

从拆字游戏谈少年儿童的纵横码学习

江苏省苏州市平江中学校 浦丽萍

【摘要】“搭积木”是众所周知的儿时游戏，“汉字”是许许多多偏旁部首组成的，纵横码汉字输入法的一项基本功——拆字编码好似一种倒过来的“搭积木”智力游戏。因此从少年儿童的认知心理活动而言，他们非常容易接受纵横码的学习。在纵横码的教学过程中，结合游戏、多媒体等教学手段寓教于乐，采用分组比赛、撰写学习心得等教学方式，可以有效地提高学生使用纵横信息数字化学习的能力。

【关键词】纵横码教学、寓教于乐、分组比赛、撰写心得

偶然在办公室里闲聊时，听一位老教师说起他儿子小时候认字的趣事：那时男孩才上小学一年级，每天晚饭后，这位教师骑自行车带上儿子从学校附近的老屋往东环路新居走的时候，总会有意无意地考考儿子的识字进度。时间一久，孩子所认识的字很快就被用尽了。一次走过“凯莱大酒店”时，做父亲的问儿子是否认识时，小孩很快见后面的“大酒店”念了出来，可前面两字打住了。老教师激励性的说：“不行了吧”，小孩咬住手指晃了晃脑袋大声说道：“山、豆、几，草、来——大酒店。”后来路过相门桥边的水泵房时，小孩自行念道那墙上的大字为：木、目、门、石、水、户、方。就这样新字的认识形成了小小的智力拆字游戏活动。

当学校在推广周老先生“纵横码”的学习时，我很快联想到这男孩的拆字方式在一定程度上与“纵横码”的编码规律非常吻合，因此作为少年儿童时期的初中学生是很容易接受纵横码学习的。

就儿童教育心理相关理论而言，在一定条件下，儿童心理及知识既是低级而又相对稳定的，同时又是可以随着社会生活和教育条件的改变而有相当程度的改变。这是因为：一方面其年龄特征是受许多比较稳定的因素支配，比如儿童脑的结构和机能的发展过程中，知识本身的深浅也是有一定顺序的，这就决定了儿童心理发展在一定时期或阶段内有着一定的限度；另一方面，年龄特征又是可以随

随着社会生活和教育条件的变化而有一定的变化，比如在我国现行社会条件下，初中一年级学生信息量，已经可以比以前多了一些，计算机相关的信息技术水平也可以适当提高一些，少年儿童心理特点的发展方面也是如此。所以，从初一学生开始“纵横码”输入法的学习是能够提高其发展限度的，促进他们心理特征的良好发展。

一、寓教于乐，激发学习兴趣

美国心理学家布鲁纳说：“学习的最好动机，乃是对所学教材本身的兴趣”；这就是说，浓厚的学习兴趣可激起强大的学习动力，使学生乐于主动学习。对于初一的大部分学生来说，搜狗、智能 ABC、全拼、微软等输入法已经驾轻就熟，培养与提高学生纵学习纵横码输入法的兴趣成为关键。

首先，有效利用各种教学媒体，把学生带入积极的思维状态。“兴趣是最好的老师”，著名教育学家皮亚杰则说“儿童不是被动地接受知识，也不是被动的接受环境刺激，而是具有主动性的人，他的活动受兴趣的支配。”纵横码的教学虽然基于计算机这种媒体，但如果只是呆板的对着电脑输入文字，时间久了，学生难免会觉得枯燥。而运用多媒体教学手段，可以拓展教学情景，多方面地调动学生的感官，让学生多渠道地获得信息，从而激发学生学习的兴趣。

比如，在刚引入纵横码时，为学生展示幼儿园小朋友的“纵横码操”视频，让学生玩玩 Flash 动画制作的纵横码小游戏等，让学生在了解纵横码的同时，极大的提高了他们的学习热情。而在教授学生“二字词组”的取码规则时，正值春暖花开之际，结合外界的环境，我设计了“花开纵横”的教学课件。以百花盛开的视频引入，以配有各种图片的花名作为二字词组的练习，让学生在轻松美妙的学习环境中既掌握了二字词组的取码规则，也培养了学生感受美的能力。

其次，组织生动有趣的游戏，引导学生在“玩”中掌握知识。游戏是一种能引起学生学习兴趣的好方法，尤其是对于还未摆脱稚气的初一年级学生，灵活运用各种游戏，可以引起学生的极大兴趣。因此，在纵横码教学中，我不但鼓励学生玩，还善于组织学生玩，和学生们一起玩，引导学生玩得有意义。

在进行纵横码的“想打”过程中，纵横码软件本身就提供了“成语接龙”和“词语游戏”。但往往有学生在使用“成语接龙”游戏时产生懒惰心理，要么输入一些简单的成语，要么就是循环性的使用重复成语。基于这种情况，我要求学生将语文每单元学习的词语整理出来，生成txt文本，形成“词语游戏”的词源。每次玩词语游戏时，既复习了语文教材中的词汇，又巩固了纵横码的输入。另外，我还充分利用其他地区课题组老师制作的游戏课件，配合“拷贝不走样”、“抓阄”等日常生活中的小游戏，不仅让学生尽情投入到游戏中，也给学生一个愉悦和谐的学习环境，轻松地掌握了纵横码知识。

二、分组比赛，提高学习积极性

分组比赛教学法，其基本特点是结合少年儿童的竞争心理，利用竞争诱导学生去积极锻炼，从而产生兴趣。为了在比赛中获胜，为自己的小组争取荣誉，学生总是会尽自己最大的努力，充分调动学习的积极性、主动性。

无论是一键字词还是整篇文章的“选打”过程中，我都会采用分组比赛的方式。比如在练习一键字词时，我首先将全班学生按照纵横码输入水平的高低大致的分成四组（一二三四的组名即表示水平的高低），然后进行练习，一段时间后开始五分钟时间的测试，并记录下本组内前三名及后三名学生，采用末位淘汰制的方式，将前三名学生调到前面一组，后三名学生调到后面一组。而在整篇文章的“选打”时，同样利用分组比赛的方式，决出本组内的前三个名次，并且每节课将学生名字公布在黑板上；一段时间后，统计出公布名字次数最多的学生，给予一些小奖品，这样的激励机制在很大程度上提高了学生练习的积极性，正如俗语所说的“竞争总让人富有斗志”。

三、撰写心得，反思学习收获

教师常常会反思自己的教学效果，因为教学反思是一种有益的思维活动和再学习的自觉冲动，不断反思，不断地发现困惑。“教然后知困”，教学反思可以激发教师的教学智慧，探索教材内容的崭新表达方式，构建师生互动机制及学生学习的新方式。同样的，学生学习也应该有个反思过程，纵横码的学习也不例外。

在利用纵横码输入法完成“看打”、“选打”、“想打”的过程中，逐级递增的快感让学生体验了学习的乐趣、收获了知识。但如何来表达自己整个学习过程中的心情呢？“好记性不如烂笔头”，我想到了让学生撰写心得的方法。每一次新内容的学习、每一次困难的解决、每一次知识的收获……都让学生以文字的方式记录下来。虽然只是简短的几段话，但也是学生反思后的收获，一方面巩固了纵横码的知识，一方面也提高了学生的写作能力。功夫不负有心人，学生浦嘉倩的文章《美丽的邂逅》发表在2010年5月24日《苏州日报》上，学生常佳丽的文章《学会接受》发表在2010年8月7日《姑苏晚报》上。

通过几年纵横码的教学实践活动使我常常会联想到童年时代的积木游戏。“搭积木”是绝大多数人们儿时玩过的游戏，直到刚当上父母的年轻爸妈们还在辅导着其幼儿小女搭着那色彩斑斓的积木。纵横码的拆字编码不就是一个倒过来的“搭积木”游戏吗？因此，纵横码本身的乐趣，再加上教师有特色的教学，学生有潜质的发挥，在少年儿童中推广纵横码学习将大有作为。

【参考文献】

1. 林小苹（组稿），《纵横信息数字化学习课题实验专项研究》，《中国信息技术教育》，2011年第01期 总第129期；
2. 刘成章，《信息技术教育学》，高等教育出版社，2008年12月。