第一图书网, tushu007.com

<<教学软件设计指导手册>>

图书基本信息

书名：<<教学软件设计指导手册>>

13位ISBN编号：9787302250265

10位ISBN编号：730225026X

出版时间：2011-6

出版时间：余胜泉 清华大学出版社 (2011-06出版)

作者：余胜泉

页数：527

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《教学软件设计指导手册》通过教育部管理信息中心举办的历届“全国多媒体课件设计大赛”的优秀作品的案例分析，提炼出具有普遍性的教学软件设计原则与设计结构，系统阐述了教学软件系统设计的基本理论观点、设计的方法与过程模式，介绍了优秀教学软件系统的设计理念、要素与结构，并结合网络教育应用发展趋势，阐述了各种网络教学软件的设计架构、指导原则以及设计过程中的常见误区，还提供了各类教学软件系统的评价的参照标准。

《教学软件设计指导手册》可以有效地提升读者对教学软件的分析与设计能力，提升教学软件设计者的层次，并拓宽其眼界和设计思路，可以为读者设计出优秀的教学软件系统提供帮助，实现设计水平的进阶。

<<教学软件设计指导手册>>

书籍目录

第1章 教学软件设计概述1.1 教学软件概述1.1.1 教学软件的分类1.1.2 教学软件的特点1.1.3 教学软件的作用1.2 教学软件的应用1.2.1 教学软件应用的物理环境1.2.2 教学软件的应用方式1.3 教学软件的设计与开发1.3.1 教学软件的设计与开发方法1.3.2 教学软件的设计要素与架构1.3.3 教学软件的常用开发工具1.4 教学软件开发项目管理1.4.1 教学软件开发需要的知识结构1.4.2 教学软件开发团队1.4.3 教学软件开发项目管理流程第2章 教学软件的设计要素2.1 界面设计2.1.1 界面布局的基本原则2.1.2 典型的界面布局形式2.1.3 界面色彩的运用2.2 导航设计2.2.1 导航设计的基本原则2.2.2 典型的导航方式2.3 媒体要素组合设计2.3.1 教学软件中的媒体要素2.3.2 媒体要素组合设计原则2.4 人机交互设计2.4.1 人机交互设计原则2.4.2 典型的人机交互方式2.4.3 常见的人机交互设备2.5 测评与反馈设计2.5.1 测评与反馈的设计要点2.5.2 典型的测评与反馈方式2.5.3 测评与反馈生成及管理2.6 仿真与控制设计2.6.1 静态模型设计2.6.2 学习者替身模型及行为建模2.6.3 交互控制设计2.6.4 三维虚拟环境中的特殊效果2.7 协作机制设计2.7.1 协作学习的构成要素2.7.2 典型的协作学习模式2.8 知识表现设计2.8.1 知识的分类结构2.8.2 典型的知识图形化样式2.8.3 知识的交互式分步呈现2.8.4 多种媒体组合呈现2.8.5 促进认知投入的设计原则2.9 学习活动设计2.9.1 学习活动设计要点2.9.2 常见的学习活动设计方式2.1 0帮助与包装设计2.1 0.1 常见的帮助设计类型2.1 0.2 包装设计第3章 典型教学软件设计要点与案例分析3.1 演示型教学软件设计3.1.1 演示型教学软件设计的基本原则3.1.2 演示型教学软件设计要点3.2 个别指导型教学软件设计3.2.1 个别指导型教学软件简介3.2.2 个别指导型教学软件的特征3.2.3 个别指导型教学软件的设计要点3.2.4 设计实现的层次3.3 评测练习型教学软件设计3.3.1 评测练习型教学软件的含义3.3.2 评测练习型教学软件中常见题型介绍3.3.3 评测练习型教学软件的设计要点3.3.4 典型案例介绍……第4章 教学软件测试与评价第5章 教学软件设计的新发展参考文献

章节摘录

版权页：插图：果所激发，上课过程始终兴趣盎然。
研究者观察到在AWEDU里的聊天和网上讨论能促使学生展开深入合作，尽管他们都在计算机实验室，但他们仍然喜欢用聊天功能与他人谈话。
而且，他们经常使用网上论坛来分享信息和与其他人讨论，甚至是访问其虚拟空间中的外国朋友。
此外，他们喜欢查看别人的化身——那是正在与他们谈话的用户的虚拟代表。
学生在学习过程中变得异常主动，因为其感觉到自己所学习的任务是可信的，而且富有挑战性。
他们进入因特网搜索相关的信息，然后对所选择的信息进行比较和讨论，不再是信息的被动接收者。
当学生创造虚拟空间的时候，他们也观察一些技术上的问题，如有时为何进入动感世界平台的时候会很慢，那是因为动感世界有许多的卡通图片和声音效果，这经常要花去很多时间来下载多媒体的东西。
但进入动感世界时，其缓慢的速度常常致使学生感到沮丧。
学生的会谈肯定了3D动感世界的教育价值。
一个学生评论到这是他第一次如此享受一个学习任务，因为他喜欢像游戏一样的学习环境；另一个学生感到满意是因为在虚拟空间里他能够控制角色的运动和动作；其他学生则说他们喜欢建造3D世界，因为他们发现这比学习课本更有趣。
学生的反映表明，在动感世界中创造一个3D空间更能帮助他们掌握科目内容。
一个学生说道：“尽管我花费了很多时间在学习科学概念上，但我认为在3D空间学得更好，因为动感世界允许我们探究和发现信息。
”另一个学生说道：“现在我知道不同的行星大小不同。
木星是太阳系最大的行星。
当我在建造太阳系世界的时候，我不得不考虑到这一点。
”还有一个学生评论道：“现在我能想象9颗行星是怎样围绕太阳旋转的了。
比起平时的传统教室教学，我更喜欢用这种方式来学习科学。
”会谈表明，学生也希望这样的虚拟学习环境被运用到其他科学主题或者其他科目上。
他们相信运用像游戏一样的虚拟学习环境能使学习变得更加有趣。
学生的会谈也肯定了他们在建筑太阳系时所遇到的困难。
一个学生说他花费很多时间在网上领会用于建造太阳世界的不同工具，甚至试着与动感世界的其他用户聊天，以发现怎样使行星转动等。
学生花费8次课来建造太阳世界，都获得了较高的分数，而且在太阳世界中的所有标注信息都是正确的，这表明学生花费了很大的精力在理解学习任务和掌握科学概念上。

编辑推荐

《教学软件设计指导手册》由清华大学出版社出版的。

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