第一图书网, tushu007.com

<<电子游戏的教育性分类和评价体系>>

图书基本信息

书名：<<电子游戏的教育性分类和评价体系>>

13位ISBN编号：9787030272492

10位ISBN编号：7030272498

出版时间：2010-4

出版时间：科学出版社

作者：王蔚

页数：292

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

前言

随着计算机网络和信息技术的发展，电子游戏在青少年心理、智力、能力等方面的发展有着不可忽视的影响。
电子游戏因其技术的先进性和对真实世界的逼真模拟，对青少年的身心发育的影响是多层次多方位的，具有独特的优势。
《电子游戏的教育性分类和评价体系》一书在综合考虑认知科学、多元智能等教育理论的基础上，从电子游戏对青少年身心发展的角度，以游戏的多元智能教育价值为主要尺度之一，制定相应的电子游戏分级分类标准，从而为用户选择适合的电子游戏提供参考，也会在规范和引导游戏产业的发展上起到积极的作用。
根据多元智能教育理论，每个人都不同程度地拥有相对独立存在着的、与特定的认知领域或知识范畴相联系的八种智能，包含语言／文字智能、数学逻辑智能、视觉／空间智能、身体／运动智能、音乐／节奏智能、人际交往智能、反省智能、自然观察智能。
本书以电子游戏对青少年多元智能的影响作用为基准，建立了基于多元智能的电子游戏教育性分级分类体系。
根据电子游戏对各种能力的教育作用侧重不同，把电子游戏分为八种类型，分别为：语言型（L）、音乐型（M）、逻辑型（R）、视觉型（V）、运动型（P）、交往型（S）、内省型（I）、观察型（w）。
并根据电子游戏对每一种智能教育性的强弱，将电子游戏的教育性分成A、B、C三个等级。
A级表示对该项智能的教育性强，B表示对该项智能的教育性中等，C表示对该项智能的教育性弱。
由电子游戏构成元素建立的电子游戏教育性评价指标体系包含一级指标11项，二级指标63项。
最终形成“类型标注”和“等级标注”两套教育性标注。
全书共分三大部分：　第一部分论述了电子游戏的分类方法，并从多元智能的角度将电子游戏分为八种类型。
第二部分是主体部分，主要为八种类型的电子游戏的评测指标体系及评定方法。
由于八类电子游戏对人们的不同能力的教育作用有所侧重，所以不同类型的游戏评价指标有所不同，本书提出的电子游戏的教育性评价体系为八种类型的电子游戏分别制定了适合该类型电子游戏的评测标准。
具体阐述每种类型的电子游戏评价体系时，分别从三个部分递进式展开，即每项智能的培养方法、电子游戏对每项智能的影响指标、每种类型的电子游戏的评测指标体系及评定方法。

内容概要

《电子游戏的教育性分类和评价体系》在多元智能等教育理论的指导下，以电子游戏对青少年多元智能影响性作用为基准，首次提出将电子游戏分成：语言型（L）、音乐型（M）、逻辑型（R）、视觉型（V）、运动型（P）、社交型（S）、内省型（I）、观察型（W）八种教育类型，并根据电子游戏对每类智能影响力的强弱，将每种类型的教育性强弱等级分成A、B、C三个等级。
由电子游戏构成元素提炼的评价指标体系包含一级指标11项、二级指标63项，最终形成了“类型标注”和“等级标注”两套教育性标注。
全书结构分为三大部分，首先介绍了电子游戏的分类方法，依据多元智能理论将电子游戏分为八种类型，然后对每种类型的游戏评价方法以递进式展开，即每项智能的培养方法、电子游戏对此项智能的影响指标提取、该类型电子游戏的指标体系及评测标准建立、该类型游戏的评测案例；其次建立教育性综合评价体系和标注方法；最后制定该体系的综合评测标准，形成电子游戏的教育性标注，并提供了电子游戏的综合评测标注案例。
《电子游戏的教育性分类和评价体系》适合教育工作者、电子游戏设计人员、游戏产业管理者等游戏产业的专业人士学习参考，也可供中小学生家长和学生阅读。

作者简介

王蔚，南京大学理学博士，加拿大Waterloo大学访问学者。
南京师范大学教育科学学院教授，教育技术系机器学习与认知实验室主任。
现任中国生物医学物理研究会理事、江苏省生物医学工程学会生物信息检测与处理专业委员会副主任委员。
主要从事多媒体技术、教育游戏、脑科学等领域的研究工作。
主持并完成教育部重点项目“面向教育的电子游戏分级分类标准研究”、江苏省教育规划项目“教育游戏教学资源库的建设”、中加合作项目和教育部归国留学基金等多项科研项目。
出版书籍《电子游戏与多元智能培养》、《多媒体应用技术》，发表相关论文60余篇。

书籍目录

前言第1章 电子游戏的教育性分类体系1.1 电子游戏的分类1.1.1 电子游戏1.1.2 电子游戏的分类与分级1.2 电子游戏教育性分类与评价的理论基础1.3 电子游戏的教育性分类体系1.4 电子游戏教育性分类与评价的意义第2章 语言型电子游戏的评定2.1 语言智能与培养2.1.1 语言智能概述2.1.2 语言智能分析2.1.3 语言智能的培养2.2 电子游戏对语言智能的影响指标2.2.1 电子游戏对语言思维能力的影响指标2.2.2 电子游戏对语言表达能力的影响指标2.2.3 电子游戏对语言理解能力的影响指标2.3 语言型电子游戏的评测指标体系及评定方法2.3.1 评测指标2.3.2 指标权重2.3.3 评定方法2.3.4 评测案例第3章 音乐型电子游戏的评定3.1 音乐智能与培养3.1.1 音乐智能概述3.1.2 音乐智能分析3.1.3 音乐智能的培养3.2 电子游戏对音乐智能的影响指标3.2.1 电子游戏对音高敏感力的影响指标3.2.2 电子游戏对音色辨别力的影响指标3.2.3 电子游戏对节奏感知力的影响指标3.2.4 电子游戏对旋律反应力的影响指标3.3 音乐型电子游戏的评测指标体系及评定方法3.3.1 指标体系3.3.2 指标权重3.3.3 评定方法3.3.4 评测案例第4章 逻辑型电子游戏的评定4.1 逻辑智能与培养4.1.1 数理逻辑智能概述4.1.2 数理逻辑智能4.1.3 数理逻辑智能的培养4.2 电子游戏对数理逻辑智能的影响指标4.2.1 电子游戏对数字计算能力的影响指标4.2.2 电子游戏对逻辑推理能力的影响指标4.2.3 电子游戏对模型和关系的辨别能力的影响指标4.3 逻辑型电子游戏的评测指标体系及评定方法4.3.1 评测指标4.3.2 指标权重4.3.3 评定方法4.3.4 评测案例第5章 视觉型电子游戏的评定5.1 视觉空间智能与培养5.1.1 视觉空间智能概述5.1.2 视觉空间智能分析5.1.3 视觉空间智能的培养5.2 电子游戏对视觉空间智能的影响指标5.2.1 电子游戏对视觉智能的影响指标5.2.2 电子游戏对空间智能的影响指标5.3 视觉型电子游戏中评测指标体系及评定方法5.3.1 评测指标5.3.2 指标权重5.3.3 评定方法5.3.4 评测案例第6章 运动型电子游戏的评定6.1 身体运动智能与培养6.1.1 身体运动智能概述6.1.2 身体运动智能分析6.1.3 身体运动智能的培养6.2 电子游戏对身体运动智能的影响指标6.2.1 电子游戏对控制能力的影响指标6.2.2 电子游戏对操作能力的影响指标6.2.3 电子游戏对协调能力的影响指标6.3 运动型电子游戏的评测指标体系及评定方法6.3.1 评测指标6.3.2 指标权重6.3.3 评定方法6.3.4 评测案例第7章 社交型电子游戏的评定7.1 人际交往智能与培养7.1.1 人际交往智能概述7.1.2 人际交往智能分析7.1.3 人际交往智能的培养7.2 电子游戏对人际交往智能培养的影响指标7.2.1 电子游戏对心理理解能力的影响指标7.2.2 电子游戏对表达能力的影响指标7.2.3 电子游戏对环境适应能力的影响指标7.3 社交型电子游戏的评测指标体系及评定方法7.3.1 评测指标7.3.2 指标权重7.3.3 评定方法7.3.4 评测案例第8章 内省型电子游戏的评定8.1 内省智能与培养8.1.1 内省智能概述8.1.2 内省智能分析8.1.3 内省智能的培养8.2 电子游戏对内省智能培养的影响指标8.2.1 电子游戏对感受能力的影响指标8.2.2 电子游戏对自知能力的影响指标8.2.3 电子游戏对意志能力的影响指标8.3 内省型电子游戏的评测指标体系及评定方法8.3.1 评测指标8.3.2 指标权重8.3.3 评定方法8.3.4 评测案例第9章 观察型电子游戏的评定9.1 自然观察智能与培养9.1.1 自然观察智能概述9.1.2 自然观察智能分析9.1.3 自然观察智能的培养方法9.2 电子游戏对自然观察智能培养的影响指标9.2.1 电子游戏对观察能力的影响指标9.2.2 电子游戏对辨别能力的影响指标9.2.3 电子游戏对分类能力的影响指标9.3 观察型电子游戏的评测指标体系及评定方法9.3.1 评测指标9.3.2 指标权重9.3.3 评定标准9.3.4 评测案例第10章 电子游戏的教育性评价标注10.1 教育综合评价指标体系10.2 电子游戏的教育性标注10.3 评测方法案例参考文献

章节摘录

2）对事物进行分类　　分类是把无规律的事物分为有规律的，按照不同的特点分类事物，使事物更有规律。
正确地对事物进行分类，通常应从实际需要出发，选取恰当的标准，然后根据对象的属性，把它们不重复、不遗漏地划分为若干类。
应用分类的方法，往往能够使繁复的问题条理化、简单化，从而便于通过分别研究各类情况，达到解决整体的复杂问题的目的。
对事物有合理的分类以后，事物之间的关系就很容易发现，它们之间的联系与区别也是显而易见的。
因此，在对事物进行分类的过程中，模型和关系的辨别能力就得到了发展。
3）对类似事物的类比迁移　　类比是由两个对象的某些相同或相似的性质，推断它们在其他性质上也有可能相同或相似的一种推理形式。
学习不仅仅只是为了获得知识，更需要习的能力，其中类比迁移能力尤为重要。
人们的日常学习、工作、生活中所遇到的模型、关系各不相同，如何有效地辨别各事物的模型以及它们之间的关系，这不仅仅需要已有的知识、经验，也需要类似事物的类比迁移能力。
世界上许许多多的发现都是来源于类比迁移。
因此，在对类似事物的类比迁移过程中，模型和关系的辨别能力也得到了发展。
4.2 电子游戏对数理逻辑智能的影响指标　　4.2.1 电子游戏对数字计算能力的影响指标　　每个游戏都有自己的任务，各种类型的游戏都有其偏重的任务类型，而这些任务可能对玩家的某种能力有所帮助。
数字计算能力是个体日常生活中最基本的能力之一，下面介绍一下电子游戏中对数字计算能力有影响的任务类型。
……

第一图书网, tushu007.com

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