

<<美国科技与中文教学2012>>

图书基本信息

书名：<<美国科技与中文教学2012>>

13位ISBN编号：9787516108734

10位ISBN编号：7516108731

出版时间：2012-5

出版时间：中国社会科学出版社

作者：许德宝

页数：424

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>

<<美国科技与中文教学2012>>

内容概要

中文电脑技术教学开始于20世纪70年代（1970-1985），与电脑语言学习（CALL）的研究有重合，也有交错。

开创者是美国伊利诺州立大学的郑锦泉教授—首创用地方计算机系统（PLATO）教授汉字。

其后中文电脑技术教学又经历了起步（1986-1993）、发展（1994-1999）和全方位开拓（2000-现在）几个阶段。

其中全方位开拓是中文电脑技术教学的成熟和深入发展阶段。

<<美国科技与中文教学2012>>

书籍目录

前沿技术探讨网络参与式学习工具、虚拟课堂、第二人生在虚拟世界进行汉语教学的工具网络参与式学习工具的评测与虚拟课堂软件的选择标准The Integration of an Online 3D Virtual Learning Environment into Formal Classroom-based Undergraduate Chinese Language and Culture Enhancing the Learning: of Chinese with Second LifeIntegrating Second Life into A Chinese Teacher Training “第二人生”及其在中文教学中的应用网络教学开发、设计与评估在线汉语教学和资源系统建设的问题与改进：以《网络孔子学院》和《长城汉语》为例与数码时代同步——利用网络技术训练写作技能“中美文化交流咖啡室”：文化教学在网络平台上的实践与思考高班阅读课的网上课件：设计与应用述评：ActiveChinese网络课程系列移动学习——播客华语辅助教学初探Integrating ChinesePod into lower Intermediate Chinese Course 多媒体教学设计对外汉语多媒体教学研究：以Scratch自由软件进行创意课件设计活力教师：卡通与对外汉语教学Integration of technology into Day-to-day Classroom Teaching and Instructional Materials Design云平台软件VoiceThread试用利用VoiceThread提升语言技能——注重能力表现的活动设计VoiceThread应用于中文教学的几个例子汉语语料库开发CALL与传统教法之比较研究自然语言处理文献述评

章节摘录

Scratch是由美国麻省理工学院的Lifelong Kindergarten group所开发，它是一套可以运用多媒体来进行角色互动和自由编排的软件，用它来创造交互式的故事、动画、游戏、音乐和艺术都很合适。Scratch软件图像的对象可以轻松地让教师设计出多元的情境问题，学习者在面对情境问题时，必须先定义语言的情境问题为何，并且分析如何将语言情境转换成语言程序问题的困难度，将问题分为各个小问题，再去搜集相关的资料与回顾旧经验，经过分析、推理与归纳的历程后，写出解决问题的语言程序代码，最后立即加以验证结果，再不断地修正程序代码以真正完整解决问题。

Scratch软件的直观式创作方式让语言转换历程进行得更为快速，而且作品创作的历程与问题解决的历程相似于语言的逻辑思考与运用，故Scratch软件在教学上应具有提升学生问题解决能力的潜在效应；同时，Scratch软件又具有华语文的兼容性，也支持多媒体档案的汇入，应可为目前信息教师教学考量使用。

其多媒体和互动功能强大，最大的特色，便是将程序变成堆积木的方式，而且采用符合语言文字架构，呈现有意义且完整的句子完成程序指令，让学习者就像说话、作文、组织故事等方式，逐一建构互动多媒体，除了有趣外，更免除了程序除错造成的困扰，只要合乎逻辑的语言堆砌，便能完成可视化接口，并可实时呈现执行结果，绝不会让学习者感到枯燥乏味。

在其官方网站上的一些文献数据提到，学习者在利用Scratch创作的过程中，能够学到包括语言、数学、计算机操作、流程设计、逻辑推理、问题解决，以及创造力等高层次思考能力。而且透过网络社群平台展示许多创作，其中多数相当有创意，令人对于Scratch对学习者的启发性有相当大的期待。

对外华语文学习者往往寻求有意义且富趣味的学习，不少教学者试图以创新方式提供教学内容。本研究利用互动多媒体程序设计时，以Scratch文字加图像的程序语言堆栈，一面进行完整华语文语句的学习，一面完成互动多媒体的程序执行，试图借有趣生动的多媒体设计，进而提升华语文学习者的动机和成效。

当然，此教学形式是否能被学习者所接受？

其喜好程度为何？

其对对外华语文之学习有何帮助？

以及此教学方式和内容是否可以成为一种创新的模式？

有何启发？

.....

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>