



复旦卓越·全国学前教育专业系列

# 幼儿园多媒体课件 设计与制作基础

主编 祖国强



 复旦卓越·全国学前教育专业系列

# 幼儿园多媒体课件 设计与制作基础

主 编 祖国强

副主编 方振宇 徐金鑫

 复旦大学出版社

**图书在版编目(CIP)数据**

幼儿园多媒体课件设计与制作基础/祖国强主编. —上海:  
复旦大学出版社, 2011. 8  
(复旦卓越·全国学前教育专业系列)  
ISBN 978-7-309-08084-1

I. 幼… II. 祖… III. 幼儿园-多媒体-计算机辅助教学-研究 IV. G613

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 070959 号

**幼儿园多媒体课件设计与制作基础**

祖国强 主编  
责任编辑/李 婷

复旦大学出版社有限公司出版发行  
上海市国权路 579 号 邮编:200433  
网址:fupnet@fudanpress.com http://www.fudanpress.com  
门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853  
外埠邮购:86-21-65109143  
上海浦东东北联印刷厂

开本 890 × 1240 1/16 印张 8.75 字数 257 千  
2011 年 8 月第 1 版第 1 次印刷  
印数 1—6 000

ISBN 978-7-309-08084-1/G · 977  
定价: 20.00 元

---

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。  
版权所有 侵权必究

## 内 容 提 要

本书是为“幼儿园多媒体课件设计与制作基础”课程编写的教材。全书共分5章,以多媒体技术及其在计算机辅助教学与课件制作中的应用为主线,分别介绍了计算机多媒体辅助教学的基本概念、基本原理和基本方法,多媒体课件的设计、制作与评价的理论与方法,多媒体素材的获取、处理与制作的方法,常用多媒体编辑与制作软件的使用方法,以及用Powerpoint 2003、Authorware 7.0、Frontpage 2003制作演示型、交互型和网络型多媒体课件的方法与技巧。

本书内容丰富、结构完整、条理清晰;理论与方法简明扼要,操作与实践详细周到,注重理论性、实效性和教学性。

## 编 审 委 员 会

主 任 孟献忠

副主任 张昭济 陈志超 张永彬

委 员 (按姓氏笔画排列)

王向东	王建平	王保林	王莉娅	孔宝刚	卢新予
任志勇	全廷建	刘迎接	孙 杰	纪秀琴	麦少美
李小邕	李怀星	杨丽华	肖东平	张加蓉	张建岁
张祥华	陈凤玉	陈虹岩	陈雅芳	罗 峰	金日勋
周玉衡	周 兢	姜亚林	洪 维	贺永琴	秦明华
秦金亮	夏 力	郭亦勤	薛宝林		



幼儿园多媒体课件设计与制作是现代教育技术的重要内容,是教育信息化的重要方面。掌握计算机多媒体辅助教学的基本概念、原理与方法,设计、制作和应用多媒体课件于教学之中,是现代教师教学技术水平和能力的重要体现。

本书针对计算机信息技术特别是多媒体技术的发展和教学的实际需要,阐述了计算机多媒体辅助教学的基本理论与方法,多媒体素材的获取、处理与制作的途径与方法,多媒体课件设计与制作的方法与步骤。其中包括三个部分:第一章为第一部分,内容主要是计算机多媒体辅助教学与课件制作的基本概念、基本原理与基本方法;第二部分即第二章,是关于多媒体素材的获取、处理与制作的方法;第三部分包括第三章、第四章和第五章,是关于用 Powerpoint 2003、Authorware 7.0、Frontpage 2003 制作演示型、交互型和网络型多媒体课件的方法与步骤。

教材编写本着以就业为导向的原则,充分考虑学生的认知规律和学习特点,理论学习做到“精讲、少讲”,实际操作做到“仿练、精炼”。教学实例尽量选择与学生学习、生活及将来工作有关的内容,体现“做中学、做中教”的高职高专教育特色。

在教材结构的设计上,每章由若干个任务组成,每个任务由“学习目标”、“案例”、“相关知识与技能”、“方法与步骤”、“知识与拓展”、“探索与练习”等模块组成。

本书由祖国强任主编,方振宇、徐金鑫任副主编,黑龙江幼儿师范高等专科学校部分教师参加了编写工作。其中,第一章由方振宇编写;第二章由祖国强、徐金鑫编写;第三章由徐金鑫、李瑞芬编写;第四章由穆庆华、邵德春、张越编写;第五章由李丽娟、官德才编写。

由于水平所限,书中难免有错误之处,望同行和读者批评指正。

编者

2011年4月



第 1 章 幼儿园多媒体课件的设计、制作与评价	001
1.1 幼儿园课件设计与制作的理论基础	001
1.2 幼儿园课件设计的内容与方法	003
1.3 幼儿园课件的基本类型	007
1.4 幼儿园课件的制作工具与规范	009
1.5 幼儿园课件的评价	010
第 2 章 多媒体课件素材制作	012
2.1 素材的分类	012
2.2 文本素材的处理	014
2.3 图像素材的处理	016
2.4 声音素材的处理	020
2.5 动画素材的获取与制作	022
2.6 视频素材的处理	026
第 3 章 演示型课件制作	029
3.1 演示型课件的创建	029
3.2 演示型课件的编辑	036
3.3 动画与动作	040
3.4 演示型课件的播放与打包	046
习 题	049



第 4 章 交互式课件制作.....	050
4.1 Authorware 的基本操作 .....	050
4.2 Authorware 移动图标的使用 .....	072
4.3 交互式课件的制作 .....	083
4.4 程序的打包与发行 .....	099
习 题 .....	100
第 5 章 网络型课件制作.....	101
5.1 制作网络型课件工具 FrontPage 2003 入门 .....	101
5.2 制作课件网页 .....	106
5.3 网络课件中的特殊效果设计 .....	113
5.4 设计网页 .....	120
习 题 .....	128
参考资料 .....	131



# 第 1 章

## 幼儿园多媒体课件的 设计、制作与评价

### 本章导读

本章主要讲述了幼儿园课件设计与制作的理论基础、课件设计的内容与方法、课件的基本类型、课件的制作工具、课件的评价五个方面的知识。

通过本章的学习,幼师生应了解课件的设计和制作是一项复杂的创造性劳动,既要考虑到课件是一种计算机软件,要符合软件设计和制作的规范,并能适合于计算机辅助教学环境的需要,保证课件能够顺利地运行,更要考虑到课件是为学前教育教学服务的,要符合幼儿园教学的要求,符合教学规律、幼儿学习规律的要求,还要考虑课件的艺术性,使课件具有整洁美观的界面、和谐一致的風格、生动活泼的形式,以提高计算机辅助教学的效果。

## 1.1 幼儿园课件设计与制作的理论基础

### 1.1.1 任务 1: 现代学习理论在幼儿园课件制作中的应用

#### 学习目标

了解现代学习理论、现代教育技术理论等,并应用于幼儿园课件制作中。

#### [相关知识与技能]

现代学习理论、现代教育技术理论、现代教育信息传播理论、系统科学原理、学科教学原理等理论和原理是计算机辅助教学的理论基础,在幼儿园课件的设计和制作中要以这些理论和原理为指导。

#### 1. 认知-行为主义学习理论

以加涅为代表的认知-行为主义学习理论认为,学习是一个不断接受外界刺激,经学习者的内在构造作用,产生反应,并同化为学习者的内在认知结构的循环过程。学习具有从低到高、从易到难的层次性和阶段性。

在幼儿阶段促进幼儿学习的整体性将会有利于幼儿一生的发展。在幼儿园课件设计中,教师首先



要重视课件场景环境的布置,要为幼儿提供丰富的刺激。按照幼儿思维的特点,他们的学习主要是通过触摸、摆弄物体来获取感性经验的。

课件场景中的颜色、声音、玩具摆放的位置等都会对幼儿的学习产生影响。教师要重视幼儿自身学习的需要,保护他们的好奇心和求知欲,尊重他们的学习兴趣。课件中要为幼儿的主动学习创造宽松、自由、民主的环境,教学活动的组织应考虑幼儿的兴趣和需要。

## 2. 建构主义学习理论

建构主义学习理论认为,学习是一种建构的过程。知识不是通过教师传授得到的,而是学习者与外部环境交互作用的结果。学习者在一定的学习情景下,借助他人(包括教师和学习伙伴)的帮助,利用必要的学习资料,通过意义建构的方式而获得知识。因此,建构主义学习理论认为“情景”、“协作”、“会话”和“意义建构”是学习环境中的四大要素。

在幼儿园课件制作中,建构主义学习理论强调以幼儿为中心,不仅要求幼儿由外部刺激的被动接受者和知识的灌输对象转变为信息加工的主体、知识意义的主动建构者,而且要求教师及其设计制作的课件由知识的传授者、灌输者转变为幼儿主动建构意义的帮助者、促进者。

学习者在与计算机多媒体的交互中不断“同化”、“调节”自身已有的认知结构,最后使自己的认知结构“平衡”到一个新的水平。计算机多媒体辅助教学强大的交互能力使学习者能积极主动地参与学习,更有效地达到认知结构新的“平衡”。

建构主义理论倡导一种自我调节的学习,要求幼儿有学习的主动性,在基于建构理论的学习背景中,幼儿从传统教学模式下知识的被动接受者转变为信息主体和意义的主动建构者,他们是活动和学习中的主人,他们对学习的主题、进程有着自我的控制和管理。在教学中,教师并不是告诉幼儿解决问题的方法,而是随机地、巧妙而隐蔽地使用问题情境中可利用的资源,及时捕捉幼儿将要向学习跨出一步的微妙时刻,给予适时提携,引发、支持幼儿自己解决问题。

## 1.1.2 任务2: 教学原理在幼儿园课件制作中的应用

### 学习目标

了解学科教学原理在幼儿园课件制作中的应用。

#### [相关知识与技能]

##### 1. 程序教学原理

- (1) 积极反应原理: 学习者对学习内容做出积极的反应。
- (2) 及时确认原理: 对学习者的正确反应给予及时的确认。
- (3) 小步子原理: 小步子前进。
- (4) 自定步速原理: 根据自身的条件自定学习的速度。
- (5) 测验原理: 学习的结果需通过测验来检验。

计算机多媒体辅助教学是一种程序教学。由教师和其他教学人员开发、编制的多媒体课件本质上就是包含教学信息的程序,教学内容的展开由程序来控制,学习者可按程序提供的交互方式来选择学习形式、时间、速度等。

在幼儿园课件制作中,以小步递进的形式设计安排由易到难的幼儿交互材料。如中班: 寻宝游戏(即找出菱形),第一层次是从几个零星的图形中寻找菱形;第二层次是从简单的图形组合中寻找菱形;第三层次是从复杂的图形组合中寻找菱形。随着层次的逐级提高,幼儿的观察能力、空间思维能力也在不断发展。

##### 2. 媒体符合原理

教学内容决定媒体形式的原理: 不同的教学内容需要不同的媒体形式来表现。具体性的教学内容要使其向抽象层次发展,才能提高认识层次,如大班科学领域课件“有趣的天气预报符号”中,通过单一

的符号认识,使幼儿能主动识别相应符号代表的天气预报情况;而抽象性的教学内容,又要以具体形象的媒体形式表现出来,才能让幼儿迅速理解,比如小班数学领域课件“数的概念”,把抽象的数字与具体的实物对应起来。

### 3. 交互作用原理

(1) 积极学习原理:学习不是被动地接受,交互学习使学习者积极主动地参与学习过程,有助于理解和把握知识的结构和联系,提高学习效率。

(2) 发现学习原理:学习也是发现和创造。交互学习能引发学习者的想象力和创造力,学习者通过对学习对象的改变、编辑和重塑等可以提高思维能力和创造能力。

(3) 个性化学习原理:不同的学习者具有不同的兴趣、爱好、认识水平和学习需求。交互学习将学习过程的控制权交给学习者,由学习者根据自身的条件和要求选择学习环境和学习形式,有利于因材施教。

课件的交互形式一般以多项选择的方式为幼儿提供操作练习的机会,如拼板、游戏等。通过幼儿主动感知、积极思维,协同发挥多种感官作用,可以获得良好的认知效果。

### 4. 系统性原理

计算机多媒体辅助教学把教学过程当成是一个系统性的过程。教学课件的开发要根据教学设计的理论和方法,对教学内容、教学目的、教学对象、教学方法、教学环境、教学需求等进行综合分析设计,优化设计,还要考虑教学环节的连接、教学过程的控制等。

在幼儿园课件设计中,很好的衔接性能充分调动孩子的积极性,满足孩子的好奇心和成就感。它不仅是指课件片段、场景、内容本身有很好的直接衔接,同时也包括与老师配合的衔接,也就是在课件的制作当中,要根据教学设计的具体需要留有与老师的衔接接口,以便老师能够借题发挥,使教学过程中的各个环节紧紧相扣,使孩子把注意力自然而然地从课件当中转移到老师身上。

## 1.2 幼儿园课件设计的内容与方法

### 1.2.1 任务3: 幼儿园课件设计的基本内容

#### 学习目标

了解幼儿园课件设计的内容与方法,掌握幼儿园课件设计的基本步骤,熟知幼儿园课件设计的基本要求。

#### [相关知识与技能]

课件设计是对课件的内容和内容的呈现方式、应用的教学理论和教学方法、课件程序的实现方法和步骤、课件应用的目的、对象和运行环境等方面进行的整体规划。课件设计的目的是为了保证课件符合科学性、教学性、程序性、艺术性等方面的要求。

课件设计的内容包括课件的教学设计、程序设计和艺术设计等几个方面。

课件的教学设计是课件的首要任务。课件是一种教学软件,课件的内容必须保证是与教学有关的信息,课件内容的形式、呈现方式必须符合教学媒体使用的规律和信息传播理论,幼儿园课件的执行过程必须符合幼儿的认知规律和教学规律,幼儿园课件采用的教学方法必须符合幼儿园教学理论和幼儿学习的特点,有利于幼儿掌握知识、形成技能。

课件也是一种计算机应用软件,需要符合计算机应用软件的一般要求。软件的核心是程序,课件程序是实现课件目的的手段。课件运行的稳定性和可靠性、课件的计算机资源的占用情况、运行的速度、界面的友好性和操作的简易性,是多媒体课件程序设计的基本内容。在幼儿园课件设计中要注意制作



课件的软件占用系统资源的情况,尽量选用 Powerpoint 加 Flash 动画形式。

课件的艺术性设计是在课件教学设计和程序设计基础上对课件的艺术加工。课件的艺术性设计主要是设计课件的表现形式和视听效果,如画面的布局、背景,字的颜色、字体、字号,图形图像的颜色、对比度、亮度,音效和动画效果的使用等。在幼儿园课件的艺术性方面,要考虑到幼儿的审美教育和规律。如在制作大班科学活动《森林王国窃案》的课件时,森林的场景布局要有层次感,动物的角色动画要协调、真实,这样幼儿能够自然地进入游戏中,收到良好的教学效果。

## 1.2.2 任务 4: 幼儿园课件设计的基本方法

### 学习目标

熟知幼儿园课件设计的基本方法和基本要求。

#### [相关知识与技能]

##### 1. 分析教学内容,确定教学目标

根据教学内容的深浅、难易等属性和幼儿接受能力的实际情况,对照课程标准的要求,结合教学经验,确定教学目标。

##### 2. 选择教学媒体,创设教学情景

媒体的选择,就是根据教学内容和教学目标的要求,选择记录和储存教学信息的载体,直接介入教学活动过程,实现教学信息对学习者的感官刺激。

创设教学情景是指创设有利于学习者理解教学主题意义的情景。所创设的情景反映新旧知识的联系,有利于学习者对知识的重组和改造,促进学习者的联想和创新。

如在幼儿园中班语言课件“小鸭找朋友”中,教学情境的创设以卡通形式展示给幼儿,使幼儿很自然地进入角色,达到了在玩中学的目的。

##### 3. 指导自主学习,组织协作活动

运用启发式教学,充分发挥学习者学习的主动性和创造性,进行自我学习、自我探索。在学习者自学的基础上,通过小组讨论、辩论,进一步完成对主题的理解和深化。在幼儿园课件制作中,通过直观的图像或动画素材,启发幼儿回答问题、找出答案,在活动中培养幼儿的协作意识。

##### 4. 确定教学要素关系,形成教学组织结构

幼儿园教学是由教师、幼儿、教学内容、教学媒体等要素构成的一个复杂的系统,要使得这个系统发挥最佳的效果,必须分析和研究各要素之间的联系,协调各要素之间的关系,形成合理的组织结构。

#### [知识拓展]

##### 幼儿园课件设计的基本要求

###### 1. 课件设计的教育性要求

课件是用来进行教学的,教育性是课件的根本属性。课件的设计要遵循教育教学的基本理论、基本原理和一般规律。

(1) 要有明确的教学目的,针对特定的教学对象,采用图、文、音、像并茂的生动活泼的教学形式,要突出重点、难点。

(2) 要运用教学设计的原理和方法对教学内容、教学过程进行教学设计,教学过程、教学方法和媒体形式的运用要符合学习者的心理特征、认知结构。

(3) 要突出启发性教学、幼儿自主学习,促进幼儿智力的发展和能力的提高。

###### 2. 课件设计的技术性要求

课件设计制作技术水平的高低,对计算机辅助教学的效果有直接和间接的影响。技术性要求主要包括:

(1) 课件制作平台软件的选择。不同的课件制作平台对课件的类型、效果和应用环境要求不同,技术含量也不同。在选择制作平台时应根据需要与可能,尽量选择交互性强、能灵活方便地实现教学功能要求的制作软件。在幼儿园课件设计中,要根据幼儿教师制作课件的实际能力水平,选择应用比较广的课件制作软件,注重实用性和可操作性,一般选用 Powerpoint 和 Flash。

(2) 多媒体处理与应用的技术。多媒体课件应综合应用多种媒体,并且为了满足制作软件的要求,要能够对多媒体课件的格式进行必要的转换;或者能够利用控件、插件技术或多媒体编程技术,灵活地处理课件中使用的多媒体素材。幼儿园课件的素材格式各异,幼儿教师掌握了常用的多媒体处理技术,可以更好地选择优秀素材,做出精品幼儿园课件。

(3) 多媒体课件的优化技术。通过压缩、打包方法减少课件的体积,减少对系统资源的占用,并能稳定、流畅地运行,使幼儿园课件简洁、易操作。

(4) 程序运行与控制技术。多媒体课件在一定操作环境下运行,程序通过提供一定的操作界面进行人机交互,控制程序的运行,完成教学过程,达到教学目的。因此,作为计算机应用软件的课件,必须考虑其运行的软、硬件环境。为了课件的推广使用,对计算机硬件的要求不能太高,这些要求主要是对 CPU 主频、内存、显示分辨率、硬盘容量的要求。在软件方面,目前的多媒体课件一般要求在 Windows98/2000/XP 等操作系统环境下运行。在程序的操作控制方面,多媒体课件要能提供简洁、方便、灵活的操作界面,多样性的交互手段。对课件的使用还要能提供及时的帮助和提示,对于用户的误操作要有及时的提示。

### 3. 课件设计的艺术性要求

多媒体课件中的艺术性要求,就是要用符合美学原理的表现方法精心设计制作多媒体素材,进行多媒体组合教学,以丰富的情感、积极的态度感染和调动学习者的兴趣、爱好、情绪,以和谐、统一、完整、自然的手法,新颖、多样的方式表现教学内容,达到最优的教学效果。

(1) 视觉效果艺术设计。在幼儿园课件的设计中,应注意活动场景的构图、布局的整体设计,合理的构图和设计有利于教学内容的显示,也有利于幼儿对知识的理解和接受。

色彩是对画面的颜色进行设置处理的一种技术效果。前景色、背景色、线条的颜色、字符的颜色,不同内容不同区域颜色的对比等都需要合理地设置,以达到清新、明快的视觉效果。在幼儿园课件制作中要考虑到幼儿好奇心强,喜欢鲜艳、艳丽的色彩,有意识地培养他们的色彩感知能力,帮助幼儿树立正确的审美观,提高欣赏水平,引起幼儿愉快的体验,获得美的享受,从而提高他们的综合审美素质。

(2) 听觉效果艺术设计。爱音乐是幼儿的天性。幼儿具有喜形于色、感情外露的特点。幼儿还难以用言语表达他们内心的情感和体验,而音乐中强烈的情绪对比、鲜明的感情描写正抒发了幼儿的内心感受。听觉效果艺术设计就是对语音、音乐等音频效果的艺术设计。声音有自然的声音,也有人工合成的声音。多媒体课件中用到的声音主要和配乐、解说、音响三种有关。配乐一般作为背景音乐,应和教学内容相一致,起烘托渲染气氛、调节教学节奏的作用。解说要和文字材料、图形图像、动画、影视的内容相一致,及时、准确、生动地解释和说明相关内容。音响即声音所产生的效果,恰当的音响能缓和幼儿紧张的心情,吸引幼儿的注意力,调动幼儿的探知欲。

## 1.2.3 任务 5: 幼儿园课件设计的策略

### 学习目标

了解课件设计的策略,掌握脚本设计方法,以符合幼儿园教育教学规律。

#### [相关知识与技能]

##### 1. 脚本设计

脚本就像建筑设计图一样,是多媒体课件设计中首要的和基础性的工作。它的主要任务就是选择



教学内容、教学素材及其表现形式,建立多媒体课件的框架结构,确定程序的运行方式等。

在幼儿园课件脚本设计中要注意以下几个方面:一是应采用美观、生动的屏幕画面,吸引幼儿的注意力,激发幼儿的兴趣;二是直接阐明教学目标,对于抽象概念要设法通过图形、动画形象地表达出来,使幼儿容易理解;三是使用方便,使用者不必看说明书学习操作方法,就应该知道如何操作;四是适时地组织提问、反馈和激励。在演示过程中,为了吸引幼儿的注意力,要针对幼儿的情况,适时地进行提问,根据幼儿的回答,进行讲解,及时反馈,对了奖励“大红花”或“小动物高兴”的动画和欢快的音乐,错了给一个“烂水果”或“小动物不高兴”的动画,也可加上相应的错误音效,用以警示幼儿下次做得更好。

### 2. 教学过程设计

教学过程设计是多媒体课件设计的重要内容。如何安排教学的顺序、如何设计教学的环节、如何使用先进的教学方法、如何控制教学的节奏,以充分发挥计算机多媒体辅助教学的优势和特长,是多媒体课件设计和制作能否成功的关键。

教学环节包括教学目标的阐述、教学内容的呈现、教学重点难点的剖析、提问与练习、归纳与总结等。多媒体课件在教学环节的设计上应遵循教学的基本原则和一般规律,合理设计教学环节。

教学方法是呈现教学内容、完成教学任务、达到教学目标所采取的方法,如设问法、对比法、归纳法、诱导启发法、交流讨论法等。在多媒体课件设计中恰当地运用相应的教学方法,可提高计算机多媒体辅助教学的效率。

教学节奏是根据教学内容、教学对象等对教学过程的调节和控制。教学节奏既要符合教学内容的深浅、难易程度和适应教学对象的接收和反应能力,也要符合不同媒体的表现方式。多媒体课件要使用多种不同的媒体来呈现教学内容,教学节奏的快慢与媒体的特点密切相关。在多媒体课件的设计中应准确把握某种媒体的自然节奏,声音、动画的播放要符合人的视听习惯,场景、画面、内容的转换要自然和谐,形成符合教学对象学习心理特点的教学节奏。

在幼儿园课件设计中,设计制作的课件,应该有助于教师教学艺术的进一步展现。设计课件的目的是为了进一步提高教学效果,让孩子们学得更愉快,让教师教得更轻松。设计的课件要从教学需要和幼儿实际出发,应充分发挥教师的主导和幼儿的主体作用,课件不应成为教和学的障碍,不应阻碍教师展现教学艺术,而应使教学锦上添花,使教师教学艺术得到充分体现。

### 3. 教学表达设计

教学表达设计是指在教学的过程中,采用何种媒体,通过何种方式、方法来表现教学内容的设计。在多媒体课件的设计中应根据教学内容和教学对象的特点和要求,选择一种和几种组合的媒体来表现教学内容,尽量用图形图像、视频、音频、动画及其组合形式。要掌握不同媒体的转换和组接的方法和规律,画面与画面的组接要自然过渡,并设计相应的过渡效果,声音与声音的组接要和谐统一,不要相互干扰,声音和画面的组接要相互配合。在幼儿园课件教学表达设计中,图像素材要注意选用色彩鲜明、构图简单,易于幼儿接受的图像;在音乐素材中要选用节奏明快、清新的乐曲,使幼儿有亲切感;在动画选材上,用幼儿喜闻乐见的卡通人物和故事,使幼儿更容易融入学习氛围中。

### 4. 界面与交互方式设计

计算机辅助教学的最大特点就是它的交互性。计算机辅助教学的交互性来自多媒体课件的交互界面,课件的交互界面提供了多样化的交互手段,教师或学习者可根据教学的目的和要求进行交互操作。

常用的交互方式有键盘输入方式、鼠标点击方式。键盘输入方式一般不需要专门的交互界面,直接用键盘就能实现交互操作。鼠标点击方式一般需要有专门的交互界面供鼠标点击,如按钮交互响应、菜单交互响应等,也可以不需要专门的交互界面,直接通过鼠标的点击实现交互,如热点交互响应、热对象交互响应等。在幼儿园的课件中,尽量使用鼠标点击,有条件的幼儿园可以使用触摸屏,方便直观,便于幼儿操作。

界面也是整个画面的一部分,也要占据一部分屏幕区域,因此,界面的设计应和呈现实际教学内容的画面的设计有机地结合起来,统筹安排,合理布局,对交互的反馈信息也要合理表达。界面的设置应新颖别致,界面的风格应前后一致,界面的操作方法要简单明确,不同界面中相同交互方式的操作应保持一致。在幼儿园课件中,交互的信息展现,最好使用图形、动画及声音,便于幼儿接受。

## 1.3 幼儿园课件的基本类型

### 1.3.1 任务6: 练习与操练型课件

#### 学习目标

了解练习与操练型课件遵循的原则和基本过程,以适应幼儿园教学工作。

#### [相关知识与技能]

课件的类型可根据不同的标准进行划分。如根据制作软件的不同,可分为 Powerpoint 课件、Authorware 课件、Flash 课件等。根据应用环境的不同,分为一般多媒体课件和网络多媒体课件。而根据计算机辅助教学的形态和教学功能来分,课件可分练习与操练型、模拟型及游戏型等几种基本类型。

练习与操练型课件是发展和应用最早的一类 CAI 软件,是实现程序教学的基本方式。练习是为了获得一种过程性技能技巧,它通过一系列问题,让幼儿一方面建立知识间的联想联系,另一方面还要具有掌握在何时应用何种知识、做何种决定的能力,形成一种习惯性的过程性技能。操练是通过大量的术语与事实间的重复对比联系,帮助幼儿建立起有关事物之间联系的联想记忆和某些规律的快速回忆。

练习与操练型课件应遵循的原则是:(1)小步子原则;(2)积极反馈原则;(3)及时强化原则;(4)自定步调原则。

练习与操练型课件的基本过程是,计算机逐个或一批批地向幼儿提出问题,当幼儿给出回答后,计算机判断其正确情况,并根据幼儿回答的情况给予相应反馈,以促进幼儿掌握某种知识与技能技巧。

操练与练习的教学方式都是通过大量的提问→回答→判断反馈,使幼儿建立起问题与回答之间的牢固联系,从而理解与掌握该项知识与技能技巧。

操练与练习的“提问→回答”过程反复进行,直至达到教学目标为止。判断目标是否达到的方式有很多,如:(1)时间已到,或是问题总数已经达到一定数量,这时通常要告诉幼儿其练习成绩和课件目标成绩的差距;(2)幼儿回答正确次数已到,这时往往告诉幼儿其所用时间和最快者的差距;(3)问题的难度已达预期目标。在某些课件中,这些目标达到的情况还被记录下来,作为分析幼儿对知识掌握情况的资料,影响到下面教学内容的选择。

### 1.3.2 任务7: 模拟型课件

#### 学习目标

了解模拟型课件遵循的原则和基本过程,以适应幼儿园教育教学实际。

#### [相关知识与技能]

模拟型课件利用计算机模拟自然科学或社会科学的某些规律,产生某种与现实世界相类似的现



象,供幼儿观察,帮助幼儿认识、发现和理解这些规律与现象的本质。其特点是:(1) 激发学习动机。模拟的对象对幼儿来说是一个未知的世界,对未知世界的好奇心有助于幼儿去探索其中的奥秘。(2) 时效性。模拟对象的实际时间和空间尺度可能很大或很小,一般不易为幼儿接触或观测,通过计算机模拟则不受时间和空间的限制。(3) 安全性和经济性。(4) 重复性。模拟型课件近年来逐步受到许多教育学家和心理学家的注意,被认为有助于培养幼儿的能力,因而成为发展较快的一种课件类型。

#### [知识拓展]

##### 演示模拟

把计算机当作挂图和电视屏幕,通过向幼儿演示各种图像、动画、图表和描述进行教学活动。如课件中提供森林动物王国、海洋探宝、天空飞翔等不同的教学场景,让幼儿根据各种动物的生活习性进行分类演示、模拟。计算机产生的模拟艺术形象一般不如录像那么逼真,但是可按照幼儿的反应和请求而变化,既适应了幼儿的能力和基础,又活跃了教学气氛,调动起幼儿思考与学习的积极性。

### 1.3.3 任务 8: 游戏型课件

#### 学习目标

了解游戏型课件遵循的原则和基本过程,以符合幼儿的学习规律和认知规律。

#### [相关知识与技能]

游戏型课件寓教学于游戏之中。课件提供和控制一种富有趣味性和竞争性的教学环境,激发幼儿的学习动机,使幼儿在富有教学意义而且教学目标明确的游戏活动中得到训练或是有所发现,取得积极的教育效果。游戏型课件与电子游戏不同。电子游戏没有教学目标,没有教学内容,也不考虑教学策略,其目的是让使用者得到娱乐,最多是训练了使用者的手眼联动操作。游戏型课件强调教学性,有着明确的教学目标和具体的教学内容,并且含有经过仔细考虑的教学策略。

游戏型课件具有如下一些特点:(1) 教学目标与游戏竞争目标的一致性。即从初始状态出发,经过游戏参与者的决策和动作,最后一定能够达到胜、负或平局状态;游戏竞争目标的实现也是教学目标的实现。(2) 积极的参与性。必须有两方或以上的游戏参与者,其中的一方可以由计算机扮演,学习者要积极地参与游戏竞争。(3) 明确的游戏规则,即游戏参与者采取决策和动作时所必须遵守的规则约定,规则应包含所要达到的教学目标、所要教学的规律与知识。(4) 娱乐性和趣味性。为了达到寓教于乐的教学效果,游戏性课件要有很强的娱乐性和趣味性,包括生动活泼的画面、恰如其分的音乐、巧妙的构思、夸张的想象等。(5) 时间性,即游戏应在有限时间内到达目标状态,而不是无休止地一直继续下去。

#### [知识拓展]

##### 1. 操练与练习方式的游戏

一部分游戏型课件实质上是游戏式的操练与练习。由于游戏的方式大大刺激了幼儿的学习积极性,在娱乐中学习知识,因此能取得较好的教学效果。

##### 2. 模拟方式的游戏

另一种游戏型课件是把模拟与游戏结合起来,让幼儿在有竞争性的模拟环境中思索、探讨、尝试、发现错误和纠正认识,从而在掌握规律和事实的同时,还学会寻找规律、做出决策的方法,培养幼儿适应现实的能力和应变能力。

应用游戏型课件进行教学活动时,教师必须注意引导作用,不能让它沦为普通的游戏,而应通过引导、启发、归纳等让幼儿注意其教育内容,达到教育目标。



### 1.3.4 任务9：综合型课件

#### 学习目标

了解综合型课件的特点,以适应幼儿园教育教学实际。

#### [相关知识与技能]

综合型课件主要是将练习型课件、模拟型课件、游戏型课件等形式中的某几种形式整合到一起,用以表达较为系统的教学内容的一种课件形式,也是实际教学中最常用的课件类型。

综合型课件具有较强的可控性和智能性。可控性表现在计算机多媒体课件的内容可以由幼儿教师掌握,在幼儿园教学中,幼儿教师可根据幼儿实际接受情况,有目的、有选择地控制演示的内容、次数和速度,充分发挥综合型课件的优势,使幼儿达到最佳的学习效果;智能性主要是指多媒体技术可以声像俱备地模拟整个实验过程,让幼儿观看现实生活中看不到、看不清的各种物理、化学变化或物体宏观、微观的运动过程,以促进幼儿对活动内容的理解和记忆。

## 1.4 幼儿园课件的制作工具与规范

### 1.4.1 任务10：幼儿园课件的制作工具

#### 学习目标

了解课件制作的常用工具,掌握课件制作的规范。

#### [相关知识与技能]

##### 幼儿园课件的制作工具

课件的制作是在课件设计的基础上,用编程语言或编著软件将课件的内容按预定的结构和方式组成一个完整的课件程序,并经过必要的后期处理,形成课件成品的过程。

对于幼儿教师来说,幼儿园课件制作主要采用课件编著软件。大部分的编著软件界面友好、使用方法简单,经过简单的培训就能掌握。这方面的软件很多,可分为基于图标和流程线的多媒体编著软件、基于卡片和页面的多媒体编著软件、基于时间轴的多媒体编著软件和基于网页制作的多媒体编著软件。

基于图标和流程线的多媒体编著软件主要有 Authorware、IconAuthor 等,其中 Authorware 比较常用。Authorware 是以设计图标和流程线来设计和制作多媒体作品的应用软件,支持多种媒体的集成,具有多种交互方式和函数功能,用它设计和制作交互性比较强的多媒体课件比较方便。

基于卡片和页面的多媒体编著软件主要有 PowerPoint、ToolBook、FounderAuthorTool 等。PowerPoint 是用来设计和制作电子幻灯片的软件,用它设计和制作课堂演示型课件比较方便。ToolBook 是基于事件驱动,面向对象编程创作的多媒体集成工具,它的最大特点是在 Windows 的集成环境中进行开发工作,开发者可以直接切入用户层观看制作效果。

基于网页制作的多媒体编著软件主要有 FrontPage、Dreamweaver、Flash 等。FrontPage 是用来制作网页的一种基本软件,比较适合制作网络型课件。Dreamweaver 是一款比较专业的网页制作软件,可以实现比较复杂的制作功能。Flash 也能够制作网络课件,但是,Flash 通常用来设计和制作 Flash 动画,用于设计和制作反映动态变化过程的课件比较方便,是幼儿园课件制作中动画素材的主要编辑软件。

无论采用什么软件来制作课件,都要考虑课件的教学内容和教学的过程两个方面,既要设计和制作与课程内容有关的素材并导入或输入课件中来,又要设计和制作与教学进程相关的程序控制。对于幼儿园课件的制作来说,掌握一定数量的与教学内容有关的素材可能比掌握课件的程序设计技巧更重要,