

和刺激,竞争性任务可以激发学生好强、好胜心。

2. 任务有趣味的场景。如:“指法小组对抗赛”任务应用“拔河”场景,既生动、有趣又刺激。

3. 任务有时长性。每一个任务都要设计合理的时长,时间太短不能达到有效的训练,时间太长失去新鲜感。

4. 任务分有单独性和协作性。单独性任务是由个人独立完成的热身任务,协作性任务由小组成员协作完成。单独性任务通常是进行小组协作任务之前的准备活动,小组是否取得好成绩通常取决于单独性任务的完成质量是否高。

5. 完成任务以积分的形式记录成绩。个人所获取的积分高低是评价个人技能水平的最好手段,也有利于激发学生的学习动机。

6. 任务要求简洁,目标明确,形式多样。

#### 四、文字录入任务驱动教学模式在教学中的应用

现根据文字录入课程的内容,利用具体的教学案例,阐述任务驱动教学模式在文字录入训练课堂中的应用。

教学案例:

1. 驱动任务:指法速度闯关。闯关任务分为四个关卡,第一、二关为独立任务,由个人独立完成,第三、四关为协作任务,由小组成员协作完成,闯关按顺序进行。

2. 任务的场景设置:第一关卡的场景设置为门关,每一道门

中都有一道指法知识题目;第二关卡的场景设置为一堵墙,墙中有十行相应的键位字母,每行对应的速度要求不一样,当达不到速度要求时墙会自动修复;第三关卡的场景设置为“协作搬石头”;第四关卡的场景设置为小组对抗赛的“拔河”场景。

3. 教学活动环节:①让学生分组讨论双手在键盘中摆放位置、手指的分工情况、敲击键位的方式;②闯第一关,闯不过去可重复闯,也可以请教同组同学;③闯第二关,采用两人轮流闯关的方式,两人相互监督对方是否用“盲打”的方式;④闯第三关,石头无穷无尽地掉下来,只有小组的所有成员在规定时间内用录入的方式才能闯关成功,如果有其中一人停下录入操作,那么石头掉下来的速度就会加倍,闯关注定失败;⑤闯第四关,采用小组对抗赛的方式,在规定时间内,哪一组胜利,哪组获得积分。

4. 评价环节:个人成绩以积分形式记录,每次闯关都可以获得积分,越到后面的关卡,获得积分就会成倍增加。

#### 五、取得的效果及应注意的问题

##### (一) 取得的效果

1. 班级指法水平得到整体的提高,如下表所示。
2. 会使用五笔录入的学生人数由无变有,而且比率也比较高,如下表所示。

| 项目 \ 班别       | 普通班 (用传统教学模式)    |              | 实验班 (用任务驱动教学模式)  |               |
|---------------|------------------|--------------|------------------|---------------|
|               | 16 电子 2 班 (45 人) | 16 物流 (44 人) | 16 电子 1 班 (43 人) | 16 计算机 (47 人) |
| 指法平均速度 (英文录入) | 63 字/分钟          | 79 字/分钟      | 126 字/分钟         | 149 字/分钟      |
| 盲打率           | 4.4%             | 6.8%         | 46.5%            | 48.9%         |
| 使用五笔人数        | 0                | 0            | 17               | 23            |

3. 课堂学习氛围浓厚,学生的兴趣明显得到提高。有些学生为了不落后于别人,常常回家后自主练习,自学意愿明显增强;小组间的谈话话题也都围绕如何提升录入水平;对五笔不再抗拒。

4. 学生的自学能力、协作能力、竞争意识得到提升。

5. 学生之间的互助、团结和协作,使他们建立了更深厚的友谊。

##### (二) 文字录入驱动教学模式在应用中应注意的问题

1. 定位好教学目标。任务驱动教学模式是服务于教学目标的,任务的选择要符合既定阶段的教学目的,既含有知识的积累,技能的提高,又可发展同学之间的协作、互助情感。

2. “任务”具有可操作性。在文字录入训练课程中,任务活动的设计应结合训练内容及中职学生的特征,所用的情景要符合中职学生的心理特征。例如,案例中教师提供游戏情景,既满足学生的好奇心,又达训练的目的;其次,要考虑学生的个体差异性,用时间调控和学生互助的方式,尽量拉近学生之间的距离,以保证集体的学习效果。

3. 任务的实施步骤及要求要清晰。教师在布置任务时,要让学生明确完成任务的各个步骤,要熟悉任务的细节要求,如案例中,学生要知道“闯关”必须是集体力量才能达到目的,

因此必须互相帮助、要团结。

4. 教师在布置任务时,要充分考虑训练任务的时长,将训练任务依据任务的内容特点按相应的时长进行分段处理,保证训练的效率。

5. 师生角色的定位。在完成任务的过程中,学生以小组的方式进行,讨论、苦练,整个过程以学生为中心。教师在整个任务中起引导、督促、辅助作用。

#### 六、结论

任务驱动教学模式的引用,丰富了课堂教学内涵,改变了往日沉闷、单调的人机操作训练,展现了人本主义教育理念;将各种有一定实施难度的教学内容,设计成带有趣味性的任务,成功地鼓励和激发了学生的积极性和主动性,有效地提高了课堂的参与度;由于任务具有挑战性和竞争性,学生要经过“主动”“苦练”“竞赛”“讨论”“协作”等多种方式才能解决问题、完成录入训练任务,在完成任务的同时,学生的技能、协作能力、竞争能力和同学之间的情感也得到了提升;任务驱动教学模式以学生为主体,以任务为主线,以三维目标为方向,突出了“在做中学”和“在协作中学”的理念,更有利于学生知识的自我建构。

责任编辑 朱守铨