

让纵横信息数字化学习充满趣味的几点做法

作者：张好 单位：辽宁省营口市站前区建设小学

【摘要】 本文探讨了增加纵横信息数字化学习趣味性的方法，阐明了学习兴趣的重要性，通过优化导入、讲授、结尾三个课堂教学环节，使数字化学习充满趣味，并对如何通过本学科的学习锻炼学生的自主学习、合作学习、提出和解决问题等能力提出建议和对策。

【关键词】 纵横信息数字化 兴趣 能力培养

“兴趣是最好的老师”。孔子早在两千多年以前就曾说过：“知之者不如好知者，好知者不如乐知者。”所谓“好知”“乐知”就是指学生的学习积极性高涨，求知的欲望在胸中激荡，以学为乐，欲罢不能。用于漪老师的话说就是“兴趣往往是学习的先导，有兴趣就会入迷，入迷，就钻得进去，学习就会有成效。”美国心理学家布鲁纳也说过：“学习的最好刺激，乃是对所学材料的兴趣”。可见兴趣在学生的学习中具有重要的作用。尤其是小学生，他们的年龄、心理特征都决定了他们做事往往从兴趣出发，对于那些单调、枯燥的练习好难以理解的理论知识没有学习兴趣，根本就不想主动去学。在“纵横码”的教学过程中我发现，刚开始学习时，学生对于这种新的输入法有着强烈的好奇心，但是随着学习的深入，怎样正确快速的分解汉字，恰当灵活的运用“口诀”就逐渐产生了畏难的情绪，因此让纵横信息数字化学习的课堂充满兴趣就显得尤为重要。

一、 让妙趣横生的导入拉开趣味学习的序幕。

俗话说：“良好的开端是成功的一半”。一堂课的成功与否和课堂的导入法是密不可分的。优美的乐曲前奏、华丽的戏剧序幕，都能迅速地吸引住观众，让人产生非看不可的强烈欲望，而课堂导入亦如此。

1、游戏导入

纵横信息数字化学习教学实验总课题组为我们提供了很多有趣、生动的小游戏，上课伊始，向学生展示这些游戏，电脑游戏的魅力是任何孩子都抵挡不住的，学生们都特别想在游戏中大显身手，一个个跃跃欲试，这是教师再适时的向学生

介绍进行游戏方法：必须先学会一定的纵横码输入方法。这样在强烈的兴趣的驱动下，学生的学习兴趣空前高涨，学习的效率和质量也大大提高，同时在游戏的过程中，巩固了学生的学习成果，还让学生们感受到纵横码的作用很大，真实寓教于乐，一举两得。

2、任务导入

任务型教学是指让学生在教师指导下，通过感知、体验、实践、参与和合作等方式，实现任务的目标，感受成功，提倡“意义至上，使用至上”的教学原则，是一种以人为本，以应用为动力，以应用为目的，以应用为核心的教学途径，要求学习者通过完成任务，用目标进行有目的的交际活动。老师不借助其它引导性材料，直接呈现课题，采用这种方法能很快的进入课的主题。

例如在学习输入“两字词语”是，教师可以这样创设情境：今天学校临时决定要对中高年级进行词语听写测验，每个年级要听写 100 个两字词语，由于时间太紧，我们的中高年级老师恐怕玩不成任务，听说咱们同学能用“纵横码”快速打字，所以拜托我请同学们帮忙，你们愿意吗？能够帮老师的忙几乎是每个小学生；尤其是低年级小学生的愿望，学生们当然愿意。于是老师继续说，为了更快更好的帮助老师，今天我们学习一种新的专门针对两字词语的输入方法，同学们想学吗？那谁学得最快，掌握得最好就让那个同学去帮忙好吗？

3、悬念导入

小学生有强烈的好奇心，设置悬念导入新课，可以激发学生强烈的求知欲。使学生有一种“欲知详情, 请看下文”的心情。

在导入阶段，向学生播放香港快速打字高手现场展示的新闻报道的视频，小学生们一下子就被屏幕中那难以置信的打字速度所震惊，老师顺势详细介绍：他用的就是“纵横码”输入汉字的方法，他的年龄和你们一样大，练习的时间也不长，如果你们掌握了“纵横码”再加上刻苦练习也会和他一样棒！你们想学习这神奇的“纵横码”吗？学生的学习兴趣一下子就被调动起来了。

二、让自主、合作、竞争的学习方式贯穿趣味学习的全过程。

在纵横数字信息化学习的过程当中，我们的教学目标不能仅仅停留在传授给学生知识，让学生掌握“纵横码”，更重要的是，通过学习，来培养、锻炼学生的主动学习、与人合作、发现问题、解决问题等多方面能力，进一步喜欢学习“纵横数字信息化的输入方法”甚至创新、发展、优化这种信息化学习方式。

1、自主探究，培养学生独立学习的能力。

在教学中充分发挥学生的主体作用，使学生更主动地去学习，去创新。教师由原来的处于中心地位的知识权威转变为学生学习的组织者、引导者，学生知识的建构者，教师更多地去关注学生的学习过程。学生转变为学习的主体，成为教学活动的积极参与者和知识的积极建构者。例如在学生利用“纵横码”输入汉字巩固练习一课时，学生在实践中发现，许多汉字的“四个角”很难确定，不知道该选择哪个。学生自己提出问题，但是教师并不急于给出答案，而让学生根据问题主动去学习和探索，尝试不同的取码方法，并尝试自己总结规律。学生兴致勃勃地在电脑上反复尝试，主动性得到充分的发挥。教师在整个教学过程中，适当地参与到课堂中，给出了对学的恰当的而不过分的指导，学生这个时候的“学”，是有教师背景下的学，而不是盲目的在电脑上练习。另外，在这种教学方式的转变下，教师给学生创造了主动学习的条件，学生通过主动学习和探索，从而学到更多的知识。

2、利用竞赛方式提高学习效率。

争强好胜是小学生的天性。在纵横数字信息教学中以竞赛方式进行学习不仅能够促使学生自觉、主动地对要竞赛的内容进行深入透彻的学习，而且对教师及时地掌握学生的知识理解程度也是很有好处的。例如在对键盘基本键练习这一节，学生学起来枯燥无味，针对这一现象，我利用好恰当的契机，组织一次汉字录入竞赛，看谁的速度快。通过这样一设计，学生的学习劲来了，在竞赛过程中你追我赶，看谁输入速度快。这样就促进了学生对键盘的熟悉程度及纵横码录入的熟练程度，有助于培养学生坚强的意志和主动学习的精神。在竞赛的方式下，学生根据自己所学的知识，能独立地解决学习问题，同时在小组评选时，同学们

也可以看到自己的不足，从而学到更多的知识，在竞赛中不断进步。

3、伙伴学习强化学生的合作意识。

其实，学生学习纵横数字信息技术过程中所表现出来的个别差异主要是因为最初的学习条件、理解力、动手操作能力等各方面存在的差异而造成的，只要给予他们适当、适时的帮助，再有一定的时间和条件，每个学生都能够达到基本要求。但是由于学生基础知识、兴趣等方面的差异，要想在目前班容量大、教学设施尚未完善、采取班级教学形式的条件下达到课程所要求的程度却有相当大的困难，因为同一个教师不可能同时兼顾所有需要帮助的学生。

而“伙伴教学”就可以大大缓解教师指导学生的压力，弥补教师不能照顾所有需要帮助的学生的缺陷。教师在课前把教学要求和内容要点公布给学生，这样可以使他们做到有的放矢，以便根据自己的实际情况及时调整自己的学习进度。上课时教师对重点和难点问题精解细讲，并作示范演示，然后将大部分时间回归学生，让他们自主学习和上机实践。在教师讲授完后，选择学习成绩好、有耐心、有热情的学生作为“伙伴教师”，辅助教师帮助学习有困难的同学，在他们遇到问题时给予及时、必要的帮助，共同来完成学习任务。而且，这种“师生关系”可以在课上存在，也可以延续到课下，这样大大拓展了教学的时间和空间。

为了增加趣味性，教师可以引入竞争机制，如果在以后的学习中，“伙伴教师”成绩下降，无力继续指导，或者指导不耐心，没有成效，被辅导的学生可以申请更换“伙伴教师”；而“伙伴学生”如果进步快，给上班级学习的步伐，可以独立学习，接触“伙伴师生”的关系；进步特别大的学生还可以去当其他同学的“伙伴教师”。在伙伴学习的过程中，学生们不仅学的饶有兴趣，而且同学之间的合作、互助的意识增强了。

4、角色转换为学生发展搭建平台。

教学中，师生的角色应经常进行转换。其实，每一位教师对于“纵横码”的教学也是“现学现卖”，基础并不比学生好，很多问题是先学后讲，或者是边学边讲。因此，敢于做学生的学生是对自己的考验和锻炼。辅导、鼓励一些学习能

力强、表现欲突出的学生走向讲台，使其体验教师的甘苦，自己则在台下看自己设计的教法还需怎样改进，这种角色的体验中可以促进教学效果的提高，同时大大增强了学生学习的兴趣。

三、形式多样的结尾让课堂回味无穷。

为了让课堂充满兴趣，不仅要有动人心弦的“引子”、引人入胜的“主旋律”，而且须有意味无穷的“终曲”，从而使得课堂教学达到前后浑然一体的妙境。

1、设疑激思法

教学是一个不断设疑、释疑、再设疑的过程。为了设疑激趣，引导学生不断思维，教师可以在课堂尾声处紧扣教学内容和主题设置一些必要的悬念，让学生思考回味。同时，也激发学生的好奇心、求知欲，起到“欲知后事如何，且听下回分解”的效果，给学生一种意犹未尽的感觉，让学生对知识始终保持急切、渴求的心态。

例如学习了输入两字词语的方法，教师在课的尾声时说：“那么对于四字词语以及更多字组成的词组有没有更简便的输入方法呢？我们下节课继续学习。”给学生产生一种悬念，预留思考余地，也为下一堂课的学习埋下伏笔。

2、同伴交流法

当两个人分别交换一个苹果时，各自得到的还是一个苹果；而两个人分别交换一种想法时，每个人都多了一种想法。在课的结尾处，我们不可能有大量的时间让每位学生说出自己的想法，表达自己的见解，但我们可以让同伴之间相互交流，互相述说自己的学习经验，学会与人分享。实际上，学生获得的很多知识都是从同伴中学习而来的。在课堂的结尾处，我们可以适当的给孩子们1—2分钟时间进行交流、探讨与学习，这不仅能培养学生大胆质疑、善于思考的能力，还能促进同伴之间的互助。通过这种形式，学生可以把课堂上所学的知识内化为自己的思想和方法，比教师单纯的说教，效果要好得多。

激发学生学习兴趣的方法、途径有很多，这里只把自己在实践中的一些体会

与大家分享，只要潜心研究，大胆钻研，一定会探索出更多更好的方法。