

移动互联网环境下线上“3+1”教学在高校动画专业课程中的初探与研究

刘 绪

(郑州西亚斯学院 河南郑州 451100)

【摘要】新型冠状病毒肆虐,举国上下众志成城,共同抗疫。大形势下积极响应国家教育部提出“停课不停学”号召,针对高校艺术类动画专业课程对学生线上教学模式的初探与实践研究。本课题主要以高校动画专业课程“场景设计”为教学案例,通过超星泛雅平台结合钉钉在线教学平台进行线上教学设计、实践教学过程和学生学习效果反馈等方面进行分析研究,并提出网上在线教学的“3+1”教学方法:即三个教学模块一个监督反馈奖励机制。同时针对高校艺术类动画专业在未来教学改革与发展中提供一些新的思路。

【关键词】场景设计; 3+1; 动画

DOI: 10.18686/jyyxx.v3i1.40521

1 线上教学国内外研究现状及存在问题

在“互联网+”大时代背景下,“互联网+高校教育”模式为传统高校教学注入新的活力。传统教学模式正在发生改变。目前有MOOC“慕课”“微课”和“移动学习”等主流的“线上教学”方式。其中,认同度较高的MOOC“慕课”模式,他是信息时代与教育改革融合的新生力。2008年由加拿大爱德华王子岛大学学者提出,指大规模在线开放课程,主要基于2001年MIT发起的“公开课”OCW(open course ware)的概念发展起来的。2011年至今,斯坦福、哈佛、剑桥、香港中文大学等,全球各大知名高校陆续开出自己的“慕课”,并建立了Coursera、EDX等全球知名的“慕课”联盟。我国教育部在2012年颁布的《教育信息化十年发展规划(2011-2020年)》中明确提出:“以教育信息化带动教育现代化,是我国教育事业发展的战略选择。”网络教学是高校数字化建设的重要体现和组成部分,被广泛应用于教学与辅助教学。在国内,网络在线课程如雨后春笋般进入学生课堂,逐渐以新的力量推动改变传统教学发展。我国清华、北大在2013年5月加入EDX联盟,其中清华持续2年,耗资1200万元人民币构建了自己的MOOC平台“TOPU”。随后“网易公开课”“中国大学MOOC平台”“超星泛雅学习平台”“蓝魔云班课”等在线学习平台陆续进入学生视野。MOOC“慕课”的思维与互联网思维如出一辙,较好地匹配了现今的“互联网+”的时代,MOOC“慕课”模式引入高校教育领域,是“互联网+高校教育”的实践成果。但很多普通高校当前的在线开放课程仍存在着教学模式单一、个性化设计不足等问题,使得在线教学效果不显著,而课程教学模式的创新是实现在线教育的核心关键。2015年《教育部关于加强高等学校在线开放课程建设应用与管理的意见》指出,我国高校要加强具有中国特色的在线开放课程体系和平台的构建,积极推动高校教育理念的更新和教学模式的优化工作。因此,基于移动互联网环境下线上教学模式的创新将成为高校线上教学发展的新思路。

2 线上教学在高校动画专业发展现状分析

5G时代的到来,线上教学已经成为大势所趋,多数高校动画专业均开设了相关课程的线上教学模式。其中中国大学MOOC是由网易与高教社携手推出的在线教育平台,该在线动画专业课程共50门。其中影视动画类专业学校有中国传媒大学“动画概论”课程;专业艺术院校有南京艺术学院“动画故事板开发”课程、湖北美术学院“动画的多维思考与另类审美”课程、广西艺术学院“三维动画广告---建模”课程等;综合类大学有中南财经政法大学的“动画速写”课程、华中农业大学“创意逐格动画”课程、华东交通大学“三维动画基础”课程等;职业技术、高职高专院校有无锡职业技术学院“中国传统动画造型与民间美术鉴赏”课程、连云港师范高等专科学校“三维动画3dsMax”课程等。据统计影视动画专业高校所开设的网课仅占1%,专业艺术院校占3%,综合类院校占4%,职业技术、高职高专院校占92%。学堂在线共有艺术设计在线课程231门,动画类相关在线课程10门。影视动画类专业高校有中国传媒大学“虚拟现实技术及应用”课程;专业艺术院校有四川音乐学院“影视非线性剪辑”“影视语言”;综合类大学有西安工程大学“动画视听语言”,成都大学“动画剧本创作”等;动画公司企业类北京迪生数字娱乐科技股份有限公司的“动画制作实践”课程,据统计影视动画专业高校所开设在线网课仅占10%,专业艺术院校占10%,综合类院校占80%,校外企业类占10%。

由此可见,我国现阶段艺术类在线课程的建设仍处于数量少门类少阶段。尤其是动画专业更是寥寥无几。影视动画专业类高校和艺术专业高校的在线课程建设太少,综合类院校相对稍好,职业技术高职高专相对建设在线课程较多。

3 线上“3+1”教学的研究方法和实施方案

本课题采用了“3+1”的线上教学方法即3个教学模块1个监督反馈奖励机制,具体研究方法和实施方案如下:

3.1 采取的研究方法

“场景设计”课程是2018级视觉传达设计(动画方向)专业学生的一门专业基础课程。这门课程是注重以实

践为主的专业课,且专业性强,注重学生的手绘表现能力。所以在进行网络建课之前,分析上课程性质和学生特点,找到该门课程需要集中去解决的几个核心点:

- (1) 思想层面:如何提高学生创新思维?
- (2) 精神层面:如何提高学生对该课程兴趣?
- (3) 专业基础层面:如何提升学生的绘画基础能力?
- (4) 能力层面:如何培养提高学生自主学习的能力?

在建课之前围绕着以上4点,本人将课程设置为“3+1”教学方法即三个教学模块一个监督反馈奖励机制:

(1) 课程模块:制作微课、兴趣驱动法、目标学习法和课程资源库。

(2) 互动模块:设置任务点与互动环节、在线作业讲评与互动答疑和嘉宾进课堂环节。

(3) 翻转网络课堂模块:设置某次作业为互评模式,让学生角色与教师互换,每位同学参与其中,互相促进,共同学习。

(4) 一个监督反馈奖励机制:作业进度监督、实时视频语音连线、教学反馈机制和教学效果评价。

3.2 采取的技术平台

以网络超星泛雅平台为主结合钉钉在线教学平台,并充分运用本专业擅长领域,进行录课及后期剪辑制作微课。

3.3 采取的实施方式

根据课程性质、学生特点将课程设置为“3+1”教学方法即3个教学模块和1个监督反馈奖励机制

3.3.1 三个教学模块

(1) 课程模块:①制作微课:将自己的课件进行视频录课,制作成微课形式,这样做可以消除学生学习的陌生感,让学生们听到熟悉的声音,模拟课堂上课情形;②兴趣驱动法:了解学生日常兴趣,在课程中穿插学生感兴趣内容与课程内容进行结合并制作成案例分析;③目标学习法:课程每章节制定学习重点与学习目标,让学生有针对性有目的的学习,提高学习效率;④课程资源库:建立课程资源库,针对每个章节侧重点分配在每个章节最后,拓展学生知识面,提升学生审美与创新思维、发散思维。

(2) 互动模块:①设置任务点与互动环节:超星泛雅平台设置学习任务点,学生点播学习微课并在微课学习过程中完成在线问卷抢答、讨论等问题;②在线作业讲评与互动答疑:针对课程中难点与疑问,通过钉钉在线教学平台,进行在线讲解与答疑;③嘉宾进课堂环节:在课程中邀请其它专业教师成为课程嘉宾(是该老师擅长的领域),针对课程中某个知识点,通过分享经验的形式给学生们进行在线直播参与提问等形式。实现学科交叉与互融,让每位专业教师发挥其长,改变沉闷的教学模式,以知识经验分享、答疑互动形式,提高学生们的学习兴趣。

(3) 翻转网络课堂模块:设置某次作业为互评模式,让学生角色与教师互换,每位同学参与其中,互相促进,共同学习。

3.3.2 一个监督反馈奖励机制

(1) 作业进度监督:设置讨论区,让学生把每天作业进度拍照上传至讨论区。偶尔要求学生将自己正在做作业的照片一起发上去。这样做的目的,①,可以起到监控学生的作用;②,是通过讨论区大家可以相互看到其它同学的作业,实现了模拟课堂教室的效果,大家还是相互之间可以参与,互相学习或者评论;③,学生发自己做作业的照片,还可以引起学生相互之间的互动,也可以通过网络形式见见许久未见的同学,增加学生之间的情感联络,活跃网络课堂气氛。

(2) 实时视频语音连线:在学生自主练习环节中,以抽查方式,使用钉钉平台进行视频会议实时连线,检查学生进度,实现实时监控。

(3) 教学反馈机制:①学生自我学习反馈;②教师教学反馈。每周对学生进行教学问卷调查,针对大多数学生提出的问题以及改进意见结合现实,进行教学调整和改善。

(4) 学习奖励机制:每周评出每次课程按时签到、视频任务及时完成、回答讨论积极并按时完成作业的同学,并给予相应奖励作为表扬鼓励。

(5) 教学效果评价:实行网络结课作业展,将学生本课程作业通过网络公众平台等形式进行展览。

3.4 特色及创新点

动画专业“场景设计”课程在网络教学方法的探索与实践,尚未有其它教师对其进行网络课程设计与实践应用。本课题首次在网络教学中提出“3+1”教学方法并在艺术类动画专业课程“场景设计”中实践应用。将学习平台建立在现代高度发达的网络与信息传播技术之上,将“3+1”在线教学设计的灵活性、开放性、交际沟通性、趣味性、实用性与场景设计教学的理论性、实操性、现实性、创新性有机地结合起来。因此,该选题有一定的特色与创新。

4 关于线上“3+1”教学对高校动画专业教学的几点启示

通过该教学模式实践与应用,学生的学习效果与以往传统课堂相比,学习效果有了显著的提高。互联网的学习方式更符合当下年轻人的生活学习习惯。这种教学方法的优势是:①提高学生的学习兴趣;②知识点难点更清晰,通过微课方式可以无限回放,反复学习;③不受地域时间的限制,随时可通过手机客户端、电脑客户端登录学习;④学生与教师之间以网络方式互动摆脱了面对面交流的束缚与尴尬,互动交流更顺畅效果更好;⑤学生问题反馈时效性更强了;⑥课程知识多元化,丰富的互联网资源给予学生们更多的知识拓展学习的空间。

作者简介:刘绪(1986.6—),女,河南洛阳人,硕士研究生,副教授,研究方向:数码媒体设计。

课题:郑州西亚斯学院2020年度教改基金资助项目(项目编号:2020JGYB90)。

【参考文献】

[1] 杨伯儒,中国高校动画专业教育现状分析[J],产业与科技论坛,2019(18):103-104.

[2] Curtis J. Bonk, Mimi M. Lee, Thomas C. Reeves. 焦建利等,译.慕课和全球开放教育[M],华东师范大学出版社,2018.