

求^[1]。

大学生思政教育工作的媒体化，要求能够以多媒体技术应用为基础，以互联网为核心将多种技术进行集成和应用。这也就要了思政教师能够拓展思政教育阵地，充分运用新媒体技术来发挥思政教育平台的育人作用。而信息化则是指将计算机和移动智能设备作为全新的生产力，让多种思政教学相关的信息能够得到有效处理，确保信息利用过程之中能够满足学生的学习需求。高校也要充分引入对应的计算机技术，把握学生思政学习之中存在的问题，并通过有效的方式来提升学生的综合素养。实现思政教育工作的媒体化和信息化要求相关部门在工作开展之中提升信息化技术与大数据技术的结合效力，充分挖掘互联网之中思政教育的资源，结合我党对于高校思政教育的要求以及学生个体之间存在的差异，设计有针对性的教学方法，将多种教学内容放在新媒体平台上与学生进行分享和交流，从而使学生能够在网页浏览之中获取对应的思政知识，而教师则应该充分发挥自身引导作用，让学生能够掌握思政知识与社会实际问题相结合的方法，明确目前学生在学习之中存在的问题，对教学重点和要点加以全面调整，从而达到提升教育质量，提升高校思政教育有效性的目的，确保高校思政教育工作的开展能够达到推动大学生综合素养全面提升的目的。高校教师也应该转变自身教学理念，从思政教育媒体化与信息化的角度出发，不断引入对应的信息处理技术、云计算技术，构建出更加有效的思政教育工作体系，推动高校思政教育水平的全面提升。

二、大学生思政教育工作的媒体化与信息化的有效对策

(一) 打造线上线下有机融合的教育机制

高校思政教育工作者应该能够通过线上线下有机融合的教育机制，充分发挥信息化技术在思政教育工作开展之中的教学辅助作用，以线上发布信息，线下开展活动的形式吸引更多的大学生参与到思政教学实践之中，教师也要充分运用微信、微博、QQ等工具，发表思政教育活动的动态，对每一个学生发出参与活动的诚挚邀请，并以校园之星、演讲比赛等多种活动形式，要求学生能够积极的参与到思政教育之中，使学生能够对思政教育的内涵有着更加深刻的了解，达到为学生树立榜样作用，引导学生争做表率的目的。高校思政教育工作者也可以充分运用微信公众平台，通过网络投票等多种方式，鼓励学生在参与思政教育活动中，让学生感觉到自己对学校思政教育氛围起到了创设的作用，从而使大学生思政教育工作的媒体化与信息化教学工作能够得到顺利开展。

除此之外，高校也可以以信息技术微平台，要求相应的大学生参与到志愿服务活动之中，比如说清明节的缅怀先烈、植树节的植树活动等等，通过这种活动让学生铭记历史，秉承传统，弘扬文明的风气，使校园多种思政工作能够更加顺利的开展。教师在活动开展之中，也要对每一个参与到思政建设活动的学生信息加以全面记录，对学生参与活动的流程和流程加以整理，并在活动结束后加以发布，提升线上线下思政教育结合的效力，让学生能够在活动结束后查询和总结自己的活动心得，确保高校思政教育工作能够满足信息化时代的发展要求。

(二) 打造更加完善的教学机制

在高校的思政教学课堂之中，思政教育工作者可以引入主流媒体或者自制课程的方式开展教学活动，达到传播正能量和核心价值观的目的。我国最近几年对于人民的精神文明建设保持着较高的关注度，精心制作了很多弘扬人间正气的纪录片，而高校的思政教学工作者则可以通过互联网技术选择与当前教学要求相符的纪录片展现在学生面前。教师也能够不断通过信息化技术来打造出更加完善的机制，通过信息化技术的媒体性和信息传播速度让学生了解我国最为前沿的咨询和时政，并通过国庆阅兵、奥运会开幕式以及火箭发射等我国发展的标志性活动强化学生的民族自豪感，建设学生的文化自信心，从而获取良好的教学效果。

除此之外，教师也可以引入微课视频的教学模式，以3分钟到5分钟的微课教学视频让学生明确本课程教学的重点和要点，使学生能够对我国近几年的国家政策、发展形势、国际关系进行了解，让学生能够对本课程教学的重点和要点产生更加深入的了解，使其认识到思政知识学习的重要性与必要性，推动大学生思政教学活动的顺利开展^[2]。

这里要注意的是，大学思政教学媒体化与信息化的打造并非让教师在教学机制之中全面应用信息化技术，而是要发挥信息化技术媒体化与信息化的特点对思政教学活动的开展加以辅助。作为高校思政教师，应该能够对信息化时代有着正确的认识 and 态度，思政教师也应该主动融入新媒体环境之中，不应该一味的抵制新媒体，也不应该过度使用新媒体，而是要结合学生的实际情况对教学模式加以不断的调整，使信息化技术运用达到弥补传统教学不足的目的，确保高校思政教学工作能够符合媒体化与信息化的要求。

(三) 通过信息化技术与学生建立深入交流和沟通的机制

在传统教学模式之下，教师往往与学生无法进行有效的交流和沟通，教师在思政课程之中会以展示PPT和板书教学重点要点为主，不会与学生过多的互动，而学生则在课堂之中对教师讲解的内容加以全面记录，他们认为教师高高在上，也不愿意与教师进行交流和沟通，而这就导致教师对学生的心理不够了解，教师与学生之间的交流和沟通难以达到预期的要求，导致高校思政教学工作开展受到了严重的阻碍。而通过高校思政教学工作媒体化与信息化的开展，教师可以通过信息化技术与学生构建有效交流和深入沟通的机制，使学生的多种问题得到有效解决，让教师可以全面的掌握学生当前的学习情况和思想动态，并以此为依据调整高校思政的教学模式，确保其能够与学生的学习需求相符。

举例而言，在教学工作开展之中，教师可以开设对应的微信群和QQ群进行师生交流，并结合学生的不同性质与特点，开设班级群、干部群、党建微信群，并在群组之中布置学生工作，组织相应的活动，推送对应的宣传材料，提升师生交流的力度。教师在信息化技术应用过程之中也要积极的学习微信使用方面的知识，通过微信、QQ以及微博等先进的信息化平台来与学生进行深入的交流和沟通，掌握学生的学习动态。教师也可以通过微信公共平台的建立与学生交流和探讨思政教学的专业知识，及时的共享对应的教学资源，获取学生最近阶段思政学习的反馈信息，并与学生交流思政心得和思政学习经验，让学生能够在交流和探讨之中明确思政知识的运用方法以及时政的分析角度，确保思政教学的媒体化水平和信息化水平得到有效提升，为后续教学活动的全面开展奠定更加坚实的基础。

三、结束语

综上所述，随着信息化时代的全面到来，高校思政教育工作的开展更应该满足信息化和媒体化的要求，通过信息化建设打造高校思政线上线下全面融合的教育工作模式，以更加完善的课堂教育机制以及通过信息化技术与学生建立有效交流和沟通桥梁的方式掌握当前学生的思想动态，明确学生的心理诉求和学习需求，并以此为基础对教学工作进行合理的调整和优化，从而使高校思政教育工作的媒体化和信息化水平能够达到预期要求，推动高校思政教育水平的全面提升。

参考文献

- [1] 吴雪峰. 新媒体环境下高校大学生思政教育工作信息化的开展[J]. 通讯世界, 2019, 26(11): 313-314.
- [2] 戴颖娟. 新媒体时代下思政教育的创新整合[J]. 科教文汇, 2020, (22): 45-46.

作者简介:

李娟, 女, 云南省宜良人, 硕士, 副教授, 研究方向: 思想政治理论教育。

大学生开展“戒掉网络，走出宿舍”课题研究的意义

郭欣贻 王姝祎 吴洁 刘佳佳

(安徽工程大学外国语学院 安徽 芜湖 241000)

[摘要]随着网络时代的到来，网络已经成为大学生学习知识、交流思想的重要网络平台。但是随之而来的就是网络给大学生带来的网瘾问题。在此背景下，高校开展“戒掉网络，走出宿舍”的活动，可以促进大学生健康生活的塑造。本文主要从大学生网络成瘾的形成原因、研究意义及控制网络成瘾方法等方面进行分析探讨，让大学生戒掉网瘾，进一步提升自己。

[关键词]网瘾；大学生；控制方法

[DOI] 10.12522/j.issn.2096-627X.2020.07.1345

引言

随着网络时代的到来，互联网已经成为人们生活中必不可少的东西，但是网络带来便利的同时，也存在很多危害。大学生是国家宝贵的人才资源，是中国特色社会主义事业的建设和实现中华民族伟大复兴的重要力量。高校学生的健康成长关系着国家的未来。习近平总书记强调：“青年兴则国家兴，青年强则国家强。”然而如今大学生网络成瘾已然成了一个社会问题，引起了越来越多人的关注。针对此，各大高校积极采取措施，切实做好在校大学生思想工作。帮助大学生全面健康成长，合理使用网络，防止大学生沉迷网络，忽视学业。

一、大学生网络成瘾的原因

(一) 逃避现实，缓解压力

大学生初入大学，对大学生活、学习不熟悉，容易产生焦虑情绪。这时候，网络游戏就会带给他们安全感和满足感。在网络世界中，在校大学生可以找到自己喜欢、了解自己的人，从而缓解现实生活中的压力。网络游戏真实的画面会让大学生体会到新鲜感。在网络游戏中大学生可以通过游戏进行社交，这可以让他们逃避现实的人际关系交往，渐渐沉迷于网络。

(二) 随波逐流，自控力差

当代大学生大部分都是独生子女，家庭条件优越，加上长辈的过度溺爱。所以突然从高中进入大学后骤然松弛悠闲的大学生活让部分在校大学生一下感觉特别自由，能够自由支配的时间太多。这些会让大学生容易随波逐流，受人诱惑。而网络游戏的惊险、刺激对部分大学生具有强烈的诱惑力，让其沉迷其中。

(三) 社会环境因素

网络在满足人们正常工作、学习的同时，也会带给人们危害。由于现阶段我国网络管理制度还有待提高，有关部门对网络环境的监察力度不够一些网吧的出现，网络游戏的流行。开发者为了满足大众开始进行对游戏和娱乐项目的开发，因此出现了惊险的网络游戏和一些不良网站。鉴于部分大学生意志力薄弱，会容易模仿他人。这些因素导致大学生沉迷于网络的虚拟世界中，无法自拔。

二、大学生开展“戒掉网络，走出宿舍”课题研究的意义

(一) 营造校园健康文化

良好的校园文化建设有利于塑造大学生的健康人格。古人云，“近朱者赤，近墨者黑。高校为大学生开展“戒掉网络，走出宿舍”的课题研究，就是为了创造一个适宜的文化环境。以此来陶冶学生的情操，营造校园健康文化，让沉迷于网络的大学生重新认识到外面世界以及学校的美好。

(二) 提升大学生的思想健康教育

提升大学生思想健康教育，要以“大学生全面发展为目标”，高校开展“戒掉网络，走出宿舍”旨在促进大学生的心理健康教育和提升体育锻炼意识，通过开展这项活动，让大学生走出宿舍，参与户外活动，在现实中广交朋友，从而戒掉网络。

(三) 促进社会的和谐稳定

随着时代的进步，网络的发展，部分大学生沉迷网络造成犯罪事件与日俱多，这些大学生由于受到网络的不良影响，导致人生观、价值观和世界观产生偏差，从而对社会作出了违法行为，导致社会的不安定，高校开展“戒掉网络，走出宿舍”有利于大学生远离网络带来的负面影响，塑造正确的人生观、价值观和世界观。从而进一步维护社会安定。

三、大学生控制网络成瘾的方法

(一) 先预防，后解决

通观国外对青少年网瘾问题的做法，一个总的启示就是预防比发现挽救重要，要学会及早的预防大学生沉迷网络。这一启示对我国高校网瘾防治工作具有借鉴意义。通过调查可知，从网瘾程度来看“轻度”网瘾大学生占绝大多数。所以，高校应该开设一些预防网瘾的课程，让大学生在课上了解到网瘾带来的危害。

(二) 优化学校环境

校园文化环境是高校特有的物质文化和精神文化环境。由于部分大学生在校没有科学合理地规划自由时间，丰富的校园文化可以让其在无聊的生活中找到乐趣。在丰富校园文化环境时，高校应以正确价值观为导向，为网瘾大学生提供合适、有趣的校园文化活动。注重通过多渠道多方式来制定一些适宜的娱乐活动来让网瘾大学生走出宿舍，如：开展社团活动、组织一些集体活动，让网瘾大学生能够快速的融入大家。

(三)从自身出发,注重内治

追求自身的心理需求的满足是大学生网瘾的内在动因,同时,大学生自己也应当提升自己的自控能力。而高校网瘾防治工作只有落脚到大学生自身,才能真正起到作用。首先,高校注重大学生心理健康教育的教学,开展课程。让大学生明白心理健康教育的重要性,同时,为大学生普及一些网瘾带来的危害。其次,大学生自身也应该做出努力,例如注重自我管理。自我管理往往体现在日常生活中,例如时间管理、目标管理和压力管理等等。大学生需要通过对自己的控制,注重内治,从而戒掉网瘾。

参考文献

- [1]韩舰,孙薇薇,孙宏业.依托“三走”活动,构建“雁群1-2-1”校园体育文化——以北京师范大学为例[J].思想教育研究,2015(05):88-90.
- [2]郑骑,胡宏东.普通高校开展“三走”活动长效机制研究——以广东省高校为例[J].广东石油化工学院学报,2016,26(002):69-73.
- [3]黎冰冰,刘荔源.大学生开展“走下网络,走出宿舍,走向操场”的课题研

究[J].企业科技与发展,2015,(019):84-85.

作者简介:

- 姓名:郭欣怡 出生年月:2001.09.06 性别:女 民族:汉族 籍贯:安徽省池州市 学校:安徽工程大学外国语学院
- 2.姓名:王姝祎 出生年月:2001.7 性别:女 民族:汉族 籍贯:安徽六安 学校:安徽工程大学外国语学院
- 3.姓名:吴洁 性别:女 出生年月:2001.03.20 民族:汉 籍贯:重庆万州 联校:安徽工程大学外国语学院
- 4.姓名:刘佳佳,1983.12,女(汉族),山东潍坊人 工作单位:安徽工程大学 职称:讲师 学历:硕士研究生 研究方向:英语语言文学与教育
- 【基金课题】省级大学生创新创业训练计划项目,《大学生“走下网络,走出宿舍”倡议团》(AH201410363305)

浅析高校游戏动画专业学生的培养模式

唐茂高

(四川国际标榜职业学院 四川 成都 610000)

【摘要】现如今,高校高水平游戏动画专业人才越来越成为社会发展和企业发展所需要的人才,这种需求趋势体现了中国文化产业的高速发展,也进一步凸显出中国文化产业实力的强大。但是目前高校游戏动画专业学生出现制作游戏动画质量不高、效率不高的现象。为解决当前问题,提出高校游戏动画专业学生培养的新模式。

【关键词】高校;游戏动画;人才培养

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.1346

引言

随着计算机技术的不断发展,当前中国的游戏动画产业已经发展越来越迅速,而高校为服务经济发展服务和高技能人才培养积极开展探索与创新,各种关于游戏动画专业人才培养模式也相继出现。文章从高校对于游戏动画专业学生的人才培养出发,通过分析现状原因,改变高校及培养、教学方式。构建高校游戏动画专业学生人才培养的新模式,以此来增强高校对于游戏动画专业学生的人才培养力度。

一、高校对于游戏动画专业学生人才培养的现状

随着时代的进步,当前游戏、动画越来越吸引年轻人的眼球,同时,高校游戏动画专业也得到了许多大学生的选择。导致高校都纷纷开始设立游戏动画专业。但是同时出现的还有游戏动画专业带来的一些问题。首先就是从从业者的年龄都偏低,大部分学生没有游戏动画专业的基础,然而类似游戏动画专业这样的文化产业需要的正是创意和功底,还有耐心。其次就是当前社会缺少游戏动画的专业人才,对于中国游戏动画的开发、创新是一种损失。高校对于游戏动画专业的人才培养没有一套系统的培训模式。最后,当前社会游戏动画产业人才流失严重,从业者大部分工作作力大,由于专业水平低,薪资低,所以导致相关专业者都选择辞职。

二、高校游戏动画专业的学生人才培养出现的问题

(一)游戏动画人才缺乏,动画产业发展不平衡

游戏动画专业其实是一个统称,它包括与游戏动画相关的内容,有影视、图书、表演、电视剧等。游戏动画人才缺乏最重要的原因就是人才的培养与社会市场需求的脱节。现在许多高校对于游戏动画的人才培养在教学方法上的老旧,总是依据以前的教学方法来制定教学模式,没有与时俱进、因人而异。这种教学模式缺乏自我反思和总结。因此高校这样的培养模式导致高校学生的专业技能不强,满足不了社会对于游戏动画人才的需求。

(二)本土游戏动画创新力差,难以打开市场

近几年,国内各大高校开始纷纷开设游戏动画专业,引导许多学生开始学习游戏动画,这是社会的发展趋势,高校每年培养许多的游戏动画专业的学生,但是社会却不是太接受这些学生,原因就是学生的专业性不强,学习的专业深度不够。所以,游戏动画的培养不在于掌握的宽度、广度,在于掌握的深度。高校对于游戏动画专业学生的培养没有统一的创新教学,只是按部就班利用传统方法教学。导致学校的学生创新意识不够,专业知识技能不够,而且学生对于游戏动画专业的喜爱度也日渐消退。高校大规模扩张最大原因就是游戏动画产业的崛起,社会对游戏动画人才的需求增加,是高校迎合市场的原因。这样的局面注定学习游戏动画的学生没有扎实的基础,高校也很难培养出游戏动画专业的人才。

(三)培养整体性不强,理论指导不完善

高校由于开设游戏动画专业时间短,所以存在很多问题。

(1)高校培养整体性不强,目标性不强

高校在培养游戏动画学生时,没有具体的培养目标。在教学方面,没有统一的教学体系。统一的教学体系就是学习知识的基本,他可以为老师和老师提供教学方法和技巧。不同的高校应该根据自身情况为学校的每个专业都制定合适的教学体

系,比如有些专业就适合实践,需要从实践中得出方法;有些专业需要理论指导,需要教课老师不断与学生进行互动。这些教学体系都是因地制宜、因人而异。而现实是高校没有完整的教学体系,高校学生没有明确的发展目标,对于自己毕业从事工作也没有规划。

(2)高校缺乏自我反思,总结性不强

高校在对游戏动画专业进行评估时还是采用基本评教的方法,学期末通过调查问卷的形式进行评估,这就导致评估对于教学质量没有任何影响。大部分学生随着课业的增多,加上游戏动画专业难度大、需要掌握的知识多,导致一些学生容易对游戏动画专业产生厌烦心理,这就使学生对老师进行一个不客观的评价。如果学校不针对此做出改变,对于老师来说,会由于学生的不客观评价,丧失教学的信心,同时也会削弱教学质量。对于游戏动画专业的学生,在知识的吸收上就会大打折扣,而且与老师存在矛盾。会让学生更加对所学专业产生厌恶之情。

三、高校游戏动画专业的学生人才培养新模式

(一)增强高校教学水平,增加学习兴趣

高校缺乏对游戏动画专业学生的人才培养很重要的一个原因就是高校缺少游戏动画的专业老师。引进游戏动画专业的老师,可以从根本上解决高校专业知识、技能不足的现象。高校也可以通过让学校老师出去学习等方法提高老师的教学水平,学习一些其他地方关于游戏动画方面的知识技能,也可以带领高校学生去实践,通过实践真正了解游戏动画专业的魅力,提高学生会让你的喜爱度。兴趣是一切学习的开始,要让学生真正了解游戏动画专业的魅力,才会为她们在今后的学习中奠定基础。

(二)学习企业模式,改变评估方式

高校要想提高游戏动画专业学生的人才培养,必须要学会学习企业的一些优点,并且与一些企业进行合作。为游戏动画专业学生提供一些实践平台,让这些学生在实践中能够学习真正的知识。同时能够让学生在企业中得到锻炼,抗压能力增强。在学习中不断交流,也能促进学生的人际交往关系。与此同时,扩大国际交流平台,学习西方一些高校关于游戏动画专业的教学模式,也对国内高校关于游戏动画专业的教学模式有一定借鉴意义。同时改变评教模式,从高校实际情况出发,制定合适的评教方式。进一步提升老师的教学质量和学生的学习兴趣。

参考文献

- [1]王其全,陈祖顺.高职动画设计专业人才培养的实践探索[J].中国职业技术教育,2006,(025):21-23.
 - [2]袁应军.高等院校新兴专业人才培养模式改革[J].沈阳农业大学学报(社会科学版),2013,(006):696-699.
 - [3]宋航.“众创时代”背景下高校动画专业创新人才培养路径探析[J].继续教育研究,2018,(007):113-116.
- 作者简介:
唐茂高,1984.02.27,男,四川德阳人,本科,四川国际标榜职业学院讲师,研究方向:游戏动画设计制作 VR虚拟现实技术应用

信息化时代背景下普通高校教务管理工作的思考

原艳芬

(宁波工程学院,人文与艺术学院 浙江 宁波 315211)

【摘要】教务管理工作作为高校教育管理的重要组成部分,在信息化时代背景下,不仅拥有了巨大的发展契机,同时也面临着前所未有的挑战。本文从目前普通高校教务管理工作的现状入手,分析和探讨了新时代下高校教务管理工作中存在的问题以及相应的建设性策略。

【关键词】高校教务管理;信息化

【DOI】10.12252/j.issn.2096-627X.2020.07.1347

近年来,随着信息技术与通信技术的飞速发展,现代网络信息技术在各行各业中均得到了广泛应用,尤其在高等院校管理中发挥的作用也越来越大。而高校教务管理作为高校所有管理工作的核心部分,在当今信息化时代这个大背景下,也发生了巨大革新。

一、普通高校教务管理工作的现状分析

1.传统观念下的普通高校教务管理工作

传统观念下的高校教务管理工作是指机械式的人工作业模式。这种工作方式不仅使得给教务管理工作效率低下,还可能引起各种教学数据的遗漏、出错等问题的出现,甚至会造数据丢失。同时,传统的人工作业方式在过去高等教育规模较小时,尚可勉强适用。但随着近些年来,高等教育改革的不断深入,普通高校对学生的培养模式、普通高校对师资质量的标准以及高等教育的规模等众多方面都发生了前所未有的改变。继续延用传统的高校教务管理模式,已不能满足高校发展的需