

<<计算机教学设计艺术>>

图书基本信息

书名：<<计算机教学设计艺术>>

13位ISBN编号：9787302157496

10位ISBN编号：7302157499

出版时间：2007-8

出版时间：清华大学出版社

作者：谢宝荣

页数：140

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>

<<计算机教学设计艺术>>

内容概要

《计算机教学设计艺术》以提高一线教师课堂教学设计的能力、技巧和艺术性为目标，通过对一些典型教学课例的分析，总结出计算机课堂教学设计的一些原则、方法、手段、技巧和经验，供一线计算机教师学习与参考。

全书由互相关联的两大部分构成。

第一部分为支撑计算机教学设计的基础知识；第二部分为计算机教学设计的典型案例，是对第一部分知识的检验和升华。

第二部分内容以设计为主线，涉及教材、学生、教师、任务、流程、教法、手段和环境等环节的设计过程与体会。

书中采用的例子基本源于教材《计算机应用基础》，包括计算机原理、Word、Excel、PowerPoint和程序设计基础等内容，其中Microsoft Office软件的版本是2000版。

读者在分析、理解第二部分的教学案例时，可以参考第一部分中的相关章节。

《计算机教学设计艺术》可作为一线计算机教师的参考用书。

<<计算机教学设计艺术>>

书籍目录

上篇计算机教学设计基础知识第1章树立计算机的大文化教育观念1.1透视计算机中的硬文化和软文化1.1.1计算机文化的深刻含义1.1.2计算机发展历程中的文化色彩1.1.3计算机设计中的人文思想1.1.4计算机的应用性文化1.2计算机下的文化阴影1.2.1计算机犯罪与计算机文明1.2.2计算机的其他负面影响1.3计算机教学设计与创造性思维方法1.3.1创造能力的培养是课堂上的重头戏1.3.2计算机课堂是训练创造性思维的天然平台1.3.3在计算机课堂上培养创造性思维能力的实例与体会第2章图形化语言与计算机应用2.1图形化语言概述2.1.1图形化语言的来历2.1.2图形化语言的作用2.1.3图形化语言的分类2.1.4图形化语言的应用范围2.2菜单语言2.3按钮语言2.3.1认识命令按钮2.3.2使用命令按钮2.4窗口坐标与消息的形成2.5鼠标语言2.5.1鼠标语言的基本组成和操作方法2.5.2面向工具的鼠标语言2.5.3面向对象的鼠标语言2.6对话框语言2.6.1单选框2.6.2复选框2.6.3列表框2.6.4参数调整框2.6.5预览窗口2.6.6命令按钮2.7信息输出语言第3章提高“任务驱动”教学模式的科学性3.1一种典型的任务驱动教学过程3.1.1任务描述3.1.2任务分析3.1.3铺垫基础3.1.4示范操作3.1.5学生实训3.1.6检测评价3.2杠杆应用与任务驱动——要素问题3.3针对学生特点确定驱动方式——阻力问题3.4根据教学难度决定驱动力度——加力问题3.4.1增加施加力的力度3.4.2减轻阻力的力度3.5根据教学难度决定铺垫基础——支点问题3.6课上的精彩来自课前的精心准备——功的原理第4章设计与制作计算机辅助教学课件4.1计算机课件的一些基本概念4.1.1计算机课件的基本特点4.1.2计算机课件的教学功能4.1.3计算机课件的基本类型4.2计算机课件的制作原则4.3计算机课件的制作步骤4.4计算机课件的页面设计4.4.1色彩的构成和设计4.4.2布局的构成和设计4.4.3层次的构成和设计4.5网页形式的计算机课件4.5.1课件页面的下载速度问题4.5.2网页中多媒体元素的优化处理4.5.3课件中导航、查询、测试功能的实现4.6计算机辅助教学的误区4.6.1“辅助”成了“替代”4.6.2使用的目的不明确4.6.3过于追求课件的感官效果4.6.4错误的导向问题下篇计算机教学设计实践序关于计算机课堂教学设计第5章设计教材5.1瞄准教学目标，精心组织教材5.1.1依据专业培养目标重新组织教材5.1.2根据教学难度恰当整合教材5.2挖掘文化内涵，充实教材内容5.2.1从计算机的发展过程透视计算机文化的形成5.2.2挖掘素质教育方面的素材5.2.3摆正计算机专业与计算机文化的关系5.3把握应用基础，拓宽教材内容5.3.1学习图形化语言，提高人机对话能力5.3.2学习基本原理，提高应用计算机的深刻性第6章设计学生6.1关注学生的专业发展，提高学习的质量6.1.1针对学生的专业方向，满足学生的就业需求6.1.2注重自学教育，留给学生更多的发展空间6.2利用学生的个性差异，让每个学生均衡发展6.2.1正确对待敏捷学生和沉稳学生6.2.2通过分层教学解决学生基础差异带来的矛盾6.2.3针对学生的性别差异，调动课堂上的积极因素第7章设计教师7.1确立教师的主导地位，增强教师的服务意识7.2提高教师的专业水平，满足学生的发展需要7.2.1积累宽泛的学科知识7.2.2不断提高实用的专业技术第8章设计任务8.1将任务事件化或故事化8.1.1注意从经常发生的事件中提取教学任务8.1.2好的任务来自精细的观察8.2任务应该包含重要的知识点和技能点8.3设计任务必须注重能力培养8.3.1加强对描述能力的训练8.3.2管理能力的培养8.3.3设计任务要与作风培养相结合8.3.4培养与人合作的能力8.4设计任务必须关注智力开发8.4.1充分发挥想象力8.4.2想象力与描述能力的综合训练8.4.3经常训练观察力8.4.4观察力与想象力的综合运用8.5设计任务应该重视主体性知识的形成8.6任务要体现道德与思想教育8.6.1任务可以体现环保教育8.6.2任务设计应该体现情感目标的实现8.7任务设计要体现“基础为实际服务”第9章设计流程9.1任务驱动的流程9.2任务驱动的分段处理9.3任务驱动的嵌套形式第10章设计教法10.1借助教法引导学生突破难点10.2采用研讨法教学的设计过程第11章设计手段11.1传统的教学手段是教学实践的结晶，不能被忽视11.2开发仿真教学软件的启示第12章设计环境12.1真实的环境能够学到实用的知识12.2创造和谐的气氛能够加强合作学习参考文献

<<计算机教学设计艺术>>

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>