

面向自主学习的在线协同教学模式研究

张桂霞 赵艳 刘冰慧

(山东协和学院 山东济南 250107)

摘要: 针对目前信息技术大背景, 结合数字媒体技术专业中 CG 开发流程和专业教育实际需求, 对在线协同教学进行教学设计, 总结经验, 提炼成果, 为面向自主学习的在线协同教学平台的设计提供参考。

关键词: 自主学习; 在线; 协同教学

一、在线协同教学模式构建

新型冠状病毒肺炎疫情防控期间, 为贯彻落实教育部及学校“停课不停教”的相关工作要求, 确保学生“停课不停学”, 我们经历了一学期的在线教学, 结合此次实际在线教学实施情况, 针对目前学情和在线教学需求情况, 合理有效的建设开发线上教学资源, 顺利开展线上课程教学, 进行在线协同教学模式探索。

1. 明确课程建设思路

坚持立德树人, 体现以学生为中心、动画项目为导向, 注重学生知识、能力、素质三维目标达成, 依据学科前沿与社会发展需求, 动态更新课程内容体系, 实施线上线下混合式教学模式, 多元化考核评价。

2. 基于学生特点, 优化线上教学方法和手段, 促进目标达成

依托动画案例开展课堂教学, 提高兴趣、增强印象, 利用超星学习通、腾讯等智慧教育平台, 结合答疑、抢答、选人、星级评选等形式进行教学方法、手段的创新, 提高学习主动性, 促进目标达成。

二、教学模式的应用实践

(一) 教学设计

结合《动画概论》《二维动画设计》等课程特点, 依托二维动画制作项目实施从教学目标、内容选择、资源建设、过程设计、方法和手段等角度进行分析。

1. 明确教学目标

确定学生的中心地位, 以产出为导向, 结合学校定位和专业人才培养目标, 明确项目目标。以二维动画制作技术为核心, 通过完整项目的设计, 理解二维动画设计的基本思想, 熟悉动画的流程, 同时将动画的运动规律、动画的设计技法等知识点融入其中。最终达到二维动画方向各个岗位能力要求具备较强的职业素养和发展潜力。

2. 内容的选择

依据课程目标、特点, 结合教学大纲将课程内容重新梳理, 依据二维动画岗位职业能力的要求更新知识体系, 契合课程目标, 设计教学单元, 结合企业调研结果得出基于工作过程的教学模块: 剧本撰写、动画角色制作、动画场景制作、动画的设计与实现、后期合成。

工作岗位	专业能力	职业能力	主要教学模块
动画剧本策划	了解动画行业, 熟悉相关制作规范; 能够进行动画创意构思、脚本文案、剧本策划	良好的自学能力、表达能力、写作能力	剧本撰写
动画角色美术设计师	了解动画运动规律, 角色设计方法、色彩搭配知识	良好的造型创意设计能力, flash 实操能力	动画角色制作
动画场景美术设计师	掌握场景设计方法, 能够运用其他平面软件进行场景的创作	场景设计能力, 工具使用能力	动画场景制作
动画制作	掌握逐帧动画、传统补间动画、补间动画、遮罩动画、引导动画、交互动画制作的方法	熟悉动画运动规律, 二维动画设计实操能力	动画的设计与实现
后期合成与制作	掌握二维合成、特效、高级运动控制、影视动画合成方法等	镜头衔接能力, 后期合成能力	后期合成

3. 资源建设

结合课程需要和学生的成长规律, 按照线上协同教学模式需求进行课程中项目教学资源建设。

(1) 素材资源库

依托幼儿英语动画短片项目组织资源和课程内容的实施, 建有剧本、分镜头、角色草图、角色设计稿、角色转面图、场景设计草图、素材库等基础资源。

(2) 基于教学流程的课程资源库

结合教学目标和模块划分, 设计学习任务单、教学视频、教学课件、在线图书、章节检测、实践作业等多形式的课程资源。

4. 教学过程设计

(1) 课前, 丰富教学资源, 明确学习任务

结合岗位职业能力设计学习模块, 明确模块对应的专业目标, 学习方法等, 结合学生的认知和成长规律进行教学设计, 录制视频、整理丰富课程资源, 课前上传教学视频、教学课件和素材等, 通过

通知的方式将教学计划和任务发送给同学们。做好课前的预习, 提高学生学习的目标性。

(2) 课中, 以学生为中心, 督促引导学生开展学习, 通过两种模式开展线上教学

第一, 视频自学为主, 教师在线答疑, 通过发布选人、抢答等形式调动学生的课堂参与度。

第二, 通过超星学习平台或者腾讯平台进行实践操作讲解、学生分组任务答疑, 互评。

(3) 课后, 进行学习效果检验与拓展

章节学习后借助平台进行章节测验, 丰富作业形式, 布置知识点测试、小论文、剧本、讨论等多类型作业。设置分组课后任务。

(二) 学习监督过程设计

加强对学生线上学习的评价, 强化阅读量和阅读能力考查, 提升课程学习的广度。加强项目式学习, 丰富探究式、论文式、报告答辩式等作业评价方式, 提升课程学习的深度。加强非标准化、综合性等评价, 提升课程学习的挑战性。

1. 课前对在线协同学习的权重进行设置。

突出前预习环节任务点、讨论等的权重。根据课程特点和学生特点进行设定, 让学生明确监督过程的各项权重, 辅助学生完成学习的任务。

2. 课堂互动环节

结合在线教学的特点, 不能面对面的学习状态, 突出课堂互动环节、投票、问卷、抢答、选人、讨论、测验、小组任务等课程活动, 让学生在学习过程中能积极主动的参与进来, 突出协同工作的特点。

3. 加强课后小组作业的评议

采用多方评议、多次评议的多种评议方式, 标准化评议指标, 有效保障评议结果的科学性。

项目实施采用自由分组, 设定特定主题, 按照动画制作流程进行各部分分组任务的实施, 每一阶段开展评议性考核。

例如, 动画剧本阶段, 采用分组答辩的方式开展, 同学进行电子剧本和剧本答辩评议, 设定评议标准如下图。

分项得分	当前总分: 100分
剧本主题明确, 有创意	占 20 分
剧本故事情节合理, 情节有趣	占 10 分
剧本文字表述具有逻辑, 情节画面清晰	占 10 分
对白简洁明了易懂	占 10 分
脚本格式: 明确动画的时间长度, 对应设计场景数和角色数合理	占 20 分
小组分工明确, 体现了团队协作	占 10 分
角色和场景的设计画面清晰	占 10 分
答辩效果	占 10 分

综上所述, 依据 CG 开发流程, 构建基于工作流的自主学习环境。由教师根据具体课程特点搭建自主学习的流程, 学生能够在在线学习过程中根据其流程的要求参与学习具体活动, 实现自主学习。

参考文献:

[1] 基于“互联网+课堂”的理论构建研究[J]. 王云, 汤波. 教育教学论坛. 2020(06)

[2] 移动互联网下高校智慧课堂教学模式分析[J]. 茹意. 教育教学论坛. 2020(12)

[3] 西南林业大学利用智慧校园平台开展线上教学[J]. 西南林业大学党委宣传部. 社会主义论坛. 2020(05)

基金: 山东协和学院教学改革项目 (2018xh15)

张桂霞, 山东济南人, 研究生, 副教授, 数字媒体技术方向

赵艳, 山东济南人, 研究生, 副教授, 数字媒体技术方向

刘冰慧, 山东菏泽人, 学士, 数字媒体技术方向