

# “影视动画作品设计”智慧课堂教学研究

赵艳 高蓓蓓 甘延雨

(山东协和学院 山东济南 250109)

**摘要:** 本文通过智慧教室和网络平台的深度融合,从三个维度和三个阶段对数字媒体专业“影视动画作品设计”课程智慧课堂教学模式进行深入的探究,查找相关经验进行借鉴,发挥数字媒体专业环境和项目优势,推进影视动画项目应用,探讨并构建数字媒体专业影视动画作品设计课程智慧课堂教学实践模式,为相关课程教育实践提供参考,以此更好地推进动画文化教育实践和推广应用。

**关键词:** 影视动画、智慧课堂、动画作品设计

## 1. 国内外研究现状

在国家教育信息化 3.0 背景下,各大高校致力于智慧课堂教学改革创新,华东师范大学祝庭认为智慧课堂是在传统翻转课堂的基础上,通过不断迭代升级,将教学延伸到智慧学习环境和时空中,课堂与课外进行衔接,实现线上线下学习的高度融合。东北师范大学钟绍春认为智慧课堂是以信息技术为载体,改变传统的教学模式、教学方法,形成数字化、智能化、个性化的教学环境,以有效的促进智慧型教学的新课堂。

2018 年 6 月,《智慧校园总体框架》发布之后,从信息化视角研究智慧课堂的不断增多,基于智慧校园对智慧课堂展开理论层面的研究尤为多,如对智慧课堂的概念、内涵进行解析诠释,分析其本质属性、实践逻辑等,实践应用层面的探索则以中小学、大学课堂教学实践为主。能够将教育视角和信息化视角的“智慧课堂”融合,并进行实践应用以检验效果的研究却鲜有。

学者对于智慧课堂的研究大概可以分为两个方面。第一方面是从教师教学角度出发,认为智慧课堂是构建以学生为中心的参与型课堂,教师灵活智能的选择新型教学策略,使得学生达成知识和技能的內化吸收、智慧学习。第二方面则是从学习者学习视角,智慧课堂依托大数据、智能化的学习环境,使学生的学习朝着全面化、个性化、多元化方向发展,促进学生的智慧发展、终身发展和全面发展。目前很多学者更加认同学习者视角的观点。但目前课堂教学存在师生重视不足,教学理念、教学模式和方法不够与时俱进,教学效果不够理想等诸多问题,课堂教学亟须改革和创新,达成智慧课堂教学目标。

## 2. 研究意义

智慧教室作为智慧课堂实施教学的载体,是教育教学信息化发展到一定阶段的必然产物。具体来说,智慧教室是建立在教育云平台的服务上,通过教学资源平台、课堂互动软件与平台、师生教学移动终端等硬件的共同作用,最终建立起来教育“云服务+端应用”的智能学习环境,可从时间和空间全方位记录、跟进和优化教学的课前、课中、课后各个教学环节,高效开展课前个性化自学、课中团队合作、课后探索创新。

教育信息化 3.0 正在构建一个全新的未来,技术方向包括动画与 AR/VR、数字与智能化、元宇宙在教育行业场景应用的逐渐成熟。“影视动画作品设计”智慧课堂教学研究,是以学生为中心,利用现代信息技术记录、分析学生学习行为的虚拟和现实空间的结合,其研究目的是增加学生知识的广度与深度,拓宽学生视野,培养学生独立思考 and 融会贯通的能力,使学生兼备专业素养与科学素养,把学生培养成具有一定创造力的“全面发展的人”。

## 3. 研究目标

首先根据课程教学目标定位,优化“影视动画作品设计”智慧课堂教学内容,将课程内容进行再设计、分类整合、项目化重构融入中华优秀传统文化元素,注重创新应用能力培养;然后完善课程智慧教学资源,将教学课件素材与教学视频相结合、教学项目与作品创作相结合,打造完整的线上教学资源;其次构建教学交互模式,以“超星网络教学平台”为依托,结合智慧教室,建立课程智慧教学交互模式,突出“智慧”教学特色,发挥混合式交互教学的优势,“多举并存,互补互融”,满足学生碎片化学习的需求,实现学生不受空间和时间限制学习的目的;最后改进课程教学评价方法,提升动画教学效果。

## 4. 研究内容

智慧课堂依托互联网、大数据等信息技术,改变课堂教学模式,高效化、个性化、创新化的高效课堂,是新信息技术背景下高等院校教育深度改革的重要手段。本文基于 OBE 理念,将智慧课堂融入“影视动画作品设计”教学改革过程中,从教学目标定位、教学内容设计、教学模式方法、教学效果评价等多个方面设计具体的教学改革方案,综合应用图像处理技术、三维建模技术、虚拟漫游技术等,挖掘济南泉水文化等中华优秀传统文化元素,以济南泉水文化旅游动画、解放阁红色展览动画等为影视动画作品设计项目案例,丰富三维动画资源,同时为引领优秀文化打通传播渠道,借助互联网+学科技能竞赛和新媒体平台进行广泛传播。VR 与 AR 交互式体验在智能媒体时代,元宇宙背景下,我们要不断推进 VR/AR 技术与动画的深度融合,更好地传承中华文化,增强文化自信。同时培养学生的自主学习能力和创新能力,转“识”为“智”,满足学生的智慧学习需求,促进学生终身学习与智慧成长。

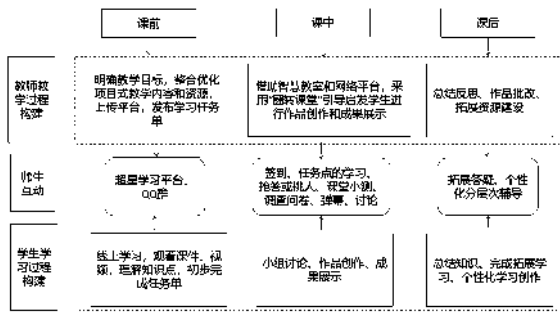
依托智慧教室和网络平台微课资源开展的多种混合式教学,是对传统的课堂教学中教师教学方法和学生学习方法的一场革命。主要解决“课前、课中、课后”三个阶段中教学场景、角色、教学情景有机融合的问题。

(1) 课前导预习,教师课前将教学资源梳理并提交到平台上,学生课前利用碎片化时间进行线上知识点的学习。

(2) 课中导学习,教师采用 PBL 问题导向的项目式产品开发课堂教学,以“翻转课堂”结合“边讲边练、精讲多练、讲练结合、重在实践”的教学模式,充分发挥智慧教室的有利环境把控课堂进度、深层次挖掘知识、引导学生实现影视动画知识的理解吸收和作品创作实践,完成课堂教学和讨论,布置课后作业。

(3) 课后导拓展,学生在平台上提交项目作品,教师线上根据作品和学习情况提交评价,对学生反馈的共同点进行归类,并通过

讨论组针对项目情况进行线上讨论和分层次辅导,使学生对知识和技能的理解更加深入彻底,形成更高阶的认知。



### 5. 方案设计

本文通过基于智慧教室和网络平台的深度融合进行智慧课堂教学研究,意在充分发挥本课程的主体地位,为相关课程的建设提供教学模式可行性参考,达到优质的教学效果。

(1) 前期准备阶段:以数字媒体技术专业 20 级、21 级为研究对象,根据参考资料拟定出“影视动画作品设计”智慧课堂教学改革方案;针对项目研究的内容、可能遇到的困难等诸方面进行充分论证,分析讨论国内外研究现状,进行理论基础和关键技术的学习,组织项目组教师进行学习培训,结合各自教学特点积极参与项目研究。

(2) 具体实施阶段:线上线下混合式智慧教学模式构建。

第一阶段,网络教学资源优化。根据课程教学目标定位,优化课程教学内容,将包含中华优秀传统文化元素的“影视动画作品设计”资源以 SPOC 的形式将课程微课视频、图片和音视频等资源包上传平台。

第二阶段,智慧课堂教学的总体设计。充分利用智慧教室的现有环境,提出并构建一个教学系统模型,再以该模型为核心,分别从教学场景构建、角色构建、教学情景构建三个方面详细分析智慧课堂构建方案。

第三阶段,课堂教学效果的多元评价。增加过程性考核比重,涵盖签到、任务点的学习、抢答或挑人、课堂小测、调查问卷、弹幕、拓展学习、讨论、作业等,期中考试阶段性作品创作计入考核,期末综合性创新作品占比不超过 50%。

(3) 实施、反馈、总结阶段:对该课程的智慧课堂教学模式的运行、存在的问题、运行的效果等方面内容进行总结,并指出下一步的研究实践方向,将成果在教学实践中推广应用。

### 6. 解决问题的方法

本文依托智慧教室和网络平台微课资源开展的多种混合式教学,是对传统的课堂教学中教师教学方法和学生学习方法的一场革命。主要解决“课前、课中、课后”三个阶段中教学场景、角色、教学情景有机融合的问题。

(1) 课前导预习,教师课前将教学资源梳理并提交到平台上,学生课前利用碎片化时间进行线上知识点的学习。

(2) 课中导学习,教师采用 PBL 问题导向的项目式产品开发课堂教学,以“翻转课堂”结合“边讲边练、精讲多练、讲练结合、重在实践”的教学模式,充分发挥智慧教室的有利环境把控课堂进度、深层次挖掘知识、引导学生实现影视动画知识的理解吸收和作品创作实践,完成课堂教学和讨论,布置课后作业。

(3) 课后导拓展,学生在平台上提交项目作品,教师线上根据作品和学习情况提交评价,对学生反馈的共同点进行归类,并通过讨论组针对项目情况进行线上讨论和分层次辅导,使学生对知识和

技能的理解更加深入彻底,形成更高阶的认知。

### 7. 创新点

“影视动画作品设计”智慧课堂教学过程基于智慧教室和网络平台进行互动混合式教学,拥有“教师、智慧教室和网络平台、学生”三个维度,“课前、课中、课后”三个阶段的有机结合。以 SPOC 的形式将微课视频、拓展资源、课程讨论在平台上进行课前的线上学习,以“翻转课堂”结合“边讲边练、精讲多练、讲练结合、重在实践”的教学模式进行课中教与学和互动,交叉学科知识结合专业前沿发展设计课程作业和学习资源进行课后课程拓展。智慧课堂教学效果的多元评价采用“非标准答案”考核方式,增加过程性考核比重,涵盖签到、任务点的学习、抢答或挑人、课堂小测、调查问卷、弹幕、拓展学习、讨论、作业等,期中考试阶段性作品创作计入考核,期末综合性创新作品占比不超过 50%。

“影视动画作品设计”智慧课堂教学是智慧教室和网络平台深度融合下的模式,将是继多媒体教学、互联网教学平台之后的更为真实有效的教育模式,根据企业动画岗位人才的实际需求结合未来动画与 AR/VR、数字与智能化、元宇宙在教育行业场景的应用,优化课程教学内容,注重知识传递与思维启迪,融入课程思政和双创教育进行再设计、分类整合、项目化重构,同时开发拓展线上教学资源,以期达成品德塑造和创新能力培养。而对于数字媒体技术专业的人才培养来说,不仅是要学会应用该项技术,更为重要的是让学生去开发相应的影视动画创新产品,丰富教育资源。

### 8. 小结

通过“影视动画作品设计”智慧课堂教学改革研究,实现教学目标定位、教学内容设计、教学模式方法、教学效果评价等全方位的智慧课堂教学改革,注重学科交叉和专业前沿发展,强化中华文化元素在动画创作中的应用,加强智慧教室和网络平台的师生互动混合式教学模式建设,改革课程多元化考核方式,注重知识传递与思维启迪,融入课程思政和双创教育,达成品德塑造和创新能力培养。

### 参考文献:

[1]徐蕴,李龙凤,陈惜明,孟令国.“互联网+”背景下智慧课堂教学模式的构建:以高校“化工基础”课程为例[J].科技与创新,2022(17):107-110.DOI:10.15913/j.cnki.kjycx.2022.17.033.

[2]李雨江.“互联网+”下智慧课堂的构建研究[J].电脑知识与技术,2022,18(22):137-138+141.DOI:10.14004/j.cnki.ckt.2022.1553.

[3]束铭.高校数字媒体艺术专业的“课程思政”教学改革——以《动画概论》为例[J].大众文艺,2021(18):144-145.

[4]夏雨.虚拟现实艺术在影视动画设计中的应用[J].鞋类工艺与设计,2021(09):57-59.

[5]梁小娣,张艺川.基于“课程思政”的《动画合成》示范课程教学改革探讨[J].产业与科技论坛,2020,19(19):171-172.

注:2022年度山东协和学院实验室项目“济南泉水文化旅游动画的创新性设计与实现”项目编号2022SYKF37;山东省文化和旅游研究综合项目课题“济南泉水文化在旅游动画中的活化与传播研究”21WL(Z)941;中国高等教育学会2021年度专项课题《“一带一路”背景下中华文化融入高校动画课程建设的研究》21SZYB27.

作者简介:赵艳,1982.04,山东济南,女,汉族,研究方向:影视动画、虚拟现实,硕士,副教授。

高蓓蓓,2002.06,山东济南,女,汉族,研究方向:影视动画、本科,学生。

甘延雨,2003.07,山东济南,女,汉族,研究方向:影视动画、本科,学生。