

spoc 混合模式教学模式研究——以交互设计课程为例

蒋晨

(文华学院 湖北武汉 430074)

摘要: 信息化教育已成为各高校面临的重要课题,本课题围绕艺术设计专业学科研究 spoc 线上线下混合式教学的应用,深入探讨如何打破传统教学模式中存在的弊端,体现线上线下实践教学模式的特色和优势,通过线上线下教学资源的合理利用,给当下的教学理念、教学方式、教学内容、课堂组织等方面注入新的研究思路。本文以设计专业交互设计方法的课程为例开展相关教学模式创新及实证研究,以此探索互联网时代文化教育产业的新路径。

关键词: 混合式教学;交互设计;产品设计;课程思政

一、spoc 混合模式教学模式

互联网诞生以来产生的“互联网+”新业态,可以说是层出不穷,大数据的发展已经成为一个潮流,我们只有顺应这个潮流,才能够抓住新的机遇。我国的高等教育正顺应着这个大趋势,逐步实现着基于大数据的“互联网+”教育。

互联网的发展,让教育拥有了超越空间、时间和教育对象的限制,让学习变得更方便快捷,为学习者提供更成熟的学习途径。但是随着线上课程的展开,在教育过程中也带来了一些问题,例如单纯的线上学习,缺少教师的深度参与,其学习效果并不理想。传统课堂难以激发学生的主动性,线上课堂缺少互动性,SPOC 混合模式教学模式正是基于此展开,既能给予更多的自主学习空间来调动学生学习的主动性,又能来增加阶段性地互动学习。充分利用线上和线下的优势,增加课堂学习的灵活性,为未来交互课程教学提供应用的案例。

1.SPOC 混合模式

SPOC (Small Private Online Course) 称为小规模限制性在线课程。SPOC 混合教学模式的快速发展和它所具有的先天优势有关,一是 SPOC 混合教学模式拥有定制性和私密性,它可以完成从时间、空间到学习对象、教学内容等一系列教学环节的全面定制。并根据具体情况选择是否对外公开,是教学质量和教学隐私的双重保障。二是 SPOC 混合模式拥有细致的大数据服务,通过精确又细致的大数据分析,可以将学生的学习进度量化,更方便地追踪学习效果。三是多种方式的师生互动功能,教师可以通过线上系统布置课程相关的作业、考试等,也可以通过线上进行师生实时交流,改善传统课程中的一些缺点,提高教学的质量。

2.交互设计课程介绍

随着互联网信息技术的深入,各种手机应用、网站、智能设备应用层出不穷,传统教学理念也随之不断更新,人们对教

育也投以更多期待。这对学生的专业学习能力提出了高标准,也对教师的教学能力提出了新要求。交互设计专业是一门综合型的交叉学科,主要研究方向有用户体验设计、界面设计、人因工程学、心理学、情感化设计等学科,还需要大量的前沿理论作支撑,同时更需要一定的实践来检验学生的落地能力。因此,交互设计的课程内容既要体现一定的开放性,同时配套的课程实践也很重要。

(1) 交互课程体系

交互设计课程目前已是各大院校产品设计和数字媒体专业方向的核心课程,一般为 48 到 64 学时,上课时长约持续一个月到两个月,从理论到实践逐步让学生入门交互设计,通过小组教学以及线上基础知识扩展学习,课堂中知识内化课时量会更多,小组成员合理分工合作将理论应用到实践当中,有利于产品设计专业的学生拓宽产品思维的设计思路,该课程重点不仅需要培养学生了解设计人与物之间的交互,也要学习人与人之间交流的新方式将实体产品的设计延伸过渡到虚拟的移动终端产品上。从而让学生具备交互设计师相关的需求分析调研能力(市场调研、用户分析、竞品分析、人机交互体验分析),设计定位(目标人群、产品痛点、设计创意目的)合理性的预测,以及概念设计产出(创意草图、流程图、低保真、高保真、交互动效展示、视频剪辑制作)的相关专业能力,从而提升学生的交互设计思维能力。

(2) SPOC 混合教学模式在交互设计课程中的应用

混合式教学更符合互联网时代下的教学规律,课前的任务安排在线上,老师提前在线上上传相关预习视频,前沿资料的相关资讯,理论知识的文档等,让学生提前了解上课的内容,并能及时的让老师在后台看到学生的预习情况以及点击率高学生关注的兴趣点,为老师课前做好了一定的准备工作。线下课程环节把重点的理论知识给学生们介绍讲解,同时为了提高学

生们上课的积极性,可以针对学生们感兴趣的点进行问答讲解,最后进行课堂知识回顾和提问。课后提供资源供学生复习扩展,除此之外增加工作坊项目实践的形式,能够充分调动学生学习的自主性和创新性,营造良好的学习氛围,增强学生的团队合作意识。本课程采用超星学习通平台,在该平台上发布作业、通知和相关任务,混合教学模式的交互课程将线上和线下结合,采用一体化启发式教学,让设计理论在实践应用中帮助学生建立一个从抽象到具体的认识,充分体现“互联网+”视域下数字化教学的优势。

(3) 专业课建设离不开课程思政

交互设计课程思政的融合主要分为课程教学和实践指导两个方面,在课程教学上通过修改人才培养方案和课程体系中加入课程思政的部分,从专业教育的层面融入课程思政的价值观,让学生在掌握专业知识技能的同时也提升爱国意识。在实践指导方面是通过充分挖掘团队合作和教师思政能力上进行培训,提高教师在交互设计学术方向与课程思政上的联系,同时通过模拟任务和课题的方式潜移默化的在团队分工合作让同学扬长补短,互帮互助,从而引导和提高思政方向正确的社会主义核心价值观和人生观等,树立学生良好的职业理想。

二、实践与探索

1.交互设计课程 spoc 混合教学模式构建

交互设计教学模式的目标依据当前热门的专业方向与时俱进,不断更新教学体系。一方面培养学生的设计实践能力,另一方面提升学生的创新创业能力和服务社会的综合素养。具体以学科竞赛、项目体验这两种形式的实践教学,将理论部分的设计方法应用到实际的案例中去,培养创新思维体系,国内交互设计相关赛事如“uxpa 国际用户体验大赛”“全国大学生广告艺术大赛”“数字媒体艺术大赛”“互联网+”每年的主题内容都有企业真实的营销项目,能给交互设计工作坊提供好的实践平台。

2.交互设计课程 spoc 混合模式的具体实施

深度融合信息技术与课堂教学,推进培养学生的自主探究能力和创新实践能力,已成为当下设计教育的一个主流发展趋势。交互设计是一门理论和实践并重的专业必修课,授课形式和方法采用:1.互动教学法(ITM)通过探讨主题展开教学互动,通过思考讨论等环节让学生参与性更强,在课程设计上充分发挥师生双方教与学的主动性和积极性。2.问题教学法(PBA):将知识点以问题的形式呈现在学生面前,让学生寻求解决问题的方法,培养学生发现问题解决问题的能力。3.线上扩展教学法(OLE):通过教学平台实现线上线下一体化的教学模式,可以解决时间和空间的限制,最大限度的扩宽学生所学的知识内

容。

课程整体的设计分为课前课中和课后三个部分,在教学安排上将课程分为课前(线上)、课中(课堂)、课后(线上+线下)。

课中教师线上添加扩展知识和软件应用操作这些比较占用时间的环节,基础性知识让学生在学线上自学的过程掌握初级软件操作方法,线下通过同学组队进行相关的调研提出设计方案进行相应的汇报、产品测试、方案演示、阶段作品展示等。同时把班级授课改为工作坊小组学习的形式,小组团队分工合作完成指定的参赛命题或实践项目的作业形式,教师参与小组讨论和指导,突出教学的实践体验环节。工作坊的前期任务主要是讨论主题,成功组队后有明确的任务分工有产品经理、用户研究、创意、界面、运营、上线测试等分工。小组成员还可以通过使学生的设计能力和市场需求结合起来,产学研并重。通过团队成员合作的方式有利于提升同学之间学习的积极性。

课后小组学习模式:小组完成指定的参赛命题或实践项目后,将成果上传至网络平台;教师对学生成果进行评价总结,然后学生自评、团队互评、企业评价等多元化评价参与。同时可在线上和线上下对工作坊的成果开展作品成果展示。

三、总结与反思

第一、spoc 和工作坊混合教学真正达到“以学生为中心”的个性化教育。同时学以致用,培养学生的自主学习性,提升学生对知识学习的效率。

第二、加强社会网络资源的结合、利用。将线上、线下两种学习资源进行有效整合,促进优质教学资源的共享,提升教学质量,增强学生核心竞争力。

第三、达到教学管理上的时效性和互动性。

第四、实现产品设计及数字媒体艺术设计等设计类基础课程跨领域的延伸学习。

综上所述,spoc 混合模式的教学在交互设计课程中占有重要的意义和作用,同时能将交互设计课程的方法应用迁移到更多的设计学科类课程,在互联网时代提供了新的教学思路和方法。

参考文献:

- [1]洗枫.交互技术课程体系的构建——以清华大学美术学院为例[J],装饰,2017.
- [2]威风教育.数字媒体交互设计(中级)[M],人民邮电出版社,2021.
- [3]张弘韬.指向探究学习的《包装设计》课程 SPOC 教学模式研究[J] 绿色包装.2023
- [4]邹锋.刘键.设计学专业课程思政教学改革与实践[J].中国高等教育.2020