任务驱动教学法的过程

“任务驱动”教学法是一种建立在建构主义学习理论基础上的教学方法，是实施探究教学模式的一种教学方法。它是将所学知识隐含在一个或几个任务中，学生通过提出问题、分析问题、明确问题所涉及知识，并在教师的指导下解决问题的教学方法。在学科学习中，“任务驱动”教学法以问题作为载体，创设一种类似科学探究的情境或途径，让学生自主地通过已学的知识，分析问题，完成任务，从中培养学生的实践能力和巩固已学的知识。

具体到课程教学的设计过程中，采用“任务驱动”教学法是指任课教师根据当前教学主题或目标设计提出任务，针对所提出的任务，采取演示或讲解等方式，分析任务并给出完成任务的思路、方法、步骤和结果，在此基础上，教师也可以任务方式引导学生边学边做，并独立或协作完成相应的学习任务，实现“学中做”、“做中学”，以达到学生真正掌握知识与技能之目的。“任务驱动”教学法的出发点是：师生互动；切入点是：边学边做；落脚点是：调动学生学习的积极性、创造性，尤为强调个性的发挥，事实上“任务驱动”教学法并不是简单的给出任务就了事，重要的是要让学生学会学习。

 “任务驱动”教学法的一般实施步骤：一般可分为创设情境，设计任务，自主探索、协作学习和效果评价四个阶段。

一、创设情境

需要创设与当前学习主题相关的，尽可能真实的学习情境，引导学习者带着真实的“任务”进入学习情境，是学习更加直观和形象化。在教学实践过程中，创设情境是一个非常重要的环节，它直接影响到教学的效果，因为无论教师设计的任务有多么好，能包含多少知识点，如果不能激发起学生要完成这项任务的主观能动性，那么“任务驱动”教学法就无法成功地开展，所以要设计一个能让学生积极主动去完成任务的情境是“任务驱动”教学法进行下一步骤的前提。

信息技术课要充分发挥它的课程特点，充分发挥计算机综合处理多媒体的功能，从声音、色彩、形象、情节、过程等方面，设计适当的情境使学生在这种情境中探索实践，加深对问题的理解。生动直观的形象能有效地激发学生联想，唤起学生原有认知结构中有关的知识、经验及表象，从而使学生利用有关知识与经验去“同化”或“顺应”所学的新知识，发展能力。教师还要注重营造一个自然和谐平等的氛围，允许学生随时提出问题、相互讨论，允许学生对教师的讲话、观点提出异议，允许学生自主选择具体的学习方式

二、设计任务

在“任务驱动”教学法中，任务的提出是关键，是这个过程的核心，它将决定在这节课中，学生是主动学习还是被动学习。教师要站在稍超前于学生智能发展水平的高度上，提出有利于学生掌握技能、获取知识的有意义的任务，总的来说设计一个合理有效的任务，需要遵循以下几个原则。

1、任务要有明确的目标要求。教师要在学习总体目标的框架上，把总目标细分成一个个的小目标，并把每一个学习模块的内容细化为一个个容易掌握的任务，通过这些小任务来体现总的学习目标。

2、任务要具体明确，具有可操作性。

3、任务要符合学生的特点。设计任务是要从学生实际出发，充分考虑学生现有的文化知识、认知能力、年龄、兴趣等特点、遵循由浅入深、由表及里、循序渐进等原则。

4、设计任务时要注意把信息技术作为一种认知工具，把其他学科的知识作为载体，融合在真实性的问题情境中，使学生置身于提出问题、思考问题、解决问题的协作学习中。

5、任务的大小要适当。一个教学内容可设计成多个任务，在同一时间内由不同的角色去分别完成。然后再由老师或同学将任务综合起来进行讲解。

6、设计任务时，要充分考虑学生的个体差异，要将学习目标分层次，针对不同水平的学生分别提出恰当的基础目标、发展目标和开放目标，在此基础上设计具有一定容量、一定梯度的任务，要求所有学生完成基础目标对应的小任务，学有所思的学生能接着完成下一需要努力才能完成的发展目标对应的任务，学有所创的学生还应继续完成后面开放性的任务。

7、任务要有多条完成的路径，让学生自己决定走那条路、怎么完成等。

总之，提出的任务要符合学生认知规律，把教学内容融合于开放平等的教学环境中，引导学生自觉地去探求知识，去获取知识，去运用知识。

三、自主探索、协作学习

在任务驱动教学法中不是由教师直接告诉学生应当如何去解决面临的问题，而是由教师向学生提供解决该问题的有关线索，如需要搜集哪一类资料，从何处获取相关信息资料等，强调发展学生的“自主学习”的能力。同时倡导学生之间的讨论和交流，通过不同观点的交锋，补充，修正和加深每个学生对当前问题的解决方案。教师设计的任务可以由学生个人完成，也可以分小组完成，但要注意“任务驱动”教学法的任务是使学生成为学习的主体。

1、要求学生自主探索。在这一阶段，教师切忌直接告诉学生应该做什么，只需针对不同的角色，向他们介绍一些与任务完成相关的资料及如何充分利用好现有资料的建议，或提供一个完成任务的基本框架。教师要站在稍超前于学生智力发展的水平上，通过提问、观察、交谈来引导学生对解决问题所需的策略进行探索。

2、鼓励学生协作学习。教师设计的任务，最好是把学生分成小组进行讨论学习，教师要注意引导学生积极协作，让每个学生随时向小组成员传递自己已获得的资料、任务的进展情况等，在互帮互助中共同进步，让每个学生的思维成果为整个小组所共享。教师要适时组织小组交流讨论，针对小组协作中遇到的问题，及时调整计划、进度，甚至调换角色，从而使各小组进一步把各自的学习活动深入下去。

信息技术课的特殊性，为教师提供了很多的机会和可能为学生去创造这种生动活泼的课堂气氛和环境，只要教师肯下功夫去发现和挖掘。“任务驱动”教学法抛弃了以往学生跟着教师指挥棒转，被动接受知识的状况，使学生能独立思考、大胆尝试、自主探索，对学生分析问题、解决问题的能力培养十分有益。“任务驱动”教学法也为学生的合作学习提供了良好的条件，也可以通过吧各种层次的学生组成一组完成同一任务的方式解决学生知识技能层次上差异的问题，学生通过合作学习，学会了表达自己的见解，学会聆听他人的意见，理解他人的想法，学习他人的长处。

四、效果评价

完成了任务并不等于完成知识技能的构建，还必须对学习效果进行评价，这就是“任务驱动”教学法的最后阶段：效果评价。恰当的评价可以对学生的发展产生导向和激励作用。对学习效果的评价主要包括两部分内容，一方面是对学生是否完成当前问题的解决方案的过程和结果的评价，即所学知识的意义建构的评价，而更重要的一方面是对学生自主学习及协作学习能力的评价。

从学生角度说，任务驱动是一种有效的学习方法。它从浅显的实例入手，带动理论的学习和应用软件的操作，大大提高了学习的效率和兴趣，培养他们独立探索、勇于开拓进取的自学能力。一个“任务”完成了，学生就会获得满足感、成就感，从而激发了他们的求知欲望，逐步形成一个感知心智活动的良性循环。伴随着一个跟着一个的成就感，减少学生们以往由于片面追求信息技术课程的“系统性”而导致的“只见树木，不见森林“的教学法带来的茫然。 教师的有效的评价，对学生能力的充分肯定，使学生体验到成功者地快乐，以保持良好的学习势头。

评价活动主要是学生和学生之间以及学生与教师之间的交流，也是一个合作学习的机会。在这样一个合作性的集体中，具有不同知识结构、不同思维方式、不同风格的学生，可以在交流过程中互相启发、互相补充，在互相交流中产生新的认识。而教师也可以从学生的一些创意作品中得到启发，达到教学相长的效果。