

<<教育技术技能训练与评价>>

图书基本信息

书名：<<教育技术技能训练与评价>>

13位ISBN编号：9787040123227

10位ISBN编号：7040123223

出版时间：2003-8

出版范围：高等教育

作者：冯奕竞

页数：185

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>

<<教育技术技能训练与评价>>

前言

随着教育信息化进程的不断深入,教育技术技能已日益成为教师职业素质的一项重要内容,也是评价高等师范院校师范类学生培养质量的一项重要指标。

《教育技术技能训练与评价》编写组成员本着以人为本的原则和教育创新的精神,加强了对普教系统的调查研究工作,在充分了解江苏省教育发展现状和对人才需求新变化的基础上,从适应普教实践实际需要出发,着手编写了本书。

本书在内容和结构上都有所创新。

在内容方面,力图以教育创新思维为主导,以现代信息技术为支撑,以教学设计与实践为主线,强调自主学习和能动的实践活动;在结构方面,一改过去国内常见的实验指导书操作说明书式的写法,采用“任务驱动”的编写思路,精心设计任务,让学习者在任务的引导下学习信息的搜集、评价、处理、整合、交流方法,培养他们利用信息技术进行研究和交流的能力。

让学习者在学完之后,不仅学会教育技术相关软件和设备的使用,更主要的是掌握教育技术技能,提高在教学方面创新性运用的意识与能力。

本书有如下特点:(1)突破以往教材编写的套路,重点放在学习者完成的过程中,让学习者领会不同工具软件的编程思想、设计方法,最终能根据教学任务的需要选择最佳的软件,并在此基础上设计制作对教学确有效果的课件。

(2)信息基本应用能力是完成课件设计与制作的基础。

由此我们在本书的第一个模块中介绍了信息的检索、采集、整理、交流的方法。

学习者通过建立自己的个人数字化教学资源中心,培养强烈的资源意识和基本的信息能力。

(3)我们本着“适用至上,够用为度”的原则,强调教育技术手段与教育教学实践的有机融合。

对于工具软件功能的讲述,淡化全盘罗列的说明书式的写法,精心选择适当的软件功能来和谐地完成教学设计任务,因此本书只涉及所用软件的基本功能。

对未涉及但对课件设计确实很有用的功能,我们放在课外活动里,通过适当的提示和建议,引导学习者自主学习。

<<教育技术技能训练与评价>>

内容概要

《教育技术技能训练与评价》在内容方面，力图以教育创新思维为主导，以现代信息技术为支撑，以教学设计与实践为主线，强调自主学习和能动的实践活动；在结构方面，一改过去常见的操作说明书式的写法，采用“任务驱动”的编写思路，精心设计任务，使学习者在任务的引导下学习信息的搜集、评价、处理、整合、交流方法，提高利用信息技术进行研究和交流的能力。

《教育技术技能训练与评价》旨在让学习者不仅学会教育技术相关工具软件和媒体的使用，更重要的是掌握教育技术技能，提高在教学方面创新性运用的意识与能力。

《教育技术技能训练与评价》分为六个模块，即数字化个人教学资源中心构建、用PowerPoint设计制作演示文稿、用Flash设计制作动画、用FrontPage设计制作网页、AuthorWare多媒体课件的制作、教育技术媒体的应用。

每个模块设计1~2个综合性任务（供教师在课堂上引导学生共同完成）。

在每个模块后，提供相应的评价量规。

《教育技术技能训练与评价》采用“任务驱动”的编写思路，设计任务，让学生在任务的驱动下学习信息的搜集、评价、处理、整合方法，利用信息技术进行研究和交流。

使学生在学习之后，不仅学会工具软件和教育技术媒体的应用，更重要的是掌握教育技术技能在教学上创新性运用的意识与能力。

《教育技术技能训练与评价》适合于作为高等学校师范类本专科学生、教育硕士现代教育技术公共课实验教材，各级各类学校教师继续教育教育技术课程培训教材，也可供从事教育技术、信息技术教学与管理的相关人员参考。

<<教育技术技能训练与评价>>

书籍目录

模块1 数字化个人教学资源中心构建设计活动1：检索网页，确定资源中心主题设计活动2：资源下载，构建资源中心框架设计活动3：在线交流，共享信息资源模块2 用PowerPoint设计制作演示文稿设计活动1：首页幻灯片，传达演示文稿的目的与主题设计活动2：动画与切换，增加演示文稿动态效果设计活动3：声音与影片，多媒体重要成分设计活动4：超级链接，实现教学内容的灵活跳转设计活动5：插入动画，集Rash之长设计活动6：网络发布，共享制作成果模块3 用Flash设计制作动画设计活动1：内容导入，引出作品中心主题设计活动2：效果模拟，再现横波的运动效果设计活动3：交互导航，综合成一个完整的交互作品模块4 用FrontPage设计制作网页设计活动1：总体设计，凸显网站的主题设计活动2：网页和链接，把知识串起来设计活动3：表单框架，构建人性化的多彩网络学堂模块5 AuthorWare多媒体课件的制作设计活动1：用户界面，开启学习之门设计活动2：多彩展现，添加多媒体信息设计活动3：按钮响应，添加交互功能设计活动4：其他交互，丰富交互界面和类型设计活动5：打包与发行，把程序提交给用户模块6 教育技术媒体的应用设计活动1：视觉媒体，投影胶片的制作设计活动2：视听媒体，视频资源的录播设计活动3：数字媒体，电子图片的获取和打印设计活动4：综合媒体，多媒体演示系统的使用

章节摘录

Flash是著名的矢量图形编辑和动画创作专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，功能十分独特、强大。

利用该软件制作的矢量图和动画具有文件小、交互性强、可无损放大、带音效和兼容性好等特点，作品效果细腻而独特。

另外，Flash采用Stream（数据传输流式）技术，打破了网络带宽的限制，通过Flash生成的矢量作品，对网络的带宽要求非常低。

在播放时，用户可以任意放大动画及图形。

在教育领域，计算机辅助教学（CAI）正逐步深入，课件已成为其中不可或缺的一部分。

网络时代，出现了从单机课件向网络课件的发展趋势，这给课件提出了更高的要求，如课件应缩放自如、流畅；文件小巧以便于共享和网上快速浏览；课件应有很强的交互功能，真正实现与用户的互动。

在众多CAI课件开发工具中，Flash提供了很好的解决办法，因此备受瞩目。

特别是它在引入当今非常流行的“面向对象”编程思想后，其交互功能更是胜人一筹，完全可以满足网络课件的新要求。

无论在教育领域还是在其他领域，Flash都有卓越的表现，它既可以制作精良的课件和虚拟实验，还可以制作贺卡：MTV、宣传动画甚至网站等。

Flash应用十分广泛，本模块将着重介绍Flash在课件制作方面的原理和方法。

学完这个模块之后，读者千万不能将Flash仅仅局限在这个领域，否则将有碍于自身思维和视野的拓展。

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>