

韵律活动游戏化

一、动作设计循序渐进原则

- 模仿-理解-运用 / 创作
- 《巧克力》

巧克 巧克 啦啦

巧克 巧克 咭咭

巧克啦

巧克咭

巧克啦啦

- **做糕点**
- 做糕点，做糕点
- 如果你想做糕点
- 敲呀敲呀敲呀敲
- 然后给它抹一点水
- 抹一点抹一点抹一点水
- 然后给它揉细点
- 揉细揉细揉细点
- 敲、敲，敲呀敲
- 敲呀敲呀敲呀敲
- 蚂蚁上树
- 破冰

二、游戏的“适宜程度”调控

- 调整教师的语言（精练、精确、惊艳）

- 调整教学的流程（层级、先后秩序）
- 调整教师的示范方式（教师示范同时幼儿模仿；教师先示范；教师示范 - 幼儿示范 - 幼儿模仿；教师边讲解边示范幼儿边操作）
- 调整教师的提示（时间、方式、近日和退出）
- 调整观察、操作的空间状态（秧田 - 镜面；圆圈；行列）
- 关键词：循序渐进；具体问题具体对策 - - 做“更加有效”版本的设计

三、在韵律活动游戏化活动中，

- 以儿童原有经验为起点；
- 以儿童最近发展区为目标；
- 以学习品质、人格品质发展为核心要素；
- 着眼未来，着眼.....