

■ 学前教学前沿

基于幼儿动作发展的音乐游戏创编路径探究

刘春荣

(山西省运城幼儿师范高等专科学校, 山西运城 044000)

摘要: 本文将奥尔夫音乐教学法的先进教育理念、独特教学方式引入儿童自娱性舞蹈音乐游戏创编中,并与3—6岁幼儿动作发展目标有机结合,让幼儿各年龄段动作发展与音乐游戏交融,使音乐游戏的创编理论统整化、选材生活化、游戏活动化;运用多学科互相渗透的方法,本着音乐教育的核心“原本性”,以儿童动作发展“非线性”为依据,有目的、有计划地围绕音乐游戏“好玩”这一核心,从目标、过程、方法、游戏评价这四个方面进行音乐游戏创编设计,以期对幼儿音乐游戏的创编提供一种新思路、新模式。

关键词: 音乐游戏创编;幼儿动作发展;奥尔夫音乐教学法

中图分类号: G715

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2020)04-0054-06

PDF获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2020.04.008

Research on the Creation Path of Music Games Based on children's movement development

Liu Chun-rong

(Yuncheng kindergarten teachers college of Shanxi Province, Yuncheng 044000, China)

Abstract: This article will Orff music teaching method of the advanced education concept, unique teaching way to introduce children Self-entertaining dance music the plait of the game, and with the organic combination of action in 3-6 years old preschool children development goals, to let all ages development of movement and music games, making music game choreographing the integration of theory, material life, games, activities; Based on the core "original nature" of music education and the "nonlinearity" of children's movement development, this paper USES the method of multi-disciplinary interpenetration to focus on the core "fun" of music games in a purposeful and planned way. In order to provide a new way of thinking and a new mode for the creation and compilation of children's music games, the author designs music games from the four aspects of goal, process, and method game evaluation.

Keywords: music game creation; infant motor development; Orff method of music teaching.

以游戏为幼儿学习的基本方式已成为幼儿园教育活动的的基本原则,而音乐游戏从组成结构上兼具动作、游戏和艺术的因素,是一种喜闻乐见的早期教育方式。但是在调研中发现,音乐游戏活动设计中存在游戏特点不突出、动作设计成人化、创编步骤不清晰、目标设计不明确、过程设计不全面、教学方法陈旧、评价方式单一等一系列问题。本研究从整合

的视角出发,将音乐游戏作为有机整体,尝试将奥尔夫音乐先进教育理念和独特教学方式融入音乐游戏创编中,在发展幼儿音乐感受力及表现力的同时,依据幼儿动作发展水平和规律,让教师科学、合理地进行游戏创编,提升幼儿对音乐的感受力、表现力及动作发展质量,更好地促进音乐游戏教育教学活动的实施。

收稿日期: 2019-08-09

作者简介: 刘春荣,女,山西运城人,运城幼儿师范高等专科学校讲师,主要研究方向: 儿童舞蹈创编。

一、原本性:幼儿音乐游戏创作的基点

(一)幼儿音乐游戏的内涵及整合性

幼儿音乐游戏是“在完整乐曲的伴奏、伴唱下,按照音乐的内容、性质、节奏、结构等,依据游戏规则并与舞蹈动作相结合,发展幼儿的音乐感受力及表现力,设计出符合儿童身心特点、动作发展水平和接受水平,具有儿童特点的游戏舞蹈。”^[1]它是较强的综合性活动,根据其侧重不同可以划分为:生活道德音乐游戏、形象模仿音乐游戏、趣味性音乐游戏、开发智力音乐游戏、竞技类音乐游戏等。幼儿教师只有在总体上把握音乐游戏的特点,才能根据幼儿的不同需求,创编出符合幼儿发展的音乐游戏来。

(二)原本性是幼儿音乐活动的特征

幼儿活动是人类天性的集中表现。在音乐界,表现人类的原始性、自然性一直是一些音乐工作者的追求,而奥尔夫音乐是发现“儿童音乐天性”的教育体系。“原本性音乐教育是其核心,是一种回归自然、简单的音乐,不需要添加任何形式的修饰,所以对于不同层次的人来说都没有接受上的难度,任何参与的个体都是在创造音乐、体验音乐。”^[2]奥尔夫原本性教育基本原理为:综合性、强调节奏基础性、亲自参与性、创造性等。

原本性音乐对于人的综合能力培养有重要的意义,幼儿音乐活动就具有综合性。音乐不是单独的艺术,是动作、舞蹈、语言融合的艺术。幼儿音乐游戏活动中让所有成员参与进来,从音乐的选择、节奏的把握、人体自然动作、语言的配合形成具有音乐学科教育交互性与综合性体现。节奏是音乐的主导者,奥尔夫音乐教学法注重节奏基础性,通过手掌、腿、脚身体各部位共同参与把音乐内容表现出来。他与传统节奏训练有本质区别,强调音乐节奏、动作节奏、语言节奏的融合。运用到音乐游戏创编中让幼儿通过原本性特点训练音乐节奏感,从孩子的角度去掌握,增强幼儿学习兴趣。

奥尔夫音乐教学法倡导原本性是以创造性、即兴性为根本出发点。在幼儿音乐游戏创编中增添让幼儿即兴创作的空间,体现了一种开放式的音乐教育模式。

因此,奥尔夫音乐教学法是音乐游戏活动设计与幼儿园情景教学连接的最佳纽带。

二、非线性:幼儿动作发展的自组织过程

(一)动作发展内涵

动作是指具有一定动机和目的并指向一定客体的运动系统。人的动作不是孤立的,而是包括在人的整体活动之中,是活动的组成部分。动作发展是自身获得动作模式和动作技能的过程;“儿童动作发展包括具有一定平衡能力,动作协调、灵敏;具有一定的力量和耐力;手的动作灵活协调等。”^[3]按照实用性分类,动作可以划分为精细动作和身体大动作两类。

精细动作是“手部小肌肉动作,个体主要凭借手以及手指等部位的小肌肉或小肌肉群进行运动的活动。包括抓、握、扔、放、穿、嵌、拼、搭、捏、扣、画、撕等动作。精细动作的发展与感知觉、注意力发展有着密切的关系,因此精细动作的发展是幼儿最初的智力发展形式。”身体大动作“是指依靠头颈部肌肉群、腰部群以及四肢肌肉群参与的平衡性动作。又称为粗大动作包括走、跑、跳、攀登、钻、爬、翻滚等身体动作,它有三种表现形式:头颈部和躯干的动作、自主位移动作,技巧性大动作。”^[1]在音乐游戏中,对精细动作和粗大动作都有涉及。

(二)影响幼儿动作发展的复杂因素

动态系统理论通过一组概念描述了动作发展的复杂性,这对我们进行幼儿音乐游戏的创编具有重要的指导意义。如阶段转移是指一种动作状态向另一种动作状态变化,这种动作形式是与旧的动作形式有质的区别的新形式,其发生也许非常突然或以一种非连续的方式出现,在这个过渡时期控制参数是影响动作模式转变的重要因素,我们更改个体、任务和环境等控制参数可能会导致一个动作状态变得不稳定,然后向一个新的稳定的动作状态转变^[4]。

速率限制是指能限制个体表现高水平动作能力的变量,内在的(个体)和外在的(环境)速率限制会导致个体基本动作技能发展延迟。约束模型认为动作发展是个体、任务及环境约束相互作用的产物,个体约束包括身体形态、身高、体重、平衡、动机、性别和个体的社会经济条件等,生物和功能约束影响个体动作协调;环境约束是指外在的条件限制,如重力、温度、气压、光线,活动空间甚至还有更广泛如社会文化环境等;任务约束是指外在的并且与活动目标相关的任务。”^[4]

三、游戏性:以“好玩”为主线的幼儿音乐游戏创作路径

依据《幼儿园教师专业标准》对教师制定阶段性教育活动计划和具体活动方案的要求,围绕“好玩”进行音乐游戏创作是十分必要的。好玩是“有趣,能够引起兴趣。”^[4]要使幼儿自身觉得好玩、感兴趣;能保持兴趣持久性;过程中产生愉悦性;继而有再次进行游戏的愿望。音乐教育的“原本性”,动作发展的“非线性”都是保证“好玩”的基本条件。在实践中,我们结合学前幼儿身心发展规律和动作发展要求及特点,有目的、有计划地围绕音乐游戏“好玩”这一核心,从好玩目标制定、好玩过程设计、好玩方法选择、好玩游戏评价这四个方面进行音乐游戏创编设计。

(一)好玩目标制定

《3-6岁儿童学习与发展指南》总目标是预设幼儿动作发展路径的重要依据。本文重点以音乐游戏中幼儿精细动作、粗大动作发展为例进行研究。音乐游戏是幼儿舞蹈创编课程自娱性舞蹈的一大板块,要求在创作实践中,根据幼儿精细动作及粗大动作发展运动形式以及各年龄阶段动作发展目标具体化,在音乐游戏创作中加入明确动作训练的内容,让幼儿在舞蹈、语言、音乐游戏过程中对感知觉、注意力、视感知觉以及手部动作的灵活性及大动作协调能力得到全面发展。

精细动作是身体小肌肉及小肌肉群产生的动作。小班手部精细动作发展要在手指抓握、手掌手腕等部位的灵活表演中感受音乐节奏、旋律,培养兴趣用简单的方式表达自己的感受。中班的手部精细动作要随着音乐的变化改变手部动作,发展小肌肉动作,锻炼每个手指的灵活变换能力,改变速度、力度、多种节奏的表现形式,强调手眼配合、手臂控制能力,有了规则意识用多种方式表达交流探索的过程与感受;能够感知音乐的情绪。大班手部精细动作则要能够准确地把握音乐中声、形、色的美,用自己喜欢的方式强调手腕和手指灵活配合,发展双手动作的协调能力以及与身体各部位、道具配合灵活性和协调性。熟练地掌握规则,能够大胆地表达自己的情感和体验。

粗大动作是身体大肌肉及大肌肉群产生的动作。小班粗大动作重点进行腿部肌肉训练及上、下肢协调配合,走、跑、跳、爬;练习自然位、变化位、双脚交

替、听信号方向调整。中班粗大动作要求在走、跑、跳、爬中步幅稳定,平衡性较好,上下肢配合较协调,能够听信号确定方向、变速、追逐、躲闪。大班则要注重增强腿部肌肉力量与平衡能力,走、跑、跳、爬中上下肢动作协调有节奏感,能够控制方向,可增加复杂动作。

好玩目标的制定中充分考虑到动作发展的综合性、生活化特点,从音乐、舞蹈、语言中让幼儿回归自然,通过多维度、立体式综合的目标制定让幼儿在教师引导下完成一系列游戏活动内容。

(二)好玩过程设计

1. 音乐选择

节奏是音乐的核心,与幼儿动作发展有着密不可分的联系,音乐的节奏在幼儿舞蹈创编中起到基础作用,通过身体各部位配合把音乐、节奏、动作表现出来,培养了幼儿节奏点,在提高兴趣同时把原本性充分的表现出来。

案例1我们选择保加利亚小提琴家Diana Boncheva演奏的《紫色激情》为创编对象,设计两个形象:章鱼和小鱼,训练单指-多指-五指-手腕的练习。这首曲子开头是鼓点和小提琴的结合,曲调欢快活泼,后半部分悠扬婉转,整首曲子难易适中,适合小班音乐游戏手部动作创编。开头的音乐舒缓,很像大章鱼和小鱼在吹泡泡(章鱼双手在胸前打开成大泡泡状)。大章鱼正在大海里寻找能和自己一起游戏的小鱼们。随着鼓点的加急,小提琴重复了开头旋律之后也在向高音阶转入,孤单的章鱼找见了小鱼做游戏。音乐也进入经典激昂的高潮部分,当听到一声“跑”的时候,章鱼和小鱼分别做抓和逃的动作,让孩子们体验抓、逃游戏的快乐。

通过教师引导孩子们感受乐曲旋律和结构,能在曲调的变化中感受节奏点、在自然状态下训练手部精细动作:单指-多指-五指-手腕的练习,使幼儿动作能力得到发展,因此音乐选择应欢快活泼、难易适中适合音乐游戏的创编及符合儿童心理和生理特点。

2. 歌词运用

歌词同样具有节奏性特点,让说、唱、跳融合在一起又是综合性的体现。

案例2《谁是跟屁虫》这首歌的歌词就具有游戏化的特点:左右放轻松,谁是跟屁虫!第一句动作设计依据歌词脚下采用自然走步,“左右”时胯部向左向右各一次;第二句手部叉腰位,走步到对决位置,“跟屁虫”

时双方做出猜拳的动作。根据这样的歌词设计出游戏情节输的跟赢的走选出获胜组,这样的内容就很适合中班音乐游戏粗大动作走步的创编。再如《蓝皮鼠和大脸猫》“小小老鼠穿蓝衣,大脸猫长胡须,一个尾巴细又长,一个脸大吹牛皮”的歌词,适合大班幼儿跳跃音乐游戏的创编。让幼儿听这首曲子的同时,可以选一位幼儿当花猫,站在场地中心,双手五指张开做出猫手,脚下两拍一动猫跳步;其他幼儿围成大圆当老鼠,大臂折回双手胸前老鼠手,脚下一拍一动小跳步;开始游戏——猫捉老鼠。在边玩游戏边听音乐的过程中,每个人都会不自觉地重复歌词、动作,这就是好玩歌词的魅力!

在创编中,我们可以选用单一歌曲的歌词,也可将多段歌词重新组合使用,重点考虑歌词具有游戏化的特点,利用歌词创编出年龄段动作能给幼儿传递快乐。由此可以看出音乐、语言、动作相结合是幼儿自然的、不加修饰的原本性切入的教学模式,简单的歌词可以集合音乐、语言、舞蹈动作等多种艺术内容,体现了在音乐游戏创编中奥尔夫教学体系独特的音乐教学模式。

3. 动作编排

游戏的音乐和歌词是让孩子们被动的接受过程,接下来应该让孩子们在动态中主动体会好玩的动作了。在音乐游戏创编中好玩动作设计起着举足轻重的作用,根据动态系统理论,教师根据教学目标制定小班幼儿单指-多指-五指-手腕训练,设计出游戏的情节、规则。

案例3《章鱼小鱼》中先创设外部环境:蓝色卡纸做成的水波纹、咖色、绿色皱纹纸水草、大章鱼图片(八爪、六爪、四爪等)、小鱼图片(一条、两条、多条等)模拟海底环境。教师设计角色一:小鱼(两手臂放于弯曲放于面前,双手握拳,食指伸出);角色二:章鱼(双手十指用力张开、两臂斜上方,双手五指张开微微弯曲)。食指抖动为左右手各一只小鱼;章鱼十指用力张开,配合腿部半蹲动作。后几遍时运用阶段转移,幼儿通过对音乐的感受把动作变化为单手两条小鱼(食指、中指)、三条(食指、中指、无名指)——五条小鱼(五指)。大章鱼五指张开还可出现(四指、三指——一指)。腿部动作的半蹲加入蹲起、站立前后左右跨步。

根据动态系统理论,精细动作手部动作协调掌握配合了腿部动作半蹲变化为蹲起、站立等需要手部、腿

部、身体三者之间动作节奏协调配合,由刚开始的单一练习到复合动作配合,动作结构存在共同要素,让幼儿在生动形象的肢体语言表现中,实现对单指、多指、十指与手腕的配合,形成了动作与动作之间进行阶段转移,同时为幼儿动作发展探索提供了充分的理论依据。

案例4教师根据教学目标制定中班粗大动作走步训练,设计出游戏的情节、规则。《谁是跟屁虫》中先出示图片七星瓢虫的妹妹——跟屁虫,然后听音乐学儿歌“左右放轻松,谁是跟屁虫”。教师把8个人分成4组,两两对决,每组一人走步出场摆造型,走步设计时加入左右小腿向旁抬起,配合左右摆头出场;根据歌词“左右”站立左右各顶胯一次;“放轻松”站立髋部由左向右划一圈,双手叉腰;“谁是”髋部向正前方、后方各出一次;“跟屁虫”两人各做出猜输赢的动作,获胜为行走组,输了的跟着走组,输的跟赢的走,输的就是跟屁虫最后选出获胜组。第二遍时可以让幼儿根据第一遍的动作要求加入腿部向前踢、后踢的走步练习、配合上肢顺风旗等手位。

案例5《蓝皮鼠和大脸猫》教学目标制定为大班幼儿猫跳步、蹦跳步、跑跳步配合手部猫爪、鼠爪训练幼儿动作的协调性。创设小猫头饰、小老鼠头饰、猫捉老鼠视频等外部环境。教师设计角色一:小猫(猫跳步:1时左脚向左或向前跳一步,同时右腿屈膝提起;2时右脚在左腿前向左或向前跳跃一步落地。配合手部猫爪);角色二:小老鼠(蹦跳步:双腿屈膝两脚并拢,两脚蹬地轻轻跳起,在空中双腿直膝,脚尖自然向下,双脚掌落地,同时双腿屈膝,配合手部鼠爪)。配合猫捉老鼠跑跳步:1时前半拍左脚向前迈一步,后半拍左脚原地小跳一次,同时右腿正吸腿,脚尖向下绷脚,左右交替进行。

教师把8个人分成4组,一组小猫一组小老鼠两两对决,歌词“小小老鼠小小老鼠穿蓝衣”小老鼠左边蹦蹦跳步出场摆住斜排造型,“叽——”时绕原地跑跳步一圈;“大脸猫大脸猫长胡须”小猫右边猫跳步出场成两人一排造型;“喵喵咪”小猫绕小老鼠跑跳步一圈。歌词“一个尾巴细又长,一个脸大吹牛皮”两组人互绕转圈,第二遍歌词“吹牛皮”时猫捉老鼠,被捉的老鼠表演变成小猫加入捉老鼠的队伍。

第二遍音乐时可以让幼儿根据第一遍的动作要求加入三个跳跃步伐的方向练习,配合上肢猫爪、鼠爪

向左右、上下、划圆打开等手位。同时可以一人当猫站在圆心,其余人圆上当老鼠。还可以散点分清猫和老鼠的角色。

案例4、5在动作的设计过程中参考个体、任务、环境的相互作用,粗大动作走、跳受到生理因素的影响,练习时间与目标能力的完成成正比,幼儿通过反复练习将自己的动作与动作的训练目的结合;学习走步、跳类步伐训练后幼儿对肢体动作形成记忆、创造和认知能力也得到发展;因此在走步、跳类步伐训练中协调性、平衡性、灵活性等能力都得到提高,进而幼儿粗大动作发展水平也相应提高。

设计音乐游戏动作时,在力求动作舒展、丰富、夸张的同时,要考虑到幼儿的身体发育特点,要扬长避短,使他们在音乐游戏表演中充分感受到动作的感染力。

在幼儿音乐游戏创编中,音乐是基础,动作是核心,歌词和道具则是联通二者的桥梁和纽带,它通过幼儿身体各部位的配合把音乐主题表现出来,而要准确生动地表现出音乐的主题,就离不开对歌词的精准理解。教师要引导幼儿了解音乐背后的故事,制作适当的道具作为辅助,唯有如此,才能促进幼儿更好地体验到音乐游戏的乐趣。

4.规则贯穿

好玩的游戏规则是德育目标的核心,好玩的规则在游戏中如何体现是教师应该进行深度思考的问题,要根据音乐游戏的内容、情节和目的来制定。音乐游戏规则创编首先考虑①音乐参与②动作参与③语言参与;参与的形式有①亲子参与②全员参与。例如《章鱼小鱼》物竞天择,适者生存的规则;《跟屁虫》、《剪刀石头布》输赢游戏规则等等。

案例6《章鱼和小鱼》可以亲子互动、也可分组进行,通过适者生存游戏(大鱼吃小鱼)规则制定,活跃了课堂气氛,让孩子们在轻松愉快的氛围中练习了单指、多指、十指的舞姿造型以及赢者、输者、平局训练幼儿们的快速反应能力和应变能力。教师可根据输赢结果决定游戏位置的调换,让每个孩子有机会站到自己理想位置。

案例7《谁是跟屁虫》也可亲子参与、分组进行,通过输赢猜拳规则制定,教师还可以观察个体差异性,走步训练配合不好的针对个别问题采用因材施教的个别

训练,同时让孩子在亲子互动中增强了幸福感,氛围活跃引导幼儿形成主动创造的情趣。

案例8《蓝皮鼠和大脸猫》采用亲子、分组、一对多、多对一、散点等形式进行,通过适者生存(猫吃老鼠)规则制定,让孩子们在轻松愉快的氛围中练习了猫跳步、蹦跳步、跑跳步以及赢者、输者、平局训练幼儿的身体灵活性和反应能力。

在三个案例中,第一部分都是教师创编舞蹈动作主题素材,第二部分重点突出奥尔夫音乐教学体系中关于创造性的体现,通过模仿、练习、探索、创造,教师引导幼儿在欢快的音乐氛围中发挥主导作用,主动参与到音乐游戏创编活动中,以便更加清晰、牢固地掌握学习目标。在游戏中,孩子们团结合作、互相启发、互相帮助,最终学会情感交流、尊重别人、取长补短、谅解接纳、奋力拼搏,培养了孩子们的集体主义精神,更重要的是他们产生了兴趣和强烈进行再次游戏的愿望。

(三)好玩方法选择

1.以音乐为主的创编方法

选定音乐突出“好玩”,让幼儿感兴趣,节奏性强;根据乐曲性质选用单一的歌曲或乐曲,还可按照创编者的需求将歌曲与乐曲组合成需要的音乐。选用的音乐首先要考虑音乐是否具有游戏化特点,是否潜藏着可以利用的游戏规则。

例如《谁是跟屁虫》适合小班走步音乐游戏创编,歌曲中“左右放轻松,谁是跟屁虫”节奏感强、易于表达动作、两两分组,通过猜拳游戏看谁是领队者,谁是跟屁虫这样的音乐就适合创编音乐游戏。

2.以内容为主的创编方法

音乐游戏内容具有综合性特点,让参与者在游戏中潜移默化的实现了教学目标,能够将动作、舞蹈、语言融合的创作过程,按类型特点设计出游戏方法与规则,继而选择与游戏内容相匹配的音乐,使游戏更加形象化。

例如《蓝皮鼠和大脸猫》首先确定猫捉老鼠的音乐游戏内容,将歌词中老鼠偷粮食、猫抓老鼠等情节通过形象化的动作表现出来,这样的内容就很适合中班跳跃音乐游戏创编;可以让幼儿一部分做老鼠,一、两位小朋友当花猫,其他幼儿先站成大圆圈再围成小圆圈做米缸,然后开始表演动作,在边唱边跳中完成了猫捉老鼠的游戏。还可根据内容设计出自己所需要的角

色动作及相应的队形。

又如《跳皮筋》这个音乐游戏,先设计小朋友们一起跳皮筋的舞蹈动作主题,有参加跳皮筋的小朋友、有跳错表演节目的、两组人对抗的情节等,根据构思情节寻找、创作歌曲,然后根据歌曲的节奏、内容确定主题动作、选择游戏情节及队形;经过实践适合大班幼儿音乐游戏跳跃练习的创编。

3.以动作为主的创编方法

动作是舞蹈的“血肉”,根据幼儿身心发展特点及动态系统发展理论在音乐游戏动作创编中依据个体、环境、任务三者之间的交互作用,动作设计逐层递进,不仅使游戏形式富有变化,还有助于幼儿积累丰富的动作语汇,让幼儿在参与的过程中迁移、探索、自主创编的基本学习能力得到发展。

例如《章鱼和小鱼》依据动态系统理论,根据小班幼儿精细动作教学目标单指—多指—五指—手腕训练,创设外部海底环境、创编游戏动作“小鱼、小鱼上面游”幼儿食指伸出向上做出游的动作;“两只小鱼一起游”食指、中指从胸前—正上方—两侧—回到胸前等等,教师根据十指的顺序依次递增喊出,幼儿以最快的速度游到位置上,这时教师给出音乐空间对幼儿进行天性释放、也可按顺序,时快时慢,“小鱼、小鱼快点逃”章鱼以最快的速度抓小鱼,让幼儿在生动形象的肢体语言表现中,实现对单指、多指、十指与手腕的配合,进而导致了动作与动作的阶段转移,同时训练了手部精细动作的发展增加了愉悦感,培养了创造力及想象力。

4.以道具为主的创编方法

奥尔夫倡导在音乐活动中加入乐器的运用,在教学中道具可自由搭配为不同年龄段孩子使用,继而在舞蹈创编中运用各种类型道具进行音乐游戏创编活动设计,能够激发幼儿学习兴趣、提升想象力。①实用型道具:音乐游戏创编设计中道具的加入都有目的性,比如摇铃、手环、小箭头等,在动作空间、方向的活动设计中,一位幼儿单手、双手摇铃,其他幼儿根据摇铃方向做出应答动作走、跑、跳找到位置,道具的加入可让幼儿对三个空间、八个方位的把握起到较好效果。②趣味型道具:趣味道具的加入让幼儿情不自禁的投入到活动中,比如音乐游戏《跳跳糖》让幼儿进行跳的练习,教师做出大大的“巨人”嘴巴,通过情境音乐游戏练习了单脚、双脚蹦跳;小跑步有序的随着音乐进行创造性

游戏。

(四)好玩游戏评价

音乐游戏的评价紧紧围绕“好玩”这一核心,以音乐教育的核心“原本性”,动作发展的“非线性”为“好玩”提供坚实理论支撑,可以更客观有效地推动幼儿在认知、情感、动作方面的发展,同时推动音乐游戏内容、情节和动作的不断完善。

1.动态评价

针对幼儿在音乐游戏中的表现,动态的评价促进了幼儿多方面能力的发展,同时也为教师设计音乐游戏提供实践依据。在游戏中幼儿有了创造性的发现,教师通过评价反馈幼儿新获得的经验,巩固其成果,促进幼儿经验得到更有效的发展。在游戏过程中困难是在所难免的,教师应该做出预期评价,引导幼儿迎难而上,学会发现问题、解决问题,让幼儿在动作、认知上同时获得发展。

2.多元化评价

多元化的评价过程是教师与幼儿积极互动、共同发展的过程。音乐游戏的评价方式有:教师评价、幼儿自我评价、幼儿互评、小组互评,重视小组活动情况的整体性评价,培养了团队精神及集体主义荣誉感,能够让幼儿更好的对自我进行整体性的提高,比如:“哪个组的游戏更快、更好?”“哪个组的方法更科学?”教师适时引导观察,分析游戏过程,给出客观评价,促进幼儿全面发展。

[参考文献]

- [1] 王印英.儿童舞蹈创编与赏析[M].上海:上海音乐出版社,2012.
- [2] 张利芳.动作发展视角下幼儿体育游戏创编探究[J].当代体育科技,2018(21):252-253.
- [3] 张雷萍.儿童动作发展视域下5-7岁体育课程一体化理论研究[J].陕西学前师范学院学报,2018,34(8):5-8.
- [4] 张腾.游泳学习对幼儿粗大动作发展及感知身体能力的影响[D].北京:北京体育大学,2019.

[责任编辑 李兆平]