

<<电子游戏与多元智能培养>>

图书基本信息

书名：<<电子游戏与多元智能培养>>

13位ISBN编号：9787121080081

10位ISBN编号：7121080087

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王蔚

页数：153

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>

<<电子游戏与多元智能培养>>

前言

电子游戏诞生于20世纪50年代,到了半个世纪后的今天,电子游戏业已发展为一个年产值上千亿美元的全球性产业,并逐渐成为青少年娱乐生活的重要组成部分,以至于社会学家把出生于20世纪80年代的孩子形象地称为“电玩一代”。

目前,对电子游戏的社会影响有很多争论,负面评价似乎居于主导地位,其原因可能是网络游戏成瘾和玩物丧志的传统教育观的结果。

在这种情况下,我们有必要努力建设一种良性的新游戏文化,这种游戏文化既要包括对电子游戏的全面、准确、科学的认识,同时,也要最大程度地做到趋利避害,使电子游戏这种基于现代科技文明的崭新娱乐方式适应新的时代的要求。

鉴于电子游戏对社会生活,特别是对青少年身心发展的影响日渐突出,无论是学术界还是政府部门,都在加强这方面的研究与监督力度。

这也是我们建设和谐社会的重要组成部分。

2005年,笔者主持了全国教育部重点课题——“面向教育的电子游戏分级分类标准研究”和江苏省教育部“十一五”规划课题——“教育游戏教学资源库建设”,研究电子游戏的教育性评价及电子游戏在教育中的应用。

这是首次提出从教育的视角建立包含教育成分的电子游戏分级标准。

目前,大多数国家的电子游戏的标准研究主要参考美国娱乐软件分级系统(Entertainment Software Rating Board, ESRB)制定的标准指标体系,然后根据本国的文化特点进行修改,而ESRB标准的建立主要是参考影视等娱乐行业的标准制定的,本研究首次在研究视角上展现了创新之处。

其次,利用多元智能理论对电子游戏中的教育作用进行评定是新的尝试。

电子游戏由于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,基于“多元智能”教育理论的指导,研究电子游戏对用户知识的增长以及身心发展的正负影响,研究内容具有前瞻性和现实性。

《电子游戏与多元智能培养》一书是我们的项目研究工作的阶段性成果。

编著本书的目的在于为建立游戏的教育评价标准奠定理论基础,为游戏用户选择游戏以及利用游戏的教育价值提供指导;同时,为游戏厂商开发、设计游戏提供参考,引导游戏厂商有针对性地开发具有对受众有教育价值的电子游戏。

很多游戏制作者希望能够制定符合青少年健康发展的游戏,但由于没有可供参考的依据,也只能是各执一词,本著作对于游戏的开发者来说具有一定的参考价值。

本书在编著过程中,受到南京师范大学江苏省重点学科教育技术学科的资助,李育泽、张玲慧、姚翠兰同学参与了资料的收集和游戏实践活动,使本书得以顺利完成,在此表示感谢。

本书面向对象主要包括中小学教师,从事中小学教育研究的科研人员、本科生和研究生以及电子游戏设计人员,也可为家长和游戏者选择游戏提供指导。

<<电子游戏与多元智能培养>>

内容概要

《电子游戏与多元智能培养》是全国教育部重点课题——“面向教育的电子游戏分级分类标准研究”和江苏省教育厅“十一五”规划课题——“教育游戏教学资源库建设”的研究成果，主要论述电子游戏与青少年多元智能培养的关系。

内容分为三大部分：多元智能及其培养策略、多元智能视角下的电子游戏、利用电子游戏培养和开发学生的多元智能。

第一部分阐述了多元智能的八项智能理论以及多元智能中与物有关、与物游离、与个人有关的各项智能的培养策略；第二部分是从多元智能视角下分析电子游戏，首先介绍了电子游戏的发展以及传统分类，在此基础上分析了电子游戏的教育价值及电子游戏与智能培养的关系；第三部分探讨了利用电子游戏培养和开发学生的各项智能策略，以游戏案例的形式来说明如何利用电子游戏培养开发学生的各项智能。

全书理论与实践结合，为电子游戏的教育性研究提供了新的视野和丰富的资料，对电子游戏的发展具有指导意义。

<<电子游戏与多元智能培养>>

书籍目录

第1部分 多元智能与培养策略第1章 多元智能理论概述1.1 多元智能理论简介1.2 人脑的可塑性和智能的开发1.3 多元智能理论的实践活动第2章 多元智能概述2.1 与物有关的智能2.1.1 数理 / 逻辑智能2.1.2 身体 / 运动智能2.1.3 视觉 / 空间智能2.1.4 自然观察智能2.2 与物游离的智能2.2.1 言语 / 语言智能2.2.2 音乐 / 节奏智能2.3 与个人有关的智能2.3.1 人际交往智能2.3.2 反省智能第3章 多元智能的培养策略3.1 与物有关的智能的培养策略3.2 与物游离智能的培养策略3.3 与个人有关智能的培养策略第2部分 多元智能视角下的电子游戏第4章 电子游戏的发展与传统分类4.1 电子游戏发展史4.2 各类电子游戏汇总4.3 电子游戏的社会影响性第5章 电子游戏与智力培养5.1 电子游戏在教育中应用的利弊观5.2 智力理论对电子游戏开发智能的启示5.3 多元智能视角下的电子游戏第3部分 利用电子游戏培养与开发学生的多元智能第6章 利用电子游戏培养开发与物有关的智能6.1 利用电子游戏培养开发学生的数理 / 逻辑智能6.1.1 电子游戏中的数理 / 逻辑智能分析6.1.2 利用电子游戏培养开发学生的数理 / 逻辑智能6.1.3 案例分析6.2 利用电子游戏培养开发学生的身体 / 运动智能6.2.1 电子游戏中的身体 / 运动智能分析6.2.2 利用电子游戏培养开发学生的身体 / 运动智能6.2.3 案例分析6.3 利用电子游戏培养开发学生的视觉 / 空间智能6.3.1 电子游戏中的视觉 / 空间智能分析6.3.2 利用电子游戏培养开发学生的视觉 / 空间智能6.3.3 案例分析6.4 利用电子游戏培养开发学生的自然观察智能6.4.1 电子游戏中的自然观察智能分析6.4.2 利用电子游戏培养开发学生的自然观察智能6.4.3 案例分析第7章 利用电子游戏培养开发与物游离的智能7.1 利用电子游戏培养开发学生的言语 / 语言智能7.1.1 电子游戏中的言语 / 语言智能分析7.1.2 利用电子游戏培养开发学生的言语 / 语言智能7.1.3 案例分析7.2 利用电子游戏培养开发学生的音乐 / 节奏智能7.2.1 电子游戏中的音乐 / 节奏智能分析7.2.2 利用电子游戏培养开发学生的音乐 / 节奏智能7.2.3 案例分析第8章 利用电子游戏培养开发与个人有关的智能8.1 利用电子游戏培养开发学生的内省智能8.1.1 电子游戏中的内省智能分析8.1.2 利用电子游戏培养开发学生的内省智能8.1.3 案例分析8.2 利用电子游戏培养开发学生的人际交往智能8.2.1 电子游戏中的人际交往智能分析8.2.2 利用电子游戏培养开发学生的人际交往智能8.2.3 案例分析总结参考文献

章节摘录

2.视觉 / 空间智能培养策略 视觉 / 空间智能是倾向于形象思维的智能,是生活中的一项基本能力。

空间能力的培养有利于学生更好地了解、探索和把握生存环境,是发展抽象能力的基础。

从发展的眼光来看,儿童必须先形成内心的图像,然后才能发展起抽象思维能力。

另外,创新精神和创造力也离不开学生基于内在视觉发展起来的想象力。

可见,培养孩子的视觉空间智能很有必要。

加德纳强调,要为学生创设一个视觉化的环境,利用各种机会让学生更多地接受色彩、形状和空间布局上的视觉刺激。

比如,带学生去公园或郊外游玩,引导学生欣赏美丽的自然风光;去动物园观察各种动物,甚至逛街时引导学生观看闪烁的霓虹灯和五光十色的橱窗,谈论行走的方向等。

具体的可以从以下几个方面来培养学生的视觉 / 空间智能。

(1) 提高空间知觉,获得空间观念 所谓空间知觉,是指“个体对外界事物空间特性的反应,它包括大小、形状、距离、立体、方位等知觉”;空间观念是对空间知觉的抽象与概括,通过思维与想象并凭借词来间接实现的反映,具有抽象性和普遍性。

只有在学生能够理解和把握视觉对象,精确地判断物体的空间形象、空间位置或空间距离之后,才能建立正确的图式,以便以后对对象进行加工处理。

因而,引导学生进行观察感知等活动建立表象,是发展空间能力的基础。

培养空间观念要将视野拓宽到生活的空间,重视现实世界中有关的空间与图形的问题。

学生的空间知识主要来自现实原型,与现实生活关系紧密。

通过自主探索,逐步认识图形的形状、大小和相互位置关系,学会运用测量、计算、实际操作、图形变换、代数化及推理等手段,解释和处理一些基本的空间图形问题。

通过从不同的角度观察物体、辨别方位、动手操作、想象、描述和表示、分析和推理等活动,让学生感知和体验空间与图形的现实意义,初步体验二维空间与三维空间的相互转换关系,逐步发展空间观念。

培养空间观念的过程中强调自主探索与合作交流。

虽然“训练对图形材料的知觉”、“制图训练”等的研究表明,“用形象材料进行的简短训练足以引起图形深度知觉;各种空间规则的教学和图形练习有助于改进学生的几何操作”,但仅靠被动听讲和练习为主的方式难以形成良好的空间观念。

培养空间观念需要学生有充分的时间和空间观察、测量、动手操作,对周围环境和实物产生直接感知,这些活动不仅需要自主探索、亲身实践,更离不开合作交流。

合作交流可以使学生更明确自己对空间的看法,并有机会分享同学的想法。

这些对空间观念的发展都具有重要意义。

(2) 空间想象能力 心理学家认为,想象是指“在头脑中对已有表象进行加工、改造、重新组合形成新形象的心理过程”。

[8] 空间想象能力的形成要依赖于两个基本条件:一是在获得感性材料的基础上,大脑中所具有的空间表象的丰富程度;二是分析、综合,对大脑中已有的空间表象进行巧妙的、独特的加工改组,产生新形象的能力水平。

培养学生的空间能力可以借助于学习与研究空间的科学来实现。

<<电子游戏与多元智能培养>>

编辑推荐

《电子游戏与多元智能培养》面向对象主要包括中小学教师，从事中小学教育研究的科研人员、本科生和研究生以及电子游戏设计人员，也可为家长和游戏者选择游戏提供指导。

<<电子游戏与多元智能培养>>

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>