

# 数字媒体艺术专业线上与线下混合式教学的实践探索

——以课程《Flash 平面动画设计》为例

周 芳, 段宗秀

青岛理工大学琴岛学院, 山东 青岛  
Email: 19688240@qq.com, 963233486@qq.com

收稿日期: 2020年8月27日; 录用日期: 2020年9月10日; 发布日期: 2020年9月17日

---

## 摘 要

《Flash平面动画设计》是一门操作性与实践性较强的课程, 主要培养学生软件操作、创意表达等多方面的能力。通过线上与线下课程的实践探索, 本文首先阐述了线上与线下的教学思路, 进一步总结了线下教学存在的问题以及线上教学的优势。基于此, 对现有教学模式与教学策略进行再整合再设计, 提出了符合课程特点的混合式教学思路。

## 关键词

混合式教学, 《Flash平面动画设计》, 新媒体

---

# Practical Exploration of the Blended Teaching of Online and Offline Teaching for Digital Media Art Majors

—Taking *Flash Graphic Animation Design* as an Example

Fang Zhou, Zongxiu Duan

Qingdao Technological University Qindao College, Qingdao Shandong  
Email: 19688240@qq.com, 963233486@qq.com

Received: Aug. 27<sup>th</sup>, 2020; accepted: Sep. 10<sup>th</sup>, 2020; published: Sep. 17<sup>th</sup>, 2020

## Abstract

*Flash Graphic Animation Design* is a highly operational and practical course. It mainly cultivates students' abilities in software operation, creative expression and other aspects. Through the practical exploration of online and offline courses, this paper firstly expounds online and offline teaching ideas, and further summarizes the existing problems of offline teaching and the advantages of online teaching. Based on this, the existing teaching mode and teaching strategy are reintegrated and redesigned, and a hybrid teaching idea which is in line with the course characteristics is proposed.

## Keywords

Blending Learning, *Flash Graphic Animation Design*, New Media

Copyright © 2020 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

2020年初,一场新型冠状病毒肺炎疫情的突袭,像是一场无硝烟的战争,给我们的生活、工作与学习的方式带来了前所未有的挑战与改变。大家积极响应党和政府的疫情防控号召,严格执行居家隔离政策,为了响应省教育厅关于高校“停课不停学”的精神,各大高校纷纷开展线上教学。在互联网+教育的背景下,线上平台已经具备了丰富的教学内容、资料等,但是在过去的教学活动中,大部分院校仍以传统面授教学为主,混合式教学还处于探索阶段。因此,这次特殊的线上授课经历,正促进了线上教学模式的推广,为今后的教学改革提供了新的契机。也为各高校之间的教学提供了文化交流的平台。数字媒体艺术专业的部分课程着重于软件的学习,恰好网络上有关各类软件的教程数不胜数,并且分为入门、进阶、高级等版本,可提供给教师与学生选择,课程资源的丰富性让本专业的线上课程体现出了明显的优势。但是,通过线上课程与线下课程的比较,暴露了线下教学中存在的诸多问题。那么,本文通过深度剖析问题根源,秉持优胜劣汰的原则,提出了线上优势解决线下问题的建议,希望能对专业与课程的发展提供帮助。

## 2. 《Flash 平面动画设计》课程概述

《Flash 平面动画设计》是数字媒体艺术专业的重点课程,综合了实践与理论知识。该课程教学过程注重学习者对理论知识的获得、对软件的实践操作能力、学习者的动手能力以及创新思维能力,并且以此为出发点,进行教学资源、活动以及评价的设计[1]。通过两个学期分别为线上、线下的实践,证明单一的教学方式已经不能满足培养学生多方面发展的条件,结合专业特色与专业的未来趋势,发现混合式教学更适合专业的发展,有利于培养学生的软件操作能力以及作品创作能力,因此,本文将以专业为根基,提出该课程混合式教学的思路。

## 3. 《Flash 平面动画设计》线下教学思路及存在问题

### 3.1. 线下教学思路

线下教学开展场所为机房,所有设施符合常规的课程设置。教学中仍保留了教师讲授,学生边听边

练为主的传统模式。线下教学的主要特色为小组制, 每组 3~5 位同学, 共同完成小组任务。在线下教学中还添加了阶段性考试, 该考试相比期中考试来讲, 更具有时效性和客观性。根据课程目标, 安排合适的考试内容, 有针对性地掌握学生的知识接收情况, 进一步调整教师的教学方式。学生也会根据阶段性考试的成绩, 及时了解自身的学习情况, 加强知识的理解与掌握。

### 3.2. 线下教学存在的主要问题

在新媒体迅速发展的时代, 万物都在推陈出新。在数字媒体专业教学中, 如何让学生紧跟时代潮流, 制作出符合时代要求的作品? 一方面, 课程内容需要不断更新; 另一方面, 教学方法也需要提升与改善。那么, 有目的地寻找线下教学的问题是制定新教学思路的开始。

跨学科研究是当前较为热门的话题, 数字媒体专业将艺术设计与信息技术相结合, 催生了很多新兴职业。其输出的人才主要从事制作电影、电视、广告、游戏等, 属于比较前沿的从业范畴, 这也需要从业者具备一定的审美与前瞻性。《Flash 平面动画设计》属于实践性较强的课程, 传统教学中主要是学习软件的操作, 一节大课有 90 分钟, 时间分配为: 60 分钟讲授软件的功能及操作, 20 分钟学生练习, 10 分钟问题答疑。这是软件课程普遍存在的问题, 即过多注重软件功能讲授, 缺乏高层次的技能提升。虽然掌握软件是教学目标之一, 但是软件只是作品呈现载体, 提升学生的创新创作力, 才是教学的重要目标。经线下实践教学证实, 当学生遇到操作问题无回放可看时, 不及时解答就会堆积问题, 最终导致软件没掌握, 更不要说是其他更高的专业技能及创造能力了。这是当前该课程线下教学的主要问题。

## 4. 《Flash 平面动画设计》线上教学思路及优势分析

### 4.1. 线上教学思路

课前, 教师会在 QQ 群发送本节课的任务书, 内容主要包含观看平台视频的名称、以及课程的重难点等。课中, 教师在学生观看视频后, 合理使用平台上的“摇-摇”提问、头脑风暴等功能, 检查学生基础知识的掌握情况, 然后, 利用 QQ 群课堂直播, 讲解视频中未出现的知识点以及答疑解惑。课后, 教师整理每位同学的课堂表现, 学生及时在平台对本堂课进行评价并将本节课的疑问点发表在留言区。

### 4.2. 线上教学的优势分析

恰当地利用线上教学的优势可以有效填补线下教学的问题及空缺。第一, 视频回看性。线上视频下载后, 可以无限次免费观看, 比如在某一个步骤不理解或者没有跟上操作, 通过调整进度条即可再次观看。第二, 线上资源的丰富性。根据学生掌握知识点程度的不同, 在完成基本的视频观看后, 再向同学们推荐不同的视频、图文等教学资料, 在线上教学中发挥因材施教的优势。第三, 线上互动功能的多样性。授课对象主要集中为 00 后, 他们更能够、更愿意接受一些新潮的东西, 课堂上也不例外。充分利用线上平台的功能, 如随机点名、“摇一摇”提问、小组 PK 等, 让课程更加趋于现代化与活泼性, 也让同学们真切地加入到课堂中来。第四, 大数据分析。大数据时代, 教师应充分利用线上考核系统, 学生考核数据一目了然, 避免出现分析不全面的问题。教师可以根据数据调整教学方案, 学生根据自己的成绩分析, 有目的地改善学习方法, 查缺补漏。

除了上述的优势外, 线上教学还有促进教学资源的均衡性、教学资料的永久性、无地点、时间限制性等优点。结合课程特点, 充分利用线上教学优势, 并合理结合线下教学的长处, 两者取长补短, 突破固有的教学模式, 在新媒体时代下, 勇于突破限制, 做课程改革的弄潮儿。

## 5. 线上与线下混合式教学的框架设计

基于上述线下与线上模式的研究, 通过“项目向导、任务驱动、案例示范”实现教学做一体化, 达

到“学中做, 做中学”, 突出实践环节, 加强学生技能培养[2]。混合式教学应突破时间、地点限制, 学生借助平台及线上资源, 加强基础理论知识学习, 增强自主学习的能力。线下结合任务驱动法、小组教学法等, 以学生线上学习的数据为依据, 主要进行答疑解惑与巩固重点、难点。并以提升学生实践能力与综合素质为线下教学目标。以下为《Flash 平面动画设计》课程混合式教学的框架设计。

### 5.1. 课前

课前仍延续线上教学的方法, 向学生发送任务书。任务书中应重点标注, 本次课为线上或线下课程、学生自主学习的内容、小组的具体分工以及完成任务的具体要求等。在线上课程中, 学生需要及时填写在线文档中的目标完成程度。在重点内容课程中, 适当增加线上课堂小测。在线下课程中, 根据线上测评分析, 合理调整教学方案, 将素材提前发至班级群。

### 5.2. 课中

基于课前线上测试数据, 教师可以较直观地了解学生对知识的掌握情况, 有针对性地提问与讲解, 线上课程主要帮助学生掌握软件的基本操作, 主要分为两部分: 一部分为学生观看相同的教学视频。另一部分是针对不同的学生, 将学习资料分类整理, 让同学们根据自己的实际情况有选择地查看资料, 并完成其中的任务。

线下课程主要是对线上课程地深度拓展, 以提高学生的专业技能为主。综合讲授法、案例演示法等, 让学生在掌握基础技能的同时, 能够了解到当前动画制作的流程、软件的利用率、软件之间的配合, 启发大家的创新力。增加线下课上的随堂练习, 完成后上传到线上平台, 大家相互查看并推选出优秀作品。这样既能让大家互相学习, 又能够激发斗志, 在竞争中学习与进步。

### 5.3. 课后与考核

课后分为教师与学生两部分。教师及时整理学生的课堂表现, 可分为考勤、互动、随堂练习等。学生有选择地评价课堂。教师分类整理学生的反馈, 并在下节课解决问题。

考核方式为线上 + 线下模式。综合成绩由平时 + 阶段性考试 + 期末大作业组成。平时成绩主要依据同学们的线上及线下表现进行打分。阶段性考试在其中占据比重高达 50%, 考核内容分为理论考试、大作业、课堂报告等。在理论考试时, 教师需要根据线上线下知识点, 在线上平台按照课程进度创建多个题库, 按照时间进程发布考试。在大作业考试中, 题目为半开放式, 最少给出 3 个相关性题目, 给予学生发挥创意的空间。课堂报告的形式主要面向小组成果汇报, 展示形式不限, 只要阐述清楚小组作品的制作目的、思想、方法即可, 这不仅是为了考核同学们的作品制作能力, 更重要的是考察学生的团结合作与表达能力, 为之后的课设、毕设答辩乃至就业面试奠定基础。期末考试主要形式为大作业。大作业的要求必须详细, 包括单人制作与多人制作的作品质量要求、作品中必须出现的场景或按钮、具体的评分标准等(见图 1)。

## 6. 结语

线上线下混合式教学是利用信息技术, 依托网络平台, 将课堂延伸到网络虚拟空间中, 即在传统线下教学的基础上, 同时结合网上教学平台的教学资源并利用先进的教学工具进行网上教学[3]。本课程已经有过线上、线下的各自独立教学实践, 但是混合式教学还未得到实践。本文通过对各自教学模式的总结, 进一步分析了线下教学中存在的问题以及线上教学的优势, 最终提出了《Flash 平面动画设计》的混合式教学的课程思路与结构框架。由点及面, 同样的方式也适用于数字媒体专业甚至更多实践性强的课程, 该类课程应充分发挥混合式教学的优势, 不仅要关注学生的软件操作能力, 更要注重提升学生创新

创造力、社会责任感等, 以培养更多适合社会与企业需求的实践复合型人才。

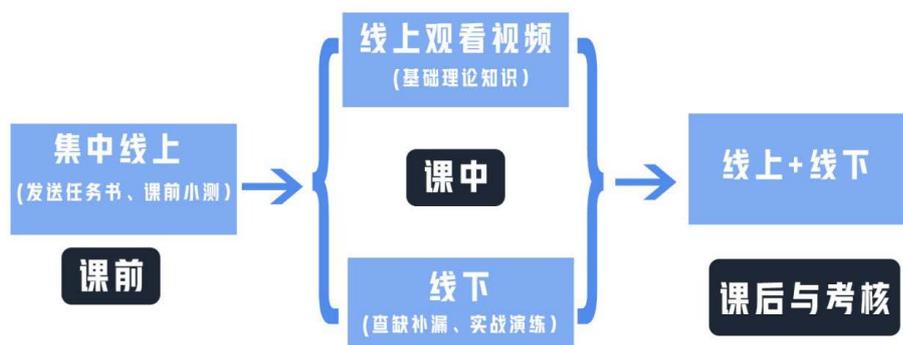


Figure 1. Pictures of mixed teaching ideas

图 1. 混合式教学思路图

## 基金项目

“山东省高等教育本科教改项目”项目编号 M2018X149。

## 参考文献

- [1] 高伟明, 刘青昆. 创客教育理念下技能类课程教学模式研究——以《Flash 动画制作》为例[J]. 软件, 2020, 41(5): 271-274.
- [2] 韩静. 线上线下混合式教学模式在高职计算机教学中的应用研究[J]. 成才之路, 2020(2): 12-13.
- [3] 魏武华, 罗雅过, 侯敏, 高晓宁, 朱岩. 线上线下混合式教学模式的探索与实践[J]. 计算机时代, 2020(3): 87-89.