

任务驱动式教学模式的应用策略研究

——以中职《Flash》教学为例

朱朗先

(四川文理学院 四川达州 635000)

摘要:“任务驱动式教学法”是以“任务为主线、教师为主导、学生为主体”为基本特征的一种教学模式,注重学生创新精神和实践能力的培养。而Flash课程作为一门实践性很强的学科,传统的教学模式关注的只是知识的传授,不能体现学生的主体地位、没有给学生充足的自主探究的空间、更是妨碍了学生发散性思维的培养。本文通过教学实验分析证明了在Flash课堂教学中应用任务驱动式教学法能够提高学生的信息素养和获取知识能力,有利于培养学生的发散性思维,促进学生养成并实践协作学习的良好学习品质。

关键词:任务驱动教学法;建构主义;Flash课程

中图分类号:G40-057; **[文献标识码]:**A; **[论文编号]:**1009-8097; **[DOI]**

一、问题提出

1、《国家中长期教育改革和发展规划纲要》指出要大力发展职业教育

2010年7月,教育部颁布《国家中长期教育改革和发展规划纲要》(以下简称《纲要》),在《纲要》中指出要大力发展职业教育。职业教育是我国教育的重要组成部分,它肩负着培养数以亿计高素质劳动者的重要任务,是我国经济社会发展的重要基础。^[1]

2、中职生学习绩效普遍偏低

学习绩效是指学习者在一定时间和条件下完成某一任务时所取得的学习业绩、效果和效益。^[2]其表现形式多种多样,主要体现在学习效率与学习成果的质量、数量和效益方面。中职生是一个特殊的群体,其正处于身心的成熟与定型阶段的交错期,他们的认知、情感、兴趣、需要都会随着年龄的增长而发生剧烈的变化。笔者根据自己的教学经验以及和其他中职教师的交流发现中职生的学习绩效普遍偏低,不会合理充分利用信息技术资源,往往将原本的“实践课”变成“游戏课”,现代教育技术的优势没有得到充分体现,如何激发中职生的学习兴趣,提高他们的信息素养,是教师需要解决的首要问题,因此,这为本研究的开展提供了可能。

3、任务驱动式教学模式的研究是推进和落实课程改革的迫切需要

《基础教育课程改革纲要(试行)》指出:教师在教学过程中应与学生积极互动,尊重学生的人格,关注个体差异,满足不同学生的学习需要,逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革。

任务驱动是著名认知心理学家奥苏贝尔人本主义教育思想指导的具体教学原则之一,作为一种建立在建构主义学习理论基础上的教学方法,任务驱动将传统再现式教学转变为问题式、探究式教学,从而激发学习者的学习兴趣,有利于创新型人才的培养。传统教学模式往往在教学时或多或少会表现出单方面(教师或者学生)主宰课堂而出现的“满堂灌”或“盲目学”的现象,而任务驱动式教学模式使学生能够采用更合理的学习策略掌握学习内容和提高自主学习与协作学习的能力,从而优化了整个教学过程。^[3]

基于上述问题,本研究拟通过探究任务驱动式教学模式的应用策略,以解决中职生中学习效率较低的问题。

二、任务驱动式教学模式在中职生Flash课程教学中的应用

1、任务驱动式教学模式在Flash课程中的应用策略

参考网络环境下的数学协作探究教学模式的教学设计思想,本文尝试性地提出一种基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式,^[4]框架如图1-1所示。

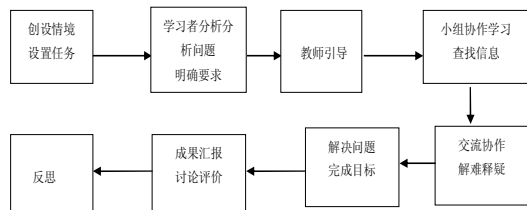


图1-1 基于任务驱动——教师引导的小组协作学习教学模式

模式解读:根据本堂课的学习内容,创设与学生身边的学习经验密切相关的学习情境,情境创设的目的是激发学生探索、解决问题的兴趣,从而提高学生的学习积极性;对所需完成的任务即问题进行分析,明确目标要求;将所有学生根据自己的学习兴趣分成若干组,并选出一名组长,由组长分配给每位组员相应的任务;教师统一指导各位组长完成当前教学任务,然后组长教会其他组员,接着各个小组进行成果汇报并进行讨论评价(自评、小组成员之间的互评以及组与组之间的互评);当然整个教学过程是在教师的指导下完成的,最后教师要求每位学生回忆、探索自己的协作过程从而进行学习反思。在整个学习过程当中教师可以给出相关的视频供学习者进行自主学习。^[5]

2、应用案例《循序渐进——打字效果》

(1) 教学内容分析

本节课所使用的教材是由电子科技大学出版社出版的职业教育计算机及应用专业国家规划教材《Flash 8.0应用教程》;活动学习内容是第5章逐帧动画第一节的内容,第一节的内容是围绕如何创建逐帧动画为主线进行展开的。

(2) 教学目标分析

①. 知识目标:

掌握逐帧动画的制作方法。

②. 能力目标:

通过逐帧动画的制作,让学生提升自主学习和协作学习的能力。

③. 情感目标:

通过实践操作和作品评价,体验动画制作的乐趣。充分激发学生探究的兴趣和创新性思维的培养。

(3) 教学重难点分析

重点：关键帧的制作。

难点：对关键帧怎样处理来实现逐帧动画的效果。

(4) 学情分析

打字效果对于学生来说有很好的吸引作用，为了实现目标学生会充分发挥积极探索的精神，所以使用任务驱动法，让他们自主学习、小组协作、由易到难，最后能够较好的理解和掌握 Flash 的制作方法。让学生始终处于“探究”状态，激活学生思维和情感。

(5) 教学过程

表 2.1: 《循序渐进——打字效果》的教学过程

教学环节	教学内容	主要教育目标
课题引入	导语：“打字的效果大家并不陌生，在电视新闻节目中经常可以看见，如何用我们所学的 Flash 动画知识实现这些效果呢？”可以播放一段电视短片，实现打字效果。	激发学生兴趣，引导学生进入该节课的学习状态
教学环节	教学内容	主要教育目标
任务呈现	如何利用逐帧动画实现打字效果？	让学生明确学习任务，以学习任务作为驱动，激发学生的学习兴趣，从而进行有目的的学习。
分组操作	通过教师的引导，根据课本中所提供的具体方法与步骤进行小组协作学习。	提高学生将理论与实践相结合的能力，从而达到学以致用的目的，有利于学生创新思维的培养
交流	以小组为单位，和同班同学分享动画的制作过程，并将动画进行展示。	提高学生发现问题、解决问题以及概括学习的能力。
引导反思	引导学生对打字效果动画制作过程进行反思	进一步培养学生的动手能力，激发学生在实践过程当中发现问题，进而找出解决问题的具体方法。
总结	对本节课内容进行小结	知识和方法的回顾

三、案例分析

本研究作者以达州技师学院 2020 级计算机应用与维修班和 2020 级广告制作班为实验对象，分别以 2020 级广告制作班为实验组，2020 级计算机应用与维修班为对照组，每个班级学生都是 30 人。对照组 2020 级计算机应用与维修班不做任何前测，采用传统教学模式进行教学即先上理论课，然后去机房进行实践操作课。

在实验之初，笔者对传统教学方法下学生的学习结果进行了前测，以《快速旋转——制作旋转动画》为教学案例，分别对实验组和对照组中学生上交的作品进行统计，将学生完成的情况按优、良、中、一般四个等级进行评价，其结果如表 3.1 所示：

表 3.1 实施基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式前学生作品完成情况

作品完成情况	实验组 (2020 级广告制作班 30 人)	对照组 (2020 级计算机应用与维修班 30 人)
优	4	5
良	4	6
中	20	15
一般	2	4

优（达到学习目标）良（中心旋转不到位）中（角度选取错误）一般（角度和旋转错误）

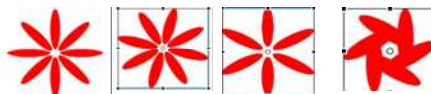


图 3-1 各个等级学生作品展示

为了深入分析学生学习效果，笔者将学生学习情况前测结果以饼状图的形式表示：如图 3-2 所示：

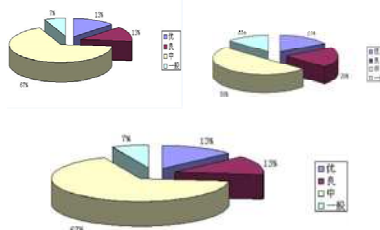


图 3-2 学生学习情况的前测结果

通过学生学习的预测试结果饼状图可以看出：实验组中优、良、中、一般比例分别是：13%、13%、67%和 7%，对照组中优、良、中、一般比例分别是：17%、20%、50%和 13%，通过比较可以发现，在实验前，两组学生的学习结果多数处于中等水平，优、良程度偏低。据此笔者查看了学生的作品，通过分析学生的作品可以看出，学生容易出错的其中一个地方在于椭圆工具的任意变形，学生拖、拉的程度不够，造成图像难以成形，学生在选择完椭圆工具后不会将其进行任意变形，特别是角度的选取容易出现错误，正确的做法是应该选择 45°，这样刚好刚好分成 8 块；另外一个容易出错的是关键帧的插入，好多学生在插入关键帧是出现“虚线”，最后制作出来的动画，不会旋转，这样的做法是错误的（如图 3-3 和图 3-4 所示）；

此外，补间动画的制作也是本节课的重难点之一，许多同学出现了问题；

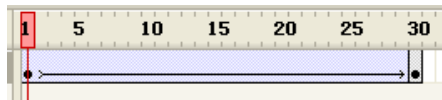


图 3-3 正确补间动画的制作

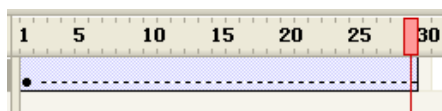


图 3-4 错误补间动画的制作

鉴于以上问题，笔者在实验组 2020 级广告制作班采用基于任务驱动——教师引导的小组协作学习教学模式进行教学，其教学实施过程如下：

首先，给大家呈现一幅利用风力发电的旋转的齿片和一段视频，让学生知道今天这节课所需要掌握的内容即给学生创设真实的情境；第二，引导学生了解关键帧以及补间动画的制作，整个操作步骤及方法见教材；第三，将全班 30 名学生分成 5 组，每组 6 人，

并推选 1 名组长，教师将整个动画的制作过程教会各组的组长，然后由组长分别去教会各位组员，遇到问题及时向老师反馈。在整个教学过程中教师应起引导作用并监控整个教学过程，对学生所遇到的问题和困难进行及时的解答与反馈；学生之间应加强协作学习；最后将自己的制作成果在小组内及组间进行效果评价从而对自己的不足进行反思。其实验结果如表 3.2 所示：

表 3.2 实施基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式后学生作品完成情况

作品完成情况	实验组 (2020 级广告制作班 30 人)	对照组 (2020 级计算机应用与维修班 30 人)
优	15	5
良	10	10
中	4	11
一般	1	4

为了深入分析学生学习效果，笔者将学生学习情况后测结果以饼状图的形式表示：如图 3-5 所示：

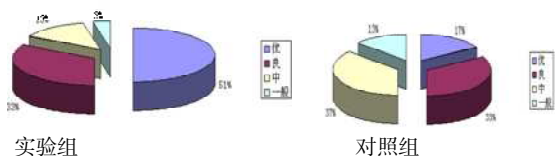


图 3-5 学生学习情况的后测结果

通过学生学习的后测结果饼状图可以看出：实验组中优、良、中、一般比例分别是：51%、33%、13%和 3%，对照组中优、良、中、一般比例分别是：17%、33%、37%和 13%，通过后测结果饼状图可以看出实验组中学生学习结果大多数处于“良好”以上，对照组中“良好”和“中等”占据了很大比例。

为了进一步分析学生学习结果前后变化，笔者分别将实验组和对照组中的前测、后测数据进行了比较，如图 3-6 和图 3-7 所示：

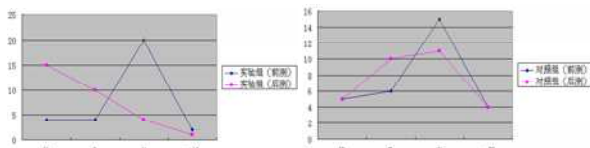


图 3-6 实验组前测、后测结果比较图 图 3-7 对照组前测、后测结果比较图

从实验组和对照组的前测、后测结果比较可以看出：当实施基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式后，实验组（2020 级广告制作班）作品完成情况有了明显的改善，而对照组几乎没有什么变化，通过以上结果可以说明当采用基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式后，学生的学习效果提高很明显，学生的学习积极性得到激发，学习态度进一步端正，学生反应较好；充分发挥了学生的主体作用。

以上实验对本论文的启示在于：

(1) 任务驱动式教学的过程应充分发挥学生学习的主动性，同时也不能忽视教师的主导作用。学生的主体性表现在于学生用积极的态度主动地去学习。为了避免学习的盲目性，应当在教师的指导下有目的的进行。

(2) 正确创设教学情境能激发学生的学习兴趣。

学生主体性的充分发挥能够优化教学过程，提高教学质量。教学设计时要尽量创设积极的教学情境，促进学生的参与意识，激发学生的学习兴趣。

(3) 在学生自主学习的基础上充分实现了协作学习的能力。

在以上所呈现的两个案例中，都是首先强调了学生根据教材上面的方法与步骤进行自主学习，在这个过程中学生通过自己的实际操作发现问题，教师首先将班上所有同学分成若干小组，每个小组选举一名组长，然后教师根据分组情况，将动画的整个制作过程给各个小组长进行制作演示，最后要求组长协作小组其他成员进行学习，在整个教学设计过程当中充分体现了学生自主学习与协作学习的结合过程。

四、结语

本研究通过对对照组和实验组前后分别完成任务的情况可以得出基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式在 flash 课程中的应用有以下几大优势：

- 1、有利于激发学习者的学习兴趣，调动学习者的学习积极性，培养学生自主学习能力。
- 2、有利于因材施教，各个击破，充分实现了“个性化教学、分层次教学”。
- 3、有利于培养学生综合运用知识解决实际问题的能力。
- 4、有利于培养学生的合作精神和有效沟通能力。

任务驱动可以促进学生之间的有效沟通，学会用恰当的语言表达自己的见解，也学会聆听他人的意见，学会评判、接纳和反思，在整个任务的完成过程当中，充分发挥主人翁地位，体现平等的意识，每个学生可以各抒己见，遇到问题及时提出，发挥团队作用，及时进行交流和总结，这种认知的重建能够促进学生高级思维的培养，提升学生的信息素养水平。^[9]

基于任务驱动——教师引导的小组协作教学模式适用于操作性较强的学科，其他学科可以借鉴此操作流程，不断改进、不断完善。当然，应当做到各个学科之间的有效整合，从而达到优势互补，共同发展、共同促进。

参考文献：

[1]中华人民共和国教育部.基础教育课程改革纲要(试行)[N].中国教育报,2001年7月27日第2版.
 [2]刘冲,赵建斌.网络环境对大学生学习绩效的影响研究[J].河北广播电视大学学报,2010,6,26-29.
 [3]黄洪杰..任务驱动教学模式在通用技术课程中的应用研究[D].山东:山东师范大学,2009.
 [4]何克抗,郑永柏,谢幼如.教学系统设计[M].北京:北京师范大学出版社,2003,6.
 [5]张祖忻.绩效技术概论[M].上海:上海外语教育出版社,2009.
 [6]韦茂婷.中学信息技术“任务驱动”教学模式的研究与设计[D].海南:海南师范大学论文集,2008.
 作者简介:朱朗先(1985—),男,江西吉安人,理学硕士,助理实验师,研究方向:教学设计与绩效技术、创新创业研究。
 课题来源:1、2014R002Q《外语教师教育技术能力培养研究》——以四川文理学院为例。2、2020JZ011 实验教学示范中心管理与运行机制研究——以四川文理学院省级基础外语实验教学示范中心为例