

15.北京市大兴区第二幼儿园

## 纵横信息游戏化学习与幼儿园绘本阅读整合方法的研究

### 2011—2012 年度实验总结报告

**关键字：**纵横信息数字化 绘本阅读 游戏化学习

**引言：**

我园为每个班级配备了幼儿绘本故事，绘本精美的画面，唯美的寓意深深的吸引着幼儿，如何能让幼儿进行独立阅读是我们一直在思考的问题。图画书英文为 illustrated books，在日本叫做“绘本”。它是一种适合低幼儿童阅读的，以图画为主文字为辅。甚至完全没有文字而全是图画的书籍。这也就意味着绘本具有贴近孩子生活、具有艺术性、文学性、文字与绘画和谐共处等特点，它符合孩子的年龄特征，对幼儿成长有着独特和不可替代的教育价值。

绘本阅读的开展非常符合《幼儿园教育指导纲要》的精神：“利用图画、绘画和其他多种方式，引发幼儿对书籍、阅读和书写的兴趣，培养前阅读和前书写技能。”因为幼儿的识字量有限，使他们在阅读中常常不能根据对画面的理解正确掌握故事的内容，而纵横输入法的学习和运用，帮助幼儿解决了这一问题。幼儿在电脑输入的过程中，在纵横游戏化的学习环境中，认识了大量的文字，为自主阅读奠定了基础。

本课题立足以纵横码的学习为依托，促进幼儿进行绘本阅读，实现纵横游戏化学习与幼儿绘本阅读的整合。最初接触到纵横输入法是在今年的 10 月份，在我们了解纵横输入法的一些原理及演示如何操作之后，我们课题小组的成员对于这种新的信息技术有许多感触和疑惑，比如：幼儿学会纵横输入法后，一些拆字的原理会不会根深蒂固的记在孩子心里，从而对孩子上学后认知偏旁部首产生影响。还有虽然本班幼儿已是大班的孩子，但会认知汉字的幼儿并不多，大部分孩子只认识自己的名字和及其简单的汉字。那么不会汉字又何谈拆分汉字呢。带着这种种疑惑我们抱着试一试的心态开始了纵横信息游戏化学习的初步研究，希望幼儿在这个课题的支撑下能够获得更多的发展。

## 一、实验情况

（一）子课题项目名称：《纵横信息游戏化学习与幼儿园绘本阅读整合方法的研究》

（二）主持人及项目组成员

本课题自立项以来，园领导高度重视，成立了以园长为组长，副园长、骨干教师为组员的项目组。为在我园进一步推广纵横实验教学活动，扩大了实验对象范围，并吸收更多教师加入到项目组，增强教研实力。

本阶段项目组成员如下：

组长	陆薇	园长
	郭媛	副园长
	马丹	

组   员	魏志荣	教师
	刘舫	
	吴海月	
	李敏	
	于颖	

### (三) 实验对象和人数:

参与本次课题研究幼儿为一个中班, 两个大班幼儿, 共计 108 名。

### (四) 实验设备投入

本课题投入的设备设施主要包括: 电脑室电脑 33 台(教学电脑 1 台、实验电脑 32 台)可进行互联网连接, 多功能教师、交互式白板一块、投影仪、笔记本电脑、摄像机、照相机等。为适应纵横课题的研究需要, 为幼儿创造更好的学习环境。

## 二、实验准备

### (一) 目标

研究幼儿园阶段幼儿的纵横游戏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游戏化学习和信息技术素养水平提高得快。

形成符合幼儿身心特点的纵横信息游戏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。

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。

### (二) 内容

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识字积累图书阅读能力水平提高得快。

2、形成符合幼儿身心特点的纵横信息数字化学习和识字积累图书阅读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。

**图画书阅读活动设计** 为幼儿创设的是书面语言学习情境, 要求幼儿围绕图画、文字等视觉符号展开活动。**本质特征** 表现为: 幼儿在真实的目的而与书面语言进行互动, 主动寻求或建构意义的过程。强调幼儿通过“阅读”理解视觉符号的内容; 强调学习运用视觉符号形式(如绘画、图表、标记、涂写或模拟书写)实现自己真实的目的。

**视觉符号的理解与应用即感觉通道:** 视觉器官, 主要通过视觉学习, 有别于通过听觉、触觉(触觉)学习。

**主动寻求或建构意义:** 首先, 学习借助画面或画面配合他人的文字阅读理解故事内容。其次, 学习借助图画和简单的文字讲述故事的方法。再次, 学习模仿所学图画书讲述故事的方法制作自己的图画书(及其页面)、讲述自己的故事。

**图画书活动过程** 是教师指导幼儿与图画书中的故事、画面、文字及其相互关系之间互相的过程。其中的故事内容是读出来的而不是听来的。它包括幼儿独立阅读、师幼共读、讨论重点

内容和模仿制作图画书等环节。

**研究目的**是提供适合幼儿发展水平并能有效促进幼儿读写能力提高的图画书阅读活动。

**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。本着弘扬中华优秀传统文化，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）研究的方法

- 1.调查法：课题初期对参与的幼儿家长进行问卷调查，了解幼儿的识字量。
- 2.行动研究法：这是本课题最主要的研究方法。通过教学设计→教育教学活动→教学反思→调整设计，并辅以教学活动观察、课例分析，循环往复推进课题研究。
- 3.文献研究法：通过对期刊、网络、书籍等文献资料进行调研，了解相关研究的研究现状，借鉴已有的研究成果，为本课题研究提供理论基础与方法。
- 4.案例研究法：纵横输入法在幼儿绘本阅读实践中的案例进行收集、整理教学案例，即为课题研究提供实证材料，又可丰富课程资源。

### 三、研究过程

（一）利用交互式电子白板演示，帮助全体幼儿理解掌握方法。

交互式电子白板也是近年来幼儿园中推广的一项新的多媒体技术。电子白板功能性强又可触摸，能面向全体幼儿有效与幼儿进行互动，每个幼儿都可以在白板上操作已完成游戏练习，班里只有一台电脑，比起孩子单独学习操作，电子白板的教学效果要出色很多。例如在幼儿学习纵横有字的笔顺练习时，教师运用交互式电子白板进行入门教学软件的展示，请幼儿分成小组运用竞赛的形式根据字体尝试拆字与取码然后教师在出示正确答案，这样集体竞赛练习能够提升幼儿的学习兴趣，帮助幼儿快乐并快速的掌握纵横输入法的基本原理。



（二）将纵横融入班级环境创设，方便幼儿游戏化学习。

在初步学习纵横输入法时孩子的基础知识掌握与练习最为重要，我们针对纵横码的特

点在学习区创设了互动墙饰制作了许多玩、教具以便幼儿更快的认知掌握。其中以模拟大键盘的创设最受孩子欢迎,这是根据孩子的学习特点由老师精心设计而成,教师运用废旧床单,裁成大长方形刷上银色颜料,效果与真实小键盘极为相似,另外为了能与孩子充分互动,教师在模拟键盘上缝制了粘贴扣然后制作了等量的笔形贴,这样孩子就可以轻松的将对应的笔形粘贴到相应的数字格里,便于孩子熟练掌握笔形代码。另外纵横输入法与幼儿的阅读能力及水平息息相关相辅相成,教师将纵横互动区与图书区相结合,当幼儿有相应需求时,多样性的区域材料可以满足幼儿的需要帮助幼儿自主、主动的建构相应知识,提高幼儿的学习能力。

老师在缝制互动大键盘



图书区纵横互动墙饰



教师自制的纵横游戏卡（运用废旧台历制作，活页可翻）

打好基础对于学习纵横汉字输入法十分重要,孩子们通过集体教学及平时在区域中的游戏化练习,对于笔形、取码等初步的内容已能较为熟练的掌握了。环境的运用过程十分有趣并取得了较好的效果,体现了环境及玩教具的教育价值。例如:在孩子们最初接触笔形代码及简单的拆字规律时,并没有环境及玩教具的依托,我请两个小朋友利用取码方法帮助“中”取码,结果两人的取码结果都是 7777,并向我解释了他们四角取码的方法。但通过环境的渗透和一定练习后,孩子们对于取码方法有了更进一步的认识与理解。



孩子们在操作教师自制的大键盘，通过操作帮助孩子找到键盘上数字相对应的笔形。(上图)



本班幼儿在练习简单的拆字解码。通过练习已经小有成效。(教师将压好膜的版面置于墙上，既方便幼儿操作又容易清洁可反复使用。(左图))

(三)创设游戏化情景问题，引领幼儿走入纵横码的大门

蓝宝宝要去城堡探险了，会有神秘的礼物出现哦，不过在城堡中，它会遇到礼物的守护者出的难题，要解决三关才成功，我们一起帮帮它吧……

1.第一关：我会看书

这个环节的设置是对幼儿阅读图书经验的调查，让教师了解幼儿的图书状况，也让幼儿在后期的学习中体会到阅读形式的改变，让自己阅读变得越来越简单，有趣。

(1)提出问题：我看过的有哪些书？

幼儿讨论：电子书、音乐书、口袋书、布书、手掌书、英语书等等。

(2)提出问题：书上有什物？

幼儿讨论：文字、图片

幼儿在讨论的过程中，又发现了重要的新问题：我们不认识字怎么看书啊？经过新的讨论后总结出：可以边听故事磁带边看相应的故事书；可以让大人讲故事；可以看光盘等等，还有的幼儿说，要赶紧认识很多的字，这样自己就什么都能看懂了。（这时候教师拿出纵横笔形代码做成的卡通宝宝，引出新的学习知识——）





## 2.第二关：纵横输入法

纵横码是一种信息化学习工具，为孩子创造了一种易学乐学的信息化环境，提高学习的主动性，促进潜能的全面发展，孩子们通过记口诀，学笔型，学词组，巩固字形积累更多的词汇。我们功过四个环节让幼儿循序渐进，在游戏中边玩边学：

### (1)数字宝宝口诀

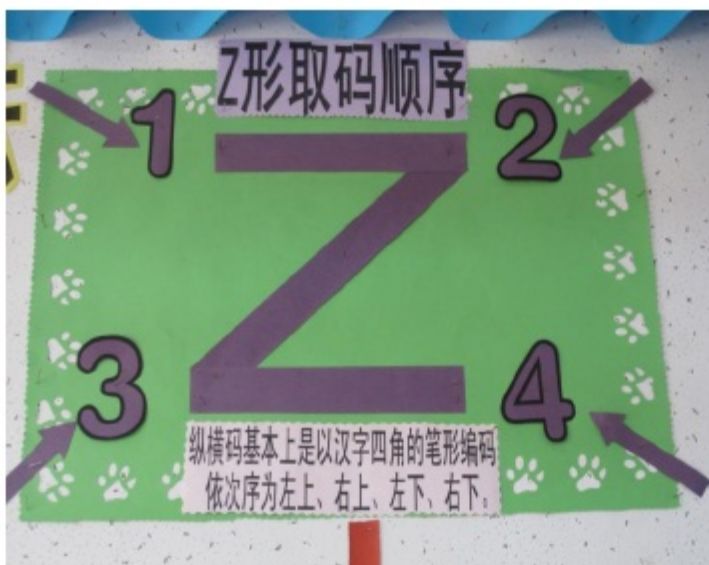
孩子们对于汉字的笔形代码的取码非常陌生，难以掌握。因此一开始，我们把纵横码的笔形代码口诀“一横二竖三点捺，叉四插五方块六，七角八八九是小，撇与左钩都是零。”通过朗读、唱歌等方法引出，幼儿很快就已经琅琅上口了。

幼儿是活泼好动的，喜爱身体表演，所以，我们及时的把口诀律动操分解图示展示出来，让幼儿通过模仿——学习——表演三部分，幼儿的情绪很快就高涨起来，在轻松的学习气氛中对纵横码有了较深的第一印象。



## (2)Z形取码顺序

在幼儿熟记口诀后，我们指导幼儿认识编码顺序，因为中班幼儿能正确辨别上、下、左、右等方位，所以，我们利用文字图片，引导幼儿用空间语言描述出方位，进行取码顺序的练习。如：新。左上点是，右上是撇，左下是小，右下是竖。



## (3)笔形代码

单字取码是个难点，特别是刚开始接触单字取码，幼儿不能准确的找到四个角所对应的笔形，最重要的一点是取码不从中间取。还要指导幼儿与键盘上的数字键一一对应起来，由于数字键用0—9表示，因此将口诀中的有关数字改成阿拉伯数字，这样口诀中的基本笔形横、竖、点、捺等就与数字键形成直接联系，可使幼儿在第一时间内迅速作出反应。同时采用“儿童纵横码”软件，彩色有趣的界面很快就吸引了幼儿的注意力，就这样开始让幼儿在电脑上进行笔形编码的输入。

## (4)纵横乐园闯关

因为每个幼儿的学习接受能力是不同的，所以，我们根据幼儿的知识掌握程度安排其闯关内容，包括：指法练习、笔形练习、幼儿识字、汉字练习、简码练习。这样，让幼儿在没有心理负担的情况下快乐的操作，每次结束都有些小礼物作为奖励，让幼儿看到成绩不断提高，从中得到鼓励，体会成功的喜悦，我们希望能以此来调动幼儿的学习积极性。事实证明，这样的教学方法十分有效，他们你追我赶，形成了一种良好的学习氛围。

### 3.第三站：我这样看书

随着幼儿对纵横码理解明显的进步，我们在这个环节介绍了二字词组、三字词组、四字词组及多字词组的取码规则。

(1)幼儿可以在废旧图书里搜集自己喜欢的图片，自制绘本阅读图书，然后请老师帮忙记录幼儿讲述的介绍内容。有了文字介绍，幼儿根据纵横码规则在文字下自己写出代码，因为是熟悉的内容，幼儿在向伙伴讲述图书时可以用手指边指字边介绍。

(2)我们制作了一些操作卡片，幼儿在阅读图书时可以利用卡片去对图书里的文字进行拆码练习，使幼儿在游戏中轻松地巩固了笔形和数字间的关系，

(3)纵横输入法儿童学习软件中，有音像文章的练习，我们先让幼儿自己练习，因为里面会有幼儿熟悉的汉字，可以让幼儿尝试阅读内容。有时候，我们还会先教授幼儿朗诵诗歌内容，然后进行编码练习。

孩子们在闯关的过程中享受着快乐，学习着知识，个个兴奋异常，不甘示弱，学得非常认真仔细。每一关不同地学习内容吸引着孩子们，孩子们乐此不疲，闯过了一关又一关。

终于梦寐以求地得到了守护者发的礼物，从孩子们花儿一般的笑脸上能够感受到他们成功的喜悦和快乐。

#### ④熟练运用电脑，为纵横输入打下坚实的基础

学习纵横输入法最关键的一项就是会使用电脑，为了让每个孩子都学会电脑大大的提高课题研究效率，园里为孩子们配备了 30 多台电脑，以便孩子们操作练习。虽然现在电脑已是每个家庭不可缺少的一样电器，但孩子们真正会用电脑的并不多，家长们因为孩子的健康等种种原因不愿意让孩子过多的使用电脑。所以班级一周上一次电脑课，既保证孩子们掌握了知识，又不会影响孩子的健康。

由于每个孩子之间使用电脑的水平不同，所以我们都从最为简单的开、关电脑学起，帮助孩子们掌握正确的使用电脑的方法，然后观察孩子的学习情况根据孩子的接受能力，调整课程安排及时间。在活动中，教师引导幼儿认知了键盘的布局、按键含义、熟练掌握了常用键，并在此基础上学习了使用电脑绘图、打字、玩简单游戏等，目的是练习鼠标的操控能力、手眼协调能力及熟练使用键盘的能力。



图 1

图 2

图 1 为孩子们在电脑上画图

图 2 为孩子们在练习使用 word 打字，熟悉键盘的常用按键。

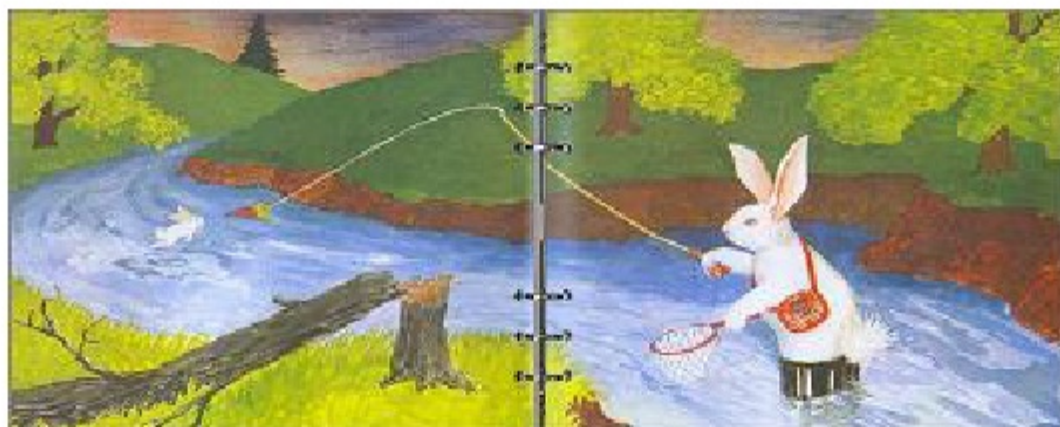


(四)灵活运用纵横输入法，提高幼儿绘本阅读的乐趣。

### 1.引导幼儿敏锐地观察，清晰地阅读绘本

绘本是一种独立的图书形式，文字与图画共同承担着讲故事的重要责任，图画不再仅仅起辅助和诠释文字的作用，图画、文字之间是一种平衡的关系，相互衬托，才能营造出整个绘本的完美感觉，所以绘本特别注重文字与图画的内在关系。

绘本《逃家小兔》主要以两张黑白画面和一张跨页的彩色相间构成，前者配以文字，后者没有文字和对白，但形象地展示了兔妈妈和兔宝宝那种温馨的情感，我们把图书制作成电脑操作版，只有把文字输入正确才能够打开下一页的图书内容，如图一中的文字与黑白画面紧密结合，左边的小兔说“如果你来追我，我就要变成溪里的小鱒鱼，游得远远的”，右边中的妈妈说“如果你变成小鱒鱼，我变成捕鱼的人去抓你”。接着的彩页马上形象地展示了兔妈妈用萝卜钓小兔这条“小鱼”。这样的图画与文字的结合，深深地吸引住了孩子们的眼球，孩子们的观察力被充分的调动起来，他们在阅读时很容易就关注到了类似于这样的有趣细节，可以让孩子们清晰地了解绘本的脉络，为成功阅读提供了有效的保证。



图一

图二

### 2.创设幼儿喜欢的游戏情境，探究地阅读绘本

当阅读引起了强烈的情感共鸣时，幼儿常常会以角色扮演和身体动作等方式对绘本作出回应。当幼儿听到故事的高潮部分时或是阅读之后，幼儿的角色往往会从一个听众变成一个游戏者，在游戏的情境中，幼儿不是孤立存在的，有了伙伴的互动，大家可以共享对故事的

不同见解，他们有时会用自己独特的动作或是简短语言以示回应，这也是幼儿将动作和语言结合起来表现对故事的理解，这样的游戏方式能促进幼儿更深入地探究绘本。

比如我把故事中的对话制成文字卡片，幼儿在角色扮演讲述活动中，每说完一句话就请对方把其中一个文字相对应的编码卡片找到。孩子们在找的对不对这个问题上不停地讨论着、游戏着，迟迟不愿把自己从角色的身份中跳出来……

## 四、实验测评分析

(一)测评内容：幼儿的识字量和输入数字、英文及汉字的数量

### 1、前期测试

因中班幼儿刚刚接触电脑键盘录入，我们为幼儿准备了包含 100 个打乱顺序的数字和英文字母以及 20 个常用汉字的测试表，要求幼儿各在 1 分钟内用键盘录入，可以在家长的帮助下进行，但要求测试准确，最后填写测试结果。

### 2、汉字测试

以班级为单位，统计幼儿在 100 个汉字中的识字量，并计算出百分比。

测试文字包括：

大小多少天水火山云牛口爸妈上下左右门月石不力了王中木幼儿园文分会回国书目人心马羊狗手刘爱白伴变姐林亮乐年美丽鱼子快瓜光画花红和好朵叫女男空可开活黄欢冬乐点春虫车笑牙田条晚玩找正纸竹字走雨坐兔六沙奶毛东

(二)测评过程

1、按照不同年龄班制定个案与集体活动的目标，使幼儿喜欢并适应纵横信息技术教学，能够最大限度的激发幼儿的学习潜能，促进学习能力的提高。

#### 2、设计课程。

- (1) 认识电脑，了解电脑的组成及名称。
- (2) 掌握简单的电脑操作技能：开关电脑；鼠标的拖动；数字键盘的操作。
- (3) 学会纵横汉字输入法的口诀，认识笔形，鼓励幼儿用动作表现记忆的结果
- (4) 能自己在“纵横输入法儿童学习软件”中练习。
- (5) 掌握纵横汉字输入法的取码方法和规则。

(三)测评结果

以大班为例，前期测试结果如下：

实验人数	1 分钟输入项目	输出率	最高数量	最低数量
23 人	数字 (100 个)	23.7%	45 个	8 个
	英文 (100 个)	8.8%	13 个	0 个
	汉字 (20 个)	1.52%	3 个	0 个

以中班为例，汉字测试结果如下：

测试人数：23 人

测试结果：48.4%      最高识字数量：100      最低识字数量：15

(四)测评分析

尽管我们有关纵横码的教学才刚刚起步，但是我们旨在让幼儿学得开心、学得轻松。通过纵横码的教学，幼儿的识字量在逐渐的增加中，对字词的结构、分解有了较深刻的认识、了解，这对于幼儿本身，对于教师日常开展教学活动都有很大的帮助。纵横信息数字化的学习运用还有很多的教育因素等待我们去挖掘和探索。

#### 参考文献

- 1、北京市贯彻《幼儿园教育指导纲要（试行）》实施细则 2006年
- 2、周兢：《早期阅读发展与教育研究》，教育科学出版社，2007.5
- 3、康长运：《幼儿图画故事书阅读过程研究》，教育科学出版社，2007.3
- 4、彭懿：《图画书阅读与经典》，二十一世纪出版社，2006.12