《字的联想》教学反思

创设教学游戏，学习寓教于乐。本节课设计的游戏环节，给学生提供一种富有趣味性的教学环境，目的是让学生真正地参与进来，不仅激发起学生的学习兴趣，更重要的是让学生在游戏活动中得到探索发现。

 这节课中，运用联想、类比的方法进行笔画替换，尝试用拟物、夸张等手段探索汉字的外形变化。如：用手指对图形的直接拖曳、移动、组合，操作者的难度降低，游戏中的目的性、互动性、直观性也更加明确，这样将游戏环节推向了一个新的深度。游戏的创设，超越了课堂的设置，给学生带来新的感觉、新的刺激，学生通过人机交互的方式，在玩中学、学中玩，寓教于乐。

 有效建构铺垫，自主灵动发展。教学中，当学生掌握替换笔画之后，教师有目的地构建具有一定情绪色彩的、以形象为主体的、生动具体的场景，让学生自主学习。如给球字打气的过程，运用了白板环境下的双重交互，学生直观的看到一个静态平面的球逐渐变成动态立体的球，既是模拟又较为真实地再现了生活中难以见到的场景，超越了课堂教学的限制，学生的思维、情感顿时被激发出来，在知识与方法上有联系、有突破。巧妙的建构可以成功地激发学生自主的探究发展。