

纵横教学游戏化、快乐自主学古诗

新余市城北幼儿园 刘琳

[摘要]：

纵横汉字输入编码（简称“纵横码”），由香港爱国人士周忠继先生根据汉字的方块特点，一种用右手在含有“0”~“9”10个数字的小键盘上操作的输入法。纵横汉字输入法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。

古诗词是我国古代优秀文化的宝贵遗产，它凝聚了中华民族的人文精髓。幼儿学习古诗词既可以锻炼幼儿口齿清楚伶俐，吐音准确流畅，又能让幼儿品味诗的优美意境，熏陶情怀，启迪智慧。

我园通过游戏化的形式，把纵横信息数字化学习与幼儿园古诗词教育有机地结合起来，激发幼儿学习兴趣，达到让幼儿自主学习古诗词的目的。

[关键字]：幼儿、纵横信息数字化、古诗词、游戏化、自主学习

[正文]：

纵横信息数字化学习是运用计算机这个现代媒体来学习纵横汉字输入法。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。它是一种集趣味性与操作性为一体的新的汉字输入法，还具有“易学好用、输入快捷，繁简通用、词汇丰富，适用性强”等优点。纵横输入法主要利用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，对于幼儿来说具有相当大的趣味性。

古诗词是中华民族的文化瑰宝，其价值不仅在于它给人以艺术的熏陶，更在于它能启迪人的思想，陶冶人的性情。对儿童开展古诗词教育有利于培养幼儿艺术鉴赏力，有利于潜移默化地对幼儿进行中华民族传统美德教育，弘扬民族传统美德。

如何把纵横信息数字化学习与幼儿园古诗词教育有机地结合起来，是一个有价值的研究课题。我园主要通过游戏化的形式，激发幼儿学习兴趣，达到让幼儿

自主学习古诗词的目的。

游戏是幼儿最喜爱的活动，幼儿时期的主要活动就是在游戏中学习。游戏作为幼儿的基本活动，以其自身的愉悦性、主动性、虚构性、有序性等特点，成为幼儿学习的重要途径，是幼儿最有效的学习方式。幼儿喜欢学古诗，是因为它能带来快乐。在对幼儿进行纵横信息数字化学习与古诗词的教学过程中，教师要充分调动幼儿各方面的学习积极性以吸引幼儿去学习古诗，使幼儿对古诗产生浓厚兴趣。我园充分利用游戏形式，选择适合幼儿年龄特点及身心发展规律的游戏，营造古诗文学习气息氛围，让每个幼儿都能运用多种感官、多主式去学习，提高诵读兴趣。

一、游戏化的教学语言

古诗的内容包罗万象，有的寄意深刻，有的富有着哲理性，有的寄情山水，充满了画意。如何在背诵的基础上理解古诗，是我们学习古诗的重难点，我们在幼儿纵横信息数字化学习与培养古诗词诵读兴趣的研究中，巧妙运用游戏口吻，即教学语言游戏化，能让幼儿产生积极的情绪，充分调动幼儿的主动性。

如在古诗词《寻隐者不遇》学习中，我们注意游戏化的语言的运用：春天到了，老师要带小朋友们去郊游啦！请小朋友们排好队，像开火车一样，呜呜呜……，我们要出发啦！在课件中，一位老者在松树下寻找小孩师父，以一问一答的形式诠释着古诗的内容（老者：你的师父呢？孩子回答说师父上山采药去啦！老者：在哪里呢？孩子指着山说：就在这座山上）。幼儿在这种游戏化、情景化的语言、富有感染力的画面中，很快的理解了古诗的内容。

二、游戏化的教学过程

游戏之所以吸引人，在于它具有可操作性、交互性、情境性等利于幼儿直接参与的因素。教学组织形式如果也融入了这些因素，就可以把教学的过程变成游戏的过程，使教学活动本身就像是一个游戏。幼儿参与学习的过程中，也能获得类似游戏中的愉悦体验。

如在古诗教学活动《悯农》中：授课教师制作了一个Flash课件《智力大闯

关》，将教学过程设置四关，在每关中，利用文字和图片的变化、声音的效果等技术手段，使整个课件形成了一个闯关拯救公主的游戏。第一关“对对碰”（复习笔形口诀），有数字和笔形两种气球，请小朋友帮气球找到相应的朋友；第二关拼图（学习单字取码），将图片分成 20 小块，分别写上纵横码，将带纵横码的图片拖动到相应的汉字上；第三关写诗（复习单字取码），请小朋友将《悯农》这首古诗用纵横输入法写在方框内；第四关连连看（学习词组取码），分纵横码和组词两排，请小朋友将纵横码和相应词组连线做朋友。幼儿在这样的情境中，每完成一个学习任务，教师就在 Flash 课件中让幼儿扮演的英雄顺利闯关。通过亲手上机操作，幼儿投入程度很高，整节课就在老师的引导下，把自己当做拯救公主的大英雄，闯过了一关又关，完成了学习目标。

三、游戏化的活动延伸

1. 创设有趣的主题墙、区角

环境是幼儿学习、探究的刺激物、中介和桥梁，是幼儿的第二任教师，它能给幼儿积极的暗示，说出教师未说的话。儿童对环境的依恋心理强烈，很想从环境中去发掘想探索的事情，发展理解力、创造力。我园通过主题墙、区角，让幼儿在课后得到延伸。如：我们在主题墙中设计了“找朋友”，幼儿给“字宝宝”和“数字宝宝”找朋友。在区角中设计了“有趣的纵横古诗棋”，我们将古诗棋的各种形状（有蜗牛型、毛毛虫型、梯型等）画在阳台上，幼儿将自己做为棋子，通过掷骰子，确定棋子的前进步数；再根据格子中的提示进行游戏。比如：骰子投到 3，幼儿前进 3 步，但格子中提示：请幼儿说出汉字“找”的纵横码，正确前进 1 步，错误后退 2 步。最先到达终点的格数为胜利，在游戏中，通过看、想、思考、操作，幼儿从中学到知识，将课堂知识不断总结提炼、提升，激发幼儿自主参与学习的兴趣。

2. 在家长的支持、配合、监督下练习《纵横输入法儿童学习软件》

为了提高幼儿对纵横输入法的兴趣及熟悉程度，除在幼儿园定时训练外，课题组积极做好家长工作，对实验班的家长进行纵横输入培训，得到家长的认可、

支持和协助，让幼儿在家用《纵横输入法儿童学习软件》进行提高巩固训练，训练时间为每天一次，每次半小时。在家长一对一的有针对性的指导、监督下，幼儿的利用纵横输入法输入文本的速度有了极大的提高。因此，在家长的配合下，创设学习条件，督促幼儿进行持之以恒的练习，对提高幼儿的输入速度是非常重要的。

四、游戏化的教学方法

我园根据幼儿教育的内容与要求以及幼儿的年龄特点、智力发展水平来选择、设计符合幼儿的游戏。主要的游戏类型有：

1、闯关式游戏：包括《挑战自我》、《智力大闯关》等，幼儿根据自身发展不同，通过在电脑上的不断练习，自我挑战，激发幼儿自我学习积极性。

2、竞赛式游戏：包括《男生女生大比拼》、《我会背古诗》、《看谁笑脸多》等，比赛可以在个人和个人之间进行，也可以在组和组之间进行。比赛大大激发了幼儿活动的积极性。

3、拓展性游戏：《对对碰》、《连连看》、《魔术盒》等，幼儿根据自身发展、学习特点，通过在主题墙、区角中自由游戏，将知识不断总结、提升。

4、表演式游戏：包括《诗歌大派送》、《与诗同行》、《诗歌朗诵会》等，使幼儿展示个性、展示能力、展示成果中不断地感受古诗美、表现美、创造美，通过表演游戏也使幼儿更加热爱同伴、热爱老师、热爱自己、热爱丰富多彩的生活，同时树立强烈的自尊和自信。

[结论]：

我园把纵横信息数字化学习与幼儿园古诗词教育有机地结合起来，通过游戏的形式，符合幼儿的兴趣和年龄特点，通过多媒体的声色互动、人机互动，让幼儿在“玩”中学，学中“乐”，让孩子真正体验到纵横信息化学习的快乐。在纵横信息数字化学习与培养幼儿古诗词诵读兴趣的研究过程中，从教学语言到教学过程，从延伸活动到教学方法，都使“游戏”贯穿整个教育教学活动过程。事实

让明，纵横信息数字化学习能让幼儿在轻松愉快的游戏化过程中快乐学习古诗词，发展其认知能力。

参考文献：

1. 《纵横汉字输入法教学发展的研究》
2. 《幼儿园教育指导纲要》
3. 《幼儿教育学》
4. 《幼儿心理学》