

《标点符号的正确用法》 复习中交互式电子白板的运用

文/华南理工大学附属实验学校 黄燕如

提到语文复习课，很多人的第一反应是无聊而沉闷。如何妙用交互式电子白板，改变传统复习模式，充分激发学生的学习兴趣，拓展复习的资源，优化复习的过程，真正让学生好学、乐学、善学，从而提高小学语文复习的效率？

一、创设情境，激发兴趣

激发学生的兴趣，激活学生的情感，从而让学生产生学习的动机，就显得尤为关键。交互式电子白板，图文并茂，视听结合，可动可静，具有极强的渲染力。巧妙使用，可以很好地创设情境，营造气氛，让原本置身事外的学生身临其境，产生学习的兴趣，从而自觉学习。

在本课导入环节，为了让学生体验标点符号的重要性，首先教师运用白板的音频功能，播放《婚礼进行曲》，在轻松活泼的情境中，学生惟妙惟肖表演了小品；接着通过白板的隐藏显示功能，先后出示小品人物的对话，引导学生直观而具体感知“标点符号的重要作用”，轻松顺利直入主题。好的开始是成功的一半，对于学习材料有兴趣，学生就有了很大的学习动力。

二、层层推进，温故知新

子曰：“温故而知新，可以为师矣。”复习课就是对以前的所学的有关知识进行归纳、整理，形成结构化的知识。恰如其分地使用白板，可以让遗忘的知识得到重拾，零散的知识变得系统。

在本课复习中，教师使用了白板的透视镜功能，通过移动透视镜，逐一显示学过的的标点符号，帮助学生复习常用的标点符号，温习旧知，获得新知；接着通过白板

的拖拉功能，学生亲自动手操作，对标点符号进行拖拉分类。人机互动，学生与白板亲密互动，亲身体验收获知识的喜悦。

三、讲练结合，巩固提升

复习最直接的目的，就是让薄弱的知识有所强化，掌握的知识更加巩固，生疏的技能得到训练。所以讲练结合一直是复习最常用的教学模式，而高效的复习课要注重“少讲多学，精讲多练”。

交互式电子白板，是将多媒体电脑和黑板的功能合二为一，构建了类似“黑板+粉笔+板擦”的现代化教学环境，促进了教与学模式的改变。在复习中，如能巧妙运用白板，不仅可以协助教师答疑解惑，讲解知识点，还帮助学生查缺补漏，巩固提升，更能增强课堂趣味性，提升复习的效率。

在本课中“双引号”知识点学习中，教师首先提出问题“双引号的用法有哪些”，白板是出示双引号的用法和例句，学生思考片刻后，亲自上台操作，进行连线。“给学生一把梯子，让学生顺势往上爬。”电子白板轻松协助学生理解“双引号的用法”这一学习重点。接着，白板的显示器又显示例句，学生思考“引语和提示语位置不同时，前后标点符号是如何变化的”，边看例句边总结相关规律，又成功突破了“双引号对前后标点符号的影响”的教学难点。最后，学生完成纸质的综合练习，拍照上传，相互评价，互相纠错。在练习和互评中，在多向互动中，教师教学有的放矢，学生及时查缺补漏。在交互平台的学习中，学生如虎添

翼，轻松遨游于知识的海洋。

四、游戏强化，寓教于乐

著名教育学家乌申斯基说：“没有任何兴趣，而被迫进行的学习，会扼杀学生掌握知识的意愿。”让学生爱上学习最好的方法是寓教于乐，因为在整个小学阶段，学生始终不变的爱好就是“游戏”。游戏带给小学生新鲜感和趣味性，游戏中的竞争性和挑战性也在一定程度上激发了学生的兴趣，形成有效的内驱力。

为了吸引学生注意力，为了增强课堂的趣味性，同时也为了巩固本课所学知识，教师精心设计了“标点符号蹲”这个游戏。教师运用白板的聚光灯功能，将本课学习的三种标点符号的例句转化成游戏内容，在聚光灯中逐一显示。游戏形式分为个别参与和全班齐参与，两种方式切换，游戏有动有静，刺激好玩，学生情绪高涨，快乐游戏，将课堂气氛推向高潮，教学效果完美呈现。

游戏强化，寓教于乐，这样既能考查学生的知识掌握情况和反应能力，又能轻松攻克教学难点，寓教于乐。“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”教师要用智慧点燃学生学习的激情，让学生得法于课内，得益于课外。

五、总结梳理，学以致用

朱熹主张“读书之法，在循序而渐进，熟读而精思”。复习到最后一定是化繁为简，化多为少，所有知识融会贯通。

在本课最后，师生一起总结本课内容，教师巧用交互式电子白板的隐藏显示功能和形状组合，逐一显示书名号、破折号、双引号的用法，将本课学习的重点知识条理化，系统化。随后学生拿出课前的思维导图，将本课重点内容添加思维导图里，知识变得书面化，可视化，化为己用。最后教师择优展示，学生取长补短，学以致用，实现知识的大融合，为本课起到画龙点睛的作用。

责任编辑 罗峰