

<<信息技术教育与多媒体课件制作>>

图书基本信息

书名：<<信息技术教育与多媒体课件制作>>

13位ISBN编号：9787564002763

10位ISBN编号：756400276X

出版时间：2004-1

出版时间：北京理工大学出版社

作者：洪文峰

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>

## <<信息技术教育与多媒体课件制作>>

### 内容概要

本书是针对中学教师继续教育的需要而编写的，内容分为两部分：第一篇较全面地论述信息技术与教育关系的若干问题，包括信息技术的基本概念、信息技术与教育的关系、信息技术对现代教育的影响、信息技术教育的教学理论、在网工信息技术支持下教学模式与教学方法的变革等问题；第二篇专门讲述运用信息技术辅助教学中多媒体课件的制作方法，由浅入深，兼顾不同水平的读者需求，在实例的选题方面尽量照顾到各学科的需要，读者可先按照书中介绍的步骤制作课件实例，熟悉以后就可以进一步发挥并自行设计制作课件。

本书可作为中学教师继续教育的教材，也可供广大中学教师、师范院校师生和教育工作者参考阅读。

本书配合新课标的实就行了，针对我国目前中小学教师本身的实际情况及在实施环境与可持续发展教育方面的实际需要，借鉴和参考了世界各国环境教育方面的经验和思想，就基础教育中实就行了环境与可持续发展的若干问题进行了探讨。

内容以环境和可持续发知识为主线，涉及环境、人口、资源、发展各个方面，包含知识和认识、技能和方法、态度和价值等各方面教育教学目标，为在基础教育层次实施环境与可持续发展教育提供了有价值的探索和尝试。

## 书籍目录

第一篇 信息技术与教育 第1章 信息技术教育概述 1.1 信息技术的概念 1.2 信息技术教育的概念 1.3 信息技术教育的特征 1.4 信息技术教育的目标 第2章 信息技术对现代教育的影响 2.1 信息技术 - 现代教育发展中的第三个里程碑 2.2 信息技术将引发传统教育模式的巨大裂变 2.3 中小学开展信息技术教育的意义 2.4 信息技术对教育内容的影响 2.5 信息技术对教师的影响 第3章 信息技术教育的教学理论 3.1 现代教育思想 3.2 现代教育理论 3.3 教学设计理论 第4章 信息技术下的教学模式与教学方法 4.1 教学模式与教学方法 4.2 信息技术的教学模式 4.3 信息技术下的教学方法 第一篇参考文献 第二篇 多媒体课件制作 第1章 Authorware 基础 1.1 Authorware的工作方式 1.2 新建、打开与保存文件 1.3 辅助工具 第2章 绘制图形与使用位图 2.1 图形的绘制 2.2 显示图标的属性 2.3 擦除方式与转场效果 2.4 使用图片 2.5 位图属性 2.6 图形的缩放 2.7 显示对象的可移动性 2.8 图层 第3章 在课件中使用文本 3.1 使用文本的基本方法 3.2 滚动显示文字 3.3 书写数理化公式 3.4 改进文本输入的方法 3.5 编辑大段文本的方法 第4章 计算图标 4.1 计算图标的代码窗口 4.2 在计算图标中书写程序的方法 4.3 常用编程语句 4.4 编程实例 第5章 物体的移动 5.1 移动图标的属性 5.2 实现匀速运动的五种方式 5.3 变速运动 5.4 沿预定路径的运动 5.5 复合运动 5.6 同时移动多个物体 5.7 自由拖动 第6章 擦除图标、等待图标、组图标 6.1 擦除图标 6.2 等待图标 6.3 组图标 第7章 交互 7.1 交互方式综述 7.2 按钮响应 7.3 热区响应 7.4 热对象响应 7.5 目标区域响应 7.6 下拉菜单响应 7.7 条件响应 7.8 文本输入响应 7.9 按键响应 7.10 限制次数和限制时间响应 7.11 事件响应 7.12 使用通用对话框 第8章 程序控制 8.1 几种基本程序结构 8.2 分支结构的形成方法 8.3 框架图标与导航图标的使用 8.4 超文本与超媒体 第9章 声音 9.1 播放声音的方法和方式 9.2 用声音图标播放声音的方法 9.3 计算机朗读英语单词和文本 9.4 为课件录制解说词 第10章 播放数字电影 10.1 可播放数字电影的种类 10.2 播放电影的方法 10.3 播放Flash动画的方法 10.4 播放Gif动画的方法 10.5 动画与影响的运动 第11章 用程序绘图 11.1 常用与绘图有关的函数与变量 11.2 绘制函数曲线 11.3 绘图实例 第12章 调用外部程序 12.1 调用外部程序的有关函数和调用方法 12.2 调用计算器 第二篇参考文献

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>