

目 錄

	頁次
中文摘要	i
英文摘要	ii
誌謝	iii
目錄	iv
第一章 緒論.....	01
第一節 研究動機與背景.....	01
第一節 研究目的.....	03
第二章 自創函數與互動元件.....	04
第一節 自創函數.....	04
第二節 互動元件.....	11
第三章 Geometry Player 的設計理念.....	15
第一節 van Hiele 幾何學習理論.....	15
第二節 幾何圖形的認知理解與動態心像.....	18
第三節 設計 Geometry Player.....	20
第四章 Geometry Player 使用說明.....	23
第一節 繪圖工具列.....	23
第二節 作圖工具列.....	42
第三節 測量工具列.....	47
第五章 Geometry Player 在幾何教學上的應用.....	56
第一節 模擬切割、拼合、摺紙.....	56
第二節 幾何圖形動動動.....	66
第六章 結論與建議.....	76
第一節 結論.....	76
第二節 建議.....	77
參考文獻	78
中文部份	78
英文部份	78