

32.山东省济南市育贤第一幼儿园

《纵横信息数字化学习促进时代优秀素养形成的研究》子课题实验年度总结

纲要

一、实验情况

- (一) 健全实验组织
- (二) 确定实验对象
- (三) 实验的设备投入
- (四) 配套的实验方案

二、实验准备

- (一) 课题研究基础
- (二) 课题研究预期目标
- (三) 课题研究内容
- (四) 课题研究方法
- (五) 课题研究材料的选择
 - 1. 课题组提供的材料。
 - 2. 自制教具、卡片、课件
 - 4. 图画书
 - 3. 《快乐阅读》
- (六) 课题研究开始时间：
- (七) 课题研究实验对象和人数

三、实验过程

(一) 实施步骤与情况

- 1. 预备阶段 2010 年 11-12 月
- 2. 实施阶段 2011 年 2 月——至今

(二) 研究内容与过程

- 1. 寓教于乐，开展丰富多彩的活动，推动纵横教学的有序进行。
 - (1) 活学活用纵横操
 - (2) 自编自创简易儿歌。
- 2. 图画书欣赏和纵横输入法练习的有效结合，寻求纵横输入法教学的新途径
- 3. 组织多次研究活动，促进纵横能力的提升和飞跃
 - (1) 认真学习先行者的先进经验
 - (2) 及时反思自己的研究过程，总结有效经验
 - (3) 邀请济南市课题组刘娟老师来园指导工作
 - (4) 参与济南市课题组的研究活动

(5) 承担济南市课题组实验教师座谈会

4. 家园互动，共学纵横

四、实验分析

(一) 借助纵横课题研究平台，服务于教师专业化成长。

1. 不断反思研究方法，及时调整行动方案。

2. 进一步提高教师的现代信息技术应用水平，熟练多媒体的制作和使用，从多方面服务于教育教学。

(二) 基于快乐学习纵横，促进幼儿全面发展。

1. 利用纵横码本身的优势，激发幼儿学习兴趣

2. 培养幼儿自信，促进幼儿主动学习

3. 采用游戏方式，培养创新能力。

五、实验小结

(一) 本阶段实验小结

(二) 下阶段的实验内容

正文：

【摘要】课题实验开展以来，认真贯彻总课题组的精神，根据总课题组的年度工作计划，积极开展课题研究活动，实验教师进一步熟练掌握纵横输入法，积累了一定的输入法教学的经验，根据幼儿园实际情况展开实验，实验班幼儿中班幼儿较好熟悉纵横码取码规则、熟悉的进行盲打，实验大大班幼儿基本掌握了纵横输入法，同时取得了家长的支持和配合，初步构建了幼儿园纵横信息技术教与学的模式。

前言：

“优化教育资源、塑造完整儿童”是我园的办园理念，如何利用纵横信息技术实现幼儿的全面发展，实现塑造完整儿童的理念是我园实验课题努力的方向。纵横信息数字化是将纵横信息技术，认知心理学原理，汉语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。“纵横信息数字化学习”正是我们为幼儿认知能力和潜能开发提供的一定的条件或手段。通过纵横信息数字化的学习，使幼儿更直观具体的接触信息技术，培养信息时代必备、基础的素养。

一、实验的基本情况

(一) 健全的实验组织

课题组立项后，园领导高度重视，根据幼儿园实际情况，及时成立了以园长为组长、骨干教师为组员的课题组。

课题组成员列表

组长	刘芳	园长
组员	李卫平	教师
	席燕	教师
	谷巧雯	教师
	王晨	教师

(二) 确定实验对象

从总课题实验的要求出发，汲取先行者的有效经验，我们在实验对象的选择上，对我园各班幼儿年龄、升学等情况进行了综合考虑，在 2010 年 12 月份选取三个大班和一个中班

的若干名幼儿作为实验对象。2011年9月份又增选中二班作为实验对象。到2012年6月有实验班两个。

（三）实验的设备投入

本课题投入的设备设施主要包括：电脑室电脑6台（教学电脑1台、实验电脑5台）。多功能教室、投影仪、笔记本电脑、摄像机、照相机等。

（四）配套的实验方案（见《子课题实验方案》）

二、实验准备

（一）课题研究基础

当今是信息时代，孩子掌握一定的信息技术是大势所趋，我园也一直在进行有关电化教育、多媒体技术运用的有关研究。能结缘纵横是我们的荣幸，感谢信息技术先行者们的优秀经验，让我们的实验有了雄厚的经验基础。就幼儿园的实际情况而言，全园带班教师30余人，全部具有教师资格证及相关幼儿教育能力培养经验。教师队伍非常稳定，均熟练掌握现代办公设施，并能熟练操作计算机等设备，独立运用计算机等设施进行教学工作，拥有信息技术相关教研能力。同时深入开展快乐阅读语言教学的相关实验研究。

幼儿园现已人手一机，班级配备教学用机，全部实现互联网连接，幼儿园拥有独立的网站，多功能活动室，以及小水滴广播站。幼儿园拥有投影仪、笔记本电脑、摄像机、照相机等电教设备。

同时全园开展“信息技术用于幼儿成长档案制作的研究”，具有较高的信息技术的使用能力，幼儿成长档案得到了家长与领导的一致好评。有多篇多媒体信息技术的论文获奖和发表。有较好的电脑操作技能。

经过了一年的实验研究，对幼儿学习纵横码有了切实的研究和实践，积累了相应的经验。

（二）课题研究预期目标

1. 教师通过学习和研究掌握纵横信息技术，总结纵横信息技术教学规律和教学方法。
2. 幼儿通过学习和训练初步掌握纵横信息技术，能运用纵横输入法进行汉字输入。
3. 通过该课题的研究和深入实践，逐步形成符合该阶段幼儿身心发展水平特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容、课程形式，力争制作符合幼儿发展现状的教学课件、软件。

（三）课题研究内容

1. 参与教师通过练习能掌握纵横信息技术的原理，能运用纵横输入法进行汉字输入。
2. 通过教研活动观看现有的视频资料，学习已有的经验，通过教学活动实践总结教学方法和经验，留下相应的资料轨迹。
3. 如何更好的指导幼儿循序渐进的接受、理解、掌握纵横信息技术，研究幼儿学习过程中资料轨迹的搜集内容和方法。

（四）课题研究方法

1. **实验法：**成立课题研究小组，制定切实可行的研究计划，提出有建议的假设，假设可供操作的材料、程序和方法，再进行实验研究。
2. **个案法：**对参加实验的幼儿进行个案研究，设计相应的表格，记录幼儿纵横学习过程中的轨迹，跟踪调查研究孩子的学习状况。
3. **经验总结法：**在实验过程中及时进行研究活动，及时回顾、总结、反思，得到经验，改变、调整实验行为。

（五）课题研究材料的选择

1. 课题组提供的材料。

感谢纵横信息数字化总课题组提供的教学材料，其中包括：应用汉语词典、教学实验配备软件光盘、纵横输入法儿童学习系统、纵横输入法第四版教学系统，这些宝贵的资源我园课题研究提供了强有力的物质保障，对日常教学活动起到了基础性的作用。

2. 自制教具、卡片、课件

为了更好的进行课题实验，充分照顾幼儿的兴趣特点，我们自制了简易卡片等教具作为辅助材料。

3. 《快乐阅读》

除了配套的软件，本实验幼儿的练习材料选择幼儿园进行的《快乐阅读》，通过进行诗歌的输入，练习、熟练输入法。

4. 图画书

本实验选择适合幼儿的优秀图画书作为激发幼儿学习纵横信息技术的兴趣的媒介，例如《鸭子骑车记》、《田鼠阿佛》等优秀绘本。

（六）课题研究开始时间：

2010 年 11 月——至今。

（七）课题研究实验对象和人数

从总课题实验的要求出发，汲取先行者的有效经验，我们在实验对象的选择上，对我园各班幼儿年龄、升学等情况进行了综合考虑，在 2010 年 12 月份选取三个大班和一个中班作为实验班进行纵横汉字输入法教学，在家长自愿的基础上每班抽取 10 名幼儿作为实验对象。

大一班实验组幼儿基本情况：

序号	姓名	性别	年龄
1	宋浩然	男	6 岁半
2	魏翼展	男	6 岁
3	刘 桦	女	6 岁
4	王姝怡	女	7 岁
5	吴昊天	男	6 岁
6	王 岩	女	6 岁
7	肖开颜	女	6 岁
8	王安琪	女	6 岁
9	黄鸿兴	男	6 岁
10	左祥命	男	6 岁

大二班实验组幼儿基本情况：

序号	姓名	性别	年龄
1	陈盾	男	6 岁半
2	肖雪晴	女	6 岁
3	张晓悦	女	6 岁
4	翟霄鹏	男	7 岁
5	李俊旋	女	6 岁
6	李俊怡	女	6 岁
7	许鸣祖	男	6 岁

8	冯琚琪	女	6岁
9	孙哲	女	6岁

大三班实验组幼儿基本情况:

序号	姓名 孟凡舜	性别 男	年龄 6岁
1	杨逸	女	6岁
2	肖彩艺	女	6岁
3	李馨怡	女	6岁
4	赵颖欣	女	6岁
5	刘柯盈	女	6岁
6	陈献哲	男	6岁
7	步佳艺	女	6岁
8	候雨萱	女	6岁
9	王盈楚	女	6岁
10	王盈楚	女	6岁

中三班实验组幼儿基本情况:

序号	姓名	性别	年龄
1	王辰龙	男	5
2	梁景育	男	5
3	吴 忌	男	5
4	杨宇轩	男	5
5	孟祥辰	男	5
6	杜钰坤	男	5
7	王恩鸿	男	5
8	张熙文	女	5
9	安佳琪	女	5
10	敖天雪	女	5

2012年中三班十名幼儿升入大三班,继续作为实验对象参加实验,幼儿名单:

序号	姓名	性别	年龄
1	王辰龙	男	6
2	梁景育	男	6
3	吴 忌	男	6
4	杨宇轩	男	6
5	孟祥辰	男	6
6	杜钰坤	男	6
7	王恩鸿	男	6
8	张熙文	女	6

9	安佳琪	女	6
10	敖天雪	女	6

另外增加十名中班幼儿，名单如下：

序号	姓名	性别	年龄
1	徐景浩	男	5
2	安旭	男	5
3	王琪雯	女	5
4	张泽宇	男	5
5	乔嘉一	女	5
6	朱宸嘉	男	5
7	任荣发	男	5
8	丁宜迎	女	5
9	张茹芸	女	5
10	崔名淇	男	5

三、实验过程

我园从 2010 年 11 月进行纵横信息数字化子课题的研究，具体实施步骤如下：

(一)实施步骤与情况

1. 预备阶段 2010 年 11-12 月

(1) 完成课题申报，制定课题实验方案。

(2) 培训教师、了解纵横。我园是新加入成员，对纵横码的认识最初只停留在名字上。参加开题培训的老师回来认真传达会议精神，借助林秘书长留下的宝贵资料，对参与课题实验的教师进行培训。认真阅读立项书，领会课题实验的宗旨。观看课题组的课例视频和课件，领悟课题具体实施的入门方法，明白纵横码和我们的联系。练习纵横码输入方法，更好的了解、认识纵横码给生活带来的便捷，寻找纵横码和幼儿潜能发展的切入点。

(3) 硬件设施准备、更新。根据课题开展的需要，幼儿园加大投入，更新班里的教学电脑硬件和程序，宽大的电视屏幕为孩子学习提供了强有力的物质保证。在班级环境里，增加纵横板块，把纵横儿歌、比划等张贴，给了孩子更多的接触纵横的机会和空间。

(4) 确定实验班和对比班。2010 年 12 月在三个大班和一个中班在家长自愿的情况下，每班抽取 10 名幼儿作为实验组，并根据幼儿的不同特征，制定适合幼儿的计划和方案

2. 实施阶段

(1) 2011 年 2 月——2011 年 6 月

2 月：设计研究方案，确立本学期研究方向。

3 月：

• 学习已有经验，很好的掌握纵横信息技术的原理，制定本学期幼儿学习纵横信息技术的具体实施计划。

纵横信息技术上半年教学计划

时间	教学任务	辅助手段
第 3、4 周	学习纵横儿歌、匹配笔形小键	卡片一套

	盘指法练习	儿童学习系统、教学系统小键盘练习，教师测试。第四周填写记录表两次。
第 5 周	笔形训练	儿童学习系统笔形练习、教学系统笔形练习，下发记录表一张，家长每周记录三次
第 6、7 周	学习纵横输入法汉字取码规则、彩色汉字练习	教学系统彩色汉字练习、学习系统幼儿识字，家长每天填写记录表
第 8、9、10 周	掌握取码规则、四码汉字练习	教学系统四码汉字练习、学习系统汉字，结合识字班学习内容给幼儿分发作业纸 家长每天填写记录表
第 11、12 周	熟练取码规则、小于四码汉字练习	教学系统小于四码汉字练习 学习系统测验练习 家长填写记录表
第 13 周	简码练习、二字词组	教学系统二字词组练习 一键简码练习、二键简码练习 输入识字班学习汉字
第 14 周	三字、四字词组	教学系统三字、四字词组练习 尝试《快乐阅读》儿歌输入
第 15 周	多字词组	教学系统多字词组练习
第 16 周	进阶汉字	进阶汉字练习
第 17、18 周	汉字输入	音像文章练习 《快乐阅读》儿歌输入
第 19、20 周	幼儿展示	

• 幼儿熟练掌握纵横儿歌，进行小键盘和笔形练习。初步掌握纵横信息技术汉字的取码规则。

4 月：

• 总结三月份活动经验和不足，根据实践及时调整计划，研究 5 月份市课题组展示交流内容。

• 幼儿熟练掌握纵横信息技术汉字的取码规则，主要进行彩色汉字练习。其中包括四码汉字练习和小于四码汉字练习。

5 月：

• 组内进行教学活动案例交流展示，留下文字资料。搜集幼儿练习过程性资料（包括文字记录和视频）。

• 幼儿进行词组练习。

6 月：

• 做好学期学研小结展示，整理资料，撰写学研工作小结。

• 幼儿展示。

（2）2011 年 9 月——2012 年 6 月

经过了一个学期的实践，根据课题实施开展情况，借鉴其他成功园所的经验，重新调整教学计划，计划不再具体到哪一周，而是根据纵横码学习过程中从幼儿实际掌握的情况来制定学习计划，具体安排如下：

纵横信息技术教学计划安排表

教学内容	时间安排	辅助手段
电脑基本知识	1 课时	认识电脑各部分的名称、功能及学习电脑的基本操作知识。
数字小键盘	2 课时	认识数字小键盘上各个数字的位置。初步学习数字小键盘的指法

		口诀和指法，明确各手指控制的相应键并上机学习数字小键盘的指法操作方法
	2 课时	在“纵横输入法教学系统”中的“小键盘练习”进行操作练习、玩机上操作游戏“看谁打得多、快、准”，玩游戏“跳房子”
笔形	2 课时	认识纵横码笔形，熟练笔形儿歌，玩游戏《找朋友》《我说你答》及学习在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	继续在“纵横儿童学习软件”“纵横输入法教学系统”进行操作练习、玩游戏《架桥过河》
	2 课时	复习机上操作。 游戏《找朋友》
学习纵横码取码规则	2 课时	利用 ppt 课件学习四角取码的顺序 “纵横儿童学习软件”中进行操作练习。
彩色汉字	2 课时	继续在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习
	2 课时	学习在“纵横输入法教学系统”中的“彩色汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“纵横小状元”活动
	2 课时	继续在“纵横输入法教学系统”和“纵横儿童学习软件”中的“彩色汉字”进行机上操作练习 玩游戏《种萝卜》
	2 课时	举行“纵横小状元”活动
单字	1 课时	学习单字的取码方法和在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	玩非机上游戏《找家》和在“纵横输入法第四版教学系统”中的“进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“纵横小状元”活动。
	3 课时	玩机上游戏《小小探险家》和在“纵横输入法第四版教学系统”中的“进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏《我为花儿来除草》和非机上游戏“超级变变变”。
	2 课时	在“纵横输入法第四版教学系统”中的“进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“终极擂台赛”活动。
词组（含简码）	2 课时	学习两字、三字词组的取码方法及在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	玩机上游戏“海底寻宝”和继续在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	学习在“纵横输入法第四版教学系统”中的“二字词组”、“三字词组”进行机上操作练习。

	2 课时	学习四字、多字词组的取码方法及在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏“搬运货物”“接空投物品”。
	2 课时	在“纵横输入法第四版教学系统”中的“四字词组”、“多字词组”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏《鸭子骑车记》《青蛙弗洛格》等进行巩固。
文本学习（按每一个文本的可学内容安排）	1 课时	结合“纵横输入法第四版分词教学系统”和“快乐纵横”软件，以“先欣赏后跟读儿歌，再玩游戏，最后幼儿自己尝试输入儿歌。
	1 课时	结合“纵横输入法第四版分词教学系统”和“快乐纵横”软件，以“先看读，再看打（分词教学系统），然后在“快乐纵横”软件中以个人或小组接龙等游戏形式进行操作练习。
	1 课时	利用《快乐阅读》结合“快乐纵横”和 word 软件，让幼儿在理解儿歌的基础上尝试输入。

（二）研究内容与过程

1. 寓教于乐，开展丰富多彩的活动，推动纵横教学的有序进行。

兴趣是幼儿乐学的根本，轻松的学习氛围有利于培养孩子的学习兴趣。在教学中，我们根据幼儿好奇心强，形象思维占优势的特点，积极为幼儿营造一个宽松愉快的学习氛围，使幼儿在这种氛围中学习纵横码感到非常轻松，乐于听，乐于学，学习效果非常理想。在幼儿初步掌握了纵横输入法之后，我们把纵横输入法结合到幼儿园的日常活动中去，让幼儿能更好地学以致用，这是我园开展纵横码教学的特色。

（1）活学活用纵横操

2011 年 2 月份开始，实验班中二班老师尝试把器械操节改编成纵横操。在操后游戏中亦加入了纵横操的环节，让幼儿在玩中学习纵横码。我们在纸板上做成小键盘的形状让幼儿进行拼摆组合，摆好小键盘后，每组幼儿自动分成两队进行比赛。老师做出纵横操的动作，幼儿根据动作找到小键盘相应的位置，先找到的幼儿获胜后带着对方站到自己的队伍中，最后人数最多的队获胜。体育游戏一方面起到熟悉小键盘的作用，另一方面让幼儿体验合作的快乐，培养成合作意识。



（2）自编自创简易儿歌。

纵横儿歌朗朗上口、简单易懂，非常适合幼儿学习，借助纵横儿歌对幼儿进行纵横输入法的启蒙是再好不过的选择。于是在帮助幼儿练习小键盘指法时，我们也受到了启发，如果有一首适合的儿歌既能增加活动的趣味性，又能提高幼儿学习的效果。于是我们和孩子一起自编自创儿歌。

比如：

拇指各个按住 0

食指姐姐 1、4、7

中指弟弟 2、5、8

无名指 3、6、9

我和键盘交朋友。

这样既能帮助孩子练习指法，又能作为手指游戏和放松游戏，让我们的纵横输入法的学习多了更多的乐趣。

（3）多次举行“纵横小状元”竞赛活动

为了提高幼儿学习的积极性，取得家长进一步的理解和配合，及时向家长和老师们展示幼儿学习的成果，我们多次邀请家长参加了纵横小状元（即纵横输入法之小键盘操作）评比活动。活动中，家长们共同为孩子们加油助威，孩子们在活动中的精彩表现赢得了家长的喝彩！比赛结束后，孩子们的学习积极性更高了，也得到了家长的认可。



（4）纵横操参加幼儿园达人秀节目汇演

在课题组提供的纵横操的基础上，根据我园幼儿的实际状况把纵横操进行创新和改编，音乐、动作做了相应的调整，参加了幼儿园达人秀节目汇演，真正实现了在玩中学、学中玩，拓展了纵横信息技术学习的途径和方法，受到了大家的一致认可和好评！





2. 图画书欣赏和纵横输入法练习的有效结合，寻求纵横输入法教学的新途径

对幼儿园的孩子而言，纵横输入法教学不能是直接的，必须以游戏的方式进行以激发幼儿的兴趣，必须借助幼儿直观形象的教具以吸引幼儿的关注，于是我们设计了相应的游戏，制作了教具和课件。那么如何让输入法教学更好的和我们的已有课程相融合、相结合呢？于是我们又把输入法教学和日常教学内容相结合，把输入法练习融入到图画书欣赏中。

我园近年来一直致力于图画书教学的研究，积累了一定的图画书教学的经验。借助这样的平台，我们把纵横信息技术的学习和图画书欣赏相结合就有了实践的基础。于是我们就在幼儿喜欢的、情节风趣的图画书中加入纵横输入法教学的内容，借助图画书引导幼儿进行输入法的学习和练习。

图画书《鸭子骑车记》，大卫·夏农的力作，丰富凝重的色彩、浑然大气又刻画细腻的绘画手法、别具一格的视角，伴随着看似简单滑稽却激情跌宕的情节，构成了这本快乐奇异、会让每个孩子都兴奋不已的书。鸭子骑车？这可真是个疯狂的想法！只是这一点就足以吸引孩子的注意了。这个主意棒不棒？为什么？伴随着这样的提问我们的故事往下进行。“鸭子骑车”这件新鲜事像所有的新事物一样遇到周围不同反应：如牛那样反对的，羊那样小心谨慎的，狗那样赞赏的，猫那样漠不关心的，马那样不屑一顾的，鸡那样不以为然的，山羊那样好奇的，猪那样嫉妒的，以及老鼠那样羡慕的。故事中出现了这么多的小动物啊！于是欣赏完图画书我们就按照动物名称的纵横编码给所有的小动物选择自行车。孩子们对于这个游戏很是感兴趣。接下来的环节引导幼儿再次阅读图画书，了解不同动物的不同心态，总结出了“妒忌、羡慕、惊讶、漠视”等两字词组，然后再次进行匹配编码的游戏。这样以图画书为媒介，让幼儿的纵横输入法的学习和练习有了更好的游戏场景。





青蛙弗洛格的成长故事是深受孩子们喜欢的图画书，这是一套有助于孩子心灵成长的心理教育故事。每个故事都自然流露出某种重要的主题，充满了想像力。文字透着生动和浅浅的幽默，图画则是鲜有的简笔画风格，被西方艺术家誉为“简笔画世界的杰作”。根据纵横码教学的现实需要，从这一系列丛书里选择了《弗洛格是个英雄》，和总课题组提供的游戏软件《爱心传递》相结合，下雨了，小桥冲坏了，请小朋友帮忙修好小桥吧！于是我们玩架桥过河的游戏：小动物们生活在野兔的家里躲避大水，可是没有吃的了，老鼠给大家准备好了食物、生活用品，请小朋友帮忙把这些物品搬运到船上吧！这样让架桥过河、搬运货物等小游戏贯穿于故事中，孩子们随着故事的发展情节进行游戏，在绘本阅读中培养幼儿学习纵横输入法的乐趣！

纵横信息技术整合课：

《弗洛格是个英雄》

班 级：大三班 执教人：李卫平

活动目标：

1. 体验图画书阅读中学习纵横输入法的快乐！
2. 欣赏弗洛格舍己为人的精神，明白朋友间要相互帮助、团结协作的道理。
3. 复习纵横编码，巩固两字词组、三字词组的取码规则，匹配游戏中的汉字和编码。





3. 组织多次研究活动，促进纵横能力的提升和飞跃

(1) 认真学习先行者的先进经验：

在课题研究过程中，我们认真学习课题组提供的资料，向北京军区政治部幼儿园、广东省潮州市绵德幼儿园的老师们学习。观看相关的课例视频、课件，从中汲取有效经验直接运用，比如从课例《小猪盖房子》中学习用地垫搭建小键盘的游戏，直接运用《吹泡泡》、《找家》等课件，引导幼儿以游戏的形式练习纵横输入法，同时有很好的进行了诗歌欣赏和识字等相关内容。

(2) 及时反思自己的研究过程，总结有效经验：

就我们而言一切都是刚刚起步，所以需要不停的反思、总结，幼儿园定期组织教研活动，大家相互交流、学习。比如中三班在实验过程中发现幼儿接受的程度个别差异较大，就把实验组幼儿又分成两个组，不同的组有不同的进度和方法，从接受能力接好的组里又选出了强化训练者，这也为其他的实验班级和老师提供了经验，从而保证实验的有效开展。

(3) 邀请济南市课题组刘娟老师来园指导工作

2010年6月，刘老师来园指导工作，对我园纵横课题开展情况进行了小结和肯定，同时对于纵横课例《鸭子骑车记》进行了专门的指导。在刘老师的建议下，我们细扣了活动的各个环节，仔细修改了课件，根据活动需要增加了相关的音效，把后半部分的环节



进行了修改。由最初的给“妒忌、羡慕、佩服、蔑视、不屑”等词语匹配编码修改为了给小动物选择不同的交通工具，从而更加增添了活动的游戏性和趣味性。

（4）参与济南市课题组的研究活动

2010年1月份，组织教师到济南市槐荫实验幼儿园学习，2011年6月份参加济南市课题组的活动，我园李卫平老师展示课例《鸭子骑车记》。

（5）承担济南市课题组实验教师座谈会

2012年5月11日上午，子课题实验教师座谈会在济南市育贤第一幼儿园举行，期间先观摩济南市育贤第一幼儿园席燕老师提供的活动《争夺纵横状元杯》，孩子们争先恐后的表现和循序渐进、环环相扣的活动得到了各位领导和老师的一致认可和好评。其后各位子课题实验教师就课题开展状况进行交流，分享彼此经验，共同解决问题和困惑，为子课题进一步开展提供了方向！



4. 增强家园互动，促进幼儿成长发展

在开展“纵横信息数字化的学习”活动中，我们还有效地利用家长资源，大力取得家长的配合。在开展纵横信息数字化学习之前，我们还专门召开了家长会，向家长详细介绍纵横信息的有关内容，让家长了解纵横输入法，以自愿报名的形式，参与到学习中来。不仅调动幼儿在日常生活中的学习兴趣，同时也调动了家长的参与积极性。家长与幼儿共同研究学习，幼儿的学习性被调动起来，幼儿将在幼儿园学到的内容回家后介绍给家长，那种内心成为老师的自豪感得到满足，那种希望超越成人的想法也成了学习的动力。

同时，我们定期对家长进行培训，每进行一个阶段，我们都会召开家长会，向家长进行小结，将幼儿存在的问题重点进行反馈，并把下一步的学习内容进行介绍。由于，我园的电脑室条件受限，幼儿在园的操作练习相对较少，因此就需要家长的大力配合，引导幼儿在家中练习。这种定期的培训，可以使家长首先掌握，然后再协助幼儿巩固。通过邀请家长来园辅导，拉进他们与孩子和老师的了解沟通，享受孩子平时进行游戏带来的各种乐趣。在家长清楚明白学习的进度和注意事项后，我们还向家长发放了幼儿测查表，让家长对幼儿进

行观察,记录幼儿的练习情况,反馈幼儿的掌握程度。对于家长在家指导孩子时遇到的一些难题,老师给予及时的帮助,让家长之间分享自己的育儿经验。

此外,我们还建议家长注重幼儿在实际生活中的运用,如:带孩子逛商店、超市、或外出游玩时时,有意识地引导孩子把活动中学习的内容运用到实际中,潜移默化地引导幼儿,在各种各样的活动中,幼儿不仅运用所学知识来解决实际问题的能力得到了发展,更主要的幼儿学会了如何主动学习。

通过又一年时间的实践研究,实验组的幼儿与非实验组的幼儿在创造力、解决问题的能力、认知理解能力、判断力、思维综合能力均有非常明显的差距,实验组幼儿的自信心也超越了非实验组的幼儿,这种前后的对比,也使得家长对纵横信息的学习更加认可。

四、实验分析

通过一个学期的实验,我们的课题实验成果无论是从质的方面,还是从量的方面来看,都取得了一定的成效。主要表现在:

(一) 借助纵横课题研究平台,服务于教师专业化成长。

纵横信息技术的教学和学习对我们而言是一个全新的过程,研究的过程是我们不停的探索、实践的过程,是不断的认识自我丰富自我的过程,是我们和孩子们共同成长的过程,更是我们专业化成长的过程。

1. 不断反思研究方法,及时调整行动方案。

课题研究过程中,我们不断地摸索什么样的模式是适合孩子的,什么样的内容是孩子感兴趣的,什么样方法是有助于孩子提高的。比如制定的计划,最早是根据纵横输入法第四版教学系统的顺序来制定具体的课时安排,可是在实施的过程中发现这样的制定不利于孩子的掌握,于是我们把引导幼儿学习取码规则和彩色汉字的练习时间拉长,从而更适合孩子的接受程度。

2. 进一步提高教师的现代信息技术应用水平,熟练多媒体的制作和使用,从多方面服务于教育教学。

在研究的过程中,为了选择孩子们喜闻乐见的内容和方法,我们充分运用多媒体课件的优势,制定适合纵横信息技术学习的课件。除了运用ppt的制作程序,还更好的了解了flash的特点,更好的为教育教学服务。能够从多方面促进教师的学习和提高,拓展了自己的技能,有利于我们的专业化成长。

(二) 基于快乐学习纵横,促进幼儿全面发展。

1. 利用纵横码本身的优势,激发幼儿学习兴趣

新《纲要》十分重视“激发幼儿学习的兴趣”。这对于天性好动,注意力难以集中的幼儿来说,就显得尤为重要。为了让幼儿对“纵横输入法”有更直观的印象,我们先让幼儿看纵横汉字输入法的录像带,录像不是一开始就讲纵横汉字编码法,而是播放纵横汉字输入法现今的使用情况,利用此种方法进行汉字输入比赛的实况,我们看到参赛者有的利用大键盘上的数字键,有的使用小键盘来输入汉字。虽然录像中呈现的对于幼儿无法达到但通过看,能使幼儿们有一种身临其境的感觉,仿佛他们的手也在有节奏的跳动,那种发自内心的,对研究纵横汉字编码法人的敬佩之情油然而生,以此来激发学生的学习兴趣。

2. 培养幼儿自信,促进幼儿主动学习

自信是幼儿学会做人的基本素质之一。培养幼儿的自信心,这是幼儿学好纵横码的关键。由于纵横信息数字化学习活动的人数相对少,幼儿在教师、同伴面前表现自己能力的机会相对增加,这使幼儿特别是能力弱的幼儿克服了胆怯、怕事的毛病,在教师的帮助下,他们更多地去接触事物,克服困难,大胆地探索尝试,从中获得成功,自信心得到发展。从而学习的主动性、积极性也得到发展。如大二班的张晓悦小朋友,平时不爱讲话,上课也不好意思

举手发言。在学习输入法的初期通过家长的配合及在幼儿园的练习首先掌握了盲打，其他小朋友都很佩服她，这也让她有了更多的自信，主动练习的积极性又提高了很多也增加了自信心使其获得了成功的体验。

3. 采用游戏方式，培养创新能力。

有教育家说过：孩子的世界是玩的世界，爱玩是孩子的天性，在游戏中，孩子身心最放松也最易于接受新事物。“针对孩子的这个特点，我们在活动中创设了许多新颖有趣的游戏，如摘桃子、小键盘游戏、小兔拔萝卜、走迷宫、纵横接力赛跑……通过创设这些不同的游戏场景使幼儿在玩中学，玩中练，始终学得兴趣盎然。

记得我国古代教育家曾有过这样一名精辟的教育观点：授人以鱼，不如授人以渔。我们就是要给幼儿一把金钥匙，让他们知道处处是学习的课堂，让幼儿用学到的方法，自己去学习，主动去学习。充分调动幼儿的学习积极性。如在学习“纵横码口诀”时，我设计了“小猴摘桃”的活动教案，活动中，我以“闯关”的游戏形式进行，在每一关都贴有一句纵横码口诀和相应的笔形卡片，幼儿不仅要全部正确认出这些笔形名称，还要背会“智慧姐姐”教的纵横码口诀，才算“闯关”成功。孩子们都想闯关成功去“萝卜地”拔“萝卜”，所以个个兴奋异常，不甘示弱，学得非常认真仔细。每一关不同地学习内容吸引着孩子们，孩子们乐此不疲，闯过了一关又一关。终于梦寐以求地得到了香甜可口的“萝卜”。从孩子们花儿一般的笑脸上能够感受到他们成功的喜悦和快乐。

游戏是幼儿最喜欢的活动，幼儿在游戏中能自由选择，表达情感，体验快乐，在游戏中的学习最为积极主动，也利于幼儿身心的发展。而电教媒体教学在“游戏化的生活，游戏化的教学”中发挥了巨大的作用。

五、实验小结

（一）本阶段实验小结

进行纵横子课题实验研究至今，我园教师和实验组幼儿的纵横能力均得到了较大程度的提高。在纵横输入法教学的研究和实践过程中，教师的理论水平和专业能力得到了发展，对纵横学习的精神有了较好的领悟；在一系列的纵横游戏中，幼儿在词汇量、专注力、自主学习、创造性学习、沟通协作等方面的能力得到的提高，获得了快乐；在纵横实验中，家长与教师等到了更密切的互动交流，更好的促进了家园沟通，开辟了新的了解幼儿的途径；在不停地实验研究探索过程中，进一步提高了我园运用现代信息技术的武装水平，提高了教师现代信息技术的运用能力，我园从整体上得到了提升。

“纵横”优秀的，“纵横学习”快乐的，“纵横教学”的研究过程是需要创新的，“纵横信息数字化学习研究实验”给幼儿、家长、教师、幼儿园均带来了成长与发展。能参与到这项研究中来，我们是幸运的，我们一定会沿着先行者的脚印，踏踏实实的继续深入进行纵横课题研究。

（二）下阶段的实验内容

1. 本阶段实验中，中班组已进行了键盘练习、笔形练习、彩色单字练习。在下阶段的实验中，我们将在巩固已有成果的基础上，进行二字词和三字词、四字词和多字词组练习，进一步提高汉字输入速度。
2. 评价幼儿，根据实验需求，制定切实可行的评价机制，用科学的数据评价幼儿。
3. 积极创新训练内容和训练方法的多样化，组织多样的展示活动、园内竞赛活动，可以分为教师组和幼儿组进行竞赛，提高大家对纵横输入法的积极性和兴趣。更好的凸显出纵横输入法的高效、快捷。
4. 大班组幼儿毕业，根据幼儿园整体部署，重新选择中班组幼儿作为实验班级。
5. 进一步积累、整理过程性资料，为结题做好准备。

附件一：

**纵横信息数字化学习促进时代优秀素养形成的研究
子课题实验方案**

一、申报单位及课题名称：

申报单位（省、市、地、单位全称）： 济南市育贤第一幼儿园
课题名称：纵横信息数字化学习促进幼儿科学探究能力发展的研究
课题本子题属延续实验 ☐ 本子题属新起始实验 ☒
申报人：刘芳 职务：园长 申报人手机：13806400460 申报人电子邮箱：liu66fang2006@126.com 申报单位电话：0531-87168898 邮编：250022 申报单位地址：济南市市中区王官庄小区九区二号 申报单位电子邮箱：wenzhibinbin2007@yahoo.com.cn

二、课题组已有条件或基础（人员、设施、已有的相关研究和成果）

人员：

全园带班教师30余人，全部具有教师资格证及相关幼儿教育能力培养经验。教师队伍非常稳定，均熟练掌握现代办公设施，并能熟练操作计算机等设备，独立运用计算机等设施进行教学工作，拥有信息技术相关教研能力。同时深入开展快乐阅读的相关实验研究。

设施：

幼儿园现已人手一机，班级配备教学用机，全部实现互联网连接，幼儿园拥有独立的网站，多功能活动室，以及小水滴广播站。配备：投影仪、笔记本电脑、摄像机、照相机等电教设备。

相关研究和成果：

全园开展“信息技术用于幼儿成长档案制作的研究”，具有较高的信息技术的使用能力，幼儿成长档案得到了家长与领导的一致好评。有多篇多媒体信息技术的论文获奖和发表。

三、课题研究目标与假设

1. 通过本课题的研究与实验领会纵横信息数字化学习研究实验的宗旨,参加课题教师掌握幼儿园纵横信息数字化学习活动的教学要领,建构幼儿园纵横信息数字化学习活动的教学方式。
2. 通过本课题的研究与实践,使幼儿掌握纵横信息数字化学习方法,并使幼儿的纵横信息数字化学习和信息技术素养水平得到快速提高。切实有效的促进幼儿智能发展。
3. 通过该课题的研究和深入实践,逐步形成符合该阶段幼儿身心发展水平特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容、课程形式,力争制作符合幼儿发展现状的教学课件、软件。
4. 形成研究成果。撰写研究报告、论文、课例等,进一步促进课题研究的推广。

四、课题研究基本思路或主要内容

1. 进一步带动和促进教师的信息技术水平,提高教师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。
2. 深入研究展开幼儿学习理论的学习和研究,研究幼儿园阶段幼儿对纵横数字化学习的接受能力,探索如何在短时间内使幼儿掌握纵横信息数字化学习方法。
3. 形成符合该阶段幼儿身心发展水平特点的纵横信息数字化学习和信息技术教育的课程内容、课程形式和具体课时安排。
4. 建构幼儿园纵横信息数字化学习活动的教学模式,探索合理培养幼儿信息素养的有效手段。

五、课题研究策略和方法

以行动研究为主,辅之以实验法,按照统计学方法进行科学实验,定性分析和定量分析相结合,力争将误差降到最小。同时还采用调查法(问卷法、小组访谈、个案访谈等)、观察记录法、经验总结法等研究方法,力求在研究中获得客观准确的研究结论。

六、课题预期效果

1. 通过开展纵横信息数字化学习和信息技术活动课程,培养幼儿的学习兴趣,提高幼儿认知能力、使用多媒体信息技术的能力。
2. 使用课题组提供的实验材料,实施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。
3. 通过课题研究,提高教师的信息技术教育能力。使教师在电脑的操作能力、多媒体课件的制作能力、对幼儿电脑使用的组织和指导能力等方面有所提高。进一步更新教师的信息技术水平。
4. 通过深入展开研究和实践,及时分析实验行为,总结经验和教训,撰写幼儿纵横信息数字化学习相关论文和心得,留下相应的文字资料。

附件二:

纵横信息技术 2011 上半年教学计划

时间	教学任务	辅助手段
第 3、4 周	学习纵横儿歌、匹配笔形小键盘指法练习	卡片一套 儿童学习系统、教学系统小键盘练习, 教师测试。第四周填写记录表两次。
第 5 周	笔形训练	儿童学习系统笔形练习、教学系统笔形练习, 下发记录表一张, 家长每周记录三次
第 6、7 周	学习纵横输入法汉字取码规则、彩色汉字练习	教学系统彩色汉字练习、学习系统幼儿识字
第 8、9、10 周	掌握取码规则、四码汉字练习	教学系统四码汉字练习、学习系统汉字, 结合识字班学习内容给幼儿分发作业纸
第 11、12 周	熟练取码规则、小于四码汉字练习	教学系统小于四码汉字练习 学习系统测验练习
第 13 周	简码练习、二字词组	教学系统二字词组练习 一键简码练习、二键简码练习 输入识字班学习汉字
第 14 周	三字、四字词组	教学系统三字、四字词组练习 尝试《快乐阅读》儿歌输入
第 15 周	多字词组	教学系统多字词组练习
第 16 周	进阶汉字	进阶汉字练习
第 17、18 周	汉字输入	音像文章练习 《快乐阅读》儿歌输入
第 19、20 周	幼儿展示	

附件三:

纵横信息技术教学计划安排表(调整后)

教学内容	时间安排	辅助手段
电脑基本知识	1 课时	认识电脑各部分的名称、功能及学习电脑的基本操作知识。
数字小键盘	2 课时	认识数字小键盘上各个数字的位置。初步学习数字小键盘的指法口诀和指法, 明确各手指控制的相应键并上机学习数字小键盘的指法操作方法
	2 课时	在“纵横输入法教学系统”中的“小键盘练习”进行操作练习、玩机上操作游戏“看谁打得多、快、准”, 玩游戏“跳房子”
笔形	2 课时	认识纵横码笔形, 熟练笔形儿歌, 玩游戏《找朋友》《我说你答》及学习在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。

	2 课时	继续在“纵横儿童学习软件”“纵横输入法教学系统”进行操作练习、玩游戏《架桥过河》
	2 课时	复习机上操作。 游戏《找朋友》
学习纵横码取码规则	2 课时	利用 ppt 课件学习四角取码的顺序 “纵横儿童学习软件”中进行操作练习。
彩色汉字	2 课时	继续在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习
	2 课时	学习在“纵横输入法教学系统”中的“彩色汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“纵横小状元”活动
	2 课时	继续在“纵横输入法教学系统”和“纵横儿童学习软件”中的 “彩色汉字”进行机上操作练习 玩游戏《种萝卜》
	2 课时	举行“纵横小状元”活动
单字	1 课时	学习单字的取码方法和在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	玩非机上游戏《找家》和在“纵横输入法第四版教学系统”中的 “进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“纵横小状元”活动。
	3 课时	玩机上游戏《小小探险家》和在“纵横输入法 第四版教学系统”中的“进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏《我为花儿来除草》和非机上游戏“超级变变变”。
	2 课时	在“纵横输入法第四版教学系统”中的“进阶汉字”进行机上操作练习。
	1 课时	举行“终极擂台赛”活动。
词组（含简码）	2 课时	学习两字、三字词组的取码方法及在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	玩机上游戏“海底寻宝”和继续在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	2 课时	学习在“纵横输入法第四版教学系统”中的“二字词组”、“三字词组”进行机上操作练习。
	2 课时	学习四字、多字词组的取码方法及在“纵横儿童学习软件”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏“搬运货物”“接空投物品”。
	2 课时	在“纵横输入法第四版教学系统”中的“四字词组”、“多字词组”进行机上操作练习。
	1 课时	玩机上游戏《鸭子骑车记》《青蛙弗洛格》等进行巩固。

文本学习（按每一个文本的可学内容安排）	1 课时	结合“纵横输入法第四版分词教学系统”和“快乐纵横”软件，以“先欣赏后跟读儿歌，再玩游戏，最后幼儿自己尝试输入儿歌。
	1 课时	结合“纵横输入法第四版分词教学系统”和“快乐纵横”软件，以“先看读，再看打（分词教学系统），然后在“快乐纵横”软件中以个人或小组接龙等游戏形式进行操作练习。
	1 课时	利用《快乐阅读》结合“快乐纵横”和 word 软件，让幼儿在理解儿歌的基础上尝试输入。

附件四：

活动内容：纵横信息数字化教学活动设计——《鸭子骑车记》（一稿）

单位：济南市育贤第一幼儿园

班级：大班

执教人：李卫平

活动目标：

1. 理解图画书内容，欣赏鸭子敢于尝试、敢于冒险的精神，明白做事情要不管别人的看法而坚持到底的道理。
2. 复习巩固纵横信息输入法，匹配指定的图画书中的汉字和编码。体验阅读游戏中学习纵横输入法的快乐！

活动准备：

多媒体课件、图画书、幼儿操作电脑

活动过程：

一、导入：

1. 幼儿说做《纵横儿歌》律动上场。

孩子们欢迎来到纵横乐园，让我们一起动起来。

2. 纵横乐园里今天又来了一位新朋友，小朋友想不想知道他是谁啊？

（1）出示鸭子图片：是谁啊？什么样的鸭子？（引导幼儿观察鸭子的动作和神态，引导幼儿学一学）他在干什么？想什么？会说什么呢？

- （2）出示自信车，请幼儿仔细观察，猜猜鸭子想干什么？

没错，这只鸭子想骑自行车。一只鸭子骑自行车我可没有听说过，你听说过吗？你认为这个主意怎么样？为什么？

到底会发生什么样的故事呢？都遇见了谁？纵横乐园的小朋友们一定要仔细听，帮鸭子记住他的好朋友。

二、展开

1. 结合多媒体课件师幼一起阅读图画书。

问题设计：（1）鸭子骑车遇见了谁？幼儿回答，大屏幕出示相应图片。

对，就是这些小动物。他们都在干什么？骑车。

都有自行车骑，还有一些车子供他们选择，我们一起看看应该选择哪辆车好不好？

（教师幼儿一起看大屏幕匹配“鸭子、母牛”的纵横码，复习汉字的四角取码规则和两字词组的取码规则。）

- （3）幼儿上机练习。

下面请小朋友自己玩玩游戏，给其他的小朋友找到自行车好吗？看谁找的又快又对！

2. 逐幅观察，仔细阅读。

都找到了吗？刚才有没有注意到小动物们的表情和眼神啊？他们看见鸭子骑车反应

一样吗？有什么不同？

我们再看一看。小朋友一定要认真听，仔细观察。（逐幅观察仔细阅读，请幼儿一起学习一学不同动物的不同表情和语言）

- (1) 母牛——瞧不起
- (2) 绵羊——担心、关切
- (3) 狗——追随、喜欢、佩服
- (4) 猫——不屑
- (5) 马——轻蔑
- (6) 鸡——害怕
- (7) 山羊——被吸引、不关注
- (8) 猪——嫉妒
- (9) 老鼠——羡慕

小结：不同的动物对鸭子骑车这件事有不同的看法，有惊讶、不屑、轻蔑、嫉妒等等，鸭子因为这些嫉妒、轻蔑、恐怖的眼神改变注意了吗？没有。他依然快乐、开心的进行着自己骑车子的伟大壮举，我们再看看鸭子骑车的技术前后有什么改变？

（出示鸭子骑车图片）鸭子骑车技术有什么变化？（幼儿自由回答）

小结：鸭子不仅没有因为别人的看法停止骑车，而且自己的骑车技术越来越棒，从一开始的摇摇晃晃、小心翼翼到自如驾驶，到双手离开车把，站到了座位上，鸭子用自己的行动实现了自己想骑车的梦想。而且最后又有了新的挑战目标，看这是什么？（最后一页）

我们应该向鸭子学习什么？

我们也要像鸭子一样敢于尝试、有自己的想法，并通过自己的行动去实现自己的想法，不管别人怎么看自己认准的事情要坚持到底。小朋友练习纵横输入法也是一样的，凡事贵在坚持。不要管这些：出示汉字？

我们一起说说这些词好吗？

我们试试打出来好吗？

三、幼儿操作，自然结束

活动内容：纵横信息数字化教学活动设计——《鸭子骑车记》（二稿）

单位：济南市育贤第一幼儿园

班级：大班

执教人：李卫平

活动目标：

1. 体验阅读游戏中学习纵横输入法的快乐！
2. 欣赏鸭子敢于尝试、敢于冒险的精神，明白做事情要不管别人的看法而坚持到底的道理。
3. 巩固两字词组、三字词组的取码规则，匹配指定的汉字和编码。

活动准备：

多媒体课件、图画书、幼儿操作电脑

活动过程：

一、导入：

1. 幼儿说做《纵横儿歌》律动上场。

孩子们欢迎来到纵横乐园，让我们一起动起来。

2. 纵横乐园里今天又来了一位新朋友，小朋友想不想知道他是谁啊？

（1）出示鸭子图片：是谁啊？什么样的鸭子？（引导幼儿观察鸭子的动作和神态，

引导幼儿学一学)他在干什么?想什么?会说什么呢?

(2)出示自信车,请幼儿仔细观察,猜猜鸭子想干什么?

没错,这只鸭子想骑自行车。一只鸭子骑自行车我可没有听说过,你听说过吗?你认为这个主意怎么样?为什么?

到底会发生什么样的故事呢?都遇见了谁?纵横乐园的小朋友们一定要仔细听,帮鸭子记住他的好朋友。

二、展开

1.结合多媒体课件师幼一起阅读图画书。

(1)鸭子骑车遇见了谁?幼儿回答,大屏幕出示相应图片。

对,就是这些小动物。最后他们在鸭子的带领下都骑上了自行车,老师还给他们准备了几辆自行车供他们选择,我们一起看看应该选择哪辆车好不好?

(2)出示母牛、狗的图片

教师幼儿一起看大屏幕匹配“鸭子、狗”的纵横码,复习汉字的四角取码规则和两字词组的取码规则。

(3)幼儿上机练习。

下面请小朋友自己玩玩游戏,给其他的小朋友找到自行车好吗?看谁找的又快又对!

2.逐幅观察,仔细阅读。

都找到了吗?刚才有没有注意到小动物们的表情和眼神啊?他们看见鸭子骑车反应一样吗?有什么不同?

幼儿自由发言,教师小结:

不同的动物对鸭子骑车这件事有不同的看法,有惊讶、担心、羡慕,可是孩子有的小动物不看好鸭子骑车,鸭子因为这些看法改变注意了吗?没有。他依然快乐、开心的进行着骑车子的伟大壮举,我们再看看鸭子骑车的技术前后有什么改变?

(出示鸭子骑车图片)鸭子骑车技术有什么变化?(幼儿自由回答)

小结:鸭子不仅没有因为别人的看法停止骑车,而且自己的骑车技术越来越棒,从一开始的摇摇晃晃、小心翼翼到自如驾驶,到双手离开车把,站到了座位上,鸭子用自己的行动实现了自己想骑车的梦想。

我们应该向鸭子学习什么?

我们也要像鸭子一样敢于尝试、创新,有自己的想法,并通过自己的行动去实现自己的想法,不管别人怎么看自己认准的事情要坚持到底。小朋友练习纵横输入法也是一样的,凡事贵在坚持。

这只疯狂的鸭子又有了新的挑战目标,看这是什么?鸭子想干什么?

鸭子可以选择那辆拖拉机?为什么?

在他的带动下,农场里的动物们也有了新的目标,想不想知道是什么目标?我们一起来看看吧,帮小动物们选择一下好吗?

三结束:

鸭子又有新的目标了?我们下节课再来挑战“直升飞机”四字词组的练习好吗?

附件五:

纵横信息数字化教学活动设计——《弗洛格是个英雄》

单位:济南市育贤第一幼儿园

班级:大班

执教人:李卫平

活动目标:

1.体验图画书阅读中学习纵横输入法的快乐!

2. 欣赏弗洛格勇敢坚强、舍己为人的精神，明白朋友间要相互帮助的道理。
3. 复习纵横编码，巩固两字词组、三字词组的取码规则，匹配游戏中的汉字和编码。

活动准备：多媒体课件

重难点分析：

重点：理解图画书内容，巩固两字词组、三字词组的取码规则。

难点：理解弗洛格的勇敢坚强、舍己为人，能正确匹配游戏中的汉字和编码。

活动过程：

一、导入：

1. 复习纵横儿歌、纵横操。

孩子们这么多的老师来看我们学习纵横输入法，我们先来给老师们展示一下纵横操怎么样？（师幼做纵横操）

2. 介绍弗洛格

过渡语：你们都很棒，今天我们要玩一个新游戏，什么游戏呢？先看大屏幕

出示弗洛格：你们认识他吗？是青蛙弗洛格，认识他吗？先听一个弗洛格的故事吧！

二、展开

1. 阅读图画书第一部分，上机游戏《搭桥》

（1）发生什么事情了？（下了很大的雨）

（2）下了很大的雨，桥梁被冲毁，我们小朋友想想办法把桥修好怎么样？

（3）怎么修呢？这是个非常简单的问题，谁来说一说。（根据纵横码的编码来修好小桥，数字1对应的是“横”，2对应的是“竖”非常简单，我们试一试吧！按照分好的学习小组两个小朋友一组轮流尝试）

2. 阅读图画书第二部分，理解好朋友间相互帮助

过渡语：孩子们你们真的太厉害了！这么快就把桥修好了，接下来会怎样？我们接着往下看！

（1）小鸭、小猪的家怎样了？

（2）最后在哪里住下来？为什么？

（3）最后什么事情发生了？（没有吃的东西了，如果再去求救，我们就要饿死了）

谁来帮他们想想办法？（幼儿自由发言）

他们是怎么做的呢？我们接着往下看。

3. 阅读图画书第三部分，上机游戏《搬运货物》

（1）弗洛格想了个什么办法？为什么弗洛格去找人求救呢？（因为弗洛格是这里面最会游泳的一个，所以不仅仅只有勇气和热心还要有本领才行，小朋友也是这样，要做自己力所能及的事情。）

（2）弗洛格走进水里有什么感觉？可是他放弃了吗？

（3）最后弗洛格怎么样了？谁救了他？老鼠说了什么？（“别担心，我准备了许多好吃的，还有衣服和生活用品，我们一起给大家送过去！”）

过渡语：看孩子们，在这儿呢！都有些什么？（一起说一说）怎么把这些东西搬到船上呢？

复习二字词组、三字词组取码规则（出示搬运货物软件，请小朋友按照纵横码规则搬运货物上船）

我们赶紧帮帮忙把物品搬上船，让弗洛格和老鼠早点出发怎么样？

4. 阅读图画书第四部分，理解弗洛格为什么是个英雄。

谢谢你们，弗洛格和老鼠满载而归，

为什么大家说弗洛格是个英雄？弗洛格怎么救的大家？

这只小青蛙，从一开始就为了大家忙个不停，是他把小鸭、小猪、野兔这些单薄的力量聚集到一起，没有食物了，弗洛格在冰冷的水里游了很远的路为大家寻找救援力量，即使很累也没有放弃，所以大家说弗洛格是个英雄。

三、结束

1. 你认为弗洛格是个英雄吗？为什么？小朋友谁来夸夸弗洛格？我们给弗洛格送束花好吗？

2. 活动延伸：玩纵横小游戏《百合花》，练习单字输入法。

附件六：

活动题目：《争夺状元杯》纵横教学活动计划

单位：济南市育贤第一幼儿园

班级：中班

执教人：席燕

活动目标：

1. 通过争夺小状元杯，进一步激发幼儿学习纵横输入法的兴趣。
2. 培养幼儿思维的灵活性及手脑并用的能力。
3. 通过游戏使幼儿能够熟练地将数字与笔形或汉字中的笔形相对应。

重难点分析：

重点：通过游戏激发幼儿对纵横输入法学习的兴趣。

难点：能够熟练地将数字与笔形或汉字中的笔形相对应。

活动准备：

物质准备：数字板若干、课件、电脑若干、奖杯两个

精神准备：（1）幼儿已经会背诵编码口诀

（2）练习过简单字形与数字对应

活动过程：

一、导入：

1. 出示幼儿参与纵横小状元比赛的照片，激发幼儿的学习兴趣。
2. 将幼儿分为两组，进行比赛最终获得星星最多的队就可以得到小状元杯。

二、展开：

1. 热身活动，复习巩固编码口诀。

两队幼儿朗诵编码口诀做纵横操。

师：口诀正确动作整齐的将获得小金星。

2. 游戏：“数字找家”巩固对小键盘的认知。

请幼儿手拿数字卡，在地上摆放的数字键盘中分别找到与数字卡对应的格子，通过该项游戏，帮助幼儿熟悉小键盘。

师：数字宝宝找不到自己的家了，我们来帮助它们好吗？

哪队最先拼好就获胜可以得到一颗星。

3. 游戏：“跳方格”巩固数字和笔形的对应。

（1）幼儿看到出示的笔形图片后，在地上摆放的数字键盘中快速的接力跳，最先完成的队获胜。

师：小朋友玩过“跳房子”的游戏吗？你们要按照图片上提供的笔形跳到相应的数字方格中。

（2）增加难度，将隐藏在汉字里的笔形和数字对应。

幼儿能够迅速将数字和笔形对应后，鼓励幼儿找出单个汉字中的笔形。

师：小朋友我们继续玩“跳房子”的游戏，不过这次笔形宝宝藏在汉字中，需要我们

仔细观察，然后跳到相应的数字上。

4. 请幼儿上机操作进行笔形竞赛。

通过上机操作，进一步巩固幼儿已掌握的笔形练习。

两队幼儿轮流进行练习，每人打一行，时间为3分钟。以速度快准确率高的为胜。

三、结束

1. 根据幼儿获得小金星的数量颁发小状元杯。

2. 请打得最好的一名幼儿展示笔形练习。

《争夺状元杯》——纵横信息数字化教学活动反思

本次活动结合中班的幼儿年龄发展特点，将纵横码中的活动巧妙地与健康领域相结合。让幼儿在感知的基础上，逐渐能够整理、加工已有的知识经验，初步理解事物之间的内在联系。通过体育游戏让幼儿在巩固已有的关于纵横码的知识的基础上，更有趣味性从而达到进一步激发幼儿学习纵横码兴趣的目的。

中班幼儿的思维以具体形象思维为主，我尊重幼儿思维发展的特点，通过具体事物激发幼儿的思维。用直观形象的方式进行教育：充分利用日常生活所接触的各种材料、通过孩子直接的操作和游戏，发展孩子的思维，让幼儿在游戏中快乐的记忆，此活动收到了很好的效果。幼儿经过前几次的活动都已经能够自由、熟练纵横码口诀操。本节活动“数字找家”、“跳房子”等游戏，让幼儿在自己熟悉的游戏中巩固已有的知识。由于幼儿对游戏已经比较熟悉所以在游戏中幼儿的游戏热情较高，在游戏环节可以看出幼儿对纵横码以及笔形的对应和数字键盘的对应操作较熟悉。

上机我改变了以往自己打自己的模式，采用了男女竞赛的形式，充分调动了幼儿的积极性，使幼儿对笔形练习的兴趣一下子就调动起来了。

本次活动达到了激发幼儿学习纵横码兴趣的目标，幼儿活动情况良好，情绪高涨。不足之处为教师的指导语欠严谨；还应注重对个别幼儿的指导。

附件七：

纵横信息技术学习记录表

姓名：

时 间	练习内容	用 时	打字（个）	正确（个）	打字速度	有效速度	正确率