

“工欲善其事，必先利其器”

——《图形设计》项目化教学模式初探

葛 筠

(南京财经高等职业技术学校, 江苏 南京 210000)

摘要: “当代的经济对学生的知识和能力提出了新的要求。

为一些重大的考试所做的准备,并不能让学生成为有创造力的思考者或有创新性的设计师,更不能让他们想象未来的技术,甚至应对当今的挑战。”在这样的时代背景下,学生更需要的是具备将课程中所学知识 with 技能加以应用的能力,而并不是单纯的知识,传统的以教师为主导的教学模式显然已经不能满足这样的要求。以学生为中心的学习是怎样的,项目化教学在设计类专业课程中又应当以怎样具体的方式与策略展开?笔者以《图形设计》课程为例进行探索,试图找出一些规律和经验。

关键词: 图形设计; 项目化教学; 小组合作学习

图形设计是艺术设计教学体系中的基础核心课程,注重解决设计中的图形语言、图形表现与图形应用等一系列问题。设计优秀的图形,需要能够准确传达信息,同时图形还应当具有较强的视觉冲击力、富有个性、表现形式富有创意,此外还需要具备较强的艺术性。想要满足这些条件,就需要在创意、表现形式和内涵上下功夫。

一、准备阶段

长期以来,在传统的设计专业课程上,学生面对的往往是电脑屏幕,大多数时间除了由教师带领分析案例外,最常见的学习活动就是按照教师示范的步骤,跟随性地或者自主性地进行软件操作,并争取按照教师的要求完成练习,在一些高年级的设计专业课中才会涉及到学生的“自主创意设计”环节。

随着互联网的日益发展,设计素材变得唾手可得。正因如此,学生的大脑经历的思考过程则越来越短,越来越简单。大量设计素材和现成品通过付费的方式就可以较为轻松地获取源文件,使得“借鉴”变成了习惯,教师在批阅作业的时候,常常有种似曾相识的感觉。虽然学生的软件操作能力伴随着一定的作业量和频繁的操作得到了提升,但是这种能力仅仅是对设计软件本身的掌握和熟悉,并不能够帮助他们很好地适应未来的工作环境。对于设计专业,或者说对于设计行业而言,会操作软件和会设计是两码事。

基于此,项目化教学的开放性无疑可以成为激发学生思考的有效工具。但是,项目化教学并非单纯地完成一个项目,而是需要根据学习目标,使教师借由这一模式完成教学,从而帮助学生提升实际应用能力。因此,教师对项目本身是需要进行设计的,并且可以根据实际情况,向真实的行业项目和岗位要求进行学习 and 借鉴,去“模拟”项目,创设情境,使学生参与其中,并在此

过程中获得经验。

在这一语境下,笔者在《图形设计》课程中以四周为期,进行了初步的项目化教学探索。在准备阶段,如何开展项目化教学、怎样的模式最适合设计类专业课程项目化教学,是笔者重点思考的问题。结合职业教育产学研结合、对接岗位需求的教育教学特点,笔者将教学模式改变的重点放在了以下几个方面。

第一,师生的互动模式。如何将传统的“讲与练”转换成学生在参与项目的状态。

第二,学生的学习模式。如何将传统的“各自为战”的学习状态转变成真实的工作情境。

第三,作业的呈现模式。如何将“作业=分数”转变为更加全面、真实、有效的评价。

第四,资源与环境的利用。如何将“搜索与下载”转变为针对性更强的沉浸式体验。

在这一过程中,笔者代入式地思考与梳理项目化的教学内容与设问的契合度,展开对课程内容的重新整合与规划。

二、规划阶段

结合在准备阶段中四个方面的设问,笔者根据实际教学情况,综合了学情与设计行业的岗位要求等多种因素,尝试用以下方式去解决设问中的几种转变。

第一,师生互动模式的转变。

在真实社会中的设计公司里,项目的执行者是设计师或者设计团队。在项目化教学模式下,能够大幅度提高学生参与程度的方式就是以学生为中心,而教师则扮演协助与引导的角色。教师不再是问题的发起者和主导者,而是通过带领学生共同解读项目任务,帮助学生梳理、挖掘和理解项目背景、项目内容、项目需求,在这一过程中,学生转变为主要的思考者和执行者,从项目背景、内容、要求等各个方面展开自主探索,成为项目化教学模式下的主体。

第二,学生学习模式的转变。

设计行业中“单打独斗”的模式是很少的,尤其是对初入职场的设计人员而言,一个人“挑大梁”的情况几乎是不存在的。因此在设计公司里,大多数设计人员是共同完成项目的,也就是我们常常可以听到的所谓“设计团队”。在项目化教学中,为了培养学生沟通协作的合作精神与能力,创设“设计团队”的情境是必须的前提条件。在这一情境下,促使学生以小组合作的形式参与到项目中去,打破传统课程教学中以个人独立完成作业为主的学习模式。

第三,作业呈现模式的转变。

真实的设计项目绝不单单是几张效果图就能应付了客户从而完成设计任务的。设计项目的完整流程往往包含了从设计初期的调研到设计方案的汇报,再到效果图以及产品小样的制作,甚至还需要考量产品试销售的情况。项目过程中的种种方式和手段,无一不在考验设计人员的设计能力、表达能力、创意能力等综合素养。传统教学模式下的课程作业则多为设计方案的效果图配合设计说明,常常给人一种点到即止甚至尚未开始的感觉,这也就不怪人们常说设计专业的课程教学是产教脱节的:象牙塔里的往往过于美好,以至于面对象牙塔外的真实,感觉残酷。项目化教学对于最终作品/产品的呈现,往往更贴近于真实要求,从教学的各个环节和流程中都要求符合设计行业规范,并以这些规范去反复打磨设计作品/产品,这也就促使学生的专业技能技巧乃至设计职业素养不断提升。

第四,资源与环境利用的转变。

设计行业最忌讳“模仿”与“抄袭”,因此一个真正的设计人员从不会简单地借助网络上的产品图片或设计方案去展开项目创意。这一点正是学校设计类专业课教学中容易忽视或者说容易走偏之处。由于学生经验的缺乏和能力的限制,常常会从模仿开始,但正因如此,也会让一部分学生或者大部分学生对这种形式产生依赖,从而过度利用了网络资源。

项目化的教学模式,更加强调在“理解”这一基础上的应用能力,项目的唯一性或独特性能够从根源上减少这种“模仿”的存在。对于传统的教学环境——课堂,可以适当有所创新,从“同桌式”“独立式”的学生课桌,转变为“团队式”的小组空间;从每个人面对电脑操作软件,到利用学习平台开展诸如投票、抢答、讨论、互评等各种形式的互动,大大丰富了课堂教学形式,活跃了课堂气氛。同时,借助项目化教学模式,也能够突破传统的教学环境。教学,不再局限于校园之内、教室之中,而是将课堂拓展到校外。例如,根据项目需要,可以带领学生走进博物馆展开调研、聆听讲座、参与体验活动,充分发挥“第二课堂”的切实作用;还可以借助校企合作,走入企业观摩、交流、体验,感受专业与行业的发展。丰富多样的教学形式让学生能够更加充分地接触到所需要的资源,打开了眼界,拓展了教师与学生资源和环境的利用,强化了信息化教与学的能力。

三、实施阶段

在具体实施阶段,笔者结合清华大学设计专业曾经实施的一个项目课题为蓝本展开《图形设计》课程项目化教学模式的探索。清华大学设计专业实施过“二十四节气”为主题的创意设计项目。笔者有幸参观过项目成果展,在此过程中深受启发。

于是在为期四周的课程中,结合职业学校的实际情况,并在深入了解学情的前提下,以对培养学生的专业能力、职业素养和综合素养为最终目的为依据,对项目任务进行了适当的调整和设定。

关于学生专业能力、职业素养和综合素养的标准,除了参考行业与岗位要求之外,还以ISTE学生标准(学生在一个日益数字化的世界中学习和生活需要做好7个角色:主动学习者、数字化公民、知识构建者、创新设计者、有计算思维的人、有创造力的沟通者以及全球合作者)中与设计专业息息相关的能力要求为参照。这些能力要求包括:技术、视觉和信息素养、多元文化素养、好奇心、创造力、高阶思维、团队合作和人际交往能力,个人、社会和公民责任感、制定计划并进行结果关联,能有效使用设计工具,以及生产相关优质产品的能力等。

“二十四节气”这一主题充分展示了中国古代劳动人民的智慧,同时也是非物质文化的宝贵遗产,是值得学生深入地学习、研究和理解的古代农耕文化、传统文化的精髓。基于此,调整后的项目依然是围绕“24节气”为主题展开。具体的项目任务则是围绕符合该主题的产品设计展开。但考虑到职业学校学生的设计水平和能力,笔者将产品设计的范围和主题体量进行了缩减,将项目任务制定为以下内容:全班随机形成若干设计小组。各小组以抽签的形式随机选取一种载体和四个节气,展开对应的产品创意设计工作。每各设计小组的最终设计产品需包含相关宣传海报、创意说明、系列产品若干件,制作实物并进行产品展示。

教师带领学生完成分组与抽签的工作后,带领学生解读项目任务,此后,学生按照设计团队就座,民主推荐团队负责人,以小组讨论的形式明确项目分工,并构思初步的设计方案。形成初步想法后,再与教师进行交流、沟通。教师在这一过程的前期以听取学生的构思为主,降低存在感,将课堂交给学生,让学生充分讨论、交流,碰撞火花,搜寻灵感。作为协助者与引导者,教师的作用更多地是在学生提出疑问的时候,通过给出更多的选择、反问、提供真实产品案例、讲解工艺、展示材料特性等手段和方式,加深学生对方案实施可能性、产品功能性、产品美观性等方面的思考与探索,激发学生通过更多的实践、调研等方式去研究,获得直观经验,从而验证方案、调整方案,不断精进,最终完善方案构思。

同时,作为课堂教学的延伸,各小组按要求利用微信建立“方案讨论群”,让学生设计团队将课后进行的一系列设计过程,包括从创意构思、草图绘制、材料选择、工艺选取以及最终的产品呈现的全过程都在“方案讨论群”中用图片、视频、文字、语言等形式一一呈现,做到全程的信息化记录。笔者则加入到各讨论群中,在学生设计团队有需要的时候提供相应的意见和帮助,并定期提醒学生提交阶段性设计成果,进行细化指导。

在传统教学模式下,课后的师生互动往往十分有限,学生针对课堂学习任务的提问也比较局限于作业本身。而在本次项目任务实施过程中所建立的“方案讨论群”,则明显地改变了这种情况,学生的学习状态得到了极大改观。而且出乎笔者意料的是,每个小组并不需要教师的督促,而是主动提交阶段性方案成果并要求教师提供评价或意见,同时大部分学生会不辞辛苦地反复修改。

这是在整个课程非项目化阶段中所少见的情况。

四、复盘阶段

对于图形设计课程而言,平时对生活的观察十分重要,有了平时的积累才能在图形表达、构思上有创意的空间。这种基本的积累,不仅仅依赖现代化的信息技术手段,更重要的是学生手中的笔杆子在绘图本上的记录。

这些训练不是一个项目能够实现的,但是项目化的教学模式却能够让这些日常的技能积累变得生动而真实。在传统教学模式显得枯燥而无意义的技能训练,在项目任务的驱动下,付诸于真实的设计产品/作品之上,让学生深刻了解和体会到自己的每

一笔、每一个想法在真实世界中会变成何等模样,这无疑激励着学生的学习热情,大大提升了学生的主观能动性。同时,设计方案之初的美好构想,在面对现实情况和条件时,往往会经不起推敲,然而在不断地推翻、重来的过程中,无论是学生还是教师都获得了不小的成长。

与传统的教学模式相比,这种以学生自主探索为主要手段的学习模式,在激发学生学习兴趣之外,更重要的是拓展了学生的眼界,丰富了学生的学习手段,使课程摆脱教室空间的束缚,更加鲜活起来。这也是学生的学习积极性相比于课程非项目化阶段有显著提高的重要原因之一。



图1 “二十四节气”主题设计作品—四个小组

笔者通过观察还发现,学生在项目任务中,是积极的学习状态。虽然在团队合作过程中会出现各种各样的问题,但是学生在磨合的过程中,也体会了责任与担当、体谅与分享,不少曾经羞于表达自己想法和意见的学生,也在项目任务中能够敢于发声,说出自己的想法,积极参与到团队工作中去。项目化教学,提升的远远不仅仅是学生的专业技能技巧,更重要的是让学生体会“团队精神”与“团队智慧”的要义。这一现象,是笔者在设计与规划本次项目任务之处并没有想到的,但却是欣喜的发现与收获,也将为后续项目化教学的探索提供极大的帮助,在未来的项目化课程整合中,针对学生职业素养的提升方面可以做更多的考量。

笔者利用《图形设计》课程进行的项目化教学初探,收获的不仅仅是学生的作品,也见证了学生的成长。在加深了与学生的“革命友情”的同时,更多的是通过这四周,对课堂教学模式、师生互动模式、学生学习模式的重新审视和思考,也更加坚定了对项目化教学模式的不断探索和深入研究的决心。

五、结语

项目化教学在国外早已开展多年,绝不是一个新鲜的词汇。近几年在职业教育中也是越来越频繁地被提及并被鼓励实践,无论是日常教学还是教师教学能力的相关比赛,都对项目化教学提出了更高的要求。

对于设计这一项目化特性最为显著的行业,其岗位要求、工作流程都是基于项目展开的。在设计专业的教学中,倘若能够科学地、合理地、充分地项目化教学与课程内容、教学目标相融合,无疑将成为促进深度学习、加强教学成效的利器。

《论语·卫灵公》中提到:“工欲善其事,必先利其器。”项目化教学模式之于设计专业教学,就如这可以助工善事的利器。基于这四周教学内容的项目化教学尝试,只是在“利器”漫漫长路中的第一步,如何打磨这利器以促进更好地实施教学,将成为笔者不断思考和前进的动力。

参考文献:

- [1] 王雪青, (韩)郑美京著, 图形语言与设计-2版[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2012.
- [2] 李明娟编著, 图形语言·设计卷·基础教学分卷[M], 杭州: 中国美术学院出版社, 2012.