

16. 江苏省苏州工业园区新城花园幼儿园

《纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中的运用》课题 2011 中期实验报告

单位：江苏省苏州工业园区新城花园幼儿园

执笔人：陆叶珍

电子邮箱：yqlyz@126.com

手机：13806205393

摘要：

游戏是幼儿最感兴趣的活动，幼儿园的一日活动都应以游戏活动来贯穿。游戏区角是依据孩子的学习需要进行创设和安排的，它活动种类齐全、功能丰富，是幼儿通过和环境、材料互动而自发开展的游戏活动。不同的游戏区隐含不同的教育功能，将纵横信息数字化学习融入到孩子的游戏区活动之中，通过设立纵横游戏区，制定主题类的活动内容、提供多样化的活动材料、组织弹性化的活动形式，使孩子真正做到在玩中学、学中玩，在游戏的过程中自然而然地掌握纵横信息的学习，从而使孩子的阅读能力、观察力、精细动作、规则意识都能得以发展。

关键词：幼儿 游戏区 纵横信息数字化学习

一、实验情况

子课题项目名称：《纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中的运用》

单位：苏州工业园区新城花园幼儿园

主持人：陆叶珍

项目组成员：蒋旭媛、朱艳丽

实验背景：

21 世纪是知识与信息的时代，基于知识与信息新经济时代占领舞台，以多媒体计算机和网络为代表的信息技术取得飞速发展。《幼儿教育指导纲要》（试行）中曾明确指出：“要引导幼儿体验现代科技在生活中的运用”。在分析幼儿园现有条件的情况下，我们充分利用条件开展课题研究。

幼儿园情况：新城花园幼儿园位于经济、金融发达的苏州工业园区，现代化的生活方式已走进园区的每一个家庭，互联网、3G 等项目对于幼儿来说并不陌生，并已成为孩子生活、学习的一部分。

师资条件及设备：本园早在 2001 年就组织部分老师参与了纵横码的学习，同时与 2006 年邀请香港大学林小平教授来园讲学和进行纵横码表演，使全国教师对纵横码有一定的了解和掌握。幼儿园现代化教育设备齐全，拥有电脑五十余台，幼儿有自己的电脑房，并且每台电脑均安装纵横输入法，也将纵横码教学纳入教学课程的范围。

已有的相关研究：2010 年本园课题《纵横规则在幼儿园大班的渗透与实践》已结题，该课题获得课题组成果一等奖。这些条件的建立为我国继续开展纵横课题奠定了良好的基础。

二、实验准备

1、问题的提出：

游戏是幼儿最感兴趣的活动，幼儿园的一日活动都应以游戏活动来贯穿。游戏区角是依据孩子的学习需要进行创设和安排的，不同的游戏区隐含不同的教育功能，怎样将纵横信息数字化学习融入到孩子的游戏区活动之中，使孩子真正做到在玩中学、学中玩，在游戏的过程中自然而然地掌握纵横信息的学习、在学习的过程中又能感受到游戏的快乐和愉悦，使纵横信息技术的学习更好的符合幼儿的年龄特点和学习特点成为了本次课题研究的一个重点。

2、课题研究目标：

- (1) 了解纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中开展的途径与方法。
- (2) 通过课题开展使幼儿感受纵横信息数字化学习的快乐和成功的喜悦。
- (3) 通过课题研究促进教师专业素质的提高。

3、方法的选择：

(1) 测验法：

所谓测量就是根据一定的法则，将某种物体或现象所具有的属性或特征用数字或符号表示出来的过程。在教育学和心理学中，测量被用作定量研究的重要方法，主要功能是评估、诊断

和预测。在本课题中将重点运用测验法来清晰的反映实验组在纵横信息数字化学习中阅读、打字、观察等各项能力达到何种程度。

(2) 经验总结法:

经验总结法是根据教育实践所提供的事实,分析概括教育现象,挖掘现有的经验材料,并使之上升到教育理论的高度,以便更好地指导新的教育实践活动的一种教育科学研究方法。在本课题中将运用经验总结法更好地总结出纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中适宜开展的途径、方法。

(3) 个案研究法:

个案研究法就是对单一的研究对象进行深入而具体研究的方法。本课题中将运用个案研究法更好的展现个体在纵横信息数字化中的学习过程,进行分析概括,透过现象看本质,得出规律性的结论,找出解决问题的办法。

4、实验组与对照组的人数与基本情况

实验组: 35人 对照组: 35人

课题开展前,教师有目的地对全国4个年龄为6岁的大班幼儿进行了简单的前测,了解了其阅读、认字、观察力等方面的先前经验及能力,选择了两个幼儿相关能力基本一致或接近的班级成为实验班和对照班参与课题研究,使实验过程和结果更富科学性。

三、实验过程

1、课题研究主要内容:

(1) 了解纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中开展的途径

游戏是幼儿最感兴趣的活动,怎样才能寻找纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中适宜开展的途径呢?幼儿游戏区活动种类齐全、功能丰富,是幼儿通过和环境、材料互动而自发开展的一些游戏活动。主要包括:生活区、语言区、美工区、科学区、建构区、角色游戏区等区角,各个区域有着自身不同的特点和功用。游戏是幼儿的天性,将纵横信息技术渗透于幼儿游戏区活动,并制定适宜开展的方式方法,符合幼儿的身心和学习特点。

(2) 制定纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中开展的方法

在了解纵横信息技术在幼儿园游戏中适合开展的途径后,积极探寻开展的方式方法,通过采取丰富的活动内容,多样化的活动形式,将横信息技术和游戏真正结合起来,使幼儿在玩中学,在学中玩,充分体验到纵横信息数字化学习带来的快乐和成就感。

2、课题研究过程与情况:

(1) 设立纵横游戏区

幼儿园游戏区角种类丰富,主要包括:生活区、语言区、美工区、科学区、建构区、角色游戏区等区角,各个区域有着自身不同的功能和特点,为满足不同幼儿的发展提供了条件。我们将纵横信息技术的学习融入到各个游戏区中,使幼儿在各个区域都能利用不同的途径来进行相关的纵横码学习。在此基础之上我们特别增设纵横游戏区,配置笔记本电脑,供幼儿在日常活动中也能进行纵横码的汉字输入,玩一玩纵横码的游戏,更好地激发幼儿进行纵横信息技术学习的兴趣。

(2) 制定主题类的游戏内容

幼儿园的课程以主题活动的形式来开展,在设立纵横游戏区的基础上,我们将主题内容引入游戏区活动中,使纵横信息技术学习能和幼儿日常教学活动相呼应,更好的提高孩子学习的效能以及参与的积极性。具体做法为:

设立区角月主题

幼儿园课程的实施一般以开展主题活动为主要形式,因此我们根据教学主题有目的、有计划地制定区角游戏的月主题。如4月主题:“春来了”,在教学中我们和幼儿一起欣赏春天的景色、朗读春天的儿歌、歌唱春天的乐曲等。在区角中的纵横码学习也可以和这样的教学主题相结合,如在语言区我们相应地增添和春天相关的操作材料:为儿歌“春天”取码、填码,并为一些相关词组拆码等;在纵横区鼓励幼儿练习儿歌“春天”的纵横码输入。将教学主题渗透进区角游戏中,使教学内容更好为纵横信息数字化学习做好了铺垫,也较易引发幼儿学习的共鸣。

丰富区角展示内容

随着幼儿兴趣的变换,也需要相应地变换区角主题的内容,例如:4月“春来了”;5月“神奇的旅行”;6月“顽皮一夏”等,将熟悉纵横码相关儿歌、笔形和数字的对应、词

组拆码等内容融于月主题中，使纵横码学习成为幼儿的一种乐趣。同时为更好地激发幼儿学习的兴趣，我们还组织了游戏区角小展示，如：区角纵横材料小制作交流、区角纵横智力大比拼、区角汉字取码快编等多种多样的活动，为每个幼儿提供平台展示和分享在纵横码学习中的新发现、新体验。

(3) 提供多样化的游戏材料

在开辟区角、确定游戏主题的基础上，我们依据各个区角的自身特点和开展情况，将纵横码学习的内容科学地、有目的地进行渗透，通过提供多样化的学习材料使纵横码学习更具趣味性和挑战性。

提供丰富性的活动材料

各游戏区在幼儿的游戏与学习中发挥着各自不同的功能。如：语言区主要功能是通过图书、图片、头饰、手偶等的观察、操作、拼摆等讲述活动，发展幼儿的观察能力和语言表达能力。在语言区中我们根据孩子的学习特点，设计了一些好玩又有趣的纵横游戏，如：“汉字取码”，幼儿两人一组，比赛在操作材料上根据汉字贴出纵横码的相应数码；“数码填空”，幼儿可根据汉字在空缺位置填上相应的数码，以上材料都可根据背面正确答案的提示来进行正确与否的自我检验，两两合作时，速度快者或答案全对者可以以得星的方式来进行激励。再如“简码对对歌”，为孩子制作了一个镂空的大电视，幼儿两人一组，一幼儿问“什么后”，另一幼儿答“7后”，“什么这”“3这”一问一答，幼儿之间可以玩得不亦乐乎，在趣味性的游戏中增加了对数码的熟悉。

再如：在美工区中我们设计了纵横儿歌大涂鸭，将“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”的儿歌设计成镂空字，幼儿可在练习涂色的基础上熟悉纵横儿歌；除此之外，还可设计“汉字剪贴”，请幼儿根据汉字剪下相应的数字编码，在做做玩玩中学习纵横码。区角材料的丰富使纵横码学习更生动、有趣，更提升了幼儿学习的积极性。

提供层次性的活动材料

幼儿之间的发展是不均等、不同步的，在学习纵横码方面幼儿存在着尤为明显的能力差异。针对孩子的这一状况，我们提供了不同难易程度，供不同能力幼儿学习的操作材料。如：在语言区中，同一套汉字取码材料“新”字，三个层次分别为：第一层辨图形：用红笔瞄出“左上一右上一左下一右下”取码的四角，并找出相应匹配的数码。第二层取码填空：3（）9（），看汉字在空格中根据纵横儿歌的提示填出相应的数码。第三层看字取码：3092，幼儿直接根据汉字快速取码。不同难易层次的材料适宜不同能力的幼儿，让幼儿都能在纵横码学习中获得成功的体验。

(4) 组织弹性化的游戏区形式

弹性的组织形式可大大激发幼儿学习的积极性，我们在区角中采用集体游戏、分组游戏、个别游戏相结合的弹性方式，调动每一个幼儿学习的兴趣。

集体游戏

在各个区角中，我们都准备了可以让幼儿进行集体游戏的充分材料。如：语言区中“单字取码”“词组取码”“快速取简码”、表演区中的“纵横操”都能有充分的材料，并有相应的游戏形式供幼儿进行集体游戏。例如游戏“简码大接龙”，幼儿人手一张常用字或词的卡片，从“的”（简码0）开始，以此接龙“一”（简码1）“出”（简码2）“这”（简码3）“在”（简码4）……以此类推进行接龙；再如游戏“简码找朋友”，幼儿人手一张常用字、词或数字的卡片，手持“国”字幼儿问“我的朋友在哪里”，手持“6”字幼儿回答“你的朋友在这里”。丰富、趣味的集体游戏能激发起幼儿的极大的参与性。

分组游戏

区角游戏中，我们也鼓励孩子根据自己的兴趣和纵横码掌握情况进行自由分组。如：对于形码和数码还不能有机对应结合的幼儿，可鼓励其在语言区中进行纵横儿歌的练习；而对于取码掌握较为熟练的幼儿，可自由成组，鼓励其在电脑上进行句子或儿歌的取码。除了根据掌握情况进行分组外，还可根据自己的兴趣来分组：“飞行棋大闯关”、“走迷宫”都用给字或词组取码的形式作为到达终点的障碍，可供4人一组游戏；还有“猜笔形”“填简码”的游戏则为两两对玩的游戏。分组竞赛游戏让幼儿感受到了更多的挑战和成功感。

个别游戏

每个幼儿都是不同的个体，有着对学习不同的需求，因此在区角内容上充分考虑到不同孩子的学习特点和兴趣点，安排了弹性化的学习菜单，让孩子自由选择其感兴趣并能胜任的游戏区进行纵横码的学习。美工区的“纵横涂鸭、剪贴”、科学区的“纵横游戏”、益智区的“纵横闯关”等使每个孩子都能找到适合自己、感兴趣的内容进行学习，在满足不同能力孩子的需求的基础上，极大地调动每一个幼儿学习的主动性。

四、实验分析

经过半年纵横信息数字化学习，实验班和对照班在阅读能力、观察力、精细动作发展、规则意识方面存在这明显的差异。

1、纵横信息数字化学习有助于阅读能力的培养

识字测试抽样情况如下：

实验组：

姓名	性别	出生年月	认读生字（识字数）	阅读短文（不识字数）
宋可为	男	20050203	120	2
王子晗	男	20050414	101	1
张沈佑	女	2005713	98	1
卢心怡	女	20050312	75	0
李坤阳	男	20050617	90	2
仲 衡	男	20050119	110	1
阮心钰	女	20050221	121	3
周子墨	女	20050324	103	1

非实验组：

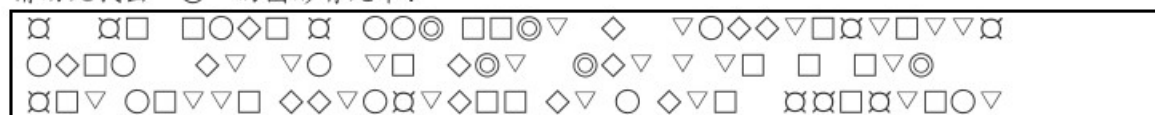
姓名	性别	出生年月	认读生字（识字数）	阅读短文（识字数）
江力缘	男	20050516	12	15
舒子涵	女	20050518	31	19
马韵芳	女	20040913	22	19
吕浩天	男	20050603	30	20
黄雨微	女	20041205	4	2
朱宇成	男	20050607	80	1
周信	男	20040913	32	22
彭乐涵	女	20051204	6	7

实验研究表明，实验班的孩子在阅读能力方面明显优于非实验班的孩子，原因很简单：他们接受到了更多、更精彩的阅读刺激，他们的词汇量明显高于非实验班的孩子，在幼儿园组织的讲故事比赛，对比差距更是明显。

2、纵横信息数字化学习有助于观察力的提高

测试题如下：

请幼儿找出“○”的图形有几个？



实验班观察力抽样测试情况如下：

姓名	前期		后期	
	正确率	时间	正确率	时间
宋可为	89%	1 分钟	95%	55 分钟
王子晗	100%	1 分钟	100%	48 秒
张沈佑	72%	1 分钟	85%	1 分钟
卢心怡	98%	1 分钟	100%	55 秒
李坤阳	97%	1 分钟	100%	56 秒

仲 衡	98%	1 分钟	100%	1 分钟
阮心钰	100%	1 分钟	100%	50 秒
周子墨	85%	1 分钟	100%	1 分钟
蒋哲豪	89%	1 分钟	98%	50 秒
全惠妍	100%	1 分钟	100%	45 秒

对照班观察力抽样测试情况如下：

姓名	前期		后期	
	正确率	时间	正确率	时间
江力缘	89%	1 分钟	90%	1 分钟
舒子涵	100%	1 分钟	100%	58 秒
马韵芳	72%	1 分钟	80%	1 分钟
吕浩天	98%	1 分钟	100%	58 秒
黄雨微	97%	1 分钟	97%	56 秒
朱宇成	98%	1 分钟	98%	1 分钟
周信	100%	1 分钟	100%	55 秒
彭乐涵	85%	1 分钟	89%	1 分钟
杨一帆	89%	1 分钟	95%	55 秒
段正鑫	100%	1 分钟	100%	55 秒

从实验班观察力抽样测试情况显示孩子在进行纵横信息数字数字化学习之后观察的速度和正确率都明显的得到了提高，观察速度提高了15%，正确率提高了11%，整体观察力提高了；而对照班观察速度提高了5%，正确率提高了7%，整体观察力的提高明显低于实验班的幼儿。

(1)、纵横数字化学习有助于幼儿精细动作的发展

前苏联著名教育家苏霍姆林斯基说过：“儿童的智慧在他的手指尖上”。幼儿动作的发展经历了从大肌肉动作到小肌肉动作这样一个过程，精细动作的发展标明了幼儿智力的发展。纵横信息数字化学习中，幼儿运用小键盘快速的敲击数字，使得手腕和手指等小肌肉群的运动，能直接刺激大脑皮层，促进大脑皮层机能的发展完善，而大脑的完善发展又促进手的运动更加灵活精细，这种良性循环对幼儿的智力和创造才能的开发打下生理基础。

(2)、纵横数字化学习有助于幼儿规则意识的形成

幼儿规则意识的形成是幼儿社会教育的重要目标和内容之一。在纵横信息数字化学习中，纵横规则贯彻整个研究过程中，开始时幼儿必须建立数码与形码之间的严格的一一对应规则，接下来建立取码规则，手指敲击对应键盘的规则等等，幼儿必须遵守这些规则才能完成“任务”。在学习中诞生的规则利于幼儿延伸至日常生活中，遵守各项事物的规则，建立起孩子社会性的发展。

五、实验小结

与预期目标相比较：

到目前位置，课题各项工作有序进行中，基本达到预期目标

实验结论讨论与分析：

在半年的实验中我们发现：将纵横信息技术的学习渗透在游戏中，很好地激发了幼儿参与活动的积极性。多样的活动材料、丰富的活动内容让孩子感受到了学习纵横码的乐趣，体验到了成功的快乐。玩中学、学中玩，使纵横码学习对于孩子来说只是好玩游戏中的一项，在并不感觉到学习负担的前提下掌握了纵横码的笔形和数字的对应，尝试简单的看打。而对于教师来说，幼儿学习的过程也是教师不断反思总结经验的过程，通过实验我们发现，幼儿在看打方面存在明显的额能力差异，如何针对孩子的不同能力给予不同要求，并提供不同的学习进度是应该着重考虑的。将纵横码在游戏区中进行渗透，其目的都是为了让幼儿能更好地在实际操作进行看到、选打和想打，因此也需要大力度地增加幼儿上机操作的机会。

下阶段的调整与修订：

1、制定个性化的学习方案：在了解幼儿个体纵横码学习相应进度的基础上，尊重个体差异，针对不同幼儿的学习情况，制定个性化的学习方案，通过游戏中相应游戏区的开辟、有层次的材料投放，做到对每个孩子心中有目标，让每个孩子在自身的基础上得以提高。

2、增加幼儿上机操作的频率。一方面在幼儿园相关课程的安排中，有目的地多安排一些幼儿集体操作或分组操作的机会，加大幼儿动手操作的力度；另一方面则是要充分的发觉家长资源，让家长更好地参与到课题活动中来，在家庭中可依据孩子的实际情况进行相应的指导。

附表一：

“三项技能”的检测量化报告表

单位名称	苏州工业园区新城花园幼儿园	填表人	陆叶珍
课题名称	纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中的运用		
实验类别	<input type="checkbox"/> ☆幼儿园 <input type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 特教 <input type="checkbox"/> 职校 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成老年		
实验班人数	实验（ 35 人 ） 人	对比班（ 35 ） 人	
联系方式	手机：13806205393	电子邮箱：yqlyz@126.com	
课题主持人及成员	主持人：陆叶珍 课题组成员：蒋旭媛 朱燕丽		
“三项技能”检测量化统计	<p>看打一文本输入：检测工具：纵横输入法比赛软件2·0 五分钟检测成绩 <input type="checkbox"/>100字以下/（ 23 ）人 <input type="checkbox"/>200字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>300字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>400字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>500字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>600字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>700字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>800字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>900字以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>1000字以上（ ）人 实验班平均成绩 80 字（人）</p> <p>选打一词语游戏：检测工具：纵横信息数字化学习实验配备词语游戏软件 五分钟检测成绩（中等难度） <input type="checkbox"/>100分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>200分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>300分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>400分以上/（ ）人 实验班平均成绩 分（人）</p> <p>想打一看图写话、看图作文、读后随笔 检测工具：纵横信息数字化学习实验配备看图作文软件（可用在线写作的成绩） <input type="checkbox"/>60分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>70分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>80分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>90分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/>100分以上/（ ）人 实验班平均成绩 分（人） 测试时间：</p>		

备注	<p>是否精选文本进行看打—实验眼、脑、手协同并用的快速阅读，精选的篇目：</p> <p>《钓鱼》</p> <p>鱼竿举了大半天 鱼符却趴在水面睡得香 今天的鱼儿怎么了 难道他们也背起了书包 难道他们也进了学堂 只盼着，它们早点把学儿放 就像我在学堂时 盼着早点儿放学一样 鱼线也闷得紧 它把鱼符来叫醒 我也摒住了呼吸 睁圆了我的小眼睛 我听见我的心在咚咚地跳 钓到了小鱼儿 我是心花又怒放 难道鱼儿同学也和我一样 一奔出了学堂 就要把嘴巴儿忙 我可是个热心肠 我会让他们如愿以偿</p>
----	---

附表二：

实验班学生“三项技能”的检测量化报告表

单位：新城花园幼儿园

填表人：陆叶珍

姓名	性别	出生年月	看打成绩	选打成绩	想打成绩	备注
宋可为	男	2005.2.3	110			
王子晗	男	2005.4	89			
阮心钰	女	2005.2.21	12			
周子墨	女	2005.3.24	105			
钱雨竹	女	2005.3.20	89			
何杰诚	男	2004.10.4	93			
汪嘉韦	男	2005.3.12	110			
陶元琦	女	2005.1.29	102			
潘思文	女	2004.12.2	112			
张铭乐	女	2005.3.17	90			
马蕴芳	女	2004.12.24	93			
李坤阳	男	2005.6.17	103			
彭乐涵	女	2005.1.10	76			
仲衡	男	2005.1.19	88			
杨伊凡	女	2005.4.25	79			

朱家仪	女	2005.5.19	63			
蔡安琪	女	2005.4.8	103			
王梓涵	男	2005.8.8	78			
吕浩天	男	2005.2.16	97			
种恒耀	男	2005.3.19	100			
朱立明	男	2005.8.26	78			
萧韶君	女	2005.1.21	100			
朱皓天	男	2004.12.21	67			
张沈佑	女	2005.7.13	78			
朱宇成	男	2004.11.1	89			
卢心怡	女	2004.12.13	77			
段政忻	男	2005.4.18	89			
周 信	男	2005.1.13	100			
汪丽缘	女	2005.2.6	103			
舒梓涵	男	2005.6.4	67			
李烁辰	男	2005.5.26	57			
蒋哲豪	男	2005.2.23	67			
唐胡昕	男	2004.9.8	54			
全绘谚	女	2005.6	43			
沈炎森	男	2005、8	105			

附表三：

实验教师或学生作品论文获奖发表记录表

单位名称	苏州工业园区新城花园幼儿园	填表人	陆叶珍
课题名称	纵横信息数字化学习在幼儿园游戏中的运用		
实验类别	☆ <input type="checkbox"/> 幼儿园 <input type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 特教 <input type="checkbox"/> 职校 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成年、老年		
实验班人数	实验（ 35 ）人	对比班（ 35 ）人	
联系方式	手机：13806205393	电子邮箱：yqlyz@126.com	
课题主持人及成员	主持人：陆叶珍 课题组成员：蒋旭媛 朱燕丽		
作品获奖姓名及情况	论文：《玩中学 学中玩 ——浅谈纵横信息数字化学习在幼儿区角游戏中的运用》 获课题论文评比一等奖		

文章发表获奖姓名及情况	
网站网页建设情况	于 2011 年 4 月在新城幼儿园网站上开辟纵横网页。 网址: www.xcbaby.com
以前获得的评估等级	课题《纵横规则在幼儿园大班渗透的实践研究》获课题评比优秀 课件《射气球》获得课件评比一等奖
主动承担总课题组先行实验或参与测试活动情况	