

<<教学技术与媒体>>

图书基本信息

书名：<<教学技术与媒体>>

13位ISBN编号：9787040178159

10位ISBN编号：704017815X

出版时间：2005-8

出版时间：斯马德井(Sharon E.Smaldino)、James D.Russell、Robert Heinich、等高等教育出版社
(2005-08出版)

作者：(美)斯马德井等著

页数：403

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>

<<教学技术与媒体>>

前言

20世纪末，以计算机和通信技术为代表的信息科学和技术对世界经济、科技、军事、教育和文化等产生了深刻影响。

信息科学技术的迅速普及和应用，带动了世界范围信息产业的蓬勃发展，为许多国家带来了丰厚的回报。

进入21世纪，尤其随着我国加入WTO，信息产业的国际竞争将更加激烈。

我国信息产业虽然在20世纪末取得了迅猛发展，但与发达国家相比，甚至与印度、爱尔兰等国家相比，还有很大差距。

国家信息化的发展速度和信息产业的国际竞争能力，最终都将取决于信息科学技术人才的质量和数量。

引进国外信息科学和技术优秀教材，在有条件的学校推动开展英语授课或双语教学，是教育部为加快培养大批高质量的信息技术人才采取的一项重要举措。

为此，教育部要求由高等教育出版社首先开展信息科学和技术教材的引进试点工作。

同时提出了两点要求，一是要高水平，二是要低价格。

在高等教育出版社和信息科学技术引进教材专家组的努力下，经过比较短的时间，第一批引进的20多种教材已经陆续出版。

这套教材出版后受到了广泛的好评，其中有不少是世界信息科学技术领域著名专家、教授的经典之作和反映信息科学技术最新进展的优秀作品，代表了目前世界信息科学技术教育的一流水平，而且价格也是最优惠的，与国内同类自编教材相当。

这项教材引进工作是在教育部高等教育司和高教社的共同组织下，由国内信息科学技术领域的专家、教授广泛参与，在对大量国外教材进行多次遴选的基础上，参考了国内和国外著名大学相关专业的课程设置进行系统引进的。

<<教学技术与媒体>>

内容概要

《教学技术与媒体（第8版·影印版）》完整地介绍了媒体格式，及其如何被整合到课堂教学之中。

正文展示媒体（传统媒体和计算机）如何应用于日常课堂活动。

为课程计划和材料评价定义特性化模板，使学生能够开发专业文档集。

文档集内容与ISTE和NETS-T标准关联，有利于读者更好地理解各章内容。

《教学技术与媒体（第8版·影印版）》适用于将高价值放在成功学习之上的各级教师，目的是帮助他们把媒体和技术结合到教学工具中并且指引学生如何利用这些教学工具学习。

《教学技术与媒体（第8版·影印版）》适用于教育技术专业中的计算机教学、教学媒体和技术课程，书中内容适应与计算机和计算机网络有关的变革。

配合《教学技术与媒体（第8版·影印版）》有www.prenhall.com/smaldino教学站点，其内容扩充了书中正文并与之共同建立一种完整媒体包。

<<教学技术与媒体>>

作者简介

作者：（美国）斯马德井（Sharon E.Smaldino）（美国）James D.Russell（美国）Robert Heinich 等

书籍目录

PART 1 Learning Foundations The Pervasiveness of Instructional Technology
CHAPTER 1 Technology, Media, and Learning
CHAPTER 2 Instructional Systems
CHAPTER 3 The ASSURE Model : Creating the Learning Experience
CHAPTER 4 Visual Principles
PART 2 Digital Environments
CHAPTER 5 Computers
CHAPTER 6 Multimedia
CHAPTER 7 Distance Education
CHAPTER 8 Online Learning
PART 3 Traditional Media
CHAPTER 9 Instructional Materials and Displays
CHAPTER 10 Visuals
CHAPTER 11 Audio
CHAPTER 12 Video
PART 4 Trends in Technology and Media
CHAPTER 13 Looking Ahead
PARTS Classroom Resources
SECTION A Photography and Visuals
SECTION B Equipment and Setups
SECTION C How To Step-by-Step Guides
GLOSSARY

章节摘录

插图：In Chapter 2 we discussed the distinction between gam-ing and simulation. A game activity may or may not entail simulation elements. Likewise, a game may or maynot be instructional. It depends on whether the skillpracticed in the game is an academic one—that is, relatedto a specific instructional objective or a workplace skill. Recreational games can serve a useful purpose inbuilding computer literacy in an enjoyable, nonh reaten-ing manner. But, the ultimate goal of useful learningmust be kept in mind. Instructors experienced in com-puter utilization recommend rationing purely recre-ational game use, using it as a reward for completingother assignments. Games range from those with specificlearning outcomes, such as Logical Journey of the Zoom-binis (see "Media Files: Computer Software 1") , to thosethat emphasize entertainment while teaching problem-solving strategies, such as King Arthur's Magic Castle.

编辑推荐

《教学技术与媒体(第8版·影印版)》是教育部高等教育司推荐国外优秀信息科学与技术系列教学用书

权威性——教育部高等教育司推荐、教育部高等学校信息科学与技术引进教材专家组遴选系统性——覆盖计算机专业主干课程和非计算机专业计算机基础课程先进性——著名计算机专家近两年的最新著作,内容体系先进经济性——价格与国内自编教材相当,是国内引进教材价格最低的Instructional Technology and Media for Learning, Eighth Edition For courses in Instructional media and Technology. Now even more applied, the eighth edition of Instructional Technology and Media for Learning offers a unique chapter-case framework grounded in the popular ASSURE model. This new, integrated chapter-case framework teaches readers to apply current and future computer, multimedia, Internet/intranet, learning foundations, and audiovisual technologies to classroom instruction. It also assists readers in connecting chapter concepts, Companion Website, and CD-ROM resources to classroom application, guides readers through a full case using the ASSURE model, and provides readers with valuable practice in applying the ASSURE model to create lesson plans for their own classrooms. New to This Edition New !

ASSURE Case Chapter Framework - based on the popular ASSURE model readers are stepped through ASSURE Case Challenge, ASSURE Case Connections. ASSURE Case in Practice, Create Your Own ASSURE Lesson in Chapters 4-12. ASSURE Case Challenge - Engaging case scenarios are introduced at the beginning of Chapters 4-12. ASSURE Case Connections - Provides questions throughout the chapter narrative. ASSURE Case in Practice - An expanded ASSURE Case Challenge at the end of each chapter, modeling how to connect the ASSURE model with planning. Create Your Own ASSURE Lesson - This end-of-chapter feature is used after experiencing a full ASSURE Case in Practice. Classroom Link Portfolio CD-ROM - Enhanced functionality and selection rubric tools. Connection to ISTE NETS. Tstandards - Authors provide a chapter-by-chapter connection and tie end-of-chapter activities to the ISTE NETS. Tstandards.

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>