

纵横输入法课堂教学模式初探

北京市通州区教师研修中心 周春林

纵横输入法作为一门新兴的汉字输入手段，其教法研究在学校的教学活动中基本上还是一片空白，目前大多数教师对如何教好纵横输入法课程的认识还很不深刻，这在一定程度上制约了纵横输入法向纵深层次的发展。那么，如何根据国家颁布的信息技术课程标准，提升自身素质，优化纵横输入法课堂教学，提高纵横输入法教学效率，成了我们面临的一大挑战。

从整体来看，纵横输入法简单实用，易学好懂，适合任何层次的人员学习，而且纵横输入法系统功能强大，又有方便学习的教学辅助软件和自我学习的手段，可以全面作用于社会的各个领域。本人经过三年的纵横输入法教学，结合教材的特点和学校举行的一系列高效课堂活动，自己在教学过程中不断的摸索、反思，总结出一套适合纵横输入法教学的课堂教学模式，愿与大家共勉，敬提宝贵意见。

本教学模式分为以下几个环节。

一、创设情境，激情导入

好的开始是成功的一半。导课时，教师应当用最有效的方法，用最短的时间吸引学生的注意力。如在讲授基本笔形代码时，教师出示了0——9十个数字和杂乱无章的各种笔形，提问：“那位同学能够0——9这十个数字和这些笔形结合起来，个人能够找出数字与汉字之间的对应规律或者是关系？”一时间，教室里鸦雀无声，同学们都凝神思索，但是没有一个人举手回答问题。这时，教师展示周忠继先生的图片向学生们介绍老先生的爱国热情和中文电脑化，电脑中文化的为大理念。这时的同学们纷纷被周老先生的情怀所打动，极大地激发了学生们学习的欲望。由此可见，教师针对教材内容和学生的特点，展示精制出来的课件，以此营造一个良好的教学情境。面对新异有趣的知识，学生的认知会被激活，从而进入定向的认知准备，以积极的心态去摄取新知识。

二、出示主题，任务驱动

纵横输入法教材循序渐进，由浅入深，由易到难，根据学生的接受能力和认知特点，每课内容的安排都是以完成一个任务为主线，把所要学习的内容巧妙地融在一个个任务中，让

学生在一个个典型的信息处理任务的驱动下展开学习,使学生通过完成任务达到掌握所学知识的目的。教材这样的编写,激发了学生的学习兴趣 and 求知欲。教师在授课时要适时地出示本节课的学习主题,并明确本节课的学习任务。布置任务后引导学生思考、讨论、分析,提出完成任务需要做哪些事情,教师在纵观整个课程、统筹安排教学内容的前提下,把本节学生自学学习中所要提前了解的知识点有选择的、有重点的给予学生讲解或演示操作。为下面的自学与练习奠定一个良好的基础。

三、自主、合作学习, 体验新知

本环节是这节课学生体验学习新知的过程,学生通过教师展示讲解、自主练习、看书、讨论、小组合作、自己经历探究等过程,从而能够自己发现问题、进而解决问题,旨在培养学生自主学习、主动探究的能力和终生学习的能力。学生在自学的过程中遇到疑难,可以在同伴或老师的协助下来继续完成。在合作探究过程中,个人学习的成功与他人学习的成功密不可分,学生之间保持融洽的关系和相互协作的态度,共享信息资源,共同承担学习任务,完成教学任务。合作探究学习有利于促进学生高级认知能力的发展,有利于学生健康情感的形成。

四、重点指导, 难点巧妙突破

针对学生在完成上述任务中存在的问题,师生共同研究解答。教师的点拨指导应注意几个问题:一是根据问题性质、难易和综合程度给以启发性点拨;二是点拨指导要恰当、得体,给学生留有思考余地;三是引导学生从各个角度作进一步探索、分析,激发求异动机,找出自己的思维障碍,析其原因,走出困境。对于难点问题,可以先让学生进行演示,然后教师再进行概括,这会给学生以启发,进而触类旁通,举一反三,开阔思路,尽可能多地产生学习迁移,提高完成学习任务的能力。如果全班学生出现了共性问题,教师要运用网络广播功能进行正确、熟练、规范的操作演示,扫清学生学习中的知识与技能障碍。

五、设计作品, 欣赏作品

在设计作品之前,教师给出几个自己精心设计的作品供学生欣赏,旨在开阔学生的思维,培养学生的创新思维能力,培养他们的知识迁移能力。学生的设计作品活动,是一个探究创新、知识建构并内化的过程,在这个过程中,要给予学生充分的时间和独立创造的空间。每个学生或小组结合教师布置的任务,自主选择最佳方案实施操作,整理、加工、创作出自

己的作品。在整个探究实践中学生都处在动手、动脑、动口的积极状态中。学生真正成为学习的主人，充分发挥学生的主体作用；教师处于场外指导的位置，对各小组出现的问题及时做出解答和指导。在这一环节中，主要培养学生主动探究、相互交流、协作学习的能力。

六、展示作品，多元评价

这是一个让学生充分展示自我、完善自我的环节。如在讲授纵横码口诀时，教师可以设计出一个符合自己认知习惯的口诀图表，在学生面前展示，最后让学生们自己设计出自己需要的记忆方式并在全体同学面前展示，进行说明讲解。这一环节个突出特点就是每节课都能让学生通过完成“任务”来形成一件件与教学内容息息相关的电脑作品。学生在组内通过自我评价和相互评价挑选出“最优秀”的作品，教师通过网络广播将作品在全班展示，并让学生边演示自己的作品，边讲述作品的创作过程和意图，将自己的劳动成果与大家共享。作品由师生共同点评，好的制作经验给予肯定和表扬；对不足的地方提出修改意见和建议。在听取了学生和教师的意见后，给出一定的校正作品的时间，使学生的阶段性作品逐步得到完善。

七、总结提炼，内化新知

这一环节是将纵横码的基础知识和操作技能系统化和概括化，让学生掌握纵横知识的内在联系。教师要鼓励学生积极参与归纳的过程，加固纵横码知识的内化。同时，要有意识地将知识升华，或提出新问题，或展示新作品，引起学生思维的新的迁移，从而为下节课做好铺垫。

总之，纵横输入法的课堂教学模式，应体现“教为主导，学为主体，练为主线”的教学原则，灵活机动地运用多种教学方法。目前，各类课堂教学模式很多，利弊众说纷纭，关键是教师如何将弊转化为利，发挥它的优势作用，也应因“课”制宜地调整安排各教学环节，以适应实际教学的需要。