

美国IDG
“全家学”丛书

全新系列！



全家学软件

Great Software
For Kids & Parents

适合孩子
及其
父母

[美] Cathy Miranker 著
Alison Elliott

刘江奕 吴登峰 译

让孩子和父母在轻松愉快的气氛中学习软件

让实用的软件工具和快捷的方法帮助孩子作功课

让孩子和父母在天伦之乐中学习计算机及软件知识



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

7p31
MLK/1

美国 IDG“全家学”丛书

全家学软件

Great Software For Kids & Parents

[美] ^{C. 米兰克}
Cathy Miranker 等著
Alison Elliott
^{A 埃利奥特}

刘江奕 吴登峰 等译



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

0045170

内 容 简 介

本书详细介绍了各种各样的儿童软件,提出了许多建议、意见和活动。

全书共分八个部分。第一部分为入门指南,讲解了使用儿童软件的基本要求和技巧;第二部分介绍了适合幼儿的软件;第三部分介绍适合小学低年级学生的优秀入门软件;第四部分讲解如何用计算机帮助完成家庭作业;第五部分分门别类介绍了历史、地理、自然科学、模拟类、外语学习软件;第六部分介绍比较深入的儿童软件;第七部分提供一些优秀软件的列表,并对如何培养女孩子提出建议;第八部分是附录,提供有关软件及其出版商的信息。

本书既贴近儿童又适合父母,是一本不可多得的有关儿童软件的参考书。

Great Software For Kids & Parents by Cathy Miranker & Alison Elliott



Copyright ©1998 by Publishing House of Electronics Industry.

Original English language edition copyright ©1996 by IDG Books Worldwide, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 IDG Books Worldwide, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社,未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护,侵权必究。

丛 书 名: 美国 IDG“全家学”丛书

书 名: 全家学软件

著 者: Cathy Miranker & Alison Elliott 著

译 者: 刘江奕 吴登峰

责任编辑: 郭庆春

特约编辑: 王伟

印 刷 者: 北京大中印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版、发行 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话: 68214070

经 销: 各地新华书店经销

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 18.25 字数: 438 千字

版 次: 1998 年 3 月第 1 版 1998 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4308-4
TP·1962

定 价: 32.00 元

著作权合同登记号 图字: 01-97-0950

凡购天电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻印必究

《全家学软件》速查表

基本操作技巧

1. 如何选择、双击和定位程序
2. 如何打开和关闭计算机
3. 如何使用每个孩子的特定桌面，以及如何从主屏幕中启动程序
4. 如何打开和关闭程序
5. 如何命名和保存游戏、文件或美术作品
6. 如何使用下拉式菜单、图标和命令
7. 如何处理光盘和软盘
8. 如何调整声音大小
9. 如何使用麦克风
10. 如何重新启动系统

优秀软件应具有的品质

- ✓ 提供有趣的学习经验
- ✓ 引发孩子积极地去参与、探索 and 发现
- ✓ 给孩子尝试新发现的机会
- ✓ 精彩的多媒体技术设计和应用（那些真正给学习增添了价值的多媒体技术）
- ✓ 引人注目、易于使用
- ✓ 重复使用价值高（促使孩子再三使用）
- ✓ 给孩子带来独一无二的经历，或是让孩子得到只有计算机才能给予的财富

基本规则

不吃食物，不喝饮料。食物屑总是呆在不该呆的地方，饮料也总会溅出来。

谨防磁铁。磁铁会破坏软盘上的数据和计算机屏幕。

小心对待光盘。它们很结实，但并非不可毁坏。移动光盘时要小心，还要记得放回原来的盒子。轻开轻关计算机的光驱托。

经常存盘。关于这一点，我们说多少也不嫌多！

专注于自己的程序。继续探索和实践，即使大人说“好了”。

每次上网之前征得父母的同意。即使只是下载 e-mail 也要这么做——尊重家庭的上网时间限制。

决不发出个人信息。包括性别、姓名、电话号码和地址。

保守口令秘密。不是把它们写下来；而是记住它们。定期改变口令也是一个好方法。

未经父母检查，不进行任何注册。例如 Web 站点、竞赛或调查。

《全家学软件》速查表

你的家庭计算机

制造商_____	硬盘空间_____
型号_____	显示器_____
处理器_____	光驱速度_____
时钟频率 (MHz)_____	操作系统(版本号)_____
内存 (MB)_____	

快捷购物六步曲

JS267/32

1. 完成家庭作业

- 选择要加入软件图书馆的软件组。
- 阅读本书, 和朋友、孩子学校的教师、辅导员聊天。把他们的意见与报章杂志的评论和 World Wide Web 上的介绍做比较。

2. 列出计算机的准确性能

- 在购买或订购软件时, 务必把这个清单放在手边。

3. 先试后买

- 预定演示盘及预览软件公司的新程序。
- 在软件发行商的 Web 站点上查找可用的演示。
- 参观计算机展览或儿童博物馆, 在购买之前获取第一手资料。

4. 在测试的时候要问清楚

- 这个软件为我的孩子创造了真正独一无二的学习经验吗?
- 我的孩子会积极参与吗? 还是他们只会袖手旁观, 指指点点?
- 是否所有的多媒体都增强了学习效果? 还是它们只是技术上的精彩表现?

5. 比较软件包装上的说明和孩子的实际能力

6. 了解商店的退货方针

- 例如, 选择让你退回不适合孩子光盘的零售商。

译 者 序

家用计算机市场近几年来稳步发展,寻常百姓家中拥有电脑已经不是什么稀罕事了。但如何充分利用电脑,却尚待研究。打字、处理数据,这是最常见的使用方法。但如果仅此而已,那计算机的大部分功能仍然是浪费了。计算机进入家庭,是应该给家庭带来好处的——玩游戏、看 VCD 可以给全家带来欢乐,但如果能将其用于儿童教育,那就更好了!

儿童教育软件对国内计算机界来说,还是一个比较新的概念,无论是厂商还是用户,都处于不甚明瞭的状态。相比之下,美国的家用计算机市场起步早,在儿童教育软件的开发上已经具有一定的经验,总结出一系列实用的原则和要点。本书就是两位作者集多年教育和儿童软件开发研究的经验编写而成的,其中提供了大量的基本原则和实例,可以为我们了解美国的“优秀儿童软件”提供参考。如果将本书内容结合我国国情,完全可以建立一套适合我国的标准,使厂商的开发和用户的选择不再是漫无边际。

本书译者有刘江奕、吴登峰、王刚、刘江民,校对和统稿由刘江奕、吴登峰完成。在翻译过程中还得到段晓江、康晓宁等人的帮助。尤其感谢编辑王伟小姐,她的辛勤工作不仅确保了本书文字的流畅,而且基本保留了原书的语言风格。

译 者

1997 年 11 月 1 日

关于作者

Cathy Miranker 和 Alison Elliott 就象是孜孜不倦的传教士：她们希望家用电脑带给自己的孩子（和你们的孩子）聪明和欢乐，而不是别的什么东西。

几年前，Cathy Miranker 和 Alison Elliott 试图为自己的孩子寻找真正有价值的软件，从此开始考察和评价儿童软件。这时，她们发现，关于儿童软件，竟没有一个独立的信息来源能够向父母们提供公正的信息。在与波士顿计算机博物馆合作期间，她们首次尝试出版了《The Computer Museum Guide to the Best Software for Kids》。此后，她们用自己的软件专业技术不断协助博物馆的工作。她们还曾为计算机博物馆举行的普及展览 The Best Software for Kids Gallery 选择软件。

Cathy 和 Alison 带来了她们在教育、新闻业和计算机业各方面的丰富经验——当然，还有她们使用儿童软件的经验。

和许多从事计算机工作的人一样，Cathy 和 Alison 的出身都并非计算机专家！Alison 最初是美国东海岸的教师，负责教授六至八年级历史和英语。后来，她就职于苹果(Apple)公司，从事计算机销售工作。此后她一直在硅谷从事教学和商业软件的开发和销售工作。

Alison 最终成为了作家和儿童软件权威，这让她把对软件的理解和对儿童学习方式的经验结合了起来。她和丈夫 Steve 及女儿 Katie 和 Sarah 一起居住在旧金山的 Bay 区，和他们住在一起的还有一些宠物和五台计算机。

进行儿童软件方面的写作是 Cathy 的第三职业。Cathy 靠在东海岸做编辑和通讯员起家，移居西部后成为一家周报计算机工业专栏的作者。之后的一个阶段中，Cathy 是早期的硅谷计算机公司销售集团的文书。

Cathy 认为，在儿童软件方面的工作是自己作为批评观察家和严肃作家时的经验的自然扩展。她和丈夫 Glen 及女儿 Emily 和 Molly 一起居住在旧金山的 Bay 区，养着一只狗、两只宠物鼠。她的家里同样拥有五台计算机。

序

计算机博物馆一直致力于寻找新的方法,以激励人们对技术的兴趣。多年以来,我们举办了上百次交互式展览,让孩子和他们的父母充分领略了计算机的能力和它所带来的乐趣。参观者摆布我们展出的机器人,观察那些计算机操纵的玩具作出种种滑稽动作。走过那些“过时”的计算机时,他们看到,从前的计算机是那么庞大(还有它们内部的那些组件),而它们变小的速度又是那么惊人。一家家人在虚拟现实机面前流连忘返,孩子们创造出计算机控制的激光景物;信息高速公路上的灵境参观者们则共同解决电子谜题。

The Walk-Through Computer 2000 给人们带来的则是彻底的欢乐。这个庞然大物是个人计算机的比例模型,而又确实在运行着。孩子们喜欢攀缘巨大的键盘,滚动小轿车一般的轨迹球。现实在这里改变:计算机的组件变得很大,而人们却变得很小。Walk-Through 就这样驱散了人们心中计算机不可接近的观念。

精彩的计算机取决于精彩的软件,所以我们还向孩子和家长们提供 The Best Software for Kids Gallery(最好儿童软件展览)。这个展览的一大特性是它经常变化的展品不断提供最佳儿童软件。走廊中传播着欢声笑语和活力(不必提及那些噪声,管它来自运行的软件还是成功了的孩子们!)。这就是我们的方式,让孩子们了解生活中所要接触的计算机操作,向繁忙的父母们提供如何选择合适软件的有用信息,鼓励孩子动手去创造、探索和学习。

为什么要说这些呢?当然,我希望你们亲自来参观 The Best Software for Kids Gallery 和其他所有的展览,或是到信息高速公路上来旅行。但,你现在可以访问创造这个展览的专家!

这是因为,本书的作者——Cathy Miranker 和 Alison Elliott——是我们的合作者。她们为我们的展览选择展品;父母们在孩子玩耍时阅读的那些软件评论由她们撰写;她们的心得来自普通家庭的软件使用经验;同时,她们还指导来到博物馆的人们如何评价软件的价值。她们帮助我们在展览中获得的那些东西,现在已经出版成书。

本书是生动而又一步到位的教材,让父母和教师不用再花费太大气力去寻找能激起孩子们创造和学习热情的软件。书中的提示、建议和指导,还帮助你的孩子从软件中得到更多的收获。书中也有不少关于信息高速公路的建议,告诉你如何在 World Wide Web 上找到学习的乐趣。

本书在手,你会发现为自己的孩子挑选合适的软件就象为自己买件合身的衣服一样,简单极了。

在你使用本书后续章节中提到的程序时,别忘了与我们保持联系。我们的电子邮件地址是:guide@tcm.org。我们愿意和 The Best Software for Kids Gallery 的参观者一起,与你分享你对软件的看法。我们把关心软件的父母们联系到一起,把父母与博物馆的专家联系到一起,也把父母和象 Cathy 和 Alison 这样的导师联系到一起。

目 录

前言	(1)
本书的目的	(2)
本书内容	(2)
第一部分：入门指南	(2)
第二部分：发动幼儿	(2)
第三部分：奠定基础	(3)
第四部分：家庭作业！天哪，家庭作业！	(3)
第五部分：为好学的孩子进行探索	(3)
第六部分：创造性工作	(4)
第七部分：十佳天地	(4)
第八部分：附录	(5)
本书中的约定	(5)
本书中使用的图标	(6)
第一部分 入门指南	(7)
第一章 让你的孩子学用电脑——崭新的一天	(9)
从随机赠送的软件开始	(9)
从哪个软件开始	(11)
随机赠送软件题外话	(12)
第一次购买：快速开始的方法	(12)
让每个人都快乐	(13)
轻松使用计算机	(14)
基本技巧	(15)
基本规则	(15)
到购买更多软件的时候了吗	(16)
第二章 建造家庭软件库	(19)
了解层次	(20)
五个“软件组”	(20)
金字塔的顶端	(22)
什么适合你的孩子	(22)
营养均衡	(22)
多少	(23)
“食物计划”示例	(23)

去其糟粕,取其精华	(23)
快速购物	(23)
准备	(24)
购买软件	(24)
关于孩子	(24)
第二部分 发动幼儿	(27)
第三章 寓学于乐	(29)
出发,孩子	(29)
掌握鼠标	(30)
对孩子有益的东西	(30)
“动手学”软件	(31)
Edmark House 系列(二至六岁)	(31)
“解题探险”	(36)
Junior Adventure 系列(三至八岁)	(36)
故事	(40)
Paint, Write & Play! (四至七岁)	(40)
Build-a-Book with Roberto(二至四岁)	(42)
学前准备技能	(43)
JumpStart 系列(二至六岁)	(44)
制作自己的学习游戏	(45)
第三部分 奠定基础	(47)
第四章 借计算机之力培养读者	(49)
在线故事	(50)
Living Books 系列(二至七岁)	(50)
建立阅读技能	(56)
学习字母	(57)
Reader Rabbit's Interactive Reading Journey 系列(四至七岁)	(60)
语言的乐趣	(61)
第五章 让计算机帮孩子成为作家	(67)
写故事	(68)
Imagination Express 系列(五至十二岁)	(69)
Hollywood 系列(九岁以上)	(72)
书写的过程	(74)
The Ultimate Writing & Creativity Center(六至十岁)	(75)
写不下去了? 试试单词游戏	(76)
The Amazing Writing Machine(六至十二岁)	(76)

Top Secret Decoder(七至十四岁)	(78)
单词爱好者的重点站点	(80)
在线日记	(81)
Let's Talk About ME!(十至十四岁)	(81)
The Amazing Writing Machine(六至十二岁)	(82)
第六章 让计算机帮助孩子掌握数学	(85)
尽享数学探索的乐趣	(86)
Mighty Math 系列(五至十四岁)	(87)
向孩子证明错误确实没什么大不了的	(89)
Math Heads(九至十三岁)	(90)
实践事实,牢记规则	(93)
Munchers 和 Troggles(六至十二岁)	(94)
Math Blaster 系列(四至十二岁)	(95)
借助数学挑战建立思维技能	(97)
Thinkin' Things 系列(三至十三岁)	(98)
The Lost Mind of Dr. Brain(九岁以上)	(100)
第四部分 家庭作业!天哪,家庭作业!	(105)
第七章 写下来!	(107)
为学校作业准备的写作程序	(108)
The Student Writing Center(九岁以上)	(109)
Type to Learn(八至十四岁)	(112)
书面报告的乐趣	(113)
类似于图画书的书面报告	(113)
类似于新闻报道的书面报告	(113)
类似于讨论稿或竞赛的书面报告	(114)
类似于“真正的”评论的书面报告	(114)
第八章 查找!	(115)
建立软件参考库	(115)
优秀家庭参考软件	(116)
Ultimate Children's Encyclopedia(七至九岁)	(116)
Microsoft Bookshelf(九岁以上)	(116)
Microsoft Encarta(九岁以上)	(116)
在 Web 上搜索	(123)
网络连接	(124)
网络安全性	(124)
开始冲浪.....每个人都在学习知识	(125)

在线娱乐	(130)
第五部分 为好学的孩子进行探索	(133)
第九章 用计算机环游世界	(135)
从地理游戏中寻求快乐	(136)
Carmen Sandiego 系列(五至十二岁)	(136)
牢记事实——在游戏结束后	(140)
帮助牢记“Carmen 事实”	(140)
模拟度假	(141)
和孩子们一起画地图	(144)
My First Amazing World Explorer(四至九岁)	(144)
通过 Web 进行地理教育	(146)
第十章 用计算机追溯历史	(151)
用模拟软件重演历史	(152)
Trail 系列(十至十六岁)	(153)
制作自己的游戏以牢记事实	(159)
和孩子们一起玩	(159)
过去和现在	(159)
软件淘金	(159)
制作历史图片	(160)
用光盘参考信息探索事实和图形	(161)
Ancient Lands(八岁及以上)	(162)
Microsoft Encarta(九岁及以上)	(162)
Eyewitness Encyclopedia of History(十一岁及以上)	(162)
用 Web 学习历史	(163)
第十一章 屏幕上的科学	(167)
家庭科学	(167)
科学真的会在软件中再现	(168)
在屏幕上做实验	(170)
Big Science Comics(八至十二岁)	(170)
有目标的科学游戏	(173)
World Walker 系列(九至十三岁)	(173)
探索在线科学	(177)
良好的开端	(177)
科学的黄金季节	(178)
在线的科学博物馆	(179)
必要的科学参考	(180)

第十二章 用模拟软件激励大脑	(183)
模拟软件为何如此令人激动.....	(183)
模拟软件是思考的游戏.....	(184)
它对孩子们的想象力提出要求.....	(184)
在事件中给孩子们亲身感受.....	(184)
你喜欢什么? 公园、小镇还是高尔夫场.....	(185)
SimPark(八至十二岁).....	(185)
从模拟软件中获取真实的经验.....	(190)
构造自己的模拟游戏.....	(192)
Cocac(十岁及以上).....	(192)
教育意义何在.....	(195)
第十三章 用计算机学习外语	(197)
入门.....	(199)
Living Books 系列(三岁及以上).....	(199)
获得鼓励.....	(204)
Language Explorer(七岁及以上).....	(204)
Who is Oscar Lake(十二岁及以上).....	(206)
得到练习.....	(208)
All-in-One Language Fun(各年龄段).....	(209)
加深印象.....	(210)
Language A to Z.....	(211)
模拟语言课程.....	(211)
笑料.....	(212)
第六部分 创造性工作	(215)
第十四章 优秀儿童用优秀软件	(217)
制作音乐.....	(218)
SimTunes(八岁及以上).....	(218)
写给全世界看.....	(221)
Web 上的孩子.....	(222)
入门.....	(223)
Web Workshop(八至十四岁).....	(224)
使用图片.....	(227)
Adobe PhotoDeluxe(十岁及以上).....	(227)
EasyPhoto Reader(各年龄段).....	(230)
第十五章 绘制、出版和鉴赏艺术	(233)

孩子们是否真的需要更多的艺术品.....	(234)
绘制和生产.....	(234)
Kid Pix Studio(三至十二岁).....	(234)
Orly's Draw-A-Story(五至九岁).....	(238)
设计和出版.....	(240)
The Print Shop(九岁及以上).....	(240)
给小孩的计算机卡片.....	(242)
看看艺术.....	(243)
With Open Eyes(三至十二岁).....	(243)
在线美术馆.....	(245)
第七部分 十佳天地	(247)
第十六章 我们钟爱的十佳儿童软件清单	(249)
每个家庭必备的软件.....	(249)
六项选择:我们喜爱的适用于二至三岁儿童的软件.....	(250)
六项选择:我们喜爱的适用于四至五岁儿童的软件.....	(250)
六项选择:我们喜爱的适用于六至七岁儿童的软件.....	(250)
六项选择:我们喜爱的适用于八至九岁儿童的软件.....	(250)
六项选择:我们喜爱的适用于十至十四岁儿童的软件.....	(251)
六项选择:我们喜爱的适用于五至六年级儿童的软件.....	(251)
六项选择:我们喜爱的适用于七至八年级儿童的软件.....	(251)
六项选择:我们喜爱的娱乐和游戏软件.....	(251)
第十七章 为非计算机活动捕捉屏幕	(253)
在 Macintosh 上捕捉.....	(253)
在 PC 上捕捉.....	(254)
第十八章 用计算机帮助培养优秀的女孩	(257)
寻找给父母的想法和建议.....	(258)
指导女孩吸取计算机经验.....	(259)
第八部分 附录	(263)
附录 A 本书中的软件题目	(265)
附录 B 出版商联系信息	(275)

前言

提起计算机是什么时候和如何进入我们的生活的,每个家庭都会有自己的故事。在我们这个家庭里,计算机的介入最初是为了工作。不过,不管计算机如何进入孩子们的生活,效果看起来都差不多:蹒跚学步的小孩爬到你大腿上,也想试着“计算”一下;没上学的孩子拽着你的胳膊肘,象唱歌似地说着:“我也要,我也要”;低年级小学生想在计算机前“来一回合”,而那些几岁或十几岁的孩子甚至还想拥有自己的计算机。

我们喜欢看到孩子们对计算机一学即会(与我们自己相比),而且满怀兴趣和信心。想到将要为他们四处搜寻软件,心中又充满了兴奋。起初,的确如此。随后,我们开始觉得儿童软件也有不那么美好的一面。

有些时候,孩子们面对着打打游戏,眼中放射出热切而又全神贯注的光芒;有些时候,孩子们看了太多的电视,显得神情呆滞;有些时候,孩子们玩了好几个小时的“教学”游戏,却不知自己学到了什么!

正是这些时候,我们知道了自己不想从家庭电脑中得到的是什么:

- ✓ 不想让电脑成为高价电子游戏机。
- ✓ 不想让电脑成为电子保姆。
- ✓ 不想让电脑成为桌面上的电视。

我们知道,儿童软件应该比这更好。所以,我们打算去发现它到底能有多好。

我们的第一站是儿童和计算的首要源泉:波士顿的计算机博物馆。那是一座充满欢乐的建筑物,一个交互式学习的现场实验室。关于计算机如何激励孩子们去提问、探索、试验、娱乐,博物馆有着多年经验。

在和博物馆专家们合作的过程中,我们开始定义优秀儿童软件必备的因素:

- ✓ 创造具有创新性的动手机会,从学习中得到快乐
- ✓ 给孩子们特别的收获,让他们从计算机独一无二的性能中获益
- ✓ 鼓励孩子们(和他们的父母)把在计算机中的发现和现实生活联系起来
- ✓ 充实孩子们的的生活,而又不使书本、玩具、游戏和探险,以及我们注重的那些老传统黯然失色

持着这些观念,我们的搜索开始了!根据这些标准,我们测试了上千个题目。然后,又分别在二至十二岁的孩子中间,在和你一样的父母及教师中,对其中最好的那一部分再次进行了测试。

测试的结果是:软件题目、计算活动和在线探险带给儿童欢乐和知识,鼓励他们进行创造性思维、独立地学习知识。

本书的目的

本书的目的是向二至十二岁的孩子的父母和教师介绍我们的发现。(如果你的孩子年龄较大,你也不必泄气。本书中有很多程序面向他们,还有一些给十至十六岁、十一岁以上、七至十三岁、十二岁以上年龄组孩子们的建议。别忘了,那些“不分年龄”的软件是家里每个人都可以用的。)

不仅如此,我们的中心任务是帮助你成为专家——这样,你就可以自己评价不断涌现的题目。但是,可能需要很长时间的才能做到下面的这些建议:

- ✓ 自己评价软件
- ✓ 建立自己的家庭软件图书馆
- ✓ 把孩子们的计算机娱乐与课堂教学联系起来
- ✓ 让计算机成为家庭快乐的源泉

本书内容

本书分为八个部分,向你讲述让儿童熟练使用计算机所应该知道的一切内容。你可以通读本书,也可以按照你喜欢的任何顺序读下去。下面是本书的各部分及其内容。

第一部分:入门指南

正如标题中所说的那样,这部分充满了让孩子们开始使用软件所需的信息、建议和要做的事情。

如果你对计算机操作完全陌生,第一章“让你的孩子学用电脑——崭新的一天”是一个好的开端。这一章让急切的孩子们快速入门,开始使用软件——正确类型的软件。在这一章里对孩子们提出了一些有用的基本规则,对父母们提供了便利的简表,这些都会让家庭计算机操作的后继步骤变得快捷起来。

第二章“建造家庭软件库”帮你策划如何建立适合你和孩子的家庭软件图书馆。我们收录了适合不同年龄儿童软件。我们清楚地告诉你哪种软件适合你的孩子,还向你提供购买最佳软件的技巧。

第二部分:发动幼儿

这一章是幼儿的天地,包含了二至五岁幼儿需要的所有软件。

你可能会惊奇地发现,即使对于小孩子,也存在着不同类别的软件!第三章“寓教于乐”介绍了四类值得家长们考虑的软件:“动手学”类、解题探险类、创造性工具类和学前准备软件。这一章还讲述了如何把家庭计算机和为孩子所做的学前准备有机地结合起来。

第三部分：奠定基础

以 3'R 原则(读、写、算)为中心,第三部分介绍了适合小学低年级学生的最佳入门软件。

第四章“借计算机之力培养读者”主要包括 3'R 原则的第一项:阅读。我们知道,学习阅读的过程既需要灵感,也需要努力。我们鉴别了对应所有这两种类型的软件题目!交互式故事能帮助你激发孩子们对书本的兴趣,使得他们从听到阅读的转变过程更加轻松。我们也了解某些设计精美的阅读游戏,它们鼓励孩子们练习基本功,从 ABC 开始到语音到拼写。

第五章“让计算机帮孩子成为作家”中,你可以找到一些计算机程序,鼓励各个阶段的孩子们提高他们的写作技巧。程序包括讲故事软件,它们让还不能使用铅笔的幼儿表达他们的想法,产品中所有的方法都对七八岁的孩子有特殊的吸引力。

第六章“让计算机帮孩子掌握数学”所有的内容都围绕用计算机帮助孩子们提高数学技巧展开。我们很高兴,软件开发商在这些日子里向数学投入了大量创造性的注意力。你可以找到一些软件题目,提供直观的数学概念、数学事实和思维挑战的介绍,帮助孩子们获得解决难题的信心。

第四部分：家庭作业！天哪，家庭作业！

第四部分向你和你的孩子展示如何用计算机帮助完成家庭作业。

针对孩子年龄较大的家庭,**第七章“写下来!”**简单介绍了如何用计算机完成家庭作业。它包括不同类型的书写和打字程序,评论某些值得加入软件库的题目,并提出某些用书写软件完成传统作业(如读书报告)的新方法。

当你准备整理家庭参考库,使孩子们能够找到家庭作业答案时,请转向**第八章“查找!”**。它包括电子搜索方法和非电子搜索方法。它提供逐步指导,向孩子们展示不同的光盘和联机资源提供的信息种类。它也向你介绍电子查找技术。

第五部分：为好学的孩子进行探索

本部分讲述了计算机能带领孩子们(用心的孩子)到达的“地方”。

第九章“用计算机环游世界”讲述了用计算机帮助孩子们增长地理知识的方法。我们发现,基于计算机的地理经验不外三类,这一章也介绍了所有的类型:地理游戏、光盘参考和通过 Web 与远处的人物和地方进行联系。你也可以找到大量对提供非计算机活动的软件的建议。

第十章“用计算机追溯历史”使历史对孩子们而言变得可亲近、有吸引力。我们向你介绍历史“模拟程序”,它们将孩子们投入历史人物的地位,使他们能体验历史场面的希望、困难和挑战。我们也介绍在研安历史事实和场面方面比较出色的 Web 资源和参考光盘。