

“双减”政策的实施,对学校课堂教学提出了更高的质量要求。当前,语文课堂教学尚未完全解决高耗低效的问题。如何利用有限的课堂时间完成高质量的教学?这是值得每一位教师和研究者思考的问题。本期,我们集中组织了三篇探讨如何在“双减”背景下提升课堂教学效率的文章。

江苏省苏州市吴江区组块教学研究室薛法根老师从教人“做事”的理念出发,探讨了素养导向的任务设计要义。江苏省苏州市吴江区程开甲小学沈玉芬老师从“因文而教,化难为易”的视角,分析了“双减”背景下如何提升阅读教学的效率。浙江省嘉兴市海盐县向阳小学林燕老师以五年级下册习作单元为例,探讨了如何作好统编教材“初试身手”板块的开发设计。希望这三篇文章能对一线教师在“双减”背景下提升课堂教学效率有所助益。

用语文“做事”:素养导向的任务设计要义

◎ 江苏省苏州市吴江区组块教学研究室 薛法根

【摘要】高质量的教学取决于高水平的设计。确立教人“做事”的设计理念,就是从学生的学习需要出发,以语文核心素养为导向,面向全体学生,设计具有挑战性的真实情境任务,并以科学的课堂管理保证任务学习的实效,促进每一个学生语文素养的提升。

【关键词】素养导向,教人“做事”,任务设计

DOI:10.16412/j.cnki.1001-8476.2021.24.002

“双”减政策的根本宗旨在于让教育回归学校,让教学回归课堂,让学习回归生活。常态的语文课堂教学,尚未真正解决高耗低效的顽症,主要存在三个问题:一是教得碎。字词句篇、语修逻文、听说读写,面面俱到,散点拼装,没有结构性,缺乏针对性。二是用得少。应试化的题目做得多,生活化的问题解决得少,不接地气,缺乏实践性。三是学得被动。学生围着教师转,教师教什么学生就学什么,教师怎么教学生就怎么学,按照流程齐步走,缺乏主动性。高质量的

课堂教学,取决于高水平的教学设计。提高课堂教学效率的关键是转变设计思路,从设计“教”转向设计“学”,以学习任务驱动有效学习,将学习时间和锻炼机会还给每一个学生,以达到“少教多学”“提质增效”的“双减”预期。

一、教人“做事”的设计理念

我们常说的“备课”,备的内容是教师在课堂上要“教什么”及“怎么教”。围绕“课文”发掘相关的语文知识、设计相应的问题与练习,折射出“知



识为纲”的教人“做题”的设计理念,实际上是以“教为中心”的传统教学观,“教”的是“书”,做的是“题”,为的是“分”。现代教学观倡导以“学为中心”,为的是“人”,做的是“事”,“教”的是“学”,“学”的是“用语文做事”。真正的“备课”,备的应该是学生在课堂上“要做什么事”及“如何做成事”,围绕“学习”整合知识、方法、资源及技术,设计任务情境,设置系列活动,让学生在问题解决中提升语文素养,这是“素养为纲”的教人“做事”的设计理念。崔允灏教授在《素养时代的学习评价》中指出:通俗地讲,核心素养就是能做事,“关键能力”指能做成事,“必备品格”指习惯做正确的事,“价值观念”指坚持把事做正确。简单地讲,用语文“做成事”的过程,就是语文素养形成与发展的过程。素养导向的语文学习任务设计,就是要从“书中学”转向“做中学”,变教师“教书”为学生“做事”,让学生人人想做事、个个会做事、事事都做成。

从教人“做题”转向教人“做事”,是设计理念的一次迭代,也是对症高耗低效的一剂良药。语文是一门学习语言文字运用的综合性、实践性课程,“做题”只是知识与技能的单向度训练,犹如在岸上学游泳,“做事”就是运用知识与技能解决复杂问题的综合性实践,犹如到河里去救人。“做题”与“做事”,看似学生都在“做”,都在“忙”,但“做”的意义与“忙”的价值却截然不同:首先,“做题”做的是“别人的事”,是老师布置的作业,难免消极被动;“做事”做的是“自己的事”,是自己选择的任务,增强了学习的责任感与主动性。其次,“做题”做的是书本知识的搬运工,始于记忆,止于技能;“做事”做的是生活问题的解决者,让碎片化的书本知识在实践运用中整合了、活化了,内化为语文能力,增强学习的自信心与创造力。最后,“做题”是不完整的“教”,也是不完整的“学”;“做事”则需要投入整个身心才能完成,是完整的“全人学习”。“事”做成了,“人”也做好了。正如陶行知先生所倡导的“教学做合一”,“做”是核心,“教”的

法子要根据“学”的法子,“学”的法子要根据“做”的法子。教人“做事”的设计,正是循着“做事”的法子,设计出“学”的法子与“教”的法子,构成完整的“教”与“学”。

二、任务设计的逻辑起点

教人“做事”就是为学生设计学习任务。“做事”需要回答三个问题:为什么做?怎么做?做了又怎样?任务设计也需要确定三个逻辑起点。

一是从需要出发。想“做事”才能想方设法“做成事”,任务设计的起点便在于学生的学习需要。抓住学生的好奇心、好胜心和求知欲,在学习情境中设计不同的角色,并赋予角色相应的使命与任务。学生一旦选择特定的角色,就自然产生内在的学习需要,自觉担负起角色赋予的学习任务。比如,教学生做“认读课文中的生字词”这件事,可以设计三种角色:第一种是“竞赛者”,设置“比谁认得快、读得熟”的角色任务,能激发学生的好胜心;第二种是“小老师”,设置“谁能教大家读”的角色任务,能激发学生渴望主导的心理需求;第三种是“收藏家”,设置“谁能把这些字词归类收藏”的角色任务,能激起学生梳理与探究的欲望。说到底,任务设计的是“角色的成长故事”,满足了学生角色代入的需求,使其“在角色中成长”。

二是以结果为导向。“做事”的人对结果都怀有美好的期待,这是一种自我激励。任务设计之初就要设定可预见的“成事”结果,比如生活问题的解决,行为态度的改变,或者完成的言语作品等。以结果为导向的任务设计,是一种逆向设计,由结果倒推任务必须经历的关键事件,以此更加科学地设置任务的学习台阶。以结果为导向,既可以激励学生一步一个台阶地努力,也可以让学生借此自我评价,以增强学习的自我效能感。

三是向管理要效率。课堂教学是在教一群人“做事”。没有组织,“事”就无法落地;没有管理,

“做”就没有效率。课堂管理不是简单的管纪律,而是通过行为约定和活动指令,引导学生进入最佳学习状态,高质量地完成学习任务。任务设计必须细化三项课堂管理:一是时间管理。可采用计时器这一管理工具,限定每个学习任务完成的活动时间,将整块的学习时间真正还给学生,让学生既有充分的学习时间,又能保持适度的紧张状态。二是指令管理。管建刚老师在课堂上创造了一系列口令和手势,比如“时间不到,读书不停”“任务单,拿出来”“说看黑板,就看黑板”等简短有力的口令,以及无声胜有声的手势,改掉了学生的小动作,提振了班级的精气神,帮助学生养成专注的好习惯,增强学习执行力。三是分合管理。哪些任务要独立学习,哪些任务要合作探究,哪些任务要交流对话,都要作出合理的划分与有序的组织,以做到个体学习与群体学习的深度交互。

三、有效任务的设计要义

“事”就是“任务”,一个完整的学习任务包括学习情境、学习角色、学习对象、学习目标、学习事件以及学习资源等诸多要素。有效的任务设计,必须遵循学习逻辑、学科逻辑及生活逻辑,整合设计要素,将每一个任务设计成学生向往的“语文生活”。

1. 以角色代入,凸显真实性

真实的任务情境,才能让学生全身心地投入,才是真学习。这里的真实情境,有三种形式。一是现实的真实,就是学生真实生活的世界。真实的情境任务设计,就是从学生的生活中来,到学生的生活中去,真人、真事、真场合。比如,学习《只有一个地球》时,让学生做调查员,到社区作一项“水资源的分布与利用”的实地调查,给地方政府写一份关于实施雨污分流工程的建议书,给当地居民写几条节约用水的宣传标语。二是可能的真实,就是在生活中有可能发生的事件,学生有可能遇到的问题,任务的对象是真的。比如,《鞋匠的

儿子》中,林肯面对参议员的羞辱,不卑不亢,用三段话化解了羞辱,赢得了别人的尊重。“用话语来化解羞辱”,这是真实生活的交际需要,是每个人都有可能遇到的事情。教师可让学生做“小林肯”,设计一个“竞选班干部时,一位同学对他说:‘你成绩这么差,还想当班干部’”的情境,如何扭转这一尴尬局面,考验的是学生的话语水平和品格素养。三是虚拟的真实,课文故事里的人物和场景是虚拟的,但是扮演其中的角色,进入场景,就成了真实的。学生能够在角色代入中获得真实的体验。比如,学习《风娃娃》时,让学生做一回“风娃娃”,按照“来到哪里,看到什么,怎么做,结果怎么样”的故事结构,创造性地讲述“风娃娃”为别人做的好事:吹散大雾,方便人们出行;吹动风车,为人们发电……虚拟的情境设计,能够激发真实的情感体验。

2. 不确定的“剧情”,具有挑战性

“做题”犹如在设定的迷宫里探路,“剧情”是确定的,总有一个正确的答案;“做事”就像在复杂的丛林里探险,“剧情”是不确定的,充满了风险和可能。挑战性学习任务,就是设计不确定的“剧情”,以复杂的问题锻炼学生的高阶思维,让学生“跳起来才能摘到果子”。一是提出“非常”问题,切准学生学习中的盲点,“无中生有”,设计非常规的问题,以此打开学生的思维空间。比如,学习《跳水》一文时,学生对“故事”并不陌生,但对“情节推动”的构思模式“不得其门而入”。教师不妨让学生做“侦探”来破案:是谁把孩子推入险境的?水手的“笑”、猴子的“逗”、孩子的“气”,帽子里的“面子”……单个看都没错,“错”的是人物之间的“多重锁链”,正如“雪崩时,没有一片雪花是无辜的”。这样的发现式任务,极富思维的挑战性。二是多设几道“关卡”,针对学生学习中的关键节点,设计多个学习任务,以延长学生积极思维的长度,促进深度学习。比如,学习《慈母情深》时,学生对慈母之“爱”流于肤浅的理解,有必要让学生做一次



“穿越者”，回到那个穷苦的年代，对“一元五毛钱”连作三次探讨：一议，是多还是少？二议，是重还是轻？三议，是甜还是酸？“好鼓还须重锤敲”，思维就像鼓面，没有这三次“议”来敲，又哪来学生对爱的深刻体认？三是设置多条“岔路”，在复杂多变的情境问题中，激励学生“摸着石头过河”，锤炼独立思辨的能力，找到学习的最佳路径。比如，学习《珍珠鸟》时，在梳理出关于小鸟的七个事件后，让学生做“接线员”：找到穿起七件事的线是什么。是时间线？地点线？胆子线？信赖线？还是情感线……“条条大道通罗马”，学生从多条“岔路”中，找到了散文的抒情秘诀：明线与暗线交织，时间分先后、地点看远近、感情有亲疏。挑战性的任务，能生长出学习的智慧。

3. 用语文做事，回归学科性

语文学习任务设计要体现语文的学科特质，要做语文的事，用语文的方式做事，应该突出两个方面。一是语文学习任务的“内核”是语文核心知识。完整的语文核心知识，应该包含三层内容：第一层是定义和概念，第二层是定义和概念背后的思维与逻辑，第三层是思维与逻辑背后的思想、信念与情感。浅层的知识多而碎，难以解决复杂问题；深层的知识少而精，才能改变人的心智模式。没有语文核心知识支撑的语文学习任务，就没有语文性。二是以“典型”的语文学习方式学语文。听、说、读、写是运用语言的四种基本方式，以此构成了语文学科三种典型的任务学习活动。第一，阅读与鉴赏，前提是“读”。“书不读三遍就没有发言权”，在熟读的基础上，才能到文本中走几个来回，揣摩其中的秘妙。第二，表达与交流，核心是“议”。在独立思考的基础上，才有思想的交流与观点的碰撞，想得透才能说得清。第三，梳理与探究，关键是“做”。将所学的语言材料与语文知识进行归类，是为了更好地运用与实践，建构起具有个人风格的话语系统。比如，学习丰子恺的《手指》时，可让学生做一回“小裁判”，借用“比较”的

方式，设计饶有情趣的“读一读、比一比、写一写”任务群：一比五根手指谁最美？从姿态描述中读出美丑；二比五根手指谁最强？从干活举例中分出强弱；三比五根手指谁最可爱？从性格描写中看出褒贬；四比五根手指的写法有何异同？学生在比较中发现了丰子恺幽默背后独特的表达模式：“夸大特点举例写”与“夸大特点拟人写”。在此基础上，让学生做一回“代言人”，模仿丰子恺的写法，用幽默的话语写一写“五官争功”，为自己的“五官”代言。“读、比、写”都是语文的方式，“善良的夸张”则是深层的语文知识，这样的任务群就蛮有语文的味道。

4. 连成任务群，突出整体性

语言建构与运用、思维发展与提升、审美鉴赏与创造、文化传承与理解，语文核心素养的这四个方面不是孤立发展的，而是融合在学生的语文经验与生活经验中，是在经验的土壤里生长与拔节的。“做事”就是“长经验”的过程，就是语文素养的“内生”过程。教人做事与发展素养具有内在统一性。素养贵在积淀，做事贵在坚持，任务设计贵在将一个个的任务连成任务群，让学生在连续的任务学习中拾级而上。比如，学习《哪吒闹海》时，可以让学生代入不同的角色，挑战阶梯式的学习任务。首先，做“推荐者”，简要复述故事，把一个故事讲成三句话；其次，做“故事大王”，生动讲述故事，展开丰富的想象，把一句话讲成三句话；再其次，做“转述者”，以“哪吒向父亲解释”及“龙王向玉帝告状”的方式，变换角色分别讲述；最后，做“小小思想家”，将编者讲述的故事、哪吒讲述的故事、龙王讲述的故事与《封神演义》中的故事进行比较，思考一个故事为何有三种不同的说法。经过思辨性学习，学生解开了“目的不同，说法不同”的表达秘密，改造了自己的读书观：读书不是要学会相信，而是要学会思考。四个学习角色的递次扮演，让学生经历了概述、讲述、转述、评述四个连续性的任务学习，在语言建构与运用中学会了审美性想象、审辨式思

<p>○任务一 小小收藏家：先读再写，做做“手势”，记记动词。</p> <p>lǎ () 胡琴 dī () 住水 àn () 住血 dīng () 重物 fān () 书页 qín () 电铃 zhāo hu () 人 sāo () 痒痒 tuī () 笔杆 dǎ () 电话 bān () 枪机 dǎ () 算盘 níng () 螺丝 jiē () 纽扣 yán () 脂粉 zhàn () 药末 dài () 戒指 tāo () 耳朵 mō () 鼻涕 zuò () 兰花</p>	<p>○任务二 小裁判：读一读，比一比哪根手指最美？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>排名</th> <th>手指名称</th> <th>长相姿态</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	排名	手指名称	长相姿态													<p>○任务三 小裁判：读一读，比一比哪根手指最强？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>排名</th> <th>手指名称</th> <th>能干的活</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	排名	手指名称	能干的活												
排名	手指名称	长相姿态																														
排名	手指名称	能干的活																														
<p>○任务四 分享者：熟读小古文《五官争功》，把故事讲给别人听。</p> <p>口与鼻争高下。 口曰：“我谈古今是非，尔何能居上我？” 鼻曰：“饮食非我不能辨。” 眼谓鼻曰：“我近鉴毫端，远观天际，唯我当先。” 又谓眉曰：“尔有何功居上我？” 眉曰：“我虽无用，亦如世有宾客，何益主人？无即不成礼仪。若无眉，成何面目？”</p>	<p style="text-align: center;">22. 手指</p> <p>学习目标</p> <p><input type="checkbox"/> 归类积累词语，准确运用动词；</p> <p><input type="checkbox"/> 比较五根手指的异同，领会作者的“手指观”；</p> <p><input type="checkbox"/> 借鉴“夸张+拟人”的写法，仿写“人的五官”特点。</p>	<p>○任务四 小裁判：读一读，比一比哪根手指最可爱？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>排名</th> <th>手指名称</th> <th>性格特点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	排名	手指名称	性格特点																											
排名	手指名称	性格特点																														
<p>○任务七 代言人：借用丰子恺的幽默写法，选择五官（嘴、鼻、眼、眉、耳）中的一个，写出它的长相、能力及性格等方面的特点。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> </div>	<p>○任务六 发现者：读一读，品一品，哪些语句幽默得让你“发笑”？丰子恺是怎么写出来的？</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px;">幽默的秘密</div> <div style="font-size: 3em;">}</div> <div style="margin-left: 10px;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 20px;"></div> </div> </div>	<p>○任务五 众议员：读一读，议一议丰子恺的“手指观”。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>(五根手指)</p> <p>姿态有_____</p> <p>能力有_____</p> <p>性格有_____</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(一个拳头)</p> <p>团结一致</p> <p>根根_____</p> <p>根根_____</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 0 20px;"> <p>态度无_____</p> </div> </div>																														

图1 “九宫学习任务单”示例

维,以及对传统文化的批判性阅读,促进了语文素养的发展。可见,任务与任务之间,唯有以素养为主线,建立内在关联,才能形成完整的任务群,产生任务学习的整体效应。

5. 用工具撬动,落实参与性

提高课堂教学效率,关键是提高每一个学生的学习效率。任务设计要面向每一个学生,给予每一个学生公平的学习机会,人人都有任务要完成,个个都有时间完成。为保证每一个学生都能积极参与任务学习,我们开发了“九宫学习任务单”这一便教利学的工具(见图1)。将一张白纸均分为九格,中间呈现学习目标,周围分列学习任务。每一个任务的学习都有三定:一是定时间,用计时器限定该任务的学习时间,确保每一个学生都有同样的整块学习时间。二是定步骤,将每个学习任务分为读、议、写三个基本活动步骤,先熟读,再议透,最后写清楚。用

学习指令统一读、议、写的学习行为,确保每个步骤都能做到位。三是定成果,每个学习任务都以最后的“写”为结果呈现方式,要求每一个学生将任务学习的收获用文字表达出来,可以是思维地图,可以是思想观念,可以是仿写作品,也可以是质疑批注等。这样“画出来”与“写出来”的作品,真实地记录了每一个学生的思维过程与发展水平,为学生自我评价和教师改进教学提供了“证据”。

“九宫学习任务单”是为了让每一个学生都能全程参与课堂学习的学习工具,实现了“工具撬动”式的教学变革,改进了常态课堂的“问答式”教学,避免了少数优秀学生的表现掩盖全体学生的学习真相,真正将课堂还给了每一个学生,将学习的主动权还给了每一个学生。只有每一个学生都学好了,课堂教学才有效率与质量的保证。✎