养的Scratch编程游戏化教学研究[D].东北师范大学,2020.