

【摘要】我们立足以幼儿的学习需求为主，结合主题、时事等，开展了一系列的纵横码教学活动由此来提高幼儿的语言智能，逻辑数学智能，人际交往智能。

【关键词】语言智能，逻辑数学智能，人际交往智能。

在开展纵横码的实验活动中，我们认为进行与学科教学的有效整合的研究，有助于为幼儿主体性、创造性的发挥创设了良好的基础，使纵横码教学朝着自主的、有特色的课程教学方向发展。因此，我们立足以幼儿的学习需求为主，结合主题、时事等，开展了一系列的纵横码教学活动由此来提高幼儿的语言智能，逻辑数学智能，人际交往智能。

一、创设环境，开发幼儿的语言智能。

语言智能是指能有效地运用口头语言及文字表达自己的思想并理解他人，灵活掌握语音、语义、语法，具备用言语思维、用言语表达和欣赏语言深层内涵的能力。儿童的表现是喜欢听故事、说故事，喜欢阅读、讨论及写作等活动。所以，在活动中不仅仅是教幼儿识多少字，打多少字，而是要对幼儿语言能力进行综合的开发。那么，如何在纵横码的活动中最大程度地发展幼儿的语言智能呢？

1. 创设师幼互动的语言环境。教师要与幼儿建立正常的语言交流，形成轻松的语言交流环境，帮助幼儿克服羞怯心理，引导、鼓励幼儿建立一种自信，同时要放手让幼儿自由讨论和回答问题，使每位幼儿都有机会表达自己的思想，体验成功的喜悦。而在此过程中，教师应不惜赞赏语句，及时抓住幼儿表述的亮点进行肯定的评价。如在学习儿歌《宝宝长大了》的教学中，先用课件展示了儿歌中的一系列情景，让幼儿模仿里面的动作，幼儿在这富有感染力的画面中，很快的理解了儿歌中的内容，同时与老师进行互动交流，当老师做出画面上的动作如“穿衣服，扣纽扣”时，孩子们在立即下面输入对应的词组和句子。最后再学习整首儿歌的输入。以往的“填鸭式”教学方法只能让幼儿死记硬背，在这种教学中，幼儿在图文并茂的幻灯片的播放过程身临其境，直接感受，切身体验，既能清楚地理解儿歌中的内容又能很快地记住儿歌，并在与教师的互动中提高他们感知文学作品美的能力，激发他们发自内心的想要表述的欲望。让幼儿在轻松愉快的学习氛围中提高语言智能。

2. 创设纵横码游戏氛围，引导幼儿快乐识字。

2.1 把识字学习渗透于纵横码活动中，在学习过程中给幼儿提供阅读卡片，当讲到某一动物、人物或物品时，就给幼儿出示相对应的编码字卡请幼儿认读。

2.2 寓教于乐，设计有趣的识字游戏，如“快乐对对碰”、“连线游戏”、“识字迷宫”等，让幼儿在快乐的游戏游戏中巩固对汉字的掌握。如幼儿自己在文本稿上用不同的标志区分单字、二、三、四、多字词组。看谁找得多、准、快。老师根据情况奖励小礼物。

2.3 增强幼儿对汉字的敏感性。通过引导幼儿翻阅编码小图书、辨认汉字、理解内容、利用编码选汉字最后串成句子，边自言自语讲说内容或不出声地默看，从而结合他们的生活经验，不失时机地稳步引导孩子对文字的自然接近。

2.4 培养初步的写作能力。基础扎实是开展识字阅读写作的前提。这里的“基础”是指纵横汉字输入法基本原理的掌握，小朋友进行在线写作一定要在熟练掌握纵横汉字输入法的前提下才能开展。因为在掌握的过程中，小朋友通过字、词、句的积累，为写作打下坚实的基础。如在教学单字时，我们以“识字大王”的小竞赛活动，让幼儿自己在Word中输入自己已经认识的汉字，这也为以后的写作输入打基础。在教学词组时，我们经常以“快乐拼板”的游戏为幼儿提供几组字词，让幼儿组成一句完整通顺的话。这样，幼儿即积累了词汇，又提高了口语表达能力，同样也为写作能有好词好句打下基础。

二、在活动中开发幼儿的逻辑数学智能。

逻辑数学智能指人能有效地运用数字、计算、推理、假设和思考的能力。儿童的表现是喜欢数学或科学类的课程，常常自己提出问题寻求答案，喜欢寻找事物的规律，对新的学科发展感兴趣，喜欢发现别人言谈行为的逻辑性缺陷，喜欢下棋或玩思考性的玩具。

在开展纵横码活动中我们常常利用多媒体资源来发展幼儿的探究、思考能力。比如设计的游戏活动《同在蓝天下》是结合给灾区献爱心设计的，通过活动让幼儿了解灾区发生灾难的情况，鼓励幼儿克服困难完成“送温暖”的任务，了解正确的应急方法，提高幼儿的安全应急能力。在“送温暖”的路上，可能会碰到一些困难或需要小朋友帮忙的事情，如要“铺小路”（复习笔形与数字的对应关系）、“搬运物品”（复习单字、各种词组的取码）、“分配物品”（幼儿能自己看文本用纵横码输入），鼓励幼儿克服困难完成任务，最后将小朋友的爱心话语用纵横码输入传到“爱心卡”上表达对灾区小朋友的祝福。通过这一情景的创设，幼儿自始至终都专注地投入活动，积极性明显提高，思维辨别能力明显加强。又如在讲述活动《猫医生过河》中，小动物想了什么办法帮猫医生过河的？东西？他们会做些什么？相互间会说什么？结局又是怎样的……问题情景的设置，幼儿在多媒体技术提供的情景资源中，发散想象，预测、猜想事情可能的结果，大大增加了幼儿思维的兴趣和想象、创造的空间。幼儿的思维在多媒体课件的碰撞和交互中大胆创想，各抒其见，积极争论，发表着自己精彩的演说，能自己输入的可以学习输入。多媒体课件的介入，让幼儿带着疑问去学、去思、去探索，提示幼儿解决问题的多种思考方式，寻求解决问题的思路与方法，通过设疑、猜想、解难，孩子们思维活跃了，语言也得到了操练。通过长时间的训练，幼儿的逻辑数学智能得到极大的提高，基本都能按主题表达自己的想法或能看图讲述，或用儿歌创编一段话，或自己随自己的意愿表达看法，取得较好的效果。

三、帮助幼儿建立宽松和谐的同伴关系，发展人际交往智能。

幼儿人际交往智能包括理解与交流的能力、向他人学习的能力、合作的能力，这种能力对其将来步入社会至关重要。所以，在对幼儿进行教育教学的过程中，培养幼儿的人际交往智能也是一件非常重要的工作。

1、创设游戏情景，激发幼儿交往的兴趣。

比如在游戏《小小游击队》中的“任务接力”环节，幼儿要把“任务”移交需对“密码”，即幼儿把拿到的“任务”（一个词组“备食物”）与另一个幼儿拿到“密码”（编码）对应，对上了，才算“任务”领取成功。幼儿非常喜欢，玩时情绪高涨，在配对时，他们相互配合那认真劲让人觉得非常可爱。又如游戏《打擂台》将幼儿分成几队，像西瓜队、苹果队、草莓队，每队5个小朋友配合找出单字、二、三、四、多字词组。看哪队找得多、准、快。老师根据情况奖励小礼物。孩子的兴趣浓厚，会主动地进行互相交流。

2、因材施教，提高幼儿交往水平。

我们把学习的孩子分成两个层次，提高班和基础班，鼓励幼儿之间的交流，教师也会积极鼓励和引导提高班的孩子和初级班孩子进行串联。不仅如此，还可以鼓励幼儿进行跨级游戏，使交往的范围更加扩大，对幼儿来说这又是一个新的刺激与挑战，更能促进幼儿积极面对陌生环境，培养幼儿在交往中的胆识和面对突发事件的应变能力。如让大班的孩子带中班刚学的孩子一起找笔形，教他们学口诀操。在跨级游戏中，幼儿团结协作的能力以及游戏交往的水平都得到了不同程度的提高。

3、重视游戏后评价，分享经验和快乐。

游戏评价一部分可以来自于教师，教师可以将游戏中好的交往行为加以肯定，让更多的小朋友去学习。但更多的应该来自于幼儿本身，幼儿是游戏的主人，比如在新学单字中请小朋友上来打出编码，之后让他们小朋友自己先评价对不对，充分表达自己的意愿。教师用鼓励自由发言和提问的方式帮助他们回忆口诀，了解自己的优势和不足之处。同时，幼儿之间

也分享了经验，相互学习，共同成长！

4、开展家园共育活动，促进亲子交往。

在纵横信息数字化学习活动课程的教学中，我们努力打破时空局限，现在的幼儿家庭都配有电脑，我们就充分挖掘家庭电教资源，开展家园共育的“亲子同乐学纵横”的活动，即给孩子布置收集相关主题材料的任务，让幼儿自己回家和爸爸妈妈一起在网上寻找、收集资料，并将收集、学习到的资料用自己的话表达出来与同伴分享，最后回家把自己的讲述用纵横码记录下来与爸爸妈妈分享。这样既可以让家长在家里正确引导幼儿如何利用网络进行探索学习，收集各种资料，同时又增强了亲子关系。打破了传统的幼儿无法自己书面录入文字的局面，使幼儿更有兴趣进行探索学习。

如在“我爱爸爸妈妈”主题活动中，我们让幼儿回家和爸爸妈妈一起收集爸爸妈妈工作的资料，结果，第二天回到幼儿园，孩子们迫不及待的就和同伴分享自己的劳动成果，而我发现，幼儿的资料丰富多彩：有的爸爸是司机，每天载不同的客人。有的介绍妈妈是医生，会帮病人看病。有的介绍妈妈是服装设计师，会设计很多漂亮的服装等等，每个孩子都加深了对爸爸妈妈工作的了解。在这活动中，我们还观察到孩子能自己主动向别人讲述自己父母的工作，同时也分享了小伙伴父母的工作，这样既增长了知识，又扩大了眼界。之后，我们还让幼儿尝试将自己想对爸爸妈妈说的话用纵横码进行输入，开始幼儿有好些字不会，老师及时提醒他们利用带来的资料进行查找，很快孩子们就能完成简单的1-2话的输入。活动结束后，孩子们还想继续学习输入，老师及时让他们自己想办法解决，孩子又七嘴八舌的谈论开了，最后，大家一致通过回家把自己输入的话展示给爸爸妈妈看，和他们一起输入更多自己想说的话。

心理学家布鲁纳说：学习最好的刺激是对所学学科的兴趣。“兴趣是最好的老师”，它是一种积极探究某种事物或爱好某种活动的倾向，积极的思维活动是建立在浓厚的学习兴趣和丰富的情感基础上的。它能使幼儿形成强有力的学习动力，引起他们的注意，促使他们自觉地学习，注意力高度集中，能积极思考问题，探索创新。在日新月异的今天，知识不断更新的今天，我们有必要、有义务通过多媒体技术使教学内容形象化，表现手法多样化，创设一个和谐逼真、生动活泼的教学氛围，使幼儿在良好的状态下积极地学习，主动地进行探索，激发他们的语言智能，逻辑数学智能，人际交往智能，提高学习效果。同时也让每一名孩子享受到使用纵横码交流的快乐！

参考文献

- [1]心理学家布鲁纳《教育过程》一书分“引论”部分和继“引论”部分的正文，共五章。其中，在“学习动机”这章的论述中，布鲁纳认为，“学习的最好刺激，乃是对所学材料的兴趣。
- [2]美国哈佛大学心理学家霍德华·加德纳提出的多元智能理论包括语言智能、数学逻辑智能、人际智能等。