

2. 北京明天幼稚集团

《纵横信息数字化学习与研究促进幼儿认知能力发展和潜力开发的研究》课题阶段性工作总结

北京明天幼稚集团

2011年6月

前言

根据纵横信息数字化学习研究教学实验总课题的要求,北京明天幼稚集团于2009年11月开始,在全集团下属的19个幼儿园中组织实施了纵横信息数字化学习教学实验研究,并把研究的主题确定为“纵横信息数字化学习与研究促进幼儿认知能力发展和潜力开发的研究”。课题组从促进幼儿全面发展的教育目标出发,整合研究手段,创新研究方法,保证研究进度,切实取得了研究的阶段性成果。

一、课题的基本情况

1、课题名称:《纵横信息数字化学习与研究促进幼儿认知能力发展和潜力开发的研究》

2、研究单位:北京明天幼稚集团(下属19所幼儿园)

3、课题总负责人:郑佳珍

4、课题组成员:郝建玲、刘光洪、张洁琪、张辉、各园副园长

研究人员的具体情况分工如下:

郝建玲:课题研究中心主任,课题负责人。负责课题申报,组建研究队伍、制定研究计划、课题研究过程的协调、监控与指导。

张洁琪:具体实施与指导各实验园所的教学,检查实验的开展情况,负责教学组织与实施,教学过程的监管和指导。

刘光洪:课题中心专管。负责做好资料的归档,撰写阶段性研究报告及课题电子档案的管理等。负责做好资料的汇总与整理、问卷调查数据统计等。负责保障实验园所幼儿计算机房的应用,有关课件制作的指导,课题实验中教学实施的指导。

张辉、各园副园长:及时了解安排园所实验教师的实验工作,研究方案的具体实施者。负责整个实验的教学过程以及教学过程的个案研究、幼儿学习过程的记录、课题材料的收集与整理等。

5、参与实验对象:19个园所的大班。

6、研究方法:问卷法、观察法、行动研究法。

二、课题的组织与实施

(一)准备阶段:2009年10月至2009年11月

在此阶段,主要进行了以下几项工作:

1、成立了课题组:成立了由集团总院长郑佳珍牵头,课题研究中心和教育信息中心为组织部门的集各园副园长、教学骨干、电教教师为一体的研究队伍。

2、组织教师培训:在纵横信息数字化学习研究教学实验总课题的指导下,集团分别于2009年11月3日—5日,组织举行了三期培训。集团19个园所中、大班的老师全部参加了培训。集团还于11月10日组织了针对各园保教主任的专题培训。

3、保障教学的硬件设施应用:由集团教育信息中心牵头,分别结各园所的班集电脑和幼儿计算机房的电脑进行全面的检查和维修,充分应用集团新建的数字化互动教室,组织老师进行培训和学习。

(二)实施阶段:2009年11月至2010年6月

实施阶段为期八个月,分两个小阶段。第一阶段即2009-2010学年第一学期:2009年11月至2010年1月,为研究启动探索阶段;第二阶段即2009-2010学年第二学期:2010年2月至2010年6月,为总结提升阶段。

第一阶段:2009年11月至2010年1月

1、启动阶段:2009年11月—12月

学习内容:纵横码输入法入门

主要目标:知道纵横码的发明人,了解纵横码的发展和前景,学会唱纵横码歌曲,在熟悉笔形口诀的基础上掌握单字、二字词组、三字词组、四字词组以及多字词组的取码规则,并学习在键盘上输入。

2、探索阶段：2009年12月—2010年1月

学习内容：生字学习

主要目标：尝试把语言课、分享阅读与纵横码信息技术进行初步的融合，以具有儿童化色彩的故事、儿歌等为学习的主要内容，将纵横码中的基础知识融合到各种趣味性语言学习场景中，通过形象生动的PPT课件，让孩子在活泼快乐的情景下学习生字。

第二阶段：2010年2月至2010年6月

本阶段主要是把经典诵读等园本特色课程与纵横码的学习进行融合，将纵横码应用与立美教育进行整合，将纵横码渗透在幼儿教育过程中。

在此阶段，2010年4月16日上午，北京市学前教育技术专业委员会组织了参加第二次教育技术培训的全市40多个园所，104名教师到集团七幼定西园参观。

第三阶段，2010年7月至2011年6月

本阶段主要是把各园园本特色课程与纵横码的学习渗入渗透，以立美教育的理念整合，将纵横码的应用渗透在活动与教育过程中。

2010年底，在北京军区政治部幼儿园举办的纵横信息数字化学习研究实验总课题组现场学术研讨会上，明天幼稚集团第二幼儿园的副园长田雨在会上做了深入精彩发言，受到专家、与会者的好评，同时集团20个“十一五”课题顺利结题，20个“十二五”课题成功立项。

2011年4月22日，明天幼稚集团参加了纵横信息数字化学习与研究分享表彰研讨交流活动，此项工作在总院长的关注下，我们高度重视、认真开展认真细致地开展工作，收到很好的效果。总院长荣获了“优秀实验校长奖”，赵菁、王杨等多名教师分获一、二、三等及优秀奖；王笑歌、白金瀚等小朋友获得了“纵横小能手”，并且，来自集团多位小能手与活动环节的展示活动，得到专家组一致的好评。

三、主要研究内容

(一) 以游戏为手段，开启幼儿的审美意识，激发了幼儿学习纵横码的兴趣和创造欲望

集团第二幼儿园在研究中使用多个游戏形式，培养幼儿对纵横码的兴趣。在纵横码最初的教学过程中，我们利用儿歌，故事，观察，表演、多媒体软件等多种教学形式引导幼儿认识汉字的笔形。特别是大班幼儿对笔形的认知非常快。之后，引导幼儿学习纵横码编码口诀和律动操，并同步的巩固幼儿认知数字键盘，很快的幼儿便把笔形内化成数字键。逐渐，幼儿对笔画和汉字有了很大的兴趣，更是喜欢朗诵朗朗上口的编码口诀。

第一幼儿园做为艺术特色园，一直在大力提倡幼儿的审美意识，其实语言教育也是一种审美教育，幼儿通过进行纵横信息数字化学习，在获得诗话语言的同时获得审美的体验。运用纵横信息数字化学习，将韩愈的《早春》、《晚春》；贺知章的《回乡偶书》；白居易的《观鱼游》等诗篇打印出来，在学习过程中，教师引导运用代码规律的输入让“数码”变成“文字”，大大激发了幼儿对诗化语言学习的兴趣，随着孩子们一句句的跟读，使他们感受到诗话语言的韵律、节奏、结构规律的美感，感受文学语言的魅力。例如：在学习诗歌活动中，老师将诗歌中的文字展示给孩子，鼓励幼儿与同伴讨论字的笔形代码，按照“二字取码的33规则”孩子们一起商量、探索。孩子们通过猜想（凭借自己的经验猜想是什么代码）——探索（当大家猜想的结果有所不同时，孩子们在一起依据编码规律进行讨论）——论证（将讨论出的书号进行输入），当“数码”变成了幼儿所需的文字，快乐愉悦的笑容关在孩子们的脸上，使他们体验到成功的喜悦。

为小幼衔接做准备，幼儿升入大班后加强了对幼儿的识字教育，指导幼儿掌握一定量的字，并认知字的一些简单偏旁部首，我们利用纵横信息数字化软件，激发幼儿学字的兴趣。例如：在《旅行去》小游戏中，我们先通过数字板找旅行代码的座位，然后让幼儿说一说自己是怎么找到座位的，以此来复习笔形代码口诀。接着是一个闯关游戏，通过老师的提问，让幼儿根据老师的字，迅速站到相应的位置，课件显示正确代码验证幼儿答案，并出示鼓励语，激发幼儿兴趣。在此基础上，让幼儿自己闯关，进行上机操作。并由字到词，连词成句，幼儿的识字效率提高，不仅识字量增加了，语言表达能力也大大提高。前期幼儿认读生字数是43，后期我班幼儿认读生字数是79，可以明显看出幼儿的识字量的提高。

在教学中，我们让孩子仔细观察字形，大胆想象，交流自己独创的生字识记法。我们把一个个生字变成了一段故事或一幅图画，如“母”字就像老母鸡生了两个蛋，两点就像两个

蛋。“哭”字两个口像眼睛，一点就像眼泪水，“甩”字下面就像一只动物的尾巴在“甩来甩去”等等。在这样的识字教学中，培养了孩子们仔细观察的习惯，激发了幼儿愿意自己独立输入词句的愿望。

纵横信息数字化的学习软件具有很强的趣味性，在给幼儿们做展示的时候他们都非常的喜欢，也有愿望尝试计算机输入操作游戏。可是到了真正上机操作的时候，幼儿们总会老师提出：“这个是这样做吗？”或是“老师我不会！”等问题。还会有使用键盘进行笔形操作游戏时幼儿要看着键盘来输入的现象发生，数字键盘的操作输入往往不够熟练。

（二）借助情境游戏的功能，激励幼儿主动识字，提高幼儿认知能力的发展与潜能

现代心理学认为：智慧及认知结构起源于儿童和环境的相互作用，是儿童在主动作用于外部环境的过程中发展起来的。幼儿通过已有的认知结构（原有的认知结构和只是策略），主动地、自主的与外界环境相互作用，发生学习。如，我们在幼儿电脑桌上布置了好玩的“字宝宝找家”的互动墙饰；在认知区将纵横游戏与数学游戏进行融合；在识字区将字宝宝们与孩子感兴趣的故事进行整合，孩子们可以在区域活动或过度环节操作墙面、桌面的游戏，进行互动的纵横游戏。

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，让学生轻松地进入软件乐园学习输入彩色单字。再如先让学生进入“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。

大班孩子他们接受新事物快、对新事物比较容易感兴趣，通过这一特点，在上课之前我做了游戏“找朋友”中所需要的数字板与笔形板，积极为孩子营造一个宽松愉快的学习氛围，让学生在“玩”中学习，有效地增强孩子学习的有效性。例：在教学二字词组输入开始部分，先让幼儿说说纵横码的口令，再通过走笔形迷宫让幼儿手持相对应的数字板，以小勇士闯过的游戏情景来进行闯关，让幼儿把数字与笔形匹配再次复习。闯过过后，引导幼儿对幼儿生活贴近的字或词组的取码进行分析，如，“手”“眼”“耳”“睛”，幼儿对这样熟悉的器官，幼儿兴奋地将单字进行了取码，再次复习了纵横码口诀。然后引导幼儿进行“眼睛”二字词组的输入，让幼儿观察二字词组输入比单字输入的不同，然后再带幼儿到纵横乐园去“游玩”为活动导趣。整个教学环节以游戏形式，以小勇士的身份让幼儿在积极的情绪下学习。

教师赋予幼儿纵横信息数字化学习和信息技术活动过程的游戏化，创设情节的趣味化，适时适度的把幼儿带入他们感兴趣的故事情境中。能激起幼儿良好的情绪和积极从事活动的力量，可以增强幼儿的注意力。在教学单字、词组时，我重点突出取码的方法和规则，二字词组“33”规则，三字词组的“222”规则等等。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。例如：在教授二词组的取码规则的时候，二字词组取码规则应是“33”规则，即每个字的前三码。“首都”的“首”是“86”只有2码，不够三码怎么办？为什么他的编码是“86476”？“重要”的“重”是“01”“要”是“14”都只有两码，怎么取？让幼儿观察总结，不足三码的，有几码取几码。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，并通过多媒体的声色互动，人机互动，通过课件让幼儿在仿真实情景中，激发幼儿认真地观察、操作、学习，提高幼儿自主学习的能力。

（三）以课题研究为引导，提升教师数字信息技术与日常教学运用的能力，设计组织教学的能力也有了很大的提高

通过一个学年的实践研究，教师们分析幼儿的能力，设计组织教学的能力有了很大的提高。幼儿在纵横码的学习过程中也取得了不错的效果，幼儿基本上可以脱离老师的指导能录入较常见的文字了。在测查中我们得到了下列数据。

项目	口诀	纵横操	笔形训练	彩色汉字	小于四码汉字	四码汉字

通过率	100%	100%	95%	86%	71%	67%
-----	------	------	-----	-----	-----	-----

以上数据显示了幼儿在课题研究中对于此输入法的掌握情况,其次在做事情专注力方面也得到了显著的提高,观察与分析的能力也得到了提高。通过不断的实践,教师们总结出:首先培养兴趣放首位。兴趣是最好的老师。幼儿阶段更是这样。他们没有强烈的学习动机,都是在遵循兴趣在活动。所以要想让幼儿积极出动参与活动,我们的活动必须充满乐趣,让孩子们快乐的学习。其次要注意游戏化教学不能忘。教师组织活动要依据幼儿的年龄特点来设计,将内容融入到一个个小游戏中,让幼儿在玩的过程中自然而然的掌握这种方法。再次,自制学习课件不可少。虽然课题组为我们提供了很多好的课件,但是教师自己设计制作的课件事不可少的。因为只有实验教师是最了解孩子们的,所以可以设计出最有针对性,最受孩子们欢迎的课件。总的来说,要想课题研究顺利有效深入的开展,对幼儿的研究是基础,只有满足幼儿的需要,才能够推动课题的不断前行。

例如:教师和幼儿一起学习纵横码口诀操,使幼儿通过肢体动作,能够在第一时间记住口诀,这就非常有利于我们接下来的学习。在学会口诀的基础上,我们利用计算机特色课程的时间,给幼儿提供充足的时间上机操作。我们就利用区域游戏的时间,和幼儿一起利用废旧的硬纸制作小键盘,随时熟悉和练习使用小键盘。开展“看谁说的快”“看谁打的快”的游戏,将幼儿分成若干组,比一比,看看哪一组的小朋友最先说出笔形的代码,之后,再比一比,看看哪组的小朋友最先打完正确的笔形代码。这样简单的两个游戏,效果远远比让幼儿简单枯燥的进行上机练习要好的多,幼儿之间有了相互竞争的意识,都希望自己的组获胜,因此,在玩游戏的时候,都非常的认真,因此,笔形代码的认识,只用了很短的一段时间,大部分幼儿就已经基本上掌握了。

在游戏软件中,教师将那些比较难区分的字找出来,并将正确或不正确的答案同时出示,请幼儿通过操作电脑进行选择,通过这样的一个小游戏,逐渐的恢复了幼儿的学习兴趣,使幼儿找到了成功的体验,同时,也对那些比较难辨认的字有了比较深刻的印象,在之后的操作过程中,省去了很多精力,也进而基本上达到了我们之前制定的相关目标。

(四)以课题研究为引领,教师自制教学课件,增加幼儿的学习兴趣和学习效果,探索幼儿潜能开发的新途径

教师在日常教学中还根据自己所带班级的幼儿发展水平和近阶段的活动主题,结合纵横码的教学特点,制作了有针对性的教学课件。这样在施教过程中,教师对于幼儿的引导更加得心应手,幼儿学习起来也理解的更快。

教师制作的教学课件,主要也是通过游戏的方式,重点有针对性的帮助幼儿解决在学习或操作中的困难,例如分不清的笔画,新内容的学习等等,教师通过闯关、奖励等方式融入到游戏中,从而对于幼儿学习纵横码兴趣的恒久保持起到了巩固的作用。

教师自制课件





在总课题组组织大家学习的过程中，看到教师们自己动手制作的课件，教师的学习兴趣都被调动了起来。第六幼儿园小灵通园感受到在纵横码教学过程中，教师的自制教具和自创课件也是不可缺少的，高水平的教学课件是开展纵横码信息化教学的基础。因此，鼓励教师自己尝试制作课件，虽然教师课件制作的水平不高，不能出现层次丰富的Flash动画效果，但对幼儿的学习也起到了重要的作用。如：大班李晶老师在信息活动“四码汉字找家”中，自制了游戏“蝴蝶采花”的相关教具。孩子们通过操作活动材料亲身参与游戏中，对纵横码的学习变得更加自主。在自创课件中，她运用搜集的纵横素材和卡通图片，为孩子们制作了“坐火车”的游戏，通过交互式电子白板，在纵横活动中与孩子进行充分的互动，使每一名幼儿都在活动中得到发展。

在纵横码练习中，李晶老师发现有的汉字很多孩子容易混淆。因此制作了Flash课件，以“闯关”的方式，分成一码汉字、二码汉字、三码汉字、四码汉字，帮助幼儿区分编码容易混淆的汉字。通过大班幼儿喜爱的竞赛形式，帮助幼儿重点练习取码的难点，使幼儿在已有基础上的到进一步提升。

例如：第七幼儿园定西园杨洁老师开展的纵横码教育活动“闯关”，她主要是针对大班末期的幼儿正在逐步地学会观察，而且竞争意识开始萌发，幼儿间同伴交往的自主性、“朋友”意识初步增强，部分幼儿已经逐步建立起良好的同伴关系。班级幼儿在控制力、倾听习惯和规则意识上还有所欠缺，根据近期正在进行纵横码输入的学习活动，针对这些问题和幼儿的年龄特点，结合《纲要》与《幼儿快乐与发展》，设计了“闯关游戏”纵横码教育活动，来进一步提高幼儿的观察力以及同伴间的合作能力。根据幼儿的发展状况和纵横码活动要求，老师将活动目标定位在：1、能够细致观察汉字的笔形，并用已掌握的取码规则进行输入。2、能够与同伴合作，进行闯关游戏。活动的重点和难点主要是正确地输入汉字的取码和准确地拆单字。在活动前幼儿已掌握了笔形口诀和指法口诀，对纵横码的学习有了一定的经验准备。杨老师为了活动顺利进行，和孩子们做好了充足的物质准备，杨老师将键盘卡、笔形卡事先贴在桌子，准备了数字卡、通关卡、自制奖状、铅笔，还有纵横输入法儿童学习软件等。在活动过程中教师通过出示图片、引出话题、教师提问，从而引发幼儿思考，实际操作等方法让幼儿在玩中学习。孩子们都表现得非常的棒，比以前都有了很大的进步，尤其是打字的速度快了，而且能够准确地输入汉字的取码，比较熟练地掌握纵横码输入法。本次纵横码教学活动，我们惊喜的发现幼儿对纵横码游戏活动非常感兴趣，活动能满足幼儿观察兴趣的需要和强烈的求知欲望，使幼儿观察力有明显提高。

(五) 以幼儿一日生活为契机，在纵横码的学习过程中，捕捉教育机会，融入活动过程

集团第八幼儿园佳园通过幼儿一日生活：区域活动、集体教育活动、户外活动有机的结合起来，进行实践与研究。利用生活环节、利用点滴的时间，让幼儿了解和学习纵横码信息技术的基础知识。如用利用课间休息时间学习唱纵横码歌曲；利用幼儿活动区时间，分组进行键盘输入游戏练习等。通过一段时间的学习与渗透，幼儿很快就熟悉笔形口诀，并基本掌握了单字、二字词组、三字词组、四字词组以及多字词组的取码规则，同时能在键盘上输入，为下一阶段的实验打下良好的基础。例如：在教学的开始部分，以带幼儿到“数字王国”为活动导趣，让幼儿轻松愉快地进入数字输入的学习。在教学纵横码口诀时，让幼儿伴随音乐

的节奏，拍手朗读纵横码儿歌，有时让幼儿配上动作有表情地朗读。在认识汉字的教学中，我们运用了交互式互动白板，让一个孩子操作，全体孩子通过白板看到实际操作的结果，对正确的予以肯定，树立了幼儿的自信心；不对的能有针对性的进行提示等等，通过不断变换教学形式，让幼儿学得有趣，记得牢固，应用熟练。

在新颁布的幼儿园《纲要》中把“亲近动植物，观察、了解、照顾它们，具有热爱自然，珍惜自然资源，关心和保护环境的意识”，纵横码信息技术作为现代信息技术的一种工具，也出现了一些环保方面的问题，如在计算机教室里大声喧哗、乱扔杂物、频繁开关机、人走机不关、不爱护电脑等，而与之相同或者类似的问题在我们日常的教育教学活动中也时有发生，那么如何在大班幼儿中开展纵横汉字输入法的学习，组织幼儿把学习字词和身边环境的爱护保护结合起来，引导幼儿关注用眼卫生、关注计算机房的环保问题。

为此，第七幼儿园沙沟园大班开展了一系列的活动。

首先，在制定计算机教学目标的时候，就把环保教育融入其中，如从最基础的环保习惯开始培养：引导幼儿讨论，从而知道进入计算机房需要注意的事项：如穿鞋套、保持安静、不随意走动、在老师的指导下开关机、打开进入软件等，从而节约资源，养成良好的环保习惯。并且注意在日常活动中，检查督促幼儿的行为，对良好行为及时肯定和表扬。

针对幼儿在生态环保活动方面的行为问题，我们以定量研究法为依据，利用调查得到的现实资料数据，运用经验测量、统计分析的方法进行了记录与分析：

1、实验对象：

	幼儿人数	6岁	5—6岁
大班	31	9	22

2、行为调查：

第一阶段实验前期：

	6岁	5—6岁	合计	百分比
		大班		
纵横码学习	0	0	0	0
有认知问题	3	15	18	58%
有行为问题	6	7	13	42%

第一阶段实验后期：

	6岁	4.5—5.5岁	合计	百分比
		大班		
纵横码学习	8	18	24	78%
有认知问题	2	8	10	32%
有行为问题	2	4	6	19%

学习成果检测分析

这次我们主要针对大班31名幼儿，进行纵横码信息学习，在这31名幼儿中，已经满六岁的幼儿9名，4.5—5.5岁的幼儿22名（4名幼儿因病事假等原因未能坚持参加实验）。实验前期通过调查，了解到84%的幼儿没有接触过纵横码信息技术。不了解任何输入方法。87%的幼儿可以自己开关机，在老师的引导下可以打开相关文件和游戏软件，90%的幼儿了解进入计算机专用教室的注意事项，22名年龄偏小的幼儿在认知问题和卫生行为习惯上出现问题较明显，如：带玩具、乱摸仪器、不注意卫生等，分别占实验幼儿总数58%和42%。9名年龄偏大的幼儿认识问题和行为问题则相对比较小。但与同年龄段比也有一定差距。

参加实验后，参加试验的幼儿，基本了解了纵横码信息技术的基本知识，如发明人周中继爷爷，口诀等，满六岁的幼儿基本掌握了四字取码的基本方法，在认知和卫生习惯、环保意识分别提升了26和23个百分点，能够认知周围环境中花草树木的名字并能用输入法取码输入，知道自己在日常行为中应该如何保护环境，并且在老师的引领下制作环保标识，积

极主动的完成计算机教室的清洁卫生工作，保持环境整洁、不随意点击软件等；幼儿在掌握基本知识和口诀的活动中效果较好，但取码正确率有待加强练习和提高。

四、课题研究阶段总结

(一)、快乐的纵横码学习能吸引幼儿参与计算机教学活动，激发幼儿的学习欲望和兴趣，促使其良好行为习惯的养成。幼儿好奇心强，形象思维占优势，作为教师努力的为幼儿创设一个轻松的学习氛围，形成一种平等的对话关系，使幼儿在学习的过程中，没有负担，并且乐于学习。通过一些游戏、儿歌、看图猜想、情景表演等多种形式进行教学，使幼儿在玩中学、做中学，已达到我们制定的课题目标：通过对字体的观察，能运用纵横输入法进行简单的输入操作；通过运用各种游戏的方式，将纵横数字化学习与幼儿识字能力的开发有机结合；通过课题研究，逐步提高教师运用数字信息技术与日常教学工作相结合的能力。借助游戏进行教学，能有效地激发幼儿学习纵横码的兴趣，提高学习效率。

(二)、幼儿通过进行纵横信息数字化学习，在获得诗话语言的同时获得审美的体验。幼儿期是语言发展的关键期，语言与思维有着密切的关系，语言在思维活动中的主要职能是参与形成思维，而纵横信息数字化学习的内容中有丰富的词汇，在幼儿学习过程中，能够让他们学会观察、学会思维、学会表达，在生动活泼的语言情境中养成认真听读的习惯，积极交流，学会发表自己的所见所思所闻，从而获得知识、丰富想象、开拓视野、陶冶情操，不断提高语言表达的能力。

(三)、在课题实施过程中，我们注重利用课题促进研究水平的提高。在研究初期我们量身定制科学规范的研究计划，向各个幼儿园进行广泛的课题需求调研。指导分析各国研究实施课题，积极参加市区的课题研讨会，对各幼儿园课题研究实施情况与教师认真研讨提出建议与分析，每个幼儿园对自己的课题进行了困惑说明与研究方向的阐述，为各幼儿园的课题深入研究，奠定了基础。

(四)、通过课题研究，推动了集团园本教材的研究与开发。对各个幼儿园的纵横信息数字化与课程整合的内容进行梳理与提升，汇编相关活动案例，观摩经典的教育活动，整理富有个性化的教育课例，组织课题骨干进行幼儿计算机活动系列教材研发。初步探索出纵横信息数字化与课程整合的推进策略，形成纵横信息数字化与幼儿园课程整合的模式。

(五)、充分利用家庭教育的资源优势，开展纵横信息数字化，实现家园互动。教师把幼儿掌握纵横信息数字化的新知识通过网络，家园联系本等多种形式传递给家长。教师大力支持家长们的各种需要，先向家长传授一些幼儿园对孩子教授纵横信息数字化的经验，科学的引导家长掌握如何在家中让幼儿合理的进行纵横游戏练习。一方面孩子们得到更多使用纵横码操作的机会，提高了幼儿经验的积累，另一方面家长们也逐步认识到了纵横码使用中的优越性，与幼儿同步学习，开拓了纵横码输入法的使用人群。随着家园合作对幼儿进行纵横码输入法的培养，幼儿能用计算机打出更多的文字，达到了良好的效果。如每次会课或练习结束后，教师都有针对性地同幼儿家长进行交流，幼儿参加“纵横助我快乐成长”电子作品制作比赛期间，教师同参赛幼儿的家长作了深入交流。教师的细心与耐心令大部分家长都积极配合他们的教学工作，发现了问题也能主动找教师进行探讨，对幼儿学习进度的提高有很大的促进作用。

