

# 智慧模式在高职“H5交互动画”课程中的教学设计及实践

董 阁 冯冉冉

(海南经贸职业技术学院 海南海口 571127)

【摘 要】本文依据对高职学生的学情分析、内容分析,进行了大数据环境下的智慧模式在高职“H5交互动画”课程中的教学设计及实践。

【关键词】智慧模式; H5交互动画; 教学设计

DOI: 10.18686/jjyxx.v3i7.50517

笔者在研究中以高职数字媒体技术专业核心课“H5交互动画”为实践课程,依托大数据环境下智慧课堂教学模式下的教学设计,设计出此模式下的典型教学流程。

本研究课程案例选用了高职数字媒体技术专业二年级所学的“H5交互动画”课程中的“H5原型图绘制”模块内容。根据课程标准,结合学生对于H5项目实际流程设计和课前微课学习反映出的问题,设置本节课教学内容,具体如下图1所示。

## 1 教学内容分析

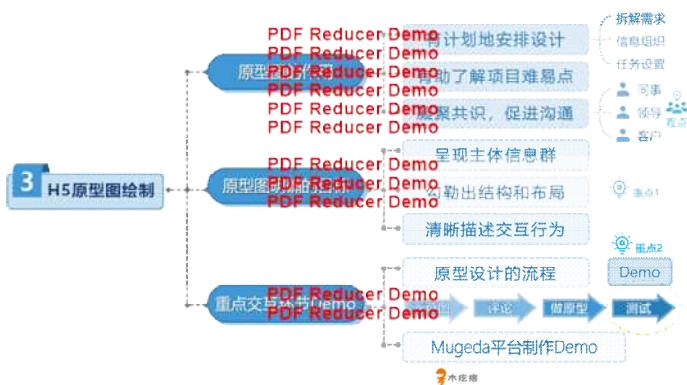


图1 教学内容 图2 实践课程教学流程

## 2 实践课程教学流程

笔者根据课程案例设计要求,并根据学生的学情分析和学习特点分析,设计出了大数据环境下智慧课堂教学模式的课程教学流程,具体如图2所示。(见图二)

### 3 课前准备环节

#### 3.1 学情分析, 发布资源

授课对象为高职数字媒体技术专业二年级学生,课前对学生的知识基础做了调查。拥有的知识基础是:①已经通过策划环节,确定小组作品主题和表现形式;②已通过微课自学“什么是原型图”、“如何设计规范的原型图”等相关知识,根据学习结果反馈,75%的学生能初步绘制原型图,但对其细节把握不足,缺乏完善与提炼。能力基础是:①具备一定的自主学习能力,能够基于已学知识完成

初步的 H5 原型图绘制；②具备一定的信息搜索、信息整理及决策能力。学习特点是：①习惯于通过网络获取碎片化知识，愿意更多使用信息化教学方式；②喜欢合作、开放的学习方式，喜欢有更多展示自我的机会。

程配套微课资源，实现线上线下混合式学习。课前学生登录云班课平台学习基本知识点，并完成测验题。根据学习反馈，教师调整教学策略。

## (二) 教学设计

根据对学生血清的分析, 借助教学团队自主开发的课

### 1. 教学目标

知识目标	1.了解原型图的作用和目的; 2.掌握绘制原型图需要考虑的目的。
能力目标	1.根据策划线框图, 小组合作开展分页原型图设计; 2.根据原型图制作重点交互环节 Demo, 设计出相对流畅的交互行为。
素质目标	1.缜密的逻辑思维能力; 2.团队合作沟通协调能力, 与客户交流的表达力。

### 2. 教学重难点

教学重点	1.梳理出所有的页面的流程逻辑, 绘制分页原型图, 表达清晰完整。 2.根据分页图, 制作重点交互 Demo;
教学难点	1.考虑页面层级和页面的交互逻辑; 2.完善原型图绘制, 协作沟通。

### 3. 教学方法

教法	任务驱动法、情景教学法、知识讲授法、案例分析法
学法	自主学习、合作探究、实践演练

### 4. 教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动
课前 导学	<p><b>设计意图:</b> 课前观看微课, 为学生学习本次课的内容奠定了理论基础。通过参与测试活动, 能够评测学生对微课知识点的掌握; 通过腾讯会议中的答疑解惑话题讨论, 能够看出每位同学对关键问题的理解程度, 便于教师据此调整教学策略。课前实践任务布置的目的是为了让学生根据上节课完成的策划要素表, 初步绘制原型图, 并尝试制作重点交互行为。</p>		
	<p>微课教学知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>原型图以软件或者手绘的形式。</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>什么是原型图</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>如何设计规范原型图</li> </ol>	<p>教师发布任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>云班课发布微课, 并发布测验题。教师根据平台统计的学习结果, 调整教学策略。</li> <li>腾讯会议答疑解惑: 针对测试题中的问题进行答疑, 并督促学生对于绘制原型图和 Demo 的进度。</li> <li>发布课前实践任务: 利用 processon 在线软件, 小组协作绘制原型图和 Demo。分组上传图片 and 二维码, 教师进行评价。</li> </ol>	<p>学生完成任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>微课学习并完成相应的测验题。在学习平台上完成微课知识点的学习, 同时完成相应的测验题, 总结学习问题。</li> <li>参与腾讯会议: 学生间相互交流看法, 对问题进行充分思考。并及时完成作业。</li> <li>课前实践任务: 小组成员可通过组内讨论、头脑风暴等方式, 绘制原型图和 Demo, 呈现于实训平台, 学生间进行评价与交流。</li> </ol> 

## 4 课中实践环节

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动
分组 展示	设计意图: 通过小组课前原型图图的展示, 便于学生发现并总结问题, 学生能够自发地对任务主题进行理解和表达, 有利于接下来的任务学习。		

	原型图的初步设计呈现	1.课前任务展示：各项目展示初步设计的原型图和 Demo。 2.教师点评：结合微课的知识点，总结学生绘制原型图中呈现的问题。	1.行动与学习：展示本组原型图，学习、参考与评价其他小组的作业。 2.理解与思考：理解本任务的绘制要点。
新知讲解	<p>设计意图：通过案例展示，和情景表演，让学生明白原型图的重要性，明确本次任务。同时给予学生机会展示，为课堂生成性问题的产生提供土壤，以便针对性讲解和解决。</p> <p>1. 原型图作用</p>  <p>2.原型图演示</p>  	1.展示案例：展示木疙瘩公司制作的“他的名字”案例，H5 完成作品和原型图同时展示，让学生直观看到作品与原型图一一对应，了解原型图的基本绘制方向，并结合 PPT，讲解原型图的定义。 2.情景模拟：安排 2 组学生上台模拟真实工作场景，演示原型图应用场景（课前安排），（比如团队沟通时，没有原型图，双方沟通不畅，与客户沟通时，没有可展示的原型图，客户无法了解设计师的想法和工作进度），教师在表演中鼓励学生拓展思维，可以补充情境中未出现的部分，其他学生也思考更真实的场景细节。 3.评价投票：选出最喜欢的一组表演，并说明为什么？ 4.原型图的目标，明确本次课的任务：结合 PPT，讲解原型图的应具备的因素，再展示两个木疙瘩公司的案例，逐一分析作品里的各个因素。 5.原型图的目标，明确本次课的任务：用词云，让学生选出原型图必画的一些元素。	1.扫码并思考：扫码观看与学习，对比与思考，思考小组作品线性结构图的不足与改进思路。 2.行动：理解“原型图作用”，2 组上台展示模拟工作场景。 3.评价投票：其他学生投票选择最喜欢的一组表演，并回答优点是什么，和遗漏的场景细节。 4.思考：观看与学习，对比与思考，先想好这些内容之间的存在方式，有大致思路，以便为未来的设计做好规划。 5.行动：词云，选出绘制原型图必画的元素。
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动
Demo 展示	<p>设计意图：本环节旨在通过公司实际提案案例，展示 H5 项目构思过程和 Demo，同时让学生也扫码观看完成后的 H5 作品，以真实案例引发关注和学习兴趣，让学生直观的看到 Demo，明确任务，确保教学的有效性。</p> <p>1.木疙瘩公司的真实案例，有整个项目的设计背景、风格确定和 Demo，最后还让学生看到完成的效果：</p> 	1 案例解析：展示企业实际案例，并呈现前面的环节，通过同时展示完成作品和 Demo。 提出问题：大家是怎么理解 Demo 的，Demo 的完成效果是什么样的？ 小组任务：安排学生制作 Demo，并展示其中一个小组的原型图，指出作品的主要交互，告知学生哪个环节需要 Demo 展示，其他组的学生也能明确任务。	思考行动：先了解项目的背景。扫码观看 Demo 和完成后的作品。 回答问题：Demo 主要展示的效果。 实施任务：组内讨论，谁来负责行为的编写，本组作品的重点交互有哪些页面，行为该怎么编写？



<p>情景模拟 1: 小组协作</p>	<p>设计意图: 依托小组任务, 运用学到的新知, 小组协作、发挥团队协作力, 结合情景模拟活动, 在实践中提升, 一步步将 H5 项目作品打磨落地, 实现做中悟。合作探究、任务整改等环节修改完善原型图, 并且能做出 Demo, 达成教学目标, 突破重难点。</p>  <p>1.小组协作: 2.教师参与讨论, 过程性考核 3.活页教材完成自评 4.教师根据学生活动, 总结点评。</p>	<p>安排小组协作, 每个成员分工: 布置小组协作完成原型图绘制。配合 PPT 讲解, 明确小组每个人的分工。组长收集意见绘制初步原型图, 打印贴在活页教材上; 副设计员负责在 processon 在线软件上逐步细化; 负责行为的同学要做出主要交互 Demo; 云班课直播过程性考核: 小组活动, 教师参与到各小组讨论, 并给予修改意见, 学生拍照上传作业, 教师在云班课平台按照表现给相应的经验值, 这个作为学生平时的过程性考核分数。老师也能在作业中发现问题, 及时诊改, 其他学生也一起学习。 活页教材: 学生完成自评后, 老师也要同时给出修改意见, 在活页教材评价标准上打分, 每一个意见都直接呈现, 学生能对照意见逐一修改。 教师总结: 根据学生现场活动, 发现问题, 解决问题。</p>	<p>行动与反思: 倾听与思考, 明确接下来的活动。组长收集大家意见手绘或者用手绘板绘制初步原型图, 副设计员负责将手绘原型图在 processon 在线软件上逐步细化, 负责行为的同学要做出主要交互 Demo 原型图的最终版本。遇到问题小组商量或者请老师帮忙解决。 上传作业: 把画好的原型图拍照或者截图到云班课的轻直播, 大家可以相互借鉴其他小组的作品, 再轻直播里讨论, 共同提高。 活页教材: 贴上作业, 小组内部完成自评, 按照修改意见, 完善作品。由组长分配后续设计任务。 思考与应用: 聆听教师的讲解或者作业总结, 思考问题, 应用解决方法。</p>
<p>教学环节</p>	<p>教学内容</p>	<p>教师活动</p>	<p>学生活动</p>
<p>情景模拟 2: 客户沟通</p>	<p>设计意图: 模拟与客户沟通的工作环节, 让学生能明白原型图在沟通中的作用, 也能锻炼学生的表达能力, 在实践中提升, 听取大家的意见, 进一步完善作品。</p> <p>1.模拟客户沟通情境</p>   <p>2.明确活动分工 3.职业素养教育 4.学生上台展示作品及与客户沟通 5.教师点评</p>	<p>活动安排: 模拟客户提案场景: 安排两组学生上台展示, 剩余同学用云班课“摇一摇”随机抽出 4 名, 扮演客户, 一起沟通作品。 明确活动分工: 组长负责讲解整个 H5 的创意构思, 页面设计的同学负责讲解每个页面的详细说明, 交互制作的同學负责演示 Demo。扮演客户的同学一位提问的重点是整体效果, 另一位从页面布局的角度提问。 提出问题: 给学生一些关键词, 并通过云班课抢答的形式, 请学生回答, 与客户沟通需要注意哪些仪态? 学生展示完后点评: 根据学生活动给与点评。</p>	<p>行动: 两组学生做好提案准备, 扮演客户的同学也做好提问的准备。 思考并回答问题: 回答与客户沟通的仪态, 课堂思政, 职业素养。 展示与沟通: 学生分组上台展示原型图与 Demo, 并回答客户的问题。 理解与反思: 通过参与客户沟通模拟活动, 共同学习提高。</p>

5 课后提升环节

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动
总结反馈		思维导图总结：教师带领学生运用思维导图工具对本节课内容进行总结。	总结与反思：用思维导图对本节课内容进行回顾与总结，检验自身对知识的掌握程度。
拓展提升	引出下次课题： H5 页面视觉表现	布置课后拓展任务： ✓ 进一步修改完善任务成果，形成最终的原型图和 Demo； ✓ 初步搜集素材，设计 H5 页面。	完成任务：领取任务并按按时完成。

**基金项目：**本文系以下课题的阶段性研究成果：海南

**作者简介：**董阁（1985.6—），女，湖北十堰人，硕士研究生，副教授，研究方向：网页前端，H5 融媒体交互设计。  
经贸职业技术学院 2019 年院级课题，大数据环境下智慧课堂教学模式的设计与应用，Hnjm2019704。

### 【参考文献】

- [1] 许利飞.大数据环境下智慧课堂教学模式的设计与应用[D].河北师范大学.  
[2] 苏杭.H5+移动营销设计宝典[J].道路交通管理, 2017,9 ( 397): 92-92