

幼教:

跟随孩子的脚步，一路追逐

——浅谈纵横信息数字化教育在幼儿发展中的作用

广东省潮州市潮州市兰英第二幼儿园 李珠

【摘要】 本文通过幼儿纵横信息数字化的教育普及活动，认为幼儿纵横信息数字化的教育在幼儿发展中的作用：纵横信息数字化的教育让幼儿的学习成为一种游戏、纵横信息数字化的教育不但让幼儿自主而且让幼儿更加自信、纵横信息数字化的教育真正体现了“尊重幼儿”的教育原则、纵横信息数字化的教育有助于培养幼儿的认知和创新意识及各种潜能的开发、在组织幼儿玩纵横信息数字化的教育游戏活动中需要关注的问题等。

【关键词】 纵横信息数字化的教育 幼儿发展中的作用

近段时间，聪明能干又乐于助人的喜羊羊成了孩子们最钟爱和最想模仿的对象，生活中又有《葫芦娃》、《黑猫警长》等许多动画片为孩子们留下一代又一代可以传唱的优良传统。这动画片到底有什么样的魅力，引得孩子们这么乐此不疲？那教学中是不是也可以通过这样的动画来进行教育，让孩子们毫不费劲地在快乐中学习？我决定跟随孩子的脚步，利用大学里所学习的 flash 动画来制作课件，将生动活泼的动画形象带到孩子们的身边，给孩子一个属于他们的纵横信息数字化的动画世界。几年的研究和实验，我设计的许多动画课件和纵横法宝走进孩子们的课堂、生活，成了他们亲密的好朋友，教学效果可谓立竿见影。

常说“兴趣是最好的老师，是学习最大的动力”，生活中，我做个有心人，根据孩子的兴趣爱好来设计活动。如一次，有一个孩子带来了“团团”、“圆圆”两只熊猫布偶，孩子都特别喜欢，但一问“谁来到我们教室里？”小朋友都只能说出“熊猫”。它们是熊猫，但团团圆圆不仅仅是两只熊猫。为了让孩子们进一步了解，我抓住时机制作了课件《聚焦“团圆”，畅游台湾岛》用动画的形式给孩子们演绎了一个小故事。故事中，祖国妈妈被我设计成的母鸡的形象，焦急地呼唤着三只离开她的“鸡宝宝”香港、澳门和台湾。“鸡宝宝”香港和澳门都已经回家了，可还有一只“鸡宝宝”台湾不知什么时候才能回家，和妈妈团聚？看完故事后，孩子们一个个伤心地说：“宝宝台湾找不到妈妈会哭的。”、“找不到妈妈好害怕”、“离开妈妈好可怜”……看着孩子们担心的模样，我连忙说：“是的，台湾离开妈妈太久了，妈妈特别担心他，所以决定请熊猫团团、圆圆去看望他。我们也跟着他们一起去看望‘宝宝’台湾吧！”，接着我们在课件中欣赏台湾的美景、美食。最后，我请小朋友们说说自己的愿望，并用自己所学习过的纵横法宝告诉大家。陆煌说：“我要快快长大，帮祖国妈妈和台湾建一座海底隧道。”王淇说：“我爸爸是个建筑师，我请他建一座桥梁。”孩子们的发言异常踊跃。一开始，我还担心这样的活动意义深刻孩子们无法理解，可太出乎意料了，一个历史孩子们通过简单的动画故事就理解了，还争着出主意、想办法呢！这个课件也在我们园中引起了一阵“团圆热”深受大家的喜欢，纵横信息数字化的也变成了大家公认的法宝。真是一份意外的收获啊！孩子们天生爱模仿，动画课件里的主人公常以诚实、善良、正直的形象出现，孩子们在观看后会不由自主地受其影响，成长成和他一样对社会有用的人，这是一种多么棒的教育方式啊！纵横法宝既有趣又简单易学，深受孩子们的喜爱且能让孩子们通过电脑自学自练，这又是一种多么棒的学习方式啊！

一、纵横信息数字化的教育让幼儿的学习成为一种有趣的游戏。

“游戏心”是陈鹤琴先生根据幼儿心理特点提出的教学原则之一，他认为，儿童以游戏为生命。因此，把纵横信息数字化作为一项普及活动，适合幼儿爱玩的天性，即“游戏性”。

首先“纵横信息数字化”，顾名思义即根据幼儿年龄特点和身心发展规律而设计制作的一种优秀的教育学习游戏，具有美观、动态、有趣、变化的特点，以活泼有趣的方式传播中国及世界文化。幼儿会被新颖的拟人化形式、流动的画面所吸引，激发了幼儿好奇心，寓学于乐，可融健康、语言、社会、科学、艺术于一体，把枯燥的学习变成快乐的学习游戏，使幼儿感受艺术之美。美丽的色彩满足幼儿视觉的需要，动听的音乐满足幼儿听觉的需要，幼儿触景生情，自然全身心投入，既学习了知识技能，又巧发了创造力，促进了人格的健全发格，它算是一种真正开发幼儿潜能的一种教育游戏。

其次，在幼儿刚接触纵横信息数字化时，通过教育游戏软件辅助幼儿在“学中玩、玩中学、学玩相结合”潜移默化学会鼠标、小键盘的各种操作技能，符合幼儿爱玩的天性，和其他活动一样，纵横信息数字化普及活动课初期让幼儿进行小键盘游戏的操作，在这里，幼儿可不受教师的任何干扰，在活动中，他们是自由的。

再次，由于纵横信息数字化游戏软件和课件不仅形象直观，色彩鲜艳，而且富有动感，尤其配上栩栩如生的卡通人物形象，使游戏活动充满童趣，符合幼儿动物性的特点，所以幼儿非常喜欢玩。例如：纵横输入法儿童学习软件中的学习游戏中有多种选择，根据幼儿的年龄特点设计。幼儿学纵横信息数字化就如在电脑王国旅行一样，游戏在自然宽松的氛围进行，幼儿的兴趣点特高。抓住幼儿们的兴趣点，在老师的指导和帮助下，把这一延伸到其他方面，如：延伸到美工活动中，教师为幼儿提供多种几何图形，鼓励幼儿自成小组，进行合作“图形宝宝变变变”。幼儿们通过相互讨论和协商，共同完成了各自不同的图形设计。有的像城堡、有的像楼房、形式多种多样，令人耳目一新。在活动进行整个过程中，幼儿都是积极主动参与，而这种主动参与的热情只有幼儿喜欢的游戏活动中才会有。同样，幼儿在此项活动中各方面所获得的发展，是其他单一数学活动所不能达到的。可以说，纵横信息数字化的教育活动在某种程度上更加体现了“寓学与玩”的原则。

二、纵横信息数字化的教育游戏不但让幼儿自主而且让幼儿更加自信。

- 1、纵横信息数字化的教育游戏软件能满足幼儿自由发挥的心理需要，从而为他们创设了更为广阔的展示空间。

纵横信息数字化的教育游戏软件以他独有的优越性，为幼儿提供了一个自由探索的空间，使幼儿在游戏活动中能够做到自由自在的玩，它还可以避开成人评价的忧虑（即多了好奇和兴趣少了“不对”和“错”，少了“批评”），让幼儿在一个没有压力、没有干扰的环境中进行游戏，幼儿乐于积极主动的参与其中，并且初步形成了在“玩中学、学中玩、学玩相结合”氛围。

- 2、纵横信息数字化的教育游戏让幼儿更加自信。

纵横信息数字化的教育游戏真正体现了“因材施教”的教育原则，优秀的教育游戏以知识为载体，挑战“最近发展区”，还能为幼儿提供多层次的思考与释惑机会，从而促进儿童智慧潜能的发展。教育游戏还能提供宽松的气氛和鼓励性评价，帮助幼儿树立自信心，幼儿容易在比较中看到进步，看到变化，看到自己的不足，使其奋进。幼儿在游戏中能依据自己的实际水平并按照自己的兴趣和意愿来选择游戏内容，由易到难、循序渐进。例如：在“拼图”游戏中，幼儿可根据教育教给幼儿的游戏规则，自由选择游戏等级，分别选择大、中、小拼图，大拼图只有四块拼图组成，对于不会操作的幼儿自由选择大拼图，很容易完成，而且完成后还能得到一个动画片奖励，幼儿不会因为活动内容很难而产生恐惧感或厌恶感，反而在取得一点点成功后产生再调整难度试一试的强烈愿望。这种收获是其他教育手段所不能替代的，所以“纵横信息数字化的教育游戏也让幼儿产生了更多的微笑”。

三、纵横信息数字化的教育游戏真正体现了“尊重幼儿”的教育原则。

在纵横信息数字化的教育游戏中，当幼儿们的判断出现错误时，电脑总是以幼儿们可以理解、乐于接受的方式，告诉幼儿“你错了！”继而会发现鼓励性语言：“再试一次”、“再试

试看”来激发幼儿再次参与活动的积极性，而每当幼儿回答正确，它便会发出“谢谢、你真棒！”，让幼儿从中感受到成功的喜悦，领略到了一种成就感。也就是说，当幼儿在游戏中发现自己出现错误时，首先感到的不是沮丧，而是很好玩，才会让他们产生继续玩下去的愿望。这样做，不仅呵护了幼儿的自尊心和兴趣，而且大大提高了幼儿主动探索的兴趣和愿望。因此，由于教育游戏符合了幼儿的这些心理特点，采用了积极的鼓励措施，取得了良好的教育效果，避免了传统教学中由于成人因素的影响对幼儿造成人格上的伤害。

四、纵横信息数字化的教育游戏有助于培养幼儿的认知和创新意识。

幼儿的成长需要不断获得新的信息，有趣的教育游戏能激活幼儿的思维，把幼儿带到未知领域。幼儿可在人机互动、多种感官参与的过程中呈现最佳学习状态，并对认知对象产生强烈的热情，诱发内趋力，获得知识信息，促进认知和创新意识的发展。运用创造性的教学工具——电脑，进行创造性的纵横信息数字化的教学活动创新意识会在这里诞生，并伴随着幼儿一同成长，一位哲学家说：“对于未来世界，创新是一种睿智。”

五、纵横信息数字化的教育游戏促进幼儿的社会交往、情感，有助于他们去解决问题。

纵横信息数字化的教育游戏调动了幼儿思考问题、解决问题的积极性。能鼓励幼儿探求解决问题的方法。如：在纵横课件“走迷宫”游戏中，幼儿运用所学过的纵横法宝回答问题，面对不同的迷宫路线，有的幼儿在观察路线，有的幼儿在一直回答问题探索如何走出迷宫，有的与旁边的幼儿一起商量如何走出迷宫。在大家的共同努力下，迷宫终于出来了，幼儿们情不自禁地欢呼起来。他们因些而感受到了合作带来的快乐，分享了成功的喜悦。更重要的是幼儿通过自己的努力找到了解决问题的方法。

五、在组织玩纵横信息数字化的教育游戏活动中需要关注的问题。

虽然纵横信息数字化的教育游戏具有很多积极的作用，但同时也应该注意以下几个问题：

（一）人机互动代替不了人人互动。

纵横信息数字化的教育游戏毕竟作为丰富教育手段的有益形式，而不是唯一形式。纵横信息数字化的教育游戏同样也是幼儿纵横信息数字化的教育普及活动中的一种方法，而不是唯一一种。所以，纵横信息数字化的教育游戏的长处是电脑取代了教师，而是让教师们将注意力集中于人类在教育中的作用。

（二）组织纵横信息数字化的教育游戏活动的目的不是“为玩而玩，为用而用”。

幼儿参与纵横信息数字化的教育游戏，旨在培养幼儿对电脑的“亲和力”，激发幼儿对电脑的兴趣，而不是为学一技之长。因此，我们一线的教师们应该有正确的思想观念，决不能把纵横信息数字化的教育游戏当作只是让幼儿生硬的操作练习。

（三）规则的建立确保幼儿更好的学习和游戏。

由于电脑室是一个新生的教室。对于充满好奇的幼儿园们来说更是倍感新鲜，所以会出现非常在电脑房里嬉戏的现象。因此，进入电脑室要脱鞋，并穿上拖鞋，不能乱拔插头、敲打电脑、安全用电的规则为开展幼儿纵横信息数字化的教育普及活动打下良好基础。

（四）选择和制作能够帮助幼儿树立积极价值观的纵横信息数字化的教育游戏软件。

正如今天的电影和电视一样，在幼儿纵横信息数字化的教育软件当中充斥着暴力和残忍画面。从整体影响来看，打打杀杀暴力之类的游戏严重威胁着幼儿的发展，并对幼教工作者提出了更为严峻的挑战，所以，我应该避免使用这类游戏。要以敏锐的观察力去找寻和发现那些帮助幼儿树立积极价值观的幼儿教育游戏软件。

（五）纵横信息数字化的教育游戏与课程整合。

把纵横信息数字化的教育游戏活动延伸到其他教育活动中，并且与幼儿园课程如何进行自然有效的整合，使其最大限度的体现教育价值，在幼儿发展中怎样能更好的发挥其促进作用，这将是我们需要深入探讨的问题。

总之，纵横信息数字化的教育悄悄挺进幼儿园，是时代发展的需要，也是幼教改革的需

要。它在某种程度上真正体现了“幼儿是活动的主体”这一教育原则，“让幼儿成为活动的主人”在幼儿纵横信息数字化的教育中成为现实。我相信，随着幼教观念的不断更新，纵横信息数字化的教育将会以幼儿教育教学中不可缺少的辅助工具而被很快融入其中，成为幼儿教育中一朵绚丽的奇葩。