

23.江西省新余市城北幼儿园

《纵横信息数字化与培养幼儿早期阅读兴趣的研究》

课题结题报告

2010年9月初,我园确定《纵横信息数字化与培养幼儿早期阅读兴趣的研究》课题,经过近两年的实践探索,基本完成了预期的目标,取得了一定的研究成果和实际效果。通过本课题的实验研究,以定性、定量研究数据为依据,反应出纵横数字经教学对幼儿早期阅读兴趣的培养具有积极正面的作用。同时,本课题的实践过程中,带动和促进了教师们学习运用信息技术的热情,从整体上大幅度提高了我园的信息技术水平。该课题的进行有效推动了幼儿园教育信息化的进程,促进了幼儿园整体工作的全面发展。

一、课题实验情况

课题基本情况:

(一) 子课题项目名称: 纵横信息数字化与培养幼儿早期阅读兴趣的研究

(二) 单位: 江西省新余市城北幼儿园

(三) 主持人: 刘琳

(四) 项目组成员

	姓名	职称	学历
主持人	刘琳	幼儿园一级教师	大学本科
项目组成员	符春梅	幼儿园特高级教师	大学本科
	阮冬琴	幼儿园特高级教师	大学专科
	黎明	幼儿园高级教师	大学专科
	钟婷婷	幼儿园一级教师	大学本科
	刘思	幼儿园一级教师	大学本科
	李薇	幼儿园一级教师	大学专科
	熊小燕	幼儿园一级教师	大学本科
	温金叶	幼儿园一级教师	大学本科

(五) 幼儿数量

实验组与对照组的人数与基本情况

	实验组	对照组
人数	30人	30人
年龄	4-5周岁	4-5周岁

(六) 实验设备

为保证教学实验的顺利开展,我园提供了能够满足实验需求的教学设备。如:电脑、多

媒体教室、因特网等，并开通了幼儿园网站、教师网上办公平台等，方便教师、幼儿随时上网查询所需的相关信息，在网上进行教学资料搜索、教学经验交流等。目前我国主要的实验设备有：

设备名称	主要参数	功能
计算机	CPU: P41.7G, 硬盘: 80G,, 512M 内存	幼儿上机练习
	CPU: 双核 2.2GHZ, 硬盘: 500G,, 2G 内存	教师办公
多媒体教室	CPU: 双核 2.2GHZ, 硬盘: 500G,, 2G 内存	纵横信息教学活动
因特网	100M 光纤	方便教师上网查找、上报资料

（七）配套的方案

建立了幼儿园科研领导小组，以电脑教育科研领导小组，负责定向；业务园长具体实施指导教科研工作，负责定标；教科研处具体落实教科研工作，负责定位，保教处紧密配合。这样层层负责，责任到人，使我园的教科研工作逐步规范运行。

健全激励机制是保证。我园通过教代会制订了《市城北幼儿园教科研室工作职责》、《市城北幼儿园教育科研课题管理制度》、《市城北幼儿园教育科研活动制度》、《市城北幼儿园教科研课题、教科研论文、专著奖励条例》等制度。此外，我园的高级教师竞聘、评先评优等都与科研工作紧密联系。

二、实验准备情况

（一）课题的提出

1. 纵横信息数字化是一种很好的学习和游戏的工具，教学内容生动形象，使幼儿的观察、操作、学习能力得到提高。游戏化的汉字笔形输入，纵横码“左上右上、左下右下”的编码原理，词组取码规则符合儿童的思维特点，能够有效地培养幼儿的阅读需要。

2. 《幼儿园教育指导纲要》中指出：要培养幼儿对生活常见的简单标识和文学符号的兴趣。利用图书与绘画形式，引导幼儿对阅读的兴趣。

3. 基于对幼儿纵横信息数字化学习和认识，形成适合幼儿阅读与表达的办园特色，推进幼儿园信息化改革的进程。

（二）课题研究的目标

结合课题开展和幼儿的实际情况，制定了课题实验的目标：

1. 培养幼儿对纵横信息数字化学习的兴趣和意识，使幼儿初步了解、掌握信息技术的知识和简单操作技能，能熟练操作、运用纵横输入法；

2. 培养幼儿对信息技术应用的良好习惯和技能，提高幼儿的信息素养；

3. 通过幼儿纵横信息数字化学习，使幼儿在认字的同时掌握“按键输入”的技能，优化识字过程，提高幼儿阅读兴趣；

4. 通过课题研究，促进教师从事信息技术教育的技能与水平，提升教师的研究能力。

（三）研究方法

本课题研究小组在中班年级设置实验班与对比班，参加实验幼儿的总人数为 30 人，实验对比的人数 30 人。申报课题后，通过问卷调查，对实验班、对比班的幼儿及家长进行摸底，了解实情。问卷调查后，我们制订了科学的课题实施方案，课题组的老师定期开展教研会，围绕幼儿的学习兴趣、学习态度、接受能力等方面进行比较、讨论、测量，及时撰写经验总结、阶段情况分析以及个案分析。

本课题研究的方法主要以行动研究法、经验总结法、调查法（问卷法、个别访谈法）、观察法、对比法等，并综合运用测量、文献、数据、统计等各种具体方法，力求在研究中点、面结合，同步进行，以求获得科学的研究结论。

1. 观察法：通过平日观察幼儿的兴趣、需要、情感等，为幼儿的信息技术活动提供有效的支持。

2. 调查法：通过问卷调查方法，了解幼儿对古诗文、对汉字的掌握情况。

3. 文献研究法：在课题开展时，参考相关资料，确保课题研究有理论依据。

4. 行动研究法：在课题研究过程中采用边实践边修正的行动研究法。

5. 对比法：实验班与对比班进行学后对比，发现问题。

6. 经验总结法：针对出现的问题，及时总结、纠正，最后形成有效经验。

（四）研究材料

本课题主要选用了以下材料：纵横码学习软件；书籍：《幼儿园教育指导纲要》、《纵横汉字输入法教学发展的研究》、有关古诗的书籍；网络：纵横信息数字化学习研究教学资料库；本园自己制作的纵横码教学课件。

三、课题实施过程

（一）实施步骤

第一阶段：准备阶段（2010年9月——2010年10月）

1. 成立课题研究小组，将课题的研究工作纳入学年整体工作计划及园教育科研工作计划。成立了以刘琳为组长的课题研究组，成员中有园长和分管科研的副园长，使课题小组获得强有力的领导支持。课题组成员的构成主要以年轻教师为主，为课题的顺利进行提供强大人员的保证；

2. 研究小组参加理论学习和纵横数字化的学习培训工作；

3. 认真做好相关的调查工作，课题组对幼儿已有的技能等进行问卷调查，为课题的实施提供有益的参考；

4. 制定课题研究计划和实施方案。制定详细的实施方案，使课题得到有序的开展。

第二阶段：实验研究阶段（2010年10月——2011年2月）

1. 课题组成员及幼儿家长进行第一次培训，主要培训内容为纵横输入法，并进行初步尝试；

2. 积极探索纵横信息数字化如何培养幼儿早期阅读兴趣，构建信息数字化的教学模式；

3. 开展纵横信息数字化学习促进幼儿早期阅读兴趣过程的研究工作；

4. 课题组成员进行第二次培训，主要培训内容为优秀课例展示；

5. 幼儿家长进行第二次培训，主要培训内容为纵横输入法的词组取码规则。要求家长熟练掌握纵横输入法；

6. 课题组成员进行教学实践并反思，改进教学设计；

7. 幼儿电脑操作基本技能的学习：幼儿在经过课堂教学后进行实践操作。

第三阶段：反思交流阶段（2011年2月——2011年6月）

1. 开展纵横输入法比赛，为后阶段学习打好坚实基础；

2. 收集学习心得等相关材料，进行资料分类整理；

3. 召开课题组人员会议，进行纵横信息数字化与培养幼儿早期阅读兴趣的研究中期小结与反思。

第四阶段：深入研究阶段（2011年7月——2012年1月）

1. 进行课例研究，推出优秀研讨课，并参与总课题组组织的优秀课例评比等活动，课题组成员集思广益、群策群力，提炼经验共同分享，提出问题共同探讨；

2. 开展以“纵横信息数字化”等为主题的教学设计比赛；

3. 将相关的研讨结果和实践结果进行对比、交流，把提升的经验升华为理论。

第五阶段：总结阶段（2012年2月——2012年6月）

1. 收集相关材料和研究成果，进行分类整理；
2. 召开课题组人员会议，进行总结与反思，撰写结题报告；
3. 接受总课题组评估、验收、发布与推广研究成果。

（二）研究过程：

为使课题研究能有计划、有步骤的进行，我们主要从以下几方面入手：

1. 在课题研究中不断提高教师的现代信息技术水平和教育教学水平

课题实验的初期，借助现代教育技术优势，特别是借助纵横输入法教学系统，对实验老师进行纵横输入法强化培训。经过强化训练，实验教师已掌握了纵横输入法，并达到了较高的输入速度，已能较好地运用纵横信息为教学服务。

2. 研究、设计符合幼儿身心特点和有利于培养幼儿早期阅读兴趣和能力的纵横信息数字化课题内容及所需的相应课时安排

（1）学习内容的安排

掌握简单的电脑基本操作技能；学会纵横汉字输入法的取码方法和规则；运用“纵横输入法儿童学习软件”进行纵横输入练习。

（2）学习时间的安排

为保证幼儿安全卫生使用电脑，我园把保护幼儿视力做为首要考虑的条件，合理科学地安排幼儿使用电脑的时间，根据 4-5 岁幼儿年龄的特点，电脑课是一星期 1 节，时间为 30 分钟，上机操作时间在 15-20 分钟。

3. 建构幼儿园纵横信息数字化学习与培养幼儿阅读兴趣课程中的游戏化的教学模式

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。在对幼儿进行纵横信息数字化学习与阅读兴趣的教学过程中，教师要充分调动幼儿各方面的学习积极性以提高幼儿对阅读产生浓厚兴趣。为幼儿提供良好的学习环境，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，营造阅读氛围，让每个幼儿都能运用多种感官、主动去学习，提高阅读兴趣。

（1）游戏化的教学过程

电脑游戏之所以吸引人，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。

如在儿歌教学活动《春来啦》中：授课教师制作了一个 Flash 课件，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（完整的图片是春天的景色）；第三关复写（复习单字取码），将《春来啦》这首儿歌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，闯过了一关又一关，完成了学习目标。

（2）游戏化的活动延伸

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、区域活动，让幼儿在课后得到延伸。如：我们在主题墙中设计了“对对碰”，“找朋友”，“彩虹桥”。在区角中设计了“谜团箱”等游戏

性的主题环境，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。

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。

（3）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：

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，激发幼儿学习、练习的积极性。

竞赛式游戏：包括《男生女生大比拼》、《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。游戏性比赛大大激发了幼儿活动的积极性。

拓展性游戏：《对对碰》、《连连看》、《找朋友》、《谜团箱》等，幼儿通过在主题墙、区角中自由游戏，将知识不断总结、提升。

表演式游戏：包括《儿歌大派送》、等，使幼儿展示个性、展示能力，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。

我园利用电脑中的色彩、动画等把纵横信息数字化学习与幼儿园阅读教育有机地结合起来，通过游戏的形式，对幼儿专业注程度起到了好的作用，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，让孩子真正体验到纵横信息化学学习的乐趣。利用电脑作为幼儿学习的媒介，让幼儿在“玩”中学，学中“乐”，寓教于乐，寓乐于学。使幼儿在快乐的游戏学习中学习。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，从教学内容到教学形式都使“快乐”贯穿整个教育教学活动过程。我们注重以幼儿的生活为背景，以幼儿的生活经验为基础，以幼儿熟悉的人、事、物为内容，注重生活、意境、艺术、学习、游戏的紧密结合，采用自编的游戏，让幼儿在游戏中获得经验，在轻松愉快的游过程中学习，发展其认知能力。

四、课题实验分析

经过二年来不断的实践与探索，我园开展纵横信息数字化对培养幼儿早期阅读兴趣的实施途径与方法的研究已经取得了比较满意的成果。主要成效如下：

（一）幼儿方面

1. 识字数量项目测试

测试内容：从《启蒙阅读》中随机选择 300 个汉字

测试对象：实验班幼儿随机抽 10 人（5 男 5 女），对比班幼儿随机抽 10 人（5 男 5 女）

测试方法：由幼儿抽取单个汉字的卡片认读

内容	认读	认读	认读	认读	认读
班级	50 字以下	50-100 字	101-150 字	151-200 字	200 字以上
对比班	5	3	1	1	0
实验班	0	2	3	4	1

2. 主动进阅读区次数

测试内容：幼儿区角活动时，一周内幼儿主动进阅读区的次数（上午、下午各一次，共

10次)

测试对象：实验班幼儿随机抽10人（5男5女），对比班幼儿随机抽10人（5男5女）

测试方法：插入进区卡、20分钟以上为一次

内容 班级	2次以下	3-4次	5-6次	7-8次	9-10次
对比班	3	6	1	0	0
实验班	1	1	4	3	1

3. 文本输入项目测试

测试内容：随机抽取一段文本输入文字

测试对象：实验班幼儿随机抽10人（5男5女），对比班幼儿随机抽10人（5男5女）

测试方法：实验班幼儿采用纵横输入法，对比班幼儿采用拼音、五笔等其它输入法，在十分钟的测试时间内，检测幼儿输入文字的数量。

内容 班级	输入 100字以下	输入 101-200字	输入 201-300字	输入 301-400字	输入 400字以上
对比班	10				
实验班	1	2	3	3	1

4. 实验班幼儿“三项技能”测试

测试内容：文本、词语、看图写话测试

测试对象：实验班幼儿

测试方法：通过看打（文本输入）、选打（词组）、想打（看图写话）“三项”技能，检测幼儿对纵横输入法的熟练程度及实际应用能力。（两分钟）

内容 班级	输入 100字以下	输入 101-200字	输入 201-300字	输入 301-400字	输入 400字以上
看打	9	16	4	1	0
选打	15	12	3	0	0
想打	24	6	0	0	0

通过以上测试，我们有以下几点认识：

（1）通过测试项目一的对比实验，我们认为，纵横输入法作为信息化教育活动为辅助手段，能够有效的提高幼儿的识字水平。

（2）通过测试项目二的对比实验，我们认为，通过纵横信息数字化的学习，幼儿对阅读兴趣有了明显的提高。

（3）通过测试项目三的对比实验，我们认为，在未正式接受系统的汉字认读、书写的情况下，纵横输入法直观、简洁的编码形式是非常适合学龄前儿童的输入法。

（4）通过测试项目四的对比实验，我们认为，幼儿对单个汉字的认知度最高，词组次之，而需要抽象思维的想法测试结果最不理想，这是由于幼儿还没有接受过系统的汉字认读、书写的教育，对汉字字义的理解能力有限造成的。

在课题研究的过程中，我们将纵横信息数字化学习与早期阅读相结合，使幼儿提高了识字量，对电脑的操作及认识也有所提高，获取信息的同时、不但拓宽了知识面，更开阔了视野。

实验证明：把纵横信息数字化的教育与幼儿园阅读有机地结合起来，利用电脑作为幼儿学习的媒介比传统的教学方法，效果要好得多。电脑提供的色彩、动画等对幼儿记忆力提高起到了好的作用，符合幼儿的兴趣和年龄特点，让我们的课程更动态开放发展，让孩子真正体验到纵横信息化数字教育学习的乐趣。

（二）教师方面

比较幼儿的进步和收获，几年来课题组的实验教师，综合素质的提升可能更为明显。

1. 教育观念发生较大的变化。

通过实验，我园教师的教育观念正在逐步发生变化，教师的角色也在发生变化。通过课题的研究，教师们更尊重幼儿的主体意识，并且用欣赏的眼光看待幼儿。

2. 终身学习的热情得以激发

纵横信息化课题的开展带来了师生之间的角色变化，使教师真正感到自己在知识能力上的不足，从而变压力为动力，产生继续学习、完善自我的强烈愿望。为了能胜任对学生的指导，很多实验教师开始利用业余时间走出课堂，去拓宽、加深自己的知识领域，去获取与课题相关的信息。

3. 合作意识进一步增强

围绕课题研究，教师指导的内容有计算机知识、教研知识。因此，一个人几乎很难独立完成所有学生的指导工作。综合实践活动研究使不同专业的老师走到了一起，他们互相取长补短，共同完成对幼儿的指导，既融洽了同事之间的关系，又感受到了集体智慧的魅力与团结就是力量的真谛。

（三）幼儿园方面

构建了幼儿园、家庭的综合实践活动网络，我园积极探索、挖掘出行之有效的网络途径。在课题研究实验中，我们成功地组织了系列综合实践活动，使课程资源得到了合理利用。几年来，课题组针对中班幼儿的年龄特点，认识水平不高、知识储备有限，但对大千世界的认识热情高，对新鲜事物都感兴趣的特征，重点培养幼儿探究问题的意识，以培养他们的创新意识和创新精神。为激发幼儿的创新热情，培养幼儿的探究意识，提高了幼儿的学习兴趣，增强幼儿提出问题和解决问题的能力。经过整合，我园子课题实施变得科学、系统、实效。

（四）课题研究成果

钟婷婷老师、温金叶老师在“快乐纵横幼儿游戏教学活动设计”中分别获一等奖、二等奖；刘琳老师在“快乐纵横幼儿游戏专项论文评比”中荣获优秀论文二等奖。

五、实验小结

通过课题的研究的开展，使教师、幼儿都获得了很大的收益。本阶段的纵横研安活动从整体上来说成功的、快乐的。

（一）实验结论讨论与分析

通过两年的研究，此项研究可以促进幼儿多方面能力的发展，根据幼儿的年龄特点设计课程，从提高幼儿早期阅读兴趣的前提出发，以游戏的形式贯穿整个实践研究活动，让幼儿在“玩中学、学中乐”。

（二）与预期目标比较

课题组成员在总课题组林小苹秘书长、江西省电教站徐辉老师、新余市电教馆魏凡老师等专家带领下、在园领导的细心关怀下，基本完成了研究目标。

1. 通过本阶段的纵横教学活动，实验组幼儿已掌握了纵横信息数字化学习方法，能够快速看打，在词汇量上有了一定程度的积累，清晰地反映出通过纵横实验，实验组幼儿确实在阅读的兴趣、能力方面有了明显提高，纵横实验对于幼儿的成长与发展具有积极作用；

2 通过纵横研究活动的开展，我园纵横课题组的教师们根据幼儿需求和接受程度，不断更新理念，深入学习理论知识，提高现代信息技术水平；

3. 幼儿提高了纵横信息数字化学习的兴趣和意识，初步了解、掌握信息技术的知识和简单操作技能，能熟练运用纵横汉字输入法；

4. 培养了幼儿对信息技术应用的良好习惯和技能，提高了幼儿的信息素养。

（三）下阶段的调整与修订

1. 实验教师还需进一步学习相关的教育教学理论知识, 认真进行经验总结, 提高文字表达能力;

2. 幼儿已经基础掌握了纵横码输入法, 但熟练程度还不够, 三项技能水平还有待进一步提高, 如何协调练习时间与熟练程度之间的关系, 提高幼儿学习的效率, 是我们下一步需要重点解决的问题。

附表 1:

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	新余市城北幼儿园	填表人	刘琳
联系方式	电子邮箱 47999612@163.COM	手机	13979055468
课题名称	纵横信息数字化与培养幼儿早期阅读兴趣的研究		
实验类别	<input checked="" type="checkbox"/> 幼儿园 <input 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 (9) 人 实验学生 (30) 人		
课题主持人及成员	主持人: 刘琳 成员: 符春梅、阮冬琴、黎明、钟婷婷、刘思、李薇、熊小燕、温金叶		
实验设备的投入	计算机、投影机、实物展台、音响等		
“四项技能”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/ (9) 人 <input type="checkbox"/> 200 字以上/ (4) 人 <input type="checkbox"/> 300 字以上/ (1) 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 153.3 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/ (17) 人 <input type="checkbox"/> 200 分以上/ (2) 人 <input type="checkbox"/> 300 分以上/ () 人 <input type="checkbox"/> 400 分以上/ () 人 实验班平均成绩 118.9 分 (人)</p> <p>想打一看图写话、看图作文、读后随笔</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）

- 60 分以上/（ ）人
70 分以上/（ ）人
80 分以上/（ ）人
90 分以上/（ ）人
100 分以上/（ ）人

实验班平均成绩 分（人）

测试时间：

速读—纵横汉字输入 06 或 11 版自定义自动编码

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）

- 10 分以上/（ ）人
20 分以上/（ ）人
30 分以上/（ ）人
40 分以上/（ ）人
50 分以上/（ ）人

实验班平均成绩 分（人）

测试时间：

是否精选文本进行看打—实验眼、脑、手协同并用的自定义快速阅读，精选的篇目：

六一节到了，那天早上，我一到学校就兴冲冲地往教室里跑。到了教室里，就看到讲台旁边放满了许许多多的东西，有零食，玩具……我的心里乐滋滋的。

过了一会儿，老师把东西分了下来，分完了东西，我们还做了一个帮小女孩贴鼻子的游戏。游戏开始了。

第一位同学把鼻子贴在了眼睛上，大家看了哈哈大笑。轮到我上场了，同学们为我鼓气，大喊加油。我拿起小女孩的鼻子比了比然后跟老师说准备好了。老师用红领巾帮我蒙上眼睛。我转了一圈，收一动不动，轻轻地粘在黑板上。

我听见同学们地笑声，心里想难道我贴错了？我赶忙摘下红领巾一看，我把鼻子贴在了嘴巴上，我也呵呵地笑了。

这是我过过的最快乐的一次六一，希望下次六一快快到来！

附表 2:

实验班学生“实验学习技能”的检测量化报告表

单位: 江西省新余市城北幼儿园

填表人: 刘琳

姓名	性别	出生年月	看打成绩 (2 分钟)	选打成绩	在线写作	在线阅读
钟啸伟	男	2006.7	234	176		
谢梦林	男	2006.9	154	103		
艾子博	男	2006.10	96	57		
陈奕名	男	2006.9	176	185		
黄子轩	男	2006.6	198	157		
金轩曲	女	2006.4	145	124		
刘畅	女	2006.4	176	147		
王之阳	男	2006.9	97	67		
曾安达	男	2006.3	256	178		
杨凡熠	男	2006.2	167	126		
姚忆雪	女	2006.9	198	167		
钟颖琨	男	2005.12	145	143		
张文雅	女	2006.5	112	95		
曾子爽	男	2006.1	284	257		
黎佳梦	女	2006.10	86	43		
孟文娟	女	2006.4	98	42		
龚芃芃	女	2006.7	210	169		
危伊贝	女	2006.9	154	135		
鄢清文	女	2006.8	167	143		
邢铭玠	男	2006.7	32	10		
陈昱呈	男	2006.9.	196	150		
陈泽宇	男	2006.9.	56	21		
彭心竹	女	2006.9.	124	86		
廖威霖	男	2006.8.	76	45		
宋一若	女	2006.8.	302	203		
姚果瑞	男	2006.4.	69	46		
邹嘉诚	男	2006.4.	174	140		
胡琪宇	男	2006.5.	134	116		
刘子华	男	2006.1	84	78		
罗佳亮	男	2005.11	199	157		

附表 3:

实验教师或学生作品论文获奖发表记录表

单位名称	江西省新余市城北幼儿园	填表人	刘琳
课题名称			
实验类别	<input checked="" 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		
作品获奖姓名及情况	钟婷婷老师、温金叶老师在“快乐纵横幼儿游戏教学活动设计”中分别获一等奖、二等奖；刘琳老师在“快乐纵横幼儿游戏专项论文评比”中荣获优秀论文二等奖。		
文章发表获奖姓名及情况	刘琳老师在《新余教育》在发表一篇论文		
在线学习交流获奖 2012年			
现场综合活动获奖			
参加培训情况	在江西省南昌参加地一次		
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	良好		
向社会宣传情况			
其它方面			