

“以赛促学，以点带面”教学模式在中职数媒专业的应用

何颖佳

(广州市信息技术职业学校, 广东 广州 510091)

摘要:针对中职学校数字媒体技术应用(动画制作)专业的教学改革问题提出解决办法,以“以赛促学,以点带面”教学模式在我校的试行和研究为例,从教学模式的主要内容、实施过程和成果等方面进行分析和探讨。

关键词:以赛促学 中职 教学模式 数字媒体 动画制作

中图分类号: G712 **文献标识码:** A **文章编号:** 1003-9082(2022)12-0127-03

一、“以赛促学，以点带面”教学模式的主要内容

1. 制订基于“岗赛课证”的数字媒体技术应用(动画制作)专业人才培养方案

数字媒体技术应用(动画制作)专业人才培养方案的制定应该通过对国家政策分析、教育部对中职教学专业设置,动画企业人才结构状况、供求关系、企业内部组织架构、行业发展趋势、岗位需求、任职资格条件、对应的1+X职业技能等级证书等数据进行综合分析得出的。中等职业学校人才培养方案要以职业能力培养为主线,将国家、省市的学生职业技能大赛作为切入点,以动画企业对员工的要求为标准和依据,进一步构建课程体系,包含专业基础课、专业核心课和专业拓展课,有效实现学生的自主择业和升学进修。同时,学校应对动画制作专业所对应的就业岗位进行分析,组织教学、企业和行业专家进行论证,结合教学和教育规律,设计并制定基于数字媒体技术应用(动画制作)专业技能人才培养方案。通过理论教学和实践教学的螺旋交替模式,采用课堂、实训、社团、竞赛、证书相结合的教学环节,为实现“以赛促学,以点带面”的教学模式打下坚实的基础^[1]。

2. 虚拟现实VR制作与应用是目前数字媒体技术应用(动画制作)专业核心技能对应的竞赛项目

2013年教育部恢复了全国中等职业学校学生技能竞赛的动漫技术(三维)项目,2015年又将动漫技术(三维)更改为动画片制作(三维),2019年动画片制作(三维)省赛项目取消,新的虚拟现实VR制作与应用赛项推出。我校数字媒体技术应用专业紧跟国家发展及教育形势,从2013年起将数字媒体技术应用专业方向定为动画制作,以国家、省市的中等职业学校学生技能竞赛动画片制作(三维)项目为切入点,不断推动本专业的教学模式和内容进行调整和深化。连续八年的发展,作为理论和实践性非常强的专业,虚拟现实VR制作与应用的技能竞赛为我校青年教师成长和

学生的专业技能学习提供了一个非常难得的交流和学习平台^[2]。通过赛前培训领会竞赛精神和技术要点,又能向指委会请来的高校动画和数字展示技术专业教学一线的专家学习。尤其广东省竞赛组委会举行了项目规程的解读和赛后点评,指导教师不仅能从竞赛完成作品中了解比赛的评分要点,还可以观摩参赛选手的优秀作品,大大提高了教师的专业眼光和技能,对建立全方位训练参赛选手的可行性计划有了实质进步^[3]。

3. “以赛促教”的教学新方法

作为中等职业学校技能竞赛信息技术类的虚拟现实VR制作与应用项目,从最初只要求简单的建模、分UV、贴图到角色骨骼搭建、蒙皮和关键帧动作等要素的综合运用,符合数字媒体技术应用(动画制作)专业教学计划中对技能目标的相应要求,反映了当前企业对动画和虚拟现实人才的用人标准,落实“以赛促教”能有效提高本专业教学整体质量水平,调动学生学习的兴趣和主动性,达到“以点带面”的辐射效果^[4]。

每逢技能竞赛,学校相关领导都非常重视,大力鼓励教师勇于担当指导老师的重任,积极提升专业技能,利用课余时间完成竞赛训练计划和指导任务。随着竞赛的发展,里面包含的知识技能要点也越来越多,对专业教学质量和学生综合素质的要求也越来越高。以往只要集中训练1-2个月,学生在零基础的前提下也能基本掌握软件操作和竞赛要点,现在却需要更长的时间来准备。为了更好地迎接每年的省赛,争取入围国赛,我校数字媒体技术应用(动画制作)专业教学内容和教学环节陆续进行了调整与深化。通过对竞赛项目知识和技能要点的研究和分析,我们逐渐打破以往对动画专业传统的课堂教学观念,教学手段,教学内容和教学方法,在三维建模基础、原画设计、三维动画制作等专业核心课程中,在实训周,在专业社团的活动和校级技能竞赛比赛中,以任务和项目驱动方式,渗透技能竞

赛各环节的知识点(如图1所示),帮助学生更快理解三维建模和动画制作的流程和知识体系,在完成任务和比赛的过程中逐渐掌握符合当前社会对动画和三维建模人才标准的技能操作和要求,有效改善了本专业整体教学质量和教学效果,也充分调动了学生的学习兴趣 and 积极性,营造一个争当技能先锋的正面的学习氛围。

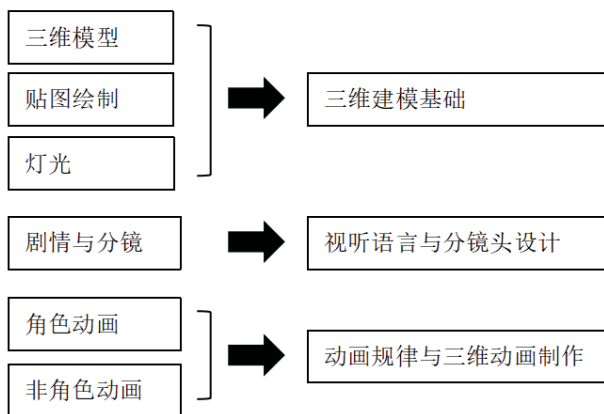


图1 三维动画制作项目各环节与数字媒体技术应用
(动画制作)专业课程对应示意图

4. 实现“以赛代考”的评价方式

信息技术类虚拟现实VR制作与应用赛项作为国家和省市各级中等职业学校的技能竞赛平台,采用现场实操的方式,其中三维建模和动画部分引导选手在4-6小时内通过熟练掌握Autodesk公司的3ds Max或Maya软件制作角色模型和动画,利用Photoshop或Cinema 4D软件绘制贴图,最后利用3ds Max或Maya软件完成Fbx格式的输出。如此实践性强的综合技能竞赛完全能够反映中等职业学校数字媒体技术应用(动画制作)专业学生2年来学习的成果,所以将参赛结果作为学生学期全部课程考核的总评成绩并不为过。尤其学生的竞赛训练过程几乎与课程的学习过程相重叠,如此一来可以免除学生的后顾之忧,充分调动学生参赛的积极性,让他们全情投入训练。同时,也要考虑部分学生由此产生的傲慢态度,认为只要入选参加了竞赛训练就如同拿下“免死金牌”,不认真对待训练,从中一无所获,又浪费了非常珍贵的参赛名额。所以“以赛代考”的评价方式不能“一刀切”,既要考虑结果,也要兼顾过程,从知识、技能和综合素养等方面充分反映学生的整个训练情况,从而达到“以赛促学,以点带面”的效果^[5]。

二、“以赛促学,以点带面”教学模式的实施过程

“以赛促学,以点带面”教学模式在数字媒体技术应用(动画制作)专业中的实施过程分三个阶段。

1. 探索阶段(2013—2016年)

2013年9月,我校数字媒体技术应用专业方向定为动画制作开始试点招生。在此之前,本专业的人才培养方案、专业的核心课程、拓展课程等都处于探索试行阶段,参考行业企业的用人标准和大学的动漫专业来设置,至于教学手段,教学内容和教学方法则未有十分严格的规定、落实和考核标准。直至2013年5月学生参加动漫制作(三维)省赛选拔通过,6月获得全国职业院校技能大赛中职组动漫技术比赛个人二等奖,我们清楚知道,只有紧贴国家和省市各级的动漫技能竞赛,才能从中找到着力点,为我们动画制作专业的人才培养和教学改革拨开云雾。

2. 调整阶段(2017—2018年)

决定以学生技能竞赛作为切入点之后,动画制作专业的人才培养目标、专业核心课程和拓展课程的教学内容和教学方法都得到了更为明确的指引,就是实施“以赛促学,以点带面”的教学模式。将竞赛的知识和技能要点分别划分在分镜头设计、原画设计、三维动画制作等专业核心课程中,引导课堂教学作出根本性改变。学生不再认为自己在孤立地学习一门知识,而是可以将知识技能运用到实际操作中,使之成为自己动画作品的一部分,甚至参加各级比赛获奖。实践显示,学生在“以赛促学,以点带面”的教学模式下,专业动画作品质量有明显提高。学生的自信心得到强化,到企业实践时其自主能动性也得到了充分发挥。

3. 深化阶段(2019—2022年)

前面提到过,随着竞赛的发展和改革,里面包含的知识技能要点也越来越多,对专业教学质量和学生综合素质的要求也越来越高。单单依靠课堂教学、实训周强化并不能满足学生旺盛的求知欲和个性张扬的表现。由于竞赛的周期长,大规模开展竞赛提高班对兼顾教学和竞赛训练的指导老师来说是加重了任务,如果处理不好更会影响选手的竞赛成绩。在这种情况下,专业社团以及校级比赛就发挥和调动了教师和学生们的积极性。社团作为课外小组的形式存在,分级管理,社长一职由参加过竞赛的选手负责,可以将竞赛过程的知识点通过社团活动让社员得到锻炼和强化。专业社团可以策划并申请举办校级比赛,吸引学生参与投入到比赛中。在学生处和教学处统一部署和管理下,有必要给社团活动和校级比赛进行一定的课时认定和经费开支,对参与管理的教师进行奖励,鼓励他们发挥余热作用,为新一年的竞赛储备和输送更多更优秀的动画人才,把竞赛的经验推广出去,真正达到“以赛促学,以点带面”的辐射效果^[6]。

三、“以赛促学，以点带面”的教学模式阶段性总结与思考

自2013年开始，该模式在数字媒体技术应用（动画制作）专业7届学生中得到逐步推广，目前正踏入第9届。同时，通过组织本专业学生参加省市及全国技能大赛、比赛以及跟兄弟学校的交流过程中，“以赛促学，以点带面”的教学模式得到不断的调整和深化，取得的业绩以及引起的思考主要有如下几点。

2013-2017年，学生多次参加省市、全国职业院校技能大赛中职组动漫技术或动画片制作（三维，下同）比赛，获一个全国二等奖、一个广东省赛一等奖、一个二等奖，一个三等奖，两个广州市赛一等奖，三个二等奖，一个三等奖。

2014年，学生参加教育部组织的第十一届全国中等职业学校“文明风采”竞赛广东复赛动漫类比赛，获一个二等奖。

2016年，学生参加广州市中小学电脑制作活动“电脑作品评选项目”中职电脑动画获两个二等奖，一个三等奖。

2016年，我校老师主编两本由机械工业出版社印刷出版的职业教育数字媒体技术应用专业“十三五”规划教材《三维数字动画制作项目教程》(ISBN: 9787111526667)和《三维数字展示制作项目教程》(ISBN: 9787111526674)，将教学内容进行归纳总结和推广。

我校在原有社团基础上又新增了“玩具社”和“VR研究所”两个专业社团，为学生课余从事三维建模、动画、虚拟现实应用和制作提供技术与设备支持，极富专业特色的3D建模和动画比赛正在如火如荼的进行中。

2018年，学生参加广州市中等职业学校学生职业技能竞赛动漫制作（三维）获两个二等奖；参加广东省职业院校技能大赛动画片制作技能赛项（中职组）获三等奖；参加全国职业院校信息技术技能大赛中职组“虚拟现实（VR）制作与应用”赛项获二等奖。

2019年，学生参加广州市中等职业学校学生职业技能竞赛动漫制作（三维）获两个二等奖，一个三等奖；参加广东省职业院校学生专业技能大赛虚拟现实（VR）制作与应用赛项（中职组）获团体一个一等奖，一个二等奖；全国职业院校技能大赛中职组虚拟现实（VR）制作与应用获团体三等奖。

2020年，学生参加广东省职业院校学生专业技能大赛虚

拟现实（VR）制作与应用赛项（中职组）获团体二等奖。同年，我校《三维动画制作》课程被广州市教育局认定为广州市中等职业学校市级精品课程。

2021年，学生参加广东省职业院校学生专业技能大赛虚拟现实（VR）制作与应用赛项（中职组）获团体一等奖。

2022年，学生参加广东省职业院校学生专业技能大赛虚拟现实（VR）制作与应用赛项（中职组）获团体二等奖。

“以赛促学，以点带面”的教学模式不是一成不变的，需要从学校层面出发，自上而下的动态跟踪，并适时作出调整。鼓励参赛学生分享经验，带动师弟师妹爱专业，学专业，钻研专业；更鼓励专业教师多参与竞赛指导，通过竞赛更新教学观念，提升专业知识结构，改变教学方法。只有不断学习才能紧跟国家和行业发展态势，保证中职学校动画制作专业人才培养符合产业发展需求。

“以赛促学，以点带面”的教学模式作为一种新的尝试，已经让一部分的学生和教师感受到成功的喜悦和满足，希望这种教学模式能逐步推广开去，让更多中职学校的教师以及动画制作专业的学生获得更多优质的教与学的体验。

参考文献

- [1]解进强,付丽茹.“以赛促学、赛教融合”主动式实践教学体系探索[J].黑龙江教育(高教研究与评估),2017(07):10-12.
- [2]胡明.基于以赛促学、以赛促教的高职艺术设计专业实践课程改革——以武汉软件工程职业学院艺术设计专业为例[J].艺术品鉴,2017(05):322-322+382.
- [3]肖海慧,邓凯.“以赛促学、以赛促训、以赛促教”教学模式的应用[J].中国成人教育,2013(16):154-155.
- [4]彭国平.“以赛促训,以训促教,赛训教结合”教学模式研究与实践[J].高等职业教育(天津职业大学学报),2013(1):60-62.
- [5]孟娟.高职广告专业“以赛促教、以赛促学”模式的创新应用研究[J].青年时代,2019(15):220-221.
- [6]许晓莉,齐乃庆.数字媒体应用技术专业实践教学探究[J].无线互联科技,2018,15(17):92-94.

作者简介：何颖佳（1983.02—），女，汉族，广东南海人，硕士研究生，中等职业学校高中美术讲师，研究方向：数字媒体技术应用。