

100.辽宁省大石桥市沟沿中心小学

“纵横信息数字化学习与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合的研究”阶段总结报告

纵横信息数字化学习课题研究实验，伴着“十二五”教育科学研究的催人奋发的脚步声日趋渐进必然会给信息技术应用带来一场新的革命。当前通过信息技术课培养学生的信息技术综合运用能力，是小学信息技术课程的阶段性目标，也就是培养学生能够驾驭计算机去搜寻检索信息，进行信息的获取、分析、加工、利用，有效地运用计算机和所掌握的信息来解决学习、生活中的各种问题的能力。所以对于信息技术课而言，学习的目的，是为了使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，培养学生的信息素养，发展学生处理信息的能力、提高学生的信息素养，为终身学习打下良好的基础。而加强纵横信息数字化学习，是强化学生的信息素养，提高信息综合运用能力的需要，是信息时代的需要，是教育新形势的需要，是信息技术与课程整合的需要。

一、实验基本情况

我校位于辽宁省大石桥市西部辽河岸畔的沟沿镇。镇域经济发达，学校办学潜力巨大，学校信息化水平较高 2010 年 11 月承担了“纵横信息数字化学习”的研究”。承担的子课题是《纵横信息数字化学习与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合的研究》。

（一）课题实验小组

为了确保纵横信息数字化学习与小学语文情境式，游戏式教学活动结合的研究顺利进行，我校加强对课题的领导、指导。成立了课题领导小组，明确课题实验组织分工，落实职责。

组 长：李绪来（课题主持人） 负责课题的全程监控，负责课题申报，组建研究队伍和对外协调工作。

副 组 长：张永涛（主持人） 负责及时了解安排各位教师工作的开展情况，撰写期中阶段研究报告和结题报告。

组 员：

牟刚：（信息教师） 负责制定计划、课题研究指导，计算机教学，做好组织实施与宣传。

田丽萍 荣丽馥 负责纵横汉字输入法与小学语文课堂相结合的研究，各负责一个班 40 名学生的指导工作。

实验组的老师们本着认真负责的态度参与到本课题的研究当中，不定期举行校级的课题会议，探讨实验工作，明确实验分工，做到有计划地开展实验工作。一年来我们在上学年学生已掌握的“纵横输入法”的基础上，开始进行实验起步

阶段的研究。按每一步的研究内容，认真寻求理论依据，合理选择指导方法，精心组织指导学生训练，有效进行反思、调整，不断将实验研究引向纵深发展。现将工作情况进行总结。

（二）完善课题实验所需设施环境的建设。

1、设备投入

由于我校计算机在使用过程中损耗后没能及时维修更换，一些计算机失去了使用功能，导致计算机教室机器量不足，影响实验的进行，打算本学期修复和添置一些机器，保证有40台可使用的计算机。

2、软件安装

计算机教室40台学生机，配置为：方正一代、内存条（128M）、硬盘（40G）、集成显卡、局域网。大部分安装了纵横输入法2006简体版，纵横输入法2006简易版教学系统，纵横输入法2006简易版查码系统，纵横输入法2006简易版儿童学习软件，看图作文比赛软件，比赛软件，词语竞赛软件。

（三）制定相应实验研究措施

- 确保学校计算机和纵横教学与比赛软件的正常使用。
- 完善、健全课题实验方案、计划、制度。完成课题组成员分工与培训。
- 召开课题组成员会议，讨论阶段性的研究工作。
- 明确目标，积极开展学习活动，按部就班完成实验研究工作。
- 注重从实验效果方面对比差距，及时查漏补缺，改进实验方法，记录实验结果。
- 制定有针对性、科学性、灵活性的评价考核制度。

二、实验准备

（一）课题的提出

汉字输入法教学是信息技术教学中的一个难点。教学得好，会大大提高后面的信息技术课程教学质量，增强学生信息技术综合运用能力；教学得不好，就会影响信息技术课程教学的顺利开展。

目前我校小学信息技术教学的效率并不高，特别是低年级学生的汉字输入法教学，低年级学生活泼好动，有时显得比较浮躁、缺乏耐心。而汉字输入法教学往往是要反复的练习，这样就会让学生感觉到枯燥与乏味，产生太难掌握，太难学习的心理障碍。兴趣就会一落千丈，由一开始的兴致勃勃演变为后来的厌学。

针对教学中存在的问题，我们确定了《纵横信息数字化学习与提高学生信息技术综合运用能力的实践研究》这一子课题，利用纵横码汉字输入法，促进学生的学习兴趣和有机地结合纵横码的配套软件，开展丰富多彩的活动，提高学生在学习输入法的兴趣，培养学生在信息技术课程上的自信心，进一步增强学生的信息综合运用能力。

（二）假设的设立

1、根据我们对我校低年级学生以往信息技术学习所表现的情况，小学低年级学生在汉字输入上容易遇到困难，因而产生兴趣下降的现象，导致信息技术综合能力运用能力差的局面。我们可以运用“纵横输入法”易学易掌握的特点激发学生学习输入法的兴趣。设通过纵

横信息数字化学习的研究,将纵横码的信息技术,认知心理学的原理,汉语言文学有机地结合起来,以培养人的快乐学习,主动探索,培养信息素养,提高信息学习技能,促进人的潜能发展。学校形成学生能熟练运用纵横码信息技术学习来促进能力提高的高效学习态势。

2、设通过教学实验,运用理论研究法和实验分析法,研究具体可感的实验过程,比较典型的案例,分析详实的数据,探索科学有效的方法和途径,培养高素质、高品格、高智慧的一代信息时代数字化创新人才。

(三) 课题的目标、方式

通过研究,充分应用纵横码数字化技术与语文课堂教学整合,培养学生对纵横码教学产生兴趣,提高学生学习语文的能力。

研究的目的是:

1、培养小学低年级学生对纵横信息数字化学习的兴趣和意识,使他们初步了解、掌握信息技术的基本知识和简单操作技能,能熟练操作、运用纵横汉字输入法进行有效的语文学习。

2、从小学低年级抓起,打好学生运用“纵横信息数字化学习”的启蒙基础,使学生产生浓厚的学习兴趣,变“要我学为我要学”,变“被动接受的学习为主动的探索学习”。从而培养学生对信息技术应用的良好习惯和技能,发展其自主学习信息技术的能力,提高他们的信息素养。

3、设计、探索符合小学低年级学生身心特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容和课时安排。

4、探索并构建在纵横信息数字化学习的技术环境下,使纵横信息数字化学习和信息技术教育与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合的教学模式。

5、探索并构建在纵横信息数字化学习的技术环境下,以纵横码为工具,以学生现有的语文知识经验为基础,不断提高小学生识字、阅读和作文能力的教学途径和方法。

6、通过课题研究促进小学生各方面的发展,如观察、思维等能力,促进小学生认知能力的发展和潜能的开发,使其身心、个性获得全面和谐的发展。

7、通过课题研究课件开发和撰写、论文、专著等进一步带动和促进教师的信息技术水平,提高其信息素养和对信息技术的应用能力,促进教师综合教育教学水平的发展,进一步促进课题研究的推广。

8、形成研究成果。撰写研究报告、论文等,进一步促进课题研究的推广

研究方式:

1、进行“看打”教学。

“看打”顾名思义,是看着文字、词组、文段进行纵横码键盘输入,是纵横码信息数字化学习技能的基础。

2、进行“选打”教学

选打——词语游戏式快速积累,就是要通过游戏式促进学生在轻松愉快的心境下,形成语文信息素养。

3 进行“想打”教学。

“想打”的进程具有决定性意义。“看图作文”是“想打”的主要内容。

(四)、研究方法。

1、运用布鲁纳的结构主义教育理论“发现教学法”,强调的是激发学生学习过程中去分析、发现问题、提出解答问题的假设,寻求问题的正确解答……在这一教学理念的引导下,教学设计中注重创设“问题情境”,构建以问题为驱动的学习动机的机制,鼓励学生在学习过程中去积极发现,以共同实现学生培养良好的信息素养,实现实验目标。

2、调查法:在课题研究过程中,课题组成员依据本课题研究的要求,设计相关调查问卷,通过向教师、家长进行书面调查和向学生进行口头调查等途径,搜集第一手的资料,并对这些资料进行有效的加工、分析、处理和研究。

3、观察记录法:观察是教师实现“因材施教”的重要手段。在纵横信息数字化学习活动中,要想做到“既能照顾到全体的学生,又不落下每一个学生”,教师在开展活动时必须

对学生有足够的观察与了解，并对所观察的内容进行详细记录。在活动后记录学生的表现和学习水平，以便更好、更细致地了解学生的现状，并加以分析，帮助学生创设活动中的“最近发展区”。

4、实验对比法：从实验班和非实验班中挑选部分发展水平相当的学生组成实验组与非实验组，对实验组的学生开设纵横信息数字化学习和信息技术教育活动，与识字、阅读、作文教学活动相结合，然后对两组学生的认知能力发展水平和信息素养品质进行测定，整理统计数据，分析实验结果。

5、经验总结法：我们在一定的教育教学理论指导下，分析、归纳在教育实践中的体会和取得的成绩，并把这些硬件认识上升到现代教育理论的高度，从中找出规律性的东西，形成较为系统的、合乎逻辑的、有借鉴价值的研究报告。

（五）研究的对象

结合总课题专家组的意见，在研究的对象选择上以刚开始接触信息技术的学生为优先对象，因此，在课题小组的分析和讨论下，决定选取二年级（1）（4）班的各35位同学作为试验班级的研究对象，二年级（2）（3）班的各35名同学作为对比班级的实验对象，因为二年级刚开始开设信息技术课程，学生没有进行过任何汉字输入法的学习。

（六）、材料选择

1、研究的教育教学理论。

①杜威实用主义的教育理论。

②布鲁纳结构主义教育思想。

2、研究的认知心理学理论。

①认知心理学的信息加工理论。

②行为主义的后天环境论。

③语言天赋论。

④认知发展论。

3、总课题组提供各种信息。

①不同阶段的各实验报告。

②实验用的模式纵横码输入法程序软件。

如：看打……选打……想打&课堂操作及联系用的各程序软件。

③信息技术教育学、语文优化教学方法、认知心理等。

4、实验材料。

被试能引发兴趣的文学作品，童话故事（其中包括较丰富单字、两字词组、三字词组、四字词组等）。

5、课前材料准备

为了使学生能够很好的掌握纵横码必须首先做好准备工作。对于教师来说，（1）纵横码教学前的准备（2）纵横码教学方法；在纵横码教学教学方法的选取上，我们比较倾向于先讲授再用游戏驱动方法相结合。

三、实验过程

（一）研究内容与过程

1 开展师资培训：实验前我们首先对实验教师进行辅导，让教师掌握“纵横码教学基础理论和教学方法。鼓励教师设计、探索符合小学低年级学生身心特点的信息技术与小学语文课堂情境化、游戏式教学方法整合的教学模式。探索构建在纵横信息数字化学习的技术环境下，以纵横码为工具，以学生现有的语文知识经验为基础，不断提高学生识字、阅读和作文能力的教学途径和方法。指导教师抓好每一内容的实验过程。

2、进行汉字输入法教学

通过脱机与上机相结合对学生进行纵横汉字输入法与拼音输入法的同时教学,纵横输入法教学分为两步走,首先是上机前的准备工作。在学生上机操作前,尽可能地让学生对纵横输入法有一个大概的了解,并掌握纵横输入法知识。因此我校根据学生的年龄特点,把纵横输入法以一种寓教于乐的方式传授给学生,让学生在自然、轻松的氛围中,学会纵横输入法,让学生明白,学习纵横输入法并不是一件难事。其次,在学生初步掌握如何拆字,记住口诀和笔形代码后,让学生进行上机打字练习,上机教学中,我校结合了纵横输入法 2006 简易版教学系统,对学生进行指法、笔形、彩色单字、一键简码、二键简码、二字词组、三字词组、四字词组、多字词组的训练

(1)、进行“看打”教学。

“看打”顾名思义,是看着文字、词组、文段进行纵横码键盘输入,是纵横码信息数字化学习技能的基础。

教学中我们遵照纵横码输入法的学习内容,分别尝试了“练习类”、“比赛类”、“阅读类”的“看打”的训练。

练习类“看打”是纵横信息化学习技能入门常用的学习模式,我们根据学生已有的前期基础,重在教给学生输入方法,让学生产生学习兴趣从“指法—笔形—彩色单字—词组—文章”教学系统指导学生进行训练。在这一环节教学中:

①我们注重培养学生学习兴趣,让每一个学生都能参与到“看打”的训练中,我们经常进行“看谁打得快”、“看谁输入得准”的小比拼。并且对学得好的发“小红花”、“发奖励卡”,让学得好的当“小老师”等。大家都知道,如果这一环节学生没了兴趣,直接会影响到下一个环节的学习。

②“看打”环节我们尊重学生学习由浅入深的特点,先是进行单字的“看打”训练,再进行“分词系统的看打训练”,并且在训练中,我们也都是遵循“看打程序”指导——学生带机操作——选优鼓励——互动帮教——验收评定,让学生学得轻松、学得主动、学得好。

③为了检测学生的学习效果,我们经常进行“比赛类”的指导训练(采用的苏州大学纵横研究所研发的比赛软件 2.0 版本)。在此环节中,我们注重培养学生的成就感,对每一个学生而言,他们接受能力或前期基础是有差别的。我们本着“以人为本”的理念因材施教的原则,给基础差的学生留有多次机会,让他们多次进入参赛程序。直至达到百分为止……让每一个学生都享受成功的喜悦。

④为使信息数字化学习技能与语文阅读训练技能相结合,我们努力尝试让学生在眼、脑、手协调并用的快速阅读中,快速形成优秀的语文信息素养,进行较难的阅读类“看打”训练。

此环节是需要学生多种感观同时参与活动。教学中我们放慢脚步,放缓坡度,从内容上先是一句话,再一段话后一篇短文;从问题数量上先是 1 个,再是 2 个,后是 3 个及以上;从能力发展上先是阅读与操作分别训练,再是阅读与操作同时进行并练。这样体现了可接受性原则。通过反复训练,学生阅读“看打”能力普遍提高。我们设计了一个阅读“看打”验收题。内容是本年级学过的一首古诗,题目是《静夜诗》有三个问题。问题一,把诗的全文输入文档;问题二,把描写事物词语、输入文档;问题三,把古诗所表达的思想感情输入文档。

参加次实验验收的是实验班三年一班 40 人和对比班三年四班 40 人。班使用的是纵横输入法,对比班使用的是智能 ABC 输入法。25 分钟后实验班有 30 人全部完成,5 人完成 2 题以上,而对比班只有 10 人完成到第 2 题,其余的都是在第一题中。通过上述的对比分析,使我们更加坚定了这项实验。

(2)、进行“选打”教学

心理学家认为,学习效果与学生的心理状态密切相关。在学生掌握知识诸种复杂因素中,

最主要的有主动性、直感性，积极思维，记忆和想象等。因此无论任何一种方式都应该充分激发这些有利于增强学习效果的因素。

选打——词语游戏式快速积累，就是要通过游戏式促进学生在轻松愉快的心境下，形成语文信息素养。教学中我们除自己编制“选打”内容外，主要选用了教材中提供的“词语游戏软件”。在教学方式上，我们从游戏入手，实施个人选打验收；同桌双人“选打”交流；小组接龙“选打”、混合总量“选打”比赛方式；激发学生学习的主动性和学习兴趣，促进了学生语文信息素养的形成。现学生积极性很高，不厌其烦地多次打开网址，调出软件，主动进行选打练习，即使是最差的同学，在老师的指导下也能完成软件中的训练题目。

（3）进行“想打”教学

我们认为“看打”更多的是反映着学生所掌握的汉子输入技能，反映着在运用纵横信息数字化输入技能时多种参与的认知活动，属于认知感觉和知觉阶段。“想打”则需要输入者更多的、更复杂的认知技工过程的参与和协同；特别是语言能力对“想打”的进程具有决定性意义。“看图作文”是“想打”的主要内容。看图作文常用于作文教学的起步阶段，是提高表达能力行之有效的教学活动。纵横信息化数字化学习旨在纵横信息数字化学习快捷、高效的学习环境下，从小培养学生观察能力、丰富想象能力，促进思维流畅，提高写作能力。教学中我们从指导学生观察入手，首先指导学生观察图画，弄清画面上的图有什么？是什么？有什么人？在干什么？等等。然后依照组图的顺序依次往下观察，再把这一过程说下来或写下来。这样尊重了学生循序渐进的观察法，使本来学生观察难或不会观察的问题得到了有效解决。教学中对每个学习情境画面，我们都要指导学生按照一定的顺序进行观察，由整体到部分，由表及里；观察事物要注意“空间顺序”，由远及近、由前及后；观察事件要注意“发展顺序”，留意事件、地点、人物

（二）实施的步骤与情况

1、实验起步阶段：（2010年11月—2011年6月）

- （1）、成立课题研究小组，研究制定实验方案，完成课题申报、立项工作。
- （2）、完善课题实验所需设施环境的建设。
- （3）、对实验教师进行纵横码的相关培训工作。
- （4）、进行一次实验班学生的学情调查。
- （5）、完成对纵横码的基本原理、常用规则及常用功能（笔形、单字、词组、简码）的掌握，实行电脑上机操作，强化学习技能。

2、研究初步阶段：（2011年7月—2011年12月）

（1）、本阶段的教学研究中，为了协助学生尽快的掌握纵横口诀、笔形和数字键盘，会采用卡纸、立体模型、教学课件等教具，进行有趣多样的教学活动。通过生动有趣的教学游戏，来激发了学生进一步探索纵横，学习纵横的愿望，保障了学生基本纵横知识的牢固掌握。

（2）、使学生能够使用纵横码进行汉字、词组、句子的输入，快速进行“看打”和“选打”。

（3）、在学生能够熟练进行“看打”，并积累了一定词汇量的基础上，进行“想打”指导练习。促进学生能力发展。

（4）、举行“纵横码”输入法展示，

3、研究发展阶段：（2012年1月—2012年5月）

- （1）、进行将纵横信息数字化学习与小学语文学科课堂教学相整合的研究。
- （2）、完善形成小学低年级阶段纵横信息数字化学习内容内容和所需相应课时安排的研究。
- （3）、重点进行情意式、游戏式小学语文课堂教学模式的研究。
- （4）、重点完善在纵横信息数字化学习中提高学生的识字、阅读和作文水平的方法和途径，探索研究学习模式。

4、研究反馈阶段：（2012年6月—2012年9月）

- （1）、课题组对材料进行阶段小结、整理分析，撰写阶段性研究报告。

按照课题研究计划,有序地着手进行纵横子课题小结,撰写阶段性研究报告。同时对立项至今的资料、教学活动、案例情况、测评数据报告等资料进行整体归档。

(2)、课题成果展示。

计划在对各项资料整理汇总后,进行成果演示。演示内容暂定为:幼儿纵横操作演示和教学课展示。

(三) 进行定性或定量研究

1、对学生学习纵横汉字输入法后的问卷调查:

在实验过程中,为了更好地进行实验研究工作,我校对实验班与对比班进行了两次的问卷调查,调查内容涉及到对纵横输入法的看法与纵横输入法对实验对象的社会影响。通过调查,我们得出这样的结果。

调查班级	调查内容	参与调查人数	结果
三(1)班	对纵横汉字输入法的看法	35	
调查内容	你喜欢纵横输入法吗	喜欢	28
		不喜欢	7
	你觉得纵横输入法容易学吗	容易	25
		不容易	10
	你能背出纵横输入法口诀吗	能	35
		不能	0
	你学会拆字了吗?	会	30
		不会	5

这是 11 年秋季学期的调查表,从表中可以看出,因为纵横输入法的特殊性,学生在进行了初步的学习之后,对纵横汉字输入法的喜爱程度与掌握程度都达到很高的程度,实验班 35 人中有 28 人选择了喜欢、达到了 80%。其余 7 人不喜欢的的原因是讨厌拆字。分析原因,二年级学生刚刚学查字典,对不太难的音序、部首查字法接受很快,但对四角号码查字法就感觉很难,这为纵横汉字输入法的学习带来困难。为让学生喜欢上纵横汉字输入法我们实施了强化训练,进行单项的拆字和待机操作训练。一学期后我们又进行一次调查。

调查内容	总人数	实验班级		对比班级		所占比例%	
你家有电脑吗?	实验班 级三 (1)班 35人 对比班 级三 (2)班 35人	25		16		70	43
爸爸妈妈给你用电脑吗?		15		5		43%	34
你都用什么电脑干什么了?		玩游戏	2	玩游戏	5		31
		上QQ	8	上QQ	6	32	38
		查成语	15	看动画片	5	60	31
你输入汉字时用什么输入法?		纵横法	25	搜狗拼音	16	100%	100
你爸爸妈妈平常用什么输入法?		智能ABC	16	智能ABC	7	64	44
		五笔	1	五笔	0	4	25
		搜狗拼音	8	搜狗拼音	9	32	31
你爸爸妈妈会用纵横输入法吗?		会	10	会	0	40	0
	不会	15	不会	16	60	100	
你爸爸从哪里学会纵横输入法的?	我教	10	0		100	0	
	其他	0			0	0	

这是 12 年春季学期的调查表，从表中可以看出，因为是地处乡镇的原因，学生家里拥有电脑的人数不普及，实验班仅有 25 台，非实验班 16 台但是正确使用率达到 60%，用于玩游戏的达 40%以上。可喜的是实验班的学生 100%的使用纵横输入法，并且正确使用率较高。从调查表中可以看到，因学生学习纵横输入法后家长也受到影响的占 30%。可见纵横输入法会得到越来越多的学生、家长的认同。

2、开展对比研究

2011 年秋季学期看打输入速度数据我们做过对比实验，在同年组实验班（3 年 1 班）和非实验班（3 年 2 班）进行了一次看打验收。题目是《小草之歌》一文的输入数据。在 200 字以上。（非实验班用书写或智能 ABC 输入法完成）。2012 年春学期我们又围绕此类似内容、此方法进行了一次反馈式对比验收。现将结果整理如下

实验班					对比班				
姓名	11 年秋学期		12 年春学期		姓名	11 年秋学期		12 年春学期	
	用时	正确率	用时	正确率		用时	正确率	用时	正确率
薄宇涵	12 分 15 秒	98%	12 分	100%	李政桐	12 分 35 秒	98%	12 分 05 秒	96%
于晓晗	15 分 30 秒	92%	14 分 50 秒	96%	魏思彤	9 分 53 秒	100%	9 分 08 秒	100%
付一狄	9 分 12 秒	86%	9 分 8 秒	92%	谭世桐	22 分 42 秒	100%	20 分 36 秒	100%
雒嘉怡	10 分	100%	9 分 30 秒	100%	雒荣升	13 分 10 秒	100%	12 分 18 秒	98%
董抒航	11 分 46 秒	100%	10 分 50 秒	100%	苑铭熙	15 分 22 秒	92%	14 分 21 秒	96%
张学满	12 分 29 秒	100%	12 分 10 秒	100%	李宇航	10 分 56 秒	87%	10 分 50 秒	90%
陈露	10 分 44 秒	100%	10 分 10 秒	100%	曹誉岩	18 分 29 秒	96%	18 分 35 秒	98%
林君环	15 分	92%	14 分 03 秒	98%	罗傲	25 分 35 秒	88%	24 分 07 秒	92%
刘玉成	8 分 22 秒	100%	8 分 10 秒	100%	史可心	11 分 13 秒	93%	10 分 25 秒	92%
姚蕴珈	9 分 56 秒	93%	9 分	98%	刘鑫	10 分 38 秒	90%	10 分 21 秒	96%
孙亚蔓	9 分 21 秒	95%	8 分 56 秒	100%	鲍思俊	11 分 43 秒	100%	11 分 51 秒	100%
姬安琪	9 分 05 秒	100%	8 分 20 秒	100%	王熙盛	10 分 10 秒	100%	9 分 50 秒	100%
张子杭	18 分 53 秒	98%	17 分 10 秒	98%	马川	9 分 30 秒	94%	9 分	100%
魏佳彤	9 分 38 秒	98%	9 分 15 秒	100%	徐霁桐	10 分 21 秒	88%	10 分 10 秒	92%
张荣旭	11 分 32 秒	98%	10 分 56 秒	100%	张艺心	12 分 50 秒	95%	10 分 20 秒	98%
魏佳柠	13 分 21 秒	100%	12 分 05 秒	100%	徐鹤运	18 分 16 秒	97%	16 分 15 秒	95%
迟启昊	14 分 24 秒	98%	13 分 02 秒	100%	曹晶淳	17 分 30 秒	100%	15 分 20 秒	98%
安芳仪	16 分 23 秒	100%	14 分 56 秒	100%	雷静微	12 分 11 秒	100%	11 分 10 秒	98%
李岩	12 分 01 秒	92%	11 分 21 秒	96%	李坤	19 分 20 秒	98%	16 分 10 秒	100%
李春媚	13 分 07 秒	93%	12 分 30 秒	95%	苑明聪	21 分 40 秒	96%	18 分 30 秒	98%
陈圣博	9 分 57 秒	100%	9 分	100%	王立伟	22 分 50 秒	88%	17 分 05 秒	92%
孙子琪	9 分 07 秒	100%	8 分 20 秒	100%	张浩然	23 分 11 秒	80%	19 分 15 秒	86%
贾智勇	10 分 08 秒	100%	9 分 40 秒	100%	李浩然	15 分 06 秒	98%	14 分 20 秒	100%
殷善妮	8 分 56 秒	100%	8 分 25 秒	100%	姜欣言	18 分 36 秒	88%	16 分 50 秒	92%
滕佳瑜	8 分 34 秒	98%	8 分 21 秒	100%	段禹竹	16 分 40 秒	92%	14 分 18 秒	92%
闫文琦	11 分 20 秒	98%	10 分 40 秒	98%	雒乾程	17 分 56 秒	94%	15 分 20 秒	95%

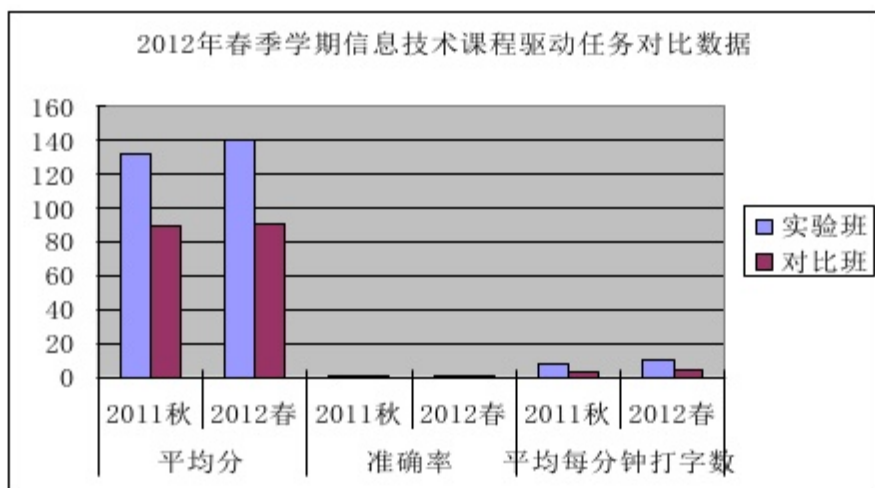
姜启家	15分02秒	96%	13分40秒	98%	苏子航	14分02秒	100%	15分10秒	98%
谭奇明	11分20秒	100%	10分50秒	100%	张锡婷	21分08秒	96%	18分24秒	98%
张宇桐	13分09秒	96%	11分38秒	97%	雒宛婷	20分15秒	98%	19分07秒	96%
王子懿	14分21秒	97%	12分58秒	99%	姜月	16分20秒	100%	14分27秒	100%
张浩岩	9分06秒	100%	8分15秒	100%	宋思童	18分05秒	98%	16分31秒	100%
贾钧森	10分20秒	100%	9分38秒	100%	陈浩楠	17分43秒	92%	16分20秒	96%
林增源	14分15秒	92%	13分20秒	94%	孟祥瑞	18分51秒	95%	18分30秒	97%
李霁航	10分24秒	94%	10分	98%	魏家弘	15分40秒	100%	15分20秒	100%
魏士博	18分40秒	96%	8分20秒	97%	史靖雯	13分21秒	100%	12分30秒	100%

实验班				对比班			
姓名	性别	2011年秋成绩	2012年春成绩	姓名	性别	2011年秋成绩	2012年春成绩
薄宇涵	女	160	170	李政桐	男	160	160
于晓晗	女	120	130	魏思彤	女	210	220
付一狄	女	190	190	谭世桐	男	90	100
雒嘉怡	女	200	220	雒荣升	男	150	160
董抒航	女	170	190	苑铭熙	男	120	140
张学满	男	160	170	李宇航	女	160	170
陈露	女	190	200	曹誉岩	女	100	110
林君环	男	120	140	罗傲	男	70	80
刘玉成	男	240	250	史可心	女	170	180
姚蕴珈	女	190	220	刘鑫	女	170	190
孙亚蔓	女	210	230	鲍思俊	男	170	170
姬安琪	女	220	240	王熙盛	男	200	210
张子杭	男	110	110	马川	男	200	220
魏佳彤	女	210	220	徐霁桐	女	170	180
张荣旭	女	170	190	张艺心	女	150	190
魏佳柠	女	150	170	徐鹤运	男	110	120
迟启昊	男	140	150	曹晶淳	女	120	130
安芳仪	女	120	140	雷静微	女	170	180
李岩	男	150	170	李坤	男	100	120
李春媚	女	140	150	苑明聪	男	90	110
陈圣博	男	210	220	王立伟	男	80	110
孙子琪	女	220	240	张浩然	男	70	90
贾智勇	男	200	210	李浩燃	男	130	140
殷善妮	女	230	240	姜欣言	女	100	110
滕佳瑜	女	240	240	段禹竹	女	110	130
闫文琦	男	180	190	雒乾程	男	110	130
姜启家	男	130	150	苏子航	男	140	130

谭奇明	男	180	190	张锡婷	女	90	110
张宇桐	女	150	170	雒宛婷	女	100	100
王子懿	女	140	160	姜月	女	120	140
张浩岩	男	220	250	宋思童	女	110	120
贾钧淼	男	200	210	陈浩楠	男	110	120
林增源	男	130	140	孟祥瑞	男	100	110
李霁航	男	180	200	魏家弘	男	130	130
魏士博	男	100	240	史靖雯	女	150	160
平均分		173	191	平均分		129	142

两个学期驱动任务完成率统计表

	平均分		平均用的时间		准确率		平均每分钟打字数	
	2011 秋	2012 春	2011 秋	2012 春	2011 秋	2012 春	2011 秋	2012 春
实验班	173	191	11 分 24 秒	10 分 48 秒	98%	98.5%	17.3	19.1
对比班	129	142	14 分 43 秒	14 分 20 秒	89%	91%	12.9	14.2



四、实验分析

由 2011 年秋季学期至 2012 年春学期看打《小草之歌》的输入数据可以看出，实验班与对照班在进行了将近一学年的学习后，汉字输入速度与正确率有了明显的差异，在速度上，实验班抽检的学生在看打比赛中，平均输入时间为 11 分 24 秒，正确率为 98% 以上，而对照班的则平均输入时间为 14 分 43 秒，正确率为 91% 一下。在时间对比上，实验班的个体输入时间间距最大为 10 分 30 秒，输入状态波动不大。对照班的个体输入时间间距最大为 16 分 15 秒，且呈现出极为不稳定的态势。

再由 2011 年秋季学期看打输入速度数据中可以看出，实验班平均输入成绩为 17.3 字/分，对比班为 12.9 字/分，处于初期的输入法学习成效并不是很高，而从 2012 年春季学期看打输入速度数据中可以看出，实验班的输入成绩为平均 19.1 字/分，对比班为 14.3 字/分，一年时间，实验班从 11 年秋的 17.3 提高到 2012 年春的 19.1，对比班从 11 年秋的 12.9 到了 2012 年的 14.3。从中不难看出，实验班在输入汉字兴趣的保持上比对比班的兴趣保持着明显的优势。在两个班级对照之后，可以很清晰地看见，学生经历了近两年的输入法的学习后，在纵横汉字输入法与拼音之间，就输入的速度与正确率方面而言，已经出现了极大

的差异，这些都主要体现于纵横汉字输入法简单易懂易学的基础上，极大地满足了小学生的需求，而拼音输入法受小学生的年龄特点与拼音知识掌握程度的限制，在低中年级阶段还不能得到有效的发挥。这就导致了拼音输入法教学在信息技术课堂上举步为艰的尴尬局面。也就造成了信息技术教学后期，实验班与对照班在汉字输入速度上的差异。从 2011 年秋季学期到 2012 年春季学期，实验班与对比班之间差异在逐渐的拉大。

再从驱动类任务的完成率来看，在 2011 年秋季学期，实验班在信息技术课学习的兴趣保持比例上处于缓慢下降趋势，一整个学期下来，对信息技术课程持有高涨情绪的达到 83.3%，完成输入类驱动任务比较快，也比较好，完成率达 79.16%。而非实验班级则变化很大，由开始的兴致高昂逐渐落差到厌学，坚持到最后的只有 28 个同学，仅仅达到 80%，而课堂驱动任务的完成率多在 48%，到 2012 年春季学期，实验班驱动任务类的完成率也很高，达 81.81%，对比班虽也有所提升，但只保持在 52% 左右。

按照我们的假设：“输入汉字速度的提高——学生学习积极性的提高——驱动任务类的完成率的提高——计算机技能的提高——信息技术综合运用能力的提高”来看。也就是在纵横汉字输入法学习后，学生的汉字输入速度得到了相应的提高，使他们对学习信息技术充满了信心，从而调动了学生学习信息技术的积极性，减少出现烦躁、厌学等不良情绪的出现，进一步提高了他们的信息纵横运用能力。

在两个班级对照之后，可以很清晰地看见，学生经历了近两年的输入法的学习后，在纵横汉字输入法与拼音之间，就输入的速度与正确率方面而言，已经出现了极大的差异，这些都主要体现于纵横汉字输入法简单易懂易学的基础上，极大地满足了小学生的需求，而拼音输入法受小学生的年龄特点与拼音知识掌握程度的限制，在低中年级阶段还不能得到有效的发挥。这就导致了拼音输入法教学在信息技术课堂上举步为艰的尴尬局面。也就造成了信息技术教学后期，实验班与对照班在汉字输入速度上的差异。从 11 年秋季学期到 2012 年春季学期，实验班与对比班之间差异在逐渐的拉大。

按照我们的假设：“输入汉字速度的提高——学生学习积极性的提高——驱动任务类的完成率的提高——计算机技能的提高——信息技术综合运用能力的提高”来看。也就是在纵横汉字输入法学习后，学生的汉字输入速度得到了相应的提高，使他们对学习信息技术充满了信心，从而调动了学生学习信息技术的积极性，减少出现烦躁、厌学等不良情绪的出现，进一步提高了他们的信息纵横运用能力。

五、实验总结

1、在总课题组正确的理论指导下，在学校课题总负责人的带领下，全体课题组老师秉承着认真、严谨的实验态度做好各项研究工作，实验研究工作顺利的完成了预期的任务，在实验过程中，我们发现，实验班在汉字输入方面有着较强的优势，无论是单字还是词组，实验班的同学在输入时都保持着较高的自信心，很少出现烦躁、气馁等不良现象，特别是完成输入类驱动任务方面，实验班也保持着较高的完成率，由此可以看出，汉字输入的速度快慢与掌握情况，很容易决定一个学生在信息技术课堂上的发挥，很容易影响到学生在输入类驱动任务上的信心，很容易牵动到学生情绪上的变化。纵横汉字输入法因它的简单、易记、易学，让学生在输入的过程中充分地得到满足，获取了信心。

在开头我们就讲过，输入法的掌握，很大程度上决定了学生学习信息技术的兴趣，也是提高学生信息技术综合运用能力的关键。在平常的信息技术教学中，往往有很多同学因为拼音不熟悉而为输入一两个汉字而苦恼，甚至于放弃该课堂上需要完成的任务。最后导致对信息技术课程失去兴趣。而以纵横输入法作为汉字输入教学后，学生在输入法的掌握上获得了信心，在信息技术的学习上就充满了兴趣。从而也使学生在信息技术综合运用能力上得到进一步的调高。我们做过对比实验，在同年组实验班（3 年 1 班）和非实验班（3 年 2 班）进行了一次看图作文验收。题目是《偷吃萝卜的小白鼠》。要求是用纵横数字化输入法完成看

图作文。提示：先观察图上有谁，在那里？在干什么？表达的含义是什么？在 200 字以上。（非实验班用书写或智能 ABC 输入法完成）。验收结果表明实验班和非实验班学生完成作文的速度、质量相差悬殊。实验班的同学在 30 分钟内 70% 的同学按要求完成了看图作文，大部分质量较好，而非实验班只有 30% 的同学交上了卷，并且大多数都是书写，质量一般。

上述的实验过程，我们做到细心想、专心研，踏踏实实做，取得了较明显效果。实验不仅促进了学生运用纵横信息技能水平的提高，也促进了语文信息素养的提高。

在实验管理中我们做到加强领导，健全管理制度。本期实验目标的实施受到上级主管部门和学校领导的高度重视。该课题研究工作列入学校工作计划之中，并做为学校科研中核心课题进行定位。从而确保把实验研究纳入学校议事日程，作为一项常规工作来抓。学校在加大投入，配备实验所需的必要的软、硬件设施的同时，还定期对教师进行信息技术培训。学校特聘教育局（刘乃宏科长）、教师进修学校（刘毅主任），定期开展专题培训、实验指导、评议研讨、评估总结等活动。从而保证了课题研究的高水平运行，使实验工作步入科学化、规范化的轨道。

2. 为使实验步入良好开局，我们明确实验思路。理论是实践的先导。实验教师是否掌握了本阶段的实验内容、方法，是确保实验能否成功的重要因素。为了进一步增强实验教师的理论水平和实验能力，课题指导小组组织实验教师认真学习与本阶段实验内容有关的理论、技术和方法。我们采用集中培训辅导与分散学习相结合的方法，重点学习了《纵横信息数字化学习丛书》、《现代信息技术与应用》、《新课程课堂教学》等教育教学专著。为了能正确搜集和处理实验数据，邀请市专家学者来校讲课、指导，用正确的理论武装教师的头脑。通过各种形式的学习和培训，使实验教师做到：（1）科学的理论和知识用得上；（2）各种正确的理论依据说得清；（3）成功的经验推得广；（4）自己的实验思路理得清。同时我们深入学生，进行问卷调查。为了从学生层面了解在课堂教学中利用纵横信息数字化信息技术进行课程的必要性、重要性和有效性，特别是促进学生打字速度、识词量阅读速度等方面的情况，积累第一手资料，以便于有针对性地开展课题研究。我们深入课堂、深入学生，设计调查问卷进行抽样统计。统计结果表明，包括纵横信息数字化在内的现代信息技术为课堂教学注入了新的活力，是提高学生学习能力新的增长点，初步验证了实验假设；体现了目标的形成过程。同时也暴露出现在教学中存在的种种弊端，这正是课题研究需要着重解决的问题，为课题研究的进一步深入提供了依据。

3、实验反思，利用“纵横信息数字化学习”对学生来讲是较难的，要想学会必须付出诸多劳动。由此还存在以下问题。

（1）、实验老师存在畏难情绪。认为要想把学生教会自己必先会，自己要掌握实验方法，必须系统学习，否则不可能让生会。

（2）、实验学生（小学二三年级）年龄小，自主学习意识差，特别阅读能力、作文水平都较低或没基础，实验效果不突出。

（3）、教师授课量不足。有些教师把实验课与公开课、观摩课等同起来。因此一学期上个 3—5 节课。应该说实验课每一节课都是相连接的，应该经常上，熟能生巧，功到自然成，提高实验质量。

（4）、网上的实验资源提供的不多。导致教师工作中只能停留在只限于会教，而不能“创”。特别是一些学习情境，教师心中没有更多的方法，课堂总是有些枯燥兴趣不浓。

4、努力方向

精心设计，开展实验研究。精心设计教育实验的方法和程序，根据实验设计开展实验教学，是课题研究的核心内容。逐步明确行动研究是一个不断循环的过程，研究得出的初步结论可能是下一步研究的起点。在学生练习过程中，发现学生阅读能力、观察能力以及作文水平，发展缓慢影响纵横输入法应产生的实际效应。下一步研究就要解决这些问题。

(1)、继续把纵横信息数字化学习研究贯彻到其他班级，引入常态的日常教学之中。重点在实验班的信息技术课堂教学中贯穿看打—选打—想打的练习。

(2)、进行联想作文学习与训练。

(3)、组织实验班学生之间的三项技能竞技比赛。

(4)、逐渐把纵横汉字输入法推广给老师和家长。

纵横信息数字化学习与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合研究是理论性和实践性都很强的课题。它必须通过长时的、按目标逐段的研究，经过不断的探索、反思、不断调整、总结，将实验研究引向纵深发展，我们将背着“真研究”态度，抓好每一项内容的学习与实践，在学习中洗脑、理清思路，在研究中发现新问题，在反思中提出新观点，在总结中提出新经验。

附表一：

实验基本情况及“纵横学习技能”的检测量化报告表

单位名称	大石桥市沟沿中心小学	填表人	张永涛
联系方式	电子邮箱：gy-zyt@163.com	手机	13840778904
课题名称	纵横信息数字化学习与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合的研究		
实验类别	<input type="checkbox"/> 幼儿园 <input checked="" type="checkbox"/> 小学 <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 特教 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成老年（请选择打√）		
实验师生人数	实验教师（ 5 ）人		实验学生（ 35 ）人
课题主持人及成员	主持人：李绪来、张永涛 成员：牟刚、荣丽馥、田丽萍		
实验设备的投入	网络教室一个 45 台电脑		
“四项技能”检测量化统计	看打一文本输入：检测工具：纵横输入系统 2006 版（自定义自动编码） 两分钟检测成绩 <input type="checkbox"/> 100 字以下/（ 0 ）人 <input type="checkbox"/> 200 字以上/（ 12 ）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 173 字（人）		
	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/（ 15 ）人 <input type="checkbox"/> 200 分以上/（ 5 ）人 <input type="checkbox"/> 300 分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 400 分以上/（ ）人		
	实验班平均成绩 170 分（人）		

	<p>想打一看图写话、看图作文、读后随笔</p> <p>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）</p> <p><input type="checkbox"/>60 分以上/（ 25 ）人</p> <p><input type="checkbox"/>70 分以上/（ 20 ）人</p> <p><input type="checkbox"/>80 分以上/（ 10 ）人</p> <p><input type="checkbox"/>90 分以上/（ ）人</p> <p><input type="checkbox"/>100 分以上/（ ）人</p> <p style="text-align: right;">实验班平均成绩 73 分（人）</p> <p style="text-align: right;">测试时间：2012.5.22</p>
	<p>速读—纵横汉字输入 06 或 11 版自定义自动编码</p> <p>检测工具：检测工具：纵横信息数字化学习高效快速阅读实验设计（可用在线阅读的成绩）</p> <p><input type="checkbox"/>10 分以上/（ ）人</p> <p><input type="checkbox"/>20 分以上/（ ）人</p> <p><input type="checkbox"/>30 分以上/（ ）人</p> <p><input type="checkbox"/>40 分以上/（ ）人</p> <p><input type="checkbox"/>50 分以上/（ ）人</p> <p style="text-align: right;">实验班平均成绩 分（人）</p> <p style="text-align: right;">测试时间：</p>
	<p>是否精选文本进行看打一实验眼、脑、手协同并用的自定义快速阅读，精选的篇目：</p> <p> 小学三年级部分课文， _____， _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

附表二：

实验班学生“实验学习技能”的检测量化报告表

单位：大石桥市沟沿中心小学

填表人：张永涛

姓 名	性 别	出生年月	看打成绩	选打成绩	在线写作	在线阅读
薄宇涵	女	03.12.24	80	100	70	70
于晓晗	女	02.6.27	60	80	50	50
付一狄	女	02.5.12	95	115	85	85
雒嘉怡	女	01.10.1	100	120	90	90
董抒航	女	02.10.28	85	105	75	75
张学满	男	02.12.18	80	100	70	70
陈露	女	01.5.24	95	115	85	85
林君环	男	02.11.7	60	80	50	50

刘玉成	男	03.10.9	120	140	110	110
姚蕴珈	女	02.8.8	95	115	85	85
孙亚蔓	女	01.12.2	105	125	95	95
姬安琪	女	02.10.8	110	130	100	100
张子杭	男	03.7.20	55	75	45	45
魏佳彤	女	02.11.24	105	125	95	95
张荣旭	女	02.5.15	85	105	75	75
魏佳柠	女	01.8.23	75	95	65	65
迟启昊	男	02.4.1	70	90	60	60
安芳仪	女	03.10.24	60	80	50	50
李岩	男	02.3.11	75	95	65	65
李春媚	女	03.1.13	70	90	60	60
陈圣博	男	02.10.30	105	125	95	95
孙子琪	女	02.10.22	110	130	100	100
贾智勇	男	02.6.10	100	120	90	90
殷善妮	女	02.5.22	115	135	105	105
滕佳瑜	女	02.2.26	120	140	110	110
闫文琦	男	03.1.25	90	110	80	80
姜启家	男	03.1.2	65	85	55	55
谭奇明	男	03.6.14	90	110	80	80
张宇桐	女	03.7.8	75	95	65	65
王子懿	女	03.10.17	70	90	60	60
张浩岩	男	02.11.12	110	130	100	100
贾钧淼	男	03.1.15	100	120	90	90
林增源	男	03.7.22	65	85	55	55
李霁航	男	03.7.17	90	110	80	80
魏士博	男	02.11.21	50	70	40	40

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	大石桥市沟沿中心小学	填表人	张永涛
课题名称	纵横信息数字化学习与小学语文课堂情境式、游戏式教学相结合的研究		
实验类别	<input type="checkbox"/> 幼儿园 <input checked="" 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		
作品获奖姓名及情况			
文章发表获奖姓名及情况			
在线学习交流获奖 2012年			
现场综合活动获奖			
参加培训情况	2010年9月林小平女士到营口组织教师培训 2012年5月营口市教师进修学院组织拉练检查		
参加高级研修情况			
网站网页建设情况			
主动承担总课题组先导实验或参与测试活动			

向家长培训情况	2011年4月、2012年43月召开家长会，为家长培训
向社会宣传情况	
其它方面	