

DOI: 10.16661/j.cnki.1672-3791.2005-5042-8798

高职院校动漫制作技术专业课程 评价方法探究^①

陈思

(山东外贸职业学院 山东青岛 266100)

摘 要: 动漫设计与制作人才动漫设计类专业在很多高职院校均有开设,其人才培养模式和职业素养评价体系关系到学生以后的就业素养,所以对于高校人才培养来说是至关重要的。通过分析高职院校动漫制作技术专业学生职业素养培育评价体系的现存问题,有针对性地提出评价体系建立的原则及实施方法,为改善高职动漫人才的培养模式和评价体系提出建议和参考。

关键词: 高职教育 动漫制作技术 人才培养 课程评价

中图分类号: G712

文献标识码: A

文章编号: 1672-3791(2020)12(a)-0154-03

Research on the Evaluation Method of the Course of Animation Production Technology Specialty in Higher Vocational Colleges

CHEN Si

(Shandong Foreign Trade Vocational College, Qingdao, Shandong Province, 266100 China)

Abstract: Animation design and production talents Animation design majors are offered in many higher vocational colleges. Their talent training model and vocational literacy evaluation system are related to students' future employment qualities, so it is crucial for college talent training. By analyzing the existing problems of the professional quality cultivation evaluation system of animation production technology students in higher vocational colleges, the principles and implementation methods of the establishment of the evaluation system are targeted, and suggestions and references for improving the training model and evaluation system of animation talents in higher vocational schools.

Key Words: Higher vocational education; Animation production technology; Talent training; Curriculum evaluation

1 动漫制作技术专业评价体系

现阶段的动漫制作技术专业在人才培养方案和专业评价体系中,基本建立了理论与实际并重的课程考核体系。考核标准以体现职业能力为核心。考核内容、方式突出高职教育以专业岗位职业能力和综合素质为核心的目标,按照课程项目,针对知识目标、技能目标和态度目标制定了相应的考核要求。重在培养学生的

能力,激发学生的学习自主性,培养其创新意识和创造能力。

专业课程实践教学的考核主要考查学生对设计软件的使用、动漫审美能力的运用等,考核方法采用依据课题作业规定内容、学生完成其作业和数量和质量、学习态度进行综合评分。

以山东外贸职业学院动漫制作技术专业为例,大

①基金项目: 山东外贸职业学院混合教学第二批立项课程《视觉图形设计》(项目类型: 混合课改)。

作者简介: 陈思(1991—),女,汉族,山东招远人,硕士,讲师,研究方向为动漫设计、交互设计。

部分的专业课程评价方式都是课程考试成绩按百分制计算,即平时成绩(平时表现、学习态度等)占总成绩40%,课堂作业占总成绩60%等方法进行核算。此评价方法较为注重学生平时的积累和期中以及期末的大作业设计产出,对于理论性的知识在专业考核和评价体系中较为薄弱。

2 动漫制作技术专业评价体系现存问题

专业根据课程项目的实训内容不同,考核内容主要体现在出勤率、训练表现、训练内容质量及成果、训练成果答辩情况等方面。但这种通俗的评价方法往往有明显的不足之处。

2.1 课程评价方法缺乏激励性

一般的评价方法往往是学生提交作业,教师给出成绩。在课堂中教师展示优秀作品,给中档学生讲解设计改进方法,而一些基础薄弱的学生往往被忽视,打击了一部分学生的学习主动性,对于水平中下的学生缺乏激励性。

2.2 课程评价方法缺乏知识渗透性

现阶段的考核体系比较注重学生的作业产出,而对于动漫设计表达类的考核较为薄弱。在评价方法中更注重学生的作品质量,以临摹作品为主,较为轻视理论知识和创意表现,学生对于创意和设计原创度不够关注,也不重视。

3 课程评价方法问题解决方案

3.1 制订“三遍改进”计划方案

结合混合式课改的要求,教师在课前布置学习任务,学生在课下预习并做完相应的练习,在课堂中,教师进行重点难点讲解后,学生进行“三遍改进”的计划实施。

“一遍改进”即是自改。学生在进行课前预习,完成课前任务后,通过教师在课上的讲解和答疑,自行检查一遍课前完成的任务或项目,通过教师在课堂上的讲解后,学生可自行优化改进项目,完成自改的计划,优化课前完成的项目。

自改的目的是让学生通过课堂中知识点的理解与掌握,把理论知识转移到实际操作中来,在课前预习过程中发现的疑点和难点通过“自改”的形式疏通一遍,做到知识点的消化和吸收。“自改”评价方法:任务完成程度,知识点涉及范围是否全面。

“二遍改进”即是互改。学生在进行“一遍改进”自改的步骤后,方可进行“二遍改进”即互改。教师可通过设定班级分组,让学生在小组内进行互改活动。

学生小组成员之间互相指出项目的不足之处,互相进行整改。互改的目的是让学生之间相互促进,共同成长。学生在进行互改的过程中,可以把掌握的知识点再次梳理一遍,在检查改进时,能够汲取其他同学的优点,查缺补漏自己所遗漏的点,通过多看、多观察、多交流的方式共同学习进步。“互改”评价方法:学生之间是否能够互相汲取对方的优点,并了解到更为广泛的知识点运用。

“三遍改进”即是点播改。在进行了“二遍改进”的基础上,教师可组织学生们在课堂上进行项目或任务展示环节,教师可针对学生在展示环节中的表现,对项目最后的成型进行点播指导,完成“三遍改进”。通过前2次以学生为中心的“二遍改进”活动的基础上,学生对课堂中所涉及的知识点应已经有了较为全面的掌握,在“三遍改进”实施过程中,以教师为主导,目的是讲解、拓展和升华知识点,为了满足高水平同学的求知。让水平高的学生能切实地体会到学识有利于今后职业的发展。“点播改”评价方法:通过教师的点播改进,项目完成的整体性、美观性或是实用性是否有利于并且能应用到以后的职业发展中,是否能真正选拔出高、精、尖的优秀学生。

3.2 制订“代表作打造”计划方案

“代表作打造”计划是最高水平作品的代表,代表着最优学生的实力和水平,教师不仅可以通过“代表作打造”计划来判断每届学生的综合实力,也能够帮助学生走上社会,在找工作的过程中有更直观的实力展示,尤其是对于动漫方向专业的毕业生。

学生可以把代表自己最高水平的作品编辑整理后,通过印刷装订成册或制作成动感影集、上传网站等形态,来进行线上线下的综合展示。系部也可组织策划“代表作系列展”来给学生搭建展示技能和水平的平台,“代表作系列展”也可以让学生通过校招或企业合作等便捷的形式找到更适合自己的机会。

“代表作打造”计划实施方法:从项目的第一个步骤开始就要认真对待,因为每一个任务作品都可能成为候选的代表作品,需要保留好所有的源文件,这对于正式制作代表作是非常必要的。软件技术也是非常重要的一个方面,对于软件的利用可以是多种软件结合的方法来制作作品,这样能够使表现手法多样化,也更具吸引力。

系部可以综合汇总选择各专业最好的作品集集成

(下转158页)

3 结语

总而言之,为积极响应“全民运动”发展战略的号召,羽毛球教师需要深入认识在羽毛球教学过程中展开双打意识培养的重要性,充分理解双打意识对于双打比赛胜负的决定性影响、双打意识在促进羽毛球运动创新发展方面具备的价值以及双打意识在促进羽毛球运动参与者心理素质增强方面所发挥的积极作用,通过在教学训练中落实加强身体素质锻炼教育、提高运动员综合文化水平以及在双打实践训练中调动运动员遵循双打意识的相应要求,有效培养其形成双打意识,进一步提高他们的双打能力,为羽毛球事业发展贡献力量。

参考文献

- [1] 赵佳佳.浅析羽毛球教学训练中双打意识的培养[J].文体用品与科技,2017(4):199-200.
- [2] 姬长粮.羽毛球教学训练中双打意识的培养策略[J].

智库时代,2017(13):1-2.

- [3] 徐发胜.浅谈羽毛球双打发球与接发球战术意识[J].体育时空,2018(19):137.
- [4] 张舜.高职羽毛球专项教学中双打战术研究[J].科教导刊旬刊,2018(9):122-123.
- [5] 陈淇淇,戴劲.羽毛球双打技术在单打比赛中的运用研究[J].运动,2017(12):23-24.
- [6] 张帆.辅助练习器在羽毛球基础教学中的应用研究[D].山西师范大学,2019.
- [7] 李晨晨.多元反馈教学法在高校体育专业羽毛球教学中的实验研究[D].山西大学,2019.
- [8] 谢欣池.高职院校羽毛球课程实施分层教学的难点及对策——以邵阳职业技术学院为例[J].当代体育科技,2020,10(16):120-121.
- [9] 刘文境,杨旭东.高校体育俱乐部教学模式改革探析——以羽毛球教学为例[J].齐齐哈尔大学学报:哲学社会科学版,2020(2):186-188.

(上接 155 页)

册,选录作品的数量没有限制但涵盖范围较广,尽可能多样一些,覆盖面广一点,展示学生的全面能力,可选择覆盖学生各个特长领域的作品,或是多个专业学生共同合作的综合性项目作品。这样代表该系的系列作品的多样性也会相对丰富。有了作品素材之后,可以让各专业作品共同构成一个整体,而每个作品都成为这个整体的构成元素;也可以让各作品并列存在,调整顺序,按照专业顺序、按照时间顺序、按照作品类型顺序等组织展览。

除了学生的项目作品内容之外,可以适当增加一些项目说明,例如名称、简介、制作周期、完成时间、指导老师以及合作伙伴,学生在项目里所担任的角色和工作等。每个作品都认真讲述,挑选最能展示技术技能的照片,相互组织在一起。

总之,高职动漫专业的学生在其学习过程中,自身的自主性和意识性还需不断强化;在教师的评价方面采用激励和鼓励的方法来增强学生的积极主动性是具有一定效果的,建立学生竞争学习性也是很有必要的,“三遍改进”计划方案和“代表作打造”计划方案在以后的教学中可以继续实施与探索。

参考文献

- [1] 孔菲楠.微课在动漫设计课程教学中的有效应用

[J].美术教育研究,2020(9):106-107,110.

- [2] 张艳.高职院校动漫制作技术专业虚拟现实VR技术课程教学创新探索[J].陕西教育(高教),2019(11):69-70.
- [3] 徐谦.高职动漫专业教学体系下立体构成课程改革新路[J].襄阳职业技术学院学报,2018,17(3):54-56.
- [4] 张赞.新媒体语境下的高职动画课程体系的研究与设计[D].南京艺术学院,2017.
- [5] 徐亮,文静.高职动漫专业实践课程的改革研究[J].美术教育研究,2017(4):116,118.
- [6] 刘景.动漫策划在高校动漫专业课程中的应用[D].河北师范大学,2016.
- [7] 高寿斌,赵唯.校企合作背景下高职院校教学诊改工作实践与探索——以恩施职业技术学院《三维角色动画设计与制作》课程诊改为例[J].营销界,2019(39):274,276.
- [8] 濮毅,尹爱菊.高职动漫专业人才培养模式改革的探索与实践——以马鞍山职业技术学院为例[J].产业与科技论坛,2017,16(7):181-182.
- [9] 柳国伟.高职院校动漫设计与制作专业模块化教学课程体系构建的探索与实践——以绍兴职业技术学院为例[J].剑南文学(经典教苑),2011(1):119-120.