

<<交互式电子白板与教学创新>>

图书基本信息

书名：<<交互式电子白板与教学创新>>

13位ISBN编号：9787040154139

10位ISBN编号：7040154137

出版时间：2009-12

出版时间：高等教育出版社

作者：王陆 编

页数：202

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>

<<交互式电子白板与教学创新>>

前言

教育信息化是指在教育中普遍运用现代信息技术，开发教育资源，优化教育过程，以培养和提高学生的信息素养，促进教育现代化的过程。

以教育信息化带动教育现代化的发展已成为教育改革与发展的全球趋势，在中国电化教育已经走过70多年的今天，在我国这一战略决策已经使中国的教育有了长足的发展与改观。

交互式电子白板作为一种新型的教育信息化装备，具有典型的“五化”与“三性”。所谓“五化”，是指教育信息显示多媒体化、教育信息处理数字化、教育信息存储电子化、教育信息传输网络化和教育信息管理智能化；所谓“三性”，是指开放性、非线性和交互性。

交互式电子白板作为信息化教育的基础平台，近年来在基础教育信息化中得到广泛的推广与应用。然而除了由厂家提供配套的产品说明书外，还一直没有一本涉及交互式电子白板的物化形态技术与智能形态技术两个层面，即涉及交互式电子白板硬技术与软技术两个层面，并且能够针对广大中小学教师和教育技术学在校专业学生，使其能够全面掌握基于交互式电子白板在教育教学中的运用方法、策略与技术的书籍。

从这个角度上说，本书的出版填补了我国在这一领域中的空白。

现代教育思想理论与现代教育媒体是教育信息化的两个相辅相成、相互影响、缺一不可的要素，它们二者之间是乘法的关系。

乘法关系表明：如果只有现代教育思想理论，而缺乏现代教育媒体，那么所搞的就不是教育信息化；反之，如果只有现代教育媒体，而不遵守现代教育思想理论，则也不是在搞教育信息化。

本书的特色与创新之处就是同时重视了交互式电子白板作为信息化的基础平台所蕴涵的现代教育思想理论与现代教育媒体两大要素，而且特别注重了二者之间的相互影响与相互作用。

王陆教授是我指导的2009年毕业的博士，她不仅具有严谨的研究态度，而且还具有很高的研究热情。

她一贯坚持深入中小学一线做实证类的研究。

在她的研究成果中不难看出，她能够积极吸纳国外的先进教育理论和先进技术，但不是简单地模仿国外的研究，她长期以来非常重视在中小学的课堂中收集一手研究资料，并且能够综合运用多种相关学科的理论，面对我国基础教育信息化中的一些实际问题，去解决问题，服务于基础教育信息化的发展。

因此，王陆教授的研究有创新，有深度，也有一定的难度。

在上篇“基础应用篇”中，作者针对交互式电子白板的初级应用、高级应用到综合应用的培训内容，以学习任务划分学习单元，并按照学习任务由简到繁、由易到难的顺序组织了教材内容，突出了“任务驱动”式的培训教材特征。

<<交互式电子白板与教学创新>>

内容概要

《交互式电子白板与教学创新：从入门到精通》是“班班通校校通家校通系列丛书”中的第一本。

《交互式电子白板与教学创新：从入门到精通》以教育信息化的最新发展e-learning 2.0的视角，阐述了交互式电子白板的多种教学应用与构建“班班通”教学设计的解决方案，包括基础应用篇和教学设计篇两篇内容。

上篇为基础应用篇，包括三个模块，与任务驱动型培训模式相结合，重点针对交互式电子白板的应用培训。

其中，模块一为交互式电子白板的基础知识，介绍交互式电子白板的初级应用；模块二为交互式电子白板的常用操作与部分交互式电子白板的高级应用；模块三为交互式电子白板的综合应用。

下篇为教学设计篇，包括四个模块，与参与式培训模式相结合，重点针对基于交互式电子白板的学习活动设计培训。

其中，模块四比较全面地介绍了基于学习活动的教学设计的方法与技术，是有关交互式电子白板以学习活动为核心的教学设计的理论基础与核心方法论；模块五为基于交互式电子白板的授导型学习活动设计方法与技术；模块六为基于交互式电子白板的探究型学习活动设计方法与技术；模块七为基于交互式电子白板的网络教育活动设计方法与技术。

《交互式电子白板与教学创新：从入门到精通》可作为中小学教师及大学教师的教育技术能力培训教材，也可作为教育技术学本科生及研究生的教学参考书，或教育信息化研究人员的参考书。

<<交互式电子白板与教学创新>>

书籍目录

上篇 基础应用篇模块一 初窥门径——电子白板的基础知识任务一 交互式电子白板的基础知识一、交互式电子白板的基本功能二、交互式电子白板对教育的意义三、交互式电子白板的工作原理简介任务二 交互式电子白板的安装与使用前的准备工作一、交互式电子白板的安装步骤二、交互式电子白板使用前的准备工作任务三 交互式电子白板的三种应用模式一、控制模式二、注解模式三、窗口模式模块二 小试牛刀——电子白板的常用操作任务一 操作计算机一、电子笔二、软键盘三、交互式电子白板的控制模式使教学回归常态任务二 书写与绘图一、电子笔的书写二、多姿多彩的笔三、移动、缩放与擦除四、注解模式的教学应用任务三 使用窗口模式一、窗口模式简介二、窗口模式中的工具按钮任务四 电子白板小工具一、电子白板小工具简介二、幕布三、探照灯四、放大镜五、照相机模块三 渐入佳境——电子白板的进阶功能任务一 电子白板的资源应用一、电子白板的资源应用观二、电子白板的资源应用方式任务二 电子白板的手写识别功能与实践一、启动手写识别二、使用手写识别三、设置手写识别的参数四、对识别出的文本进行编辑任务三 基于电子白板的课程信息采集系统一、课堂教学视频作为教育研究案例的意义二、基于电子白板的课程信息采集系统简介三、基于电子白板的课程信息采集系统的安装与使用下篇 教学设计篇模块四 基于学习活动的教学设计基础活动一 感悟基于学习活动的教学设计第1步 组建学习团队第2步 阅读案例4-1第3步 分析案例4-1第4步 阅读案例4-2第5步 分析案例4-2活动二 理解基于学习活动的教学设计第1步 理论阐述：基于学习活动的教学设计的基础理论第2步 知识表征：画出你对基于学习活动的教学设计的理解第3步 深度交谈：辨析基于学习活动的教学设计的关键第4步 总结提升：基于学习活动的教学设计的关键活动三 体验基于学习活动的教学设计第1步 布置基于学习活动的教学设计任务第2步 体验基于学习活动的教学设计过程第3步 实施基于学习活动的教学设计第4步 基于学习活动的教学设计的反思与再修正模块五 电子白板支持下的授导型学习活动设计活动一 理解课堂中的授与导第1步 理解与认识：授导型学习活动第2步 阅读案例5-1第3步 分析案例5-1第4步 总结提升：电子白板支持授导型学习活动的关键活动二 电子讲演的活动设计第1步 描绘你心目中完美的电子讲演第2步 案例展示：电子白板可以使你的电子讲演更绚丽第3步 设计一份满意的电子讲演方案活动三 课堂讨论的活动设计第1步 同伴互访：描绘你组织的课堂讨论第2步 案例阅读与分析：课堂中的讨论模式第3步 设计体验：课堂讨论的设计方案第4步 成果展示与组间互评模块六 电子白板支持下的探究型学习活动设计活动一 认识交互式电子白板支持下的探究型学习活动第1步 感悟理解：探究型学习活动第2步 案例分析：电子白板在探究型学习活动中的作用第3步 设计体验：交互式电子白板支持下的探究型学习活动活动二 无线手写板支持下的团队合作学习与管理第1步 理论导引：认识学习团队的合作学习第2步 案例分析：如何支持学习团队的合作学习第3步 支持工具：无线手写板有效支持与管理学习团队合作学活动三 “一对一”技术创新探究型学习环境第1步 阅读讨论：“一对一”学习与探究型学习活动第2步 案例研讨：“一对一”探究型学习活动设计模块七 电子白板支持下的网络教育活动设计活动一 基于电子白板的教师实践性知识学习活动设计第1步 阅读理解：教师的实践性知识第2步 活动设计：基于电子白板的教师实践性知识学习活动第3步 体验学习：教师实践性知识学习活动第4步 动手设计：基于电子白板的教师网络研修活动活动二 基于电子白板的家校协同互动活动设计第1步 阅读理解：协同教育理论第2步 活动设计：基于电子白板的家校协同互动活动第3步 体验学习：家校协同互动活动第4步 观察分析：电子白板在家校互动支持平台中的作用活动三 基于交互式电子白板的网络视频互动活动设计第1步 阅读理解：网络教学视频资源的教育意义第2步 活动设计：网络视频互动活动第3步 动手设计：尝试设计一个视频互动学习活动后记

章节摘录

当学生的思维或认知水平与教师预设的内容并不一致时,教师几乎不可能立即对课件进行修改,只能在黑板上另辟“战场”开展补救性教学,或一带而过,忽略学生的学习需求,导致课堂教学效率或质量的降低。

而在以交互式电子白板为核心技术的信息技术支撑下的课堂教学中,就能够很好地协调预设与生成的矛盾对立关系。

交互式电子白板一般都带有一个资源库,教师可以提前将可能用到的教学资源放在其中,需要时直接将资源拖曳到白板的绘图区域中(黄利锋,2008),根据学习的需要把看似分离却能相辅相成的资源、工具和网络服务等有机地、动态地、生成性地联合起来,实现“小块松散组合(small pieces, loosely joined)”式的e-learning 2.0的基于资源的学习(resources-based learning, RBL)(王陆和张东伟,2008;王陆和张敏霞,2007),为学生创造一个宽松和谐的个性化学习环境,使学生在学的过程中能够实现互动与分享,从而可以创建以学习为中心的课堂,教师可以真正实现以学生的观点来引领和发展课程的新课改目标。

二、电子白板的资源应用方式 资源应用是使用信息技术融入教学的重要环节。教师是否能够灵活、恰当地使用资源在很大程度上决定了课堂教学的成败。

交互式电子白板对资源应用有着非常独特的支持方式。

1.资源的初级应用 (1) 打开资源库操作 在窗口模式下,单击“资源预览”按钮,出现如图3-1所示的界面,即打开了交互式电子白板的资源库。

资源库由公用图库和个人图库两部分组成。

其中,公用图库是随交互式电子白板应用软件一同安装进入计算机中的,普通用户可以查看和使用公用图库中的资源,但无权修改或删除,只有管理员可以对公用图库进行修改和删除等操作。

而个人图库实际上是一个以用户登录交互式电子白板应用软件时的用户名为名字,以帮助用户进行资源管理为目的的资源管理文件夹。

个人图库支持普通用户根据自己的需要增加或删除文件夹中的资源,支持使用者个性化地组织与管理资源。

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>