

<<教育游戏与教学研究>>

图书基本信息

书名：<<教育游戏与教学研究>>

13位ISBN编号：9787561537138

10位ISBN编号：7561537131

出版时间：2011-4

出版时间：厦门大学出版社

作者：高岚岚

页数：228

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>

<<教育游戏与教学研究>>

内容概要

《教育游戏与教学研究-教育游戏引导中小学生爱读书》，全书共8章包括引言、游戏与教育游戏深入解读、教育游戏应用的学科教学理论基础、教育游戏教学目标、教育游戏在游戏技术学科教学中的应用模构建、教育小游戏常用制作软件介绍、教育游戏制作实例及步骤等。

<<教育游戏与教学研究>>

书籍目录

第一章 引言一、教育与游戏二、教育游戏国外研究（一）国外教育游戏理论研究（二）教育游戏实践研究（三）教育游戏设计方法研究三、教育游戏国内研究（一）教育游戏理论研究（二）教育游戏的实践研究（三）教育游戏设计研究四、教育游戏开发的意义（一）教育游戏的教育意义（二）教育游戏融于教学第二章 游戏与教育游戏深入解读一、游戏（一）游戏的内涵及电子游戏简介（二）游戏定义（三）游戏发展演变（四）电子游戏简介（五）电子游戏分类（六）按游戏软件位置分类游戏（七）按各类人群倾向分类游戏二、游戏与教学的关系（一）游戏与教学的区分（二）游戏与教学的联系三、游戏精神与新课程四、教育游戏（一）教育游戏定义（二）教育游戏与电子游戏的关系（三）教育游戏的特征（四）教育游戏的种类（五）各类教育游戏软件汇总第三章 教育游戏应用的学科教学理论基础一、建构主义学习理论（一）建构主义学习理论（二）当代建构主义学习理论的发展（三）建构主义理论局限（四）建构主义对教育游戏的指导意义二、教育游戏中的行为主义理论（一）行为主义学习理论（二）教育游戏中的行为主义学习理论（三）教育游戏中的行为主义教学理论三、教育游戏中的人本主义理论（一）教育游戏中的人本主义学习论（二）对人本主义教育观的评价四、游戏化学习与教学理论（一）游戏化学习理论（二）游戏化教学理论五、后现代主义理论六、教育游戏中的后现代主义理论（一）教育游戏中的后现代主义教学观（二）教育游戏中的后现代主义课程观（三）教育游戏中的后现代主义教学过程观（四）教育游戏中的后现代主义教学方法观七、游戏技术与课程整合教学论（一）定义信息技术与课程整合（二）信息技术与课程整合的种类（三）游戏技术与课程整合的特征（四）游戏技术与课程整合的原则第四章 教育游戏教学目标一、游戏技术教学目标二、游戏技术与课程整合的目标三、教育游戏教学目标第五章 教育游戏在游戏技术学科教学中的应用模式构建一、教育游戏模式因素分析二、教育游戏模式的特点功能（一）教育游戏模式的特点（二）教学模式的功能三、自主传递——接受模式（一）传统的传递——接受模式理论（二）自主传递——接受模式四、快速自学——辅导模式（一）自学——辅导式理论（二）快速自学——辅导模式五、渗入探究模式教学（一）探究式教学（二）渗入探究模式六、新巴特勒自主学习模式（一）巴特勒自主学习模式（二）新巴特勒自主学习模式七、模拟现象分析模式（一）现象分析模式（二）模拟现象分析模式八、网络合作学习模式（一）合作学习模式（二）网络合作学习模式九、教育游戏应用教学问题分析第六章 教育游戏教学评价一、教育游戏教学评价理论二、教育游戏教学评价的使用方法（一）按评价运行过程分类（二）一般分类（三）按评价主体分类自我评价三、教育游戏教学评价遵循的原则四、应用后现代主义指导中小学教育游戏教学评价第七章 教育小游戏常用制作软件介绍一、各类软件介绍（一）GameMaker（二）GML介绍（三）功能描述二、RPG Maker XP三、FLASH（一）FLASH特点（二）FLASH档案格式四、Excel VBA（一）VBA语言基础（二）VBA语句（三）VBA宏（四）处理录制的宏（五）宏操作第八章 教育游戏制作实例及步骤一、FLASH益智小游戏制作（一）五子棋（二）五子棋制作步骤二、Excel VBA教育小游戏制作（一）青蛙过河游戏（二）Excel象棋游戏三、角色扮演类教育游戏四、GAME MAKER教育游戏（一）迷宫记单词游戏（二）地理知识大比拼（三）钢琴演奏附录一 RPG maker XP使用攻略附录二 GAME MAKER使用攻略附录三附录四参考文献

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>