

国外教育教学模式对我国高职教育发展的启示*

——以动漫设计与制作专业教学模式改革为例

邵文红, 卢 军

(阜阳职业技术学院, 安徽 阜阳 236031)

【摘要】本文借鉴国外动漫设计与制作专业教育教学经验,分析了我国高职院校动漫设计与制作专业教学模式的现状,指出校企合作是我国高职院校动漫设计与制作专业教学模式改革的趋势。校企合作可以实现学校与企业的互利双赢。学校可以利用企业的资源,解决师资、设施、技术短缺的问题;企业可以利用学校的资源,解决用人、科研、产品宣传的问题。通过对校企合作教学模式的探究,可以完善以就业为导向的应用型动漫人才的培养路径。

【关键词】教学模式;校企合作;动漫设计与制作专业

【中图分类号】G712;J218.7-4 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1891(2013)04-0133-03

当今社会,随着人们学习、娱乐和休闲方式的变化,伴有动漫形象的图书、游戏、玩具、文具、服装、影视及音像制品等,广受各阶层尤其是儿童和青少年的喜爱。动漫作品如此巨大的商业影响力,使社会对动漫人才的需求大幅增加。一时间,一些综合性大学和职业院校,甚至社会培训机构,都相继开设了动漫设计与制作专业。通过近几年的教学实践,动漫设计与制作专业教学逐渐步入正轨,动漫人才培养努力适应市场需求,进入快速发展阶段。快速发展的同时也存在不少问题,尤其是高等职业院校动漫设计与制作专业毕业生,由于学历层次相对较低,动手能力相对不足,使得他们的就业前景面临不上不下的尴尬局面。加强实践应用能力的锻炼,是提升高职毕业生质量、确保就业率的关键,而高职学生应用能力的锻炼和提高,则需借助于良好的教学模式,高职院校动漫设计与制作专业教学也不例外。毋庸置疑,动漫人才的质量影响到动漫产业的发展,动漫产业的发展又直接影响到动漫设计与制作专业学生的就业。可见,动漫产业的发展 and 动漫高质量人才的培养是相辅相成,互相影响的。

1 教学模式的形成

何谓模式,现代汉语词典是这样解释的,模式是指“某种事物的标准形式或使人可以照着做的标准样式。”^[1]可见模式注重的是规律形式,它既可以是前人经验的总结,也可以是自身探索的归纳。模式是人类经不断探索,并构思、创造的一种供人类在生活实践当中解决问题的方法。模式的应用领域非常广泛,可以应用在教学、生产等人类活动的各个领域,它可以为我们提供理论指导,并帮助我们完成各项任务,从而显示出事半功倍的效果。当

然,模式在运用和实行过程中,不能死记硬背、照搬照抄,以防止经验主义与教条主义的滋生,更不能让它禁锢我们锐意进取的创新思想,而应在实践过程中适时地采用,并不断地完善。

教学模式的形成,主要目的是为了解决教学过程中遇到的问题,它一般是由前人在教学实践过程中形成经验总结之后而进行的归纳,或为自身通过不断修炼、探索、完善,经教学实践检验证实为科学、严谨的教学方式方法并演绎的设计模式。无论是归纳法还是演绎法的教学模式探究,其出发点都是为了提高教学效果,使学生受益。教学模式的探索不是一朝一夕的,它需要教育工作者在实践教学不断领悟、总结,并且要与时俱进,以学生为本,切实为学生着想,使学生提高学习兴趣,并乐于学习、自主学习、终身学习,对学生今后的良性发展可谓意义深远。

高职动漫设计与制作专业近几年特别火爆,原因在于新媒体技术的发展以及国家的大力扶持。目前全国各大高职院校绝大部分都开设了动漫设计与制作专业,但对于如何进行动漫设计与制作专业教学模式的运作,还一头雾水,提升动漫教学水平,采用合理的教学模式,可谓任重而道远。因此,探讨基于培养职业能力为目标的高职动漫设计与制作专业教学模式改革的走向是本文论述的关键。

“教学模式是某种教学理论或思想在教学活动中的具体表现形式,它总是以简化的形式表达和反映它们依据的教学理论或思想,具有一定的操作基本程序,便于教育工作者掌握。”^[2]即依据教学目标组织不同类型的教学活动,可包括课程的设置、教学活动的设计、实现教学活动的条件等等。合理的

收稿日期:2013-08-10

*基金项目:2012年安徽省教育厅高等学校省级教学质量与教学改革工程教学研究一般项目“高职艺术设计类专业课程教学模式改革走向”(项目编号:2012jyxm662);2011年阜阳职业技术学院校级教科研项目(项目编号:2011JKYXM20)。

作者简介:邵文红(1966-),女,安徽阜阳人,副教授,主要从事环境艺术设计、动漫设计与制作、视觉传达艺术设计等教学与研究。

教学模式可以推动教学,达到意想不到的效果。我们现在所提出的教学模式改革,就是要突出高职的职业性、实践性、技术性、应用性等特点,改革的思路不妨从国外的一些教学模式中找到借鉴的地方,以突破我国高职的动漫教育模式改革的瓶颈。

2 国外动漫教育教学模式

2.1 美国动漫教学强调创意性与学习自主性

从动漫的发展史中不难看出,美国一直以来都是引领动漫创意与技术的大国。世界首部有声动画片《威利号汽船》、世界首部动画长片《白雪公主》、世界首部三维动画片《玩具总动员》等,都是美国推出的。通过成熟的商业运作,如家喻户晓的迪斯尼乐园等动漫衍生品的不断推出,进一步扩大提升了动漫的影响和商业价值,奠定了美国动漫在世界动漫发展史上的重要地位。美国除了在一些综合性大学开办有动漫设计与制作专业外,同样在一些职业院校中也开设有动漫设计与制作专业,但他们在培养动漫设计与制作专业人才的过程中,课程教学通常以实践教学为模式展开,实践性动手环节与市场衔接紧密。学生通过连续不断的课外实践项目制作,创意、想象以及动手等能力都得到了淋漓尽致的发挥与锻炼。另外,课程体系的设置,充分体现以学生为本的理念。对学生进行准确定位,按照学生今后可能从事的动漫设计与制作中的某一具体岗位,有针对性地开设学习和实践课程,进行点对点辅导;另外还开设有大量的选修课,方便学生自主选择适合未来职场发展需要的课程。学生在校期间就对自己的职业规划进行精确定位,学习目的更加明确、专业认识更加清晰,学成毕业后能很方便的找到自己擅长、满意的对口就业岗位。

2.2 日本动漫教学强调制作与产业相结合

日本动漫产业成为继日本电器、汽车的第三大支柱产业,日本动漫的影响力波及全世界。《铁臂阿童木》、《机器猫》、《奥特曼》等日本卡通形象,已成为全世界观众耳熟能详的明星代表。这些当然与日本的动漫教育分不开,一方面有正规的国力与私立学校教育,另一方面有社会的短期培训机构。学校教育既有大学教育,也有强调动手的职业教育。两者大都开设有动漫设计与制作专业。日本的职业动漫教育,为了学生的将来职业定位,其开设的专业很细,如针对漫画就有漫画编辑、漫画插图、漫画写作、数字漫画等,其师资力量大都为动漫前沿的大师,如《名侦探柯南》的制片人吉冈昌仁、諏访道彦,《火影忍者》的制片人布川郁司等等,都曾是各学校的客座教授。除了专业学习之外,为了突出实践教学环节,专门设置有动漫

企业实习环节,并且规定只有通过动漫企业的实习,学生方能毕业。学生在企业的实习,由学校的师生关系转变为企业的师徒关系。师徒式的教学,没有考试的压力,只有员工和助手的关系,学生既可以从师傅那里获得针对性、技术性的动漫作品制作,还可以获得与动漫营销、经营等有关的商业促销的能力。日本各大动漫企业大都设置工作室,它一方面可以吸引新人加入,另一方面为学校提供了教学实习场所,同时对企业自身的人力资源的开发注入了新鲜活力。日本动漫教育注重校企合作,使得日本动漫教育模式的外部链接顺畅,既为企业提供了可用的动漫人才,又盘活了学校自身的发展空间^[3]。

2.3 加拿大动漫教学强调技能多样性

目前市场比较流行的三维制作软件 Maya、3dsmax 等最初都来自加拿大,《芭比娃娃》、《星际大战》、《逃离星球》等的制作,均出自加拿大 Mainframe Entertainment 公司。加拿大 Radical Entertainment 互动游戏公司制作过《绿巨人》。可见加拿大的三维动漫技术水平处于世界领先水平。加拿大的动漫教育既有颁发计算机游戏硕士学位的高等院校,如阿尔格玛大学,也有职业类的社区学院(相当于我国的高职院校)。加拿大的职业院校,专业设置依据市场而定,课程设置也是灵活多样,可随时随地依据市场变化进行调整,尤其注重学生的宽泛技能的培养,这种培养方式,既提高了学生的就业率也提升了学校的声誉。加拿大职业院校的动漫设计与制作专业,多注重绘画基本功的训练以及电脑软件的运用,并且在二二的上学期就开始接受市场或企业的项目订单训练,到下半学期就可以直接进企业实习,在接受项目锻炼的近二年时间中,学生学会了多方面的技能,如片头制作、动漫游戏设计、动画广告、影视剪辑等。学生技能的多样性,帮助其可已进行较为宽泛的选择,很多学生一毕业,就被各大动漫制作公司直接录用,甚至供不应求^[4]。

3 我国高职动漫设计与制作专业教学模式的现状

我国的高职动漫教育,只是在近几年刚刚起步。动漫教育历史较短,没有形成合理的动漫教学模式,教学的软硬件都很欠缺。软件方面:目前高职院校的动漫师资力量,绝大部分是半路出家,自己本身对动漫的设计与制作都不是很清楚,何来培养扎实功底,具备较强操控能力的动漫人才队伍。硬件方面:投入资金较少,许多动漫实训工作室都处于待建状态,只有供学生练习的数台落伍电脑,这主要源于在动漫设计与制作专业的设置上,因处于盲目的跟风上

马,并没有考虑实践设施的建设需要强大的资金投入。在动漫设计与制作专业的课程设置上也没有经过市场的调研和分析,许多是依据别的院校,甚至是仿制其他一些高等院校的课程设置。专业定位不明确,课程的设置不尽如意,不能体现动漫行业特色。课程的教学计划和教学大纲,也照搬照抄,导致理论和实践教学的分配不合理,尤其是理论教学占据的时间过长,使得实践教学环节缩短,学生的动手能力欠缺。另外,还有一个重要的原因就是理论与实践相结合问题,由于动漫教育滞后,使得一些动漫企业认为高职动漫教育是闭门造车,不屑一顾,甚至不愿接受学生的实习锻炼。同时,动漫企业也有自身的原因,我国动漫企业跟国外大的一些公司无法相比,本身制作水平偏弱,规模成熟的动漫企业少,并且只相对集中一些经济发达的城市。对于身处经济不太发达地区的高职院校来说,其动漫设计与制作专业因没有便捷、合适地实践平台,课程设置只能依据自身特点和现有资源开设实践训练环节,这种实践环节的项目训练,既跟市场脱节,又没有有价值的实践训练,往往学生学习结束,对动漫的流程制作还是缺乏深度的了解,甚至直至毕业还不知自己的就业定位。

4 校企合作是我国高职动漫设计与制作专业教学模式改革的方向

众所周知,高职教育既是高等教育,更是职业教育,所以高职动漫教育就要承担培养应用型、技能型人才的任务。以上对于我国高职动漫设计与制作专业教学模式的分析,探讨基于应用型人才培养的高职动漫设计与制作专业教学模式改革走向的研究,以实现高职动漫教育的市场为需求、就业为导向的人才培养模式。本文通过借鉴国外高职动漫教学模式的合理布局,反思我国高职动漫教学模式的现状,归纳和设计了我国动漫设计与制作专业教学模式的方向——校企合作。由于动漫企业的发展要以动漫

教育为依托,动漫教育人才的培养又关乎企业的发展,因此,动漫教育必须与企业结合。动漫设计与制作专业的教学模式就要围绕动漫企业进行布局。只有做到围绕企业的需求,进行人才的培养,我国的高职动漫教育才能走向良性的发展轨道。校企结合的教学模式优势在于高职院校既可以利用企业的实践设备、人力资源、技术支持,以弥补自身师资水平、实践基地、技术流程的欠缺;又可以利用企业的项目素材,组织设计教学,以利于学生对动漫的快速制作与设计,尤其可以对学生点对点实践环节的技能强化培训。校企结合的项目式、订单式的教学模式,学生的实际技能操作以及创新创业能力,可以在此体现。对于身处经济落后地域的高职院校来说,其动漫设计与制作专业,更要走出去,与经济发达地区的动漫企业结对子,一方面有利于加大学生的视野开阔,另一方面有利于打造学生的实践平台。

此外,校企合作要想持久、稳定的发展,就必须对原有的评价机制、课程体系、授课内容等进行较大的改革,如课程设置要与岗位要求相一致、学分制考核要与职业技能水平相结合等。校企结合的教学模式可以说是高职院校与企业两者之间共谋利益发展的组合形式。

5 结语

基于我校的高职动漫设计与制作专业教学模式的改革才刚刚开始,改革的走向就是通过校企合作的方式,实现以就业为导向的高职应用型人才的培养。当然,教学模式是一个不断开发与完善的过程,为了使企业与高职院校之间的合作更长远、稳定,就要重视企业在校企合作中的主导作用,让企业参与实践课程设计、教学计划的制定、学生的规范管理中,把企业的生产以及用人管理等都渗透到教学中。这样以来,企业才有合作的积极性,学生的应用型能力的培养才能真正得以实施。

注释及参考文献:

- [1]中国社会科学院语言研究所词典编辑室.现代汉语词典[M].北京:商务印书馆,1981:791.
- [2]孟君.教学模式的功能与选择[J].成人教育,1997(Z1):55.
- [3]关萍萍.日本的动漫职业教育及其启示[J].经济论坛,2011(6):177-179.
- [4]曹田泉.动漫概论[M].上海:上海人民美术出版社,2007:133-134.

The Enlightenment of Foreign Teaching Mode to Higher Vocational Education Development in China

——Take Professional Teaching Mode Reform of Animation Design and Production Major for Example

SHAO Wen-hong, LU Jun

(下转141页)

动态、职业岗位规范要求等带到课堂中来,使学生与职业岗位零距离对接。其次,环境艺术设计是一个顺应时代潮流,与时俱进的行业。高职院校教师要“走出去”全面更新自己的教育理念,通过教师到企业挂职锻炼、外出进修学习、考在职研究生等教育形式来增强“双师”教师的含金量。再次,部分教师有了企业一线经验后,回校开展教育教学讲座,利用校内实训基地实践讲学的形式,来带动其他资

历较轻的年轻教师,把“传帮带”落实到位。

4 结论

环境艺术设计应该采用“工学结合”这种人才培养模式,这一模式极具实践操作性,能发挥学校和企业 in 人才培养方面各自的优势,能建立符合实际的人才培养标准,形成切合实际的人才培养过程。学生毕业后能迅速适应工作岗位。因此,工学结合是环境艺术设计教育的必由之路。

注释及参考文献:

- [1]刘夏.独立学院环境艺术设计实践课程探析[J].忻州师范学院学报,2011(2):113-114.
- [2]范小舰.试论高职环境艺术设计专业的“工学结合”[J].艺术教育,2009(10):60-61.
- [3]周利群.高职艺术设计专业“工学结合”育人模式研究[J].教育与职业,2010(4):114-115.
- [4]曾益坤,朱颢.高职物流管理专业“工学结合”人才培养模式探讨[J].湖州职业技术学院学报,2009(1):1-4.
- [5]郑兴我,马秀贤.高职艺术设计专业工学结合课程模式下的教学改革[J].教育与职业,2012(8):108-109.

Analysis on The Personnel Training Mode of “Work-study Combination” of Landscape Painting Art Design

XIA Jian-hong

(Department of Environmental Art, Vocational and Technical College of West Fujian, Longyan, Fujian 364021)

Abstract: The personnel training mode of “work-study combination” is the direction of the reformation and development of vocational education, which is the hotspot focused on in recent years. The most striking features of work-study combination is to make students out of the classroom, enter the enterprise, take up a job, so that we can realize the teaching philosophy “taking the employment as the guidance, training ability as the core”, and break the traditional in classroom teaching mode. Landscape painting art design is a very practical professional, and the traditional teaching mode can not meet the needs of the enterprises any more. The key is to take the training mode of “work-study combination” to change this situation fundamentally.

Key words: Landscape painting art design; Work-study combination; Personnel training mode

(上接 135 页)

(Fuyang Vocational & Technical College, Fuyang, Anhui 236031)

Abstract: The writer of this paper draws lessons from teaching experience of foreign animation design and production major, analyzes the present situation of the teaching mode of animation design and production major in higher vocational colleges in our country and points out that the university-enterprise cooperation is the reform trend. University-enterprise cooperation is mutually beneficial to school and enterprise and can achieve win-win result. The school can make use of the resources of the enterprise to solve the problem of the shortage of teachers, facilities and technology; Enterprises can take advantage of the resources of the school to solve the problem of employing staff, scientific research and product promotion. Through the study of university-enterprise cooperation teaching mode, we can improve the cultivation path of cultivating employment-oriented applied talents specializing in animation.

Key words: Teaching mode; University-enterprise cooperation; Animation design and production major