

# 指向任务驱动的小学信息技术课堂

徐红蕾

江西省抚州高新技术产业开发区金巢实验学校

**摘要:** 在小学的信息技术学科中,使用任务驱动可以大幅度提升学生的操作实践能力以及解决难题的本领。通过制定明确的任务,学生可以在实际操作和自主探索的环节中,获取新的知识和技术手段。这种教育方式不仅能够点燃学生的热情,而且还能增强学生的团队协作理念和创新思维。本文从“任务驱动下的小学信息技术教学的实施意义;任务驱动下的小学信息技术教学的实施策略”两个方面入手,阐述了如何利用任务驱动使教学更具有目标性和实效性。

**关键词:** 任务驱动; 小学信息技术; 教学策略

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-6261.2024.10.140

## 引言

随着信息技术在社会各领域的广泛应用,让学生掌握信息素养已变成小学教育的关键目标。传统的教育手法在激起学生兴趣和提高实际操作技能方面存在一定的短板,而任务驱动的教学法则为小学信息技术学科注入了新的活力。通过与学生实际情况紧密结合的任务设计,教师引领学生在解决问题的进程中进行学习,与此同时,学生通过亲自动手实践掌握了信息技术的基础理论和操作技能,从而达成理论和实践相结合。

## 一、任务驱动下的小学信息技术教学的实施意义

在小学信息技术领域,采用任务驱动策略的教育模式正变得越来越流行,它因能够深受师生喜爱而广泛应用。这种方法的精髓在于,通过布置多元化的任务来实现教学的目标,鼓励学生积极参与并逐步深入掌握专业知识。这样的转变,从教师主导到学生中心,显著提升了学生自我学习的动力。在这种教学模式下,通过设计与日常生活紧密联系的任务,学生在解决问题的过程中自然地学习和理解理论知识<sup>[1]</sup>。这种方式不仅让学生在实践活动中获得必要的技能,还教会了学生如何将学到的知识应用于生活,对学生的全面发展产生了积极影响。同时,这种教学法也改变了教师的角色,从传统的知识传递者转变为学生的指导者和辅助者,引领学生在信息技术的领域中进行探索。这不仅增强了教师的责任感,也提高了学生的职业素养。此外,任务驱动的学习方法还促进了学生之间的团队合作和社交技能。在完成任

务时,学生需要互相协作,共同探讨问题,并在任务完成后向他人展示和分享自身的成果,这样的互动加强了学生的合作精神和社交能力。综合来看,任务驱动的小学信息技术教学不仅在教学技术上进行了创新,而且在培

养学生的创新思维、实践技能和社交能力等方面都取得了良好的效果。这表明它是一种高效的教学策略,值得在将来的教学实践中被进一步推广。

## 二、任务驱动下的小学信息技术教学的实施策略

### (一) 以学生为中心的动手实践策略

任务驱动的教学模式是一种把学生置于学习主体位置的教学方式,教师通过制定明确的学习任务,引领学生积极主动地学习。这一教学模式的核心理论是在任务的完成过程中,鼓舞学生自我探索和实践操作,致力于提升学生的综合素质。在小学信息技术这门课程中,基于任务的教学模式特别注重培养学生实践活动的能力。教学策略的关键在于,让学生通过实际操作和体验,真正掌握新的知识和技能,而非只是依赖听讲和记忆。实践操作的主要价值,在于它可以使得学生获得深层次的理解和记忆,同时还可以获得创新思维和解决问题的技巧<sup>[2]</sup>。实践操作在基于任务的教学模式中,显露出数个优点。首先,实践操作能够激发学生的学习兴趣,学生可以通过亲自动手完成任务看到自己的学习成果,从而增强学习的积极性。接着,实践操作可以帮助提升学生的自主学习能力,学生在完成任务的过程中需要独立思考和解决问题,渐渐养成自主学习的方式。此外,实践操作可以培养学生的团队协作精神,许多任务需要通过小组分工协作完成,这样既提升了学习效果,又增强了学生之间的团队意识和沟通能力。

以“制作简单动画”为例,教师首先需要向学生介绍动画制作的基本概念以及相关软件工具,比如针对初学者的动画制作软件 Scratch,帮助学生理解如何构建动画以及操作步骤。同时,教师需要强调动手操作的重要性,理解到学习动画制作并不只是为了完成任务,更

重要的是掌握新的技能。之后，教师可以将学生拆分成若干个小队，每个小队由3-4人组成，并为每个小队分配一个具体任务，比如“制作一段10秒钟的动画片”。主题可以是学生熟悉的童话故事或者日常生活中的场景等，学生需要自己策划情节、设计角色以及背景，并通过动画制作软件将这些元素融合在一起完成创作。在学生实际操作的过程中，教师可以以课堂指导者和辅助者的身份，在课堂上参与观察，及时解答学生遇到的问题，并给予相应的建议。例如，学生在设计动画角色上遇到困扰，教师可以给予指导并建议学生使用软件中的模板或者素材库。同时，学生在情节设计上有问题，教师应建议学生进行重新思考并提供参考案例。在制作过程中，教师可以安排定期的成果展示环节，邀请小组成员展示自身的初步成果，分享自身的创作思路 and 遇到的挑战。这样可以帮助学生进行相互学习和借鉴，提高表达能力与自信心，通过“制作简单动画”的任务，学生不仅学会了动画制作，掌握了动手实践的技能，还在中间过程中学到了团队协作、问题决策以及创新方式。这些能力在未来的学习和生涯规划中是必要的一项技能。这种任务驱动的教学方式，不仅在具体任务中分享了知识和技能，同时还具备了让学生全面发展的能力。

### （二）促进创新思维的开放性任务设计策略

在小学的信息技术课程中，通过任务驱动的教育法来激发学生的创新思维，已受到广大教师的欢迎。其本质是通过布置特定任务来促进学生主动学习与创造能力，使其在实践和解决问题的过程中掌握知识与技能。这种方法重视学生的主导作用，鼓励学生通过自主探索和实践，区别于传统的教师主导教学模式。尤其是开放性任务的设计，教师要对这种方法引起更加的关注。这不仅帮助学生更深入地理解所学内容，还激发了学生的创造力和想象力。开放性任务的一个显著特点是没有唯一的解决方案，而是鼓励学生从多方面思考，超越常规，采用创新的方式来解决。当面对复杂且多解的任务时，学生需运用已有知识，多角度尝试解决，从而促进其创新思维。设计开放性任务的关键在于任务与教学目标紧密结合，并具备挑战性和趣味性。教师在设计任务时，应关注其开放性和多解法，使其对学生有吸引力，激发参与热情。任务内容应反映学生的现实生活和兴趣，这样在解决任务时，学生会感到与现实生活相关，并积极参与。

以“用‘画图’画画”为例，首先，教师介绍“画图”软件的基本操作和功能。为提高学生兴趣，展示优秀作品并解释使用技巧，帮助学生理解软件的功能和任务的趣味性。随后，布置绘画任务，如描绘“未来的城市”或“理想中的公园”，提供广阔的创作空间，鼓励自主创新。在任务实施过程中，教师鼓励学生分享创意与技巧，通过合作和讨论激发更多创新想法，并给予指导，帮助解决技术问题和引导创新思维。完成任务后，教师可组织展示和分享环节，让每个学生展示和解释自己的作品。这样不仅展示了成果，还能让学生从他人作品中学习，汲取他人优点和创新思维。教师还可以组织自我评价和互评，引导学生多角度评价作品，总结创作过程中的经验和反思<sup>[3]</sup>。通过“用‘画图’画画”这一开放性任务，学生不仅掌握了软件操作技能，还培养了创新思维和解决问题的能力。在自由创作中，学生体验动手实践的乐趣，并在交流中学习合作与分享。总之，任务导向的教学法不仅帮助学生在实践中掌握知识与技能，还提升了学生的创新能力，为未来的学习和生活奠定了良好基础。

### （三）强调过程评估的反馈性教学策略

小学教育阶段，实施任务驱动式教学法对信息技术教育产生了显著效果，这被实证为一种能增强孩子学习积极性和提升实践能力的有效方式。这种模式并未像教条式教育那样简单地把知识罗列给学生，反之，它借由一系列富有挑战的任务，点燃学生对知识的渴望，促使学生主动去探索答案，解决问题。在这种情景之下，教师所扮演的角色从传统的知识分发者转变到指导者和协助者。而任务驱动式教学法的一项主要特性在于它对教学过程有着频繁且及时的评估和反馈。这种评估方法并非单纯关注于学生的最终结果，而是更看重学生在面对挑战时的思考过程，使用的策略和技巧。这种方式可以让学生更准确地把握个人学习的节奏，同时，教师可以基于学生的反馈和表现调整自身的教学策略，从而营造一个有活力且适应性强的学习环境。

以“简单的Logo过程”为例，任务驱动式教学法在实际教学中的运用体现得淋漓尽致。在这个任务中，学生要学会使用“Logo”去完成一项简单的绘图任务。但这个任务并非仅仅是教导学生如何运用基本指令，更重要的是，通过完成任务，学生能锻炼自身逻辑思维，学习如何将看起来复杂的问题划分成简单的、具体的步骤，同时，学生可以尝试如何去优化问题的解答。此刻，

教师要及时关注学生的学习行为,提出一些有用的建议和反馈,以协助学生解决在学习途中出现的问题。例如,当学生在学习中遇到困难,教师会引导学生回想问题的整个出现过程,重新考虑每一个步骤的逻辑联系。这样一来,学生不仅能在学习过程中掌握所学知识,也能学习应对问题的多种策略。总结来看,任务驱动式教学法就是通过设计一系列富有挑战性的任务来提升学生的学习动力和主动探索的精神。评估反馈过程产生的及时调整能为学生提供符合其需求的学习支持和引导,促进学生在学道路上不断精进和提升。通过这样的教学方式,学生不仅能学习到相关的知识和技能,同时也能培育学生解决问题的能力 and 创新思考。

#### (四) 以学生兴趣为导向的趣味性教学策略

在小学的信息技术教育过程中,任务导向的教学策略日益得到广泛应用。此种策略以学生为中心,颠覆了传统的教育模式,使教育过程充满趣味性。任务导向策略通过设定各种多元化的任务,激发了学生的学习热情和推动学生创新思维。教育的环节再也不单单是知识的传递,而是变为让学生通过探索和解决问题来掌握技能,理解这些技能在实际生活中的应用价值<sup>[4]</sup>。以任务为导向组织教学环节,通过设计富有创造性的任务,让学生在完成任务的过程中学习并掌握相关的知识和技巧,这样不但能够提升学生主动参与的热情,而且能够锻炼学生的实践技能以及解决问题的能力。教师的角色也从传统的知识转述者转变为学生学习旅途中的向导和协助者。教师在指导学生面对挑战,解决在完成任务过程中出现的问题。这个教学法偏重于任务的趣味性和挑战性,因为只有这样,才能有效地激发学生的学习积极性。

以“用金山画王作图”为例,学生需要通过这个软件创作一幅富有创新性的画。任务的目标不仅包括了学生学习金山画王的基本操作,也鼓励学生发挥自己的想象力和创新精神创作独特的作品。在任务开始的时候,教师会先向学生介绍金山画王的基本功能和操作方法,例如,如何使用工具栏,选择颜色和进行图层操作等。然后,教师给学生布置了一个主题为“我梦想中的童话世界”的绘画任务,并要求在特定时间内完成。教师也会通过提供示例作品,来增加学生创作的趣味性并借此激发学生的创新思维。教师还会举办一次小型的展览活动,让学生有机会展示自己的作品。在创作过程中,学

生积极地动手操作,并根据自己的设想绘制不同的画面,可以是梦幻城堡,童话故事中的角色,或者充满想象力的场景。通过这个过程,学生不仅学习到了金山画王的操作技能,还掌握了通过不断尝试和修改来完美自身的作品的技能。教师在这个过程中起到了引导和协助的重要作用,例如,解释如何改变图层顺序来增强图像的立体感,或者如何利用渐变工具使颜色过渡更自然<sup>[5]</sup>。同时,教师还鼓励学生之间相互讨论,分享自身创作过程中的想法和心得,通过合作学习,学生的创新思路得到了更广阔的发展。最后,教师组织学生展示和分享自身的作品,每个学生都有机会向全班的同学介绍自己的作品,分享自己创作过程中的灵感和心得。这种互动的方式,帮助提升了学生的表达能力,也促进了学生的审美能力。总之,在应用任务驱动教学法的过程中,设计有趣而富有挑战性的任务,并以学生为中心,就能大幅度地提升其实践能力及学习热情。在教师的引导和协助下,学生在完成任务的途中,既学会了基本的信息技术知识,也培养了创新精神以及解决问题的能力,对信息技术课程的兴趣也因此加深,学习成效得到了显著的提升。

#### 结语

在小学的信息技术学科中,任务驱动教学法的引入不仅提升了学生的学习热情和实践操作能力,更推进了学生的全方位质的增长。学生通过完成特定任务,获得了合作、创新和解决问题的技能。这种教学模式背后的理念与现代教育完美契合,能够深入推动信息技术课程的发展。在未来,教师应当进一步完善任务设定和评估方式,提升教学质量,以培养更多的创新人才,且这样的人才将具备较强的信息素养。

#### 参考文献

- [1] 于文文. 游戏化教学在小学信息技术课堂教学中的应用策略[J]. 名师在线, 2020, (36): 83-84.
- [2] 杨彩虹. 新形势下小学信息技术课堂教育教学模式创新[J]. 当代家庭教育, 2020, (36): 87-88.
- [3] 汪月敏. 改进小学信息技术教学途径初探[J]. 家长, 2020, (36): 45-46.
- [4] 牟善伟. 小学信息技术生活化教学策略研究[J]. 家长, 2020, (36): 165+167.
- [5] 尚莉. 浅谈基于微课的小学信息技术教学[J]. 中国多媒体与网络教学学报(下旬刊), 2020, (12): 64-65.