## <<教育游戏与教学研究>>

#### 图书基本信息

书名: <<教育游戏与教学研究>>

13位ISBN编号: 9787561537138

10位ISBN编号:7561537131

出版时间:2011-4

出版时间:厦门大学出版社

作者:高岚岚

页数:228

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

## <<教育游戏与教学研究>>

#### 内容概要

《教育游戏与教学研究-教育游戏引导中小学生爱读书》,全书共8章包括引言、游戏与教育游戏深入解读、教育游戏应用的学科教学理论基础、教育游戏教学目标、教育游戏在游戏技术学科教学中的应用模构建、教育小游戏常用制作软件介结、教育游戏制作实例及步骤等。

### <<教育游戏与教学研究>>

#### 书籍目录

第一章 引言一、教育与游戏二、教育游戏国外研究(一)国外教育游戏理论研究(二)教育游戏实 践研究(三)教育游戏设计方法研究三、教育游戏国内研究(一)教育游戏理论研究(二)教育游戏 的实践研究(三)教育游戏设计研究四、教育游戏开发的意义(一)教育游戏的教育意义(二)教育 游戏融于教学第二章 游戏与教育游戏深入解读一、游戏(一)游戏的内涵及电子游戏简介(二)游 戏定义(三)游戏发展演变(四)电子游戏简介(五)电子游戏分类(六)按游戏软件位置分类游戏 (七)按各类人群倾向分类游戏二、游戏与教学的关系(一)游戏与教学的区分(二)游戏与教学的 联系三、游戏精神与新课程四、教育游戏(一)教育游戏定义(二)教育游戏与电子游戏的关系(三 )教育游戏的特征(四)教育游戏的种类(五)各类教育游戏软件汇总第三章 教育游戏应用的学科 教学理论基础一、建构主义学习理论(一)建构主义学习理论(二)当代建构主义学习理论的发展( 三)建构主义理论局限(四)建构主义对教育游戏的指导意义二、教育游戏中的行为主义理论(一) 行为主义学习理论(二)教育游戏中的行为主义学习理论(三)教育游戏中的行为主义教学理论三、 教育游戏中的人本主义理论(一)教育游戏中的人本主义学习论(二)对人本主义教育观的评价四、 游戏化学习与教学理论(一)游戏化学习理论(二)游戏化教学理论五、后现代主义理论六、教育游 戏中的后现代主义理论(一)教育游戏中的后现代主义教学观(二)教育游戏中的后现代主义课程观 (三)教育游戏中的后现代主义教学过程观(四)教育游戏中的后现代主义教学方法观七、游戏技术 与课程整合教学论(一)定义信息技术与课程整合(二)信息技术与课程整合的种类(三)游戏技术 与课程整合的特征(四)游戏技术与课程整合的原则第四章 教育游戏教学目标一、游戏技术教学目 标二、游戏技术与课程整合的目标三、教育游戏教学目标第五章 教育游戏在游戏技术学科教学中的 应用模式构建一、教育游戏模式因素分析二、教育游戏模式的特点功能(一)教育游戏模式的特点( 二)教学模式的功能三、自主传递——接受模式(一)传统的传递——接受模式理论(二)自主传递 -接受模式四、快速自学——辅导模式(一)自学——辅导式理论(二)快速自学— 渗入探究模式教学(一)探究式教学(二)渗入探究模式六、新巴特勒自主学习模式(一)巴特勒 自主学习模式(二)新巴特勒自主学习模式七、模拟现象分析模式(一)现象分析模式(二)模拟现 象分析模式八、网络合作学习模式(一)合作学习模式(二)网络合作学习模式九、教育游戏应用教 学问题分析第六章 教育游戏教学评价一、教育游戏教学评价理论二、教育游戏教学评价的使用方法 (一)按评价运行过程分类(二)一般分类(三)按评价主体分类自我评价三、教育游戏教学评价遵 循的原则四、应用后现代主义指导中小学教育游戏教学评价第七章 教育小游戏常用制作软件介绍一 、各类软件介绍(一)GameMaker(二)GML介绍(三)功能描述二、RPG Maker XP三、FLASH(一 ) FLASH特点(二)FLASH档案格式四、Excel VBA(一)VBA语言基础(二)VBA语句(三)VBA宏 (四)处理录制的宏(五)宏操作第八章 教育游戏制作实例及步骤一、FLASH益智小游戏制作(一 ) 五子棋 ( 二 ) 五子棋制作步骤二、Excel VBA教育小游戏制作 ( 一 ) 青蛙过河游戏 ( 二 ) Excel象棋游 戏三、角色扮演类教育游戏四、GAME MAKER教育游戏(一)迷宫记单词游戏(二)地理知识大比 拼(三)钢琴演奏附录一 RPG maker XP使用攻略附录二 GAME MAKER使用攻略附录三附录四参 考文献

# <<教育游戏与教学研究>>

#### 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