

<<现代教育技术>>

图书基本信息

书名：<<现代教育技术>>

13位ISBN编号：9787030255297

10位ISBN编号：7030255291

出版时间：2009-9

出版时间：科学出版社

作者：潘巧明 编

页数：288

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

本书是以《中小学教师教育技术能力标准（试行）》为标准；以现代教育技术理论及技术为基础；以师范院校本科生教育技术能力培养为目标而编写的。

主要内容包含以下模块：（1）基础模块：包括现代教育技术的概念以及相关基本理论，如教学媒体理论、学习理论、教学设计理论等，重点突出教学设计理论与方法，旨在使学习者对教育技术形成一个清晰的轮廓，培养学习兴趣，同时能与自己的专业相结合，理解并掌握现代教育技术在自己学科教学中的具体运用。

（2）课件模块：包括课件制作理论基础、多媒体素材的获取与处理以及运用常用的课件开发工具，PowerPoint、Flash、Authorware和Dreamweaver等制作课件的相关知识，旨在使学习者对现代教育媒体设计、开发和运用等技能进行系统地学习，学会根据不同性质的学习内容，选择相应特点的软件进行开发课件。

（3）实验模块：包括常用媒体的操作，多媒体素材获取与处理，现代教育技术资源建设和课件开发等内容，该模块以任务驱动为主要形式，用主题活动贯穿始终，让学习者在做中学，在活动中体验，达到理论与实践的紧密结合，在潜移默化中成长。

本书充分考虑大学生的心理特征和学习风格以及普通高等院校的教学软硬件环境，针对这些特点进行开发，其特色及创新之处主要体现在以下几个方面：（1）“混合式学习”是本书编写的主要指导思想。

本书在编写过程中同步开发网络课程，无论在设计理念还是内容组织和活动设计上，都将体现以下几个方面的结合：首先是传统教学与网络教学的结合。

本书实现了内容与活动在真实课堂与网络平台上的无缝结合，充分发挥两者的长处，体现教育技术应用的新趋势，使得现代教育技术教学本身就是信息技术与课程整合的典范。

其次是充分发挥“主体—主导”的教学结构思想。

运用既能发挥教师主导作用又能体现学生主体地位的理论方法来组织安排教学内容及教学过程，既强调学习者的主体地位，又不忽视教师的示范、讲解等主导作用的发挥，使学生体验到课程改革的精神和信息技术与课程整合的深刻内涵。

此外还将教学内容与学习活动相互融合，紧密结合在一起，使得本书既是一本教育技术的理论与方法教程，又是一本学习活动指导手册，真正做到了学本与教本的统一。

<<现代教育技术>>

内容概要

《现代教育技术》按照教育技术基本理论、课件制作和技能实践等几个方面展开，共分为3个模块（9章节）、6个实验。

主要内容包括现代教育技术概述、信息化教学设计、教学媒体与应用环境、多媒体课件制开发基础、多媒体素材的获取与处理、用PowerPoint制作演示型课件、用Flash制作动画型课件、用Authorware制作交互型课件、用Dreamweaver制作网络型课件以及相关的实验。

此外还提供配套的教学课件以及实例和素材。

《现代教育技术》在内容设计与编排上充分考虑与我国教育部出台的《中小学教师教育技术能力标准（试行）》相匹配。

因而，它既可作为高等院校学生的教育技术公共课课程的教材，也可作为各级、各类学校教师培训或继续教育课程的教材。

同时，也可供普通高等院校教育技术专业本科生、研究生或从事教育技术相关的人员阅读。

书籍目录

前言第一篇 基础篇第1章 现代教育技术概述1.1 教育技术概述1.1.1 教育技术与现代教育技术1.1.2 现代教育技术的理论基础1.2 现代教育技术的发展历程及趋势1.2.1 国外教育技术的发展历程1.2.2 我国教育技术的发展历程1.2.3 现代教育技术的发展趋势1.3 学习现代教育技术的意义和方法1.3.1 学习现代教育技术的意义1.3.2 学习现代教育技术的方法第2章 信息化教学设计2.1 教学设计2.1.1 教学设计概述2.1.2 教学设计的基本过程2.1.3 教学评价2.2 信息化教学设计2.2.1 信息化教学设计概述2.2.2 信息化教学设计过程2.2.3 信息化教学设计的特点2.2.4 信息化教学评价2.3 信息化教学设计典型模式及案例2.3.1 信息化教学设计典型模式2.3.2 案例第3章 教学媒体与应用环境3.1 教学媒体基本理论与选用原则3.1.1 教学媒体的分类3.1.2 教学媒体的特点3.1.3 教学媒体选用原则3.2 常用教学媒体的类型与使用方法3.2.1 视觉媒体3.2.2 听觉媒体3.2.3 视听觉媒体3.2.4 交互媒体3.3 现代教学媒体应用环境3.3.1 多媒体教室3.3.2 语言学习系统3.3.3 微格教学系统3.3.4 校园网络第二篇 课件篇第4章 多媒体课件开发基础4.1 多媒体课件概述4.1.1 多媒体课件的概念及特点4.1.2 多媒体课件的类型4.1.3 多媒体课件的结构特征4.2 多媒体课件开发4.2.1 多媒体课件开发的理论基础4.2.2 多媒体课件的制作流程4.2.3 多媒体课件开发的其他理论指导第5章 多媒体素材的获取与处理5.1 多媒体素材的类型与获取方法5.1.1 多媒体素材的类型5.1.2 多媒体素材的获取方法5.2 图像素材的处理5.2.1 编辑与合成5.2.2 添加特效5.3 声音素材的处理5.3.1 录音5.3.2 编辑处理5.3.3 添加特效5.3.4 多轨合成5.4 视频素材的处理5.4.1 转换视频格式5.4.2 视频编辑第6章 用PowerPoint制作演示型课件6.1 课件制作的基本操作6.1.1 创建演示文稿与背景、母版和模板的设置6.1.2 在课件中添加多媒体素材6.2 课件动态效果与交互的实现6.2.1 课件动态效果的实现6.2.2 课件交互的实现6.3 PowerPoint演示型课件实例分析6.3.1 课件简介6.3.2 设计思路6.3.3 技术要点6.3.4 制作过程第7章 用Flash制作动画型课件7.1 动画型课件的制作原理及应用7.1.1 动画的概念7.1.2 课件动画开发的设计原则7.1.3 演示动画在课件中的作用7.2 课件动画的设计实现7.2.1 Flash8的工作界面7.2.2 Flash中的基本概念7.2.3 课件中几种典型动画的设计与实现7.2.4 动画在课件中的调用与控制7.3 Flash动画型课件实例分析7.3.1 课件简介7.3.2 设计思路7.3.3 技术要点7.3.4 制作过程第8章 用Authorware制作交互型课件8.1 交互型课件设计原则与开发技术8.1.1 交互型课件的概念8.1.2 交互型课件的设计原则8.1.3 交互型课件的开发技术8.2 交互型课件的实现8.2.1 Authorware7的操作界面8.2.2 创作Authorware交互课件的准备工作8.2.3 几种典型课件交互在Authorware中的设计实现8.2.4 交互型课件的调试与打包发布8.3 Authorware交互型课件实例分析8.3.1 课件简介8.3.2 设计思路8.3.3 技术要点8.3.4 制作过程 第9章 用Dreamweaver制作网络课件9.1 网络课件的设计原则及开发技术9.1.1 网络课件的概念9.1.2 网络课件开发的设计原则9.1.3 网络课件的开发技术9.2 网络课件的实现9.2.1 Dreamweaver的基础知识9.2.2 用Dreamweaver创建网页9.2.3 简单的网页型课件制作第三篇 实验篇实验1 常用媒体的操作实验2 多媒体素材获取与处理实验3 用PowerPoint制作课件实验4 用Flash制作动画型课件实验5 用Authorware制作交互型课件实验6 用Dreamweaver制作网络型课件主要参考文献

章节摘录

第一篇 基础篇 第2章 信息化教学设计 2.1 教学设计 2.1.1 教学设计概述 教学设计 (Instructional Design), 通常也称教学系统设计 (Instructional System Design, ISD)。是以传播理论、学习理论和教学理论为基础, 运用系统论的观点和方法, 分析教学需求和教学问题, 从而找出最佳解决方案的一种理论和方法。

教学设计是将教和学的原理转化成教学材料和教学活动方案的系统化过程, 是侧重教学问题求解, 并拟定方案和寻找决策的过程。

教学系统设计的目的是促进学习者的学习: 过程是运用系统方法, 将学习原理与教学原理转换成教学目标、教学内容、教学方法 (教学策略) 和教学评价等具体教学环节。

教学系统设计是以解决教学问题、优化学习为目的的特殊设计活动, 既具有设计学科的一般性质, 又必须遵循教学的基本规律。

从定义理解它具有如下几方面: (1) 教学系统设计是应用系统方法研究、探索教与学系统中各个要素之间及要素与整体之间的本质联系, 并在设计中综合考虑和协调它们的关系, 使各要素有机结合以完成教学系统的功能。

如果不考虑影响解决方案实施的各个要素从其相互之间的关系, 那么设计出来的解决方案就无法达到预期的目标。

(2) 教学系统设计的研究对象是不同层次的学与教的系统。

这一系统中包括了促进学生学习的内容、条件、资源、方法、活动等, 教学系统设计的过程就是对这些影响教学效果的各个要素进行具体的计划。

.....

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>