

<<信息技术与教育>>

图书基本信息

书名：<<信息技术与教育>>

13位ISBN编号：9787303063307

10位ISBN编号：7303063307

出版时间：2002-10

出版时间：北京师范大学出版社

作者：黄荣怀

页数：185

字数：230000

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>

<<信息技术与教育>>

内容概要

本套教材是教育部“高等师范教育面向21世纪教学内容和课程体系改革项目”中所属“教育技术学专业改革的研究与实践”子项目的研究成果。

它涵盖了我国教育技术学专业当前普遍开设的八门主干课程，即：《教育技术学》、《教学系统设计》、《教育技术学研究方法》、《远程教育学》、《教育信息处理》、《信息技术与教育》、《网络教育应用》和《教学媒体的理论与实践》。

这八门主干课程教材的共同特点是：内容新、体系新。

编写组力图按照20世纪90年代以来国际上在教育技术领域的最新发展所形成的理论框架进行编写。

例如：《教育技术学》是根据国际公认的教育技术新定义来确定该课程的内容体系，完全打破了以“媒体的理论与应用”作为教育技术基本内容的传统模式。

又如对教学系统设计的研究，目前国内外关于这一课程均是围绕以“教”为主而展开——只注重如何帮助教师“教”，而忽视如何帮助学生主动地“学”。

《教学系统设计》一书吸收近年来建构主义理论的应用成果，增添了大量以“学”为主的教学设计内容，并且努力把上述两种教学设计结合起来，使之相辅相成，形成一种全新的“学教并重”的教学设计理论体系。

<<信息技术与教育>>

书籍目录

前言 第一章 信息技术简介 第一节 信息、信息科学与信息技术 一、信息与信息科学 二、信息技术 第二节 信息技术的发展 一、古代信息技术（远古 - 19世纪中叶） 二、近代信息技术（19世纪中叶 - 19世纪中叶） 三、现代信息技术（20世纪中叶 - 20现在） 第三节 信息技术在教育中的应用 一、信息技术应用的潜在可能性 二、教育信息化 三、信息技术在教育中应用的特点 第二章 计算机技术与教育 第一节 计算机技术 一、计算机的发展历程 二、计算机技术的应用领域 三、计算机体系结构 四、计算机基本工作原理 第二节 计算机教育应用 一、计算机辅助教育 二、计算机辅助教育的主要形式 三、计算机教育应用的发展趋势 第三章 通信技术与教育 第一节 通信技术 一、通信技术概述 二、通信技术基础知识 三、通信技术应用 四、通信技术发展趋势 第二节 通信技术在远程教育中的应用 一、以信函传递为主的 第一代远程教育 二、以广播电视远程通信为主的 第二代远程教育 三、实时交互双向通信的 第三代远程教育 第四章 网络技术与教育 第一节 网络技术 一、网络技术概述 二、局域网技术 三、广域网技术 四、网络技术展望 第二节 网络技术在教育中的应用 一、多媒体网络教室 二、视频点播技术 三、视频会议系统 四、虚拟技术和网络 第五章 虚拟现实技术与教育 第一节 虚拟现实技术 一、虚拟现实概述 二、常用人机接口设备 三、虚拟现实系统的发展趋势 第二节 桌面虚拟现实系统 一、什么是桌面虚拟现实系统 二、桌面虚拟现实系统特性 三、桌面虚拟现实系统基本配置 四、桌面虚拟现实系统的渲染引擎技术 第三节 虚拟现实技术在教育中的应用 一、虚拟实验室 二、基本Web的虚拟实验室 三、虚拟现实在教育中的应用案例 第六章 人工智能与教育 第一节 人工智能概述 一、什么是人工智能 二、人工智能简史 第二节 人工智能的研究领域 一、人工神经网络 二、专家系统 三、机械学习 四、智能代理 第三节 人工智能教育应用 一、人工智能教育应用概念 二、智能计算机辅助教育 第七章 计算机支持的协同工作与协作学习 第一节 计算机支持的协同工作 一、CSCW概述 二、CSCW关键技术 三、CSCW在教育中的应用 第二节 计算机支持的协作学习 一、协作学习 二、计算机支持的协作学习 三、计算机支持的协作学习支持系统 四、计算机支持的协作学习的发展趋势 附录：计算机技术发展历程参考文献

章节摘录

3.在日常课堂教学中应用交互白板的教学设计步骤 根据日常课堂教学设计的特点和内涵,在日常课堂教学中应用交互白板的教学设计主要有以下7个步骤: 确定设计理念及理论依据; 设计学习目标; 分析学生; 分析学习内容; 设计环境与资源; 设计学习活动; 设计教学评价。其中,对环境与资源以及学习活动的设计是现阶段关注的重点。

(1) 强调对教学资源及交互活动的设计。

应用交互白板的课堂教学设计与传统黑板或多媒体环境中的教学设计存在一些差异。在传统黑板环境中,教学设计也就是备课,通常以教学内容为主,教师更关注知识点的呈现顺序、展开程度,在讲解重难点时也会考虑应用某种教学策略,但是鲜有对教学媒体与资源的专门设计。在实际教学过程中,有经验的教师可以根据学生的反应随时调整教学步骤。因此,课前进行的设计在课上可能会有改动。

在多媒体投影环境中,教师课前的教学设计主要围绕课件的制作或选择展开,如制作PPT讲稿,选择视音频或动画软件,利用学科教学软件(例如几何画板、虚拟仿真实验室等)制作相应的课件。教师在课堂上利用多媒体计算机及投影向学生展示这些预制的课件,帮助学生理解学习内容。交互白板在教学功能上的特性决定了教师在进行教学设计时采用的模式和关注的焦点与前两种环境中的教学设计有所不同,即要注重对教学资源与交互活动的设计。

对教学资源的设计。

在交互白板环境中,对教学资源的设计可以分为对白板软件内置资源的设计和对本机中或网络上其他可利用资源的开发与设计。

白板软件内置资源库为各科教学提供了丰富的教学资源与素材,其开放式的框架也为教师自主开发或校本开发资源提供了强大的支持。

课前,教师可以针对教学目标与内容在内置资源库中选择合适的素材或资源。

对于一般素材,教师要进一步考虑其加工利用方式;对于直接可利用的资源,教师则要结合白板强大的呈现功能设计其呈现方式。

.....

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>