

<<高中数学>>

图书基本信息

书名：<<高中数学>>

13位ISBN编号：9787115136619

10位ISBN编号：7115136610

出版时间：2005-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：缪亮

页数：274

字数：437000

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>

内容概要

本书针对高中数学新课程的重点、难点内容，提供了12个多媒体课件与高中数学新课程整合的典型案例，共计80多个与之配套的原创课件。

这些课件充分发挥了FLASH的交互功能，新颖实用。

本书对课件制作的讲解深入浅出，图文并茂、注释详尽，既讲设计思想，又讲技术细节：既能帮助广大读者快速掌握课件制作技术，又为读者提供了如何根据实际教学设计课件、使用课件的思路。

为了让读者更轻松地掌握课件制作技术，配套光盘中不仅提供了本书用到的课件实例源文件及各种素材，还提供了多媒体课件制作视频演示，其演示内容提取图书内容精华，采用全程语音讲解、真实操作演示的方式，更便于读者学习。

本书适合中学数学教师、师范院校数学专业学生、多媒体课件制作人员及FLASH动画制作爱好者使用。

书籍目录

第1章 多媒体课件与高中数学新课程整合的基础 1.1 多媒体课件基础知识和整合涵义 1.1.1 多媒体课件基础知识 1.1.2 多媒体课件与高中数学新课程整合的涵义 1.2 多媒体课件与高中数学新课程整合的模式与方法 1.2.1 基于课堂的常规模式 1.2.2 基于课堂的探究协作型模式 1.2.3 基于网络的研究性学习模式 1.2.4 多媒体课件制作与高中数学新课程整合的教学设计 1.3 多媒体课件素材的获取与处理 1.3.1 多媒体课件系材的基础知识 1.3.2 素材的收集 1.3.3 素材的处理第2章 Flash多媒体课件制作技术 2.1 Flash的工作环境 2.1.1 初识Flash MX 2004 2.1.2 文档选项卡 2.1.3 时间轴 2.1.4 工具箱 2.1.5 舞台 2.1.6 常用面板 2.1.7 设计面板 2.1.8 开发面板 2.1.9 其他面板和网络 辅助线和标尺 2.2 绘制典型数学图形 2.3 在Flash课件中插入多媒体 2.4 在Flash课件中创建动画 2.5 Flash课件编程基础 2.6 多媒体课件导航交互技术第3章 多媒体课件与高一数学新课程整合典型案例 3.1 一元一次不等式的解法(1)——基于课堂的常规型模式案例 3.2 函数的单调性——基于课堂的常规型模式案例 3.3 数列的概念——基于课堂的探究协作型模式案例 3.4 函数 $Y=ASIN$ 的图像——基于课堂的探究协作型模式 3.5 向量在物理中的应用——基于网络的研究性学习型模式第4章 多媒体课件与高二数学新课程整合典型案例 4.1 椭圆及其标准方程——基于课堂的常规型模式案例 4.2 直线和圆锥曲线的位置关系——基于课堂的探究协作型模式案例 4.3 球的体积——基于课堂的常规型教学模式案例 4.4 二面角——基于课堂的探究协作型模式案例 4.5 立体几何中的距离——基于网络的研究性学习型模式案例第5章 多媒体课件与高三数学新课程整合典型案例 5.1 数列的极限——基于课堂的常规型模式案例 5.2 导数的概念——基于课堂的常规型模式案例

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>