

17.天津蓟县第一小学附属幼儿园

《纵横信息数字化学习对提高幼儿识字与阅读兴趣的研究》

总结

【摘要】兴趣对学习具有定向作用。兴趣能把幼儿的认识行为统一起来，增强幼儿的注意力。使幼儿将精力用于学习活动中，自觉的记忆，想象和思考所观察的事物和所学习的内容，它直接关系到幼儿以后学业的好坏大班幼儿的识字量少，书写也有一定困难，纵横码汉字输入法可以单纯地用数字小键盘输入，这是一种易学易懂的汉字输入码，学会纵横汉字输入法可以让幼儿在认字的同时掌握“按键输入”的技能，优化幼儿的识字过程，由字到词，连词成句，提高了幼儿的识字与阅读兴趣。纵横信息数字化软件进行相关教学，多运用游戏的方式进行，适合幼儿的年龄特点和认知规律，是孩子易学乐学得的方式。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。它是一种集趣味性与操作性为一体的新的汉字输入法，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。

【关键词】兴趣 识字 阅读

一、课题提出

兴趣对学习具有定向作用。兴趣能把幼儿的认识行为统一起来，增强幼儿的注意力。使幼儿将精力用于学习活动中，自觉的记忆，想象和思考所观察的事物和所学习的内容，它直接关系到幼儿以后学业的好坏。而兴趣又是幼儿注意力是否集中的关键，幼儿对学习不感兴趣，就不可能在学习中集中注意力。大班幼儿的识字量少，书写也有一定困难，纵横码汉字输入法可以单纯地用数字小键盘输入，这是一种易学易懂的汉字输入码，学会纵横汉字输入法可以让幼儿在认字的同时掌握“按键输入”的技能，优化幼儿的识字过程，由字到词，连词成句，提高了幼儿的识字与阅读兴趣。纵横信息数字化软件进行相关教学，多运用游戏的方式进行，适合幼儿的年龄特点和认知规律，是孩子易学乐学得的方式。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。它是一种集趣味性与操作性为一体的新的汉字输入法，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。纵横汉字输入法还具有“易学好用、输入快捷，繁简通用、词汇丰富，适用性强”等优点。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，对于幼儿来说具有相当大的趣味性。

二、实验情况

子课题项目名称	纵横信息数字化学习对提高幼儿识字与阅读兴趣的研究
课题主持人	崔淑敏

项目组成员	承担任务	备注
崔淑敏	全面具体负责课题研究管理、指导与实施，进行研究工作的检查、评估和总结。	组长
吴彩伶	具体负责收集资料撰写课题研究的情报综述以及课题实验报告。	副组长
王雪莉	具体负责课题研究过程中活动设计、活动方案的指导。	副组长
刘颖	信息技术支持	组员
康颖月	具体负责课题研究过程中各类研究资料的收集与整理，及时总结研究成果并装订成册。	组员
王红	实践研究、撰写案例	组员
赵玉善	实践研究、撰写案例	组员

三、实验准备

(一)、材料选择:

- 1、本园自己制作的“促进幼儿学习兴趣和识字能力”的纵横码教学课件。
- 2、纵横码学习软件。

(二) 研究目标:

1、加强幼儿的识字教育，引导幼儿掌握一定量的“字”，并认知字的一些简单偏旁部首，激发幼儿对“字形”及阅读的兴趣。

2、利用纵横信息数字化软件进行相关教学，使幼儿在认字的同时掌握“按键输入”的技能，优化识字过程。提高幼儿学习的兴趣。

3、运用观察、比较、分析、推论等方法进行探索活动同时通过动手操作纵横玩具和使用小键盘，促进幼儿的小肌肉的发展及了解电脑的简单操作，最终养成自主学习、创造性学习的良好习惯，从小具有良好的信息素养，开发幼儿内隐学习能力的目的。

4、通过体育游戏、教学活动、区角材料的创设等各种教育途径，促进幼儿建立纵横规则这种联系，并能实现条件反射，旨在发展幼儿智力，培养幼儿爱动脑、爱动手的好习惯。

(三) 主要研究的方法

纵横规则的渗透与实验的方法:

1、行动研究法: 根据研究班级的幼儿实际情况设计适合幼儿的教具、玩具，组织丰富多彩的活动，强化幼儿纵横规则。

2、集体教学法: 通过儿歌教学、电脑课教学等方式，面向全体幼儿进行集体讲授，帮助幼儿了解操作内容。

3、实验法: 借助设计不同的教具、玩具、游戏软件，对幼儿进行实验，比较分析哪种玩教具效果更好。

4、观察法: 观察幼儿在游戏过程中的表现，做好认真的记录。

(四) 研究对象:

选择大班对电脑感兴趣的小朋友、识字比较多的小朋友作为研究对象，另外还有部分自愿参与该课题研究的小朋友。

(五) 研究内容:

1、找出适合幼儿的纵横规则，并利用这种规则开展丰富多彩的教育教学活动，在活动中促进幼儿个方面能力的发展。

2、创设丰富多彩的蕴含纵横规则的教育教学活动、玩教具、游戏软件，这些教育资源

对幼儿的吸引力如何，孩子们是否感兴趣。

例如：

①儿歌教学：

纵横口诀：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。

纵横码，顶呱呱，易学好用的编码法。它用数字表字型呀，编码口诀记心上：「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。」编码口诀作用大，学用它要背熟它，纵横码，顶呱呱，我们都来学习它！

通过上面琅琅上口的口诀和歌谣，帮助幼儿快速地记住纵横汉字输入法中的数码与形码的意义对应关系，也是纵横规则的初步建立。

②区角材料的投放：

在班级科学区创设了纵横角，区角里除了投放键盘、鼠标等与电脑有关的设备外，还自制了许多精美的玩具，在幼儿创造性游戏的时间供幼儿自主选择，幼儿在玩的同时潜移默化地了解了纵横规则。

③幼儿作业：

幼儿通过连线、拼色、动手操作玩教具等工作建立纵横规则。

④体育游戏：

通过在体育活动中渗透纵横规则，帮助幼儿健身的同时，了解数字与图形之间的联系。

⑤电脑教学：

通过上机操作，玩各种纵横小游戏，在玩电脑游戏的过程中，了解纵横规则。

⑥亲子作业：

充分利用家长资源，通过幼儿将纵横规则传达给家长，家长检查幼儿的掌握情况。

3、通过丰富多彩的活动及玩教具的操作发展了幼儿哪些方面能力的发展。

四、实验过程

（一）准备阶段

认真做好电脑设备准备，做好课题人员负责安排，做好幼儿的动员工作。

（二）实施阶段：

配合总课题组要求，认真开展纵横规则学习：

- 1、向幼儿介绍儿歌，幼儿能够熟练地背诵儿歌，并理解每句的含义，做到看到数字，能够找到对应的图形。
- 2、了解电脑的基本操作方法，学习使用小键盘，能够用正确的方法敲击键盘，了解操作小键盘能正确的指法。做好中期汇报。
- 3、通过各种游戏练习指法。
- 4、重点通过使用正确的指法操作小键盘，完成各种游戏任务，强化纵横规则。
- 5、利用纵横规则，开展各种丰富多彩的游戏活动。

（三）总结阶段：

做好实验组与非实验组的比对分析，根据研究过程，认真撰写研究成果。

五、研究的主要成果：

（一）纵横规则的渗透有助于幼儿阅读能力的培养

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。为此，研究者作了如下统计分析：

识字统计

实验组：

姓名	性别	认读生字（识字数）	阅读短文（不识字数）
付建凯	男	120	2
南朝博	男	124	1
吴久义	男	102	3
温奇伟	男	121	1
赵天睿	男	140	1
刘金鹏	男	100	2
杨洁	女	160	1
秦勤	女	142	2

非实验组：

姓名	性别	认读生字（识字数）	阅读短文（识字数）
焦楚涵	女	5	4
李沐阳	男	3	6
潘明浩	男	4	3
邵焕然	女	7	5
杨其坤	男	6	5
陈瑞林	女	5	7
孙银泽	男	6	3
周锦超	男	7	4

学习的兴趣性实验：

实验材料：多媒体教学课件《爱心传递》

实验说明：学习的兴趣

个案：杨其坤（大八班幼儿）

形式	表现	原因分析
幼儿自己学习	兴趣一般，注意力不集中，自己看书没有规律只看图片，不看文字，老师讲解受局限。	孩子不感兴趣，对不认识的字只能请教老师，自己自主学习的机会少。老师传统的教授过于局限，
使用纵横码学习软件	兴趣浓厚，注意力集中，很好地理解故事内容。能输入正确汉字笔形代码认识汉字，能认真地听课件中的声音介绍，自己理解课件中的内容。	用纵横码输入所出现的词组的笔形代码，在认识汉字、词组的基础上，学习相关知识，优化识字过程，提高幼儿的识字效率及自主学习的能力。幼儿学习了纵横码之后，词汇量大大增加，由字到词，连词成句，所以语言表达能力及阅读能力有所提高。

1、识字效率的调查结果分析

从一组的测试结果看，实验组的识字效率明显高于非实验组。

2、学习兴趣性的调查结果分析

在纵横码教学课件中有仿真实的情景及幼儿可参与操作的游戏替代了传统的教学手段，使教学内容显得更生动形象，更容易触发幼儿的创造性思维和积极发挥他们的主体参与作用，使幼儿认真地观察、操作、学习。因此，在测试中，实验班比对照班幼儿的学习机会多，学习的兴趣强。

综上所述，纵横信息数字化学习软件是一种很好的学习和游戏的工具，不仅能提高识字效率，优化幼儿的识字过程，更能激发幼儿学习的兴趣。

（二）纵横规则的渗透有助于学前期儿童动手操作能力的发展

在实验过程中，开始阶段，教师通过形象化的玩教具，鼓励孩子们大胆地玩耍，他们按照规则搭建小桥、在模板下面涂颜色，在纵横规则基本掌握后孩子们开始接触键盘，纵横规则要求幼儿每个手指都要使用，在用手指接触键盘时发展了自己的手部小肌肉的灵活性，也为动手操作能力的发展提供了基础。

（三）纵横规则的渗透有助于学前期儿童形成良好的规则意识

幼儿的规则意识是指幼儿对为什么环境中必须存在规则，规则有什么内容，规则有哪些作用以及应该怎样执行规则等方面的认识与理解，并在此基础上逐渐形成遵守规则的愿望和习惯。本课题研究从始至终都强调规则，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”，教育幼儿在生活中也是如此，做很多事情必须遵守规则，如红灯停绿灯行，公共场所不大声说话，上课时认真听讲等等，这对孩子社会领域的各种能力发展是很有帮助的。

我们幼儿园根据幼儿的年龄特点来设计课程，并且从培养幼儿兴趣出发，以游戏的形式来贯穿整个实践研究活动。并且充分利用家长资源，促进家长正确理解家园协同教育，通过家长和孩子的共同学习纵横码，孩子对学习的兴趣越来越浓，而且把学校学的东西都转教给爸爸妈妈，体验到了成功的快乐。通过一年的纵横教学式样实验，已使小朋友对纵横码输入法有了一定的认识并对学习产生了浓厚的兴趣。

1、以游戏的形式激发幼儿兴趣

大班孩子他们接受新事物快、对新事物比较容易感兴趣，但他们往往持续关注的时间比较短，一旦遇到挫折，容易灰心丧气。如何解决这个问题是此次实验的关键所在。

在实验中，根据儿童好奇心强，形象思维占优势的特点，我们在教学中尽量采用生活化、具体化、形象化的方法，积极为孩子营造一个宽松愉快的学习氛围，通过游戏、儿歌、故事、看图猜想、情景表演等生动活泼的形式进行教学，让学生在“玩”中学习信息技术，有效地增强孩子的信息意识，提高获取信息整理信息的能力。例如：在教学的开始部分，以带孩子到纵横乐园去“游玩”为活动导趣，让学生轻松愉快地进入软件乐园学习输入彩色单字。在教学纵横码口诀时，让孩子伴随音乐的节奏，拍手朗读，有时让孩子配上动作表情地朗读。通过不断变换多种形式，让孩子学得有趣，记得牢固，应用熟练。在教学单字、词组时，我重点突出取码的方法和规则，并利用儿歌纵横乐园的软件，让孩子谈谈自己的发现及取码的方法，然后再输入相应的编码。

在教学过程中充分利用纵横码输入法界面优美，有小键盘游戏的特点。先让学生进入“小键盘游戏界面”，刚开始，老师自己操作，只让他们看，目的是激发他们急于操作的欲望，这时学生摩拳擦掌，跃跃欲试。然后，再让他们进行“小键盘游戏”。学生进入游戏后，如饥似渴，打字进度直线上升。这时，老师又适时引入竞争机制，设小红花奖，看谁在规定的时间内打字快，夺得的小红花多，学生的热情更加高涨。正是这样，他们打字的速度越来越快，单位时间内输入的汉字也越来越多，错误也越来越少，真正做到了把简单的键盘练习离

于游戏之中，使学生在浓厚的学习兴趣中学习了新知识，掌握了新技能，真正做到了寓教于乐。