

2023年小学信息技术教学反思总结 小学 信息技术教学反思(优秀9篇)

总结，是对前一阶段工作的经验、教训的分析研究，借此上升到理论的高度，并从中提炼出有规律性的东西，从而提高认识，以正确的认识来把握客观事物，更好地指导今后的实际工作。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的总结吗？下面是小编为大家带来的总结书优秀范文，希望大家可以喜欢。

小学信息技术教学反思总结篇一

小学信息课的教学法是专指课堂教学实践的教学法，不是学科的教育学，它属于方法论的范畴，它与教学方法是两个不同的概念。

教学方法是指教师在教学过程中为了完成教学任务所采用的工作方式和在教师指导下学生的学习方式。例如观察、操作、实验、讨论、谈话、讲述、讲解、阅读、练习、教学游戏、信息发布会、报告会、交流会、竞赛、作品欣赏、角色扮演等。

教学法是指在某种教学思想指导下，对众多成功教学经验的抽象和概括。它包括教师和学生在学习过程中，为达到一定的教学目标，根据特定的教学内容，共同进行的一系列活动的方法、方式、步骤、手段和技术的总和。它属于方法论的范畴，建立在一定的理论基础之上，往往包括社会学基础、教育学基础、哲学基础、心理学基础等。在某种教学法指导下的课堂教学过程，教师可以设计成根据本机的设备条件、学生的水平、教师的特长，由一组教学方法组合起来的教学程序，从而获取最佳的教学效果。所谓“教有教法、但无定法”，指的就是这个意思。教学法是可以借鉴模仿和重复的，但不同的教师，使用同一种教学法，教学过程的具体工作方

式则是丰富多彩的。

教学法是教学活动中的基本方向、路子，教学方法是达到方向、路子的手段。

小学信息技术教学反思总结篇二

《制作课程表》是对《小小通讯录》一课做了教材处理后产生的。刚接触《小小通讯录》一课，仔细专研教材，发现本课的重点是表格的学习，通过制作班级通讯录学会在word中插入表格，以及对表格进行美化。

但是要收集班级同学的地址，以及在word中输入地址，工作量很大，可能一节课大部分时间都花在地址的输入上。

所以我对教材内容做了如下处理：改由制作课程表来学习表格的知识。个人觉得本课用课程表替代通讯录教学效果会更好。学生对课程表非常熟悉，可能都有自己制作过课程表的经历，所以用课程表更贴近学生实际，引起学生的生活体验。

在情境的创设上，我采用了著名教育家陶行知一贯倡导的“从生活中来，到生活中去”的“生活即教育”的理念，由生活实际中的表格引入到这节课需要学习的课程表，再通过承诺将学生自己做好了课程表打印给他们，实现了“知识来源于生活，学习为生活服务”的本节课教学理念，同时让学生切身感受到信息技术的学习不是枯燥无味的，而是有益于生活、充满了乐趣的。

著名教育家陶行知先生说过：“没有生活做中心的教育是死教育，没有生活做中心的学校是死学校，没有生活做中心的书本是死书本。”“教育生活化”理念的提出，要求把生活化的教学渗透到各个学科的教育教学行为中。信息技术作为一门新的学科，在课堂教学中也要能够充分的体现出“源于生活，寓于生活，用于生活”的新理念。

在生活化的信息技术课堂教学中，创设现实生活中的真实情景，可以激发学生探索新鲜事物的兴趣，点燃学生对信息技术知识和技能的求知欲。因此，在信息技术教学中，应努力创设生活化的教学情境去贴近学生生活，将信息技术与学生的生活、学习联系起来，使课堂充满生活气息，让学生轻松地掌握信息技术知识。例如，在教《飞鸽传书》一课时，教师节给老师发邮件送教师节的问候，让学生在体验送问候的过程中，掌握了发送电子邮件的技能。让他们在快乐中学习，这就是说首先要投其所好，激起学生的学习兴趣。

知识源于生活，又用于生活，要注重培养学生将习得的知识回归于生活实践中进行运用与发展。学以致用，是学之根本。例如，在讲到word中“插入表格”一课时。我先是调查了解学生知道哪些表格，课上再向学生展示大量的日常生活中常见的表格，如：课程表、值日表、作息时间表等，然后简要介绍插入表格的基本方法，放手让学生利用插入表格来绘制其中的一个，这样既让学生掌握了本节课的知识，又让学生知道了表格在生活中的作用。这样联系生活的学习，自然效果要好得多。

“任务驱动”教学法是信息技术课堂中常用的教法之一，以探索问题来引动和维持学习者学习兴趣和动机，创建真实的教学环境，让学生带着真实的任务学习。任务既要使学生感兴趣，又要切合学生的生活实际，充分调动起学生学习的积极性，从而主动地去学习。例如在《旅游计划书》的教学中，教师提出任务到网上查询杭州回绍兴的火车班次。在完成任任务的过程中，学生获得了成功的体验，在活跃的课堂气氛中，学生轻松快乐的收获新知。

积极提倡评价的“生活化”，即评价应注重平时的操作与实践，注重过程性评价，以“生活”的眼光而非学科标准去评价。对学生的评价，不能用一个尺度而要用多元的尺度去衡量，要努力去发现每个学生的优点和发展的可能性，并使之得到发挥，要让学生能够将所学到的信息技术为生活服务，

提高学生的生活质量。我们评价应是解决现实生活中的实际问题，评价的标准也就多样化。因此，注重学生学习的评价，揭示学生在学习过程中的表现及他们是如何解决问题的，以生活的眼光而非学科标准去评价。

生活化的信息技术课堂教学不仅仅是改变了课堂教学的模式，更重要的是让信息技术课堂教学与现实生活紧密地联系到了一起，让学生的学习和其它生活体验一样，在不知不觉、潜移默化中完成。只有我们更加关注课堂教学的生活化，才能提升学生课堂学习质量，才能更有效地促进每一位学生自我的发展，让学生获得真实的情感体验、培养良好的信息素养，让学生适应信息社会，提高学生的生活质量。

小学信息技术教学反思总结篇三

在我从教的十几年的教学过程中，感悟到教学模式的选择，是决定学生在课堂教学中能否很好地获取知识、形成能力的关键因素，在信息技术教学中教师要借助于各种教育手段、方法，各种媒体，帮助学生提高创新意识，产生创新的欲望和兴趣，采用探究式教学，培养学生创新能力，把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去。如何把创新教育贯穿到整个计算机课堂教学中去呢？我认为只要教师把自己的教育能力上升到教育智慧的高度，一定能胜任这种动态探究性教学，具体地说要从以下几个方面做起：

学生一般对计算机游戏特别感兴趣，而计算机也是具有能玩游戏的特点。根据这一特点，这一学情，我们可以把计算机新课的学习结合于游戏之中，激发学生的学习兴趣，让学生在浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能，达到事半功倍的效果。

这时老师可以再讲解指法要领，我相信这时学生会学得很认真。再经过一段时间的练习后，这样学生就在游戏中完成了指法练习，掌握了指法要领。这样，既可以保持学生学习计

计算机的热情，还可以促使学生自觉去学习计算机知识。

在教学中我们可以充分利用计算机的特征，可以采用形象、直观的教学方法，帮助学生加深对计算机知识的理解和记忆，激发学生的学习兴趣。

在信息技术课教学中应根据其特点，针对计算机术语、理论性概念作有针对性地讲解，要做到突出重点、抓住关键词而且要形象具体，然后让学生通过大量的操作实践来验证其学生所学到的知识，熟练的掌握计算机的各种基本技能，学生操作的过程中，教师要加强巡视辅导，及时发现问题，及时解决问题。如我在给同学介绍键盘时，提问“空格键、换档键和键他们有什么特征？”让学生分组讨论。通过讨论让学生明白空格键的作用是没有任何一个字符，其主要作用是输入空格。同样抓住换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档的字母，其主要作用是针对双字符键的。还抓住键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，注意与del键的区别，这两上键的作用都是删除，而键是擦除光标前面的字符键正好相反是擦除光标后面的字符。用这样的方法教学法，我们就变抽象为直观，变死板为生动，给学生留下深刻的印象，加深记忆，也不自觉中学习了新知识。

学生已能够自己摸索一些常用工具及软件的操作方法，一般情况下教师可以采用“提出问题——探究问题——解决问题”的几个过程，即让学生在开始使用一些工具之前，老师故意留一些在操作过程中要用到的工具，但先不做讲解，而学生在具体的操作过程中又必须用到，让学生带着问题自己去翻阅教材，然后再老师的引导下学习这些工具及软件的操作方法，最后用于解决实际操作问题当中，经过一段时间的训练后，学生就会逐渐会形成自己动手解决问题的能力，也就是我们计算机信息技术课所要完成的一个教学任务了。这是我在平时的信息技术教学中所得到一点体会，也就是说要上好信息技术这门课，只要我们在平常的教学过程中，放平心态，处处留心，时时在意，多多思考，勤于实践，采用一

些学生易于接受的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的理论知识变得生动有趣，让学生能在轻松的氛围中不自知的学到一些知识，从而慢慢地提高了他们对计算机的驾驭能力，为他们今后的学习与发展打下坚实的基础，也为其走向社会这个大舞台铺平了一块砖头。

小学信息技术教学反思总结篇四

信息技术是一门新型的课程，其实践性强，发展快。经过一段时间的教学，我发觉学生们能综合应用所学的知识，初步掌握了计算机操作的基础知识，在挑战困难，增强自信心与创造能力等方面也获得了成功的喜悦和欢乐。

在初级阶段，学生处于学习计算机知识的初步状态，对于趣味性的知识较为敏感，所以，根据这一阶段的年龄心理特征，开设的计算机课就以指法练习、辅助。

教学软件的应用以及益智教学游戏这些容易激发学生兴趣、培养学生动手能力的知识为主要内容。这样做，符合本阶段的认知结构便于培养学生的思维能力，更重要的是使学生处于一种愉悦的学习状态之中，便于接受老师教授的新事物，并且易于培养学生动手操作及发展自我的能力。为此，我把教材中最容易的内容提到最前面教授，新授之余也教学生玩玩“扫雷”、“纸牌”等益智教学游戏，以激发和调动学生学习计算机的兴趣。

好的开端，是成功的一半。在上机操作课中，我通过学校的多媒体展示系统，将有一定电脑基础的学生的电脑作品制成幻灯片并配上优雅的音乐华考|zk168在教师机上播放，学生们顿时沸腾起来，纷纷举手询问，我都一一给他们解答，并鼓励他们只要努力学，就一定能成功。于是就开始手把手耐心给他们讲解画图的有关知识。经过一段时间的练习，学生们对电脑已不陌生了，我就带着他们进入windows的“画图”。在画图纸上进行画点、画线、画图形等操作，经过操

作训练，学生们学会了许多工具和菜单的使用。通过复制、剪切、粘贴和移动，学会了画一些简单而美观的作品，互相欣赏，直到下课，同学们仍然余兴未尽，围着老师问这问那久久不愿离去。学生对计算机的学习兴趣被充分调动起来了。

作品做好了，如何输入汉字给自己的画取名或将自己的大名也写在画上呢？这时我顺势让学生认识键盘，用键盘练习卡一遍又一遍的练习，同学们终于能找到26个英文字母的位置，汉字也会输了，我又指导学生构思新的作品，给自己的画起上名字，也把自己的大名写上。看着一幅幅色彩斑斓的图画，同学们非常高兴。对自己的创新能力有了全新的认识。找到了自我，提高了自信心。学习的积极性大大提高。

小学信息技术教学反思总结篇五

夸美钮斯说过：“兴趣是创造一个欢乐和光明的教学环境的主要途径之一。”学生爱上信息技术课，但这种爱好往往表现在爱玩游戏，或者上网聊天、看flash动画。而对一些基本的知识、技能却不愿认真地学习。因此，在教学过程中要精心设计导入，诱发学生学习动机，激发学生学习兴趣，从而达到提高效率的目的。本人在教学实践中主要采用以下几种方法导入课堂教学。

既然学生爱玩游戏，那么就让学生通过玩游戏来激发他们想学的愿意。把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生的学习兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如学习指法是非常枯燥的，如果教师一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学的很累，而且很不愿学，更加不能强迫其练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字通》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“青蛙过河”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就必须练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。在这种情况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认

真。经过一段时间的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到轻松自如了。这样，既保持了学生学习计算机的热情，还可以促使学生自觉去学习计算机知识。这是相对于低年级的学生而言的。

相对于高年级的学生而言，要学习的基础知识比较多，学生对相对枯燥的基础知识却普遍感到乏味，学生虽对计算机的兴趣值颇高，但对教师讲起理论知识却不感兴趣，任凭老师费尽口舌、筋疲力尽，学生对基础知识的掌握仍似是而非，只知其一，不知其二。

既然学生对计算机感兴趣，那么，在讲授基础知识时，教师利用多媒体教室的计算机、大屏幕、投影机，即可以进行重难点的讲解又可以进行示范演示。课堂上演示我们在课前精心制做的powerpoint幻灯片、flash动画等课件，配以优美的音响效果，学生的注意力被完全吸引到教学上来。教师再也不用为维持课堂纪律而花费过多的时间，完全可以把精力放在课堂教学的现场发挥之中，让学生学到更多的知识，获得更多的技能。

以上是本站小编为大家整理的小学信息技术教学反思范文，希望对大家有所帮助。

小学信息技术教学反思总结篇六

“二十一世纪的人才，务必懂英语，会电脑。”、“计算机的普及要从娃娃抓起。”从以上的话语中，可见计算机知识的学习已成为小学生必不可少的课程组成部分，这不仅仅对培养跨世纪的人才具有现实好处，而且对提高我们民族的素质也有着深远的好处。信息技术课与其它小学课程有所不同，它是一门实践性很强的学科，在学习过程中，要求学生务必掌握必须的计算机操作技能和操作技巧。目前，许多小学都陆续开设了信息技术课程。小学信息技术课程主要是让学生初步学会计算机的使用，培养学生的创新意识和创造潜

力。下方就结合我的教学实践，谈谈我的几点反思。

小学生对游戏个性感兴趣，而计算机正具有能玩游戏的特点。根据这一特点，能够把计算机新课的学习寓于游戏之中，激发学生学习的兴趣，在学生浓厚的兴趣中学习新知识，掌握新技能。

例如学习指法是十分枯燥的，如果教师一开始直接讲解手指的摆放要求和指法要点，学生不但学的很累，而且很不愿学，更加不能强迫其练习了。我在教学中就采取游戏引入的方法，先让学生玩《金山打字》，比赛谁的成绩好或者与老师比赛。学生在“打老鼠”等游戏的实践中发现，要取得好成绩就务必练习好指法。于是就有人提出如何能够打得又对又快。在这种状况下，老师再讲解指法练习，学生学得就很认真。经过一段时光的练习后，学生们再玩这个游戏时就感到简单自如了。这样，既持续了学生学习计算机的热情，还能够促使学生自觉去学习计算机知识。

在教学中能够充分利用计算机的固有特征，采用形象、直观的教学方法，帮忙学生加深对计算机知识的理解和记忆。

在信息技术课的教学中应根据其特点，针对一些计算机术语、理论性概念作有针对性讲解，做到突出重点、抓住关键而且形象具体，然后让学生透过超多的操作来验证所学生的知识，熟练的掌握计算机的基本技能，在学生操作的过程中，教师应加强辅导，在透过屏幕监视器或巡视的过程中发现问题，如我在给五年级的同学介绍键盘时，我提问“空格键、换档键和backspace键有什么特征？”让学生讨论。透过讨论让学生明白空格键上没有任何一个字符，其主要作用是输入空格。同样抓住换档键上有向上的箭头，其主要作用是来输入上档字母。还抓住backspace键有向左的箭头，其作用是删除光标前面的字母，相当于咱们平时用橡皮擦写错的字。用这样的方法，变抽象为直观，让学生留下深刻的印象，加深记忆。

电脑知识有很大的开放性，学生也喜欢上信息技术课。我们教师就应充分抓住学生的这一兴趣，发挥他们的主体作用，让其自主探索，合作学习，真正理解和掌握基本的电脑知识。这也是培养学生不断创新的手段之一。

五年级的学生已经有了必须的阅读潜力。能够自我探索一些工具及软件的使用方法，一般状况下采取“提出问题——探索问题——解决问题”的方法，即学生在使用一些工具时，一开始老师就故意留一些在操作过程中要用到的工具不讲解，而学生在具体的操作过程中又要用到，让学生带着问题自我去阅读教材，然后老师再加以引导，最后解决实际操作问题，透过长时光的训练，学生逐渐会构成自我解决问题的潜力。

如在教学第7课时，老师先让学生自主学习。有的学生讨论。尝试，有的学生在看书寻找，同学之间也不由自主地互相帮忙起来。最后让学生互相交流，教师进行适时的点拨，学生很容易就了解了窗口的基本组成，并学会了窗口的最小化、最大化、关掉。

总之，要上好小学信息技术这门课程，只要我们在平常的教学过程中，处处留心，时时注意，务必使用易于学生理解的语言和教学方法，让一些枯燥乏味的知识变得搞笑、生动，使我们的学生能在简单的氛围中学到更多的知识，提高他们驾驭计算机的潜力，为他们今后的发展打下坚实的基础。

小学信息技术教学反思总结篇七

本课是在上一课复制粘贴的基础之上继续对盆花进行完善，所以开头先将一个画好的盆花给学生看，这里是利用光盘里现成的东西，只不过那个画的人不是完全照书上的画的，他画的只有四个花瓣，所以我使用另一个例子进行演示，今天讲的东西不多，注意让学生自己练，在那盆花中，我复制粘贴了三到四朵花，在粘贴完花后，既将位置移到位，又将大小弄合适了，再将方向调整一下，这样就完成了全部的过程，

在后两个班，事先将原本挤在边上的花通过剪切与粘贴的手法移到中间，并且放大了些。另外，在做颜色的时候，用了取色的工具，因为下面也用了几次，所以作了介绍，在让学生进行了练习之后，再谈组合图形，也没有说太复杂，而是让学生知道，如何将另一幅图中的物体移到这幅图上来，只是过来后注意背景的问题，在本课，我先用画图程序打开光盘中的快乐家园的图，然后将图中的花盆用delete去掉了，并且用取色的方法将背景补好了，然后再将另一幅图中的花盆复制过来，最后也让学生把这个练习了一下。

由于电脑中没有合适的影片，所以主要内容放在声音上面，本课是从两个方面来谈的，一是普通的插入声音，另一则是插入背景音乐，并对二者进行了比较，接下来又把超链接谈了一下，谈到这一方面，先打开一个网页页面，让学生看看那里的超链接，重点提醒他们看鼠标的变化，看完后然后再了解幻灯片中如何设置超链接，我在这里用的是右击，因为在这种界面中，找到插入超链接不是件太容易的事情，除用西游记的文字链接网上的小说名，还用图片、动作按钮做了其他链接，让学生有了一个简单的了解。

感觉上这一课有数学中函数的味道，在上课之始，先同学生回顾上节课所谈的编辑过程，通过edit命令让学生观看编辑的过程，接下来让学生思考，如果不断画改变形状的图形，那应该怎么办呢，所以我认为本课是为了方便编辑过程而来，接着在黑板上写了相关过程，这里可以让学生将前面的定义过程与这里带参数的过程进行比较，然后在电脑上演示，按书上的要求绘制了简单的图形，接下来谈第二步，就是对带参数的过程进行修改，如将四边形改成了八边形，这一修改我以前曾经设想过，只是没有去做，这里以参数的形式进行了修改，然后又画了一些图形，但书后的图没画出来。

小学信息技术教学反思总结篇八

我是一名农村小学的信息技术课的教师，我的从教时间很短，

现在来说是不到半年的时间，可在这个半年时间里，我认为我和学生的共同成长经历很有意义，加之最近的国培，使我对小学信息技术课有了更高层次的认识，以便更好的审视和开展自己的今后教学工作。我对半年来的工作反思如下：

我深深知道：学海无涯，在信息技术面前，我们只有不断的去学习信息技术，具有广博的信息技术知识才能面临今后教学的任何挑战。有的教师说：弄个信息技术证就可以了，可我知道，在学历满天飞的今天，我们教师更应注重真正、真实知识的积累，不能做一个没有真功夫的老师，与学生、与自己都是很不利的。我认为电脑本身就会给我们提供很多学习的机会和平台，靠我们自己取努力。在学懂教材知识的基础上，尽量要涉猎很多课外信息技术知识。这个方面我做的很不够。

这次培训，我深受启发：信息技术课同新课改同属一个步伐，我

们在自己的课堂上更要体现新课改的思想。自主、和作、探究，仍然是信息技术课的教学思想，决不允许教师独霸课堂，把更多的思考时间和探索时间交给学生，让学生在探索中前进，培养创新思想和创新行为。我的一言堂仍然存在，很不符合新课改思想，应该加以改进和提高。今后要把所有的表现机会和发现机会让给学生，不要搞过去的权威教学。

本学期开学大约两个月了，信息技术课很正常，可是最近一段时间，由于“国培”，教师上网，学生中止了电脑实践课。我们停了一段时间课，可后来我发现：我可以到多媒体室去上课，上课的方法很多：可以观看教学光盘，也可以把教学内容制成课件传授给学生等方法，学生做好笔记，也是很好的理论课。我发现：我发现这个新办法的时间拉得的过长，缺少教师应有的快速反应机智。作为一名教师，头脑要有“智”，要有新的思想和行为，才会在今后的教育教学中培养出会创新的学生，这一点很重要。当然需要速度，如果

我们的创新总是在时间上落后于别人，我们还不是创新，这个是我的特殊认识，仅供参考。

老的观点不一定是真理。我在听讲座，备课、上课等正当活动之余，有时候也参加游戏活动，提炼一下自己的智商。我喜欢“学与玩结合”的思想，甚至我认为有时候是相辅相成的。当然我鼓励学生注意时间的分配和调整，不能把所有的时间都投入到游戏之中。现在的家长一听到游戏，谈虎变色，我很不理解。国培教师提到：让学生自己去创造游戏，玩自己的游戏，说明教学观点不是一成不变的。只要是培养了学生的创造思想和行为的一切教学活动，都值得我们去研究和思考，不能一棍子都去打死。当然我们不能片面的夸大游戏的作用，忽视它的负面影响，教师要适当调控，不能让学生任意妄为。

小学信息技术教学反思总结篇九

学生的学习动机主要来自于他们强烈的求知欲和对所学内容的兴趣。兴趣越大，则学习的动力越大，学习的效果就越好。学生对计算机早已有着浓厚的兴趣与神秘感，渴望更深层次的了解它，掌握它的使用方法，幻想自己有一天能随心所欲地操作计算机，在计算机上作动画，上网聊天等等。信息技术课正好满足了学生的好奇心和求知欲。如今他们已梦想成真，终于能够直接动手操作计算机了，较多的实践机会为学生提供了大量的动手操作空间，这大大满足了学生的好奇、好动心理。但是，如果课堂采用“教师讲，学生听”的传统模式，是“学”跟着“教”走，只要“我说你做”就可以了，而信息技术是一门科学性、实践性很强的学科，如果仍按以前的做法，学生很容易在新鲜感和兴趣感过去之后产生枯燥的消极想法。所以在教学中，对于较容易掌握的内容，我采用“先学后教”的方法。学生们边学边练，很快就攻克了本节的难点。用这种方法，可以激发学生的学习兴趣，大大提高了教学效率。

信息技术教学的实践让我懂得，坚持鼓励和诱导相结合，排

除学生学习中各种心理障碍，克服学生的畏难情绪，创设和谐的学习氛围，是保持他们学习情趣的有效手段。

每班学生都在五十人左右，绝大部分同学上机操作时都会遇到这样或那样的问题，作为教师根本忙不过来，有时不免会挫伤没有被辅导同学的积极性，于是，在分组的基础上，我让几位先掌握的同学学当“小老师”，把他们分到各组去，这样即可以减轻教师逐个辅导学生的压力，也使“小老师”们得到锻炼，使他们分析、解决问题的能力得到提高，同时还克服了部分学生因怕问老师问题而举步不前的现象，从而使所有的学生各得其所。在这种分组情况下，教师并没有失去作用，我们正好可以集中精力去辅导个别的计算机“特困生”，使他们以最快的速度提高计算机操作水平。同时，在同学互相辅导学习中增进了感情，了解到合作的重要性，创造出合作学习的和谐氛围。

“任务驱动”是一种建立在建构主义教学理论基础上的教学法。建构主义教学设计原则强调：学生的学习活动必须与大的任务或问题相结合。以探索问题来引动和维持学习者学习兴趣 and 动机。创建真实的教学环境，让学生带着真实的任务学习。学生必须拥有学习的主动权，教师不断地挑战和激励学生前进。

“任务驱动”教学法符合探究式教学模式，适用于培养学生的创新能力和独立分析问题、解决问题的能力。信息技术课是一门实践性很强、极富创造性、具有明显的时代发展性特点的课程。“任务驱动”教学法符合计算机系统的层次性和实用性，提出了由表及里、逐层深入的学习途径，便于学生循序渐进地学习信息技术的知识和技能。

另外，经常利用学科中丰富的内容，为学生展示一些新知悬念，让学生课课从电脑上有新发现、有新收获，让学生感受到电脑中所蕴含的知识、技巧真多，激发他们的求知欲、探索欲，保持学生对信息技术课的新鲜感和兴趣感。