

以学生为核心抽丝剥茧

——探析高校非计算机专业多媒体课程教学改革

蔡勇智

(四川民族学院,四川 康定 626001)

【摘要】多媒体的作用已在现代生活、工作中与日俱增,各高校也都开设了与多媒体相关的课程,但无论是在课程定名、课程内容,还是在课程实施方法上都是五花八门。本文从目前高校非计算机专业学生的角度出发,详细讲述了多媒体课程在定名、定内容、定软件、定授课方法等方面的改革,试图通过这些改革,充分调动学生的积极性,提高学生的创造性,将多媒体课程实现最大程度的实践化。

【关键词】多媒体;应用;实践化;考核

【中图分类号】G434 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1891(2012)02-0154-03

引言

多媒体一词已经逐渐渗透我们的生活,无论工作还是学习,多媒体以各种形式在我们生活的每一个角落中发挥着作用和影响。从当前的社会活动和实践来看,多媒体课程的开展是高校课程安排中必不可少的一部分,而各大高校也基本上将这一课程列入到了教学任务中。然而,由于受众不同,即学生群体分为计算机专业和非计算机专业这两个受众群体,直接导致了教学实施的困难。另外,很多高校对非计算机专业的多媒体课程定性为选修课,它与《计算机文化基础》这类公共基础课不同,一般没有课程组的存在,因此对这一门课程的相关研究和讨论相对也较少。然而对多媒体课程教学的改革和探索在数字时代和信息时代的今天又是亟不可待的。

笔者在所在高校已从事五年的非计算机专业多媒体相关课程教学,在这五年当中,笔者也在教学方法、教学内容等上做了不断的修改和摸索,以期达到调动学生积极性、发掘学生创造性的效果,从而最大程度地实现课程的有用性、实践性。针对非计算机专业的学生,笔者认为多媒体课程的实施应从课程定名、教学内容、软件的选择以及授课方法上做一些改革。

1 课程定名

课程定名对教材的选定以及教学内容的设定都是一环扣一环的,因此其重要性不言而喻。目前高校关于多媒体课程的名称有“多媒体技术”、“多媒体技术及其应用”、“多媒体技术及应用”、“多媒体应用技术”等。而其中“多媒体技术及应用”是用得最多的。单从字面上来看,这几个课程名称似乎

并没有多大的差异。然而,仔细分析,不难看出,一字之差已经导致了这几个课程的内容发生了很大的变异。笔者认为可将课程定名为“多媒体应用技术”。

首先,从语法上来分析。“及”是一个并列连词,“多媒体技术及其应用”、“多媒体技术及应用”意味着“技术”与“应用”双管齐下,既重视理论的“技术”,又重视实践的“应用”。这两个课程名称所涵盖的范围太广了。而“多媒体应用技术”则是将重点置于“应用”上,不是广泛的技术,而是应用的技术。

其次,从学生的社会实践和长远发展来看。课程的对象为非计算机专业的学生,这样一个受众群体与计算机专业的学生属性不同,对理论的东西接受能力有限。并且,这一部分学生,更加注重的是此类课程能够为他们在实践生活中带来几分助益。

再次,从学校课时的安排上来看,往往由于课时的限制,很多东西不是能面面俱到的。目前,笔者所在高校安排课时为72课时,这样的课时数已经比很多高校安排的课时数要多。如果像灰姑娘赶马车一样,试图将“技术”及“应用”都讲全,势必会造成“台上抢时台下混沌”的恶果。

2 课程内容

课程定名清晰后,对于课程内容的安排相对而言就简单了。这里,笔者就“多媒体应用技术”这一课程定名来具体谈谈课程内容的设定。

在五年的教学中,笔者也是一直在探索,教学内容也在不断发生着变化。选择一本好的教材固然重要,但是教学的内容万不可被教材套牢。被教材锁住的教学必定是死的。关于“多媒体应用技

收稿日期:2012-04-11

作者简介:蔡勇智(1981-),女,讲师,研究方向为计算机网络。

术”的教材很多,但是很多教材前两章基本上是介绍多媒体的概念,视频、音频的压缩技术,多媒体的系统组成等。这些理论性的东西对于非计算机专业的多数学生来说,复杂而无趣。而对于学生来说,真正应该掌握的是如何高效合理地运用各类软硬件的功能。所以笔者认为这部分内容完全可以在介绍各单媒体对象前稍作提示即可。

不少教材中都有关于光盘刻录的内容,这部分内容本身实践性很强,但是在具体的教学过程中还需根据实际情况来决定是否将这一部分纳入正式的教学安排中。目前很多高校的公共机房甚至多媒体教室是不带刻录光驱的,教师无法演示、学生无法操作,在这种纯“真空式”的教学下,学生犯困教师也受累。所以应该根据实际情况,如果学生自己购买电脑(目前购置电脑一般都带刻录光驱)的比较多,教师想办法准备外置刻录光驱,那么这部分内容可以详细讲解。反之,则可以简略带过,或者以课余兴趣小组的形式与其他软件学习一起列入考查。

笔者认为,在课程内容的安排上,教师首先不能脱离学生,其次不能脱离现有设备条件,再次不能脱离社会现实。否则,教师的讲课只会变成“天方夜谭”。

综上所述,教学内容应该是与生活、工作密切相关,学习起来比较简单,涉及到多媒体的多个领域的软件学习,应该包括一个多媒体集成平台的软件学习和多个单媒体软件的学习。目前主流的多媒体对象为图、文、声、像、动画。所以教学内容最好定位为5个单媒体软件的学习以及一个多媒体集成平台的学习。

3 软件选择

目前关于多媒体集成平台的软件主要有PowerPoint、DreamWeaver、Authorware。关于图像处理 and 动漫处理的主流软件是Adobe公司的Photoshop和Microsoft公司的flash。另外关于文字、声音、视频(像)处理的软件很多。

一门课程要学习6个软件,本来就是一种挑战,也不可能每个软件都精通,所以6个软件的学习一定要有主次,并不是每个软件都有必要选择专业人士使用的软件。笔者将图、动画的软件定位为目前的主流软件,其余单媒体的学习软件定位为学习起来较容易的软件。

关于集成平台,Dreamweaver通常会在网页设计课程中学,所以笔者根据实际情况选择另外两个软件。PowerPoint是比较平民化却非常有用的软件,

在工作会议中用的比较多,Autorware的专业性稍强。如果是高职高专的学生,选择PowerPoint即可,本科生可以选择Autorware。笔者目前教学的软件选择如下表1。

表1 教学的软件选择

学习对象	软件选择	备注
多媒体集成平台	PowerPoint、 Autorware	高职高专选择前者, 本科生选择后者
图	PhotoShop	
文	Cool 3D	
声	Audio Editor	
像	Premiere pro	
动画	Flash	

4 授课及考核

笔者所在高校该课程一直是每周四课时,课时比较充分。理论课时与实践课时为1:1。有些高校可能安排的课时可能远远少于笔者所在高校。在这种情况下,可以选择讲座的方式来完成教学。

软件学习过程中,目前大部分的教师和教材都是先介绍软件界面、软件使用方法,最后才开始案例。但实际上,这种学习方法会浪费很多课时,前面软件的学习,学生觉得枯燥,毫无积极性,在实践课时也不知道自己该干什么。笔者采取的方法是,以案例为整个学习的骨架,案例开始案例结束。笔者理论课的流程如下图1:

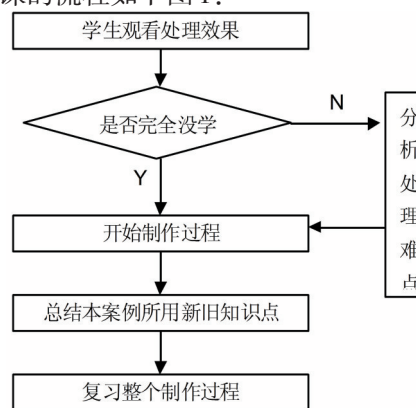


图1 理论课的流程

理论课后最好马上是实践课,把学到的东西马上用于实践。学生的积极性与记忆度往往在刚刚上完理论课之后是最高涨的,学习效果也会比较好,使得积极性进一步提高,以此形成良性循环。学生的实践内容分为基本内容与扩展内容。对于基础比较差的学生,完成基本内容即可;对于基础比较好的学生还需要完成扩展内容。要求学生使用的素材必须是与自己相关的素材,或者处理成与自己相关的效果。这样既避免了学生间相互拷贝

作业,也能够在很大程度上激起他们的兴趣和欲望。

在考核方式上,由于本课程是一门实践课程,所以完全采取作品考核。学生可以自行在课上或者课下将作品完成。偶尔缺勤的学生可以在课下通过努力完成作业即可。笔者认为对学生到勤情况做一定的放松将有利于缓解学生的叛逆心理,使得大学生渴望自由的心理得到一定满足,这样更自愿来学习这门课程。学生的最后成绩,单媒体作品占60%,集成作品占40%。每个部分都为基础内

容与扩展内容,比例为85%和15%。即成绩=(单媒体作品基础分*85%+单媒体作品扩展分*15%)*60%+(集成作品基础分*85%+集成作品扩展分*15%)*40%。

5 结语

多媒体在生活、工作中的重要性使得各大高校都开始重视多媒体课程的开设,但大都是知道其重要性而不知道如何发挥其重要性。文章从四个方面对课程教学改革进行了系统的描述,使得课程的实践性得到最大的发挥。

注释及参考文献:

- [1]李春芳.大学物理实验教学改革探讨与分析[J].吉首大学学报(自然科学版),2011(5).
- [2]范钦珊.以内容方法技术为重点 深化课程教学改革[J].中国高等教育,2004(1),35-37.
- [3]骆懿玲.《Internet及多媒体应用》课程理论教学的优化[J].软件导刊,2011(5),193-194.
- [4]黄维通,汤荷美.素质教育与计算机基础课程教学改革[J].中国高教研究,2000(5),70-71.
- [5]杨安祺.多媒体应用技术[M].北京:清华大学出版社,2010.
- [6]雷运发.多媒体技术与应用教程[M].北京:清华大学出版社,2008.

Making a Painstaking Investigation Focused on Students

——Analysis on University Multimedia Course Teaching Reform for Non-computer Majors

CAI Yong-zhi

(Sichuan University for Nationalities, Kangding, Sichuan 626001)

Abstract: Multimedia has played an increasingly important role in the modern life and work. Meanwhile, most of the universities open courses connected with multimedia. However, their naming courses, choosing course contents and implementing curriculum methods are various. Therefore, this paper in detail describes the reform of this course in fixing name, contents, software and teaching methods in terms of the present non-computer majors in universities, which aims at bringing students into full play and enhancing the creativity of students. Thus, the multimedia course will be made to achieve the greatest degree of practice.

Key words: Multimedia; Application; Practice; Assessment