

Teaching Research of “Flash Animation” Course Based on Flipped Class

Xiaolong Lv Rong Wu Rui Wang Qi Wang

Baoji Technician College, Shaanxi, Baoji, Shaanxi, 721000, China

Abstract

Nowadays, the Internet information technology is very developed, and the popularity is very high, so for the animation teaching in colleges and universities, the application of flipped classroom teaching mode has been very mature. The support of the basic conditions is not only the promotion of the technical level, but also the challenge that colleges and universities must face in the teaching process of flash animation. Therefore, this paper discusses the feasibility and suggestions of the application of flipped classroom teaching mode in the teaching process of flash animation production.

Keywords

flipped classroom; Flash animation production; teaching; suggestions

Fund Project

Project Title: Research on Flipped Classroom Practice Based on Mobile Learning and Group Cooperation (Project No.: SJJW-KT-2019057).

基于翻转课堂的《Flash 动画制作》课程教学研究

吕小龙 伍蓉 王瑞 王琦

宝鸡技师学院, 中国·陕西 宝鸡 721000

摘要

当今社会互联网信息技术非常发达, 并且普及性非常高, 所以对于院校进行动画制作教学来讲, 应用翻转课堂教学模式已经非常的成熟。基础条件的支持, 不仅仅是技术层面的推动, 同时也是高校进行 Flash 动画制作课程教学过程中所必须要面临的挑战。因此, 论文就翻转课堂教学模式在 Flash 动画制作教学过程中应用的可行性以及建议进行论述。

关键词

翻转课堂; Flash 动画制作; 教学; 建议

基金项目

课题名称: 基于移动学习与小组合作的翻转课堂实践研究(课题编号: SJJW-KT-2019057)。

1 引言

Flash 动画是近些年来随着计算机信息技术快速发展而出现的一种新兴技术, 它主要通过通过对现实存在的物体进行模拟, 从而达到进行动画制作的有效工具。其不光应用于动画制作, 同时涉及到动画的医学与教育, 军事和娱乐等领域均有三维动画制作技术的应用。而在传统课堂当中, 对于动画制作的教学只是进行基本操作技能以及理论知识的传授, 并没有实践技能的教学, 所以学生的兴趣性非常低。翻转课堂教学模式则可以大大提升学生的学习积极性以及主动性。

2 翻转课堂教学特点

2.1 翻转课堂教学模式的意义

所谓的翻转课堂并不是指空间上的课堂的翻转, 而是指时间上的将教学过程中课堂内外的时间进行重新调整。这个过程是增加学生在课程学习过程中主导以及决定权的主要体现。这种主导性质的体现, 主要表现在学生对于课堂学习内容以及学习方式的主导性, 学生可以依据自己的想法以及兴趣来进行课程内容的建议, 并且在实际教学过程中教师从旁作为辅导者的角色存在, 只有当学生出现问题的时候, 教师才会对学生进行指导与讲授^[1]。

2.2 特点

这种转变对于大多数传统教师来讲是非常难以接受的，因为这意味着教师的主导性地位会大大降低，学生渐渐决定教学过程中的相关教学内容的学习，甚至是课后自主学习以及锻炼的内容。而教师在整个教学过程中，则只是通过参与的方式来向学生们进行讲授，同时针对学生在实际学习以及课后练习过程中所出现的问题来进行解决。翻转课堂教学模式，主要是为了使学生们能够在学习过程中真正通过实践来进行学习，而且这种教学模式对于拥有不同技术水平以及不同学习能力的学生来讲，也能够获得很好的教学效果，因为可以根据自身的接受能力以及基础水平来选择课业内容和实践内容，所以同样能够得到锻炼。

翻转课堂教学模式不止进行基础知识的讲授，同时最主要的是要进行实践教学内容的讲授，同时进行实践操作，这也是在翻转课堂教学模式下所占比重以及教学时长最多的教学内容。这就是反转课堂教学模式同传统的教学模式最主要的区别，重视时间操作以及时间锻炼，通过这种时间操作模式来提高学生在面对问题时的自主解决能力，增强学生在学习过程中的主动性与创新性，能够自主的对感兴趣的问题进行钻研并且分析，在之后提出自己的解决思路和方法。而且翻转课堂教学模式，提倡进行团队化的操作以及学习，所以在团队模式下能够更好的进行互相的思想碰撞，对动画制作这种实践性以及问题解决能力要求特别高的课程来讲是非常适合的^[2]。

3 传统动画制作教学模式存在的问题

3.1 教学方式落后且单一

在传统的动画制作教学过程中，课堂以及理论讲解占据了该课程的大部分时间在实际知识讲解过程中，是主要通过语言以及行为将需要传授给学生的知识来进行传授，而在这个过程中，对于实践操作能力以及经验很高的计算机基本操作也是通过书面来传达的，这种知识传授的方式效率非常低，而且学生因为没有实物并且进行操作，所以真正的体验感也不是特别高，实践能力就得不到增长。而且因为这种学习氛围以及学习模式非常的单调且枯燥，所以在后续的学习过程中，这种影响会不断存在并且不断循环，形成恶性循环，导致教学质量难以提升，甚至是下降^[3]。

3.2 问题反馈与解决难

因为传统的 Flash 动画教学是以教师为主导来开展实际教学内容的，所以在这个过程中，学生往往是作为被动接受的主体来接受由教师所传授的知识。而课堂时间有限，所以在教师教学过程中，往往会将需要传授的理论知识优先向学生们进行讲解，而对于需要时间操作能力提升的实践课程，则往往会拖延到课后来进行。而客户进行，因为已经不属于教师的教学时间范围，所以学生们出现问题的时候，不能够及时的得到反馈与解决，学生的实践能力就不会得到提升。而且在这种情况下，因为学生并没有得到真正的技能提升，所以其自身对于知识学习的兴趣也不会增加，久而久之甚至会产生厌烦的感觉，导致后续的学习更加困难。

3.3 学习主动性与创造性受到压制

对于 Flash 动画教学来讲，需要学生们拥有极强的创造性与主动性，这样才能够使其热爱这门课程，并且在这门课程学习过程中掌握真正的技能。但是通过对传统的动画制作教学模式进行研究，能够发现因为理论知识传授的占比非常大，所以学生们在课堂上学习过程中非常的枯燥，注意力也非常容易分散，久而久之学习效率就会大大降低。而且因为教授的学生其基础水平不同，所以在实际教学过程中，教师采用普适性的教学方法，对于那些接受能力不强的学生来讲是非常不利的。而且在课后学习过程中，因为动画制作需要通过大量的时间来进行练习，所以传统课堂教学模式所留给学生进行课后练习的时间也不多，实际的教学需求难以得到满足，教学质量以及效果就不是很好^[4]。

4 Flash 动画制作翻转课堂教学模式应用建议

4.1 基于计算机平台的资源优化整合

资源的优化整合所指的是在实际教学过程中，需要使用到的教学资源以及教学素材，需要在计算机平台上进行全面的整合，这个过程是需要由教师与学生共同来进行的。传统的教学模式下是由教师进行主导，独自进行素材的收集以及资源的整合，然后在课堂上呈现出来，针对于学生的兴趣点捕捉的不足。翻转课堂教学模式则是借助平台来增加学生与教师之间的互动，通过这种互动来捕捉到学生的更多兴趣点，就是以此为基础来进行教学素材的收集与整合，能够更好的贴合学生的实际需求，以及兴趣点来进行课程以及内容的编

排。而且通过线上平台也能够更好的将学生在实际操作过程中所遇到的问题及时的进行反馈以及沟通,教师能够及时的对学生解答,提高学生在学习过程中的积极性^[5]。

4.2 突破传统的师生互动

在过去的动画制作教学过程中,教学模式是以教师为主导,可以说是教师的一言堂,在整个教学过程中学生只是作为被动的接受者,课堂的实际参与率非常低。翻转课堂教学模式的主要目的就是为了改善这个现状,所以在实际教学过程中应该打破传统界限,增加师生之间的互动。这种互动主要体现在学生可以参与到教师的备课环节当中,在教师实际备课过程中,学生可以根据自己的兴趣以及内容也备课,并且将自己的备课内容与教师进行共享和分享。而对于一些好的备课内容,或者是能够对教师备课内容进行补充的,教师也应当充分认可,并且可以在课堂上进行表扬,并且面向学生进行展示,增加学生的学习积极性。通过这种不断的有效互动,既能够保证学生全部参与进来,提高创造性以及设计性,而且教师也能够在与学生不断互动过程中,针对现有的课程内容以及教学方法进行改进,更好地适应当下的学生。

4.3 模块化教学模式

模块化教学模式,主要是为了解决动画制作教学过程中学生的基础水平以及接受能力不同。因为学生的基础水平以及能力并不相同,所以在实际学习过程中朴实化的教学内容对于部分学生来讲并不适合,所以在动画制作教学过程中,可以对现有的动画制作工作,岗位需求以及工作内容进行分析,然后将企业分割成不同的板块,让学生来进行选择。学生可以选择感兴趣的模块进行深度的学习,而对于一些其他学生并不感兴趣或是接受能力较差的学习内容,则可以进行简单的了解,在实际学习过程中仍以自己感兴趣的为主,从而发挥最大的优势。这种培养模式能够极大程度的通过对学生优势能力的培养,增强学生在学习过程中的自信心,使学生在不断学习过程中更加自信,而且更加主动^[6]。

4.4 增强实践操作

对于依托于计算机平台所进行的动画制作教学工作来讲,

实践性教学是不可分割的,而且在翻转课堂教学模式下,实践教学所占的比重也将越来越大。通过计算机应用来进行应用性以及实践性课程,使学生在不断的实际操作过程中能够更好地面对问题,以及分析问题和解决问题。而且因为相较于枯燥的课堂理论知识学习,所以学生的积极性会得到不断的提升,在不断进行问题分析与改进的过程中,学生的主动性以及创造性也将得到提升。对于学生来讲,最终还是要进入社会进行工作,所以应该依托于现有的计算机网络平台来对当下动画制作工作岗位的实际需求以及实际工作任务和内容进行全面的剖析,使学生能够了解当下形式,打破时间与空间的限制,提高其应对未来工作的能力。

5 结语

综上所述,在Flash动画制作教学过程中,依托于现在的信息化技术快速发展应当将传统的教学模式进行改革,增加翻转课堂教学模式的应用。通过翻转课堂教学模式,增加学生在学习过程中的主动性与创造性,提升课程教学的实际效果以及质量。理论方法与实践应当并行在现有的环境下,应当不断针对动画制作教学模式进行改革,不能够止步于前,应当放远于未来。

参考文献

- [1] 张海娟.基于翻转课堂的《Flash动画制作》课程教学研究[J].产业与科技论坛,2019(19).
- [2] 赵娟.基于精品资源共享课程的翻转课堂教学模式研究与实践——以《Flash动画设计与制作》课程为例[J].教育教学论坛,2018(15):143-144.
- [3] 李淑娟.基于SPOC的翻转课堂在高职实践教学中的应用研究——以《Flash动画设计》为例[J].软件导刊(教育技术),2017(04):34-36.
- [4] 徐恣.基于Moodle平台翻转课堂《Flash动画制作》教学应用[J].软件导刊(教育技术),2017,016(11):70-72.
- [5] 马丹.微课程在高职《Flash动画制作》课程中的设计与应用研究[D].华中师范大学,2015.
- [6] 范喜艳.基于翻转课堂的《Flash动画制作》课程教学研究[J].软件导刊:教育技术,2016,15(3):31-32.