

30. 江苏省宜兴市西渚镇西渚小学

纵横信息数字化学习促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究年度实验报告

单 位：江苏省宜兴市西渚镇西渚小学

执 笔 人：胡志彬

电子邮箱：hulvyuan222916@sina.com

手 机：15161687672

全文摘要：

课题开展以来，我们师生都在课题的研究和进行中进步着，成长着。我们认真开展纵横码校本研修，大力提升研究者的教育理念和研究技能，加强信息化课堂教学研讨，营造信息化的校园文化氛围。我们积极探究纵横码应用于课堂教学对师生互动的有效促进，构建评价体系，初步实现纵横信息技术与语文阅读教学的整合。

关键词：

纵横信息数字化学习 小学生 阅读速度 阅读量

引言

培养学习者的信息综合运用能力，已成为当前教育改革和发展的必然选择。随着现代信息技术的飞速发展，以信息化带动教育现代化，实现教育跨越式发展已成为振兴教育的必然趋势。“信息”与“读、写、算”一起已成为信息社会中基础学力的四大支柱。信息技术的发展导致了一场智能的革命，将对当今的教学领域和学习领域带来根本性的变革，将有效地推动中小学在教育思想、教育内容、教育形式、教育方法、教育管理诸方面的改革，促进教师的角色转换和学生学习地位的转变，从而在真正意义上进行教育的创新。

一、基本情况实验准备

1、确立的子课题项目名称为：

纵横信息数字化学习促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究

2、成立课题小组

组长：任晖

成员：胡志彬 陈文晓 熊金莲 邵芸 张琴娣 赵倩

成员包括语文、数学、信息技术老师

2、确立参与的实验班级和对比班级

二年级全体学生120名，和三年级全体学生110名。

3、实验的设备投入：

纵横码训练机房 二、三年级学生

4、相关课题的研究：

学校正在进行无锡市“十一五”立项课题《农村小学生课外阅读存在的问题及对策的研究》语文课题方面的研究，已经进行了一年的研究，并且通过了课题论证工作，存在的问题是学生的语文课外阅读量较少和课外阅读的速度过慢，还需有待解决，纵横数字信息学习研究正好能够为我们解决这方面的问题。

二、实验准备

1、课题的核心概念及其界定

纵横码的编码原理是“左上右上、左下右下”、取码规则按照词组取码，这种输入法符合儿童的思维特点，能够较快地使儿童对语文学科产生兴趣，能够较快地形成心理表征，能够较快地对汉语进行深入的加工等，能够极大地提高汉字的认知效率和汉字的输入速度，对儿童认知心理发展具有重要的推动和促进作用。

梁宁建在《心理学导论》一书中指出，学习会引起个体行为的改变，这种改变说明个体“学会了什么”，行为改变有的是外显的，有的是内隐的。外显行为即为学习行为，内隐的学习即为行为潜能。内隐学习是个体无意识获取信息并对信息进行无意识提取加工与解决问题的过程。在这个过程中，个体并没有意识到或陈述出控制其输入汉字行为的内在规则是什么，但却学会了这种规则。由于无意识性是内隐学习的特性，因此，在纵横汉字输入过程中，主要表现为无意识学习过程。内隐学习蕴涵在纵横汉字输入规则的学习过程中，它优于意识学习的结果。正是内隐学习这种特点，揭示了纵横汉字输入法所具有的不同于其他输入方法

的高效率学习效果。

本课题通过纵横码的学习,探讨纵横码的编码规则对学生语文阅读速度和阅读量的影响,以及在学习过程中,纵横码对学生内隐性学习会产生哪些效应。

2、国内外同一研究领域现状、本子课题研究价值及创新之处

从1993年开始纵横码在全国各省市、港澳台和海外有关团体中开始推广应用,简化了输入法学习的复杂程度,大幅度的提高了学生输入的速度。关于纵横码的研究,基本上是如何提高学生训练速度,提高学生学习兴趣为主,对纵横码学习的内隐性研究极少。

3、方法的选择、材料的选择

(1) 前期准备工作,包括文献搜集工作、调研工作等

①组织课题组成员学习纵横码基础知识,掌握纵横码输入法。

②认真学习纵横码相关理论知识,学习的PPT资料有:总课题组研究、原理、开题、幼儿专题、南宁、报告评审、广东、江西、纵横信息数字化学习课题实验促进儿童认知能力发展研究-梁宁建、纵横汉字输入法和推广研究过程中的选题-许庆豫、纵横系列软件介绍-苏州大学纵横汉字信息技术研究所、纵横信息数字化学习研究实验-林小革、2010年北京门头沟区课题实验师资培训-林小革。Word资料有:专项研究报告1、2、3、4。

③对课题组成员进行相关培训。

④认真研究,挑选纵横码实验学生。选好年级、选好学生、最终选定为二年级学生3个班,利用地方课程开设一节计算机课,同时选择一批掌握较好的学生作为兴趣班,每天下午的第三节课进行课外辅导。

(2) 研究的主要方法

1、理论研究:充分利用信息数字化学习研究教学资源库,认真学习有关本课题的理论知识,提高理论水平,为研究活动打下扎实的基础,通过资源库我们及时了解本课题的动态,掌握相关课题的研究动态,结合我校实际情况作出正确的判断。

2、实践研究:通过实验小组的训练、实践,不断地总结提高,寻找适合本课题研究的方法、手段,从而提高研究的效率和效果。

3、专家支持:我们获得专家支持主要有两个途径:一是我们学校教学实验经验丰富的中高级教师;另一个就是纵横码资源库中专家的经验总结,我们及时从中吸取养分,努力提高自身的研究水平。

4、实验数据:通过实验数据获取实验的效果,对效果进行量化处理,使得实验结果更加合理化、科学化。

三、实验过程:

按照总课题组的统一要求和我校课题组的计划,一年来,我们做了一些有益的探索,立足于让学生学会纵横码、使用纵横码、催进学生信息综合运用能力的提高我们进行了以下工作:

1、研究的目标、内容

①探究通过纵横信息数字化学习,让学生快速掌握汉字的输入方法,提高输入速度,突破信息化学习的输入瓶颈。②通过纵横信息数字化学习,提高学生对汉字的识别能力,尤其是形近字的识别。③通过纵横信息数字化学习,提高学生汉字运用能力,能够进行快速的网上阅读。④通过纵横码数字化学习,加强对学习态度情感价值观的培养。

2、课题开展的活动

(1)找出适合低年级学生的纵横规则,并利用这种规则开展丰富多彩的教育教学活动,在活动中促进低年级学生各方面能力的发展。

(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,用要求低段学生认识的汉字自编或改编一系列低段学生爱读的,富有童趣的童话故事、儿歌、谜语等,并安排固定的时间指导学生阅读,提高学生的阅读速度和阅读量。这些教育资源对二年级学生的吸引力如何,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。

纵横歌曲:《大家来学纵横码》苏州市三中吴梦琴词曲

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！

通过上面两首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。通过利用1个月的时间训练学生的数字键1-9的练习速度，目标是做到盲打能够每位学生达到200个/分。

②学生作业：

主要吸取了蒙台梭利教学法中的数学工作的经验：低年级学生通过连线、拼色、动手操作玩教具等工作建立纵横规则。以及让学生背会儿歌，能够熟练的唱出来。

③体育游戏

通过在体育活动中渗透纵横规则，帮助学生健身的同时，了解数字与图形之间的联系。让学生觉着打字不是枯燥的，让学生对纵横码输入法感到兴趣。

④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。制作简单的FLASH动画帮助学生识字：

⑤通过调查、测试等方法，对前段时间的实验效果进行检测，对实验过程进行反思，对后面的实验作出适当的调整、改进。

⑥在实验班纵横码输入法和对比班拼音输入法或者其他汉字输入法中开展汉字录入对抗赛，并以此为契机，检验纵横码输入法在信息技术学科的教学效果。

在教学中注重采取多种形式激发学生的兴趣和好胜进取心，设立排行榜，推出每日一星，及时发现学生的闪光点，不断鼓励孩子们，激发学生的训练热情；并经常在训练中经常进行心得体会交流，学会吸取别人的好的经验和技巧，提高自己的输入速度，还培养孩子们的集体意识和团结协作的精神；在训练中还注意循序渐进，注意培养学生的自信心和良好的心理素质，使他们以良好的心态面对每次竞赛，让每位同学在竞赛中能够正常发挥出自己的水平。

(3)运用“纵横输入法”引导学生乐于参与的有效的识字活动进行识字和阅读教学。努力创设丰富多彩的教学情境，运用多种形象直观的教学手段，为学生提供丰富的数字化资源，让他们充分地使用纵横输入法进行打字，并结合识字和语文阅读课内容开展整合课实践。

(4)对学生进行学习评估，并进行经验总结，同时在学校推广。

(5)进行中期小结，并修正下一步方案。

(6)在日常课堂教学中，这一阶段实验课程的教学内容分别是：小键盘盲打、纵横码入门、笔形练习、单字训练、词组训练、简码训练、分词造句训练、文章录入训练、电子板报和网页制作。其中，小键盘盲打、纵横码入门、笔形练习、单字训练、为2010年秋季的信息技术课堂教学内容；词组训练、简码训练、文章录入训练、分词造句训练、文章录入训练、电子板报和网页制作作为2011年春季的信息技术课堂教学内容。

四、实验分析

(1)儿歌教学：120人中有103人能够很熟练的背诵，还有15人只能做到熟练的记住。当然还有2个学生的记忆力和习惯较差，所以语文和儿歌都不能很好的记住，给纵横码输入法带来了很大的不便。

(2)通过利用1个月的时间训练学生的数字键1-9的练习速度，实验学生目前测试的速度是120人中只有60人能够达到100个/分以上。而非实验班的学生没有一个能够达到100个/分。

(3)小键盘盲打、纵横码入门，这两项的训练对于低年级学生来说，还是需要一个过程，尤其是小键盘盲打，学生要达到200个/分，学生的注意力要非常的集中，但低年级中的学生的注意力还是比较容易分散，尤其是一部分男生，所以测试下来后女生的成绩要好于男生。

(4)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，用要求低段学生认识的汉字自编或改编一系列低段学生爱读的，富有童趣的童话故事、儿歌、谜语等，并安排固定的时间指导学生阅读，提高学生的阅读速度和阅读量。这些教育资源对二年级学生孩子们非常的感兴趣。一方面学生能够听到生动的故事，一方面学生对于游戏有兴趣，能够在游戏中找到快乐，能够在游戏中找到成就感。同时童话故事又是学生爱读的和爱听的，猜谜语啊，等等都是学生感兴趣的事物，学生学了之后还想继续学习，从而对纵横规则的教育教学活动，不感到枯燥和乏味，乐于学习。给教学带来了方便。

五、实验小结。

作为一个子课题，我们认认真真踏踏实实做好本课题的研究，同时，我们随时按照总

课题组的相关要求，积极完成总课题组和江苏省课题组及上级组织交办的各项任务和工作。同时感觉到在选择学生实验的基础上有点难度，不是每一个学生都是适应的，每个班有那么一个学生是不适宜的，这和学习习惯是分不开的，以后在选择学生的基础上去掉一些学生，同时发现数字键的联系应该做到一个阶段一个评价，给学生看到自己的成绩，从而突破前面的学生，给每一个学生一个平台，让他们能够有目标，而且目标不是过高，只要爬一爬就能达到，还有就是只要你肯努力，就会是班级中最好的。

我们在课题研究过程中努力做到促进学生学科知识的发展。我们通过本课题研究，初步探索出在纵横信息数字化学习环境中，促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究。让我们很欣慰的是该课题的研究效用正在逐步延伸、延续。纵横码已经成为我校的一种象征、一个品牌。

我们课题的名称是“纵横信息数字化学习促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究”，回望昨天，我们感到欣慰，感到充实，感到喜悦，面对更多的期望，我们感到压力，眺望希望的明天，我们信心百倍。我们将在后面的研究工作中，不断校正我们的研究方向，潜心研究，紧贴总课题的精神和宗旨，严格按照总课题组的布置和要求，努力使课题研究跟我们的教学工作联系得更密切，更易于学生的长远发展和成长，更有效地促进学校教研工作的开展。

2011年6月

附表一：“三项技能”的检测量化报告表

单位名称	江苏省宜兴市西渚小学	填表人	胡志彬
课题名称	纵横信息数字化学习促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究		
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"/> 成老年		
实验班人数	实验（ 120 ）人	对比班（ 110 ）人	
联系方式	手机 15161687672	电子邮箱 hulvyuan222916@sina.com	
课题主持人及成员	主持人：任晖 成员：胡志彬 陈文晓 熊金莲 邵芸 张琴娣 赵倩		
“三项技能”检测量化统计	<p>看打一文本输入：检测工具：纵横输入法比赛软件2·0 五分钟检测成绩</p> <p><input type="checkbox"/> 100字以下/（ 120 ）人 <input type="checkbox"/> 200字以上/（ ）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 86 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）</p> <p><input type="checkbox"/> 100分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 200分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 300分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 400分以上/（ ）人</p> <p>实验班平均成绩 分（人）</p> <p>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（可用在线写作的的成绩）</p> <p><input type="checkbox"/> 60分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 70分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 80分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 90分以上/（ ）人 <input type="checkbox"/> 100分以上/（ ）人</p>		

	实验班平均成绩 分(人) 测试时间:
备注	是否精选文本进行看打—实验眼、脑、手协同并用的快速阅读, 精选的篇目: 还没有进行到这一步 _____ _____ _____

附表二: 实验班学生“三项技能”的检测量化报告表

单位: 江苏省宜兴市西渚小学

填表人: 胡志彬

姓名	性别	出生年月	看打成绩	选打成绩	想打成绩	备注

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	江苏省宜兴市西渚小学	填表人	胡志彬
课题名称	纵横信息数字化学习促进小学生提高阅读速度及扩大阅读量的研究		
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		
实验班人数	实验 (120) 人	对比班 (110) 人	
联系方式	手机 15161687672	电子邮箱	hulvyuan222916@sina.com
课题主持人及成员	组长: 任晖 成员: 胡志彬 陈文晓 熊金莲 邵芸 张琴娣 赵倩		
作品获奖姓名及情况	没有		
文章发表获奖姓名及情况	没有		
网站网页建设情况	参看宜兴市西渚小学网站		
以前获得的评估等级	没有		
主动承担总课题组先行实验或参与测试活动情况	积极参与和配合工作		