



2021年教育技术学重点知识总结

内蒙古华图教师项目研究中心

教育技术学重点知识总结

1. ‘94 教育技术定义【重要指数：★★★★】

(一) AECT’ 94 教育技术领域定义

教育技术是对学习过程和学习资源的设计、开发、运用、管理和评价的理论与实践。

2. ‘05 定义和 ‘94 定义的比较【重要指数：★★★★】

黎加厚教授对 ‘05 定义作出较准确的翻译，其表述为：“教育技术是通过创造、使用和管理合适的技术性的过程和资源，以促进学习和提高绩效的研究与符合伦理道德的实践。”

与 AECT ‘94 定义相比较，‘05 定义在以下几个方面有所不同：

❶ “Instructional Technology” 的名称被 “Educational Technology” 名称所取代；

❷ “理论与实践” 这两个研究领域对象更改为 “研究与符合伦理道德的实践”；

❸ “学习过程” 与 “学习资源” 这两个研究对象被变换为 “用来促进学习和提高绩效，并有合适技术的过程和资源”；

❹ 学习过程和学习资源的 “设计、开发、利用、管理和评价” 等五个研究范畴被缩减为用来促进学习和提高绩效，并有合适技术的过程和资源的 “创造、使用和管理” 等三个范畴。

3. 教育技术学的学科性质【重要指数：★★★★】

(一) 是教育科学领域的一门新兴的分支学科

(二) 是教育研究中的技术学层次的学科

(三) 是具有方法论性质的学科

(四) 是综合性和应用性的学科

4. 教育技术学一般理论研究基础【重要指数：★★★★】

(1) 系统理论（整体原理、反馈原理有序原理）

(2) 传播理论（拉斯韦尔 5W 布雷多克 7W）

基本规律：共识律、谐振律、选择率、匹配率

基本原理：共同经验原理、抽象层次原理、重复作用原理、信息来源原理

(3) 教学理论

(4) 学习理论（行为主义、认知主义、建构主义）

5. 戴尔 “经验之塔” 理论要点：【重要指数：★★★★】

“经验之塔” 主要包括“做的经验”、“观察的经验”和“抽象的经验”。



基本观点：

- 1 经验之塔底层的经验最具体，越往上越抽象。
- 2 教育应从具体经验入手，逐步过渡到抽象经验。
- 3 教学不能止于具体经验，要向抽象经验发展，形成概念。概念可作推理之用，是最经济的思维工具。
- 4 应用各种教学媒体，既可使教育更为具体，又可以更好地形成抽象经验。
- 5 位于塔中层的视听媒体，较言语、视觉符号更能为学习者提供较具体和易于理解的经验，并能冲破时空的限制，弥补其他直接经验方式的不足。

6. 程序教学（斯金纳）

斯金纳的程序教学思想，也可以认为是把教学程序化，其主要的基本点是：要把教材分成具有逻辑联系的小步子；要求学生做出积极的反应；对学生的反应及时的“反馈”及强化；学生在学习中可以根据自己的情况自定步调，学习进度不要求一致；使学生有可能每次都做出正确的反应，使错误率降低到最小限度。7.

技术在教育教学中的作用【重要指数：★★★★】

①作为学习检测的工具，帮助学习者和教师对学习过程及学习效果进行设计、追踪监察和评价反思。

②作为媒体，承载和传递各种类型的教学信息。

③作为信息工具，帮助学习者对各种类型的数据资料进行加工处理，并设计成新的信息。

④作为社群工具，支持学习者与学习社群成员的交流互动。

8. 技术作为学习工具的作用和价值（角色和功能）【重要指数：★★★】

信息工具（获取资源/探究知识，支持在建构中学习）；

情境工具（创设情境，支持在做中学）；

交流工具（支持协作学习）；

认知工具（支持高阶学习，发展高阶思维）；

评价工具（记录学习过程，展示学习作品，促进反思）；

效能工具（提高学习效率，支持知识的建构）

9. 慕课【重要指数：★★★】

慕课：大型开放式网络课程即 MOOC(massive open online courses)。是新近涌现出来的一种在线课程开发模式，它发端于过去的那种发布资源、学习管理系统以及将学习管理系统与更多的开放网络资源综合起来的旧的课程开发模式。

10. 微课

“微课”是指按照新课程标准及教学实践要求，以视频为主要载体，记录教师在课堂内外教育教学过程中围绕某个知识点(重点难点疑点)或教学环节而开展的精彩教与学活动全过程。

“微课”是指为使学习者自主学习获得最佳效果，经过精心的信息化教学设计，以流媒体形式展示的围绕某个知识点或教学环节开展的简短、完整的教学活动。它的形式是自主学习，目的是最佳效果，设计是精心的信息化教学设计，形式是流媒体，内容是某个知识点或教学环节，时间是简短的，本质是完整的教学活动。因此，对于老师而言，最关键的是要从学生的角度去制作微课，而不是在教师的角度去制作，要体现以学生为本的教学思想。

11. 试论在我国进行教育改革、实现教育现代化过程中，教育技术的地位和作用【重要指数：★★★★】

①教育技术作为交叉学科的特点日益突出，其应用及研究将走向生态化的发展道

路，教育技术是与教育学、心理学、哲学、通信技术学等多种学科息息相关的交叉学科；

②在教育技术研究领域中，开始从重视技术应用过渡为重视技术的设计与效果检验技术，尤其是媒体技术的研究与应用一直以来都是教育技术领域的研究重点。

③教育技术的研究开始逐渐关注技术化环境中的学习者心理研究；

④信息技术与中小学学科教学的整合更加深入：在中小学学科教学中，信息技术参与作用将更大，随着技术的不断进步，信息技术将向智能化、网络化、虚拟化的方向发展，这种发展将被更广泛地应用到学科教学中，扩展学生学的环境；信息技术与学科教学的整合将体现出更多的理论研究，更加关注整合的形式、方法、策略研究，形成与技术特点相关联的理论支撑。

12. 建构主义关于学习的含义【重要指数：★★】

建构主义认为，知识不是通过教师传授得到：而是学习者在一定的情境即社会文化背景下，借助学习时获取知识的过程中其他人（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。建构主义学习理论认为“情境”、“协作”、“会话”和“意义建构”是学习环境中的四大要素或四大属性。

情境：学习环境中的环境必须有利于学生对学习内容的意义建构。**协作：**协作发生在学习过程的始终。**会话：**会话是协作过程中不可缺少的环节。**意义建构：**意义建构是整个学习过程中的最终目标。

13. 关于学习的方法（探究性学习、研究性学习）【重要指数：★★★】

学生要成为意义的主动建构者，就要求学生在学习过程中从以下几个方面发挥主体作用：

①要用探索法、发现法去建构知识的意义；

②在建构意义过程中要求学生主动搜集并分析有关的信息和资料，对所学习的问题要提出各种假设并努力加以验证；

③要把当前学习内容所反映的事物尽量和自己已经知道的事物相联系，并对这种联系加以认真的思考。

14. 教学媒体的选择依据（结合自己的生活实际灵活理解）【重要指数：★★★★】

- (一) 依据学习者（教学对象）的特征
- (二) 依据教学任务
- (三) 依据客观条件
- (四) 依据媒体自身特点

15. 运用现代教学媒体的基本要求

全面规划，合理安排。恰当使用，最优选择。认真准备，课前检查。
适时出现，恰到好处。发挥教师的主导作用。适当讲解，提问引导。
现代教学媒体与常规教学媒体相结合。引导学生把试听和思考结合起来。
从实际条件出发，讲求实效。平时检查，妥善管理。

16. 信息化教学资源获取方法和技巧【重要指数：★★★】

1. 利用搜索引擎进行教学资源搜索
2. 利用专业数据库获取专业文献资料
3. 利用人际搜索获取信息化教学资源
4. 通过专业网站获取相关信息化教学资源
5. 通过 RSS 动态获取与追踪信息

17. 图像数字化【重要指数：★★】

数字图像是指把图像分解成像素的若干小离散点，并将各个像素的颜色值用量化的离散值来表示的图像。计算机存储的图像就是数字图像，数字图像最终还是要转换成模拟图像才能被人们所知。

18. 教学媒体材料的编写原则【重要指数：★★★】

教育性原则、科学性原则、技术性原则、艺术性原则、经济性原则。

19. 教学媒体材料编制的传播效果原理【重要指数：★★★】

共同经验原理、抽象层次原理、重复作用原理、信息来源原理、最小代价率原理。

20. 位图【重要指数：★★】

也叫做点阵图，像素图，简单的说，就是最小单位由像素构成的图，缩放会失真。

21. 矢量图【重要指数：★★】

矢量图是通过一组指令集来描述图形的，由线条和色块组成，文件大小由图

像的复杂程度决定，与图形的大小无关，缩放不会失真。

22. 图形图像文件类型 【重要指数：★★★】

是指图形图像信息在磁盘上存储时的组织格式，用扩展名来表示。当存储文件并命名时，应用程序会自动附加上相应的扩展名，并指定该文件的类型，扩展名通常为 3 个字符。常用的文件类型格式包括：PSD、CDR、AI、EPS、BMP、JPEG（JPG）、TIFF（TIF）、GIF、PNG

23. 常见的视音频、图片、动画的文件扩展名：【重要指数：★★★ ★】

- (1) 文本：TXT、rtf、DOC、caj、pdf
- (2) 图形：png
- (3) 图像：BMP、JPG、Pdf、TIF、
- (4) 声音：mp3、wma、MID
- (5) 视频：AVI、MPEG、DAT、RM、ASF、Flv
- (6) 动画：GIF、swf、MOV

24. 音频的数字化

经过采样、量化、编码等过程。采样及采样频率的概念，最常用的音频采样频率是 44.1kHz；量化及量化位数的概念，常用音频量化位数是 16 位；常用音频格式有 WAV、MIDI、WMA/MP3、MP4 等以及每种格式的特点。

25. 视频的概念

视频媒体主要包括电视机、录像机、激光影碟机、摄像机、VCD、DVD 等以及相应的片、带、盘。

视频文件格式主要有 AVI、MPEG、RM、MOV、FLV 以及每种格式的特点。

26. 学习过程模型 【重要指数：★★】

（一）加涅的信息加工学习过程模式

信息加工理论认为学习的过程类似于计算机的信息加工过程，学习者通过大脑输入一系列的信息，然后经大脑存储、转换、加工和输出，实现与环境的相互作用。

27. 教育（学习）目标分类【重要指数：★★★★】

布鲁姆等人受到行为主义和认知心理学的影响，将教育目标分为认知、情感、动作技能。认知领域：布卢姆将认知领域的教学目标分为六级：知道、领会、运用、分析、综合、评价。

加涅学习结果的分类：态度、动作技能、言语信息、智力技能、认知策略。

28. 教学结构【重要指数：★★★★】

教学结构指在一定的教育思想，教学理论和学习理论指导下、在定某种环境中展开的教学活动进程的的稳定结构形式，是教学系统四个要素相互联系，相互作用的具体体现。

教学结构具有几下五种基本属性：

1. 依附性：依附教育思想、教学理论、学习理论，这是区别于教学策略、方法的最本质特征。
2. 动态性：“教学活动进程”的稳定结构形式，教学结构具有动态性，这是区别教学策略、方法的又一本质特征。
3. 系统性：教学系统四要素（教师、学生、教材、教学媒体），区别的第三个本质特征；
4. 层次性：教材与学科密切相关，学科具有层次性，教学结构就具有层次性。
5. 稳定性：稳定结构形式，与强烈依附于教育思想、教学理论、学习理论有关。

29. 三种典型的教学结构【重要指数：★★★★★】

依据理论基础和实施方法，教学系统设计模式可以归为三类：

以教为主的教学设计模式、以学为主的教学设计模式、主导—主体教学设计模式。

30. 教学系统设计一般可以归纳为三个层次

教学产品层次、教学过程层次、教学系统层次。

31. 教学系统设计的基本要素【重要指数：★★★★★】

教学目标分析、学习者特征分析、学习环境设计、教学模式和策略的选择与设计、教学设计结果的评价。

32. 学习者特征分析的主要目的是了解学习者的学习准备情况和学习风格，为后续的教学设计提供依据。

33. 教学媒体的基本特性有表现力、重现力、传播力、参与性、受控性。

34. 教学媒体选择的原则有最优决策原则、有效信息原则、优化组合原则。

35. 教学媒体选择的方法有问题表、矩阵式、算法式、流程图。

36. 教学评价的功能有诊断功能、激励功能、调控功能、教学功能、导向功能。

37. 信息化教学评价的方法有学习档案、学习契约、概念地图、绩效评估、量规

38. 教学系统设计结果评价的内容有教学效果的评价、教学设计成果的评价、教学结果的形成性评价、教学设计结果的总结性评价。

39. 多媒体教学系统资源的评价标准(“五性”原则)有教育性、科技性、技术性、艺术性、经济性。

40. 多媒体教学软件的基本类型有课堂演示型、学生自主学习型、模拟实验型、训练复习型、教学游戏型、资料工具型。

41. 简述 ABCD 编写法

优点:

避免了用传统方法表述目标的含糊性，培养了学生的分析能力。

缺点:

只注重学生外在行为的变化，而未注意其内在的心理过程。

A—对象 (Audience): 阐明教学对象

B—行为 (Behavior): 说明通过学习以后，学习者应能做什么

C—条件 (Condition): 说明上述行为在什么条件下产生

D—标准 (Degree): 规定达到上述行为的最低标准

42. 典型的以学为主的教学模式和策略(支架式、抛锚式) 【重要指数:

★★★★★】

支架式教学策略：为学习者建构对知识的理解提供一种概念框架

理论基础：维果斯基的“最邻近发展区”理论

步骤：

① 搭脚手架

围绕当前学习主题，按“最邻近发展区”的要求建立概念框架。

② 进入情境

将学生引入一定的问题情境（概念框架中的某个层次）

③ 独立探索

让学生独立探索

④ 协作学习

进行小组协商、讨论

⑤ 效果评价

自我评价和小组评价：

① 自主学习能力 ② 对协作学习的贡献 ③ 是否完成意义建构

抛锚式教学策略要求以真实事例或真实问题为基础（作为“锚”），所以有时也被称为“实例式教学策略”或“基于问题的教学策略”。

步骤：

① 创设情境

使学习能在和现实情况基本一致或相类似的情境中发生。

② 确定问题（抛锚）

在上述情境下，选择出与当前学习主题密切相关的真实性事件或问题作为学习的中心内容

③ 自主学习

教师向学生提供解决该问题的有关线索，学生自主探索。

④ 协作学习

讨论、交流，加深对问题的理解。

⑤ 效果评价

随时观察并记录学生在解决问题过程中的表现，以此作为评价的依据。

43. 研究性学习的特点

- ①强调知行合一
- ②以自然界或社会中的真实问题作为研究的专题
- ③注重学习的实践性(社会调查/动手实验/查找资料)
- ④注重学习过程及学习过程中的感受和体验
- ⑤强调学习的自主性
- ⑥强调学习的开放性(走出课堂, 走向社会)

44. 教学设计的定义【重要指数: ★★★★★】

是以学习理论、教学理论、传播理论为基础, 运用系统的观点和方法, 分析、研究教学问题, 建立解决问题的策略、方案, 并通过评价不断修改和完善方案, 以优化教学效果并提高教学绩效的一种可操作过程。

45. 学习需要的定义

学习需要是指学习者学习方面所期望达到的状况与目前状况之间的差距。

教学设计的一切活动都是为了学习者的学, 学习者就是教学的对象, 又是学习的主体。

46. 教学策略

教学策略是对完成特定的教学目标所采用的教学活动的程序、方法、形式及媒体等因素的总体考虑。

47. 多媒体技术的概念

指计算机交互式综合处理多种媒体信息——文本、图形、图像和声音, 是多种信息建立逻辑连接, 集成为一个系统并具有交互性, 简而言之, 多媒体技术就是计算机综合处理声、文、图信息的技术, 具有集成性、实时性和交互性。

48. 多媒体课件概念【重要指数: ★★★★★】

①是采用多媒体技术综合处理文本、图形图像、动画、音频、视频等多媒体信息, 并根据教学目标的要求表达某一课程或若干门课程教学内容的计算机软件;

②是一种根据教学目标设计、表达特定教学内容, 反应一定教学策略的计算机教学程序;

③是一种可以用来存储、传递和处理教学信息, 允许学生进行人机交互操作, 取得反馈, 并能够对学生的学习效果做出适当评价的教学媒体。

49. 多媒体课件在教学中的应用

提供多元的信息展示方式；为培养多样式的思维方式创造条件；为灵活、多样化的学习步骤提供了基础；为教学提供了大容量和集成化的教学信息资源。

50. 多媒体课件的设计原则（评价标准）【重要指数：★★★★】

①教育性：要有明确的目标；根据教学大纲，围绕解决教学重点、难点而设计；适合学生接受水平

②科学性：教学媒体符合科学原理；选材符合实际；操作准确、规范；素材真实、科学。

③技术好：设备状态良好；制作人员技术熟练

④艺术性：内容真实；画面优美流畅；光线与色彩搭配合理；语音优美

⑤经济型：编制多媒体课件，要有周密的计划；编制多媒体课件，要以是否符合教学要求，是否取得所追求的教学效果为前提。

51. 以教为主的教学设计模式（框图+相关论述）【重要指数：★★★★★】

以教为主的教学设计的研究重点是如何使教师更好地进行教学，它以教师的“教”为出发点，以系统地传递知识和技能为基本目的。设计时应考虑在发挥教师主导作用的同时，如何更好地体现学习者的主体作用，不断提高教学效果和教学效率。

其中各主要环节的作用和要求如下：

（1）前期分析

通过调查研究，分析学习需要、学习者和学习内容，以此作为教学设计的依据。

（2）阐明教学目标

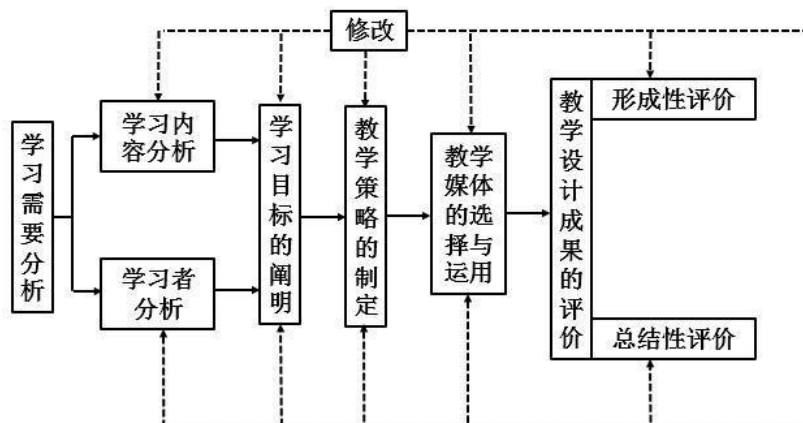
明确学习者应该掌握的知识和技能，解决教什么的问题。

（3）制定教学策略以及选择与设计教学媒体

根据要达到的教学目标以及学习内容等，选择教学策略和媒体，形成行之有效的教学方案。

（4）实施教学评价

运用评价的手段和方法，对教与学给予评价。



52. 教学设计的基本过程及各阶段的主要任务【重要指数：★★★★】

(1) 前期分析。教学设计的前期分析主要包括学习需要分析、学习任务分析、学习者分析、学习背景分析。

(2) 教学目标阐明。教学目标就是通过教学后，学习者在知识和技能、过程和方法、情感态度和价值观等方面发生的预期的变化。其方法有①行为术语法②表现性目标表述法③内部心理和外显行为相结合的方法。

(3) 教学策略的制定。如何帮助学习者达到预期的教学目标，这是“如何教”的问题，即教学策略的制定。一般来说，适合我国学校教育的教学策略体系主要包括如下要素：教学过程的确立（主要指教学过程的阶段论）、学习方式的设计、教学方法的选择、教学组织形式的确立、教学媒体的选择。

(4) 方案编写与成果评价。

①方案编写：教学设计方案既是实施教学的依据，也是教学设计工作的总结。其形式有文本形式、文本流程图相结合的形式、文本和表格相结合的形式等等。

②成果评价：教学设计成果的评价是指教学设计的形式性评价。其目的是获得教学设计成功与否的反馈信息，以便及时修改产品，提高教学设计产品质量。53.

确定学习者的认知结构变量【重要指数：★★★】

第一个认知结构变量是指认知结构的“可利用性”——即学习者原有认知结构中是否存在可用来对新观念起固定、吸收作用的观念。

第二个认知结构变量是指认知结构的“可分辨性”——即这个起固定、吸收作用的原有观念与当前所学新观念之间的异同点是否清晰可辨。

第三个认知结构变量是指认知结构的“稳固性”——即这个起固定、吸收作用的原有观念是否稳定、牢固。

54. 教学策略设计——最能体现教学设计创造性的环节

1. “先行组织者”——奥苏贝尔 先行组织者指在介绍当前学习内容之前呈现的引导性材料。以便于建立新、旧知识间的联系。

作用：将学习者认知结构中“原有观念”用适当的语言文字、媒体或二者的结合表述或呈现出来。

实施步骤：确定先行组织者——设计教学内容的组织策略（“渐进分化”；“逐级归纳”；“整合协调”）。

2. “五段教学”——一种接受学习策略 实施步骤：激发动机——复习旧课——讲授新课——运用巩固——检查效果。

优点：较短时间掌握较多知识；缺点：学生处于被动地位，不利于主动性发挥。

3. “九段教学”——加涅

实施步骤：激发兴趣与动机——阐明教学目标——刺激回忆——呈现刺激材料——提供学习指导——诱导反应——提供反馈——提供学生成绩——促进知识保持和迁移。比较适用于 CAI 系统。

4. “假设—推理”教学策略——培养学生逻辑思维能力

实施步骤：问题——假设——推理——验证——结论 优点：有利于逻辑思维能力发展；缺点：只限与数理学科。

5. “示范——模仿”教学策略——较适合动作技能领域的教学实施步骤：定向——参与性练习——自主练习——迁移。

55. 教学媒体的选择和运用

1 影响媒体选择的因素：教学目标和教学内容的要求；不同年龄阶段学生认知特点和习惯，爱好；具体教学条件；教学媒体的功能。

2 媒体选择的方法：问题表征；矩阵式；算法型；流程图式；“目标—内容—媒体”。

56. 多媒体课件开发的基本步骤

高质量多媒体课件的开发是一项复杂的系统工程，其开发步骤如下：

(1) 环境分析：多媒体课件的环境分析主要包括教学目标分析、课件使用对象分析和开发成本估算分析等任务。

(2) 教学设计：该阶段的主要任务包括详细分析教学内容、划分教学单元、选择适当的教学模式等。

(3) 脚本设计：是课件设计与实现的重要依据，是课件开发过程中由面向教学策略的设计到面向计算机软件实现的过渡阶段，分为文字脚本和制作脚本两种。

57. 教育技术的发展趋势

(1) 教育技术作为交叉学科的特点将日益突出。

(2) 教育技术将日益重视实践性和支持性研究。

(3) 教育技术将日益关注技术环境下的学习心理研究。

(4) 教育技术的手段将日益网络化、智能化、虚拟化。

58. 教育技术与教师专业素质的关系【重要指数：★★★】

(1) 专业素质主要包括知识、能力等多方面，其中知识是基础，能力是技能化知识的综合体现，素质则是知识和能力的升华。

(2) 对于信息时代的教师而言，专业素质可以通过教育技术能力、信息技术与课程整合的水平等方面得到具体表现。教育技术能力是信息时代教师专业素质的必需组织部分。

(3) +结合实际

59. 现代教育技术在教学评价中的作用【重要指数：★★★★】

(1) 以信息技术为核心的现代教育技术为教学评价提供了先进的平台和良好的支撑环境。

(2) 在传统评价技术的基础上接着相互网络化、智能化、多媒体化、数字化等现代教育技术系统环境和软件，不仅能进行大数据量的处理，大大减少人力劳动，而且创新和发展了教学评价的方法和技术。

(3) 现代教育技术在教学评价中有着广泛的应用，其评价方法主要有工艺学记录、学习反应信息分析、电子档案袋、统计软件和评价研究工具，使教学评价更加简便、科学。

60. 信息化教学设计的基本原则【重要指数：★★★★】

- ①以学为中心，注重学习者学习能力的培养。教师是作为学习的促进者，引导、监控和评价学生的学习进程(强调以学生为中心)
- ②充分利用各种信息资源来支持学习
- ③以”任务驱动”和”问题解决”作为学习和研究活动的主线，在相关的有具体意义的情境中确定和教授学习策略与技能。(注重情境的创设)
- ④强调”协作学习”(学生之间、师生之间、教师之间的协作)
- ⑤强调针对学习过程和学习资源的评价

61. 信息化教学设计的过程

- ①单元教学目标分析
- ②教学任务与问题设计
- ③信息资源查找与设计
- ④教学过程设计
- ⑤学生作品范例设计
- ⑥评价规划设计
- ⑦单元实施方案设计
- ⑧评价修改

62. 学习工具设计

定义：是指有益于学习者查找、获取和处理信息，交流协作，构建知识，以具体的方法组织并表述理解和评价学习效果的中介。

分类：概念地图；电子学档；学习契约。

63. 概念地图作为学生学的工具

- ①作为知识表证工具，可以提高学习者对概念的理解；
- ②作为高级的认知工具，可以对学习者的学习进行思维引导；
- ③作为协作交流的工具，有利于学习者的协作交流。
- ④作为一种计划工具，提高学习者的元认知技能。

64. 信息化教学设计概念【重要指数：★★★】

所谓信息化教学设计概念是在综合把握现代教育教学原理的基础上，充分利用现代信息技术和信息资源，科学安排教学过程的各个环节和要素，为学习者提供良好的信息化学习条件，实现教学过程最优化的系统方法。

65. Web Quest:

网络主题探究是一种面向探究的活动，活动中学生们所用到的所有或大部分信息都来自网络。这种学习活动有以下主要特点：有一个明确的主题或问题；这类问

题可通过寻求信息而得到解答；问题的解答没有唯一性。

66. Web Quest 的构成及其设计要点

介绍、任务、过程、资源、评估、结论

67. 信息技术与课程整合

信息技术与课程整合，不是把信息技术仅仅作为辅助教或辅助学的工具，而是强调要把信息技术作为促进学生自主学习的认知工具和情感激励工具，利用信息技术所提供的自主探索、多重交互、合作学习、资源共享等学习环境，把学生的主动性、积极性充分调动起来，使学生的创新思维与实践能力在整合过程中得到有效的锻炼，这正是创新人才培养所需要的。（信息技术以课程目标为核心）

69. 信息技术与课程整合的基本原则【重要指数：★★★★】

教学过程任务驱动式原则；信息技术作为学生基本认知工具的原则；；能力培养和知识学习相结合的教学目标原则；“教师为主导，学生为主体”的教学结构原则；个别化学习和协作学习的和谐统一原则。

70. 信息技术与课程整合的意义与展望（技术在课堂教学的应用、目标）【重要指数：★★★★】

意义：有利于实现教育教学的根本目的；可以帮助教师教学；有利于提高学生的信息素养；可以帮助学生学习；有利于培养学生的创造性；作为整合多学科的工具。

展望：评估体系的构建；教学资源库的统一建设。

71. 信息化教学评价与传统教学评价的比较【重要指数：★★★★】

①评价目标不同；

②评价标准的制定者不同；

③对学习资源的关注不同：

在传统教学中，学习资源往往是相对固定的教材和辅导材料，因而对于学习资源的评价相对忽视，往往只是在教材和辅导教材等成为产品前，才有由特定学生与教师所实施的检验或实验性质的评价出现。而在信息化教学中，学习资源的来源十分广泛，特别是互联网在学习中的介入，更使学习资源呈现“取之不尽”之势。

