

談縱橫碼教學靈感淺議

錢瑞揚

(廣東省潮州市湘橋區昌黎路小學)

隨著信息化時代的到來，迅速提高青少年的信息素養已成為整個素質教育的重要任務，而漢字鍵盤的輸入，正是學生必須掌握的最基本技能。縱橫輸入法入門簡易，是一種很易上手並掌握的輸入法，可是，對於只有七八歲的兒童，我們該如何開展教學？這群好動的小傢伙能安安份份地坐在電腦旁學習縱橫碼嗎？他們能堅持學習嗎？試想：如果以快樂的音字符串起我們縱橫碼的教學，又會是怎樣的一種教學效果？

1. 快樂記憶

縱橫碼中有很多需要記憶的知識點，如果以背課文的方法，靠反覆讀背來讓學生記憶，那會是一件十分單調的事，學生也必將不樂學。在縱橫碼的教學中可讓學生快樂地記憶，再化做真正地理解，效果事半功倍。例如，爲了讓兒童快速掌握數字小鍵盤，筆者採用了「遊戲記憶法」：「請你們張開五個指頭，跟著老師一起做動作！」，「0456+」說到0就把大拇指合攏，說到4就把食指合攏.....用「做動作」使他們記住每根手指相對應的數字。掌握口訣也是學習縱橫碼的必要條件，筆者播放《縱橫碼歌》，讓學生邊唱邊做動作，唱到口訣時，配合比出筆畫，以這種「背口訣、比筆畫、唱歌曲，做動作」的方式，使學生通過做動作，真正背懂口訣，理解口訣。在詞簡碼的訓練中，可提問，「你已經記得哪些簡碼了？」，讓學生自由說出來，「『世界』最大，排首位」「因爲是0，所以是1」「我們1你們2他們3自己4」。再如，爲了消除學生畏懼難字的心理，可採用「口令記憶法」，「母」是一個比較難析別的獨體字，相應的輸入碼是「770」，按諧音給它編個口令：「親親你，氣氣你」。同理，編兒歌助記憶也是一種不錯的方法。

2. 快樂課堂

打字是一項比較枯燥的學習，尤其對於兒童來而言，課堂中如果不加點快樂氣息，這些喜好無常的小傢伙們哪能持續學習下去呢？所以，我們的課堂設計就更應該圍繞著學生的個性來開展，要適時進行教學「變臉」，讓課堂變得活躍多彩。例如，打字之前和學生一起站起來唱歌做動作，扭扭脖子，眨眨眼睛，順便說個小笑話或爲學生唱首歌，既能拉近師生間的距離，又爲打字前做好了“熱身”。兒童最喜歡做遊戲，「打字接龍」就是其中之一，每一小組由三位學生組成，每位學生打一定量的內容，下一位學生接上，看三位學生合作的最後成績如何。這種遊戲形式培養了學生在緊張氣氛的適應能力以及合作的精神和競爭的意識。又如：「我的小舞台」，讓學生自己找一個最拿手、最喜歡的項目展現給大家看，在展現之餘更多的是想爲學生提供一個鍛煉膽量的機會。播放一段動畫片，請學生說說動畫片裡有什麼對話，你能不能把它打出來？懂得如何搞教學「花招」，這在縱橫碼教學中尤爲重要，可很好地提高學生的學習興趣。

3. 快樂溝通

學生在課堂中學習的時間畢竟有限，要想有效提高錄入速度，主要的還得靠學生在家自學。但孩子小，他們缺乏自覺性，這就需要家長與老師的良好配合了。發放「快樂回音條」，讓家長與孩子一塊在縱橫碼中成長，幫孩子把練習的成績登記在回音條上，學生對當天練習中的疑惑或是對老師想說的話也可寫進去，讓這張回音條變成老師與家長、老師與學生、學生與家長的快樂溝通橋樑。另外，請學生們各自備一個小筆記本，自己可以在這個筆記本上畫上畫兒，可以貼膠紙，用這個筆記本記下自己每天在家練習的成績，比比看誰的筆記本記得最詳細，設計得最漂亮，讓學生形成做記錄的好習慣。一段時間後，教師把這個筆記本收上來，對學生的記錄進行統計，並寫下對學生的意見與祝福語。學生們通過這個筆記本，既看到了自己的進步，體驗到成就感，又能感受到老師對他的關心，讓他們在學習縱橫碼中感受一種溫馨快樂的情感。

4. 快樂鼓勵

低年級孩子學習過程中心理反差起落較大，有的孩子意志力較差，半途而廢，這時就需要教師及時、適時的鼓勵，尤其是進步較慢的學生，不可讓他們有種氣餒的心態。筆者製作了一個電子文檔「我們的紅花欄」，把學生每一次成績都收集起來，過一定時間進行對比，對有進步的學生獎勵紅花，對沒進步的學生獎勵小草，要他們「快快長出花朵」。對前幾名的或進步比較大的學生送給他們禮品作為獎勵，積累 3 朵小紅花的同學可以向老師換取一張書籤，積累 5 朵小紅花的則可以換一塊橡皮擦。獎品雖小，但意義非凡，學生都很喜歡，因為這是老師對他的肯定，讓他們感到每一個人在老師心目中都是好的，都一樣重要。這種鼓勵是對孩子們的心理調節是非常重要的，可以充分調動學生的積極性，是學生們繼續學習的良好保證。

貪玩是孩子天性，如果硬要把壓力施加給他們，則抑制了孩子們的成長。我們的教學目的是想讓他們真正感受到打字的快樂，而非強求打得快。「拔苗助長」只能適得其反，教師一定要悉心地加以指導，適時予以學生肯定，培養他們對縱橫碼的興趣，再逐步提高錄入速度，這需要一個漫長的過程，而這個過程與學生的知識積累是有著密切關係的。教師只有以耐心、愛心、童心融入到學生的縱橫碼學習中，才能真正體驗學生學習縱橫碼的困惑與樂趣。