

“互联网+”与新媒体环境下的艺术设计专业 基础课课程思政探索 ——以《电脑美术》为例

周洁茹

温州理工学院, 中国·浙江 温州 325000

【摘要】《电脑美术》课程也称计算机图形图像设计,是设计学科专业基础必修课,通常对学生的要求只是掌握图形图像处理基本技术。课程思政的大环境倒逼了该门课程的反思与重组。在“互联网+”与新媒体环境下,专业技能的应用界限似乎一直是“术课”所忽略的。艺术设计专业基础课程是否需要课程思政显而易见,但如何进行课程思政,是该门课程改革探索的重点。本文通过课程改革尝试就设计专业基础课程与课程思政的结合方法进行浅析讨论。

【关键词】互联网+; 新媒体; 课程思政; 设计专业基础课

Ideological and Political Exploration of Basic Courses for Art Design Majors in the Environment of "Internet +" and New Media

——Take "Computer Art" as an example

Zhou Jieru

Wenzhou Institute of Technology, Zhejiang, China, Wenzhou 325000

[Abstract] The course "Computer Art", also known as computer graphics and image design, is a basic compulsory course for design majors. Usually, students are only required to master the basic techniques of graphics and image processing. The ideological and political environment of the course forced the reflection and reorganization of the course. In the "Internet +" and new media environment, the application boundaries of professional skills seem to have been ignored by "technical courses". It is obvious whether the basic course of art design requires course ideology and politics, but how to carry out course ideology and politics is the focus of the course reform and exploration. This article attempts to analyze and discuss the combination method of designing professional basic courses and curriculum ideology and politics through curriculum reform.

[Key words] Internet+; New media; Course ideology and politics; Basic courses for design majors

【基金项目】温州理工学院2020年教学改革研究项目德育实践专业课程专项项目“基于‘互联网+’与自媒体环境下的电脑美术德育课堂探索”(项目编号: 2020DY02)

引言

近年,随着德育课程改革实践经验的积累,“课程思政”作为典型实践经验性术语被提出,并进行得如火如荼。关于“课程思政”介入高校专业课的话题不再陌生,融入方式方法也在众多的教学探索中逐渐清晰。在高校艺术设计类专业中不管是理论课程还是实践课程都已逐渐形成比较成熟的课程思政融入路径。而在一些传统的设计专业基础课程中,由于教学模式的定型,原先更多侧重关注学生是否掌握技能及方法,关注实际操作能力,“课程思政”通常由于难以融入类似的“术课”而被忽略。

实际上,随着“互联网+”与自媒体时代的到来,整个设计行业正在发生变化,设计内容从传统纸质媒体逐渐转向新媒体流媒体。教学培养方案不断完善升级,力求与行业前沿接轨的同时,由于互联网发展使传播途径不断扩大,自媒体发展使得门槛不断降低,不可避免产生互联网乱象。这样的互联网环境中,互联网使用“主力军”中的设计专业学生群体,在教学过程中也呈现出许多问题。如作品创新力不足、作业爱抄袭模仿、创作热衷恶俗内容、对设计审美不足、主题价值偏差等。而这些问题实际上对应的也是设计行业目前整个大环境下的潜在问题:设计版权意识薄弱、素材抄袭与剽窃成风、利用图

像技术混淆视听、生产恶俗内容等。面对这样的成果导向,显然课程思政介入是十分必要且紧迫的。

1 课程思政介入《电脑美术》的背景

《电脑美术》也称计算机图形图像设计,是设计学科专业基础必修课,担任设计操作技术入门的角色,通常对学生的要求只是掌握图形图像处理基本技术,掌握Photoshop软件基本设计方法,是作为软件操作的实验课程存在的。该课程作为设计传统课程,教学模式手段都较成熟,课堂知识技能传授的效果也较好,但课程在近年呈现较明显的问题:(1)学生作业热衷恶搞,网络化视觉经验严重影响设计审美思维;(2)学生对创作与借鉴概念不清晰,依赖网络,依赖手机,创新意识薄弱,版权意识薄弱;(3)学生对设计的行业认知不清晰,认为设计相较于其他专业在社会中的存在价值不高,缺乏行业责任心与“为人民设计”的使命感;(4)在交流表达中个体意识较强,相比于网络新媒体世界,现实世界中反而缺少存在感,缺乏沟通欲望;(5)熟悉二次元、虚拟文化,对传统文化兴趣不高,对国家文化很难建立认同感。

如今的艺术设计专业课程着重传授互联网新媒体环境下的现代设计理论与技能,也是社会行业中最常用的技能。正确运用可以产出大量优秀的新媒体图像物料,反之如不能正确对待技

能, 就会变成扰乱新媒体环境的产物。如今进入了自媒体大张旗鼓的时代, 视觉物料铺天盖地的环境中, 不乏利用设计软件技术手段进行网络视听混淆、利用互联网资源进行拼凑与剽窃、利用设计专业技能生产低俗恶劣的自媒体产物, 反面案例比比皆是。随着计算机图像技术的普及化, 网络图像环境逐渐从“无图无真相”转变为“有图也不一定真相”。艺术设计专业学生相较于其他专业大学生不仅是互联网媒体用户“主力军”, 今后也将是新媒体内容的设计者、产出者, 是计算机网络图像物料设计的主要从业者, 更是需要通过课程提升行业道德与社会责任, 从而建立起正确、积极的三观与爱国情怀。

针对以上, 在《电脑美术》这类基础技能课程中融入课程思政是有效的引导途径。一方面, 高校环境中的艺术设计专业学生的行业认知需要提升, 需要让学生们知道设计有什么用, 技术怎么利用。另一方面针对这类课程的教学思路也需要重组, 除了教师自身需要紧跟新媒体趋势进行教学内容与手段的更新外, 还需要重视强化专业课程的育人功能, 让传统的技能课堂成为贯穿德育的新课堂。

2 课程思政在《电脑美术》改革中的实施路径

基于以上行业与学情现状分析, 实践探索首先从《电脑美术》这门基础课程入手。课程思政在传统的“演示操作—临摹操作”的教学模式中难以融入, 前期尝试的内容“加法”效果并不显著。课程思政的融入打破并重组了该门课程固定模式, “如何进行课程思政”成为该门课程改革探索的重点。就发挥专业技能教育与育人双重功能, 本课程在近年做出系列实践尝试, 从以下几个方面实施, 并获得较好的教学效果。

2.1 课堂案例中的思政渗透

传统的课程模式由“演示—临摹”构成, 实验操作过程较枯燥。为充分发挥课程的专业认知功能, 每次课程都穿插加入设计案例分享环节, 案例内容更多选择与“家国情怀”“社会责任”“文化自信”相关主题的典型设计优秀案例, 如包装设计趋势中的中国传统文化复兴、国产品牌的国潮转型、优秀设计师个案等作为课程思政切入点, 结合知识点传达给学生。不仅可以让学生在案例中了解行业前沿, 更能使之在切实可见的案例中潜移默化获得感悟, 提升文化自信、爱国情感。在改革实践中, 学生在案例分享环节表现出很高的兴趣, 并呈现出积极向上的行业态度与社会责任。

2.2 课堂翻转中的思政话题

为提高学生课堂参与度与课程思政主动性, 每次的课堂内都会配合案例主题设置相应的课堂翻转环节, 每次创建 5 分钟左右的快速话题, 转而把主动权交给学生进行快速的头脑风暴与讨论分享。“设计中的文化自信之我见”、“有温度的设计”、“最触动的抗疫海报”、“如何看待设计抄袭”等话题开展效果较好, 学生充分借助自己熟悉的新媒体工具搜索分享自己喜欢的案例并发表评论与感受, 引发深度思考。在课后的翻转课堂中同样贯穿主题, 以线上课程思政微课的方式拓展知识点并深化主题。学生通过自己熟悉的新媒体渠道实现课程的交流。

2.3 课堂任务中的思政驱动

在课堂练习中, 改变以往以临摹案例为主的训练方式, 倾

向主题创作与技能应用创新的训练, 在演示完操作案例后, 给出主题要求自主创作。比如将透视变形工具训练改为“抗疫宣传小海报”设计, 钢笔工具训练改为“传统纹样创新”, 滤镜与合成训练改为主题公益广告设计等, 通过练习驱动学生充分利用好新媒体工具寻找素材时主动了解相关新闻与社会热点, 思考设计作品的影响力与设计行业的社会价值。课程还将版权局主办相关设计竞赛引入课程, 以赛促学, 在实战创作过程中进一步了解行业内的知识产权法规, 明确设计创作红线。

2.4 课堂管理中的思政互动

课程一改以往传统课堂管理模式, 使用投票、打卡、游戏过关等方式完成、考勤、点名、抽查等管理环节。随机的新媒体端互动, 改变了机械签到, 并在话题投票等过程中反馈学生对知识点的掌握和社会热点的认识。如在合成技巧的讲授中, 通过手机 H5 小游戏完成“居家隔离的上课姿势”图片组合, 并在课上打卡上传, 既让学生初步理解了合成概念也完成了随机的考勤管理, 更能引导学生积极面对疫情期间的居家隔离。

2.5 课堂评价中的思政考核

课程对学生的评价中也加入了课程思政的元素, 改变以往对学生作业技能方面的要求重点, 转而设置开放性多维型的评价机制。在平时的阶段性考核中以思政主题微课作为考核前导, 给予学生一定的时间思考消化, 进行主题与技能知识点结合的创作。在期末考核中以开放式命题创作为考核内容, 辅以技能上的细节要求, 转而将考核重点落在作品主题的表达与创新意识的开发上。考核内容从单一的技能测验延伸出作品价值、创新意识、社会认知等维度, 多方面评价学生在课堂上的收获与产出。

通过以上五个方面的介入改变了传统课堂“演示示范—临摹操作”的模式, 形成“案例导入—话题翻转—演示示范—思考创作—课后拓展”的路径, 实现课程思政的全程贯穿, 课程思政教学思路从大纲到每一章节的教学目标都有体现。总体思路一方面强调互联网与新媒体的积极作用, 引导学生正确且乐观使用, 另一方面通过课程思政主题与知识点章节的对应切入, 在不同章节中思考不同问题, 将人文关怀、价值观念、文化自信、国家认同等一一导入, 逐渐树立起全面正确的三观。

3 课程思政的模块化介入可能

就《电脑美术》课程而言, 将近三年的实践效果在逐步改进中取得明显的效果, 起初的“德育实践专业课堂”也发展为更顺应需求的“课程思政教学课堂”。而将思路放宽, 其实这种课程思政融入课程的模式是可以复制至大多数艺术设计专业基础实验类课程的。单门课程的课程思政介入显然孤掌难鸣, 无法形成系统的认知环境, “孤岛”式的探索也无法真正在整个培养计划中成效。而通过在专业基础课中模块化的整体介入更能让专业与思政协同达到更理想的契合目的。

艺术设计专业基础课, 指的是设计艺术专业学生大一、大二前期阶段的专业必修课, 一般由技能课程与设计理论课程构成。艺术设计类专业基础必修课程在各高校各专业方向中的培养方案大体一致。作为传统艺术基础课程, 教学模式基本定型, 教学材料丰富系统。传统课程更加关注学生是否扎实掌握设计技能与设计规范。而事实上该类课程不仅是专业入门课程, 也担任着

专业认知与行业意识建立的角色。理想的专业基础课应是结合软件技能、设计理论、设计创意方法、方案沟通方法、行业认知体验、行业价值的课程模块。发挥好专业基础课的最大作用,并进行课程思政的介入可以在入门时期尽早尽快地对学生们的设计认知与价值观念产生影响。通过全面的介入,不单在某一门课中进行课程思政教学,而是以整体模块的形式形成有效的连贯式延伸式的课程思政协同,让学生习惯在课程思政的环境中学习专业知识,也可以强化推进专业课程育人功能的实现。如《平面构成》、《色彩构成》等归类于“设计构成模块”,可侧重审美观念与科学方法论的培养;《电脑美术》等计算机辅助类技术课程属于“设计技能模块”,可以更关注行业责任与创新意识的传导;《设计概论》、《设计史》属于“设计理论模块”,重点解决价值观念和文化认同的问题;《写生》、《书法》等可以归为“设计素养模块”,可以潜移默化输出文化自信与家国情怀。教师与课程组之间形成互补与互助机制,共建并共享课程思政素材资源库,避免案例素材的重复使用与同一话题的重复输出,形成系统的完整的课程思政教学链条,构成“育人共同体”。大一学生通过各课程模块的不同知识模块掌握包括设计构成方法、软件操作方法、设计理论等知识,对设计行业有初步的全面涉猎,也通过不同模块的课程思政任务了解行业前沿面貌与行业的社会价值,树立良好的行业责任感,形成全面的对国家及文化的认同。课程思政的模块化介入不仅是让课程思政跳出“孤岛”现象,也是响应课程思政号召,发挥专业课程协同育人最大能效的有效方法。

4 课程思政介入课程的反思

“课程思政”自提出以来,从高校到教师广泛开展并谨慎尝试,不乏有优秀的成果与范例,在实践开展中也遇到较多不可避免的困难,主要表现在以下几方面:(1)在课堂交流中难以把握课程思政的“量”与“度”,课程思政加法过多,导致有限的课堂时间完不成原先的教学内容,反而使专业课堂达不到原先的教学效果;(2)部分专业教师自身政治认识不足,对课程思政的理解有误,难以挖掘思政元素,也难以搜寻思政素材,思政与知识点衔接困难,输出方式生硬;(3)学生对于教师盲目宏大与刻意的思政主题产生排斥,“填鸭”式的课程思政课堂反而让学生对专业课产生反感情绪;(4)也有教师因为自身的种种因素与不负责任的教学态度,“套用思政模板”或“走思政过场”,甚至“放弃思政”。

实际上,问题核心还是教师对“课程思政”的认识不足,单纯认为“课程思政”是“课程+思政”,而缺乏对课程育人目标的整体判断。在课程思政的实践中,明显可以感受到“课程思政”的加入是一种推进力量,在迫使原先的教学思路的变化改革。所以“课程思政”不是简单的加法而是倒逼教学进行反思与重组的方式。通过课程思政的融入重新思考课程之于学生的作用,通过改进教学手段模式将育人藏于潜移默化中,通过重组课程内容推进课程在新时代环境下的改革。过去专业课堂我们的教学目标更侧重于学生对技能的掌握,是否能够通过课程熟练运用技术手段去

实现专业应用,而忽略了在大学早期阶段对学生行业认知、设计素养、社会道德、品质理想等方面的培养,认为思想道德修养是思政课的任务。细观国家对本科艺术学科培养方针指向,不难发现,设计艺术教育除了知识及能力培养更要求紧扣“坚定理想信念,教育学生爱党、爱国、爱社会主义、爱人民、爱集体”主线进行素质与价值的培养。课程思政大环境要求下,艺术设计专业基础课程教学与课程思政教育需要协同并进,基于OBE实行多维评价,推进“隐性思政教育”,重视育人,才能产出更有意义的作品与更有价值的人才。

5 结语

对《电脑美术》课程的改革实践及对设计专业基础课的整体思考是可借鉴可复制的课程思政路径。“互联网+”与新媒体概念盛行的时代,一方面需要育人者紧随脚步与时俱进,理解好利用好新媒体,以新媒体使用者的角度重新审视教学方法手段以及对新时代网络媒体环境的大趋势。另一方面,也需要发挥好教育者的能力与高校教育的力量,依靠课程思政引导如今的新媒体“使用者”和即将成为新媒体“产出者”的高校学生形成积极的社会责任感与阳光向上的价值意识。《电脑美术》课程在整个设计专业人才培养方案中只是一门不起眼的“小课”,许多学生在接受了核心的专业课程后,电脑美术技能对于掌握设计完整认知的他们来说只是一种最基础的手段和方法。然而,“课程思政”无“小课”,在课程思政的大要求大环境下,没有一门课程是侥幸的。设计艺术学科是一个教人认识美追求美的学科,而“求美”首先需要“求真”与“求善”,这也是行业内的一贯道德认知。课程思政的介入就是引导学生将“求真”、“求善”的价值观与“求美”的知识需求结合起来,为行业为国家培养高质量的人才。如今,课程思政体系尚为形成,机制尚未完善,作为教育实践者,除了遵循“实践出真知”,也应重视自身所肩负的立德树人重担。将手中的每门课程都视作关键,在改革大环境下需要各门课程的协作联结,才能形成体系规模,获得最佳效果,以确保教师育人价值的发挥与高校立德树人理念的实现。

参考文献:

- [1]郝德永.“课程思政”的问题指向、逻辑机理及建设机制[J].高等教育研究.2021.7.
- [2]谭红岩,郭源源,王娟娟.高校课程思政评估指标体系的构建与改进[J].教师教育研究.2020.9.
- [3]陈淑丽.协同育人视域下高校课程思政建设的现实困境与应对机制[J].教学与研究.2021.3.
- [4]巩茹敏,林铁松.课程思政:隐性思想政治教育的新形态[J].教学与研究.2019.6.
- [5]宁岩鹏,冯丹红,盖鸿章.高校艺术学科“课程思政”的实施路径探究[J].教师.2021.9.
- [6]史华伟.课程思政视域下艺术设计类专业课程标准研究[J].艺术与设计(理论版).2021.9.