

浅谈在纵横汉字输入教学中如何缩短聋生学习倦怠期

浙江省宁波市聋哑学校 王 珏

纵横汉字输入法是苏浙同乡会名誉主席、香港实业家周忠继先生发明的一种汉字输入法，并经过苏州大学纵横研究所有关教师的完善得到了人们的认可并逐渐深入人心，它是以0—9这十个数字为代码，通过小键盘单手输入且记忆量小的一种汉字输入法，非常适合聋哑学生学习和掌握，虽然它简单、易学，但学生在学习时总会遇到这样那样的问题，特别是当学生新鲜感消失后，就会进入一个成绩停止不前的情况，我们称它为“倦怠期”。此倦怠期不管是那一个阶段或多或少都会出现，只不过在练输入速度时出现的情况更严重一些，学生出现倦怠期是一个正常的现象，但是如果不加以干预，它会直接影响学生的情绪，继而影响到学生的学习兴趣，如果学习兴趣一旦消失，也就失去了学习的原动力，对学习非常不利，可以说帮学生缩短倦怠期是教师在教学中一个重要任务。

美国心理学家班杜拉认为：人的行为是由环境，个人的认识和其他内部因素三者交互作用决定的，其中，人的思想和信念对行为起着关键性作用。而这些信念中，他又强调自我效能的影响。根据班杜拉理论，在整个教学过程中教师如果能注意以下两个方面，对缩短倦怠期有较大的帮助。

一、激发自我效能，缩短倦怠期

班杜拉认为，自我效能是个体对自己在组织，执行行动达到目标的过程中的能力的判断和信念。自我效能是个体自身潜能的最有影响力的主宰，它在人们作出选择决定时，发挥了核心作用；激发个体为达到目标，所付出的持久努力，勇于面对各种挑战，不怕困难和失败，力图实现成就目标。

每个学生都有自己的潜能，只是很多时候没有被发掘而已，聋生也不例外，但当他的自身潜能被发掘并发挥了核心作用时正如班杜拉认为的他会勇于面对各种挑战，不怕困难和失败。如有一名叫小辉的学生，他是一个非常聪明的人，但又是一个非常怕吃苦的学生，做任何事情都没有恒心，老师们认为他成不了大器，当初组建校“纵横汉字输入法”参赛队时到他们班（当时他七年级）去选拔学生时因老师认为的好苗子都很忙没有时间参加故选了他，当初也是抱着让他试一试的心理，而他自己也是抱着无所谓的态度参加了参赛队，没想到这一试却试出了一个全新的小辉，在此后的五年中他多次作为学校的主力队员参加了全国、全

市的中小学生纵横汉字输入比赛取得中学组团体二等奖、个人一等奖的好成绩，受到纵横汉字输入法的发明人周先生的接见，并于 2007 年 8 月应邀到北京参加由中国社科院、共青团中央组织的“我的家乡纵横行”颁奖活动（浙江省只有 4 个学生参加却有 2 个是我们学校的学生）。要知道这些成绩的取得是非常不易，在众多参赛选手中只有我们是唯一一支聋生选手，却能在和健全学生同台竞争中取得如此优异的成绩。我们都知道汉字输入速度要达到一个高的层次是要经过高强度、长时间的训练，而这个训练过程又是一个非常枯燥的过程，是什么力量让小辉改变了自己，五年中不仅坚持了下来，而且有如此出色的表现呢？通过和他交谈发现：原来仅管小辉很聪明，但由于没有恒心，静不下心来，他的文化课成绩并不是很好，特别是美术成绩更是比不上班内的同学，第一次接触纵横汉字输入法他也不是很喜欢，但由于纵横汉字输入法入门快，记忆量小，学一、二次就能掌握最基本的“笔型代码”，纵横汉字输入法又是通过十个数字来输入，也非常容易掌握，而小辉的悟心非常高，每次来上课他都能学到不同的东西，这些刚好满足小辉的好奇心，使得他对这种输入法的兴趣越来越大，以他自己的话说：“我喜欢纵横汉字输入法，所以进步也快了，凡是做有兴趣的事情就能做得好。”由于小辉家庭比较困难，家长每天为生计而忙碌，对他的关注也比较小，家里的经济条件不可能带着他到外面走，而他又非常渴望能和正常学生交往，能看看外面的世界，而每年的中小学生纵横汉字输入比赛刚好为他提供了这样的一个平台，通过比赛得奖使他的成绩得到了肯定，增加了他的自信心；通过到上海、北京参加活动又使他看到了自己的不足，更加激发他继续努力的决心；同时，由于他取得了不小的成绩，成为同学们羡慕的对象，使他觉得自我价值得到了体现，使他有了更高的奋斗目标，因此每当在训练时碰到困难时，更高的目标足以抵消这些困难，当倦怠期出现时小辉也能在很短的时间内度过。正如班杜拉认为自我效能是个体自身潜能的最有影响力的主宰。

二、利用外部因素，缩短倦怠期

1. 变换场景

班杜拉认为，人的行为是由环境，个人的认识和其他内部因素，三者交互作用决定的，可见外部环境对人的行为也有着举足轻重的影响。

当学生出现倦怠期时，作为教师要好好分析原因，如果倦怠期是出现在指法练习时，很可能是指法的掌握程度和手指灵敏度提高程度不同步。小键盘只有区区 10 个数字键再加

上一些功能键总共也只有 16 个键，很容易掌握，而手指灵敏度的提高却要经过一定时间的训练，它有一个循序渐进的过程，让学生一直对着“教学软件”中的小键盘练习界面进行练习来提高手指的灵敏度，由于聋生双耳失聪，聋生的视觉较健全学生相比很容易产生疲劳，从而影响大脑的活跃程度，而聋生又不太理解练习手指灵敏度的重要性，往往以为知道了这 16 个键打法就可以了，而此时教师如果不改变教育策略聋生很容易产生厌烦心理，出现成绩停止不前的情况而进入倦怠期，因此在教学当中要尽量避免这种情况发生，可以让聋生做小键盘游戏，小键盘游戏是一种数字输入游戏，它改变了一般学习软件背景比较单一的现象，它的背景比较丰富，背景是飘动的雪花，五颜六色的数字从天而降，你消灭多少数字就能得到相应的成绩，还有鼓励的语句。聋生双耳听不到，但视觉神经确非常丰富，这个游戏很适合聋生，在玩的同时，训练了聋生的手指灵敏度。我们也可以把“笔形及代码”这部分和指法练习结合起来练，以改变练习软件的界面来刺激学生的视觉神经，从而使大脑处于兴奋状态，也可以在课堂上进行竞赛，活跃课堂气氛，利用教学环境的变化来缩短此时的倦怠期，达到事半功倍的效果。

2. 榜样作用

榜样作用是缩短倦怠期非常有效的一种方法，每个学生都有自己的特点，一个班的学生中，不可能每个人都是非常认真、非常努力的，聋生中出现倦怠期的也有一些是属于不努力而引起的，而这部分人往往要比学习认真的学生来说倦怠期要长。对于这些学生在变换场景的同时，还可以用他们身边的人作为榜样来激励他们。如有一个名叫小杰的学生，在他六年级时在兴趣小组中学过此输入法，刚开始时学得非常好，只学习了一次就掌握了指法，其接受能力遥遥领先于别的同学，但当他在学习“笔形及代码”这部分时，一是由于骄傲，二是不努力，一直停止不前，最后由于各种原因放弃学习。本学期开学后，他看到班内的一个同学在今年暑期代表学校参加了宁波大市的中小学生纵横汉字输入比赛并取得了好成绩后非常羡慕，非常想继续学，但又不好意思说，几次在机房门口徘徊，当他又一次出现在机房门口时，我把他叫住说：你那么聪明，如果学的话，肯定比他们学的好，老师还希望你代表学校参加比赛呢。他眼睛一亮，对我说：“我可以吗？”，我说：“可以，但这是最后一次，如果再放弃，以后就没有机会了。”他听了我的话，一下子窜到计算机面前，迫不及待地打开计算机练了起来。当然，这只是开始，在以后的学习中每当他碰到困难时，我就引导他去发

现自己的进步，让他多和以前的“我”比较，使他看到自己在诸多方面的进步，让他认识自己的能力和成功，并通过一定方式在课堂上进行表扬。在平时，对他更加关注，并不时地鼓励他：你能行，你一定能成功。现在他的学习态度有了较大的改变，打字速度也提高很快。

我们都知道，输入速度的提高有一个“提高→停滞不前→再提高”的过程，这个过程要靠足量的练习时间来保证，而此时对学生来说输入方法已掌握，输入速度也已达到一定的程度，很容易产生疲倦感，因此这时是倦怠期的高发期，当学生出现倦怠期时练习时间往往不能保证。如同样练习一小时，在没有出现倦怠期时练习时间一般为 50 分钟，休息时间为 10 分钟，而在倦怠期，练习时间可能和休息时间都为三十分钟，甚至更少，这样总体练习时间延长，成绩停滞不前，当出现这种情况，教师不能一味批评，如处理不当，容易引发学生的抵触情况，对缩短倦怠期非常不利。这时可以把过去取得过好成绩的学生实例告诉他们往往能取得较好效果。如今年组织的一个纵横汉字输入法的兴趣班中，有几个学生很聪明，平时也比较努力，但每当碰到成绩停止不前时，就对自己信心不足，但他们都有一个最大的愿望，就是能参加比赛，同时非常羡慕那些在比赛中取得好成绩的同学。利用学生的这个心理教师把在 07 年 8 月份、10 月份本校三位学生先后两次代表学校应邀到北京参加了由中国社科院及共青团中央组织的活动的照片给学生看，请当事人给他们介绍到北京活动的情况，并让这些同学介绍学习体会，使他们明白好成绩的取得光靠聪明是不够的，也不是短时间内能取得的，是要长期不懈地努力，使他们端正了学习态度，同时教师不断地激励他们只要努力，肯定会超过以前那些同学，一定会为学校争光的，在教师的鼓励下、榜样的引导下，这些学生进步很快。

综上所述，当学生出现倦怠期时，教师要认真细致地分析原因，如靠学生自身的努力解决不了时就要根据不同的情况及时采取有效措施进行干预，缩短倦怠期，这对学生提高学习效率掌握纵横汉字输入法是非常有利的。

参考文献：

- [1] 《纵横汉字输入法教学发展的研究》 谢锡金、祁永华等主编 广东高等教育出版社。