

# 游戏化音乐活动对儿童主动参与表演的动机影响

冯爽

天津市教育科学研究院

DOI:10.32629/eces.v8i1.19637

**[摘要]** 游戏化音乐活动通过整合游戏机制与音乐体验,为激发儿童主动参与表演的动机提供了创新路径。本文系统阐释游戏化音乐活动的内涵特征,剖析儿童表演动机的结构层次,并基于动机理论构建游戏化元素与表演行为的内在关联。研究从即时反馈、挑战层级、叙事情境等维度揭示动机激发机制,提出兼顾规则互动与自主性的设计原则。通过分析动机从外部激励向内部兴趣的转化、同伴互动中的社会性动机生成及动机波动调节,本文进一步探讨差异化难度适配、教师角色转型及反思机制构建等实践路径,旨在为儿童表演参与提供理论支撑与实践框架。

**[关键词]** 游戏化音乐活动; 表演动机; 儿童主动参与; 动机激发机制; 活动设计

中图分类号: J712 文献标识码: A

## The Impact of Game-Based Music Activities on Children's Motivation for Active Performance Participation

Shuang Feng

Tianjin Municipal Institute of Educational Sciences

**[Abstract]** Gamified music activities provide an innovative approach to stimulate children's motivation for active performance participation by integrating game mechanisms with musical experiences. This paper systematically elucidates the core characteristics of gamified music activities, analyzes the hierarchical structure of children's performance motivations, and establishes the intrinsic relationship between gamified elements and performance behaviors based on motivation theory. The study reveals motivation activation mechanisms across dimensions such as immediate feedback, tiered challenges, and narrative contexts, proposing design principles that balance rule-based interaction with autonomy. By examining the transformation of motivations from external incentives to intrinsic interest, the generation of social motivations through peer interaction, and the regulation of motivational fluctuations, this paper further explores practical pathways—including differentiated difficulty adaptation, teacher role transformation, and reflective mechanism development—to provide theoretical support and a practical framework for children's performance engagement.

**[Key words]** Gamified music activities; Performance motivation; Children's active participation; Motivation stimulation mechanisms; Activity design

### 引言

儿童想要积极参加表演,但常常被传统教学模式的单调性以及外界的评价压力所限制。不过,游戏化音乐活动具有互动性、情境性、自主性的特点,这也许能解决这个问题。这种活动把游戏元素加入到音乐体验当中,通过设置目标、给予即时反馈并采用叙述代入法,来激发儿童自身就有的参与热情。当下的研究大多着眼于游戏化在教育范畴中的一般意义,很少详细剖析其对表演类活动动机产生影响的具体原理。本文立足动机理论,系统分析游戏化音乐活动的核心要素如何作用于儿童表演动机的结构性转化,旨在构建从机制阐释到设计原则、从过程分析到实践路径的完整框架,以期在教育实践提供理论依据。

### 1 核心概念与理论基础

#### 1.1 游戏化音乐活动的内涵与特征

游戏化音乐活动把游戏设计要素同音乐实践结合,形成一种加强参与者积极性和沉浸感的结构化体验形式。其主要内涵就是通过规则制定、目标引领和反馈系统,把音乐演出变成富有挑战性和趣味性的互动流程。此类活动具有几个典型特点,比如情景叙述带来的代入感、逐步增高的难度带来的控制感以及及时反馈加强的效果感。相比于传统音乐教学而言,游戏化活动更多关注参与者自己的选择并实施动态调节,使得表演不再只是机械地表现技能,而是个体在规则范围内积极探索的创作行为。这种内涵转向为激发儿童动机奠定了结构性基础。

### 1.2 儿童主动参与表演的动机结构

儿童积极投入表演的动因不是单一存在,而是多种心理需求相互交织形成的动态体系。其外部动因表现在追寻奖励、收获认可或者达成规则方面,内部动因源自兴趣、好奇以及个人表达欲望的满足<sup>[1]</sup>。社会性动因体现为在同伴合作时得到归属感与身份感确认,而达成动因促使儿童通过应对挑战来树立自身能力的自信心。这些层级的动因不是固定不变的,会随着活动环境和个人经历的改变而相互转换。要认识这个结构重点在于掌握各类动因要素怎样借助活动策划被激活,又怎样在表演进程当中不断重新整合,进而产生持续参与的动力。

### 1.3 游戏化与动机激发的理论关联

游戏化激发动力的理论基础源于自我决定理论和心流理论。自我决定理论表明,自主感、胜任感和关系感属于内在动机产生的三个心理需求,游戏化要素像选择权、难度适配和协作机制正好符合这些需求。心流理论关注到,挑战和技能相适应的情况会促使人们深入参与其中,游戏化里的层级规划和及时反馈就给予了这种可能性。目标设置理论显示,清晰又逐步推进的目标有益于保留动机水平,在游戏化当中把任务拆解开来,并阶段去完成,这便体现了这个道理。它们相互融合,很好地阐述了游戏化如何通过结构设计来唤起并且不断推动儿童表现动机。

## 2 游戏化元素对表演动机的激发机制

### 2.1 即时反馈与自我效能感的建立

游戏化音乐活动里,即时反馈像一条纽带,把行为和结果联系起来。它的主要价值就在于,助力儿童清楚认识到自己的举动和表现成果存在某种联系。一旦儿童在活动期间得到有关声音、视觉或者进程方面的即时反应,那么他就能针对自身行为做出调整,并且对自身能力做出更为细致的评判。这样一种不断核实的过程渐渐汇合成稳定的个人效能感,从而让儿童由原先的“我能行吗”转变成现在的“我能控制”。个人效能感得以优化以后,会进一步减轻表演时产生的焦虑情绪,激发起积极去尝试的念头,于是便形成了一个良性循环。在此期间,反馈的快慢以及准确与否会影响效能感创建的速度。

### 2.2 挑战层级与成就动机的匹配

游戏化音乐活动通过设置阶梯状的难度体系,把表现任务拆解成逐步推进的小目标,使得挑战程度与儿童当下能力处于一种动态适配状态。这样的适配原理既防止因任务过于简单而产生厌烦情绪,又防止因任务过于艰巨而遭遇打击,进而保留住恰当的达成欲望。每当儿童达成一个层级之后,如果能感受到自己有所把控并且有所提升,那么其达成欲望就会由追寻外在目标转为超越自身内心准则。层级逐步上升还会给再次尝试留出余地,失败并非表明能力短缺,反而是迈向更高层级必须经历的过程。这样一种认识上的重塑会增强儿童应对表现考验时的毅力以及积极加入其中的愿望。

### 2.3 叙事情境与角色代入的驱动力

叙事情境给游戏化音乐活动赋予了意义框架,把表演行为融入到角色身份以及情节发展当中。儿童以特定角色身份加入

表演的时候,他们的行动动机就由“执行教师指令”变成“推动故事发展”,表演成了角色表达的自然拓展<sup>[2]</sup>。这种角色代入可以减轻表演时的个人意识压力,让儿童更多地关注情境表达而不是外在评价。叙事情境通过设置悬念、角色成长以及情节高潮等叙事要素,为持续参与给予情感上的引导。在此机制之下,表演不再只是单独的技能表现,而是变成了一种富有意义的故事共同创造过程,从而深入激发了内在的动力。

## 3 游戏化音乐活动的设计原则与类型

### 3.1 基于动机维持的活动结构设计

维持动机时,活动结构要有阶段性的目标、富有弹性的节奏以及逐步提升的复杂度。阶段性的目标会把长期的表演参与分解成一个个可做到的小点,从而让儿童不断收获胜任感反馈。弹性节奏可由个体依据自己的状况来调整参与的强度,免除因硬性规定而丧失自主感。而逐步增强的复杂度能够保证挑战一直稍稍超越当下的能力,进而为心流体验营造基础。这种由三者共同形成起来的结构既重视动机最初的激发,又看重在活动过程当中防止动机减弱,而且还要给结构设计保留一些变化的空间,以此来符合不同儿童在表演参与中动机波动的特点。

### 3.2 规则互动与自主性的平衡策略

游戏化音乐活动要兼顾清晰规则与个人选择,规则给表演创建起共同依循的互动架构,维持活动的秩序与公正。不过规则若过于死板,就会打击到儿童的自主意识及其深层动力。所谓自主包含赋予儿童挑选任务路线、调整角色设置甚至微调规则的权力,从而让儿童在规则范围之内保留一定的决策余地。达成协调重点在于把规则当作“支撑的界限”,而不是“束缚的枷锁”,引导儿童领会规则原理之后再展开富有意义的个人演绎。这样既能保存游戏化架构应有的效用,又能顾及个体内心涌现出来的动机源泉。

## 4 游戏化音乐活动影响表演动机的过程

### 4.1 从外部激励到内部兴趣的转化路径

游戏化音乐活动通过奖励结构的内化设计,促使动机从外部奖励慢慢转变成内部兴趣。一开始,孩子也许会因为积分、徽章或者等级之类的外部奖励而加入到表演当中来。活动的设计把奖励同完成体验、自主挑选紧密关联,使得孩子们渐渐把行为归结于自己的能力和喜好而不是外界的刺激因素。当参与变得更为深入的时候,外部奖励就慢慢淡出,而在表演过程当中所产生的快乐、控制以及意义就成了主要的动力来源。这种转变不会自然而然就产生,而是要看活动的设计能不能在整个奖励显现期间不断给予心理上的需求得到满足的机会,使内部兴趣得以生根并逐渐替代外部依赖。

### 4.2 同伴互动与社会性动机的生成

游戏化音乐活动里,同伴之间的互动给儿童创造了获取关系感的关键场所,这就引发了社会性动机,并反过来促使他们参与到表演当中。在协作表演的时候,儿童因为有着共同的目标而互相依靠,表演就不再是个人单独的行为,而是群体合作的一部分;而在适度的竞争环境下,同伴的表现成了彼此的参考和动力

来源,从而激发起提升自己的欲望。在互动过程中,如果有人给予肯定、有人做模仿动作,也有人展开商量,这些都会塑造出表演团体内部的身份认知,让儿童感受到自己是“不可或缺”的,自己的付出也会得到“认可”<sup>[3]</sup>。社会性动机一旦形成,便具有较强稳定性,能够在个体兴趣波动时成为维持参与的重要支撑。

#### 4.3持续参与中的动机波动与调节

儿童长时间参与游戏化音乐活动时,其动机不是一直增长,而是出现阶段性的起伏变化,这受任务难易程度、外界评价以及兴趣偏移等众多因素的影响。要想达成有效的活动规划,就一定要包含动机调节机制,比如自动适配调节难度、重新整合目标并变换反馈形式之类的做法,从而去适应这些起伏状况。一旦孩子陷入动机低潮时期,活动就可以减小挑战的障碍、增添新的故事情节或者改变互动的方式,以此来重新塑造胜任的感觉和新鲜的体验;而当动机处于较高水平的时候,就要给予扩展挑战的机会,并留出自由创作的空间,防止产生厌烦情绪。这样一种动态的调节过程,要求设计人员要随时察觉到动机的变动情况,使得活动框架具有灵活适应各种情形的能力。

### 5 促进主动参与与表演的实践路径

#### 5.1游戏化难度阶梯与个体差异适配

要想促使儿童积极投身到表演当中,就要创建起与个体差异相契合的游戏化难度梯级。各个儿童在音乐基础、表演经历以及动机类型方面均存在差别,如果采取相同的难度设定,那么就会有一部分儿童遭遇挫败感,还会有部分儿童觉得缺乏挑战性。可以采用如下几种适配途径:首先,在活动开始前实施考量以确定每个孩子的起始水平;其次,形成动态调节难度的体系;再次,给予多种不同的晋级选项,从而让每一位儿童都能够处于自己的最近发展区并收获到一种得心应手的感觉。这种适配并非仅仅表现在技能这一维度上,而且还要顾及到动机喜好方面的差别,对于那些受内在兴趣激发的人来说重点在于探究性的考验,而针对那些被外在成果所引导的情况,则应当制定出明确的阶段目标来做到个性化的奖励目的。

#### 5.2教师角色转换与支持性环境构建

游戏化音乐活动当中,教师的角色要从传统意义上的技能传授者和评判者转变成活动的设计者、互动的引领者以及动机的守护者。教师的主要职责不再是对表演细节加以纠正,而是创建一种适合尝试、包容错误,并且推动个人自由表达的支撑性环境<sup>[4]</sup>。音乐游戏的玩法应当尽可能多样化并且富有变化,这样能使幼儿长期保持对游戏的兴趣。教师需要根据幼儿的年龄特点

和接受能力来选择适合班级幼儿的音乐游戏,并结合班级幼儿的具体水平来适当对教学目标进行调整,做好教材以及其他指导内容的改编和筛选。通过这种方式有助于使幼儿的音乐活动游戏化建设质量得到提升。

#### 5.3活动反思机制与动机的自我强化

活动反思机制对于促使儿童由被动参与者变成自我调节表演者十分关键。通过引导儿童回忆自己在游戏化音乐活动中的表现、困难及超越之处,反思有益于其把零散的体验整合成对自己能力的清楚认识。反思的形式包含个人整理提升过程、群体探讨合作流程以及重新阐述表演意义等方面。当儿童能认识到自己的付出与收获存在联系,还能就自身动机状况产生元认知的时候,动机就会从外部活动给予转为内在自行加强。反思机制使动机的维持不再完全依赖活动设计,而逐步内化为儿童自我驱动的能力。

### 6 结语

游戏化音乐活动通过整合游戏机制与音乐实践,为激发儿童主动参与与表演的动机提供了系统化的理论框架与实践路径。本文从核心概念切入,揭示了游戏化元素通过满足自主感、胜任感与关系感而激活动机的内在机制,阐明了活动设计、动机过程与实践路径之间的逻辑关联<sup>[5]</sup>。游戏化的价值不仅在于提升参与度,更在于促进儿童从外部激励向内部兴趣的转化,在表演中实现自我表达与能力建构。未来研究可进一步探索数字化技术对动机效应的拓展可能,以及在更广泛教育情境中的适应性应用。

#### [参考文献]

- [1]齐有超.音乐游戏化教学对少儿学习兴趣的激发机制研究[J].中国民族博览,2025,(20):174-176.
- [2]王佩芝,辛均庚.幼儿园音乐欣赏活动游戏化的价值与策略探索[J].教育观察,2025,14(24):132-134.
- [3]袁鑫梅.幼儿音乐活动游戏化教学指导策略[J].华夏教师,2023,(36):91-93.
- [4]吴心慧.幼儿园打击乐活动中游戏化策略的有效运用[J].艺术评鉴,2021,(07):128-130.
- [5]陈晓伊.游戏,伴孩子成长——浅谈幼儿园音乐活动游戏化[J].科学咨询(科技·管理),2020,(49):221.

#### 作者简介:

冯爽(1990—),女,汉族,河北唐山市人,博士,中级,从事的研究方向或者工作领域:学前教育。