

<<信息技术与课程整合>>

图书基本信息

书名：<<信息技术与课程整合>>

13位ISBN编号：9787301159521

10位ISBN编号：7301159528

出版时间：2010-7

出版时间：北京大学出版社

作者：赵呈领，杨琳，刘清堂 编著

页数：278

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>

<<信息技术与课程整合>>

内容概要

信息技术与课程整合, 将信息技术应用与学科教学融为一体, 要求我们在科学理论的指导下, 依托新的教学环境, 应用新的教学方法, 设计新的教学模式, 开发新的教学资源, 实施新的教学过程, 开展新的教学评价。

信息技术与课程整合是信息技术发展、应用与教育教学改革中新的研究方向和新的实践领域, 是一个重大的课题。

它也对所有的教师和师范生提出了新的要求, 要求他们能够掌握信息技术与课程整合的相关理论知识和技能。

为解决这一问题, 我们组织编写了本教材, 期望它在师范生特别是教育技术学本科教学实践和各类在职教师培训以及中发挥作用。

全书在内容体系上共分为10章: 第一章, 信息技术与课程整合概述; 第二章, 信息技术与课程整合的理论基础; 第三章, 信息技术与课程整合的教学模式; 第四章, 教育资源库设计与开发; 第五章, 网络课程设计与开发; 第六章, 专题学习网站的设计与开发; 第七章, 基于Web的学习系统设计; 第八章, 信息技术与课程整合的评价; 第九章, 信息技术与课程整合的案例(从学科视角分类); 第十章, 信息技术与课程整合的案例(从整合模式视角分类)。

此外, 本书的附录还提供了信息技术与课程整合的实验教学指导, 为课程教师开展实践教学提供参考。

。

<<信息技术与课程整合>>

书籍目录

第1章 信息技术与课程整合概述 1.1 信息技术与课程整合的基本概念 1.2 信息技术与课程整合的意义、目标、途径与方法 1.3 信息技术与课程整合对教师、学生提出的新要求 1.3.1 信息技术与课程整合对教师提出的新要求 1.3.2 信息技术与课程整合对学生提出的新要求 第2章 信息技术与课程整合的理论基础 2.1 学习理论 2.2 教学理论 2.3 教学设计理论 2.3.1 教学设计概述 第3章 信息技术与课程整合的教学模式 3.1 模式与教学模式 3.2 基于资源环境的主题教学模式 3.3 基于任务的教学模式 3.4 基于问题的教学模式 3.5 WebQuest教学模式 3.6 基于网络的协作学习模式 目录 信息技术与课程整合 第4章 教育资源库设计与开发 4.1 教育资源库概述 4.2 教育资源库的功能 4.3 教育资源库的标准化 4.4 教育资源库的设计 4.5 教育资源库的开发 4.6 教育资源库在教学中的应用 第5章 网络课程设计与开发 5.1 网络课程概述 5.2 网络课程的设计 5.3 网络课程的开发 5.4 网络课程开发实例 第6章 专题学习网站设计与开发 6.1 专题学习网站概述 6.2 专题学习网站的功能 6.3 专题学习网站的设计 6.4 专题学习网站的开发 6.5 专题学习网站管理系统简介 6.6 专题学习网站实例 第7章 基于Web的学习系统设计 7.1 基于Web的学习概述 7.2 基于Web的学习系统 7.3 基于Web的学习系统介绍 7.4 Web环境下学习系统的发展趋势 第8章 信息技术与课程整合的评价 8.1 信息技术与课程整合评价概述 8.2 评价工具及方法 8.3 学习资源评价 8.4 学习过程评价 第9章 信息技术与课程整合的案例(学科视角) 9.1 信息技术与语文课程整合的案例 9.2 信息技术与数学课程整合的案例 9.3 信息技术与英语课程整合的案例 9.4 信息技术与化学课程整合的案例 9.5 信息技术课程与技能类课程整合的案例 第10章 信息技术与课程整合的案例(整合模式视角) 10.1 基于个别化教学模式的信息技术与课程整合案例 10.2 基于小组合作学习模式的信息技术与课程整合案例 10.3 基于协作学习模式的信息技术与课程整合案例 10.4 基于Web学习模式的信息技术与课程整合案例 10.5 基于研究性学习的信息技术与课程整合案例 10.6 基于网络课程的信息技术与课程整合案例 附录: 信息技术与课程整合实验教学指导 实验一 信息技术与课程整合的教学模式设计与分析 实验二 教育资源库管理系统的设计与开发 实验三 CAI课件的设计与开发 实验四 网络课程的设计与开发 实验五 专题学习网站的设计与开发 实验六 LAMS的使用 实验七 信息技术支持下的学习活动设计 参考文献

章节摘录

协同是指多个学习者共同完成某个学习任务，在共同完成任务的过程中，学习者发挥各自的认知特点，相互争论、相互帮助、相互提示或者是进行分工合作。

学习者对学习内容的深刻理解和领悟就在这种和同伴紧密沟通与协调合作的过程中逐渐形成。

协同需要多种网络技术支持，如视频会议系统、聊天室、留言板等。

伙伴就是在网络环境下找到与现实环境中的伙伴相类似的学生，然后共同协作、共同进步的过程。

另一种伙伴形式是由智能计算机扮演伙伴角色，和学生共同学习、共同玩耍，在必要时给予忠告等。

角色扮演指在用网络技术创设的与现实或历史相类似的情境中，学生扮演其中的某一角色，在角色中互相学习的过程。

要实现角色扮演一般采用实时交互的网络工具，如多功能聊天室等。

可以发现，以上四种学习模式中，学习和教学基本都在网络技术的支持下发生，而且，学生绝大部分时间都处于一种投入状态。

(4) 信息技术作为研发工具。

虽然我们强调对信息的加工、处理，以及协作能力的培养，但最重要的还是要培养学生的探索能力、自己发现问题和解决问题的能力，以及创造性思维能力，这才是教育的最终目标。

在实现这种目标的教学中，信息技术扮演着“研发工具”的角色。

很多工具型教学软件都可以为该层次的教学和学习提供很好的支持。

如在中学数学教学中，几何画板可为学生提供自己动手、探索问题的机会：当面对问题时，学生可以通过思考和协作，提出自己的假设和推理，然后用几何画板进行验证。

探究式教学和问题解决式教学等都是将信息技术作为研发工具的教学模式，而且也取得了一定的成果。

但是，如何更好地发挥信息技术的作用，设计能更好地培养学生创造性思维能力的模式仍是有待教育工作者努力探索的方向之一。

3.全方位的课程整合阶段 前两个阶段的七个层次虽然彼此之间有很大的差异，但他们都没有使教学内容、教学目标、教学组织架构进行全面的改革和信息化。

当前七个层次在较大范围内得到推广和使用，并取得很大成功时，当教育理论和学习理论得到充分发展和利用时，当信息技术在教学中的应用得到更系统、更科学的探讨和细化时，必然会推动教育发生一次重大的变革，促进教育内容、教学目标、教学组织架构的改革，从而完成整个教学的信息化，将信息技术无缝地融合到教育的每一个环节，达到信息技术和课程改革的更高目标。

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>