

基于 ARCS 动机模型的音乐游戏教学——在高中音乐 鉴赏课中的应用

陈子乾 张欢
西安音乐学院

DOI:10.12238/mef.v8i7.12066

[摘要]ARCS 动机模型的开发是为了找到更有效的方法来理解学生学习动机，并寻求系统地解决学习动机问题的方法。音乐游戏教学法是较为流行的教育理论和教学实践。本文将 ARCS 动机模型理论与音乐游戏教学法结合，应用于高中音乐鉴赏课中，通过分析高中音乐教学现状，从 ARCS 动机模型的四要素：分别探讨如何应用于高中音乐鉴赏课，激发学生音乐课堂的学习动力，提高学习效率。

[关键词]ARCS 动机模型；音乐游戏教学法；高中音乐鉴赏

中图分类号：G63 文献标识码：A

Music Game Teaching Based on the ARCS Motivation Model—Application in High School
Music Appreciation Class

Ziqian Chen, Huan Zhang

Xi'an Conservatory of Music

[Abstract]The development of the ARCS motivational model aims to find more effective ways to understand students' learning motivation and to seek systematic solutions to motivational issues in learning. The music game teaching method is a popular educational theory and teaching practice. This article combines the ARCS motivational model theory with the music game teaching method and applies it to high school music appreciation classes. By analyzing the current situation of high school music teaching, it discusses how to apply the four elements of the ARCS motivational model: attention, relevance, confidence, and satisfaction, to high school music appreciation classes, to stimulate students' motivation in music classes and improve learning efficiency.

[Keywords]ARCS motivation model; Music game teaching; High school music appreciation

引言

学习动机是近些年教育学者们研究学习效果的主要因素，其中，ARCS 动机模型理论距今已有 40 余年的历史，各界学者研究表明其在教学、管理等方面都起到显著成效，然而在音乐教学方面研究较少。音乐游戏教学法是目前中小学音乐教师乐于运用的教学方法，本文试图将音乐游戏教学法融入 ARCS 动机模型中，降低 ARCS 动机模型实施难度，探索基于 ARCS 动机模型的音乐游戏教学在高中音乐课堂中的具体应用。

一、ARCS 动机模型理论

ARCS 动机模型由约翰·M·凯勒 (John·M·Keller) 在 1983 年正式提出。该模型在期望价值理论的基础上结合认知好奇心、自我效能等理论而构建^[1]。ARCS 动机模型包含四个要素，分别是 Attention (注意)、Relevance (关联)、Confidence (信心)、Satisfaction (满意)，模型中的四要素密切相关，且具有层次性。教师在课程设计上，可以将教学过程与四要素联系，通过分析学习动机的形成和促使学生持续学习的机制来设计合理的教学策略。

其中，“注意”指开展正式教学之前的导入方式能够引

起学生的兴趣及注意力，比如设计体现出有趣的、能贴近学生真实生活经验的导入活动，激发学生进入学习的意愿。“关联”是指学生通过初步接触学习、了解学习内容后产生认同感，认为学习内容与自己有所关联，即对应自身的经验，具有一定的价值，符合个人需求，值得参与学习。“信心”是指学生通过学习，对完成学习目标产生信心，形成一种信念，认为以自身的知识经验和能力能够实现目标。在这个阶段教师可以适当设置一些具有挑战性的活动，以促使学生增强学习的信心。“满意”是指学生完成学习任务之后获得的学习成果能够给其带来满足感、成就感，有助于学生主动投入新一轮的学习，这对持续学习发挥着重要作用。

研究表明，ARCS 动机模型的影响在教育水平、学科和学习环境的背景下具有广泛的使用潜力^[2]。凯勒表示，这种模型不仅有助于学业成绩和积极性，而且使学生在学习过程中表现出积极的态度。

二、音乐游戏教学法

音乐游戏教学法是一种将音乐知识与游戏活动相结合的创新教学方法，旨在让学生在轻松愉快的氛围中学习音乐，提升音乐素养和综合能力^[3]。在这种教学法中，教师会依据

教学目标设计各种音乐游戏，如节奏模仿游戏、旋律接龙游戏、音乐知识抢答游戏等，激发学生对音乐理论的学习兴趣，强化他们的音乐知识记忆。音乐学科是一门艺术性的学科，它具有审美性、过程性、创造性的特质。实施音乐教学要以学生为主体，以学生的兴趣、爱好等为动力。实施游戏化的教学，不仅能减轻学习音乐的压力和枯燥感，活跃课堂气氛，还能提升学生的音乐创造力，培育学生的社会交往能力。

游戏化教学广泛使用于幼儿园、小学课堂当中，收效明显。高中课堂中同样有必要开展音乐游戏，但在高中课堂中使用音乐游戏需要注意以下几点：

（一）提升音乐游戏难度

高中生对学习心理不断提高，对知识有极高的探索，因此，简单的音乐游戏不能够满足高中生对学习的探求欲望。例如，幼小教育中的奥尔夫声势律动主要注重节拍打击，那么在高中音乐游戏中要强调各种复杂节奏型的变化律动以及同伴合作律动等，提高游戏难度，激发学生参与活动的欲望。

（二）密切连接音乐知识

高中课堂中的游戏活动并不单纯为了娱乐来展开，一定要与音乐知识密切相关，音乐游戏的目的是让学生深刻记忆音乐概念，因此组织音乐游戏时应讲明与之相关概念，清晰活动目的。

（三）丰富课堂游戏类型

课堂游戏不局限于理论研究所提出的游戏。音乐教师应根据每节课不同的主题，结合音乐基础理论和社会现象、学生学情等开发更加丰富的课堂游戏活动。例如，在《高中音乐鉴赏》汉族民歌“号子”一课，让学生们跟随音乐模仿插秧劳动，通过游戏互动体验，感受号子的产生及社会作用，同时了解插秧排开塞口的生活常识。

三、高中音乐鉴赏课现状分析

（一）音乐理论与实践难以结合

理论知识的学习是音乐课程学习的基础，根据《义务教育课程艺术标准》中小学音乐课程多以歌唱、律动等实践活动为主^[4]，而高中音乐课程要求学生了解更多的音乐知识与背景，也就是说，高中音乐课更加注重理论知识背景。音乐课程内容主要集中于欣赏、音乐鉴赏和理论知识补充方面，便有极大可能忽略课堂实践，缺乏课堂互动。而学生未能真正触及音乐活动体验，就无法切身感受音乐特征。

因此，如何摆脱理论与实践脱节的困境，探索理论授课与课堂实践融合的可能，实现了解、体验到真正感悟的教学目标，是其难点之一。

（二）教师专业技能不同

任职高中音乐课程的教师大多在就业前有一项专业技

能，如钢琴、长笛、琵琶等各类器乐演奏，以及声乐演唱等，这说明音乐教师专业技能不同。钢琴为学校中的必备乐器，擅长钢琴和声乐技能的教师能够在课堂中流畅地演奏或演唱教授曲目，但大部分教师都只具备某项乐器专业技能，无法使用钢琴在课堂中顺利展示乐曲，便只能通过播放视频、音频的方式向学生介绍。此方法缺乏课堂灵动性，长时间观看PPT会让学生注意力不集中，无法吸引学生学习兴趣。

因此，针对教师专业技能不同、缺乏课堂展示，如何让各专业教师利用专业特长完成课堂实践活动成为难点二。

（三）缺乏评价体系

多数高中缺乏音乐鉴赏课程的评价指标，没有音乐结业考试或结业展示，由于缺乏对于学生音乐素养能力提高的细化分析，影响教师对每一位学生真实情况的把握。评价体系的不完善，容易让学生对音乐课产生懈怠心理。高中音乐课程涉猎广泛，能够充分让学生了解音乐发展历史、民间音乐文化以及各民族音乐文化等等，也包含塑造学生人格的综合目标。如若学生长时间漠视音乐课程，将会让音乐知识传递断层。

因此，如何设计定性与定量相结合的教学评价体系，实现对学

四、基于ARCS动机模型的游戏化教学设计

（一）激发学习注意力

根据凯勒的说法，首先，一门课程应该吸引和唤起学生的兴趣。同时，应确保这种关注和兴趣的连续性。仅仅吸引注意力并不足以激励。学生应该相信学习内容与他们的个人目标或动机有关，他们应该感到与学习环境有联系^[5]。高中生学习心理较为成熟，基于中小学音乐教育的普及，能够快速理解教学过程中讲解的新名词。同时，高中生学习内容丰富，更加要求教师教学设计丰富多彩，激发学生好奇心。吸引学生的注意力，是激发学生学习动机的第一步。

1.完善课堂教具。吸引学生注意力的方式有非常多种，在音乐课堂当中，最直观的就是精美的PPT以及有趣的音频视频分享。与学生密切联系建立共同话题，音频视频的选择从学生感兴趣的角度出发。针对专业技能不一的老师，精美的课件、建立共同话题是所有老师都可以通过短时间内迅速吸引学生注意力的方式。

2.丰富课堂导入，结合游戏化教学使用游戏性导入，增添情境体验，开发创新性音乐游戏。教师技能展示导入，学生现场聆听体验能够获得比音频视频更高的体验感。教师可以在音乐教室准备各类乐器，方便在不同音乐课堂中给予学生更高的体验感。各类形制的乐器本身也能够吸引学生“注意力”。

（二）增强学习切身性

ARCS动机模型中有关“切身性”的提升策略，可以总

结为：明确学习目的，深入了解学生需求，将教学内容与学生学习需求相匹配，指出学习内容现有的直观价值，激发学生内在的学习动机。遵照学生认知规律，建立学生认知与教学内容的关联，使学生在学习中体验自身与所学知识的关联性。

明确学习目的，体现学习内容现有直观价值，需要依据音乐专业的学科属性，确立教学目标。其主要从知识目标（文化理解）、技能目标（艺术表现）、价值目标（审美感知）三个方面进行设定。1、知识目标：使学生掌握音乐理论知识及音乐体裁，锻炼学生歌唱、演奏等综合技能。2、能力目标：培养学生的观察力、反应力、表现力，使学生完整把握音乐专业的学科体系特质。3、价值目标：以社会主义核心价值观为引领，提高学生审美素养，以将价值引领与知识传授有机融合，培养有立场、遵法纪、正三观的社会主义接班人。

因此，课堂中游戏环节的设计应与教学目标及学生切身性息息相关，高中音乐课堂学生更倾向于听到已知的音乐或新奇的音乐。以人民音乐出版社《高中音乐鉴赏》第十四单元“自由幻想的浪漫乐派”第二十七节《肖邦一夜曲》一课为例，从周杰伦的同名作品《夜曲》引入“钢琴诗人”肖邦及夜曲的知识概念，从流行作品展开有利于保持学生的学习动机。

（三）建立学习自信心

建立学生学习自信心。自信是产生学习动机并达成学习目标的重要条件。ARCS 动机模型“自信”的提升策略包含两方面：一是为学习者提供安全的创作环境，帮助学生建立自信，发挥互助合作精神，将所学知识应用于相关实践。二是为学习者树立成功榜样，杜绝教师权威。

在音乐课程当中，教师要多以角色身份去鼓励学生参与课堂互动，推动情节的发展。当学生遭遇难题与障碍或集中于某一焦点时，教师应以“旁述指导”的技巧。例如，课堂过程中有适合学生展示个人技能的环节，鼓励学生大方展示，用激励性的语言让学生有信心持续参与。

教师作为游戏的引导者，对于学生的赞成与反对一定要慎用。必须改变身份，避免权威性的点评与批评。教师应不断通过温馨的表情与动作去激励和欣赏学习者。老师同学生一起做游戏，以丰富的课堂实践活动和互动方式提升学生的自信度，在游戏中巧妙地引导学生达到目的。例如，在讲解支声复调时，引导学生参与演唱，合唱二声部或三声部，切身体验支声复调。乐谱的选择应难度降低，易于学生演唱，增强学生自信心。

（四）注重学习满意度

凯勒提出满意度主要在于课堂评价环节，评价的目的不

是为了鉴定和证明，而是改进和提升。评价的过程也是学习的过程，让学生在每一次测评中感受到查漏补缺的快乐，超越了考核仅是检验知识学习程度的认知。音乐课堂可选择过程性评价，在教授完理论内容后，设计游戏化环节，树立了新的游戏化测评理念。学生完成游戏测评的同时，及时给予学生反馈与引导，通过正面积极的力量维护学生持续学习的动机，从而实现以评促发展的目的。

例如，在《高中音乐鉴赏》第四节“少数民族民歌”《牡丹汗》一课，在讲解完维吾尔族载歌载舞的民族特色，独特的麦西热普节奏型和富有特点的舞蹈动作之后，设计简单的节奏和舞蹈结合的互动游戏，学生参与的过程中便能及时察觉课堂缺漏的地方进行补充和实践理解。

教学完成后，应对学生课堂表现予以鼓励性的反馈。当学生获得公正积极评价并发现所学知识与应用价值时，可以直接影响其成就感与满意度，并维持学生学习动机。教学评量重心应在于群体目标上，避免批评个人的缺点或表现。对取得进步的学生给予公开肯定，让学生得到关注与重视。

五、结语

基于ARCS 动机模型的音乐游戏教学为创新性教学的应用体验提供了良好的土壤。在教学设计中，教师应以学生为中心，增添课堂游戏环节，激发学生对将要实施的课程内容的好奇心，为学生塑造自信真实且贴近现实生活体验的音乐内容。这将有助于提高学生课堂参与度，促进音乐课堂的教与学、理论与实践的有机融合。同时应注意五育融合，将更多的实际体验及社会要点加入到音乐课堂当中，引导学生了解当时社会风貌^[6]，使学生在音乐学习中增强社会认知与担当，促进全面发展。

[参考文献]

- [1]郭德俊,汪玲,李玲. ARCS 动机设计模式[J]. 首都师范大学学报(社会科学版), 1999(05): 95-101.
- [2]罗峥,郭德俊,袁艳丽,等. ARCS 动机设计模型在中学语文课堂教学中的效度分析[J]. 首都师范大学学报(社会科学版), 2000(05): 106-111.
- [3]尚俊杰,曲茜美等. 游戏化教学法[M]. 北京: 高等教育出版社, 2019: 27-60.
- [4]中华人民共和国教育部指定:《普通高中音乐课程标准》[S]. 北京: 人民音乐出版社, 2020, 7.
- [5]郭德俊. 动机心理学: 理论与实践[M]. 北京: 人民教育出版社, 2005: 36-45.
- [6]李政涛. “五育融合”, 提升育人质量 [N]. 中国教师报, 2020-01-01(3).

作者简介:

陈子乾(2002-), 女, 汉族, 山西运城人, 西安音乐学院硕士研究生, 主要从事音乐教育, 艺术学理论等方向研究;

张欢(1999-), 女, 汉族, 陕西延安人, 西安音乐学院硕士研究生, 主要从事音乐教育, 艺术学理论等方向研究。