

课题编号	
课题类型	幼教全科

东丽区“十四五”教育科研规划 课题立项申请书

课 题 名 称 信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践研究

负 责 人 杨莹洁

申 报 单 位 天津市东丽区第二幼儿园

申 请 日 期 2022年4月20日

东丽区教师发展中心制

一、课题负责人和课题组主要成员

课题名称		信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践研究				
负 责 人	姓 名	杨莹洁	性别	女	职务	副园长
	办公电话	24968528	手机	13752644321	职称	高级
	工作单位	天津市东丽区第二幼儿园		任教学科	幼教全科	
	通讯地址	天津市东丽区福山路 26 号		电子邮箱	715731043@163.com	
主 要 参 加 者	姓名	单 位		职务职称	承担任务	
	董云虹	天津市东丽区第二幼儿园		保教副主任 一级教师	多媒体信息技术应用指导	
	傅春晓	天津市东丽区第二幼儿园		教研组长 二级教师	优质活动整理	
	王 帆	天津市东丽区第二幼儿园		教研组长 一级教师	信息技术背景下的师幼互动	
	刘 阳	天津市东丽区第二幼儿园		教研组长 一级教师	信息技术在幼儿园思政活动中的实践研究	
	高书倩	天津市东丽区第二幼儿园		教研组长 二级教师	信息技术资源库建立	
	孙 怡	天津市东丽区第二幼儿园		教研组长 一级教师	信息技术教师培训 网络建立	

二、课题设计论证

- 选题意义、国内外研究现状述评，课题研究的理论依据与研究假设；
- 核心概念的界定，研究对象、研究方法；
- 研究目标、研究内容、实施步骤。（限 3000 字内）

一、选题意义、国内外研究现状述评，课题研究理论依据：

（一）选题的意义

近些年来，随着我国信息科技的不断进步与发展，在幼儿园游戏课程中，重视信息技术的合理、科学应用，能够有效实现教育教学的目标，使教育教学的实效性、科学性得到进一步提升。因此结合我园特色课程建设的发展，将班本游戏课程的建立与信息技术的运用有效融合展开探究与实践，旨在更好地利用信息技术来丰富、拓展与延伸课程游戏，丰富幼儿教育的实际内容与形式，增强幼儿教育的色彩性、丰富性与趣味性，使得幼儿园的教育品质与水平得到进一步跃升。

习近平总书记在 2014 年 11 月 19 日，致首届世界互联网大会的贺词中指出：当今时代，以信息技术为核心的新一轮科技革命正在孕育兴起，互联网日益成为创新驱动发展的先导力量，深刻改变着人们的生产生活，有力推动着社会发展。由此可见当今社会信息技术的日益普及，也使网络在现代教育中发挥着越来越重要的作用。

基于我国的现状和发展需求。我们东丽区第二幼儿园幼教集团作为天津市示范幼儿园，在园所管理、教育教学、家园交流平台中已进行了信息化管理尝试，在信息技术的应用方面已经取得了初步的成果。基于我园的教学特色我们将通过研究借助信息化在整个幼儿园的班本游戏课程中，实现信息技术从现有空间中寻求融合、从常态模式中寻找突破、从幼儿的选择中寻找亮

点。

目前，我集团教师都具有基本的信息技术运用能力，教育教学中运用信息技术手段已经常态化，并逐步在教研、园区互动等方面渗透。在这样的幼儿园发展背景下，我们提出并确立了《信息技术与幼儿园班本课程有效融合的实践研究》这一课题，目的是将信息技术赋能游戏化，促进师幼深度学习作为园本研修主题。以“构建项目学习”和“探索运用灵活多样的信息技术手段，实现活动形式云视听结合的创新”作为研究目标。力求在资源建设教师常态化研修和信息技术与班本课程游戏融合创新等方面形成示范，促进幼儿园的品牌化发展。

（二）国内外研究现状述评

我国教育部在 2000 年印发了文件《中小学信息技术课程指导纲要（试行）》，要求各级各类学校根据条件，开设信息技术课程，正式把信息技术作为一门重要的内容纳入到中小学课程体系中。目前，随着信息技术的高速发展，很多幼儿园也开始设置信息技术活动的内容。2004 年 11 月 12 日，教育部首次公布《中国幼儿信息教育调查报告》。报告显示，我国幼儿信息化教育工作已经初见成效。由此，我们可以预见，我国未来的学前教育会朝着信息化方向发展。

（三）课题研究的理论依据

《3-6 岁儿童学习与发展指南》中明确指出“幼儿的学习是以直接经验为基础，在游戏和日常生活中进行的。要珍视游戏和生活的独特价值，遵循幼儿的学习规律和特点”。因此教师可以巧妙利用信息技术来创设良好的游戏情境，将游戏以更加生动、形象的方式展示出来，通过将班本课程游戏以

音乐、图片、视频等富有色彩性与趣味性的形式展示出来，能够更好地吸引幼儿的注意力，引导幼儿更好地将感性认识上升到理性认知。与此同时，由于信息技术应用的灵活性较强，在幼儿园教育教学中得以充分利用，能够更好地、更高效、更便捷地辅助教学，使其对培养幼儿的学习力、理解力、创造力与想象力都非常有利，同时也能够帮助幼儿智力与记忆力有更好的提升，对于幼儿园班本课程的特色创建更为有利。

二、核心概念的界定、研究对象、研究方法

（一）核心概念的界定

1.幼儿园信息技术：在幼儿园教学中的应用主要是指幼儿园教师在进行特定的教学活动时使用计算机处理的材料，例如视频、动画、图片、声音、文本等。与传统的幼儿园教学方法相比，利用信息技术进行幼儿园教学的图像更加生动、更加明亮，对儿童更具吸引力。它不仅可以帮助幼儿园老师提高课堂教学效率，而且可以提高孩子们的知识扩展能力。

2.班本课程：

幼儿园班本课程立足于班级，来源于班级幼儿的兴趣和最近发展区，也产生于教师对本班幼儿了解的基础之上而建构。班本课程在幼儿园班级开展，是有效落实《幼儿园教育指导纲要》《3-6岁儿童学习与发展指南》中“课程追随儿童”的课程理念的有效路径。游戏活动是幼儿教育的重要组成部分，也是儿童探索知识、锻炼身体和提高素质的重要途径。游戏教学的质量直接关系到幼儿教育的有效性。因此，我们将信息技术引入儿童游戏教学中，并利用信息技术促进各种优势功能的发展，从而实现游戏教学情境的构建，并为幼儿营造身临其境的感觉。

3. 跨领域融合教学活动设计:要注重现实情景下真实问题的研究与解决,内容上要注重关键核心概念及领域间的大概念,设计上要注重幼儿融合思维能力的培养,例如借助录屏、投屏技术或者普罗米修斯系统,引导幼儿通过观察、自主操作与师幼互动,探究多领域的综合知识。跨领域融合教学活动,本质上是去思考单个领域向多个领域融合的跨领域尝试,也同时也是一种深度学习方式,可以渗透和应用于教学活动设计中。

(二) 研究对象

本课题在我幼教集团全部班级展开

(三) 研究方法

(1) 文献研究法:通过检索中外文图书、硕博士论文、期刊杂志获得国内国外关于幼儿园信息技术和班本游戏课程融合方面的研究现状,为研究问题的提出奠定基础,进行整理、归类,并进行客观分析,为本研究提供帮助。

(2) 行动研究法,在行动中发现问题、思考解决问题方案、解决问题是本研究的主要研究策略。

(3) 访谈法,通过访问与谈话,一是直接与教师以及设计人员进行沟通,收集课题研究的相关资料。二是了解幼儿教师及家长对信息技术的认识和态度为目的,对幼儿园小、中、大班的三位带班教师及部分幼儿家长进行访谈。

(4) 观察法:有目的、有计划地观察班本游戏课程中幼儿注意力集中情况,选取观察对象进行观察记录,从而对游戏活动作出正确评价,让教师反思调整教学策略。用于信息技术用与不用的对比评价研究。

(5) 比较法:将游戏活动分别应用信息技术和不用信息技术进行教学,比较出哪个教学效果好,就决定采用哪个教学方法,避免信息技术应用

情况出现片面现象而走入误区，通过各种教学研讨活动让教师在游戏实践中比较出信息技术教学应用的效果，从而积累经验和研究成果。

三、研究目标、研究内容、实施步骤

（一）研究目标

- 1.探索信息技术教学在幼儿园班本游戏课程中进行辅助教学的方法和途径。
2. 实现大数据支持的幼儿测评系统，有效提高幼儿的整体发展，为教师的有效指导提供便利。
3. 实现信息技术从现有空间中寻求融合、从常态模式中寻找突破、从幼儿的选择中寻找亮点。

（二）研究内容

1. 按照教育部颁发的《幼儿园教育指导纲要》和《3-6岁儿童学习与发展指南》中提出的关注幼儿学习与发展的整体性，注重领域之间、目标之间的相互渗透和整合，让环境与材料不再拘泥于高结构化，由幼儿的游戏过程来产生游戏结果，强调信息技术自主化和生成化，开发幼儿园立体化信息技术游戏资源。
2. 本研究内容以班课游戏课程为小切口，侧重于整合不同领域教育价值，以及如何立足于信息技术网络平台以及幼儿园信息技术资源库的开发与建设，建立多维度的、不同层次、不同形态的幼儿园立体式的教学资源，并明确其在幼儿园教学中的不同功用。
- 3.在研究过程中打破时空、人数和地点的限制，运用信息技术“创新”幼儿园游戏模式，走入共享，感受智能。建构起依托信息技术和网络平台的教育教学信息化共享系统。

4.以交互双指引的评价模式为路径，基于信息技术数据化平台建立有效的互动渠道，优化活动的过程性数据与资源的展示，最终实现“幼儿有发展、家长共参与、课程有提高”。

（三）实施步骤

1.本课题从2021年12月开始探索，到2024年5月结题，共分三个阶段进行，即早期准备阶段、探索研究阶段、研究归纳阶段。

第一阶段：早期准备阶段（2021.12—2022.6）：通过各种行之有效的师资培训形式，组织全体课题组成员广泛地收集有关研究资料，并进行认真的学习、科学地取舍、合理地消化。初步提出核心概念和基本理论，制定出研究方案和计划。

第二阶段：探索研究阶段（2022.7—2023.12）：对教师进行扎实的信息化技术的培训，并运用到教育实践中，在实践过程中不断收集资料和数据，完善先前提出的构想，将大量的信息资源转化成适合本园游戏课程发展可以利用的资源。对空间融合、常态突破、幼儿选择中的亮点引发的教师与幼儿的深度学习等展开全面的行动研究。

第三阶段：研究归纳阶段（2024.1—2024.5）：全面总结研究过程，认真整理分析研究材料，系统总结出信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践经验，真正作用于幼儿园的发展，并撰写相关研究报告。

三、完成课题的可行性分析

- 已取得相关研究成果的社会评价（引用、转载、获奖及被采纳情况），主要参考文献（限填 10 项）；
 - 主要参加者的学术背景和研究经验、组成结构（如职务、专业、年龄等）；
 - 完成课题的保障条件（如研究资料、实验仪器设备、配套经费、研究时间及所在单位实验条件等）。
- （限 1500 字内）

一、已取得相关研究成果的社会评价

东丽二幼近 10 年来一直开展信息技术教学，教师对信息技术的使用频率高，基本能独立操作，在各种活动中能把信息技术作为一种教学手段与各领域合理的整合，教学的实效性大大提高，同时信息技术也运用到教学管理中，如：幼儿园公众平台、班级博客，幼儿一日活动等等，信息技术使幼儿园的游戏更丰富、复杂的内容简单化，提高了教学质量，师生共同受益。2021 年 12 月东丽二幼作为东丽区信息技术 2.0 园本研究示范单位，制作的专题片《擘画信息技术新蓝图 赓续园所发展新征程》将在天津市教育平台进行展播。

二、主要参考文献

1. 德央. 探究信息技术在幼儿园教育教学中的应用[J]. 百科论坛电子杂志, 2020(10):453-454.
2. 张红. 探究信息技术在幼儿园教育教学中的应用[J]. 中国新通信, 2020, 22(6):213.
3. 郑迪. 幼儿园教育中开放式教学的应用探究[J]. 教育实践与研究, 2016(25):41-42.

三、主要参加者的学术背景和研究经验

（一）成立课题组织机构

学术主持人：杨莹洁（教学园长）

课题组成员：董云虹（保教副主任） 傅春晓 王帆 刘阳 高书倩
孙怡（教研组长）

（二）具体分工及研究经验

杨莹洁：统筹兼顾，撰写相关研究材料，具体安排研究任务，配合课题组成员完成各项分管研究工作，保证课题有序进行。课题组负责人杨莹洁获得高级职称，天津市首届幼儿园卓越工程优秀教师，撰写的论文多篇获得国家级、市级、区级一等奖，组织的教育活动多项市级一等奖。独立承担的区级十三五课题、作为主要参与者的国家级、市级课题七项也已顺利结题。

董云虹：天津市学科骨干教师、天津市第二届卓越工程优秀幼儿教师学员，担任落实、督促、实践、检查课题组成员认真完成各项工作；大班组活动的具体负责人。

傅春晓：具体联络员，做好对接工作以及活动图片、影像资料的收集工作；中班组活动的具体负责人。

王帆：负责课题研究过程中全部资料的收集、整理工作；小班组活动的具体负责人。

刘阳孙怡、高书倩一线骨干教师，既是组织者，又是实践者，参与实践研究的全过程，做一线教师实践研究的榜样；积累研究过程中的实践资料，包括活动记录、个案分析、实践心得等。其人员梯队组成及其专业背景均能够保证本课题研究的有效展开。

三、完成课题的保障条件

1. 本课题研究的人员梯队合理，既有擅长理论研究的高级教师，也有精于实证研究和数据分析的市级学科骨干教师，既有教育研究生专业

人员，又有教学与管理实践一线的幼教工作者，且富合作精神。

2. 幼儿园提供必要的物质经济保障，设立专项研究资金，全力保证研究经费的投入，同时建立健全研究制度，确保课题研究的顺利进行。

3. 幼儿园每间教室都拥有电子白板，并配有专业智能会议场所 2 间，信息化专业指导人员 2 名。幼儿园正在筹备建立集团同步活动空间、同步教研、全场景录播平台。


4. 保证充分的科研时间：一方面，我们的研究人员都是幼儿园一线教师，研究与正常的教育活动相结合，开展教育活动即开展科学研究，每时每刻都是科学实践时间；另一方面，合理安排研讨时间，课题组研究人员每月至少集中一次，讨论实践人员的实践观察记录；从时间上确保课题研究的持续深入。

四、预期研究成果

阶段性主要成果（限报10项）				
序号	研究阶段 (起止时间)	阶段成果名称	成果形式	负责人
1	2022年4-5月	幼儿园信息技术小组研究报告	E	高书倩
2	2022年6—12月	建立信息技术在幼儿园游戏中的多媒体运用案例资源库	E	杨莹洁
3.	2022年8月-2023年12月	信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践研究相关论文评选	B	董云虹
4.	2022年6月-2023年6月	信息技术背景下的师幼互动	C	王帆
5.	2022年4月-2023年12月	信息技术教师培训网络建立	E	孙怡
最终研究成果（限报4项，其中必含结题研究报告）				
序号	完成时间	最终成果名称	成果形式	负责人
1	2023年12月	信息技术在班本游戏课程实践中的优秀案例集	E	董云虹
2	2023年5月	信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践研究中期报告	C	傅春晓
3	2024年5月	信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合的实践研究结题报告	C	杨莹洁
4	2023年12月	信息技术与幼儿园班本游戏课程有效融合论文集萃	B	王帆
预期的主要成果		A.专著 B.论文 C.研究报告 D.工具书 E.其它		
预期完成时间		2024年4月		

五、课题负责人承诺保证书

本人完全了解《东丽区教育科研规划课题管理办法（2021年修订）》的有关规定，保证按计划认真开展课题研究工作，在课题研究过程中严格遵循相关规定，及时提交年度汇报，接受中期检查，不借课题研究之名，谋取不当利益，保证课题研究成果的方向正确、成果真实。

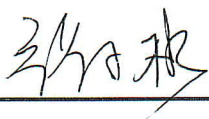
课题负责人签章：

2022年 5月 28日

六、课题负责人所在单位意见

本单位完全了解《东丽区教育科研规划课题管理办法（2021年修订）》的有关规定，保证申请书内容完全属实，课题负责人和参加者的政治素质和业务能力适合承担该项课题研究工作；本单位同意承担课题的管理职责和信誉保证。

单位负责人签章：



公章：



2022. 年 5月 28日

七、东丽区教师发展中心审核意见

负责人签章：

公章：

年 月 日