

单位代码	10475
学号	104754130296
分类号	G40-057

河南大學

硕士学位论文

(专业学位)

交互式一体机在幼儿园大班语言领域中的应用研究
——以《彩虹色的花》为例

The Application of Interactive machine in the Language
Field of kindergarten class
--Take <irised flower> for example

专业学位领域：现代教育技术
专业学位类别：教育硕士
申请人：袁颖慧
指导教师：汪基德 教授

二〇一八年六月

THE APPLICATION OF INTERACTIVE MACHINE IN
THE LANGUAGE FIELD OF KINDERGARTEN CLASS
-----TAKE <IRISATEDFLOWER> FOR EXAMPLE

A Dissertation Submitted to
the Graduate School of Henan University
in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of
Master of Science

By

YuanYingHui

Supervisor: Prof.WangJiDe

Date

June, 2018

关于学位论文独创声明和学术诚信承诺

本人向河南大学提出硕士学位申请。本人郑重声明：所呈交的学位论文是本人在导师的指导下独立完成的，对所研究的课题有新的见解。据我所知，除文中特别加以说明、标注和致谢的地方外，论文中不包括其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包括其他人为获得任何教育、科研机构的学位或证书而使用过的材料。与我一同工作的同事对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示了谢意。

在此本人郑重承诺：所呈交的学位论文不存在舞弊作伪行为，文责自负。

学位申请人（学位论文作者）签名：袁颖慧

2018年6月25日

关于学位论文著作权使用授权书

本人经河南大学审核批准授予硕士学位。作为学位论文的作者，本人完全了解并同意河南大学有关保留、使用学位论文的要求，即河南大学有权向国家图书馆、科研信息机构、数据收集机构和本校图书馆等提供学位论文（纸质文本和电子文本）以供公众检索、查阅。本人授权河南大学出于宣扬、展览学校学术发展和进行学术交流等目的，可以采取影印、缩印、扫描和拷贝等复制手段保存、汇编学位论文（纸质文本和电子文本）。

（涉及保密内容的学位论文在解密后适用本授权书）

学位获得者（学位论文作者）签名：袁颖慧

2018年6月25日

学位论文指导教师签名：白岩

2018年6月29日

摘要

信息技术在中小学和高等教育领域很早便得到了广泛应用，由于学前教育的特殊性，信息技术未能广泛应用于学前教育领域。近些年随着国家、社会、家庭对学前教育的重视，学前教育信息化也受到了应有重视，使得信息技术在学前教育领域迅速发展，并且取得了很好的应用效果。本研究者所在幼儿园是一所公办幼儿园，每个教室配备了一体机，但是本研究者在平时的工作中发现这些交互式一体机并没有得到很好的利用，出现以下两种状况：1、闲置；2、沦为电视，变成播放器。故本研究根据幼儿园一体机出现的问题，研究如何运用一体机提高教学活动的效果，促进教学目标的达成。

本研究采用文献法、观察研究法、行动研究法、调查问卷法对某幼儿园大班小朋友进行研究。本研究者采用行动研究法对本班以及其他班教学活动进行观察，发现采用传统式的教学方法已经不能满足现代幼儿的需求，故本研究者多次设计教学活动，并放在交互式一体机的环境下进行实验，发现运用一体机和传统教学相结合有助于活动目标的达成。本研究以教学活动《彩虹色的花》为例进行阐述，分别对两个班级进行了实验，第一次在大二班进行，由于设计的不够严密，在活动的过程中出现了一些问题，于是本研究对活动方案《彩虹色的花》进行了修改，修改后的方案又在大四班开展。针对实验的结果，本研究对活动中的幼儿进行观察以及对听课的教师进行调查问卷，用以测量在交互式一体机环境下所达到的教育教学效果，并对教学方式、教学效果进行分析和总结，进而提出反思建议。

通过本次研究，研究者学到了很多，有助于本研究者专业知识的成长。研究中对交互式一体机的在教学中的应用提出了一些建议：1.提高一线教师对交互式一体机应用的意识；2.为幼儿园一线教师提供课件支持；3.充分发挥交互式一体机辅助教学活动的功能；通过本次研究，希望能为广大的幼教同仁在未来的工作中提供一定的理论基础和实践经验，更好的服务于幼儿教育。

关键词：交互式一体机，活动设计，幼儿教育

ABSTRACT

The rapid development of information technology not only affects the development of all the industries, but also influences the development of education. Information technology has been widely used in primary and secondary schools as well as high school's education. However, due to the particularity of education, information technology has not been widely used in preschool education. In recent years, as the state, society and family's emphasis on preschool education, the informatization of preschool education also draw more and more attentions, the rapid development of information technology in the field of preschool education has achieved good implemented effects. Where the author stays is kindergarten is a public kindergarten of which each classroom is equipped with an AIO(all-in-one PC), but the author founded that we did not make a good use of the machine in the usual works, the situation can be divided into following two aspects: 1, leaving unused. 2, becoming a TV or a video player. Therefore, based on the problems in the kindergarten, the paper studies how to improve the effect of teaching activities and promote the achievement of teaching objectives.

The author is a teacher with four years' working experience in kindergarten. The study adopts the literature method, observation method, action research method and questionnaire method to study the senior class of a kindergarten. Using action research method of different classes education activities which revealed that the traditional teaching methods cannot meet the needs of modern children nowadays. Young children has much more way to acquire knowledge, if till stick to the simple methods such as books, chalks and blackboards, children easily get distracted, which is difficult to achieve the expected teaching effect. Therefore, the author designed the teaching activity, and carried on the experiment on interactive all-in-one environment, found that the use of the all-in-one can help to reach the target. The study takes the "rainbow flower" mode in teaching activities as an example by which has carried on the experiment for two classes respectively. As a result of the design in the sophomore class is not tight, some problems appeared in the process of tests, so the author modified the "rainbow flower" mode, the modified scheme is carried out in senior class. According to experimental results. This paper focus on young children's observation and questionnaire, and teachers measurement in all-in-one environment of education teaching effects, and the

teaching methods and teaching effects are analyzed and summarized, from which the author got the reflections and Suggestions.

This study is from the common problems founded during the teaching activities. Author designed the teaching activities "rainbow flower" according to the practical situation of the kindergarten by adopting the combination of all-in-one and traditional teaching methods, to a certain extent, inspired the enthusiasm of young children, improved the children's interest in learning. The vivid images not only attract the attention of children, but also enlarge their views. Through this study the author learned a lot, but also found some problems. The education works has a lot of benefits for the future, and contributes to the growth of the professional knowledge, thus, the study of all-in-one application in teaching puts forward some Suggestions, hoping can provide certain theory and practical experience for preschool education activities , and better services for it as well.

KEY WORDS: aio, design of activity, education activities in kindergarden

目 录

摘 要.....	I
ABSTRACT	III
目 录.....	V
1 引言	1
1.1 研究背景	1
1.1.1 国家对教育信息化的重视	1
1.1.2 国家加大对学前教育的重视	2
1.1.3 学前一线教师和幼儿身心发展的需求	2
1.2 研究目的及意义	3
1.2.1 研究目的	3
1.2.2 研究意义	3
1.3 研究现状	4
1.3.1 国外研究现状	4
1.3.2 国内研究现状	4
1.4 研究思路与方法	5
1.4.1 研究思路	5
1.4.2 研究方法	6
2 相关概念界定及理论基础	9
2.1 相关概念界定	9
2.1.1 交互式一体机	9
2.1.2 幼儿教育	9
2.1.3 幼儿教育活动	9
2.1.4 学前儿童语言教育活动	10
2.2 研究的理论基础	10
2.2.1 认知发展理论	10
2.2.2 多媒体学习认知理论	10

2.2.3 沉浸理论	11
3 交互式一体机应用于幼儿园教学活动可行性分析	13
3.1 幼儿的心理发展特点分析	13
3.1.1 感知觉特点影响幼儿教学活动	13
3.1.2 注意力特点影响幼儿教学活动	13
3.1.3 思维特点影响幼儿教学活动	13
3.2 幼儿园语言教学中存在的问题	14
3.2.1 查阅文献，发现教学中的问题	14
3.2.2 幼儿园语言教学中存在的问题	14
4 利用交互式一体机设计活动方案	19
4.1 设计原则	19
4.1.1 以幼儿为中心的原则	19
4.1.2 根据语言活动目标设计原则	19
4.1.3 直观性原则	20
4.1.4 交互性原则	20
4.2 幼儿园语言活动《彩虹色的花》的设计	20
4.2.1 设计活动目标	20
4.2.2 设计活动准备	21
4.2.3 活动过程	21
4.2.4 活动延伸	23
5 《彩虹色的花》语言活动方案的实施和效果分析	25
5.1 活动背景	25
5.2 活动对象	25
5.3 活动实施过程	26
5.3.1 活动引入	26
5.3.2 运用交互式一体机讲述故事内容	28
5.3.3 运用传统教学方式讲述故事	33
5.3.4 活动总结	34
5.3.5 活动延伸	34

5.4 活动实施效果总结	34
5.4.1 观察分析	34
5.4.2 调查问卷分析	36
5.5 对本次教学活动进行反思	39
5.5.1 交互式一体机运用于教学活动的优势	39
5.5.2 本次教学活动存在的问题	41
5.6 交互式一体机应用教学建议	41
5.6.1 提高幼儿园一线教师对交互式一体机应用的意识	41
5.6.2 为幼儿园一线教师提供课件支持	42
5.6.3 充分发挥交互式一体机辅助教学活动的功能	42
6 总结与展望	43
6.1 研究总结	43
6.2 研究不足	43
6.3 研究展望	44
参考文献	45
附 录	49
致 谢	51

1 引言

1.1 研究背景

1.1.1 国家对教育信息化的重视

时代的变革, 信息技术的飞速发展, 不但影响着我们的学习、工作和生活, 同时还影响着传统教育教学的变革。在过去的十二五规划的五年中, 信息技术得到飞速发展。在 2016 年 6 月国家十三五规划报告中提出, 推进教育现代化, 加快实施“三通两平台”建设工程, 继续支持农村中小学信息化基础设施建设^①, 说明教育信息化建设仍是当前教育发展中尤为重要的一环。2010 年, 中共中央、国务院印发《国家中长期教育改革和规划纲要(2010-2020 年)》(以下简称纲要), 纲要中明确指出“加快教育信息化基础设施建设”, 并指出信息技术对教育发展具有革命性影响^②。回顾近些年基础教育领域的发展, 也足见国家战略层面对基础教育的重视。在纲要收尾的最后五年, 更加强调一线教师对信息技术应用, 提高教师应用现代信息技术的水平, 改变教育教学思想, 改进教育方法, 提高教育教学成效, 加快信息技术在一线教师的普及和应用。2011 年 12 月 12 日, 教育部正式公布《幼儿园教师专业标准(试行)》, 该标准中明确要求幼儿教师应具备一定的现代信息技术知识, 能够利用信息技解决幼儿教育教学中存在的问题^③。2012 年, 《教育信息化十年发展规划(2011-2020 年)》提出, 要推动幼儿园实现基础设施、教学资源、软件工具、应用能力等信息化建设与应用水平的全面提升^④。在国家大力支持和教育信息化平台的协助下, 运用学前教育已有的资源, 学前教育信息化也得到了飞速发展。

在以上国家颁布的一系列文件中, 对教育信息化都提出了相应的要求, 足以说明国家对教育信息化的重视。其中在《幼儿园教师专业标准》、《教育信息化十年发展规划(2011-2020 年)》指出了幼儿教师也应当具备一定的现代信息技术知识, 应当加强学前教

^① 教育信息化“十三五”规划 [EB/OL].

http://www.ict.edu.cn/laws/new/n20160617_34574.shtml, 2016-06-07.

^② 国家中长期教育改革和规划纲要(2010-2020 年) [EB/OL].

http://www.moe.edu.cn/srcsite/A01/s7048/201007/t20100729_171904.html, 2010-07-29.

^③ 幼儿园教师专业标准 [EB/OL].

http://www.gov.cn/jzgk/2012-09/14/content_2224534.htm, 2012-09-14.

^④ 教育信息化十年发展规划(2011-2020 年) [EB/OL].

http://old.moe.gov.cn/publicfiles/business/htmlfiles/moe/s3342/201203/xxgk_133322.html, 2012-03-13

育信息化建设和信息技术应用能力，说明了把信息技术应用到学前教育的重要性。

1.1.2 国家加大对学前教育的重视

近年来“幼儿入园难，入好幼儿园”更难逐渐成为社会关注的主要问题，因此学前教育越来越受到国家、社会 and 家庭的重视。2010 年以来国家不断加大对学前教育的投入，到 2016 年我国学前教育经费投入达到 2802 亿元，为学前教育信息化奠定了经济基础。2016 年随着国家二胎政策的放开，学前教育又一次被推到了人们关注的焦点。国家不断出台相关政策，鼓励支持民办幼儿园、普惠性幼儿园，从而促使民办幼儿园蓬勃发展，有效推动了幼儿教育的整体发展，同时也解决了幼儿入园难的问题。

1.1.3 学前一线教师和幼儿身心发展的需求

将交互式一体机应用于幼儿园教育中是学前一线教师的需求。本研究通过中国知网数据库(CNKI)搜索，选择“期刊”搜索项，以“交互式电子白板”“幼儿园”为主题进行模糊搜索，共搜索到 136 篇相关研究文献，大部分都是交互式电子白板在幼儿园教育教学活动中的积极应用研究的探索，在幼儿园的教育教学活动中取得了很好的效果，说明将交互式一体机应用于幼儿园教育教学活动中是一线教师的需求。

从心理学的角度划分，幼儿早期的思维以直觉行动思维为主，幼儿中期的思维以具体形象思维为主，幼儿末期抽象逻辑思维开始萌芽，所以学前幼儿具有好动、好奇、好问、好模仿的特点。

交互式一体机是一种新型多媒体互动教学终端，具备书写、绘画、批注、交互同步、网络会议整合等功能，融合高清显示、人机交互、多媒体信息处理和网络传播等多项技术，涵盖投影仪、电子白板、电脑、电视、音响、功放等功能。可以用任意物体进行书写或操作，有效提高了人机之间的交互性^①。将现代信息技术充分、有效地融合于幼儿园教学活动过程，极大提高了教学的互动性、直观性和趣味性。在交互式一体机教学环境下进行教育活动，活动内容动静交替，直观形象，视听结合，集图文声像为一体，恰好能满足了幼儿的需求，对于好动、好奇、好问、好模仿的幼儿来说极具吸引力和感染力，能有效促进幼儿教学活动的开展。

^① 王正义.基于交互式一体机的小学数学互动教学研究[J].中国电化教育,2015(08):117-122.

1.2 研究目的及意义

1.2.1 研究目的

通过观察法、行动研究法、调查法等研究方法，本次研究通过开展两次交互式一体机在教学实践活动的应用，研究如何运用交互式一体机提高教学活动的效果，同时也为学前一线教师和学者提供一定的理论基础和教学实践经验。

1.2.2 研究意义

幼儿园的教育对象正处于人生发展的起始阶段，这一阶段养成的生活和行为习惯不仅会影响到幼儿期的发展，还会影响他们在小学、中学、大学乃至以后的发展，所以幼儿园教育就显得尤为重要。近年来，人们的生活水平提高了，再加上现在很多家庭都是 421 家庭，幼儿便成为了一个家庭的中心，幼儿能否健康快乐的成长，也成为了一个家庭的重心，幼儿教育成为大家关注的焦点。随着信息时代的迅速发展，信息技术也相继应用到幼儿园的各个方面，影响着幼儿的的生活和学习。交互式白板一体机是一种新型多媒体互动教学终端，在高校和中小学得到了广泛的应用，随着学前教育发展的需求，在幼儿园交互式一体机也受到了老师和幼儿的青睐。为解决教学中存在的问题同时满足一线教师和幼儿的需求，本研究把交互式一体机运用于真实的幼儿园课堂中，在实施活动的过程中研究如何运用交互式一体机促进教学活动的开展，提高教学活动的效果。

1. 理论意义

交互式一体机是一种新型多媒体互动教学终端，受到幼儿园一线教师和幼儿的青睐。本研究是针对教学中存在的问题，本研究设计教学活动，把交互式一体机应用于幼儿园教学活动中。本研究运用交互式一体机和传统教学相结合的方式的教学，在教学活动中检验在交互式一体机的作用下所取得的教育教学效果，为在幼儿园教学活动中运用交互式一体机提供一定的理论基础，使交互式一体机更好的为幼儿园教育教学活动服务。

2. 实践意义

本研究是以某县县直幼儿园的大班幼儿作为研究对象，把大班语言活动《彩虹色的花》放置在交互式一体机的环境下进行，在具体教育教学活动中总结在交互式一体机的作用下所产生的有益效果以及出现的问题并对其进行分析，为以后一线教师在交互式一体机运用于教学活动中提供一定的实践参考。

1.3 研究现状

1.3.1 国外研究现状

对于电子白板的课堂应用研究国外一些发达国家起步比较早,电子白板产品是 1991 年由加拿大 SMART 公司率先进行研发,尤其是在加拿大、美国、英国和澳大利亚等国。英国最先应用电子白板,受到英国政府的大力支持。2004 年 1 月,英国教育与技能部在英国教育技术展上宣布,2004~2005 财政年度再次投入 2500 万英镑用于购买中小学电子白板。英国政府又一次投入大量资金为中小学的电子白板买单。2004 年,英国的中小学都配备了交互式电子白板,装设交互电子白板的教室总共有 11 万间,占到教室总数的 15%。而所有教室都装设了交互电子白板的中小学已有 300 多所,而新建学校的所有教室都配置了交互白板^①。除英国之外,过去几年来,全球范围内对信息与通信技术 (ICT) 领域进行了巨额的投资。如在美国,其教育部为教育技术投入了大约 7 亿美元;在澳大利亚,政府机构在 1999 年至 2000 年间为 ICT 投入了 43 亿美元。

随着交互式电子白板走进课堂教学,因其相对于传统媒体的优势受到了广大教师和学生的欢迎,引起了越来越多的学者、专家的关注,关于交互式电子白板的文章以及研究项目更是数不胜数。研究的核心主要围绕如何将交互式电子白板应用于教学中,交互式电子白板的软硬件开发,交互式电子白板的应用情况以及教师和学生对于交互式电子白板应用于教学的态度等。在英国,数学课堂中广泛应用交互式电子白板,但是主要是在课堂中展示授课内容为主,很多教师将其作为课本使用而不是学习工具来使用,教师关心如何用它进行更好的展示,而没有关注其新的教学潜能^②。

从电子白板的开发和应用角度分析,国外对电子白板的研究和应用比我们要早,而且比较重视在中小学课堂中的实践,有益于电子白板在教育行业中迅速发展。

1.3.2 国内研究现状

1. 我国多媒体教学产品的发展现状

1997 年我国开始引入电子白板产品,主要应用于教育行业。有国内深圳巨龙科教公司率先进行研发,最先出现的是投影交互式电子白板,由于其投影对焦,导致在应用的过程中出现投影遮挡的问题,虽然投影交互式电子白板有很多的优点,但也没有完全的

^① 丁兴富,蒋国珍.白板终将替代黑板成为课堂教学的主流技术——革新课堂教与学的新生代技术[J].电化教育研究,2005(05):21-26.

^② 吴筱萌.交互式电子白板课堂教学应用研究[J].中国电化教育,2011(03):1-7.

应用教学中。2005 年开始,随着电子白板硬件逐渐成熟,电子白板开始应用于教育行业。2008 年开始,随着短焦电子白板的出现,交互式电子白板使用中出现的投影光线遮挡问题得到了有效的解决,至此电子白板的需求迅速扩张,随后国内交互式电子白板的应用迅速成熟,整个行业加速成熟^①。在加速成熟的过程中,国内交互式电子白板行业也出现了很多问题,如占用空间大、连接杂乱、不方便携带、操作繁琐等。近年来又出现了交互式一体机,交互式一体机是一种新型多媒体互动教学终端,以高清液晶显示屏为显示和操作平台,具备书写、批注、绘画、同步交互、网络会议整合等功能,融合高清显示、人机交互、多媒体信息处理和网络传播等技术,涵盖投影仪、电子白板、电脑、音响、功放等功能。从功能使用上来说交互式一体机和交互式电子白板在本质是相同的,是交互式电子白板的一个升级,比交互式电子白板便于携带,便于操作。

2. 交互式一体机在幼儿园教学活动中的应用

交互式一体机是一种新型多媒体互动教学终端,将交互式一体机恰当的运用到幼儿园教育教学活动中,充分发挥交互式一体机的强大功能,提高幼儿园教育活动效果。很多一线教师对于如何把交互式一体机恰当的运用到教学活动中做了很多积极的尝试。

徐晓萌(2013)对交互式一体机在幼儿园教学中的应用研究中,从创设宽松的教学情境,提供丰富的信息资源进行具体实施说明,同时提出在使用交互式一体机时要灵活运用,把握交互式一体机应用“度”的问题^②。

李平(2016)从适时、适量、适度的运用电子白板,明确活动主题,切莫让电子白板“喧宾夺主”,才能活跃课堂气氛,突破教学难度,提高教学灵活度,提高幼儿学习的积极性和主动性^③。

目前交互式一体机在幼儿园教学中的应用文献很少,学位论文更是凤毛麟角,交互式一体机的应用理论也很少。本研究将交互式一体机应用到幼儿园语言活动中,通过教学活动效果进行总结和反思,为交互式一体机在幼儿园教学活动中广泛运用提供参考。

1.4 研究思路与方法

1.4.1 研究思路

本研究的研究思路如图 1-1 所示。

^① 郭如健.WPF 框架下智能电子书写展示系统的设计与实现[D].太原:山西大学,2016.

^② 徐晓萌.幼儿园语言活动现状研究[J].软件导刊,2013,(8):25-26.

^③ 李平.交互式电子白板在幼儿园教学中的应用研究策略[J].教学新探,2016,(112016(11)):47-48.

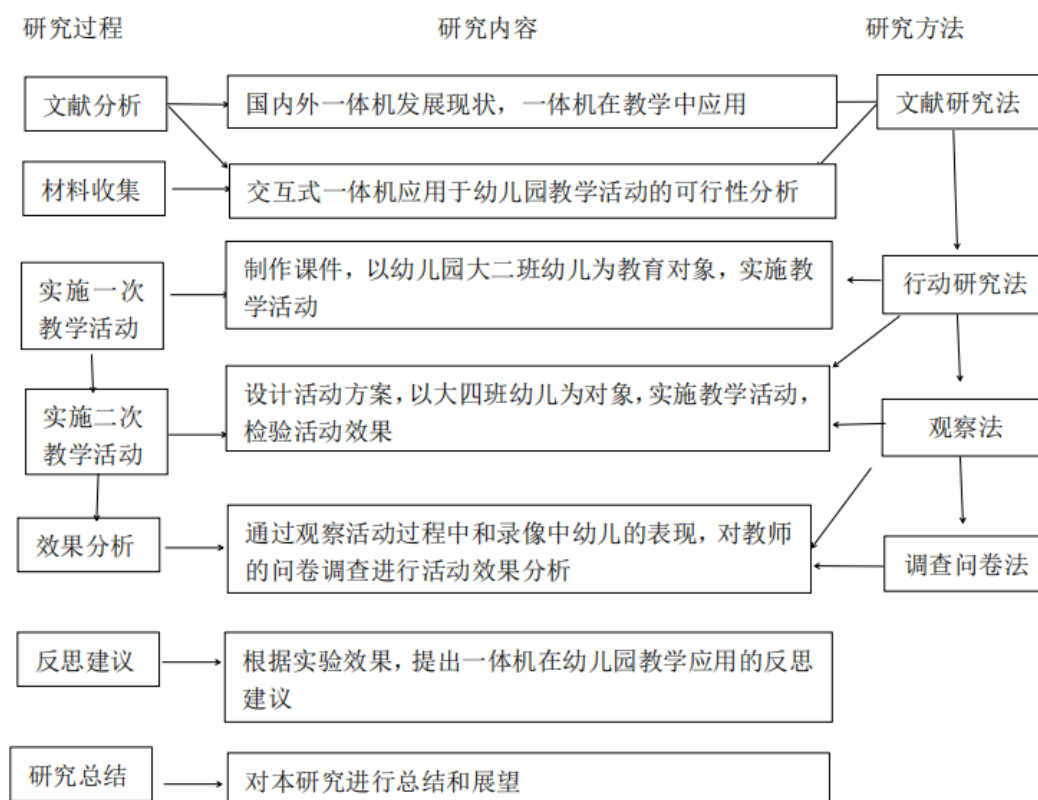


图 1-1 研究思路

1.4.2 研究方法

1. 文献研究法

研究者通过对与研究主题相关的文献进行梳理、分析以达到获取研究资料的研究方法。本研究通过文献法，在中国知网搜索有关交互式一体机方面的文献，进行筛选、整理、分析，了解有关方面的研究内容和发展程度。

2. 观察研究法

研究者在自然情景下，通过自己的感官或借助一定的工具在一定时间，一定环境下有目地的直接观察研究对象，从而获取研究资料的研究方法。本研究中，运用观察法对《彩虹色的花》活动过程中幼儿的表现以及活动录像进行观察，以测评活动的效果达到程度和教学目标是否达成。

3. 行动研究法

行动研究是实际工作者所进行的研究，实际工作者在工作情景下，对实际问题加以改善和解决，促进知识的增长和自我的提升。在本研究法中，根据研究者在教学中发现很多幼儿园配备有交互式一体机，很多老师仍然采用传统教学方法进行教学活动，为改

善、解决上述问题，本研究设计教学活动，利用交互式一体机和传统教学方式相结合的方法进行教学活动，通过本次研究以提升自己的专业能力和提供有关交互式一体机教学方面的理论和实践经验。

4. 问卷调查法

在本研究中，根据《幼儿园教育指导纲要》的教学目标和《彩虹色的花》的活动目标设计调查问卷，用以检测活动效果达到程度。在本研究中，设计《彩虹色的花》教学活动在某县县直幼儿园大二班开展，在活动过程中请 12 名教师进行听课，活动结束后，对这 12 名教师发放问卷，请他们通过调查问卷的方式对本次活动效果进行评价，通过整理问卷，从 12 份问卷中分析、整理出调查结果。

2 相关概念界定及理论基础

2.1 相关概念界定

2.1.1 交互式一体机

从黑板到书写白板,到电子白板,到交互式电子白板,再到交互式一体机,经过不断创新与改革,交互式一体机已成为数字化教学媒体的一种代表性产品。电子白板产品是 90 年代出现的一种教学媒体,由加拿大 SMART 公司率先进行研发,并把电子白板进行产品化,随后在欧美市场进行了推广、使用^①。随后又出现了交互式电子白板,交互式电子白板是一个融合了计算机、电子白板、投影仪等设备于一体,构造出一个交互式的协作环境,比电子白板又方便、先进很多,但也存在着一些问题,如投影仪的影像定位不准、书写笔识别比精准、影像遮挡等等,近年来又出现了交互式一体机,交互式一体机是一种新型多媒体互动教学终端,以高清液晶显示屏为显示和操作平台,具备书写、批注、绘画、同步交互、网络会议整合等功能,融合高清显示、人机交互、多媒体信息处理和网络传播等技术,涵盖投影仪、电子白板、电脑、音响、功放等功能。一并解决了之前多媒体设备相互连接的环节,操作起来较之前更方便、快捷,而且教师也更方便携带。教师可以轻松自如地利用交互式一体机开展教学活动,教学内容动静交替,教学方式多变,使课堂教学动感起来,激发学生学习兴趣和主动参与,提升课堂教学的质量与效率^②。

2.1.2 幼儿教育

幼儿教育是对 3~6 岁幼儿所实施的教育,有广义和狭义之分,广义的幼儿教育是指所有能够影响幼儿身体和心理成长的教育,狭义的幼儿教育是指幼儿园和一些其他幼儿教育机构的教育。

2.1.3 幼儿教育活动

幼儿教育活动是教师以多种形式有目的、有计划地引导幼儿生动、活泼、主动的教

^① 郭如健.WPF 框架下智能电子书写展示系统的设计与实现[D].太原:山西大学,2016.

^② 王正义.基于交互式一体机的小学数学互动教学研究[J].中国电化教育,2015(08):117-122.

育过程。幼儿园教育活动是以幼儿为中心，以教师为主导，教师是幼儿活动的支持者、引导者、合作者，幼儿身心发展的特殊性决定了幼儿教育活动具有多种形式，教师应为幼儿提供丰富多彩的适合幼儿的环境和材料，吸引幼儿的注意力，调动幼儿的积极性，以促进幼儿的全面发展。

2.1.4 学前儿童语言教育活动

学前儿童语言教育活动是指以儿童为主体，以语言为客体的一种有目的、有计划的各种形式的活动过程。其根本目的是在教师的指导下，儿童积极主动地与人，与周围环境不断地交互作用，从而获得语言能力的发展和提高。

2.2 研究的理论基础

2.2.1 认知发展理论

皮亚杰提出认知发展理论，被公认为 20 世纪发展心理学上最权威的理论。该理论指出 3-6 岁的幼儿处于前运算阶段，该阶段的幼儿将感知动作内化为表象，并通过符号功能借助表象来进行思维，最后实现思维的飞跃。该理论主要特点有泛灵论、思维的不可逆性、自我中心主义、缺乏守恒以及不能理顺整体和部分的关系。故本研究在设计教学活动案例时，遵守幼儿泛灵性的特点，赋予课件中的动物都会说话能力，便于幼儿能够理解和接受故事的内容。著名的“三山”实验，要求儿童从四个不同的角度让幼儿观察这座山，结果他们只能从自己的角度描述看到的山。所以本研究根据儿童的这一特征，在设计教学课件时，尽量把活动的内容用图片的形式显示在课件中，易于幼儿观察并描述，有利于教学活动效果的实现。

2.2.2 多媒体学习认知理论

1997 年，美国当代教育心理学家、认知心理学家理查德·E·迈耶（Richard E. Mayer）提出多媒体学习认知理论，他指出多媒体学习理论，该理论是一个完整的学科体系，包含了学习理论和教学理论。基于对多媒体学习的研究，他提出了三个假设、五个步骤、七个原则，三个假设分别是“双通道假设”、“容量有限假设”、“主动加工假设”。五个步骤是“选择相关的语词”→“选择相关的图像”→“组织所选择的语词”→“组织所选择的图像”→“整合以词语为基础和以图像为基础的表征”。七个原则分别是：“多通道原则”、“注意分割原则”、“冗余原则”、“时间接近性原则”、“一致性原则”、“空间接

近性原则”和“个性化原则”。迈耶的多媒体学习认知理论认为，多媒体教学主要以文字和画面为主要呈现形式，在文字和画面的呈现过程中，学习者对文字和画面进行知识连接融合，促使学习者学习的过程中达到对整体知识的建构，以提高教学活动的效果。

在活动过程中多媒体的呈现方式和活动内容的设置都会影响活动的效果。因此在交互一体机环境支持下进行幼儿园教学活动内容设计时，依据大班幼儿心理发展状况和多媒体学习认知理论，遵循多媒体学习理论原则，在设计课件的时候要做到图片和文字搭配合理，去除影响幼儿心理的干扰因素，这样不仅能吸引幼儿的注意力、加深幼儿的记忆力，有利于幼儿有意义的学习。

2.2.3 沉浸理论

著名的沉浸理论是由美国学者 Mihaly Csikszentmihalyi 1975 年提出的。该理论指出在活动中被某种情境吸引，于是忽略并过滤掉不相干的知觉，进入了一种完全沉浸的状态^①。其中沉浸理论的特征主要有两个：1、在活动中的完全专注。2、活动中被引导出来的心理享受。通过活动中的完全专注，使学习者沉浸在活动中，可以提高活动教学的效果，以达到教学的目标。在本研究中，幼儿在交互式一体机的环境下，可以让幼儿很容易地过滤掉周围和活动不相干的因素，把注意力完全集中到活动的内容上，很容易沉浸在活动的过程中，从而体验到沉浸在活动中带来的乐趣。

^① 张洁.基于境脉感知的泛在学习环境模型构建[J].中国电化教育,2010(02):16-20.

3 交互式一体机应用于幼儿园教学活动可行性分析

3.1 幼儿的心理发展特点分析

从幼儿的心理特点来说，幼儿的感知觉、注意力、记忆力、思维、想象都处在发展的阶段，所以把交互式一体机运用到幼儿园教学活动的研究中，我们应该根据幼儿心理发展的特殊性去设计教学案例。

3.1.1 感知觉特点影响幼儿教学活动

感知觉是幼儿认识活动的开始，是人们认识客观事物的过程，3~6岁幼儿的感知觉水平都在不断提高，能分辨出声音的大小，能分辨出不同的颜色，能感受到不同的物体，所以幼儿认识外界主要依靠物体的形状、颜色、大小、声音等。所以在设计教学活动方案的时候要根据幼儿感知觉的特点设计活动方案。

3.1.2 注意力特点影响幼儿教学活动

幼儿的注意分无意注意和有意注意，0~3岁幼儿的注意主要以无意注意为主，3岁以后幼儿的注意逐渐从无意注意向有意过渡，3~4岁幼儿能集中注意3~5分钟，4~5岁幼儿注意力能持续集中10分钟，5~6岁幼儿的注意能持续20分钟。所以在进行教学活动设计时，一定要安排好活动进行的时间，如果时间过长，幼儿容易对活动内容产生疲惫，导致注意力分散，影响到活动的效果。

3.1.3 思维特点影响幼儿教学活动

在幼儿阶段，0~3岁的幼儿主要以动作思维为主，往往表现为先有动作，才会意识到为什么要做这个动作，3~5岁幼儿的思维主要以具体形象思维为主，主要表现为对具体的、看得见、摸得着的事物感兴趣，5~6岁幼儿的思维才逐渐从形象思维向抽象逻辑思维过渡，具体表现为看到具体的事物能够想象到其他事物。

根据幼儿的身心发展特点，这个阶段的幼儿对移动的、色彩鲜亮的具体事物感兴趣，且容易吸引幼儿的注意力。因此在设计活动方案的过程中，我们应根据幼儿的特点去设计教学活动，交互式一体机恰恰能满足幼儿的特点，能为幼儿展现出生动形象、色彩鲜

明的事物，易于幼儿理解和接受。

3.2 幼儿园语言教学中存在的问题

3.2.1 查阅文献，发现教学中的问题

王丽萍（2016）在幼儿园语言活动现状研究调查中指出，幼儿园语言教学活动主要通过组织师幼谈话、师幼讨论、讲述内容、听说游戏等活动来完成。有些幼儿园也引进了一些先进的多媒体设备，很多教师经验不足，这些设备不能完全发挥作用，要么过分吸引幼儿的眼球而喧宾夺主，让幼儿失去说话的动力和兴趣^①。

李莉（2012）在幼儿园语言教学活动中存在的问题及对策探究中指出，幼儿园语言就是在课堂上教小朋友背诵，写书教材中的内容，缺少寓教于乐似的情节教学。这种单方面的灌输仅仅是僵化的知识掌握，对幼儿语言的发展很有限，同时还指出教学辅助手段运用不足，没有教学辅助设备如多媒体的运用，很难实现教学目的^②。

陈琳（2016）在幼儿园语言教育存在的问题与对策中指出，传统幼儿语言教育活动授课方式单一，一般采用讲话、讲故事、看图说话的方式向幼儿解释某些东西，这种方式有些许作用，但效果并不突出。现今多媒体教学的兴起，使得教师的讲课方法多了多种选择性，但由于教师对多媒体的运用不够熟悉等多种原因，使得多媒体教学没有得到很好的应用^③。

本研究查阅大量文献发现幼儿园语言教学活动方式主要通过讲述、谈话、讨论、听说、看图说话、背诵、书写等方式。虽然如今多媒体兴起，教师有更多的教学方式，但是因为种种原因，多媒体教学设备没能很好的应用。

3.2.2 幼儿园语言教学中存在的问题

本研究者所在幼儿园是一所公办幼儿园，每个班级都有 40 多名幼儿，在硬件方面幼儿园具有现代幼儿园所需要的一切硬件设施，如宽敞的教室、宽阔的操场、大量的玩具、漂亮的钢琴，宽大的交互式一体机……在教学上幼儿园拥有一套自己的教材，每学期末每个班级都要把教材上的内容讲完，所以有大部分老师为了省事就直接拿着课本给幼儿讲书上的内容，讲完之后直接发课本给幼儿看。

^① 王丽萍.幼儿园语言活动现状研究[J].科教导刊(下旬),2016(07):142-143.

^② 李莉.幼儿园语言教学活动中存在的问题及对策探究[J].新课程(上),2012(02):126-127.

^③ 陈琳.幼儿园语言教育存在的问题与对策[J].幼儿教育,2016(38):6-7.

本研究者在担任大班老师课的时候，如上语言课《画月亮》。该活动的活动目标是：
1、引导幼儿欣赏故事，感受故事小老鼠画月亮的情趣，学会表达故事中两只小老鼠画月亮的过程。2、通过《画月亮》的故事，使幼儿明白在不同的时间月亮的形状是不一样的。3、在学习故事的过程中，能够识别汉字“月亮”“鼠哥哥”“鼠弟弟”“鼠妈妈”。

活动过程：

师：小朋友们，我们开始上课了，首先，老师先问小朋友们一个问题，你们认识月亮吗？

幼儿（全体）：认识

师：今天老师为小朋友讲一个《画月亮》的故事，你们想听吗？

幼儿（全体）：想听

此时，老师拿出书本，翻到要讲的那一页，用吸铁石压着，放在了黑板上。

师：请小朋友们看黑板上的书，你看到了什么？

幼 a：小老鼠、笔

幼 b：月亮、小老鼠

幼 c：小老鼠、书包

幼 d（坐在左边后面的小朋友）：老师，我看不见

这会，也有其他小朋友也说：“老师，我也看不见，我也看不见”，小朋友们纷纷叫嚷着。此时为了能让小朋友看见，我把书拿在手里往后面走了走，小朋友们稍微安静了下，上课仍在继续。

师：鼠妈妈有两个小娃娃，他们都爱画画，一天鼠妈妈说，你们应该去写生，那样你们会画的更好，那就从画月亮开始吧，两个小娃娃从来没见过月亮，不禁问起，月亮是什么？鼠妈妈回答说，月亮在天上，你们出去看一看就知道了。

师：小朋友们，你们认识月亮吗？

幼：认识

此时小朋友有的已经开始玩起来了，有的在聊天，有的在东张西望，有的在玩手里的东西，我还是尽量的吸引着幼儿的注意力，大声的讲着故事。

师：小朋友们都认识月亮，那我们一起来看一看两个小娃娃认识不认识呢？

师：鼠哥哥先去画，他抬头一看，天上的月亮像字母“D”，它就画出了半个月亮。老师请问小朋友，鼠哥哥画的对不对？

幼 a: 对

师: 为什么呢?

幼 a: 月亮有的时候就是像个“D”啊, 有的时候特别特别小, 像个鸡蛋, 有的时候还是像个西瓜。

幼 b: 不对, 月亮应该是弯弯的。

....

此时教室里声音很大, 书已经回到了黑板原来的位置, 环顾一下教室, 有的小朋友在悄悄玩自己的游戏, 有的小朋友在聊天, 此时我突然想起什么, 望了一下后面的位置, 大声吼道: “d 呢?” 有小朋友说: “老师, e 在桌子底下。”我气的一把把他拉了出来, 训斥了一顿, 刚转身准备继续讲课, 只听“哇”的一声, f 小朋友说, 老师, m 打我, 此时, 我已经非常生气了, 把他们两个拉出去交给了另外一个老师, 继续讲没讲完的课。

师: 小嘴巴, 不说话

我用犀利的眼神望了望所有的小朋友, 教室瞬间安静了下来, 我继续上课。

师: 过了几天, 鼠弟弟去画画, 他画了一轮圆月, 像字母“O”, 怎么回事呢? 鼠弟弟画的像字母“O”, 鼠哥哥看了看不服气的说, 不对, 你多画了一半, 鼠弟弟不服气的说, 是你少画了一半, 于是他们找到了鼠妈妈来评判。鼠妈妈说, 你们画的都对, 因为月亮和太阳住的很近, 太阳又比月亮大, 有时太阳会挡住月亮, 挡的多的时候月亮就变成弯弯的, 挡的少一点就像字母“D”, 不挡的时候就像字母“O”。

师: 那小朋友说一说, 他们两个谁画的对?

幼: 他们画的都对

师: 小朋友说的非常好, 那现在请小朋友们把月亮画在图画本上, 我们和故事里的小娃娃比一比看谁画的好看, 好不好?

幼: 好

这节课草草结尾, 根本没有达到我所设定的目标, 在讲课的过程中, 刚开始上课的时候, 幼儿还能注意听课, 慢慢的幼儿的注意力开始分散, 甚至出现爬到桌子底下, 打架事件, 导致活动草草结尾。经过多次这种情况的发生, 我总结反思, 究其原因, 我认为主要有两点: 1、幼儿的生理原因, 2、活动不能吸引幼儿的注意力。幼儿的注意力本身就很容易分散, 活动中那么小的书放在黑板上, 不可能让幼儿长时间的专注听课。

本研究者在平时的工作中发现, 幼儿园里有很多老师都是这样讲课。如某班在讲《小

熊的扣子》中，老师就直接把课本放在黑板上，让幼儿看着黑板上的书，老师在旁边讲书里的故事，所有的小朋友都看黑板上的一本书，坐的近的能看到，远一点的就只能听了，过一会有的小朋友就开始闹、乱、玩。待老师讲完，老师就会给小朋友每人发一本课本，让小朋友自己看，这样上课是非常影响教学效果的。下图 3-1 是《小熊的扣子》活动过程中所拍图片。



图 3-1 某老师在进行活动《小熊的扣子》

下图 3-2 是另一位老师在给小朋友们讲一节《小水滴旅行记》。



图 3-2 某老师进行活动《小水滴旅行记》

本研究者有幼教一线 4 年的工作经验，经过查阅大量文献，又和其他一线幼教老师

进行了解、沟通，把幼儿园传统语言教学存在的突出问题归纳以下四点：1、授课方式单一，一般都是老师讲，幼儿听；老师提问，幼儿被动回答问题的方式；2、教学手段陈旧，一般采用讲话、讲故事、看图说话的方式向幼儿讲述。3、教学媒体闲置，有些幼儿园配置有多媒体、交互式一体机，因为种种原因而闲置；4、交互式一体机变为电视机、播放器。

交互式一体机应用于幼儿园教学活动中是幼儿教育的需求，是时代发展的必然。幼儿教育和其他教育不同，由于幼儿身心发展的特殊性，幼儿好奇、好动、好模仿，喜欢色彩鲜艳，具体形象的事物，交互式一体机恰恰满足了幼儿这方面的需求，且操作简单快捷。在本章中，从两个方面对交互式一体机应用于幼儿园教学活动进行了可行性分析，分别是幼儿身心发展的特殊性和在教学工作中发现的问题。

4 利用交互式一体机设计活动方案

因本研究者所任教的学段是大班,本研究采用了行动研究法,为减少外界因素对本研究的结果的影响以及提高本研究的可行性,所以本研究选择在自己比较了解的,某县直幼儿园大二、大四班分别进行。在大二班进行活动时,直接把交互式一体机应用于教学活动中,以交互式一体机教学为主,未能完全达到活动的目标,主要出现了两个问题:1.部分幼儿未能理解《彩虹色的花》的故事寓意;2.部分幼儿未能完全熟练识别“乐于助人”“蜥蜴”“蚂蚁”“老鼠”“小鸟”“刺猬”等汉字,所以根据大二班活动出现的问题,本研究运用传统教学和交互式一体机相结合的方式活动方案的设计。本章主要撰写幼儿园语言活动设计的原则以及《彩虹色的花》活动设计方案。

4.1 设计原则

交互式一体机在幼儿园语言领域中的应用研究中的活动设计,根据交互式一体机功能,幼儿身心发展的特殊性以及教学活动的相关理论,设计幼儿园语言教学活动应遵循以下原则:

4.1.1 以幼儿为中心的原则

在学前教育阶段所进行的一切教学活动都是位幼儿服务的,所以在本研究在设计活动方案时,设计的整个教学活动方案都是以围绕幼儿为中心进行的,以达到最终的活动目标。加涅也曾提出“为学习而设计”,应从幼儿的实际发展状况出发,制定符合幼儿整体发展需求的教学课程^①。因此,教师在设计活动时要以幼儿为中心,要紧贴幼儿所接触到的人、事、物,根据幼儿目前的发展状况进行活动设计。

4.1.2 根据语言活动目标设计原则

在《幼儿园教育指导纲要中》明确规定了健康、语言、社会、科学、艺术五大领域的目标。在进行任何一个教学活动五大领域是相互渗透、不可分割的,不能是单方面促进某一个领域的发展,而是五大领域相互影响的,不过在活动设计的时候是以某个领域为主,其他领域为辅。本活动以幼儿园大班语言领域为依托进行的研究,所以在设计活

^① 薛飞.信息技术与幼儿园教学活动整合的实证研究[D].东北师范大学,2014.

动方案时，主要根据《纲要》中语言领域的目标进行设定的，其他领域的目标也渗透其中。如在设计《彩虹色的花》的活动目标时，让幼儿从彩虹色的花身上感受与人分享的快乐，并学会助人为乐，在这一活动目标中就包含有社会领域的目标。

4.1.3 直观性原则

直观性指的是在活动过程中利用实物、模具、图片、多媒体设备等手段创造出幼儿能看得见、摸得着的具体情景，使幼儿能够很容易的理解。在幼儿时期，由于幼儿身心发展的特殊性，幼儿的思维主要以具体形象思维为主，所以幼儿往往容易被活动中具体形象的事物所吸引。如活动《彩虹色的花》，单单靠语言描述是不能达到所要的效果的，我们也无法做到让老鼠表演这个故事，但是我们完全可以把故事里的情节画出来或者利用信息技术处理制作出想要的画面，放在多媒体设备上放出来，这样就很形象的表现出来了。

在进行教学活动时，教师应可能的运用幼儿能够理解的方式进行教学活动，如利用实物、模型、图片、多媒体、肢体语言等方式。现在幼儿园常被大家经常用到的，也是大家公认的多媒体设备交互式一体机，它操作简单，方便快捷，且效果出来快！现在很多幼儿配备的多媒体设备都是交互式一体机，完全可以利用一体播放课件、动画、视频、图片等，所播放出来的内容动静交替、色彩鲜艳，不仅吸引了幼儿的注意力，更有利于活动目标的达成。

4.1.4 交互性原则

交互式一体机应体现交互性，在教学过程中，应通过多项交互提高幼儿的参与度，让幼儿沉浸于课堂中，需融入信息技术，因为信息技术支持的教学环境提供的外部刺激不是简单的单一刺激，而是集图像、声音、视频、文字、动画等于一体的多种感官刺激。本研究在设计和实施教学活动方案时，积极调动人机交互、人人交互，在交互的过程中，调动幼儿参与其中，获取知识信息。儿童能通过看、听来获得感官刺激，用手指触摸来表达其兴趣，与学习环境进行互动交流。

4.2 幼儿园语言活动《彩虹色的花》的设计

4.2.1 设计活动目标

在 2016《幼儿园教育指导纲要》中明确指出，幼儿园的教学内容划分为健康、语言、

社会、科学、艺术等领域，各领域的内容可以相互渗透，从不同角度促进幼儿情感、态度、知识、技能的发展^①。所以本次活动设计的目标严格依据《纲要》中五大领域的目标来设计，根据幼儿的需求和《彩虹色的花》的活动内容，本次活动的目标为：

1. 能够理解故事的内容，并能根据图片表述自己的想法。
2. 让幼儿能够感受彩虹色的花与人分享的快乐，并从中学会乐于助人。
3. 通过此活动能够识别“乐于助人”“蚂蚁”“蜥蜴”“老鼠”“小鸟”及“刺猬”等汉字。

4.2.2 设计活动准备

根据本次活动的内容和所要达到的目标，需做如下活动准备：

1. 故事《彩虹色的花》focusky 课件。
2. “乐于助人”“蚂蚁”“蜥蜴”“老鼠”“小鸟”及“刺猬”等汉字和图片。

4.2.3 活动过程

根据绘本《彩虹色的花》的活动目标、内容、活动准备，现对活动的过程进行了设计：

1. 活动导入

(1)今天老师不但给小朋友们带来了彩虹色的花，还为小朋友们请来了几位很有趣的小动物，小朋友们，猜猜他们都是谁？导入蚂蚁、蜥蜴、老鼠、小鸟及刺猬等动物的图片。

(2) 请小朋友们看看操场上一堆一堆白白的东西是什么？下雪了是不是很冷？引出大雪、天气很冷，花都谢了，但是有一朵不堪寂寞的花融化掉雪开花了，它就是彩虹色的花。

2. 讲述故事

(1)师：请小朋友们仔细观察图片里都有谁？

幼儿：……

教师讲述图片内容

(2)师：这张图片里出现了一只蚂蚁，发生了什么事情呢?我们一起来看看

^① 《幼儿园教育指导纲要（2016）》[Z].

http://www.360doc.com/content/17/0226/12/40462457_632122082.shtml

教师讲述图片内容

师：彩虹色的花是怎么帮助蚂蚁的度过水洼的？

幼儿：……

(3)师：这张图片里又出现了谁？它是要干什么呢？

教师讲述图片内容

师：彩虹色的花是怎么帮助蜥蜴去参加宴会的？

幼儿：……

(4)师：图片里出现了一只小老鼠，它出了很多汗，发生什么事情了呢？我们一起来看看

教师讲述图片内容

师：彩虹色的花是怎么帮助小老鼠的呢？

幼儿：……

(5)教师讲述故事，请小朋友们仔细观察仔细听。

师：彩虹色的花是怎么帮助小鸟的？

幼儿：……

(6)教师讲述故事

师：彩虹色的花是怎样帮助刺猬的？

幼儿：……

师：此时彩虹色的花还有几朵花瓣？

幼儿：……

师：好可怜啊！

(7)教师边讲述故事，边请幼儿观察图片。

师：天空越来越暗，突然刮起了风，打起了雷，大风把彩虹色的花最后一片花瓣也刮走了，雪把彩虹色的花也压断了，但它仍然坚强的站在那儿。

师：这个时候我们还能看到彩虹色的花吗？

幼儿：……

师：在彩虹色花折断的地方，突然天空中升起了一道像彩虹色的花一样的彩虹，把天空照的很亮，蚂蚁、蜥蜴、老鼠、小鸟、刺猬都感到很惊讶，都从远处跑到了彩虹的身边，他们想起了彩虹色的花不惜用自己的花瓣帮助自己，心理暖暖的，心理想着应该

是彩虹色的花化成了彩虹，大家都非常感激彩虹色的花，都希望彩虹色的花能活过来。

师：一天早晨，太阳升起来了，照亮了大地，寒冷的冬天终于过去了，它很吃惊，它又看到了彩虹色的花，兴奋地说，彩虹色的花你又回来了，很高兴又见到你。

师：它为什么又长出来了？

3. 教师提问，总结故事

(1)师：小朋友们喜欢故事里彩虹色的花吗？为什么？

(2)故事里彩虹色的花是长什么样子的？

(3)它有几朵花瓣呢？

(4)用花瓣都帮助了谁？此时幼儿说哪只动物，教师就把哪只动物的字卡放到对应动物的图片上。

(5)彩虹色的花用自己的花瓣帮助了哪些小动物呢？从而引出“助人为乐”一词，并总结出我们也应该向彩虹色的花学习，做一个助人为乐的小朋友。

4.2.4 活动延伸

为加强和拓展本次活动的效果，根据活动内容和过程，设计了延伸活动：

今天我们认识了很多的小动物和彩虹色的花，等小朋友们回家了，请小朋友们把这朵助人为乐的彩虹色的花画下来，送给我们的爸爸妈妈欣赏，好吗？

5 《彩虹色的花》语言活动方案的实施和效果分析

在上一章中已对幼儿园语言教学活动设计的原则和《彩虹色的花》的方案进行了书写,在本章主要介绍交互式一体机在幼儿园语言活动《彩虹色的花》的应用,主要有两个部分,第一,将第四章中设计好的语言活动《彩虹色的花》应用到教学中,并进行录像、观察、白描。第二,从活动过程中幼儿的表现和对听课教师的问卷调查进行活动效果分析并得出结论。本研究的研究对象是某幼儿园大班 46 名幼儿,此班级是本研究者所任教的班级,也是发现问题的班级,本研究把活动方案《彩虹色的花》直接运用到该班课堂上。本活动方案主要采用行动研究法、观察法分析法、问卷调查法进行研究,其中行动研究法主要应用在工作中发现问题,提出问题,设计活动方案解决问题。观察分析法主要用在课堂上以及录像中对幼儿的观察,并从幼儿的表现进行分析活动效果。问卷调查法是在活动实施结束后对活动中听课的教师针对活动效果所做的调查。通过对课堂和录像中对幼儿的观察以及对听课老师的调查,来检验交互式一体机运用到教学活动中的效果,用以衡量交互式一体机运用幼儿园教学活动中的优势和不足。

5.1 活动背景

本研究运用行动研究的方法,本研究者在工作中发现幼儿园语言教学存在的问题,针对存在的问题进行的研究。在经过一度时间的工作积累,根据幼儿身心发展特殊性和本班幼儿的实际情况,研究者设计教学活动《彩虹色的花》的教案,并在本班进行运用。在运用的过程中,为了让交互式一体机恰当的运用到活动中,充分发挥交互式一体机的作用,调动幼儿的积极性,以达到本活动的目标。研究者根据设计的活动方案,请来了 12 名教师进行听课,在全程录像的情况下,开展了教学活动。在活动开展的过程中为避免影响活动效果,听课教师坐在离幼儿 1.5~2 米的距离,由本班老师负责在后排录像。

5.2 活动对象

本研究的对象是某县直幼儿园大二班幼儿,本班共幼儿 46 名幼儿,其中男幼儿 29 人,女幼儿 17 人。由于本班男幼儿比例偏高,再加上男幼儿普遍活泼、调皮,所以幼儿在活动的过程中幼儿的表现比较活跃,在活动的过程中对教师的课堂掌控能力要

求很高。

5.3 活动实施过程

5.3.1 活动引入

师：快要上课了，我请小朋友像往常一样坐在自己的位置上。

听到这句话，教室里顿时没有了声音，我打开课件，小朋友们很兴奋，开始大声叫喊。

1.引出故事中的小动物

幼 a：哇！好漂亮！

幼 b：彩虹色的花

幼 c：彩虹色的花

师：彩虹色的花是不是很漂亮？

幼：是

师：今天老师不但为小朋友们带来了彩虹色的花，还为小朋友们请来了几位很有趣的小动物，这一些小动物有的小朋友可能认识，有的小朋友可能不认识，今天我们一起来和它们交个好朋友。（老师拿出图片蚂蚁）

幼（全体幼儿）：蚂蚁

师：对，它是一只蚂蚁。（老师把图片放在黑板上如图 5-1）

师：还有一只小动物，它是？（老师拿出图片蜥蜴）

幼 a：壁虎

幼 b：壁虎

……

师：很多小朋友都说它是壁虎，那我们先把它放在这里，等会我们看一看它到底是不是壁虎？好不好？

幼（全体）：好（老师把图片放在了黑板上如图 5-1）

师：那这只小动物是谁？（老师拿出小刺猬图片）

幼（全体）：小刺猬（老师把图片放在黑板上如图 5-1）

师：那这只小动物是谁呢？（老师拿出小老鼠图片）

幼（全体）：小老鼠

师：我们把小老鼠放在这里（老师迅速把图片放在黑板上如图 5-1）

师：那这只小动物是谁？（老师拿出小鸟图片）

幼 a：小鸟

幼 c：鹦鹉

幼 d：乌鸦

... ..

小朋友们七嘴八舌的讨论着

师：那有的小朋友说是鹦鹉，有的小朋友说是小鸟，我们等一会看一看，它到底是鹦鹉还是小鸟？（老师迅速把图片放在黑板上如图 5-1）



图 5-1 运用图片引出小动物图

2.引出彩虹色的花

师：小动物来到了我们班，它可冷了，那老师请问小朋友我们这里前几天有没有下雪啊？

幼：有

师：有下雪，那天气冷不冷啊？

幼（全体）：冷

师，天气很冷，外面公园里你还能看见花吗？

幼 d：看不见，都枯萎了。

幼 b：都没有了（很多小朋友都说没有了）

师：恩，外面公园里的花都没有了，但是今天老师给小朋友带来一朵坚强的花，它就是彩虹色的花。（老师轻触交互式一体机，引出彩虹色的花如图 5-2）



图 5-2 运用交互式一体机引出彩虹色的花

5.3.2 运用交互式一体机讲述故事内容

幼 a：彩虹色的花

幼 c：彩虹色的花，好漂亮的花（小朋友们很兴奋，大声的说着）

... ..

此时，只有老师讲课的声音，小朋友们认真的盯着交互式一体机播放的图片，教师轻触一体，出现下一张图片（如图 5-3）



图 5-3 运用交互式一体机讲述故事内容

师：在寒冷的冬天，彩虹色的花憋不住了，它实在等不及了，它要出来看看。彩虹色的花说，我今天一定要重出这寒冷的冰雪，出去看一看外面的天空，呼吸一下新鲜的空气。太阳出来了，把天空照亮了，它很吃惊，昨天草地上还是光秃秃的一片，今天开了一朵漂亮的彩虹色的花。太阳问，你是谁啊？彩虹色的花回答说：你好啊，我是彩虹色的花，你好暖和啊，谢谢你分享给我暖和的阳光，冬天的时候我躲在土地里，今天我终于破土而出，我终于见到你们了，我要和你们分享我的快乐。

此时小朋友们都瞪大眼睛盯着交互式一体机里播放的内容，很安静的听着老师讲。

师：彩虹色的花说，我今天要破土而出，我很开心，我要好好欣赏一下外面的风景，呼吸一下外面的空气，我要和每个人分享它的快乐。我们一起来看看，彩虹色的花是如何和大家分享它的快乐的？（老师轻触交互式一体机切到下一页）

幼：小蚂蚁（很多幼儿都在说）

图片刚切到下一页，很多小朋友就争先恐后的讨论图片中的内容。

师（老师指着屏幕）：请小朋友仔细观察图片，听老师讲，过了几天，好像有谁从花的身边走过，彩虹色的花问，早安，彩虹色花，你是谁啊？小蚂蚁说，我是蚂蚁，我要到水洼的另一面，可是原野上有很大的水洼，我很着急，可是我怎样才能过去呢？彩虹色的花听完之后说，哦，原来是这样啊，那你爬上来，摘一朵花瓣试试看能不能用得上？（轻触交互式一体机切到下一页）

师：彩虹色的花很漂亮，那蚂蚁摘走了哪一朵花瓣了呢？请小朋友们仔细观察。（老

师轻触屏幕切到下一页)

幼(全体): 橘色的(小朋友看着屏幕,老师指着驮着蚂蚁的花瓣。)

师: 那彩虹色的花是怎么帮助蚂蚁渡过水洼呢? 请小朋友举手告诉我。

幼 a: 把它拔掉(幼儿看着图片)

幼 c: 踩着花片用棍划着(幼儿看着图片,老师动作提示用棍)

师幼: 哦,蚂蚁站在花瓣上面把它当作船一样的划呀划呀,划过去了。(轻触交互式一体机切入下一页)

幼 b: 壁虎(刚切入下一页,小朋友就大声说)

师: 谁呀? 谁来了?

幼: 壁虎(很多小朋友都说)

师: 它到底是壁虎,还是其他小动物呢?(轻触交互式一体机切入下一页)

师(老师指着屏幕): 又过几天,一个很舒服的晴天,好像又有谁走过,彩虹色的花问,你好,你是谁啊? 你为什么这么难过呢? 我是蜥蜴,我着急去参加一个宴会,我的衣服不好看,我需要一件漂亮的新衣服,蜥蜴说。

幼 e: 老师,我知道了,它是蜥蜴。(e小朋友很激动大声的说)

此时小朋友看着屏幕都大声叫了起来说是蜥蜴、蜥蜴,场面一下有点乱了。

师: 哪个小朋友表现好? 等会老师就把这只蜥蜴图片送给谁?

小朋友们听后立即安静了下来,老师继续讲课。

师: 彩虹色的花说,我的花瓣或许能帮到你,你看一看哪一片适合你。你看呢?(轻触交互式一体机切到下一页)

幼 a: 老师,它穿着红色的花瓣。(指着交互式一体机上的图片)

幼 b: 老师,它把花瓣穿在肚子上。(指着交互式一体机上的图片)

幼 c: 老师,它穿的是粉色的。

... ..

小朋友们指着屏幕上的图片,议论纷纷。(点击屏幕切入下一页)

师(老师指着屏幕): 这些日子,每天的阳光都很强烈,好像又有谁从花的身边经过,彩虹色的花说,你好,你是谁啊? 你怎么了? 呼哧呼哧喘着气! 还流了那么多汗。你好,我是老鼠,天气太热了,我出了很多汗,热的我都快走不好路了,如果我有一把扇子遮一下太阳就好了,老鼠说。彩虹色的花急忙说,那我的花瓣不是正好可以帮到你

吗?

教室里很安静,小朋友们的眼睛紧紧的盯着交互式一体机上的课件。

小老鼠也摘了彩虹色的花的一片花瓣。(轻触交互式一体机切到下一页)

幼 c: 老师,花瓣在老鼠的尾巴上。(边用手模仿扇着边大声说)

幼 d: 老师,它摇尾巴扇。(指着屏幕大声说)

... ..

小朋友们指着屏幕上的图片,纷纷模仿。(轻触交互式一体机切到下一页)

师(用手指着屏幕):有一天,乌云遮住了太阳,这时好像有谁从花的身边经过,你好,彩虹色的花,最近天气很冷,快要下雨了,怎么办?彩虹色的花一看,哦,原来是一只刺猬,彩虹色的花此时就剩两片叶子了,它已经很虚弱了,就用很小的声音回答说,或许我可以帮到你,于是彩虹色花送给了刺猬一片叶子。(老师用微弱的声音讲着,点击交互式一体机切到下一页)

幼 a: 还有最后一个。

幼 b: 还有一片。

... ..

小朋友们伤心的望着图片,没有声音。

师(微弱伤感的语气):天空越来越暗,突然刮起了风,打起了雷,大风把彩虹色的花最后一瓣花瓣也刮走了。小朋友们安静的沉醉在悲伤故事的情节当中如图 5-4 所示。



图 5-4 小朋友很安静的沉浸在活动中

师：这片花瓣怎么了？

幼（全体）：吹走了。

师（微弱伤感的声音）：太阳隐去了自己的光芒，彩虹色的花也断了，但是它依然坚强的站在那儿，雪花好像要拥抱它一样，轻轻的轻轻的漂落下来。

此时教室里没有一点声音，小朋友们透露出伤心的表情，完全沉浸在彩虹色的花折断的情节当中。

师：在彩虹色花折断的地方，突然天空中升起了一道像彩虹色的花一样的彩虹，把天空照的很亮，蚂蚁、蜥蜴、老鼠、小鸟、刺猬都感到很惊讶，都从远处跑到了彩虹的身边，他们想起了彩虹色的花不惜用自己的花瓣帮助自己，心理暖暖的，心理想着应该是彩虹色的花化成了彩虹，大家都非常感谢彩虹色的花，都希望彩虹色的花能活过来。

小朋友们很安静的听着故事里发生的事，如图 5-5，小朋友们看着图片，就情不自禁的开始发言。

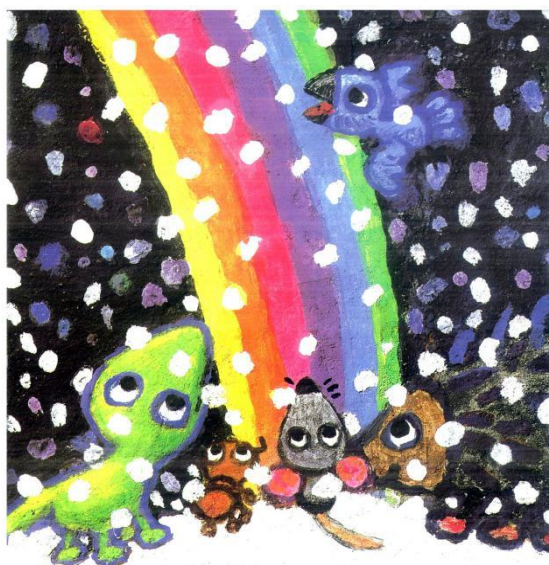


图 5-5 小朋友们看着此图情不自禁的发言

幼 a：是彩虹色的花拯救了他们。

幼 b：出现了一片彩虹了。

... ..

师：老师还没讲，小朋友们就知道了，那是谁化作了一道彩虹了。

幼（全体）：是彩虹色的花。

师：那它为什么化作了一道彩虹啊！？

师幼：它为了帮助它的朋友，它的朋友都有蚂蚁、蜥蜴、老鼠和刺猬，没有了花瓣，还折断了花枝，它就化作了一道彩虹。（切到下一页）

幼：彩虹色的花又活过来了。（很多幼儿都在说）

师：一天早晨，太阳升起来了，照亮了大地，寒冷的冬天终于过去了，它很吃惊，它又看到了彩虹色的花，兴奋地说，彩虹色的花你又回来了，很高兴又见到你。

幼（a）：啊，彩虹色的花活过来了！

幼（b）：彩虹色的花活过来了！

.....

5.3.3 运用传统教学方式讲述故事

师：我们的故事讲完了，那我现在请小朋友告诉我，彩虹色的花都帮助了谁啊？

幼 c：帮助了蜥蜴。（老师把蜥蜴字卡放在了蜥蜴的图片上）

师：还帮助了谁？

幼（全体）：蚂蚁、老鼠、刺猬、小鸟（幼儿纷纷抢答，老师把相应字卡放在相应的图片上。如图 5-6）



图 5-6 运用字卡识别小动物

师：彩虹色的花都帮助了谁？

幼（全体）：蜥蜴、蚂蚁、老鼠、刺猬和小鸟。（老师一一点字卡，小朋友一一对应作答）

5.3.4 活动总结

师：老师的故事讲完了，我们知道彩虹色的花帮助了蜥蜴、蚂蚁、老鼠、刺猬和小鸟，小朋友们都很喜欢它（老师点字卡，幼儿说读），请小朋友总结一下彩虹色的花是一朵什么样的花呢？

幼 a：善良的

幼 b：漂亮的

幼 c：帮助人的

师幼：它是一朵善良的，也是一朵助人为乐的花。（老师拿出“助人为乐”卡）所以我们应该像彩虹色的花一样做一位乐于与人分享快乐、助人为乐的小朋友，对不对？

幼（全体）：对

5.3.5 活动延伸

师：我们的故事讲完了，那小朋友们想不想画画啊？

幼（全体）：想

师：那现在请小朋友们，把你的图画本拿出来，把助人为乐的、漂亮的彩虹色的花画出来送为我们的爸爸妈妈，好不？

幼（全体）：好

5.4 活动实施效果总结

5.4.1 观察分析

本次教学活动是某县直幼儿园大二班进行，由研究者自己组织活动的开展，采用传统教学和交互式一体机教学相结合的方式实施教学活动，且在活动的过程中进行了全程录课，以便研究者更好的观察、了解活动效果。在上一节中，研究者根据活动现场和活动录像，对整个活动过程进行了白描，现我们根据活动目标对其进行相应分析。

在活动的开始，当研究者把所需要的课件放在交互式一体机上，打开第一页，老师什么都没说，小朋友们就开始很兴奋的大声说，哇！好漂亮！彩虹色的花。从小朋友的反应，我们就可以看到，交互式一体机播放的彩虹色的花的鲜艳画面完全吸引了幼儿的注意力，为活动的进行打开了一个好的开端。紧接着引出故事中的蜥蜴、蚂蚁、刺猬、小鸟、老鼠等动物的图片为活动的进一步开展打下了铺垫，同时加深小朋友对课件中动

物的印象，有助于目标第三条的达成。在课件《彩虹色的花》的开始，屏幕上的图片就吸引了幼儿的注意力。播放过程中，当课件切到带有蚂蚁的那一页，小朋友们就开始说，“蚂蚁！蚂蚁！”在接下来的活动过程中，每当切到他们认识的动物的那一页，没等老师讲，小朋友们就开始大声讨论。说明了运用交互式一体机教学有效地吸引了幼儿的注意力，促进下一步教学活动的开展。在小蚂蚁过水洼的那一个环节，当老师问道，蚂蚁是怎么过水洼的？小朋友们边说边模仿着说，站在花片上用棍划着，在这一环节老师是没有告诉小朋友蚂蚁是怎么过水洼的，小朋友们看着图片（如图 5-7），它就能用自己的语言表达出来，那么老师所要达到的目标就实现了，所以说应用交互式一体机呈现具体形象的事物比我们用嘴巴说出来效果会更好。蜥蜴是小朋友很少接触的动物，在讲述蜥蜴参加宴会的那个环节，在活动刚开始的时候我们就知道小朋友们不认识蜥蜴，有了活动刚开始的铺垫，在小朋友们的猜测讨论下，老师又进行了讲述，从动物和动物字卡一一对应的环节看出，小朋友们已经很清楚的认识了蜥蜴，从这个细节说明活动所设定的目标达到了，小朋友们不仅认识了蜥蜴，还认识了蜥蜴这两个汉字。当刺猬向彩虹色的花求救时，此时它已经快说不出话了，当彩虹色的花把仅剩的两朵花瓣又送给刺猬一朵时，很多小朋友们很伤心的说就剩一片了，天空越来越暗，突然刮起了风，打起了雷，大风把彩虹色的花最后一朵花瓣也刮走了。彩虹色的花折断了，但它依然站在风雪里，此时教室里静悄悄的，小朋友们看着图片，完全沉浸在故事的情节里，气氛很沉重。一天早晨，太阳升起来了，照亮了大地，寒冷的冬天终于过去了，它很吃惊，它又看到了彩虹色的花，兴奋地说，彩虹色的花你又回来了，很高兴又见到你了，小朋友们才从沉重的气氛中走出来。在利用交互式一体机讲述故事的过程中，小朋友们一直看着图片，听着老师用悲伤的语气讲述故事，小朋友们很投入，完全被故事所吸引，说明在交互式一体机和老师共同作用下，让幼儿沉浸在活动过程中，已经达到了理解故事情节、感受彩虹色的花与人分享快乐的目标。



图 5-7 幼儿看着图片表述内容

在利用图片和字卡师幼共同讲述故事环节中，幼儿已经很熟练的理解故事内容，当老师问，彩虹色的花都帮助了谁？小朋友们都很熟练的一一作答，当老师点到字卡时，小朋友也能辨认，说明通过对语言活动《彩虹色的花》的学习后，已经达到了本活动的教学目标。

5.4.2 调查问卷分析

在本次《彩虹色的花》的活动过程中，研究者请了 12 名教师在教室的后面听课，在活动结束后，针对本次活动的教学效果进行问卷调查。

1. 交互式一体机应用于大班语言活动《彩虹色的花》教学目标达到程度

对本次交互式一体机应用于大班语言活动《彩虹色的花》教学目标达到程度进行调查，调查结果如图 5-8 所示，在调查的 12 名教师中，6 名教师认为“完全达到”，占总人数的 50%，5 名教师认为“基本达到”，占总人数的 42%，1 名教师认为部分达到，占总人数的 8%，0 名教师认为完全没有达到，占总人数的 0%，从这个比例可以看出绝大部分老师都认为达到了此次活动的目标，只有少数老师认为是达到部分目标。

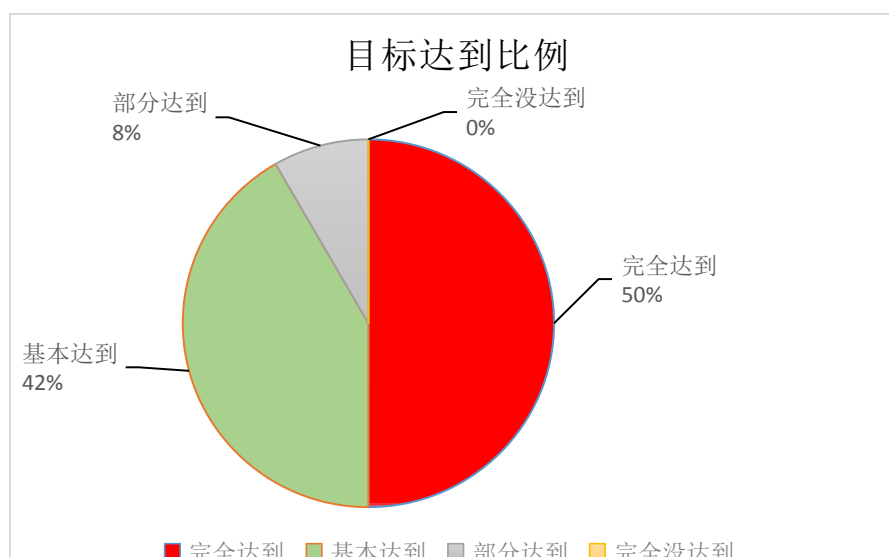


图 5-8 “交互式一体机辅助大班语言活动《彩虹色的花》”教学活动目标达到程度”

2. 活动过程层次分明，衔接连贯程度

在本次活动中针对活动过程层次分明，衔接连贯程度进行了调查，调查结果如图 5-9 所示，4 名教师表示“完全达到”，占总人数的 34%，7 名教师表示“基本达到”，占总人数的 58%，1 名教师表示“小部分达到”，占总人数的 8%，0 名教师表示“完全没达到”，占总人数的 0%，从这个比例我们可以看出在《彩虹色的花》的整个活动过程很好的做到层次分明，衔接连贯。

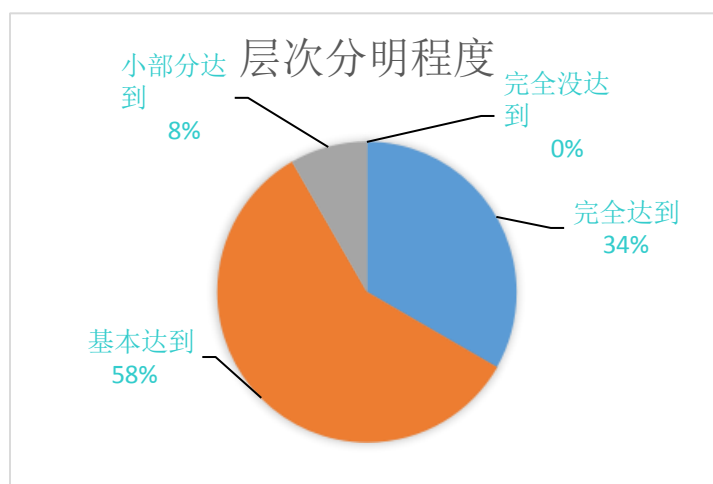


图 5-9 “活动过程层次分明，衔接连贯程度”

3. 活动过程中幼儿的注意力集中程度

在本次活动过程中针对幼儿的注意力集中程度做出了调查，调查结果如图 5-10 所示，8 名教师表示幼儿的注意力集中程度“完全达到”，占总人数的 67%，3 名教师表示“基本达到”，占总人数的 25%，1 名教师表示“小部分达到”，占总人数的 8%，0 名教师

表示完全没达到，占总人数的 0%，从这个比例上说明在整个活动过程中大部分幼儿的注意力都比较集中，只有小部分注意力分散。

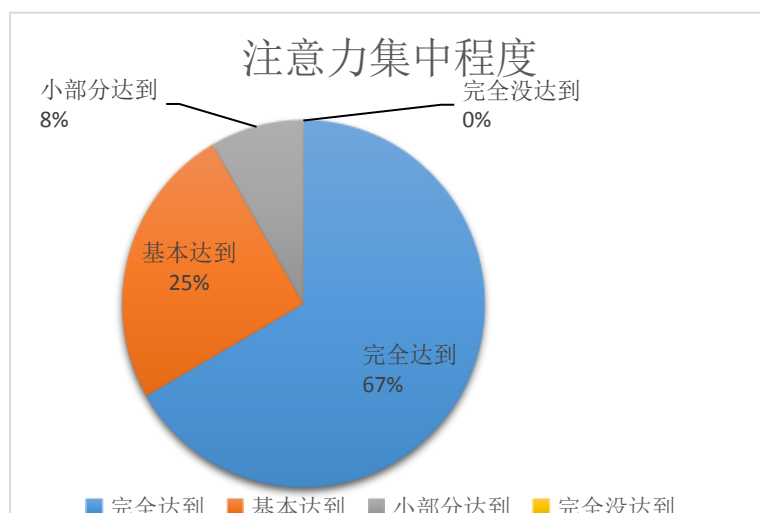


图 5-10 活动过程中幼儿的注意力集中程度

4. 活动过程中幼儿对屏幕中图片感兴趣程度

在整个活动过程中针对幼儿屏幕中出现的图片感兴趣程度进行了调查，调查结果如图 5-11 所示，8 名教师针对幼儿对屏幕中出现的图片表示“完全达到”，占总人数的 67%，3 名教师表示“基本达到”，占总人数的 25%，1 名教师表示“小部分达到”，占总人数的 8%，0 名教师表示“完全没达到”，占总人数的 0%，从这个数据上来看幼儿对呈现出来的具体、形象的事物是很感兴趣的。

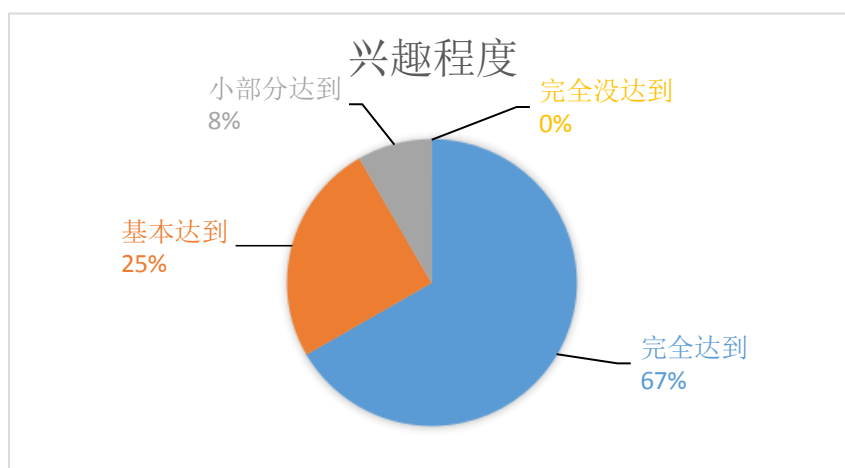


图 5-11 幼儿屏幕中出现的图片感兴趣程度

5. 在整个活动过程中针对幼儿的情绪愉快、积极参与程度进行了调查，调查结果如图 5-12 所示，7 名教师认为“完全达到”，占总人数的 58%，5 名教师认为“基本达到”，其他均为 0。从这个比例可以看出在活动过程中大部分幼儿都情绪愉快，积极参与。

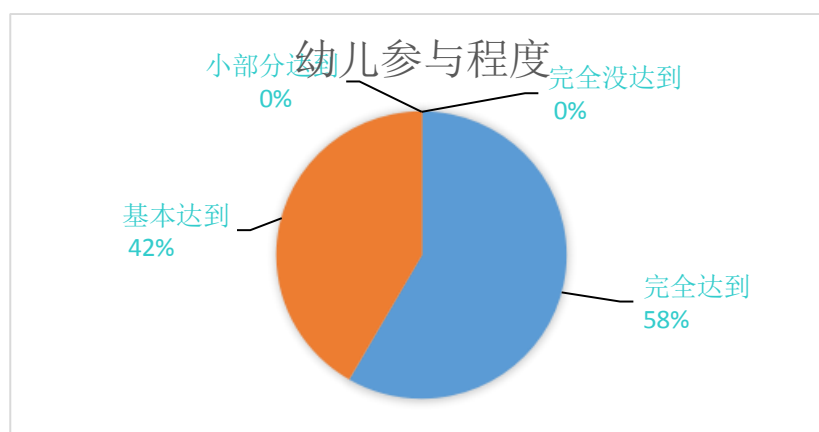


图 5-12 幼儿情绪愉快，参与程度

6. 活动过程中师幼、幼幼互动有效程度

针对活动过程中师幼，幼幼互动有效程度进行了调查，调查情况如图所示 5-13 所示，5 位教师表示在活动过程中师幼，幼幼互动有效程度为“完全达到”，占总人数的 42%，7 位教师表示有效程度为“基本达到”，占总人数的 58%，其他均为为 0。从这个数据上来看，在活动中师幼、幼幼互动效果比较好。

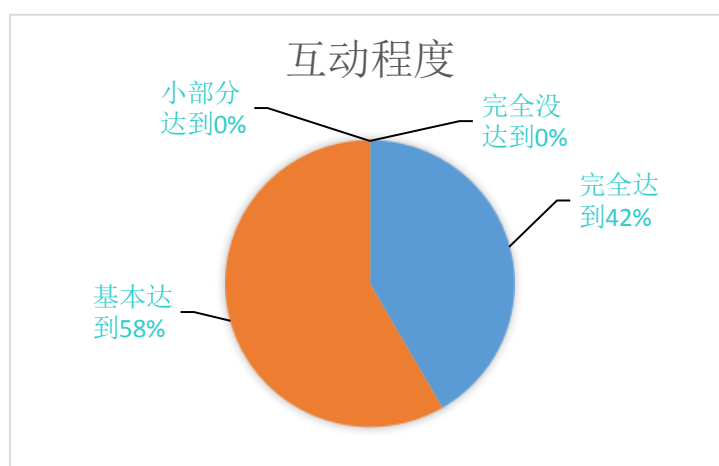


图 5-13 活动过程中师幼、幼幼互动有效程度

从以上数据分析我们可以看到，无论是从活动目标上来分析，还是从活动活动过程中幼儿的反馈来看，都收到了很好的效果，但也存在小部分的问题，针对问题，研究者会根据幼儿情况努力调整。

5.5 对本次教学活动进行反思

5.5.1 交互式一体机运用于教学活动的优势

通过交互式一体机辅助活动《彩虹色的花》的开展，通过对幼儿的观察和对听课老

师的调查,结果显示在交互式一体机教学环境下,不但吸引了幼儿的注意力,激发幼儿的学习兴趣,更有助于达到《彩虹色的花》的教学目标。

1. 提高本次活动的教学效果,有助于教学目标的达成

在交互式一体机教学环境下,当图片切到所讲的那一页的时候,小朋友就能很容易的理解所讲的内容,就算有不明白的地方,在老师的指点下也能很快明白,同时也有利于活动内容的深挖。如图 5-14 所示,当出现这种图片的时候,很多幼儿都说彩虹色的花又活过来了,虽然和故事里说的内容不一样,但是大概含义是差不多的,所以在老师的讲解下,幼儿很快明白是春天来了,彩虹色的花又长出来了。所以在每张课件的提示下,再加上课件的环环相扣,就很利于活动的开展和活动目标的达成。



图 5-14 看到此图,小朋友们知道彩虹色的花又活过来了

2. 吸引幼儿的注意力,增加幼儿的学习兴趣

大班时期的幼儿的思维开始由具体形象思维开始向抽象逻辑思维过渡。本次教学活动采用在交互式一体机环境下开展,为幼儿提供了丰富多彩、具体形象的画面,不仅吸引了幼儿的注意力,还增加了幼儿的学习兴趣。如在彩虹色的花帮助蜥蜴的环节,蜥蜴是小朋友之前没有接触过的动物,当蜥蜴出现时,有的小朋友说是小蝌蚪,有的说是蚂蚁,瞬间就吸引了幼儿的注意力,小朋友们就开始讨论争辩这到底是什么动物?通过认识具体形象的小动物不但激发了幼儿的好奇心和求知欲,还增强了幼儿的学习兴趣。

3. 有助于师幼和幼幼之间的互动

在交互式一体机环境下,利用 focusky 制作的《彩虹色的花》的课件提供了丰富多

彩、生动形象的画面，有助于师幼和幼幼之间的互动。如在小蚂蚁过水洼环节，当出现小蚂蚁过水洼的图片时，老师不用讲，只提供图片，老师直接提问小蚂蚁是怎么过水洼的？然后小朋友就自己想，有的小朋友还在一起讨论，然后才回答问题，有的说像船一样的划过去，有的说，站在花瓣上，用棍划就过去了等等。

5.5.2 本次教学活动存在的问题

虽然在本次活动中很好的达到了所设的教学目标，但是也存在一些问题，针对本次活动的问题，本研究者分别从以下几个方面进行反思：

1. 研究者对活动内容掌握不够熟练

由于本研究者对交互式一体机的过分依赖，导致课前准备工作没有准备充分，在讲述故事环节，研究者经常面对交互一体机讲课，这样就影响到课堂上和幼儿眼神、情绪上的交流。有时出现当课件切入下一页的时，发现刚才已经讲过，于是就草草代过。这都是对课堂内容准备不充分导致的结果，对此，本研究者进行反思，在以后的活动中不能过分依赖交互式一体机，要提准熟悉活动内容。

2. 本研究者对课堂的掌控能力欠缺

在本次活动中，由于幼儿对课件中具体形象、生动鲜明的事物很感兴趣，再加上班额较大，所以当课件切到幼儿感兴趣的那一页或当老师刚提问问题的时候，幼儿不举手就开始大声说话、交头接耳、起哄，甚至离开位置，有几次都是被听课老师制止，影响到活动效果。

5.6 交互式一体机应用教学建议

本研究根据幼儿身心发展特点和教学设计活动的原则设计活动方案，把活动方案应用到真实的课堂中，发挥交互式一体机的优势和传统教学的优势相结合，虽然取得了很好的教学效果，但是也存在一些问题，若使交互式一体机更好的为幼儿教学提供服务，进一步利用交互式一体机提高教学活动的效果，仍需进一步优化交互式一体机在教学中的应用。现对本研究中在教学实践中存在的问题，提出相应教学建议。

5.6.1 提高幼儿园一线教师对交互式一体机应用的意识

目前随着国家、社会、学校、家庭对学前教育的重视，幼儿园每个班级基本都配备有交互式一体机，但是很多班级的交互式一体机都处于闲置状态，很多老师仍采用传统

教学方式的教学，他们认为交互式一体机就是用来查找图片，播放音频、视频的，他们根本没有认识到交互式一体机是可以应用到教学活动中，协助教学活动的开展，提高教学活动的效果。交互式一体机可以根据教学活动的的内容，制作动静交替、图形并茂的课件，运用传统教学和交互式一体机相结合的方式提高教学活动的效果。针对一线教师对交互式一体机存在的错误认识，幼儿园需采取措施，对幼儿园一线教师进行交互式一体机的应用进行培训，更新对交互式一体机使用的意识。

5.6.2 为幼儿园一线教师提供课件支持

由于幼儿教育的特殊性，幼儿在园期间，需要幼儿教师无时无刻对幼儿进行保教活动，时刻注意幼儿的安全问题，所以在工作期间一线教师根本没有时间制作与教学内容有相关的课件。由于幼儿教师工作任务繁重，下班之后根本没有精力再去制作课件。若想充分发挥交互式一体机在教学中的功能，针对在教学中教师没有时间去制作课件的问题，幼儿园需要一位即懂技术，又懂教学的老师专门负责制作课件，以供整个幼儿园的需求，而且可以多次循环运用，这样就解决了一线教师没有精力去制作课件的问题，为运用交互式一体机辅助教学提供了保障。

5.6.3 充分发挥交互式一体机辅助教学活动的功能

在交互式一体辅助教学活动的过程中，应牢记交互式一体机只是辅助教学活动的手段，不能以交互式一体机教学为主，更不能凌驾于教师之上。在交互式一体机辅助教学活动的过程中，仍需要以教师的讲述和引导为主，交互式一体机所展示的内容是有限的，而幼儿是灵活多变的，每位幼儿都有个体差异性，在交互式一体机辅助展示活动内容下，教师进一步对活动内容进行引导、讲述，有利于幼儿对活动内容的理解和掌握。在本次活动中，采用交互式一体机辅助传统教学的方式开展教学活动，在活动的过程中，交互式一体机展示的内容吸引了幼儿的注意力，加强了幼儿的记忆力，促进了教学活动的开展，有利于《彩虹色的花》活动目标的达成。通过本次研究，在以后利用交互式一体机开展活动时，应采用交互式一体机和传统教学相结合，以传统教学为主，交互式一体机为辅的方式开展活动。

6 总结与展望

在教育信息技术的影响下，学前教育信息化成为学前教育发展的必然趋势，传统教学方式已经不能满足当代幼儿的需求，如何将信息技术恰当的运用到学前教育领域是学前教育信息化面临的主要问题。本研究针对交互式一体机在幼儿园教学活动中的应用进行了研究，经过查阅文献、设计教学方案、实施教学方案、活动效果分析的研究过程，现将本次研究进行以下总结。

6.1 研究总结

本研究针对研究者在教学工作中的问题，开展了运用交互式一体机和传统教学方式相结合的教学活动研究，经过对活动过程和活动结果的分析，活动效果很好，现对本研究进行以下总结：

- 1.通过本次研究总结出运用交互式一体机辅助教学有助于提高教学活动效果。
- 2.通过分析本研究的应用过程，发现交互式一体机教学环境下提供的生动活泼、具体形象的画面不仅能有效的吸引幼儿的注意力，还能提高幼儿的学习兴趣。
- 3.为使交互式一体机有效的辅助教学活动，需要执教者熟练掌握交互式一体机的操作，在教学的过程中做到运用自如。
- 4.在运用交互式一体机辅助教学活动时，需与传统教学相结合，课前必须做好充足的活动准备，对活动内容充分了解。
- 5.本研究在行动中进行研究，通过本研究不但提高了研究者自身的专业能力，同时也为一线教师提供了一定的教学实践参考和理论基础。

6.2 研究不足

本研究者在工作时发现传统式教学已经不能满足现代幼儿教育的需求，虽然每个班级都配备有交互式一体机，但是大部分班级都没有有效利用交互式一体机，针对这些问题研究者查阅大量文献，精心策划活动方案，力求探索如何利用交互式一体机辅助教学活动，提高教学活动效果。针对本次研究，存在以下不足：

- 1.本研究者查阅大量文献，发现有关运用交互式一体机辅助幼儿园教学活动的文献很少，不能大量参考其他文献，研究的思维单一。

2.本研究采用行动研究法，在某县直幼儿园根据本园幼儿的具体情况进行的研究，对其他幼教机构不具有推广性。

6.3 研究展望

交互式一体机和传统教学方式相结合所呈现出的教学效果是显而易见的，本研究是根据本研究者在教学中发现的问题，在相关理论和研究者工作经验的基础下，设计了一次交互式一体机运用于幼儿园语言教学的活动，取得了不错的教学效果，同时也收获颇多，但是也存在一定的问题。在以后的工作中一定多设计类似的活动，把交互式一体机运用到幼儿园教学的各个领域，以促进教学活动的开展。交互式一体机兼容了传统多媒体教学设备所具有一切功能，在未来学前教育发展中，充分发挥交互式一体机的功能，使之成为学前教育不可缺少的一部分。

参考文献

1. 著作类

- [1] 冯晓霞. 计算机与幼儿教育[M].北京:人民教育出版社,2010.
- [2] 汪基德等.现代教育技术[M].北京:高等教育出版社,2011.
- [3] 张明红.学前儿童语言教育[M].上海:华东师范大学出版社,2006 年.
- [4] 岳亚平.学前教育学[M].郑州:郑州大学出版社,2012.
- [5] 陈帼眉.幼儿心理学[M].北京:北京师范大学出版社,1991.

2. 期刊类

- [1] 李平.交互式电子白板在幼儿园教学中的应用策略[J].教育文汇,2016(11):47-48.
- [2] 王丽萍.幼儿园语言活动现状研究[J].科教导刊(下旬),2016(07):142-143.
- [3] 王正义.基于交互式一体机的小学数学互动教学研究[J].中国电化教育,2015(08):117-122.
- [4] 胡丽霞,刘凤娟,刘攀.交互式电子白板在中小学课堂教学中的应用探析[J].中国教育技术装备,2014(06):13-15.
- [5] 郁芸.谈交互式电子白板技术在幼儿园中的应用[J].课程教育研究,2014(02):58-59.
- [6] 王芳.试谈交互式电子白板在幼儿园教学中的应用[J].中国教育技术装备,2015(11):53-54.
- [7] 王建中,曾娜,郑旭东.理查德·梅耶多媒体学习的理论基础[J].现代远程教育研究,2013(02):15-24.
- [8] 殷晓松,邢岩.交互式电子白板在幼儿园教学中的应用[J].中国现代教育装备,2013(06):67-68.
- [9] 刘宏.交互式电子白板在幼儿园教学中的应用[J].山东教育,2012(Z6):119.
- [10] 胡卫星,王洪娟.交互式电子白板课堂教学应用研究的现状分析[J].中国电化教育,2012(05):104-108.
- [11] 李莉.幼儿园语言教学中存在的问题及对策探讨[J].新课程(上),2012(02):126-127.
- [12] 吴筱萌.交互式电子白板课堂教学应用研究[J].中国电化教育,2011(03):1-7.
- [13] 赵建华,周秋怡.基于交互式电子白板的课堂教学过程分析[J].中国电化教育,2011(01): 92-96
- [14] 骆秀曼.浅谈多媒体技术在幼儿教育中的应用[J].黑龙江科技信息,2009(05):154+259.
- [15] 何克抗.对美国信息技术与课程整合理论的分析思考和新整合理论的建构[J].中国电化教育,2008(07):1-10.
- [16] 丁兴富,蒋国珍.白板终将替代黑板成为课堂教学的主流技术——革新课堂教与学的新生代技术(2)[J].电化教育研究,2005(05):21-26.
- [17] 黄革成.多媒体技术在幼儿教育中的作用[J].学前教育研究,2002(03):23-24.

- [18] [陈琳.幼儿园语言教育存在的问题与对策[J].幼儿教育,2016(38):6-7.
- [19] 张洁.基于境脉感知的泛在学习环境模型构建[J].中国电化教育,2010(02):16-20.
- [20] 裴锦佳.交互式电子白板在幼儿园语言教育中的应用实例分析[J].中国现代教育装备,2016(24):65-66.

3. 学位论文类

- [1] 郭如健.WPF 框架下智能电子书写展示系统的设计与实现[D].太原:山西大学,2016.
- [2] 刘欣瑞.基于交互式电子白板的课堂师生互动活动设计研究[D].长春:东北师范大学,2014.
- [3] 薛婧.交互式电子白板在小学语文课堂教学中的应用研究[D].沈阳:沈阳师范大学,2015.
- [4] 薛飞.信息技术与幼儿园教学活动整合的实证研究[D].武汉:华中师范大学,2017.
- [5] 韩荣磊.新媒体环境下幼儿教学活动设计研究[D].沈阳:沈阳师范大学,2017.
- [6] 向洋利.幼儿园小班课件的设计与应用研究[D].武汉:华中师范大学,2017.
- [7] 孙倩.幼儿口语叙事能力培养的行动研究[D].北京:中央民族大学,2017.
- [8] 刘璇.基于交互式电子白板下幼儿想象力表现的实证研究[D].西安:陕西师范大学,2015.
- [9] 袁凤杰.信息技术环境下幼儿语言教学模式研究[D].开封:河南大学,2010.
- [10] 王淑丽.多媒体辅助幼儿园教育活动对幼儿认知发展影响的研究[D].长春:东北师范大学,2008.
- [11] 罗帅.多媒体教学环境下幼儿探索型主题活动研究[D].长沙:湖南师范大学,2012.
- [12] 赵雅庆.信息技术在幼儿园教育中应用的现状与对策研究[D].兰州:西北师范大学,2014.
- [13] 佟晓松.幼儿园大班多媒体课件开发与利用研究[D].呼和浩特:内蒙古师范大学,2013.
- [14] 隗国斌.信息技术与幼儿园课程教学整合的实践研究[D].上海:华东师范大学,2015.
- [15] 王英豪.梅耶多媒体学习研究探析[D].上海:华东师范大学,2009.
- [16] 姜泓伯.幼儿园语言教学活动中师幼对话的问题与对策研究[D].哈尔滨:哈尔滨师范大学,2016.
- [17] 张军.交互式电子白板在初中化学课堂教学中的应用[D].呼和浩特:内蒙古师范大学,2017.
- [18] 李超.交互式电子白板在小学二年级数学教学中的应用研究[D].石家庄:河北师范大学,2017.
- [19] 连思芑.交互式电子白板在小学数学课堂新授环节中的应用研究[D].天津:天津师范大学,2017.
- [20] 任玲利.交互式电子白板环境下小学数学课堂互动的研究[D].上海:上海师范大学,2017.
- [21] 马霞.交互式电子白板在初中数学教学中有效性应用探究[D].宁夏:宁夏师范学院,2016.
- [22] 赵改娟.交互式电子白板在小学语文识字教学中的应用研究[D].宁夏:宁夏大学,2013.

4. 网络资源类

- [1] 教育信息化“十三五”规划[EB/OL].
http://www.ict.edu.cn/laws/new/n20160617_34574.shtml,2016-06-07.

- [2] 教育部.基础教育课程改革纲要(试行) [EB/OL].
http://old.moe.gov.cn/publicfiles/business/htmlfiles/moe/s8001/201404/xxgk_167343.html,2001-06-08.
- [3] 幼儿园教师专业标准 [EB/OL].
http://www.gov.cn/zwgk/2012-09/14/content_2224534.htm,2012-09-14.
- [4] 教育信息化十年发展规划(2011-2020 年) [EB/OL].
http://old.moe.gov.cn/publicfiles/business/htmlfiles/moe/s3342/201203/xxgk_133322.html,2012-03-13.
- [5] 国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010-2020 年）[EB/OL].
http://www.moe.edu.cn/srcsite/A01/s7048/201007/t20100729_171904.html,2010-07-29.
- [6] 幼儿园教育指导纲要（2016）[EB/OL].
http://www.360doc.com/content/17/0226/12/40462457_632122082.shtml,2016-03-25.

附 录

“交互式一体机在幼儿园大班语言课《彩虹色的花》中的应用效果”教师调查问卷

尊敬的老师们：

你们好！为促进交互式一体机在幼儿园教学中的应用，为了解一体机在幼儿园语言领域中应用的真实效果，为教师在实际的教学中更好的了解、使用一体机，为幼儿在一体机环境的作用下学到更多的东西，特进行本次问卷调查。本问卷不记名，选项无好坏之分，请老师们根据实际情况填写，谢谢合作！

1. 在平时的教学活动中，您经常用交互式一体机辅助教育教学活动吗？

A. 经常 B. 偶尔 C. 不用

2. 您喜欢用交互式一体机辅助教育教学吗？

A. 非常喜欢 B. 比较喜欢 C. 一般 D. 不太喜欢 E. 非常不喜欢

3. 交互式一体机教学方式与传统教学方式相比，您比较喜欢那种？

A. 交互式一体机 B. 传统的 C. 无所谓

4. 您认为交互式一体机辅助教学对幼儿的学习有帮助吗？

A. 非常有 B. 比较有 C. 一般 D. 不太有 E. 没有

5. 您觉得通过交互式一体机辅助幼儿园教育教学有必要吗？

A. 很有必要 B. 有必要 C. 一般 D. 不太必要 E. 没必要

6. 与传统教育教学方式相比，你认为交互式一体机辅助教育教学效果怎样？

A. 明显有提高 B. 有所提高 C. 效果一般 D. 没有提高

7. 本次交互式一体机辅助大班语言活动《彩虹色的花》教学目标达到程度是？

A. 完全达到 B. 基本部分 C. 达到一部分 D. 完全没达到

8. 在本次交互式一体机辅助大班语言活动《彩虹色的花》教学活动过程中，下列说法是否达到，请在相应的表里打“√”

	完全达到	基本达到	小部分达到	完全没达到
活动过程层次分明，衔接连贯				
活动过程中师幼、幼幼互动积极有效				
活动过程中幼儿情绪很高、愉快、乐于参与				
活动过程中幼儿注意力更加集中				
活动过程中幼儿主动参与，积极发言				
活动过程中幼儿对展示的图片很感兴趣				

9. 您对本次交互式一体机辅助大班语言活动《彩虹色的花》教学活动效果是否满意？

A. 非常满意 B. 比较满意 C. 一般 D. 不太满意 E. 不满意

10. 在本次应用交互式一体机辅助教学活动中，您觉得哪些比较吸引您？（字数不限）

11. 在以后交互式一体机辅助教学活动中，请您根据本次活动提出一些好的建议和意见，以便更好的促进交互式一体机的利用和教育教学活动的改进。

致 谢

时光飞逝，一年的研究生学习时光转眼过去，带着这份依恋和不舍我又要离开了开封，离开了河南大学。这一年让我重温了大学的美好时光，让我有机会坐在教室里提升自己的专业知识，让我对未来充满了美好的期待。

这一年的学习离不开老师和同学的帮助，离不开家庭的支持。我要感谢我的导师汪基德教授，是他让我认识到教育技术的重要性，让我意识到在工作和学习中要有技术思维，要用技术去解决问题，让我具备了基本的科研能力。从论文的选题到现在每一步的修改都渗透着汪老师的辛苦付出，对我汪老师的帮助我将铭记于心。我要感谢这一年来教导过我的老师们，你们渊博的知识深深影响了我，同时也让我掌握了本专业相关领域的知识。我要感谢帮助过我的 16 级、17 级同学，是他们让我在这一年过的充实而美好。

最好我要感谢站在我身后默默支持我的家人们，感谢公公婆婆这一年来帮我带孩子，你们辛苦了！感谢爸爸妈妈对我无数次鼓励，感谢老公马驰翔、表妹刘娟对我学习的督促，谢谢你们！

袁颖慧

2018 年 6 月 1 日

民善
新至
德於
明止