

# 任务驱动在小学信息技术教学中的应用与教学经验

顾亚军

(江苏省苏州市高新区东渚实验小学 江苏 苏州 215163)

**[摘要]**信息技术学科是贯穿小学至大学的一门基础课程,也是培养学生信息素养、发展学生计算机应用能力的一门重要课程。但在现实中,由于小学生们在日常生活中习惯于使用家长的手机以及家庭中的计算机,以至于教师开展的教学活动难以激发小学生的参与热情。对于这种情况,教师可以应用任务驱动教学法。教师可结合教学内容设计教学任务,以任务驱动学生以小组或者个人的形式进行探究学习,最终达到提升信息技术课堂质量的目的。

**[关键词]**任务驱动;小学信息技术;应用策略

在信息时代中,社会对人才的信息能力与素养要求越来越高。相应的,小学与中学的信息技术教学也越来越受到教师与学校的重视。但在实际教学中,由于部分教师灌输式的落后教学方法以及学生个体的不良学习态度,信息技术教学的平均质量并不高。基于这一情况,教师便需要基于小学生的心理特征,为他们设计一些具有较强引导性、趣味性的任务,并基于分组设计小组竞赛回答的机制。如此,教师能够践行任务驱动教学法,提升教学质量。

## 一、融合情景教学法,设计情景任务

任务驱动的核心是设计能够驱动学生的任务,而能够带给学生学习动力的元素较多,情景便是其中一个<sup>[1]</sup>。教师可以将情景教学法的理念与任务驱动教学法融合在一起,设计情景驱动任务,以这种任务激发学生的信息技术学习与探究热情。在设计情景时,教师也应当注意小学生的实际年龄段,即以小学生当前阶段的认知喜好确定情景的主要内容。

以“复制与粘贴图形”为例,这一课时的主要教学目标为引导学生掌握对图形的复制、粘贴、旋转等操作。教师可以基于小学生喜爱动画情景的特点,为学生设计情景任务。首先,教师可以设定一个情景:小白兔上学时说太多话嗓子哑,所以它现在只能用图画来和别人交流。然后,教师将复制、旋转等操作融合在故事中。故事为小白兔放学后在菜园子中摘南瓜,然后将南瓜滚回家中。其中,“摘多个南瓜”对应复制操作,“滚南瓜回家”对应旋转操作。通过这一故事,教师能够使学生聚精会神地学习。然后,教师基于这一情景设计故事:绵羊伯伯昨天给小白兔送来了治嗓子的药,小白兔妈妈要求小白兔滚一个“大”南瓜给绵羊伯伯,小白兔很高兴,在几个南瓜中选择了最大的。虽然在滚的过程中南瓜倒了几次,但是小白兔还是顺利的将南瓜送给了绵羊伯伯。之后,教师将基础图片发送给学生,让学生参考教师讲故事的方法,画出相应的图画。在情景故事的激励下,学生们迸发出了较强的锻炼热情,以多样化的思路完成了教师布置的任务。

## 二、融合游戏教学法,设计竞赛任务

如前文所述,游戏是能够带给学生学习动力的另一元素。对小学生而言,游戏的概念是广泛的,绝大部分包含竞赛性、比较性的内容都可以被他们视做游戏的一部分<sup>[2]</sup>。因此,教师可以吸取游戏教学法的理念以及经验,结合信息技术教学内容设计具有竞赛性质的任务。在具有竞争意味的课堂中,学生会自主自觉地重视教师布置的任务,使任务的驱动价值得以增强。

以“制作运动的小车”为例,这一章节的教学目标是引导学生利用奇奕画王制作一个小车运动的动画。在讲授演示教学之后,教师便可以设计竞赛任务:同学们自己编一个故事,并基于故事选择图画以及小车的模型,最后比一比谁制作的小车运动动画与故事更富有创意。在布置这一任务之后,教师需要带着一本速记本到学生群体中巡视,以记载学生的优秀创意与表现。比如,在巡视过程中,教师发现许多学生并不重视马路的建设,即小车跑在马路中间了。在发现一个学生规划双向马路之后,教师可以现在本子上记录下其名字与创意,然后在班级中点出这一内

容,以此作为对该学生的表扬以及对其他学生的提醒。同理,在发现其他学生的优秀之处后,教师以同样的方式进行评价。如此,教师既能够带给学生启示,又能够营造紧张的气氛,并达到增强任务驱动能力的目的。

## 三、融合合作教学法,设计合作任务

虽然信息时代的小学生基本都具有相对较强的信息素养,但在信息技术课堂中,许多问题都不是一个小学生能够解决的,或者只有一个小学生时,解决问题需要花费较长的时间<sup>[3]</sup>。对此,教师可以应用“自主学习-合作探究”教学法,即为学生们设计需要合作完成的任务,以这种难度较高的任务驱使学生们结合在一起,然后以小组的荣誉驱使各个小组进行积极思考与友好合作。

以“制作运动的小车”为例,在学生们完成初步的创意作品后,教师可以结合以往的教学内容,为学生们设计一个合作任务。合作任务为:同学们,小车是在不断前进的,请你们以小组为单位,设计一个具有四个章节的完整故事,然后每人负责制作一个章节片段。最后比一比哪个小组的故事更完整、更有趣。在布置完任务后,教师可以展示一辆消防车前往四个事故地点的四段动画,以此让学生对任务有初步的印象。然后,教师再展示各式的车子,包括货车、摩托车、小轿车等,以此作为给学生的启发。在教师的启发与小组荣誉的驱使下,学生们的创作激情高涨<sup>[4]</sup>。对此,教师应当首先引导学生以纸笔先进行故事的设计,然后基于学生们的讨论内容逐步给予注意马路设计、注意情景设计等提示。在教师不断的提示以及学生合作交流的情况下,学生们很快便商定了细节,开始分别制作动画。在学生们制作动画期间,教师还需要引导学生互相帮助。总体而言,设计合作任务,教师能够有效驱动学生进行合作实践,并利用这一活动提升学生的实践能力。

## 结束语

总而言之,教师应当以任务驱动法驱动学生积极参与到信息技术的学习中。在设计驱动任务时,教师需要关注小学生的特点,以小学生的喜好设计合适的任务内容以任务形式。在任务内容方面,教师应当将信息技术知识与学生喜爱的动漫等内容结合在一起;在任务形式方面,教师应当着重设计学生自主实践式任务。通过对这两个方面的优化设计,信息技术的教学质量能够得到有效的提升。

## 参考文献

- [1] 杨建兴. 任务驱动法在小学信息技术教学中的应用[J]. 课程教育研究, 2020(11): 145.
- [2] 庄海玲. 任务驱动法在小学信息技术教学中的应用[J]. 中小学教, 2020(03): 29-30.
- [3] 张静怡. 任务驱动法在小学信息技术教学中的应用[J]. 课程教育研究, 2019(46): 134-135.
- [4] 宋麟. 任务驱动教学法在小学信息技术教学中的应用[J]. 福建教育学院报, 2019, 20(09): 103-104+120.

# 初高中英语教学衔接研究

刘昊璟

(江西省吉安市第一中学 江西 吉安 343000)

**[摘要]**伴随着新高考改革推行,作为高中英语教师,在教学过程无疑将面临更大的挑战,这就要求高中英语教师认真研究教学方向,积极地连接初中和高中英语教育,在完成完成教学任务的同时,还能够带动学生更好地学习英语。本文从新高考改革的角下,针对初高中英语衔接进行分析。

**[关键词]**英语教学;初高中;衔接策略

九年义务教育是学生学习的基础,特别是初中义务教育,能为高中阶段的顺利学习提供有效支持。英语作为一门世界通用性语言,目前存在初高中教学衔接断层的问题。衔接不顺畅,会使进入高一年级的学生出现英语学习吃力,提不起英语学习兴趣的现象。需要帮助学生迈过高一英语学习的门槛,以初中英语知识的温故引入高中英语学习内容,使学生循序渐进的掌握好英语知识,形成良好的学习态度和习惯,进而提高学生的英语综合能力。

## 一、改进教学形式

当学生从初中阶段进入到高中阶段的英语学习时,教师在教学工作开展过程中要对学生正确的引导,帮助学生重新认识英语的学习,促进学生英语学习自信心的提高。在促使初高中英语教学的衔接方面,教师要加强对学生良好心理环境创建的重视,促使学生在自己的思维领域里感受到英语学习的乐趣,能够有效地促进学生英语学习兴趣的提高,进而促进学生学习的积极性与主动性的有效提高。初中阶段英语知识的学习大多停留在表面,具有一定的具体性特征,而高中阶段的知识学习则对于学生的思维发展提出了更高的要求,具有极强的抽象性特征。因此教师要充

分结合学生的实际情况对教学形式进行有效的改进,可以通过组织校外英语兴趣小组的形式,开展英语演讲等活动;可以通过采用信息技术等现代化教学设备,例如看英文电影,使得英语知识更加的具有直观性;还可以通过寓教于乐的方式,例如举办节日活动,促使英语知识更加具体的体现,能够有效地促使学生英语学习兴趣的提高,从而促使学生英语水平的有效提高。

## 二、实施自主教学模式

自主教学模式是一种让学生根据自己的实际情况,自发地完成学习任务,并且自我督促、自我管理、自我检查的一种新的学习模式。这种学习模式最早出现在西方,学生可以根据自己内心的真实想法去选择学习的方式、内容,并在完成学习任务后对自己的学习结果做出评价。这种自主学习的教学模式不仅能够培养学生自我认知和自我约束的能力,还对学生良好学习习惯的养成有非常重要的意义。特别是对于农村学生来说,因为师资条件等实际问题,他们没有一个好的英语学习环境,但通过自主教学模式可以培养学生自学能力,这样即便是师资力量有所欠缺,学生也能通过自学让自己的英语成绩有所提升。另外,自主学习虽然是以学生为主