# 基于"互联网+"的混合教学模式探索

# ——以《AI图形设计》为例

王柳

义乌工商职业技术学院 DOI:10.32629/mef.v2i8.210

[摘 要] 为解决翻转课堂及传统课堂模式中存在的弊端,提升教学质量与效果。本文基于"互联网+"思维,采用雨课堂、极域电子教室等信息化手段,提出一种符合我国高职院校学生学习习惯的混合式教学模式。阐述了基于互联网思维的课程组织和实施方法,并具体论述该课程模式在AI图形设计课程中的应用,以期与我国高职专业课程深度融合,对教学改革与创新实践提供有效借鉴。

[关键词] 互联网+; 雨课堂; 极域电子教室; 混合式教学

# Exploring the Hybrid Teaching Mode Based on "Internet +"

----Taking "Al Graphic Design" as an Example

#### Wang Liu

#### Yiwu Industrial and Commercial College

[Abstract] In order to solve the shortcomings in the flipping classroom and the traditional classroom mode, improve the teaching quality and effect. Based on the "Internet +" thinking, this paper proposes a hybrid teaching model that meets the learning habits of students in higher vocational colleges in China, using information classes such as rain classrooms and polar electronic classrooms. The course organization and implementation method based on Internet thinking is expounded, and the application of the course model in AI Graphic Design course is discussed in detail, in order to integrate with the higher vocational courses in China, and provide effective reference for teaching reform and innovation practice.

[Key words] Internet +; rain classroom; polar electronic classroom; hybrid teaching

# 1 案例背景

随着信息化时代的到来,学生获取知识的途径越来越广,教材更新周期快,知识处于一个动态生成的过程,传统课堂"照本宣科"式的教学手段已经无法吸引学生的眼球。"互联网+"教学改革的推进成为趋势,一系列信息化教学资源、在线教学平台以及新型教学模式相继出现,慕课、微课、翻转课堂等成为热门话题。翻转课堂来源于美国,指学生利用课下时间在线学习与交流,课堂成为集中解决问题的场所,充分体现学习的个性化与主动性。然而在实践中我们发现,照搬国外的教学模式根本行不通。一方面我国职业学校的学生基础本身较为薄弱、缺乏良好的学习习惯;另一方面,学生毕业后就业难、薪资少、社会地位低,认为学不学都一样,导致其缺乏学习兴趣和学习自信。如此一来翻转课堂中过大的自由度导致学生在课外根本无法完成知识的吸收,学习效率大大降低。

#### 2 解决思路

## 2.1教学模式

根据以上分析,我们可以汲取传统教学和翻转课堂优势,降低翻转课堂中的开放程度,同时结合传统课堂中教师的支

持与指导,采用一种符合职业院校学生学习习惯的混合式教学模式。学生在线上以知识目标的学习为主,线下以学生的创作型能力发展为主。同时进行深入的学情分析,关注学生的学习体验,倡导符合学生认知规律的教学方法,充分发挥学生的实践动手能力和学习兴趣,通过任务型课程设计,突出学生的主体地位,强调教师的主导地位。

#### 2.2平台选用

现如今大学生获取信息的途径主要源于手机APP、电视、网络等电子信息媒体,其中手机成为最主要的信息源,由此我们可以从学生感兴趣的手机入手开展课程教学。"雨课堂"就是这样一款只需要手机安装微信就可以进行教学的软件,实施简单快捷,有助于教学互动,并且能够一键生成与课堂行为相关的大数据。

本案例中的《AI图形设计》是计算机信息管理(媒体方向)专业的职业选修课,其功能是对接专业人才培养目标,面向图形设计类工作岗位。在教学的过程中应以职业目标为导向,培养学生平面设计的方法、技巧和创意思维理念。Adobe Illustrator(简称AI)是一款实用性强、应用面广平面设计软件,因而本课程属于实务操作性很强的课程。该课程性质

要求教学过程需要增强演示操作,而极域电子教室就是这样一款可以便捷进行远程控制的软件,实现屏幕广播、学生演示、屏幕录制、文件收发等功能。

#### 2.3 教学方法

根据该课程性质选用如下教学方法:

- (1)任务驱动教学:引入具体的案例为实训任务,设计任务紧密贴合岗位需求,整个教学围绕任务的解决展开,突出知识的应用性,引导学生自主思考,自主作业,激发学生的主动性与积极性。
- (2) 启发讨论教学: 学生分小组讨论课程实训任务的操作技巧, 以学生团队训练为主体, 教师加以适当的引导, 有意识的启发学生为什么要这样操作, 思考操作的内在逻辑, 培养学生分析问题、解决问题的综合素质。
- (3)自主探究教学:选取恰当的教学内容让学生在课前 自学在线课程资源并收集案例作品,课中对作品进行讨论 点评。
- (4)理论+实践教学:课堂中理论讲授和实践辅导穿插进 行,提升课堂效率。

#### 3 实施探究

整个课程分为课前准备、课堂实施、课后拓展三个阶段。在课前学生预习所学知识、收集相关案例,对所学知识事先进行梳理,有一个基本的了解;课堂实施环节围绕综合案例的设计开展,任务的完成需包含课堂需要掌握的整个知识体系,重点培养学生软件操作能力与创新设计能力;课后学生对作品进行美化完善,上传至系统并反馈知识掌握情况,同时教师提供课后拓展学习资料,学生根据兴趣与需求完成设计案例创作,实现能力提升与知识的迁移,课程实施见表1:

		T
环节	内容	教学资源
课前准备	学员分组	雨课堂
	预习新知	Adobe 帮助社区
	案例收集	各类网络资源
	线上讨论	雨课堂
课堂实施	课程导入	极域电子教室、雨课堂
	功能理解	极域电子教室
	任务思考	极域电子教室
	操作引导	极域电子教室、视频录制
	能力强化	极域电子教室
	作品上传	极域电子教室
课后拓展	学习反馈	雨课堂
	知识迁移	雨课堂

表1 教学实施流程

#### 3.1课前准备

- (1)学员分组:为增强课堂活跃度及学生的创新思维。 课前将班级学生分为6组,每组成员6人,每组分配组长,负责 组织小组讨论及相关课程活动。整个小组纳入一个评价体系, 增强团队意识。学员的分组由教师在雨课堂进行随机分配。
  - (2) 预习新知:基于Illustrator的课程特征,在信息化

背景下,学生完全可以通过在网上浏览视频完成基础知识的学习。因此优秀的资源平台是关键,Adobe社区是由Adobe公司负责开发的学习社区,符合学生获取信息的习惯。因而课前要求学生在Adobe社区完成相关知识点的学习。

- (3)案例搜集:为让学生真切的感受到课程内容"有意思"、"有趣"。在课前要求以小组为单位查阅相关设计案例,同时分析设计方法和设计效果,在课堂中展示讲解。案例可由学生在微信公众号、"飞特网"等设计网站、杂志期刊中获取。同时鼓励学生创新,可以对案例提出新的修改意见,意见被采纳后可计入小组评价体系。
- (4)线上讨论: 学生在雨课堂上对相关知识点进行讨论 提问, 教师在线上与学生互动, 帮助学生解决课堂遗留下来 的问题、启发灵感。同时使用雨课堂设置知识点投票环节, 学生在答题过程中的速度和正确率则反映了学生对知识的 掌握情况等, 根据学生反馈情况适当调整教学中的重难点。

#### 3.2课堂实施

在课前,学生使用手机扫描教师所展示的雨课堂二维码签到,通过系统中的签到时间可即时反映学生是否迟到或缺席,同时方面后期进行随机点名、弹幕互动等课堂管理。

- (1)课程导入:为充分发挥学生的主导地位,该环节中由 教师引导各小组将课下查阅的设计案例进行展示分享,其余 小组抢答该案例所用到的操作命令和设计方法。抢答结果由 负责演示的小组进行评价,该过程完成后有教师进行二次综 合点评,并对表现优秀的小组予以平时分奖励。该分享过程 中需要用到极域电子教室中的学生屏幕分享功能和雨课堂 中的弹幕功能。
- (2) 功能理解:经过学生的分享互动,学生对本节课所学内容有了一个初步的熟悉。此时教师介绍相关命令的基本使用方法并进行课堂演示,学生跟随教师演示学习基本命令的操作方法,消化巩固相关知识点,此过程可以让学生将课前预习中学到的内容进行梳理。该过程需要用到极域电子教室的屏幕广播功能。
- (3)任务思考:以任务为导向,教师通过电子教室下发实训材料,由学生根据所学基本命令,以小组为单位分析案例的操作方法并初步绘制图形,锻炼其思考问题、解决问题的能力。
- (4)操作引导: 教师对学生的操作结果进行反馈, 演示实训作业一的基本操作方法, 并强调学生易出现问题的操作。 实践表明, 授课过程中使用视频动画能较好的吸引学生的注意力, 所以教师在演示时可使用电子教室中的屏幕录制功能 将操作过程录制成视频供学生反复参考。学生根据演示对创作的案例进行修改。
- (5)能力强化:完成上述操作后,学生基本能够掌握课程内容,为进一步提升学生对软件的熟练程度,教师使用电子教室布置难度有所提升的实训作业二。要求学生根据前期知识点的学习和操作经验,上台分析并演示该作品的操作流程,演示正确的小组予以平时分奖励。学生演示完成后教师总结

并演示操作,同时将操作过程录制成视频供学生反复参考。 其余学员根据教师提示完成课堂案例的绘制,教师在课堂中 进行指导。

(6) 作品上传: 学生使用电子教室将完成的作品上传至系统, 教师根据学生的表现和作品质量进行个人综合评价。



图1 以学生主体的课堂实施环节

#### 3.3课后拓展

- (1) 学习反馈: 学生在雨课堂中反馈本堂课所学内容, 教师根据反馈结果在线答疑。
- (2)知识迁移:学生通过课程学习已经完成知识的理解与巩固,为使学生能够内化所学,完成知识的应用,教师提供课后拓展学习资料,学生参考课堂教学视频、雨课堂PPT文件,以教材文本为辅助,完成教材中实训作业的创作,实现能力提升。

### 4 成效价值

#### 4.1创新特色

教学模式:本课改变了传统的灌输式教学方法,引入翻转课堂中的新理念,以学生为中心,教师为引导,成果为导向,采用混合式教学模式,注重培养学生主动思考、探究合作能力。

教学手段:在互联网+教学的推动下,本文结合高职院校学生的学情分析,充分利用雨课堂、极域电子教室等信息化教学资源,让学生充分利用手机进行学习,提升课堂效率。

教学任务:结合学生的就业目标,选用真实商业设计为 教学案例,同时充分发挥学生的个性化特点和创新设计能力, 让其对设计任务进行改善,激发学习兴趣,提升审美情趣和 审美能力。

# 4.2不足与改进

不足之处: 个别学生基础较为薄弱, 难以跟上课堂节奏; 而另一部分学生能较快掌握设计技巧, 教师难以全面把控。

改进设想:为每组学生指定一位"小组长",要求小组长课堂表现积极、平时成绩优异、具备较强的责任感与服务精神。在课堂实施过程中小组长帮助辅导基础薄弱学生,在帮助的同时增强自身对知识点的理解,教师根据小组长表现每堂课选出一位予以平时分奖励。

#### [参考文献]

[1]仲梁维,崔怡,李海渊,等.基于"互联网+案例"的教学方法探讨[J].教育教学论坛,2018(40):206-207.

[2]史华伟."互联网+"时代教育信息化与高职高专课程深度融合研究[J].吉林省教育学院学报,2018,34(8):139-141.

[3]孙舒. 慕课在illustrator教学中的应用浅析[J]. 教育现代化,2018,5(21):200-201+203.

[4]徐文博.基于"翻转课堂"新型混合式教学模式研究——以《Illustrator》课程为例[A].中国职协2017年度优秀科研成果获奖论文集(一二等奖)[C].中国职工教育和职业培训协会秘书处,2018:8.

[5]谢幼如,吴利红,邱艺等.用互联网思维创新教学实践研究:课程视角[J].中国电化教育,2017(10):1-7.

#### 作者简介:

王柳(1992--),女,湖南岳阳人,汉族,工学硕士,助教,研究 方向: 包装结构。