

《网络游戏-课堂教学的催化剂》

图书基本信息

书名：《网络游戏-课堂教学的催化剂》

13位ISBN编号：9787560186887

10位ISBN编号：7560186882

出版时间：2013-1

出版社：吉林大学出版社

页数：220

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《网络游戏-课堂教学的催化剂》

书籍目录

第一章 网络游戏的教育价值探究 第1节 电子游戏的分类 第2节 从教师角度看待网络游戏 第3节 网络游戏的教育性分类体系 第二章 通过网络游戏来培养学生的语言智能 第1节 学生语言能力培养三要素 第2节 利用网络游戏培养学生的语言思维能力 第3节 利用网络游戏培养学生的语言表达能力 第4节 利用网络游戏培养学生的语言理解能力 第三章 通过网络游戏来培养学生的音乐感受能力 第1节 学生音乐智能培养 第2节 利用网络游戏培养学生对音高的感受能力 第3节 利用网络游戏培养学生对音色的辨别能力 第4节 利用网络游戏培养学生对节奏的感知能力 第5节 利用网络游戏培养学生对旋律的反应能力 第四章 通过网络游戏来培养学生的数理逻辑分析能力 第1节 学生数理逻辑能力培养综述 第2节 利用网络游戏培养学生的数字计算能力 第3节 利用网络游戏培养学生的逻辑推理能力 第4节 利用网络游戏培养学生对模型和关系的辨别能力 第五章 通过网络游戏来培养学生对视觉空间的感知能力 第1节 学生视觉空间感知能力培养分析 第2节 利用网络游戏培养学生的视觉感知能力 第3节 利用网络游戏培养学生的空间感知能力 第六章 通过网络游戏来培养学生的人际交往能力 第1节 学生人际交往能力培养方式 第2节 利用网络游戏培养学生的心理理解能力 第3节 利用网络游戏培养学生的情感表达能力 第4节 利用网络游戏培养学生的环境适应能力 第七章 通过网络游戏来培养学生的观察能力 第1节 学生观察能力的培养方法 第2节 利用网络游戏培养学生的观察感知能力 第3节 利用网络游戏培养学生的辨别能力 第八章 通过网络游戏来培养学生的内省能力 第1节 学生内省能力培养概述 第2节 利用网络游戏培养学生的感受能力 第3节 利用网络游戏培养学生的自知能力 第4节 利用网络游戏培养学生的意志

章节摘录

版权页：插图：（二）关卡通过时限 关卡通过时限是指游戏给特定的关卡设定的最迟完成时间。如果学生在规定的时限内没有完成任务，则表示任务失败。有无关卡通过时限对学生思维的集中度要求不同，有关卡通过时限会使学生高度集中思维去找解决任务的方法，否则游戏任务失败。这对于培养学生的推理能力、思维的敏捷性具有一定的帮助。关卡通过时限很好理解，很多游戏都体现了这一方面，如我们熟悉的游戏俄罗斯方块，随着关卡难度的加大，各种形状的方块下落速度也会加快，即每次下落的时间会缩短，这就要求学生必须思维高度集中才有可能通过关卡，否则游戏将很快结束。而有些游戏则没有具体的关卡通过时限，如推箱子，学生只要将箱子推到指定位置就行，并没有规定在多长时间完成任务。（三）逻辑的复杂度 逻辑的复杂度是指学生完成游戏任务所必须运用逻辑推理思维的程度。逻辑的复杂度主要体现在游戏中数理逻辑的难度上，如果游戏规则过于简单，学生可能运用简单的思维即可完成，如果逻辑的复杂度高，学生可能需要综合运用多种推理方式才能解决游戏任务。因此，逻辑复杂度高的游戏相比逻辑复杂度低的游戏更能提高学生的逻辑推理能力。

《网络游戏-课堂教学的催化剂》

编辑推荐

《网络游戏-课堂教学的催化剂》

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:www.tushu000.com