

我院教师在第三届全国高校教师教学技能大赛上获奖

全国高等院校计算机基础教育研究会

高计会【2019】字第 027 号

第三届全国高校教师教学技能大赛简章

图 1 赛事文件截图

7月28日，由全国高等院校计算机基础教育研究会主办，中国电子视像行业协会数字影像创意委员会支持协办的第三届“全国高校教师教学技能大赛”颁发了获奖结果。经过紧张激烈的角逐，艺术设计学院多媒体教研室陈思辰老师、郭莹莹老师分别在本次比赛中获得二等奖、三等奖。



图 2 获奖文件截图

据悉，该项赛事为进一步树立现代教育理念，深化高等教育改革，迎接一流专业建设和教学评估，强化优秀师资在专业建设中的重要地位，做“四有好老师”，研究与实施全媒体时代教育教学创新方法，促进现代教育技术技能与专业教学更好的融合，培养教师的实践应用能力，提升教学艺术感染力，推动教师专业发展和教学能力提升，总结和检阅高等学校教育技术培训与考试的经验与成果。

评选指标	分值	评选要素
教学设计	20	教学目标、对象明确，教学策略得当；界面设计合理，风格统一，有必要的交互；有清晰的文字介绍和帮助文档。
教学内容展示	20	内容丰富、科学，表述准确，术语规范；选材适当，表现方式合理；语言简洁、生动，文字规范；素材选用恰当，结构合理。
教育技术运用	20	运行流畅，操作简便、快捷，媒体播放可控；导航方便合理，路径可选；新技术运用有效。
创新与实用	10	立意新颖，具有想象力和个性表现力；适于网络共享，能够运用于实际教学中，有推广价值。
教学互动	20	教学管理功能方便、实用；具备良好的师生、生生交互环境；过程可控，导航清晰、明确。
教学短片视频制作	10	教学视频剪辑完整，画面流畅，声音清晰。

图 3 赛事要求

本次大赛范围不仅限于数字创意教学领域，此次大赛以推动全媒体时代教育教学理念在计算机基础教育、IT教育、网络教育、影视、动漫游戏、艺术设计、电子竞技、数字媒体与数字艺术设计等相关专业中的应用为指导思想，旨在提高教师新时代教育技术应用能力为主旨。大赛遵循公平、公正、公开的原则，由数字创意专业委员会组织专家，对参赛教学视频进行评选。大赛分初赛和决赛二个阶段，由专家评选出各类奖项，最后举行大赛的颁奖仪式和现场教学技能交流。

教师心得：

2020年是“特殊”的一年，一场突如其来的疫情牵动着亿万国人的心，面对当前疫情防控的严峻形势，我校严格贯彻落实党中央、国务院决策部署和教育部、江西省教育厅相关文件精神要求，按照“停课不停教、停课不停学”的工作部署，提出“在线办公、在线上课、在线指导、在线实习、在线实验、在线培训、在线保障、在线评价、在线管理、在线督导”十个方面的总体指导思想。

在接到学校与院部通知后，大家迅速行动起来，认真研究超星学堂、学堂在线、在线优慕课和智慧树等平台，最终选择在优慕课进行课堂建设，腾讯课堂进行直播的线上教学。

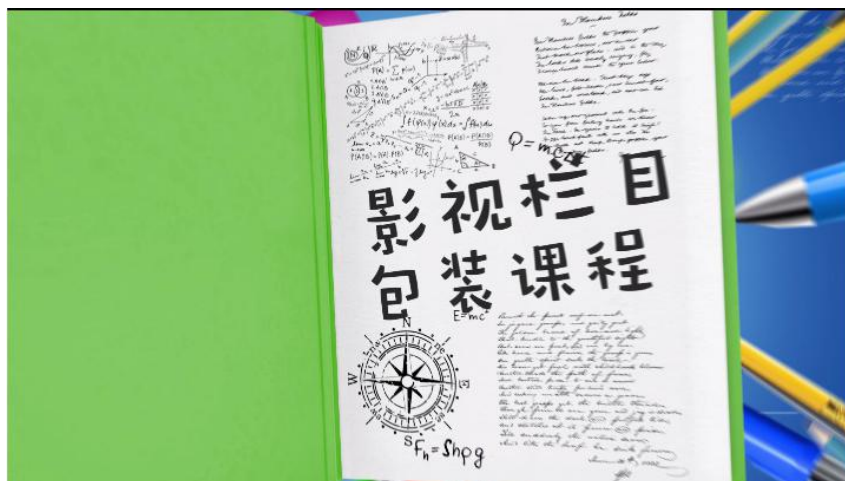
在微课录制过程中，需精心安排课堂设计，加强课前预习、课中互动、

课后答疑等环节，把握整体效果。在设课程的编排时，应所以学生为中心，更好的开展课堂教学。时代在变化，思想观念也跟随着改变，促使我们要不断的接受新事物、观察和研究学生的心里变化和兴趣爱好，目的为了不断的去探索和研究适合当代大学生的教学方式。

随着计算机的普及发展，电脑操作技术也趋向由繁到简，掌握运用的学习过程逐渐缩短，使大多数专业制作人的工作效率明显提高，并能够根据电脑所提供的最大表现空间来编辑变化多样，视觉丰富，形式美观的多媒体设计与展示，无论在艺术美感、观众认同度，还是信息承载量上都有较大的发展。在日后的教学中也会结合本次心得和成果更加努力！

获奖作品展示：

(1) 陈思辰——《栏目的概念》（二等奖）



《影视栏目包装》是数字媒体艺术专业的核心课程，本课程将进一步强化学生的综合实践能力。该课程通过对从栏目包装的设计基础入手，将栏目包装中设计包装项目的基本要素进行详细讲解，结合栏目创作的实践训练，加强学生对各专业知识的综合运用。通过本课程使学生充分认识掌握实践技能的重要性，提高学生的实践设计操作能力，使学生能够适应现代社会对栏目包装设计人才的要求，满足就业的需要以及可利用前沿技术进行栏目包装设计。

本视频为《影视栏目包装》第一章的第一节，旨在让学生明确影视栏目中包装的概念以及其重要性，为后续栏目要素制作以及栏目拍摄与合成做好理论基础。

(2) 郭莹莹——《游戏造型设计》（三等奖）



《游戏造型设计》课程从科学和艺术发展的角度，对数字媒体艺术的概念、分类、发展历史和现状，本课程通过基础理论讲授和实践教学，训练学生的游戏美术设计能力，以典型的游戏角色或场景造型案例指向，提升学生游戏造型设计能力以期能在游戏公司从事相关游戏造型设计工作，培养学生游戏设计能力。

而在本章节内容中主要是针对怪物角色造型设计进行了基础理论讲解，通过对怪物形象的诞生及我国古代社会时期的神话故事《山海经》结合的形式，有利于学生更加理解怪物造型的具备的无限想像性，同时怪物形象本身是人们精神的产物，因此在想的时候可以结合到不同动植物的形象组合形成，但这种组合形式需要掌握到不同动物特征所进行，而本次课程中，主要是通过理论的理解来带给学生更多想象力，来创造一个全新的怪物形象。

艺术设计学院

2020. 8. 16