

# 基于任务驱动的教学模式的研究述评

李梦杰

(华南师范大学教育信息技术学院, 广东广州 510631)

**摘要:** 基于任务驱动的教学模式是在信息技术的环境下, 在建构主义理论的指导下, 教师在教学过程中通过设置学习任务, 使学生产生强烈的问题动机驱动, 对资源进行积极主动利用, 进行自主探索或者互相协作的学习过程。由于问题能过激发学生学习的动机和兴趣, 学生在完成任务的同时, 能够提高自身的认知水平以及应用水平。作者通过文献研究对基于任务驱动的教学模式的概念界定、关键特征、操作流程、优缺点评析、常见问题及解决对策以及国内外研究现状进行了梳理与分析。

**关键词:** 任务驱动; 教学模式

## 一、基于任务驱动的教学模式界定

### 1、模式描述

任务驱动教学模式是在创新教育, 素质教育的教育思想指导下, 建立在建构主义学习理论基础上的, 通过教师在教学过程中设置的具有引导性和启发性的学习任务, 激发学生学习的动机和兴趣, 促进学生自主学习, 自主探究, 培养学生自主解决问题的能力的一种稳定的教学结构的形式。<sup>1</sup>研究任务驱动教学模式的最终任务就是让教师学会将任务驱动教学模式运用到自己的实际教学中, 将其体现在教学实际环节中, 真正的指导教师授课, 促进教学的优化。宋国芝(2010)认为建构主义理论指导下的任务驱动教学法是一种以学生自主学习, 教师适时引导的一种教学方法, 它打破了传统教学方法中注重学习的循序渐进和积累的老套路, 不再按照教学内容的从易到难的顺序, 而是以完成一个个任务作为驱动来激发学生学习兴趣, 完成教学任务。<sup>2</sup>

### 2、相关概念

何克抗教授给任务驱动的定义是: 所谓“任务驱动”就是学生在教师的帮助下, 紧紧围绕一个共同的任务活动中心, 在强烈的问题动机的驱动下, 通过对学习资源的积极主动应用, 进行自主探索和互动协作的学习, 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。

### 3、适用情境

信息时代为教育的改革和发展提供了十分有利的机遇, 教育教学领域的观念和方法也不断更新, 人们不断探索适应时代发展需要的教学模式。

刘林涛(2004)认为任务驱动教学法是《信息技术基础》的教学实践中摸索总结出的一种信息技术教学模式, 它从信息技术课程的教学目的出发, 结合信息技术课程的知识性、实践性、互动性的特点, 在强烈问题动机的驱动下, 通过对学习资源的积极主动应用, 进行自主探索和互动协作的学习, 并在完成学习任务的同时, 提高学生对信息技术的认知程度和应用水平。<sup>3</sup>

1 欧阳卫平.任务驱动教学模式在大学网页制作课程教学中的应用探索[D].2008.东北师范大学

2 宋国芝.任务驱动教学法在高中信息技术课程教学中的应用[D].东北师范大学

3 刘林涛. “任务驱动”教学模式的研究与实践[J].现代教育科学.2006-6

詹玉洪（2011）认为计算机专业课程具有明显的时代特征和丰富的创造性。实践证明，任务驱动法能更加有效地提高计算机课堂教学质量，切实提高课堂教学效果。<sup>4</sup>欧阳卫平

（2008）认为理论的研究的价值就在于它在实践中的应用，而任务驱动这种教学尤其适合于计算机类课程的教学与学习。计算机课程具有很强的实践性，它要求学生不仅要很好地掌握理论知识，而且还要把所学的知识应用到实践当中去，并在操作和实践中不断地发现问题、分析问题，解决问题。同时，在这种实践过程中，可以培养学生的观察能力、想象能力、审美能力、逻辑判断能力。因此对于全面推进素质教育，推进教育公平、培养面向新世纪的人才具有重要的意义。<sup>5</sup>

## 二、基于任务驱动教学法的关键特征

任务驱动教学法的基本特征就是“以任务为主线，教师为主导，学生为主体”，三者之间互动的一种教学模式。如图 1 所示

以任务为主线是指任务驱动教学将以往以传授知识为主的传统教学理念，转变为以解决问题、完成任务为主的多维互动的教学理念，其核心是教师科学地设计任务，学生自主去探究、分析、实践，任务贯穿于整个教学过程，师生间在课堂上围绕“任务”互动，最终以完成任务为标志。师生、生生对任务中的某些问题展开交流、讨论与沟通，把自己的想法体现在创作中，从而利于培养学生的合作精神和创新意识。

以教师为主导是指在课堂教学中，由教师设置合适的任务，教师在创设情境、提出任务后不用急于讲解，最好先让学生先讨论分析任务，然后引导学生去探索解决任务的方法与途径，在整个过程中教师扮演着指导者和引导着的角色。

以学生为主体是指把学生看成知识建构的参与者，学生在教师引导下，通过独立、小组协作等方式，讨论、自主思考等方式去努力完成任务。遇到疑问向教师、同学置疑而完成任务，进而提升学生自身分析问题、解决问题的综合能力以及各方面的素质。

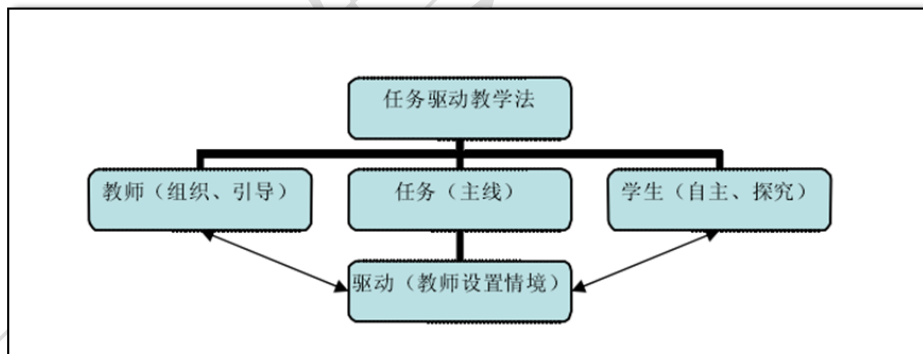


图 1 基于任务驱动的教学模式关键特征

## 三、基于任务驱动的教学模式操作流程

### 1、流程图

基于任务驱动教学模式的流程主要分为三部分：第一步，设计任务；第二步，探索过程；

4 詹玉洪. 探讨任务驱动法中任务的设计[J]. 郑州铁路职业技术学院学报. 2011, 4(23): 68-69.

5 欧阳卫平. 任务驱动教学模式在大学网页制作课程教学中的应用探索[D]. 2008. 东北师范大学

第三步，评价与反思。如图 2 所示。

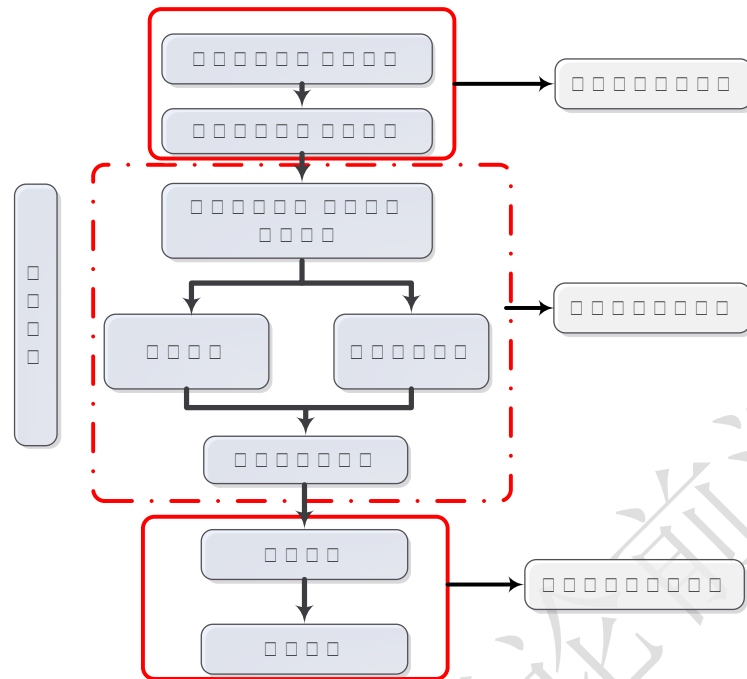


图 2 基于任务驱动的教学模式流程图

## 2、环节 1：任务设计

学习任务是指对学习者的具体学习活动的目标、内容、形式、操作流程和结果的描述。学习任务可以是一个问题、案例、项目或是观点分歧，它们都代表连续性的复杂问题，能够在学习的时间和空间维度上展开，均要求采用主动的、建构的、真实的情景下的学习。提出学习任务，是整个基于任务驱动的网络学习环境设计的核心要素，它为学习者提供了明确的目标、任务，其他辅助设计使得任务更加明确具体，使得学习者解决问题成为现实的可能，使得学习者在解决问题过程中，确实能够达到学习目标的要求。在任务设计过程中需要遵循以下原则：

### (1) 情境性原则

情景认知学习理论将“知识视作工具并试图通过真实实践中的活动和社会性互动促进学习者的文化适应。知识是个人和社会或物理情境之间联系的属性以及互动的产物”。学习是在一定的情境中发生的。首先，学习活动应当在与现实世界相类似的情境中进行，以解决现实生活中的真实问题为目标。因此，学习的内容应选择真实性任务，不能对其做过于简单化的处理，使其远离现实的问题情境。其次，在这种情境中的学习过程要与现实的问题解决过程相类似，所需要的工具要隐含于情境中，教学并不是将准备好的内容教给学习者，而是提供解决问题的原型，让学习者通过自己探索得出结论。学习任务的情境性有利于知识和技能的迁移。

### (2) 真实性原则

所设计的任务对学习者的来说应该具有实际意义，是真实的或接近真实的。任务来源于实际的学习和生活，是学习者熟悉的，贴近他们的日常学习和生活经验，而不是凭空捏造的。这样才有利于激发学生的已有经验，唤起学生的学习愿望，并以此作为出发点，更好地改造和拓展学生的已有经验。学习任务的真实性有利于深化学习。真实任务的解决过程是有意义的、有目的的活动，因而能够激发学习者的动机。真实任务具有必要的复杂性，比起简化了的课堂环境更容易培养学习者解决问题的能力。

### (3) 趣味性原则

趣味性是指问题本身要能够吸引学习者。问题的真实性不能代替问题的趣味性，真实的任务和问题不一定就能引起学生的兴趣。这要求设计者首先要了解学习者，通过调查、分析和协商，结合年龄、性别、个人偏好，选择与学习目标一致又能引起学生兴趣的问题和任务。同时设计者必须掌握一些基本的策略或技巧，并通过有目的地运用这些策略调动起学习者的学习兴趣。如网上作品公开、技术竞赛与网络学习游戏等。

### (4) 挑战性原则

问题应表现出一定的复杂性或难度但又是学习者通过努力能够理解和解决的。挑战性的关键在于利用学习者的求胜、不甘示弱的心理，把任务赋予一定的难度，例如在前一次任务的基础上对难度进行加码，或者给出一个全新的学习者从未接触过的问题，这都能够满足学习者对挑战性任务的需要。但前提是，设计者必须对难度有全面且准确的把握，以确保学习者经过努力能够解决，而且对学习过程要辅以技术支持和方法引导。否则，这样的挑战反过来就会打击学习者探究和解决问题的积极性、自信心。

### (5) 开放性原则

要设计开放性的任务，完成任务的目的不是期望学习者一定能给出完美的答案，而是鼓励学习者参与，使其了解这个领域，强调学习者完成任务的体验，而不仅仅是关注完成任务的结果。

## 3、环节2：探索过程

基于任务驱动的学习模式第二阶段探索过程是由学生接受任务，自主学习或交流协作、任务成果展示三个步骤构成，学习者通过完成学习任务来学习穿插于任务中的知识、技能，完成对知识的意义建构。从知识建构的类型来说，个体知识的建构主要是通过自主学习的形式，集体知识建构则主要是协作学习。

### (1) 自主学习

自主学习是指学习者在不依靠教师或在教师指导下，根据自己的特点和意愿以及对自我元认知能力的评价，按照自己的学习方法，主动自我选择学习内容、自我安排学习进度、学习时间、学习地点，能自我评价学习活动的学习方式。信息技术环境下的自主学习是指学习者围绕学习任务，利用计算机和网络提供的学习支持服务系统，主动地选择认知工具、确定学习目标和学习内容，通过可选择的交互方式主动探究学习过程，实现有意义知识建构的学习方式。自主学习的核心是要发挥学生学习的主动性、积极性，充分体现学生的认知主体作用，其着眼点是如何帮助学生“学”。学习者在基于任务驱动的自主学习过程通常分四个步骤，即“任务接受——自主探索——交流协作——解决任务。如表1所示：

表1 基于任务驱动的自主学习步骤

	学习过程	学习者活动	学习环境设计
1	任务接受	了解任务要求，思考解决办法	教师创设学习情景，激发学习兴趣，呈现真实任务
2	自主探索	围绕任务根据学习资源自主探索完成方案及办法	为学生提供问题解决的相关资源及必要的指导信息
3	交流协作	利用交流协作工具与学伴和老师交流疑问或经验	为学习者提供多样化的交流工具及指导
4	解决任务	基本完成初步方案	为学习者提供必要的学习工具，例如记录本等

## (2) 协作学习

协作学习是学习者以小组的形式，在共同的目标和一定的激励机制下，以获得最大的个人、小组学习成果为最终目标，通过讨论、互助来达成目标的一种学习方式。协作学习主张将学习内容精心设计为各个任务，学习者以小组的形式一起进行学习，各自担当一定的角色，共同完成某一任务或解决某一问题。信息技术环境下的协作学习是指借助网络通信及多媒体等相关技术，由多个学习者组成协作小组，共同完成某一学习任务，在此过程中，学习者借助一定的网络交互平台，分工协作，各司其职，互帮互助，发挥集体协同效应，共同完成任务。基于任务驱动的协作学习活动的步骤如表 2 所示：

表 2 基于任务驱动的协作学习步骤

	学习过程	学习者活动	学习环境设计
1	接受任务	了解任务要求，思考解决办法	在任务情境的烘托下提出学习任务，使学生明确所要完成的学习任务
2	形成学习共同体	根据学习任务的性质和学习者的兴趣爱好组建网络学习共同体，为共同体成员分配学习任务	提供网络通讯技术工具；供学习、讨论、合作和交流活动的虚拟学习组织或学习社区
3	协同学习	根据学习任务的性质进行分工协作	
4	完成任务	在共同体成员的共同参与下成初步意义建构	为学习者提供必要的学习工具，例如记录本等
5	任务展示	小组完成成果进行展示交流	为成果交流提供环境，如课堂汇报、网络成果交流等

## 4、环节 3：评价与反思

基于任务驱动教学模式的第三阶段评价与反思共分为两步，效果评价与总结反思。评价是基于任务驱动教学法中不可分割的一部分，设计良好的评价方案将在学习者参与学习活动的整个过程中起到导航的作用，学习者将明确地知道教师、其它学习者或者其它评价者如何评价他们所完成的学习任务。而总结反思则帮助他们调节自己努力的方向，促进持续的进步，提高学习者反思和自主学习的能力。

### (1) 评价主体多元化原则

学习活动的主体包括学习者、教师、学科专家以及其他的参与者等。根据他们之间的相互关系可以形成不同主体之间的三种评价类型和评价信息来源：1、学习者自评。即自己对自己进行评价，应用的方式有很多，如提交学习小结、写学习心得体会或者填写“自我评价”问卷表等。2、同伴互评。即在学习同伴之间建立一种开放的、互信的评价机制。这种评价机制是基于启发式的一种评价，建立在同学之间充分信任、互相学习和共同促进的基础上。3、教师评价。这里的“教师”不单单是指基于网络学习活动的组织者、学习者学习的辅导者，还包括学科专家和学习顾问等所有给予学习者帮助、引导、支持的人。如学科专家在查看了学生近期的学习成果后给出一次小结性评价。

### (2) 过程评价与结果评价的统一原则

基于任务驱动学习不再单纯强调学生掌握了多少知识，而更加强调学生学习能力、自主意识、合作意识、创新意识和批判思维的培养。衡量学生是否优秀的标准从单纯依靠学生的分数转向学生素质的全面提高和个性发展。这种提高和发展不仅关注学习者完成学习任务的质量，即“成品”的评价，更关注学生的参与体验的过程，即“半成品的评价”，包括学生参与学习的主动性、积极性、创造性等。在这个过程中，教师利用各种机会对学生进行观察，

---

并及时地做出评价。这不仅有利于教师获得更加全面客观的学生信息，而且鼓励式的评价可以激发学生学习兴趣，进一步提高学生学习的自主性、创造性，增强学生自主学习的能力。

### (3) 多元评价原则

多元评价是学生评价的改革方向。它是指除了采用传统标准化测验的手段之外还要采用各种“另类评量”来获得学生学习表现。“另类评量”的特点在于不是以单一的测试方法，而是以观察、记录学生完成作品或任务、团体合作项目、实验、展示、口头演说、辩论、调查问卷等多种方式进行；不是从单一考试背景中，而是广泛的背景中收集体现学生学习情况和多种能力的信息。例如，美国琼斯国际大学(虚拟大学)形成了一套学业成绩评定方法：所有的考试都是开卷的书面考试；90%都是质(定性)的评定方法，如散文写作、文章评议以及小组项目等。在美国旧金山大学开展网络教育的一个班级中，每个学校提交了他们认为与授课内容密切相关的网站，然后学生从其他同学提供的网站中选出了自己最感兴趣的网站，并写出了选择理由网络环境本身提供了实施多元评价技术的可能，各种交流工具、协作工具、发表工具以及快速的反馈、虚拟现实技术等等都向着支持多元评价的方向发展。例如电子学档(E-learning portfolio)评价工具就可以比较全面的记录学生的网上学习的过程。

### (4) 注重个性化评价原则

教师在设计评价时，尊重学生的个体差异，承认学习个体的独立性。不但要突出学生的学习与评价的主体地位，而且要使评价标准能体现个性化教学的特点，发展学生的多种智能，让学生尽情地发挥天赋。教师应帮助学生选择适合自己的评价尺度与达成目标，然后以学习契约的形式确定下来，以促进他们完成自己的目标。此外，运用除测试之外的多种评价方式，如观察聊天室学生的发言；记录学生在论坛中提出问题和解决问题的次数和质量；对电子作品、网络笔记记录、自我报告等进行评价，给学生以弹性化、个性化的发展空间。这将有利于学生个性特长的发挥，并在学习过程中产生积极的情感，进而带动学生其他诸多方面的全面发展。

## 四、基于任务驱动的教学模式的优缺点评析

基于任务驱动的教学模式具有不同于传统教学的优点与魅力。

1、教师学习任务的布置使学习者明确了学习的目标。给学生一个明确的目标和任务，学习这就会朝着这个方向去思考，一来调动学生的主动性，二来学生也可以灵活掌握自己学习的节奏。

2、学习者在完成任务的过程中产生了对学习的兴趣。兴趣是最好的教师如果学生能够利用教师所传授的知识完成一定的任务，学生就会获得较高的成就感。在做中学，在做中培养了兴趣。

3、有利于学习者克服懒散的学习习惯。教师通过任务的形式来调动学生的积极性，特别是涉及到小组协作的时候，小组成员的监督，教师的监督，任务的检查都从客观上要求学习者提起精神，动手动脑。

4、小组任务的布置促进了学习者之间的协作学习。教师布置的一些任务是需要小组之间相互协作来完成的，这就能够锻炼学生们的协作学习能力，既够锻炼了学生的协作交往能力，也使得同学之间互相督促学习。

5、学习者培养自己解决问题的能力。任务驱动教学中，学生是主体，学生需要自己动手解决遇到的问题，而不是一味的求助老师。教师通过这些具有挑战性任务的布置，锻炼了学生的不怕困难，遇到困难冷静思考，分析，进而找到适当方法解决困难的能力。

6、任务驱动教学模式提高了学习者的信息素养。任务驱动教学中的任务是经过教师认真思考后精选的，它既能帮助学生复习知识，又能设下重重障碍，让学生学会去信息世界搜

---

集有用信息来解决这些难题，从而获得新知。所以任务驱动教学模式有利于学生对于信息的搜索，整理，分析和应用，对于学生信息素养的培养有很大帮助。

7、开放性任务的布置培养了学生的创新思维。开放性任务的布置给了学生一个很好的发展表现的平台，每个人都有自己思考问题的角度，都有自己独特的见解。

8、增强了学习者的自信，完善了学习者的人格。学生在学习上的自信来源于每一次学习任务的完成，同时这种自信也会促进他对完成下一任务的信心，长期下来，学生不但建立起了学习方面的自信心和兴趣，而且会将这种自信转移到生活和工作当中，因此学生的人格也得到了很好的完善。

虽然“任务驱动法”给传统的传授式、灌输式的枯燥课堂带来让人耳目一新的教学风格，受到了广大师生欢迎，但随着开展深入和学校实际情况的变化，产生的问题也逐渐增多。

1、首先，基础各异的同一班学生对同一任务反应各不相同，任务设计的把握成了现实操作中的“瓶颈”，对知识水平、动手能力参差不齐的学生，任务的大小、任务难易程度难以把握与设计。

2、在我国长期应试教育中培养出来的很多学生已经习惯了“教师讲，学生听”的模式，往往缺乏积极的探究精神，缺乏主动交往的意识和行为能力，在任务面前显得不知所措，感到无从下手，从而不积极参与完成任务。

3、由于学校教学向专业课程倾斜，基础课程的课时被压缩，而任务的完成往往需要一定的时间，这使得学生只能匆匆完成任务，而无法深入的认识任务。

## 五、常见问题及解决对策

针对基于任务驱动教学法的优势及教学中出现的问题，探索解决的策略。

1、注意学生基础差异。在设计“任务”时，要充分考虑学生的现有知识结构、认知能力和兴趣，依据学生实际水平，确定教学内容，设计不同层次的任务进行组织教学。

2、要注意进行需求分析。任务设计的需要分析主要指在任务设计时要考虑其情境，变“要我学”为“我要学”，充分发挥学生的地位，任务设计时要具有一定的真实性、实用性，那样才会驱动学生学习的兴趣。讲授新知时，创设一个真实的、有实用价值的情境，使学生很自然地关注本节课的学习内容。另外注意不要牵强附会，生拉硬扯，那么会引起学生本能的反感。

3、要注意学科的整合。要求我们教师把信息技术当作一种工具、媒介和方法融入到教学的各个层面中去，要注意培养学生的创新思维能力和其他学科知识的整合，通过与各学科的有机结合，包括教学准备、课程教学过程、教学评价等涉及语文、数学、外语、历史、地理、音乐、美术等各学科知识，丰富教学内容，通过学生个别、协作等方式去探究不同领域的知识，使学生自主地融会各学科知识。

4、要注意协作学习与个别学习的有机结合。进行“任务”设计时要注意以适当的比例设计出适合个别学习和协作学习的“任务”。在协作学习中教师必须给予适时的指导，针对不同的教学内容时选择不同的分组方案，对学生完成“任务”情况进行全程跟踪，及时发现问题及时处理。对于适合协作学习的教学内容则设计大“任务”的同时细化成不同的“子任务”要求由多个学生共同协作完成。对于适合个别学习的教学内容，设计适合不同层次的“任务”，让不同层次学生采用不同的方法、工具来独立完成。当有些教学内容既适合个别学习同时又可以协作学习时，尊重学生自己的想法，设计好相应的任务，让学生充分体验各种学习经验。

5、要注意对学生建立有效的评价。课程评价对教学有着指导、激励、诊断、调节的重要作用。尽量给学生展示、说明的机会、注意观察和指导学习结果的形成过程，关注每一个

学生的学习成果，避免把学生引入片面记忆与机械模仿的误区；看重学生收集信息和分析、解决问题的能力，表达与交流的发展。对不同的教学内容、不同层次的学生采取多元化、开放性的评价标准。对学生完成任务的过程进行多元评价，促进学生信息技术能力的提高与情感、态度、价值观等多方面的转变。从师生、生生、自我等从不同角度对学生进行全面的评价。

6、要注意不断提高教师自身素养。当今的高中学生，他们有强烈的求知欲和自信心，对许多问题都有自己的独到见解，并且有极强的逆反心理，他们不会盲从教师，如果他们发现教师无论知识方面还是道德品质方面有所欠缺，都会影响他们对教师的信任程度，甚至会影响他们对本科目的兴趣。不能把眼光只盯在书本上，不能低估学生的学习能力，不能忽视对学生网络安全以及价值观等方向的教育，必须坚持专业知识的学习与再提高，加强各方面的知识的汲取，提高人格魅力。

## 六、案例分析

### 1、案例 1——《地震研究》<sup>6</sup>



图 3 基于任务驱动的教学案例——《地震研究》网络截图

吴向东（2003）的中学《科学》课程中《地震研究》中分为导言、任务、资源、过程、评价、结论、扩展、教学指南与教学反思八个模块。

在任务模块，吴向东让学生几个人一组进行小组协作，每位小组成员扮演不同的角色，如科学家，政府工作人员或社区工作者。分分别对地震进行研究，最后用自己的语言形成一个同意报告。并提示学生们为了让报告更容易看懂，建议多用图片和动画来表达，动画可以用 PowerPoint 或 FrontPage 等工具来完成制作。

在资源模块，吴向东为学生们提供了综合网站、地震成因与预测、关于湖北武汉的地震资料、有关地震的法律法规、社区工作、补充网站六类共 32 个网站资源。并提供了可用来搜索的关键词。

在过程模块，可总结为接受任务、分配角色、联系父母、收集资料、分析资料、撰写报告、小组讨论、班级交流。并提供了各种角色所需完成的任务提示。

在评价模块，吴向东从参与讨论情况、分工合作完成任务、搜集资料的丰富准确性、问题的解决与数据的引用、报告撰写、提出见解方面对学生进行评价。

<sup>6</sup> <http://www.being.org.cn/webquest/earthquake/index.htm>



在教学反思模块,总结在实践中的几点体会,吴向东认为,1、任务要能激发兴趣,过程的设计要能起到"脚手架"的作用;2、对于小学生而言,较多地处于领会水平;3、课堂上的交流碰撞和老师的指导,是提升学生思维水平的关键;4、信息技术能力在应用中得到锻炼。

## 2、案例 2——任务驱动式远程学习案例分析<sup>7</sup>

任务驱动式远程学习的实验对象是参加青海省中小学教师教育技术能力网络课程远程培训的 72 名骨干教师,他们来自青海省 18 个地市,包括教学一线的中小学、职业教育学校以及从事教学、教研、电教等师资培训机构的专业人员。学习活动从 2008 年 5 月 5 日开始,到 6 月 5 日结束,分为三个阶段。采用两天集中面授、30 天任务驱动式远程学习的方式。全部学员按照地区分成 18 个学校小组,每组 4 人。实验过程如表 3 所示:

表 3 教育技术网络课程远程培训实验设计

日程安排	学习形式	活动内容	设计目的
5月5日	集中面授	1. 中小学教师教育技术能力标准解读;2. 网络课程导读及培训任务分解;3. 远程学习支持系统介绍及操作;4. 网络课程第一模块演练与答疑	1. 帮助学员理解教育技术能力培训的目的和意义;2. 引领学员了解网络课程及培训要求并进行初步学习
5月6日至6月4日	任务驱动式远程学习	1. 参加班级讨论,形成学习共同体;2. 学习网络课程,完成作业任务;3. 参加主题讨论,共享学习资源;4. 学习评价,不断完善作品,形成培训成果,构建教育技术应用能力的知识体系;5. 小组协商讨论,推荐小组代表作品	1. 通过网络课程学习、浏览和任务完成,培养学员自主学习、理解和应用的能力;2. 通过讨论、协商和评价,培养学员远程协作、共享学习成果的能力
6月5日	教法研讨	1. 小组作品展示、教师点评及评价;2. 学习汇报与培训总结;3. 远程培训组织与教学研讨	1. 教师点评促进学员知识能力转化;2. 培训总结引导学员开展远程学习研讨

学员参与远程学习的外显活动表现在:阅读课程、协作交流、提交作业共享学习成果、教师引领、评价反馈、完善作品、应用迁移等七个方面。作者对实验得出的数据进行了分析,主要是从参与学习研讨活动程度以及学员作业完成情况,得出信息化程度较高地区的老师更适应参加任务驱动式远程学习的结论。另外在对学习问卷调查分析后发现学员对任务驱动式远程学习做出了积极的评价,基本达到了培训预定目标。

## 七、基于任务驱动教学模式的国内外研究与应用趋势

### 1、国内研究或应用

自从 20 世纪 80 年代开始,我国的中小学计算机教育者就计算机教学中出现的现象及问题进行了多层次、各方面的探索,尤其是新课程改革以来,任务驱动教学法成了如何保持学生的学习兴趣,如何培养学生信息素养的重要“解题”途径之一。

目前,国内关于信息技术课中任务驱动的研究已取得了一定的成果,有了一些成功的教材、论文及案例。1997 年,清华大学教授吴文虎组织了一批专家学者和一线教师编写了“无

7 杜光胜. 任务驱动式远程学习设计及案例分析[J]. 中国电化教育. 2008(260): 47-51.

---

老师电脑自学丛书”，在这套丛书中，他提出了“任务驱动”的教学模式及思路。同年出版的《计算机教程 Windows 版》（人民教育出版社）在前言中写道：“以‘任务驱动’的方式编排教学内容，把教学的着眼点放在‘做’上，按完成任务所需的次序介绍有关的思路和方法，把暂时用不到的内容放到后面用到时再讲，不用或可以不用的内容则不作介绍。”

2003 年教育部颁布的《高中信息技术课程标准》提出面向全体学生，培养学生交流与合作以及解决问题的能力，特别提到了“任务驱动”教学法。何克抗教授在长期从事“信息技术与课程整合”的试验研究中，运用系统论观点深入地分析、总结了国内外的教改实践经验的基础上提出了“教学目标分析—情境创设—信息资源设计—自主学习设计—协作学习环境设计—学习效果评价设计—强化练习”的任务驱动教学模式；东北师大董玉琦教授“中小学信息教育的实证研究”课题的实验研究，对信息技术课堂模式及目标提出了新的理解。南京师范大学李艺教授曾在《信息技术教学方法:继承与创新》一书中对开放型任务驱动和封闭型任务驱动教学模式进行了深度阐述,可见任务驱动教学法在信息技术课堂教学实践中已由点及面。

## 2、国外研究或应用

无论布鲁纳的发现学说，还是布朗（J.S.Brown）等人的“情境化学习”，以及建构主义学习理论等都为任务驱动教学法提供了坚实的理论依据。

在国外及港台地区，比较有影响的是纽南，他认为“任务型”教学作为一种教学法，具有结构性；1995 年圣地亚哥州立大学教育技术系的伯尼·道奇博士和汤姆·马奇创建了“WebQuest”（Web 是网络，Quest 是探究和调查）影响也比较大，是一种网络环境下的任务驱动教学法，呈现给学生的是一个特定的假想情景或者一项任务（通常是一个需要解决的问题或者项目），为学生提供了一些因特网资源，并要求他们通过对信息的分析和综合来得出创造性的解决方案。

以约翰·布朗斯福特为代表的抛锚式教学法，是 Vanderbilt 大学认知与技术小组提出来的，主要受建构主义影响，主要内容是将教学“锚接”于复杂的、有意义的情境中，使各个“锚点”能够建构多课程的延伸。通过对问题（任务）的多角度、多层次的求解，培养学生自主学习的能力和解决问题的能力。

另外还有基于项目和任务的单元学习——“Intel 未来教育”，它是英特尔公司设计的，是一个全球性的培训项目。它的最终目标是实现每一位教师和他所教学生的双驱动力，从而培养学生的自我发现问题能力、自主学习能力和合作学习能力，培养学生的创造力。WebQuest、Intel 未来教育等国外的研究成果对国内教育教学改革产生了很大的影响，尤其对于信息技术教学影响更加深远，也为本课题提供了很好的借鉴。

## 3、未来新趋势

以往一线教师和一些学者对任务驱动的课堂教学模式进行了研究和实践，形成了很多成功的经验，但由于一线教师缺乏系统理论层面的提升，学者缺乏教学设计层面的方法指导，导致在实施基于任务的课堂教学时出现很多误区和困惑。如任务的界定不清导致任务的泛化，任务设计不合理导致教学目标片面化，教学评价简单化导致挫伤学生学习情绪等问题，最终导致教学流于形式，教学目标难以完成。随着新课改的推进，基于任务驱动的课堂教学受到广泛关注和研究。

## 参考文献

- [ 1 ] 欧阳卫平.任务驱动教学模式在大学网页制作课程教学中的应用探索[D].2008.东北师范大学.

- 
- [ 2 ] 宋国芝.任务驱动教学法在高中信息技术课程教学中的应用[D].东北师范大学.
- [ 3 ] 刘林涛. “任务驱动” 教学模式的研究与实践[J].现代教育科学.2006-6.
- [ 4 ] 詹玉洪. 探讨任务驱动法中任务的设计[J]. 郑州铁路职业技术学院学报. 2011, 4(23): 68-69.
- [ 5 ] <http://www.being.org.cn/webquest/earthquake/index.htm>.
- [ 6 ] 杜光胜. 任务驱动式远程学习设计及案例分析[J]. 中国电化教育. 2008(260): 47-51.

信息化教学理论前沿