

利用在线课程进行混合式教学的实践探索

——以《2D交互媒体制作》课程为例

叶继阳

(金华职业技术学院信息工程学院, 浙江金华市 321000)

[摘要] 混合式教学已成为当前信息化教学背景下的主流教学模式, 本研究依托浙江省第二批精品在线开放课程建设项目, 对基于在线课程的混合式教学模式进行了设计, 并在“2D交互媒体制作”课程实施中开展了教学实践, 探索一种适合本课程的教学模式。

[关键词] 在线课程; 混合式教学; SPOC

一、问题的提出

“2D交互媒体制作”是计算机应用技术专业的专业核心课程, 课程的目标是让学生了解基于Html5的交互媒体技术, 能运用主流多媒体技术进行交互作品的开发制作, 培养学生按照标准化和规范化的方法开发与测试交互媒体项目的的能力。以往, 2D交互的主流技术平台是Flash, 因此课程内容以讲授Flash项目为主。现在, 新兴媒体技术趋向于微型化、在线式、跨平台, 以往主流的基于Flash技术的交互媒体伴随着技术的革新正逐渐被新型的Html5技术替代。由于基于Html5的交互媒体技是一种新兴的媒体技术, 许多国内外厂商在这一领域争奇斗艳, 因此造成了这一领域国内外技术标准繁多, 实现手段多样, 给学生学习这门课程带来很大的难度, 需要花更多的时间才能跟上老师的进度, 因此以往基于Flash的学时分配已不能满足学生学习的需要。

从学生的角度出发, 在数字化信息时代, 学生被称为“数字原住民”, 从小接触电脑和网络, 学生个性化强, 有着多样化需求, 在学习方面要求个性化学习。互联网及其海量信息, 让教师对于知识的垄断成为过去, 教师和教材不再是获取知识的唯一渠道, 课堂学习也不再是最有效率的知识传授方式, 教师对于学生的管理和评估过程变得更为困难, 因此, 学习理论和教学实践都需要随着当前学生认知行为模式的改变而变化。

综上, 在新的环境和要求下, 传统的教学模式疲态已现。人们也越来越清醒地认识到, 混合式教学才是在线教育的主流应用模式和未来趋势, 它也是高等教育教学模式的现实选择。在此背景下, 本研究依托“浙江省第二批精品在线开放课程”建设项目以及相关课题支持, 对基于在线课程的混合式教学模式进行了设计, 并在“2D交互媒体制作”课程实施中开展了教学实践, 探索一种适合本课程的教学模式。

二、基于 SPOC 混合学习模式的“2D交互媒体制作”在线课程设计

基于SPOC 线上线下混合教学模式的设计坚持“以学生为中心, 以学生自主学习为基础”, 加强学生学习能力、分析解决问题能力和应用能力的培养。

一.课程及内容的选择。

在线课程的建设因该根据教学需求有目的地选择课程和内容。从高职计算机应用技术专业的特点看, 学生实践动手能力的培养是重点, 也易于调动学生的兴趣。因此, 在线课程的重点放在动手实践能力强的内容上, 如各种二维游戏案例制作、多媒体课件制作等。

二.教学时间的设计

从学生的实际情况出发, 既要保证学生的学习效果, 又要保证学生有课后思考的时间。对于在线课程的内容, 学生通过线上学习掌握相关的知识, 并通过在线测试和练习了解自己存在的问题。在线下课堂授课时, 学生提出自己的问题, 参加课堂讨论, 进行实践, 在达到教学目标的情况下, 由教师测算线上学习和线下学习的时间比例, 并以此为基础, 测算教学总课时, 作为制定授课计划的依据。

三.线上课程设计。

(一)准备资源。利用省在线开放平台提供的丰富功能, 如视频资源上传与转码、在线布置作业或测试并批改、相关链接、在

线答疑和课件教案等。老师可以根据课程的需要上传相关资料供学生使用。

(二)教学设计。第一, 告知教学的目的、重点和难点。通过线上线下两种渠道告知学生教学的目的、重点和难点, 让学生有学习的方向, 同时对于重点难点内容进行关注, 通过学生自学达到教学效果。第二, 提出问题。在教学组织中, 建议将问题抛给学生, 采用项目案例教学法, 引入课程内容。在微课视频中, 设置提问环节, 通过问题的解决一步步引导学生达成学习目的。

(三)自主探究。对于提出的问题, 可以是针对微课中的内容, 也可以是进一步的深化, 要求学生自我探究, 寻找答案。如果在后续的检测中发现自己没有达到教学目的, 重点难点掌握有误, 学生可以通过在线平台提供的资源进行自主探究, 解决问题。第四, 自主测试。学习结束后, 学生通过自主测试模块对自己进行检验, 以发现自己存在的不足。测试题的答案隐藏在微课、教案等资源中, 如果学生不能达到要求, 则强制学生重新学习。第五, 线上讨论。对于在学习过程中取得的收获或存在问题, 学生可以在讨论模块进行讨论, 通过交流, 培养学生的协作能力、待人处事能力。同时找出问题, 以便于课堂向老师提出问题。

四.线下课程设计

(一)学生提问, 老师答疑。对于学生通过线上自主学习以及讨论不能解决的问题, 在课堂教学中向任课老师提出。任课老师根据学生的掌握情况, 引导学生思考, 最后给出答案。

(二)学生操作, 老师评测。学生对线上视频内容进行操作演示, 老师评测学生完成情况和熟练程度, 要求学生阐述其原理, 帮助学生从知识到能力的转换, 对部分没有或者线上学习不充分的学生进行纠正和指导, 要求其再次进行线上学习。

(三)学生总结, 老师引导。学生对学习内容总结, 老师进行课外内容的延伸, 在此过程中, 教师充当主持、引导、协调和总结的角色, 鼓励学生争论、讨论, 充分调动学生的积极主动性。

(四)考核与评价设计

考核与评价时, 要充分考虑到学生在学习讨论过程中的表现以及线上线下的练习和检测结果, 并将线下课堂中的表现和测试结果作为主要的评价依据。

三、结束语

在实践中, 基于 SPOC 混合学习模式对于改善教学效果、提升学生的学习质量具有明显的效果, “2D交互媒体制作”课程在成绩、学生评教满意度方面均有提升, 在学科竞赛、创新创业竞赛、实训成果转化等方面也取得了较好的成绩, 故对其它同类课程的开发具有一定的参考价值。为了进一步提升学习体验, 后续研究需加强学习数据的深层体验性挖掘、学习者的在线情绪感知、教师辅导激励机制的建设等。

参考文献

[1]姜淑慧.MOOCs与SPOCs: 在线课程发展的不同路径与共同问题[J].远程教育杂志, 2014(4): 106-112.

[2]吴宏远.高职会计专业在线课程建设探究[J].职教通讯, 2017(6): 5-6.