

# 纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的研究

广东省江门市新会圭峰小学 梁荣昌

**【摘要】**为了能在计算机中输入中文，人们发明了汉字输入法。如何让更快更有效地学习汉字输入法，一直以来都是信息技术老师研究的课题。拼音输入法简单易学但重码多，极限速度也不够快；五笔输入法以输入速度上比拼音输入法快，但字根表非常难记，学习难度较大并且训练时间较长；而纵横码输入法则结合了拼音输入法和五笔输入法的优点，易学，输入速度快，重码少，是汉字输入的理想选择。但如何要小学生快速掌握纵横码输入法还需教师认真地去探讨。本文探讨了纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的关系，阐明了游戏式活动对纵横信息数字化学习与研究的重要性，并提出了教师如何将游戏式活动结合到纵横信息数字化的建议 and 对策。

**【关键词】** 纵横信息数字化 游戏式活动 实验 创新 教学实验课题

21 世纪是一个信息时代，随着信息技术的迅猛发展，我国的中小学校，从小学起就开设了信息技术课。信息技术课不得不面对的一个难题就是如何使学生更有效地学习汉字输入。但对于小学低年级学生来讲，他们活泼、好动，学习的自觉、自律性差。而他们的分析、思考、解决问题的能力，还刚刚起步，有待增强。因而，有效地选用汉字输入法是关键。本人就三年级儿童的身心特点，结合三年级的信息技术教育经验，对小学的信息技术数字化教育进行探讨。

小学生输入汉字的首选输入法是拼音输入法，但拼音输入法的重码多，选择起来麻烦，而且小学生，特别是低年级小学生本来认识的汉字就有限，所以如果选用拼音输入法就效率低，更可能会加深小学低年级儿童错字、别字的运用。而五笔输入法，效率相对拼音输入法更高，相比起拼音输入的一个显著优点就是重码相对较少，但学习起来难度会很高，特别是字根表，特别难记，而且规则特别多，对低年级小学生要求较高。正常人的说话数目一般是一分钟 180 字到 220 字，而不论是拼音输入法还是五笔输入法，在输入速度上很难达到该水平。综上所述，拼音输入法和五笔输入法都不是汉字输入的最佳选择。

纵横码将形码和数码有机的结合起来，原理简单明了，形成了自然、朗朗上口的四句口诀，准确易懂，取码结合了汉字表形表意的特点，以“左上一—右上

——左下——右下”为编码顺序，采用单手小键盘操作，既方便，速度又快，并且发明者为键盘设计的规则难度，降低到最低限度，使它成为适用人群最广泛，最容易上手的输入法。以最优秀的设计满足最大范围的应用，这不正是信息技术发展的趋势吗？微软的 windows 系统、苹果公司的 iPhone、iPad 等等不正是这一优势得以流行吗？

有了良好的理论基础，面对小学生特别是低年级小学生，要他们快速高效地掌握纵横码输入法，还需要教师掌握一定的教学理论运用一定的方法。结合三年级学生的特点，我特别采用了数字化学习与游戏相结合的教学方法，取得了一定的成效。

#### 一、 纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的课堂价值取向

一提到游戏，人们大多与“玩”联系在一起，认为“业荒于嬉”的人们对游戏存在诸多误区，自然把游戏排除在正规的教育体系之外。其实，由于信息技术的特殊性，设计合理的游戏更能发挥学生的学习主动性，让学习变得更有活力，更有效率。

信息技术以其信息性和技术性的主要特点充分彰显出与传统学科课程的不同，我认为，信息技术课有回归生活、经验中心、全面发展三方面的价值取向。

##### （一） 回归生活

科技不仅是存在于理论世界中，还应该存在于现实生活中，信息技术也该如此。学生生活在真实的生活世界中，信息技术课不应该把学生带到空洞的理论世界中，由此，可以通过游戏的活动方式，以使课程内容最大限度地回归到儿童的生活世界中，让学生在更自由地进行综合化学习和运用。因此，信息技术课的内容更是直接指向于学生的生活。

##### （二） 经验中心

知识既来源于书本，又来源于社会经验。学生学习了课本的理论知识，也仅限于理论知识，也只有把这种理论应用于各种实践，学生才能

真正掌握知识。为此，教师为教学设计的各种各样的游戏有助于学生将所学的理论知识用于实际，从而产生经验积累。纵横输入法的编码规则简单易懂，但单靠记忆很难熟练掌握，而通过相关游戏，学生则能通过实践积累经验，从而快速掌握技能。

### （三） 全面发展

纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的根本目的不在于理论知识的掌握，而在于促进学生全面发展。它能在游戏活动中培养学生发现问题、解决问题的能力，在游戏中锻炼学生的知识方法和技能，在尝试与体验中发展学生的创新意识和能力，在小组的默契合作中渲染出学生的团队合作精神和品质，在合作、分享与积极进取中培养学生良好个性品质。

## 二、 游戏性的要求

### （一） 体验性

游戏是儿童社会化的重要途径，儿童能在游戏中通过扮演不同的角色而获得丰富的感悟和体验，虽然游戏中的角色是虚拟的，但儿童的感悟是真实的。对体验性丰富的游戏，儿童会在游戏中全心全意的投入，或者追求最后的胜利，体验胜利的喜悦，又或者在与同学的团队合作中获得团队合作的默契、配合。因而，体验性是游戏不可或缺的重要因素。信息技术的数字化学习，更能把游戏的体验性提高到一个新的层次。

在教学词组输入时，我将词语接龙游戏引入。把学生平均分好小组后，先出示一个词组，请他们按照首尾相同的文字，一个接一个地连续写下去，比一比在相同时间内哪个小组输入的词语最多，如“学习”——“习作”——“作文”——“文章”等等。由于是竞赛，一些小组为了追求速度而让本小组输入速度快的学生一个人输入，其余的学生完全就是处在观望状态或者提示或者呐喊助威。为了避免这种情况的发生，我采用分时段分层次竞赛的方法，给小组中的每个学生各自划分一段时

间如一分钟，让他们各自输入后统计，最后再将每个学生输入的词语数量相加，评出输入词语最多的一些小组。一个学生在输入时，另外的学生可以指出他的一些错误并加以纠正，还帮着想词语。这样的游戏，既兼顾了全体学生，又充分调动了他们的积极性，培养了学生团队合作精神，让他们体会到团队合作的快乐。通过这个活动，让学生在热烈的气氛中不知不觉的完成词组的输入。比赛结束后，请输入词组较多的小组和词语用的比较好的小组向大家介绍成功经验。

## (二) 综合性

游戏的综合性包括内容的综合性和游戏者获得发展的综合性。

在练习文章输入时，我要求学生事先准备好自己认为写得最好的作文，上机练习的时候，通过示范，教会学生登录学校网站的《我爱我班》，在《我爱我班》里发表新文章，用纵横码输入法把自己的作文录进去并发表到网络上。由于家长们可以通过网络查看全班学生的作文，学生还可以把文章分享给其他的亲戚朋友，这样一来，学生的积极性便被完全调动起来，一节课的录入，学生全神贯注，如有遇到生字不会录入的便会请教旁边的同学，最后，还有学生要求老师教会如何排版，把自己辛苦录入的文章加入修饰，达到最好的视觉效果和阅读效果。由于其内容是丰富的、纵横相关的，进而学生们所获得的锻炼也是多方面的，道德认识、合作意识、创新能力等也在游戏的体验过程中得到发展，儿童多方面的能力以及健康的人格在体验中得到进步和完善。

## 三、教师在纵横信息数字化学习游戏活动中的指导策略

虽然学生在纵横信息数字化学习游戏活动中是主体，但教师的指导地位不能忽略。教师可采取以下几种方式进行指导。

### (一) “导演”

如果游戏步骤或规则太多，学生对游戏活动的程序还不太了解，教师就必须当好这个“导演”。首先要确定好游戏形式，同时，游戏的步

骤、时间等都需要教师来考虑，角色的选择更是需要“导演”的参考。其次是游戏进行过程中，“导演”要对“演员”们的表现分别进行指导指引，保证游戏的顺利进行和良好的学习效果。

## (二) “主持人”

教师如果不当“导演”，并不意味着教师对学生放任不管，适当的指导还是必须必要的。这时，“主持人”的角色便能发挥作用。在教师的这种指导策略下，学生尽情的投入到游戏当中，尽情表现和体验，“主持人”便要发挥作用，保证游戏活动的进行，对游戏活动进行监管，使学生不会偏离游戏的目的，不会脱离教育主题。

## (三) “游戏参与者”

新课标提倡师生平等，所以，教师也可以适当的参与到游戏当中，与学生一起置身于游戏当中。但要注意，虽然师生是平等地参与到游戏中的，但主角仍然是学生，教师不能喧宾夺主，就尽可能地创造条件让学生在游戏当中任意纵横，尽情表现尽情体验。

通过精心设计的游戏活动，学生尽情地在数字化的学习当中任意纵横驰骋，纵横运用各种知识，各种能力得到综合锻炼，有效地激发了学生学习的兴趣，开发了学生的潜能，发展了学生的思维，提高了学生的学习力，培养了信息素养。

### 参考文献：

- 张豪锋、葛晨光等编著. 2008. 信息技术及其教育应用[J]. 教育界. 科学出版社.
- 王蔚主编. 2010. 电子游戏的教育性分类和评价体系[J]. 教育界. 科学出版社
- 陈威主编. 2009. 小学儿童心理学（21世纪小学教师教育系列教材）[J]. 教育界. 中国人民大学出版社

评比诚信承诺书

评比类别	<input checked="" type="checkbox"/> 教学论文 <input type="checkbox"/> 研究论文						
题目内容	纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的研究						
教师姓名	梁荣昌	性别	男	出生年月	1983.9	职称	小学数学一级教师
单位全称	江门市新会圭峰小学						

单位地址	广东省江门市新会区会城镇育才路 61 号	邮 编	529100
联系电话	办公电话：6312036                      手机：13422742482		
电子信箱	562615304@qq.com		
个人诚信承诺	<p>1. 我郑重承诺所写论文系本人原创，没有抄袭他人。（ √ ）</p> <p>2. 主办单位若将我的作品公示、上网、发表、出版，我表示： 同 意（ √ ）      不同意（      ）</p> <p>3. 参评文章没有公开发表过，且没有参与过其他评比。（ √ ）</p> <p>（注：同意的打“√”，不同意的打“×”）</p> <p style="text-align: right;">承诺人签字：梁荣昌      2010 年 2 月 18 日</p>		
单位意见	<p style="text-align: center;">单位负责人签字：                      （盖公章）</p>		

优秀论文评比申报表

姓 名	梁荣昌	性 别	男	出生年月	1983.9
工 作 单 位	江门市新会圭峰小学	职 称	小学 数学 一级 教师	实验时间	
论 文 题 目	《纵横信息数字化学习与研究与游戏式活动相结合的研究》				
地 市（区）、校 级 评 比 成 绩	年 月 （盖公章）				
推 荐 意 见					

	年 月 (盖公章)
备 注	