

巧妙运用信息技术提高幼儿园教学效果

白淑新

信息技术的发展,使得电教手段在各科教学中广泛应用。恰当地运用多媒体,既能化难为易、化静为动,变无形为有形、变抽象为具体、生动形象,又能为幼儿提供和积累丰富的感性材料,启迪幼儿的思维。同时,声、画、动感的刺激还激发着幼儿的学习兴趣,吸引着他们的注意力。一节教育活动中,教师会多次使用信息技术,然而每一次的使用,是否能发挥出应有的作用,应该是我们教师努力思考和追求的,如果巧妙地运用好信息技术,(这里的巧指设计巧、运用巧、时机巧)。在整个教学过程中会起到异彩纷呈的教育效果,从而才能更好地帮助幼儿感知、理解、从而获得有益的知识 and 经验。特别是面对枯燥乏味的社会领域的教学活动,仅凭教师的说教不能帮助幼儿建立一个完整的认知、形成良好的行为。下面以大班教育活动“课间十分钟体验”为例,浅谈信息技术的巧妙运用。

一、我观看——帮助幼儿建立初步感知经验

“课间十分钟体验”活动,属于幼儿的社会性活动,在这次活动中要让让幼儿学会根据小学生的课间活动,学会制订计划,尝试执行计划,从而学会分配自己的时间,养成良好的任务意识和学习行为习惯。然而,小学生的课间生活,距幼儿的认识有一定距离,参观时,因为幼儿外出的兴致高涨,注意力易于分散,常会忽略教师的要求,导致参观效果不明显,即便到实地参观,也只能满足解决当时孩子们的一些困惑,对幼儿后续深入细致的学习和提升还存在一定的不足。因此,课前,我们到小学学校参观时,除指导幼儿去观察小学生的课间生活,还有计划、有重点拍摄小学生课间分钟的不同场景,制作成《小学生的课间十分钟》演示文稿。在这节课的开始环节进行播放,熟悉的影像视频刺激了孩子们的大脑,他们异常兴奋,即刻回忆起参观的情景,“有的去如厕”“有的去喝水”“交作业”“擦黑板”“整理书本”“到户外去游戏”等,通过教师的引领,孩子们很快将小学生的课间生活进行了分类,为下一步制订计划提供建立起丰富的感知经验。

二、我计划——拍照记录幼儿书面计划,扩大信息量

尝试制订计划,是《幼儿园教育指导纲要(试行)》

中对大班幼儿的一项要求,以往总是采取幼儿讨论的形式,不便帮助幼儿总结和提升计划和行为之间的关系。因此,在这节课中孩子制订课间计划这一环节,让孩子们利用简单易懂的符号进行书面计划,期间可以帮助幼儿在体验过程中很好地去执行,同时教师把孩子们制定的计划书及时拍摄下来,输入电脑,让幼儿通过电视马上可以分享全班小朋友的计划书,节约了张贴的时间和空间,短时间内扩大了幼儿信息的浏览量,给幼儿以清晰的视觉冲击,同时也为幼儿集中注意力、增强自信心起到了渲染作用。

三、我实施——录制执行计划全过程,做回忆与分辨

在制定了计划后,幼儿再按照计划实施的过程中,因思维水平欠成熟,不能够很好地来执行计划,多数小朋友会计划归计划,行动归行动,当回到课程中的讨论环节,对所做过的事没有先后顺序,还会有忘记的现象。这节课当中,孩子们要真正离开教师的视线,自主安排自己的活动,他们很有可能会出现游离的状态,在孩子实施计划的时候,我们便安排了几名听课的教师选择一两幼儿做拍摄对象,全程跟踪幼儿,这样孩子们在教师的镜头下活动,兴趣增强,做事也专注了,真好像一名小学生在做自己的课间活动,自然流畅。课间体验结束后,教师请幼儿说一说自己是怎样活动时,幼儿只能凭借语言来回忆自己的活动内容及先后顺序,对其他听众来讲没有直观的印象。为了帮住小朋友回忆,教师播放幼儿的课间活动录像,引导全班幼儿去分辨他们行为,下课后应该先干什么,在干什么?并且孩子们也更期待在电视上能看到自己的身影,多媒体的运用为孩子的表现欲给予了一个有力的支撑。在课堂上,多媒体技术在活动中适时地出现,不仅能很好的吸引孩子们注意力,更能帮助教师很好的实现教学目标。

四、我调整——反馈计划与行为偏差

正因为幼儿的语言表达有限,不能实现计划与行为的有效对照,但是采用多媒体恰恰可以弥补语言的不足,一边播放文字的计划,一边切换的影像,孩子们立刻就能找出计划和行为间的偏差,如:哪些活动制订了,忘记实施?哪些文字计划与行动计划先后顺序不一致?还以后哪些活动内容课间我认为有需要做了,文字计划中没有体验?等,这里的巧妙,给予孩子的是直

(下转70页)

作者简介:白淑新,本科,小教高级,园长。
作者单位:北京大兴区黄村镇第一中心幼儿园。

片幻灯的载体,近几年来电子相册应用越来越多广泛,它使用的是一种叫MemoriesOnTV的软件,它的功能强大,多变的转场、超强的兼容能力,使照片和音乐能完美地结合到一起。其刻录功能直接将作品刻录成VCD格式的光盘,使孩子们在电视上就能观看。当孩子们在电视上看到自己收集来的建筑照片时,都纷纷积极主动的介绍给同伴,参与活动的满足感得到更大的提升。在幼儿的建筑游戏中,随时随地的需要各种各样的图片支持游戏的进行。用MemoriesOnTV的软件来提供幼儿在建筑游戏中所需的经验支持,将幼儿收集来的大量实景图片加上幼儿喜欢的音乐作为背景,声像结合的电子相册成为幼儿主题建筑游戏中不可或缺的“图片辞典”。

在延庆县“颖泽州小区”的主题建筑中,虽然幼儿可以通过参观、实地观察和在生活中关注各种各样的楼房,但由于条件的限制和各方面的影响,在许多幼儿收集来的图片、照片中楼房的细部特征如:窗户的结构、门的造型、楼顶的装饰等并不能全面地帮助幼儿再现参观经验,幼儿再现楼房窗户时都是用“在搭建好的墙体中拿掉几块和用小积木块象征性的搭建”的方法。那么怎样真正发挥建筑游戏对幼儿创造性使用积木塑造想象目标的功能呢?针对这样问题,我们运用Flash模拟绘制楼房“窗”“门”等,在将其转化为AVI文件与幼儿参考的实景照片和幼儿使用积木再现照片作为一组用MemoriesOnTV展现出来,并配以幼儿喜欢的乐曲作为音响效果。这样,提供给幼儿的教学资源不但更丰富,而且还可以让幼儿再进一步观察、提升对建筑物的认识,引发继续参与建筑游戏的兴趣,促进对自己建筑游戏主题的延伸。

4.形成交互的评价模式,注重幼儿搭建经验的共享

在幼儿建筑游戏中,多媒体具有灵活、随意的界面交互功能,教师可以让显示屏上的画面和储存的声音,

(上接66页)

观,省去的是教师的总结和解释,恰恰符合了孩子在直观、具体情境下,感知、比较,乐意自己发现得出结论的学习特点。随后进行调整。

五、我成长——使计划与行为达成一致

为了让孩子在这节课中,自己获得成长,自己给入学后一个很好的行为习惯和自我服务、自我分配时间的,满足合理的需要,渡过快乐的课间十分钟。在整个教学活动中录制幼儿的真实活动情景,给予孩子的是自然的、生活状态下的学习,没有教师的枯燥乏味的说教,让幼儿很快的得出正确的理解和认识。在这节活动后的小结环节,我们仍然采取播放小学生的采访录像,给幼儿进行小结,让他们倾听小学生对课间十分钟的合理安排及小结:“弟弟妹妹们,我们知道你们要升入小

根据教学需要进行主动调控、快捷交互,方便的播放功能避免了录音、录像机因回放而中断教学分散幼儿注意力,影响幼儿思维等弊端的发生,使教师能更主动地控制教学过程。更为重要的是,在游戏的评价环节中充分使用多媒体技术,会在幼儿与幼儿、幼儿与教师之间快速地形成一个交互的评价模式,幼儿在游戏中观察到的零散经验会在评价中得到整合,从而达到经验共享的目的。在我班的班级博客中,我们根据每个小朋友文件夹的浏览次数来评价班级的“小小建筑师”。在积木区,我们会把明星小建筑师的相片挂在特制的小边框中,这使幼儿的成功感倍增,搭建的欲望更加强烈。

现代教育技术在飞跃发展,信息化教学手段是时代向我们提出的明确任务:为了适应当前幼儿教育改革和发展的需要,多媒体教学手段在幼儿园的全面普及将是教育发展的趋势。通过我们在幼儿搭建活动的大胆尝试,幼儿观察能力、理解能力、交往能力、学习能力等多方面能力得到提升。多媒体辅助教学直观地解决了幼儿搭建过程中的难点,还充分调动每个幼儿参与搭建的积极性,并将不同水平的幼儿在搭建活动中的探索欲激发到极致,使幼儿的搭建游戏真正成为幼儿自主的游戏。

四、研究效果

(1)幼儿能够积极主动地参与积木区的游戏,并能够有主题的搭建。(2)幼儿的搭建活动更加的有目的、有分工,连续性更强。

参考文献

- [1] 北京市教育委员会编制.北京市《幼儿园教育指导纲要(试行)》实施细则[M].北京:同心出版社,2006
- [2] 幼儿园快乐与发展课程编写组.幼儿园快乐与发展课程教师指导用书大班上册[M].北京:北京师范大学出版社,2004

学,小学里的课间生活是非常丰富的,下课后你要先整理好下节课的书本,再去喝水、如厕,有时间再去做游戏,这样就不会紧张了,而且会过的非常开心。”很简短的录像采访,却给了幼儿朴实、自然地收获,并有一种身临其境的感觉。

总之,运用信息技术辅助幼儿的学习可以充分调动幼儿的积极性,带给幼儿愉快的情绪体验,并能充分挖掘幼儿的创造潜能。带给我们的超快、便捷的、和大量信息。教师教学活动设计时,不仅要备好课程的内容,信息化技术作为一种辅助学习手段,同样需要备课,因此,更需要教师要有超前的教学意识,创新的教育观念,画面与内容要互相吻合而且要体现师幼互动,实现人与机的交互作用。巧妙地运用,才能有利幼儿的学、教师的教,才更能体现信息技术的优越性和前瞻性。