

儿童钢琴游戏化教学的困境与进路 ——基于皮亚杰前运算阶段理论的思考

陈凯 罗子微

中南民族大学 音乐舞蹈学院

DOI:10.12238/eces.v7i2.13995

[摘要] 皮亚杰认知发展理论首次阐述了儿童思维发展的四个基本阶段,揭示了不同阶段儿童的心理认知特点。研究以前运算阶段儿童的认知特点为理论依托,阐释钢琴游戏化教学的基本要点,归纳钢琴教学中的现实困境,提出前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的实践路径。顺应当前艺术教育改革的要求,为儿童音乐教育领域提供认知发展理论与艺术教学实践深度融合的创新范式,助力新时代美育教育发展。

[关键词] 儿童钢琴教学; 游戏化教学; 皮亚杰前运算阶段理论

中图分类号: G613 **文献标识码:** A

The Dilemma and Approach of Gamification Teaching of Children's Piano —— Thinking Based on Piaget's theory of Pre-operational Stage

Kai Chen, Ziwei Luo

School of Music and Dance, South-Central University for Nationalities

[Abstract] Piaget's cognitive development theory first elucidates the four fundamental stages of children's cognitive development, revealing the psychological and cognitive characteristics of children at different stages. This paper relies on the cognitive features of pre-operational stage children to explain the basic points of gamified piano teaching, summarizes the practical challenges in piano instruction, and proposes practical approaches for gamified piano teaching for pre-operational stage children. In line with the current requirements for art education reform, this paper aims to provide an innovative paradigm that deeply integrates cognitive development theory with art teaching practices in the field of children's music education, contributing to the development of aesthetic education in the new era.

[Key words] children's piano teaching; gamification teaching; Piaget's pre-operational stage theory

1 引言

教育部颁布《关于全面实施学校美育浸润行动的通知》,彰显美育教学不可或缺的地位,儿童钢琴教学作为美育教学的重要板块,要求遵循幼儿的心理规律继续完善创新。游戏化活动是学前儿童与社会交往的一种重要方式,应用于钢琴教学中有助于增强课堂趣味性,激发儿童主动学习的积极性,促进音乐知识的内化。本研究在整理和分析皮亚杰前运算阶段理论成果基础上,创新性地提出了钢琴游戏化教学的形式,针对当下儿童钢琴游戏化教学的问题提出相关己见,以期能够切实促进前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的发展。

2 前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的理论概述

2.1 概念界定

在皮亚杰认知发展理论中,“运算”一词用来描述儿童思维发展的水平,是儿童逻辑能力强弱的体现,它的形成到运用可划分为四个阶段^[1]。其中前运算阶段是儿童认知发展中运算能力开始出现但未形成的阶段,指2—7岁的学龄前

儿童,细分为前概念阶段(2—4岁)和直觉思维阶段(4—7岁)^[1]。这一阶段儿童喜爱绘画,沉浸于带有游戏特征的活动,具备丰富的想象力和有较高的模仿能力。同时,随着语言的逐渐形成和运用,他们的逻辑思维也有了较好的发展。

游戏化教学不同于游戏教学,游戏化作为一个动词,是将事物或现象转化为游戏性质的行为描述^[2]。前运算阶段儿童钢琴游戏化教学是指在保证钢琴教学专业性基础上,顺应该阶段儿童喜爱游戏的天性,选择相适应的游戏化活动进行教学。着重于在教学中加入包括图画、动作、角色、语言等游戏元素,激发儿童的学习兴趣和求知欲望,吸引他们主动参与学习。因此,要求教育者以提高儿童学习主动性为目标,熟悉前运算阶段儿童的认知特点,选择相适应的钢琴教材,运用相符合的趣味形式进行钢琴教学。

2.2 前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的基本要点

2.2.1 具象化的内容讲解

将抽象的钢琴内容转换为具象化的图形符号是儿童直

观理解钢琴音乐的有效方法。表象思维的出现导致该阶段儿童不再拘束于具体的动作感知,开始依靠象征性符号来思考问题,包括有绘画、图象等^[3]。在游戏化教学中绘画图画符号,象征乐理知识和旋律的听觉起伏,给儿童带来视觉上的直观感受,促进新知识的理解。

2.2.2 趣味性的互动体验

学生通过模仿教师的趣味性动作,在互动体验中感受钢琴的教学要点。该阶段儿童的思维存在不可逆性、刻板性,无法进行举一反三的知识运用和有条有理的逻辑推理,具有相当高的模仿能力^[4]。教师结合谱面旋律线条的走向,在钢琴游戏化教学中设计贴切的身体律动,带领儿童进行模仿互动,增强儿童的体验感。

2.2.3 简单化的语言沟通

教师运用儿童化的语言,简明扼要地讲解钢琴教学要点。皮亚杰认为,前运算阶段儿童的语言开始逐渐形成,口头语言的发展最为迅速,它在广度和速度上促进认知活动的进行^[4]。教师从儿童的思维逻辑出发,讲解课堂重难点,运用简单化的语言进行课堂交流,促进儿童的认知理解和知识的内化。

2.2.4 沉浸式的课堂情境

通过布置环境、扮演角色营造沉浸式的课堂情境。象征性游戏是前运算阶段儿童的代表性游戏形式,指儿童将知觉到的事物用它的替代物进行表征的行为,帮助他们解决渴望参与某种生活但身心发展水平不足这一矛盾^[5]。在游戏化教学中选择音乐形象鲜明的曲目,设定趣味主题,通过创设生活情境的游戏化教学活动引导儿童产生联想。

3 前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的现实困境

笔者通过阅读钢琴游戏化教学的相关文献,整合在中小学、培训机构的教学实践经验,发现儿童钢琴游戏化教学在实际应用中存在问题,具体表现在以下几个方面。

3.1 游戏化教学设计单一

游戏化教学只停留在音乐活动的设计层面,没有深入开发运用其他的艺术领域。教师仅围绕钢琴教学展开闯关演奏、听歌识曲两类单一的音乐活动,局限了个人的发散性思维,忽略了与美术、舞蹈、戏剧等其他艺术领域的融合。儿童在长时间内重复相同关卡任务,无法满足其他兴趣需求,错过从其他艺术形式中获得启发和灵感的机会。

3.2 教学活动参与度不高

游戏化教学中教师频繁的自问自答和儿童肢体语言的闭塞导致师生互动低频。课堂中大量教师单方面的内容输出,缺少与该阶段儿童实际生活和兴趣点相投的授课内容,致使儿童无法产生共鸣。在儿童方面,消极心理、陌生环境等易变的因素会影响儿童肢体动作的表达,师生因此无法建立良好的传达连接,影响课堂的参与度。

3.3 教师无效性语言指导过多

教师的语言指导缺乏精准性和启发性,没有给儿童带来实效性的讲解。在游戏化教学中使用过多赘述信息和复杂术语会导致教学指令不清晰、教学活动主题不鲜明、关键信息传达不到位等问题。这种无效的语言指导会模糊学生对自身知识掌握程度的认知,无法对该阶段儿童带来启发性的思考,阻碍预设的课程安排。

3.4 儿童缺乏自主性思考

教师主导性过强导致儿童自主性缺失。教师的游戏化教学以信息传递式和被动要求式为主,过于按照自身的要求安排游戏化活动,最终呈现教师为主体的结果。在这种闭塞的课堂下,儿童缺少对课堂知识进行筛选、分析和评估的步骤,发散性和自主性思维的培养不足,进而弱化了儿童的主体性地位,导致师生主体地位错位。

4 前运算阶段儿童钢琴游戏化教学的实践路径

4.1 拓展“简笔画式”形象思维

以简笔画的游戏元素代表音乐元素,通过绘画的方式拓展儿童的形象思维。表象思维的初步显现,让图画符号最早出现在儿童的笔下。在游戏化教学中,教师播放具有鲜明音乐形象的旋律,儿童用语言表达出想象的画面和音乐感觉,绘画出与旋律特点相近的图案符号。例如肖邦《小狗圆舞曲》中第1—9小节的速度极快、旋律线条流畅,就像一只天真烂漫的小狗在旋转嬉戏;中间部分第46—53小节是一个抒情的片段,富有歌唱性,这些不同的乐句和乐段间具有鲜明的听觉对比。该阶段儿童绘画紧凑的波浪线条来表现第一段欢快的节奏,舒缓的波浪线条代表中间抒情的片段。

“简笔画式”的学习方式是该阶段儿童听觉与视觉的统合,有效将音乐中的元素转化为图像,启发了儿童在其他艺术领域的学习能力。这种直观的教学方式使儿童能迅速从感性认识上升到理性认识,有助于他们深入理解音乐作品。

4.2 营造“模仿互动式”课堂体验

以儿童日常行为动作为提示,模仿钢琴弹奏的触键要点。手指的独立触键、放松手腕、协调手腕与手臂的发力等技巧的运用直接影响到曲目演奏的音质、音色和表达力。2—7岁是钢琴启蒙的重要时期,他们的生理机能正在逐渐形成和完善,加入基本功的练习会让身体形成肌肉记忆,利于钢琴曲目的演绎。前运算阶段儿童的学习方式以模仿为主,在游戏化教学中,儿童参照教师设计的行为动作,用身体的感知去理解钢琴技能中手指、手臂、身体的发力点。例如在《哈农》第44条的轮指教学中,设计“原地踮脚快跑”的动作,带领儿童领悟动作中双脚短促、迅速、轻巧的感觉,结合教师对1、2、3指发力和泄力的讲解,带入到手指快速触键的弹奏中。

“模仿互动式”的钢琴游戏化教学融合了儿童的日常生

活中的行为习惯,将较为抽象的指法直观化、简单化,帮助该阶段儿童理解音乐的节奏感和动态性。这种练习方法对于提高音乐演奏技巧和表现力非常有帮助,是一种富有创意性的教学方式,加深儿童对弹奏要点的记忆。

4.3 鼓励“交流问答式”内容表达

针对教学内容,以逻辑问答的方式引导儿童主动阐述学习感悟。教师从旋律听感、音乐理论、发力要点、音乐形象等方面着手,由浅入深明确每节课教学内容的重难点。结合具体的钢琴谱面内容,用简单化语言精准性提问。通过环环相扣的交流问答,引导儿童在阐述的过程中进行思考,从而掌握内容的重难点。例如在《约翰·汤普森简易钢琴教程1》第31页同音连线的教学中,以7—8小节和15—16小节为重点,从四个方面提问儿童进行交流,包含同音连线的音符形象、知识内涵、弹奏要点、听觉感知,儿童会想象同音连线像一根长绳连接2个音符的时值,在弹奏中不用再次击键,稳定保持八拍的时值。

“交流问答式”游戏化教学围绕内容重难点展开,师生交流具备内在逻辑性。教师的提问要环环相扣引导该阶段儿童主动思考,反馈的回答则是对所学知识的内化和巩固。该阶段儿童通过交流中的不断陈述,保持注意力的高度集中,深层次地理解音乐知识、技巧和理论,培养批判性思维。

4.4 开展“创设情境式”个性化学习

根据儿童对钢琴曲目的想象,创设钢琴课堂中的生活情境。在钢琴游戏化教学中,教师选择易塑造鲜明形象的钢琴作品,通过作曲家的生平、情感特点和社会环境,围绕曲目的主题、风格进行情境的创设,把握曲目风格的演绎,确保情境与作曲家的创作意图相吻合。例如《布格缪勒钢琴进阶练习曲25首》中的《儿童联欢会》,将主题设定为笑话故事会,教师带领儿童在该主题中进行角色扮演。在课堂中,教师引导儿童划分对比性乐句,通过观察谱例和教师的示范演奏,明确连奏和跳奏的不同音响效果。将第1小节和第3小节的连奏想象为“讲笑话的人”,不断地讲述故事;第2小节和第4小节的跳奏想象为“听笑话的人”,正在哈哈大笑,师生可以扮演其中的角色进行配合弹奏。

“创设情境式”以营造一个轻松愉悦的游戏化情境为目

标,将作曲家的生平、曲目风格等融入情境创设中,使学生能够更好地理解作品。个性化的角色扮演增加课堂趣味性的游戏元素,弱化儿童紧张的情绪,突破心理障碍,降低钢琴学习的压力,丰富儿童的情感体验和情感表达。

5 结语

喜爱游戏是儿童的天性使然,在钢琴教学中加入游戏的元素能有效促进儿童钢琴技能和审美情感的提升,助力儿童美育素养的形成。获得美的感受和对于美感的探索远远大于学习钢琴弹奏知识和技巧^[6]。作为未来从事教育行业的工作者,不能止步于学生即时性能力的提升,要用发展的眼光看待钢琴教育,进一步探索儿童心理学在钢琴教学的应用,拓宽钢琴的教学领域。

[参考文献]

- [1] 黄靖雯. 前运算阶段儿童的性别恒常性教育数字绘本研究[D]. 广西师范大学, 2021.
- [2] 邱学青, 高妙. 传承与超越:从教学游戏化到课程游戏化[J]. 学前教育研究, 2021(4): 3-10.
- [3] 陈孝禅. 皮亚杰学说及其发展[M]. 湖南教育出版社, 1983.
- [4] B.J.沃兹沃思[美]. 皮亚杰的认知发展理论[M]. 华中师范大学出版社, 1987.
- [5] 白璐. 皮亚杰认知发展理论下的儿童钢琴启蒙教育[D]. 山西大学, 2019.
- [6] 李博. 游戏教学法在幼儿钢琴教学中的应用研究[D]. 吉林艺术学院, 2020.

作者简介:

陈凯(1990-),男,汉族,湖北黄石人,副教授,研究方向为钢琴表演与教学、非遗音乐艺术。

罗子微(2001-),女,汉族,湖北武汉人,硕士研究生在读,研究方向为音乐教育。

基金项目:

中央高校基本科研业务费专项资金项目,“‘十八大’以来戏歌创新性发展与中华共有精神家园建设研究”(CSZ24027)。