

<<学会用技术解决问题>>

图书基本信息

书名：<<学会用技术解决问题>>

13位ISBN编号：9787504135759

10位ISBN编号：7504135755

出版时间：2007-4

出版时间：教育科学出版社

作者：[美]戴维.乔纳森

页数：347

译者：任友群

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>

<<学会用技术解决问题>>

前言

教学设计研究的昨天、今天与明天 如果从1962年格拉泽（Robert Glaser）明确地提出“教学系统”概念以及对教学系统进行设计算起，作为一门正式的学科“教学设计”已经经历了将近半个世纪的发展历程。

它最初诞生于美国，在美国经历了它最初的发展阶段，随后则跨海越洋传播至世界其他许多国家。

20世纪80年代中期，随着我国的改革开放与教育事业的繁荣与发展，该学科被引进我国。

我国许多学者为该学科的建设作出了自己的贡献。

近年来，该领域不少人士指出应进行基于本土的教学设计理论与实践的创新，这无疑是有识之见。

但是，究竟怎样才能进行创新，并由此催生具有我国特色的教学设计理论与实践呢？

我们认为，任何创新都不是简单的模仿和重复，创新的本质特点是原创性及其相对于创新活动目标的价值。

然而，创新也绝不是凭空捏造、闭门造车，创新需要批判性的继承，需要对所需突破的领域的全面了解、把握与反思，以避免断章取义或造成南橘北枳。

为此，多重视角审视作为舶来品的“教学设计”的研究历程，揭示教学设计研究的定位，并进一步展望该研究领域可能的发展前景，以支撑本土相关研究的高起点、大视野以及战略性思考--这应当是在相关领域中开创本土创新研究不可回避的议题。

这也是我们策划这套“译丛”的意图。

在本文中，我们试图从历史的回顾、研究的定位与未来的抉择三个方面作出自己的思考。

同时，也希望据此提供一个为该译丛选择文本的参考框架。

一、教学设计研究的历史回顾 （一）教学设计的由来 作为一个专业研究领域，教学设计与其他专业一样有其漫长的前科学发展历程。

众所周知，人类对学与教活动的筹划与安排在经验性层面上的努力古已有之。

与教学设计的理论相关的思想源头则可以追溯到古希腊的哲人亚里士多德、苏格拉底和柏拉图。

他们有关学习与记忆的认知基础的论述后来由13世纪著名经院哲学家圣·托马斯·阿奎那加以拓展，他通过自由意志来论述对教义的理解。

四百年后，约翰·洛克提出几乎所有的理性推理和知识都必须经由经验而获得，并由此提升了亚里士多德有关人的初始的智力空白状态的主张。

接着，在20世纪的转折点上，杜威提出了教育哲学的若干宗旨，其目的在于发扬这样一种理念，即强调学习与行动的联姻，而不是事实的机械背诵才是学习发生的最佳时机。

接近20世纪20年代，行为主义观在教育心理学领域中的影响日益突出。

桑代克的联结论表述了行为主义心理学最原始的刺激—反应（S-R）模型。

<<学会用技术解决问题>>

内容概要

全部的生活都是问题解决（卡尔·波普尔语）。
人类从开始走出原始状态，就在与世界进行互动，并力求对他们所经验的事物建构意义，这对人类而言就像呼吸一样自然。
知识、意义和理解不能离开有意义、有意图的活动而存在。
而问题解决正是弥合了时代精神与建构性学习的追求。
因此，教育唯一合法的目标就是问题解决（本书作者语）。
本书关注的是。
如何用现代技术帮助学习者对意义进行个人或社会合作建构以及解决问题。
它为教育技术支持知识建构提供了一个新的视角。
本书内容横向涉及问题解决的关键过程，纵向涉及不同的问题解决类型，将二者融会于一体，并在一个框架之中整合了美国近年来比较成功的多个典型案例，为理论与实践搭建了桥梁。

<<学会用技术解决问题>>

作者简介

戴维.乔纳森David H. Jonassen

<<学会用技术解决问题>>

书籍目录

序第1章 什么是有意义的学习？

什么是学习？

什么是有意义的学习？

技术如何促进学习？

从技术中学习 用技术学习 技术怎样促进学习 建构主义的含义 对教师的含义 对
学生的含义 结论 需要思考的问题 参考资料第2章 问题解决是有意义的学习 什么在驱动学习？

问题解决的类型 用技术解决问题 信息查询 给任务或内容建模 决策 设计 需
要思考的问题 参考资料第3章 从互联网学习：通过探究从信息中获得知识 什么是互联网？

互联网上有什么？

它是如何管理的？

互联网带来了哪些新东西？

那么，我们能利用互联网和网络做什么？

用互联网进行研究 互联网学习活动 面向探究的合作学习 从信息到知识：科学探究和实验
分布式的数据收集 结果开放的、学生导向的研究项目 网络发布 研究的发布 发布原
创的主意和想法 拓展视野：虚拟旅行 虚拟田野旅行 在线探险 结论 需要思考的问题 参

参考资料第4章 在互联网上构建技术支持的学习共同体 组建共同体第5章 用技术来进行可视化学习：
第6章 在用超媒体建构现实中学习第7章 在探索微世界与虚拟现实世界中学习第8章 在基于问题的学习环境中学习第9章 评估基于技术的建构性学习和问题参考资料索引

<<学会用技术解决问题>>

章节摘录

和任何其他优秀的故事一样，电子故事由类似的结构组成：故事的开头、中间和结尾。像其他类型的叙事一样，电子叙事同样也包含一系列发生在特定环境中涉及某些人物的事件。通过这些电子叙事活动，学生们将逐步理解所有这些元素是如何整合在一起的，如何巧妙地处理视频来达到故事需要的效果。

这种活动可以让学生像批评家一样批判地理解他们所看到的和所听到的信息，而这些信息往往会影响他们的想法和决定。

个人纪录片 让学生对拍摄纪录片感兴趣的方法是拍摄个人纪录片。

也就是说，他们创作一个关于自己的纪录片。

由他们自己决定最合适的布景，希望展现在观众面前的个性，以及以何种格式（format）描述自己。

个人纪录片有很多种形式。

有些学生创作成个人日记，另外有些学生带领观众参观他们的房间，还有些学生演奏音乐，背诵诗词，或者各种角色扮演。

自我是很多孩子最感兴趣的话题，他们会积极参与。

对个人纪录片作进一步拓展，可用外语制作。

R.J. 佩尔蒂埃（Pelletier, 1990）建议让学生们在外语课堂上录制一段关于他们的房间、家庭、教师或图书馆的纪录片，或者为某些活动（如，家庭晚餐，微型高尔夫，打保龄球，或者其他活动）创建一个拍摄录像的大纲。

在叙述的时候要求他们只能用正在学习的外语，相对于将语言作为学习的目标，个性化地使用语言是一个很重要的学习语言的方法。

这样，学生就能将新学习的词汇与以前学会的词汇组织起来表达更丰富的含义。

尽可能地让学生口头表达他们的叙述。

R.J. 佩尔蒂埃同样建议给学生提供帮助，指导他们选择合适的拍摄范围。

整个录影应该比较短（3-5分钟），重点放在数量有限的物体和现象上。

设想一下让学生拍摄篮球或足球比赛，并让他们用西班牙语作实况报道。

这时你是在利用学生的兴趣爱好。

我们可以保证学生在这种活动中学习词汇比从书本上背诵要记得更好也更易于保持。

<<学会用技术解决问题>>

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>