

将纵横码带入低年级课堂的技巧

江苏省涟水县郑梁梅小学 刘晓娟

【摘要】本文探讨了低年级学生的学习兴趣和纵横信息数字化课堂之间的关系，阐明了学生要想学好纵横信息数字化，必须根据低年级学生的年龄特点，让其有兴趣的去学习的重要性，并提出了本人在实际教学中的几点建议和对策。

【关键词】纵横信息数字化 课堂教学技巧 学生学习兴趣 识字量

二十一世纪是信息技术的时代，学习信息技术，乃至掌握信息技术，对以后进入社会、适应社会都有很大的好处。随着各种信息技术的发展及其在教育中的应用，数字化教学资源已成为教育信息化的迫切需要。而要想学好这门课程，就需要从低年级就要抓起，但是对于刚刚接受正规教育不久的低年级学生而言，爱玩仍是他们的天性，学生尚处于知识的萌芽状态，整个大脑的发育还处于启蒙阶段，那么如何使低年级的学生更好的学习纵横信息数字化，如何使纵横信息数字化的课堂教学充满魅力？

一、培养学生学习的兴趣

我们都知道：兴趣是最好的老师。学生对于趣味性的知识，其反应一般都较为敏感和好奇，但对于低年级学生来说，学习的主动性及自我约束能力还较差。所以，根据低年级学生这一阶段的年龄心理特征，老师在课堂上要引导他们逐步地主动学习，培养他们的自我约束能力。而达到这一目的的一个重要手段就是在学习中充分体现兴趣性，这样才能激发学生的学习动机，使他们愿意去学，主动去学。

本人在实际教学中，根据低年级学生的年龄特征，结合这门课程的实际内容，采取了以下几种做法：

1. 利用第一印象，激发学生学习的间接兴趣

我在为学生上第一节计算机课时将学生带入机房，在适当讲述电

脑室使用规则和电脑使用维护常识后，让学生面对伸手可触的计算机，看一看，摸一摸，仔细观察各部分的外貌，然后提出“你认识面前的这台机器吗？”“你知道它由哪几个部分组成的？”“这些部分各叫做什么名字？有什么作用？”等问题，引导学生思考，让他们认识计算机的主机、键盘、鼠标、显示器、驱动器等主要硬件组成部分。这样，一开始就通过感性接触刺激学生的视觉、听觉、触觉感官，使其很快“进入情况”，消除对电脑的隔膜和畏惧，保持初始的亢奋情绪，轻轻松松地开始计算机的学习。之后，以“电脑是人脑的延伸”为切入点，通过形象比喻，调动学生的想像力，一步步引导其理解各硬件的作用及其相互关系，理解计算机模拟人脑工作的基本原理。通过第一印象，使每个学生以最佳的姿态进入了学习的角色，诱发了他们求知的需要，大大地激发了学生学习的热情与学习的自觉性。

2. 寓教于乐，让学生在愉快的氛围中学到更多的知识。

在教学中，我充分地利用了趣味性较强，且不乏知识性的辅助教学软件用以帮助学生对所学的知识加以巩固。例如，在学习指法练习的时候，键盘指法是一项重要内容，也是计算机操作的基本功。在指法训练前，首先让学生了解纵横输入法。纵横输入法也叫纵横码，由香港殷商周忠继先生发明、推广的一套以 0-9 十个数字进行编码的小键盘输入法，它以片语/词组作为主要输入方式。纵横码把出现于汉字的四个角的各种笔形，按形状分成十类，分别用数字键盘上的 0-9 编码。其规则可用四句口诀说明：一横二竖三点捺，叉四插五方块六，七角八八九是小，撇与左钩都是零。如果让学生死记硬背这些口诀，学生一定会厌烦。我充分利用低年级孩子的年龄特点，用做游戏的方式一边背口诀，一边做游戏，孩子们兴趣高昂，起到了事半功倍的效果。它的指法也很简单：只要掌握小键盘单手操作，就能完成输入过程。针对低年级孩子手小的特点，可以大大减少操作跨度太大的麻烦，提高效率。实践证明，它是一种简单又实用的汉字输入法。

3. 充分利用多媒体技术，给孩子们一片广阔的天空

随着多媒体技术的不断发展，电子出版物的不断出现，展现在学

生面前的天地越来越广阔。我校在电脑教室内都安装有多媒体教学系统，为了培养学生学习信息技术，我通过电子读物，以适应教学的需要。在教学时间充裕的情况下，我就给学生们介绍这些有趣的资料及故事，以拓宽学生的知识面。所以，在老师给他们营造的这种氛围中，在这种多媒体技术的视听冲击下，孩子们的想象力、创造力很容易被激发，对知识的记忆力和感知力也会明显增强。

二、创造课程的情境

情境在教学中具有重要的作用，低年级学生的思维以直观形象为主，它们容易接受真实的、具体的事物，在特定的情境中会产生一定的情感，教师可根据教学需要创设不同的情境。

1.创设美感情境

美感是人类接触到美的事物时所引起的一种冲动，是一种赏心悦目的心理状态。对学习而言，这种由美感而引发的冲动、注意、情感、兴趣，能最大限度地激发学生的学习动机、学习热情和求知欲望，丰富学生的想像，成为推动学生积极思维的驱动力。在计算机学科教学中，美也是无处不在。在教学中，如果注意创造机会，捕捉契机，带领学生去发现美、欣赏美、那么不仅对学生审美能力的培养和提高大有帮助，同时也能以美启真，以美导善。

2.创设向往情境

向往是人们追求目标的一种心理。创设情境，让学生在情境中体验到这种追求的需要，进而就能水到渠成地激发他们的求知欲望。在教学时，教师可以向学生展示以前高年级学生的获奖照片及视频，刺激学生的感官，让学生持久拥有积极的心态和强烈的求知欲，对教学无疑大有裨益。

3.创设问题情境

提出问题，集中学生的注意力，促进学生主动思考，主动探索，使学生在在学习过程中真正成为信息加工的主体。

中小学信息技术课是崭新的素质教育课程，而要想学好信息技术，其关键是基础，在低年级阶段，教学活动应该注重培养学生对生

活中常见的文字符号的兴趣，利用多种方式，引发学生对书籍、阅读和书写的兴趣，培养学生的阅读技能。学生学习纵横汉字输入法，同时教师以游戏为主要形式，通过游戏培养学生对汉字的兴趣，使学生在识字量不断增加的同时，逐渐提高前阅读能力，为孩子提供人际间相互交往和共同活动的机会和条件，鼓励他们通过多方面的努力解决问题，不轻易放弃克服困难的尝试。在纵横码学习过程中不知不觉可以学到了大量的单字和词汇，丰富了自身的知识，对以后学习有很大的帮助。

参考文献：

- | | |
|-----------------|-----|
| 《数字化教学资源的设计与开发》 | 徐红彩 |
| 《信息技术与语文课程的整合》 | 蒋丽清 |