

16.北京市丰台区丰台第一幼儿园

《纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究》

2011—2012 年度实验总结报告

关键词：纵横信息游戏化、幼儿园游戏活动

摘要：引导幼儿通过游戏输入法掌握字的间架结构为幼小衔接的学习奠定基础，更培养了幼儿阅读、认真的兴趣，激发幼儿的竞赛意识，加强了幼儿的任务意识，促进幼儿学习习惯的养成。

研究的创新点：纵横信息数字化是将纵横信息技术而内隐学习，是一种区别于传统外显学习的不知不覺的学习过程，它是有机体通过与环境接触，无目的、自动地获得事件或客体间结构关系的过程。从孩子出生到会呱呱学语到连贯讲述表达，给的是孩子学习的时间和他内隐学习的环境（父母、同伴等），同样，我们提供一定的条件（纵横码的练习），一定的时间，一定的影响（视觉上、听觉上的刺激），让幼儿从中逐步获得对字词的积累。

一、引言

现代信息技术是现代教育科学发展的重要成果，现代信息技术参与教育过程，改变了教育过程的模式，改变了教学过程的组织序列，改变了分析和处理教育、教学问题的思路。经过近 20 年的发展，我国教育的现代信息化程度有了极大的提高，现代信息技术进入大、中、小学及幼儿园，成为教师教和学生学的重要工具，现代信息技术在幼儿园游戏及教学中的运用是信息社会对今天幼儿教育提出的新要求，也是当前幼教改革的需要。

（一）课题研究的目的、意义

1、我园研究的优势：

我园参加了“八五”“九五”“十五”中央电教馆的子课题的研究，重视发挥现代信息技术在幼儿教育教学中的作用。在“十一五”期间，我园继续深入研究现代教育手段在幼儿园教育教学中应用的研究，不仅提高教师素质，促进幼儿富有个性的发展，深化教育改革、促进素质教育实施、推进教育的跨越式发展探索规律、总结经验、更好地服务。

2、我园在过去的教学过程中普遍存在的问题：

我们不难发现，现代信息技术在幼儿园教学活动中的运用还存在一些问题，影响其作用的正常发挥。首先是教师教学的理念有些偏差。有些教师一遇到公开课，就想到了现代信息。认为应用现代信息技术上课很顺应潮流，感到自己是在时尚的前列，只要用到现代教学媒体就能上出新意。这是老师们对现代教学媒体认识的偏差，过分强调了电脑的作用，而忽略了自己才是活动的主导，忽视了信息技术与教学策略的有效结合。



其次，有些多媒体的制作与应用在活动中的参与并不多，甚至只是为了要插上一个多媒体课件而设置一个多余的环节，它在整个活动过程中的作用并不大，说不定却适得其反，成了一个败笔。这说明教师并没有从具体的教学内容和目标出发，运用现代信息技术的有效性不够，没有明确课件该用在什么地方，什么时候用，怎么用，期望收到什么效果，以真正达到利用计算机促进教学优化的目标。

再次，教师对电脑的应用技巧欠佳。众所周知，要使用现代信息技术，就要会使用现代教育手段，能够制作课件，课件对于每个教师来说并不是很容易掌握，课件的质量直接会影响到教学的效果。而且课件做好了也并不等于活动就上好了，教师仍要通过自己的语言、表情、动作等手段，多方面影响幼儿，根据幼儿的反应，灵活地有针对性的处理问题，进行教育。活动中的操作技巧也能直接影响活动的效果，教师如果不熟悉操作过程，就容易出错，这样就给整个活动大大打了折扣。

我们不得不承认，现代信息技术的利用、开发和运用，将有力地推动幼儿园教学现代化，对改革教学结构，优化教学过程，提高教学质量，增强教育效益，全面提高幼儿的素质，起着不可估量的作用。但以上提出的这些问题也是需要正视的。

（二）课题研究的指导思想及研究综述

1、教学策略的有效性对儿童的学习具有积极的影响：

随着科学技术的发展，以计算机为代表的现代信息技术为教育教学的改革和发展提供了一个很好的平台。在幼儿园教学中，加大现代信息技术的应用力度，实现多媒体信息化教学，拓展幼儿的思维，促使幼儿进行自主、合作、探究式学习，培养幼儿的创新精神和实践能力，是深化教学改革的必然趋势和现实要求。首先，我们认识到幼儿学习的目的是重视对学习的兴趣和态度的培养，使幼儿能从问题出发，让幼儿联系日常生活和社会生产在操作中理解学习，在判断、决策、应用中学习，把科学知识技能运用于自己的生活实践。其次，我们考虑到幼儿园的教学活动自身的特点，应遵循幼儿学习的心理规律，强调从幼儿已有的生活经验出发，让幼儿亲身经历将实际问题进行解释与应用，进而使幼儿获得理解。信息技术具有集信息于图、文、音、视、动、色为一体综合表现力强的特性，转变了传统的信息单一的表现形式，化繁为简、形象生动。针对幼儿的认知特点，把教学中较复杂的内容，形象地展现在幼儿面前。在思维能力、情感态度与价值观等多方面得到进步和发展。因此，我们认为将信息技术应用于幼儿园教学中，值得我们去研究与思考。

2、纵横信息数字化是将纵横信息技术，认知心理学的原理，汉语文学科有机地结合起来，以培养人的快乐学习，主动探索，促进人的潜能发展，提高学习能力为目的。而内隐学习，是一种区别于传统外显学习的不知不觉的学习过程，它是有机体通过与环境接触，无目的、自动地获得事件或客体间结构关系的过程。从孩子出生到会呱呱学语到连贯讲述表达，给的是孩子学习的时间和他内隐学习的环境（父母、同伴等），同样，我们提供一定的条件（纵横码的练习），一定的时间，一定的影响（视觉上、听觉上的刺激），让幼儿从中逐步获得对字词的记忆。我们开展的“纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究”课题目的在于为幼儿提供一定的条件，让幼儿的内隐学习能力能够更大化地发挥。

二、实验情况

（一）实验组织：

课题名称	纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究
单位	北京市丰台区丰台第一幼儿园民族园
课题主持人	朱继文、余辉
项目成员	组长：冯馨、陈滢 组员如下： 大班：程蔓、廖可荣、陈滢 小班：李娜、王丽华、王珊、李红霞

	中班：王丽北、赵硕、张迎娇、仇文丽、齐素英
课题设备投入	投入电脑 6 台，做到每个班 2-3 台电脑，所有电脑的配置是：CPU（单核）；主板；内存 512 兆；硬盘 80；显卡；DVD 光驱；机箱；键盘；鼠标（共 10 套）；耳麦（20 套）；显示器（17"）；交互式电子白板两台，正投两台、笔记本两台（可上互联网）所有电脑硬件设备符合课题实验开展的需要。同时，购买了移动鼠标、数字小键盘等设备。
实验对象和人数	本年度我园进一步扩大纵横实验教学范围，将实验对象范围扩大到两个大班、两个中班，中大班学习的重点是基本能够熟练进行“看打”、“选打”，小班以学习儿歌、操节为主。我园纵横课题的重点研究方向为探索适合我园幼儿学习特点的教学方式，与信息技术有效整合，辅助幼儿自主，培养幼儿主动学习能力。 大班：65 人 小班：70 人 中班：55 人

（二）具体分工责任到人：

序号	完成时间	最终成果名称	成果形式	承担人
1、	2012 年 6 月	课题结题报告	研究报告	朱继文、余辉
2、	2012 年 6 月	纵横输入法研究活动	研究活动	陈滢等实验教师
3、	2012 年 6 月	家长开放日活动教案	研究课教案	程嫫等实验教师
4、	2012 年 6 月	不同年龄班的专题性研究报告	论文研究报告	余辉、陈滢等
5、	2012 年 1 月	课题总结材料	资料集	朱继文、余辉
6、	2012 年 10 月	教师推优的研究活动录像	录像光盘	冯馨等实验教师
7、	2012 年 10 月	活动设计辅助的课件集	课件	陈滢等实验教师
8、	2012 年 10 月	活动原始观察记录及分析	资料集	余辉、冯馨等
9、	2012 年 10 月	课题结题资料的整理与收集	资料集	朱继文、余辉

三、实验准备

（一）目标的设计：

- 1、培养幼儿对纵横信息游戏化学习的兴趣和意识，使幼儿初步了解、掌握信息技术的粗浅知识和简单操作技能，能熟练操作、运用纵横汉字输入法。
- 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、设计、探索符合幼儿园阶段幼儿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。
- 4、探索并构建在幼儿园信息技术环境下，幼儿园阶段幼儿纵横信息数字化学习和信息技术教育与幼儿园各大领域教学活动互相渗透的游戏化学习、自主探究式学习的教学模式。

5、利用现代信息技术环境下，“教”与“学”的关系，能有效的发挥教师主导作用，探索更加适合幼儿发展的指导策略。

6、课题的开展与研究，能够有效的促进教师对现代信息技术的运用能力，能有效的开展幼儿园的教学活动，促进自身业务素质的进一步提高，促进幼儿园整体科研水平的发展。

（二）问题的提出及假设

1、能否通过训练快速输入方法来提高幼儿在阅读速度及阅读量，促进幼儿信息技术素养，促进幼儿手眼的协调能力，有效提高幼儿园教学质量，促进教师综合教育教学水平的发展。

2、假设能通过训练快速输入法来提高幼儿幼儿在阅读速度及阅读量，促进幼儿信息技术素养，那么，幼儿在阅读方面的能力，信息技术操作能力，也会更进一步的提高，在文字储备量会积累很多，养成良好的学习习惯、学习兴趣，倾听习惯也会不断提升，有效促进幼儿全面发展。

（三）方法的选择

本研究在教育中教师的研究内容是相对稳定的，而儿童的理解程度却因人、因事、因地各不相同。因此，本研究采取了观察法、调查法、行动研究法、实验法进行研究。



（四）材料的选择

本课题研究的材料主要以教学案例、课件、区域游戏实践进一步对比研究，针对五个实验班开学初及学期末的成果对比测查进行分析。

	2011年9月		2012年6月	
宝班	25人	幼儿识字量、幼儿是否会操作电脑、幼儿手眼协调能力情况。	25人	学习过纵横码以后，幼儿识字量、幼儿是否会操作电脑、幼儿手眼协调能力情况。
小一班	30人		30人	
中一班	35人		35人	
中二班	35人		35人	
大班	30人		30人	
学前班	35人		35人	

四、实验过程

（一）课题研究的基本内容：根据研究的目的是和基本思路，我们围绕以下三个方面进行探讨。

1、研究幼儿园阶段幼儿的纵横数字化学习和信息素养的形成速度、水平，如何用最短的时间使幼儿的纵横信息数字化学习和信息技术素养水平提高得快。

2、形成符合幼儿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所需的相应课时安排。

3、通过实践研究，促进教师的信息技术水平，提高其信息素养，使其改变传统的教育观念，树立新型的教育观，促进教师综合教育教学水平的发展。

4、重要概念的界定：

信息技术：现专指多媒体组合技术、计算机多媒体技术与计算机网络技术及通讯技术的设计、开发与综合利用等。即运用信息媒体对各种信息进行采集、加工、存储、交流、应用的方法。

教学活动：是教师以多种形式，有目的、有计划的引导幼儿生动、活泼主动的活动教育过程。

策略：指为实现预定目的而采取的方法系统和程序系统和在此基础上形成的方法论。

纵横汉字输入编码（简称“纵横码”），是由香港著名爱国实业家周忠继先生自1984年开始研究发明的。本着弘扬中华优秀文化，振兴民族科技教育的理念，周忠继先生将发明创造的纵横码，无私地奉献给社会：1992年，他与苏州大学纵横汉字信息技术研究所合作开发第一代纵横输入法系统软件，其后不断更新，发展成为“纵横汉字输入法”。该输入法经由国家“211工程”7所大学计算机专业博士生导师联合鉴定为“国内外领先水平”是项目，并两次获国家知识产权局颁发发明专利证书。

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。

（二） 课题研究的步骤

1、学习阶段：纳入教研制度，形成研究共同体。

（1）制定计划，有效实施。

安排实验班级，学习子课题实施方案，充分理解课题研究的目的是，有园长负责介绍讲解课题研究方案。培训实验教师，首先能够熟练的掌握技能及方法，再制定活动的内容和进度，开展有效的研究。通过自学、互学、研讨等方式学习了有关课题的相关理论知识、学习了《纵横汉字输入编码》、《行动研究法》等理论书籍，使教师对课题有了深入地了解，明确了研究方向及目的，提升了教师的理论水平。

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。因此我们首先要求教师全部通过测试，所有的内容都会操作才可以成为实验教师，保证了下一步研究的顺利开展。

（2）外出参观，开拓教师眼界。

在课题研究过程中，我们派教师参加了课题组的相关培训，也到其他实验幼儿园参观学习，借鉴他们好的做法，促进我们今后开展研究中少走弯路，更加深入的开展实践研究。课题研究过程中，我们进行了大量的研究布点课的实施与观摩。我们注重“研”过程，通过“集体备课——调整备课——上课——评课——再上课——再评课”的研究方式，使教师在预想、实践、反思、研讨的过程中，不断调整、积累经验，从感性认识上升为理性认识。



2、研究阶段：重视实践积累，创设研究的氛围

（1）注重培训，提高研究水平和应用技能

根据本次研究的目的和基本思路以及儿童心理发展的特点，我们对儿童的接受媒体刺激时的注意力、信息技术展示教育信息，引起儿童兴趣、对电教媒体的表象进行加工形成新形象、信息反馈四个方面进行了调查。设计调查表，利用观察型的调查法，对幼儿的活动的表现水平进行初次调查。

初步了解纵横汉字输入法有关知识和意义；了解有关电脑的一些基础知识，知道如何安全卫生使用电脑。掌握简单的电脑基本操作技能，认识键盘等。学会纵横汉字输入法的取码方法和规则。（从中大班幼儿开始）

(2) 专家引领，提升认识水平。

引导实验教师每两周交流上一阶段的收获和体会，初步形成研究的成果，根据老师的研究困惑和问题，调整研究，完善课题报告。推选比较好的实验活动，在园内进行展示，并且请专家赵壁如老师、林晓平老师来园指导，陈滢老师代表北京课题研究组到天津做课并录像，在本次全国交流研讨会上陈滢老师的活动在专家的指导下，也进行研讨和展示，受到了信息中心及专业指导课题的专家的好评，促进课题研究的深度和广度。

3、深入研究阶段：关注研究过程，拓展研究的团队

(1) 测试教师，考试先行

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。因此我们首先要求教师全部通过测试，所有的内容都会操作才可以成为实验教师，保证了下一步研究的顺利开展。

(2) 实验教师交流分享，分享研究经验

引导实验教师交流上一阶段的收获和体会，初步形成研究的成果，根据老师的研究困惑和问题，调整研究，完善课题报告，由余辉老师负责整理资料。推选比较好的实验活动，在园内进行展示，并请专家（信息中心及专业指导课题的专家）点评，促进课题研究的深度和广度，并录像。

引导幼儿能自己在 Word 中输入自己想表达的句子或一小段话，能输入自己喜欢的儿歌等。学会在 Word 中插入图片、美术字等；学会如何建立文件夹、给文件命名、重命名等技能。学会上网搜集资料、图片并懂得如何将其保存。知道怎样才是绿色上网。学会简单的绘画。

4、形成实验成果：总结研究体会，关注实验检测结果。

整理关于课题的所有获奖材料和研究材料，修改课题实验报告，接待姐妹园所的观摩，促进课题研究的推广。做好课题的结题工作。

附件：

2011 年全国纵横课题北京现场会观摩教学案例：

大班纵横码教学案例 《拯救森林王国》

丰台第一幼儿园 陈滢

教学目标：1、引导幼儿运用正确取码规则，进行单字取码。

2、通过上机操作练习，巩固正确打字指法。

3、激发幼儿参与纵横学习的兴趣。

准备：1、经验准备：幼儿已掌握笔形与数字的一一对应。

2、物质准备：教学课件

重难点：引导幼儿按正确的取码顺序取单字。

教学过程：

● 入室

教师：孩子们，我们一起边说取码儿歌边打响板去大森林里郊游吧！

教师：看，是谁来了？（动画效果，小精灵出现）

教师：小精灵遇到了一个很大的困难，它伤心极了，我们一起来帮帮它吧？

噢！这是怎么了？可怕的龙卷风把大森林吹的灰蒙蒙，植物都失去了生命。（小精灵动画声音效果：请你帮帮我，救救这些美丽的植物吧！）你们想要拯救大森林，要闯过三关：

第一关，引导幼儿以拼图的形式，按照 1、2、3、4、的取码顺序操作白板拼出美丽的大森林画面。（播放动画效果—小精灵：欢迎小朋友们来到美丽的大森林，你们打开了森林大门！请进吧！）

● 学习正确单字取码的方法。

第二关：教师：要按照左上、右上、左下、右下的取码顺序，找到“树”字的正确笔形代码，才能救活大树。分为两个小组，从 0—9 的笔形代码中找到“树”字正确笔形代码，排列站好。（请一名幼儿，利用白板书写功能将正确树字的笔形代码写在相应的范围内，大树就可以复活了。）

第三关：教师：我们一起来救“花”“草”吧！

要按照左上、右上、左下、右下的取码顺序找到花、草字的正确笔形代码，它们就能复活。（幼儿利用白板连线功能，将字与正确笔形代码连线）。小精灵声效：你们真是太棒啦，救活了森林里的各种植物，我们一起去大森林里做游戏吧！

● 成功拯救了大森林，一起快乐的游戏。

教师：谢谢小朋友们帮助小精灵拯救了大森林，我们一起做游戏吧！（播放愉快的音乐）

延伸活动：幼儿上机操作游戏软件，巩固正确打单字的方法及指法。

（三）课题研究的方法

在教育中教师的研究内容是相对稳定的，而儿童的理解程度却因人、因事、因地各不相同。因此，本研究采取了观察法、调查法、行动研究法进行研究。

（四）课题研究的成果形式：实践成果/文字成果/电子成果

- 1、课题成果报告
- 2、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略研究的论文集
- 3、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究录像、课件及活动设计集锦（电子成果）
- 4、纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究的教师反思集锦。

五、实验测试分析

（一）实验结论讨论与分析

我们根据幼儿年龄特点设计课程，并且从培养幼儿读的兴趣出发，以游戏的形式贯穿整个实践研究活动，充分利用幼儿园及家庭的“家校通”网络信息，促进家长正确的理解老师协调指导，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厚，而且把在幼儿园学的东西转教给爸爸妈妈，体验到了成功，一年的学习使得幼儿对纵横码输入法有了一定的认识，并产生了浓厚的兴趣。

1、提高幼儿学习兴趣。



针对幼儿的不同年龄特点，我们制定了教学的计划和活动方案，利用信息技术活动进行集体的学习，托班及小班从学操开始，通过儿歌和操节激发幼儿学习的兴趣，中班及大班从游戏及问题情境入手，可通过探险及走迷宫开始今天的游戏，促进幼儿参与的积极性，有效提升幼儿的学习兴趣。

例如：在《拯救大森林》的活动中，教师就有效的运用了探索法，激发幼儿帮助他人的积极情感，“森林的小树在哭泣，因为风沙把他们的家园毁坏了，小朋友请你们救救小树吧！”有效的保证了幼儿学习的专注时间，幼儿带着任务开始了今天的学习，每一次学习都像一次探险和游戏，生动有趣、快乐开心、并能获得成功。

2、幼儿阅读速度的提高。

我们知道阅读速度过快，会影响阅读的质量和效果，阅读速度过慢，影响阅读量，那么什么样的速度才是可行的呢？我们采用循序渐进边打边练的方式，指导幼儿学习，每次幼儿都知道，要想闯入新的一关，就要既能完整的打字，还要会读出这个汉字，就在这样日积月累的过程中，孩子们认识了很多的汉字，也提升了阅读的方法。

例如：每一次在上机的时候，总能听到孩子开心的说：“老师！我又胜利了，让我试试下一关吧！”孩子在游戏中获得成功体验，在生活中乐于探索，同时，随着时间的推移，孩子们慢慢能大声阅读图书上的文字了，一位家长说：“学了纵横码后，孩子拿起《北京晚报》给我读，我太惊诧了，孩子的越来越爱看书了。”因此说，边打字边练习指导幼儿阅读速度可以有效提高。

3、多读多练，看打速度提升。

阅读量和输入法是一个靠日积月累的练习，才能掌握的能力，因此，我们每周都集体学习，“决不三天打渔两天晒网”。每周还有针对个体的区域指导，同时家园配合练习，这样大大提高了学习时间，同时，教师还随机与幼儿交流互动，检查和评测，有效提高学习的质量。

例如：家园配合是多读多练的一个法宝，老师们每天利用区域游戏的时间，检查幼儿练习的效果，用鼓励的语言和奖励的方式给予肯定，并定期召开家长展示交流会，让家长看到孩子们的进步，熟练的看打时，也是由衷的高兴的。

4、针对小班初学的特点，采用找规律的教学方法。

纵横码编码规律特点强，最基本的规律只有一条：“纵横取码法”。所谓“纵横取码法”就是将取码对象分成上下（纵）两部分，分别取左右（横）角笔形码，其他各种取码规律都是可以从“纵横取码法”推出的。在教学中，充分利用综合码规律性强的这一特点，尽量采用找规律教学法，这样可以使要记忆的内容大大减少，达到事半功倍的教学效果。

例如：幼儿的学习规律时边说边想边操作，如果让幼儿单纯的记录背诵 55 个主部首，效果会很差，不是没了学习兴趣就是背诵因为不理解而忘得很快。通过游戏中学操节，老师创编更多朗朗上口的儿歌，帮助幼儿掌握规律，学习效果自然是很好的。

5、扩大幼儿的阅读面

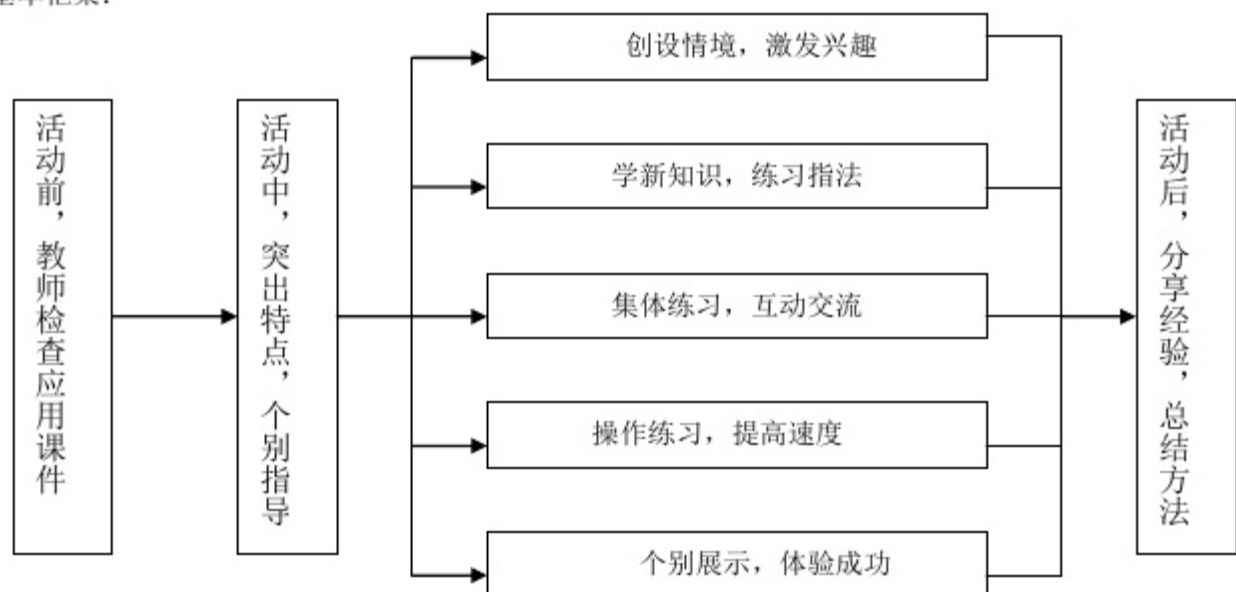
我们给家长提供操作的光盘，测试的题卡，帮助家长指导孩子，只有提供丰富的资料，才能让孩子的视野更开阔，同时，我们加入一些绘本图书，让孩子在一日生活环节中分别读故事书，积累更多的词汇，丰富更多的阅读量，让孩子们感受到自信、成功和我最棒。

例如：在图书区，孩子们会突然找到老师“老师，花草这个字和树好像取码不一样。”老师就会帮助幼儿分析，并把这一经验与大家分享，同时，我们还鼓励幼儿尝试在 Word 的文本中打字、插图片，让孩子们学习尝试制作“纵横码学习小报”，在快乐的体验学习中，展示自己表现自己，也丰富了其他幼儿阅读。还有，我们鼓励幼儿学习上网阅读一些绿色健康网站，扩大幼儿的阅读面，培养他们真正成为适应社会发展需要的人。

（二）课程开展活动模式的基本框架：

在研究实践中，我们逐步总结出幼儿园教育活动过程的小班及课程开展初期活动模式的

基本框架：



我们在实践研究中，逐步总结出活动前、活动中、活动后的教学策略：

- 1、活动前，利用游戏环节、生活环节学习儿歌掌握重点难点的策略。
- 2、活动中，运用情境激趣策略、提问引思策略、交流展示策略、比赛激励策略、情感引导策略、反复练习策略、重点示范策略。
- 3、活动后，运用分享交流策略、家园合作策略、个别指导策略。

（三）学儿歌记口诀、记规律学笔顺，分层次指导。

- 1、周忠继老先生的四句口诀琅琅上口，我们在餐前游戏时复习，我们在间操时练习，我们在上机前巩固，让孩子对于基础口诀熟记于心，基础扎实。
- 2、记规律学词组，通过各种闯关游戏让孩子了解：二字词组、三字词组和四字词组，多字词组取码的规律，让孩子有成功感，激发幼儿练习的兴趣，提高打字练习的速度。
- 3、同时我们还分层指导不同幼儿，让能力强的幼儿拔拔高，让能力慢的幼儿有进步，家园配合，共同练习。
- 4、中大班幼儿进行“一对一”的互助小组活动，共同学习，形成互助竞赛小组，在自主、自愿的原则下，共同提高。

（四）教学评价

通过纵横码输入法的学习，有效帮助幼儿提升信息技术的操作技能，辅助幼儿解决学习中的困难，激发幼儿自主学习的愿望。

1、幼儿注意力测试

- ①统计测评数据：评分标准： 弱—— 较弱 —— 一般—— 较好 ——很好
1-2分 3-4分 5-6分 7-8分 9-10分

实验班幼儿

姓名	性别	年龄	测评项目			平均
			专 注	表 达	理 解	
李奎霖	男	6	7	8	8	7.5
李天圻	男	6	8	8	9	8.5
王雨辰	男	6	8	7	7	7.1
陈叶佳 凝	女	6	8	7	7	7.5
潘姿羽	女	6	8	8	9	8.5
刘梦涵	女	6	7	6	7	6.9
合计	综合		81	77	80	79.3
	平均		8.1	7.7	8.0	7.9

非实验组幼儿

姓名	性 别	年龄	测评项目			平均
			专 注	表 达	理 解	
王延丞	男	6	7	5	5	5.5
冯川扬	男	6	5	6	4	5.1
温晓宇	男	6	7	5	6	6.1
陈紫瑄	女	6	7	5	3	5.2
孙子珈	女	6	8	5	4	5.5
王宁静	女	6	6	8	5	6.3
合计	综合		69	63	53	61.7
	平均		6.9	6.3	5.3	6.2

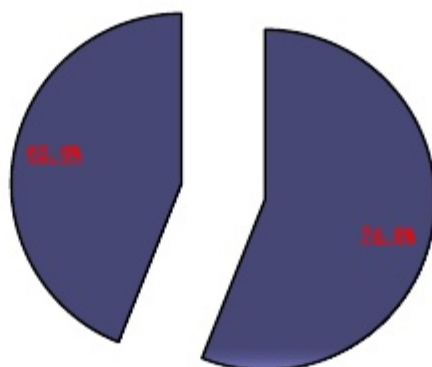
②分析测评数据:

	专注	表达	理解	注意力水平	
					百分比 (%)
实验组	8.1	7.7	8.0	7.9	79.0%
非实验组	6.9	6.3	5.3	6.2	62.0%

通过实验测评,如上表数据显示反映出实验班幼儿在专注力、表达能力和理解能力三个方面整体高于非实验班幼儿。幼儿注意力水平测评中,得出相关数据:实验班幼儿的注意力水平要高于非实验班,高出12个百分点。

通过上述测评数据一定程度上反映出纵横信息数字化教学对幼儿注意力水平的提高是具有积极的促进作用的,对幼儿进行纵横教学在一定意义上有助于幼儿注意力水平的提高。

专注力水平比较分析



2、幼儿观察力测评

①统计测评数据:

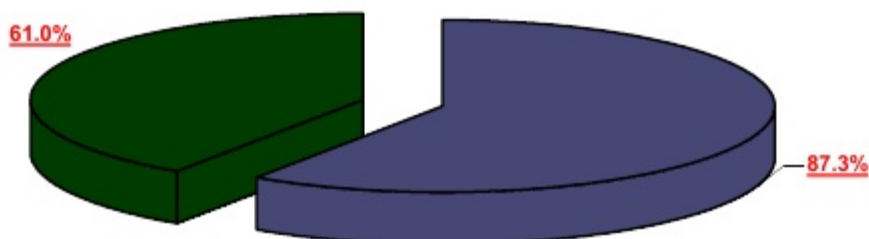
实验班幼儿					非实验班幼儿				
姓名	性别	年龄	找到几处不同 (共6处)	观察力水平 (%)	姓名	性别	年龄	找到几处不同 (共6处)	观察力水平 (%)
李奎霖	男	6	5	80.3%	王延丞	男	6	4	66.7%
李天圻	男	6	5	82.3%	冯川扬	男	6	5	80.3%
王雨辰	男	6	6	97.0%	温晓宇	男	6	3	53.0%
陈叶佳凝	女	6	6	98.0%	陈紫瑄	女	6	4	64.7%
潘姿羽	女	6	6	99.0%	孙子珈	女	6	2	35.3%
刘梦涵	女	6	4	71.7%	王宁静	女	6	2	37.3%
合计			53	87.3%	合计			36	61.0%

②统计测评分析

	实验组	非实验组
百分比 (%)	87.3%	61.0%

通过对实验测评数据进行统计分析显示：多数实验班幼儿 4 名（占实验班被测幼儿的 70.0%）能够找到 4-5 处不同，其中有 3 名幼儿能够找到 6 处全部不同。没有幼儿找不同的数目在 3 个以下。而非实验班幼儿在该项测评中，只有 1 名幼儿能够找到全部 5 处不同之处。根据上述实验数据反映出：实验组幼儿的观察力水平要较高于非实验组幼儿，高出 26.3 个百分点。一定程度可反映出纵横教学活动对于提高幼儿的观察能力具有促进作用。

观察力水平比较分析



3、幼儿学习纵横码输入法后的测试合格的幼儿

幼儿姓名	基本笔形 10 分钟	彩色单字 10 分钟	单字训练 10 分钟	文章录入 30 分钟
韩雨宸	99	45	40	101
宋家康	78	35	22	99
路熙鸣	65	34	35	96
葛之岸	78	23	28	92
夏天予	56	22	29	98
谢瑞洋	45	31	26	88
姜天豪	80	29	27	95
何宇晗	45	27	22	96
田家兴	45	29	18	97
李奎霖	47	40	22	96
李天圻	49	39	21	97
陈叶佳凝	50	28	23	96

潘姿羽	55	24	21	93
刘梦涵	70	35	26	95
刘逸轩	84	28	20	91

● 普通班与实验班学习情况的对比分析表（1年）

班级	对比人数	年龄	认读生字（数）	对电脑的操作	会打字的%
实验班	15	5岁	600字以上	熟练 100%	100%
普通班	15	6岁	300字左右	熟练 45%	12%

另外，现代信息技术辅助教学时幼儿运用多种感官参与，独立的操作练习活动有助于培养幼儿的主动性、积极性、创造性。计算机给幼儿的多种鼓励也使幼儿增强了信心，使他的身心得到了和谐、全面的发展。可以激发幼儿的好奇心、求知欲，为幼儿提供丰富直观的知识源泉，从而为幼儿提供创意剪纸的条件。我们相信，经过有计划有目的的培养，孩子们各个都能成为创造小能手。尤其是学习了纵横码输入法的幼儿，能够顺利的打字、查找主题相关资料，与伙伴在网络中有效交流，解决小组合作中遇到的困难，提高幼儿自我学习的实效性，激发幼儿自主学习的兴趣，从而获取更多的学习资源，拓展各个领域的知识面，让幼儿真正成为了探索学习过程的主人。

六、实验成效

（一）幼儿的快乐发展：

- （1）多种教学方法的整合，提高了幼儿学习的兴趣。
- （2）教师、媒体、幼儿之间的有效互动，使幼儿的思维更加活跃。
- （3）基本指法的掌握，促进了幼儿的自信和成就感。
- （4）有效的交流互动，增加了幼儿间的交往与沟通。
- （5）信息教学的学习，促进了幼儿对信息设备的了解和掌握。
- （6）信息化与幼儿园课程的整合，促使幼儿儿歌、操节、歌曲学习有效辅助了幼儿指法的巩固和掌握。

（二）教师的成长与进步：

- （1）课题研究促进了教师业务素养的提高。
- （2）课程的开展促使教师创新意识的增强。
- （3）活动的组织提高了幼儿园整体信息化的发展。
- （4）多种途径收集信息，提高了教师的信息素养。
- （5）信息技术的合理利用，提高了教师的反思能力。
- （6）信息技术与教学方法的整合运用，提高了教师的教育技能。

（三）所取得的成绩：

1、园所成绩：

- 我园的课题实施方案获得了全国课题组研究优秀研究方案奖。
- 我园参加研究的《纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究》课题被评为全国特等优秀。
- 《丰台第一幼儿园网站》在首届北京市学前教育技术应用作品评比活动中获一等奖。
- 朱继文园长在2008年10月28日于江苏省镇江市召开的第二届“中国教育技术协会中小学专业委员会幼儿教育协作研究会”上作了《现代信息技术有效促进幼儿园全面发展的研究》专题发言，得到与会专家、学者、代表的一致好评。
- 2011年12月我园被评为北京市教育信息化工作先进单位。

- 2010年3月22日陈滢老师代表纵横信息技术课题组在天津做展示观摩活动，大班活动《数学王国乐趣多》受到专家的好评。
- 2011年4月22日陈滢老师代表纵横信息技术课题组在北京做展示观摩活动，中班活动《拯救森林王国》受到专家的好评。

2、教师成绩：

- 2010年4月参加了纵横课题的论文评选活动，共上交创编的9个儿歌、5篇案例、1个课件、2篇体会、1篇课题活动方案。
- 陈滢老师被评为“纵横信息数字化学习”课题组的优秀实验教师。
- 2010年10月陈滢老师的创新方案“创编指法手指游戏”“纵横王国乐趣多”在“纵横信息数字化学习师生创新作品”活动中获得了创新 二等奖。
- 2010年10月陈滢老师的课件《纵横打字指法》《纵横王国乐趣多》在北京市教育技术应用作品评比中获得 二等奖。
- 2010年10月陈滢老师撰写的论文《浅谈纵横信息游戏化在幼儿园教学活动中的实施》获得北京市创造教育优秀论文三等奖。
- 2011年5月陈滢老师录制优秀的活动两节。
- 2010年9月张艳老师的论文《纵横游戏活动的探索与尝试》获得课题组评选的 一等奖；创编的儿歌在“纵横信息数字化学习师生创新作品”获得课题组评选的二等奖。田艳、孙金平、王小燕老师创编的儿歌分别获得三等奖。
- 2011年4月22日在“纵横信息数字化学习研究实验总课题组”，在表彰大会上，程蔓老师结合“纵横输入法的特点，谈其在小幼衔接工作中的重要作用”代表课题组发言
- 2011年9月王丽北老师的论文《纵横输入法与幼儿园游戏课程的结合》获得课题组评选的二等奖。
- 2011年9月彭丽老师的论文《幼小衔接课程中纵横输入法的应该》获得课题组评选的二等奖。
- 2011年9月王岩老师的论文《纵横输入法中中班幼儿儿歌学习的尝试》获得课题组评选的三等奖。
- 2012年2月余辉老师的论文《纵横信息游戏化学习在幼儿园游戏课程中的实践研究》获得北京市创新教育协会论文评选一等奖，全国中小学信息技术论文评选二等奖。
- 2012年2月陈滢老师撰写的论文《浅谈纵横信息游戏化在幼儿园教学活动中的实施》获得北京市信息技术课题论文三等奖。

制定了中大班学习的计划及活动内容进度表，调查中、大班幼儿的电脑操作能力以及识字量的现状，根据幼儿现有识字水平，设计适合中、大班幼儿学习的活动方案，并开展相关学习。探究提高幼儿学习兴趣的有效方式、策略，为幼儿创造有效的游戏化学习环境。

（四）幼儿园课程研究特色的初步形成：

不断推动和完善丰台第一幼儿园的品牌文化建设，与东大街园的信息技术课题整合，促进幼儿园研究型教师的发展，有效的激发家长的认可度和参与度，形成了丰台第一幼儿园民族园独有的课程特色，尤其是在幼小衔接课程方面，得到了家长及社会的赞誉，孩子们的识字量、学习能力、运用信息的综合素养明显高于其他同龄的孩子，促使幼儿园取得了很好的社会效益。

参 考 文 献

题目	作者	资料	报刊名称	发表日期
----	----	----	------	------

		形式		
快乐与发展课程 基本思想	快乐与发展课程编 写组	书籍	《幼儿园快乐与发展课程》	2004. 9
幼儿园教育与游戏 课程	汪荃	书籍	《幼儿园游戏课程模式》	2003. 8
幼儿教师教育技能及训练	陈志超	书籍	北京师范大学出版社	2004. 9
教学系统设计	何可抗、郑永柏、 谢幼如	书籍	北京师范大学出版社	2004
多媒体设计与运用艺术	陈绪常、 龚明斌	书籍	北京师范大学出版社	2004

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	北京丰台第一幼儿园	填表人	余辉、冯馨
联系方式	电子邮箱: ft1y2008@yahoo.com.cn	手机	13521851512 13621001951
课题名称	《纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究》		
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 (14) 人	实验学生 (190) 人	
课题主持人 及成员	主持人: 朱继文 余辉 成员: 冯馨、陈滢 程蔓、廖可荣、陈滢 李娜、王丽华、王珊、李红霞、王丽北、赵硕、 张迎娇、仇文丽、齐素英		
实验设备的 投入	投入电脑 6 台, 做到每个班 2-3 台电脑, 所有电脑的配置是: CPU (单核); 主板; 内存 512 兆; 硬盘 80; 显卡; DVD 光驱; 机箱; 键盘; 鼠标 (共 10 套); 耳麦 (20 套); 显示器 ((17"); 交互式电子白板两台, 正投两台、笔记本两台 (可上互联网) 所有电脑硬件设备符合课题实验开展的需要。同时, 购买了交互式白板二块、摄像机、照相机、移动鼠标、数字小键盘等设备。		
“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/ (183) 人 <input type="checkbox"/> 200 字以上/ (7) 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 22 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）

- 100 分以上/（28）人
- 200 分以上/（ 2 ）人
- 300 分以上/（ ）人
- 400 分以上/（ ）人

实验班平均成绩 65 分（人）

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）

- 60 分以上/（4）人
- 70 分以上/（ 1 ）人
- 80 分以上/（ ）人
- 90 分以上/（ ）人
- 100 分以上/（ ）人

实验班平均成绩 61 分（人）

测试时间：2012 年 6 月 7 日

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/（ 0 ）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一实验眼、脑、手协同并用的自定义快速阅读，精选的篇目：

附表二：

实验班学生“实验学习技能”的检测量化报告表

单位：北京丰台第一幼儿园

填表人：余辉 冯馨

姓名	性别	出生年月	看打成绩	选打成绩	在线写作	在线阅读
潘梓雨	女	6	85	70	15	
李奎琳	男	6	85	78	20	
宋家康	男	6	96	65	7	
刘逸轩	男	6	92	78	18	
夏天予	男	6	91	56	15	
哈伊达	女	5	74	45	16	
刘梦涵	女	6	82	45	10	
张米琪	女	6	72	45	10	
刘欣怡	女	6	85	45	5	
郝天琪	男	6	70	47	4	

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	北京丰台第一幼儿园	填表人	余辉 冯馨
课题名称	《纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究》		
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"/> 职校 <input type="checkbox"/> 大学 <input type="checkbox"/> 成年、老年		
作品获奖姓名及情况	1、我园参加研究的《纵横信息游戏化学习与幼儿园教学活动整合策略的研究》课题被评为全国特等优秀。 2、2010年4月参加了纵横课题的论文评选活动，共上交创编的9个儿歌、5篇案例、1个课件、2篇体会、1篇课题活动方案。 3、陈滢老师被评为“纵横信息数字化学习”课题组的优秀实验教师。 4、2010年10月陈滢老师的创新方案“创编指法手指游戏”“纵横王国乐趣多”在“纵横信息数字化学习师生创新作品”活动中获得了创新 二等奖。 5、2010年10月陈滢老师的课件《纵横打字指法》《纵横王国乐趣多》在北京市教育技术应		

	<p>用作品评比中获得 二等奖。</p> <p>2011 年 5 月陈滢老师录制优秀的活动两节。</p> <p>2010 年 9 月张艳老师的创编的儿歌在“纵横信息数字化学习师生创新作品”获得课题组评选的二等奖。田艳、孙金平、王小燕老师创编的儿歌分别获得三等奖。</p> <p>2011 年 4 月 22 日在“纵横信息数字化学习研究实验总课题组”，在表彰大会上，程蔓老师结合“纵横输入法的特点，谈其在小幼衔接工作中的重要作用”代表课题组发言</p>
文章发表获奖姓名及情况	<p>2012 年 2 月陈滢老师撰写的论文《浅谈纵横信息游戏化在幼儿园教学活动中的实施》获得北京市信息技术课题论文三等奖。</p> <p>2012 年 2 月余辉老师的论文《纵横信息游戏化学习在幼儿园游戏课程中的实践研究》获得北京市创新教育协会论文评选一等奖，全国中小学信息技术论文评选二等奖。</p> <p>2011 年 9 月王岩老师的论文《纵横输入法中中班幼儿儿歌学习的尝试》获得课题组评选的三等奖。</p> <p>2011 年 9 月王丽北老师的论文《纵横输入法与幼儿园游戏课程的结合》获得课题组评选的二等奖。</p> <p>2011 年 9 月彭丽老师的论文《幼小衔接课程中纵横输入法的应该》获得课题组评选的二等奖。</p> <p>2010 年 10 月陈滢老师撰写的论文《浅谈纵横信息游戏化在幼儿园教学活动中的实施》获得北京市创造教育优秀论文三等奖。</p>
在线学习交流获奖 2012 年	
现场综合活动获奖	<p>2010 年 3 月 22 日陈滢老师代表纵横信息技术课题组在天津做展示观摩活动，大班活动《数学王国乐趣多》受到专家的好评。</p> <p>2011 年 4 月 22 日陈滢老师代表纵横信息技术课题组在北京做展示观摩活动，中班活动《拯救森林王国》受到专家的好评。</p>
参加培训情况	2012 年 4 月 张迎娇老师参加北京市电化教育馆组织的纵横信息培训
参加高级研修情况	2010 年 1 月在香港我园陈滢老师、张艳老师参加“2010 年幼儿实验教师高级研修班”（香港），获得培训证书。
网站网页建设情况	《丰台第一幼儿园网站》在首届北京市学前教育技术应用作品评比活动中获一等奖。
主动承担总课题组先导实验或参与测试活动	2011 年 12 月我园被评为北京市教育信息化工作先进单位。
向家长培训情况	<p>召开实验班幼儿家长会，赠送光盘 20 份、彩色图片 20 份，大字典、小字典各一本。</p> <p>每月安排有意愿的家长，观摩纵横实验班现场课程，每学期向实验班幼儿家长进行课程展示汇报。</p>
向社会宣传情况	不断扩大纵横实验班范围，现阶段 2 个大班（大班），2 个中班幼儿 2 个小班部分幼儿。同时，进行课程展示时欢迎非实验班幼儿家长进行观摩，并发放相关材料。
其它方面	

作品或文章获奖奖状



培训证书

