

浅议小学信息技术课任务驱动教学法的任务设计

邓兆艳

(通化县三棵榆树镇中心小学, 吉林 通化 134100)

[摘要] 小学信息技术课任务驱动教学法中的任务设计要以学生为中心, 根据学生的实际情况和学生感兴趣的方向来设置任务; 要注意知识点的系统性、连贯性和软件基本功能的递进性; 还要遵循循序渐进的原则, 使学生在完成任务的过程中, 既巩固已学过的内容, 又探索新知识。这样逐步提高, 并通过一个个任务的完成最终实现总体的教学目标, 从而形成一个系统的知识体系。

[关键词] 信息技术; 任务设计; 可操作性; 有效

当前很多小学信息技术教师缺乏对“任务驱动”教学法系统的理论层面的知识, 很多教师对“任务驱动”教学法的认识还很肤浅, 不清楚它的理论依据和理论基础, 不明白该如何运用于信息技术课的教学中。许多教师设计的任务枯燥无味, 可操作性不强, 没有体现课堂教学的层次性和整体性等。这些问题若得不到很好的解决, 是必将影响到学生的学习, 影响到学生信息素养的提高。

一、任务设计要体现实际性

在设计任务的时候一些教师只是考虑到如何提高学生对各知识点的掌握程度, 把所有的知识点都强行加入到任务中去, 不管任务是否符合客观实际, 是否合理。如“文字的排版”这节课中, 有些教材把一首四言诗, 四句分别设置为不同字体和不同字号, 任务完成后整个版面凌乱不堪。学生虽然学会了操作, 却失去了对“美”的体验与感受, 这样的任务就不符合教育的理念。这就是任务没有体现实际性, 因为任何书都不会这样排版。可修改为, 把这首诗放到同一行中, 让学生思考如何去排版, 通过实践引出操作中的问题, 再逐一解决。通过作品的展示进行分析比较, 形成对排版的初步认识。这中间蕴涵很多的内容, 如: 换行、标题、作者的位置, 四句诗怎么摆放, 文字的颜色、字体、字号等。让学生学会创造美, 学会审美。将知识蕴藏在分析、讨论与交流中, 使学生在实践中学会操作技能, 在分析比较中理解了排版的原则和技巧。

二、任务设计要体现层次性

根据学生的水平, 我们在设计任务的时候要将任务分为不同的层次。如在“word中插入表格”这一课中, 设计的任务就是“让学生word中制作出本班课程表”。对于基础较差的学生, 任务则相对容易, 只要求制作简单的表格, 再把相应的课程名称填入单元格中, 尽可能作一些修饰; 对于基础较好的学生, 任务难度就稍微大一些, 除了要制作表格和填入相应的课程名称外, 还要做表格美化、用背景修饰, 完成一张具有个性化的课程表。这样让所有的学生在每次学习中都有所收获, 大大激发了学生的兴致和想象力, 体验到完成任务后的喜悦和成就感。

三、任务设计要体现整体性

设计任务时, 要注意各个知识点之间的联系, 让学生的知识形成一个系统。信息技术课的每一部分都有其完整的教学内容, 如文字处理、电子表格处理、运用网络等, 都能够设计成一个个系统的任务。这个完整的大任务就是每部分总的学习目标。为了实现这个目标就要涉及到该部分的许多知识点, 通常要分成若干个子任务, 各个子任务只要一结合就能形成一个完整的系统的任务。因此设计任务时要处理好局部和整体的关系, 让它们之间形成子任务和母任务的关系。子任务服务于母任务, 这样就能保证很好的实现最终的教学目标。

四、任务设计要注意激发学生学习兴趣

兴趣是学生学习的最大动力。学生在学习过程中, 只有产生了兴趣, 把学习当作一种享受, 才会积极地去认识和探究知识。如果设计的任务不能激发学生的兴趣, 就不能调动学生的学习积极性, 就达不到学生主动参与学习的效果, 教学任务也就难以顺利完成。学生的兴趣往往来源于生活, 如何用电脑解决他们生活中遇到的各种问题是他们最感兴趣的内容之一。

五、任务设计要注意培养学生的创新意识

在设计任务的时候要留给学生一定的创新空间, 这样才有

利于培养学生的创新意识。总之, 提出的任务要符合学生认知规律, 融教学内容于开放平等的教学环境中, 引导学生去探求知识、去获取知识、去运用知识。在“用word制作贺卡”这节课上, 我有限定贺卡的形式和内容, 仅提供完成任务所需的素材, 这就为发挥学生的想象力提供了空间, 为学生自由创作留下了充分的余地。从学生内容丰富、形式多样的作品中, 反映出他们不但掌握了教师要求掌握的内容和方法, 而且在很多操作细节上还能举一反三、灵活变化、自由发挥, 充分发挥了学生的潜能, 真正实现教师“授人以渔”, 鼓励学生大胆创新的教学目标。

六、任务设计要具有可操作性

信息技术课是一门实践性非常强的课程。在信息技术课中可谓“百看不如一练”, 用“纸上谈兵”的方法教学是不可行的。学生亲自上机动手实践远比听老师讲、看老师示范要有效得多。通常, 教师对知识进行讲解、演示后, 关键的一步就是让学生动手实践, 让学生在实践中把握真知、掌握方法。因此设计的任务, 一定要注重任务的可操作性, 使学生易操作、可操作、并乐于操作, 只有这样的任务才能吸引住学生, 使得学生在课堂上时时刻刻刻苦探究、努力地解决问题并完成任务, 同时在这个过程中也增长了知识与技能, 学到了本领。

七、任务设计要注重学生能力培养

设计的任务要灵活, 不要死板, 学生在完成的过程中, 可以通过多种方法实现, 这样才能很好地培养学生的操作能力、探索能力、适应能力等。信息技术是时刻变化着的学科, 它也是更新最快的学科, 如果学生只是在课上学到一些知识, 而没有把自己的学习能力提高, 那么过几年后软件变了, 学生也就一无所知了。所以在课堂上提高学生学习的的能力至关重要, 只要能力提上去了, 无论软件怎么变, 学生都能适应。

八、任务设计要注重与其它学科相结合

把信息技术这门课孤立地进行教学, 往往得不到好的效果。任务的设计还应尽量使本学科与其他学科相联系, 与日常的教育教学活动相联系, 与学生的思想品德教育相联系, 走课程整合之路。整合过程中, 要把相关学科的知识 and 技能要求作为一个整体, 有机地结合在一起, 强调信息技术服务于具体的任务, 把信息技术作为获取信息、探索问题、协作解决问题的工具。因此, 在进行任务设计时, 要尽可能体现学科整合的思想, 充分关注其它学科的学习进度和学习情况, 加强与其他学科的横向联系, 培养学生综合处理问题的能力。例如, 在“运用word进行排版”这个任务中, 就可以输入一篇语文课文, 并自己画一幅小插图插入到课文中, 然后进行排版, 这就整合了语文、美术学科的内容; 在“利用excel创建本班同学某次考试的成绩表, 计算出总分并排出顺序, 最后写一个简短的分析报告”这个任务中, 就整合了数学、语文等学科的内容。

总之, “任务”就像火车头, 只有设计科学合理的“任务”, 才能起到有效驱动课堂教学的作用。

参考文献

- [1]赵佳乐. 计算机多媒体辅助教学软件开发的初步探索[J]. 小学信息技术教学, 2013, 3(12): 22-23.
- [2]张俊杰. 小学信息技术教学中任务驱动教学法的应用探究[J]. 小学教学现代化, 2013, 3(14): 47-48.