

信息技术在幼儿园艺术活动中的运用与反思

——以厦门市某幼儿园为例

◆高春桃

(厦门市同安区实验幼儿园)

摘要:随着多媒体技术的快速发展和广泛普及应用,多媒体技术应用于教学中越来越受到重视,与传统教学相比,多媒体教学具有灵活多变、可控性和交互性强等特点,能够很好地增强教学效果,所有信息技术在幼儿园的教学活动中运用得特别多我以自身在幼儿园园教学中的实际案例为依据进行反思,提出多媒体技术在幼儿园教学合理化应用的方法策略,希望能为幼儿园更好地应用多媒体技术教学有所启示。

关键词:信息技术;幼儿园;艺术活动;运用与反思

一、问题的提出

(一)问题缘起

幼儿园的教育活动是教师有目的、有计划地引导幼儿主动学习的多种形式的教育过程,是教师和幼儿的共同活动。由于幼儿知识经验缺乏,还处于具体形象思维阶段,思维运算水平还比较低,老师通过简单的语言描述还无法让他们理解很多复杂和抽象的概念,而且幼儿的注意力集中的时间比较短,容易分散,因而造成了幼儿需要在特定的生活和学习情境中通过多种感官参与活动。

本文旨在通过对多媒体技术在幼儿园教学中的分析与研究,论述信息技术在幼儿园大班科学活动中的运用,同时依据自己的实际教学案例进行反思,提出一些合理化的方法策略,从而让信息技术更好地为幼儿园大班科学活动服务。

(二)核心概念界定

多媒体技术从不同的角度有不同的定义,有人定义多媒体计算机时一组硬件和软件设备;结合了各种视觉和听觉媒体,能够产生令人印象深刻的视听效果。在视觉媒体上,包括图形、动画、图像和文字等媒体,在听觉媒体上,则包括语言、立体声和音乐等媒体。用户可以从多媒体计算机同时接触到各种各样的媒体来源,也有人定义多媒体是“文字、图形、图像以及逻辑分析方法等与食品、音频以及为了知识创建和表达的交互式的结合体。”^[1]

(三)、信息技术的发展简况

自从1984年,APPLE公司引进位图概念来描述和处理图形、图像,并使用窗口、图标构筑用户图形界面,推出Macintosh机开始,标志着信息技术地兴起。此后,多媒体技术的发展体现在多媒体技术产业、基础技术和应用技术的综合发展上。^[2]

但是从现在而言,我国的信息技术发展仍然存在很多改进的地方,我国的信息技术发展速度相对较缓慢,因此还有许多需要改进的地方。

二、研究方法

本文采用的研究方法是观察法,访谈法和文献法。

(一)观察法

观察时间:2016年10月8日——2017年2月28日

观察地点:厦门市某幼儿园

观察过程:笔者从2016年10月份到2017年2月份对该园信息技术在艺术活动中的运用进行有目的地观察,并做了一定的反思。

(二)访谈法

访谈对象为该园10名经验丰富的一线教师以及三名园领导,参照访谈提纲对老师进行有目的的访谈,并对访谈全程进行录音、将访谈对话转换为文字信息。

(三)文献法

笔者查阅了从1995年到2016年大量有关“大班幼儿晨间户外活动的安全隐患及防范措施”的研究文献,借鉴前人的研究成果帮助指明研究的方向和重点。

三、信息技术在幼儿园艺术活动中的优点

信息技术实践与幼儿园艺术活动开展得有机整合,让幼儿园集中教育的开展情境更加生动、清晰、形象,以此来调动孩子们

学习的主动性,激发孩子们学习艺术的激情和动机。^[3]例如,我在开展中班艺术领域的集中教育活动,对于歌曲《摇篮》的学习,这首歌曲的旋律比较柔和、轻缓,特点是舒适、柔美,为了让孩子们感受到恬静、优美的音乐特点,我通过运用信息技术,带领幼儿进入到《摇篮》的音乐情境中,同时运用Flash来制作课件,Flash课件所展示的内容和画面是在百花盛开的春天里,美丽的天空中有一朵形状像摇篮的大白云,白云飘来飘去,让摇篮中的星宝宝舒舒服服地睡着了,紧接着出现了第二个画面,蓝天下,无边无际的大海怀里荡着鱼宝宝,鱼宝宝在海妈妈的怀里安然地入睡了,最后是第三个画面,晴朗的天空下,玫瑰花宝宝在花园妈妈轻轻地歌声中,进入甜蜜的梦乡,在欣赏这样的Flash动画中,伴随着歌词的内容,孩子们全神贯注地盯着电视屏幕看,仿佛真的感受到了熟睡着的星宝宝、鱼宝宝、花宝宝,孩子们的脸上也露出甜甜的微笑,仿佛也要随着这些宝宝们进入美妙的梦乡。在孩子们熟悉了歌曲《摇篮》的情境之后,就会随着歌词内容及Flash动画展开相关的联想,想象自己也是宝宝,而且也会跟随音乐的旋律开始学星宝宝、鱼宝宝、花宝宝做动作柔美的动态睡姿,用心去感受歌曲《摇篮》所带给我们的享受。所以教师在平时开展歌曲的教育活动中,可以一面放着所要学习的音乐,一面将音乐所要传达给我们的情感和思想,利用信息技术的形式通过大屏幕展现在幼儿面前,让幼儿用感官全身心地去感受歌曲的旋律和内容,从而激发幼儿学习的激情和乐趣,以此来加深幼儿对音乐的深刻理解,相信幼儿在这么有趣、形象、深刻的情境中,一定会加深对歌曲本身美的感受,笔者在对园领导的访谈中,A领导也认为信息技术如果在艺术活动运用得好,可以起到画龙点睛的作用,优化教学情境,让幼儿化抽象为具体,在形象、生动的过程中学习。

四、信息技术在幼儿园艺术活动中的反思

和以前的教学方式对比,信息技术可以化抽象为具体,让幼儿更好地理解,在快乐中学习,然而在运用信息技术开展幼儿园艺术活动的过程中,还是会出现许多问题。^[4]

笔者在与教师的访谈过程中,发现许多教师都认为现今的幼儿园活动,都必须使用信息技术才跟得上时代的步伐,而且许多教师认为教学的现代化,最主要的就在于信息技术的使用,于是就出现了这样的问题:不管是什么活动什么环节,老师们都想要使用到信息技术,而没有真正地考虑到这个活动是否真的需要使用信息技术,有时候过多地使用信息技术反而会有适得其反的作用,例如,在大班艺术活动《我的老师》(绘画)活动中,老师在上课的过程中利用Flash动画制作了一个关于老师的动画,这是时候这个Flash反而有多此一举的作用,因为老师人就站在幼儿的面前,如果老师能从外貌、神态、动作、表情等方面去引导幼儿细致地观察,那肯定比观看一个Flash来得更加形象、直接,幼儿所画出来得老师肯定也更加生动,所以说笔者认为,教师们应该在幼儿园的艺术活动中过多的运用多媒体技术,有时候也并不是一件也会有适得其反的作用,教师们应该从实际出发,与时俱进,真正地去思考,该活动是否需要运用到信息技术、运用了信息技术是否会起到帮助的作用,而不是一味地滥用。

参考文献:

- [1]张学波,林秀瑜.《信息化环境中的教育传播实践应用模式研究》[J].电化教育研究,2011,(9)
- [2]何凡.《多媒体技术在幼儿园教学中的应用》,吉林:东北师范大学出版社
- [3]刘儒德.《信息技术与课程融合》[M],北京:人民教育出版社,2004

作者简介:高春桃,1992年8月,性别:女,民族:汉,毕业于福建师范大学教育学院学前教育专业,二级职称。