

基于游戏行为分析的PHOTOSHOP课程思政 教学实践探索

单磊

无锡城市职业技术学院

摘要: 文章通过分析思政教学的重要性, 简要剖析了目前高职院校学生的状态, 对计算机辅助设计(Photoshop)课程教育教学中的不足进行了分析, 对游戏行为分析的核心驱动力进行了解读, 结合文献调研和课程思政教学实践探索游戏分析法在课程思政教学中的运用, 激发了学生学习的热情, 为环境艺术设计专业的软件类课程思政教学改革提供了一条新的发展路径。

关键词: 游戏行为分析; PHOTOSHOP课程; 课程思政; 创新

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2023.04.147

引言

教育是百年大计, 习近平总书记在党的二十大报告中明确指出: “教育是国之大计、党之大计。培养什么人、怎样培养人、为谁培养人是教育的根本问题。” 2019年习总书记在学校思想政治理论课教师座谈会上的讲话进一步为中国特色社会主义高等教育事业发展指明了方向, 为新时代我国高等教育的改革发展提供了根本遵循。^[1] 2020年, 教育部印发的《高等学校课程思政建设指导纲要》明确指出, 课程思政建设是全面提高人才培养质量的重要任务^[2]。高职院校主要目标是培养具备良好创新意识和实践能力的高素质技术技能人才, 要求培养的人才具备良好的职业道德。课程思政的实质是将思政教育融入学生专业学习的各个环节中, 使各类课程与思政理论课同向同行, 形成协同效应。^[3] 计算机辅助设计(Photoshop)课程主要通过学习数字图像的基本概念以及数字图像处理的一般方法, 是高职院校环境艺术设计专业的一门基础必修课程。

一、课程相关研究的分析

Photoshop课程主要培育学生形成良好的图形化创新思维能力, 增强学生的设计师责任意识与工匠精神, 为后续环境设计相关课程的学习奠定基础。国内相关邻域专家对这门课程进行了一系列的研究。胡臻靖基于融思维的思路探索Photoshop课程的教学与实践活动; 上述研究为Photoshop课程建设和课程思政的重要性、课程教学策略、教学理念等方面提供了指导性的思路及方法, 但在学生需求的适应性、教学过程中的系统设计等方面研究还有待深入。本文基于游戏思维与课程教学设计的逻辑共通这一特点, 将游戏行为分析法引入课程教学实践探索中。观察教学需求并引导其行为转化, 并将该策略应用于海报单元教学设计中, 验证其合理性及可行性。

(一) 高职学生内在动力分析

随着中国经济的高速发展, 中国家庭生活水平均有

了明显的提升, 生活方式都呈现了多样化的趋势。由于互联网尤其是移动互联网的快速发展, 学生具有了更为广阔的空间与更多形式去选择与接受多元化的思想, 高职院校的学生有较灵活的思维能力和接受能力, 能灵活地利用网络进行相关资料收集、作业提交以及与教师和同学进行线上的交流。同时也看到移动互联网带来的短视频和手游对学生学习专注度和学习时间的产生的明显影响。

(二) 高职院校艺术设计专业《Photoshop平面设计》课程思政教学存在的不足

1. 教学模式相对滞后

Photoshop软件课程作为艺术设计专业的基础课程, 目前教学模式大体还是基于传统讲、练、评的教学模式之上, 教师分条块的逐一讲解, 指导学生按照范例程式修改指定图片, 再统一讲评。教师照本宣科、学生按部就班, 不能发挥学生学习的主动性、创造性, 以及学习探究欲望, 不断磨平学生对专业的学习热情。

2. 技能教育比重大、素养教育相对不足

目前课程基本上是在大一第一学期, 学生刚刚从繁重的高中课业走出来, 学习规划相对缺乏, 教学设计又主要集中在训练学生的软件操作能力上, 偏重于技能方面的学习, 学生的创新思维、美学素养、探索精神等人文素养方面的教育不足, 这个时期又是政治洞察力、坚定的政治立场和理想信念建立的重要阶段, 因此在教学中需要将课程思政方面的内容融汇在教学设计中。

3. 教学研究仅是站在教师教的角度去分析教材、分析学生

通过教学过程和学生的日常生活的观察, 学生对游戏设计认可程度非常高, 游戏和短视频的即时反馈机制和激励机制进一步强化了学生对游戏的着迷程度。这给我们教学提出了反思, 在教学中如何积极适应这种变化, 将学生的关注点从游戏和短视频等回归到教学活动中。这就要求我们研究游戏的设计理念和运作方式, 改

变较为传统教学模式，从学生的角度去分析课程的内容，从易于理解和激励的角度去提升学生的学习兴趣和对专业的学习热情。

二、课程教学设计与游戏行为分析的逻辑关联

游戏行为分析由游戏设计学者周郁凯提出，他提到：“几乎每款成功的游戏都受到某种核心驱动力的支撑，而这个驱动力会影响用户一系列的行为和决策。”游戏行为分析作为当前游戏思维和游戏设计的重点研究方法之一，应用越来越广泛。该方法的研究形式是通过分析目标系统的用户行为方式，将目标的行为模式区分为8项驱动力，通过游戏参与者的游戏体验分别评价各驱动力，从多个角度更为细致全面地了解用户与游戏系统间的交互联系，从而找出弱体验环节并予以优化升级。

从游戏行为分析的8项驱动力的内容和评价方式运用上分析，发现这8项核心驱动力可以比较对应的映射到photoshop课程的教学设计和进程，通过游戏行为分析策略框架预测学生的学习动机以及课程内容的运行轨迹，提高学生的学习自主性，使学生从被动的学习参加者到主动地课程教学参与者，主动地帮助我们识别课程教学过程设计中的薄弱之处，推进教学内容做出改进和提高。

三、基于游戏行为分析的课程设计策略

(一) 游戏行为分析策略在PHOTOSHOP课程教学设计中的运用

课程的教学想要取的满意的效果，要抓住调动学生学习的兴趣点的方式方法，形成学生学习自驱力。首先我们将游戏行为分析的八个核心驱动力在课程设计中的运用进行探讨。

1. 使命

游戏设计阶段起始很强调意义的重要性，推动玩家形成使命感从而受到激励。很多游戏的设定都是拯救世界或者挽救危机，引导玩家在开始尝试时更容易获得胜利。玩通过产生征服的欲望推动玩家对游戏的黏性。这种驱动力提示我们在PHOTOSHOP课程设计有关思政内容的融入时，首先需要有意识的设计有意义的并能获得充分使命感的课程任务，例如感受中华文字的优美，带着传承的使命去对研究软件的文字功能操作方法并设计文字更有造型。通过一系列具有使命感的内容使学生在课程之初就有相应的使命感，形成强大的学习动力。

2. 成果

成果是指人们希望获得进步与成就感，这是人们职业成长道路、学习新技能的动力来源。游戏中常常通过使用排行榜向玩家展示他们已经获得的成就和进度。教学活动设计中使用这一驱动力的关键让学生产生参与感，并且在克服挑战后形成有荣耀的课程学习成果。并且随着学生能力的提升不断增加难度，不断优化障碍，

提高学生获得知识的兴奋感，这种由成果带来的成就感和快乐感让学生产生更多的学习动力。

3. 反馈

在游戏设计中反馈这一驱动力驱使玩家全身心投入创造性的过程，不断找出新事物，尝试不同的组合，从游戏的收获中得到保持新鲜和吸引力，游戏可以一直给予玩家这一核心驱动力。

反馈机制在教学设计中的落实，将教学目标和思政要素巧妙地设计并整合到一起，学生可以通过不断地加入新方法、提升操作技能、采取不同的设计组合来证明自己的创造力，激发自己发挥创造力，能够看到创造力的结果，获得反馈并及时调整学习策略。

4. 拥有

拥有是指用户感到他们拥有或控制某样东西，因而受到激励。这一驱动力是人类积累财富的主要欲望来源，当玩家耗费大量时间优化自己的账户资料或虚拟人物形象，他自然就会产生这种拥有感。

教学中通过增强学生对知识和操作技能的拥有感激进一步发掘和探索软件的使用边界，不断激发学生的进取心，在课程作品设计中形成独特的体验。

5. 团队

团队驱动力也反映了人们为什么生来就偏爱与自己有关的人、地点或事件。也说明别人的想法、行动或言语会影响我们做的活动，在教学中通过团队的建立形成学生互相学习，互相督促的行为，促使从被动的学习到主动地探究的转变。

6. 稀缺

稀缺一核心驱动力是指天生就偏爱那些得不到的东西。这正是利用了人性中欲望这一天性，因为想要去得到而得不到就违背了你的想要得到的欲望，于是觉得它是最好的。这就要求在教学设计的时候，需要控制好度，学生在时间获取资源和设计方法时不能填鸭式的输出，而是留有一定的空间，营造稀缺感，需要通过自己的努力方能获取，进一步推动了求知欲的产生和继续发展。

7. 未知

未知这一核心驱动力的最初来源是人对未知事物的好奇心和好胜心，未知的魅力大于任何单独的奖励。这也是教学设计的最根本来源之一，通过对未知技术和操作方法的探索和研究，推动学生产生成果，更有利于学生使命感的形成。

8. 亏损

亏损这一驱动力的核心指沉没成本，就是那些已经发生且无法收回的付出，如已经付出的金钱、时间、精力等。在这一驱动力的作用下，用户会拒绝放弃。这种驱动力是影响学生在学习中不断投入的动力来源，因此巧妙的利用这一心理状态，在课程的训练上无痕的引入

教学的目标，通过预设的课程设计任务和自我练习的叠加升级提升学生自驱力的建立。

(二) 课程思政的导入与引领

通过对游戏行为分析的驱动力的内在逻辑分析和教学设计中的接触点，我们可以将这些核心驱动力融合到课程思政教学中。课程设计的核心要素可以归纳为认

知、体验、留存、构建四项，分别于游戏行为分析的驱动力相对应，从而构建课程设计策略，构建四维渐进式教学模式（表1），并且在不断的将课程思政的相关内容融合在教学设计中。

以海报设计模块为例，详细讲解八角游戏分析策略在PHOTOSHOP课程思政教学实践设计思路。

表1 四维渐进式教学模式

教学目标	核心知识点	教学流程	游戏分析策略触点	思政引入	思政目标
运用PS软件进行海报设计	海报的设计作用和形式	认知	使命、未知	党的二十大精神 中华优秀传统文化	培养学生的爱国情怀和传承中华文化的使命感
	路径的操作、文字与图层	体验	拥有、团队	通过海报设计，培养民族精神和时代精神。提高学生文化认同感和自豪感。	巩固学生的操作能力和团队协作能力
	小组的团队建设、使命感	留存	成果、反馈、	通过交流与汇报，培养学生积极情绪，善于沟通，勇于超越的精神。	作品的成果展示，多角度评价方式培养学生精益求精的态度，求真探索的职业态度。
	版面设计	构建	稀缺、亏损	通过版面设计中的布局，图文结合的方式、字体等培养工作中严谨的，精益求精的态度。	学生构建自己的设计学习方法矩阵，激发学生的学习热情，减少逃避意识的出现，提升学生的沟通和表达能力

1. 认知

将使使命和未知两个核心驱动力融合在思政案例中，通过两项设计任务的认知，知识层面掌握图形绘制所需的专业知识，思维方面拓展了对图形具象到抽象的转化意识，对未知知识的渴求也被调动，对专业的认知进一步加强。通过主动寻找相关图片，对党和国家事业取得历史性成就有了更深的了解，对中华文化的博大精深也有了更深的体会。推动了使命这一核心驱动力在教学中的深化运用。

2. 体验

培养学生对技能的灵活运用能力和团队协作能力。学生在完成海报的创意过程中首先进行分组，小组成员在知末、昵图等图形平台进行元素的收集，再通过讨论选择合适的图形，小组成员操作掌握的能力各有差别，大家在团队中就会展现自己所拥有的能力，完成海报的设计，也促进了学生整体操作水平的提升，锻炼了组员之间的沟通和协调能力，形成小组成员均能接受的方案，提升了学生的团队意识，也不断的提升了学生的思辨能力。

3. 留存

通过课程作品展示和在线作品集的方式展示学生的学习效果。利用成果这一核心驱动力的反馈激发学生的学习热情，学生的学习有了直观的感受，也接受了不同年级和专业之间的审视，不成熟的作品也收到了很多中肯的建议，促使学生作图的精益求精的态度，锤炼了学生认真向学的工匠精神。

4. 构建

学生通过成果和反馈驱动构建自己的设计学习方法，通过展览等形式激发学生的学习热情，减少逃避意

识的出现，提升学生的沟通和表达能力。学生在不断投入时间和努力的过程中也进一步激发了对稀缺和亏损两项核心驱动力，认知、体验、留存、构建流程的循环形成教学闭环。

结语

游戏行为分析法在教学中的使用，更新了教师的教学理念，给学生带来更好的课堂的学习体验。教师通过学习新技术新方法引导学生学习，脱离了传统教学的窠臼，不仅仅激发了学生自主学习和探究的热情，也将思政教育的相关内容潜移默化的融合在案例和练习中，对学生来说也是最好的言传身教。丰富了教学手段，增强教学效果和学习效率，也为后续课程的深入学习打下了基础。

参考文献

[1] 中共中国人民大学委员会. 培养什么人 怎样培养人 为谁培养人[J]. 求是, 2020(17).

[2] 中华人民共和国教育部. 教育部关于印发《高等学校课程思政建设指导纲要》的通知[S]. 2020-06-01. http://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-06/06/content_5517606.htm

[3] 屈琴. 基于CDIO教学理念的技工学校Photoshop课程教学改革路径研究[J]. 中国新通信, 2022(9).

作者简介: 单磊(1977.08-), 男, 汉, 江苏省无锡人, 硕士研究生, 毕业于: 中国矿业大学, 单位: 无锡城市职业技术学院, 现有职称: 讲师, 研究方向: 环境艺术设计。

基金项目: 本文系无锡城市职业技术学院课程思政示范课程项目(编号: 0530605014)。