



“十三五”职业教育国家规划教材

幼儿园多媒体课件 设计与制作

主 编 袁淑玲

副主编 李 贺 肖紫珍



西南财经大学出版社
Southwestern University of Finance & Economics Press

图书在版编目(CIP)数据

幼儿园多媒体课件设计与制作/袁淑玲主编.—成都:西南财经大学出版社,2019.6(2023.7重印)

ISBN 978-7-5504-3886-6

I. ①幼… II. ①袁… III. ①幼儿园—多媒体课件—制作—教材
IV. ①G436

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第024119号

幼儿园多媒体课件设计与制作

主编 袁淑玲

策划编辑:吕 洋

责任编辑:李特军

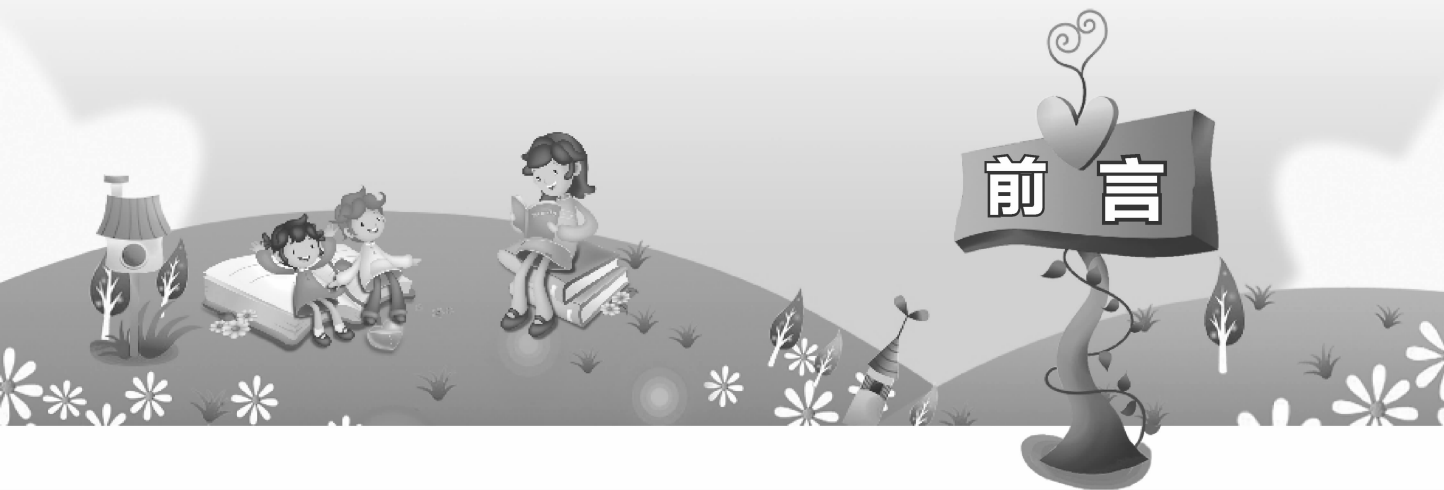
责任校对:陈何真璐

装帧设计:黄燕美

责任印制:朱曼丽

出版发行	西南财经大学出版社(四川省成都市光华村街55号)
网 址	http://cbs.swufe.edu.cn
电子邮件	bookcj@swufe.edu.cn
邮政编码	610074
电 话	028-87353785
印 刷	三河市骏杰印刷有限公司
成品尺寸	185mm×260mm
印 张	12
字 数	291千字
版 次	2019年6月第1版
印 次	2023年7月第5次印刷
书 号	ISBN 978-7-5504-3886-6
定 价	36.00元

版权所有,翻印必究。



党的二十大报告强调,要办好人民满意的教育,全面贯彻党的教育方针,落实立德树人根本任务,培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。当今世界,教育正经历着重大变革,其最主要的特征就是信息化。信息化发展对幼儿教育产生的影响也是十分深远的。对广大幼儿教师和幼儿教育专业的学生来说,利用软件制作多媒体课件、熟练使用现代化教育设备进行教学是必须掌握的基本技能。

针对上述背景,我们编写了《幼儿园多媒体课件设计与制作》一书。本书集合了现代教育技术的重点内容,体现了教学信息化的特点。

本书的特色是从基础理论出发,注重操作实践。本书首先对多媒体的基础知识进行系统的阐述,以 PowerPoint 2010 为主要工具,全面介绍幼儿园多媒体课件设计与制作的相关知识与技能,书中通过完整的理论框架,生动、详细的图文表述,力图使读者掌握幼儿教育多媒体课件的设计与制作方法,提高实际运用能力。

全书共有七个单元,分别为幼儿园多媒体课件的基础知识、幼儿园多媒体课件素材的采集与处理、幼儿园多媒体课件的处理技术、幼儿园多媒体课件的界面设计、幼儿园多媒体课件的交互设计、幼儿园多媒体课件的放映与打包及幼儿园多媒体课件的制作实例。本书在每个单元的开始设置了“学习目标”,使学生明确了解需要学习什么;在每个单元末设置了“思考与练习”,使读者可以及时总结、巩固所学知识;在正文中穿插了“小贴士”,以补充相关知识,帮助读者加深理解,使教材富有趣味性。

本书各单元的学时分配建议如下:

内 容	学 时
单元 1 幼儿园多媒体课件的基础知识	5
单元 2 幼儿园多媒体课件素材的采集与处理	10
单元 3 幼儿园多媒体课件的处理技术	15
单元 4 幼儿园多媒体课件的界面设计	6
单元 5 幼儿园多媒体课件的交互设计	6
单元 6 幼儿园多媒体课件的放映与打包	4
单元 7 幼儿园多媒体课件的制作实例	5
总学时	51



本书由石家庄科技工程职业学院袁淑玲任主编,由鞍山师范学院高等职业技术学院李贺和宜春幼儿师范高等专科学校肖紫珍任副主编。这些编者均来自教学一线,具有丰富的教学经验和课件制作实践经验。

本书在编写过程中借鉴了相关领域专家、学者的研究成果,同时也参考了诸多多媒体课件制作的相关教材,在此向相关人员表示衷心的感谢!由于编者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,欢迎广大读者在使用本书的过程中提出宝贵的意见和建议,以帮助我们进一步完善本书。

编 者





单元 1 幼儿园多媒体课件的基础知识 1

学习目标	1
第一课 多媒体课件认知	1
第二课 多媒体课件的设计	4
第三课 多媒体课件的制作	7
第四课 多媒体课件的评价	12
思考与练习	14

单元 2 幼儿园多媒体课件素材的采集与处理 15

学习目标	15
第一课 多媒体素材认知	15
第二课 文本素材	16
第三课 图形与图像素材	22
第四课 音频素材	34
第五课 视频素材	42
第六课 动画素材	44
思考与练习	45

单元 3 幼儿园多媒体课件的处理技术 46

学习目标	46
第一课 PowerPoint 2010 基本操作	46
第二课 文字处理技术	54
第三课 图形与图像处理技术	68
第四课 音频处理技术	87
第五课 视频处理技术	94
第六课 动画处理技术	99
思考与练习	107



单元 4 幼儿园多媒体课件的界面设计 109

学习目标	109
第一课 界面设计的原则	109
第二课 界面设计的基本方法	112
第三课 常用界面设计介绍	116
第四课 运用母版设计界面	119
第五课 幼儿园多媒体课件界面设计实训	120
思考与练习	129

单元 5 幼儿园多媒体课件的交互设计 130

学习目标	130
第一课 多媒体课件交互的实现方法	130
第二课 交互的简单应用	134
第三课 控件及 VBA 编程的使用	138
第四课 幼儿园多媒体课件交互设计实训	143
思考与练习	150

单元 6 幼儿园多媒体课件的放映与打包 151

学习目标	151
第一课 课件的放映	151
第二课 课件的打包	157
第三课 课件的优化	159
第四课 课件的格式转换	160
第五课 幼儿园多媒体课件放映与打包实训	164
思考与练习	165

单元 7	幼儿园多媒体课件的制作实例	166
学习目标		166
第一课 “有趣的图形”课件的设计与处理一		167
第二课 “有趣的图形”课件的设计与处理二		181
思考与练习		183
参考文献		184



单元 1

幼儿园多媒体课件的基础知识



学习目标

- 了解多媒体课件的类型、特点。
- 掌握多媒体课件设计的原则与流程。
- 认识制作多媒体课件的软件，掌握制作多媒体课件的流程与注意要点。
- 了解多媒体课件的评价标准和评价方法。

第一课 多媒体课件认知

一、多媒体课件的相关概念

多媒体课件的相关概念如下：

1. 多媒体信息

多媒体信息是指集文字、图形与图像、声音、动画、视频为一体的综合媒体信息。

2. 多媒体技术

多媒体技术是指利用计算机综合处理多种媒体信息，使多种信息建立逻辑连接而集成一个具有交互性的系统。

3. 多媒体课件

多媒体课件是在一定的学习理论指导下，根据教学目的设计的、反映某种教学内容与教学策略的计算机软件。多媒体课件必须根据教学大纲的要求和教学的需要来设计和制作。多媒体课件由计算机科学、教育学、心理学等多门学科交叉形成，既属于广阔的计算机应用领域，又属于一项重要的教育技术。

在幼儿园教学中，多媒体课件是一种能够辅助幼儿教师完成一定教学任务或为学习者提供自主学习资源的多媒体教学软件。多媒体课件在幼儿园教育教学领域得到了广泛的应用。



小贴士

多媒体技术的特点

多媒体技术具有如下特点:

1. 集成性

多媒体技术能够对信息进行多通道统一获取、存储、组织与合成。

2. 控制性

多媒体技术是以计算机为中心,综合处理和控制多媒体信息,并按人的要求将多媒体信息以多种媒体形式表现出来,同时作用于人的多种感官的技术。

3. 交互性

交互性是多媒体有别于传统信息交流媒体的主要特点之一。传统信息交流媒体只能单向地、被动地传播信息,而多媒体技术可以实现人对信息的主动选择和控制。

4. 非线性

多媒体技术的非线性特点将改变人们传统循序性的读写模式。以往人们大都采用章、节、页的框架进行读写,循序渐进地获取知识,而多媒体技术将借助超文本链接,把内容以一种更灵活、更具变化性的方式呈现给读者。

5. 实时性

当用户给出操作命令时,相应的多媒体信息能被实时控制,如声音、视频可以随时间的变化而变化。

6. 互动性

多媒体技术可以形成人与机器、人与人及机器间的互动。互相交流的操作环境及身临其境的场景,可以使人们根据需要进行控制。人机相互交流是多媒体最大的特点。

7. 信息使用的方便性

用户可以按照自己的需要、兴趣、任务要求、偏爱和认知特点等来使用信息,选择图、文、声等信息表现形式。

8. 信息结构的动态性

“多媒体是一部永远读不完的书”,用户可以按照自己的目的和认知特征重新组织信息,增加、删除或修改节点,重新建立链接。

二、多媒体课件的类型

总体来看,多媒体课件主要有以下五种类型:

1. 助教型

助教型多媒体课件是为了突出或解决某一课程的教学重点与难点而开发的,其中的知识点可以是不连续的。助教型多媒体课件主要用于课堂演示教学,因此也称为课堂演示型多媒体课件。助教型多媒体课件重点在于对学习者的启发、提示,或帮助学习者加深理解与记忆,或激发学习者的兴趣,能够让学习者积极主动地学习。

助教型多媒体课件一般由教师自行编制,通常有两种形式:一种是利用工具软件

PowerPoint 制作的演示幻灯片,也称电子教案;另一种是在多媒体创作工具软件 Authorware 中集成的教学软件。这两种多媒体课件均是在直线式演示的基础上,根据教师的需求实现跳转和链接功能,集成图像、文字、声音、视频等多种媒体元素,具有交互性。在教学中,助教型多媒体课件适用于各学科演示重点内容、难点内容、数据图表、动态现象,模拟示意等,还可用于配合课堂的讲授、讨论、练习和示范。

2. 助学型

助学型多媒体课件通过体现在界面上的交互式设计,让学习者进行人机交互操作,使学习者实现自主学习。因此,助学型多媒体课件也称为自主学习型多媒体课件。

助学型多媒体课件具有完整的知识结构,体现了一定的教学过程和教学策略,提供相应的形成性练习供学习者进行学习测评。与助教型多媒体课件不同,助学型多媒体课件在结构上的主要关系不是顺序的直线式,而是非线性网状结构,供学习者通过选择链接来选择信息。

在设计功能较全、需要组织和利用大量信息、要对学习者实现有效监控的助学型多媒体课件时,需要利用数据库来支持相关软件的运行。在设计小型课件时,也应该按照数据库的规范组织信息。由于超媒体结构容易使学习者在浏览信息时迷失方向,理解不清学习目标,因此还需要配合使用多种导航方法,构成课件的导航系统。

3. 模拟实验型

模拟实验型多媒体课件利用计算机仿真技术,提供可更改参数的指示项,供学习者进行模拟实验或操作使用。当输入不同的参数时,模拟实验型多媒体课件能随时真实地模拟对象的不同状态和特征,如模拟各种仪器的使用、多种技能的训练等。模拟实验型多媒体课件注重所模拟的特定系统,而不是普遍的解决问题的技能和策略。

模拟是用多媒体技术再现真实的或想象的系统,用于教授系统如何运作。根据模拟的教学目的和所模拟的内容,模拟实验型多媒体课件可分为两大类:一类是物理模拟和过程模拟,另一类是程序模拟和情境模拟。物理模拟是指在屏幕上展现某种物体或现象,主要用于事实、概念等陈述性知识的教学;过程模拟是指加快或减慢通常不便于真实观察的过程,或是把抽象的事物变化发展过程可视化,可以让学习者多次运行模拟步骤,观察物体的变化,体会所发生的现象。程序模拟主要用于智慧技能、认识策略等程序性知识的学习,其目的是教授达到某个目的的活动的顺序,其中包含实际事物(物体)的模拟;情境模拟可以为学习者提供多种可选择的活动方案,主要用于培养他们在不同情境中的态度与行为,而不是以学习知识和技能为目标,如为学生提供假设的情境,让学生扮演其中的一个角色等。

总体来看,各种模拟实验型多媒体课件的共性是能让学习者真实地看到、体验到选择一定的行为将会产生一定的结果。

4. 训练与练习型

训练与练习型多媒体课件主要用问题或练习的形式来训练、强化学习者某方面的知识或能力,该多媒体课件中所显示的教学信息主要由数据库来提供。设计训练与练习型多媒体课件时要保证其具有一定比例的知识点覆盖率,以便全面地训练学习者的能力和考核学习者的水平。

训练与练习型多媒体课件向学习者提供与所学知识相关的练习项目,通常是每次一个项目,对每个项目给予反馈,反馈的内容取决于学习者的选择或回答,反馈的形式包括简单



的对或错判定、提示继续尝试、动画演示、语言解释等。当学习者回答正确时,课件直接进入下一个练习项目。

训练与练习型多媒体课件的功能可以分为多个层次,学习者逐一回答课件中显示的问题。功能较强的课件能够在学习者回答正确(错误)某一层次的问题后,将学习者引导至更高层次(低一层次)的问题。

5. 资料、积件型

资料、积件型多媒体课件包括各种电子书、词典和积件式课件,通常提供某种教学功能和某类教学资料,不能完整地反映教学的全过程。这种类型的多媒体课件可供学习者和教师进行资料查阅,也可以根据教学需要对其中的资料进行编辑和集成,使之成为实用性更强的多媒体课件。

三、多媒体课件的特点

与其他教学媒体相比,多媒体课件有以下四个特点:

1. 集成性

多媒体课件呈现出多种多样的形式和丰富的内容,集文字、图形、图像、音频、动画、视频于一体,在承载信息方面真正实现了多媒体化,能够有效提高教学的效率和质量。

2. 交互性

无论是视觉媒体、听觉媒体还是视听媒体,它们的信息传递方式基本上都是单向的,而多媒体课件则打破了这一限制,实现双向通信、人机交互,使教与学都更加方便。

3. 信息传输网络化

多媒体课件以数字化的方式存储、处理信息,将信息编码压缩后使其数据量变小,适合在网络上传播,而且多数情况下能做到双向实时传输。

4. 智能性

多媒体课件具有超文本的动态结构,把计算机的内在运算机制与智能性的外部工作联系起来,能结合学习者的反应做出判断,帮助学习者选择相应的学习策略,还可以使学习者按照自己的目的和认知特点重新组织信息,采用不同的学习路径进行学习。

第二课 多媒体课件的设计

一、多媒体课件设计的原则

设计多媒体课件时要遵从以下四个原则:

1. 教育性原则

教育性原则是指多媒体课件设计必须以教学大纲为依据,根据教学目标与要求,利用计算机的强大功能,通过图文并茂、形声并举的多媒体形式来表达教学内容,运用交互性手段来实施教学,同时采取恰当、合理的教学策略,在方法、方式上能够满足教与学的需要,对学

习者获取知识、发展能力、培养品德起到良好的教育作用,有益于学习者的个性发展。

2. 科学性原则

科学性原则是指多媒体课件中的内容必须科学,无知识性错误,概念描述要科学,问题表述要正确,资料引用要严谨、准确;各种演示、示范,绘制的图表,以及书写的公式、字幕等都应规范、标准;不允许任何违背科学准则的现象出现。各个知识点之间应建立一定的联系方式,以形成具有学科特色的知识结构体系。解说词和旁白要精练、准确,声音效果逼真,音乐合理。

3. 技术性原则

技术性原则是指多媒体课件在制作和编辑技巧上要达到特定的标准,要运行流畅、跳转灵活,不出现卡顿现象,视听同步,界面具有交互性,方便使用。

另外,不能忽视多媒体课件的运行环境。多媒体课件制作完成之后,应可以在绝大多数的计算机系统上运行,并且要求脱离制作平台,具有可移植性或可兼容性,做到课件的开发环境与运行环境互不相干。

4. 艺术性原则

艺术性原则是指多媒体课件的画面、声音等要素的表现要符合审美的规律,在不违背科学性和教育性的前提下,使内容具有艺术表现力和感染力,能引起学习者的学习兴趣并促使其主动参与。艺术性原则允许多媒体课件挖掘教学内容内在的亮点,通过巧妙的设计和處理,运用动画和字幕将想要表达的内容展现出来;也允许塑造出美观、鲜明、造型优美、影音和谐、富有表现力和感染力的人机交互界面;要求解说(或旁白)和背景音乐悦耳协调,声音处理和画面造型协调,保证视听同步。

二、多媒体课件设计的流程

多媒体课件是指在教学中用于执行教学任务的多媒体软件,也属于多媒体教材。作为教材,多媒体课件的设计核心是基于学习理论和教学理论,对课件的教学内容、教学过程进行设计。采用软件工程的思想和方法是进行多媒体课件设计与开发的保证。

多媒体课件的设计一般包括需求分析、概要设计、详细设计、课件开发、评价与修改五个阶段,其一般流程如图 1-1 所示。

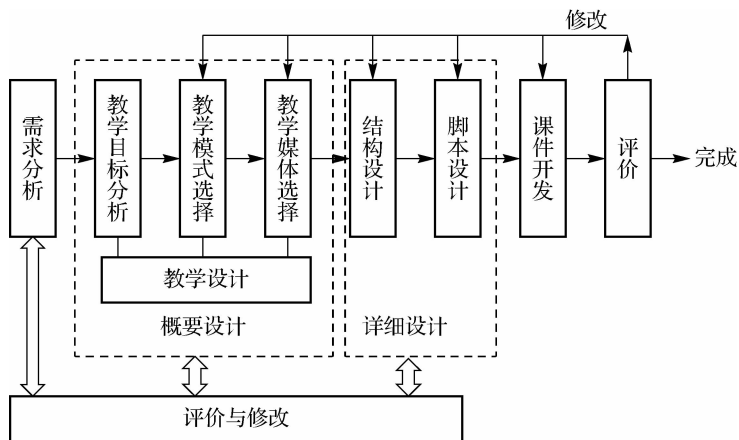


图 1-1 多媒体课件设计的一般流程



1. 需求分析

多媒体课件设计的首要阶段是需求分析,要明确使用多媒体课件的原因、教学内容、教学对象、设备条件和开发条件等。

2. 概要设计

概要设计阶段也可以称为教学设计阶段,这一阶段主要是对原始教材进行再创造,将原本静止的教学材料转变成一系列教学交互活动,主要工作包括教学目标分析、教学模式选择和教学媒体选择。

(1) 教学目标分析。为了实现总体的教学目标,可以将总任务分解成若干具体任务,以便一步步地展开教学。在设计课件时,主要是把每节课的教学内容分解成许多足够小的教学单元。

(2) 教学模式选择。教学模式选择主要是根据教学目标、学习者的特点、受众、实际设计约束等因素选择适当的教学模式。

(3) 教学媒体选择。在教学媒体的选择上,应做到媒体与教学目标统一、媒体与教学方法协调、媒体与学习者认知水平相符。

3. 详细设计

详细设计包括结构设计和脚本设计两方面。

(1) 结构设计。结构设计是对各部分教学内容的相互关系和呈现形式、整个课件的框架结构的设计。

(2) 脚本设计。脚本设计是设计制作多媒体课件的重要环节,其工作内容如下:以教材为基本依据,对教学内容的选择、结构的布局、视听形象等表现人机界面的形式、解说词或旁白的撰写、声响和配乐的手段等进行缜密的考虑和仔细的安排,确定内容结构、表现形式及教学顺序。脚本不仅要规划出各项内容显示的顺序和步骤,还要描述分支路径和衔接流程,以及各步骤的具体内容。

4. 课件开发

在设计多媒体课件时,对文本、图形、图像、动画、音频、视频等各种媒体素材的获取、创作和加工是整个设计制作过程中最消耗精力和各项资源的一个环节。

多媒体课件开发最核心的环节是制作合成。制作合成环节的主要任务是根据脚本的要求和意图将各种多媒体素材整合起来,制成操作简单、使用方便、界面友好、导航清晰、交互性强的多媒体课件。

5. 评价与修改

在课件开发的各个环节始终穿插着对课件的评价。对课件的评价包括形成性评价与总结性评价,形成性评价与修改存在于课件开发的各个环节,只有通过评价才能进入下一个环节,否则就需要调整、修改当前方案。当课件开发完成之后,对课件的评价称为总结性评价,总结性评价是对课件质量的总评定。

第三课 多媒体课件的制作

一、制作多媒体课件的常见软件

制作多媒体课件的常见软件主要有以下几种：

1. PowerPoint

PowerPoint 是微软公司出品的 Office 软件系列的重要组成部分之一,是典型的演示文稿制作软件,功能强大。在教学中,PowerPoint 是最常见的多媒体课件制作软件。PowerPoint 最大的优势在于操作简便、易于掌握。对教师来说,利用 PowerPoint 软件进行课件的制作、编辑、发布是一项基础技能。利用 PowerPoint 的插入功能,可以非常方便地为幻灯片添加多媒体内容,并能利用自定义动画控制幻灯片的演示顺序;PowerPoint 的 VBA 功能也很强大,通过该功能可以实现课件的交互。

2. Authorware

Authorware 是一款 Adobe 公司开发的优秀的交互式多媒体集成软件。Authorware 利用图标管理内容,利用流程线控制内容呈现的顺序,直观易学。虽然 Authorware 在课件开发中有很多优势,但在其 7.0 版本发布后,Adobe 公司不再开发新版本,目前处于停止开发状态。因此,近年来该软件逐渐淡出课件制作者的视线。

Authorware 7.0 的界面如图 1-2 所示。

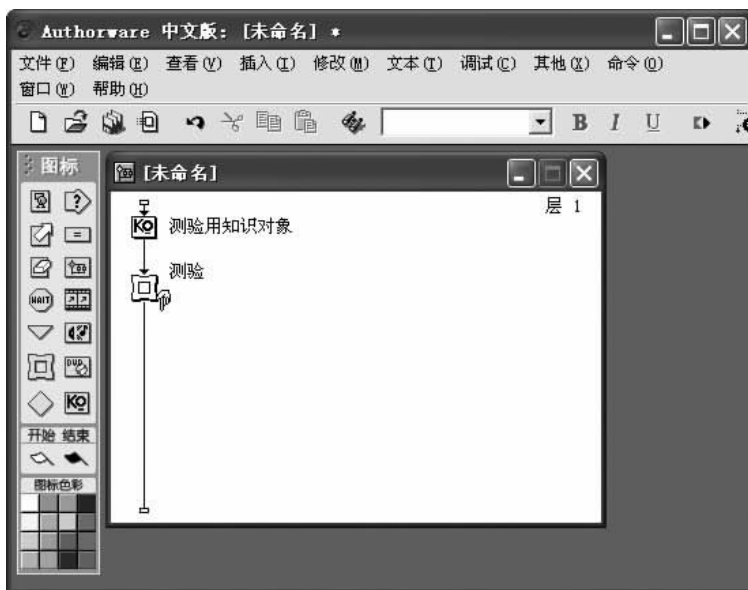


图 1-2 Authorware 7.0 的界面

3. Flash

Flash 的全称为 Adobe Flash Professional,是 Adobe 公司开发的一款优秀的多媒体集



成开发软件,是制作二维动画的标准软件。Flash 用库组织、管理内容,用帧控制内容的播放顺序,其强大的 ActionScript 脚本语言能够实现很多需要的功能。将 Flash 强大的交互功能与 PowerPoint 高效结合,能够更加高效地开发多媒体课件。Flash 发布的文件非常适合在网络上传输,并且能与 PowerPoint 等众多软件紧密集成。

Flash CS6 的界面如图 1-3 所示。



图 1-3 Flash CS6 的界面

4. Visual Basic

Visual Basic 是微软公司开发的结构化、模块化、面向对象、包含协助开发环境的,以事件驱动为机制的可视化程序设计语言。Visual Basic 源自 BASIC 编程语言,拥有图形用户界面(graphical user interface, GUI)和快速应用程序开发(rapid application develop, RAD)系统,可以轻易地使用数据库访问对象(Data Access Object, DAO)、远程数据对象(Remote Data Objects, RDO)、ActiveX 数据对象(ActiveX Data Objects, ADO)连接数据库,或者轻松地创建 ActiveX 控件。利用 Visual Basic 提供的组件可以轻松、快速地编写一个应用程序。

Visual Basic 的界面如图 1-4 所示。

5. 几何画板

几何画板是美国 Key Curriculum Press 公司开发的软件,在界面中有一个通用的数学、物理教学环境,提供丰富而方便的创造功能,使用户可以按照自己的需求随心所欲地编写自己需要的教学课件。几何画板提供了丰富而方便的创造功能,主要以点、线、圆为基本元素,

通过对这些基本元素的变换、构造、测算、计算、跟踪轨迹等制作出其他较为复杂的图形。因此,几何画板在算术、数学中是强有力的辅助教学工具。几何画板可以与 PowerPoint 等软件集成使用。

几何画板的界面如图 1-5 所示。

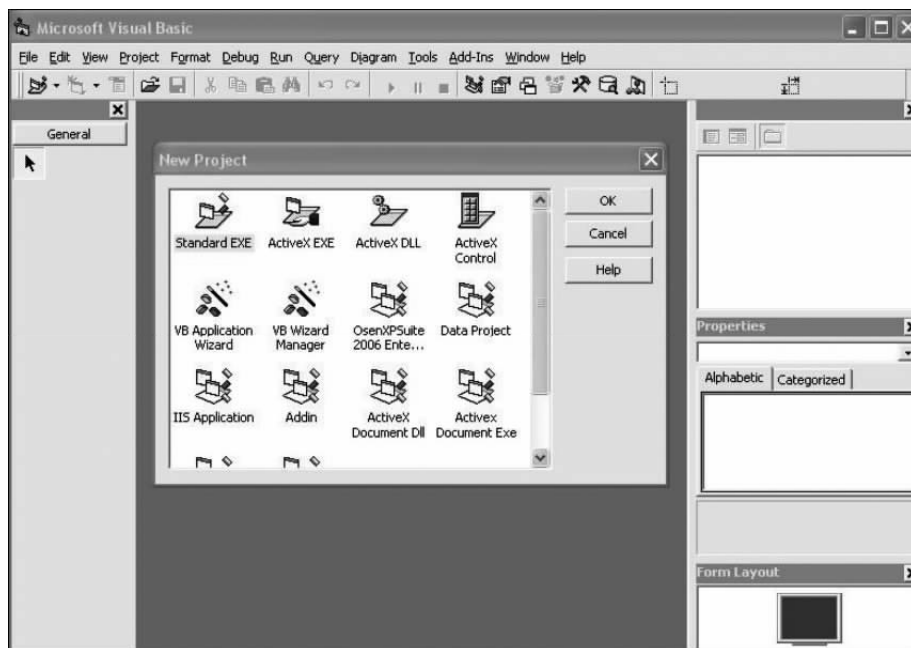


图 1-4 Visual Basic 的界面

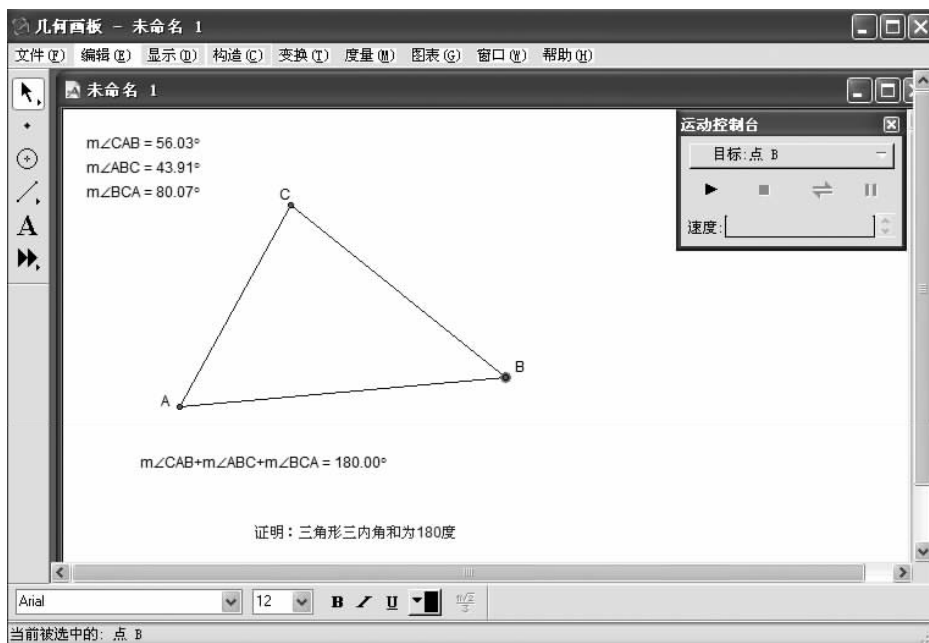


图 1-5 几何画板的界面



二、多媒体课件制作的流程

完整的多媒体课件制作流程如图 1-6 所示。

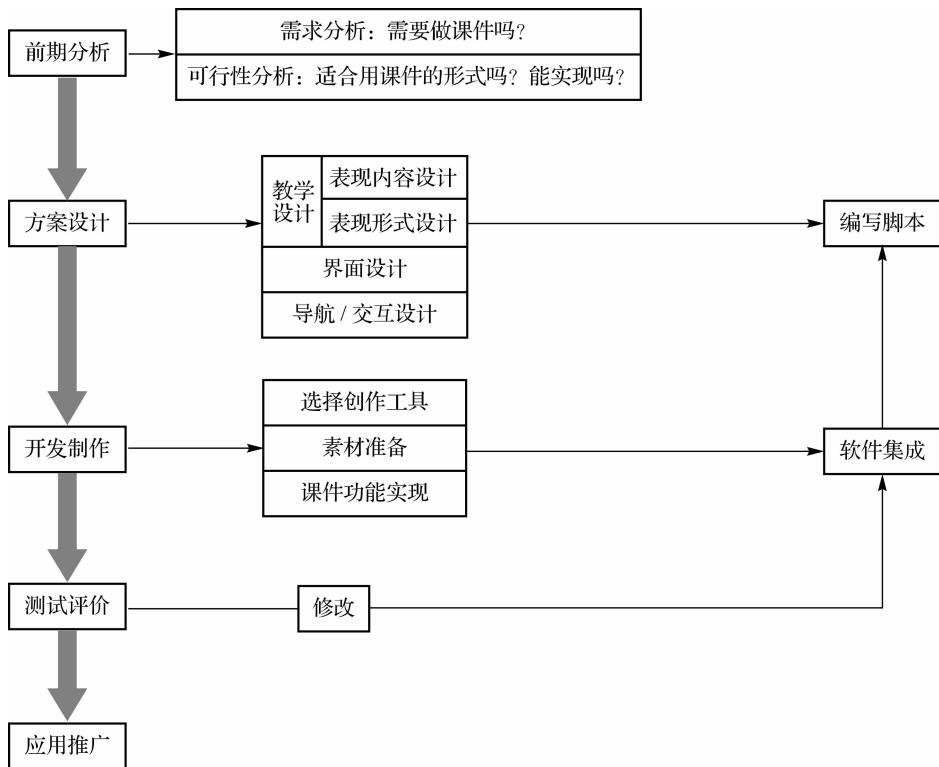


图 1-6 完整的多媒体课件制作流程

制作课件时要考虑以下三个核心要素：

1. 表现内容要素

表现内容要素是指课件所要传递的教学信息。

2. 表现形式要素

表现形式要素是指课件以什么样的形式(如“文本+视频”“音频+视频”“音频+文本+图片”等)表现教学信息,这是制作多媒体课件的重点和核心。

3. 技术实现要素

技术实现要素是指为把教学内容按照预定的表现形式表现出来而采用的技术实现方案。

三、多媒体课件制作的注意要点

1. 首页要整洁

多媒体课件的首页是打开多媒体课件后首先展示的页面,通常是一个欢迎页,不一定需要很多内容,但可以设计得优美一些,如一幅漂亮的风景画或一个温馨的背景,配一段简洁

的欢迎词和一个按钮就可以了。为了使等待过程不枯燥,还可以把欢迎词设置成动起来的形式。由于等待过程有一定的时间,因此最好能配一段轻音乐或与主题有关的音乐,但注意在音乐设置上要保证音乐是连续播放的,并在开始上课时能停下来。

2. 目录要简洁

多媒体课件的目录就像景点的导引牌,可让学习者了解课件的整体内容。完整的课件目录至少应该具有标题、导航条和退出按钮。目录页面的整体色调要比较平和,内容要丰富,有导航条、校景图及一些与教学内容相关的名句等,做到简单易懂、一目了然。有些课件虽有目录页,但页面设计得过于简单,有的甚至连主题也没有。目录页上要设有退出按钮,方便在使用课件的过程中随时退出或回到首页,而不是必须放映到最后一页才能退出。

3. 文字处理要合理

在文字处理方面要注意以下几点:

(1) 文字内容较少时,可采用相对较大的字号,但注意不要让文字占满整个页面,应留有一定的空间。此外,如果文字较少,可在空余的地方插入一些不太容易引人注意的图片或GIF小动画,可使用进入或移动的手法。

(2) 文字内容较多时,可以采用移动手法,但应注意以下几点:

① 通常情况下,标题不要随之移动。

② 如果文字内容较多,无法缩小到满屏显示,则要将文字内容精简,或将多余内容移出屏幕。

③ 如果幻灯片有背景图案,可考虑在屏幕的顶端和底端覆盖一个与背景相同的图案,放在文字的上一层,让文字的移动体现出字幕的效果。

④ 设置文字移动时,要么设置为重复移动,要么在文字移动结束后设置为自动切换到另一张幻灯片或目录,不要留下只有一个按钮的空屏。

4. 图片处理要注意效果

在处理图片时,可以运用大量的手法。如果图片较多,可采用进入、退出或移动等手法;如果图片较少,可采用插入幻灯片、触发器等手法。不论采取什么样的手法,图片都要符合课件的主题。如果图片是用来欣赏的,建议采用移动、进入、退出等手法;如果图片为作品,建议采用插入幻灯片或触发器的手法。

对图片的处理还应注意以下几点:

(1) 图片的结构、布局要合理。当一张幻灯片中有较多图片同时出现时,图片之间不要有重叠,应尽量对齐或按照一定的规则排列,排版要得当。

(2) 图文混排时注意突出重点,避免出现辅助内容喧宾夺主的情况,注意尽量不要在图片上覆盖文字。

(3) 图片设置要完整。采取移动手法展示图片可以达到很好的效果,但要注意图片的位置要摆放合理。图片的移动设置要完整,不能出现图片移动以后还有部分存留在屏幕上的情况。在将图片设置为自定义动画时,要注意不要将速度设置得太快,并且动作设置要完整,最好在切换到该页面时能自动播放,有些图片放大以后还要能缩小。图片动作要设置完整,如果设置得不完整将会导致不能进行其他动作,严重的还会造成死链。



5. 音乐、视频、动画的插入要注意技巧

(1) 插入外部音乐时要注意插入的时机。一般来说,在欣赏图片或等待时是插入音乐的好时机。但是,很多制作者插入音乐后音乐播放会出现问题,如插入的音乐不能播放或不能自动播放、自动播放的音乐在屏幕上显示了声音图标、在离开插入音乐的幻灯片后音乐还在播放,等等。这些问题都可以在自定义动画中解决。

(2) 插入视频时尽量不要直接链接到外部文件,应尽量通过插入对象来完成。这样可以不通过切换到媒体播放程序就能打开并控制所要插入的视频文件。这对课件的完整性来说非常重要。

(3) 插入 GIF 动画一般问题不大,因为大部分 GIF 动画的背景色都是透明的;而一些自行制作的 Flash 动画,由于底色与课件模板的底色冲突,因此要在一些动画周边或底部画一个边框加以修饰。

6. 按钮的设置要统一

按钮可以以文字、图片或图标的形式来设置。一般来说,在主目录里,除“退出”按钮以外都应采用文字做按钮,而在具体的内容里通常采用图标做按钮。在设置按钮时,要注意以下几点:

(1) 按钮的大小、位置要适当;尽量将按钮放在幻灯片的底部角落里,不要与所表达的主要内容离得太近。

(2) 按钮尽量不要太吸引观看者的注意力,但在需要时能让操作人员很容易找到;对于效果相同的按钮,尽量使用统一的图标,这样使用起来比较方便,课件整体也更为统一。

7. 整体色调、风格要协调

一个好的课件,其整体的色调和风格应该是统一的,背景不能过于花哨、凌乱。如果没有特别的需求,一般不要更改背景的色调和风格。制作课件时,有很多提供各种背景色调和风格的模板,制作者可自行挑选;制作者也可自行设置课件的背景和风格,设置时尽量不要改变基本色彩,但可采用一定的渐变色来设置出和谐而不单调的效果。

8. 设置的超链接和动画要正确、完整

在完整的课件中一般有大量的超链接和动画,在设置完超链接和动画后一定要通过完整的幻灯片放映来检查一下这些超链接和动画的完整性和准确性,以防出现死链或错误动画。通过幻灯片放映的检验可以发现一些表面上发现不了的问题。使用课件前必须放映检查一次,这是保证课件质量的一个最重要的环节。

第四课 多媒体课件的评价

一、多媒体课件的评价标准

与设计多媒体课件的原则一样,评价多媒体课件也要从教育性、科学性、技术性和艺术性来进行。此外,对多媒体课件还要从实用性的角度来评价。

1. 教育性

评价多媒体课件的教育性又可以分为以下几方面：

- (1) 趣味性：有利于调动学习者的积极性和主动性。
- (2) 直观性：课件的制作直观、形象，利于学习者理解。
- (3) 启发性：课件在课堂教学中能够启发学习者。
- (4) 针对性：课件具有很强的针对性，内容完整。
- (5) 新颖性：课件的设计新颖，能进一步调动学习者的学习热情。
- (6) 创新性：课件能支持多种学习方式，如小组学习、自主学习或探究学习等。

2. 科学性

- (1) 描述概念的科学性：课件取材适宜，内容科学、正确、规范。
- (2) 引用资料的正确性：课件中引用的资料正确。
- (3) 问题表述的准确性：课件中所有表述的内容准确无误。
- (4) 认知逻辑的合理性：课件演示的内容符合现代教育理念。

3. 技术性

- (1) 稳定性：课件在调试、运行过程中保持稳定，没有故障。
- (2) 易操作性：课件操作起来简便、快捷。
- (3) 合理性：选择恰当的软件类型。
- (4) 多媒体效果：课件在制作和使用上恰当地运用了多媒体效果。
- (5) 可移植性：课件可以方便地从一台设备被移植到另一台设备，能在不同配置的机器上正常运行。
- (6) 交互性：课件的交互性较高。
- (7) 易维护性：课件能够方便地更新，利于改进。

4. 艺术性

- (1) 语言文字：课件所展示的语言文字规范、简洁、明了。
- (2) 声音效果：课件的音频文件声音清晰，无杂音，对课件有充实作用。
- (3) 画面效果：课件画面制作具有较高的艺术表现力，整体标准相对统一。

5. 实用性

- (1) 课件能够应用于实际教学中，帮助教师达成教学目标，有推广价值。
- (2) 课件能够降低教学难度，起到活跃课堂的作用，有效地促进教学效果的提高。

二、多媒体课件评价的方法

结合幼儿园教学的实际情况，幼儿园多媒体课件有以下评价方法：

1. 调查评议法

通过对使用多媒体教学软件的教师和幼儿及其他相关人员进行调查了解，收集、统计和分析有关数据，对多媒体教学软件进行测评。在幼儿园内展开教学研究，必要时可以邀请幼儿家长参与。



2. 技术检测法

根据幼儿园多媒体教学软件的制作规范要求,事先确定检测的项目,组织有关技术人员进行检测。主要检测多媒体素材的情况、硬件和软件的环境要求、安装程序和注意事项等,对幼儿园多媒体课件的科学性加以检测,以符合幼儿园教学要求。

3. 实验研究法

选择不同的实验对象,如幼儿园班级或幼儿,实施多媒体教学实验或对照实验,通过实验前后或不同实验对象教学效果的对比分析,评价幼儿园多媒体课件的质量,以利于幼儿园多媒体课件的对比研究。

4. 综合评价法

依据一定的标准,按照明确的目标,采取科学的方法和量化指标,进行综合测量和分析,对幼儿园多媒体课件的功能、实用性、使用效果等进行评价,使课件更加完善,更符合幼儿园教学的实际。

思考与练习

1. 多媒体课件有哪些特点? 主要有哪些种类?
2. 设计多媒体课件的原则是什么?
3. 常见的制作多媒体课件的软件有哪些?
4. 制作多媒体课件要注意哪几点?
5. 多媒体课件的评价标准和方法是什么?