

互联网时代下高校数字媒体艺术专业创客教育现状与对策研究

李玉铭

(广西民族大学相思湖学院, 广西南宁 530008)

摘要: 本文通过论述互联网时代下高校数字媒体艺术专业创客教育的教育内涵,从高校创新创业的教育背景出发,通过探讨目前高校数字媒体艺术专业创客教育中的现状和存出的问题,指出高校在创新创业教育研究中,要立足于学生获得知识基础上的知识创造项目,要创新数字媒体艺术专业的教学模式,关注学生综合设计能力;教学方式由知识传授型向引导型、个性化、互动式教学方式转变;在教学实训中创新性与应用性相结合,培养数字媒体艺术创客人才,满足高校数字媒体艺术专业教学改革要求。

关键词: 互联网; 数字媒体艺术专业; 创客教育

数字媒体艺术是一门应用型学科,在国家提倡培养创新创业人才的教育改革潮中,创客教育响应了国家教育改革的口号,同时给数字媒体艺术专业的培养模式和教学方法带来了新的转变和改革,促使我们去研究和探索新的创客教育教学模式,培养新型的社会主义人才。

一、互联网时代下高校数字媒体艺术专业创客教育研究背景

随着高校教育教学的改革,当前的教育模式已经开始发生转变,培养学生的创新精神和实践能力成为素质教育的核心内容。在“互联网+”时代背景下,如ofo小黄车,它诞生于北大四位大学生的创业项目,此项目借助互联网技术,已经迅速的深入到人们的生活当中,为人们的生活提供了便利。这些创客运动得到了相关教育部门的重视,“大众创业、万众创新”使得“互联网+”大学生创新创业也如火如荼地开展,进一步激发高校大学生的创业热情。这些成功的创业案例为教育创新变革提供了新的发展契机,越来越多的信息技术与教育教学深度融合,给新的教与学模式带来新一轮的改革。创客教育已成为促进“互联网+教育”变革的路径之一,也是目前我国教育技术研究领域的一个热点。随着一年一度的“互联网+”和大学生创新创业比赛的推进,能明显的看出国家对高校大学生创新创业的支持和建设的决心。

随着“互联网+”与创客教育的融合,高校未来教育方式将会发生极大的变化,学生的创新创造能力和实践能力将随着互联网和创客教育发展,得到统一。本文结合目前“互联网+”与创客教育在高等教育教学中的优势,探究在互联网时代下数字媒体艺术专业创客教育的内涵、特征、价值与教学应用,希望对艺术设计教学提供帮助。

二、互联网时代下高校数字媒体艺术专业创客教育现状

在国家出台的一系列文件中都指明了创新教育的重要性,坚持融合创新、拓展教育信息化渠道,鼓励教师和学生利用信息化的技术推动教育改革发展,让创客教育在高校内得到遍地开花。在这大背景下,笔者作为高校一名数字媒体教师,结合本校本专业创客教育实践教学中的现状进行总结如下:

(一) 创客教育在人才培养计划中方向不明确

如在数字媒体艺术专业人才培养计划中,并没有将创新创业课作为一门专业的课程进行开展和针对性进行培养,高校一边高呼培养应用型人才,另一边在课程设计却与之相脱节,对人才培养目标认识不清。

(二) 缺乏专业的创客教育导师

大多数高校教师来源比较单一,大多为个大高校的研究生,生活学习和工作大多是从校园到校园,缺乏实战经验,在创客教育教育中不能起到很好的培养和引导的作用。教学模式大多局限于课本和课堂内,项目化教学、校企合作培养人才等实战教学方式只停留于表面。

(三) 数字媒体创新性与应用性结合不强

在数字媒体艺术实践教学,要注重培养学生创新思维和运用项目的能力,通过引入项目化提高学生的实战能力。但是我们发现,在教学中受到各种条件的制约,学校项目来源性很少,在实际教学中教师一般都是利用一些虚拟项目来为学生提供设计平台。虚拟项目虽然也具备一定的利用价值,但是由于缺少真实的甲方,造成学生在设计中对于设计目标不太明确,不能与项目方通过沟通完善项目,学生缺少完成真实项目的动力,这降低了创客教育的有效性。

(四) 高校互联网+和大学生创新创业活动开展流于形式

在《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》的文件中,为了贯彻落实创新创业教育,刺激大学生学生创新创业热情,进一步激发展示高校创新创业教学成果,搭建高校学生创新创业项目与社会实践平台,推动高校创客人才,同时解决就业问题,近年来国家推出了这两个创新创业活动,同时在地方还举办了“挑战杯”等大学生创新创业的比赛和活动,虽然全校师生出动,但是突出的项目少,大多数师生都处于完成任务的状态,大部分学生和教师并没有真正地深入研究。

三、高校数字媒体艺术专业创客教育对策研究

创客教育强调学生的主体地位,致力于将学生从知识的学习转换到应用知识到项目中的学生,在数字媒体艺术创客人才培养中,既要注重知识的学习,更加注重转换知识为生产力为项目化,利用数字媒体艺术的知识、技术、创造力和实践力,注重创造项目。在项目同时对所学过的内容进行内化和深化。教师也要注重提高自己的互联网能力,加强自己在教学中的引导和辅助作用,挖掘艺术设计的实践课程,注重学生综合素养的提升。

(一) 教育目标为培养数字媒体艺术创客人才,将创客教育列入重点的专业课程科目中,作为数字媒体的必修课,并培养一批有创新创业能力的教师,培养和孵化学生的项目。数媒体专业属于应用型的专业,在影视、动画、平面设计、互联网产品设计

计方面有一定的优势,立足于专业基础,挖掘其亮点,进行创新创业的指导和孵化,让学生学以致用,充分认识到本专业的价值和优势,起到专业学习互相融合、互相促进的作用。

(二)线上+线下教学相结合进行教学。

要实现创客教育就必定要在教学方式上有所改进,改变传统的教学方式。传统的教育以学校和课堂教育为中心,教师在课堂上完成任务就结束教学任务了,但是借助互联网,将课程的理论部分和重难点制作成视频,借助网络平台在网络上进行课后的复习,制作成“微课”和“慕课”。如在数字媒体课程中有非常多的软件应用课,某些案例的重难点、关键点和制作步骤视频制作,基础不牢固的学生便可以根据视频,加深理解和巩固知识,也可以在视频端和教师互动,向教师提问题。这样节约了教学的时间也可以更方便快捷的学习。

这种线上线下教育融合的方式,让课程学习更加有趣,也激励了学生的自主学习的能力,在线上解决了基础理论和重难点,之后在开展实训教学和项目化教学赢得了更多的时间。

同时,在课堂中教师也可通过便捷的在线模式,利用校企合作的优势,如在线选一些实际的项目方案,在课堂上让学生按照项目要求执行,解决实际问题,远程做真实项目,与企业合作人联系,交给企业点评,增强学习的现实感,提高其学习兴趣。

学生由依赖传统课堂的学习转变到自主学习,更加有针对性的根据重难点选择慕课学习,教育的模式也慢慢由教师为中心转移到以学习者为中心学习。

(三)由知识传授型向引导型、个性化、互动式教学方式转变

传统的教学按照标准教材进行进行授课,在引导学生往个性化发展方面缺乏教育,没有个性化教育,老师和学生的互动也仅局限于课堂教学。这在创客教育数字媒体艺术专业培养过程中尤为不适用,束缚了学生的兴趣和创造力。艺术类的每位学生都有各自的特长,如有的同学对影视制作感兴趣,有的对网页设计感兴趣,有的对数字绘画设计有特长。要充分调动学生的主动性,积极性,让学生充分在自己感兴趣、乐于钻研的设计方向上发挥特长,系统学习、深入训练,实现真正的因材施教、个性化教学。

基于“互联网+”环境下线上线下互动的各种场景,教师应该充分理解学生的兴趣爱好和特长,没有兴趣和特长的学生也应该挖掘和鼓励,因材施教。并根据实际的教学情况及时调整教学方向和教学内容,让学生认识到兴趣和特长如何结合创新创业,在课程中充分参与,并对学科发展的实际案例和商业价值进行分析,

引导学生找到真正的兴趣点。如对影视感兴趣的,可以组织学生组队拍摄制作小短片,进行宣传和推广,充分发挥专业特长。

(四)注重创客教育的创新性和应用性相结合

数字媒体艺术专业在创客教育实践中,最难解决的问题是学生实践问题。学生没有机会接触过创业培训和相关的操作,对于创客、创业是一张白纸。这反应在高校每年组织的互联网+和大学生创新创业比赛中,很多学生就面临非常尴尬的境地,一方面要应付老师布置的任务,另一方面又没有很好的创意和想法。大多数同学的创业项目书都缺乏可行性,如有的卖水果、有的做租房app、还有的做领养一头牛项目。笔者认为这种现状的主要原因

有两个:一是学生随便找个项目,应付了事,对这些创新创业活动不够重视;二是确实没有很好的项目,想做也做不来。造成这些问题主要是平时没有真实的项目实训,缺乏实践能力的培养,也缺乏市场资源。

而“互联网+”的出现为培养大学生传创新创业提供便捷的途径,互联网是一个设计需求和设计服务联系和交易的巨大平台。在教学中可以充分利用这个平台挖掘实践教学所需的项目和任务,真正实现在项目中提高学生实践能力的目标。如借助一些平台,鼓励学生的创业热情。如在数字绘画课程中,可以组织一些专业好的学生,在网络平台接一些和专业课接近的订单,如头像定制、Q版设计、手绘强绘等商业活动等,带动同学们的学习热情。

(五)利用“互联网+”培养数字媒体艺术复合型创客人才

在专业的教育中,要培养复合型人才,就要打破学科界限,融合多学科知识,跟进时代发展的步伐。“大众创业,万众创新”这种号召人人创业的趋势将成为中国经济的新的形式,也会成为数字媒体艺术专业学生就业和发展的主要途径。

培养学生的创业意识,树立创业创新的思想,未来动态商业模式和适时设计业务将成为创意行业的主流,创意行业将摆脱传统的机构组织模式,全新的产业上下游间的协作方式,使设计师可以摆脱公司的束缚,通过自由的、移动的方式进行。但对在校中如何实现设计师的综合能力也提出更高的要求,教学中不能再像从前,只关注培养设计本身的知识技能,还要培养学生具备在创业中所需的业务洽谈、品牌推广等创业方面的能力,这些复合的能力就要求在专业教育中必须结合专业,锻炼学生在互联网时代创新创业的能力。

四、结语

综上所述,互联网时代下高校数字媒体艺术专业创客教育对传统的课程改革具有颠覆性的影响,从人才培养目标到课堂教学,学生的学习具有非常大的影响,教师的教学也面临巨大的挑战。单这些都是紧跟着国家教育改革的方向发展的,顺应时代发展要求。数字媒体专业创客教育要立足互联网时代,创设无处不在的“互联网+”创客教育环境,开发开放多元的“互联网+”创客教育课程,线上教育与线下教育充分的结合,建立以学生为本的教学理念,突出学生主体地位,同时打造专业的“互联网+”创客教育师资队伍,从多元化的角度提高学生的创新创造能力,满足当下数字媒体艺术创客教育的特点。

参考文献:

- [1] 罗枫.基于学习支持服务体系的创客教育课程设计与应用——以高职艺术设计专业创新课程为例[J].现代职业教育,2019(3).
- [2] 孟祥敏.众创背景下艺术类大学生创客教育模式新探索[J].艺术教育,2018(20).
- [3] 万文静.“互联网+”背景下高校创客教育的理论与实践研究[J].明日风尚,2018(20):196-197.

注:文章系2018年度广西民族大学相思湖学院院级高等教育教学改革工程项目“高校数字媒体专业创客教育研究与实践——以广西民族大学相思湖学院数字媒体专业为例”(项目编号:2018YJJG10)的研究成果。