

# 任务驱动学习及其在小学数学教学中的运用

管西秀

(莒县第五实验小学 山东 日照 276500)

**[摘要]**小学是一个重要的阶段,因此对于小学生的自主学习意识的培养刻不容缓。小学数学一直都是家长和学校关注的焦点,其中任务型驱动学习方法可以让学生学习效果更加显著。任务驱动,顾名思义就是在学习数学的过程中,在教师的指导下,以一个任务中心为重点,进行自主探索和交流,从学习资源里实践而完成任务。这种方法既让学生学到了知识,又给学生增加动手实践的机会,还可以让学生积极思考,进一步提高逻辑思维能力。

**[关键词]**任务驱动;小学数学;学习

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.08.1236

任务驱动学习其实是以完成任务为引导的学习模式。在教师的帮助下,学生通过自主学习,寻找答案。数学本来就是一门逻辑性很强的学科,对于小学生来说,学习数学本来就很难,但是任务驱动法可以刺激学生的学习动力,师生互动会让学生感受到学习的乐趣,从而减少学习的苦闷感。再者,数学课堂枯燥无味,任务驱动可以培养学生自主探究意识,增强学生自我认识感,找到学习数学的快乐。

## 一、数学教学与生活紧密相连

在小学阶段,学生的智力还未发展成熟,逻辑思维能力也是有限的。因此,教师要进行数学教学的过程中,要注意将数学问题与生活中的事物联系起来,让学生可以更好的理解其中的逻辑关系。生活里我们所接触的事物都是我们所熟悉的,相对于小学生来说,比较亲切,学习起来也较于简单。教师将数学的知识与生活紧密相连,可以让学生联想到生活的实例,而且对知识内容的理解进一步加深。生活中的事物多种多样,而且数学本身就是我们现实生活实例的放映,学习数学是为了更好的在这个社会生存,也是更好的解决生活中的问题,反之,我们也可以从生活中寻找数学,让数学的学习变得更加简洁。

例如在学习六年级上册人教版《圆》的时候,教师讲解到圆的含义的时候,学生难以想象,这时候教师可以寻找教师里面关于圆的图像,让学生更好的明白圆的含义,还可以就学生平时玩的篮球来举例,向学生展示一下圆的中心及其圆的半径,当学生们看到篮球以后,结合教师的讲解,就会很快的明白圆的知识点。

数学的学习是一个循序渐进的过程,学生学习效益与教师的教学有一定的关系。学生学习动力也有一定的因素,因此教师在进行教学的时候要注重方法。当课本中的知识点与生活相联系,就会找到知识相接的桥梁,更好的传送给学生。学习源于生活,又高于生活,从现实中入手,就有一个明确的目标,也可以更好的为学生们指明学习的方向。任务的设计也是一个方向,目的就是为了让学生们围绕这个任务去展开学习,而将任务与生活联系,可以将这两个方向突出更加明显,让学生更快的获取知识。

## 二、创设情境任务,实施启发式教学

任务是学生学习的推动动力,也是学生与教师之间交流的一个媒介。教师设置任务的过程中要充分发挥任务的作用,将课本知识、学生的认知能力、情感完美的融合。另外,教师还可以创设情境任务,让学生积极思考,自主学习探究,在知识的海洋里探索。任务的提出也要抓住关键的时机,适当的时候从切入点出发,将学生的思维一步步引入其中。

例如在教学六年级上册的《扇形统计图》的时候,教师通过黑板报、讲述及其多媒体的视频播放以及画图设定了一个情境:我们国家的汉族人数占比60%,回族3%,满族5%,朝鲜族4%,其他民族28%,接着,教师给学生一个任务:利用所给的数据,运用扇形统计图将我们国家的民族占比表现出来。这时候,教师要加以引导学生,帮助学生完成目标。

任务驱动法可以更好的帮助学生锁定目标,学生往往根据

这个任务去进行学习,通过一定的方式和渠道寻找答案完成任务。在进行教学的过程中教师可以创设情境任务,这种任务让学生身临其境,富有真实性,可以更加深刻的感受到学习的快乐,还可以引导学生积极思考,加深知识印象。情境任务是基于任务驱动的真实性而进行的,平时知识的讲解都是口述的,学生的想象力要过于丰富才能够将存在的图像汇聚在脑海里。但是情境任务可以最大范围避免学生去想象那些情境,而是一种真实的情境出现,让学生们感同身受,更好的学习。

## 三、运用数学游戏

数学课堂本身比较枯燥乏味,而且就传统的教学方法来说,三尺讲台,一支粉笔就把课堂包围的水泄不通。教师的讲解大部分都是黑板写字和口述来完成的,学生可以做的就是聚精会神的听讲,但是这种方法有很大的局限性,课堂没有一点点生机与活力,学生早已厌倦了课堂,甚至精神不集中,导致学习成绩惨不忍睹。因此,课堂的成功在于调动学生学习的积极性,刺激学生的学习的动力,让学生积极主动的投入到学习中。而小学生天性活泼好动,好奇心强,并且贪玩的个性也是人尽皆知。教师可以利用好这一点,寻找切入点,利用数学游戏调动学生在课堂的活跃度。数学游戏灵活多样,教师可以遵循学生发展的规律,及其学生们的身心状况设计一些符合该年龄的游戏,让学生自主参加活动,最终完成学习任务,获取知识。但是该数学游戏的设计要符合任务驱动的要求,抓住学生的兴趣爱好,进一步提高教学质量。

例如在教学六年级下册课本《圆柱与圆锥》的过程中,教师可以先给学生们发放一些与本节课相关的玩具,让学生们玩几分钟,在学生们试玩几分钟后,教师将圆柱与圆锥的内容导入课堂,进行一番讲解以后。然后说看着你们手中的玩具,找出属于圆柱和圆锥的,并且示意举手,找到多的学生可以领取奖励噢。在听到教师的话后,学生们都激动万分,为了完成任务,一门心思的了解圆柱与圆锥的特点,积极思考最后找到答案。

在这个过程中,学生首先体会到了上课玩玩具的快乐,并且打破了课堂的沉闷,压抑的课堂变得活跃起来,学习氛围瞬间被带动。其次,教师在学生感受到快乐的时候,进行讲解,可以在她们积极性最高的时候灌输知识,可以最大限度的接受更多的知识,当她们的接受能力达到饱和的时候,又进行游戏刺激,通过游戏完成任务,进行知识点巩固,进一步加深了学生的印象。

## 四、强化分析过程,科学设计练习课

当教师将精心设计的任务投放到学生中去的时候,这时候学生接过任务认真开始剖析任务,进行了自我的思考,并且利用所学的知识想尽一切办法去寻找答案。在这个寻找答案的过程中,学生进行逻辑性的思考,追求综合性的探究,并且根据自己的认知能力去找寻任务切入点。当然了,这个时候教师要注意观察学生的反应能力,适当引导学生完成任务,但是不能急于求成,不能着急的将任务讲解,这样会打破学生思路。最常规的做法要尽可能让学生自己进行独立思考和探究,自己去寻求答案。只有这样才能让学生加深知识点的记忆,并且

(下转第2151页)

学生之间的沟通交流,更好的促进教学。例如,在“认识四边形”一课中,老师可以把学生都分成均等的学习小组,针对长方形、平行四边形、正方形三类四边形进行分类,分别罗列它们的共同点和不同点,并派小组代表进行发言。除此之外,利用发的学习工具包里面的小木棒根据不同特性进行拼凑,并展示出来,老师根据学生的动手实践和归纳总结进行点评和总结知识点,遇到不足的地方要着重地进行加强讲解,让学生们都能够全面掌握知识内容,正确的进行分类。培养学生动手操作的实践能力过程中,不仅深化了知识点,而且还拉进了与学生之间的距离,这样能够更加全面的掌握学生的实际学习情况。

### (三) 充分利用多媒体教学

现在是科技发展时代,我们的生活离不开大数据,并因而获得了很多的便利,教育事业也同样如此,因为有科技设备的引进,使得抽象化的教学变的更加的直观,学生能够更快理解知识点。多媒体设备在各大学校都已普及,每个教室都安装了此设备,老师们要充分的发挥出这个设备的功能,实现数学教学的高效化、精准化。例如,数学授课过程当中,老师制作要讲内容的课件,在课堂上给学生们展示,在“认识时间”一课中,就能够利用多媒体的显示来区别时针、分针、秒针,把生

活当中所见到的各种时间显示都进行展示,包括时间的读取,让学生受到视觉上的刺激,以此来激发数学学习积极性,对数学的探究精神也会随之增高,这样一来还能够保持他们的学习兴趣,也营造了活跃的课堂氛围。

### 三、结语

总而言之,数学是一门综合性学科,不论是学习概念知识,还是公式的运用,又或者是问题的解答,都需要有扎实的基础水平才能够走的更高更远。老师们要充分的发挥问题情境教学优点,从学生的角度思考教学模式,让学生们都能够把知识点学精、学透,不断的挖掘数学背后的价值。营造轻松愉悦的课堂氛围,保持学生的数学学习兴趣,是能够全面提高综合素质的。

### 参考文献

- [1]张卓燕.以解决问题为例分析小学数学核心素养的养成[J].教育界,2021(09):70-71.
- [2]王皓.数学核心素养培养与小学数学教学实践路径探析[J].读写算,2020(35):50-51.
- [3]李欢喜.核心素养下的小学数学教学现状问题及改进策略[J].基础教育论坛,2020(30):52-53.

(上接第2148页)

在思考的过程中,学生可以开阔思维,寻找到新的知识点,这才是任务驱动的关键。再者,小学生的数学成绩的提高在于做习题。习题的完成通常是学生自己完成的,练习题的设计也很有讲究,首先教师要了解学生基础情况和认知能力,根据学生的不足之处,有计划有组织有针对性去设计练习题。当学生们在完成练习题的过程中,也伴随着大脑的转动,从而进一步巩固知识。

例如在对六年级上册《分数乘法》进行教学的时候,出现这样一道题目:“一面墙的面积是20平方米,已经刷完了这面墙的 $\frac{1}{3}$ ,已经刷完了的墙的面积是多少?”在进行这个题目的讲解问题,教师可以先让学生们进行思考过后,当学生利用 $20 \times \frac{1}{3}$ 的时候,教师可以走下讲台观看学生们计算过程是否正确,并且查看学生们出现的错误在哪里。等大部分学生计算完成以后,再走向讲台进行讲解,并且就大部分学生的错误展开讲解,让学生们深刻认识到这个错误,领略到其中的知识要点。教师还可以设计一些关于分数的练习题,让学生们课后完成,巩固所学知识。

在学生自我学习的这个时间段,是不应该受到外界干扰的,教师在学生全身心投入完成任务的时候,不应该去打破他们的思路,而是应该耐心的让学生思考过后,明白自身的不足,最后教师进行慢慢的总结。教师需要做的就是帮助学生们强化这个思考的过程,在这个过程中不仅仅可以让学生重点知

道知识点的要件,还可以从不同的角度去思考问题,开阔了眼界,提升了思维能力。教师在强化过程以后,遵循学生的实际情况,薄弱的地方去设计一些课后练习题,让学生可以在独立完成题目,再一次进行知识巩固。

### 总结

总的来说,任务驱动是完美的将学生所要学习的知识点和重点将任务结合起来的一种学习模式。这种模式富含了很多乐趣,结合了生活实际,根据学生的个人情况、学习能力制定任务,并且活跃了课堂,学生的学习环境变得活泼起来,大大提高了学生学习的积极性,挖掘了学生数学的潜力。但是教师在运用这种模式的时候,要与生活相联系,利用好数学游戏,设置情境任务让学生感受学习的快乐,注重强化过程,做好练习题的知识点巩固。

### 参考文献

- [1]王欣.任务驱动学习及其在小学数学教学中的运用[J].上海大学,2018.
- [2]郑宇.小学数学教学任务驱动学习的应用研究[J].课程教育研,2009.
- [3]王小林.任务驱动学习及其在小学数学教学中的运用[J].西南大学,2008.
- [4]李梦染,王曾.任务驱动学习及其在小学数学教学中的运用[J].湖北师范大学,2019.