

# 《Photoshop 平面设计》项目化课程设计与实践

张丽

江苏省扬州旅游商贸学校

**摘要：**职业教育是以就业为导向的教育，学生在校所学的技能毕业后能否与社会一线岗位衔接是首要问题。Photoshop 是 Adobe 公司的图形图像处理软件，使用领域广泛，是计算机应用专业学生学习的骨干课程。项目化课程设计注重与毕业生现状相结合，将项目课程有效地联系起来，整合课程资源、网络资源、将教材规定的内容通过学生自主学习的方式融会贯通。项目课程教学在继承传统教学方法的基础上，结合实际项目和计算机应用专业职业岗位工作的特点和教学资源的实际，有效地培养了学生的综合职业素质。

**关键词：**职业教育；项目化课程；课程设计

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-6288.2024.09.011

## 引言

职业教育是以就业为导向的教育，学生在校所学的技能毕业后能否与社会一线岗位衔接是首要问题！近年来，根据市场调研结果，为了提高人才的培养质量，我校着重推行项目化课程教学的改革。项目化课程设计的原则是：工学结合、以职业活动为导向，以素质为基础，突出能力目标；以学生为主体，以项目为载体，以实训为手段，设计出知识、理论、实践一体化的课程。下面是笔者对计算机应用专业《Photoshop 平面设计》课程项目化教学改革一些探索。

### 一、项目化课程思路

Photoshop 是 Adobe 公司的图形图像处理软件，使用领域广泛，是计算机应用专业学生学习的骨干课程，该课程可以让学生们熟练掌握图像处理的设计与制作，同时也为网页制作、多媒体制作等课程的学习奠定良好基础，注重学生创意能力的培养及训练。以工学结合的理念为切入点，以项目、案例为载体，采取“点线面”相结合的方式，注重知识的应用、加强能力训练、突出动手操作，实现教学做一体化。

点——课程开发以社会实际项目为基点

线——课程教学以行为导向教学为主线

面——教学成果以作品实效化为考核面

通过学校创业园的竞领，来激励学生自主创业，从而以建立自己的公司文化为主线贯穿整个课程，以学生为中心、以工作过程为导向，创设情境，采用小组合作，自主创作，融“教、学、做”为一体的项目教学法，培养学生的职业技能、团队协作能力和创作能力。

## 二、课程目标设计

通过市场调研和对毕业生的跟踪调查我们发现，中职计算机应用专业毕业的学生初始工作主要有图形图像制作、网络系统管理和多媒体制作等。以图形图像制作岗位为例，需要学生能够具有良好的人际交往、团队协作能力，能应用所学知识对图像进行后期处理，进行简单的图形创意设计与制作，进行简单的组织与策划平面广告，Photoshop 在这几个岗位的能力培养中起到关键作用。根据课程在岗位能力培养的作用，我们确定本课程的总体目标是：知道 Photoshop 图像处理的一些基本概念、基本理论，掌握图形图像设计与制作的方法与技术，学会按不同的要求设计海报、广告等作品，在完成项目任务的过程中学会沟通与合作，为学生发展专门化方向的职业能力奠定基础。

具体要达到以下知识目标、能力目标和素质目标：

**知识目标：**了解平面设计的相关基础知识；认识平面设计的基本方法和规律。

**能力目标：**学会 PS 各工具的使用；具有综合运用 PS 进行图像处理的能力；能根据要求设计简单的图形或图像；形成良好的自主学习习惯。

**素质目标：**养成认真细致的工作态度；培养学生的创新意识和创造力；加强学生的团队协作精神；增强学生的竞争意识。

## 三、教学内容设计

基于以上课程目标，根据实际工作过程，结合学生的一般认知规律，我们制定了 6 个工作任务，分别是：初识 PS、企业办公用品、照片处理、广告设计、包装设计、

时尚插画。以学校创业园的竞领作为项目载体来组织教学，根据工作任务创设对应的学习情境：初识 PS 组建公司、企业办公用品设计、企业宣传照处理、企业宣传平面广告、企业宣传光盘包装、企业宣传画册。以初识 PS 组建公司、企业办公用品设计为例制定相应的教学目标（表 1）。

表 1 教学目标对照表

工作任务	学习情境	知识目标	能力目标
初识 PS	初识 PS 组建公司	了解企业标志设计的具体内容；	1. 学会使用钢笔工具组和路径选择工具组绘制出特定的路径； 2. 学会使用形状工具组、“路径”调板设计图形，以培养学生的创新能力、动手操作能力及沟通能力。
企业办公用品	企业办公用品设计	了解企业办公用品设计的具体内容；	具有综合运用钢笔、路径选择和多边形工具的能力；学会熟练使用文本输入工具；掌握图片背景的选择和调整方法；能够利用上述工具独立完成企业办公用品的设计和制作；

四、教学过程设计

教学过程以项目一中的模块一《企业标志设计》为例。

课前教师将设计好的任务上传至学习平台，学生领取任务后自主学习并模仿制作，将模仿作业录频提交，同时，小组合作尝试完成标志初稿的制作。教师课前批改平台作业，通过作业发现学生在基本操作方面的问题。

课中，通过观看视频分析制作流程，学生讨论并反思作业、一改作品，教师针对课前发现的问题重点示范操作易错点，从而解决技能操作的基本问题。然后从设计层面分析问题，讲解要领，学生内化要领二改作品完成技能提升，同时回顾总结企业标志设计的步骤及操作要领，从而完成技能总结，教师从旁指导点评。最后，展示范例作品，引导学生努力尝试创新，学生对比范例，挖掘创新点，三改作品，根据需求继续拓展技能。修改后各组展示并阐述创意，教师组织点评。

课后，根据课中最后的点评，各组完善作品后上传平台，邀请行业内专家再次点评。从而提升学生的创作热情，带着热情继续下一模块的创作。

具体教学实施过程如下：

课前设计：教学内容为自主学习钢笔、路径、形状

工具的使用方法，完成本公司（学习小组）标志的创作初稿。主要活动安排为教师发放任务书，上传学习资源。学生依据任务书，完成学习创作任务。学（自主学习）：学生利用学习资源，学习基本操作；仿（模仿作业）：学生模仿制作“东海创意工作室”标志，并完成录频作业，上传学习空间；创（小组创作）：(1) 学生利用网络自主收集标志设计创意的相关资料；(2) 小组成员分享资料，讨论本公司标志的设计；(3) 小组合作完成本公司平面标志初稿。最后教师收集批改学生的录频作业，查看学生自主学习基本操作的情况，找出问题。

课前内容主要依托网络学习平台，首先通过学生课前的自主学习首先让学生了解本模块的技能学习目标，同时检查学习任务的完成情况；其次通过课前录频作业的制作和批改，培养学生的动手操作能力，让学生发现自身的不足，教师可以找出学生在自主学习过程中的问题，从而确定本模块的难点；最后通过收集资料、分享讨论、小组合作创作本公司标志培养学生的创新能力，激发学生的学习主观能动性，增强学生的沟通能力，培养学生的团队协作能力。

课中设计见表 2：

表 2 课中教学环节实施过程表

教学环节	教学内容	师生主要活动	设计意图	教学辅助手段
课中 视频导入 讨论流程	标志的设计 流程 (10 分钟)	1. 视频导入 2. 学生讨论：学生讨论分析标志的设计流程 3. 教师讲解：企业标志设计的一般流程	1. 创设情境，调动学生的学习积极性。 2. 明确标志设计的一般流程。	多媒体视频
课中 作业点评 指导技能	钢笔、路径、 形状工具的 使用技能 (35 分钟)	1. 作业展示：展示代表性作业及批改情况； 2. 学生演示：展示优秀作业； 3. 教师指导：针对作业问题讲解工具的使用方法； 4. 一改作品：学生反思小组作品制作过程可能出现的不足，对作品进行第一次修改；	1. 激发兴趣； 2. 寻找不足； 3. 突出重点； 4. 反思操作、一改作品； 5. 培养合作能力。	机房教学管理系统

续表

教学环节	教学内容	师生主要活动	设计意图	教学辅助手段
课中 问题分析 提升技能	钢笔、路径、 形状工具的 技能要领 (35 分钟)	1. 发现问题: (1) 学生修改过程中提出的问题; (2) 教师通过观察学生作品修改过程发现的问题。 2. 解决问题: (1) 学生组内、组间探究问题的解决方法; (2) 教师指导问题解决的方法; 3. 二改作品: 学生根据问题解决方案反思本组作品, 第二次修改。	1. 突破难点; 2. 培养学生发现问题、合作探究、解决问题的能力; 3. 创设轻松友好的氛围, 让学生轻松快乐地互相学习。	机房教学管理系统
课中 技能总结 回顾要领	(20 分钟)	1. 学生总结: 回顾钢笔、路径及形状工具的使用方法和技能要领。 2. 教师归纳: 展示钢笔、路径及形状工具的使用方法和技能要领。	通过师生回顾归纳本模块的内容为下一环节做准备。	机房教学管理系统
课中 范例对比 技能拓展	图形立体效果等的制作 方法 (60 分钟)	1. 展示范例: 展示具有效果特色的一些范例标志。 2. 寻找差距: 学生发言, 找出范例好在哪? 3. 教师引导: 提供修改方向, 提供技术资源 4. 三改作品: 学生自主学习, 从效果入手, 第三次修改作品。	1. 通过与范例对比, 激励学生的求知欲, 通过补充知识由浅入深的引导学生积极思考。 2. 培养学生自主学习、合作探究的能力。	机房教学管理系统
课中 展示评价	(20 分钟)	1. 展示作品: 各项目经理展示本组作品, 并简要介绍创作意图。 2. 多维评价: (1) 各公司项目经理评价本组和其他小组的工作情况。 (2) 教师针对技术与过程给予评价。	1. 增强学生自信心 2. 进一步加深学生对所学技能的印象	机房教学管理系统

课后设计: 教师将学生作品及创意设计一起发给创业园经理, 专家给予简要提点。然后教师将专家反馈的意见传达给学生, 学生根据意见完善作品, 精益求精。最后学生将完善后的作品上传学习空间, 完成成果收集。

课后设计的意图主要是通过课后专家指导, 让模块任务的完成与实际工作更加紧密结合; 通过反复修改, 让学生培养追求精致的工作态度; 通过上传作品至学习空间, 让学生养成收集保存作品的习惯; 通过专家的肯定提升学生的学习自信心。体会自己的模拟公司标志设计成功后的成就感, 为下一模块的实施奠定感情基础。

### 五、项目化课程设计实施成效

项目化课程设计注重与毕业生现状相结合, 将项目课程有效地联系起来, 整合课程资源、网络资源、将教材规定的内容通过学生自主学习的方式融会贯通。通过改传统的结果性作业变过程性作业可以准确地找出学生在自主学习操作的过程中存在的问题。联系实际工作情境, 通过课中的“三思、三改”来教会学生学习技能、

提升技能的方法, 并在学习的同时时刻注重职业素养的培养。

### 结语

项目课程教学在继承传统教学方法的基础上, 结合实际项目和计算机应用专业职业岗位工作的特点和教学资源实际, 根据教学目的、教学内容、教学对象等具体情况, 选用不同的教学方法, 并注意把几种教学方法结合使用, 有效地培养了学生的综合职业素质。强调以学生为主体, 注重学练结合, 根据“同组异质, 异组同质”有效分组, 可以最大限度地培养学生小组合作学习。

### 参考文献

- [1] 刘荣肖. 关于《Photoshop 平面设计》课程有效教学的研究 [J]. 中小学电教: 下, 2010(6): 1.
- [2] 张如云, 许波勇. 项目教学法在高职《Photoshop 平面设计》课程中的教学实践研究 [J]. 办公自动化, 2013(6): 3.
- [3] 胥君君. 《photoshop 平面设计》课程教学改革实施探讨 [J]. 计算机产品与流通, 2020.