

重庆市工艺美术学校

计算机动漫与游戏制作专业部

教学模式改革实施方案



进入知识经济时代，社会发展迅猛，科技日新月异，对当前的职业教育提出了更高的要求，要培养能适应社会、时代发展和需求的专业技能型人才。而传统的教学方法，不仅难以适应信息化与科学技术高速发展的时代，更难以培养出满足科学技术不断创新的现代企业对员工的基本需要，直接导致学生毕业后就业困难，并影响学校的发展。因此，我们必须更新教育观念，改变传统的教育模式，调整培养目标，深化学校教育教学改革，积极探索有效的教育教学方法。

同意 10/7

一、教学改革目标

以本次市级示范校建设为契机，综合计算机动漫与游戏制作专业专业项目组《人才调研报告》、《典型工作任务与职业能力分析报告》、《课程体系建设》、《人才培养方案》等前期示范校工作成效为依据，结合学校课堂教学实践，总结出了项目教学模式的改革方案。

项目教学模式是指将计算机动漫与游戏制作行业的一个完整设计项目导入教学过程中来，学生在不同课程的教师指导下收集该项目相关信息、拟定设计方案、实施项目制作并最终评价制作效果及个人表现，学生通过在整个制作过程中的全程参与，掌握教学计划内的教学内容。由于计算机动漫与游戏制作专业具有较强的实践性，因此我们探讨的项目化教学运用的是企业实战项目，是针对甲方的具体要求去完成制作，通过设置连续性、渐进性的实践环节来加强应用型人才培养的效果，是在理论学习的基础上展开完整实践工作的项目教学模式。我专业坚持教育教学以学生为主体，能力为本位，任务为驱动，作品为载体，岗位为主导，培养学生动手能力，提高课堂教学质量，满足企业用人要求。

二、具体措施

1.校企紧密结合、专家深度参与

针对目前中职学校动漫专业人才培养中专业方向单一、职业技能和就业面狭窄、转岗适应能力较差的问题，学校在人才培养过程中深化工学交替，融合我校计算机动漫与游戏制作专业特色，结合“基于师生职业能力生长的3场所6阶段工学交替”人才培养模式，着眼于学生技能技术与行业要求的融合，聘请行业专家、企业一线设计主管参与专业教学过程，促进学校与企业紧密结合深度参与。共同培养符合行业企业要求的技能型中职学生。

2.尊重学习规律、6段渐进教学

尊重学生的心理与生理特点,以学生为主体,以能力为本位,任务为驱动。遵循专业技能成长轨迹,培养学生实际操作的能力。按照结合专业技能学习进行观岗、跟岗、拓岗、试岗、顶岗、定岗的6个岗位阶段进行工学交替学习。

3.构建课程体系,精化项目课程

根据本专业市场需求,结合《人才调研报告》、《典型工作任务与职业能力分析报告》等,将本专业划分为插画漫画、二维动画、三维动画三个发展方向。由专业部牵头、大师、企业专家指导,教师执笔撰写《数字插画》、《二维动画基础》《三维动画基础》三本符合项目式教学模式改革的适用教材;编写理论与实践相结合的教学设计、教案及配套的资源库,推进精品课程建设。

4.“专家、教师、学生”工作室三先生制

实训工作室由教师与企业专家交替授课,企业专家重点负责项目任务的制定、规则的讲解、任务的分配、工作时间表的确定;教师负责任务的监督与跟进,技术问题的解决当技术问题无法解决时及时与企业专家沟通;同时,各个项目组还安排高年级的项目负责学生带领低年级的学生进行实

训练习，形成专业教师、企业专家、高年级项目负责人学生的工作室“三先生制”教学。

5.教室工作室企业 学习场所三结合

为了缩短与企业的差距，将学校教室、工作室以及企业三场所有机结合。

三、教学模式具体实施环节

1. 结合“基于师生职业能力生长的3场所6阶段工学交替”人才培养模式，教学环节分为6阶段。

(一) 深入企业观岗、初步了解岗位

入学阶段，先深入企业参观学习，结合专家讲座让学生对行业企业有初步的了解。并通过观岗发现学生感兴趣的工作岗位。

(二) 专业基础学习、企业项目实训

观岗后回到学校进行专业基础知识教学，让学生了解每个岗位的基本素质要求和相应的技能要求。企业专家与教师共同分析学生的作业。针对学生的具体情况企业和学校共同制定育人方案、教学计划和实施意见。在学生掌握基本技能的情况下，将企业的简单项目植入教学中，进行内容来自企业的项目教学。分项目组或独立完成实训任务，通过项目工作态度、完成的时间、完成质量对学生进行评价。通过评价，教师与企业专家团队共同商议学生可能适合的几个岗位。为下一步的试岗做准备。

(三) 三先生制教学 工作室跟拓岗

进入工作室进行专业方向课的教学。根据前期的判断分析，本着学生自愿的原则，将学生分入二维动画、三维动画、原画漫画项目组进行有针对性的学习。这个阶段的学生，按企业构建相应的企业架构，选出有层级的项目梯队，将学生分配到不同的工作岗位上去完成项目任务。每个项目组这个阶段的教训内容是企业项目。

(四) 再参观再考评 竞争企业试岗

项目教学阶段将再次安排学生进企业进行参观，通过座谈的方式让学生了解企业员工的工作速度，工作质量。让学生参照企业员工对自己进行评价打分。企业主管讲解企业员工的考核方案，以及选人用人的标准，让学生明确自己的优势与差距。同时选拔个别优秀的同学进入企业进行试岗实习。大部分学生继续在校内实训基地进行项目实训学习，建立有梯队的竞争机制。这个阶段教师和企业专家运用各种手段调动学生的潜能，努力构建能够承担企业订单的校内实训基地的专业项目组，使优秀的学生能够通过完成订单获得收益。

(五) 总结反馈差距 回校专项补训

通过试岗的阶段，不仅可以让学生感受企业文化了解企业要求，也能让其回到学校将自己的所学所见反馈给其他同学，同时可以在进入工作室进行技能专项补充训练。

(六) 掌握系统技能 到企顶岗定岗

通过前面的系统学习，安排学生到企业顶岗实习，最后定岗。

2. 评价制作效果及个人表现

通过学生自我评价、教师及班主任评价、专家终结性评价的指数，最终生成每位学生的知识、技能和素质发展评价综合指数，形成评价报告单，并存入学生档案，作为用人单位评聘人才和高等院校招录新生的重要依据。

3. 能力发展鉴定

由企业专家与教师，及大师组建鉴定小组，鉴定教学是否达到预期的教学目标。

4. 教学反思

根据自身实施教学方案的感受与学生的反馈情况，查清是否实现预定教学目标及原因，以利提出改进意见。包括教学目标设计是否合理；教学情境创设是否有效；运行过程是否顺利；教学方法是否适宜；能力发展目标是否达成等等。