

小学信息技术教学中任务驱动教学探究

梁晓锋

(涿鹿县大河南寄宿制小学 河北 张家口 075636)

[摘要]小学信息技术教师要以任务驱动教学法去组织课堂教学活动,构建和谐的师生关系,有效锻炼学生的探究能力,使其始终以主体姿态学习信息技术知识,及时操练信息技术技能,从而顺利提升学生的自主学习能力,使其养成勤思考、多动手动脑、善于总结、即时反思的好习惯。

[关键词]小学信息技术;任务驱动;教学

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2021.06.2983

一、设计梯级任务,明确课程目标

为了让小学生在信息技术课堂上真正实现有效学习,我们首先要做的便是设计出可操作的探究任务。在任务驱动教学理念下,难度适中的任务可以直接激发出学生的求知欲望,驱使学生自主围绕任务去整理相关资料,可以直接让学生迁移自己的认知经验,获得分析解决问题的方式方法。由此可看到,如果课时任务与小学生的认知能力不符,那么将很难发挥任务对学生的驱动作用。因此,小学信息技术教师要客观分析学情水平,设计合理的探究任务。在此过程中,我们也会发现一个现实问题,即学生之间的认知差异比较明显,不可采用“一刀切”的策略。因此,为了确保任务驱动教学方法可以顺利落到实处,小学信息技术教师需要设计梯级式的探究任务,明确一节课的探究方向、目标水平,以便有效驱动学生,让学生自主参与课堂探究活动。

二、创设探究情境,实现独立思考

建构主义教学理论认为,探究活动通常发生在情境之中,只有如此,才能顺利调动起学生的学习积极性,优化学生的身心发展。对此,小学信息技术教师就要尝试在课堂上创设探究情境,鼓励学生自主思考相关知识,以便有效培养学生的学科能力。在创设探究情境的时候,教师要选择多元化的情境创设方法,可以利用游戏导入软件,也可整合视听媒介,或者是利用学生熟悉的生活话题去创设问题情境等。教师要让学生明白信息技术的重要性,从而顺利激发学生的探究欲望,以便让学生独立思考,使其自主阅读信息技术教材,让任务探究活动拉开序幕。

在“绘制角色”一课教学中,小学生就要进入Scratch软件实际操作层面,他们要利用Scratch软件去设计多元化的角色,而且还可编排活动场景,掌握设计、导入角色的方式方法,使用“重复执行”控件与其他控件完成编程实践任务。在本节课上,我就展现了几组备受学生欢迎的动画片,如《熊出没》《小猪佩奇》《火影忍者》,让学生观察这些动画片中的主要人物。在看到这些海报时,一些本身就比较外向的学生会主动分享自己对于某一部动画片的了解情况,介绍具体的人物关系,阐述角色特点。无疑,这就直接营造了良好的讨论氛围,而我也适时提出:“你是否愿意亲自设计动画人物?”显然,这个提议赢得了学生的拥护,他们的回答非常热烈,而这就可以很好地激发学生的学习兴趣。然后,我就让本班学生探究通过Scratch软件导入角色、使用“重复执行”控件与其他常用控件的方式方法,掌握积木式脚本编写方式。为了便于学生积极思考,我留出了足够的思考空间,让学生认真阅读教材,同时打开Scratch软件,按照教材所展示的编写脚本流程进行实践操作,从而有效培养了学生的学习能力。

三、丰富学生合作,突破探究任务

学生合作交流非常关键,是落实任务探究教学模式的主要环节,甚至决定着任务探究活动的组织效益。我们要明白,小学生的个体认知能力水平有限,他们在学习信息技术知识时常会陷入某种认知瓶颈之中,在进行信息技术操作时出

现各种问题。如果缺少必要的生生交流,那么小学生是很难突破探究任务的。对此,小学信息技术教师要在课堂上设置小组合作学习环节,在学生充分思考之后,使其积极参与小组合作学习活动,共同分析信息技术技能的操作程序、迁移规律,使其亲自制作实践成品,有序提升学生的实践创新能力。

在“绘制角色”一课教学中,在动画人物关系分析这一情境的直接引导下,本班学生都产生了强烈的思考欲望,也认真阅读了教材。但是,本班学生之前从未接触过编程软件,单纯依靠阅读活动很难建构学科知识,而这也必然影响学生的学习状态,不利于提升学生的实践能力。因此,我就在课堂上组织了小组合作学习活动,希望学生通过小组讨论可以理解角色、舞台两个概念的含义及其二者的区别,探究在Scratch中新增角色的方式方法,使用“重复执行”控件与其他常用控件导入角色,创设背景,全面整理“绘图编辑器”的使用方法。这样一来,学生通过自主探究完成了课时任务,有利于改善学生本身的学习行为,提高学生的学习力。完成了组内讨论任务之后,我会让各小组轮流在主控电脑上演示“绘图编辑器”的使用方法,以及积木式脚本编写方式与具体操作流程,让学生在Scratch中导入角色、设置背景,从而有效激发学生的求知欲。

四、总结驱动效益,归纳实践技能

课堂总结至关重要,它是一节课的结束,也可作为设计下一节课的基本依据。有效的课堂总结可以引导学生归纳探究经验,自主提炼探究方法,可以继续驱动学生,让学生探索信息技术的操作,巩固理论知识,发展自身的学科能力。在任务驱动教学法的实施过程中,小学信息技术教师要在课堂上总结任务驱动效益,反思课时任务是否真正对学生产生了驱动作用,学生在突破探究任务时是否发挥出了个人潜能与集体智慧,探究情境是否恰到好处地唤醒了学生的学习动机等。教师要及时评价一轮任务驱动教学活动的实施效益,同时引导学生归纳实践操作技能,从而顺利提升学生的实践力,激发学生的创新意识,为发展学生的信息素养积累经验。

总而言之,在小学信息技术教学过程中落实任务驱动教学法将直接改变师生互动方式,有利于营造良好的课堂教学氛围,发挥学生的探究能力,为学生的未来成长做好充足准备。因此,小学信息技术教师要主动应用任务驱动教学方法,以学情为起点设计探究任务,以探究情境驱动学生,使其自主思考、积极交流,丰富课堂总结与即时评价,归纳信息技术操作规范与流程,有效培养学生的学习能力、实践创新力,逐步优化信息技术教学结构,优化学科教学环境与实际效益。

参考文献

- [1]黄灿.加快创新小学信息技术课堂教学模式的研究[J].新课程(小学),2014(02).
- [2]何海江.如何提高小学信息技术课堂教学效率[J].学周刊,2014(02).
- [3]王立新.如何在小学信息技术教学中培养学生创新能力[J].中国科教创新导刊,2013(36).