浅析信息技术课任务设计的方法与技巧

**【摘要】**任务设计是教学前教师必须精心准备的上课线索，在信息技术教学中，任务设计也就是所谓的“[任务驱动](http://baike.baidu.com/view/3202281.htm)”，就是在学习信息技术的过程中，学生在教师的帮助下，紧紧围绕一个共同的任务活动中心，在清晰的有层次的问题动机的驱动下，通过对学习资源的积极主动应用，进行自主探索及互动协作的学习，并在完成既定任务的同时，引导学生产生一种学习实践活动。“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学法。它要求“任务”的目标性和教学情境的创建。使学生带着真实的任务在探索中学习。在这个过程中，学生还会不断地获得成就感，可以更大地激发他们的求知欲望，逐步形成一个感知心智活动的良性循环，从而培养出独立探索、勇于开拓进取的自学能力。

**【关键词】**任务设计；任务驱动；学生；探索

一、引言

2001年信息技术课正式被国家教委列为中小学必修课，这是顺应时代发展的新课程，在信息化社会的今天，迅速地筛选和获取信息、准确地鉴别信息、创造性地加工和处理信息，将是所有社会成员应具备的如同“读、写、算”一样重要的，终生有用的基础能力之一。信息技术教师在教学过程中，避免单纯只讲技术，应注重对学生使用信息技术的道德和法制的教育，培养学生鉴别信息真伪的能力，让信息技术成为支持学生终身学习和合作学习的手段，并为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。

二、背景

小学信息技术课程的特点是由信息技术学科的性质和小学生的年龄特征共同决定的。它既不同于以往的小学计算机课又不同于小学语文数学等传统课程。它重在对小学生进行初步的信息意识、信息素养和信息技能的培养，集知识性和技能性于一体，小学信息技术课是一门应用型综合的学科课程。培养学生应用信息技术，解决实际问题的能力是课程的核心标准。信息技术课对学生进行信息技术的教育把培养学生运用信息技术手段收集处理运用信息的能力作为教学目标。在新课标中对信息技术的教学提出了综合教学目标教学内容和不同年龄学生的实际情况探索新型的教学模式培养学生的创新精神和实践能力的要求，任务驱动教学模式已经越来越被一线的信息技术教师以及教育行政部门所重视。

“任务驱动”教学方式是指在教学过程中以具体任务的完成来作为知识及技能的学习方法；是指在任务完成的过程中通过任务去激发学生的学习兴趣驱动学生主动地去探索知识、发现知识、学习知识；它是一种问题解决式、发现式的学习方法，又是一种充分体现学生主动性发挥教师主导作用的新课标理念所提倡的一种新型教学方式。任务驱动教学方式可促进学习者的独立性使学生处在一种不断接受教育的状态中，以此推动学生的主动学习性。

三、学情分析

我校由企业子弟学校城建制改为地方学校，学生来源由单一子弟生转变为片内生，生源较广学生家庭条件参差不齐，家长的学历较低辅导学生开展信息化学习的能力比较弱。开设信息技术课的五、六年级进行统计，学生总数为334人，男女比例分别为50.3%和49.7%，家庭中有电脑的学生占总数的72%，除上课外无法接触电脑的学生占总数的27%，其余1%的学生有其他途径。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 年级 | 总数 | 男生数 | 女生数 | 能上网 | 占比 |
| 五年级 | 178 | 91 | 87 | 115 | 64.6% |
| 六年级 | 156 | 77 | 79 | 126 | 80.7% |
| 合计 | 334 | 168 | 166 | 241 | 72% |

在有电脑的学生中发现能够经常使用电脑的学生有37%，其他学生只能周末使用两小时左右，学生缺少对电脑的感性认识，使信息课的授课方式不能等同于其他学校。针对我校的实际情况，经过多年在信息技术教学中的实践经验，总结了一些任务设计的方法：

（一）任务设计要小，要符合学生能力特点

学生在接受知识的能力方面存在差异，特别是地处城乡之间的小学，由于学生家庭条件及家庭文化背景差异较大，形成学生在信息技术方面的基础及认知水平差距，这就要求教师在把握总体学习目标的框架上，从学生实际出发，充分考虑学生现有的文化知识、认知能力、兴趣特点及学生个体的智力差异，把每一个学习模块儿的内容细化为多个容易掌握的小任务使每一个学生都有适合的掌握知识的台阶，通过完成一个个小的任务来达到总的学习目标。计算机的初步认识，有的同学对这部分知识几乎不用了解，但有些学生接触计算机较少，对计算机相对陌生，这时的任务设计就要细化还要有层次，任务的出现要具体，不能含糊不清，如：电脑由几部分组成？这些组成部分叫什么？提出这些问题后，让那些没有接触过电脑的同学，首先对计算机有个感性的认识，然后让掌握程度好的同学，做开机示范，并且帮助不会开机的同学，以正确的方法打开电脑。再比如试一试这样的小任务：有几种方法把文件夹中作业删掉？如何给房子画一个三角形屋顶？怎么样用工具画出正方形？文本插入图像后怎样排列才美观？这种小任务一般是结合信息技术学习而设置的，这是些探索性的问题和常识性的问题，学生在探索中找到解决问题的方法时，不但学会了知识点和操作技能，更有利于培养学生的自主学习能力和探索精神。

（二）任务设计要具有可操作性

信息技术课程是一门实践性非常强的课程，教师在进行任务设计时一定要使之具有可操作性，学生在没有任何预习准备的情况下，对任务的理解也有一个过程，在任务设计上针对重点难点采用“暗箱”式思路的方法，即给出任务首尾而忽略中间，不固化步骤，这样一方面使学生能在有效的时间内完成任务，而另一方面又可以不禁锢学生的思维，培养学生的探索能力。由于学生个体的差异，完成任务的速度也会不同，因此任务可加一些有外延性的内容，如在讲到多媒体录音一节，完成既定的任务后可以加上一个选择性任务，会录音的同学可以考虑将vc d上的声音录下来，而不太会的同学可以参考录音机的使用，学会给已录的声音配上更好的效果。编辑文本时，除了插入图片、设置图片位置，可让学有余力的学生在文本中插入声音文件，让不同层次学生都能在课上发挥主观能动性。

（三）任务设计要渗透教学方法，注重学生能力的培养

信息技术的快速发展特别是应用软件的升级与更新往往让人措手不及，但不管什么样软件，它基本操作流程是没有变化的，变的是功能化的界面，优化了某些效果，最基本的操作方法有相同之处，所以教学时一定要注重培养学生分析问题和解决问题能力教给学生触类旁通之本领，特别是应用信息计算机处理实际问题及独立获取新知识、新技能的能力，这样才能终身受益。

比如在学习了WINDOWS附件中计算器后，学习写字板工具就可让学生自主找出软件，如何打开写字板窗口就是本节课的一个任务设计。写字版的窗口与word的窗口类似，同学们完全可以不用老师的讲解就独立完成本单元的内容。画图工具软件也是如此，当学生熟悉这样的教学方法后，他们会自己摸索出学习信息技术的方法，教师提供路标，学生按指示摸索前行，前行的路上会有困难，这时路标内容要清晰，与课堂教学内容相符。

（四）任务的设计要围绕教学目标，做到系统化

每一个小任务都要围绕教学目标这个大任务，每一个任务都不是孤立的，应该让任务有联系、有拓展、有传承，比如在学习图片翻转时我们可以提出这样一个任务，画出一个倒福字来，学生得到这一任务后，他们就会主动地思考并学习完成这一任务所需要的知识，事实上我们都知道完成这一任务需要用前面学习的知识“为图画加文字”，学生可以通过完成该任务学习并复习旧知识，而且还学到了把知识综合起来使用。如果把任务设计成，告诉老师怎样进行图片翻转，那学生就只能围绕这一问题去学习该知识，虽然也能本节教学任务，但这样学习效果就会差一些。新教材在编写中也提倡全册一个大任务，每章节一个中任务，再由若干小任务串成最终的作品，六年级第二单元《动画演绎古诗词》由单一动图——素材导入——帧改变——层——最后让作品丰满这样的大任务串联，中间设计多个小任务，所有的任务围绕本单元的教学目标，让知识系统化，更利用学生理解和掌握。

（五）任务设计要创设教学情境，激发学完生兴趣

现代教育心理学的研究表明，人在学习活动中最有效的时刻就是各种学习因素处在最和谐状态的时刻，在信息技术教学过程中要创设与当前学习主题相关的尽可能真实的学习情境。这就需要在任务设计中充分发挥多媒体计算机具有综合处理图像、图形、动画、视频、声音、文字符号等多种信息的功能，设计出具有某种情境的学习任务，让学生在所创设的情境中探索实践，加强对问题的理解。在教学幻灯片这单元时把课前准备好的任务实例，一上课就呈现给学生，学生们被屏幕上漂亮的课件所吸引，动手实践的强烈欲望一下子就激发起来。刚开始学生们模仿老师的图片制作，后来更多即兴发挥，学习兴趣的激发使得整节课的教学不是在被动关注中进行的而是在学生的主动参与中完成的，课前任务实例的精心设计是教学设计的关键，因此任务的设置应更多地考虑学生心智发展水平和知识水平。比如在任务的设置中要与时代相结合，目前社会上流行的一些新事物、新现象可以用课件展示出来，这样可以让学生更好地与生活相关联。这样的联想更好地让学生体会学习为生活服务，学习知识为更好服务生活。

（六）任务设计要注重课程整合，不能独立于其他学科之外

信息技术课程，与其他学科比较具有较强的综合性，它涉及众多的边缘和基础学科。应用现代教育技术手段的根本所在，就是实现信息技术与课程的整合，真正解决学生认知能力和创新能力培养上的难点问题，解决学生认知过程中和创新过程中所必须要解决，而传统教学难以甚至是无法解决的能力培养问题，换句话说就是某些抽象的难以理解的知识点教师无法演示，学生无法操作，但通过信息技术手段就能使知识变得直观易懂。因此教师在任务设计时一定要扬信息技术之长，避传统教学之短，有目的的选取那些与其他学科知识有紧密联系的教学实例进行讲解。在信息技术课程中培养学生各学科知识的融合能力，五年级语文课有一篇文章《咏梅》，在学习word时我给学生们的一个任务是：帮助语文老师设计一篇电子版书，因为同学们刚开始学这篇课文，梅花的图像很模糊，通过查找帮助语文老师来设计电子版书，学生的思维达到空前的活跃，他们分头取材，有的找图片、有的找音乐、有的找作者资料、还有的找文章写作的背景资料，当同学们合作完成任务后都充满自豪感。这样的教学任务在信息技术课程中比比皆是，与各学科的整合是信息技术的最大优势。

总之，任务驱动教学方式中任务的设计对教学效果起着重要的作用，这些任务不仅要体现在教师的教案中，更要体现在教师所组织的课堂教学过程中，教师应根据教学目标、教学内容及学生各方面特点，通过实践灵活运用这种方法和技巧，不断完善任务设计的科学性及操作性。