

快乐纵横伴幼儿成长

广东省潮州市饶平县中心幼儿园 曲媛媛

【摘要】本文讲述了幼儿学习纵横码的意义和乐趣，阐明了在纵横码学习活动中应注意运用游戏性、情景性、角色性、综合性等特点进行教学，令幼儿在纵横乐园里快乐成长。

【关键词】纵横码教学 游戏性 情景性 角色性 综合性

幼儿园研究纵横信息数字化教学实验的对象一般为5—6岁的幼儿，这个年龄段的孩子，在学习书面语言、掌握词汇是个关键时期，也是培养良好阅读习惯的敏感时期。教师应利用纵横输入法的特点，抓住幼儿学习兴趣的关键点，让孩子们在愉悦的状态下进行汉字的辨识和认读，这有利于优化促进幼儿阅读量的扩大，同时也提高了孩子们学习的兴趣。

兴趣是一位无形的教师，是学习各种知识最好的老师。有人说过：“兴趣是最好的老师。有趣的学就是玩，有益的玩就是学。”“兴趣是好学的根本，是探究未知世界的源泉和动力，有兴趣，有需要才会主动去探索。”我们曾将纵横学习班与普通班进行了测试实验，在实验结果中发现纵横兴趣班的孩子不仅在识字量，阅读能力进步上都比非纵横学习班的孩子强，而且在专注力和学习兴趣方面也优于普通班的孩子。这说明引发幼儿的兴趣是至关重要的。当孩子们被这些有趣的课件，多彩的游戏所吸引时，教师应从中进行有利的引导、教学，给予鼓励，培养信心，便能在纵横乐园中快乐穿梭。

在“玩中学”，在“学中玩”这句话说得一点都不错。如何在纵横学习中让幼儿尽情地“玩”，充分地“学”，是教师们值得思考的一个问题。下面提出了四个特点，充分体现了这两个作用，使孩子们在感兴趣的学习中认真地去探索，并体验其中的快乐。

一、游戏性。

纵横码输入法的学习软件为幼儿提供了不同层次的学习内容，从笔形训练、

单字、词组、儿歌、文章的练习等，在这些学习内容里教师如何使幼儿融汇贯通？教师在活动中利用幼儿爱玩的天份，将游戏渗透到活动中。例如：幼儿刚学打字，速度慢，反应能力颇慢，要让他们掌握正确的指法是有一定难度的，而且也很乏味，在此问题上教师设计了有趣的游戏“比比看”、“快快跑”、“谁的小手最灵活”等游戏。游戏玩法：玩法 1：教师念出指法的名称，幼儿马上回答并指出相应的数字键；玩法 2：在空旷的操场上标注 0-9 的数字格，当幼儿听到相应的数字键时快速地跑到正确的位置上。教师通过在日常生活，上机练习中渗透游戏，使幼儿在有趣的活动中掌握知识，并从中探索化作自己的知识。时常会听到孩子间的对话：“今天我赢了；”“哈哈，我有进步了哦；”“我就知道我能超过你……”起初教师不解是何原因，后来通过在活动中细微的观察得知，原来孩子们偶尔会在游戏中自我挑战，有时挑战的对象会是要好的朋友，有时是自己上次练习的成绩等。事例证明：孩子们已经掌握了游戏的要领，并在纵横乐园中找到了自身的栖身。

二、情景性。

在学习取码这一环节是最为头痛的地方，由于幼儿园的孩子年龄较小，有时一些汉字的取码会混淆，这该怎么办呢？在研究中，曾有这样的情况：教师提问说：“单字训练中‘结’字应取什么码？”有位幼儿回答：“0416。”教师没有当场就否定幼儿的回答，而是说：“我们一起来听听电脑宝宝也是这样认为么？”教师点击鼠标，只听到电脑宝宝发出：“2416，真遗憾，你做错了，加油哦”的声音。有的幼儿开始不解，问：老师，第一个角的笔画不是“撇”么？撇与左钩都是“0”啊。教师想了想，说：“我们来观看一段情景表演，这个问题的答案就在里面，等下你自己来告诉我答案，好吗？”幼儿兴致很高，带着问题跟着老师一起欣赏表演。从大大班请来了 5 位哥哥姐姐，她们也是纵横学习班的。首先，每人手中发放一张数字笔形卡。接着，按幼儿回答的 0416 的笔形顺序排好队，结果手拿“0”的数字笔形卡的幼儿头上出现了一个“大铁锤”，把它赶跑了，最后由“2”补上。看完这段表演后，幼儿争先恐后的说，我知道答案了：原来“结”

的第一个码是“2”，它取的笔形是“撇点”。教师笑着说：是啊，凡是“彡”旁的第一取码都是“2”。这体现了幼儿通过情景表演自主地探索知识，并能主动发现问题。又如：在课例教学《小猴子买水果》中，也设置了情景导入活动，由此激发幼儿的学习欲望，更有效的让幼儿达到预期的目标。实验证明：在活动中运用情景性特点教学，不但能使孩子在感兴趣的活动中自主的探索，而且乐于去寻找问题的答案，得到解决的方法。培养幼儿在成长中主动探索，乐于寻找答案的好习惯。

三、角色性。

“人生就像一场戏，我们就是这场戏的导演。”是的，在日常生活中每个人都脱离不了角色的扮演，何况在幼儿园里，作为主导者，带着一群小演员们充扮好每一个角色。在快乐纵横里，每一个活动都是自导自演，孩子们非常能投入到角色中，在研究实验中：幼儿园曾开展《动物欢乐会》纵横实验课，教师在介绍每一种动物时，孩子们的目光都注视在教师身上，当教师说，谁愿意来示范这些动物时，孩子们压欲不住心中的欲望，渴望自己能够当上某一个角色纷纷举起了小手。在认识汉字的同时，悄悄地已经把纵横信息带入到活动中，待孩子们在探索这些名称的编码时，有人发现：老师，怎么“猴子”这个名称总打不出来啊？……老师，它不见了！……对着孩子们的问题，教师透过课件展示一一回答了孩子们的问题，这是纵横码中的二字词组，取码规则为：33 规则。通过上机练习，幼儿对这一知识得以初步掌握。又如：认识各种职业名称：医生、护士、教师、司机等时，教师准备了丰富的教具，让幼儿扮演各种角色，在游戏中体验职业名称的意义，并将纵横知识渗透到角色游戏中，孩子们在活动中尽情地“玩”。结果，在测验练习中，幼儿的二字词组测评结果人均 4 / 分，得到了一个满意的成绩。测验证明：在师生互动的实验活动中，幼儿通过角色扮演成功的成为问题的发现者，并取得了较好的成绩。

四、综合性。

幼儿园是孩子们快乐成长的园所，纵横乐园为孩子们搭建了一个快乐的平

台。纵横乐园中，教师并不是以单一一种形式进行教学，而是多样化的综合素质教学。教师顺应幼儿的特点，寓教于游戏中。例如：角色游戏（也就是孩子们平时玩的“过家家”）、情景表演（观看事例演出）、猜谜语等，进行不同领域的活动，通过模拟想象，来认识社会，提高解决问题的能力。将各种教学特点综合在一起，可以让孩子在成长中得以历练，使其更好的吸收、养化。

在纵横信息数字化教学实验的教学实践中，充分利用一切可用资源，为孩子服务，为这群祖国未来的花朵的成长服务。在游戏性、情景性、角色性、综合性等多种特点的教学活动中，令孩子掌握学习方向，探索问题发现问题解决问题。令孩子们因为纵横码创造的学习环境而快乐成长，因为幼儿园构建的学习平台而翱翔，因为教师们铸造的学习模式而奔向快乐的明天！

参考文献：

1. 纵横信息数字化学习课题实验专项研究优秀实验报告节选（一） 快乐纵横
幼儿专项实验研究
2. 自主学汉字 徐群 2009