

# 脑瘫、智障儿童在游戏活动中培养对纵横信息数字化学习兴趣的发展

苏州工业园区博爱学校 梁兵 周媛媛 胡燕 朱腊梅 陈惠娟

**【摘要】**本文探讨了学龄前脑瘫、智障儿童在纵横信息数字化学习中，采用游戏教学方法培养儿童学习兴趣，提高学习的专注力。阐明了学龄前脑瘫、脑瘫、智障儿童通过纵横信息数字化学习，发展儿童的语言；提高了社会交往能力；培养脑瘫、智障儿童的情感、个性；同时也为特殊教育积累教学经验。根据教学实验，阐述了在纵横信息化教学中遇到的困难和解决问题的对策与方法。

**【关键词】**纵横信息数字化 游戏活动 学龄前 脑瘫、脑瘫、智障

脑瘫、智障儿童普遍存在智力低下，缺乏学习主动性，学习持续性短和自主应用能力差等问题，这些问题存在不仅表现为智力障碍，还表现出情感、意志、个性障碍；语言理解与接受信息滞后；从而导致人际沟通障碍，并不同程度的丧失学习能力，难以适应社会生活。脑瘫、智障儿童在学习纵横信息数字化过程中，面临很多困难，包括：0-9的数字辨认、数码和纵横形码配对、上机操作指法控制和手眼协调等。

根据普通幼儿园教学大纲要求和特殊儿童的学习的特点，我们在学龄前脑瘫、智障儿童纵横信息数字化的教学中，以“快乐学习”为宗旨，结合“游戏活动”，自行制作教具，尝试将纵横信息数字化教学内容用游戏的方式表现出来。在纵横乐园中，开展丰富多彩的教学活动，引发学龄前脑瘫、智障儿童的学习兴趣，发展儿童的观察力、手眼协调能力、视觉辨识能力；提高学习的主动性、积极性；拓展学龄前脑瘫、智障儿童的内隐学习能力，让儿童在玩中学，学中玩，体验学习的乐趣，通过丰富多彩的活动扩展儿童的经验、思维，培养情感、个性，发展儿童的语言、社会交往能力。

我们以实验组儿童章易州、吴春妮小朋友为例，浅谈在纵横信息数字化教学中如何用游戏活动提高儿童学习兴趣的一些经验。

## 一、潜移默化中感受纵横信息数字化学习的方式。

州州，男，7岁，智障合并癫痫。患儿来校时的主要问题是注意力不集中，理解、记忆能力差，以学习困难为主要特征。在初始学习纵横码时，对0-9的数

字辨认不准确，对纵横代码口诀更是无法理解。由于理解和记忆能力差，即使反复教学，他仍无法正确辨识数码和纵横形码名称，时间长了造成孩子对纵横信息数字化学习的厌烦心理，更别说掌握这种输入技能了，学校组织教师集体研究，大家反复的商讨、阅读相关教学资料、阅读大量纵横码资源库信息，设计了兴趣化游戏教学方法，来引发特殊儿童的学习兴趣。在日常教学中，老师们发现，虽然在认识数码和纵横形码上没有兴趣，倒是和纵横代码口诀很投缘。在每节课堂中，只要老师带领大家念纵横代码口诀，州州能随着老师的节奏拍手，这就像黑夜中的灯光一样，让我们又重新看到了希望。经过教育组老师的商讨，暂停对州州数码和纵横形码认识教学，以《纵横代码口诀儿歌》为突破口，重在提高他对纵横信息数字化的学习兴趣。每天通过反复的听《纵横代码口诀儿歌》，在“愉快、轻松”的学习环境中，给州州自己一个接受新知的缓冲时间。果然，我们收到了意想不到的效果，他开心的对老师说：我要念“纵横码儿歌”。通过《纵横代码口诀儿歌》，在音乐疏导下，州州在潜移默化中感受纵横信息数字化的学习方式，初步建立了对纵横信息数字化的学习兴趣。目前州州不仅在学习普通幼儿园中班教学课程，能熟练进行彩色笔形的看打。

## 二、在《找朋友》游戏中初步建立对纵横形码和数码的学习兴趣。

从厌烦到喜欢，从排斥到初步建立对纵横信息数字化的学习兴趣，老师们用了两年的时间。在对待特殊儿童学习纵横码的问题上，我们老师认为，特殊儿童是能掌握纵横输入法技能学习的，只是需要耐心的引导和反复地学习。每位老师都很珍惜为孩子们建立起来的学习兴趣，所有授课老师都参与到纵横信息数字化教学中去。如：数学老师担任孩子们的数码教学，语言老师担任纵横形码教学，并通过《找朋友》游戏组织教学活动，运用自行制作的数码和纵横形码图片，来认识数码和纵横形码。通过儿童扮演纵横形码（或数码），在《找朋友》游戏中进行纵横形码（或数码）的配对练习，加深对数码和纵横形码的理解与记忆。但是反复开展《找朋友》的游戏，时间长了减退了孩子对《找朋友》游戏的兴趣。针对出现的新问题，结合蒙台梭利的三段教学法（图片、图片+数字、笔形+数字），改变单一的游戏活动，设置游戏难度，丰富教学内容，采用直观的教具。在老师不断地引导下，得到了假设的教学效果，孩子们基本掌握了纵横数码和纵横笔形

的名称。

纵横游戏教学法，激发了学龄前脑瘫、智障儿童的参与游戏活动的兴趣，初步建立对纵横信息数字化学习的兴趣。同时，在《找朋友》游戏中也发展了儿童的主动语言和人际交往能力。

### 三、在情景游戏中提升对纵横形码和数码的学习兴趣。

在现阶段的教学中选择什么样的教学方法，如何组织、开展教学活动，制作教具等问题，老师们都绞尽脑汁，费尽心思。由于我们的教学对象是特殊儿童，所以对每一个案的教学方法都是精心琢磨，不断推敲。可是在教学中还是会出现许多问题，如：在纵横形码和数码对应关系教学中，孩子对单个数码配对单个笔形能够理解并掌握。但数码对多个笔形易混淆，如：数码“3”和“点”“捺”上，不是忘记“点”就是忘记“捺”；在“4”和“5”上更是搞不清，分不明，经常将“4”和“5”所对应的笔形混淆。假如让他死记硬背，会减退学习兴趣。为此，我们讨论将纵横形码和数码对应关系教学和情景游戏相结合：在认知和语言教学课程中，以《小猫钓鱼》游戏为教学主题，老师们利用课余时间，制作教具，如：小花猫头饰、带有数码的鱼竿、粘有纵横形码的小鱼，通过这些鲜艳、新颖的教具，激发儿童的参与兴趣；透过有趣的教学情节，让孩子们在学习中感受快乐。看到孩子中在快乐中游戏，在快乐中学习，接受信息的时间缩短，理解知识的速度加快。纵横游戏教学方法的实验说明：在学龄前脑瘫、智障儿童教学中通过开展丰富多彩的游戏活动，是培养学习兴趣的有效方法之一，同时也提高了儿童的学习专注力。

### 四、掌握正确指法，借助纵横课件，完成单手小键盘上机操作。

孩子通过《纵横代码口诀儿歌》、《找朋友》和《小猫钓鱼》教学游戏活动，在基本掌握了纵横形码和数码的对应关系的基础上，进行新的教学内容：

（一）掌握正确的指法。老师通过编排易懂、有趣的手指儿歌“大拇哥，二姆弟，中鼓楼，四兄弟，还有小妞妞一起唱大戏。”同时借助游戏课件，让儿童在游戏中发展了手眼协调能力，手的灵活性并掌握正确的指法。

（二）在掌握正确指法基础上，开始进行上机操作训练。由于孩子们伴有运动功能和视觉功能障碍，在操作的过程中，出现了新的困难。我们将小键盘和纵横总

课题组设计的软键盘运用于孩子的教学中。有的孩子有视力问题，无法清楚辨认小键盘上的数字，便运用大键盘解决因视力而看不清的问题；有的孩子有运动功能障碍，如：实验组儿童吴春妮，女，10岁，是共济失调型脑瘫伴有智力落后，手的精细动作笨拙。通过快乐纵横课件，让孩子趴在软键盘上，解决因运动功能障碍造成的看打困难。孩子的上课兴致很高，学习很认真，我们也倍感欣慰。

五指儿歌、软键盘、纵横课件的使用，极大的提高儿童的学习专注力，激发儿童的主动学习能力，进而引发高效的学习效率。培养儿童学习的积极性、主动性，让孩子们感到学习不再是强加的负担，而是生活的乐趣。

五、掌握快乐纵横识字，发展语言表达能力，提高儿童心理认知水平。

有了之前的教学经验和奠定的基础，开始了新的教学内容：纵横快乐识字。在识字教学中，同样也存在一些问题，如：孩子们的空间概念不清晰，上位概念和下位概念分不清，无法按顺序完成取码，经常是上下左右颠倒。在教学中，运用幻灯片将汉字的取码规则制作成“动物找家”的路线，让儿童在玩中掌握取码规则。每天孩子们和一种小动物共同完成找家的游戏，巩固了孩子的取码规则，同时，增加了孩子们的识字量。经过反复的训练，州州、春妮等小朋友开心的说：“我要和小狗一起找家”“学习认字”。通过纵横快乐识字练习，扩充儿童的识字量；发展语言表达、人际交往能力；积累词汇，学习组词造句；夯实语文基础，为学龄前脑瘫、智障儿童学习语文打下基础。



结论：根据普通幼儿园教学大纲和特殊儿童的学习的特点，在学龄前脑瘫、智障儿童纵横信息数字化的启蒙教学中，采用不同教学方法，让儿童在快乐中学习。同时老师们通过个案教学，积累了实践教学经验，并将这种教学方法运用到其他学龄前脑瘫、智障儿童的教学中。通过教学实践，证明了学龄前脑瘫、智障儿童运用游戏活动学习纵横信息输入法，能培养儿童学习兴趣，提高学习专注力；发展了儿童的语言理解及表达能力，加快对信息接受能力；拓展特殊儿童的感知

觉、思维、想象力和创造力以及内隐学习能力，是纵横信息数字化教学的有效教学方法之一。

参考文献：

- 1、刘全礼，2007，《智力落后儿童的特点与教育纲要》，[M],天津教育出版社
- 2、谢锡金、祁永华、岑绍基、林小苹，2006，《纵横汉字输入法教学发展的研究》，[M],广东高等教育出版社
- 3、梁宁建、林小苹、李宁、金俊清等，纵横汉字输入与儿童认知能力发展, [R],上海华东师范大学心理学系、香港大学教育学院中文中心、纵横系统教学应用研究室