

《成语比赛一、二、三》教学活动方案

上海市青浦区初等职业技术学校 杨振飞

设计思路:

本课以纵横输入与成语学习相结合的学习方法,尝试发挥纵横输入与成语学习互相促进的作用。

我制定了“知道四字词组输入规则、提高看打、想打的能力、促进眼、脑、手并用的协调和思维的流畅、积累成语”为主要内容的学习目标,通过“看打成语、看解释打成语、同字开头成语想打”三项成语比赛的方式进行学习,这些活动的设计有利于攻克重点和难点。最后通过作业的布置使学生在课后也能进一步去积累成语,为学生的持续学习提供方向和导引。这些活动在发挥纵横输入对成语学习的促进作用、提高学生主动参与意识,培养学生自主学习的能力方面将起到重要作用。

教学分析:

本课的学生已学过四字词组的输入规则,但还需提高熟练度。“看打”难度尚可,但“想打”对学生而言有很大难度,需要先脑中呈现字的形象,再取笔划,对我们初等职校的学生来说,虽然只是多了一个步骤,但这个步骤涉及的基础知识、能力是多方面且高难度的。在这个活动中,还需要一定的成语掌握基础。在之前,我布置学生进行成语了的预习,为本课的学习做了铺垫,并通过本课的活动巩固、丰富成语的积累。

本次活动主要是以成语比赛的方式进行,以激发学生学习的兴趣,在有趣的比赛中达到活动的目的,并体会团队合作的乐趣。

教学目标:

1. 知识与技能
 - (1) 知道四字词组输入的法则。
 - (2) 提高看打、想打的能力。促进眼、脑、手并用的协调和思维的流畅。
 - (3) 识记成语,了解成语的意思,丰富成语的积累。
2. 过程与方法
 - (1) 通过竞赛中看打、想打成语的练习,巩固四字词组输入的方法,提高看打、想打的能力。
 - (2) 通过三个项目的竞赛,使学生进一步巩固学过的成语,增加对成语的了解,提高识记量。
3. 情感、态度与价值观
 - (1) 通过纵横输入法的运用,从中体会到纵横信息化对积累成语的促进作用。
 - (2) 通过三项成语的竞赛,增进对成语的了解,感受汉语成语的魅力。

教学重、难点:

1. 四字词组输入规则的识记和运用(重点)。
2. 想打能力的提高(重难点)。
3. 丰富成语的积累(重难点)。

教学过程:

教学内容	教师的组织和引导	学生活动	设计意图
复习	四字词组输入规则?	回答并举例演示。	复习巩固四字词组的输入规则,为下面的活动做准备。

导入	<p>问：在汉语中，什么通常是四字词组？</p> <p>成语是语言宝库中的精华，也是文化的积淀，汉语成语的内容，涉及文学艺术、天文地理、政治军事、礼仪习俗、衣食住行、植物动物等。掌握成语可以丰富我们的语言，了解成语，可以丰富我们的知识。今天，我们就让纵横码带我们进入成语的世界，去领略成语的魅力。</p> <p>多媒体出示课题。《成语竞赛一二三》</p>	<p>回答并举例</p> <p>听，了解。</p>	<p>引出学习内容，使学生明确学习任务。通过竞赛的组织形式，激发学生的学习兴趣。</p>
看打成语	<p>讲解比赛规则：每人 1 分钟成语看打，看谁打的多。</p> <p>交流比赛成绩，表扬鼓励学生。</p>	<p>明确比赛规则，进行比赛。</p>	<p>提高看打能力，积累成语。</p>
看解释打成语	<p>交流比赛成绩，表扬鼓励学生。</p> <p>引导学生交流正确答案。</p>	<p>明确比赛规则，进行比赛。</p> <p>通过交流了解相应的成语。</p>	<p>培养想打能力，促进眼脑手的协调并用能力。增加对成语的理解，丰富成语的积累。</p>
同字开头成语想打	<p>讲解比赛规则：分 A、B 两组，三局两胜制。分别以“一、三、五”开头，两组轮流打出成语，打出一个，并解释意思，试着造句。轮到的小组想不出新的成语为输。</p> <p>语言引导。</p> <p>交流比赛成绩，表扬鼓励学生。</p> <p>展示老师准备好的以“一、三、五”开头的成语。简介介绍。</p>	<p>明确比赛规则，进行比赛。</p> <p>了解这些成语。</p>	<p>培养想打能力，促进思维的敏捷。反馈成语的积累，并增加成语的积累。</p>
小结	<p>引导学生说今天的学习成果。</p> <p>成语是人们长期以来习用的，简洁精辟的固定短语。汉语成语承载着博大精深的中华文化信息。运用准确，能增强表达效果。今天，我们通过三项比赛积累了成语，感受了其魅力。</p>	<p>学生做学习小结</p> <p>听、了解。</p>	<p>总结本课的学习成效。进一步激发学生学习成语、积累成语的主动性。</p>
后续学习	<p>课后查阅、识记其他以数字开头的成语。</p>	<p>明确作业。</p>	<p>激励学生对成语的进一步学习，促使学生养成可持续自主学习习惯。</p>