



全国学前教育专业
“十三五”规划教材

幼儿园

多媒体课件设计与制作

微课版教程

◎ 杨毅 李梅 雷颀 牟春花 编著

◎ 佟元之 主审



- 资源方便易用：近 80 个微课视频采用二维码的方式随书呈现
- 校、园合作：案例全部来自于幼儿园一线教学
- 内容结构合理：幼儿园多媒体课件概述、多媒体与课件素材的收集与处理、PPT 演示型课件制作、Flash 动画型课件制作以及微课型课件制作等章节内容



二维码扫一扫
看微课视频

全国学前教育专业
“十三五”规划教材

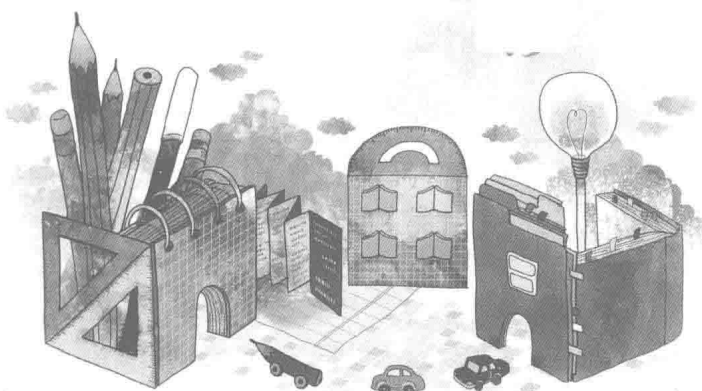
幼儿园

多媒体课件设计与制作

微课版教程

◎ 杨毅 李梅 雷颀 牟春花 编著

◎ 佟元之 主审



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园多媒体课件设计与制作微课版教程 / 杨毅等
编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2017.3 (2017.7重印)
全国学前教育专业“十三五”规划教材
ISBN 978-7-115-44761-6

I. ①幼… II. ①杨… III. ①学前教育—多媒体课件
—制作—幼儿师范学校—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第017846号

内 容 提 要

本书系统地介绍了“幼儿园多媒体课件设计与制作”课程中幼儿园教师需要学会的知识点。本书共分为6章, 主要内容包括幼儿园多媒体课件概述、多媒体课件素材的收集与处理、PPT演示型课件制作、Flash动画型课件制作以及微课型课件制作。

本书内容翔实, 结构清晰, 图文并茂, 每章均以多个案例串联知识点, 并且提供课后练习和拓展知识供读者练习和课后拓展。书中大量的案例和练习可以让读者快速有效地学到实用的技能。

本书不仅可作为高校学前教育专业的教材, 也可作为幼儿园一线教师的教学参考用书。

-
- ◆ 编 著 杨 毅 李 梅 雷 颀 牟春花
主 审 佟元之
责任编辑 刘 琦
执行编辑 古显义
责任印制 焦志炜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12.5 2017年3月第1版
字数: 279千字 2017年7月北京第2次印刷
-

定价: 36.00 元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字20170147号

前言

PREFACE

当今世界，教育正在经历重大变革，其重要特征就是教育信息化。一方面，学生的求知欲望非常旺盛；另一方面，知识的更新速度前所未有的加快，因此，教师也面临着更加严峻的挑战和压力。教师只有不断地在教学中广泛且深入地应用信息技术，才能适应当今时代的发展。

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，是教学信息化的重要体现。掌握计算机多媒体辅助教学的基本概念、原理和方法，在教学中设计、制作和应用多媒体课件是现代教师教学技术水平和教学能力的重要体现。

本书内容

本书紧跟当下的主流技术，讲解了以下5个部分的内容。

- 幼儿园多媒体课件概述（第1章）：主要讲解幼儿园多媒体课件设计的理论基础、主要内容和方法、幼儿园课件的基本类型、幼儿园课件的制作工具和规范，以及幼儿园课件的评价标准和方法等。
- 多媒体课件素材收集与处理（第2章）：主要讲解文本素材、图像素材、声音素材、视频素材、动画素材的收集和处理方法。
- PPT演示型课件制作（第3章和第4章）：主要通过制作“植物有哪些部分”“有趣的形状”“小星星”等演示型课件，详细讲解PowerPoint 2010中添加对象、设置母版、设置动画、设置放映效果、在网上下载模板等PPT演示型课件制作的相关知识。
- Flash动画型课件制作（第5章）：主要通过制作动画场景、飞机起飞、游戏场景等Flash动画，详细介绍Flash CS6的基本操作、元件的绘制和创建、制作补间动画、制作遮罩动画、制作引导动画、使用语言脚本等相关知识。
- 微课型课件制作（第6章）：主要通过“认识数字”微课型课件的制作，详细介绍微课的概念、特征、常见分类、主要的制作方式，使用手机拍摄微课视频的方法和步骤，以及使用Camtasia Studio编辑微课的相关知识。

本书特色

本书具有以下特色。

(1) 讲解深入浅出, 实用性强

本书在注重系统性和科学性的基础上, 突出了实用性及可操作性, 对相关重点概念和操作技能进行了详细讲解, 语言流畅、内容丰富、深入浅出, 符合多媒体课件制作教学的规律, 并满足社会人才培养的要求。

在讲解过程中, 还通过各种“提示”为学生提供了更多解决问题的方法, 帮助其掌握更为全面的知识, 并引导读者尝试如何更好、更快地完成工作任务。

(2) 配有32个微课视频, 供学生随时随地学习

本书所有操作讲解内容均已录制成视频, 并上传至“微课云课堂”, 读者只需扫描书中提供的各个二维码, 便可以随扫随看, 轻松掌握相关知识。

本书的支持平台

“微课云课堂”目前包含近50 000个微课视频, 在资源展现上分为“微课云”“云课堂”这两种形式。“微课云课堂”主要特点有以下两点。

- 微课资源海量, 持续不断更新。“微课云课堂”充分利用了出版社在信息技术领域的优势, 以人民邮电出版社60多年的发展积累为基础, 将资源经过分类、整理、加工以及微课化之后提供给用户。
- 资源精心分类, 方便自主学习。“微课云课堂”相当于一个庞大的微课视频资源库, 按照门类进行一级和二级分类。

本书提供微课、实例素材和效果文件, 可通过扫描书中的二维码随时观看微课视频和获取练习答案。此外, 为了方便教学, 可以扫描右侧的二维码或通过www.ryjiaoyu.com网站下载本书的素材和效果文件等相关教学资源。同时, 扫描封面上的二维码或者直接登录“微课云课堂”(www.ryweike.com)后, 用手机号码注册, 在用户中心输入本书激活码(9b403ecc), 将本书包含的微课资源添加到个人账户, 获取永久在线观看本课程微课视频资源的权限。



书中素材与效果文件下载

本书的编者

本书由杨毅、李梅、雷颀、牟春花编写。在本书编写过程中, 还得到了佟元之教授等教学专家的大力支持, 在此一并表示衷心的感谢。

编者

2016年10月



目 录

CONTENTS

第1章 幼儿园多媒体课件概述	1
1.1 幼儿园课件设计的理论基础	2
1.1.1 现代学习理论在幼儿园课件设计中的应用	2
1.1.2 教学原理在幼儿园课件设计中的应用	3
1.2 幼儿园课件设计的基本内容和方法	4
1.2.1 幼儿园课件设计的基本内容	4
1.2.2 幼儿园课件设计的基本步骤和要求	5
1.2.3 幼儿园课件设计的策略	7
1.3 幼儿园课件的基本类型	9
1.3.1 练习与操练型课件	9
1.3.2 模拟型课件	9
1.3.3 游戏型课件	10
1.3.4 综合型课件	11
1.4 幼儿园课件的制作工具和规范	11
1.4.1 幼儿园课件制作的工具	11
1.4.2 幼儿园课件制作的规范	12
1.5 幼儿园课件的评价	12
1.5.1 幼儿园课件评价的标准	12
1.5.2 幼儿园课件评价的方法	12
1.6 练习	13
1.7 拓展知识	13
第2章 多媒体课件素材的收集与处理	15
2.1 文本素材	16
2.1.1 文本素材的收集	16
2.1.2 文本素材的处理	17
2.2 图片素材	18
2.2.1 图片素材的收集	19
2.2.2 图片素材的处理	21
2.3 声音素材	26

2.3.1 声音素材的收集	26
2.3.2 声音素材的处理	27
2.4 视频素材	32
2.4.1 视频素材的收集与处理	32
2.4.2 更改视频格式	36
2.5 动画素材	38
2.5.1 动画素材的收集	38
2.5.2 动画素材的制作	38
2.6 练习	39
2.7 拓展知识	40
第3章 PPT演示型课件制作（一）	41
3.1 制作“植物有哪些部分”课件	42
3.1.1 认识PowerPoint 2010的工作界面	42
3.1.2 幻灯片的视图模式	44
3.1.3 新建演示文稿	45
3.1.4 打开演示文稿	47
3.1.5 选择幻灯片	48
3.1.6 添加和删除幻灯片	48
3.1.7 移动与复制幻灯片	49
3.1.8 输入并编辑文本	50
3.1.9 美化文本	52
3.1.10 保存和关闭演示文稿	57
3.2 制作“有趣的形状”课件	58
3.2.1 插入并编辑形状	59
3.2.2 插入并编辑图片	62
3.2.3 插入并编辑SmartArt形状	65
3.2.4 插入并编辑表格	67
3.2.5 插入并编辑媒体文件	69
3.3 设计课件的母版	70
3.3.1 幻灯片布局与配色原则	71
3.3.2 设置标题页母版	72
3.3.3 设置多媒体页母版	73
3.3.4 设置过渡页母版	75
3.3.5 设置正文页母版	77
3.3.6 设置结束页母版	78
3.3.7 使用幻灯片母版	79
3.4 练习	80
3.5 拓展知识	81

第4章 PPT演示型课件制作（二）	83
4.1 设置“小星星”课件动画	84
4.1.1 设置对象动画	84
4.1.2 设置课件切换动画	94
4.1.3 创建并编辑超链接	95
4.1.4 设置触发器	98
4.2 放映“小星星”课件	99
4.2.1 直接放映	99
4.2.2 自定义放映	101
4.2.3 设置放映方式	102
4.2.4 隐藏和显示幻灯片	104
4.2.5 录制旁白	104
4.2.6 排练计时	106
4.2.7 通过动作按钮控制放映过程	107
4.2.8 快速定位幻灯片	108
4.2.9 添加幻灯片注释	109
4.2.10 为幻灯片分节	110
4.2.11 提高幻灯片的放映性能	111
4.2.12 远程放映课件	112
4.3 输出“小星星”课件	113
4.3.1 发布幻灯片	113
4.3.2 打包幻灯片	115
4.3.3 输出演示文稿	116
4.3.4 将演示文稿作为附件发送	120
4.3.5 设置保护	121
4.3.6 打印课件	122
4.4 快速制作演示型课件类PPT	125
4.4.1 在网上下载PPT课件	126
4.4.2 修改下载的PPT	127
4.5 练习	128
4.6 拓展知识	129
第5章 Flash动画型课件制作	131
5.1 制作“童话森林”场景	132
5.1.1 Flash概述	132
5.1.2 认识Flash CS6操作界面	133
5.1.3 新建并保持Flash文件	138
5.1.4 导入素材文件并进行编辑	139
5.2 绘制动画场景	140

5.2.1 绘制并填充动画背景	141
5.2.2 绘制小熊和花朵	143
5.3 制作“飞机起飞”动画	145
5.3.1 Flash动画的基本知识	146
5.3.2 制作补间动画	148
5.3.3 制作传统补间动画	151
5.3.4 制作遮罩动画	154
5.3.5 制作引导动画	155
5.3.6 添加声音	159
5.4 制作游戏场景	160
5.4.1 认识骨骼动画	160
5.4.2 制作骨骼动画	161
5.5 制作青蛙跳游戏	165
5.5.1 认识“动作”面板	165
5.5.2 制作元件	167
5.5.3 布置场景	169
5.5.4 添加语句	170
5.6 练习	172
5.7 拓展知识	173
第6章 微课型课件制作	175
6.1 微课概述	176
6.1.1 微课的概念	176
6.1.2 微课制作流程	177
6.1.3 微课制作方法	179
6.1.4 微课制作环境	180
6.2 制作“认识数字”微课	181
6.2.1 使用手机拍摄微课	182
6.2.2 使用Camtasia Studio编辑微课	185
6.3 练习	191
6.4 拓展知识	192

第1章

幼儿园多媒体课件概述

幼儿园课件的设计与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，需要符合软件设计和制作的规范，能够适应计算机辅助教学环境的需要，保证课件能够正常运行；又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、幼儿学习规律等要求；同时，还要考虑到课件的艺术性，使课件具有整洁美观的界面、和谐一致的风格、生动活泼的形式，从而提高计算机辅助教学的效果。

课堂学习目标

- 幼儿园课件设计的理论基础
- 幼儿园课件设计的基本内容和方法
- 幼儿园课件的基本类型
- 幼儿园课件的制作工具和规范
- 幼儿园课件的评价

1.1 幼儿园课件设计的理论基础

幼儿园教育是根据3—6岁幼儿的生理、心理发展的客观规律及其年龄特征而进行的教育活动，目的是促使其在德、智、体、美、劳等各方面得到和谐发展。因此，在设计幼儿园课件时要满足健康、积极、生动等特征。

1.1.1 现代学习理论在幼儿园课件设计中的应用

幼儿园的课件设计要以计算机辅助教学理论为指导，而计算机辅助教学理论是以现代学习理论、现代教育技术理论、现代教育信息传播理论、系统科学原理、学科教学原理为基础的。

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，通过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的特征。

在幼儿阶段，促使幼儿学习的整体性将有利于幼儿一生的发展。幼儿的思维主要是通过触摸、摆弄物体来获取感性经验，因此，在幼儿园课件设计中，教师首先要重视的是课件场景环境的布置，为幼儿提供丰富的感官刺激。

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。因此，教师要重视幼儿自身的学习需要，保护其好奇心和求知欲，尊重他们的学习兴趣。制作的课件要为幼儿的主动学习创造宽松、民主、自由的环境，安排的教学活动则要多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。知识是学习者与外部环境交互作用的结果，而不是仅靠教师传授所得。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，即学习者在一定的学习情境下，借助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获得知识。

建构主义学习理论在幼儿园课件制作中，强调以幼儿为中心，不仅要求幼儿由外部刺激的被动接受与知识的灌输对象转变为信息加工的主体和对知识意义进行主动建构，还要求教师 and 设计的课件要由知识的传授、传输转变为对幼儿主动建构意义上的帮助和促进。

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。计算机辅助教学强大的交互功能能使学习者积极主动地参与学习，从而更加有效地到达认知结构的新的“平衡”。

建构主义理论倡导的是一种自我调节的学习方式，要求幼儿要有学习主动性，在基于建构理论的学习背景下，幼儿要从传统教学模式中被动接受知识转换为信息的主体、意义的主动建构，他们才是活动和学习中的主体，他们对学习的主题、进程有着自我的控制和管理。在实际教学过程中，教师应该随机地、巧妙地、隐蔽地通过问题情境中可利用的资源，及时

捕捉幼儿将要学习并跨出一步的微妙时刻，并给予适时提携，从而引导幼儿自己解决问题，而不是直接告诉幼儿解决问题的方法。

1.1.2 教学原理在幼儿园课件设计中的应用

作用于幼儿园课件设计中的教学原理主要有程序教学原理、媒体符合原理、交互作用原理和系统性原理，下面分别进行介绍。

1. 程序教学原理

程序教学原理主要包含以下几个方面。

- 积极反应原理：学习者对学习的内容做出积极的反应。
- 及时确认原理：对学习者的正确反应给予及时的确认。
- 小步子原理：即小步子前进。
- 自定步数原理：根据自身的条件自定学习的进度。
- 测验原理：通过测验来检验学习的结果。

多媒体辅助教学实际上就是一种程序教学。由教师和其他教学人员共同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，学习者可以按程序提供的交互式方式来选择学习形式、时间和速度等。

在幼儿园课件设计制作中，通常采用小步子递进的方式来设计安排由易到难的交互材料。如中班的“认识形状”教学任务：第一层次是给出几种基本的形状让幼儿认识；第二层次是给出几个用形状组合的简单物品，让幼儿在其中认识组成的形状；第三层次则是给出几个用形状组成的复杂物品，然后让幼儿在其中认识相关的形状。随着层次逐渐提高，幼儿的观察能力、空间思维能力等也将得到不断的发展。

2. 媒体符合原理

不同的教学内容使用不同的媒体形式来表现就是教学内容决定媒体形式的原理，即媒体符合原理。一般具体化的教学内容需要使其向抽象层次发展，才能提高幼儿的认识层次，如大班的音乐课件“小星星”中，通过对图片的认识，使幼儿能主动认识星星的运动形状；而抽象性的教学内容，则要以具体形象的媒体形式表现，这样才能让幼儿快速理解，如小班语文类的课件“开铺子”中，将抽象的量词与具体的实物对照起来，更加便于幼儿的理解。

3. 交互作用原理

交互作用原理主要包含以下几个方面。

- 积极学习原理：学习不是被动接受，而是主动索取。交互式学习可使学习者积极主动地参与到学习过程中，有助于理解和把握知识的结构和联系，从而提高学习效率。
- 发现学习原理：学习也是发现和创造的过程。交互式学习能引发学习者的想象力和创造力，学习者可通过对学习对象的改变、编辑和重塑来提高思维能力和创造能力。
- 个性化学习原理：不同的学习者有不同的兴趣、爱好、认识水平与学习需要。交互

学习就是将学习过程的控制权交还给学习者。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,将有利于因材施教。

课件的交互形式通常是以多项选择的方式为幼儿提供操作练习的环境,如拼版、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,以提高认知效果。

4. 系统性原理

计算机多媒体辅助教学实际上就是将教学过程当作一个系统性的过程。教学课件的开发需要根据课件设计的理论和方法,对教学内容、教学目的、教学对象、教学方法、教学环境和教学需求等进行综合分析,优化设计,最后将教学环节的连续和教学过程的控制等都纳入考虑范畴。

在幼儿园课件设计中,良好的衔接性能够充分调动幼儿的积极性,满足幼儿的好奇心和成就感。这不仅仅指课件片段、场景、内容本身有很好的直接衔接,同时还要包括与教师配合的衔接,即在课件设计中,要根据课件设计的具体需要留有与教师的衔接接口,以便教师能够顺势引申,促使教学过程中的各个环节紧紧相扣,让幼儿把注意力自然而然地从课件中转移到教师身上。

1.2 幼儿园课件设计的基本内容和方法

幼儿园课件设计是对课件内容的呈现方式、应用的教学理论和教学方法、课件呈现的实现方法和步骤、课件应用的目的、对象和运行环境等方面进行的整体规划。而课件设计的目的则是保证课件符合科学性、教学性、程序性和艺术性等方面的要求。

1.2.1 幼儿园课件设计的基本内容

幼儿园课件设计的基本内容包括课件的教学设计、程序设计和艺术设计3个方面,下面具体进行介绍。

1. 教学设计

课件的教学设计是课件的首要任务。多媒体教学中的课件是一种教学软件,课件的内容必须保证与教学相关,其形式和呈现方式必须符合教学媒体使用的规律和信息传播理论。同时,幼儿园课件的播放过程必须符合幼儿的认知规律和教学规律,且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,必须有利于幼儿掌握知识,从而形成技能。

2. 程序设计

幼儿园的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,课件程序就是实现课件的目的和手段。多媒体课件程序设计的基本内容包括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、友好的界面和简易的操作等。另外,在幼儿园课件设计中需要注意制作课件的软件占用系统资源的情况,应该尽量选用PowerPoint+Flash的动画形式。

3. 艺术设计

在课件教学设计和程序设计基础上对课件的艺术加工就是课件的艺术设计。课件的艺术设计主要是设计课件的表现形式和视听效果,如画面、背景、字体、颜色、对比度、亮度、音效和动画的效果等。在幼儿园课件的艺术设计方面,要考虑到幼儿的审美教育和规律等。

1.2.2 幼儿园课件设计的基本步骤和要求

学习了幼儿园课件设计的基本内容后,还需要掌握课件设计的基本步骤和要求,以便于制作出符合实际情况的教学课件。

1. 幼儿园课件设计的基本步骤

幼儿园课件设计基本步骤主要有以下4步。

- 分析教学内容,确定教学目标。幼儿园教师要根据教学内容的深浅、难易程度等因素和幼儿接受能力的实际情况,按照课程标准的要求,结合教学经验,确定教学目标。
- 选择教学媒体,创设教学情境。根据教学内容和教学目标的要求,选择记录和存储教学信息的载体,直接接入教学活动过程,实现教学信息对幼儿感官的刺激,这就是媒体选择的意义;创设有利于幼儿理解教学主题意义的情景,即创设教学情境,这种教学情境反映了新旧知识的关系,有利于幼儿对知识的重组和改造,促进幼儿的联想和创新。如在幼儿园中班语文类课件“小蝌蚪找妈妈”中,教学情境的创设以卡通形式展示给幼儿,让幼儿可以自然地进入角色,达到在游戏中学习的目的。
- 指导自主学习,组织写作活动。利用启发式教学方式,充分发挥幼儿学习的主动性和创造性,进行自我学习、自我探索。在幼儿自学的基础上,通过小组讨论或辩论,进一步对主题进行理解和深化。另外,在幼儿园课件制作中,可通过直观的图像或动画素材来启发幼儿回答问题,找到答案,在活动中培养幼儿的协作意识。
- 确定教学要素关系,形成教学组织结构。幼儿园教学系统是由教师、幼儿、教学内容和教学媒体等要素构成的一个复杂的系统,制作者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。

2. 幼儿园课件设计的基本要求

幼儿园课件设计的基本要求包括课件设计的教育性要求、技术性要求和艺术性要求。

● 教育性要求

因为课件是用来教学的,所以教育性是课件的根本属性。课件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、像并茂的活泼式的教学形式,突出重点和难点。

(2) 运用教学设计的原理和方法对教学内容和教学过程进行设计,教学过程和教学方

法以及媒体形式的运用要符合幼儿的心理特征和认知结构。

(3) 突出启发性教育和幼儿自主学习, 促进幼儿智力的发展和能力的提高。

● 技术性要求

课件设计与制作水平的高低对计算机辅助教学效果有直接和间接的影响。技术性要求主要包括以下4个方面。

(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、效果和应用环境的要求不同, 技术含量也不同。因此, 在选择制作平台时, 应该根据需要, 尽可能地选择交互性强、能够灵活方便的实现教学功能要求的制作软件。另外, 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, 如PowerPoint或Flash, 要注重实用性和可操作性。

(2) 多媒体处理与应用技术。多媒体课件应该综合应用多种媒体技术, 为了满足制作的需要, 选择的多媒体课件必须要能够在多种格式中进行转换; 或者能够通过空间、插件或多媒体编程技术, 灵活地处理课件中要使用的多媒体素材。需要注意的是, 因为幼儿园课件中需要的素材格式不同, 所以幼儿园教师需要掌握常用的多媒体处理技术, 以便于更好地选择素材, 做出精美的幼儿园课件。

(3) 多媒体课件的优化技术。通常指使用压缩、打包等方法减少课件的体积, 减少对系统资源的占用, 并能够稳定、流畅地运行, 使幼儿园课件操作方便简洁。

(4) 程序运行与控制技术。多媒体课件是在一定的操作环境下运行的, 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, 实现教育目的。因此, 制作课件必须考虑其运行的软硬件环境。课件的推广使用, 对计算机硬件的要求不能太高, 如CPU主频、内存、显示分辨率、硬盘的容量等硬件要求应在常规范范围内。在软件方面, 一般要求可在Windows XP/7/10等操作系统环境下运行。在程序的操作控制方面, 多媒体课件则需提供简洁方便灵活的操作界面、多样化的交互手段。对课件的使用, 要能提供及时的帮助和提示信息, 对于用户的误操作有及时的提示。

● 艺术性要求

使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, 就是多媒体课件制作中的艺术性要求。该要求可以使教学课件具有丰富的感情、积极的态度, 能够感染和调动学习者的兴趣、爱好和情绪, 使其以和谐、统一、完整、自然的手法, 创新多样的方式表现教学内容, 达到最好的教学效果。

(1) 视觉效果艺术设计。在幼儿园的课件设计中, 需要注意活动场景的构图、布局的整体设计。合理的构图和设计将有利于教学内容的展现, 也有利于幼儿对知识的理解和接受。

(2) 听觉效果艺术设计。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。幼儿具有喜形于色、情感外露的特点。由于他们内心的情感和体验难以用语言来表达, 而音乐情绪对比强烈, 感情描写鲜明, 这些特点恰好可以抒发幼儿的内心感受, 因此, 爱听音乐是他们的天性。声音可以是自然中的声音, 也可以是人工合成的声音, 多媒体课件中使

用的声音主要与配乐、解说和音响三者相关。配乐通常作为背景音乐,在选择时,需要与教学内容相似,起到渲染氛围、调节教学节奏的作用;解说则要与文字素材、图形图像素材、动画影视素材的内容一致,能够及时、准确并生动地解释和说明相关的内容;音响就是声音所产生的效果,适当的音响能够缓解幼儿紧张的心情,吸引幼儿的注意力,调动其探知欲望。



提示

色彩是对画面颜色进行设置处理的一种艺术效果。前景色、背景色、对象颜色等,不同内容不同区域的颜色都需要进行合理的设计,才能达到清新、明快的视觉效果。同时,在幼儿园课件设计制作中,还要考虑到幼儿好奇心强、喜欢鲜艳色彩的心理,要有意识地培养色彩感知能力,帮助幼儿梳理正确的审美观,提高欣赏水平,使其获得愉快的体验、美的享受,从而提高他们的综合审美素质。

1.2.3 幼儿园课件设计的策略

幼儿园教学是一种特殊的教学方式,具有一定的教学规律。下面介绍幼儿园课件设计的策略。了解这些策略内容,可使课件设计更加符合幼儿园教学规律。

1. 脚本设计

脚本设计是多媒体课件设计中首要且基础性的工作,其主要任务是选择教学内容、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。

幼儿园教学课件中的脚本设计还需要注意以下几个方面。

- 要采用美观、生动的屏幕界面,吸引幼儿的注意力,激发其兴趣。
- 要直接阐明教学目标,对抽象概念设法通过图形和动画形象地表达出来,让幼儿更易理解。
- 要便于使用,即操作者不用看说明书便可以知道如何操作。
- 要适时地组织提问、反馈和激励。在演示过程中,为了吸引注意力,可针对幼儿的情况设置适时提问,并根据幼儿的回答进行讲解,及时反馈信息,对于回答正确的可以使用“大红花”或“鼓掌”等动画音效来表示奖励,对于回答错误的则可以使用“难过表情”等动画音效来给予警示,使其下次能做到更好。

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。多媒体课件的设计与制作能否成功的关键在于如何安排教学的顺序、设计教学的环节,使用的教学方法是否先进,如何控制教学的节奏,以及能否充分发挥多媒体辅助教学的优势和特长等。

- 教学环节:教学环节主要包括教学目标的阐述、教学内容的呈现、教学难点的剖析、提问与练习、归纳与总结等。多媒体课件在教学环节上的设计必须要遵循教学的基本原则和一般规律。
- 教学方法:教学方法是展现教学内容,完成教学任务,达到教学目的所采用的方法,如设问法、对比法、归纳法、诱导启发法、交流讨论法等。将教学方法适当地

应用到多媒体课件设计中，可以有效地提高多媒体辅助教学的效率。

- **教学节奏：**对教学内容和教学对象的教学过程进行调节和控制的**操作就是教学节奏。教学节奏既要符合教学内容的深浅、难易程度，还要适应教学对象的接受能力和反应能力，也要符合不同媒体的表现形式。多媒体课件需要使用多种不同的媒体来展现教学内容，教学节奏的快慢与媒体的特点密切相关。因此，多媒体课件的设计应准确把握某种媒体的自然节奏，声音和动画的播放都要适合人的视觉和听觉习惯，课件中的场景、画面与内容的转换都要自然和谐，这样才能形成符合教学对象学习心理特点的教学节奏。

幼儿园课件设计中，设计制作的课件必须有助于教师教学艺术的进一步表现。设计课件的目的是进一步提高教学效果，让幼儿学习更愉快，让教师讲解更轻松。设计的课件还需要从教学需要和幼儿的实际情况出发，充分发挥以教师为主导和幼儿为主体的作用，课件要为教学锦上添花，使教师的教学艺术得到充分体现，而不是阻碍教师展现教学艺术，成为教和学的障碍。

3. 教学表达设计

在教学的过程中，采用哪种媒体、哪种方式方法来表现教学内容的设计就是教学表达设计。在多媒体课件设计中，要根据教学内容和教学对象的特点与要求来选择一种或几种组合的媒体表现教学内容，通常应尽量使用图形图像、视频、音频和动画等组合形式。掌握不同媒体间的转换和连接方法与规律，画面与画面间的过渡要自然，声音与声音间的衔接也要和谐统一，互不干扰，声音与画面的衔接更要相互配合。

在幼儿园课件教学表达设计中：图像素材应注意选用色彩鲜明、构图简单，容易让幼儿接受的图像；音乐素材应选用节奏明快、清新的乐曲，使其能够产生亲切感；动画素材的选择可采用幼儿喜闻乐见的卡通人物或故事，使其更加容易融入学习环境中。

4. 交互方式与界面设计

交互性是计算机辅助教学最大的特点。交互性来自多媒体课件的交互界面，多媒体课件的交互界面提供了多样化的交互手段，教师或幼儿可根据教学的目的和要求进行交互操作。

键盘输入和鼠标单击是最常见的交互方式。键盘输入方式一般不需要专门的交互界面，直接在其中用键盘输入相应命令即可实现交互操作；鼠标单击方式则需要有专门的交互界面供鼠标单击，如按钮交互响应、菜单交互响应等，也可以直接通过鼠标点击来实现交互，如热点交互响应，热点对象交互响应等。在幼儿园多媒体课件设计中，应尽量多地使用鼠标单击，有硬件设备条件的幼儿园还可以使用触摸屏，方便直观，更加便于幼儿操作。

界面是整个画面的一部分，通常会占据一部分屏幕区域，界面的设计需要和呈现实际教学内容的画面设计有机结合，统筹安排、合理布局，对交互性的反馈信息也要进行合理表达。幼儿园多媒体课件设计中的界面设计应该新颖别致，界面风格应前后一致，界面操作方法要简单明确，不同界面中相同交互方式的操作要保持一致。另外，交互的信息展现最好使用图形、动画和声音，便于幼儿接受。