

智慧课堂，让教学更生动

——小学信息技术教学中应用任务驱动法的实践研究

招 苹

(珠海市香洲区金钟小学 广东 珠海 519000)

[摘要] 在新课改的背景下，小学教学在发生着巨大的改变，而小学信息技术的教学质量近几年来有所提升，其主要原因就是应用任务驱动法，这样的方法符合当前社会的发展理念，有利于提升教学效果。本文主要先说明任务驱动法内容，然后说明小学信息技术教学中应用任务驱动法的意义，最后说明小学信息技术教学中应用任务驱动法的方法。

[关键词] 智慧课堂；小学信息技术；任务驱动法；实践

在我国相关的政策中明确指出，对于小学信息技术教学的主要任务就是，培养学生养成良好的信息技术意识，让学生能够在学习过程中有效的掌握信息技术，进而提升学生收集信息、处理信息的能力，培养学生养成正确的文化素养，为学生以后的学习、就业提供相应的帮助。任务驱动法作为小学信息技术教学中非常重要的教学方法，需要不断对其进行研究，进而来保证小学信息技术教学的质量。

一、任务驱动法的内容

任务驱动法其实就是指学生在学习信息技术的时候，在教师的帮助下能够始终围绕着一个任务来进行学习，在提出相应问题的基础上，能够受到问题的吸引，将自己所学知识应用其中，在这过程中逐渐形成自主学习的能力，进而完成相应的任务^[1]。这样的教学方法是信息技术理论知识为基础，要求教师要构建相应的教学情境，通过这样的方法来让学生能够深入到其中进行学习。而在这样的情况下，学生就能够对于自己的学习得到一种认可感，提升自身的自信心，让学生能够不断探索其中的知识，推动学生全方面发展。

二、小学信息技术教学中应用任务驱动法的意义

(一) 明确学生的主体地位

通过任务驱动法的合理使用，能够将信息技术和教学方法有效结合，进而让学生和教师都能够为着同一个目标而努力着。利用任务驱动法能让小学生在信息技术教学过程中，明确自身的学习目标，与此同时也更加能够为教师树立正确的教学目标，教学思路更加清晰，这样教师在教学过程中就能对教学内容更加了解，进而提高教学效率。而就以任务驱动法这种教学方法来说，本身也是符合小学信息技术这一特点的，能够让教学更加具有层次性，进而保证教学的由浅到深，让学生在这其中逐渐的掌握相应的知识。而且在这过程中让学生获得自由学习的权利，也更加能够很好的体现出学生的课堂主体地位，这是对于传统教育的重要改变。

(二) 顺应小学生个性发展需求的方法

在小学教学过程中，因为学生自身的情况都不同，那么在学习上的水平也都有所不同，呈现个性化的发展特点^[2]。但是，因为受到应试教育的影响，学生自身的个性化特点并没有受到重视，教师在教学过程中也没有根据学生的实际情况设计相应的教学内容，直接影响到学生自身的发展，严重的阻碍教育事业的前进。而在小学信息技术教学中应用任务驱动法，就能够让小学信息技术课堂更加高效，以尊重学生的个性化发展为基础，设计相应的教学任务。在这样的情况下，学生就能够在课堂上充分的发挥自身的实力，根据实际学习内容发挥，更好的提升自身的专业素质。

(三) 培养学生解决问题的能力

对于任务驱动法来说，主要是让学生通过这样的学习方法，来将学习内容和生活实际有效结合，这样学生不仅能够掌握相应的知识，而且也能够有效的利用这些知识。学生在学习这些的时

候，就能够真正的认识到这种信息技术的作用，并且有力的提升自身的创造思维潜力。教师利用任务驱动法进行教学时，通过为学生布置相应的任务，能够引导学生进行合理的学习，在这过程中逐渐的找出其中的问题，并且及时的解决问题，进而进一步的提升自身的能力。

三、小学信息技术教学中应用任务驱动法的方法

(一) 因材施教

教师在教学过程中，要根据每位同学的自身特点，设计更加合理的任务，培养学生的学习能力和创造能力^[3]。首先，因为学生自身的性格、能力都不相同，那么在设计任务、安排任务过程中就需要根据不同学生的特点来进行设计，但是又不能够完全不同，要保证最终的目的都是有效的提升学生的能力，保证所安排的任务能够最大程度上发挥其价值，进而提升学生的能力。例如，在《认识计算机》课本学习过程中，教师对于不了解计算机的学生就应该先让其看第一节《信息与计算机》，通过对这部分的学习来概括的了解计算机，而对于自身已经了解计算机的概念的学生，教师就应该让其先看《计算机的应用》这一部分，了解计算机能够应用于哪些地方，通过这样的方法就能够很好的提升整体学生的能力，为以后的教学打下良好的基础。其次，因为学生在小学阶段正在处理智力逐渐成熟的阶段，那么对于周围的事物都有着非常强烈的好奇心，教师作为学生的引领者，就应该及时的抓住学生的这一特点，在布置任务上给予更多的多样性，让学生能够有效的形成良好的创新思维。教师所设计的任务是小学信息技术教学的重点，也是提升学生能力的关键所在。

(二) 明确任务

教师在教学过程中，会给学生布置一些学习任务，而在布置任务过程中，教师就应该根据任务来设计一些问题，利用这样的方法来让学生能够带着问题进行思考，进而通过问题来具体实践。例如，在《关闭计算机》课本学习过程中，教师说出“在按下关机按钮的时候会出现哪些选项？在这其中应该选择哪个？”通过提出这样的问题，学生就能够根据问题来进行具体操作，有目的的进行实践，就能够更好的完成任务，而且还能够很好的增加学生的成就感。另外，教师在设计问题过程中，让学生通过解决问题也能够养成良好的思考能力，对于学生未来的发展有着非常重要的意义，这也是小学信息技术教学的重要任务。

(三) 教师指导

小学阶段的学生，自身的能力无法能够满足自己的想法，所以在完成任务过程中就一定会有很多的问题。如果这些问题凭借自己的能力无法有效解决，那么驾驶就必须给予相应的指导^[4]。例如，在《启动画图软件》课本教学过程中，学生虽然想要了解这部分知识，但是因为自身的能力无法达到相应的目的，找不到画图软件在哪里，也就无法进行下一步的认识画图窗口这一知识。所以，教师就需要在这过程中定期的询问学生有哪些不懂的地方，而学生自身在遇到问题时也需要及时的提问。教师要

(下转第315页)

题。

环节三：教师提出与故事中蕴含的排列组合、博弈论知识相关的大问题，引导学生进行研讨活动，探究故事与授课内容相匹配的深层次内涵。让学生从相关实践（或解题过程）中，加深了解本堂课的学习内容与学习方式。

结合故事性教学的授课主题，可选题如下：

“有10个海盗，拥有100金币，抽签排序，从小到大顺序制定方案，有一半（这个一半是指大于或等于5）以上同意即通过，否则将被推入海中，请为他们制定收益最大的分配方案。”

运用博弈论里的逻辑倒推法，可得：

“对于最后一名海盗来说，轮到他发言时，只有两个海盗了，因此第9个海盗不管提出什么都有50%赞成，因此他会提出100金币全给自己，而第10名没有。这时候第8名海盗可以提出给自己99个，给第10名海盗1个金币，而第9名没有。因为第10名海盗按照上述方案一无所有现在有一个，也会赞成。同理，第7名海盗可以提出给自己99个，给第9名1个，拉拢第9个跟他一起达到50%的支持率。第6名可以提出给自己98个，给第8名1个，给第10名1个。第X个海盗提出合理的方案为给第X+2n（n=1，2，...）个海盗每人1个，其余的都归自己。”

在学生做题过程中，除巩固排列组合与博弈论等书本知识外，还学到了更重要的博弈思维方式与线性排列思维方式，一举多得。

四、在实践中可能遇到的问题及解决方式

任何新事物的推行都不会一帆风顺，新事物势必会遇到新问题，作为推行者必须做好充分的准备来面对变数极大的低龄儿童以及课堂局面。下面列举一些可能会出现的教学问题及其解决方式。

（上接第212页）

对学生所出现的问题进行分析，逐渐的引导学生，让学生能够自主进行解决，这样学生在真正解决后，不仅会有所收获，而且还会获得自信心，对于以后遇到的问题更加具有自信来完成。

（四）合作完成

对于学习来说，自己一个人的力量可能无法有效的完成相应的任务。那么当教师布置完任务后，就可以为小学生进行分组，通过这样的方法来让学生体验解决任务的过程。学生在这过程中会带着问题进行思考，通过实践来解决所出现的问题。例如，在小学信息技术课本中的最后一章《确定主题，创意构图》中，就是让学生设计相应的画面，如果是学生自己来做，可能无法完成，教师就可以让小学生分成不同的小组，然后来共同解决这个问题，在解决问题后，学生就能够在这其中获得很好的成就感，在不断交流中提升自身的自信心，更加想要努力学习。对于小学生来说，完成小学信息技术教学中的任务，是能够体现小学生学习能力的根本表现，也是说明小学生学习成就的体现方法。

（五）评估任务

在完成所布置的任务后，教师还需要对学生在任务过程中的表现给予一个合适的评价，对于在这过程中所存在的问题给予相应的意见，及时的纠正在这其中所存在的问题，并且对小學生进行鼓励。与此同时，教师要将学生的任务完成程度及时的进行交流，让每个小组之间都能够获得收获，在不断比较中获得相应的收获，进而提升学生的学习思维能力。对于教师的评估任务来说，是能够发现学生的重要方法，也是当前教学的重点。例如，在完成最后的合作学习后，教师就针对每一个小组的实际表现情况来逐一进行评价，然后及时的纠正其中所存在的问题，及时的给予每一个小组鼓励，充分的激发学生的学习兴趣，为学生以后的学习打下良好基础。

四、小学信息技术教学中应用任务驱动法需要注意的地方

1、在教学的过程中，课前学生预习不充分是时常发生的情况。如此，教师就很难在课堂上对学生学习知识的过程进行有效地引领，更不用说拓展延伸了。依然回到了教师支配课堂，采用“灌输式”“填鸭式”“问答式”的老路上，以教师的理解、分析来包办代替学生的理解和分析，学生只是观众和被动的接受者，无法也不需要相关的思维活动，最终导致了学生的学小于教师的教的“低效高负”的课堂教学现状。

解决方式：故事性教学可以更有助于缺乏课前预习的同学理解课程内容，并且故事教学的趣味性可以让大多数学生专注于课堂，课前预习不充分的弊端就被无形缩小。

2、课堂教学讨论过程中部分学生参与意识差，不能很好的与他人沟通，导致这部分同学与课堂主线失去关联。课堂教学中让学生进行讨论是学生掌握知识，启发思维的行之有效的的重要途径之一。学生在交流、争执、论证的基础上才能得到提高，学习中的诸多问题是让学生在讨论、合作、探究中解决的，有些教学任务是在学生讨论的过程中完成的。如果缺乏互动性与良好的沟通，授课效果就会大打折扣。

解决方式：在故事性教学过程中，不紧跟授课过程的学生是难以学到课堂精华的。教师更应该对不善于发言的同学增加关注度，多给这部分同学提供发言、交流的机会。基于学生自身性格内向，不善言谈。应该诱导其多参与集体活动，改变低龄学生尚未成形的内向性格，增加学生自信心。

五、小结

孩子的成长离不开教育，更离不开良好的学习方式，而良好的学习方式必然需要良好的教育方式去引导，故事性教学恰恰可以成为这二者之间的桥梁；教师应发掘更好的教学方式，使学生真正全面发展。

对于任务驱动法来说，在应用过程中，教师要能够注意一下几个方面。第一，就是要保证所设计的任务要能够和实际生活进行有效结合，并且任务是学生自身能力的一部分，在这过程中即使存在一定的难度，但是也不能够过大，所设计的任务必须要具有操作性，能够让学生进行实践操作。其次，教师在学生完成任务后要及时的对其进行检查，避免学生自身为了完成任务没有运用正确的手段，教师也要在这过程中给予学生适当的指导，帮助学生来解决在这其中所存在的问题。最后，在学生完成任务后，教师要让学生能够明确这并不代表就真正了解小学信息技术课程，而是要真正从学生的实际情况来进行总结，并且适当的引导学生对其进行思考，创新传统的总结方法。教师在评价过程中，要从学生的想法、行为等多方面入手，更加全面的了解学生，帮助学生更好的生长，让学生以后能够更加熟练的掌握信息技术。

五、结语

总而言之，在小学信息技术教学过程中，应该对任务驱动法进行合理应用，这样就能够很好的提升小学信息教学质量。而且从宏观角度来看，这也是提升小学整体教学效果的关键所在。教师在这过程中，帮助学生充分发挥自身的个性，逐渐完善学生的自身。

参考文献

- [1]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.
- [2]高新华.任务驱动法在初中信息技术教学中的应用研究[D].石河子大学,2019.
- [3]王路朋.任务驱动法在初中信息技术教学中应用的策略研究[D].河北科技师范学院,2017.
- [4]何国娟.任务驱动法在小学信息技术课程教学中的应用[J].西部素质教育,2016,2(16):180.