

基于 OBE 模式的师范类高专数字媒体艺术设计专业课程 设置与优化策略研究

肖巧琪 周 鹏

(广东茂名幼儿师范专科学校, 广东 茂名 525000)

摘要: 在数字化时代背景下, 研究师范类高专数字媒体艺术设计专业的课程设置与优化策略尤为重要。本研究基于 OBE (Outcome-Based Education, 成果导向教育) 模式, 提出 PCE 流程——学生视角 (Perspective)、学生共创 (Co-creation) 和学生体验 (Experience), 并通过该流程进行课程设置和优化。结合师范类高专学校、教师和学生特点进行优化策略研究, 探索提升学生学习体验和效率的有效路径。

关键词: 数字媒体艺术设计; OBE 模式; PCE 流程; 学生体验优化

一、引言

在当今数字化时代, 数字技术的迅速发展深刻影响了教育的方式和内容, 师范类高专数字媒体艺术设计专业面临新的机遇和挑战, 优化课程设置显得尤为重要。国内外已有研究关注该专业的课程设置和优化, 但仍存在不足和挑战, 如课程内容未及时反映行业发展、教学方法单一、学生参与度和体验感不足等。本研究基于 OBE (成果导向教育) 模式, 提出 PCE 流程 (学生视角、学生共创、学生体验), 对课程设计过程进行优化, 旨在提升学生的学习体验和效率。然而, 本研究也存在样本选择局限性和研究深度不足等问题, 需在后续研究中进一步完善和改进。

本研究通过文献综述、问卷调查和深度访谈等方法, 系统收集和分析了师范类高专数字媒体艺术设计专业课程设置的现状和问题。首先, 收集国内外相关文献, 了解当前研究现状和存在的问题; 然后设计问卷, 针对在校学生、毕业生和教师进行调查; 同时, 通过深度访谈深入了解受访者对课程设置和优化的具体看法和建议。

二、课程设置现状与挑战

师范类高专数字媒体艺术设计专业的课程体系通常包括基础课程、专业核心课程、选修课程和实践课程。尽管课程体系较为完善, 但在实际执行过程中仍存在一些问题和不足。包括师资力量不足、教学资源有限、课程内容更新滞后、教学方法单一、学生参与度和体验感不足、跨学科知识整合难以及就业技能与市场需求匹配度低等。其中, 学生参与度和体验感不足是一个突出的挑战。

本研究提出可以通过采用 PCE 流程 (学生视角、学生共创、学生体验), 可以有效解决这一问题。首先, 从学生视角出发, 全面了解学生在课程体系中的真实状态和痛点, OBE 模式中的目标可以不再是统一目标, 而是基于学生视角构建的个性化目标, 优化预习、课堂、课后讨论、作业到最终考核的全周期学习场景。其次, 邀请在校学生和毕业生共同参与课程设计, 尤其是行业优秀从业者作为课程顾问, 确保课程内容与行业需求紧密对接, 增强学生的认同感和参与度。最后, 从感官、行为和情感层面全面优化课程, 提高幻灯片质量、教师表达能力, 设计适合的作业难度, 通过课程思政和教师的热情, 使学生在学习过程中获得积极的情绪价值。通过 PCE 流程, 显著提升学生的参与度和体验感, 优化课程设置和教学方法, 培养出高素质、具备实际操作能力和创新思维的数字媒体艺术设计人才。

三、PCE 流程的课程设计与优化

(一) 学生视角 (Perspective)

学生视角是指在教育过程中, 从学生的立场出发, 关注他们

的需求、体验和感受, 设计和优化课程与教学活动。其特点包括以人为核心, 不仅关注学生在课堂上的表现, 还关注他们的整体学习体验, 包括课前准备、课堂参与、课后作业和考试复习等各个环节; 通过持续的互动和反馈, 建立与学生之间的信任和理解, 帮助他们在学习过程中感受到支持和鼓励; 从课程开始到结束, 提供全周期的支持和资源, 帮助学生克服学习中的困难, 提升学习效果; 根据学生的反馈和实际学习情况, 灵活调整教学方法和内容, 确保教学活动始终符合学生的需求和能力范围。

通过学生视角的教育模式, 教育者与学生之间建立了信任和支持的关系, 帮助学生在过程中感受到关怀和激励, 从而提升学习效果和满意度。学生不仅是知识的接受者, 更是主动参与学习过程的主体。这种方式注重学生的需求和体验, 以人为核心, 经营好与学生的关系, 带来更多的互动和连接, 以及更丰富的学习机会。

其中, 学生学习场景指学生在学习过程中的环境和活动, 包括课前准备、课堂参与、课后复习和作业、考试复习等。这个场景的设计旨在全面提升学生的学习体验和效果, 关键在于提供全周期支持、个性化教学、动态互动和多元化评估。通过这些措施, 教育者能够更好地满足学生的需求, 建立良好的师生关系, 促进学生的学习进步和发展。

(二) 学生共创 (Co-creation)

学生共创是指在教学过程中建立开放的沟通渠道, 鼓励学生积极参与和分享想法, 与教师共同参与课程设计和教学活动。这种模式旨在激发学生的创造力和参与度, 提高他们对学习过程的投入和满意度。学生共创能够增强学生的主动性和参与感, 培养创造性思维和解决问题的能力。通过共同设计课程和教学活动, 可以更好地满足学生的个性化需求, 提升教学效果。此外, 学生共创还能促进师生之间的密切合作和信任关系, 营造积极的学习氛围, 促进知识的共享和交流。

然而, 学生共创也面临一些难点。首先, 学生可能缺乏沟通和合作的意愿, 导致参与度不高或意见不够多样化。其次, 教师需要花费更多的时间和精力去引导学生共创, 并及时处理学生提出的各种问题和意见。为了解决这些难点, 教师可以采取以下措施: 建立开放的沟通渠道, 创造一个鼓励表达和分享的环境, 采用定期的小组讨论、在线平台或反馈表, 确保每位学生都有机会表达自己的观点和意见; 提供小组合作、项目实践等多种形式, 满足不同学生的学习风格和参与方式, 激发他们的参与热情。

此外, 教师可以通过隐性沟通的方式, 深入学生的学习过程, 与学生一起完成作业任务, 直观地了解学生在实际学习过程中遇到的问题和困难。这种隐性沟通方式有助于教师收集更多的学生

实际问题标本,为课程设计和教学方法的改进提供具体的参考。最后,提供及时的反馈和指导,帮助学生克服学习中的困难,促进共同创作的顺利进行。通过这些措施,教师可以更好地实现学生共创的目标,提升教学质量和学生的学习体验。学生不仅是知识的接受者,更是课程设计和教学活动的主动参与者,这种方式注重学生的需求和体验,以人为核心,带来更多的互动和连接,以及更丰富的学习机会。

(三) 学生体验 (Experience)

针对高职高专数字媒体艺术专业的学生,学生体验的设计可以借鉴用户体验设计的三个层次:感官层、行为层和情感层,确保教学活动不仅具备吸引力和实用性,还能引起学生的情感共鸣和积极参与。

感官层体验指通过视觉、听觉、触觉等感官刺激,给学生带来良好的第一印象和基本感受。在实践中,教师可以通过美观的教室环境布置、展示学生优秀作品、使用色彩和布局合理的 PPT 和多媒体课件来提升视觉体验;通过清晰富有感染力的讲解和适当的背景音乐来增强听觉体验;提供舒适的座椅和学习工具,确保学生在物理环境上的舒适度。

行为层体验指学生在学习过程中所进行的具体操作和行为,关注其便利性和流畅度。为此,教师可以设计易于理解和操作的学习任务和活动,减少学生的操作步骤,提高学习效率;采用互动教学法,如小组讨论、项目合作、课堂问答等,增加学生的参与感;提供便捷的学习资源获取途径,如在线资料库、电子图书馆和即时反馈平台;及时收集和反馈学生的学习成果和意见,调整教学内容和方法。

情感层体验指通过课程设计和教学活动,激发学生的情感共鸣,提升他们的学习动机和满意度。教师可以设计有趣的课程内容,讲述相关的真实案例和故事,激发学生的情感共鸣;设立奖励和认可机制,表扬学生的努力和进步,增强他们的自信和学习动力;建立良好的师生关系,通过关心和支持让学生感到温暖和被重视;关注每个学生的个性和需求,提供个性化的指导和帮助,满足他们的特定学习需求。

为了更好地理解和应用这三层次的体验设计,可以将其构建成为一个最小“体验闭环”,即感官-行为-情感的循环过程。这种闭环可以成为教师开展教学工作的最小行为模型。举例来说,教师在课堂提问时,可以用温和的态度、清晰的语气和亲切的语调提问,营造一个友好和开放的氛围(感官层);提供一个回答的模版,降低回答的难度,让学生有模仿和参考的基础,更容易进行回答(行为层);无论学生的答案如何,教师都给予积极的反馈和鼓励,让学生感到被重视和认可,提升自信心和参与意愿(情感层)。

四、研究结论

本研究通过对师范类高专数字媒体艺术设计专业课程设置与优化策略的系统分析,结合 OBE (Outcome-Based Education, 成果导向教育) 模式,提出了 PCE 流程(学生视角、学生共创、学生体验),并对课程进行了优化设计和实施。研究表明,通过这种系统的课程设置和优化策略,可以显著提升学生的学习体验和效率。

感官层通过优化视觉、听觉和触觉体验,营造良好的学习环境,增强学生的第一印象和基本感受。行为层通过简化操作步骤、提供便捷的学习资源和及时的反馈机制,提升学生的学习便利性和流畅度。情感层则通过设计有趣的课程内容、建立良好的师生关系和提供个性化关怀,激发学生的情感共鸣和学习动机。其次,研究提出了最小“体验闭环”的概念,将感官-行为-情感的循

环过程构建为教师开展教学工作的最小行为模型。这一闭环模型在实践中得到了验证,如在课堂提问中,教师通过温和的态度和清晰的语调提问(感官层)、提供回答模版(行为层)和给予积极的反馈(情感层),实现了教学过程的优化和学生参与度的提升。

此外,研究还发现,通过学生共创模式,能够更好地激发学生的创造力和参与度,提高他们对学习过程的投入和满意度。尽管学生共创面临一定的难点,如学生沟通意愿不足和教师引导成本较高,但通过建立开放的沟通渠道、提供多样化的参与形式和隐性沟通等措施,可以有效解决这些问题,促进师生之间的密切合作和信任关系。

最后,研究结果表明,通过 PCE 流程的课程设置与优化,不仅能够提升学生的学习体验和效果,还能够培养具备实际操作能力和创新思维的高素质数字媒体艺术设计人才,满足市场对专业人才的需求。

五、研究的不足和总结

然而,本研究也存在一定的局限性。首先,样本选择的局限性可能影响研究结果的普遍性和代表性,未来的研究应扩大样本范围,涵盖更多类型的学校和学生群体。其次,研究深度不足,对于不同教学方法和策略的具体实施效果缺乏更详细的实证分析,未来需要进一步的实地调查和长时间的跟踪研究,以验证和完善研究结论。最后,本研究主要集中在理论和策略层面,实践操作中的具体细节和实施难点未能全面覆盖,需要在实际应用中不断探索和改进。

综上所述,本研究提供了一套系统的课程设置与优化策略,为师范类高专数字媒体艺术设计专业的教育改革提供了理论依据和实践指导,有助于提升学生的学习体验和整体教学质量。通过感官层、行为层和情感层的综合运用,以及最小“体验闭环”模型的实施,教育者能够更有效地开展教学工作,促进学生的积极参与和全面发展。

参考文献:

- [1] 朱雪.(2019).产教融合背景下高职项目化课程教学改革与实践研究——以数字媒体艺术设计专业为例.《艺术科技》(12),22-23+42.
 - [2] 贺露露.(2022).高职扩招背景下数字媒体艺术设计专业“基础构成”教学改革研究.《科技风》(33),119-121.
 - [3] 宁海宁 & 赖鑫桂.(2021).高职院校数字媒体艺术设计专业群实践教学体系构建研究——以深圳职业技术学院数字媒体艺术设计专业群为例.《发明与创新(职业教育)》(05),94-95.
 - [4] 李妙君.(2023).职业本科数字媒体艺术设计专业建设模式研究.《天南》(02),17-19.
 - [5] 刘星.(2023).数字媒体艺术设计专业思政一体化渐进式设计与实践研究.《苏州市职业大学学报》(01),38-42.
 - [6] 吕家洁.(2022).高职数字媒体艺术设计专业教学改革探析.《科技视界》(20),142-144.
 - [7] 唐婕.(2022).数字媒体艺术设计专业混合式教学模式构建与实证研究.《美术教育研究》(12),134-135.
- 【基金项目】广东茂名幼儿师范专科学校 2023 年度教育科学“十四五”规划课题“数字媒体艺术设计专业课程建设体系研究”(课题批准号:2023GMYSKT22)

作者简介:

肖巧琪(1993-),女,硕士研究生,助教,研究方向:数字媒体艺术设计、交互设计

周鹏(1989-),男,硕士研究生,助教,研究方向:设计学、传播学、城市空间设计