

2025 年湖南省普通本科高校教育教学改革 优秀典型项目成果简介

项目名称：以提高核心竞争力为导向的数字媒体艺术专业教学创新研究

单位名称：南华大学

项目主持人：黄静

团队成员：唐卫东、黄信初、谭丽

一、项目研究背景

1、研究背景

1.1 国外研究状况

随着网络技术和数字媒体的发展，翻转课堂这一行之有效的教学模式逐渐兴起和发展，其研究主要包括三个阶段。一是探索阶段。2004 年前后，美国的卡尔·费舍（Karl Fish）、伯格曼（Jonathan Bergmann）以及亚伦（Aaron Sams）对翻转课堂这一新模式进行了初步尝试，伯格曼以及亚伦在专著《翻转课堂与慕课教学：一场正在到来的教育变革》中首次对翻转课堂进行了定义并系统阐述了基本构架和有效性。二是推广阶段。2009 年，美国的萨尔曼·可汗（Salman Khan）建立的可汗学院借助互联网的影响力让更多的人了解了翻转课堂，其在《翻转课堂的可汗学院—互联时代的教育革命》中指出翻转课堂可以适用于不同层次的教育对象，具有很强的普适性。三是发展阶段。2010 年后，更多国家和地区通过应用和研究翻转课堂促进了该模式的验证，如澳大利亚昆士兰大学通过量化评估证实了翻转课堂的有效性。伯格曼在新作《翻转课堂与深度学习：人工智能时代，以学生为中心的智慧教学》借鉴人工智能的深度学习模式，提出了结合翻转课堂开展深度学习的途径与方法。总之，外国学者普遍认为**翻转课堂作为一种新兴的**

互动教学模式在学生学习动机增强、学习参与度提高、学业成绩提升、师生关系改善等方面具有实践价值。

1.2 国内研究状况

(1) 国内较早的研究集中于 2012 年,《中国信息技术教育》和《中小学信息技术教育》于当年分别刊登了一批文献,其中带有科普性质的杨刚的《十大“翻转课堂”精彩案例》、张金磊的《翻转课堂教学模式研究》、张跃国的《透视“翻转课堂”》、金陵《“翻转课堂”翻转了什么?》、兰艳的《美国教师的“翻转课堂”体验》等共同构成该领域研究的早期文献。

(2) 2012-2021 年,国内对翻转课堂从接触开始过渡到了解,并迅速形成研究热点,研究文献数量呈现持续增长态势。(图 1)

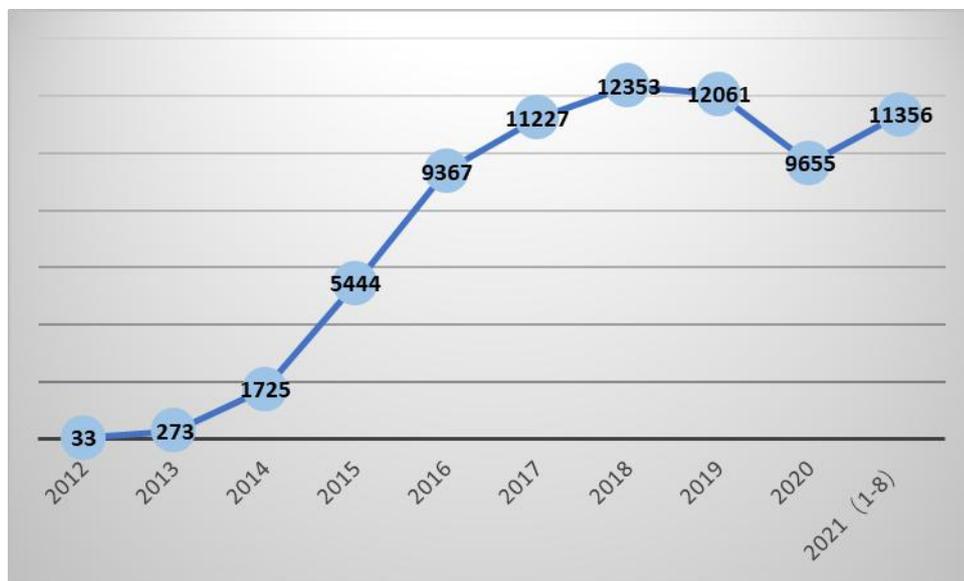


图 1 - 2012 年至 2021 年国内学术期刊“翻转课堂”知网检索趋势图示

目前,国内对翻转课堂的研究更侧重于针对性的实证研究及其策略研究。(1)就基础研究而言,以金陵、田爱丽、张跃国、何克抗为代表的一些学者对翻转课堂进行科普、评价与本土化的理论思考;以卢强、翟雪松、王素敏、李晓文、于文浩为代表的一些学者对翻转课堂的有效性进行了研究,并对师生角色的定位、教学互动、课件制作中存在的问题进行了反思。(2)就具体应用而言,以钟晓流、汪晓东、赵兴龙为代表的大多数研究者将翻转课堂教学模式应用在不同学科、不同课程的针对性的实践研究作为主要的研究内容,对翻转课堂的技术、平台开发与应用、教学方法,教学设计、课堂学习内容选择等提出了具体研究对策。

不足之处在于:一是在理论创新特别是涉及师生教学关系转变的突破性理论创新较少。如,对学生身份的定义仍停留在传统理论关于学生承担“学习”责任

的理论定位，未能激活学生在翻转课堂中的活力；对于教师身份的定义则受制于翻转课堂关于教师承担“辅助”责任的理论定位，未能发挥教师在翻转课堂中的核心主导作用。二是**实践创新特别是针对本科阶段的不同专业进行个性化实践创新较少**。现有研究大都注重于翻转课堂的通用性研究，针对个性特质化研究不够。如，尚无从数字媒体艺术专业角度出发探讨构建翻转课堂的个性化研究。这些都不利于学生特别是数字媒体艺术专业核心竞争力的培养，但也为本课题的研究提供了突破口：通过创新和引入“教学相长”理念重塑师生教学关系，从数字媒体艺术专业的特质出发，创新和引入“教学相长”理念重塑师生教学关系，探索构建以三个关系、三个时段、三个链条（闭环）、一个支点为构架的翻转课堂模式（以下简称“3331”模式），为数字媒体艺术专业的翻转课堂教学提供有益参考，为其他本科专业的翻转课堂模式创新提供思路借鉴。

二、研究目标、任务和主要思路

1、研究目标

本课题拟在借鉴国内外相关研究成果的基础上，围绕创新翻转课堂模式展开研究。本课题的主要研究目标包括两方面：一通过创新和引入“教学相长”理念，进一步完善翻转课堂关于教学互动的理论；二对于当前翻转课堂模式的发展实践进行梳理、概括和总结的基础上，构建数字媒体艺术专业的三个关系、三个时段、三个链条（闭环）、一个支点的翻转课堂“3331”模式，在该模式下，通过学生微课制作提升数字媒体艺术专业学生的媒体策划、设计实践能力及其数字影片创作与制作的能力，同时通过翻转课堂教学巩固其理论基础，提高学生的数字媒体专业核心竞争力，从而为促进数字媒体艺术专业核心竞争力的培育提供参考。

2、任务

（1）理论层面

①数字媒体艺术专业核心竞争力的内涵。结合国家层面的指导性意见对数字媒体艺术专业核心竞争力的内涵、外延开展探讨。

②翻转课堂的有效性和不足。在国内外研究基础上，针对翻转课堂在数字媒体艺术专业核心竞争力培育中的有效性，以及在本土化过程中的不足开展研究。

③“教学相长”理念的创新和发展。借鉴知名心理学家、斯坦福大学已故教

授 Robert Zajonc 的“指导假设”（tutoring hypothesis）概念（在拥有多个孩子的家庭里，哥哥在传授弟弟妹妹生活、学习经验的过程中进一步巩固所学知识，从而增强自身的智力），对传统的“教学相长”理念进行创新，并以此为基础推动翻转课堂相关理论的发展。

（2）实证层面

从提升学科核心竞争力角度出发，对以三个关系、三个时段、三个链条（闭环）、一个支点为构架的翻转课堂模式开展实证研究、分组研究。

①构建三个教学关系。通过对学生的身份进行重构，尝试在“学”的身份之外，赋予其“教”的身份，即由高年级学生与教师共同承担“教”的身份，低年级学生承担“学”的身份，由此构建任课老师与高年级学生、高年级学生与低年级学生、任课教师与低年级学生三个教学关系。

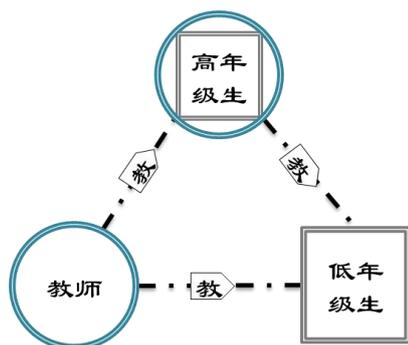


图 2 - 三个教学关系示意图

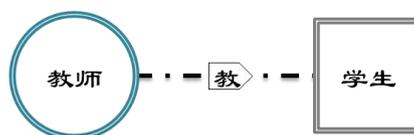


图 3 - 传统翻转课堂示意图

②构建三个教学时段。按照翻转课堂的模式，着力构建三个教学时段，一是课前阶段，学生结合数字媒体进行视频课件的制作和学习，做好课程的预习；第二个阶段是课中阶段，由三个教学关系互动开展课堂教学；第三个时段是课后阶段，由三个教学关系分别对学习效果进行评估并给出考核分数。

三个教学时段和三个教学关系共同构成了九个教学环节，分别是高年级学生在第一阶段的视频课件制作环节，在第二阶段的课堂指导环节，在第三阶段的课后评分环节；低年级学生在第一阶段的视频课件自学环节，在第二阶段的课堂互动环节，在第三阶段的视频课件评分环节；任课老师在第一阶段的视频课件把关

和自学指导环节，第二阶段的课堂教学推动环节，第三阶段的综合评分环节。

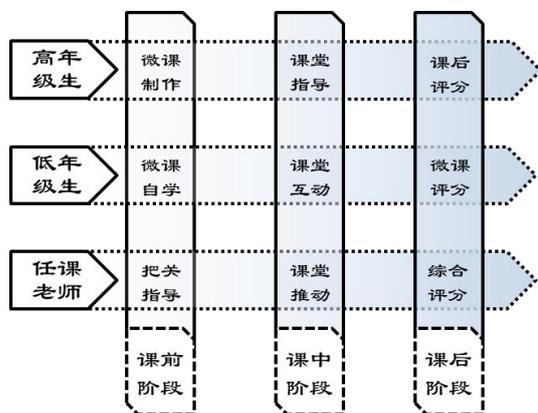


图 4 - 三个时段三个关系九个环节示意图

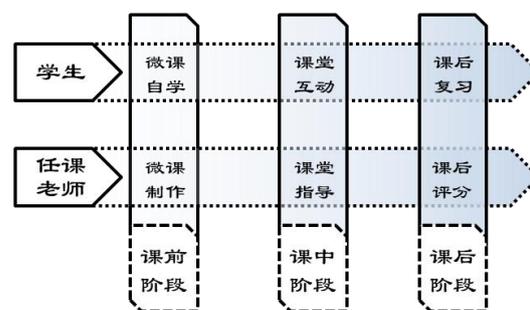


图 5 - 传统翻转课堂示意图

③构建三个教学链条。尝试将大一至大四每个年级在三个教学时段中逐级作用的关系串起来构建三个链条。第一个链条是在课前阶段构建一个视频课件制作链条，由大四学生制作大三学生的视频课件，大三学生制作大二学生的视频课件，大二学生制作大一学生的视频课件；第二个链条是在课中阶段构建一个指导链条，由高年级学生在课中阶段对低年级学生的课堂学习进行指导；第三个链条是在课后阶段构建一个评分链条，这个链条分为两个方向，一个方向是高年级对低年级的课堂学习情况进行评分，一个方向是低年级对高年级的视频课件制作质量进行评分。远期在条件成熟后，可将三个链条完善为三个闭环。

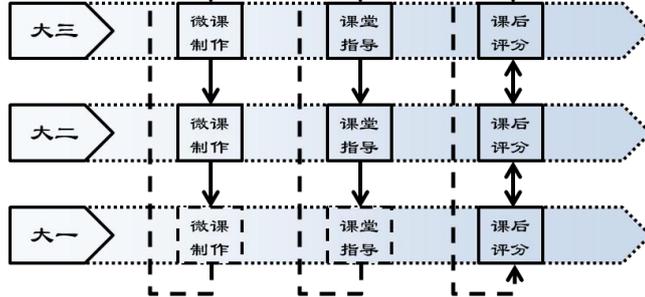


图 6 - 三个教学链条及远期三个教学闭环示意图

④构建一个教学支点。不同于以学生为中心的传统翻转课堂模式下教师角色的弱化，“3331”模式对老师的综合能力提出了更全面的要求，不但要求老师要有较强的教学能力，还要有极强的综合协调、组织能力，才能在整个教学体系中做好课程的设置、四个年级的协调同步、视频课件的质量审核和运用、课堂教学的引导、课后评分的综合运用等总体性工作，确保这个教学体系能够顺利运行。所以能否以教师为中心构建一个统领全局的教学支点，对于本课题的研究最终能否取得成功具有决定性意义。

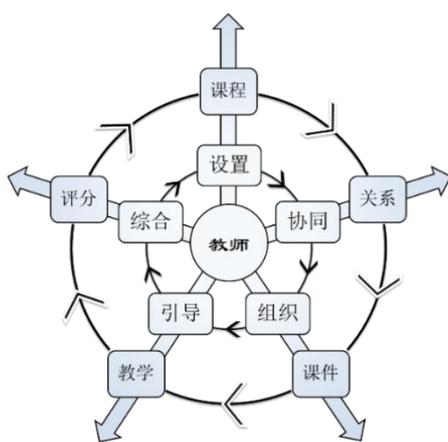


图 7 - 一个教学支点示意图

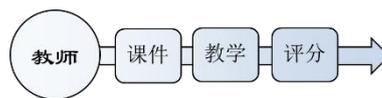


图 8 - 传统翻转课堂示意图

1.3 拟解决的关键问题

(1) 打破束缚，让学生在学而优则“教”中提升学习主动性。打破学生只学不教的传统观念束缚，引入和创新教学相长理念，由高年级学生与教师共同承担“教”的身份，形成任课老师与高年级学生、高年级学生与低年级学生、任课教师与低年级学生之间的多维教学关系，通过让学生在翻转课堂中进行学习后，继续参与对低年级部分教学活动的方式激发其学习主动性、有效性。

(2) 打造支点，让教师在职责转变中提升教学把控能力。针对翻转课堂强调以学生为中心、淡化教师教学作用所造成的教学堵点，通过重新定义教师的身份，以转换定位、拓展职责、提升能力为途径，让教师回归教学的核心位置，成为主导教与学互动关系的支点，提升翻转课堂的教学互动效果。

(3) 打通循环，让课堂在架构整合中提升教学多维度互动合力。针对现有翻转课堂模式局限于一个班级、一个流程的不足，切合数字媒体艺术专业的特性，通过创新设计，打破年级界限、打破“教”“学”界限，打造三个关系、三个时段、三个链条（闭环）、一个支点的“3331”立体构架，将任课教师、高年级学生、低年级学生等教学要素整合到翻转课堂中来，提升翻转课堂教学互动的合力。

3、主要思路

在资料查找和专家咨询的基础上确定选题。之后通过数字媒体艺术专业核心竞争力的内涵、翻转课堂的有效性和不足、“教学相长”理念的分析形成研究的基础理论分析框架。进而从教学主体、教学时段、教学链条、教学支点四个维度构建数字媒体艺术专业“3331”模式。最后通过对比研究验证“3331”模式在提升数字媒体艺术专业核心竞争力上的有效性。（具体技术路线见图9）

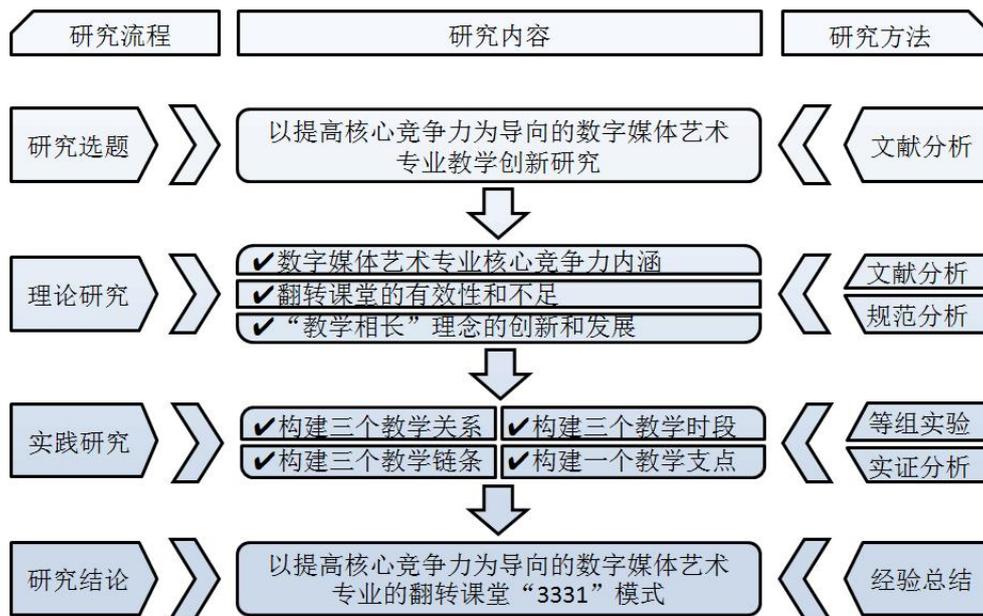


图 9 -技术路线示意图

三、主要工作举措

2021 年，项目组成员完成前期调研，资料搜集文献分析工作。

2022 年，在具体的课堂中开展翻转课堂，用项目驱动的方式给学生布置任务，混合式教学分层分类培养，形成教学相长理念的创新和发展。

2023 年，继续通过课堂中具体模块化的设计，动态调整三个教学关系，构建三个教学时段，构建三个教学链条，构建一个教学支点。

2024 年，成果量化：发表了 2 篇相关省级期刊论文，以及一篇调研报告。研究项目的研究成果转化应用 2 项落地。具体情况如下。①衡州八景元素在衡阳企业产品上的应用设计，转让金额 6.6 万。②“湖湘廉吏”系列动漫设计制作。

四、取得的工作成效

本课题组在 21 级、19 级中就动画原理与技法课程实施了以提高核心竞争力为导向的数字媒体艺术专业教学创新研究。截止目前，19 级班就动画原理与技法课程按照 40 课时制作了 10 个微课课件，很好地实现了对动画原理与技法课程的实践性复习。21 级学生在课前很好地通过 19 级学生提供的微课进行了课前学习，在课程过程中参与讨论的积极性得到了极大的提升，并通过 21 级班学生的课堂讨论环节中的引导，深化了对所学知识的理解和掌握。在期中、期末以及平

时成绩的得分中 21 级的 90%以上的学生都有明显的提升。

综上，21 级的学生和 19 级的学生，通过以提高核心竞争力为导向的数字媒体艺术专业教学创新研究在动画原理与技法的课程学习中实现了让学生通过“学”掌握书本知识，通过“做”实践提升技能，通过“教”检验学习效果，从而达到“教学相长”的综合效果。

2021-2024 年带学生参与了各类国家级省级艺术竞赛。4 年里共获奖 32 项，竞赛获奖数逐步增长。

五、特色和创新点

本课题对教学相长的概念进行创新，并引入微课、翻转课堂的教学模式，发挥数字媒体艺术专业学生的专业特长，让学生以“教”的身份在不同的教学阶段、不同的教学环节参与到微课、翻转课堂的课件制作、课堂互动、成绩评估中来，让学生通过“学”掌握书本知识，通过“做”掌握制作技能，通过“教”检验学习效果，从而达到“教学相长”的综合效果。

成果的理论创新，搭建了翻转课堂这一新兴多维度互动教学模式与提升数字媒体艺术专业核心竞争力之间的理论链接，拓展和创新提升了数字媒体艺术专业核心竞争力的相关教学理论；有助于完善和发展翻转课堂的理论体系，为研究的拓展和深化奠定学理基础、廓清研究框架，且有助于对翻转课堂发展实践进行梳理、概括和总结，通过提炼和归纳出带有规律性的、普适性的经验，为提升数字媒体艺术专业学科核心素养培育提供有益的参考和借鉴。

成果的实践创新，结合数字媒体艺术专业特性和教学现状创新翻转课堂构架模式，进行教学实验、实证分析等实践性研究，并且通过统计和分析实施翻转课堂与提升数字媒体艺术专业核心竞争力之间的数据关联，为提升数字媒体艺术专业核心竞争力提供了实践性参考和借鉴。