

翻转课堂在计算机动漫专业教学中的应用研究

秋彦芳

私立华联学院 广东广州 510663

摘要: 动漫产业是新兴的一个产业,其发展速度已经远远超过了其他传统行业,在计算机动漫产业中,创造的价值在国民经济中也占据着越来越大的比例,吸引了越来越多的优秀人才进入动漫专业的学习中,与之相关的教学和培训也在蓬勃发展。本文主要围绕翻转课堂在计算机动漫专业教学中的应用来展开分析。

关键词: 翻转课堂; 计算机; 动漫专业; 教学应用

Application Research of Flipped Classroom in Computer Animation Teaching

Yanfang Qiu

Private Hualian College, Guangdong, Guangzhou 510663

Abstract: animation industry is an emerging industry, its development speed has far exceeded other traditional industries, in the computer animation industry, create value in the national economy also occupies more and more proportion, attracted more and more excellent talents into the animation professional learning, related teaching and training is also booming. This paper mainly focuses on the application of flipped classroom in computer animation professional teaching.

Keywords: flipped classroom; computer; animation major; teaching application

1 引言

动漫专业的学习有其特殊性,学生除了要在课堂中学习之外,还要留足时间去磨炼技术和实践锻炼。翻转课堂就是一种新的教学模式,可以帮助学生在学习的过程中注意学习能力和实践能力的提高,是一种打破传统教学模式的教学方式,充分利用了信息化技术,将课堂学习系统与微课学习系统进行联系,反映出新时代的学习方法变革。教师在教学中也更加方便快捷地掌握学生的学习情况,可以针对性解决学生的问题,能够帮助学生做好相关的学习辅导工作,带动学生创新能力的培养。

2 翻转课堂概述以及翻转课堂在动漫专业教学中应用的价值

翻转课堂式教学是一种打破常规课堂教学的新方式,学生可以在课外进行自主学习,对教师的讲解视频内容进行观看,不再利用课堂时间进行教学活动的实际开展,

课堂上的主要时间是用于师生之间交流和互动,将一些疑问进行解答,同时提供学习方法的思路,以及合作探究学习的过程。这种教学模式自从应用之后,受到了学生的一致好评,相比传统的课堂听讲学习模式,效果更加好,学生也更喜欢。翻转课堂教学模式最早起源于英语中的一个单词“Flipped Class Model”,在转译成中文之后,赋予了新的中文名称。其本质是利用互联网资源和技术优势,为学生节省听课时间,根据不同学生的接受水平,自主开展听课过程的第一步学习,然后在各国开始发展,积累了一定的经验,在美国成熟并且广泛流行起来,并且引起了争论。这种教学方法的优点很明确,教学视频可以提前录制好放在平台上,供学生在课外时间预先学习,视频的听课进度由学生自主掌握,另外,教学信息也更加清晰明确,教学目标一览无余,学生可以根据教学目标进行自主学习,掌握大部分的内容,在学习流程方面根据学生自己的学习基础和学习情况进行省略或者停顿思考,这个过程的快慢以及消化吸收速度都是根据学生的实际情况来自由切换的,非常方便也更

作者简介: 秋彦芳(1979-),女,本科,汉,陕西省咸阳市乾县,主要研究方向:计算机。

加有针对性。在复习检测方面也更加灵活,学生可以对自己掌握不牢固的视频内容反复收看,多次理解,并且将自己的疑问带到课堂进行提问,寻求教师的指导和帮助。此外,可以在课下对自己的学习情况进行测试,仔细思考出现了哪些问题。在课堂中可以将学生的问题进行统一解答,帮助学生更好地破解学习困境,也可以便于学生在课下再继续理解视频的内容,反复收看和领会视频的深意。

这种新兴的教学模式有自己的优点,一是提高学生的自学能力,通过课下自主听课学习,整个过程要求学生可以认真听讲,认真思考,学生没有老师的管教,全凭自主学习,这是培养一个学生对待学习的认真态度的过程。二是激发学生的讨论和思考能力,在课堂之外听取了课程的全部内容,课堂上就变成了对课程内容不理解以及困惑地方的讨论,学生将视频的内容做出来,能够多次交流,激发学生的思考意识建立,培养学生讨论学习和思考能力,对于学生的创造力培养也是非常有好处的。三是对于动漫专业的学生来说,许多细节的演示都在视频内容中,课下学习之后难免有一些疑惑不解之处,这个时候课堂的所有时间拿来进行讨论和交流其实非常重要,也让学生充分展现自己的学习独立性,能将专业的动画制作人员在课堂中进行展览和细节方面的讨论,动漫专业的人员在制作图像中通常使用精确的作图效果,这些精细化的地方都不是课堂教学就能让学生理解到位的,即便是学生在课下学习了相关的内容,还是需要细节方面与老师、同学进行交流才能体会深刻,最终达到理想的制图效果,这都是需要在翻转课堂中才能实现的。翻转课堂学习动漫专业的内容,可以提高学生的学习成果,同时也能创造更好的课堂环境,在一定程度上是提高课堂效率的必由之路。翻转课堂中将一些技能进行全面的指导或者演示,让学生对问题直接反馈,提高学习的热情和效果。比如学习Flash二维动画,图像的制作和作品引进都是与发达国家紧密相关的,我国的动漫制作水平相对较低,需要极力提升这方面的水平,这也是大力发展动漫专业教学的重要原因。在教学中可以展示真实的案例,来激发学生的学习兴趣,同时可以在实操环节组建团队共同完成,在分配小组成员任务方面也要更加精准,方便学生之间切磋。在云班课的平台上传教学资源之后,就是学生们集中在课外学习的时间,将学习之后的问题提出来,增加师生互动,或者将疑难问题留在课堂中,教师进行集中重点回复。教师可以根据实际情况开展适当的活动,让同学们充分参与,借助

各种交流平台和软件,来进行内容的拓展以及实时的互动,让学生更容易接受。

3 翻转课堂在动漫专业教学中的实际应用

翻转课堂在应用之后明显取得了一定的效果,一方面提升了学生的学习效率,通过实践证明,学习动漫的相关软件,比如Flash 2D Animation的内容,需要认真领会掌握技巧,以及多次练习,学生在翻转课堂的模式下更容易激发出学习的动力和兴趣,可以从容学习,合理安排自己的学习进度,可以显著提升自己的学习效率。在教师方面也是同理,教师摒弃了传统的教学模式,将主要的精力和时间来关注学生的问题和困难,对学生可以进行方法和疑难问题的解答,相对来说是非常高效的学习方式。教师更加集中去备课和思考学生需要哪些方面的帮助,而不是以教师为重心去思考要教授哪些内容,极大地解放了教师的教学压力,提高了教师的教学水平。

翻转课堂中科学设置重难点,让学生有的放矢开展自学。许多学生注重学习教师提供的内容,忽视自我探索和发现课堂周边内容的意识,或者有的学生热衷于查找相关资料来完成学习,完善自己的知识结构,这两种方法都是可以的,但是都要在理解吃透课堂内容的基础上来推进更有意义,如果忽略了基础就会得不偿失。实践中教师将学生应当掌握的基础知识制作成视频上传到学习平台,供学生自由下载和在线学习观看,学生可以结合自己的时间和精力安排听课,提高自学能力。在整个过程中,记录自己的问题和困难,或者留着自己思考和进一步查阅资料解决,或者留在课堂中让教师和其他同学帮助解决,这些都是可以尝试的方法。但是最终的目的是充分理解和消化知识,能够得到真正的提升。学生可以在反复听课中巩固知识,理解知识,也可以采取自己测试的方式和练习的方式来检验学习成果,同时要让让学生扩大视野,展现自学的能力,扩展自己的学习成果,鼓励学生之间相互帮助解决问题。整个过程中要注意指导学生,给予学生一些理解重难点知识的方法,或者直接演示对一些图像制作细节和注意的地方,一边演示一边给学生进行点拨,让学生更好地理解和掌握技能。

在积极构建实训项目中,也要给学生留出足够的练习机会。动漫专业除了听课理解之外,还是需要大量的动手练习的,这种动手练习可以是教师统一安排的任务,也可以是学生自主学习安排的内容,总而言之只要是对学生学习效果有好处都要多践行。学生的技能和手感是通过大量的练习来提高的,练习之后最好有教师的指导,对学生的优点和缺点进行关注,弄清楚各种关系之间的

区别,制定合理的编译计划,能够在讨论中解决技能方面的问题,提供更多的经验分享,而不是直接给予解答,减少了学生的独立研究能力,通过参与动漫教学可以展示学生的主导地位,确保他们的实践技能得到充分锻炼。对于基础好的学生,动手会更加强化学习的效果,对一些细节更好地领悟,对于基础差的学生,动手起来就相对困难,建立教师辅导模式以及互帮互助模式可以打开学生的恐惧动手心理,可以大胆动手,在悉心的辅导之下完成动漫制作的相关要求。互帮互助不仅拉近了师生关系、同学关系,而且建立了深厚的友谊,在困难的时候帮助学生增强自信心,可以加快交流和互动,快速提升基础差的薄弱环节,能够帮助学生之间思维碰撞,激发出学生的创造力和想象力。尤其是一些特定的问题,进行特定的个性化设计,都是非常珍贵的原创作品,可以强化学生的动手能力和实践水平。最终由教师来评定和指导,给出中肯的建议或意见,帮助学生更好地学习和提高。

翻转课堂只需要结合合作学习模式来推荐,效果会更好。计算机动漫专业的学习,有自己的专业教学目标以及课程体系,这些都是在学生学习之前就订立好的,可以制作成文件给予学生查看,让学生清晰地了解到整个学习周期中需要学习的所有内容以及学习需要达到的目标,让学生们内心明确自己的学习任务,这对于后面课程内容的展开非常有帮助。学生在了解自己整个学习周期中的任务之后,就需要做好相关的准备工作,从心理到实践都要全力配合教师,做好相关的学习工作。合作教学是翻转课堂的补充,学习之余要通过合作和探究模式来推进学生的交流,让学生真正理解知识和消化知识,同时在自主探究的过程中,可以解决自己困难的一部分问题,对于学生来说这是一种多人协同之下的学习过程,也是为将来走入公司进入动漫设计团队,做好团队工作的适应节奏。教师的指导分析固然重要,但是学生自己探究出来的结果和过程更重要,这是学生自学能力的一个重要表现,也是检验学生学习动力的重要指标。学生不仅要吸收现有的课堂知识,还要会思考、会创新,能够不断拓展学习,获得更多的收获和启发。这对于一

个动漫专业的学生来说非常重要,这是培养自我创造能力的关键。学生分组之后进行动画制作,分别演示讲解自己的创造过程,分享自己的创作经验,互相点评和学习,达到了交流的目的。从理论到实践不断学习和提高,就能巩固所学,拓展技能,学以致用。

总之,开展计算机动漫教学需要结合翻转课堂的优势之处,要落实教学的改革要求,给学生创造一个自主学习空间,激发学生自主学习的动力,给予充足的实践机会来提升学生的动漫制作技巧,在学习过程中注重对学生创新意识的培养,让学生可以锻炼自己的创新能力,在翻转课堂的实践中也要不断发现问题解决问题,最大程度保证学生的学习效果,为学生寻找到合适的学习资源,积极开展微课堂的教学模式,科学设计教学的目标,建立完整的全面的课程体系,鼓励学生多多思考多多动手,鼓励学生多多参与实习和实践,珍惜每一次实践的机会,让翻转课堂的实践效果真正发挥,让学生的动漫制作水平稳步提升。

4 结语

总而言之,计算机动漫专业的学习既要掌握学习动漫专业的知识,又要掌握计算机各种软件的技能,对于学生的综合要求很高,要利用翻转课堂提高学生的学习效率以及学习成果,要培养学生的独立学习能力以及独立创造能力,这都是需要漫长的一个引导过程的,离不开教师的辛勤努力和付出,更离不开学校给予的实践机会。对于动漫专业的学生来说,要珍惜每一次的动手机会,在动手中锻炼自己的技能,磨炼自己的技术,让将来的各方面素质能够应付实际动漫图像制作和设计的工作要求,真正承担起我国动漫事业发展的需要。

参考文献:

- [1]黄华.翻转课堂的价值以及在动漫专业学习中的具体应用[J].计算机技术,2020(8):189.
- [2]陈春平.翻转课堂的优势以及在动漫专业教学中的应用效果[J].动漫技术,2020(4):162.
- [3]刘红英.动漫专业的教学改革思路以及翻转课堂的应用效果分析[J].教学研讨,2021(6):139.