

纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的 研究报告

北京市丰台区丰台第一幼儿园

课题负责人：朱继文

执笔人：朱继文、余辉

联系电话：63855730

2011年2月

纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的 研究报告

一、问题的提出

现代信息技术是现代教育科学发展的重要成果，现代信息技术参与教育过程，改变了教育过程的模式，改变了教学过程的组织序列，改变了分析和处理教育、教学问题的思路。经过近 20 年的发展，我国教育的现代信息化程度有了极大的提高，现代信息技术进入大、中、小学及幼儿园，成为教师教和学生学的重要工具，现代信息技术在幼儿园游戏及教学中的运用是信息社会对今天幼儿教育提出的新要求，也是当前幼教改革的需要。

（一）、课题研究的目的、意义

1、我园研究的优势：

我园参加了“八五”“九五”“十五”中央电教馆的子课题的研究，重视发挥现代信息技术在幼儿教育教学中的作用。在“十一五”期间，我园继续深入研究现代教育手段在幼儿园教育教学中应用的研究，不仅提高教师素质，促进幼儿富有个性的发展，深化教育改革、促进素质教育实施、推进教育的跨越式发展探索规律、总结经验、更好地服务。

2、我园在过去的教学过程中普遍存在的问题：

我们不难发现，现代信息技术在幼儿园教学活动中的运用还存在一些问题，影响其作用的正常发挥。首先是教师教学的理念有些偏差。有些教师一遇到公开课，就想到了现代信息。认为应用现代信息技术上课很顺应潮流，感到自己是在时尚的前列，只要用到现代教学媒体就能上出新意。这是老师们对现代教学媒体认识的偏差，过分强调了电脑的作用，而忽略了自己才是活动的主导，忽视了信息技术与教学策略的有效结合。

其次，有些多媒体的制作与应用在活动中的参与并不多，甚至只是为了要插上一个多媒体课件而设置一个多余的环节，它在整个活动过程中的作用并不大，说不定却适得其反，成了一个败笔。这说明教师并没有从具体的教学内容和目标出发，运用现代信息技术的有效性不够，没有明确课件该用在什么地方，什么时候用，怎么用，期望收到什么效果，以真正达到利用计算机促进教学优化的目标。

再次，教师对电脑的应用技巧欠佳。众所周知，要使用现代信息技术，就要会使用现代教育手段，能够制作课件，课件对于每个教师来说并不是很容易掌握，课件的质量直接会影响到教学的效果。而且课件做好了也并不等于活动就上好了，教师仍要通过自己的语言、表情、动作等手段，多方面影响幼儿，根据幼儿的反应，灵活地有针对性的处理问题，进行教育。活动中的操作技巧也能直接影响活动的效果，教师如果不熟悉操作过程，就容易出错，这样就给整个活动大大打了折扣。

我们不得不承认，现代信息技术的利用、开发和运用，将有力地推动幼儿园教学现代化，对改革教学结构，优化教学过程，提高教学质量，增强教育效益，全面提高幼儿的素质，起着不可估量的作用。但以上提出的这些问题也是需要我们正视的。

（二）、 课题研究的指导思想及研究综述

1、教学策略的有效性对儿童的学习具有积极的影响：

随着科学技术的发展，以计算机为代表的现代信息技术为教育教学的改革和发展提供了一个很好的平台。在幼儿园教学中，加大现代信息技术的应用力度，实现多媒体信息化教学，拓展幼儿的思维，促使幼儿进行自主、合作、探究式学习，培养幼儿的创新精神和实践能力，是深化教学改革的必然趋势和现实要求。首先，我们认识到幼儿学习的目的是重视对学习的兴趣和态度的培养，使幼儿能从问题出发，让幼儿联系日常生活和社会生产在操作中理解学习，在判断、决策、应用中学习，把科学知识技能运用于自己的生活实践。其次，我们考虑到幼儿园的教学活动自身的特点，应遵循幼儿学习的心理规律，强调从幼儿已有的生活经验出发，让幼儿亲身经历将实际问题进行解释与应用，进而使幼儿获得理解。信息技术具有集信息于图、文、音、视、动、色为一体综合表现力强的特性，转变了传统的信息单一的表现形式，化繁为简、形象生动。针对幼儿的认知特点，把教学中较复杂的内容，形象地展现在幼儿面前。在思维能力、情感态度与价值观等多方面得到进步和发展。因此，我们认为将信息技术应用于幼儿园教学中，值得我们去研究与思考。

2、纵横信息数字化是将纵横信息技术，认知心理学的原理，汉语文学科有机地结合起来，以培养人的快乐学习，主动探索，促进人的潜能发展，提高学习能力为目的。而内隐学习，是一种区别于传统外显学习的不知不觉的学习过程，它是有机体通过与环境接触，无目的、自动地获得事件或客体间结构关系的过程。从孩子出生到会呱呱学语到连贯讲述表达，给的是

孩子学习的时间和他内隐学习的环境（父母、同伴等），同样，我们提供一定的条件（纵横码的练习），一定的时间，一定的影响（视觉上、听觉上的刺激），让幼儿从中逐步获得对字词的积累。我们开展的“纵横信息游戏化学习与幼儿教学活动整合策略的研究”课题目的在于为幼儿提供一定的条件，让幼儿的内隐学习能力能够更大化地发挥。

（三）、 课题研究的目标

- 1、培养幼儿对纵横信息游戏化学习的兴趣和意识，使幼儿初步了解、掌握信息技术的粗浅知识和简单操作技能，能熟练操作、运用纵横汉字输入法。
- 2、培养幼儿对信息技术应用的良好习惯和技能，提高幼儿的信息素养。
- 3、设计、探索符合幼儿园阶段幼儿身心特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容。
- 4、探索并构建在幼儿园信息技术环境下，幼儿园阶段幼儿纵横信息数字化学习和信息技术教育与幼儿园各大领域教学活动互相渗透的游戏化学习、自主探究式学习的教学模式。
- 5、利用现代信息技术环境下，“教”与“学”的关系，能有效的发挥教师主导作用，探索更加适合幼儿发展的指导策略。
- 6、课题的开展与研究，能够有效的促进教师对现代信息技术的运用能力，促进自身业务素质的进一步提高，能有效的开展幼儿园的教学活动，促进幼儿园整体科研水平的发展。

二、 研究设想

（一）课题研究的基本内容

根据研究的目的地和基本思路，我们围绕以下三个方面进行探讨

- 1、研究幼儿园阶段幼儿的纵横数字化学习和信息素养的形成速度、水平，如何用最短的时间使幼儿的纵横信息数字化学习和信息技术素养水平提高得快。
- 2、形成符合幼儿身心特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容和所需的相应课时安排。
- 3、通过实践研究，促进教师的信息技术水平，提高其信息素养，使其改变传统的教育观念，树立新型的教育观，促进教师综合教育教学水平的发展。
- 4、重要概念的界定：

信息技术：现专指多媒体组合技术、计算机多媒体技术与计算机网络技术及通讯

技术的设计、开发与综合利用等。即运用信息媒体对各种信息进行采集、加工、存储、交流、应用的方法。

教学活动：是教师以多种形式，有目的、有计划的引导幼儿生动、活泼主动的活动教育过程。

策略：指为实现预定目的而采取的方法系统和程序系统和在此基础上形成的方法论。

纵横汉字输入编码（简称“纵横码”），是由香港著名爱国实业家周忠继先生自1984年开始研究发明的。本着弘扬中华文化，振兴民族科技教育的理念，周忠继先生将发明创造的纵横码，无私地奉献给社会：1992年，他与苏州大学纵横汉字信息技术研究所合作开发第一代纵横输入法系统软件，其后不断更新，发展成为“纵横汉字输入法”。该输入法经由国家“211工程”7所大学计算机专业博士生导师联合鉴定为“国内外领先水平”是项目，并两次获国家知识产权局颁发发明专利证书。

纵横码把数码与形码有机结合，是一种具有创新特点的数字化汉字编码法。纵横汉字输入法具有“易学好用、输入快捷，繁简通用、词汇丰富，适用性强”等优点。它主要利用0-9十个数字作为码元，基本上以汉字四角位“左上”、“右上”、“左下”、“右下”为取码规则，以词组输入为主，个性化特设功能强大，包括简码输入，自定义编码等等。

（二） 课题研究的步骤

1、2009、9——2010、2 学习阶段

安排实验班级，学习子课题实施方案，充分理解课题研究的目的是，有园长负责介绍讲解课题研究方案。学习课题研究背景，开展有效的研究，帮助教师查找自身的困惑和问题。利用幼儿园现有的资源，学习幼儿园在“十一五”课题中获奖的论文及课题报告，为今后的课题研究做铺垫。培训实验教师，首先能够熟练的掌握技能及方法，再制定活动的内容和进度，开展有效的研究。

2、2010、3——2010、7 研究阶段

根据本次研究的目的和基本思路以及儿童心理发展的特点，我们对儿童的接受媒体刺激时的注意力、信息技术展示教育信息，引起儿童兴趣、对电教媒体的表象进行加工形成新形象、信息反馈四个方面进行了调查。设计调查表，利用观察型的调查法，对幼儿的活动的表现水平进行初次调查。

初步了解纵横汉字输入法有关知识和意义；了解有关电脑的一些基础知识，知道如何安

全卫生使用电脑。掌握简单的电脑基本操作技能，认识键盘等。学会纵横汉字输入法的取码方法和规则。（从中大班幼儿开始）

3、2010、8——2010、11 深入研究阶段

引导实验教师交流上一阶段的收获和体会，初步形成研究的成果，根据老师的研究困惑和问题，调整研究，完善课题报告，由余辉老师负责整理资料。推选比较好的实验活动，在园内进行展示，并请专家（信息中心及专业指导课题的专家）点评，促进课题研究的深度和广度，并录像。

引导幼儿能自己在 Word 中输入自己想表达的句子或一小段话，能输入自己喜欢的儿歌等。学会在 Word 中插入图片、美术字等；学会如何建立文件夹、给文件命名、重命名等技能。学会上网搜集资料、图片并懂得如何将其保存。知道怎样才是绿色上网。学会简单的绘画。

4、2010、12 形成实验成果

整理关于课题的所有获奖材料和研究材料，修改课题实验报告，接待姐妹园所的观摩，促进课题研究的推广。做好课题的结题工作。

（三） 课题研究的方法

在教育中教师的研究内容是相对稳定的，而儿童的理解程度却因人、因事、因地各不相同。因此，本研究采取了观察法、调查法、行动研究法进行研究。

（四） 课题研究的成果形式：实践成果/文字成果/电子成果

1、课题成果报告

2、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究的论文集

3、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究录像、课件及活动设计集锦（电子成果）

4、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究的教师反思集锦。

三、研究的过程：

（一）注重管理，保证课题实施。

1、建立制度，分层管理

我园注重建立健全的管理制度，保证课题研究的顺利开展。每学期，园长、保教主任、教研组长都会定期听布点研究课，并组织研讨，保证教研质量，提高教师教研水平。



2、确立小组，硬件支持

我园非常重视课题研究工作，形成了以园长、保教主任、教研组长为核心，以年级教研组为面，以专题教研组为点的研究网络。

硬件投入：

投入电脑 10 台，所有电脑的配置是：CPU（单核）；主板；内存 512 兆；硬盘 80；显卡；DVD 光驱；机箱；键盘；鼠标（共 10 套）；耳麦（20 套）；显示器（17"）；

交互式电子白板一台，正投两台、笔记本一台（可上互联网）所有电脑硬件设备符合课题实验开展的需要。

3、制定计划，有效实施

安排实验班级，学习子课题实施方案，充分理解课题研究的目的是，有园长负责介绍讲解课题研究方案。学习课题研究背景，开展有效的研究，帮助教师查找自身的困惑和问题。利用幼儿园现有的资源，学习幼儿园在“十一五”课题中获奖的论文及课题报告，为今后的课题研究做铺垫。培训实验教师，首先能够熟练的掌握技能及方法，再制定活动的内容和进度，开展有效的研究。

（二）加强学习、深入开展实践。

1、注重学习，提高理论水平

通过自学、互学、研讨等方式学习了有关课题的相关理论知识、学习了《纵横汉字输入编码》、《行动研究法》等理论书籍，使教师对课题有了深入地了解，明确了研究方向及目的，提升了教师的理论水平。

2、注重培训，提高应用技能

安排实验班级，学习子课题实施方案，充分理解课题研究的目的是，有园长负责介绍讲解课题研究方案。学习课题研究背景，开展有效的研究，



帮助教师查找自身的困惑和问题。利用幼儿园现有的资源，学习幼儿园在“十一五”课题中获奖的论文及课题报告，为今后的课题研究做铺垫。培训实验教师，首先能够熟练的掌握技能及方法，再制定活动的内容和进度，开展有效的研究。

3、外出参观，开拓教师眼界

在课题研究过程中，我们派教师参加了课题组的相关培训，也到其他实验幼儿园参观学习，借鉴他们好的做法，促进我们今后开展研究中少走弯路，更加深入的开展实践研究。

4、测试教师，考试先行

纵横码把数码与形码有机结合，是一种具有创新特点的数字化汉字编码法。纵横汉字输入法具有“易学好用、输入快捷，繁简通用、词汇丰富，适用性强”等优点。它主要利用 0-9 十个数字作为码元，基本上以汉字四角位“左上”、“右上”、“左下”、“右下”为取码规则，以词组输入为主，个性化特设功能强大，包括简码输入，自定义编码等等。因此我们首先要求教师全部通过测试，所有的内容都会操作才可以成为实验教师，保证了下一步研究的顺利开展。

5、注重上课，提高教学能力

课题研究过程中，我们进行了大量的研究布点课的实施与观摩。我们注重“研”过程，通过“集体备课——调整备课——上课——评课——再上课——再评课”的研究方式，使教师在预想、实践、反思、研讨的过程中，不断调整、积累经验，从感性认识上升为理性认识。

6、专家引领，提升认识水平

根据本次研究的目的地和基本思路以及儿童心理发展的特点，我们对儿童的接受媒体刺激时的注意力、信息技术展示教育信息，引起儿童兴趣、对电教媒体的表象进行加工形成新形象、信息反馈四个方面进行了调查。设计调查表，利用观察型的调查法，对幼儿的活动的表现水平进行初次调查。

初步了解纵横汉字输入法有关知识和意义；了解有关电脑的一些基础知识，知道如何安全卫生使用电脑。掌握简单的电脑基本操作技能，认识键盘等。学会纵横汉字输入法的取码方法和规则。（从中大班幼儿开始）

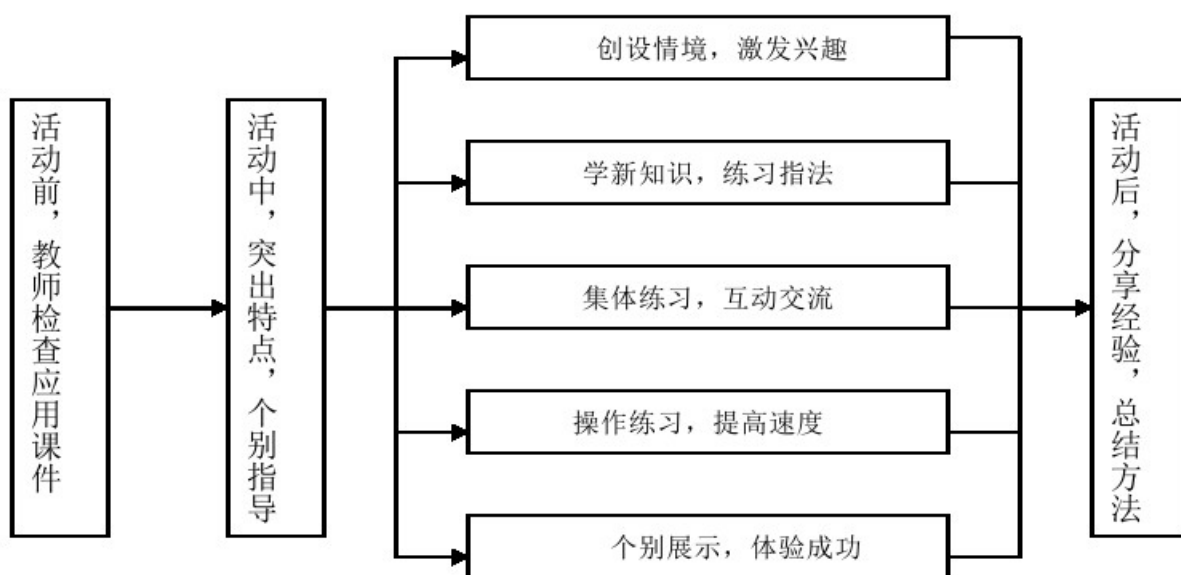


引导实验教师每周交流上一阶段的收获和体会，初步形成研究的成果，根据老师的研究困惑和问题，调整研究，完善课题报告。推选比较好的实验活动，在园内进行展示。陈滢老师代表北京课题研究组到天津做课并录像，受到了信息中心及专业指导课题的专家的好评，促进课题研究的深度和广度。

四、课题研究的成果：

（一）教学过程整合结构模式：

在研究实践中，我们逐步总结出幼儿园教育活动过程的新型教学模式：



（二）具体教学策略：

我们在实践研究中，逐步总结出活动前、活动中、活动后的教学策略：

- 活动前，利用游戏环节、生活环节学习儿歌掌握重点难点的策略。
- 活动中，运用情境激趣策略、提问引思策略、交流展示策略、比赛激励策略、情感引导策略、反复练习策略、重点示范策略。
- 活动后，运用分享交流策略、家园合作策略、个别指导策略。

（三）教学评价

1、幼儿学习纵横码输入法后的分析评价表

幼儿姓名	基本笔形 10 分钟	彩色单字 10 分钟	单字训练 10 分钟	文章录入 30 分钟
------	------------	------------	------------	------------

1 马则禹	99	45	40	101
2 于浩冉	78	35	22	99
3 张鹏涛	65	34	35	96
4 靳可欣	78	23	28	92
5 李子雨	56	22	29	98
6 武旭	45	31	26	88
7 王紫萱	80	29	27	95
8 赵云龙	45	27	22	96
9 王一蒙	45	29	18	97
10 林博一	47	40	22	96
11 王玉龙	49	39	21	93
12 高子航	50	28	23	95
13 刘一辰	55	24	21	91
14 葛之岸	70	35	26	90
15 石懿	84	28	20	88

2、普通班与实验班学习情况的对比分析表（1年）

班级	对比人数	年龄	认读生字（数）	对电脑的操作	会打字的%
实验班	15	5岁	600字以上	熟练 100%	100%
普通班	15	6岁	300字左右	熟练 45%	12%

五、课题研究的效果：

（一）幼儿的快乐发展

- （1）多种教学方法的整合，提高了幼儿学习的兴趣。
- （2）教师、媒体、幼儿之间的有效互动，使幼儿的思维更加活跃。
- （3）基本指法的掌握，促进了幼儿的自信和成功感。
- （4）有效的交流互动，增加了幼儿间的交往与沟通。

- (5) 信息教学的学习，促进了幼儿对信息设备的了解和掌握。
- (6) 信息化与幼儿园课程的整合，促使幼儿儿歌、操节、歌曲学习有效辅助了幼儿指法的巩固和掌握。

(二) 教师的成长与进步

- (1) 课题研究促进了教师业务素养的提高。
- (2) 课程的开展促使教师创新意识的增强。
- (3) 活动的组织提高了幼儿园整体信息化的发展。
- (4) 多种途径收集信息，提高了教师的信息素养。
- (5) 信息技术的合理利用，提高了教师的反思能力。
- (6) 信息技术与教学方法的整合运用，提高了教师的教育技能。

(三) 课题研究所取得的成绩：

1、园所成绩：

- 我园的课题实施方案获得了全国课题组研究优秀研究方案奖。
- 《丰台第一幼儿园网站》在首届北京市学前教育技术应用作品评比活动中获一等奖
- 朱继文园长在 2008 年 10 月 28 日于江苏省镇江市召开的第二届“中国教育技术协会中小学专业委员会幼儿教育协作研究会”上作了《现代信息技术有效促进幼儿园全面发展的研究》专题发言，得到与会专家、学者、代表的一致好评。
- 2009 年 12 月我园被评为北京市教育信息化工作先进单位。
- 2010 年 3 月 22 日陈滢老师代表纵横信息技术课题组在天津做展示观摩活动，大班活动《数学王国乐趣多》受到专家的好评。

2、教师成绩：

2010 年 4 月参加了纵横课题的论文评选活动，共上交创编的 9 个儿歌、5 篇案例、1 个课件、2 篇体会、1 篇课题活动方案。

制定了中大班学习的计划及活动内容进度表，调查中、大班幼儿的电脑操作能力以及识字量的现状，根据幼儿现有识字水平，设计适合中、大班幼儿学习的活动方案，并开展相关学习。探究提高幼儿学习兴趣的有效方式、策略，为幼儿创造有效的游戏化学习环境。

六、下一阶段的设想：

引导实验教师交流上一阶段的收获和体会，录制优秀的活动案例，整理课题的相关资料。

引导幼儿能自己在 Word 中输入自己想表达的句子或一小段话，能输入自己喜欢的儿歌等。学会在 Word 中插入图片、美术字等；学会如何建立文件夹、给文件命名、重命名等技能。学会上网搜集资料、图片并懂得如何将其保存。知道怎样才是绿色上网。学会简单的绘画。

参 考 文 献

题目	作者	资料形式	报刊名称	发表日期
1、教育的组织与实施 2、教育评价	北京市教育委员会	书籍	《北京市贯彻〈幼儿园教育指导纲要〉实施细则》	2003. 9
快乐与发展课程 基本思想	快乐与发展课程编写组	书籍	《幼儿园快乐与发展课程》	2004. 9
幼儿园教育与游戏 课程	汪荃	书籍	《幼儿园游戏课程模式》	2003. 8
几种幼儿园课程 理论基础	冯晓霞	书籍	《幼儿园课程》	2001. 8
幼儿教师教育技能及训练	陈志超	书籍	北京师范大学出版社	2004. 9
教学系统设计	何可抗、郑永柏、 谢幼如	书籍	北京师范大学出版社	2004
多媒体设计与运用艺术	陈绪常、 龚明斌	书籍	北京师范大学出版社	2004

评比诚信承诺书

评比类别	<input checked="" type="checkbox"/> 教学论文 <input type="checkbox"/> 研究论文
题目内容	纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究报告

	年 月 (盖章)
备 注	