

“雨课堂”教学环境下,《Illustrator 平面设计与制作》课程信息化教学应用探究

◆周 轶

(桂林工业中等专业学校)

摘要:现代信息技术的高速发展,传统课堂教学面临新的挑战,信息化教学应用成为研究热点。本文从“雨课堂”智慧教学工具入手,以《Illustrator 平面设计与制作》课程的信息化教学为应用案例,具体阐述在“雨课堂”教学环境下,通过实施“宣传画册设计”任务的信息化教学过程和教学策略,探究信息化教学模式在平面媒体印制技术专业教学中的应用及在教学实践中需要注意的问题。

关键词:雨课堂 Illustrator; 信息化教学

一、“雨课堂”智慧教学工具简述

“雨课堂”是构建信息化教学课堂中,经常使用的一款智慧教学工具。它将现代信息技术融入到 PowerPoint 软件和即时通信工具中,通过无处不在的无线通信网络,将课外学习和课堂教学紧密结合,让师生互动交流持续在线。

二、“雨课堂”教学环境下,《Illustrator 平面设计与制作》课程的信息化教学应用案例

使用“雨课堂”智慧教学工具构建信息化教学环境的准备工作简单、便捷。教师首先需要在 PowerPoint 软件中安装雨课堂插件,然后在手机微信中搜索“雨课堂”公众号并关注,点击“我要开课”,创建相应的课程和班级。教师将班级专有的二维码和邀请码在班级 QQ 群或微信群发布,学生可通过手机扫码或输入邀请码进入班级,最终,使用“雨课堂”构建信息化教学环境的前期准备工作即可完成。

下面以本人任教的《Illustrator 平面设计与制作》课程中的“画册设计”教学任务为案例,详细演示在“雨课堂”教学环境下,该课程的信息化教学过程。

1.课前环节

(1) 设定教学目标和内容

教师根据课程内容及学情分析,设定本次课的教学目标,确定“以工匠精神为主题”设计宣传画册的教学内容。

(2) 推送课前预习资料

教师将 PowerPoint 软件制作的课件,同时插入制作的微课视频(如画册制作过程),以及添加客观题作为课前预习课件。预习课件制作完成后,教师在 PowerPoint 软件中将预习课件生成并推送到手机中,并发布至班级。

(3) 改进教学设计

教师在手机上同步看到班级的预习情况统计,第一时间掌握学生课前预习情况。根据课前反馈情况,强化班级学情分析,依据教学重难点,改进教学设计,方便因材施教、精准施教。例如根据课前预习情况的统计分析,知道大部分学生对怎么进行画册的版式设计有一点困难,需要在课堂教学中对这些问题进行着重讲解;个别学生的反馈中表现出学生对于画册的色彩及图形认识只停留在形式,激发我们如何让学生更容易地理解和掌握画册设计的要素的思考。

2.课中环节

(1) 引入游戏,提出问题

教师可以利用“猜品牌游戏”,引出本次课的任务主题。

教师将课前收集的某些品牌广告宣传画,通过投影仪投射到屏幕上,鼓励学生积极举手抢答,参与“猜品牌游戏”,活跃课堂教学气氛,引起学生对广告宣传画的兴趣,为后续的课程教学作好铺垫。

游戏完成后,教师向学生提出核心问题“这些广告宣传画最吸引你的是哪些方面”(如:文字、图形、色彩、版式等),让学生集思广益、自主思考,并将各自的讨论结果在手机上输入,通过雨课堂的弹幕功能,将其滚动显示在屏幕上,让学生在轻松、

有趣的课堂氛围中,充分感受到信息化教学环境下,新颖、特别的课堂讨论方式。最后,由教师对学生的讨论结果进行总结归纳,对学生的有价值、有意义的讨论发言逐一点评,从而引出本次课的知识点——画册设计的核心要素,顺利完成课程导入。

(2) 创设情境,实施任务

作为平面媒体印制技术专业的学生,今后的就业方向是面向各印刷企业的制版部门及广告公司的制作部等。为了使学生了解印刷行业标准和职业规范,培养专业兴趣,教师创设了印刷企业广告设计部门的工作情境:

学生将自己当作是印刷企业广告设计部门的员工。今天接到了客户要求制作以“工匠精神”为主题的宣传画册的设计任务,请你们按照客户提供的素材及任务单的要求,根据印刷企业生产工艺流程,设计并制作宣传画册的初稿。

教师根据每位学生掌握的 Illustrator 软件操作技能水平及特点,将学生分为四个小组,并由组员选出各自小组的组长。组长根据任务单要求,召集组员对本组宣传画册的设计思路进行互动讨论,形成设计方案,再将画册设计任务各步骤分解到个人。最后,由组长汇总后提交本组设计的以“工匠精神”为主题的宣传画册初稿。

(3) 展示评价,解疑释惑

各小组在规定时间内完成宣传画册制作后,每个小组选派代表讲解各自宣传画册的设计、制作思路及特点,其余各小组成员作为客户代表根据宣传画册评价表的评分项目,对各小组制作的宣传画册分别进行打分。教师逐一对四个小组制作的宣传画册进行点评。最后,学生在手机上通过“雨课堂”的投票功能,让学生选出一幅最符合客户要求的宣传画册作为样品向客户提交。

教师在演示课件过程中,学生可以通过“雨课堂”随时点击“不懂”,教师在手机上得到实时反馈,加强对教学重难点补充讲解,对学生的较难理解的问题进行解答。学生在及时得到教师的解答后,对本次课所学的知识点进行内化巩固。

3.课后环节

(1) 课后讨论、延伸学习

教师可以将专业拓展资料在“雨课堂”上推送方式给学生,如画册设计的分类、画册设计的折页形式、优秀画册设计经典案例等,学生可以根据自己的能力和爱好有选择性地自主学习。

(2) 教学归纳、反思改进

教师在课后通过“雨课堂”的课后小结功能,根据系统统计的学生课堂学习状况、课中测试及课后讨论情况,对整个教学过程中出现的新问题、新情况进行归纳和反思,记录教学设计及教学过程中的心得等笔记,为后续课程教学有针对性的优化教学设计方案、改进教学方法和策略,提高教育教学水平。

“雨课堂”智慧教学工具完美地将信息技术与教学进行深度融合,将整个教学过程的教学相关数据转化为优化教学设计的依据,使教师的教学策略确定从经验推动转变为以数据推动,从而提升课堂教学效率,学生的学习兴趣明显提高,教学效果改善显著。当然,“雨课堂”智慧教学工具在不同学科教学中的应用,也存在新问题、新情况。笔者也将在目前的信息化教学研究基础上继续深化,积蓄教学运用经验,从而不断完善和改进,提高自身的教学水平。

参考文献:

[1]蒋雯音,杨芬红,范鲁宁.雨课堂支持下智慧课堂构建及应用探究[J].中国教育信息化·基础教育,2017(5)

作者简介:周轶(1979—),男,汉族,广西桂林人,桂林工业中等专业学校讲师。