

如何有效地促进音乐教学游戏化

◆徐佳红

(宁波市江北区世茂天慧幼儿园)

摘要:音乐在当今社会是必不可少的,它可以陶冶人的情操、培养良好的情绪等等。音乐不仅仅在成人的身上能够体现,在儿童身上也有“音乐”。当他们在玩游戏的时候,你一定能听到他们轻声地在哼着什么——那就是音乐。但是音乐又比较抽象,幼儿也比较难接受。所以通过游戏来加强幼儿对于音乐的了解。陈鹤琴主张“游戏性教育”,幼儿教育要通过游戏来进行。所以音乐和游戏也是密不可分的。将音乐教学游戏化既符合幼儿的年龄特点又有利于课程的开展。

关键词:音乐;游戏;选材;方法;年龄特点

一、选材要符合游戏的开展

1.音乐游戏内容的选择

(1)节奏的灵活运用

一节音乐课,最离不开的就是他的内容。根据幼儿的年龄特点来进行对题材的选择,但是要让幼儿有兴趣参与。《小手拍拍》从歌词的字面意思来理解就是要进行拍手。教师要将音乐中的某种成分加进去,并且要适合幼儿。可以采用节奏的音乐元素来对歌曲的节奏加强训练,同时对歌词也加以了解。节奏是将音乐中较难理解的音符简单化、形象化,让幼儿感觉是可以把握的,并且增加他们的自信心。在每一句“小手拍拍”时,请幼儿伸出小手拍两下。

(2)快慢

“快慢”可以是节奏的快慢,是关于歌曲本身的。也可以是关于游戏的快慢,并与歌曲紧密相连的。《大皮球》可以适用第二种方法。

可以选择歌曲《大皮球》并且准备一个大皮球。在对歌曲较熟悉的情况下,可以让全体幼儿围坐成一个大圆圈。然后把皮球交给其中的一个幼儿,跟着音乐开始传皮球。由于小班幼儿的年龄特点,可以是按照音乐的快慢来传皮球。教师可以先将音乐弹奏得慢一点再逐渐的加快,但是不能太快,小班幼儿会跟不上的。

“快慢”也可以结合舞蹈。例如:小乌龟和小兔子,他们一个动作慢一个动作快。运用律动来进行教学,小兔子跳起来快,小乌龟走起来慢。准备两段音乐:节奏加快的和节奏较慢的。

(3)高低音

首先要选择一首适合开展“高低音”内容的歌曲,然后设计与之有关联的游戏。在分辨高低音时,常常会借助乐器本身的音质特点来上课。从而更好的引导幼儿认识高音和低音。准备乐器:三角铁、大鼓、铃鼓、圆舞板。可以选择欣赏《小鸭小鸡》让幼儿仔细聆听里面小鸡和小鸭是怎么歌唱的。然后和准备的乐器代替里面的动物唱歌,变成一首交响乐。让幼儿在上音乐课时,除了学习课内的知识也学习课外的知识,增广幼儿的知识面。

(4)强弱

强弱的最直白的表现就是重轻,也就是力度感的培养。“强弱”可以结合打击乐的内容一起上。准备乐器大鼓、三角铁等乐器。强弱最明显的感觉是轻与重的区别。可以是教师先进行大鼓,然后请小班的幼儿进行大鼓。可以很好的让幼儿区分强弱,老师敲得重也就是“强”,幼儿敲得轻就是“弱”。

(5)情感

幼儿的情感是丰富多彩的,因此歌曲不同的曲风会给幼儿带来不同的情感。

音乐的形象可以分为优美抒情、欢快活泼、雄壮有力等。而优美的歌曲,它所表达的速度是较慢的,欢快的歌曲则比较快。所以要借助教师弹琴来教学,因为有些磁带里的歌曲是欢快的,播放的速度也较快。教师在边弹边唱事也要根据幼儿的年龄特点来放慢速度,以便幼儿能很清楚地听清教师在唱什么。

例如:《三条鱼》会让幼儿产生一种共鸣——大家在一起就可以做好朋友,会很热闹。

2.内容选择要适合幼儿的年龄特点

每个不同的年龄阶段所能接受的能力也是有限的,但是更好的把握他们的年龄特点来设计音乐游戏会促进上课的效率。

(1)选择适合年龄的节奏类型

在打击乐的节奏编排中要适合幼儿的年龄特点,便于幼儿操

作。小班幼儿的手指的灵活度不是很好,所以在节奏的编排和选择上要简单一点。可以让小班幼儿认识四分音符和八分音符、二分音符,并且感受它们之间的区别。同时可以结合常规训练,让幼儿既可以学习节奏还可以培养好的习惯。例如:《玩具进行曲》

| x x x x | x x x x | x x x x | x x x x |
小猫 小狗 小汽车 小娃娃 娃娃

这些简单的节奏型便于幼儿学唱与把握,所以在进行打击乐的教学时要注意节奏型的难度,不要选择有附点音符等较难把握的节奏。

(2)音域

根据幼儿的年龄的不同,年龄越小就越喜欢“清脆”的声音,也就是“高音”。但是不要把调起的太高,因为小班的音域在($c^1 - a^1$)。中班的音域在($c^1 - c^2$),大班的音域在($b, c^1 - c^2, d^2$)。例如:歌曲《小铃铛》是原调,最低音是“1”,最高音是“5”。在小班的音域之间,适合幼儿的学唱,可以保护幼儿的声带。因为幼儿是在逐渐长大的,不能让他们声带太累,否则会给幼儿的声带造成压力。

二、幼儿的兴趣

1.要有童趣

在幼儿的世界里,他们喜欢看一些动画片,从动植物的感受中了解人类的感受。因为幼儿容易受情绪的感染,而且他们分不清现实与假象。从歌词的讲述中可以选择一些拟人化的情节,例如:《小钟》这首歌中讲述了小钟的声音是“滴答”,还讲述了小钟会讲话,它会讲“滴答、滴答”。这首歌从幼儿的角度来讲述闹钟的声音,幼儿很容易就会接受闹钟讲起话来“滴答”响。

2.要能操作并且适合与他人一起合作表演

在游戏的操作材料上要考虑是否符合幼儿的操作能力。小班幼儿的动手能力较弱,不太适合“圆舞板”。因为幼儿的小肌肉群发育还不完善。所以在提供器材时,可以给小班幼儿提供串铃、铃鼓、沙球等。如果提供的操作材料幼儿不能较好的使用会让幼儿失去上课的兴趣。

游戏规则设计要适合幼儿进行情景表演。《小小鸡》可以分成两个部分,幼儿扮演小小鸡,学唱第一段歌词。教师扮演鸡妈妈,唱第二段歌词。将歌曲的内容进行情景化,增加幼儿的兴趣。

3.获得成功的体验

音乐欣赏是音乐领域中较难教学的一块内容。因此要增加幼儿对于音乐欣赏的兴趣必须先让幼儿觉得自己一定行。

4.表扬

适时的表扬可以增加幼儿对音乐的兴趣,还可以发掘他们的音乐潜力。《小小鸡》中分成了幼儿和教师两个部分,当幼儿尽全力的在表现和唱歌时,应当给予鼓励。幼儿的内心世界是渴望得到别人的认可,尤其是他的老师。因为在幼儿的心里老师是“最厉害的”。如果老师表扬自己了,说明他的表现很棒,说明他很聪明。但是,不能滥用“表扬”。这样会让幼儿觉得自己很能干,什么都不用学了。当幼儿唱了两遍之后,可以明确的指明哪里唱的好、哪里表现好。同时教师也要再加一句鼓励的话,让他们更有信心去学习本领。

参考文献:

- [1]黄瑾.学前儿童音乐教育[M].上海:华东师范大学出版社,2006.
- [2]杨枫.学前儿童游戏[M].北京:高等教育出版社,2006.
- [3]李淑贤,姚伟.幼儿游戏理论与指导[M].长春:东北师范大学出版社,1995.
- [4]马成,王炳文.幼儿歌曲创编[M].上海:复旦大学出版社,2005.
- [5]汪乃铭,钱峰.学前心理学[M].上海:复旦大学出版社,2005.
- [6]李莹,肖育林.学前儿童文学[M].上海:复旦大学出版社,2008.
- [7]曲雅丽.如何在音乐教学中运用音乐游戏[J].中国科技博览,2009,13:209~209.