

图书基本信息

书名：<<现代教育技术与艺术和体育学科课程整合方法与实践>>

13位ISBN编号：9787115159236

10位ISBN编号：7115159238

出版时间：2007-6

出版时间：人民邮电

作者：吴疆

页数：300

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>

内容概要

《现代教育技术与艺术和体育学科课程整合方法与实践》分为观念篇、设计篇、实施篇和案例篇四大部分，结合教育技术与高等教育的学科特点，将现代教育技术的理念和手段通过教学设计的方法整合到艺术和体育学科教学中，重点讲解教学媒体、教学设计、教学技能在艺术和体育学科教学中的应用方法，具体介绍了教育技术与艺术和体育学科课程整合的方法和学科教学案例的设计与应用，通过实际的教学案例将理论与实际相结合，可对高等教育的教学改革和现代教育技术在艺术和体育学科教学中的应用起到促进和推动作用。

《现代教育技术与艺术和体育学科课程整合方法与实践》突出实用性和指导性，适合高等院校的教师和教学管理人员阅读，也可供广大中学教师参考。

书籍目录

观念篇第1章 教育技术与学科课程整合的方法1.1 教育技术与学科课程整合概述1.1.1 教育技术与课程整合的核心是“融合”1.1.2 教育技术与课程整合的实质是教与学方式的变革1.1.3 数字化学习是实现教育技术与课程整合的基础1.1.4 提高教师的教育技术水平是实现教育技术与课程整合的保证1.2 教育技术与课程整合的原则与目标1.2.1 从教学媒体的应用看教育技术的发展1.2.2 从技术范畴看教育技术的发展1.2.3 从学习理论基础看教育技术的发展1.2.4 教育技术与课程整合的内涵1.2.5 教育技术与各学科课程整合的指导思想1.2.6 教育技术与课程整合的目标 1.3 实现教育技术与课程深度整合的基本途径与方法1.3.1 实现教育技术与课程深度整合的基本途径1.3.2 实现教育技术与课程深度整合的方法第2章 教学媒体的表述与应用2.1 教学媒体概述2.1.1 教学媒体的发展历史2.1.2 教学媒体与学习资源2.2 教学媒体的选择 2.2.1 教学媒体的选择依据2.2.2 教学媒体的选用原则2.2.3 教学媒体选用的常见误区2.3 教学媒体的选择方法2.3.1 问题表法2.3.2 流程图法2.3.3 矩阵式法2.4 艺术和体育学科教学内容与媒体选择2.4.1 媒体特征分析2.4.2 艺术和体育学科教学内容与媒体选用设计篇 第3章 教育技术与课程整合的设计——教学设计3.1 教学设计概述 3.1.1 教学设计的含义3.1.2 教学设计的目的3.1.3 教学设计的研究对象3.1.4 教学设计的研究方法3.1.5 教学设计的应用范围3.2 教学设计的理论依据3.2.1 学习理论对教学设计的指导3.2.2 教学理论对教学设计的指导3.2.3 传播理论对教学设计的指导3.2.4 系统论对教学设计的指导3.3 教学设计的指导原则与主要过程3.3.1 教学设计的指导原则3.3.2 教学设计的主要过程3.4 现代教学方法3.4.1 现代教学方法的内涵与特征3.4.2 现代化教学方法的特点3.4.3 现代教育技术应用于教学的一般方法3.5 教学模式3.5.1 教学模式的内涵3.5.2 教学模式与生产力的关系3.5.3 讲授型教学模式3.5.4 个别化教学模式3.5.5 讨论式学习模式3.5.6 探究式学习模式3.5.7 网络教学模式第4章 以教育技术作为辅助工具进行的课程整合——以教为主的教学设计4.1 教学分析阶段4.1.1 学习环境分析4.1.2 学习者特征分析4.1.3 学习内容与教学目标的分析4.2 教学策略选择与设计阶段4.2.1 教学方法的选择4.2.2 教学媒体的选择4.2.3 教学模式的选择和运用4.2.4 教学活动的过程4.3 教学设计的评价阶段4.3.1 教学评价的含义4.3.2 教学评价的类型4.3.3 教学评价的设计第5章 以教育技术作为认知工具进行的课程整合——以学为主的教学设计5.1 建构主义教学观5.1.1 建构主义教学观的基本内涵5.1.2 意义建构理论的教学活动内容5.2 以学生为中心的教学设计的基本思想5.2.1 以学生为中心的内涵5.2.2 以学生为中心(建构主义)的教学设计原则5.3 以学生为中心的教学设计的方法5.4 以学生为中心的教学设计实例实施篇第6章 多媒体与网络课件设计理论6.1 多媒体课件概述6.1.1 什么是多媒体课件6.1.2 多媒体课件与电视教材的区别6.1.3 多媒体课件的基本类型6.1.4 多媒体课件教学设计的指导思想6.1.5 多媒体课件的编制原则 6.1.6 多媒体课件的制作过程 6.1.7 多媒体课件的评价 6.2 多媒体课件的基本组成6.2.1 课件引入部分6.2.2 学习者控制部分6.2.3 教学内容呈现部分 6.2.4 使用者帮助部分6.3 多媒体课件脚本编写与系统结构设计6.3.1 多媒体课件文字脚本的编写6.3.2 多媒体课件系统结构的设计第7章 多媒体与网络课件画面设计基础 7.1 多媒体课件画面设计形式规律7.1.1 多媒体课件界面的概念7.1.2 多媒体课件界面的设计原则7.1.3 多媒体课件界面的功能7.1.4 多媒体课件界面的特点7.1.5 多媒体课件界面的构成要素 7.1.6 多媒体课件界面的整体设计 7.1.7 多媒体课件界面设计实例 7.2 网络课件设计形式规律7.2.1 网络课件的概念7.2.2 网络课件界面的设计原则7.2.3 网络课件界面的功能7.2.4 网络课件界面的特点7.2.5 网络课件界面的构成要素7.2.6 网络课件界面的整体设计7.3 课件界面设计构图基础7.3.1 构图的概念7.3.2 构图的形式法则7.3.3 构图形式与心理7.4 课件界面设计色彩基础7.4.1 初识色彩 7.4.2 色相7.4.3 色饱和度与色明度7.4.4 综合对比与色调倾向第8章 教育技术的基本技能——PowerPoint与电子教案设计8.1 界面与流程 8.2 修饰和模板8.2.1 应用模板制作演示文稿8.2.2 母版的使用8.2.3 配色方案的使用8.3 插入多媒体8.3.1 在幻灯片中使用动画8.3.2 声音的配置8.3.3 添加影片8.4 播放技巧8.4.1 设置幻灯片切换方式8.4.2 设置适当的播放方式8.4.3 跳转8.4.4 放映技巧 8.5 异地播放8.5.1 直接复制播放8.5.2 用播放器播放8.5.3 打包播放8.6 打印幻灯片8.6.1 页面设置8.6.2 打印预览8.6.3 打印幻灯片案例篇第9章 艺术和体育学科课程整合教学设计案例9.1 音乐剧教学设计案例9.1.1 学习目标分析9.1.2 学习者情况分析9.1.3 教学策略设计9.1.4 教学过程9.1.5 教学评价9.2 三维动画课程(艺术类)教学设计案例9.2.1 学习目标分析9.2.2

学习需求分析9.2.3 学习者分析9.2.4 学习内容分析9.2.5 教学策略设计9.2.6 选择与设计信息化的学习支持环境9.2.7 教学评价9.3 《大学体育——篮球》课程教学设计案例9.3.1 学习目标分析9.3.2 学习对象分析9.3.3 教学策略设计9.3.4 教学过程9.3.5 教学评价参考文献

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>