

keyboard在初中音乐课“创造”教学的策略研究

王爽

(河北保定外国语学校 河北 保定 071000)

[摘要] 音乐创造属于音乐学科的教学难点, 在传统教学中, 很难大面积开展创造教学, 本文运用keyboard音乐软件, 作为媒介, 借助其虚拟乐器进行创造教学, 优化音乐课堂教学手段, 丰富教学活动, 提高学生的学习兴趣。

[关键词] keyboard; 创造教学; 虚拟乐器

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.05.937

教育改革在不断的发展, 创造能力的培养已经成为了世界各国教育改革和发展的主题。学校音乐教育教学的重点转变到提高学生音乐能力与人才培养方面, 更注重学生的身心发展, 不再一味的进行“填鸭式”灌输, 使学生从“被学习”中解脱出来, 向“要学习”迈进。《义务教育音乐课程标准(2011版)》指出了在音乐课中能够充分发挥学生创造性思维和想象力的基本前提和主要方式, 即通过组织生动活泼的音乐赏析、表现展示和创造性活动, 使受众在表现和创造上的欲望和冲动得以激活, 个体特质和创造才华在主动参与中得以全面展现。音乐即兴创造教学对提升学生的音乐核心素养、培养学生的创造能力有着十分重要的作用。

一、传统课堂中的创造教学

在音乐课中, 音乐创造位居四大领域之一, 同时也属教学难点。在以往传统的教学, 教师很难在一个班级的范围内大面积地开展音乐创造教学。

(一) 教师对于创造教学的认识存在误区

一提到“创造教学”, 老师们往往理解为“创作”, 单纯将创作与作曲等同, 认为这是一种只有掌握足够音乐知识和技能前提下才能进行尝试的活动。由于教师在创造教学的心理认知上定位偏高, 产生一定程度畏难情绪, 因此在教学实践中会较少进行尝试, 甚至刻意回避。从音乐课程的教学内容来看, 教师更多倾向于将创造教学归于“编创”和“探究活动”范畴, 并列于欣赏和歌唱教学, 自成体系。因此, 基于现有课本内容并未单独设立“编创”或“探究活动”的现实情况, 教师很少会将创造活动主动融入到其他教学领域当中。

(二) 创造教学理论与方法的缺失

音乐创造教育在我国逐渐受到重视, 奥尔夫教学法、柯达伊教学法等这些国外优秀音乐教学法的运用虽然填补了我国创造教学中的部分空白, 但是由于不同国家教育背景、习惯传统和教学设备的客观差异, 一些教学实践方法手段的实时操作性、可行性相异, 一定程度上对教学效果产生不同影响。从中国目前能查到的文献以及资料中, 关于创造, 仅限于歌词的改编、简易肢体动作的编创和节奏的编创, 并且使用频率很少, 达不到激起学生的音乐学习的积极性, 引发学生的共鸣的目的。

(三) 学生学习音乐情况

学生对音乐课认识不足, 没有动力, 习惯被动学习。家长会认为音乐课就是唱唱歌, 对孩子的日常学习及考学没有任何的帮助, 上与不上音乐课都可。而学生在上音乐课时大部分都是老师唱一句, 学生学一句或者直接放音响, 学生跟着唱的形式学习歌曲, 这样的教学方法学生很难产生学习的动力, 也很难让学生产生兴趣, 更没有主动参与的意识了。但是这个阶段的学生喜欢接受新事物、新思想, 大部分学生喜欢流行音乐, 对古典音乐、传统音乐兴趣并不大, 也不喜欢课本的音乐, 认为与他们欣赏的音乐风格很脱节, 难以引起他们的共鸣。

Keyboard环境中初中音乐课“创造”创设的是游戏化的音乐学习。学生在教师的引导下可以给自己喜欢的音乐配上打击乐, 也可歌曲编创伴奏, 还可以组成组合或乐队, 学生

们或弹、或唱、或设计方案、或乐曲编创, 在各种游戏情境下“玩”音乐。通过“玩”这种手段, 可以积累直接经验、获得情感体验, 同时也能理解和掌握音乐相关知识和必要技能, 还促进学生想象力的发展, 开发学生创造性的潜能, 使个性化的发展的需求得到了切实的满足。

二、keyboard概念的界定

本文研究的Keyboard软件, 指的是在智能手机、Ipad上的模拟乐器的音乐软件, 这类音乐软件功能强大、操作简单, 把手机变成了触控乐器和功能完整的录音工作室, 无论身在何处, 都可以轻松的创作音乐、享受音乐创作的乐趣。即便是从未学习弹奏过乐器的人, 只要稍加了解, 也能奏出美妙的音乐。但它们不是以专业作曲为目标, 而是让业余爱好者容易制作出音乐。

软件分为两种: 一种是单独一件乐器的模拟乐器软件, 如WeDrum、炫酷架子鼓模拟器虚拟等, 优点在于音色逼真, 缺点在于功能单一, 大部分这类软件只能弹奏, 不能进行录音等功能。

第二种是功能较为强大的乐器模拟器, 包含管弦乐队、架子鼓、钢琴、电声乐器等多种乐器音色, 全部乐器的声音都来自真实乐器, 还可以多音轨录音、做手机铃声。其中苹果版的“GarageBand”和安卓版的“随身乐队”是使用最为广泛的。

Keyboard环境中进行初中音乐课“创造”的教学实践, 是把Keyboard软件融入进音乐课堂, 学生可以根据自己的需要, 运用移动电子设备进行歌曲伴奏、乐器的弹奏、编创、合奏、自主学习, 在“参与—表现—创造”的系列活动中展示自我、表现自我, 能够体验音乐的美, 促进学生审美能力的提高。

三、keyboard在初中音乐课“创造”教学的策略

在歌唱教学中, 用Keyboard软件中架子鼓界面为歌曲弹奏伴奏, 自弹自唱, 根据歌曲律动自然打出基本节奏, 进行复杂节奏的变换, 在学会演唱的同时不经意间掌握了音符、休止符、节奏、节拍等音乐理论知识; 用虚拟钢琴弹奏旋律, 过一把当钢琴家的瘾, 用教材中的歌曲或乐曲作为谱例, 认识、了解键盘; 用多音轨合成器分轨录制音乐作品, 成为小小编曲家和组成乐队进行小组合奏, 培养了学生之间的合作精神, 以及师生之间、生生之间良好的协作意识。

以移动设备中的Keyboard软件作为媒介, 借助其中虚拟乐器等进行演奏, 优化了音乐课堂教学的手段, 教学活动的开展也更加丰富了, 学生不感兴趣的教學形式可以变成以游戏的形式呈现, 课堂也充满了活跃的气氛。

参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部制定. 义务教育音乐课程标准(2011版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2012, 01.
- [2] 任志宏, 张昆. 音乐教育学研究方案[M]. 北京: 知识产权出版社, 2017, 12.
- [3] 朱婕婳, 温建芳, 孟延豹. 把学生送到创作的边缘——利用GarageBand重构音乐课堂[J]. 中国信息技术教育, 2015, 05.