

十三、附件材料清单

1. 教学设计样例说明.....2
2. 最近一学期的课程教案.....16
3. 最近一学期学生评教结果统计..... 278

课程思政示范课程、教学名师和团队申报

教学设计样例说明

课程名称： 动漫衍生产品设计

专业名称： 动漫制作技术

授课项目： 项目三 分配生产费用

授课任务： 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生
生产品设计任务 2：构思与草图设计

授课学时： 2 学时

课程负责人： 陈珍英

《动漫衍生产品设计》课程思政示范课教学设计

综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 2 构思与草图设计

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计 任务 2: 构思与草图设计																		
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时																		
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化																		
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校企合作共同研发活页式教材《动漫衍生产品设计》。</p>																				
一、教学分析																					
教学内容	<p>本节课学习闽剧角色文创产品设计项目中的任务 2-构思与草图设计，通过前期对闽剧角色文化元素提取，已经大致了解了闽剧角色的形象特点，与起源发展，使学生在本项目的学习中能有足够的信息支撑，去构思与设计出符合闽剧特点的 Q 形象造型。</p> <p>项目中需要先分组探讨经典闽剧形象如何转化为 Q 版 IP 形象，并着手草图的设计，运用标准形象转化为 Q 版形象的绘画技巧，解决夸张与变形、概括与取舍带来的设计问题，绘制出贴合闽剧“陈靖姑”的 IP 形象草图并体现出区域优秀传统文化与数字艺术设计相结合的特点。</p>																				
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备</p> <p>(1) 全班同学已经学习过《图形图像处理》、《数字造型设计》、《数字绘画》等相关的前期课程；</p> <p>(2) 在《数字造型设计》课程中已系统化地学习过 Q 版角色的绘制方法；</p> <p>(3) 大部分同学通过之前的实地走访和调查，已经大致了解了闽剧角色的形象特点，也了解了闽剧的起源和发展，并根据企业需求制定出《企业策划书》。</p> <p>2、尚不足</p> <p>(1) 从项目制作上来看，闽剧角色的设计要素提炼还存在欠缺；</p> <p>(2) 夸张与变形、概括与取舍在闽剧角色造型中的运用不熟练；</p> <p>(3) 学生有一定的项目经验，但是</p>	<p>知识和技能基础</p> <table border="1"> <caption>知识和技能基础</caption> <thead> <tr> <th>项目</th> <th>得分</th> <th>状态</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>按需规划</td> <td>93分</td> <td>已具备</td> </tr> <tr> <td>前期准备</td> <td>96分</td> <td>已具备</td> </tr> <tr> <td>实地走访</td> <td>90分</td> <td>已具备</td> </tr> <tr> <td>技能应用</td> <td>68分</td> <td>尚不足</td> </tr> <tr> <td>要点提炼</td> <td>65分</td> <td>尚不足</td> </tr> </tbody> </table>	项目	得分	状态	按需规划	93分	已具备	前期准备	96分	已具备	实地走访	90分	已具备	技能应用	68分	尚不足	要点提炼	65分	尚不足
项目	得分	状态																			
按需规划	93分	已具备																			
前期准备	96分	已具备																			
实地走访	90分	已具备																			
技能应用	68分	尚不足																			
要点提炼	65分	尚不足																			

		在项目总体规划性、实施规范性上了解不够。													
	认知和实践能力	<p>1、已具备：</p> <p>(1) 在实训过程中教具、小实验等实现案例剖析非常熟悉；</p> <p>(2) 运用信息化手段，在教学片平台上实现课前预习、投票、课中记录教学过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉。</p> <p>(3) 小组成员具备一定的手绘能力，绘画软件基础较好。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1) 主动学习能力有待提高；</p> <p>(2) 草图设计的过程中形体与表情还存在问题；</p> <p>(3) 设计中还存在个性化表达不足的问题，创新性还需提高；</p>	<p>认知和实践能力（已具备）</p> <table border="1"> <tr><th>课程流程和内容</th><td>95分</td></tr> <tr><th>信息化手段</th><td>93分</td></tr> <tr><th>绘画基础</th><td>93分</td></tr> </table> <p>认知和实践能力（尚不足）</p> <table border="1"> <tr><th>主动学习</th><td>63分</td></tr> <tr><th>设计能力</th><td>61分</td></tr> <tr><th>表达能力</th><td>62分</td></tr> </table>	课程流程和内容	95分	信息化手段	93分	绘画基础	93分	主动学习	63分	设计能力	61分	表达能力	62分
课程流程和内容	95分														
信息化手段	93分														
绘画基础	93分														
主动学习	63分														
设计能力	61分														
表达能力	62分														
	学习特点	<p>1、本任务是基于闽剧团的真实需求来设置项目，项目真实，学生学习积极性高；</p> <p>2、课堂上着重让学生把艺术技能与美学理念融会贯通，做到弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点；</p> <p>3、教学采用互动式教学以学生为中心，能活跃课堂学习氛围，提高学习效率。</p>	<p>学习特点</p> <ul style="list-style-type: none"> 积极性 艺术性 效率性 												
教学目标	知识目标	<p>1、掌握标准形象转化为Q版形象的绘画技巧；</p> <p>2、掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧；</p> <p>2、理解角色设计中的概括与取舍。</p>													
	能力目标	<p>1、根据项目需求构思出闽剧角色；</p> <p>2、完成闽剧角色线稿设计。</p>													
	素质目标	<p>1、学会运用角色的夸张和变形进行自我情感的抒发和表达；</p> <p>2、将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信；</p> <p>3、通过标准化的角色造型设计流程，弘扬美育精神。</p>													
教学重点	标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法——概括与取舍、夸张与变形	解决策略	<p>1、利用头身比例讲解标准角色与Q版角色的区别；</p> <p>2、利用概括与取舍、夸张与变形的知识点，讲解标准角色转化为卡通角色的方法。</p>												

教学难点	概括与取舍、夸张与变形在陈靖姑卡通角色设计中的合理运用	解决策略	1、教师现场演示教学； 2、学生练习操作； 3、教师录制操作步骤，发布在学习平台上，供学生反复观看，识记并理解操作流程。
二、教学策略			
教学理念	<p>总体思路：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。 <p>具体实施：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式，开展技能化教学。 2. 本任务的育人内容是德技并修，将以美育心，培养核心贯穿在全部课程中，课堂上根据制定好的企业策划书，通过学习标准化角色造型与卡通角色造型的转化，绘制符合项目需求的草图设计方案，锻炼学生的手绘造型能力，来提升学生审美素养。与技并修的立德实践，设计上结合职业道德以及美学精神的培养； 3. 基于成果导向反向设计教学理念，以学生预期能力获得为导向，进行课程设计； 4. 融入课程思政元素和企业实际需求。 <p>主要的课程思政融入点：用动漫衍生产品讲好中国故事、讲好福建精神，发扬“非遗”优秀文化，用数字艺术设计的时代性创新传统文化，提高文化自信和认同感。充分发挥学生扎根实践、尊重劳动、发散思维的学习态度。</p>		
教法	<ol style="list-style-type: none"> 1、问题呈现法：通过项目需求中草图构思与设计的问题呈现，引导学生对草图设计中造型设计和表情特点进行深入探究，培养学生树立个性化创作意识； 2、事例启示法：教师在课堂上引导学生深入了解角色的背景事例，从生平事迹中提取设计创意的灵感，从得到启发绘制出符合人物形象的IP角色草图； 3、小组合作法：在本任务中，充分开展“小组合作、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生的学习自主性，在此基础上，教师点评，查缺补漏。 		
学法	<ol style="list-style-type: none"> 1、探究学习法：在草图绘制的过程中过程中产生的疑问，在原有的学习经验基础上来构建新的知识点，在产生疑问的过程中，尝试解决问题； 2、小组合作法：在项目实施过程中，充分展开“组内合作、小组PK、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生学习自主性，在此基础上教师点评，查缺补漏； 3、线上线下混合式教学法：以《动漫衍生产品设计》作为省级精品在线开放课程为抓手，充分利用网络教学资源，破除重难点、拓宽视野、植入文化讲堂，提升文化积淀；充分利用网络教学平台信息化手段，创新课堂教学模式和多元化的增值评价。 		

教学环境

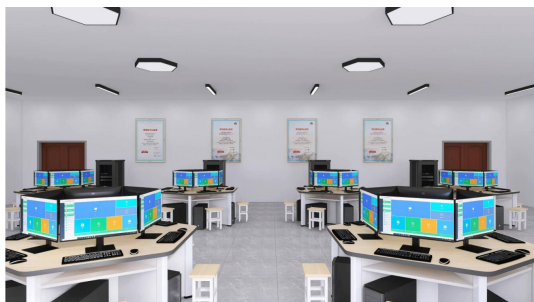


图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室

教学资源



课程思政视频

省职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	● 广告的概念设计	● 图像解析度
	● 设计作品的创意表现	● 图像的色彩模式
	● 对广告目标市场的了解与定位	● 文字尺寸
	● 符合项目的广告诉求	● 完整呈现要求的文字、图像元素
	● 视觉冲击力	● 出血设置
	● 色彩使用的合理性	● 按要求设置的专色与特别色
	● 版式设计	● 裁切标记、对版标记、出血和色
	● 图像处理合成品质	● 所有文件存储在正确的文件夹
	● 图像调色品质	● 所有文件存储名称与格式正确
	● 图像构成品质	
	● 不同媒体的广告表现	
	● 字体创意与设计	
	● 作品关联性	
	● 设计软件应用能力	
● 排版创新能力		
● 文字信息的综合处理		

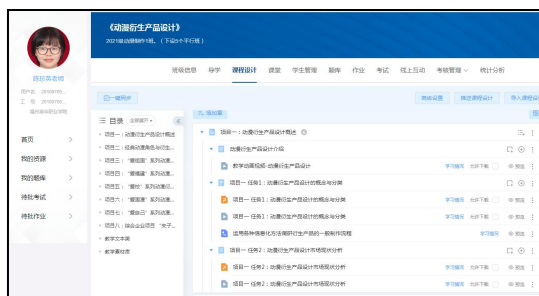
省职业院校技能大赛平面设计赛项



动补定格美术实训室



校外 3D 打印实训基地



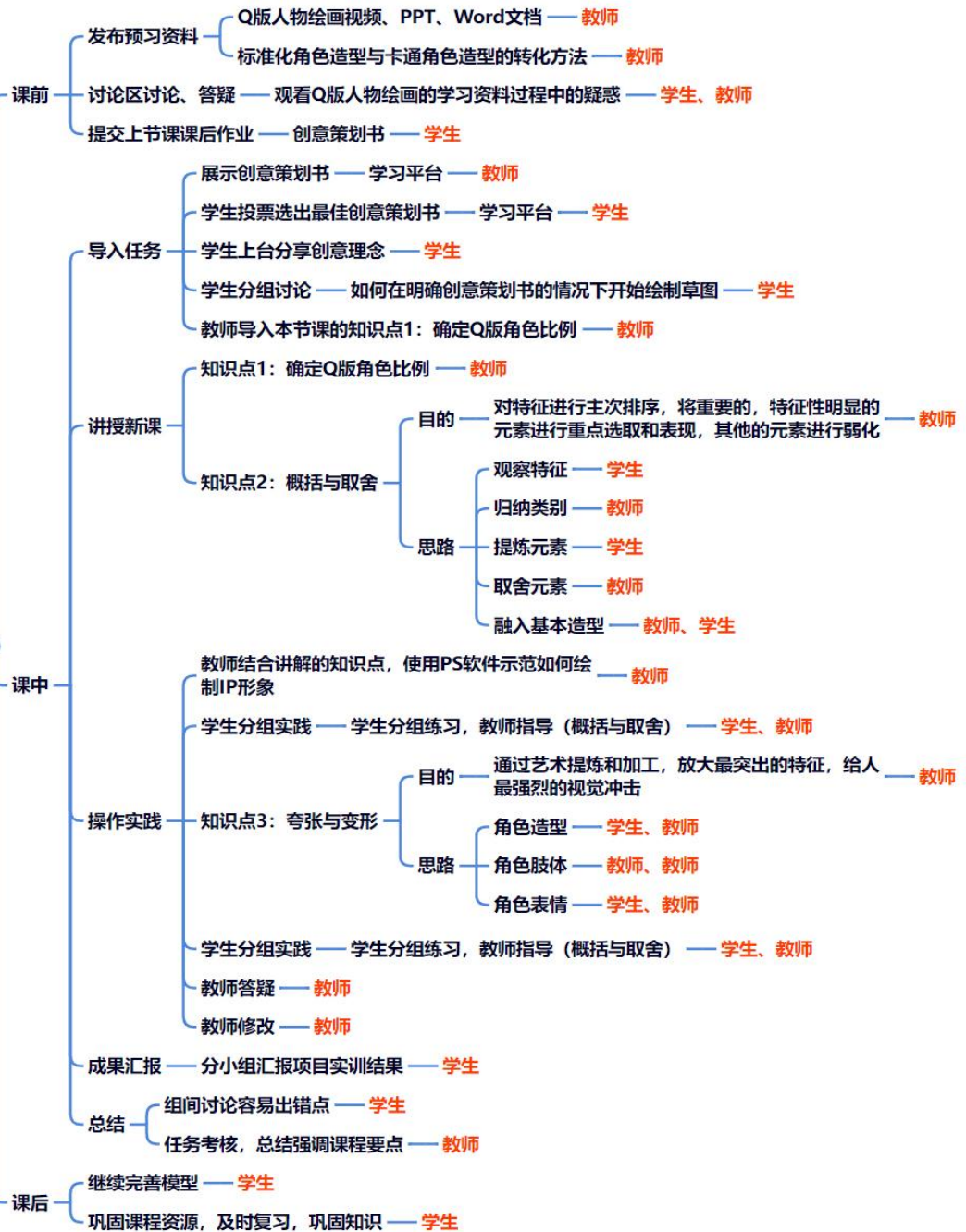
智慧职教精品在线开放课程资源



数字手绘平台

三、教学流程

构思与草图设计



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
------	------	------	------	-----------

课前 (练、测)

课 前	发布预习 资料 (3 天前)	<p>1、发布预习资料；</p> <p>2、设置讨论区进行答疑。</p>	<p>1、在学习平台上发布预习资源，包含 Q 版人物绘画视频、PPT、Word 文档；</p>  <p>2、介绍标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法：概括与取舍，夸张与变形；</p>  <p>3、在学习平台上的讨论区开辟讨论，和学生有效沟通。</p> 	<p>学习平台接收教师发布的预习任务，提前了解本节课程。</p> 	<p>使用学习平台，学习本节课的课前任务，为正式上课奠定基础。</p>
	搜集数据 (1 天前)	<p>线上收集学生的企业创意策划书，分析学习进展况，确定课中授课策略和授课方法。</p>	<p>1、收集学生上节课后作业创意策划书，并查阅作品，找出学生作品中的问题点。</p>  <p>2、通过学生课前讨论的情况以及在线讨论的问题，确定教学重难点和授课手段。</p>	<p>1、在学习平台上完成预习并提交上节课后作业创意策划书；</p> <p>2、与教师、同学沟通、讨论学习疑问，培养学生独立思考和发表自己观点的能力。</p>	<p>教师通过分析学生的预习情况和讨论情况，提前明确学生知识的薄弱点，适当微调教学内容和教学手段。</p>
课中（知、探、学、思、评）					

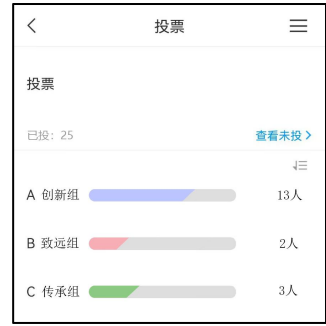
导入任务
(5分钟)

- 1、展示学生上节课后作业，创意策划书，并投票选出最佳创意策划书；
- 2、学生上台分享创意理念；
- 3、针对同学的分享，教师发起如何绘制草图的讨论，同学间思路交流。

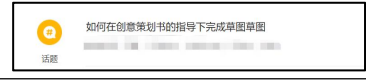
1、在学习平台上上课签到；



2、展示学生上节课后作业，创意策划书并投票选出最佳创意策划书，再请同学上台分享；



3、学习平台发起讨论：如何在创意策划书的指导下完成草图绘制



1、使用学习平台进行课堂签到；



2、互动讨论投票出最佳创意策划书；

3、学生上台分享设创意理念；



4、讨论区回复教师发起的讨论。

- 1、使用学习平台进行课堂签到。
- 2、运用讨论了解学生的困惑，明确本次课程的重点，使学生在目标指引下更有针对性地学习草图设计的重点。

回顾旧知
(5分钟)

复习旧知：确定Q版角色比例；

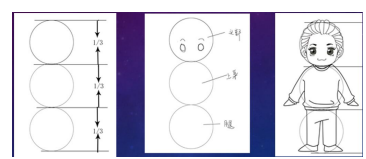
1、展示陈靖姑的图片，引导学生分析图片中的头身比例；



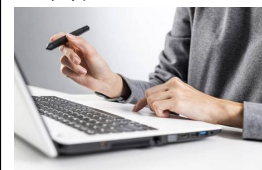
1、观看教师展示的图片，认真分析图片中的人物头身比例；



2、提出问题：“Q版角色的头身比例是怎样的？”
(1) 三头身



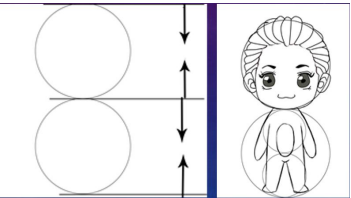
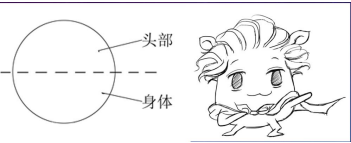
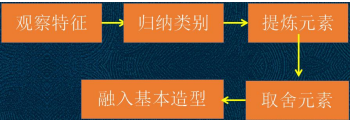






2、同学举手回答，认真聆听教师的讲解，确定Q版角色的头身比例；



(2) 两头身

3、确定本小组要绘

通过图片展示、教师提问，学生回答及教师讲授，引导学生回顾旧知，确定本小组的角色比例。

<p>课中</p>			 <p>(3) 一头身</p>  <p>3、确定绘制角色的头身比</p>	<p>制的角色的头身比例；</p>	
<p>讲授新课 (20分钟)</p>	<p>1 讲授角色设计中概括与取舍的使用方法 2 讲授角色设计中夸张与变形的使用方法</p>	<p>1、讲授概括与取舍目的 2、讲授概括与取舍的运用思路包含：（观察特征、归纳类别、提炼元素、取舍元素、融入基本造型）五个部分</p>  <p>3、讲授夸张与变形目的 4、讲授夸张与变形的运用思路包含：（角色造型、角色肢体、角色表情）三个部分</p>  <p>5、讲解省职业技能大赛平面设计赛项要求</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 字体创意与设计 ● 作品关联性 ● <u>设计软件造型能力</u> ● <u>插画绘制能力</u> ● 文字信息的综合处理 	<p>1、认真聆听教师授课内容并做好笔记 2、根据教师的授课思路回答观察到特征和提取到的元素等问题 3、学习省职业技能大赛平面设计赛项要求提升标准化职业素养</p> <p>省职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规范 主观评价要点 (60%) 客观评价要点 (40%)</p>	<p>1、通过教师的讲授让学生对标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法有了直观的了解。</p>   <p>2、微课视频线上线下结合的方式可以方便学生课后反复观看学习。</p>	
<p>操作实践 (35分钟)</p>	<p>教师实操演示运用概括与取舍、夸张与变形的技巧绘制草图，学生分组进行草图绘制，教师针对问题进行指导，归纳口诀方便学生牢记知识点。</p>	<p>1、下发实践任务，按照讲授的新知识点结合创意策划书让学生分组开始绘制草图；</p>  <p>2、指导学生分组绘制，解</p>	<p>1、按照分组，小组协作，组内同学完成归纳笔记、提取微课视频知识点、绘制草图等工作。 2、在学习平台上提交阶段性的草图绘制情况</p> 	<p>1、小组协作，分工明细，注重培养学生的团队合作；</p>  <p>2、阶段式提交作品检查，很大程</p>	

答学生绘制草图过程中产生的疑问；

3、让学生通过学习平台提交阶段性的草图绘制况，查看是否出现集中性的问题；



4、根据学生提交的阶段性草图绘制情况引导学生交流讨论，自主发现作品中存在的问题；

5、归纳草图绘制流程图让学生清晰的了解角色草图设计的全流程；

6、教师演示绘制草图，直观的让学生理解角色设计中夸张与变形、概括与取舍的应用；



7、教师将知识点归纳成口诀方便学生理解学习；

**观察特征有目的
归纳类别合逻辑
提炼元素需细心
取舍元素得要意
融入造型显个性**

8、下发任务运用所学知识继续完成绘画。

3、讨论交流组内点评，跨小组点评草图作业

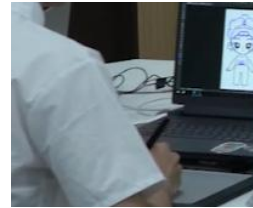
4、掌握草图绘制流程步骤，熟记流程图

5、观看教师演示绘制草图直观学习标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法



6、朗读教师编写好的口诀加深印象。

7、根据口诀内容继续优化线稿




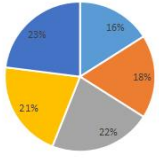

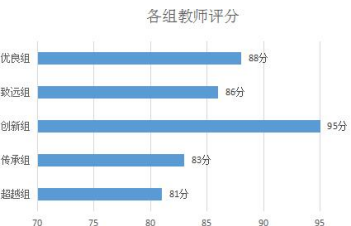
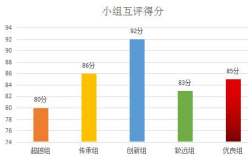
度上避免了学生找错关键目标，作业全部推翻从新绘制的情况；

3、通过学生互评绘画作品引导学生自主找寻问题的能力；



4、学生制作任务过程中注重勤思考、多动手、及时总结、分析。

5、通过教师演示草图设计让学生对标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法有了直观的了解。

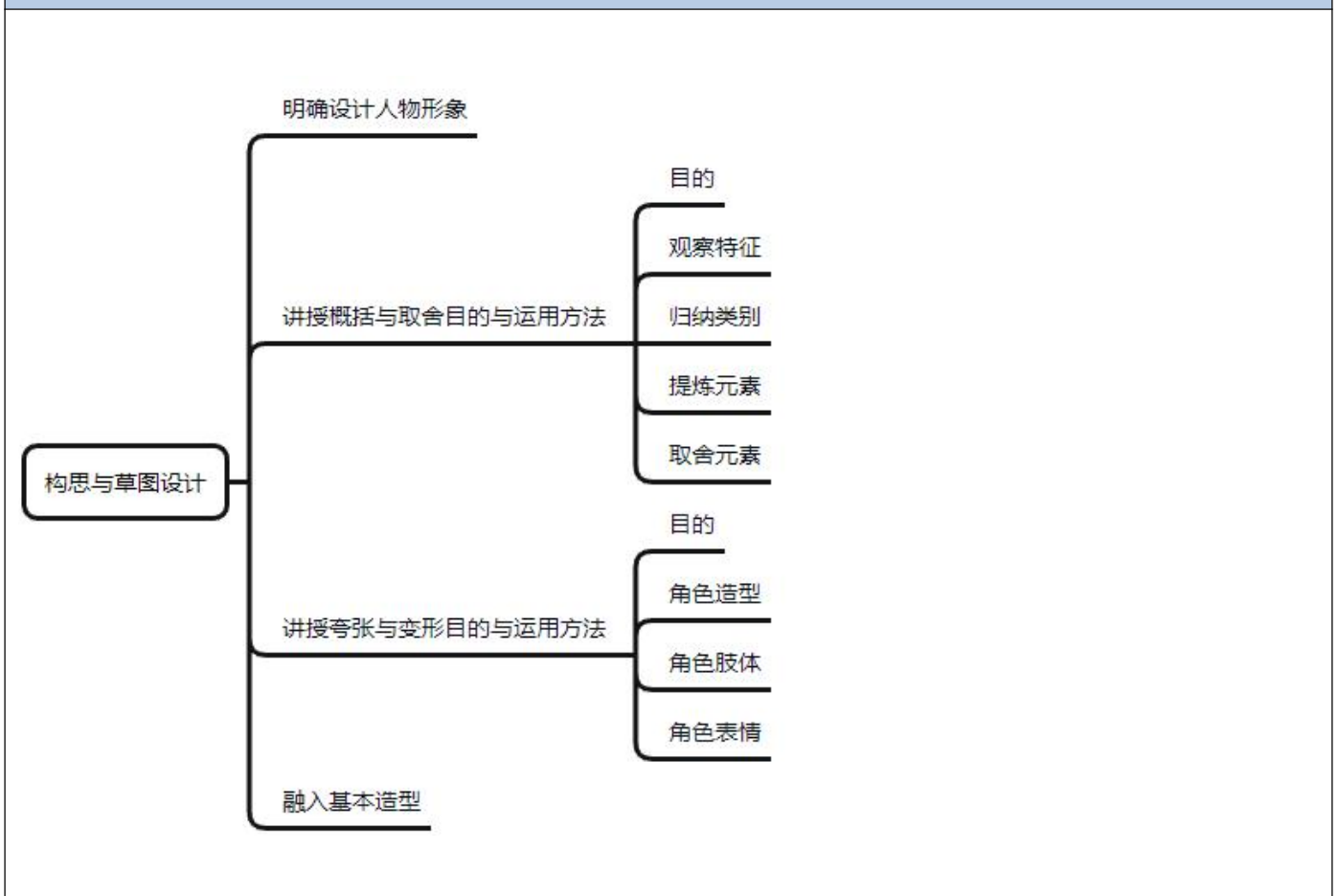
6、通过学生朗读教师归纳好的口诀方便学生理解与运用

<p>成果汇报 (20分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，采用多元化评价模式进行评价</p>	<p>1、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评； 2、请学生在学习平台上给各组分享情况评分； 3、校内教师评价。</p> <p style="text-align: center;">教师评价</p> 	<p>1、分享本组项目成果与心得。 2、在学习平台上给其他小组评分。</p> <p style="text-align: center;">各组互评受欢迎程度占比</p>  <p>3、聆听教师讲解，进一步理解职业卡通形象标准与实际案例相结合的要点。</p> 	<p>通过小组分享、生生互评、教师点评引导，查缺补漏，强调重点。</p>
<p>评价效果 (5分钟)</p>	<p>任务考核，总结强调课程要点。</p>	<p>1、结合创意策划书与草图绘制情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高的与相对低的小组。</p> <p style="text-align: center;">各组教师评分</p>  <p>2、强调归纳口诀方便学生理解和学习要点知识。 3、强调美学教育及个性化表达，提升审美把艺术技能与美学理念融会贯通。 永远跟党走：以美育人 以美培元</p>	<p>1、分享本组项目成果与心得； 2、在学习平台上给其他小组评分；</p> <p style="text-align: center;">小组互评得分</p>  <p>3、查看平台成绩； 4、在教师点评中回顾绘画过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。 5、了解课后任务与要求。</p>	<p>1、根据平台成绩分布，加深理解，查缺补漏，强调重点； 2、引入口诀归纳知识要点； 3、强调美学教育及个性化表达，弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点</p>

课后（拓）

课后	作业 (5分钟)	在学习平台上上传课程资源, 布置练习和讨论	<p>1、上传本次课程的重难点(PPT), 便于学生在线复习与自学;</p> <p>2、布置作业: 设计角色动作, 并上传平台;</p> <p>3、布置在线讨论, 回答学生疑问, 过程中提醒学生加强操作练习。</p>	<p>1、通过学习平台回看教学视频, 巩固知识。进一步理解草图设计的重难点。</p> <p>2、课后小组完善草图设计</p>  <p>创新组</p>	学习平台及时补充PPT, 案例等资源, 帮助学生及时工具课堂知识。
	巩固拓展 (1天内)	巩固课程资源, 及时解决复习问题, 巩固知识。	<p>开放实训室, 方便学生课后时间继续练习巩固。</p> 	积极通过学习平台与教师、同学探讨交流, 解决疑惑。	在线讨论、答疑、不留知识盲点、落点。

五、板书设计



六、课程思政

- 1、本课程是**基于闽剧团的真实委托**，选用**闽剧角色文创产品设计的真实项目**进行任务分解，在实践中宣传闽剧文化，展示非遗文化传统和文化的保护与宣传。
- 2、学生设计草图时，注重角色造型的夸张与变形，体现了**个性化表达**。
- 3、培养学生将优秀传统文化，创新的能力树立**技能自信**。
- 4、强调**美学教育**，把艺术技能与美学理念融会贯通，做到弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点。

七、教学评价

为保障教学质量和学生学习积极性，采用多元化的考核评价模式，根据课堂表现和草图设计进行多阶段评价，从不同的维度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力，创新实践素质能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧	依据作品的完整度和动作的合理性来评分。	20%
2	能力目标	理解角色设计中的概括与取舍	学生互评、老师评价实操结果，课堂评分。	20%
3		根据项目需求构思出闽剧角色	随堂练习，平台评分。	20%
4		完成闽剧角色线稿设计	课后作业批改，依据配置得分点评分。	20%
5	素质目标	学会运用角色的夸张和变形进行自我情感的抒发和表达	依据方案设计、实操结果评分。	并入第1点计算
6		将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信	组织分组讨论，给予讨论评分。	20%
7		通过标准化的角色造型设计流程，弘扬美学教育精神		

八、特色创新

- 1、课程设计中注重培养学生个性化表达方式，弘扬中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美；

用美育涵养“美丽心灵”

2、基于成果导向反向设计教学理念，以学生预期能力获得为导向，进行课程设计。教学重点聚焦于“学生产出”，以学生为中心，以“说到”、“教到”、“做到”、“学到”、“评到”的“五到”模式开展教学，构建“达成成果-即时评价-实时反馈”的动态螺旋式上升的持续改进机制，提升课堂教学成效。



3、项目案例在设计草图时参照省职业技能大赛规程要求绘制，培养学生标准化职业素养。

省职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	<ul style="list-style-type: none"> ● 广告的概念设计 ● 设计作品的创意表现 ● 对广告目标市场的了解与定位 ● 符合项目的广告诉求 ● 视觉冲击力 ● 色彩使用的合理性 ● 版式设计 ● 图像处理合成品质 ● 图像调色品质 ● 图像构成品质 ● 不同载体的广告表现 ● 字体创意与设计 ● 作品关联性 ● 设计软件造型能力 ● 插画绘制能力 	<ul style="list-style-type: none"> ● 图像解析度 ● 图像的色彩模式 ● 文件尺寸 ● 完整呈现要求的文字、图像元素 ● 出血设置 ● 按要求设置的专色与特别色 ● 裁切标记、对版标记、出血和色表 ● 所有文件存储在正确的文件夹 ● 所有文件存储名称与格式正确

九、教学反思

教学成效:

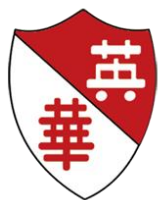
采用线上+线下、互动教学课堂、事例启发式教学等多种教学方式；通引导学生掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧，根据项目需求构思出闽剧角色，完成闽剧角色线稿设计，做到培养学生个性化表达方式的同时，又弘扬了中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美

不足之处:

学生对闽剧传统角色了解不够深入，对传统戏曲元素的关注度和热情都不足，导致在构思人物造型时，不知应该如何强化卡通人物，与传统角色本身的契合度。

改进措施:

通过多元信息化的手段大力弘扬中华传统戏曲文化，让更多的学生了解戏曲文化，并产生相关的兴趣爱好，加深戏曲文化的了解。



福州英華職業學院
ANGLO-CHINESE COLLEGE

教 案

系院部： 福州英華職業學院信息技术系

课 程： 动漫衍生产品设计

班 级： 2021 级动漫制作技术 1-3 班

教 师： 陈珍英

学 期： 2022-2023 学年第二学期

目 录

教案 1: 项目一 动漫衍生设计概述	19
任务 1 动漫衍生产品设计概述	19
教案 2: 项目二 动漫衍生设计基础训练	29
任务 1 经典动漫品牌角色分类与策划	29
任务 2 动漫周边角色的表现手法与风格的确立	38
任务 3 角色夸张与变形主要手法	49
任务 4 角色的色彩设计	59
任务 6 Q 版角色的设计及人物角色造型设计基训练	70
任务 7 动物及植物角色造型设计训练	80
任务 8 吉祥物的特点与设计原则	89
任务 9 经典吉祥物设计案例剖析与设计技巧	100
任务 10 场景类动漫衍生产品的设计基础	110
任务 11 简易周边衍生品制作流程	119
任务 12 影视动漫衍生产品分类与材质	127
任务 13 中国学派数字化创意思维训练与营销	137
教案 14: 项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用	147
任务 2 中国特色元素在动漫角色衍生产品中的运用	147
教案 15: 项目四 情感设计在动漫衍生产品设计中的运用	156
任务 1 情感设计在动漫衍生产品设计中的应用	156
教案 17: 综合实训 2 儿童绘本类衍生产品设计	176
任务 少数民族精神儿童绘本设计	176
教案 18 : 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	186

任务 1 闽剧角色文化元素提取	186
教案 19: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	201
任务 2 构思与草图设计	201
教案 20: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	213
任务 3 角色设计与色彩搭配	213
教案 21: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	223
任务 4 绘制角色三视图	223
教案 21 综合实训 3: 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	234
任务 5 角色造型三维建模	234
教案 22: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	244
任务 6 角色造型动作设计	244
教案 23: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	254
任务 7 3D 打印输出	254
教案 24: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计	265
任务 8 作品展示与评价	265

教案 1： 项目一 动漫衍生设计概述

任务 1 动漫衍生产品设计概述

课程名称	动漫衍生产品设计概述	授课内容	项目一 动漫衍生产品设计概述
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社 2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》		
一、 教学分析			
教学内容	1. 动漫衍生产品的概念； 2. 动漫衍生产品的常见类别； 3. 国内外动漫衍生产品发展概况。		
学情分析	知识和技能基础	1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。	
	认知和实践能力	1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2、尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强；	

		4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 掌握动漫衍生产品设计的概念； 2. 了解动漫衍生产品的分类有哪些？ 3. 了解国内外动漫衍生产品的市场趋势。	
	能力与技能目标	通过掌握动漫衍生产品设计的概论和市场现状，有思考中国动漫衍生产品发展方向和策略的思维定位。	
	素质（价值）目标	通过学习国内外动漫衍生产品的分类、发展趋势、竞争力分析，有勇于正视自身不足，努力开拓，发展国漫的创新创意的意识	
教学重点	动漫衍生产品设计的概念与分类	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解
教学难点	中国动漫衍生产品行业发展方向	解决策略	行业认知讲座、视频解析

二、教学策略

教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学法		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		

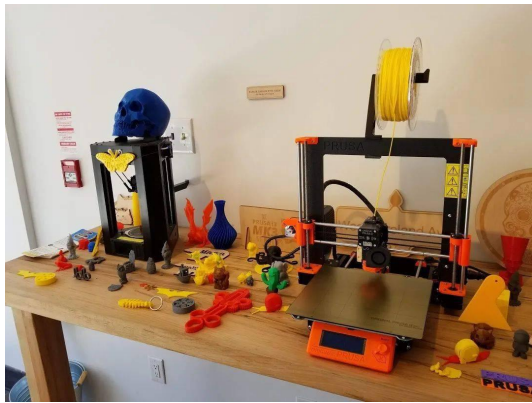


图3：校外 3D 打印实训基地



图4：动补定格美术实训室



图4：信息化教学平台和工具

教学资源

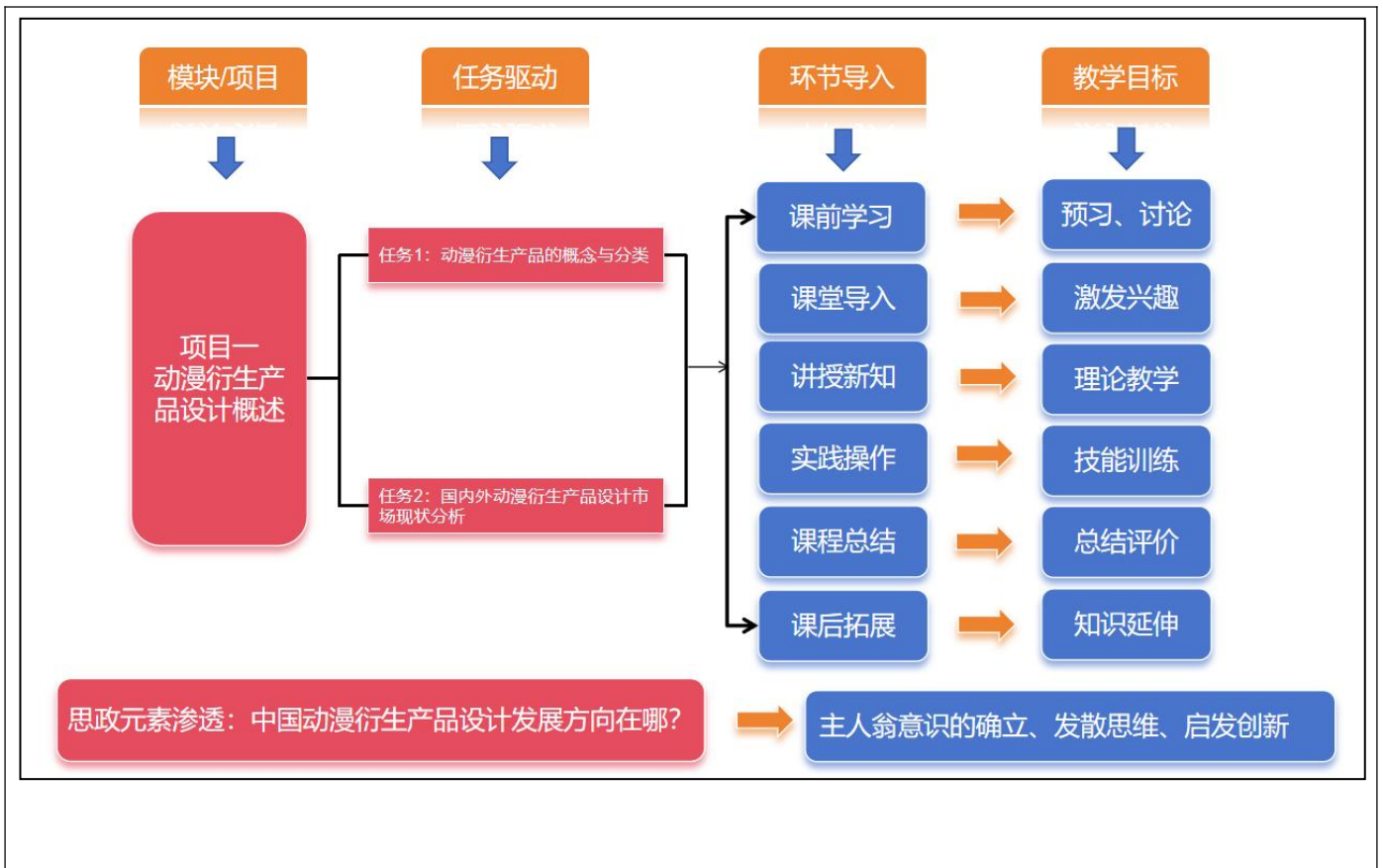




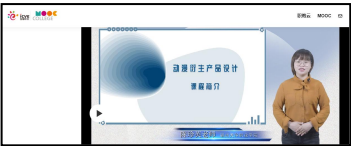
图5：智慧职教精品在线开放课程资源



图2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习	1. 发现自己身边相关的动漫衍生产品，并与大家进行分享、讨论； 2. 把你现有的动漫衍生产品或者动漫周边准备好，下节课带到班级	在智慧职教网络教学平台发布线上讨论话题，并提示学生课前完成。 讨论主题： 1. 你有没有喜欢的潮玩，跟大家分享一下？ 2. 你喜欢什么样的周边？分享下你喜欢的周边。  	在智慧职教网络教学平台完成老师布置的主题讨论。	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 分享同学们在讨论区讨论的情况，并邀请同学谈谈为什么喜欢动漫周边。 2. 观看教学慕课，初步认识“动漫衍生产品” 3. 为什么学？怎么学？	1. 打开智慧职教线上讨论区，与同学们一起看看评论区上的精华和置顶内容； 2. 播放省级精品在线开放课程慕课动画视频“动漫衍生产品设计”介绍 课程简介：  动漫衍生产品介绍	1. 按老师要求进入智慧职教完成线上讨论帖； 2. 主动分享 3. 观看精品课程慕课和教学动画	1. 利用省级精品在线开放课程的慕课资源和教学动画有效的叩开课程大门，让学生知道“为什么学、怎么学”

				<p>2. 动漫周边相关产品是年轻的学生具有话题度的主题，通过线上线下的分享达到抛转引玉，化学生为主体、激发学生学习兴趣的作用。</p>
<p>讲授新知</p>	<p>任务 1：动漫衍生产品设计的概念与分类</p> <p>1.教师讲解“动漫衍生产品的概念”</p> <p>2.教师讲授“动漫衍生产品的分类”</p> <p>任务 2：动漫衍生产品设计的市场现状分析</p> <p>1.教师分析国内动漫衍生产品设计的 basic 情况和主要消费群体；</p> <p>2.教师通过数据和国内经典 IP 进行典型案例分析，分析国内动漫衍生产品的竞争力。</p>	<p>1. 概念解析</p>  <p>2. 典型案例分享和分析产品分类</p>   <p>3. 举例“全球第一家主题公园——迪士尼”并邀请同学进行互动问答</p> <p>问题：你有没有去过主题公园？为什么喜欢去？主题公园和其他的娱乐项目有什么区别？</p> <p>4. 互动提问：“你有买过或者用过以上几大分类的哪些”</p> <p>5. 思考几个问题：</p>	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨</p>	<p>1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；</p> <p>3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。</p> <p>4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。</p>

		<p style="text-align: center;">思考几个问题</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、选择什么样的角色形象? 2、如何进行二次开发? 3、怎么判断它的商业价值? <p>5.邀请学生分享思考成果。</p> <p>6.典型案例分析国内知名 IP, 分析目前国内外衍生产品市场状态</p> 		<p>4. 情绪到达、课程思政元素融入: 从鱼太闲等越来越多的原创 IP 拓开互联网市场, 发现“作品是表达个性和情感的良好途径”, 要通过对“美”的追求, 去对接技能, 用动漫的特征输出美好生活的表征和价值观。</p>
实践演练	分组调研国内外动漫衍生产品设计竞品分析。	在网络教学平台发布实践任务。	可参考相关行业白皮书数据、互联网引擎信息等途径进行调研	通过调研输入了解动漫衍生产品市场状态, 提高信息化手段的使用能力
课堂总结	本次课理论和数据探讨部分比较多, 需要同学们进行大量的信息资源搜罗和整理, 在经典案例剖析时, 同学们要勇于自我剖析和发表见解。	<p>总结本堂课知识点:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 什么是动漫衍生产品? 2. 常见的衍生品有哪些分类? 3. 目前国内外的衍生产品市场状态 	做好“知、思、探”	通过总结回顾课堂内容

课后（拓）

课后拓展与作业

1. 收集你最喜欢的动漫衍生品内容，并进行竞争力分析；
2. 在网络教学平台利用碎片化时间回顾知识点

1. 在网络教学平台发布任务



2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。



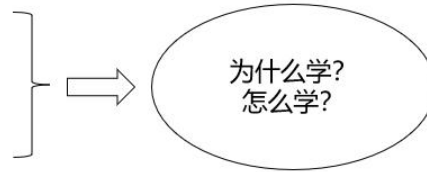
按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。

通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。

五、板书设计

动漫衍生产品设计

1. 什么是动漫衍生产品？
2. 你身边有哪些动漫衍生产品？
3. 中国市场状态？



六、课程思政

1. 在“大动画”时代，动漫衍生产品市场成为动漫制作不可或缺的一部分，是文化创意输出的主要途径，是专业技能高质量体现、情感输出、个性发挥的重要手段，学生要通过本课程第一次的认知里，在思想上确立“为什么学、怎么学”？
2. 通过小组调研，提高学生团队意识；
3. 通过对国内动漫衍生产品市场的分析，慢慢树立“主人翁意识”，开始有意识的在学习过程中植入“国漫”思维。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现:

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务,运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示,积极回答问题,主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1: 过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分: 组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分: 积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是 2022 年福建省**第六批精品在线开放课程**,建有标准化、立体化的网络教学资源,充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能,形成线上线下混合式教学,为创新课堂教学提供了绝佳辅助,通过信息化的手段破解重难点,学生在生涩枯燥的理论中,通过形式多样的学习元素,快速掌握知识点,保持学习的兴趣,兼顾课前、课中、课后。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、分组调研、分享汇报、观看慕课、教学动画等,学生不仅掌握了动漫衍生产品的概念、分类,还熟悉了目前国内外动漫衍生产品的发展形势。通过课程介绍和调研,同学们逐步认识团队的作用、国产衍生产品设计趋势,树立一定要把“国漫品牌”树立起来的“主人翁意识”,知道“为什么学、怎么学”。

不足之处: 在线上教学的过程中,仍有部分学生主动学习意识不强,主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上教学过程中及时发现问题,优化线上教学模式,逐步激发学生自主学习兴趣,积极通过数据掌握学生的增值评价,创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 2： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 1 经典动漫品牌角色分类与策划

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 1：经典动漫品牌角色分类与策划
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材：</p> <p>(1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版；</p> <p>(2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
二、 教学分析			
教学内容	<p>主要教学内容：</p> <p>1. 了解经典动漫品牌角色分类；</p> <p>2. 熟悉动漫角色品牌的策划与调研；</p> <p>学习目的：</p> <p>通过本次课的学习，了解经典动漫角色成功的原因，树立动漫角色在衍生产品设计过程中“从无到有”的策划过程，是接下来课程知识和技能学习的前导知识。</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备：</p> <p>(1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。</p> <p>(2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。</p> <p>(3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。</p> <p>(4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足：</p> <p>(1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉；</p> <p>(2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足；</p> <p>(3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	


	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解经典动漫品牌角色分类； 2. 熟悉动漫角色品牌的策划与调研；	
	能力与技能目标	通过掌握动漫衍生产品设计的概论和市场现状，有思考中国动漫衍生产品发展方向和策略的思维定位。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典动漫角色和文化遗产； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	经典动漫品牌角色分类和策划	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解
教学难点	动漫角色品牌调研	解决策略	行业认知讲座、视频解析
二、教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		



图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

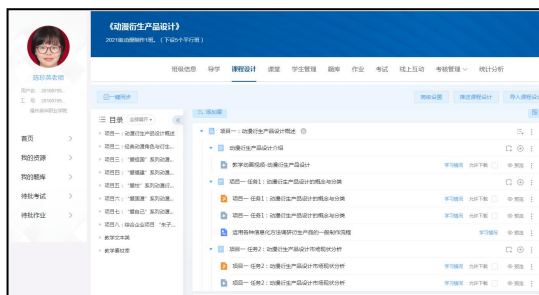
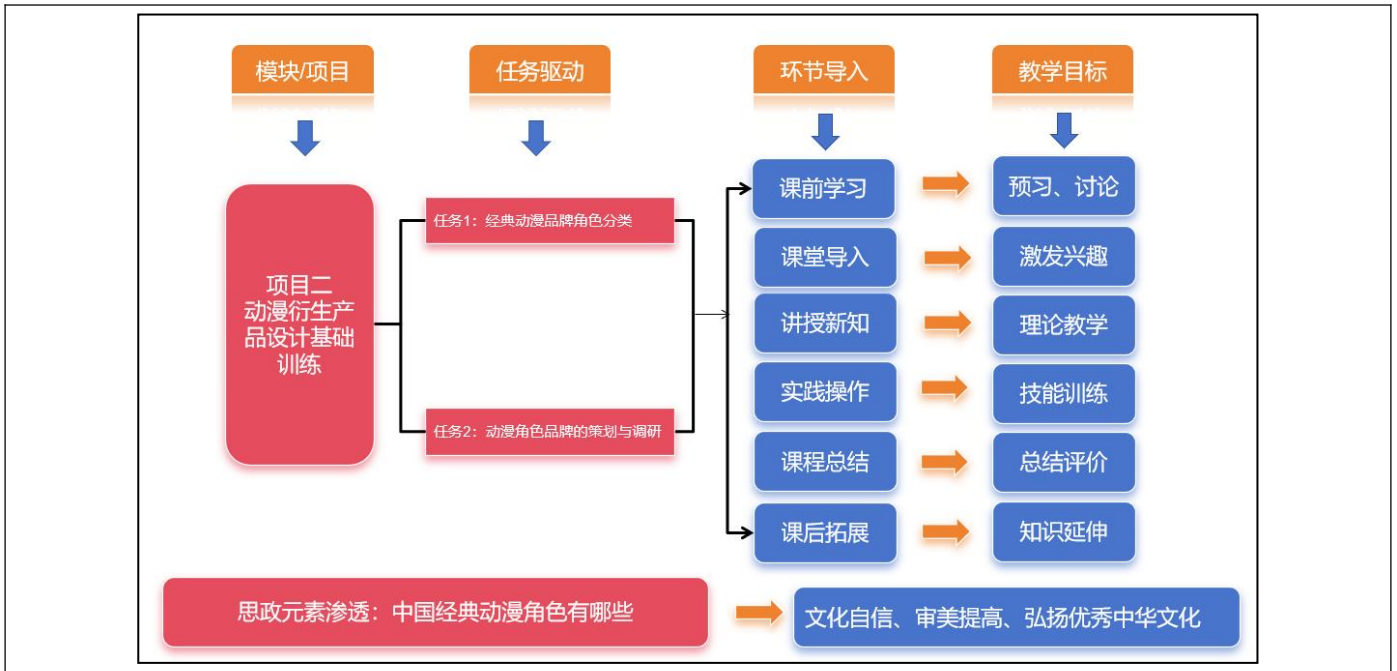





图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习	1. 在网络教学平台完成讨论区内容：你知道哪些经典的动漫角色； 2. 通过各信息手段收集机国内外著名卡通角色品牌识别系统资料并整理分析	在智慧职教网络教学平台发布线上讨论话题，并提示学生课前完成。 	在智慧职教网络教学平台完成老师布置的主题讨论。	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	检验课前预习成效	1. 进行师生互动，自由发言，分享讨论区议题：你们知道哪些经典动漫角色； 2. 邀请学生汇报课题作业完成情况《通过各信息手段收集机国内外著名卡通角色品牌识别系统资料并整理分析》 	1. 按老师要求进入智慧职教完成线上讨论帖； 2. 主动分享 	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 以学生为主题的课前导入能激发学习兴趣

讲授新知

任务 1：经典动漫品牌角色分类

任务 2：动漫角色品牌的策划与调研

(一) 讲授任务 1:

方法：通过大量经典动漫角色进行典型案例分析任务：

• 1、动画类角色



美国动画

1、动画类角色



欧洲动画

• 1、动画类角色



中国动画

• 2、漫画类角色



(二) 讲授任务 2:

方法:

1. 提问：什么是品牌？品牌

1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；
2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；
3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨

1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；
2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；
3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。
4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。

5. 情绪到达、课程思政元素融入：中国也涌现了很多经典的动画角色，并在衍生产品市场取得不多的成绩，目前国外衍生经典形象占领国内绝大多数比例，一定要树立品牌意识，慢慢拓宽市场的占有率，把国漫精神发扬光大。

		<p>有哪些意义？</p> <p>2. 总结概念：动漫品牌、品牌的意义和特点；</p> <p>3. 抛出讨论题：如果构建品牌。邀请 2-3 个同学回答；</p> <p>① 总结“如何构建动漫品牌”；</p> <p>② 确立目标；</p> <p>③ 确立目标群体；</p> <p>④ 形象经营。</p> <p>4. 进行典型案例剖析；“酷儿”果汁是企业品牌形象营销战略的成功例子</p>  <p>5. 提问：大家还知道哪些品牌效应呢？</p>		
实践演练	分组调研国内经典动漫品牌特征	<p>在网络教学课堂发布实践任务。</p> 	根据课堂接收的任务完成实践内容	通过调研总结国漫经典动画特征，提高信息化手段的使用能力
课堂总结	小测	<p>发布测试题</p> 	做好“知、思、探”	通过总结回顾课堂内容
课后				
课后拓展与作业	对于国内目前的动漫衍生产品发展趋势，用创新创业的思维说说你的看法	<p>1. 在网络教学平台发布任务</p>  <p>2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。</p>	按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。

项目二：经典动漫角色与衍生品设计基础训练	
项目二 任务1：经典动漫品牌角色分类	
项目二 任务1：经典动漫品牌分类	学习指南
项目二 任务1：经典动漫品牌角色分类	学习指南
项目二 任务2：动漫角色品牌的策划与调研	
项目二 任务2：动漫角色品牌的策划与调研	学习指南

五、板书设计

动漫衍生产品设计

- 1.经典动漫品牌角色分类有哪些?
- 2.中国经典动漫角色特征?
- 3.角色品牌如何策划?
- 4.常见的调研方法



六、课程思政

在国漫 100 年里，经历了波澜壮阔的动漫产业发展历程，涌现很多经典的动画角色。通过对国内外经典动画角色的对比，能够根植民族自豪感，有树立国漫品牌的决心

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三个阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分：
					积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是 2022 年福建省**第六批精品在线开放课程**，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、分组调研、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅掌握了动漫衍生产品设计的概念、分类，还熟悉了目前国经典动漫角色及成功的衍生产品。通过课程介绍和调研，同学们逐步认识团队的作用、凝练国漫角色特色，逐步了解国漫品牌的策划方法。

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 3： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 2 动漫周边角色的表现手法与风格的确立

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 2： 动漫周边角色的表现手法与风格的确立
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
三、 教学分析			
教学内容	<p>主要教学内容： 1. 掌握动漫周边角色的表现手法； 2. 掌握角色风格的确立与定位；</p> <p>学习目的： 通过本次课主要学习动漫衍生周边的分类、解析动漫周边的三种表现手法、成功动漫周边角色的共性等。通过学习为同学们接下来的设计角色造型和产品类型打下坚实的理论基础。。</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； （3）对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 动漫周边角色的表现手法； 2. 角色风格的确立与定位。	
	能力与技能目标	能够分析成功动漫角色周边的定位方法；掌握分析动漫角色表现手法。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典动漫角色和文化遗产； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	动漫周边的表现手法	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解
教学难点	动漫角色的风格确立与定位	解决策略	型案例剖析、精品课程慕课讲解
二、教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">图 1：动画制作实训室 图 2：理实一体智慧教室</p>		

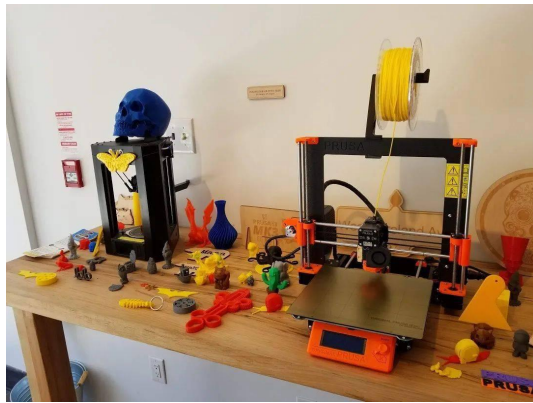


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

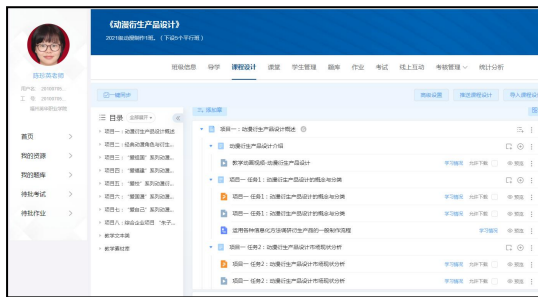
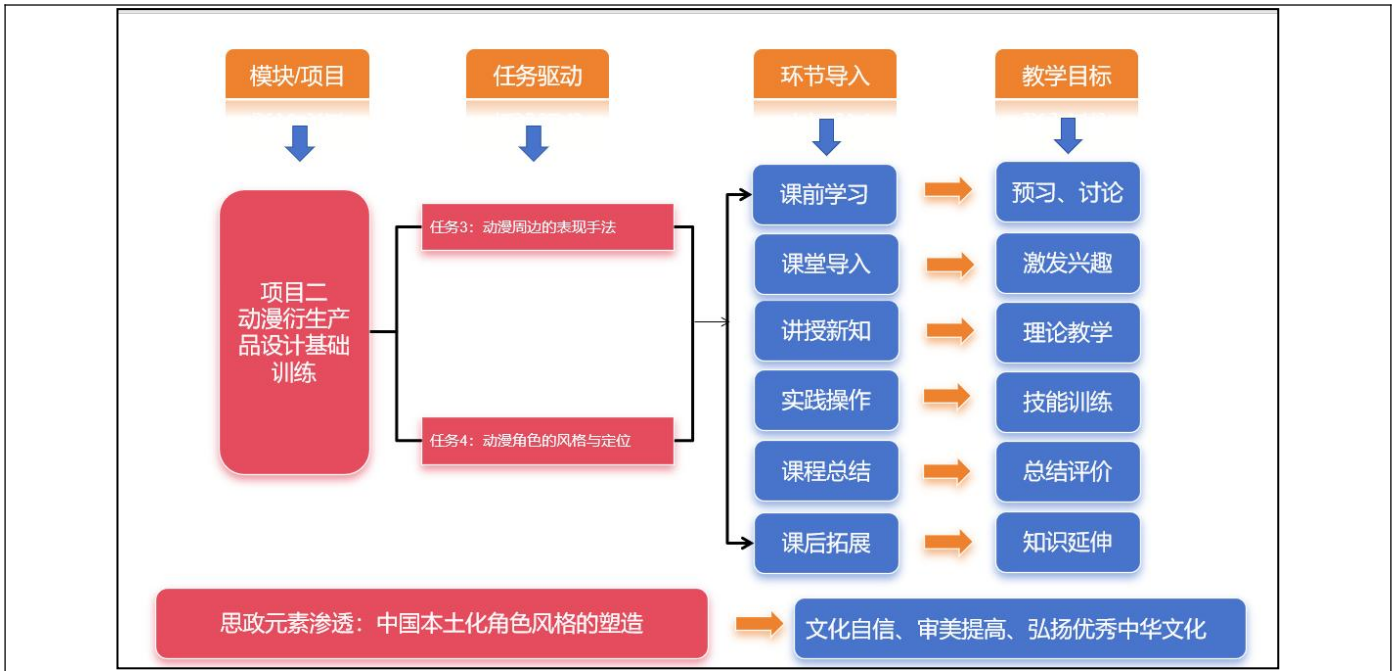





图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习	1. 按组完成网络教学平台任务：动漫周边和动漫衍生产品是什么关系？ 2. 分享周边：收集你身边现有的周边，邀请同学们下节课带到教室	在智慧职教网络教学平台发布线上讨论话题，并提示学生课前完成。 	1. 在智慧职教网络教学平台完成老师布置的主题讨论。 2. 收集身边现有的动漫角色周边	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (15分钟)	检验课前预习成效	1. 邀请其中一组同学分享课前讨论题：动漫周边和动漫衍生产品是什么关系？  2. 请同学们分享各自带过来的动漫周边或角色衍生品。	1. 按老师要求进入智慧职教完成线上讨论帖； 2. 主动分享 	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣

讲授新知

1. 动漫周边角色的表现手法

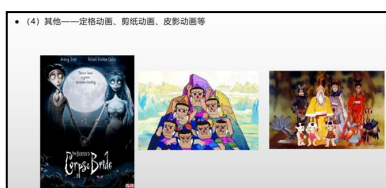
2. 动漫角色的风格和定位

(一) 讲授第一部分内容：动漫周边角色的表现手法

1. 总结学生讨论情况及结果：动漫周边产品与动漫产品的关系
2. 通过案例解析动漫周边的应用范畴



3. 提问：同学们都用过哪些硬周边或者软周边？互动回答
4. 用典型案例解析动漫周边角色的表现手法



1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；
2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；
3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨

1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；
2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；
3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。
4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。

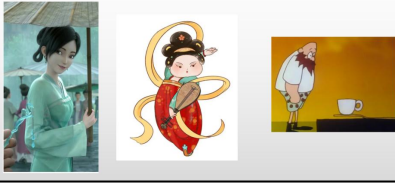


3. 提问：同学们都用过哪些硬周边或者软周边？ 互动回答

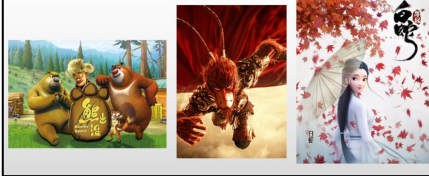
4. 解析动漫周边角色的表现手法



• 2.表现手法按写实 / Q版 / 实验分类



• (3) 国产动画—目前风格还比较丰富，在顺势发展区



(二) 讲授第二部分内容：角色

风格的确立与定位

抛砖引玉：你们觉得什么样的角色吸引人并能发展的久？

进行师生互动。

1.趣味性

- 1. 系列连续设计：最为独特的设计手法，是通过凸显表现对象特征的变化构建一个动漫形象体系从而形成系列的设计手法。
- 选定或者设计的动漫角色本身富有趣味性，在设计衍生品过程中采用系列连续设计提高趣味性。



2.情感性

- 周杰伦的副用作词人方文山曾在谈到“成功的IP”时，一针见血地指出其关键在于“情感的生命力”——“你能认同，是因为对这种文化产生了记忆的联结”。

3.本土化

在传统文化与新时代发展中寻找创新点和突破口是国产动漫角色及衍生品实现本土化的根本方向。

1. 极具地方特色的动画视觉设计增加带入感和亲和力




在传统文化与新时代发展中寻找创新点和突破口是国产动漫角色及衍生品实现本土化的根本方向。

2. 充满本土特色的建筑环境设计，使该地域性辨识度增强



5. 情绪到达、课程思政元素融入：动漫角色趣味性是文化艺术情感表达的具体表现，要学会个性的表达；中国本土文化在动漫角色中的运用有着世界独一无二的手法，通过延安童谣等红色动漫作品烘托动漫传承的意义；通过大鱼海棠土楼本土建筑的运用，体会自有文化的魅力。

		<p>在传统文化与新时代发展中寻找创新点和突破口是国产动漫角色及衍生品实现本土化的根本方向。 3. 本土特色的饮食文化为该期增添不一样的观影感受</p>  <p>• 具有代表意义的本土动漫角色衍生品</p>  <p>• 具有代表意义的本土动漫角色衍生品</p>  		
<p>实践演练</p>	<p>按组选择特定主题的动漫周边分析其趣味性、情感性、本土化特色</p>	<p>在网络教学课堂发布实践任务。</p> 	<p>根据课堂接收的任务完成实践内容</p>	<p>通过调研总结国漫经典动画特征，提高信息化手段的使用能力</p>
<p>课堂总结</p>	<p>小测: 如何确立动漫角色周边风格</p>	<p>发布测试题</p>  	<p>做好“知、思、探”</p>	<p>通过总结回顾课堂内容</p>
<p>课后</p>				
<p>课后拓展与作</p>	<p>收集你最喜欢的动漫衍生品内容, 并进行类别、表现手法、</p>	<p>1. 在网络教学平台发布任务</p>	<p>按照平台任务完成课后作业, 并做好汇报的准备。</p>	<p>通过拓展, 利用学生游戏化、碎片化时</p>

业	风格分析	 <p>2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。</p> 	间拓宽视野，提高见识。
---	------	--	-------------

五、板书设计

动漫衍生产品设计

1. 动漫角色周边的表现手法 \Rightarrow Q版、写实、二维、三维、矢量等
2. 动漫角色周边的风格定位——本土化 \Rightarrow 为什么？
3. 从国产动漫周边中你发现了什么？

六、课程思政

在中国成功的动漫角色周边中，透过趣味性引出动漫艺术作品情感设计的重要性，通过国风词人“方文山”、“延安童谣”红色动漫、“大鱼海棠”本土化风格等内容，一步一步渗透“中华优秀传统文化”在动漫衍生产品设计中的重要性，植入课程思政元素。典型案例的分析既完成理论的教学，也通过课程思政的融入达到一定的价值观塑造成效。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三个阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程, 建有标准化、立体化的网络教学资源, 充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能, 形成线上线下混合式教学, 为创新课堂教学提供了绝佳辅助, 通过信息化的手段破解重难点, 学生在生涩枯燥的理论中, 通过形式多样的学习元素, 快速掌握知识点, 保持学习的兴趣, 兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理, 达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、分组调研、分享汇报、观看慕课、教学动画等, 学生不仅掌握了动漫衍生设计的概念、分类, 还熟悉了动漫角色周边的表现手法、风格确立和定位。通过课程介绍和调研, 同学们逐步认识团队的作用、凝练国漫角色特色, 逐步了解国漫周边的设计思路。

不足之处: 在线上教学的过程中, 仍有部分学生主动学习意识不强, 主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题, 优化线上教学模式, 逐步激发学生自主学习兴趣, 积极通过数据掌握学生的增值评价, 创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 4： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 3 角色夸张与变形主要手法

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 3：角色夸张与变形主要手法
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社 2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》		
一、 教学分析			
教学内容	主要教学内容： 角色夸张与变形主要手法； 学习目的： 通过本次学习，掌握夸张与变形的表现形式，并通过典型案例的具体实现、教师的示范操作，掌握夸张变形的技巧。 主要课程思政融入点： 艺术设计与为人处世道理相通，要把握好“分寸感”		
学情分析	知识和技能基础	1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。	
	认知和实践能力	1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2. 尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 掌握夸张与变形的概念； 2. 掌握夸张与变形的的主要手法。	
	能力与技能目标	能够把握夸张与变形的尺度，并通过是表达情感的能力。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典动漫角色和文化遗产，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	动漫角色的夸张与变形的的主要手法	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解
教学难点	动漫角色的夸张与变形操作技巧	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解、示范操作
二、教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">图 1：动画制作实训室 图 2：理实一体智慧教室</p>		



图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

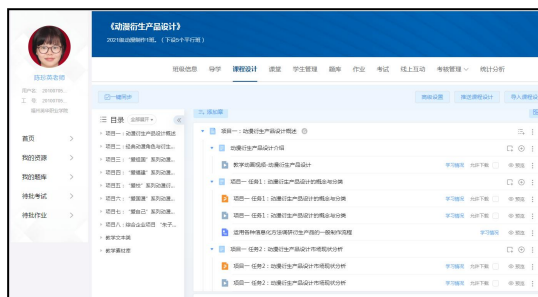
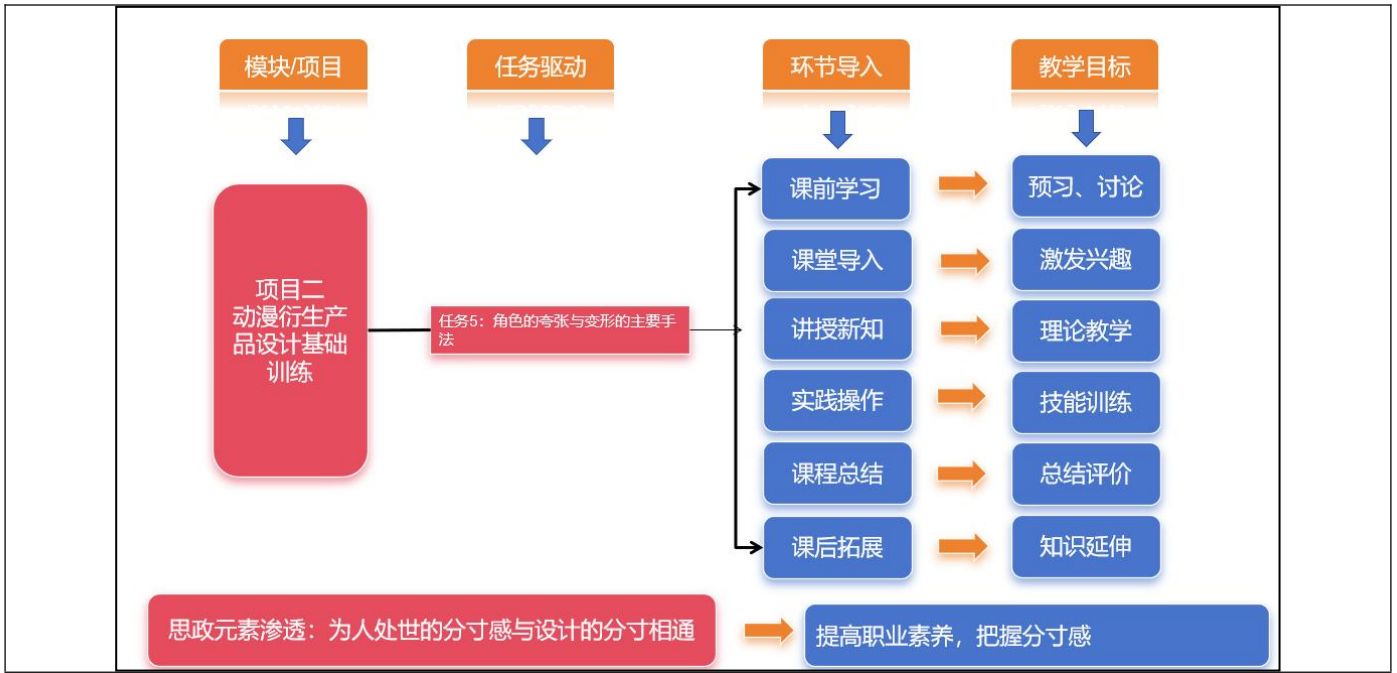


图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源





图 2: 课程思政视频

三、教学流程

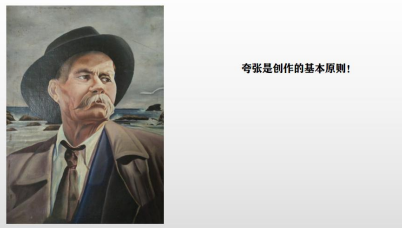


四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习	选择一些经典角色，分析他们在造型设计中有哪些夸张设计	在智慧职教网络教学平台发布线上讨论话题，并提示学生课前完成。 	1. 在智慧职教网络教学平台完成老师布置的任务。	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (15分钟)	检验课前预习成效	1. 邀请其中一组同学分享课前任务	1. 按老师要求进入智慧职教完成线上讨论帖； 2. 主动分享 	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣

任务 5：角色夸张与变形主要手法

1. 前言：引用高尔基的话 夸张是创作的基本原则



2. 典型案例剖析：师生互动



3. 阐述概念：何为夸张？夸张的目的是什么？夸张与变形之间的关系是什么？

何为夸张与变形？

- 夸张是通过观察事物和现象作出超实际的扩大、缩小或变形的表现，同时表达强烈的思想感情，突出本质特征，运用丰富的想象力，对事物或现象的某些方面加以夸大或缩小并艺术上的再现。

- 夸张的真正目的一突出事物或者表情某一个特征。

- 夸张和变形的对象可以是事物的任何特征，可以是表象特征，也可以是内在气质。无论是事物的外形还是其某个局部，以人物像以人物像为例：身高、体形、肤色、五官等，尤其面部能够区别于其他个体的独具个人特色的特征。对任何事物的夸张都不是孤立的，对某个事物进行夸张时，就会产生一连串，不是孤立的单-对象的变形，既延续到与该对象相关联的其他对象上去。
- 不同的国家有不同的动画风格，不同的动画风格之下对夸张和变形的运用也不尽相同。夸张和变形在影片里运用得多少也决定了其动画风格。所以，夸张和变形与动画风格之间存在着互助互利的关系。

夸张与变形的区别

- 人们一提起变形，常常想起夸张。其实，大夸张并不完全等于变形。在动画中常规的变形，是指对字形和比例的改变，它属一种典型的技术造型手段。夸张是艺术表现的一种手法，变形则是造型手段。夸张艺术效果，往往只的并得之点在形中以假乱真。并前在形上的某个特点，依主观的想象把形体部分地夸大，以至变形。它们之间虽有程度、强弱、隐显、着重点的不同，但都以不完全离开自然形体为原则。所以，变形是动画夸张的另外一种表现形式。

1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；
2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；
3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨

1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；
2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；
3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。
4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。

4.提问：如何来表现夸张或变形？

5.总结夸张与变形的手法：



• 夸张一般分为三类：

- 1、扩大夸张
- 2、缩小夸张
- 3、变异夸张

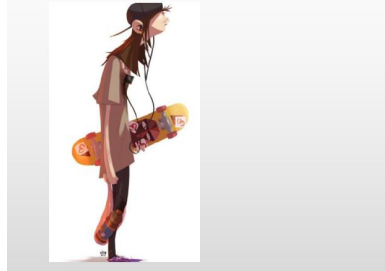
其中扩大和缩小夸张都是在设计程度上向轻处表现，甚至故意予以忽略。



夸张与变形的的设计方法

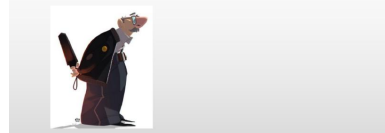
- 1、拉伸

把形体拉长，变细，可以整体进行，也可以局部拉伸。



- 2、压缩

一种变形夸张地实用手法，通常是在压缩出正常的形象后对角色进行挤压变形，压缩可以从整体上进行，也可以从局部入手，更可以同时进行，以期达到一种意想不到的夸张效果。



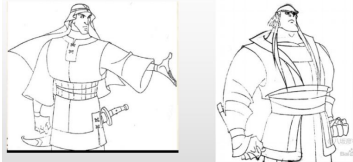





6.抛出问题，互动讨论

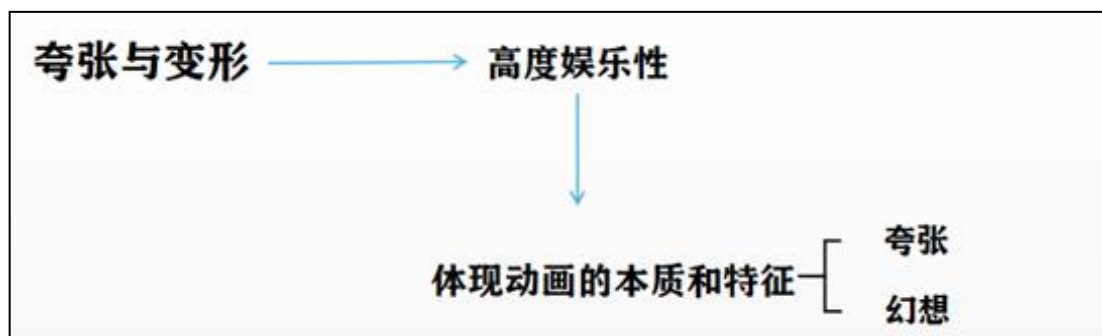
(1) “羞于”表达造成的“夸张与变形”尺度不够；

(2) 过度“夸张与变形”造成的尺度太多。

7.阐述“如何把握夸张分寸”

5. 情绪到达、课程思政元素融入：夸张是创作的基本原则；如何把握夸张和变形的分寸？为人处世的过程中，如何理解彼此之间的分寸感？二者之间是否相通？

		<p>• 1、把最能体现人物性格和状态的元素进行极致夸张，把次要元素淡化处理。</p>  <p>• 2、人物与配件的合理夸张</p> 		
实践演练	完成网络教学平台的附件联系	1. 教师示范操作	<p>根据课堂接收的任务完成实践内容</p>  	通过理论指导实践，完成夸张与变形数字绘画训练，理实一体
课堂总结	抽查学生训练作业，进行总结	进行小组 PK，抽查学生训练作业成效，并进行评价	根据老师的点评点评实践作业漏洞	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓展与作业	收集你最喜欢的动漫衍生品中的夸张与变形技巧，并进行临摹	<p>1. 在网络教学平台发布任务</p>  <p>2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。</p> 	按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
五、板书设计				



六、课程思政

动漫衍生产品设计是数字技术与艺术设计的结合，从技能塑造和职业素养上，都要培养“分寸感”，如果夸张与幻想是动画的娱乐性特征，也是生活的调味剂，如何把握分寸感，原理相通

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三个阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分： 积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是 2022 年福建省**第六批精品在线开放课程**，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、分组调研、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅掌握了动漫衍生设计的概念、分类，还熟悉了动漫角色夸张与变形的的主要手法。通过夸张与变形的的设计技巧训练，提高作品制作能力。

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 5： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 4 角色的色彩设计

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 4：角色的色彩设计
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社 2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》		
教学分析			
教学内容	主要教学内容： 1. 色彩的重要性； 2. 色彩的象征意义； 3. 色彩在动漫衍生产品设计中的具体运用。 学习目的： 通过本次课的学习，学生能够在掌握角色造型设计的基础上，掌握色彩在衍生产品设计中的主要作品，掌握色彩的理论知识，为后续的综合设计画上浓墨重彩的一笔。 主要课程思政元素融入：在中华文化中，色彩的象征意义，积累文化底蕴。		
学情分析	知识和技能基础	1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。	
	认知和实践能力	1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2. 尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	

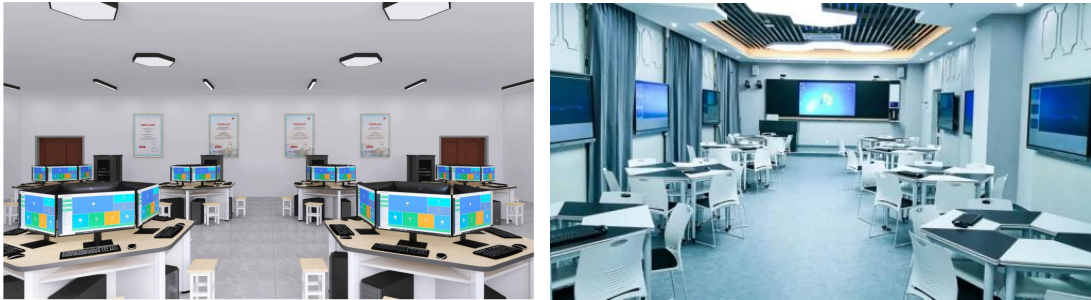
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 理解色彩的象征意义； 2. 掌握色相、色环、邻近色、中间色、对比色等概念； 3. 熟悉色彩运用的诀窍； 4. 熟练使用数字化工具运用色彩在作品上。	
	能力与技能目标	1. 能够掌握通过色彩的象征意义表达作品内涵的能力； 2. 技能上掌握移动化手段在色彩运用中的辅助作用。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	色彩的象征意义和几大元素	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解
教学难点	邻近色、中间色、对比色等判断	解决策略	典型案例剖析、精品课程慕课讲解、示范操作
二、教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境			

图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地

图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

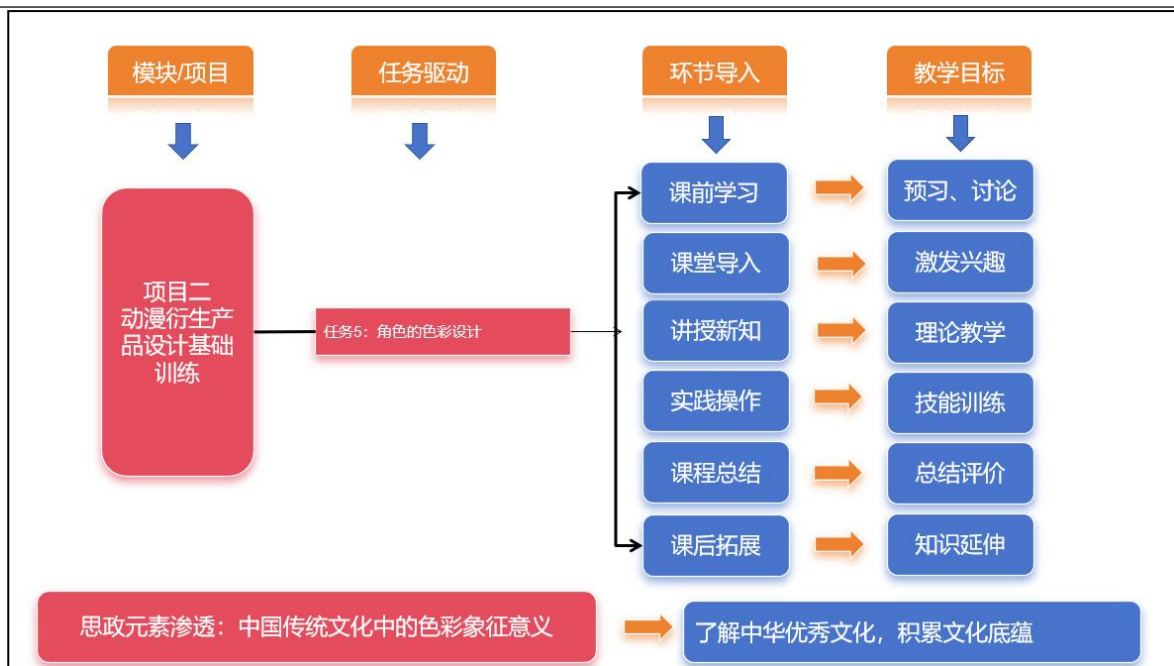
教学资源



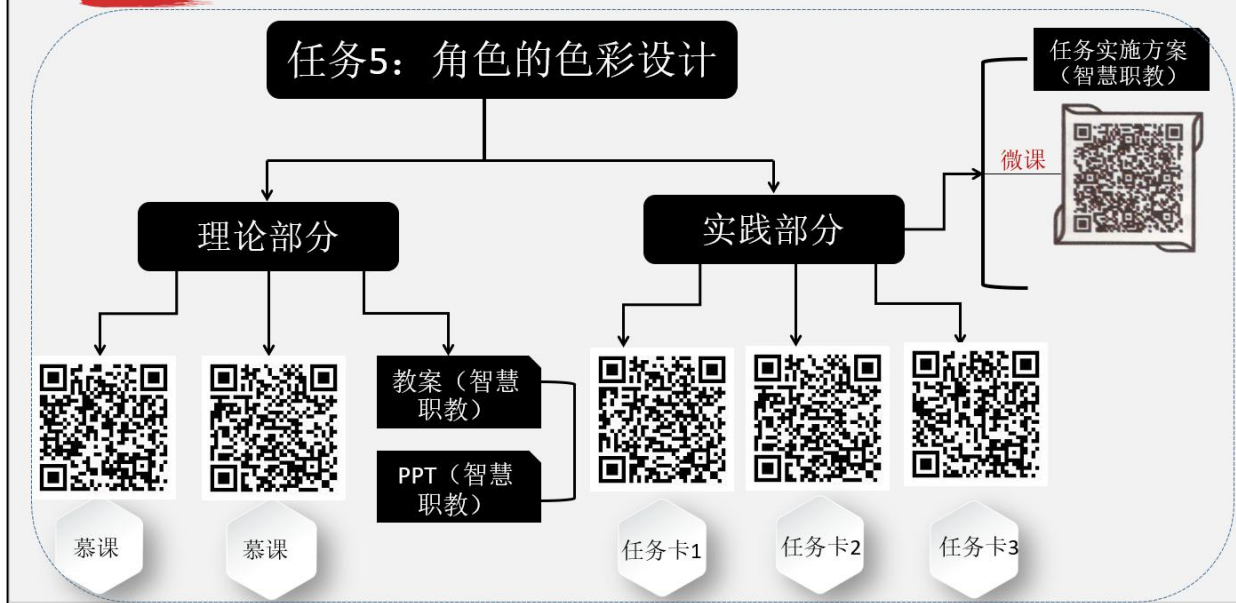
图 5：智慧职教精品在线开放课程资源

图 2：课程思政视频

三、教学流程



学习与资源地图



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习	色彩运用能力调查	在智慧职教网络教学平台、表单大师发布任务单。 	1. 安装领取的任务单内容, 安装填色软件, 在指定的图案中涂色; 2. 按照领取的任务单完成的知识点整理并介绍	1. 提前让学生进入课程学习的状态, 积极参与网络教学平台的常规操作; 2. 通过线上主题讨论, 充分发挥学生的主体作用, 调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (15分钟)	1. 检验课前预习成效 2. 现实生活中色彩的运用	1. 线上展示学生课前作业完成情况  2. 典型案例导入	1. 主动分享 	1. 检验课前学习成效; 2. 鼓励学生自信表达; 3. 活跃课堂气氛, 以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣; 4. 通过生活

		 <p>电影《芳华》</p>  <p>时装周与毯星</p> 		<p>中的案例进行课堂导入，让知识的运用落地</p>
<p>讲授新知</p>	<p>1. 色彩的象征意义；</p> <p>2. 中华文化中的色彩象征；</p> <p>3. 西方文化中的色彩象征；</p> <p>4. 色相与色相对比</p>	<p>(一) 色彩在设计中如何运用？</p>  <p>(二) 中华传统文化中的色彩象征</p>  <p>提问：太极由什么颜色组成？有没有同学知道它的内涵？</p> <p>(三) 西方色彩文化的象征</p>	<ol style="list-style-type: none"> 跟着老师的思路，进行听、说、想； 面对面讨论，积极回答老师提出的问题； 通过典型案例各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨 	<ol style="list-style-type: none"> 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念； 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性； 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。

色彩象征

西方色彩的象征主要源于古埃及



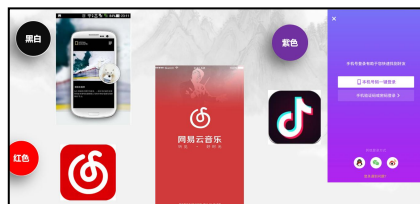
(四) 色彩在国家文化差异

国家文化的文化差异

TIPS:

- 1、国家文化的不同，色彩运用的技巧不同
- 2、色彩的表现极具实验性
- 3、色彩不单只有正色，还有间色、中性色

(五) 典型案例分析



(六) 色相与色相对比

什么是色相？

色相即各类色彩的相貌称谓。色相是色彩的首要特征，是区别各种不同色彩的最准确的标准。

什么是色相对比？

不同颜色并置，在比较中呈现色相的差异，称为色相对比。色相环中，色彩间隔距离大小决定了色相对比组合的强弱关系。

邻近色 (30°) 中差色 (60°) 对比色 (120°) 互补色 (180°)

邻近色

一般是指色相环上相距0-30度的色彩。

邻近色


邻近色对比是指在色相环中相临近的两个颜色的对比关系。这样的色彩比较接近，容易产生和谐的色彩效果。

中差色

一般是指色相环上相距60°—120°，相差4—7色之色。

5. 情绪到达、课程思政元素融入：中华文化博大精深，上下五千年中色彩具有不同的象征意义，涉及不同的朝代、阶层、男女、空间、事物等。太极生两仪，两极生八卦，色彩在中国传统文化中具有重要的文化内涵。

				
<p>实践演练</p>	<p>完成网络教学平台的附件作业</p>	<p>1.在平台发布实践任务，并进行一对一指导和点评</p> 	<p>按照要求完成平台实践任务，积极问答</p>	<p>理论指导实践</p>
<p>课堂总结</p>	<p>抽查学生训练作业，进行总结</p>	<p>1. 总结 问题：以下哪种不是对比色？网络教学平台抢答方式进行？回答正确，加分。 问题 1：什么是互补色？案例与概念同步； 问题 2：以下哪种不是互补色？网络教学平台抢答方式进行？</p>  <p>回答正确，加分。</p>	<p>根据老师的点评点评实践作业漏洞</p>	<p>通过技能巩固理论学习成果</p>

		<h3>2. 色彩使用诀窍</h3> 		
--	--	--	--	--

课后

<p>课后拓展与作业</p>	<p>完成测试作业</p>	<p>1. 在网络教学平台发布任务</p>  <p>2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。</p> 	<p>按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。</p>	<p>通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。</p>
----------------	---------------	---	-------------------------------	-------------------------------------

五、板书设计

角色色彩的设计

1.你最喜欢什么颜色? ⇒ 为什么?

2.色彩有什么象征意义?

3.如何运用?

4.传统文化里中国最高贵的颜色是什么? ⇒

黄色? 为什么?
从哪里了解?

黄色在西方
有什么不一样的表达?

六、课程思政

在中华优秀传统文化中，色彩有不同的象征意义，不同的朝代、阶层、空间、时代均有不同的表征。通过课堂教学，学生积累文化底蕴，既掌握知识的同时提高文化素养，为动漫衍产品设计课中色彩的具体应用打下良好文化基础和技能基础。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程, 建有标准化、立体化的网络教学资源, 充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能, 形成线上线下混合式教学, 为创新课堂教学提供了绝佳辅助, 通过信息化的手段破解重难点, 学生在生涩枯燥的理论中, 通过形式多样的学习元素, 快速掌握知识点, 保持学习的兴趣, 兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理, 达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等, 学生不仅掌握了动漫衍生产品设计中动漫角色色彩运用的主要手法, 通过典型案例分析, 掌握不同国家、时代对色彩运用的不同技巧。

不足之处: 在线上教学的过程中, 仍有部分学生主动学习意识不强, 主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题, 优化线上教学模式, 逐步激发学生自主学习兴趣, 积极通过数据掌握学生的增值评价, 创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 6: 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 6 Q 版角色的设计及人物角色造型设计基训练

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 6: Q 版角色的设计及人物角色造型设计基础训练
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> Q 版角色的特点 Q 版角色造型的一般规律 人物造型设计遵循的基本原则 <p>学习目的： 通过本次课的学习，让学生掌握动漫衍生产品设计中动漫 Q 版角色的造型设计技巧，为综合产品设计打下坚实基础。</p> <p>主要课程思政元素融入点：精益求精、细化结构、遵守标准</p>		
学情分析	知识和技能基础	<ol style="list-style-type: none"> 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。 	
	认知和实践能力	<ol style="list-style-type: none"> 已具备： <ol style="list-style-type: none"> 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 尚不足： <ol style="list-style-type: none"> 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。 	

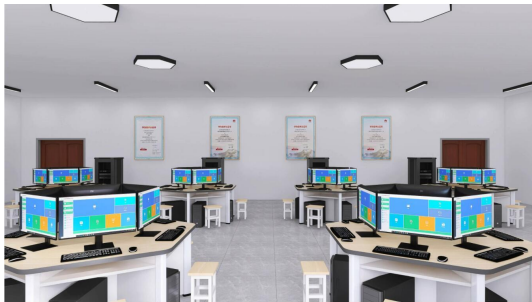

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解 Q 版角色的特点； 2. 掌握 Q 版角色造型的一般规律； 3. 了解人物造型设计遵循的基本原则	
	能力与技能目标	1. 具有独立思考与总结规律的能力； 2. 具备独立设计 Q 版角色的能力； 3. 能够通过角色的造型设计表达个性与情感。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	1. Q 版角色设计的一般规律 2. 人物造型设计遵循的基本原则	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	1. 人物造型结构掌握 2. 从写实到 Q 版角色的转化	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		



图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

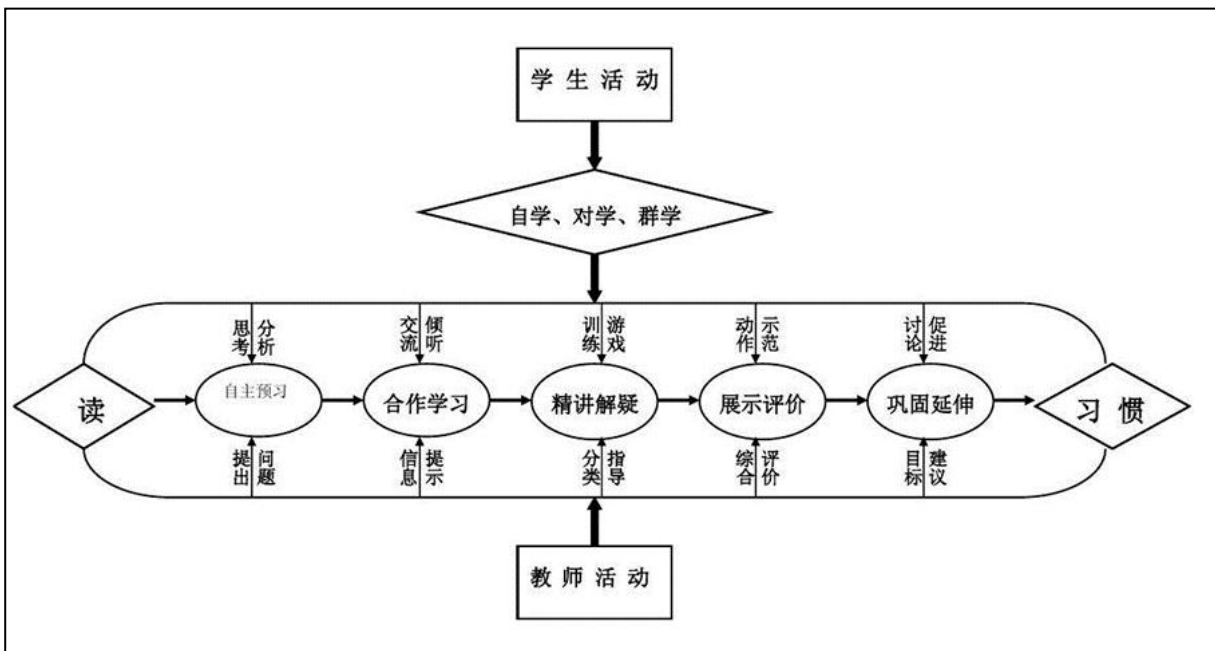
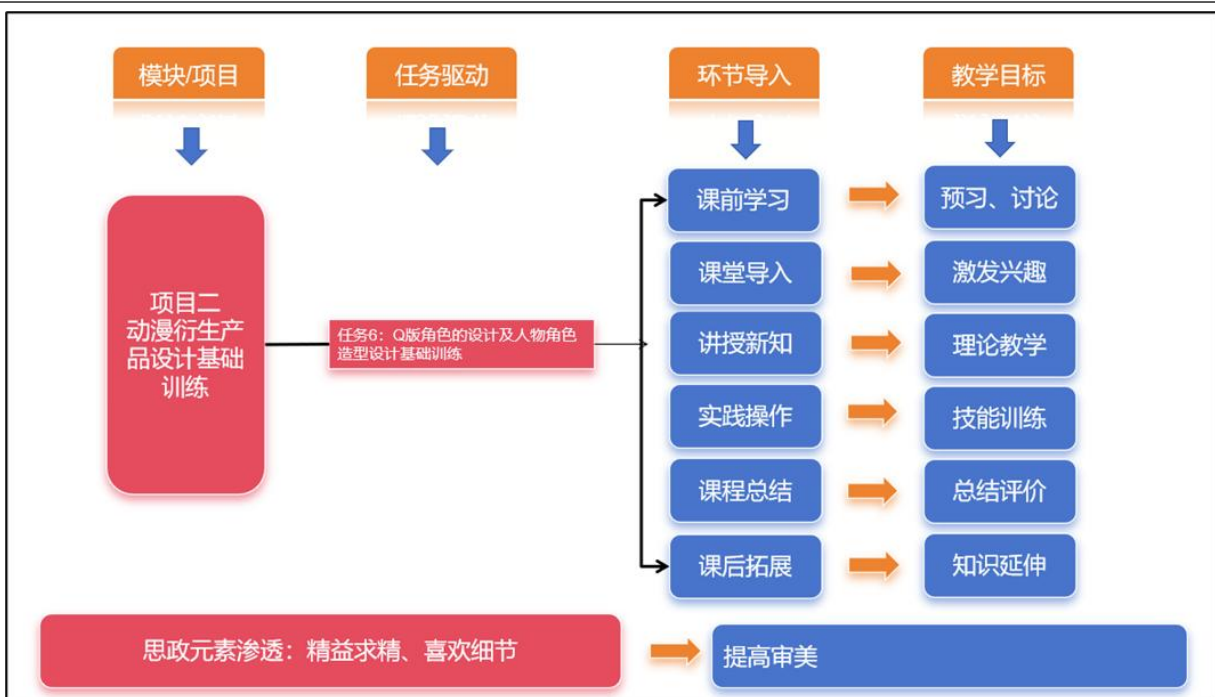


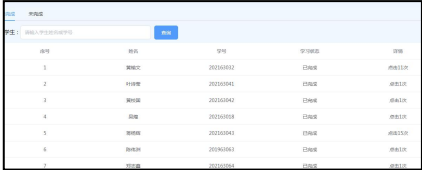
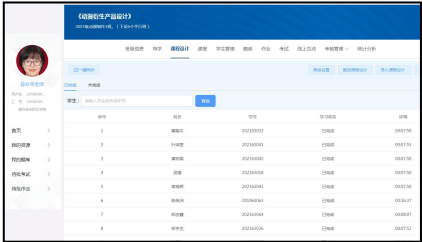
图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源

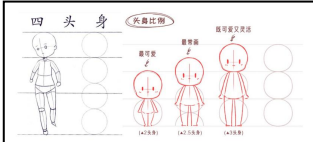

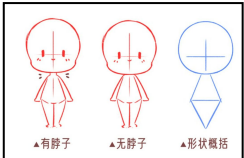

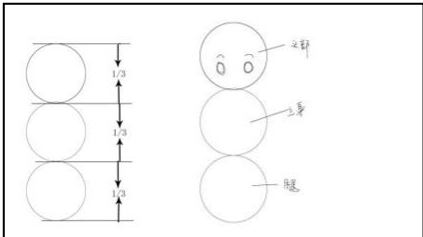


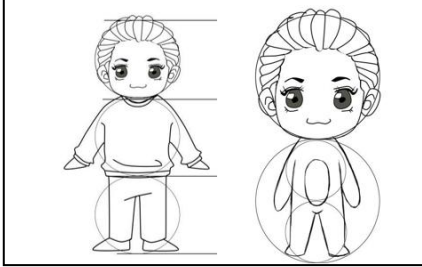
图 2: 课程思政视频

三、教学流程





四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	提前了解 Q 版角色的基础知识	1. 在智慧职教网络教学平台、表单大师发布任务单。 2. 追踪学生慕课学习进展。  	1. 在线上完成指定的学习任务	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	1. 智慧职教添加课堂； 2. 网络教学平台签到、引入小组； 3. 点评各小组人员课前学习情况。 4. 案例导入课堂： 发布几张图片，让学生判断绘画风格是写实版还是 Q 版引入本节课的教学任务。	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运

				用落地
<p>讲授新知</p>	<p>1.Q 版风格的特点</p> <p>2.Q 版角色设计的规律</p> <p>3.人物造型设计的原则</p>	<p>1. 师利用导入中讨论的问题作为授课切入点，进行 Q 版风格特点基础知识讲授。 提问：Q 版角色有哪些特点？ 根据学生的回答进行总结与补充： 短小精悍 特征夸张 表情生动 色彩鲜明 可爱有趣</p> <p>2. 解析 Q 版角色设计的规律</p>  <p>3. 解析人物造型设计的原则</p>   <p>4. Q 版头部的三视图</p>  <p>5.Q 版卡通角色的结构剖析</p> 	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3 学生认真聆听教师授课内容并做好笔记；根据教师的新授课知识点做好课堂重难点记录。</p>	<p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；</p> <p>3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。</p> <p>4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。</p> <p>5. 情绪到达、课程思政元素融入：准确把握造型设计中的标准问题是学习的基础也是职业的标准、需要精益求精，提高审美</p>

		 <p style="text-align: center;">6.角色的动态的结构造型</p> <p>(1) 在理解角色全身的基本结构造型之后，只要注意重心和动态线，就能够画出角色的动态。</p>   <p>课堂提问：</p> <p>人物比例是几头身为主？</p> <p>(学生主动举手回答、随机抽取同学回答)</p>		
<p>实践演练</p>	<p>完成网络教学平台的附件作业</p>	<p>动手实践 1：教师示范操作角色头部设计，学生练习头部造型设计，绘制 Q 版造型角色头部三视图；</p> <p>动手实践 2：教师示范操作 Q 版卡通角色三视图，学生练习卡通角色三视图；</p> <p>动手实践 3：教师示范操作角色动态形态表现，学生练习和设计角色</p>	<p>按照要求完成平台实践任务，积极问答</p>	<p>理论指导实践</p>

		动态视图。		
课堂总结	抽查学生训练作业，进行总结	<p>1. 总结 主要进行角色基本构造和设计的训练，要注重角色五官比例、标准型和 Q 版造型中对角色比例的要求；要掌握角色动态的表现方法。</p> <p>2. 点评课堂作业</p>	根据老师的点评点评实践作业漏洞	通过技能巩固理论学习成果

课后

课后拓展与作业	<p>Q 版角色技能巩固</p> 	<p>1. 在网络教学平台发布任务</p>  <p>2. 开放网络慕课教学资源，跟踪学生学习进度。</p>	按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
---------	--	--	------------------------	------------------------------

五、板书设计

Q版角色的设计及人物角色造型设计

1、Q版角色的特点

短小精悍 特征夸张 表情生动 色彩鲜明 可爱有趣

2、Q版角色设计的规律

常见的身体比例为两头身、三头身、四头身

五官眼睛耳朵嘴巴夸张，鼻子弱化或者可不画

3、人物造型设计的原则

Q版人物的身体以简单的几何形体去概括，例如圆形、三角形、矩形等。

六、课程思政

1. 培养学生遵守规范、严谨的态度。
2. 培养学生以人为本、爱岗敬业的工匠精神
3. 培养学生不怕困难、勇于探索的精神。
4. 培养学生互相帮助、团队协作的团队精神。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程, 建有标准化、立体化的网络教学资源, 充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能, 形成线上线下混合式教学, 为创新课堂教学提供了绝佳辅助, 通过信息化的手段破解重难点, 学生在生涩枯燥的理论中, 通过形式多样的学习元素, 快速掌握知识点, 保持学习的兴趣, 兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理, 达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等, 学生不仅掌握了动漫衍生产品设计中动漫Q版角色造型设计的主要手法, 通过典型案例分析, 掌握不能性别、年龄、动态Q版角色。

不足之处: 在线上教学的过程中, 仍有部分学生主动学习意识不强, 主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题, 优化线上教学模式, 逐步激发学生自主学习兴趣, 积极通过数据掌握学生的增值评价, 创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 7： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 7 动物及植物角色造型设计训练

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 7： 动物及植物角色造型设计训练
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 1. 动物的角色造型设计 2. 植物的造型设计</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，让学生掌握动漫衍生产品设计中动物、植物造型设计技巧，为综合产品设计打下坚实基础。</p> <p>主要课程思政元素融入点：精益求精、细化结构、遵守标准</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； （3）对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解动物的身体结构； 2. 掌握动物由写实到卡通形象转变的一般规律； 3. 了解不同植物的特性； 4. 掌握植物的拟人化的规律。	
	能力与技能目标	1. 掌握动物卡通形象的绘制方法； 2. 掌握植物的拟人化绘制方法。	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	1. 动物卡通化的表现方法 2. 植物拟人化的特性表达	解决策略	典型案例分析、示范操作、 教学动画演示破解、微课 慕课提高
教学难点	1. 动物由写实到卡通转化的概括 2. 植物拟人化的呈现效果	解决策略	典型案例分析、示范操作、 教学动画演示破解、微课 慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		

教学环境

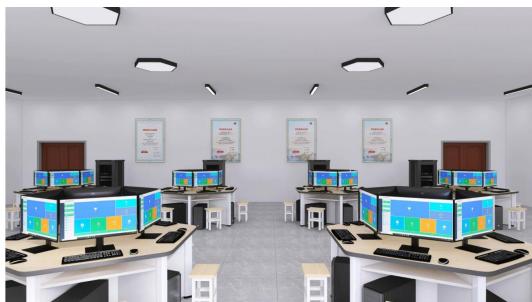


图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地



图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

教学资源

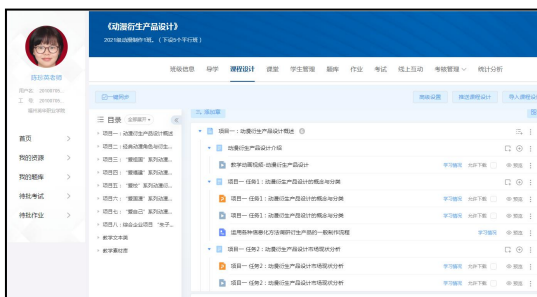
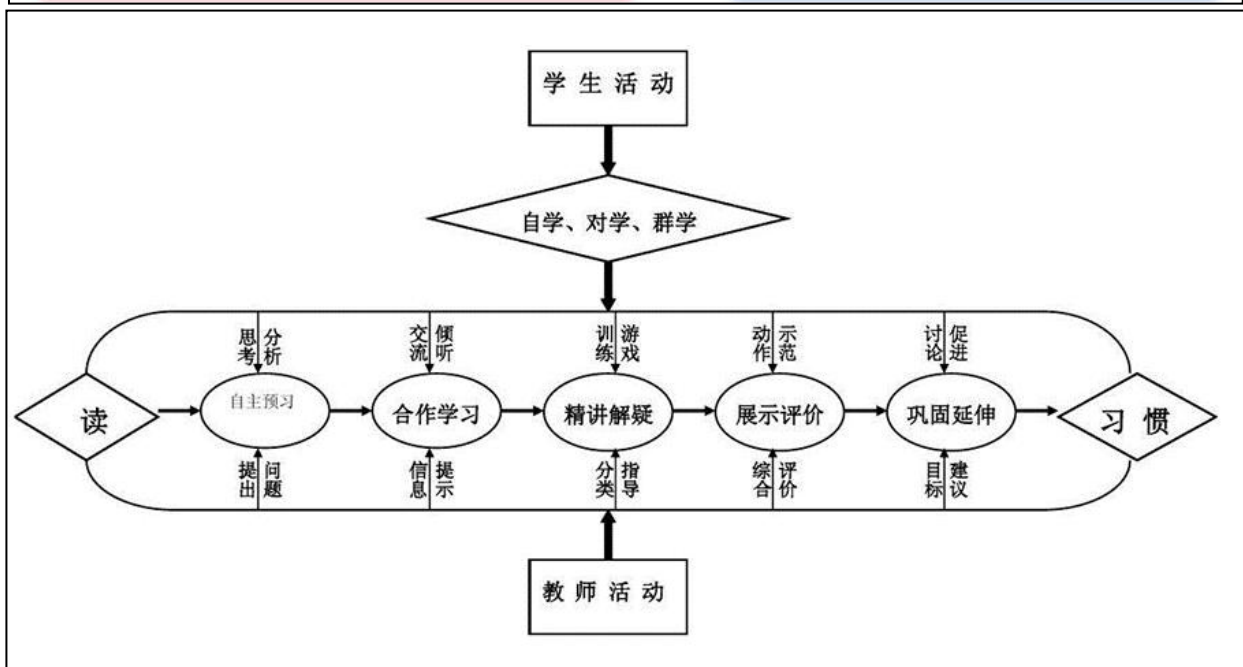
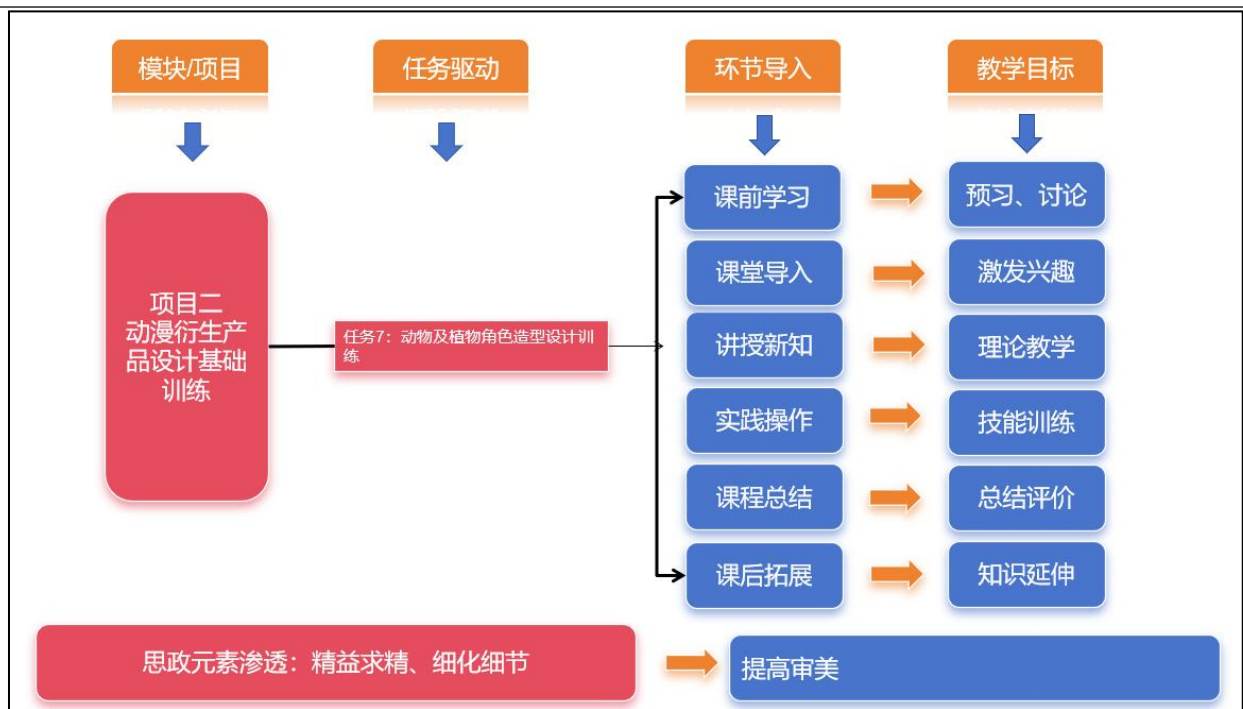


图 5：智慧职教精品在线开放课程资源




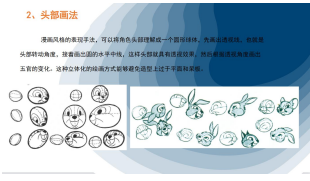



图 2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图																																																																																					
课前																																																																																									
课前预习，激发兴趣	<ol style="list-style-type: none"> 1. 观看动画片《花与树》； 2. 临摹《花与树》其中一个动植物角色形象 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在智慧职教网络教学平台、发布任务单。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>个人作业 以“花与树”动画短片为原型，设计系... 创建时间：2023-02-24 00:24 起止时间：2023-04-03 00:00 至 2023-04-30 23:59</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. 追踪学生慕课学习进展。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>学号</th> <th>姓名</th> <th>学号</th> <th>学号</th> <th>成绩</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>魏德仁</td><td>20230302</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>2</td><td>叶德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>3</td><td>魏德强</td><td>20230302</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>4</td><td>魏德</td><td>20230308</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>5</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>6</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>7</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> </tbody> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>《动物生产设计》</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>姓名</th> <th>学号</th> <th>学号</th> <th>学号</th> <th>成绩</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>魏德仁</td><td>20230302</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>2</td><td>叶德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>3</td><td>魏德强</td><td>20230302</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>4</td><td>魏德</td><td>20230308</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>5</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>6</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>7</td><td>魏德强</td><td>20230304</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> <tr><td>8</td><td>魏德仁</td><td>20230302</td><td>0566</td><td>65.00</td></tr> </tbody> </table> </div>	学号	姓名	学号	学号	成绩	1	魏德仁	20230302	0566	65.00	2	叶德强	20230304	0566	65.00	3	魏德强	20230302	0566	65.00	4	魏德	20230308	0566	65.00	5	魏德强	20230304	0566	65.00	6	魏德强	20230304	0566	65.00	7	魏德强	20230304	0566	65.00	姓名	学号	学号	学号	成绩	1	魏德仁	20230302	0566	65.00	2	叶德强	20230304	0566	65.00	3	魏德强	20230302	0566	65.00	4	魏德	20230308	0566	65.00	5	魏德强	20230304	0566	65.00	6	魏德强	20230304	0566	65.00	7	魏德强	20230304	0566	65.00	8	魏德仁	20230302	0566	65.00	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在线上完成指定的学习任务，并提交作业； 2. 按要求预习教学内容 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
学号	姓名	学号	学号	成绩																																																																																					
1	魏德仁	20230302	0566	65.00																																																																																					
2	叶德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
3	魏德强	20230302	0566	65.00																																																																																					
4	魏德	20230308	0566	65.00																																																																																					
5	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
6	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
7	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
姓名	学号	学号	学号	成绩																																																																																					
1	魏德仁	20230302	0566	65.00																																																																																					
2	叶德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
3	魏德强	20230302	0566	65.00																																																																																					
4	魏德	20230308	0566	65.00																																																																																					
5	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
6	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
7	魏德强	20230304	0566	65.00																																																																																					
8	魏德仁	20230302	0566	65.00																																																																																					
课中																																																																																									
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图																																																																																					
课堂导入 (10分钟)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 智慧职教添加课堂； 2. 网络教学平台签到、引入小组； 3. 点评课前作业完成情况。 4. 讨论式导入： “你看过哪些以动物或植物形象为角色的动画片” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活 																																																																																					

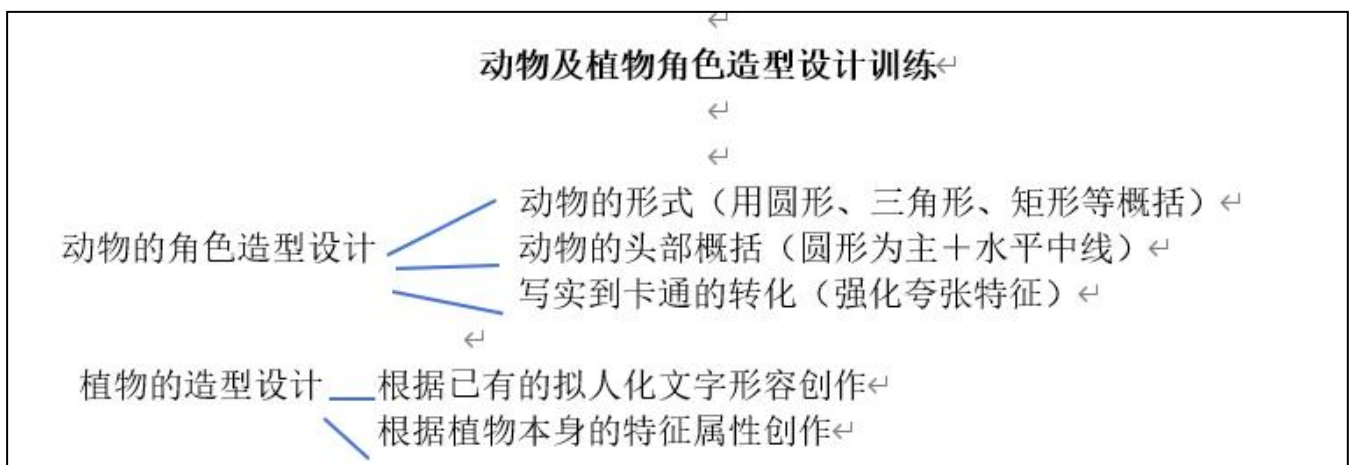
				<p>中的案例进行课堂导入，让知识的运用落地</p>
<p>讲授新知</p>	<p>1. 动物的角色造型设计</p> <p>2. 植物的造型设计</p>	<p>教师利用导入中讨论的问题作为授课切入点，进行基础知识讲授</p> <p>(一) 动物的造型设计</p> <p>1. 动物的结构形式</p>  <p>2. 动物头部的绘制表现方法</p>  <p>3. 动物由写实到卡通形象转化的方法</p>  <p>(二) 植物的造型设计</p> <p>1. 根据文字中对植物的拟人描述进行拟人化绘制</p> <p>2. 根据植物本身的属性特点进行拟人化</p> 	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3. 学生认真聆听教师授课内容并做好笔记；根据教师的新授课知识点做好课堂重难点记录。</p>	<p>1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；</p> <p>3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。</p> <p>4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。</p> <p>5. 情绪到达、课程思政元素融入：准确把握造型设计中的标准问题是学习的基础也是职业的标准、需要精益求精，提高审美</p>
<p>实践演练</p>	<p>给学生提供相关素材，让学生进行相关的临摹或二次创作</p> 	<p>动手实践 1：教师示范操作角色头部设计，学生练习头部造型设计，绘制 Q 版造型角色头部三视图；</p> <p>动手实践 2：教师示范操作 Q 版卡通角色三视图，学生练习卡通角色三视图；</p>	<p>动手实践 1：学生练习头部造型设计动植物角色头部三视图；</p> <p>动手实践 2 学生练习动植物角色三视图；</p> <p>动手实践 3：学生练习</p>	<p>理论指导实践</p>

		动手实践 3 ：教师示范操作角色动态形态表现，学生练习和设计角色动态视图。	和设计角色动态视图。	
课堂总结	抽查学生训练作业，进行总结	1. 总结 主要进行角色基本构造和设计的训练，要注重角色五官比例、标准型和 Q 版造型中对角色比例的要求；要掌握角色动态的表现方法。 2. 点评课堂作业 教师引导学生互动发现其他同学作业中的优缺点；请学生在学习平台上互动讨论今日课堂中最难完成的部分是什么。 校内教师评价。	1. 根据老师的点评实践作业漏洞；在讨论平台完成课堂 2. 线上课堂互动：本节课你认为最难完成的部分是什么的讨论。	通过技能巩固理论学习成果

课后

课后拓展与作业	动植物角色技能巩固	1. 在网络教学平台发布任务 	按照平台任务完成课后作业，并做好汇报的准备。	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
---------	-----------	---	------------------------	------------------------------

五、板书设计



六、课程思政

1. 培养学生遵守规范、严谨的态度。
2. 培养学生以人为本、爱岗敬业的工匠精神
3. 培养学生不怕困难、勇于探索的精神。
4. 培养学生互相帮助、团队协作的团队精神。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分： 积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅掌握了动漫衍生产品设计中动漫动植物角色造型设计的主要手法，通过典型案例分析，掌握不动植物角色设计在衍生产品中的具体运用。

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 8： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 8 吉祥物的特点与设计原则

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 8： 吉祥物的特点与设计原则
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <p>1. 吉祥物的特点与作用</p> <p>2. 吉祥物的设计原则及相关衍生产品</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，让学生掌握吉祥物的特点、作用、设计原则及典型相关衍生产品，让学生掌握设计技巧提高动漫衍生产品在角色类的设计技巧。</p> <p>主要课程思政元素融入点：中华优秀传统文化在动漫吉祥物设计中的运用</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； （3）对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	


	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 理解吉祥物的特点与作用； 2. 了解吉祥物的设计原则及相关衍生产品； 3. 了解经典吉祥物设计技巧；	
	能力与技能目标	通过学习，能进行吉祥物等 IP 的设计和衍生；	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	1. 中华文化在动漫吉祥物设计中的运用和特点； 2. 吉祥物的设计原则及相关衍生产品设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	吉祥物的设计原则	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境			

图 1：动画制作实训室

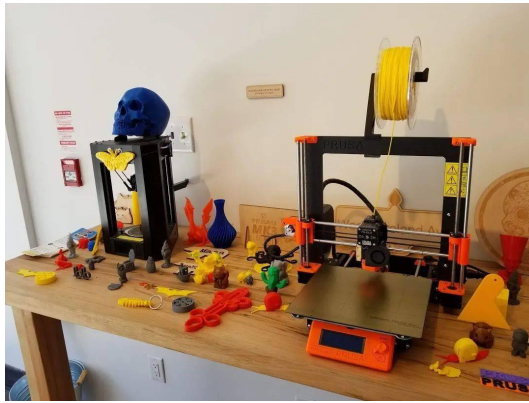


图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地

图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

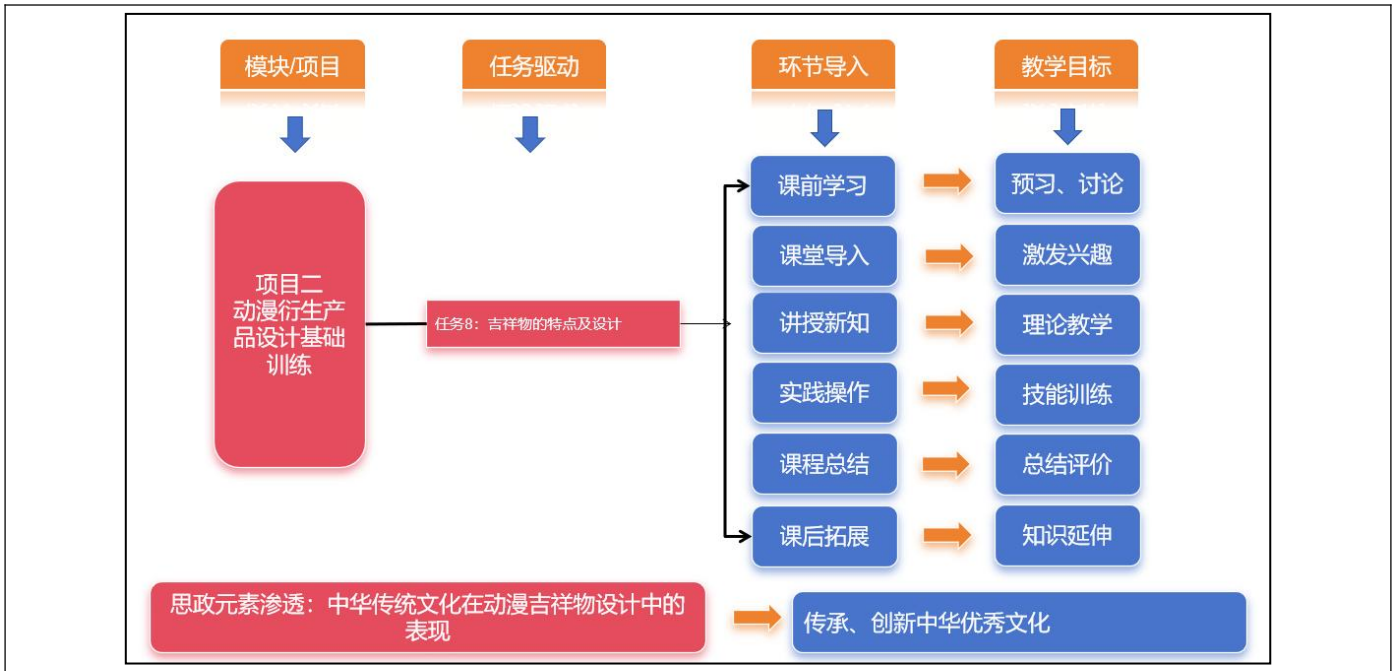
教学资源



图 5：智慧职教精品在线开放课程资源

图 2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	调研“什么是吉祥物设计”、“你知道知名的吉祥物有哪些”	1. 在智慧职教网络教学平台、发布任务单。 	1. 在线上完成指定的学习任务，并提交作业； 2. 按要求预习教学内容	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入（10分钟）	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	1. 智慧职教添加课堂； 2. 网络教学平台签到、引入小组； 3. 分享线上讨论结果	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动 	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运

				用落地
讲授新知	<p>1. 祥物的特点与作用</p> <p>2. 吉祥物的设计原则及相关衍生产品</p>	<p>(一) 理论讲授第一部分：吉祥物的特点与作用</p> <p>抛转：吉祥物的定义是什么？</p> <p>引玉：传统吉祥物和现代吉祥物有没有区别？</p> <p>提问：什么场合，人们喜欢用吉祥物？</p> <p>1.传统意义上的吉祥物（典型案例剖析）</p> <p>(1) 图腾文化</p>  <p>(2) 传统吉祥物的运用</p>  <p>(3) 传统吉祥物的作用</p> <p>(二) 现代广义性吉祥物的特点与作用。典型案例分析</p> <p>(1) 大型活动象征：数娃</p>  <p>(2) 国家和城市象征</p>	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3 学生认真聆听教师授课内容并做好笔记；根据教师的新授课知识点做好课堂重难点记录。</p> <p>4.学生讨论：商业吉祥物的总体作用和价值</p> <p>5. 分享购买过的吉祥物并说说特点</p>	<p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；</p> <p>3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。</p> <p>4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。</p> <p>5. 情绪到达、课程思政元素融入：在中华传统文化的历史长河里，有很多优秀的文化植入了现代数字艺术中；在数字福建时代中，“数娃”的设计充分体现了区域文化也融合数字科技，对继承和再创优秀传统文化有划时代性意义。</p>



Mofei

(3) 商业形象代表



典型案例剖析：福娃、艾洛克



(三) 理论讲授第二部分：吉祥物的设计原则及相关衍生产品

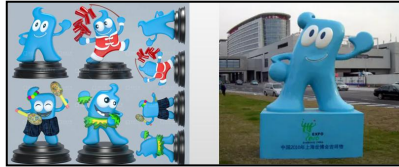
1. 吉祥物的设计原则

(1) 展现商品特征或地域特色，给人以强烈的视觉印象。





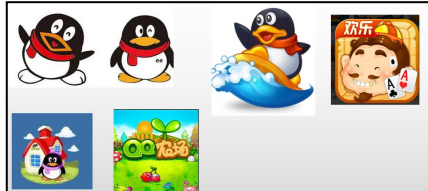
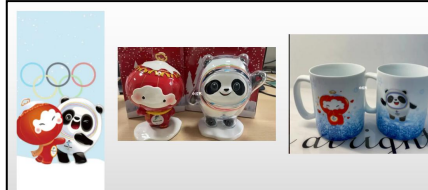
(2) 设计简洁、整体、独特、鲜明的多元化造型



(3) 塑造商品个性，增加吉祥物或者品牌的亲和力



2.吉祥物相关衍生产品分析



互动式讨论：同学们是否购买过相关吉祥物的衍生品或者用

实践演练	以组为单位选择一个知名吉祥物进行信息调研，调研该吉祥物的设计理念、造型特点、相关衍生产品等信息	布置调研任务	以小组为单位完成时间任务	理论指导实践
课堂总结	检验小组实践成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 总结 2. 吉祥物设计这一学科门类综合了 艺术设计、广告、动漫等相关专业知识，属于一门综合性的交叉学科，现代商业吉祥物设计在我国的发展还处在探索、发展期，我国设计者对于吉祥物的设计风格的把握还比较薄弱，很多造型不可避免地借鉴甚至搬抄国外的风格造型，这就需要我们深入理解吉祥物文化，学习国际上成功的商业吉祥物案例。 3. 点评小组作业； 4. 小组 PK 	<ol style="list-style-type: none"> 5. 根据老师的点评点评实践作业漏洞；在讨论平台完成课堂 2. 线上课堂互动：完成调研报告 	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓展与作业	巩固新知	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在网络教学平台发布任务：完成配套教学资源的学习 	按照平台任务完成课后作业	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
五、板书设计				

吉祥物的特点和设计原则

1.什么是吉祥物?



中国传统和现代吉祥物的意义有无不同?

2.作用?

3.设计原则?

4.常见的衍生产品?

六、课程思政

1. 介绍传统文化元素中在吉祥物设计中的运用，积累文化内涵；
2. 介绍“数娃”等现代吉祥物，数字技术与区域文化结合，再创新、再创造、树立创新意识、传承意识。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程,建有标准化、立体化的网络教学资源,充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能,形成线上线下混合式教学,为创新课堂教学提供了绝佳辅助,通过信息化的手段破解重难点,学生在生涩枯燥的理论中,通过形式多样的学习元素,快速掌握知识点,保持学习的兴趣,兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理,达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等,学生不仅了解了传统吉祥物、现代吉祥物的特点、作业;理解了吉祥物设计的原则;分享了常见典型优秀动漫衍生产品,还通过学习,积累文化内涵,弘扬传承优秀中华文化,通过数字技术再创新区域优秀文化。

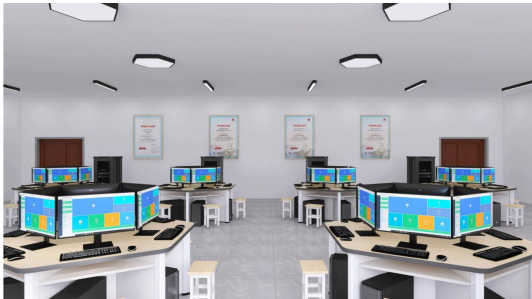

不足之处: 在线上教学的过程中,仍有部分学生主动学习意识不强,主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题,优化线上教学模式,逐步激发学生自主学习兴趣,积极通过数据掌握学生的增值评价,创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 9： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 9 经典吉祥物设计案例剖析与设计技巧

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 9： 经典吉祥物设计案例剖析与设计技巧
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社 2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》		
教学分析			
教学内容	主要内容： 经典吉祥物的设计技巧 学习目的： 通过本次课的学习，让学生掌握设计技巧。 主要课程思政元素融入点：中华优秀传统文化在动漫吉祥物设计中的运用；数字技术对于创新区域优秀文化的重要作用和意义。		
学情分析	知识和技能基础	1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。	
	认知和实践能力	1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2. 尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 典型吉祥物的设计思路； 2. 经典吉祥物设计技巧	
	能力与技能目标	通过学习，能进行吉祥物等 IP 的设计技巧；	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	吉祥物的设计技巧	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	吉祥物设计元素的提炼	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		

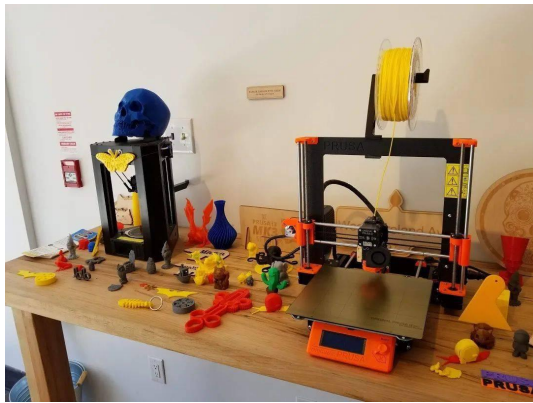


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

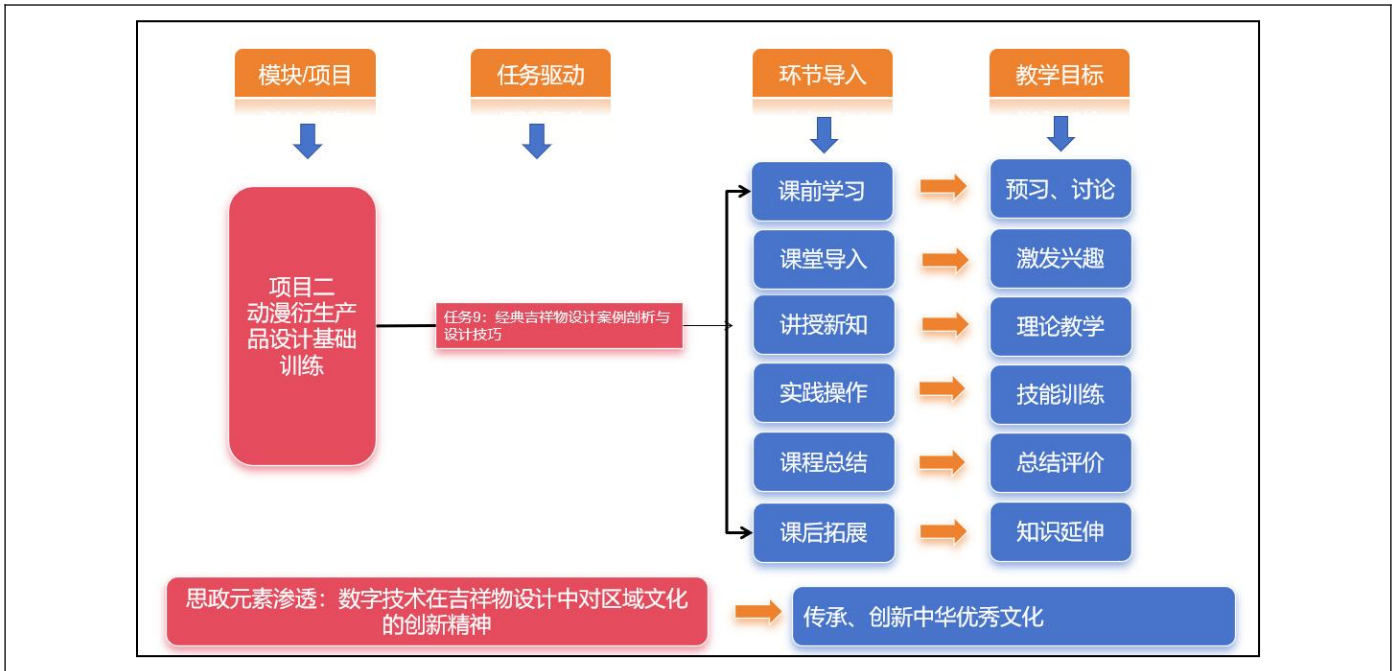


图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

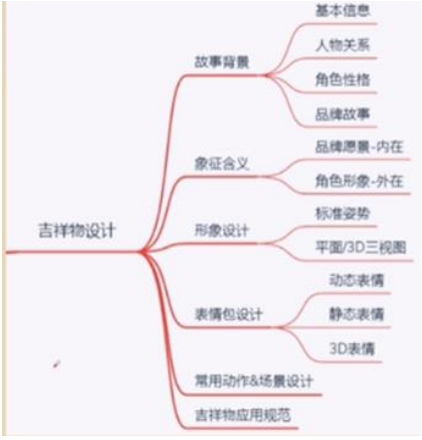

三、教学流程



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	按组调研分析“数娃” 	1. 在智慧职教网络教学平台、发布任务单： 福建数字中国建设峰会”吉祥物的造型、设计内涵和相关衍生产品调研 	1. 在线上完成指定的学习任务，并提交作业； 2. 按要求预习教学内容	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	邀请一个小组进行课前学习分析，主题福建数字中国建设峰会”吉祥物—数娃 	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动 	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，

<p>讲授新知</p>	<p>1. 经典吉祥物案例分析</p> <p>2. 吉祥物设计技巧训练</p>	<p>(一) 总结“数娃”设计技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “数娃”的头部是榕树的叶子，代表数字中国建设峰会的举办地福建省福州市。 2. 叶子上布满二进制字符“0”“1”，凸显峰会的数字属性。 3. 蓝色部分的色彩源于“海丝蓝”，既代表着数字浪潮，也代表着作为21世纪海上丝绸之路核心区的福建省，体现数字福建是数字中国建设的思想源头和实践起点。 4. “数娃”的脸部由福建云计算中心建筑外观六边形构成，体现数字福建的建设和发展。 5. “数娃”的手势表示点赞，预示数字中国建设峰会一届比一届办得更好。 6. “数娃”的中部是数字中国建设峰会 Logo，背部则印有数字中国建设峰会的二维码，用于多层次传播数字峰会。  <p>课堂提问：</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 跟着老师的思路，进行听、说、想； 2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题； 3. 积极进行头脑风暴 	<p>让知识的运用落地</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念； 2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性； 3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。 4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。 5. 情绪到达、课程思政元素融入：通过“数娃”了解福建数字峰会，了解数字中国，树立家乡自豪感；了解现代数字技术在动漫衍生产品中的创新作用。
-------------	---	---	---	--

		<p>谈谈如果是你们来设计数字中国建设峰会吉祥物，你们有哪些创意想法呢？头脑风暴。</p> <p>(二) 吉祥物的设计技巧</p> 		
<p>实践演练</p>	<p>吉祥物设计基础训练</p>	<p>1. 教师示范操作 教师演示内容和相关软件操作示范吉祥物的设计技巧和步骤：</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 确定主题 ② 选定原型 ③ 对原型进行大胆的拟人化夸张与变形，包括形体、动作、表情、服饰、手持的代表性道具等； ④ 色彩设计：大胆、鲜亮、明快、有特点 <p>示范草图</p>  <p>《主题：湖泊儿童艺术节》</p>	<p>以小组为单位完成时间任务</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 按照老师的示范演练，设计相关主题吉祥物，并绘制其三视图及相关动态动作； 2. 给该吉祥物设计图案放在包装、袋子、海报等其他衍生品上。 	<p>理论指导实践</p>

<p>课堂总结</p>	<p>检验小组实践成效</p>	<p>1. 总结 2. 点评</p>	<p>1. 根据老师的点评 点评实践作业漏洞； 在讨论平台完成课堂 2. 汇报课题训练成 效，总结问题</p>	<p>通过技能巩固 理论学习 成果</p>
-------------	-----------------	------------------------	---	-------------------------------

课后

<p>课后拓展与作业</p>	<p>吉祥物设计</p> 	<p>1. 在网络教学平台发布任务:</p> <p>个人作业 为自己关心的事物设计一个吉祥物、...</p> <p>创建时间: 2023-02-24 00:26 起止时间: 2023-03-15 00:00 至 2023-03-19 23:59</p> <p>个人作业 以“李白”为原型, 设计一个Q版李白角...</p> <p>创建时间: 2023-02-24 00:21 起止时间: 2023-03-28 00:00 至 2023-04-26 23:59</p> <p>2. 发布配套教学资源的学习</p> 	<p>按照平台任务完成课 后作业</p>	<p>通过拓展, 利用学生游戏 化、碎片化时间 拓宽视野, 提高见识。</p>
----------------	--	--	--------------------------	---

五、板书设计

吉祥物的设计技巧

1. 你知道“中国数字峰会吗”？
2. 数娃设计内涵？
3. 吉祥物设计技巧有哪些？
4. 训练答疑

➡ 数娃对你的启示？

六、课程思政

1. 通过了解中国数字峰会、数字福建，树立祖国、家乡自豪感；
2. 介绍“数娃”等现代吉祥物，数字技术与区域文化结合，再创新、再创造、树立创新意识、传承意识。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分： 积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅了解了数字峰会、数字福建，通过示范操作，掌握吉祥物设计技巧；通过数字技术再创新区域优秀文化。

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 10： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 10 场景类动漫衍生产品的设计基础

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 10： 场景类动漫衍生产品的设计基础
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 1. 角色场景设计的概念； 2. 角色场景周边开发； 3. 场景的作用和设计基础。</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，那个学生理解场景类动漫衍生产品的概念、常见开发内容、设计基础。</p> <p>主要课程思政元素融入点：通过以“龙山会议”为红色动漫主题设计一个场景类周边实战，根植“红色基因”，传承革命精神</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足；</p>	

		(3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 理解角色场景设计的概念； 2. 了解角色场景周边开发； 3. 掌握场景的作用和设计基础。	
	能力与技能目标	有绘制、设计场景类动漫周边的能力和创新思维	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事、用动漫讲好福建革命精神； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	场景周边的设计基础	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	场景周边镜头语言的设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		

教学环境

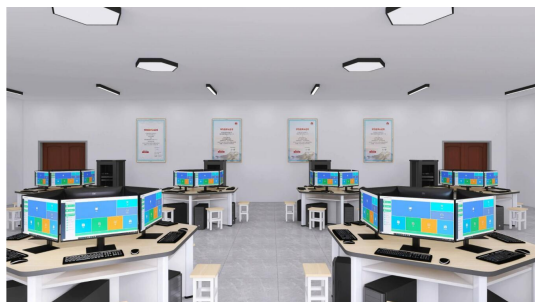


图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地



图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

教学资源

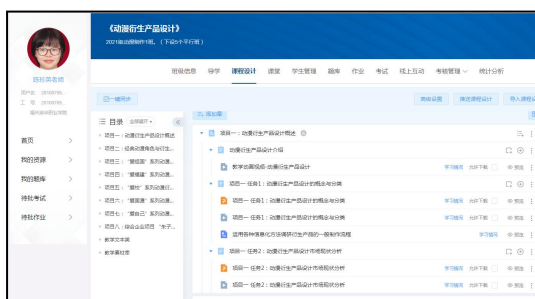
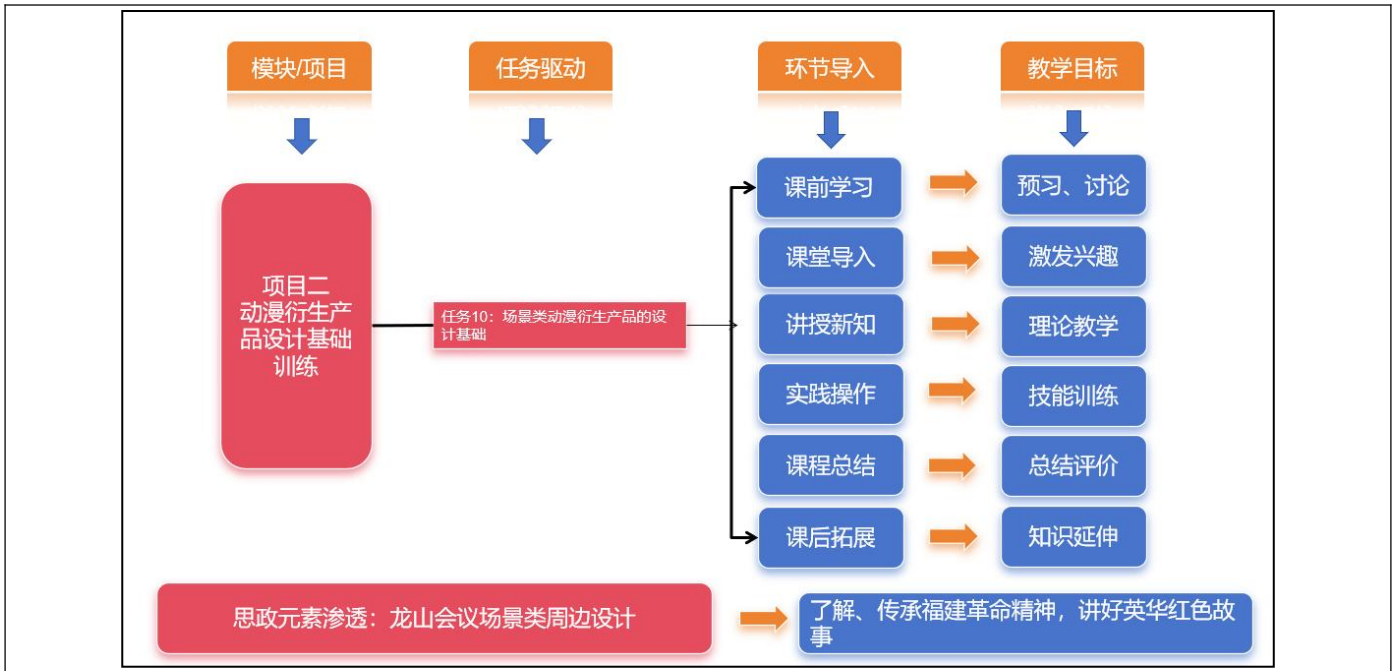


图 5：智慧职教精品在线开放课程资源



图 2：课程思政视频

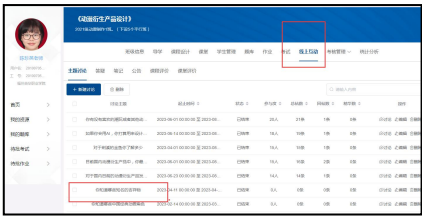
三、教学流程



四、教学过程



教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
------	------	------	------	-----------

课前

课前预习，激发兴趣	按组调研分析	<p>1. 在智慧职教网络教学平台、发布任务单： 以小组为单位，调研一个你知道或喜爱的主题公园</p> 	<p>1. 在线上完成指定的学习任务，并做好汇报 PPT</p>	<p>1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。</p>
------------------	--------	---	----------------------------------	---

课中

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
------	------	------	------	-----------

课堂导入 (10分钟)	<p>1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入</p>	<p>1.邀请一个小组进行课前学习内容分享：你知道或者喜爱的主题公园？</p> <p>2. 典型案例导入：迪士尼主题公园</p> 	<p>1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动</p> 	<p>1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运</p>
------------------------	---------------------------------	--	---	--

				用落地
<p>讲授新知</p>	<p>1.角色场景设计的概念</p> <p>2.角色场景周边开发</p> <p>3.场景的作用和设计基础</p>	<p>1.案例剖析 1：主题公园</p> <div data-bbox="512 327 936 456"> </div> <div data-bbox="512 488 936 669"> </div> <p>2.案例剖析 2：绘本场景</p> <div data-bbox="512 792 936 974"> </div> <div data-bbox="512 994 879 1314"> </div> <p>3.案例剖析 3：VR 体验类场景周边</p> <div data-bbox="512 1424 936 1662"> </div> <p>4.讲授场景的作用和设计基础</p> <p>(1) 场景的作用</p> <p>(2) 场景设计的基本法则——形式追随功能,场景追随影片</p> <p>(3) 场景的运用范畴</p> <p>(4) 场景的功能</p> <p>互动：分享几个典型案例，邀请同学分析场景功能</p>	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3.积极进行头脑风暴</p>	<p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过互动问答，能够提高学生课堂积极性，提高课堂节奏的生动性；</p> <p>3. 通过小组讨论，提高团队意识、集思广益、发散思维。</p> <p>4. 通过小组代表发言，发挥学生特长、提高自信和思维表达能力。</p>

		(5) 场景细节的重要性 (6) 场景的镜头语言 互动分享 ：分享一些有代表性的场景类周边		
实践演练	<p>“龙山会议”精神场景周边设计</p> 	<p>1. 发布任务 以“龙山会议”遗址场景为背景，设计一个平面类动漫周边； 范图如下，可自行创作，风格不限。</p>	<p>以小组为单位完成时间任务</p> <p>1. 按照老师的示范演练，设计相关主题吉祥物，并绘制其三视图及相关动态动作；</p> <p>2. 给该吉祥物设计图案放在包装、袋子、海报等其他衍生品上。</p>	<p>情绪到达、课程思政元素融入：龙山会议精神是福建革命历史中一段重要的内容，也是英华革命先辈传承下来的红色基因，利用数字化艺术手段把龙山精神设计成“场景类”周边能够有效的积淀革命精神内涵，宣传革命精神，让红色动漫讲好中国故事、福建故事以及青年故事</p>
课堂总结	检验小组实践成效	<p>1. 总结 介绍了场景类周边的概念、常见的场景类周边以及场景的设计原则。</p> <p>同学们在理解动漫衍生产品的同时，千万不能忽略场景周边的作用。</p> <p>2. 点评</p>	<p>1. 根据老师的点评点评实践作业漏洞；在讨论平台完成课堂</p> <p>2. 汇报课题训练成效，总结问题</p>	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓展与作业	1. “南湖红船”场景类动漫衍生产品设计	<p>2. 在网络教学平台发布任务：</p> 	按照平台任务完成课后作业	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。



2. 发布配套教学资源的学习



五、板书设计

场景类周边设计

1. 常见的场景周边?
2. 场景设计技巧?
3. 场景的镜头语言?
4. 龙山会议精神

龙山会议精神对你的启示

六、课程思政

在本次课的实践操作中以“龙山会议”精神为主题场景类周边设计，龙山会议精神是福建革命历史中一段重要的内容，也是英华革命先辈传承下来的红色基因，利用数字化艺术手段把龙山精神设计成“场景类”周边能够有效的积淀革命精神内涵，宣传革命精神，让红色动漫讲好中国故事、福建故事以及青年故事。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现:

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1: 过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程,建有标准化、立体化的网络教学资源,充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能,形成线上线下混合式教学,为创新课堂教学提供了绝佳辅助,通过信息化的手段破解重难点,学生在生涩枯燥的理论中,通过形式多样的学习元素,快速掌握知识点,保持学习的兴趣,兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理,达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等,学生通过技能训练,掌握场景类周边设计技巧的同时了解龙山会议精神,深植爱国主义,达到课程思政的育人目标。

不足之处: 在线上教学的过程中,仍有部分学生主动学习意识不强,主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题,优化线上教学模式,逐步激发学生自主学习兴趣,积极通过数据掌握学生的增值评价,创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 11：项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 11 简易周边衍生品制作流程

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	任务 11：简易周边衍生品制作流程
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 简易周边衍生品制作流程</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，了解简易周边的制作过程，锻炼动手能力</p> <p>主要课程思政元素融入点：精益求精、劳动精神</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	
	学习特点	<p>1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源；</p> <p>2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力</p>	

		<p>较好，喜欢互动、竞争和探讨。</p> <p>3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强；</p> <p>4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。</p>	
教学目标	知识目标	学会并掌握几个简单周边的制作方法	
	能力与技能目标	能够有简易周边的开发、设计思路	
	素质（价值）目标	<p>1. 了解中国经典文化遗产，用动漫讲好中国故事、用动漫讲好福建革命精神；</p> <p>2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信；</p> <p>3. 具有原创精神、工匠精神、劳动精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。</p>	
教学重点	橡皮印章制作、黏土类手办制作	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	黏土类手办制作	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	<p>1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念；</p> <p>2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用；</p> <p>3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。</p>		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		

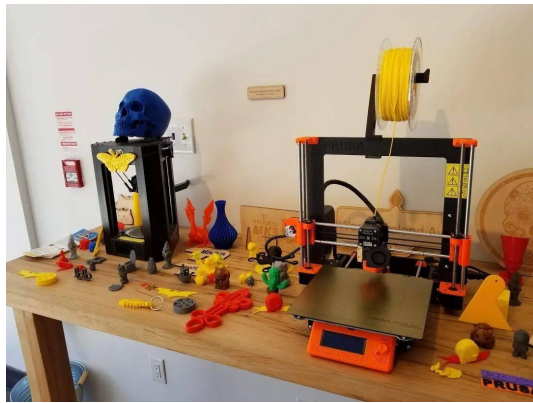


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

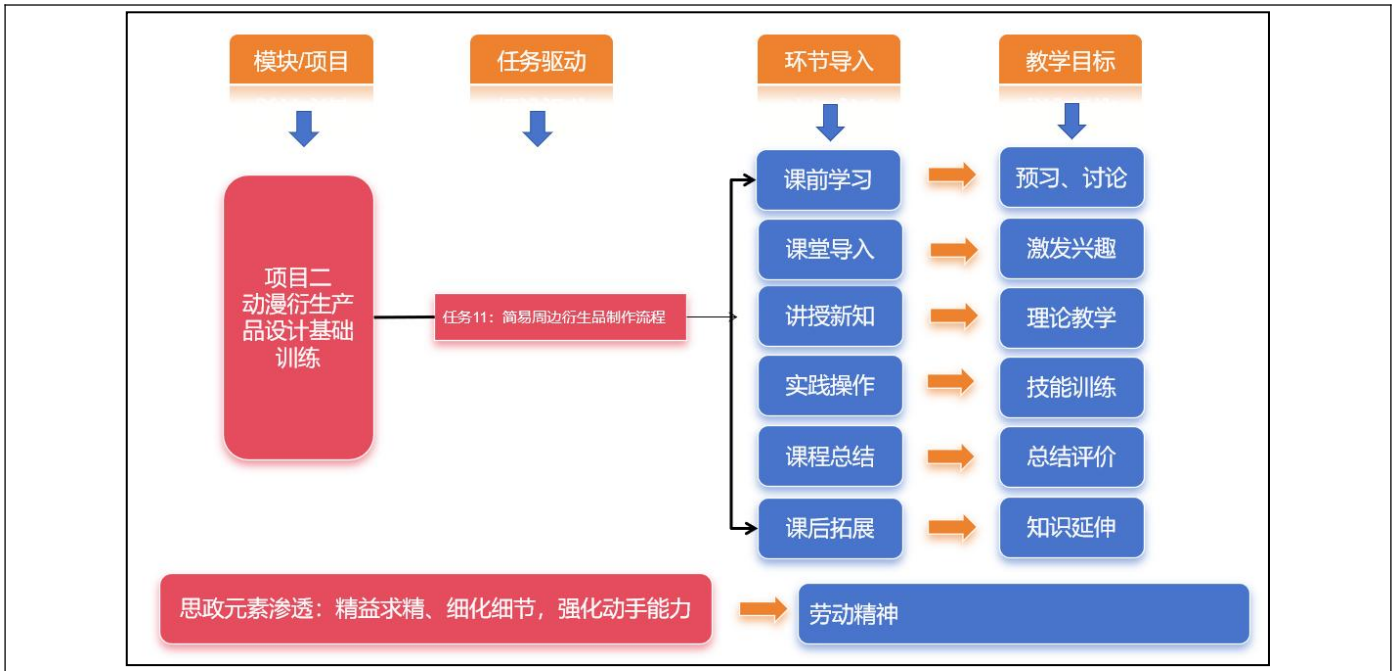


图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	了解和根据老师提供的清单，自备一些简易周边场景常用材料	在智慧职教网络教学平台提前了解制作简易动漫周边常用材料	1. 在线上完成指定的学习任务，并准备材料工具	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	案例欣赏导入：欣赏一些简易周边作品，激发学习兴趣	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运

				用落地
讲授新知	<p>1.简易周边制作</p>  	<p>播放简易周边制作的操作视频</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 认真观看操作视频; 2. 做好实操准备 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 通过典型案例分析,能够细化、浅化抽象概念; 2. 通过教学动画视频提高实践效率。
实践演练	<p>分组分别完成两个操作任务:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 橡皮章制作; 2. 简易手办制作 	<ol style="list-style-type: none"> 1.发布任务 2.交代注意事项 3.一对一指导 	<p>以小组为单位完成时间任务</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 按照教学视频完成指定任务 	<p>情绪到达、课程思政元素融入:精益求精,尊重劳动精神,技能让生活更美好。</p>
课堂总结	<p>检验小组实践成效</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 点评; 2. 作品投票,利用网络教学平台进行小组 PK 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 汇报作品; 2. 展示创新 	<p>通过技能巩固理论学习成果</p>
课后				
课后拓展与作业	<p>在课堂操作的基础上,为手办搭建一个手工场景</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在网络教学平台发布任务:  <ol style="list-style-type: none"> 2. 发布配套教学资源的学习 	<p>按照平台任务完成课后作业</p>	<p>通过拓展,利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野,提高见识。</p>



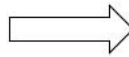
五、板书设计

简易周边制作

1.制作橡皮章

2.制作简易手办

3.注意事项



- 1.工具操作安全问题;
- 2.操作的细致问题;
- 3.审美

六、课程思政

通过动手实践，精益求精，细化作品细节，学会尊重劳动品质，尊重个性化表达和情感设计。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程, 建有标准化、立体化的网络教学资源, 充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能, 形成线上线下混合式教学, 为创新课堂教学提供了绝佳辅助, 通过信息化的手段破解重难点, 学生在生涩枯燥的理论中, 通过形式多样的学习元素, 快速掌握知识点, 保持学习的兴趣, 兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理, 达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等, 学生通过技能训练, 学会制作一些简易周边, 并得到情感抒发。

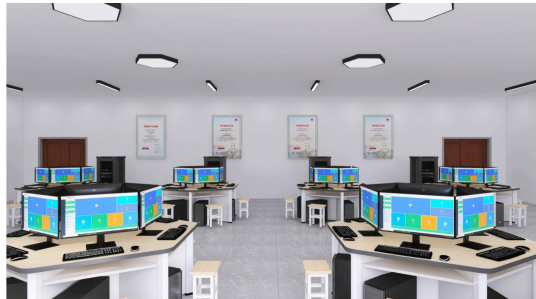

不足之处: 在线上教学的过程中, 仍有部分学生主动学习意识不强, 主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题, 优化线上教学模式, 逐步激发学生自主学习兴趣, 积极通过数据掌握学生的增值评价, 创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 12： 项目二 动漫衍生设计基础训练

任务 12 影视动漫衍生产品分类与材质

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目二 动漫衍生设计基础训练 任务 12： 影视动漫衍生产品分类与材质
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 1.影视动漫衍生产品分类 2.了解动漫衍生产品常用的工艺和制作材质</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，了解动漫衍生产品设计常用的工艺和制作材料，通过材质的理解，掌握不同类型衍生产品的开发流程</p> <p>主要课程思政元素融入点：中国特有工艺在动漫衍生产品中的运用，如陶瓷、面塑、布偶等，积累文化内涵</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； （3）对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解影视动漫衍生产品分类 2. 了解动漫衍生产品设计常用的材质	
	能力与技能目标	能够有用各种材质制作动漫衍生产品的实验精神	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化遗产，用动漫讲好中国故事、用动漫讲好福建革命精神； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神、劳动精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	常见的动漫衍生产品制作材质	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	中国独有工艺在动漫衍生产品中的运用	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		

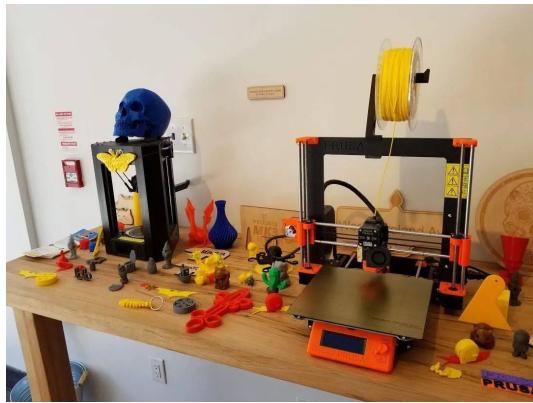


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

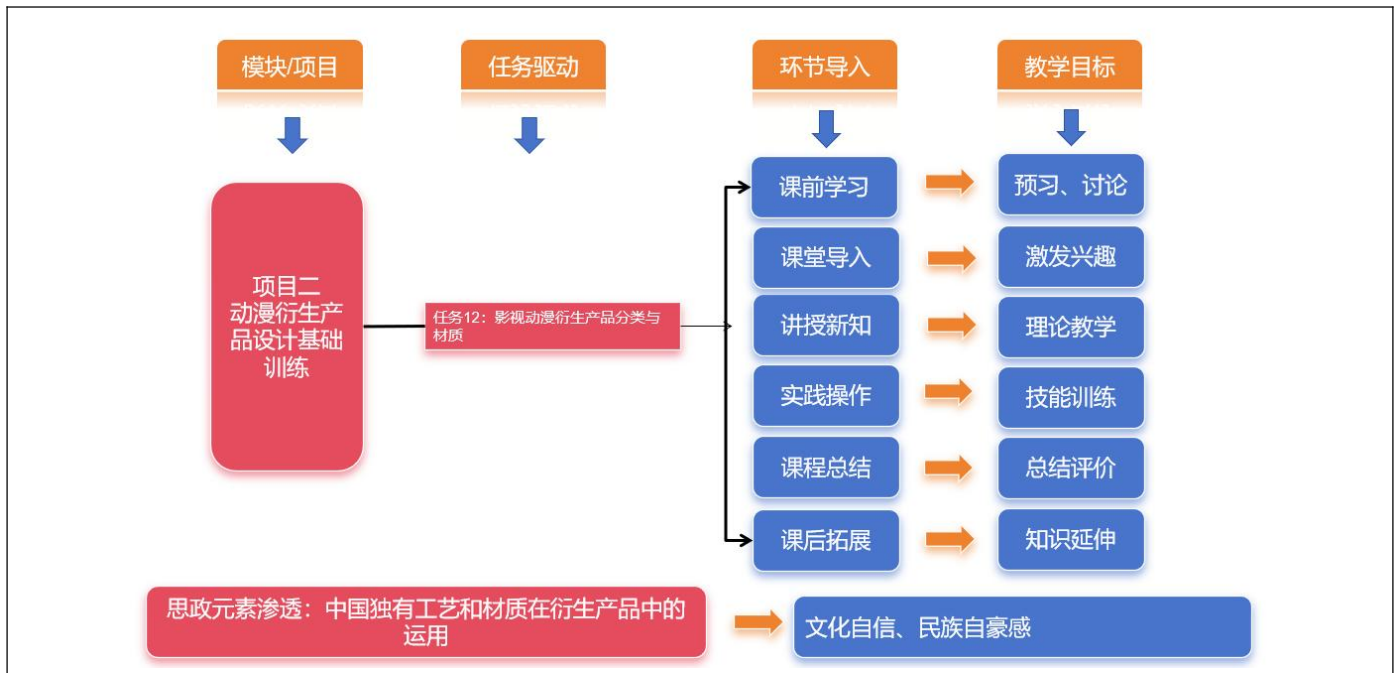



图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	在网络教学平台讨论区完成讨论：你是否购买过一些动漫衍生产品，他们分别是什么材质？下节课可把容易带的衍生品带到课堂	1. 在智慧职教网络教学平台提前发布任务 	1. 在线上完成指定的学习任务，并准备展示的物品	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	1. 要求各组上台展示所带来的动漫衍生产品的材质和类型	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动； 3. 自信、大胆展示	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运

<p>讲授新知</p>	<p>1.影视动漫衍生产品分类</p> <p>2.常见动漫衍生产品是材质</p>	<p>(一) 案例剖析讲授影视动漫衍生产品分类</p> <p>1.平面类</p>  <p>2.立体类</p> <p>(1) 扭蛋系列</p>   <p>(2) 人偶</p> <p>搪胶人型(平台玩具)</p>  <p>可动人型</p>	<p>3. 认真观看操作视频;</p> <p>4. 做好实操准备</p>	<p>用落地</p> <p>1. 通过典型案例分析,能够细化、浅化抽象概念;</p> <p>2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛,提高教学质量;</p>
-------------	--	---	--------------------------------------	--



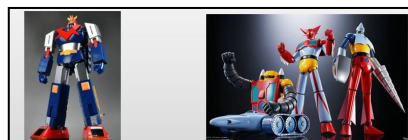
手办



模型和纸模



超合金机器人



(二) 常见动漫衍生产品使用材质

1. 播放精品在线开放课程慕课视频，介绍动漫衍生产品设计的常用材质

4. 情绪到达、课程思政元素融入：中国独有工艺在动漫衍生产品中的运用，充分展现了中华民族的智慧和文化魅力，我们应该及时的发

		  <p>2. 介绍中国工艺在动漫衍生产品设计中的运用</p>  		<p>扬、传承并创新，提高文化自信和认同感</p>
实践演练	交流各组动漫衍生品类型，并做好分类分析	<ol style="list-style-type: none"> 1.发布任务 2.交代注意事项 3.一对一指导 	以小组为单位完成时间任务	理论指导实践
课堂总结	检验小组实践成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 总结本堂课知识点； 2. 强调独有文化对动漫衍生产品制作的影响 	1. 汇报交流成果；	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓	选择其中一种材质，制作一个简	1. 在网络教学平台发布任务：	按照平台任务完成课后作业	通过拓展，利用学生游戏

展与作业	易手办	 <p>2. 发布配套教学资源的学习</p> 	化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
------	-----	---	-------------------

五、板书设计

影视类动漫衍生产品分类和材质

1. 影视类动漫衍生产品的分类
2. 你指导哪些中国传统工艺?
3. 思考：中国独有工艺或材质在动漫衍生产品中运用的重要意义是什么?

六、课程思政

本堂课介绍了中国独有工艺材料在动漫衍生产品中的运用，充分展现了中华民族的智慧和文化魅力，我们应该及时的发扬、传承并创新，提高文化自信和认同感。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程,建有标准化、立体化的网络教学资源,充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能,形成线上线下混合式教学,为创新课堂教学提供了绝佳辅助,通过信息化的手段破解重难点,学生在生涩枯燥的理论中,通过形式多样的学习元素,快速掌握知识点,保持学习的兴趣,兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理,达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等,学生不仅了解了常见影视类动漫衍生产品的分类,也了解到了常用的制作材质,特别是中国特色工艺,根植文化自信和民族自豪感。

不足之处: 在线上教学的过程中,仍有部分学生主动学习意识不强,主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上混合式教学过程中及时发现问题,优化线上教学模式,逐步激发学生自主学习兴趣,积极通过数据掌握学生的增值评价,创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 13：项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用

任务 13 中国学派数字化创意思维训练与营销

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用 任务 1：中国学派数字化创意思维训练与营销
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： （1）职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； （2）校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 国漫的发展对动漫衍生产品的影响； 2. 国漫发展、现状和未来； 3. 中国学派在衍生产品设计中创意思维训练与营销方法。 4. 中国学派数字化创意思维训练与营销 <p>学习目的： 通过本次课的学习，学生能够了解国漫发展对动漫衍生产品设计的影响，以及如何用数字化手段训练中国学派在衍生产品设计中的影响并了解相关营销方法。</p> <p>主要课程思政元素融入点：中国学派及国漫思维在动漫衍生产品设计中的影响</p>		
学情分析	知识和技能基础	<ol style="list-style-type: none"> 1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。 	
	认知和实践能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 已具备： <ol style="list-style-type: none"> （1）能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 （2）个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 （3）熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 （4）对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2. 尚不足： <ol style="list-style-type: none"> （1）对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； （2）对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； 	

		(3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。	
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解国漫发展概况； 2. 理解中国学派及国漫思维创意训练与营销策略	
	能力与技能目标	1. 通过学习，掌握中国元素的提取和运用能力； 2. 通过学习，能有国漫品牌原创和运营的意识 and 能力	
	素质（价值）目标	1. 了解中国经典文化传承，用动漫讲好中国故事、用动漫讲好福建革命精神； 2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信； 3. 具有原创精神、工匠精神、劳动精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。	
教学重点	国漫的发展对动漫衍生产品的影响	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	中国学派数字化创意思维训练	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		

教学环境

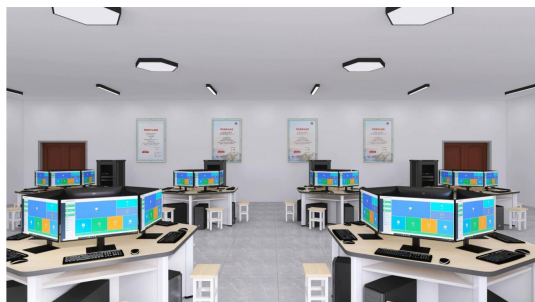


图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地



图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

教学资源

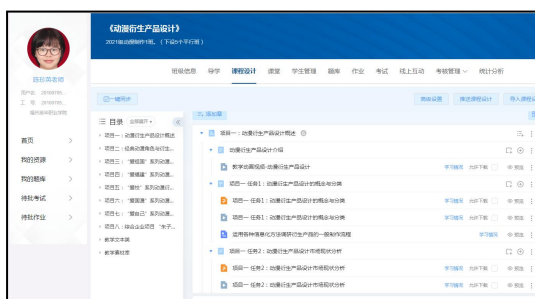
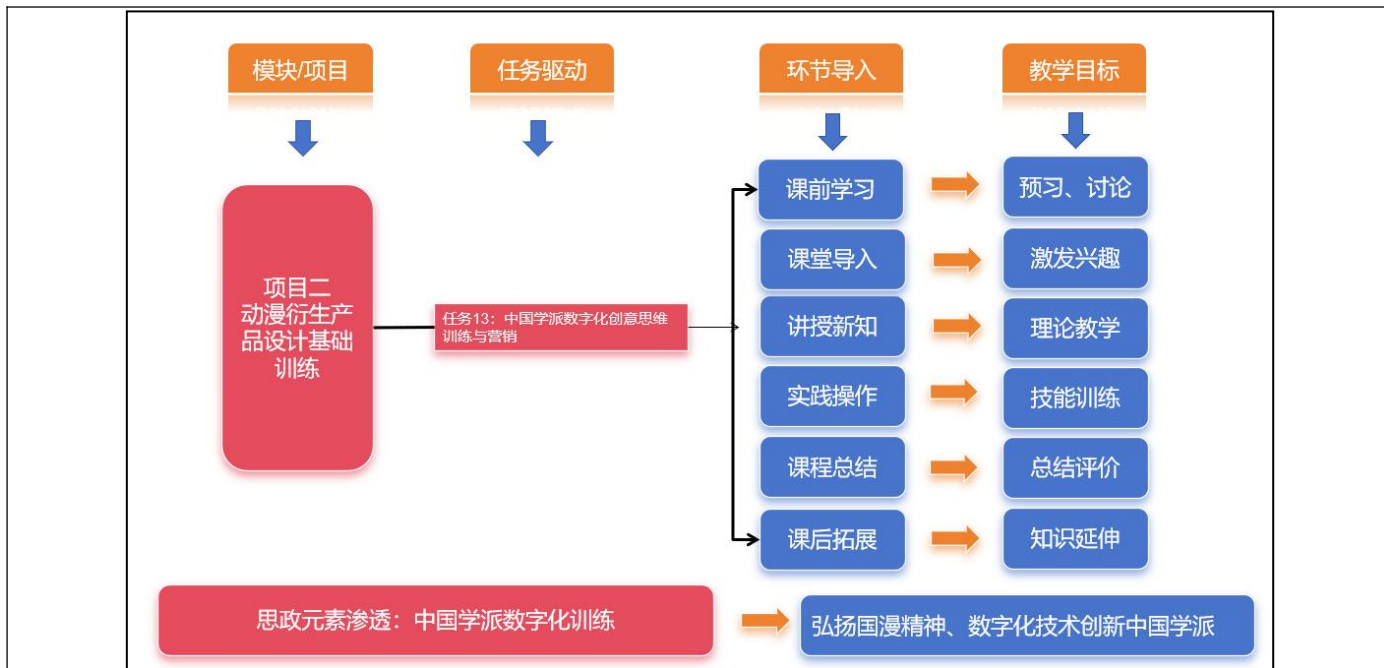


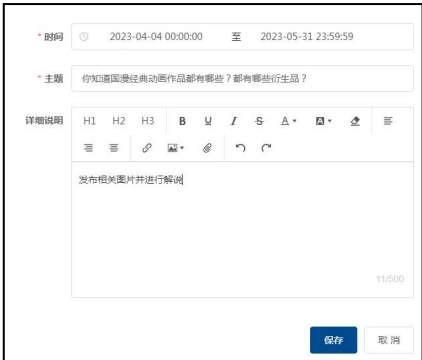
图 5：智慧职教精品在线开放课程资源



图 2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	线上互动	1. 在智慧职教网络教学平台提前发布任务 在讨论区回复老师布置的话题：你知道国漫经典动画作品都有哪些？都有哪些衍生品？  2. 按组收集一些你任务比较有创意的国漫衍生产品设计	1. 在线上完成指定的学习任务，并准备汇报材料	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 检验课前学习情况； 2. 案例导入	1. 分享同学们在讨论区讨论的情况 2. 讨论目前拟所了解到的国漫发展概况和衍生产品市场潜力。 3. 邀请三组同学进行课前作业 4. 教师总结特点	1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动； 3. 自信、大胆展示	1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，

<p>讲授新知</p>	<p>1. 国漫近百年发展史</p> <p>2. 国漫现状</p> <p>3. 国漫未来</p> <p>4. 国产动漫的创意思维训练</p> <p>5. 国漫衍生产品的营销策略</p>	<p>(一) 理论讲授：国漫近百年发展史，典型案例剖析</p> <div data-bbox="512 349 935 555"> <p>• 1. 国漫的开始：漫长而艰辛（20世纪20年代初）</p>  </div> <div data-bbox="512 555 935 757"> <p>• 2. 国漫真正进入繁荣的发展时期：镜头逐渐聚焦中国群众（建国初期-改革开放时期）</p> <p>• 3. 曾经的国漫辉煌：国漫到达辉煌时期的顶峰（八九十年代-21世纪）</p> <p>• 中国动画电影迎来第二次高潮！</p> <p>• 改革开放以后，我国的动画工作者们制作出了许多令人怀念的经典作品，例如《葫芦兄弟》（1986年）、《葫芦娃》（1984-1987年）、《阿凡提的故事》（1979-1988）还有《舒克和贝塔》（1989-1992年）等等，这些经典动画作品给当时的80及90后的童年带去了无数的欢乐和美好的回忆。</p> <p>• 到1999年的时候，制作了一部堪称动画里程碑的大型动画电影《宝莲灯》，这也是我国动画制作行业在对比了自身同国外优秀作品的不足后，毅然迈出探索与尝试的一步。</p>  </div> <div data-bbox="512 757 935 965"> <p>• 4. 逐渐走向复兴：从抵达低谷到试图复兴（21世纪——至今）</p>  </div>	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨</p>	<p>让知识的运用落地</p> <p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛，提高教学质量；</p> <p>5. 情绪到达、课程思政元素融入：</p> <p>（1）只有国漫的崛起才能为原创IP打造一个属于我们国家自己的强大的动漫品牌以及具有潜力的衍生产品市场。产品的衍生能力在于动漫作品的价值，我们在强化技术的同时，更加关注其内涵、价值、精神的引领以及文化色彩。无论是哪一种形式的衍生作品，其生命周期以及存在的意义一定是一种艺术的表达和文化的沉淀。</p> <p>（2）传承精神：不模仿别人，不重复自己</p> <p>（3）原创精神</p>
-------------	--	--	---	---



3.国产动画创作思维的民族化与国际化

树的影子拉得再长,也离不开树根,它是存在于创作者



4、国产动画创作思维的人性化与个性化

5、原创精神

课程思政点一小结：中国电影专业理论工作者“要紧紧围绕坚持中国道路、弘扬中国精神、凝聚中国力量、讲好中国故事，抒发中国情怀，塑造中国形象。”深入挖掘和利用中华民族的宝贵资源并不断进行创新，在动画电影中把握好艺术感染力以及思想性内容，只有这样，才能够真正促进动画电影事业的健康发展。

（五）理论讲授：国漫衍生产品的营销策略

- 1、众筹
- 2、联名：品牌与国漫 IP 的联名款合作,直击人心的情怀牌,“Z 时代”引领国漫 IP 商业化



- 3、扩大受众群体，打造情怀营销
- 4、打造差异化
- 5、扩大产业链
- 6、口碑营销+病毒营销
- 7、IP 营销
- 8、KOL 营销
- 9、IP 联动

				
实践演练	分组调研目前市场上比较热门的动漫衍生品众筹项目	<ol style="list-style-type: none"> 1.发布任务 2.交代注意事项 3.一对一指导 	以小组为单位完成时间任务	理论指导实践
课堂总结	检验小组实践成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 总结本堂课知识点; 2. 点评, 网络教学平台小组 PK 	1. 汇报交流成果;	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓展与作业	收集你最喜欢的创意国漫动漫衍生品内容, 并分析中国学派国漫思维和营销手段	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在网络教学平台发布任务:  2. 发布配套教学资源的学习  	按照平台任务完成课后作业	通过拓展, 利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野, 提高见识。
五、板书设计				

中国学派在动漫衍生产品设计中的思维训练

1.国漫的过去、现在和未来?

2.中国学派在动漫衍生产品设计中的思维训练手段 →

3.常见营销手段

创意多元化

传承精神

民族化与国际化

人性化与个性化

原创精神

六、课程思政

本堂课介绍了百年国漫的发展历程，让同学们了解国漫的过去、现在和未来，分析了中国学派在动漫衍生产品设计中的思维训练特意强调的传承精神、文化认同、人性化与个性化、原创精神都是课程思政元素在课程教学中的直观体现。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现:

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分: 组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分: 积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是 2022 年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅了解了百年国漫的历史，展望未来，同时了解了中国学派在动漫衍生产品设计创意思维训练中的主要手段、国漫品牌的营销方法。提高调研分析能力的同时，树立了文化自信和文化认同感。

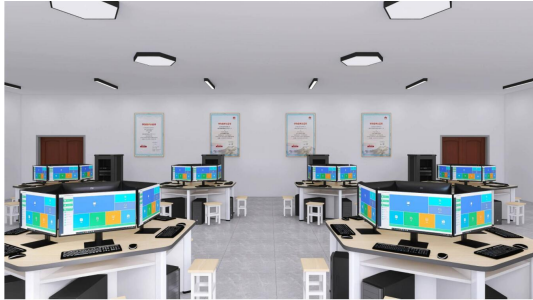

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 14：项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用

任务 2 中国特色元素在动漫角色衍生产品中的运用

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目三 中国学派在动漫衍生产品设计中的运用 任务 2：中国特色元素在动漫角色衍生产品中的运用
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材：</p> <p>(1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版；</p> <p>(2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 掌握中国特色元素在动漫角色衍生品中的运用</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，学生能够了解中国特色元素有哪些，掌握中国元素的提取方法。</p> <p>主要课程思政元素融入点：中国特色元素在动漫角色衍生产品设计中的运用，树立文化自信，弘扬中华优秀传统文化</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>3. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>4. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备：</p> <p>(1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。</p> <p>(2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。</p> <p>(3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。</p> <p>(4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足：</p> <p>(1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉；</p> <p>(2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足；</p> <p>(3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

	学习特点	<p>1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源；</p> <p>2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。</p> <p>3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强；</p> <p>4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。</p>	
教学目标	知识目标	掌握中国特色元素在角色中的运用	
	能力与技能目标	通过学习，掌握中国元素的提取和运用能力；	
	素质（价值）目标	<p>1. 了解中国经典文化遗产，用动漫讲好中国故事、用动漫讲好福建革命精神；</p> <p>2. 掌握中国文化在在国漫作品中的运用，树立文化自信、专业自信、技能自信；</p> <p>3. 具有原创精神、工匠精神、劳动精神和审美能力，通过掌握扎实技能为树立动漫品牌打下良好的基础。</p>	
教学重点	中国元素的提取	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	中国元素的运用	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	<p>1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念；</p> <p>2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用；</p> <p>3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。</p>		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>图 1：动画制作实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>图 2：理实一体智慧教室</p> </div> </div>		

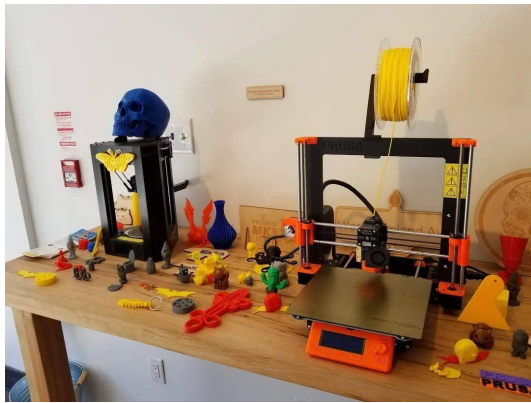


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

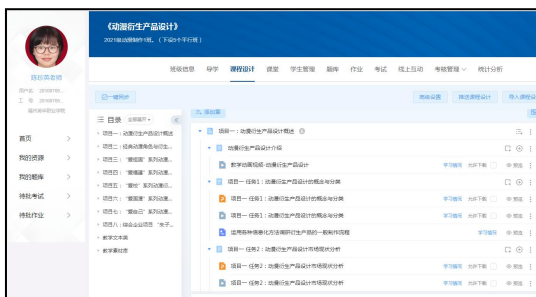
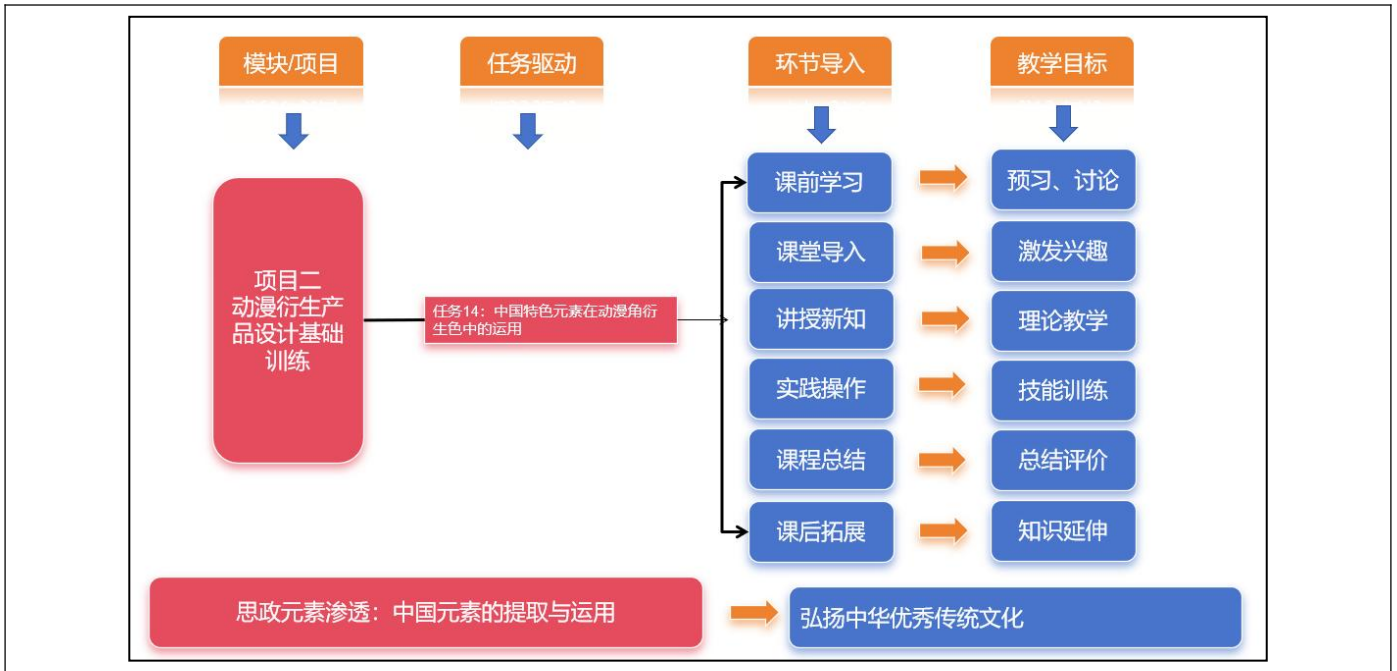


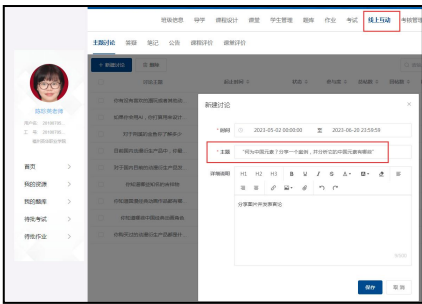
图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	线上互动	<p>1. 在智慧职教网络教学平台提前发布任务</p> <p>在网络教学平台中回复讨论区内容“何为中国元素？分享一个案例，并分析它的中国元素有哪些”</p> 	<p>1. 在线上完成指定的学习任务，并准备汇报材料</p>	<p>1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作；</p> <p>2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。</p>
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	<p>1. 检验课前学习情况；</p> <p>2. 案例导入</p>	<p>邀请 2-3 组同学进行分享课前讨论群讨论成果</p>	<p>1. 配合老师完成网络教学平台任务。</p> <p>2. 积极与老师形成互动；</p> <p>3. 自信、大胆展示</p>	<p>1. 检验课前学习成效；</p> <p>2. 鼓励学生自信表达；</p> <p>3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣；</p> <p>4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运</p>

				用落地
<p>讲授新知</p>	<p>中国特色元素在动漫角色衍生产品设计中的运用</p>	<p>(一) 理论讲授：何为中国元素</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中国元素的内涵 2. 中国元素与中国传统文化的关系？ <p>典型案例分析、名人名言</p> <p>(二) 理论讲授：中国元素有哪些？</p>  <p>(三) 理论讲授：国漫中中国元素提取与设计</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、文本：新旧互文。 案例：《大鱼海棠》的大部分创意灵感来源于《庄子》内篇《逍遥游》 2、图式：物象之互文。 案例：《白蛇：缘起》、《大鱼海棠》、《哪吒之魔童降世》中出现的宝物“山河社稷图”、《西游记之大圣归来》 3、空间：场景之互文  <ol style="list-style-type: none"> 4、配乐：声音之互文 案例：例如《西游记之大圣归来》中，影片开头讲述齐天大圣大闹天宫的那段皮影戏，取自我国最古老的戏曲表演形式之一秦腔，“秦腔”源于我国西北陕西、甘肃一带，表演形式粗犷朴实，P昌、念语调高亢、坚硬且生活气息十足。 例如：《白蛇2：青蛇劫起》。其中，桃花妖在无池岸边唱的《摸鱼儿半阙桃花妖》取自宋代教坊曲，其词“无数愁，却对谁诉，缘浅终究被 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 跟着老师的思路，进行听、说、想； 2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题； 3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨 	<p>1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛，提高教学质量；</p> <p>6. 情绪到达、课程思政元素融入：</p> <p>(4) 只有国漫的崛起才能为原创 IP 打造一个属于我们国家自己的强大的动漫品牌以及具有潜力的衍生产品市场。产品的衍生能力在于动漫作品的价值，我们在强化技术的同时，更加关注其内涵、价值、精神的引领以及文化色彩。无论是哪一种形式的衍生作品，其生命周期以及存在的意义一定是一种艺术的表达和文化的沉淀。</p> <p>(5) 传承精神：不模仿别人，不重复自己</p> <p>(6) 原创精神</p>

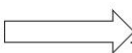
		情误，又如何消得，画檐冷月，风雨又几度”，格律对照了词牌《摸鱼儿》的平仄变化。		
实践演练	<p>演示实践操作内容和经典案例分析：用中国元素设计一套国潮风动漫衍生产品</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师示范操作； 2. 一对一指导； 3. 答疑 	1 以小组为单位完成实践任务	理论指导实践
课堂总结	检验小组实践成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 总结本堂课知识点； 2. 点评，网络教学平台小组 PK 	1. 汇报交流成果；	通过技能巩固理论学习成果
课后				
课后拓展与作业	<p>收集你最喜欢的创意国漫动漫衍生品内容，并分析中国学派国漫思维和营销手段</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 在网络教学平台发布任务：  <ol style="list-style-type: none"> 2. 发布配套教学资源的学习 	按照平台任务完成课后作业	通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。
五、板书设计				

中国特色元素在动漫角色衍生产品设计中的运用

1.何为中国元素?

2.中国传统元素与中国元素之间的区别?

3.常见的中国特色元素使用方法



文本互文

物象互文

空间互文

音乐互文

六、课程思政

通过介绍中国元素，提高和积淀学生的文化内涵；通过实践操作，学生充分的理解中国元素在实战作品中的具体运用，提高文化自信、技能自信，提高民族自豪感

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分：		得分：
			组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是 2022 年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等，学生不仅了解了中国特色元素有哪些？如何提取中国元素，还通过实践，掀起国潮风，树立文化自信。

不足之处：在线上教学的过程中，仍有部分学生主动学习意识不强，主题讨论内容不够用心。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

教案 15：项目四 情感设计在动漫衍生产品设计中的运用

任务 1 情感设计在动漫衍生产品设计中的应用

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	项目四 情感设计在动漫衍生产品设计中的运用 任务 1：情感设计在动漫衍生产品设计中的应用
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容： 1. 理论动漫衍生产品设计中情感设计的概念； 2. 掌握作品中设计师情感表达的方式。</p> <p>学习目的： 通过本次课的学习，学生能够了解动漫衍生产品设计中个性表达、情感输出的方法，并塑造正确的价值观</p> <p>主要课程思政元素融入点：勇敢表达，树立正确价值观</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备： (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足： (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 理论动漫衍生产品设计中情感设计的概念； 2. 掌握作品中设计师情感表达的方式。	
	能力与技能目标	1. 通过学习，能够把真实情感融入作品的的能力； 2. 通过学习，能够设计出与受众有共情作品的的能力并掌握情感表达的方法。	
	素质（价值）目标	1. 培养审美意识，树立正确价值观； 2. 培养自我个性的发挥、情感表达，展示个人特色，树立专业自信、技能自信。	
教学重点	衍生产品中的情感设计、设计表达自我的表情包及其衍生产品	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	表达自我的表情包及其衍生产品设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">图 1：动画制作实训室 图 2：理实一体智慧教室</p>		

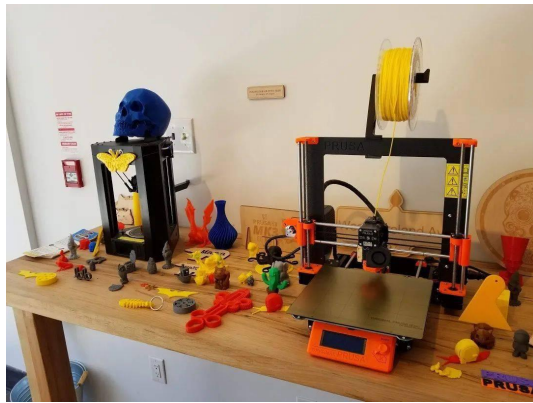


图 3: 校外 3D 打印实训基地



图 4: 动补定格美术实训室



图 4: 信息化教学平台和工具

教学资源

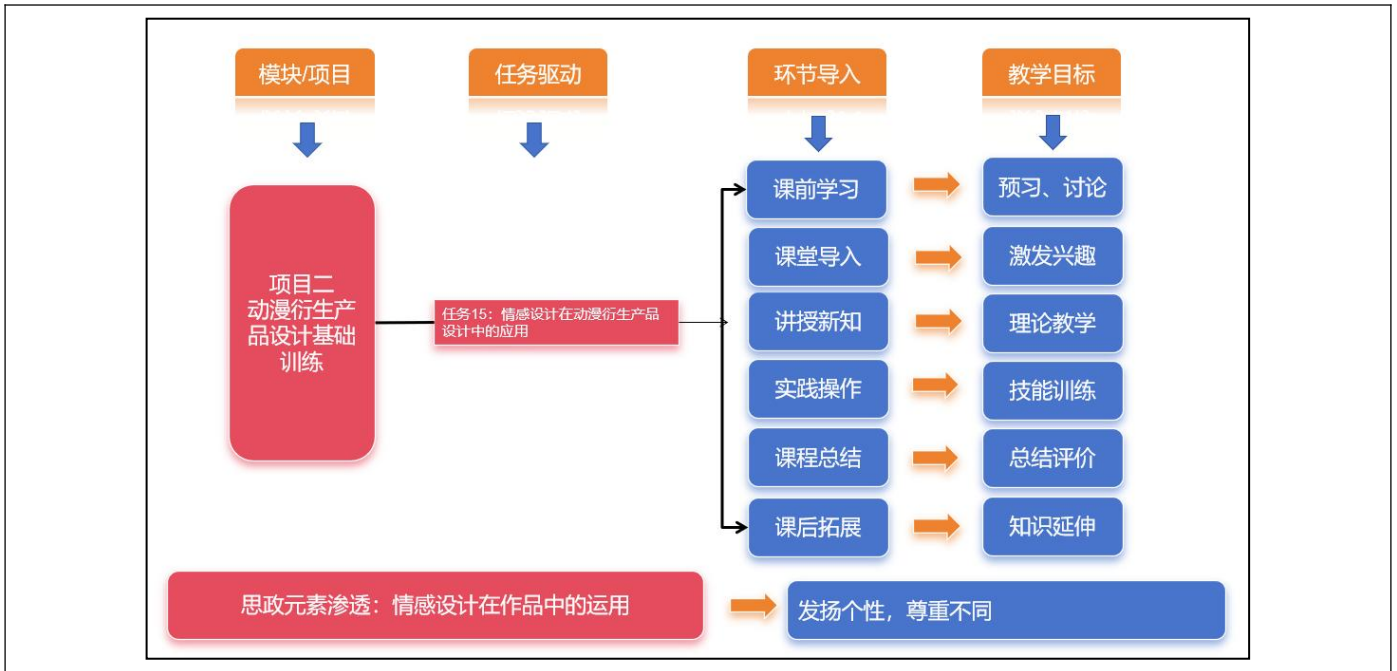


图 5: 智慧职教精品在线开放课程资源



图 2: 课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	线上互动、调查分析	<p>1. 在智慧职教网络教学平台提前发布任务 收集一些你认为特别能打动你的动漫衍生产品，不限类型，并说明为什么能打动你？</p> 	1. 在线上完成指定的学习任务	<p>1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。</p>
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	<p>1. 检验课前学习情况； 2. 问题导入</p>	<p>1. 分享课前作业：你认为特别能打动你的动漫衍生产品，不限类型，并说明为什么能打动你？ 2. 抛出概念：作品中的情感设计是什么？</p>	<p>1. 配合老师完成网络教学平台任务。 2. 积极与老师形成互动； 3. 自信、大胆展示</p>	<p>1. 检验课前学习成效； 2. 鼓励学生自信表达； 3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣； 4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运</p>

<p>讲授新知</p>	<p>情感设计的方法和经典案例分析</p>	<p>(一) 理论讲授：情感设计</p> <p>1、情感，是人类思想活动的情绪集合，它时刻影响着人们的生活理念与行为方式。那么，如何通过动画设计的物体对象表现抽象的情感，是动画设计师需要关注的首要问题。对于动漫衍生品设计者而言，产品设计的过程也是表达情感的过程。</p> <p>2、动画艺术形态一般传达两种信息：理性信息的传达、情感信息的传达</p> <p>经典案例剖析 1：《鬼妈妈》</p>  <p>经典案例剖析 2：分享熊</p>  <p>经典案例分析 3：兔斯基</p>  <p>经典案例分析 4：薇薇猫</p> 	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨</p>	<p>用落地</p> <p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛，提高教学质量；</p> <p>3. 情绪到达、课程思政元素融入：潮玩和手办早已不仅仅具备艺术价值的藏品，她们更为注重的是衍生品承重感情和记忆力的精神实质使用价值。作为衍生品设计师，我们不单要用作品取表达的内心情感，还要用真实情感打动一批和自己有共情的人，这样才能设计出有感染力和发展潜力的作品。用情感设计作品表达内心、表达个性正是“爱自己”的表现。希望同学们都能通过作品，表达个性，表达情感，展示真正的自己。</p>
-------------	-----------------------	---	---	---

		 <p>经典案例剖析 5：清平乐</p> 		
<p>实践演练</p>	<p>设计一款表达内心和个性的表情包，体现真实情感</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师示范操作 根据所学，设计一款表达内心和个性的表情包，体现真实情感，可搭配经典语录或者场景设计等。 2. 一对一指导； 3. 答疑 	<p>1 以小组为单位完成实践任务</p>	<p>理论指导实践</p>
<p>课堂总结</p>	<p>检验小组实践成效</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 总结本堂课知识点； 2. 点评，网络教学平台小组 PK 	<p>1. 汇报交流成果；</p>  	<p>通过技能巩固理论学习成果</p>
<p>课后</p>				

<p>课后拓展与作业</p>	<p>根据所设计的表情包，设计相关衍生产品</p>	<p>1. 在网络教学平台发布任务：</p>  <p>2. 发布配套教学资源的学习</p> 	<p>按照平台任务完成课后作业</p>	<p>通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。</p>
----------------	---------------------------	--	---------------------	-------------------------------------

五、板书设计

情感设计在动漫角色衍生产品设计中的运用

- 1.情感设计的概念?
- 2.案例剖析中传达出的产品共性是什么?
- 3.设计专属表情包

六、课程思政

通过介绍中国元素，提高和积淀学生的文化内涵；通过实践操作，学生充分的理解中国元素在实战作品中的具体运用，提高文化自信、技能自信，提高民族自豪感

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分:		得分:	15%	15%	共计10分
质量: 成果评定由三方组成: 教师评价, 组间互评得出, 个别项目结合企业评价得出; 进度评审: 由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力: 有课堂表现、个人技能掌握情况, 学习态度三部分组成, 教师综合情况给订分数	得分:		得分:
			组员互评: 按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定; 自评: 按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		积极完成课后拓展任务, 或者在任务完成过程中有重大突出表现, 为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分: 教师签名:					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程,建有标准化、立体化的网络教学资源,充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能,形成线上线下混合式教学,为创新课堂教学提供了绝佳辅助,通过信息化的手段破解重难点,学生在生涩枯燥的理论中,通过形式多样的学习元素,快速掌握知识点,保持学习的兴趣,兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理,达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效: 本次课学生通过课前自主学习、实操训练、分享汇报、观看慕课、教学动画等,学生不仅了解了中国特色元素有哪些?如何提取中国元素,还通过实践,掀起国潮风,树立文化自信。

不足之处: 在线上教学的过程中,仍有部分学生主动学习意识不强,主题讨论内容不够用心。

改进措施: 在线上线下混合式教学过程中及时发现问题,优化线上教学模式,逐步激发学生自主学习兴趣,积极通过数据掌握学生的增值评价,创新主题讨论、课后拓展等形式。

1. 根据课前、课中、课后学生各项任务的完成情况以及学习过程中的表现进行教学评价,并填写教学评价;
2. 评价过程中注重过程性与方法性,思考是否有更生动的课前场景导入方式;
3. 通过学生和教师双评以及学生学习状态和完成任务的情况及时调整教学手段、方法和学习项目的设置。

教案 16：综合实训 1 平面类文创衍生产品设计

任务 1 《倔强的小红军》纪念品原型设计及衍生产品设计

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 1 平面类文创衍生产品设计 任务 1：《倔强的小红军》纪念品原型设计及衍生产品设计
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	6 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材：</p> <p>(1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版；</p> <p>(2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小红军文化导入； 2. 小红军 Q 版造型设计； 3. 小红军纪念品平面衍生产品设计 <p>学习目的：</p> <p>通过本次课的学习，学生能够巩固 Q 版造型的动漫角色设计，并制作相关衍生产品</p> <p>主要课程思政元素融入点：倔强的红军正是革命胜利的力量。用数字化技术讲革命故事，用红色动漫传承革命精神</p>		
学情分析	知识和技能基础	<ol style="list-style-type: none"> 1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。 2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。 	
	认知和实践能力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 已具备： <ol style="list-style-type: none"> (1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。 (2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。 (3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。 (4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。 2. 尚不足： <ol style="list-style-type: none"> (1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉； (2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足； (3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。 	

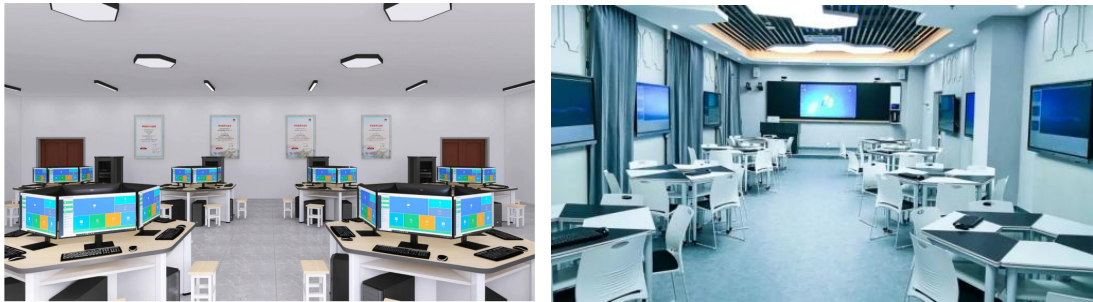
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 了解红色文化和长征精神，合理定位小红军角色的形象； 2. 掌握素材获取与小红军元素提取的典型技巧； 3. 掌握分析报告的撰写方法。	
	能力与技能目标	1. 掌握小红军元素的概括和提取的能力； 2. 掌握灵活运用各种资源、整合资源和服务的能力； 3. 培养学生分析问题、解决困难、沟通合作的能力。	
	素质（价值）目标	1. 将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信； 2. 培养学生严谨务实的工作作风、精益求精的工匠精神； 3. 强化学生追求美感的意识，培养学生高雅的审美情趣； 4. 培养学生树立文化自信、技能自信以及用专业服务社会的意识。	
教学重点	Q 版动漫角色衍生产品设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	角色动态设计和衍生产品创作	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境			

图 1：动画制作实训室



图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地

图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

教学资源

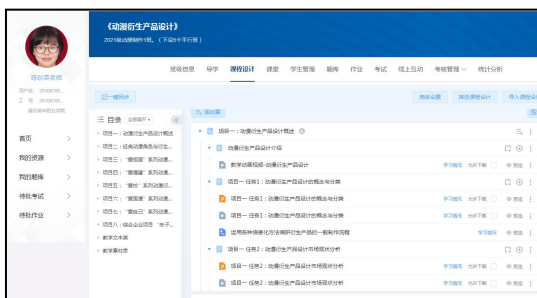
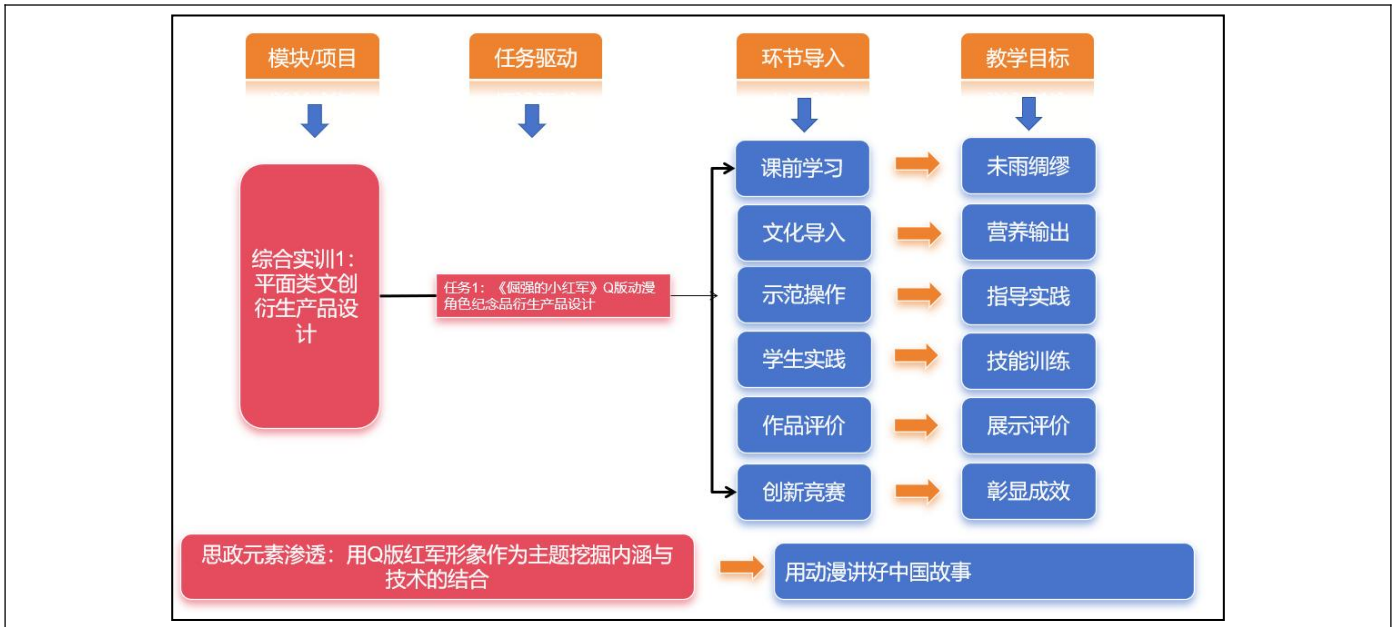



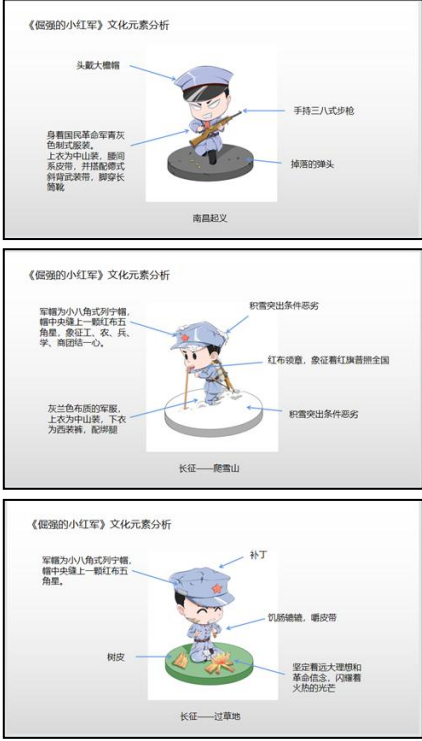
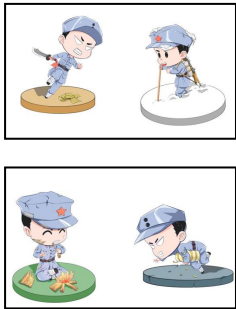
图 5：智慧职教精品在线开放课程资源

图 2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	线上互动、调查分析	<p>在智慧职教网络教学平台提前发布任务：</p> <p>1. 请同学们收集红军过草地、爬雪山、不畏牺牲等故事和素材，并设计一张Q版小红军角色草图（不上色、不含服饰）</p>	1. 在线上完成指定的学习任务	<p>1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作；</p> <p>2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。</p>
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	<p>1. 检验课前学习情况；</p> <p>2. 案例导入</p>	<p>1. 分享网络平台上主题讨论内容</p> <p>2. 经典案例分析导入</p>  <p>3. 呈现项目需求：</p> <p>(1) 角色定位——小红军角色；</p> <p>(2) 角色定位——Q版造型</p> <p>(3) 撰写分析报告。</p>	<p>1. 配合老师完成网络教学平台任务。</p> <p>2. 积极与老师形成互动；</p> <p>3. 自信、大胆展示</p>	<p>1. 检验课前学习成效；</p> <p>2. 鼓励学生自信表达；</p> <p>3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣；</p> <p>4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运</p>

				用落地
<p>文化导入</p>	<p>《倔强的小红军》</p>	<p>1. 在网络教学平台，“老师请你来看党史”。利用微视频打开文化导入大门。</p> <p>2. 案例效果展示和技能分析</p> 	<p>1. 跟着老师的思路，进行听、说、想；</p> <p>2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题；</p> <p>3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨</p>	<p>1. 通过典型案例的分析，能够细化、浅化抽象概念；</p> <p>2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛，提高教学质量；</p> <p>3. 情绪到达、课程思政元素融入：用动漫衍生产品设计的方式讲“党的故事”，从树立的小红军身上，学生在调研分析的过程中无疑也是一种自我学习、自我积淀</p>
<p>实践演练（4个课时）</p>	<p>设计《倔强的小红军》纪念品原型图和衍生产品。范围图如下：</p> 	<p>1. 教师示范如何撰写分析报告</p> <p>2. 学生动手实践完成Q版角色造型设计。按事先分组，各组完成任务；</p> <p>3. 设计Q版小红军动态造型；</p> <p>4. 设计相关动漫衍生产品</p>	<p>1. 以小组为单位完成实践任务</p>	<p>理论指导实践</p>

<p>课堂总结（1个课时）</p>	<p>检验小组实践成效</p>	<p>1. 总结本堂课知识点； 2. 点评，网络教学平台小组 PK</p>	<p>1. 汇报交流成果；</p> 	<p>通过技能巩固理论学习成果</p>
<p>课后</p>				
<p>课后拓展与作业</p>	<p>主题 3 选 1</p> <p>1. 按照下列范图，设计闽剧表情包及衍生产品设计</p>  <p>2. 发扬爱校精神，为英华设计一个校庆吉祥物</p>  <p>3. 小组任务《让荆溪的金鱼游向世界》金鱼 IP 及动漫衍生产品设计</p> <p>背景： 在我国，金鱼被誉为国粹也被称作是“会呼吸的艺术品”。在观赏鱼界一直流传着这样一句话：“世界金鱼看中国，中国金鱼</p>	<p>1. 在网络教学平台发布任务：</p>  <p>2. 发布配套教学资源的学习</p>  <p>3. 跟踪收集</p>	<p>按照平台任务完成课后作业</p>	<p>1. 通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。</p> <p>2. 教学创赛一体化，鼓励学生通过精神展示自我</p>

看福州，福州金鱼看闽侯”。因“海丝“扬名海外的福州金鱼养殖历史已有 400 多年，现如今主要集聚在闽侯县荆溪镇一带。但是，如何借力金鱼资源，打响地域品牌，进而反哺市场，成为近年来荆溪乃至闽侯发展绕不开的话题。在助力乡村振兴的大热潮中，我们可以为荆溪的金鱼设计 IP 形象及相关衍生产品，以此助力荆溪的金鱼宣传，让更多的人指导闽侯荆溪的金鱼。范图：



五、板书设计

《倔强的小红军》

- 1.用动漫衍生产品设计讲“革命精神”
- 2.强化Q版造型设计能力
- 3.强化Q版角色在动漫衍生产品设计中的运用

六、课程思政

贯穿“用动漫讲好中国故事”作为综合实训的主背景板，提高和积淀学生的文化内涵；通过实践操作，学生充分的理解中国元素在实战作品中的具体运用，提高文化自信、技能自信，提高民族自豪感；课后拓展任务多样，扩大助力乡村振兴、一乡一品等家乡特色，希望通过综合实训巩固所学的同时，提高社会服务意识、根植爱国主义

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等进行评定。		得分： 积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者启发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过综合实训考查Q版造型在动漫衍生产品设计中的运用，通过党史、家乡、乡村振兴的主题典型案例的开发，提升学生社会责任意识、原创精神，学生通过汇报作品，提高自我认同感。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

1. 根据课前、课中、课后学生各项任务的完成情况以及学习过程中的表现进行教学评价，并填

写教学评价；

2. 评价过程中注重过程性与方法性，思考是否有更生动的课前场景导入方式；
3. 通过学生和教师双评以及学生学习状态和完成任务的情况及时调整教学手段、方法和学习项目的设置。

教案 17：综合实训 2 儿童绘本类衍生产品设计

任务 少数民族精神儿童绘本设计

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 2 儿童绘本类衍生产品设计 任务：少数民族精神儿童绘本设计
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	:10 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <p>1. 用红色动漫讲民族故事；</p> <p>2. 设计儿童绘本类动漫衍生产品剧本、分镜、原画；</p> <p>3. 制作绘本</p> <p>学习目的：</p> <p>通过本次课的学习，学生能够掌握儿童绘本的制作方法</p> <p>主要课程思政元素融入点：中国有 56 个民族，在少数民族少年中，涌现了很多感人的故事，通过对儿童绘本的设计，实现用红色动漫讲好中国故事。</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1. 已具备：全班同学已经具备美术基础、构成基础、图形图像处理、数字绘画、二维动画制作、三维动画制作、数字造型设计等相关的前期基础知识；有一定的美学、绘画技能、模型制作技能、手工制作能力。</p> <p>2. 尚不足：对动漫衍生产品的概念、工艺制作、行业标准等尚不熟悉。</p>	
	认知和实践能力	<p>1. 已具备：</p> <p>(1) 能够熟悉使用职教云等网络教学平台、手机 APP 等信息化手段，进行线上线下混合式学习。</p> <p>(2) 个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对新兴技术，例如：3D 打印技术、动作捕捉设备、AIGC 等，学习主动性强。</p> <p>(3) 熟练掌握动漫制作相关软件的基础操作，能独立完成作品。</p> <p>(4) 对中华优秀传统文化融入动漫衍生作品有基础认知。</p> <p>2. 尚不足：</p> <p>(1) 对动漫衍生产品的开发设计流程尚不熟悉；</p> <p>(2) 对“大动画”概念下的衍生产品市场认知不足；</p> <p>(3) 对“原创精神”有基础认知，原创能力尚不足。</p>	

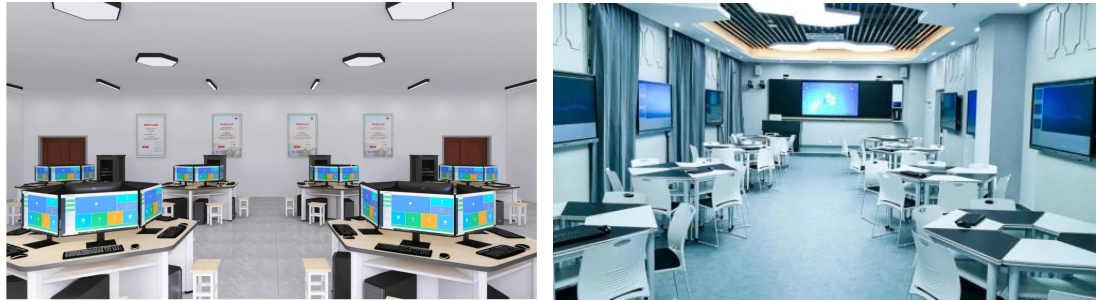
	学习特点	1. 学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，善于使用流行 APP 软件进行素材处理，善于使用搜索引擎，利用和整理网络资源； 2. 多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，组织协调能力较好，喜欢互动、竞争和探讨。 3. 部分学生畏难情绪较重，碰到问题不善解决，自律性不强； 4. 部分学生自学能力不强，依赖教师课堂讲授。	
教学目标	知识目标	1. 掌握儿童绘本剧本和分镜的写作能力； 2. 掌握儿童绘本分镜的绘画能力； 3. 掌握儿童绘本上色和输出。	
	能力与技能目标	能够通过儿童绘本的设计提高动漫制作艺术性认知； 能够通过红色动漫巩固场景类周边设计技巧。	
	素质（价值）目标	1. 用红色动漫讲好中国故事、将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信； 2. 培养学生严谨务实的工作作风、精益求精的工匠精神； 3. 强化学生追求美感的意识，培养学生高雅的审美情趣； 4. 培养学生树立文化自信、技能自信以及用专业服务社会的意识。	
教学重点	角色与场景设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学难点	分镜头脚本的设计	解决策略	典型案例分析、示范操作、教学动画演示破解、微课慕课提高
教学策略			
教学理念	1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路；让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用； 3. 深挖课程内涵，用“管状式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入法。		
教法	问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学		
学法	自主探究法、小组合作法、课堂讨论法、比较学习法		
教学环境			

图 1：动画制作实训室

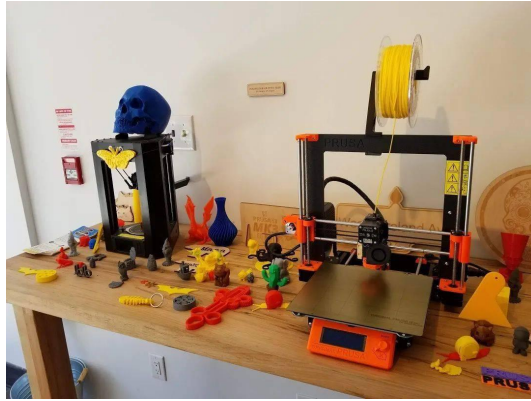


图 2：理实一体智慧教室



图 3：校外 3D 打印实训基地

图 4：动补定格美术实训室



图 4：信息化教学平台和工具

教学资源

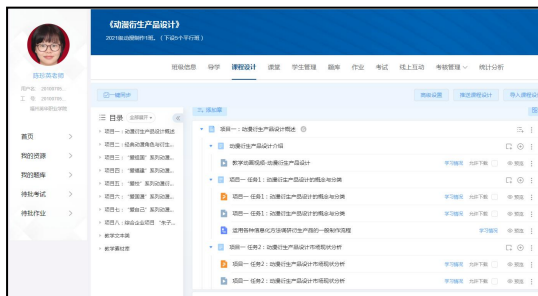
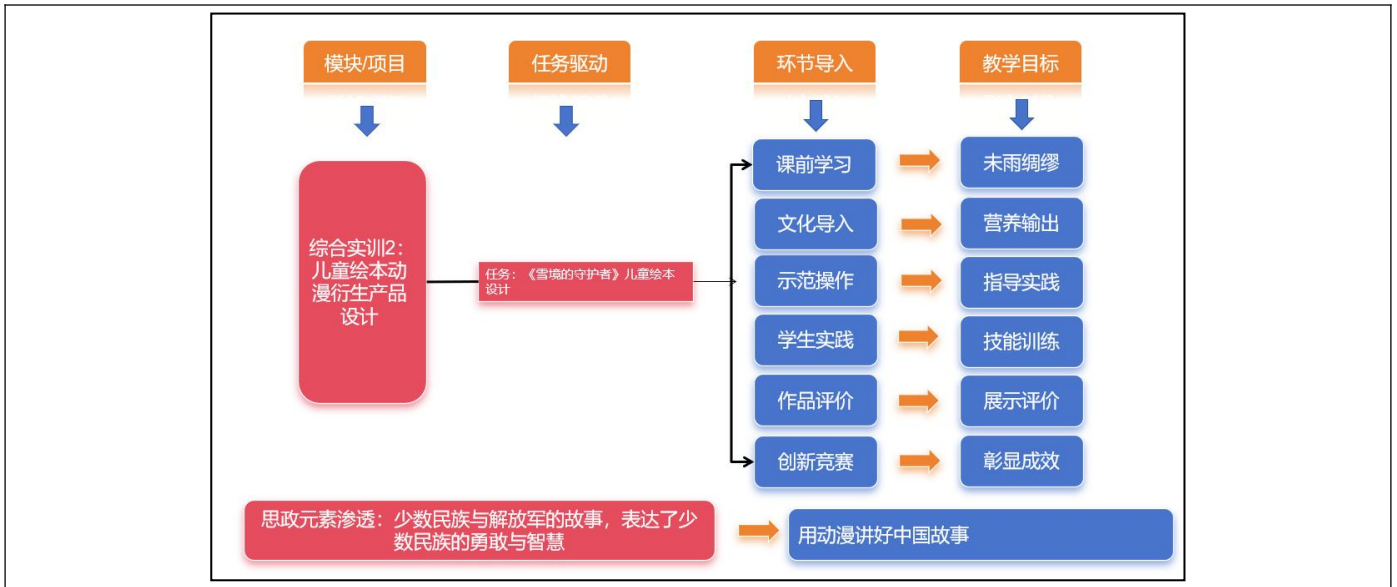


图 5：智慧职教精品在线开放课程资源

图 2：课程思政视频

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课前				
课前预习，激发兴趣	1、认知：什么是儿童绘本； 2、调研以红色动漫为主题内容的绘本有哪些	1. 在智慧职教网络教学平台提前发布任务。	1. 在线上完成指定的学习任务	1. 提前让学生进入课程学习的状态，积极参与网络教学平台的常规操作； 2. 通过线上主题讨论，充分发挥学生的主体作用，调动学习积极性、激发学习兴趣。
课中				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用或设计意图
课堂导入 (10分钟)	1. 任务描述； 2. 案例导入	<p>1、描述任务，文化导入</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>2.1 任务描述¹⁴</p> <p>儿童绘本是动漫衍生产品的一种类型之一。红色动漫儿童绘本是指将红色教育融入动漫设计及衍生品设计，以寓教于乐的形式，切实打造孩子们喜闻乐见的红色教科书，坚持正确导向和价值引领，聚焦主题主线，弘扬中华优秀传统文化，贴近少年儿童生活和审美，体现了较强的思想性、艺术性、现实性。本任务是围绕少数民族题材，以《雪境的守望者》为主题进行儿童绘本设计，作品通过对情节的设计，让孩子们感受到和平来之不易，以及守边的艰辛，激发读者的爱国之心，“守”有防守、遵循、护卫、守候之意。绘本中的西部塔吉克族人遵循内心，防守边境，守住了自己的爱国情。作品以文字为护卫，弘扬爱国故事、爱国主义精神，培养儿童艰苦奋斗、奉献社会的思想，对其从小树立正确的人生观、价值观、世界观、思想观具有深远的意义。让英雄的“守”之路在儿童心中绽放永生之花。通过设计，掌握儿童绘本的基本创作思路和方法。¹⁵</p> </div> <p>2. 儿童绘本成品样例</p>	<p>1. 配合老师完成网络教学平台任务。</p> <p>2. 积极与老师形成互动；</p> <p>3. 自信、大胆展示</p>	<p>1. 检验课前学习成效；</p> <p>2. 鼓励学生自信表达；</p> <p>3. 活跃课堂气氛，以学生为主体的课前导入能激发学习兴趣；</p> <p>4. 通过生活中的案例进行课堂导入，让知识的运</p>

				用落地
文化导入（35分钟）	《雪境的守护者》儿童绘本设计	<h3>1. 背景调研</h3> <p>儿童绘本，作为儿童视域中的审美世界图景，一方面，因其广泛轻松、生动有趣、富有哲理的故事内容，及灵活多样的形式，不仅受到儿童的青睐，也获得了成人的喜爱。另一方面，现阶段我国市场上流行的儿童绘本，民族类的绘本虽比最初有所发展，但仍“势单力薄”，尤其是少数民族主旋律绘本恰恰是目前儿童绘本创作之中较为稀缺的一类题材。以儿童本位视角审美去进行绘本创作，注重儿童在各个成长阶段的不同特征和需求，在充分了解不同年龄阶段的儿童的基础上，划分合理的年龄层次，创作符合的年龄阶段的绘本作品。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 跟着老师的思路，进行听、说、想； 2. 面对面讨论，积极回答老师提出的问题； 3. 各小组派代表回答老师布置思考问题，进行探讨 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 通过典型案例分析，能够细化、浅化抽象概念； 2. 通过精品教学动画视频、慕课资源活跃课堂气氛，提高教学质量； 3. 情绪到达、课程思政元素融入：我们不是生在了

		 <p>2. 主旋律文化，在中华文明史中最具革命斗争精神，也是各类文化中最先进、最优秀的代表，具有强大的政治价值和精神伟力，对弘扬爱国主义精神，培养儿童艰苦奋斗、奉献社会的思想，以及对其从小树立正确的人生价值观、世界观、思想观无疑具有深远的意义。</p>  <p>3. 作品主题设计 4. 绘本角色分析与定位</p> <p>(1) 塔吉克族的“民族文化”</p>   <p>(3) “帕米尔高原上的雄鹰”塔吉克守边人</p>  		<p>和平年代，而是生在了和平的国家，所谓有国才有家，守住国家的平安，才能守住家的温暖，正是一代代守沪者替我们遮风挡雨，才有了我们现在幸福的港湾。通过儿童绘本的创作和设计，引入红色动漫的概念，不仅提升动漫衍生产品设计的意义，也让大家了解绘制设计的基本过程，作为红色教育书，价值观的塑造、实地考察与调研、儿童心理的研究、绘本技法的提升缺一不可。</p>
<p>实践演练（8个课时）</p>	<p>完成绘本设计</p> 	<p>1. 素材调研情况分析</p>	<p>1. 以小组为单位完成实践任务</p>	<p>理论指导实践</p>

4.1 绘本主体场景：帕米尔高原（蓝天、白云、雪山、碧草等）⁴²



图 5：帕米尔高原和绘本比照图⁴²

4.2 绘本场景：塔什库尔干自治县⁴²

2. 绘本场景设计

绘本场景：塔什库尔干自治县



1. 绘本剧本创作

梳理绘本主题，编写剧本，剧本围绕以八涂视觉讲述爷爷巴提守边的故事，剧本围绕两个情节点进行设计，一是巴提发现周边境的敌人，骑上牦牛准备去边境哨所向解放军汇报；二是巴提途中牦

牛卡进冰河裂缝，为了解救牦牛，巴提不抛弃不放弃的精神，剧本塑造巴提的英勇无畏、质朴睿智的形象，得到精神文明和价值观建设的提升。⁴²

6. 绘本分镜头设计

根据剧本进行分镜头脚本设计，并绘制分镜头线稿，初步梳理绘本故事镜头和情节展现。




7. 制作绘本成品

校核分镜头线稿，采用水彩技法进行绘本成品上色和完善。

8. 儿童绘本的纸质材质和形态

儿童绘本依据制作材质的不同，可以分为纸书、布书、木板书、塑料书、胶片书、触摸发声书和玩具书等，因为材质的差别，成书的形态也是多种多样的。很多儿童绘本不光可以看，还可以实际“操作”，可以玩。需要在这里说明的是，虽然绘本的形态各式各样，但绝大多数绘本基本上还是用纸张印刷并装订成书。⁴²

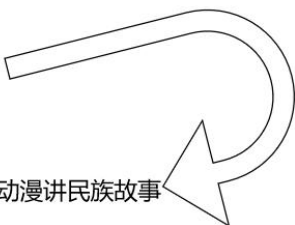
<p>课堂总结（1个课时）</p>	<p>检验小组实践成效，作品展示</p>	<p>1. 总结本堂课知识点； 2. 点评，网络教学平台小组PK</p>	<p>1. 汇报交流成果；</p> 	<p>通过技能巩固理论学习成果，展示小组风采</p>
-------------------	----------------------	--	--	----------------------------

课后

<p>课后拓展与作业</p>	<p>同样以“守护者”为主题、戍边解放军为形象，设计一个红色动漫为主题的儿童绘本。场景、题材不限。</p>	<p>1. 在网络教学平台发布任务：</p>  <p>2. 发布配套教学资源的学习</p> 	<p>按照平台任务完成课后作业</p>	<p>1. 通过拓展，利用学生游戏化、碎片化时间拓宽视野，提高见识。 2. 教学创赛一体化，鼓励学生通过精神展示自我</p>
----------------	---	--	---------------------	--

五、板书设计

《儿童绘本创作》



- 1.主题
- 2.调研
- 3.红色动漫讲民族故事
- 4.剧本
- 5.分镜绘制
- 6.完善输出
- 7.材质选择

六、课程思政

通过儿童绘本的创作和设计，引入红色动漫的概念，不仅提升动漫衍生产品设计的意义，也让大家了解绘制设计的基本过程，作为红色教育书，价值观的塑造、实地考察与调研、儿童心理的研究、绘本技法的提升缺一不可。

七、教学评价

教学过程中采用线上线下混合式评价，注重的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

- 1.在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
- 2.在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
- 3.在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
- 4.各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

任务成果 (50分)		学生学习过程性评价 (50分)			附加分
质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评		课后拓展5分
40%	10%	20%	互评	自评	特殊表现5分
得分：		得分：	15%	15%	共计10分
质量：成果评定由三方组成：教师评价，组间互评得出，个别项目结合企业评价得出；进度评审：由教师根据项目中期进度评审与汇编情况给出。		个人能力：有课堂表现、个人技能掌握情况，学习态度三部分组成，教师综合情况给订分数	得分： 组员互评：按学生团队精神、个人态度、敬业精神三部分等分进行评定；自评：按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定。		得分：
					积极完成课后拓展任务，或者在任务完成过程中有重大突出表现，为团队做出贡献或者后发新思维的由老师给予附加分
个人任务总得分：教师签名：					

八、特色创新

《动漫衍生产品设计》是2022年福建省第六批精品在线开放课程，建有标准化、立体化的网络教学资源，充分调动了智慧职教网络教学平台的过程性教学和数据化分析评价功能，形成线上线下混合式教学，为创新课堂教学提供了绝佳辅助，通过信息化的手段破解重难点，学生在生涩枯燥的理论中，通过形式多样的学习元素，快速掌握知识点，保持学习的兴趣，兼顾课前、课中、课后。采用管状渗透原理，达成课程思政的主要目标。

九、教学反思

教学成效：本次课学生通过综合实训考查综合创作能力，特别是背景调研、分镜设计、上色、完善等。学生不仅综合考查技能训练，更从儿童绘本的设计过程中掌握了红色动漫讲中国故事的能力。

改进措施：在线上线下混合式教学过程中及时发现问题，优化线上教学模式，逐步激发学生自主学习兴趣，积极通过数据掌握学生的增值评价，创新主题讨论、课后拓展等形式。

1. 根据课前、课中、课后学生各项任务的完成情况以及学习过程中的表现进行教学评价，并填写教学评价；
2. 评价过程中注重过程性与方法性，思考是否有更生动的课前场景导入方式；
3. 通过学生和教师双评以及学生学习状态和完成任务的情况及时调整教学手段、方法和学习项目的设置。

教案 18：综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 1 闽剧角色文化元素提取

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计 任务 1：闽剧角色文化元素提取
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
二、教学分析			
教学内容	<p>主要内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、企业需求分析； 2、角色设计目标的确立； 3、戏曲角色的风格定位； 4、闽剧特色元素的收集和整理； 5、分组撰写创意策划书。 <p>教学内容分析：</p> <p>1、闽剧角色文化元素提取是闽剧角色文创产品设计的第一个任务，是完成该项目的前期工作，属于基础理论和实践内容。</p> <p>2、角色的风格定位是以企业需求传播闽剧戏曲为推广对象，在设计角色时，尽量保留闽剧角色的特点。</p> <p>3、最终的 IP 形象和文创产品设计都离不开定位和调研，在设计之前，需要先明确设计流程：前期调研（闽剧团研学）——角色定位——调动想象力和创意——收集资料和素材。在这个过程中可以培养学生搜集、整理和加工资料的能力，通过资料的分析 and 整理，提取出闽剧的特色元素，了解和掌握角色产生的过程，加深对角色背景知识的理解，为下一步的角色创作打下基础。</p> <p>4、创意策划书是文创产品设计的一个总体策划，在构思好具体的风格和角色后，可以按照思路为角色建立一个具体的文字“文档”，来具体落实和明确角色的特征。以文字的方式先将想要的角色进行记录。让学生分组撰写创意策划书，可以帮助学生理清思路、确定设计风格，便于学生的分组设计。</p> <p>5、重点考核学生资料收集、整理和加工。</p> <p>依托团队教师带领学生参加的“第全国高校数字艺术设计大赛”项目为基础，分析企业需求，以文创产品作为切入口，选取具有浓郁闽剧特色的角色，并以此</p>		

	设计一款闽剧形象的手办。													
学情分析	<p>知识和技能基础</p>	<p>已具备：</p> <p>1、本课程开设于第四学期，已经学习过《图形图像处理》、《游戏美术与动作设计》、《三维软件基础》、《三维动画》、《数字绘画》等相关的前期课程；</p> <p>2、在学习本项目前，学生已经完成了前三个项目训练，掌握了相关的文创产品设计的的基础知识、IP 形象设计的方法、以及 IP 形象在文创产品设计中的运用。</p>	 <p>前期课程综合成绩分布</p> <table border="1"> <tr> <td>90分以上</td> <td>80-90分</td> <td>70-80分</td> <td>70分以下</td> </tr> <tr> <td>28%</td> <td>45%</td> <td>25%</td> <td>2%</td> </tr> </table>	90分以上	80-90分	70-80分	70分以下	28%	45%	25%	2%			
	90分以上	80-90分	70-80分	70分以下										
28%	45%	25%	2%											
<p>认知和实践能力</p>	<p>1、已具备：</p> <p>(1)大部分同学对文创设计课程都比较感兴趣，动手能力强；</p> <p>(2)熟悉信息化教学平台的使用，例如：话题讨论、投票、评价、提交作业、课前自学等；</p> <p>(3)学生个性化表达意愿强烈，乐于接受新鲜事物，特别是对搞笑类的 IP 形象设计，学生学习的主动性较强。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1)学生在遵守行业标准、突出主题和层次、优化细节等方面还有所欠缺；</p> <p>(2)学生层次不同，兴趣点不同，审美能力不一，理论结合实践的能力还有待提高；</p> <p>(3)学生对校园文化的发掘、优秀的区域传统文化、非遗文化、爱国主题的文化了解不多；</p> <p>(4)动漫 IP 形象整体立意的提升以及专业度的把握有所欠缺，内涵认识有待提高。</p>	 <p>学生实践综合能力分析</p> <table border="1"> <tr> <td>挖掘优秀传统文化能力</td> <td>41%</td> </tr> <tr> <td>作品展示与汇报能力</td> <td>37.50%</td> </tr> <tr> <td>团队协作能力</td> <td>52.70%</td> </tr> <tr> <td>三维建模能力</td> <td>71.80%</td> </tr> <tr> <td>控制三维动画能力</td> <td>77.50%</td> </tr> <tr> <td>设计审美能力</td> <td>80.10%</td> </tr> </table>	挖掘优秀传统文化能力	41%	作品展示与汇报能力	37.50%	团队协作能力	52.70%	三维建模能力	71.80%	控制三维动画能力	77.50%	设计审美能力	80.10%
挖掘优秀传统文化能力	41%													
作品展示与汇报能力	37.50%													
团队协作能力	52.70%													
三维建模能力	71.80%													
控制三维动画能力	77.50%													
设计审美能力	80.10%													

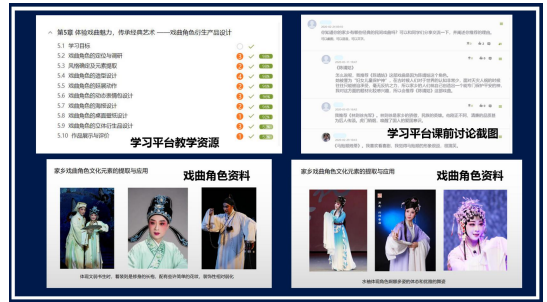
	学习特点	<p>1、本课程通过闽剧角色文创产品设计的真实案例分解任务，采用“独立制作+组内互助+组间互评”的形式让学生自主学习、自主评价、自我修正。</p> <p>2、学生有较强的信息化手段使用能力，善于使用软件优化素材和资源，进行素材处理；</p> <p>3、多数同学动手能力强，部分同学喜欢脑洞大开，通过分组的方式，学生乐于竞争、乐于合作、集思广益；</p> <p>4、对任务缺乏综合性规划，在进度把握中层次不一；</p> <p>5、个别同学畏难情绪严重，虽能完成任务，但对团队的依赖性较大，独立分析和操作能力弱，自学能力不强，依赖教师课堂讲授。</p>	 <table border="1"> <caption>学生特点分布图</caption> <thead> <tr> <th>特点</th> <th>占比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>信息化手段使用能力</td> <td>79%</td> </tr> <tr> <td>乐于竞争</td> <td>23%</td> </tr> <tr> <td>部分组员依赖性</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>缺乏综合性规划</td> <td>8%</td> </tr> </tbody> </table>	特点	占比	信息化手段使用能力	79%	乐于竞争	23%	部分组员依赖性	10%	缺乏综合性规划	8%
特点	占比												
信息化手段使用能力	79%												
乐于竞争	23%												
部分组员依赖性	10%												
缺乏综合性规划	8%												
教学目标	知识目标	<p>1、了解闽剧团项目需求</p> <p>2、了解闽剧角色文创设计的原理和基本流程</p> <p>3、掌握素材获取与闽剧元素提取的典型技巧</p>											
	能力目标	<p>1、掌握素材获取与闽剧元素提取的典型技巧</p> <p>2、对标企业需求使用创意方法优化企业策划书</p>											
	素质目标	<p>1、培养原创精神和尊重知识产权的意识，发挥正能量</p> <p>2、培养学生创新、创意、创业意识和团队协作能力</p> <p>3、树立学生文化自信、技能自信、社会服务的意识</p>											
教学重点	<p>1、闽剧角色定位</p> <p>2、闽剧角色元素提取</p>	解决策略	<p>1、闽剧团实地研学；</p> <p>2、网络教学平台话题分享；</p> <p>3、闽剧角色形象分析与角色定位；</p> <p>4、用全新的认识视角来反观“传统”闽剧角色；</p> <p>5、归纳资料的收集和整理的注意事项；</p>										
教学难点	<p>1、用创意方法改进符合企业需求的策划书</p>	解决策略	<p>1 解读闽剧角色文创设计的原理和基本历程</p> <p>互动讨论：人物角色造型与前三个项目设计的动物造型的区别；</p> <p>2、集思广益敲定闽剧角色的元素特征；</p> <p>3、根据搜集到的资料设计角色 IP 形象。</p> <p>4、强调撰写创意策划书的方法。</p>										

二、教学策略

教学理念	<p>总体思路：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以学生为主体，以教师为主导，理实一体的教学理念； 2. “教、学、创、赛”的教学思路； 3. “管装式渗透”达到“春风化雨”的课程思政融入成效。 <p>具体实践</p> <p>1、本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式，开展技能化教学。坚持“立德树人，扎根时代生活，遵循美育特点，弘扬中华美育精神”，实现中华民族伟大复兴。将科学精神、工程思维和培养核心素养贯穿在项目教学全过程中。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、理实一体化：将理论基础嵌入实践操作，指导完成学生实践； 2、教师为主导，学生为主体：设计以“课前导入、讲授新知、示范操作、课堂总结”的教学指导线路，充分发挥各组学生特长，展示自我，跳出传统授课条框，让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用。 3、融入课程思政元素：深挖任务1课程内涵，融入“习近平总书记：致闽剧——要挖掘闽剧艺术生命之所在，拓展思路，赋予闽剧以时代精神，继承传统，发展创新，乘势而上，把闽剧艺术振兴起来”的认同感和使命感，强调“原创精神、工匠精神”等职业道德素养元素。
教法	情境教学法、启发式教学法、问题导向式教学
学法	小组协作法、自主探究法、线上线下混合式学习
教学环境	智慧教室；动漫实训室；闽剧团历史展馆。



闽剧历史展馆



教学平台及相关教学资源



名人名言、成熟的闽剧作品赏析



智慧教室、动漫实训室

教学资源

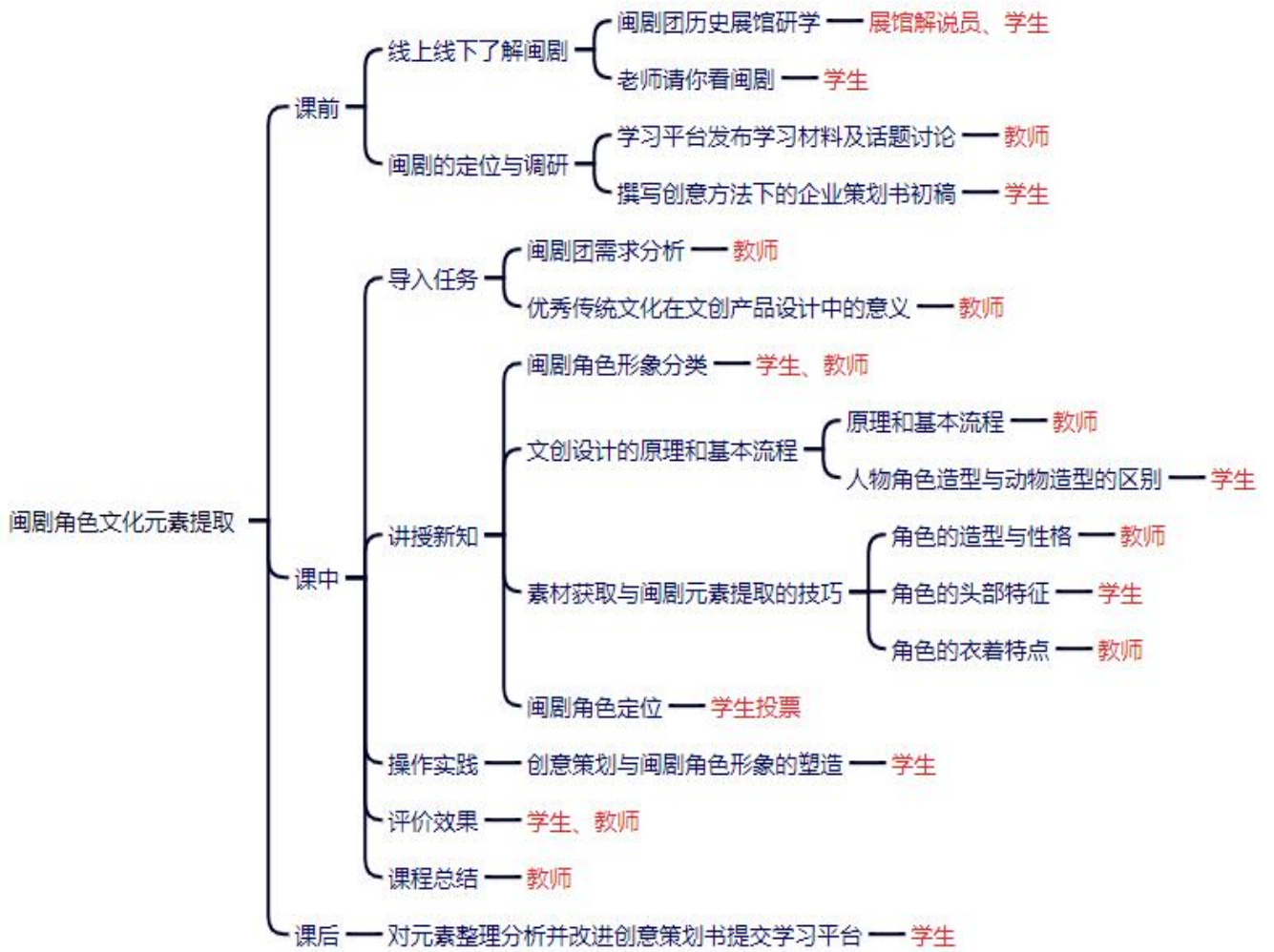
演出预告

国庆假期刚刚过半，精彩演出持续供应，每一场都值得期待，让我们一起先睹为快：

线下演出		
时间	地点	主题
10月4日 10:00	市非遗展示馆	“福满福地 闽韵流芳”迎国庆文化惠民演出
10月5日 9:00	八旗会馆	“同心庆国庆 喜迎二十大”文化惠民曲艺专场
10月7日 9:00	陆庄社区古巷书场	“同心庆国庆 喜迎二十大”文化惠民曲艺专场
线上展演		
10月3日 19:00	闽剧中心微信视频号	闽剧《社稷记》
10月4日 19:00		闽剧《银拳断》
10月5日 19:00		闽剧《兰花赋》
10月3日 19:30	“斑马音乐”抖音号	音乐剧《茶道》
10月4日 19:30		音乐剧《茉莉》
10月5日 19:30		音乐剧《茶道》
10月6日 19:30		儿童剧《抢救家园大作战》
10月7日 19:30		声乐精品专场演出

提供线上线下渠道观看闽剧

三、教学流程



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
课前（练、测）				

<p>课前</p>	<p>实地研学 (3天前)</p>	<p>1、线上线下了解闽剧</p> <p>线下：闽剧历史场馆研学 通过参观及场馆讲解员的讲解，了解闽剧发展史、及特色文化。让学生对闽剧有初步的了解。</p> <p>线上：老师请你看闽剧 通过观看、解读闽剧，引导学生了解闽剧剧目，提炼闽剧角色的特征。</p>	<p>组织学生到校企合作单位闽剧历史场馆参观并在学习平台发布“老师喊你看闽剧”的视频链接和二维码：</p>   	<p>通过参观闽剧历史场馆及观看闽剧、完成话题讨论： 了解闽剧以及观看相关视频，在话题区进行评论和回复</p>	<p>1、线上线下相结合，让学生了解闽剧、挖掘闽剧特色元素，培养文化自信。</p>
-----------	-----------------------	--	--	---	---

	<p>发布学习资源及学习任务 (1天前)</p>	<p>1、发布学习资料和学习资源。</p> <p>2、发布学习任务。</p>	<p>1、发布相关资源和学习材料： 在教学平台分享教学资源和相关资料。</p>  <p>2、发布学习任务 撰写创意策划书初稿</p> 	<p>1、自主学习 自主学习网络教学平台上的资源。</p>  <p>2、根据各组组长分工，完成相应调研任务。 通过各种网络资源、信息检索、观看视频资料等手段了解闽剧，完成闽剧角色的调研。</p>	<p>1、自主学习，可以提升学生的学习效能，学生可以随时随地学习，激发学生的求知欲。</p> <p>2、小组协作的分析调研，了解学生获取资源和总结分析的能力。</p>
--	--------------------------	--	---	---	---

课中（知、探、学、思、评）

<p>课中</p>	<p>导入任务 (5分钟)</p>	<p>1、闽剧团需求分析 围绕甲方需求，提出项目要求。</p> <p>2、角色品牌的策划首先离不开对一个动漫形象的成功塑造。</p> <p>3、优秀传统文化在动漫衍生产品</p>	<p>1、项目设计流程解析： 发挥校企合作优势，以文创产品作为切入口，选取具有浓郁闽剧特色的角色，并以此设计一款闽剧形象的手办。</p> <p>2、查看各组话题讨论情况： 五个组都非常及时地进行了话题讨论，并都有发表自己的见解。</p>  <p>3、教师提出问题：图片上的角色，你们熟悉吗？</p>	<p>1、使用在线学习平台进行课堂签到</p>  <p>2、互动讨论 根据老师课前在学习平台上发布的讨论发表见解；</p> <p>3、互动回答 根据老师提问的</p>	<p>1、引导学生赛课融通，在制作项目的过程中积极参与比赛。</p> <p>2、通过话题讨论，引导学生关注闽剧、关注非遗文化。</p> <p>3、利用名言、优秀的动漫作品，引</p>
-----------	-------------------	---	--	---	---

课 中		<p>设计中的意义。</p> <p>(1) 动漫中的人文情怀；</p> <p>(2) 传统文化情节；</p> <p>(3) 国漫中兴的潮流环境。</p> <p>4、本次设计的项目是什么？ 闽剧角色。</p>	<p>沃尔特·迪斯尼先生所说：“我只希望我们永远不会忘记一件事：那就是这里所有的一切都是由一只老鼠开始。”</p> <div data-bbox="614 324 933 481" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>看这个角色——你们熟悉吗？</p>  </div> <p>4、教师通过具体的典型案例，分享优秀传统文化在动漫衍生产品设计中的意义</p> <p>(1) 动漫中的人文情怀</p> <div data-bbox="614 716 933 884" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>优秀传统文化在动漫衍生产品设计中的意义</p>  </div> <p>(2) 传统文化情节</p> <div data-bbox="614 952 933 1108" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>优秀传统文化在动漫衍生产品设计中的意义</p>  </div> <p>(3) 国漫中兴的潮流环境</p> <div data-bbox="614 1220 933 1377" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>优秀传统文化在动漫衍生产品设计中的意义</p>  </div> <p>5、呈现项目需求：</p> <p>(1) 角色定位——闽剧角色；</p> <p>(2) 风格定位——针对青少年、成年人或任何热爱闽剧的人群；</p>	<p>回答问题。</p> <p>4、分享交流</p> <p>理解优秀的传统文化与新兴的动漫衍生品之间并不冲突，可以换个视角看世界——民族的才是世界的。</p>	<p>导学生明白古老的民族文化与新兴的、潮流的动漫衍生产品设计并不冲突，我们可以以全新的视角去理解、挖掘民族元素。</p> <p>4、帮助学生理清思路、确定设计风格，便于学生的分组设计。</p>
--------	--	---	---	--	--

<p style="text-align: center;">课中</p>	<p style="text-align: center;">讲授新知 (15分钟)</p>	<p>1、闽剧角色形象分类 (1) 生角 中国戏曲表演主要行当之一。南戏、明清多扮青壮年男子，今通常指老生。小生扮演青年男性，分中生（扇子生）、冠生（冠生）、穷生、雉尾生（翎子生）、武小生等。 (2) 旦角 戏曲中的女性角色，可分为青衣、花旦、刀马旦、武旦、老旦、花衫等类型。 (3) 丑角 闽剧丑行中的丑角，又名三花、三花才、小花脸(面)。闽剧丑角表演程序与动作设计既有自己的特性，如逗、韧、火、真，又不脱离现实。</p> <p>2、文创设计的原理和基本流程 剖析文化载体并提取设计元素和背后的美学思想和文化内涵。 ①基本了解。 ②提取文化内涵。 ③提取设计元素。</p>	<p>1、教师讲授闽剧角色的形象分类 闽剧的角色分行，早期比较简单，儒林班、平讲班行当由生、旦、丑三个角色构成“三小戏”。后来吸收徽班、京剧的分行，角色逐渐趋于完整。</p> <p>2、引导展示 教师引导学生展示调研内容和汇报搜集到的闽剧角色形象，引导学生意识到前期资料收集和整合的重要性。</p> <p>3、互动讨论 其他组的同学能不能给这组同学的资料找找茬，看看他们搜集的资料是否准确？</p> <p>4、资料搜集和整理归纳的注意事项： (1) 资料并不是越多越好，要有选择性和侧重点地去搜集； (2) 资料分类要科学。</p> <p>5、互动讨论 人物角色造型与动物造型的区别</p> 	<p>1、听取讲授 认真听取教师的讲授,了解闽剧的发展历程。</p> <p>2、创意展示 各组学生上台分析、展示搜集到的角色资料。利用创意表演秀、PPT文案讲解等方式和同学们一起分享。</p> <p>3、互动讨论 大家来找茬。看看每个组同学搜集的资料是否准确？</p> <p>4、听取讲授 认真听取教师的讲授,了解资料搜集和整理归纳的注意事项。</p> <p>5、互动讨论 动物:前面学习的章节主要讲动物头部特点,未涉及身体部位造型。 人物: 头部五官:三庭五眼 身体:分解概括成几何图形</p>	<p>1、通过创意分享,能够培养学生积极进行自我展示。</p> <p>2、资料收集和整合的过程,可以帮助学生梳理设计思路和设计方向。</p> <p>3、通过大家来找茬,引导学生认真观察,比较不同戏曲的区别点,以便更好地抓住闽剧角色的特征。</p> <p>思政元素: 1、树立正确的价值观,充分发扬青春个性。传承闽剧文化的认同感和使命感; 2、通过各种典型案例分析,掌握戏曲角色的性格和特征;原创精神,尊重知识产权的职业精神。</p> <p>4、通过互动讨论,学生温故知新</p>
---------------------------------------	--	---	---	---	--

讲授新知
(重点)
(15分
钟)

1、素材获取与闽剧角色元素提取技巧

针对典型案例讲解闽剧角色的典型特征和性格。

小生形象：

生角的妆容特点：

(1) 妆容精致，略施脂粉，印堂处有抹红彩，嘴部的妆容会根据演员的实际情况而发生修改；

(2) 有助于面部表情的演绎；

(3) 外化形象、突出角色内心活动；

(4) 修补演员面部缺失。

花旦形象：

眼部妆容常用凤眼的形式，外眼角略往上挑，给人妩媚的感觉。眼影配有桃红色，眉毛向上挑，两端呈现弧月型。嘴部微微向上翘，显得俊俏。除了基本的面部妆容之外，旦角还会使用“贴片”来修饰脸型。

丑角形象：

诙谐、幽默、逗趣
形象鲜明，能表现人物性格。

2、闽剧角色的定位

1、提出问题

闽剧元素该怎么融合与整理？

分析案例：小生形象的元素整理



闽剧中的小生

2、用投票的方式，选出学生最感兴趣的闽剧角色形象

请同学们通过投票的方式选出最感兴趣的闽剧角色。

- A.小生-薛仁贵
- B.花旦-陈靖姑
- C.丑角-鲍叔哥

3、教师根据投票结果，具体分析闽剧角色的典型特征和性格



1、回答问题

根据老师的提问回答问题

2、投票互动 选出最感兴趣的角 色形象。


3、学生讨论分析选 取角色形象原因

1、通过课堂提问，能够引导学生准确掌握戏曲元素提取技巧及融合整理的方法；

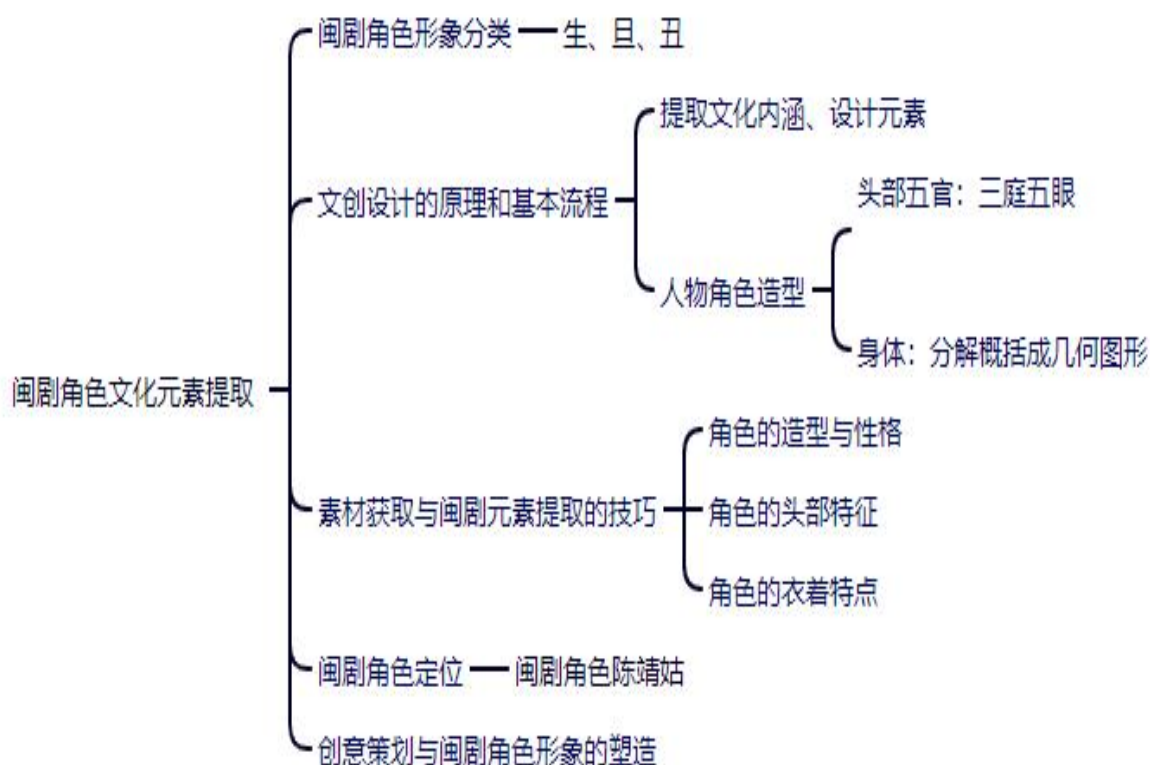
2、通过投票互动，能够找准学生最感兴趣的点，从而有真针对的授课，以便增强课堂的粘合性。

<p>操作实践 (难点) (30分钟)</p>	<p>创意策划与闽剧角色形象的塑造</p>	<p>1、分析学习平台学生提交创意策划书初稿。</p> <table border="1" data-bbox="630 235 949 660"> <thead> <tr> <th colspan="4">角色品牌策划书</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>品牌名称</td> <td colspan="3">《杨门女将穆桂英》</td> </tr> <tr> <td>品牌角色类型</td> <td colspan="3">Q版</td> </tr> <tr> <td>角色风格定位</td> <td colspan="3">体现闽剧的元素以及对中国传统历史人物的敬仰</td> </tr> <tr> <td>目标人群定位</td> <td colspan="3">对喜欢着闽剧的族群以及对中国历史文化感兴趣的人群</td> </tr> <tr> <th colspan="4">主要角色描述</th> </tr> <tr> <td>姓名</td> <td>穆小英</td> <td>职称</td> <td>穆金花</td> </tr> <tr> <td>出生年份</td> <td>2023年5月20日</td> <td>星座</td> <td>白羊座</td> </tr> <tr> <td>性别</td> <td>女</td> <td>国籍</td> <td>汉族</td> </tr> <tr> <td>出生地</td> <td colspan="3">中国</td> </tr> <tr> <th colspan="4">外形描述</th> </tr> <tr> <td>身高</td> <td>82厘米</td> <td>体重</td> <td>35斤</td> </tr> <tr> <td>头发颜色</td> <td>黄色</td> <td>肤色</td> <td>偏黄</td> </tr> <tr> <td>标志性特征</td> <td>利落的包子头</td> <td>服饰</td> <td>一身战甲，红色腰带</td> </tr> <tr> <td>未来的愿望</td> <td colspan="3">长大后守护领地，保卫疆土，挂帅出征</td> </tr> <tr> <td>性格</td> <td colspan="3">豪爽大方，敢作敢当，永远保持青春活力</td> </tr> <tr> <td>特长</td> <td>挥刀舞剑</td> <td>缺点</td> <td>知识面不够广泛</td> </tr> <tr> <td>愿望</td> <td colspan="3">国家太平，百姓和乐</td> </tr> <tr> <td colspan="4">历史背景</td> </tr> </tbody> </table> <p>2、教师演示如何撰写创意方法下的企业策划书 建立角色策划书是为了清晰、准确地把角色设计中的具体内容呈现出来，符合角色性格、身份等定位。是后期角色设计的依据。将闽剧元素提取的技巧添加创意元素中（造型特征头部衣着）</p>	角色品牌策划书				品牌名称	《杨门女将穆桂英》			品牌角色类型	Q版			角色风格定位	体现闽剧的元素以及对中国传统历史人物的敬仰			目标人群定位	对喜欢着闽剧的族群以及对中国历史文化感兴趣的人群			主要角色描述				姓名	穆小英	职称	穆金花	出生年份	2023年5月20日	星座	白羊座	性别	女	国籍	汉族	出生地	中国			外形描述				身高	82厘米	体重	35斤	头发颜色	黄色	肤色	偏黄	标志性特征	利落的包子头	服饰	一身战甲，红色腰带	未来的愿望	长大后守护领地，保卫疆土，挂帅出征			性格	豪爽大方，敢作敢当，永远保持青春活力			特长	挥刀舞剑	缺点	知识面不够广泛	愿望	国家太平，百姓和乐			历史背景				<p>1、听取教师撰写创意策划书的方法和流程</p> <p>2、动手实践 根据教师分析的初稿，整合闽剧的资料，解决问题，分组改进创意策划书。</p>	<p>1、通过分组改进撰写策划书，可以培养学生的团队合作精神和沟通交流的能力。</p> <p>2、撰写策划书的过程是帮助同学们理清设计思路，加深对角色背景知识的理解，具体准确地把角色设计中的具体内容呈现出来。</p> <p>思政元素：工匠精神，要追求细节的完美和逻辑性</p>
角色品牌策划书																																																																																
品牌名称	《杨门女将穆桂英》																																																																															
品牌角色类型	Q版																																																																															
角色风格定位	体现闽剧的元素以及对中国传统历史人物的敬仰																																																																															
目标人群定位	对喜欢着闽剧的族群以及对中国历史文化感兴趣的人群																																																																															
主要角色描述																																																																																
姓名	穆小英	职称	穆金花																																																																													
出生年份	2023年5月20日	星座	白羊座																																																																													
性别	女	国籍	汉族																																																																													
出生地	中国																																																																															
外形描述																																																																																
身高	82厘米	体重	35斤																																																																													
头发颜色	黄色	肤色	偏黄																																																																													
标志性特征	利落的包子头	服饰	一身战甲，红色腰带																																																																													
未来的愿望	长大后守护领地，保卫疆土，挂帅出征																																																																															
性格	豪爽大方，敢作敢当，永远保持青春活力																																																																															
特长	挥刀舞剑	缺点	知识面不够广泛																																																																													
愿望	国家太平，百姓和乐																																																																															
历史背景																																																																																
<p>评价效果 (20分钟)</p>	<p>邀请同学展示分组撰写的创意策划书</p>	<p>1、组织各组学生分享改进的创意策划书，并予以点评；</p> <p>2、请学生在学习平台上给各组分享情况评分；</p>	<p>1、分享成果与心得。</p> <p>2、在学习平台上给其他小组评分。</p> <p>3、聆听教师讲解，进一步理解闽剧角色文化元素提取要点。</p>	<p>通过小组分享、生生互评、教师点评引导，查缺补漏，强调重点。</p>																																																																												
<p>课堂总结 (5分钟)</p>	<p>总结闽剧角色的元素特征</p>	<p>1、互动总结 邀请学生总结在提取闽剧角色元素特征过程中的疑问和收获。</p> <p>2、整体答疑和总结 根据学生总结的问题进行详解，并总结本节课主要知识点。</p>	<p>1、总结撰写创意策划书过程中的疑问和分享给全班。</p> <p>2、积极发言，表示看法。</p>	<p>通过课堂总结，可以让学生快速梳理本堂课的知识点。</p>																																																																												

课后（拓）

课后	作业 (5 分钟)	继续优化创意策划书，详细说明要设计的角色品牌名称、数量、角色的特征定义、风格设定等基本信息。	开启教学平台提交作业的界面，以便学生提交作业。 	通过学习平台提交作业	通过对比，避免闭门造车的方式，通过深化内容，继续不断发散思维。
	巩固拓展 (1 天内)	项目分组，每组五人，选出一名任组长。通过课堂案例、网络收集、书籍查阅、社会调查等研究手段收集闽剧角色元素的资料，进行整理分析；	提供学习材料及资源	观看成熟的戏曲衍生品的作品，例如：京剧、越剧、黄梅戏等，从中学习戏曲元素的提取方法；	学习平台讨论、答疑、不留知识盲点、落点。

五、板书设计



六、课程思政

- 1、在小组协作完成闽剧的调研，培养学生团队精神。
- 2、在学生讲解感兴趣的角色的过程中，让学生大胆表达自己。
- 3、在撰写创意策划书的过程中，引导学生要认真搜集和整理资料、通过搜集和整合资料，可以帮助学生梳理设计思路和设计方向。
- 4、撰写企业创意策划书的过程要遵守原创的精神，尊重文化和知识产品，遵守行业职业道德素养。
- 5、在动手实践过程中，培养学生谦虚好学、不耻下问的学习态度；培养学生注重细节，精益求精的工匠精神。
- 6、强调劳动教育，要求在实训结束后整理实训室。

七、教学评价

任务1 教学过程中采用的是过程性评价和终结性评价相结合的方式。通过课前-课中-课后三个阶段对学生进行全过程考核，重点考核各组学生在完成任务过程中的学习态度和完成质量。

过程性考核的实现：

1. 在网络教学平台完成话题、作业、投票等互动任务，运用平台的数据统计分析功能完成评分。
2. 在课堂中学生进行自我展示，积极回答问题，主动发散思维的老师给予其课堂表现分。
3. 在动手实践环节表现较好的同学适当提高“动手能力分值”。
4. 各组积极完成课后拓展任务的进行附加分。

表 1：过程性与终结性评价表

	项目成果（50分）		学生学习过程性评价（50分）		
	质量	进度评审	个人能力	组员互评、自评	
				互评	自评
分值	40分	10分	20分	15分	15分
评分标准	成果评定由三方组成：教师评价、组件互评得分、个别项目结合企业评分得出	由教师根据项目中期进度评审与汇编情况得出	由课堂表现、个人技能掌握情况和学习态度这三部分组成，教师综合情况给出分数	按学生团队精神、个人态度、敬业敬业精神三部分等分进行评定	按学生根据自我技能掌握情况、态度、项目参与度三部分等分进行评定
得分					
个人项目总得分：			教师签名：		

八、特色创新

任务一的教学过程中最大的特色创新是给予学生充分的时间和空间去融合团队的力量，发挥自身优势，启发思维、自主探究，最终撰写出符合企业需求的创意策划书。在完成任务的过程中，融合思政元素，培养学生尊重原创、尊重个性、尊重行业标准。教师在教学的过程中充分信任学生创意设计，鼓励学生互评，细致过程性评价，从而达到为整个项目的教学“开好头”、“装满水”、“加足劲”的作用。

九、教学反思

教学成效:

本次课学生小组团队通过自主学习、分组调研、分享汇报，小组PK，学生很好地掌握了闽剧角色形象的调研和定位，能够准确提取出闽剧角色的设计元素。课堂各组的平均分在83分以上，最好的一组达到了92分。通过典型案例分析、启发式教学、分组指导等环节，加深了学生对闽剧的认识，也提升了学生的自我表现能力和团队精神。通过调研，充分感受闽剧非遗文化的魅力；通过分享汇报，给予学生自我展示的空间；巧妙植入助力闽剧的传承与发展，传承非物质文化遗产的使命感，坚持原创的职业素养，精益求精的工匠精神。本次课程教学团队能够让学生在丰富的网络立体教学资源中学习理论、研究方法，模拟效果。分组协作的方式，各环节用时基本符合预期。

不足之处:

1. 学生在小组协作的过程中，部分组长缺乏有效监督，导致成员之间分工和过程性表现不明显，影响任务执行进度。

改进措施:

增加组长和成员间的考核结果申诉权利，保证组员间考核的公平性。

教案 19: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

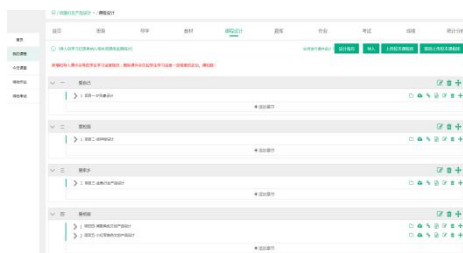
任务 2 构思与草图设计

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计 任务 2: 构思与草图设计																		
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时																		
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化																		
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校企合作共同研发活页式教材《动漫衍生产品设计》。</p>																				
三、教学分析																					
教学内容	<p>本节课学习闽剧角色文创产品设计项目中的任务 2-构思与草图设计，通过前期对闽剧角色文化元素提取，已经大致了解了闽剧角色的形象特点，与起源发展，使学生在本项目的学习中能有足够的信息支撑，去构思与设计出符合闽剧特点的形象造型。</p> <p>项目中需要先分组探讨经典闽剧形象如何转化为 Q 版 IP 形象，并着手草图的设计，运用标准形象转化为 Q 版形象的绘画技巧，解决夸张与变形、概括与取舍带来的设计问题，绘制出贴合闽剧“陈靖姑”的 IP 形象草图并体现出中华审美与艺术传统的特点。</p>																				
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备</p> <p>(1) 全班同学已经学习过《图形图像处理》、《数字造型设计》、《数字绘画》等相关的前期课程；</p> <p>(2) 在《数字造型设计》课程中已系统化地学习过 Q 版角色的绘制方法；</p> <p>(3) 大部分同学通过之前的实地走访和调查，已经大致了解了闽剧角色的形象特点，也了解了闽剧的起源和发展，并根据企业需求制定出《企业策划书》。</p> <p>2、尚不足</p> <p>(1) 从项目制作上来看，闽剧角色的设计要素提炼还存在欠缺；</p> <p>(2) 夸张与变形、概括与取舍在闽剧角色造型中的运用不熟练；</p> <p>(3) 学生有一定的项目经验，但是在项目总体规划性、实施规范性上了解不够。</p>	<p>知识和技能基础</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>阶段</th> <th>得分</th> <th>状态</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>按需规划</td> <td>93分</td> <td>(已具备)</td> </tr> <tr> <td>前期准备</td> <td>96分</td> <td>(已具备)</td> </tr> <tr> <td>实地走访</td> <td>96分</td> <td>(已具备)</td> </tr> <tr> <td>技能应用</td> <td>68分</td> <td>(尚不足)</td> </tr> <tr> <td>要点提炼</td> <td>65分</td> <td>(尚不足)</td> </tr> </tbody> </table>	阶段	得分	状态	按需规划	93分	(已具备)	前期准备	96分	(已具备)	实地走访	96分	(已具备)	技能应用	68分	(尚不足)	要点提炼	65分	(尚不足)
阶段	得分	状态																			
按需规划	93分	(已具备)																			
前期准备	96分	(已具备)																			
实地走访	96分	(已具备)																			
技能应用	68分	(尚不足)																			
要点提炼	65分	(尚不足)																			

	认知和实践能力	<p>3、已具备：</p> <p>(4) 在实训过程中教具、小实验等实现案例剖析非常熟悉；</p> <p>(5) 运用信息化手段，在教学片平台上实现课前预习、投票、课中记录教学过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉。</p> <p>(6) 小组成员具备一定的手绘能力，绘画软件基础较好。</p> <p>4、尚不足：</p> <p>(4) 主动学习能力有待提高；</p> <p>(5) 草图设计的过程中形体与表情还存在问题；</p> <p>(6) 设计中还存在个性化表达不足的问题，创新性还需提高；</p>	 <table border="1"> <caption>认知和实践能力得分对比</caption> <thead> <tr> <th>能力状态</th> <th>课程流程和内容</th> <th>信息化手段</th> <th>绘画基础</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>已具备</td> <td>95分</td> <td>93分</td> <td>93分</td> </tr> <tr> <td>尚不足</td> <td>63分</td> <td>61分</td> <td>62分</td> </tr> </tbody> </table>	能力状态	课程流程和内容	信息化手段	绘画基础	已具备	95分	93分	93分	尚不足	63分	61分	62分
能力状态	课程流程和内容	信息化手段	绘画基础												
已具备	95分	93分	93分												
尚不足	63分	61分	62分												
	学习特点	<p>4、本任务是基于闽剧团的真实需求来设置项目，项目真实，学生学习积极性高；</p> <p>5、课堂上着重让学生把艺术技能与美学理念融会贯通，做到弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点；</p> <p>6、教学采用互动式教学以学生为中心，能活跃课堂学习氛围，提高学习效率。</p>	 <p>学习特点</p> <ul style="list-style-type: none"> 积极性 艺术性 效率性 												
教学目标	知识目标	<p>3、掌握标准形象转化为Q版形象的绘画技巧；</p> <p>4、掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧；</p> <p>2、理解角色设计中的概括与取舍。</p>													
	能力目标	<p>1、根据项目需求构思出闽剧角色；</p> <p>2、完成闽剧角色线稿设计。</p>													
	素质目标	<p>1、学会运用角色的夸张和变形进行自我情感的抒发和表达；</p> <p>2、将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信；</p> <p>3、通过标准化的角色造型设计流程，弘扬美育精神。</p>													
教学重点	标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法——概括与取舍、夸张与变形	解决策略	<p>3、利用头身比例讲解标准角色与Q版角色的区别；</p> <p>4、利用概括与取舍、夸张与变形的知识点，讲解标准角色转化为卡通角色的方法。</p>												
教学难点	概括与取舍、夸张与变形在陈靖姑卡通角色设计中的合理运用	解决策略	<p>4、教师现场演示教学；</p> <p>5、学生练习操作；</p> <p>6、教师录制操作步骤，发布在学习平台上，供学生反复观看，识记并理解操作流程。</p>												

二、教学策略

<p style="text-align: center;">教学理念</p>	<p>1、本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式，开展技能化教学。坚持“立德树人，扎根时代生活，遵循美育特点，弘扬中华美育精神”，实现中华民族伟大复兴；</p> <p>2、本任务的育人内容是德技并修，将以美育心，培养核心贯穿在全部课程中，课堂上根据制定好的企业策划书，通过学习标准化角色造型与卡通角色造型的转化，绘制符合项目需求的草图设计方案，锻炼学生的手绘造型能力，来提升学生审美素养。与技并修的立德实践，设计上结合职业道德以及美学精神的培养；</p> <p>3、基于成果导向反向设计教学理念，以学生预期能力获得为导向，进行课程设计；</p> <p>4、融入课程思政元素和企业实际需求。</p>															
<p style="text-align: center;">教法</p>	<p>4、问题呈现法：通过项目需求中草图构思与设计的问题呈现，引导学生对草图设计中造型设计和表情特点进行深入探究，培养学生树立个性化创作意识；</p> <p>5、事例启示法：教师在课堂上引导学生深入了解角色的背景事例，从生平事迹中提取设计创意的灵感，从得到启发绘制出符合人物形象的IP角色草图；</p> <p>6、小组合作法：在本任务中，充分开展“小组合作、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生的学习自主性，在此基础上，教师点评，查缺补漏。</p>															
<p style="text-align: center;">学法</p>	<p>4、探究学习法：在草图绘制的过程中过程中产生的疑问，在原有的学习经验基础上来构建新的知识点，在产生疑问的过程中，尝试解决问题；</p> <p>5、小组合作法：在项目实施过程中，充分展开“组内合作、小组PK、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生学习自主性，在此基础上教师点评，查缺补漏；</p> <p>6、线上线下混合式教学法：通过课前提供预习教学资源库上传的授课案例，课中教师讲授与互动式探讨学习，课后提供教学视频，巩固知识点的方式提高学习效率。</p>															
<p style="text-align: center;">教学环境</p>	<p style="text-align: center;">动漫实训室、数位板</p>															
<p style="text-align: center;">教学资源</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>PhotoShop 软件</p> </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">省职业院校技能大赛 平面设计赛项规程</th> </tr> <tr> <th>项目</th> <th>客观评价要点 (40%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="10">广告设计 (50分)</td> <td>● 图像的解析度</td> </tr> <tr> <td>● 图像的色彩模式</td> </tr> <tr> <td>● 文件尺寸</td> </tr> <tr> <td>● 完整呈现要求的文字、图像元素</td> </tr> <tr> <td>● 出血设置</td> </tr> <tr> <td>● 按需求设置的专色与特殊色</td> </tr> <tr> <td>● 裁切标记、对版标记、出血和色表</td> </tr> <tr> <td>● 所有文件存储在正确的文件夹</td> </tr> <tr> <td>● 所有文件存储名称与格式正确</td> </tr> <tr> <td>● 所有文件存储名称与格式正确</td> </tr> </tbody> </table> <p>省职业院校技能大赛平面设计赛项</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>数字绘画实训室</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>信息化教学平台</p> </div> </div>	省职业院校技能大赛 平面设计赛项规程		项目	客观评价要点 (40%)	广告设计 (50分)	● 图像的解析度	● 图像的色彩模式	● 文件尺寸	● 完整呈现要求的文字、图像元素	● 出血设置	● 按需求设置的专色与特殊色	● 裁切标记、对版标记、出血和色表	● 所有文件存储在正确的文件夹	● 所有文件存储名称与格式正确	● 所有文件存储名称与格式正确
省职业院校技能大赛 平面设计赛项规程																
项目	客观评价要点 (40%)															
广告设计 (50分)	● 图像的解析度															
	● 图像的色彩模式															
	● 文件尺寸															
	● 完整呈现要求的文字、图像元素															
	● 出血设置															
	● 按需求设置的专色与特殊色															
	● 裁切标记、对版标记、出血和色表															
	● 所有文件存储在正确的文件夹															
	● 所有文件存储名称与格式正确															
	● 所有文件存储名称与格式正确															



一体化教学资源库



数字手绘平台

三、教学流程



四、教学过程					
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图	
课前（练、测）					
课前	发布预习资料 (3天前)	<p>3、发布预习资料；</p> <p>4、设置讨论区进行答疑。</p>	<p>4、在学习平台上发布预习资源，包含Q版人物绘画视频、PPT、Word文档；</p>  <p>5、介绍标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法：概括与取舍，夸张与变形；</p>  <p>6、在学习平台上的讨论区开辟讨论，和学生有效沟通。</p>	<p>学习平台接收教师发布的预习任务，提前了解本节课程。</p> 	使用学习平台，学习本节课的课前任务，为正式上课奠定基础。
	搜集数据 (1天前)	<p>线上收集学生的企业创意策划书，分析学习进展况，确定课中授课策略和授课方法。</p>	<p>3、收集学生上节课后作业创意策划书，并查阅作品，找出学生作品中的问题点。</p>  <p>4、通过学生课前讨论的情况以及在线讨论的问题，确定教学重难点和授课手段。</p>	<p>3、在学习平台上完成预习并提交上节课后作业创意策划书；</p> <p>4、与教师、同学沟通、讨论学习疑问，培养学生独立思考和发表自己观点的能力。</p>	教师通过分析学生的预习情况和讨论情况，提前明确学生知识的薄弱点，适当微调教学内容和教学手段。

课中（知、探、学、思、评）

课中

导入任务
(5分钟)

- 3、展示学生上节课后作业，创意策划书，并投票选出最佳创意策划书；
- 4、学生上台分享创意理念；
- 3、针对同学的分享，教师发起如何绘制草图的讨论，同学间思路交流。

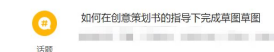
4、在学习平台上上课签到；



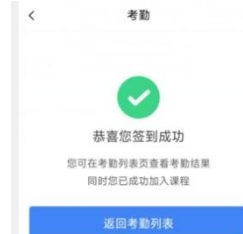
5、展示学生上节课后作业，创意策划书并投票选出最佳创意策划书，再请同学上台分享；



6、学习平台发起讨论：如何在创意策划书的指导下完成草图绘制



5、使用学习平台进行课堂签到；



6、互动讨论投票出最佳创意策划书；

7、学生上台分享设创意理念；

8、讨论区回复教师发起的讨论。

- 3、使用学习平台进行课堂签到。
- 4、运用讨论了解学生的困惑，明确本次课程的重点，使学生在目标指引下更有针对性地学习草图设计的重点。

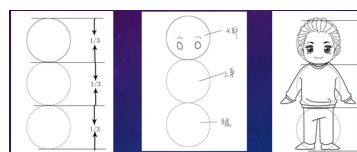
回顾旧知
(5分钟)

复习旧知：确定Q版角色比例；

4、展示陈靖姑的图片，引导学生分析图片中的头身比例；



5、提出问题：“Q版角色的头身比例是怎样的？”
(1) 三头身



(2) 两头身

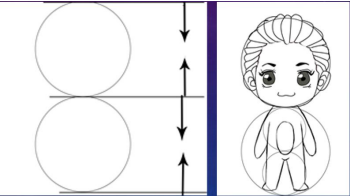
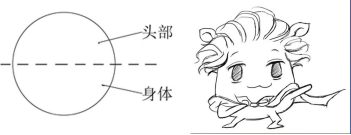
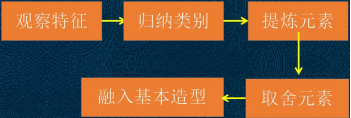

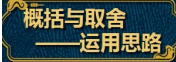

4、观看教师展示的图片，认真分析图片中的人物头身比例；



5、同学举手回答，认真聆听教师的讲解，确定Q版角色的头身比例；



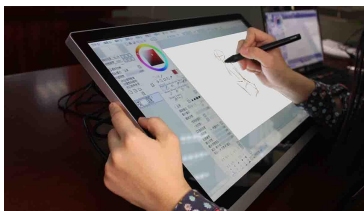
通过图片展示、教师提问，学生回答及教师讲授，引导学生回顾旧知，确定本小组的角色比例。

课中			 <p>(3) 一头身</p>  <p>6、确定绘制角色的头身比</p>	6、确定本小组要绘制的角色的头身比例；	
	讲授新课 (20分钟)	<p>1 讲授角色设计中概括与取舍的使用方法</p> <p>2 讲授角色设计中夸张与变形的使用方法</p>	<p>1、讲授概括与取舍目的</p> <p>2、讲授概括与取舍的运用思路包含：（观察特征、归纳类别、提炼元素、取舍元素、融入基本造型）五个部分</p>  <p>3、讲授夸张与变形目的</p> <p>4、讲授夸张与变形的运用思路包含：（角色造型、角色肢体、角色表情）三个部分</p>  <p>5、讲解省职业技能大赛平面设计赛项要求</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 字体创意与设计 ● 作品关联性 ● <u>设计软件造型能力</u> ● <u>插画绘制能力</u> ● 文字信息的综合处理 	<p>4、认真聆听教师授课内容并做好笔记</p> <p>5、根据教师的授课思路回答观察到特征和提取到的元素等问题</p> <p>6、学习省职业技能大赛平面设计赛项要求提升标准化职业素养</p> <p><small>省职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程 主观评价要点 (60%) 客观评价要点 (40%)</small></p>	<p>2、通过教师的讲授让学生对标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法有了直观的了解。</p>   <p>2、微课视频线上线下结合的方式可以方便学生课后反复观看学习。</p>

操作实践
(35分钟)

教师实操演示运用概括与取舍、夸张与变形的技巧绘制草图，学生分组进行草图绘制，教师针对问题进行指导，归纳口诀方便学生牢记知识点。

2、下发实践任务，按照讲授的新知识点结合创意策划书让学生分组开始绘制草图；



2、指导学生分组绘制，解答学生绘制草图过程中产生的疑问；

3、让学生通过学习平台提交阶段性的草图绘制情况，查看是否出现集中性的问题；



4、根据学生提交的阶段性草图绘制情况引导学生交流讨论，自主发现作品中存在的问题；

5、归纳草图绘制流程图让学生清晰的了解角色草图设计的全流程；

6、教师演示绘制草图，直观的让学生理解角色设计中夸张与变形、概括与取舍的应用；



7、教师将知识点归纳成口诀方便学生理解学习；

**观察特征有目的
归纳类别合逻辑
提炼元素需细心
取舍元素得要意
融入造型显个性**

8、下发任务运用所学知识继续完成绘画。

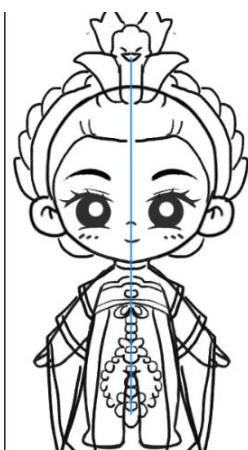
6、按照分组，小组协作，组内同学完成归纳笔记、提取微课视频知识点、绘制草图等工作。

7、在学习平台上提交阶段性的草图绘制情况



8、讨论交流组内点评，跨小组点评草图作业

9、掌握草图绘制流程步骤，熟记流程图
10、观看教师演示绘制草图直观学习标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法



6、朗读教师编写好的口诀加深印象。

7、根据口诀内容继续优化线稿



5、小组协作，分工明细，注重培养学生的团队合作；




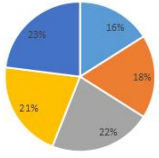

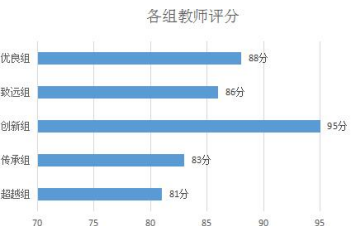
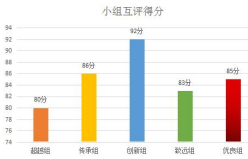
6、阶段性提交作品检查，很大程度上避免了学生找错关键目标，作业全部推翻从新绘制的情况；

7、通过学生互评绘画作品引导学生自主找寻问题的能力；



8、学生制作任务过程中注重勤思考、多动手、及时总结、分析。

5、通过教师演示草图设计让学生对标准化角色造型与卡通角色造型的转化方法有了直观的了解。

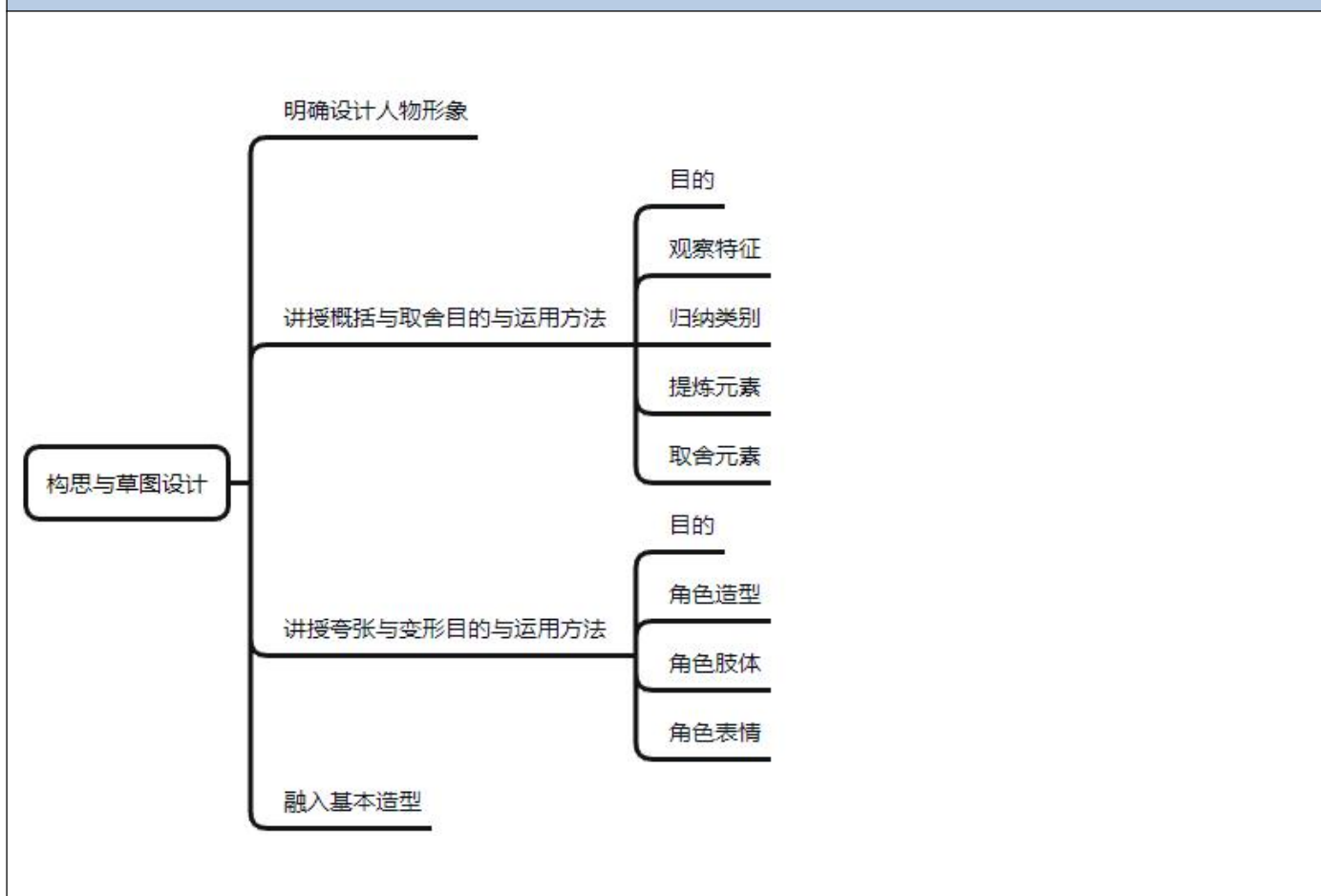
6、通过学生朗读教师归纳好的口诀方便学生理解与运用

<p>成果汇报 (20分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，采用多元化评价模式进行评价</p>	<p>4、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评； 5、请学生在学习平台上给各组分享情况评分； 6、校内教师评价。</p> <p style="text-align: center;">教师评价</p> 	<p>4、分享本组项目成果与心得。 5、在学习平台上给其他小组评分。</p> <p style="text-align: center;">各组互评受欢迎程度占比</p>  <p>6、聆听教师讲解，进一步理解职业卡通形象标准与实际案例相结合的要点。</p> 	<p>通过小组分享、生生互评、教师点评引导，查缺补漏，强调重点。</p>
<p>评价效果 (5分钟)</p>	<p>任务考核，总结强调课程要点。</p>	<p>2、结合创意策划书与草图绘制情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高的与相对低的小组。</p> <p style="text-align: center;">各组教师评分</p>  <p>2、强调归纳口诀方便学生理解和学习要点知识。 3、强调美学教育及个性化表达，提升审美把艺术技能与美学理念融会贯通。 永远跟党走：以美育人 以美培元</p>	<p>6、分享本组项目成果与心得； 7、在学习平台上给其他小组评分；</p> <p style="text-align: center;">小组互评得分</p>  <p>8、查看平台成绩； 9、在教师点评中回顾绘画过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。 10、了解课后任务与要求。</p>	<p>4、根据平台成绩分布，加深理解，查缺补漏，强调重点； 5、引入口诀归纳知识要点； 6、强调美学教育及个性化表达，弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点</p>

课后（拓）

课后	作业 (5分钟)	在学习平台上上传课程资源, 布置练习和讨论	<p>4、上传本次课程的重难点(PPT), 便于学生在线复习与自学;</p> <p>5、布置作业: 设计角色动作, 并上传平台;</p> <p>6、布置在线讨论, 回答学生疑问, 过程中提醒学生加强操作练习。</p>	<p>3、通过学习平台回看教学视频, 巩固知识。进一步理解草图设计的重难点。</p> <p>4、课后小组完善草图设计</p>  <p>创新组</p>	学习平台及时补充PPT, 案例等资源, 帮助学生及时工具课堂知识。
	巩固拓展 (1天内)	巩固课程资源, 及时解决复习问题, 巩固知识。	<p>开放实训室, 方便学生课后时间继续练习巩固。</p> 	积极通过学习平台与教师、同学探讨交流, 解决疑惑。	在线讨论、答疑、不留知识盲点、落点。

五、板书设计



六、课程思政

- 5、本课程是基于闽剧团的真实委托，选用闽剧角色文创产品设计的真实项目进行任务分解，在实践中宣传闽剧文化，展示非遗文化传统和文化的保护与宣传。
- 6、学生设计草图时，注重角色造型的夸张与变形，体现了个性化表达。
- 7、培养学生将优秀传统文化，创新的能力树立技能自信。
- 8、强调美学教育，把艺术技能与美学理念融会贯通，做到弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点。

七、教学评价

为保障教学质量和学生学习积极性，采用多元化的考核评价模式，根据课堂表现和草图设计进行多阶段评价，从不同的维度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力，创新实践素质能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧	依据作品的完整度和动作的合理性来评分。	20%
2	能力目标	理解角色设计中的概括与取舍	学生互评、老师评价实操结果，课堂评分。	20%
3		根据项目需求构思出闽剧角色	随堂练习，平台评分。	20%
4		完成闽剧角色线稿设计	课后作业批改，依据配置得分点评分。	20%
5	素质目标	学会运用角色的夸张和变形进行自我情感的抒发和表达	依据方案设计、实操结果评分。	并入第1点计算
6		将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信	组织分组讨论，给予讨论评分。	20%
7		通过标准化的角色造型设计流程，弘扬美学教育精神		

八、特色创新

- 4、课程设计中注重培养学生个性化表达方式，弘扬中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美；

用美育涵养“美丽心灵”

5、基于成果导向反向设计教学理念，以学生预期能力获得为导向，进行课程设计。教学重点聚焦于“学生产出”，以学生为中心，以“说到”、“教到”、“做到”、“学到”、“评到”的“五到”模式开展教学，构建“达成成果-即时评价-实时反馈”的动态螺旋式上升的持续改进机制，提升课堂教学成效。



6、项目案例在设计草图时参照省职业技能大赛规程要求绘制，培养学生标准化职业素养。

省职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	● 广告的概念设计	● 图像解析度
	● 设计作品的创意表现	● 图像的色彩模式
	● 对广告目标市场的了解与定位	● 文件尺寸
	● 符合项目的广告诉求	● 完整呈现要求的文字、图像元素
	● 视觉冲击力	● 出血设置
	● 色彩使用的合理性	● 按要求设置的专色与特别色
	● 版式设计	● 裁切标记、对版标记、出血和色表
	● 图像处理合成品质	● 所有文件存储在正确的文件夹
	● 图像调色品质	● 所有文件存储名称与格式正确
	● 图像构成品质	
● 不同载体的广告表现		
● 字体创意与设计		
● 作品关联性		
● 设计软件造型能力		
● 插画绘制能力		

九、教学反思

教学成效:

采用线上+线下、互动教学课堂、事例启发式教学等多种教学方式；通引导学生掌握夸张与变形在角色造型中的运用技巧，根据项目需求构思出闽剧角色，完成闽剧角色线稿设计，做到培养学生个性化表达方式的同时，又弘扬了中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美

不足之处:

学生对闽剧传统角色了解不够深入，对传统戏曲元素的关注度和热情都不足，导致在构思人物造型时，不知应该如何强化卡通人物，与传统角色本身的契合度。

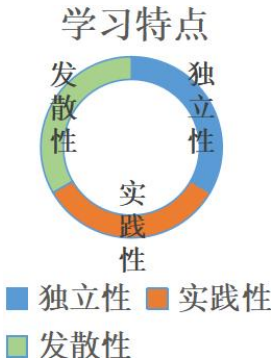
改进措施:

通过多元信息化的手段大力弘扬中华传统戏曲文化，让更多的学生了解戏曲文化，并产生相关的兴趣爱好，加深戏曲文化的了解。



教案 20: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 3 角色设计与色彩搭配

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办 动漫衍生产品设计 任务 3: 角色设计与色彩搭配
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
四、教学分析			
教学内容	<p>本节课学习闽剧角色文创产品设计项目中的任务 3-角色设计与色彩搭配，通过对前期的草图线稿进行细化与色彩搭配后制作出一个完整的 Q 版 IP 形象，并根据卡通形象完善创意策划书。</p> <p>项目中需要运用耐心细致的去优化调整线稿，并在此基础上添加合理的色彩搭融合闽剧元素的同时又体现 Q 版人物的特点。在授课过程中让学生做到弘扬中华美育精神，坚持以美感人，做到以美化人，务求以美立人。</p> <p>授课过程中着重培养学生团队合作、美学理解、自主学习的工作能力。</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备</p> <p>(1) 全班同学已经具备 Photoshop、Illustrator、Sai 等前期基础技能知识和《构成基础》《游戏角色与场景设计》等相关课程；对于线稿的优化和颜色的基础搭配方法步骤都有所掌握。</p> <p>(2) 大部分同学通过之前的实地走访和调查，已经大致了解了闽剧角色的形象特点，也了解了闽剧的起源和发展。</p> <p>2、尚不足</p> <p>(1) 从项目制作上来看，对于色彩搭配与闽剧元素融合上理解不足；</p> <p>(2) 学生有一定的项目经验，但是在服饰配色方面无从下手。在项目总体规划性、实施规范性上了解不够。</p>	

	认知和实践能力	<p>1、已具备：</p> <p>(1) 在实训过程中教具、小实验等实现案例剖析非常熟悉；</p> <p>(2) 运用信息化手段，在教学片平台上实现课前预习、投票、课中记录教学过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉。</p> <p>(3) 学生实践动手能力较强，AN 软件基础较好。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1) 主动学习能力有待提高；艺术技能与美学理念理解较差，对于色彩搭配与闽剧元素融合上体现不足；</p> <p>(2) 创造性处理问题的能力，还需提高；</p>	<p>认知和实践能力</p> <p>创造性 67分 (差)</p> <p>主动学习 61分 (差)</p> <p>软件操作 90分 (优秀)</p> <p>案例剖析 95分 (优秀)</p> <p>信息化手段 88分 (良好)</p>
	学习特点	<p>1、本课程通过闽剧角色文创产品设计的真实案例分解任务，采用“独立制作+组内互助+组间互评”的形式让学生主动学习、自主评价、自我修正。</p> <p>2、有利于学生更好地掌握技能实践，培养学生专心致志的塑造艺术形象与色彩搭配能力，弘扬与传承美育精神。</p> <p>3、通过激励学生的方式活跃学生思维，激发学生表现欲望，提高实践课程的参与性。</p>	<p>学习特点</p>  <p>■ 独立性 ■ 实践性 ■ 发散性</p>
教学目标	知识目标	1、理解草图线稿优化要点； 2、掌握戏曲人物配色要点。	
	能力目标	1、优化线稿造型的能力； 2、搭配出合理色彩的能力； 3、能够通过角色的造型设计制作出符合需求方的 IP 形象。	
	素质目标	1、了解闽剧的传统文化，弘扬优秀民族文化精神； 2、将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信； 3、培养审美艺术、弘扬与传承美育精神。	
教学重点	1、确定角色色彩风格基调 2、掌握配色方法	解决策略	1、教师现场讲解与展示“陈靖姑”角色在闽剧中的角色定位与形象特点； 2、通过互动教学的方式，让学生在游戏中的学习配色方法，并融会贯通。
教学难点	设计角色色彩风格	解决策略	1、学生分组讲述角色设计思路； 2、参考角色生平事件和故事背景确定人物服饰等设计风格。

二、教学策略

<p>教学理念</p>	<p>1、充分体现学生是创造的主体。引导学生学会独立提出问题、分析问题、解决问题进而学会创造的能力，注重过程学习，实现过程评价；</p> <p>2、充分体现学生是学习的主体。调动学生学习的积极性、主动性。培养学生独立学习、独立思考、学会质疑的能力；</p> <p>3、教师为主导，学生为主体，充分发挥各组学生的特长，展示自我，跳出传统授课的条条框框，让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引导、纠正、传道的作用；</p> <p>4、本任务的育人内容是德技并修，将以美育心，培养核心贯穿在全部课程中，课堂上根据绘制好的草图设计方案，进行优化并配色，使得角色造型贴合传统人物形象，锻炼学生的色彩搭配能力和线稿优化能力，来提升学生审美素养。与技并修的立德实践，设计上结合职业道德以及美学精神的培养。</p>
<p>教法</p>	<p>1、问题呈现法：通过项目需求中角色设计与色彩搭配的问题呈现，引导学生对草图检验和色彩风格基调的特点进行深入探究，培养学生树立个性化创作意识。</p> <p>2、事例启示法：教师在课堂上引导学生深入了解角色的背景事例，从生平事迹中提取设计创意的灵感，从得到启发绘制出符合人物形象的角色服饰。</p> <p>3、小组合作法：在本任务中，充分开展“小组合作、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生的学习自主性，在此基础上，教师点评，查缺补漏。</p>
<p>学法</p>	<p>1、探究学习法：在草图绘制的过程中过程中产生的疑问，在原有的学习经验基础上来构建新的知识点，在产生疑问的过程中，尝试解决问题；</p> <p>2、小组合作法：在项目实施过程中，充分展开“组内合作、小组PK、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生学习自主性，在此基础上教师点评，查缺补漏；</p> <p>3、线上线下混合式教学法：通过课前提供预习教学资源库上传的授课案例，课中教师讲授与互动式探讨学习，课后提供教学视频，巩固知识点的方式提高学习效率。</p>
<p>教学环境</p>	<p>动漫实训室、数位板</p>
<p>教学资源</p>	<p>1、1+X 文创产品数字化设计职业技能等级证书；</p> <p>2、教师团队的科研课题：非物质文化视野下闽剧与文创产品融合创新的研究与实践；</p> <p>3、问卷星、腾讯课堂、极域网平台、智慧职教等资源。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>PhotoShop 软件</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>填色软件</p> </div> </div>



数字绘画实训室



信息化教学平台



省级精品在线开放课程和资源库的教学资源



数字手绘平台

三、教学流程



四、教学过程					
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图	
课前（练、测）					
课前	发布预习资料 (3天前)	发布预习资料	在学习平台上发布预习资源，包含传统闽剧元素造型与服饰的特点、传统闽剧元素的色彩特点	学习平台接收教师发布的预习任务，提前了解本节课程。	使用学习平台，学习本节课的课前任务，为正式上课奠定基础。
	搜集数据 (1天前)	线上收集学生角色草图，分析学习进展况，确定课中授课策略和授课方法。	1、在学习平台上的讨论区开辟讨论，和学生有效沟通。  2、收集学生上节课后作业角色草图设计，并查阅作品，找出学生作品中的问题点。 5、通过学生课前讨论的情况以及在线讨论的问题，确定教学重难点和授课手段。	1、在学习平台上完成预习并提交上节课课后作业角色草图设计  2、与教师、同学沟通、讨论学习疑问，培养学生独立思考 and 发表自己观点的能力。	教师通过分析学生的预习情况和讨论情况，提前明确学生知识的薄弱点，适当微调教学内容和教学手段。
课中（知、探、学、思、评）					
课中	导入任务 (10分钟)	1、展示学生上节课后作业，角色草图设计。 2、教师发起讨论，草图线条是否太杂乱，造型边缘是否完整，同学间思路交流。 3、让学生思考以什么为参照给角色草图搭配色彩元素	1、在学习平台上上课签到；  2、展示学生上节课后作业，角色草图设计。 3、学习平台发起讨： （1）同学们如何检验线条杂乱程度和造型边缘完整程度； （2）如何给草图配色。	1、使用学习平台进行课堂签到；  2、讨论区回复教师发起的讨论。	1、使用学习平台进行课堂签到。 2、运用讨论了解学生的困惑，明确本次课程的重点，使学生在目标指引下更有针对性地学习角色设计与色彩搭配的重点。

<p>讲授新课 (20分钟)</p>	<p>1、教师讲授草图造型检验方法,学生同步操作验证草图。 2、教师讲授通过色彩联想法来确定色彩风格基调。 3、教师讲授色彩搭配方法</p>	<p>1、讲授通过 PS 剪影来检测草图线条和造型完整性的方法;</p>  <p>2、讲授以陈靖姑在闽剧中正旦（青衣）的角色定位为依据，运用色彩联想法来确定色彩风格基调;</p>  <p>3、讲授角色服饰中色彩纯度、明度、色相的运用技巧</p> 	<p>1、认真聆听教师授课内容并做好笔记;</p>  <p>2、根据教师讲授的剪影方法同步检测草图</p> 	<p>1、通过教师的讲授让学生学习检验草图的方法; 2、通过教师的讲授让学生了解色彩联想法运用与角色服饰中色彩搭配技巧。</p>
<p>操作实践 (35分钟)</p>	<p>学生分组进行角色设计与草图配色,教师针对问题进行指导</p>	<p>1、下发实践任务,按照讲授的新知识点结合上节课的绘制的草图让学生分组开始完善角色设计与配色。 2、指导学生参考不同时期背景下的陈靖姑形象,结合色彩联想法制定出角色色彩风格。 3、引导学生参与配色小游戏,并请学生分享游戏体验。 4、通过配色游戏归纳色彩搭配的知识点方便学生理解学习。 5、演示角色服饰运用色彩搭配的注意事项(包含色彩均匀、层次、呼应)。</p>	<p>1、按照分组,小组协作,组内同学完成归纳笔记、提取微课视频知识点、绘制角色配色等工作。</p>  <p>2、参考不同背景下的陈靖姑形象,结合色彩联想法制定出角色色彩风格。 3、参与互动小游戏从中体会角色</p>	<p>1、小组协作,分工明细,注重培养学生的团队合作; 2、参照不同时期背景的陈靖姑形象能更高效的设计出卡通角色形象。</p>  <p>3、学生制作</p>

		<p>所有颜色的同色系色阶</p>  <p>6、指导学生分组绘制，解答学生角色设计过程中产生的疑问。</p>	<p>色彩搭配的感悟，并分享游戏体验。</p> <p>4、观看教师演示角色服饰运用色彩搭配的注意事项。</p> <p>5、运用归纳色彩搭配的知识点内容继续优化角色设计内容。</p>	<p>任务过程中注重勤思考、多动手、及时总结、分析。</p> <p>4、引入课堂小游戏，活跃课堂学习氛围，提高学生积极性。</p> <p>5、通过教师演示让学生对角色服饰中色彩搭配的注意事项有了深入了解。</p>
<p>成果汇报 (20分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，采用多元化评价模式进行评价</p>	<p>1、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评；</p> <p>2、请学生在学习平台上给各组分享情况评分；</p> <p>3、企业导师评价。</p> <div style="text-align: center;">   </div>	<p>1、分享本组项目成果与心得。</p>  <p>2、在学习平台上给其他小组评分。</p> <p>3、聆听企业导师评价，进一步理解卡通角色设计与色彩搭配的要点。</p>	<p>通过小组分享、生生互评、企业导师点评引导学生养成标准化的职业素养。</p>
<p>评价效果 (5分钟)</p>	<p>任务考核，总结强调课程要点。</p>	<p>1、结合创意策划书与角色设计的最终情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高的与相对低的小组。</p> <p>2、强调归纳角色设计流程学生理解和学习要点知识。</p> <p>3、强调美学教育及个性化表达，提升审美把艺术技能与美学理念融会贯通。</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>1、分享本组项目成果与心得；</p> <p>2、在学习平台上给其他小组评分；</p> <p>3、查看平台成绩；</p> <p>4、在教师点评中回顾绘画过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。</p> <p>5、了解课后任务与要求。</p>	<p>1、根据平台成绩分布，加深理解，查缺补漏，强调重点；</p> <p>2、总结归纳角色设计知识要点；</p> <p>3、强调美学教育及个性化表达，弘扬中华美育精神，体现出中华审美与艺术传统的特点</p>

课后（拓）

课后	作业 (5分钟)	在学习平台上上传课程资源,布置练习和讨论	1、上传本次课程的重难点(PPT),便于学生在线复习与自学; 2、布置作业:设计角色动作,并上传平台; 3、布置在线讨论,回答学生疑问,过程中提醒学生加强操作练习。	1、通过学习平台回看教学视频,巩固知识。进一步理解角色设计与色彩搭配的重难点。 2、课后小组完善角色图	学习平台及时补充PPT,案例等资源,帮助学生及时工具课堂知识。
	巩固拓展 (1天内)	巩固课程资源,及时解决复习问题,巩固知识。	1、开放实训室,方便学生课后时间继续练习巩固。	1、积极通过学习平台与教师、同学探讨交流,解决疑惑。	在线讨论、答疑、不留知识盲点、落点。

五、板书设计



六、课程思政

- 1、本课程是基于闽剧团的真实委托,选用闽剧角色文创产品设计的真实项目进行任务分解,在实践中宣传闽剧文化,展示非遗文化传统和文化的保护与宣传。
- 2、学生设计角色时,融入省职业技能大赛赛项要求,培养学生标准化职业素养。
- 3、培养学生将优秀传统文化,创新的能力树立技能自信。
- 4、强调美学教育,把艺术技能与美学理念融会贯通,做到弘扬中华美育精神,体现出中华审美与艺术传统的特点。

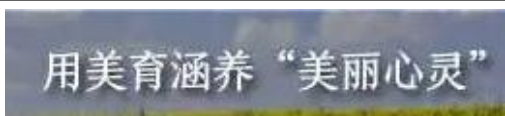
七、教学评价

为保障教学质量和学生学习积极性，采用多元化的考核评价模式，根据课堂表现和草图设计进行多阶段评价，从不同的维度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力，创新实践素质能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	理解草图线稿优化要点	依据作品的完整度和配色的合理性来评分。	20%
		掌握戏曲人物配色要点		
2	能力目标	优化线稿造型的能力	学生互评、老师评价，课堂评分。	20%
3		搭配出合理色彩的能力	根据游戏练习结果，平台评分。	20%
4		能够通过角色的造型设计制作出符合需求方的IP形象。	根据企业导师评价，课堂评分。	20%
5	素质目标	了解闽剧的传统文化，弘扬优秀民族文化精神	依据方案设计、实操结果评分。	并入第1点计算
6		将优秀传统文化创新的能力，树立技能自信	组织分组讨论，给予讨论评分。	20%
7		培养审美艺术、弘扬与传承美育精神。		

八、特色创新

7、课程设计中注重培养学生个性化表达方式，弘扬中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美；



2、基于成果导向反向设计教学理念，以学生预期能力获得为导向，进行课程设计。教学重点聚焦于“学生产出”，以学生为中心，以“说到”、“教到”、“做到”、“学到”、“评到”的“五到”模式开展教学，构建“达成成果-即时评价-实时反馈”的动态螺旋式上升的持续改进机制，提升课堂教学成效。



3、引入课堂小游戏，活跃课堂学习氛围，提高学生积极性



活跃气氛，促进团队协作！

九、教学反思

教学成效：

采用线上+线下、互动教学课堂、问题呈现式教学等多种教学方式；通引导学生角色设计与色彩搭配的知识点，根据项目需求构思出闽剧角色，完成闽剧角色设计，做到培养学生个性化表达方式的同时，又弘扬了中华民族文明之美，礼仪之美，德行之美

不足之处：

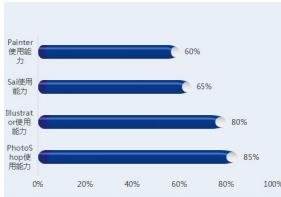
学生对闽剧传统角色了解不够深入，对传统戏曲元素的关注度和热情都不足，导致在搭配角色服装色彩时，无法快速制定出符合人物形象的服装。

改进措施：

通过多元信息化的手段大力弘扬中华传统戏曲文化，让更多的学生了解戏曲文化，并产生相关的兴趣爱好，加深戏曲文化的了解。

教案 21： 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 4 绘制角色三视图

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办 动漫衍生产品设计 任务 4： 绘制角色三视图										
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时										
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化										
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>												
五、教学分析													
教学内容	<p>本节课学习闽剧角色文创产品设计项目中的任务 4-绘制角色三视图，通过对角色草图设计、线稿精细化与配色完成角色三视图的绘制。对角色主视图形成人物的大致轮廓、侧视图及背视图投影关系中长、宽、高“对齐、平整、平等”的设置，使学生在项目实践中掌握角色三视图的制作方法与应用技巧，从而使得角色三视图绘制完成。</p> <p>项目中需要实现反复的线稿精细化操作、上色与投影关系的运用，在授课过程中培养学生坚持不懈、自主学习的能力和精益求精的工匠精神。</p>												
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备：</p> <p>1、全班同学已经具备 Photoshop、Illustrator、Sai 等前期基础技能知识；</p> <p>2、在学习本项目前，学生已经完成了前三个项目训练，掌握了相关的文创产品设计的基础知识、IP 形象设计的方法、以及 IP 形象在文创产品设计中的运用。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>绘制角色三视图，特别是侧视图，知识点掌握得略显不足。</p>	 <table border="1"> <caption>软件使用能力统计</caption> <thead> <tr> <th>软件名称</th> <th>使用能力 (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Painter</td> <td>60%</td> </tr> <tr> <td>Sai</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Illustrator</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Photoshop</td> <td>85%</td> </tr> </tbody> </table>	软件名称	使用能力 (%)	Painter	60%	Sai	65%	Illustrator	80%	Photoshop	85%
软件名称	使用能力 (%)												
Painter	60%												
Sai	65%												
Illustrator	80%												
Photoshop	85%												

	认知和实践 能力	<p>1、已具备：</p> <p>(1)大部分同学对文创设计课程都比较感兴趣，动手能力强；</p> <p>(2)熟悉信息化教学平台的使用，例如：话题讨论、投票、评价、提交作业、课前自学等；</p> <p>(3)学生动手能力强。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1)学生在遵守行业标准、突出主题和层次、优化细节等方面还有所欠缺；</p> <p>(2)学生层次不同，兴趣点不同，审美能力不一，理论结合实践的能力还有待提高；</p> <p>(3)学生对优秀的区域传统文化、非遗文化、爱国主题的文化了解不多。</p>	 <p>学生实践综合能力分析</p> <table border="1"> <tr><th>能力项</th><th>占比</th></tr> <tr><td>个性表达能力</td><td>15%</td></tr> <tr><td>手绘基础能力</td><td>23%</td></tr> <tr><td>展示汇报能力</td><td>22%</td></tr> <tr><td>团队协作处理能力</td><td>20%</td></tr> <tr><td>三大构成基础</td><td>20%</td></tr> </table>	能力项	占比	个性表达能力	15%	手绘基础能力	23%	展示汇报能力	22%	团队协作处理能力	20%	三大构成基础	20%
能力项	占比														
个性表达能力	15%														
手绘基础能力	23%														
展示汇报能力	22%														
团队协作处理能力	20%														
三大构成基础	20%														
	学习特点	<p>1、有较强的信息化应用能力,善于使用各类传媒平台、网络资源；</p> <p>2、通过分组的方式,学生乐于竞争、乐于合作、集思广益；</p> <p>3、对任务缺乏综合性规划,在进度把握中层次不一；</p> <p>4、个别同学虽能完成任务,但对团队的依赖性较大,独立分析和操作能力弱</p>	 <p>学习特点分析</p> <table border="1"> <tr><th>特点</th><th>占比</th></tr> <tr><td>乐于竞争</td><td>22%</td></tr> <tr><td>团队协作处理能力</td><td>20%</td></tr> <tr><td>缺乏综合性规划</td><td>18%</td></tr> <tr><td>信息化手段应用能力</td><td>70%</td></tr> </table>	特点	占比	乐于竞争	22%	团队协作处理能力	20%	缺乏综合性规划	18%	信息化手段应用能力	70%		
特点	占比														
乐于竞争	22%														
团队协作处理能力	20%														
缺乏综合性规划	18%														
信息化手段应用能力	70%														
教学目标	知识目标	<p>1、掌握三视图绘制大致轮廓；</p> <p>2、掌握三视图绘制中关于长、宽、高的比例问题。</p>													
	能力目标	<p>1、能够通过轮廓的把握、比例关系的运用,达到三视图的绘制能力；</p> <p>2、能够灵活根据文创角色特点快速提取人物外形的能力。</p>													
	素质目标	<p>1、培养原创精神和尊重知识产权的意识,发挥正能量；</p> <p>2、培养弘扬传统文化的情怀；</p> <p>3、有一定的审美情趣和专业技术发挥个性。</p>													
教学重点	角色三视图轮廓的把握,长宽高比例的设置	解决策略	<p>1. 辅助线参考法；</p> <p>2. 定格拍摄参照法；</p>												
教学难点	侧视图中关于身体结构把握	解决策略	<p>1、采用分体块绘制解决：躯干、四肢、头部；</p> <p>2、适当参考比例相似的人物塑体；</p> <p>3、设计方案优化；</p>												
二、教学策略															

<p>教学理念</p>	<p>1、理实一体化：将理论基础嵌入实践操作，指导完成学生实践； 2、教师为主导，学生为主体：设计以“课前导入、讲授新知、示范操作、课堂总结”的教学指导线路，充分发挥各组学生特长，展示自我，跳出传统授课条框，让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引领、纠正、传道的作用。 3、“润物细无声”式融入课程思政元素：深挖项目需求与课程内涵，把握行业需求和市场导向，融入“原创精神、工匠精神等”职业道德素养元素。</p>
<p>教法</p>	<p>情境教学法、启发式教学法、问题导向式教学</p>
<p>学法</p>	<p>小组协作法、自主探究法、线上线下混合式学习</p>
<p>教学环境</p>	<p>计算机综合实训室、互动教学实施投屏系统</p>
<p>教学资源</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>PhotoShop 软件</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>Illustrator 软件</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>Sai 手绘软件</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>信息化教学平台</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>一体化教学资源库</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>虚拟现实视频平台</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>数字绘画实训室</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>数字手绘平台</p> </div> </div>



三、教学流程

任务4 绘制角色三视图




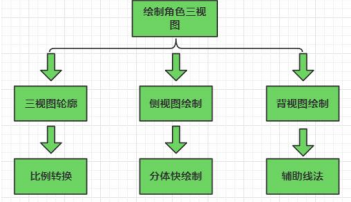



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
课前 (练、测)				
课前	课前预习 (3天前)	<p>1、在学习平台发布预习任务，形成讨论环节： (1) 掌握如何绘制三视图大致轮廓。 (2) 三视图比例关系的把握。</p> <p>2、在教学资源库上传课前微课、文档</p>	<p>1、通过学习平台接收教师发布的预习任务，完成相关微课与课件的预习。</p> <p>2、思考问题，课前讨论。</p> <p>3、在平台上完成课前任务。</p>	<p>使用在线学习平台与教学资源库，学生课前预习相关微课，熟悉课中需要的相关知识点与功能配置方法，为课中学习做准备。</p>
课				

前	交流学习 (1天前)	教师了解分析课前学生任务完成进展与课前复习测试完成情况，确定课中讲解重点。	1、在学习平台的讨论区开辟讨论，和学生进行有效沟通。 2、通过学生课前项目完成情况及预设计方案在线讨论的问题，确定课堂讲授重难点。 	1、学习微课后，完成教师下发的课前项目。 2、与教师、同学在线交流预习情况，讨论学习疑问。 	教师通过分析学生预习情况，提前明确学生知识的薄弱点，微调教学内容。
---	---------------	---------------------------------------	---	--	-----------------------------------

课中（知、探、学、思、评）

课中	导入任务 (5分钟)	开门见山： 根据闽剧团项目要求，引出项目需解决的问题，明确任务目标。	1、在学习平台上发起动态二维码签到。  2、展示课前讨论情况，并选择部分学生的分享的答案。 3、教师通过案例展示，讲解闽剧角色主视图转侧视图、背视图的要素，激发学生学习兴趣，培养学生分析问题解决问题的能力；学生通过案例展示，明确学习目标。 	1、通过学习平台签到。  2、聆听分享本组课前讨论，点评。 3、了解项目4任务目标，思考在三视图绘制中需要注意的关键点。 	完成闽剧文创产品三视图绘制： 使用学习平台，运用项目驱动、递进设疑等手段。明确并展示本次课将达到的学习成果，使学生在目标指引下更有针对性地学习。
	回顾旧知 (10分钟)	梳理回顾前序课程中关于主视图的绘制和通过预习与自学掌握的三视图轮廓、三视图比例关系转换的方法。	1、通过流程图梳理预习与自学掌握的视频三视图轮廓、三视图比例关系转换的方法。  2、通过简单案例讲解提问巩固生成树知识。	1、现场或线上观看教师讲解和演示。  2、课前知识点掌握情况提问，巩固知识。	设计项目驱动： 梳理回顾前序课程中的视频制作的方法，引出三视图绘制的方法。

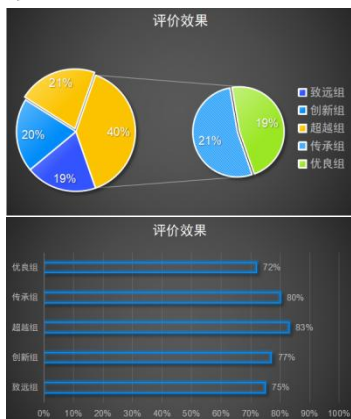
					
课中	<p>讲授新知 (20分钟)</p>	<p>展示任务需求，发现问题，解决问题，培养标准化规范及工程思维。</p>	<p>1、教师在学习平台现场发布问题：三视图绘制的要点。 学生通过手机在平台公众号回答问题，教师词云展示。</p>  <p>2、三视图绘制要点： (1) 定格拍摄参照法：用机械或电子控制装置，开动电影摄影机，每次只摄取一格画面的摄影方法。 (2) 辅助线参考法：通过标尺工具绘制辅助线，从而以标准化比例完成侧视图及背视图绘制。</p> <p>3、点评学生讨论结果，在学习平台上给各小组评分。</p>	<p>1. 查阅学习平台，在讨论区回答三视图绘制操作要点。</p>  <p>2、相互评价：在讨论的同时，小组之间相互评价绘制要素的优点与不足。</p> <p>3、现场或线上观看教师讲解。</p> <p>4、根据闽剧团项目案例实际需求，运用正确的方法来绘制三视图。</p> 	<p>通过讨论环节，回答自身课前预习所掌握的知识点，相互交流，共同进步。</p> <p>使用学习平台，运用分组展示、递进设疑等手段，明确并展示本次课将达到的学习成果，使学生在目标指引下更有针对性地学习。</p> <p>通过教师对于任务要点的讲解，明确任务需求与课前项目中的不足，不断完善。</p>
课中					

	<p>操作实践 (重难点) (35分钟)</p>	<p>学生分组进行定格拍摄，教师指导，讲解辅助线参考法。分体快绘制法。</p>	<p>教师实操：</p> <p>1. 组织学生上台进行定格拍摄，对拍摄不严谨的同学进行指导，培养其养成严谨细致的工匠精神。</p> <p>2. 讲解绘制标尺的方法，并在软件进行实操。</p>  <p>3. 解决难点：讲解分体快绘制的方法与流程，解决侧视图绘制的难点。</p> 	<p>1、学生代表上台进行定格拍摄任务。</p>  <p>2、通过 PhotoShop 软件绘制标尺，与教师实操同步，解决难点问题。</p>  <p>3、聆听教师讲解，将分析快绘制的技法运用到侧视图绘制中，同时完成背视图的绘制。</p> 	<p>通过生生互动、师生互动完成项目任务，解决难点问题。</p> <p>通过动手实践，立体化呈现操作技巧。</p> <p>思政元素：严谨细致的工匠精神与按标准化完成工作的基本素养。</p>
<p>课中</p>	<p>成果汇报 (10分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，采用多元化评价模式进行评价</p>	<p>4、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评；</p> <p>5、请学生在学习平台上给各组分享情况评分；</p>	<p>4、分享本组项目成果与心得。</p> <p>5、在学习平台上给其他小组评分。聆听企业导师评价，进一步理解卡通角色三视图绘制的要点。</p>	<p>通过小组分享、生生互评、企业导师点评引导学生养成标准化的职业素养。</p>

课堂总结
(10分钟)

总结强调课程要点

1、结合方案设计、实训结果、课堂实操、实验环境整理等情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高与相对低的小组。



2. 根据项目完成情况，对每组进行具体问题具体分析，着重讲侧视图绘制、轮廓的把握，比例的掌握。
3、以省职业院校技能大赛平面设计技术赛项规程对于设计原则的评分要点为基准，培养标准化设计的职业素养。

职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	<ul style="list-style-type: none"> 广告的概念设计 设计作品的创意表现 对广告目标市场的了解与定位 概念主题的广告传达 视觉冲击力 色彩使用的合理性 版式设计 图像处理合成品质 图像构成品质 不同载体的广告表现 字体创意与设计 作品关联性 设计软件造型能力 排版控制能力 文字信息的综合处理 	<ul style="list-style-type: none"> 图像解析度 图像的彩色模式 文件大小 完整呈现要求的文字、图像元素 出血设置 按要求的专色与转印色 裁切标记、对版标记、出血和色标 所有文件存储在正确的文件夹 所有文件存储名称与格式正确

4、树立文化自信，强调与时俱进，将传统文化传承以更好的展现效果呈现出来。

1、根据评价效果，总结课堂要点，结合自身项目的不足之处，修改与完善项目。
2、在教师点评中回顾实训过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。
3、依据典型工作岗位职业素养，以省职业院校技能大赛平面设计技术赛项规程为设计原则，进行项目优化设计。

职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	<ul style="list-style-type: none"> 广告的概念设计 设计作品的创意表现 对广告目标市场的了解与定位 符合项目的广告传达 视觉冲击力 色彩使用的合理性 版式设计 图像处理合成品质 图像构成品质 不同载体的广告表现 字体创意与设计 作品关联性 设计软件造型能力 排版控制能力 文字信息的综合处理 	<ul style="list-style-type: none"> 图像解析度 图像的彩色模式 文件大小 完整呈现要求的文字、图像元素 出血设置 按要求的专色与转印色 裁切标记、对版标记、出血和色标 所有文件存储在正确的文件夹 所有文件存储名称与格式正确

依据教师总结、省赛项目规程，梳理、总结实验过程与存在的问题，加深学生的理解。

课后 (拓)

课后

作业
(5分钟)

在学习平台上传课程资源，布置练习和讨论

4、上传本次课程的重难点 (PPT)，便于学生在线复习与自学；
5、布置作业：将三视图与三维模型相结合；
3、布置在线讨论，回答学生疑问，过程中提醒学生加强操作练习。

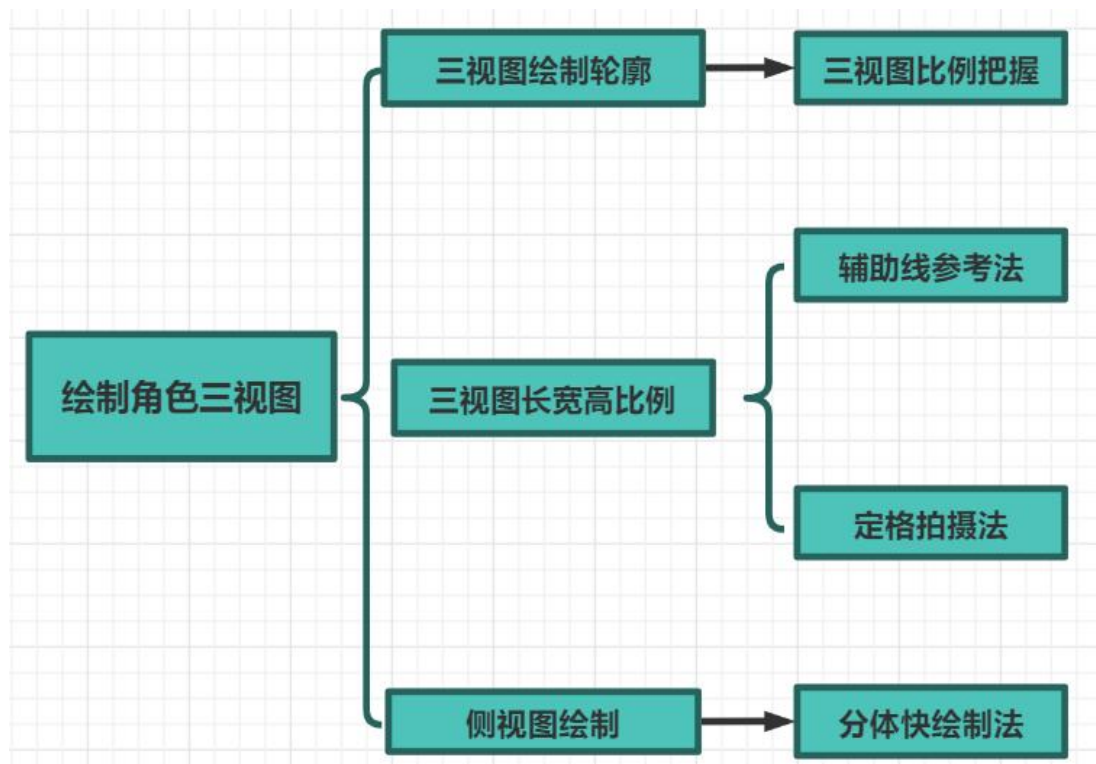
通过学习平台回看教学视频，巩固知识。进一步理解角色设计中三视图的绘制。

学习平台及时补充 PPT，案例等资源，帮助学生及时工具课堂知识。

<p>巩固拓展 (1天内)</p>	<p>课程要点概况、学生设计分享与互评，学生作品问题答疑解惑</p>	<p>1、上传本次课堂视频，便于学生在线复习与自学。 2、组织学生在学习平台上参与话题讨论，了解学生在学习遇到了哪些问题，是否还未解决，并回复学生如何解决问题。 3、参与学生讨论，回答学生疑问，过程中提醒学生仔细阅读福建省职业院校技能大赛平面设计技术赛项规程与项目概要。 4、总结课程要点，将课程要素与闽剧团项目相结合。</p>	<p>1、通过学习平台回看课程视频，复习课程内容，成课后作业。 2、参与话题讨论，明确自身项目不足，及时订正不足。 3、仔细阅读省赛规程与项目概要相结合。 4、提取闽剧要素，优化项目。</p>	<p>及时补充微课资源，帮助学生及时巩固课堂知识。 在线讨论、答疑，不留知识盲点、弱点。 培养标准化职业素养</p>
------------------------------	------------------------------------	--	--	--



五、板书设计



六、课程思政

一、本课程通过**闽剧团闽剧文化传承的真实项目案例**为分解任务，传承非物质文化遗产，助力传统文化的发展。

二、本项目采用“项目驱动，生生互评，师生互评”的方法，设计以“课前导入、讲授新知、示范操作、课堂总结”的教学指导线路，充分发挥各组学生特长，展示自我，跳出传统授课条框，让学生**多说、多想、多做、多问、多改**；教师起到**授业、解惑、引领、纠正、传道**的作用。

三、深挖任务3课程内涵，把握项目需求和市场导向，融入“原创精神、标准化素养”职业道德素养元素。

四、通过真实项目案例传承传统文化，培养学生文化自信，技能自信。

七、教学评价

为保障学生始终积极参与教学环节，本次课程采用全程式考核评价，将线上考核与线下考核相结合，通过多维化的考核模式，从不同的角度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力、创新实践能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	三视图绘制大致轮廓	项目设计的完成程度	20%
		三视图绘制中关于长、宽、高的比例的掌握	实践操作中的课堂表现与互评结果	20%
2	能力目标	三视图的绘制能力	闽剧角色三视图的完成程度	15%
		能够灵活根据文创角色特点快速提取人物外形的能力	角色设计外形特点的准确性	15%
		标准化完成工作的职业能力	福建省职业技能大赛平面设计技术赛项规程设计类评分标准	10%
3	素质目标	原创精神和尊重知识产权的意识，发挥正能量	角色文创设计的独特性与原创性	10%
		培养弘扬传统文化的情怀	依据方案设计、实操结果评分。	10%
		有一定的审美情趣和专业技术发挥个性	项目的修改与完善程度，成品的完成度。	并入能力目标

八、特色创新



一、非物质文化遗产视角下闽剧文创设计项目的思想政治教育价值。以闽剧角色作为重要载体，在行为导向、凝聚力量、激发动力、社会教化、文化传承等方面发挥着思想政治教育作用。

二、闽剧角色三视图绘制要求以福建省职业院校技能大赛平面设计技术赛项规程中对于广告设计的评分细则为基准，培养标准化设计的职业素养。

三、本课程积极深化产教融合，联合企业共同开发，与企业共同编写了“活页式”教材，邀请企业导师课前发布任务、课中点评作品、课后甄选作品，为学生提供真实的实操环境及多元评价体系。

职业院校技能大赛 平面设计技术赛项规程		
项目	主观评价要点 (60%)	客观评价要点 (40%)
广告设计 (50分)	<ul style="list-style-type: none"> ● 广告的概念设计 ● 设计作品的创意表现 ● 对广告目标市场的了解与定位 ● 符合项目的广告诉求 ● 视觉冲击力 ● 色彩使用的合理性 ● 版式设计 ● 图像处理合成品质 ● 图像调色品质 ● 图像构成品质 ● 不同载体的广告表现 ● 字体创意与设计 ● 作品关联性 ● 设计软件造型能力 ● 插画绘制能力 ● 文字信息的综合处理 	<ul style="list-style-type: none"> ● 图像解析度 ● 图像的色彩模式 ● 文件尺寸 ● 完整呈现要求的文字、图像元素 ● 出血设置 ● 按要求设置的专色与特别色 ● 裁切标记、对版标记、出血和色标 ● 所有文件存储在正确的文件夹 ● 所有文件存储名称与格式正确

九、教学反思

教学成效:

教学过程按照“提取→概括→解疑”逐步实施，采用一定的分层教学方式，运用生生互测、互评等手段，提升学生的参与度，提高学习积极性和自主性。

采用线上预习、生生互评、项目实训等培养学生技能实施规范；通过课前绘制轮廓任务、课中绘制比例设置等问题呈现，引导学生对任务需求进行深入探究，培养发现问题、解决问题的能力，通过省赛评分标准培养学生标准化职业素养。

不足之处:

虽然学生在分镜头与运动规律、三大构成等课程中储备了角色绘制的相关知识，但熟悉度仍有欠缺，一定程度上影响课堂实操与课后作业完成质量，后续可以在课前预习与课上任务导入时适当增加人物手绘知识的教学，帮助学生提高实训效率。

改进措施:

通过多元信息化手段和开放的实训室，学生课后可以向管理员申请进入实训室，结合学习平台资源，自主完成相关实验。教师通过学生的线上预习情况、课后巩固情况，进一步了解学情，确定教学策略。

教案 21 综合实训 3：立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 5 角色造型三维建模

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3：立体类闽剧手办动漫衍生产品设计 任务 5 角色造型三维建								
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时								
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化								
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校企合作共同研发活页式教材《动漫衍生产品设计》。</p>										
六、教学分析											
教学内容	<p>本节课是闽剧角色文创产品设计项目中的任务五：角色造型三维建模，希望通过三维软件制作出角色的标准模型。在制作过程中，会运用到三维软件中的一些建模命令，如：切割、插入循环边、平滑、调整点、线、面等。课堂中针对角色三维建模设计的常见问题，如：因不了解人体结构而导致布线不合理，制作出来的模型不符合行企业标准的问题，通过理实一体化的方式来进行授课。在项目制作过程中，不断加深学生对建模基础知识和人体结构的理解和掌握，最终能够设计出符合行企业标准的三维模型。</p> <p>授课过程中着重培养学生独立思考、自主学习、认真细致的工作能力。</p>										
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备：</p> <p>(1) 学生在本门课程之前已完成《三维软件基础》、《三维动画》课程的学习，学生已初步掌握了三维软件制作模型的方法；</p> <p>(2) 在项目三：金鱼文创产品设计项目中，学生已复习三维软件建模；</p> <p>(3) 在本项目前期学习过程中，已设计出闽剧角色，并绘制好三视图。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1) 从现有的知识结构上看，学生对文创产品设计有一定的基础，但是在三维角色建模方面，并没有很熟练地掌握角色建模的技巧，还会出现一些布线或结构错误；</p> <p>(2) 学生有一定的项目经验，但是在项目总体规划性、实施规范性上了解不够。</p>	<p>学生三维软件掌握情况</p> <table border="1"> <caption>学生三维软件掌握情况</caption> <thead> <tr> <th>软件名称</th> <th>掌握能力 (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3ds Max</td> <td>70</td> </tr> <tr> <td>MAYA</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>CAD</td> <td>85</td> </tr> </tbody> </table>	软件名称	掌握能力 (%)	3ds Max	70	MAYA	57	CAD	85
软件名称	掌握能力 (%)										
3ds Max	70										
MAYA	57										
CAD	85										

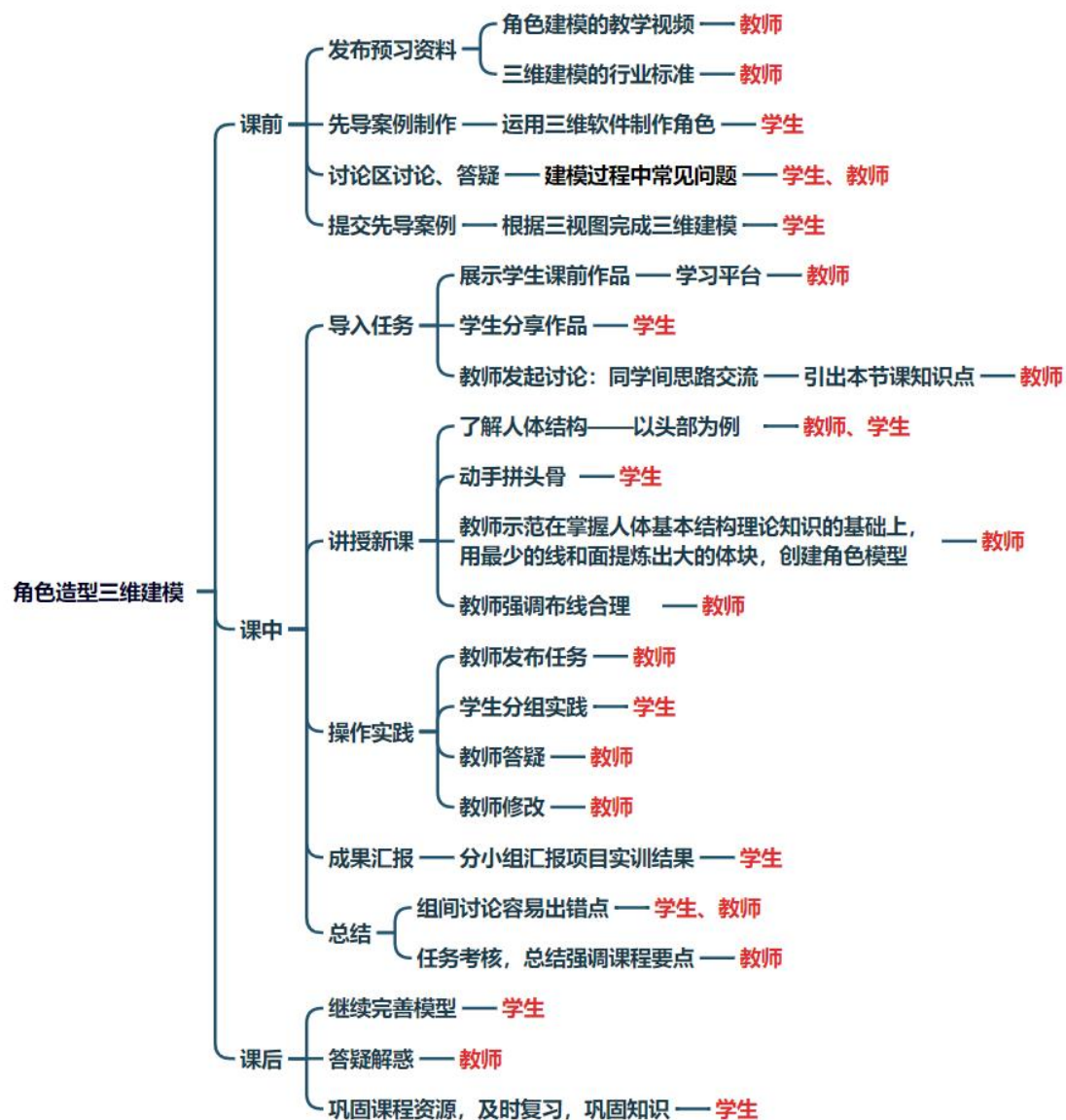
学情分析	认知和实践 能力	<p>5、已具备：</p> <p>(1) 在实训过程中熟练使用教具、小游戏等辅助学习手段；</p> <p>(2) 熟练使用信息化教学平台。课前预习、投票、词云等，课中记录学习过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉；</p> <p>(3) 学生实践动手能力较强。</p> <p>6、尚不足：</p> <p>(1) 思考分析能力有待提高；</p> <p>(2) 精益求精的工作态度略显不足，稍显浮躁；</p> <p>(3) 创造性处理问题的能力，还需提高；</p> <p>对人体结构不甚了解，布线无从下手。</p>	<table border="1"> <tr> <td>使用教具辅助学习</td> <td>88.2%</td> </tr> <tr> <td>三维复杂模型的建模能力</td> <td>64%</td> </tr> <tr> <td>使用信息化教学平台</td> <td>78.4%</td> </tr> <tr> <td>精益求精的工作态度</td> <td>37.8%</td> </tr> <tr> <td>布线规范</td> <td>58%</td> </tr> </table>	使用教具辅助学习	88.2%	三维复杂模型的建模能力	64%	使用信息化教学平台	78.4%	精益求精的工作态度	37.8%	布线规范	58%
	使用教具辅助学习	88.2%											
三维复杂模型的建模能力	64%												
使用信息化教学平台	78.4%												
精益求精的工作态度	37.8%												
布线规范	58%												
	学习特点	<p>1、本任务是基于闽剧团的真实需求来设置项目，项目真实，学生学习积极性高；</p> <p>2、本项目采用小组合作法。本节课的任务是以组内同学绘制好的闽剧角色造型为基础，来进行三维建模。这种项目式的学习方法，有利于学生更好地掌握技能实践，培养学生独立思考、相互配合的协同精神和精益求精的工匠精神；</p> <p>3、课堂评价环节采用多元化的评价方式，有利于同学间的交流和思维碰撞，引入企业导师的评价方式，有利于学生了解行企业标准，了解用人单位需求，从而促进自身发展。</p>											
教学目标	知识目标	<p>1、了解人体基本结构的理论知识；</p> <p>2、了解角色建模的行企业标准；</p> <p>3、掌握三维软件制作角色模型的方法与技巧</p>											
	能力目标	<p>1、具备利用最少的线和面提炼出大的体块结构的能力；</p> <p>2、具备创建出来的模型符合正常的人体结构且布线合理的能力</p>											
	素质目标	<p>1、培养学生独立思考、自主学习的能力；</p> <p>2、培养学生分析及解决问题的能力；</p> <p>3、培养学生语言表达、沟通交流、团队合作的能力。</p>											

<p>教学重点</p>	<p>在掌握人体基本结构理论知识的基础上,用最少的线和面提炼出大的体块,创建角色模型;</p>	<p>解决策略</p>	<p>1、课前:学习平台提前上传教师制作三维角色模型的视频教程; 2、课中:用教具、小游戏等方式激发学生的学习兴趣,引导学生深入了解并记忆人体结构,为三维建模过程中用最少的线和面提炼模型打下理论基础; 3、课中:教师示范操作,修改学生课前作品,巩固教学重点; 4、课后:学生结合教学视频,完善作品,巩固知识。</p>
<p>教学难点</p>	<p>掌握三维角色建模过程中合理布线的技巧</p>	<p>解决策略</p>	<p>1、利用教具,学生动手在教具上画布线,理解布线原理; 2、利用教学视频,学生反复观看,理解布线原理; 3、利用学生练习,教师指导的方式掌握三维软件中的布线。</p>

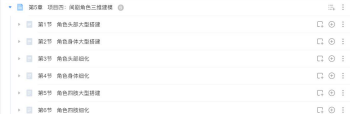
二、教学策略

<p>教学理念</p>	<p>4、本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式,开展技能化教学。坚持“立德树人,扎根时代生活,遵循美育特点,弘扬中华美育精神”,实现中华民族伟大复兴。将科学精神、工程思维和培养核心素养贯穿在项目教学全过程中。</p> <p>5、本任务的育人内容是德技并修,首先通过三维软件制作出闽剧角色的造型,提升学生的实践动手能力;然后,根据学生分享的作品,指出教学重难点,促进理论知识的深化,引发三维角色制作过程中的人体结构的理论知识;通过在教师示范与学生改进作品的过程中发现多面体和布线的问题,从而引导学生进行分工、讨论、动手实践等,培养学生自主探究和实践能力。与技并修的立德实践,设计上结合职业道德以及工匠精神的培养。</p> <p>6、教师为主导,学生为主体,充分发挥各组学生的特长,展示自我,跳出传统授课的条条框框,让学生多说、多想、多做、多问、多改;教师起到授业、解惑、引导、纠正、传道的作用。</p> <p>7、融入课程思政元素和三维建模的行企标准。</p>
--------------------	--

<p>教法</p>	<p>7、微课视频: 课前发布微课教学视频, 针对角色建模学生无法在课堂上一次就学会的情况, 辅以微课教学视频, 供学生反复观看学习。</p> <p>8、直观教学法: 利用教具作为感官传递物, 让学生直观地学习人体结构和三维建模布线。此方法不仅可以调动学生的学习积极性, 激发学生的直觉形象思维, 而且也能使抽象的知识化虚为实、化难为易, 有利于学习目标的达成。</p> <p>9、讲授法: 通过教师讲授如何修改学生的作品和制作过程中的行企业标准, 让学生学会三维建模的方法。</p> <p>10、小组合作法: 在本任务中, 充分开展“小组合作、组间互评”, 培养学生的团队合作精神, 提升学生的学习自主性, 在此基础上, 教师点评, 查缺补漏。</p>
<p>学法</p>	<p>7、自主学习法: 课前在学习平台上观看角色三维建模的视频教程, 完成课前练习, 课中针对不懂的知识点, 反复观看学习, 课后对所学的知识进行强化。</p> <p>8、探究学习法: 通过玩转教具、在教具上手动布线来探究人体结构, 从而了解三维布线原理。</p> <p>9、练习法: 通过练习角色三维建模, 掌握知识点。</p> <p>10、合作学习法: 在进行三维建模的实践过程中, 可小组进行分工合作, 实践实操, 查缺补漏, 培养团队合作精神。</p>
<p>教学环境</p>	<p>动漫实训室</p>
<p>教学资源</p>	<p>4、省级精品在线开放课程和资源库的教学资源;</p> <p>5、1+X 文创产品数字化设计职业技能等级证书;</p> <p>6、教师团队的科研课题: 非物质文化视野下闽剧与文创产品融合创新的研究与实践;</p> <p>7、问卷星、腾讯课堂、极域网平台、智慧职教、学习通等资源。</p>
<p>三、教学流程</p>	



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
课前（练、测）				
课	5、发布预习资料； 6、设置讨论区进行答疑。	1、在学习平台上发布预习资源，包含角色建模的教学视频（若干段）、三维建模的行业标准视频（1段）。  2、在讨论区中开设答疑环节。	1、学习平台查看教师发布的新任务。 2、在观看视频过程中记录课程笔记，并完成角色三维建模。	1、通过学生课前观看微课视频，初步了解三维角色建模的方法； 2、动手创建三维模型，将视频中的知识转化为自

前			 <p>3、在学习平台上发布练习，并开启提交渠道。</p>	 <p>3、针对建模过程中的疑问,及时在发布讨论区,并于同学、教师交流。</p>	<p>身的知识; 3、讨论区设置答疑,方便学生与教师间的沟通交流。</p>
	<p>搜集数据 (1天前)</p>	<p>线上收集学生的作品初稿</p>	<p>收集学生作品初稿,并查阅作品,找出学生作品中的疑难点。</p>	<p>小组成员互相讨论,收集并提交作品初稿到学习平台。</p>	<p>教师通过分析学生的预习情况,提前明确学生知识的薄弱点,微调教学内容。</p>
课中 (知、探、学、思、评)					
课中	<p>导入任务 (10分钟)</p>	<p>1、展示学生课前练习成果,并请同学上台分享; 2、针对同学的分享,教师发起讨论,同学间思路交流。</p>	<p>1、在学习平台上上课签到; 2、展示学生课前练习成果,并请同学上台分享;</p>  <p>3、教师根据学生的作品展示情况发起讨论: (1)为什么很多同学觉得角色建模很难?无从下手? 原因:1、MAYA角色案例制作得太少了;2、学生对人体结构不熟悉; (2)为什么在角色建模过程中需要规范布线? 原因:布线不合理会影响到后续的流程,如:展UV、刷权重和做动画</p>	<p>1、使用在线学习平台进行课堂签到。</p>  <p>2、学生上台分享制作经验。 3、学生针对教师提出的问题进行分组讨论、并提交词云。</p>	<p>5、使用在线学习平台进行课堂签到。 6、学生前期作品展示,一方面有利于教师了解学生的作品情况,另一方面,也能促进同学间的交流。</p>

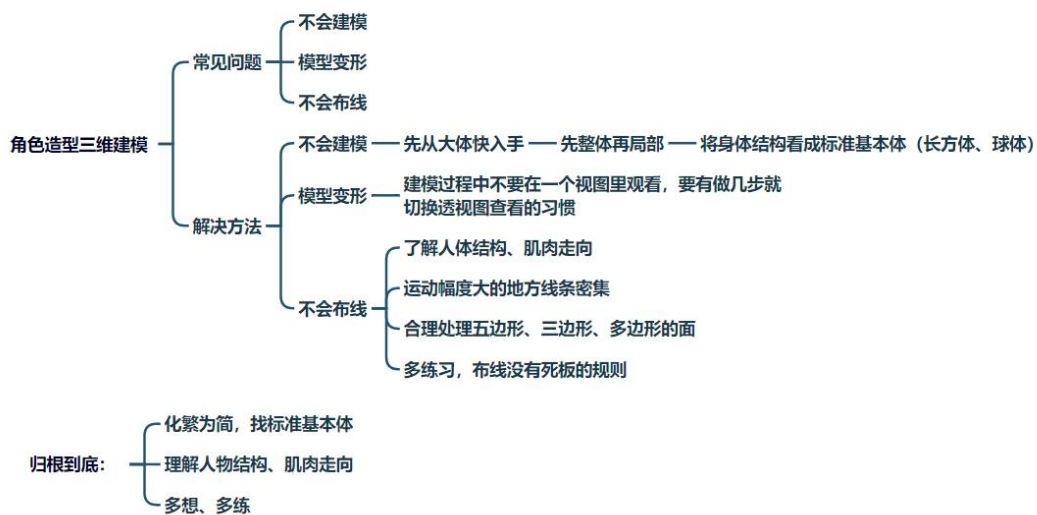
<p>讲授新课 (20分钟)</p>	<p>在掌握人体基本结构的基础上（以头部为例），创建角色头部模型</p>	<p>1、展示教具，和学生共同探讨人体结构（以头部为例）；</p>  <p>2、在教具上绘制角色头部布线，模拟三维软件的布线流程；</p> <p>3、教师实操，在三维软件中创建角色头部模型。</p> 	<p>1、动手拼教具，并能准确说出人体头部的结构。</p> <p>2、在教具上准确绘制线条（布线）。</p> <p>3、认真聆听教师讲授，理解三维软件创建角色头部模型的方法及布线原理。</p> 	<p>1、通过教具，可让学生直观地学习人体结构和三维建模布线。将抽象的知识化虚为实、化难为易，有利于学习目标的达成。</p> <p>2、教师讲授教学重点，将直观的教具知识转化到抽象的三维软件中。</p>
<p>操作实践 (35分钟)</p>	<p>分组练习闽剧角色头部三维模型的制作，教师指导。</p>	<p>1、下发实践任务，按照教师提出的要求，完成闽剧角色头部三维模型的修改。</p> <p>2、指导学生分组实践，解答实践疑问。</p> <p>3、对于多组存在的实践项目性问题，在实验过程再次集中讲解、演示，直到学生能够理解知识为止。</p>	<p>1、按照分组，结合自身的练习情况，在三维软件中进一步修改作品。</p> <p>2、小组协作，组内同学互帮互助，一起解决组内同学的问题。</p> <p>3、项目制作过程中勤思考，多动手，对于存在的问题及时讨论、总结、分析。</p>	<p>针对本节课的教学重难点，勤思考、多动手，夯实基础，做出符合行业标准的三维模型。</p>
<p>成果汇报 (15分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，生生互评实训得分，教师聆听汇报。</p>	<p>1、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评。</p> <p>2、请学生在学习平台上给各组分享情况评分。</p>	<p>1、分享本组项目成果与心得。</p> <p>2、在学习平台上给其他小组评分。</p>	<p>通过小组分享、生生互评，加强同学间的沟通交流，引导学生合作学习。</p>

	总结（10分钟）	任务考核，总结强调课程要点。	<p>1、教师发起讨论：针对展示的作品，再次讨论三维建模中的易错点；</p> <p>2、教师总结项目情况；</p> <p>3、教师结合方案设计、实训结果、随堂练习、实验环境整理等情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高的与相对低的小组。</p> <p>4、强调劳动教育，要求在实训结束后整理实训室。</p>	<p>1、根据教师发起的提问，再次讨论；</p> <p>2、聆听教师总结，进一步理解职业技能等级标准与实际案例相结合的要点。</p> <p>3、在教师点评中回顾实训过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。</p> <p>4、了解课后任务与要求。</p> <p>5、整理实训室。</p>	<p>1、根据平台成绩分布，加深理解，查缺补漏，强调重点。</p> <p>2、整理实训室，体现劳动教育。</p>
--	-----------------	----------------	---	---	--

课后（拓）

课后	作业（1天内）	继续完善闽剧角色三维模型	<p>1、布置课后任务，完成相关知识点复习。</p> <p>2、继续完善闽剧角色身体三维模型，注重布线合理</p>	<p>1、完成薄弱知识点的学习。</p> <p>2、分组继续完善作品。</p>	梳理总结实训过程与存在的问题，加深学生的理解。
	巩固拓展（1天内）	巩固课程资源，及时解决复习问题，巩固知识。	<p>1、上传本次的课堂视频，便于学生在线复习与自学。</p> <p>2、在线参与学生讨论，回答学生的疑问，过程中提醒学生加强操作练习。</p>	<p>1、通过学习平台会开课程视频，复习课程内容，完成课后作业。</p> <p>2、在线参与讨论，提出问题，过程中操作练习。</p>	及时补充微课资源，帮助学生及时巩固课堂知识。在线讨论、答疑、不留知识盲点，落点。

五、板书设计



六、课程思政

- 1、本项目是基于闽剧团的真实委托，选用闽剧角色文创产品设计的真实项目进行任务分解，在实践中宣传闽剧文化，展示非遗文化传统和文化的保护与宣传。
- 2、学生练习中出现失败的案例。引导学生不要放弃，多加练习，失败是成功之母。
- 3、在制作过程中，引导学生可以独立思考、互帮互助，合作交流，培养学生的团队协作意识和精益求精的工匠精神。
- 4、强调劳动教育，要求在实训结束后整理实训室。

七、教学评价

为保障教学质量和学生学习积极性，采用多元化的考核评价模式，根据课堂表现和项目设计进行多阶段评价，从不同的维度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力，创新实践素质能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	了解人体基本结构的和角色建模行企业标准	依据作品的完整度和布线合理性来评分。	20%
2	能力目标	具备利用最少的线和面提炼出大的体块结构的能力	学生互评、老师评价实操结果，课堂评分。	20%
3		具备创建出来的模型符合正常的人体结构且布线合理的能力	随堂练习，平台评分。	20%
4			课后作业批改，依据配置得分点评分。	20%
5	素质目标	培养学生独立思考、自主学习的能力	依据方案设计、实操结果评分。	并入第1点计算
6		培养学生分析及解决问题能力	组织分组讨论，给予讨论评分。	20%
7		培养学生语言表达、沟通交流、团队合作能力和热爱劳动的基本素质		

八、特色创新

- 1、合理利用教具，将复杂抽象的布线知识通过直观的教具讲解、绘制，让学生化繁为简；
- 2、小组分工与互评，让学生自己发现问题，解决问题，更能体现“以学生为中心”。

九、教学反思

教学成效：

采用线上教学资源、项目实训等培养学生技能实施规范；通过学生动手拼教具、在教具上绘制布线，理解人体结构，能在三维软件中用最少的线和面提炼出大的体块结构，引导学生思考问题要整体；通过细致的调节点、线、面，引导学生要认真细致，精益求精；通过观看优秀作品为学生起到引领作用，引导学生对任务需求进行深入探究，培养自我发现、自我改正意识；通过视频、案例、实验教具等形式进行教学，突破教学重难点，培养规范意识和精益求精的工匠精神。

不足之处：

在教学过程中发现少数学生对人体结构一知半解，角色建模掌握得不熟练，后续考虑适当增加相应知识点的内容进行讲解练习。

改进措施：

通过多元信息化手段和开放的实训室，学生课后可以向管理员申请进入实训室，结合学习平台资源，自主完成相关实验。教师通过学生的线上预习情况、课后巩固情况，进一步了解学情，确定教学策略。

教案 22: 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 6 角色造型动作设计

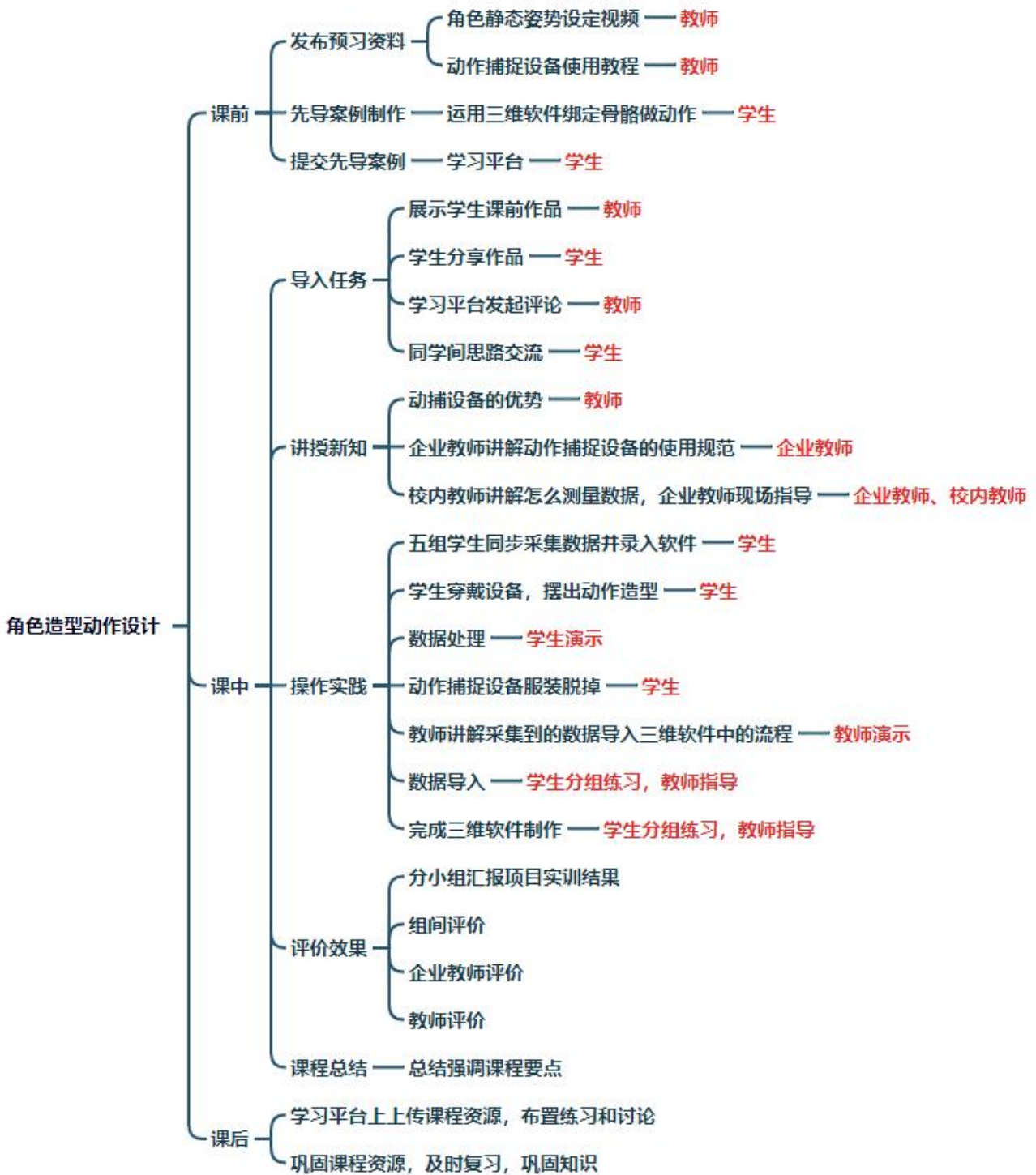
课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办 动漫衍生产品设计 任务 6: 角色造型动作设计								
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时								
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化								
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>										
七、教学分析											
教学内容	<p>本节课是闽剧角色文创产品设计项目中的任务六：角色造型动作设计，希望利用动作捕捉设备，通过跟踪、测量、记录人体在三维空间的运动轨迹，更加精确、高效地设计动作，最终将捕捉出来的动作导入回三维软件，完成角色造型动作设计。</p> <p>学生需要实际动手测量并记录人体数据尺寸，然后在此基础上将数据录入到动捕设备软件中。在穿戴动捕设备时，要注意轻拿轻放，保护设备中的传感器，在测量过程中，要注重测量的精准性，在使用软件过程中，要侧重软件使用的规范性。</p> <p>授课过程中着重培养学生团队合作、认真细致、自主学习的工作能力。</p>										
学情分析	知识和技能基础	<p>3、已具备： (4) 学生在本门课程之前已完成《三维软件基础》、《三维动画》课程的学习，学生已初步掌握了三维软件制作动作的方法； (5) 在本项目前期学习过程中，已制作出角色的三维模型，并对角色进行骨骼绑定。</p> <p>4、尚不足： (3) 从现有的知识结构上看，学生对动作捕捉设备接触少，运用地不是特别熟练。 ①在测量数据方面，会存在不够精准； ②在软件调试方面，会出现因不了解参数功能，而导致参数设置错误的问题； ③在数据导入三维软件中，会因为步骤繁多，而出现步骤漏做，动作无法导入的问题。 (4) 学生有一定的项目经验，但是在项目总体规划性、实施规范性上了解不够。</p>	<p>学生三维软件掌握情况</p> <table border="1"> <caption>学生三维软件掌握情况</caption> <thead> <tr> <th>软件名称</th> <th>掌握能力 (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3ds Max</td> <td>70</td> </tr> <tr> <td>MAYA</td> <td>57</td> </tr> <tr> <td>CAD</td> <td>88</td> </tr> </tbody> </table>	软件名称	掌握能力 (%)	3ds Max	70	MAYA	57	CAD	88
软件名称	掌握能力 (%)										
3ds Max	70										
MAYA	57										
CAD	88										

	<p>认知和实践 能力</p>	<p>7、已具备： (4) 在实训过程中教具、小实验等实现案例剖析非常熟悉； (5) 运用信息化手段,在教学平台上实现课前预习、投票、课中记录教学过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉。 (6) 学生实践动手能力较强。</p> <p>8、尚不足： (4) 对于动作捕捉设备使用不熟练，还未完全掌握使用要领； (5) 精益求精的工作态度略显不足，稍显浮躁。 (6) 动作捕捉设计软件和三维软件的结合转换略显不熟练。</p>	
	<p>学习特点</p>	<p>1、本任务是基于闽剧团的真实需求来设置项目，项目真实，学生学习积极性高； 2、本项目采用小组合作法。本节课的任务是使用动作捕捉设备辅助设计，符合市场需求化制作手办。这种项目式的学习方法，有利于学生更好地掌握技能实践，培养学生独立思考、相互配合的协同精神和精益求精的工匠精神； 3、课堂评价环节采用多元化的评价方式，有利于同学间的交流和思维碰撞，引入企业导师的评价方式，有利于学生了解行企业标准，了解用人单位需求，从而促进自身发展。</p>	
<p>教学目标</p>	<p>知识目标</p>	<p>1、了解动作捕捉设备捕的优势； 2、掌握动作捕捉设备的使用方法。</p>	
	<p>能力目标</p>	<p>1、运用动作捕捉设备精确捕捉动作； 2、将捕捉的动作成功导入三维软件，实现动作造型设计。</p>	
	<p>素质目标</p>	<p>1、培养学生严谨规范和精益求精的工匠精神； 2、培养学团队协作的精神与良好的劳动意识； 3、培养学生动作造型设计的职业素养，具有较强的软件操作能力和较好的创新意识。</p>	
<p>教学重点</p>	<p>1、动作捕捉设备的使用流程及方法； 2、动作捕捉数据符合制作需求。</p>	<p>解决策略</p>	<p>1、邀请企业教师讲解动作捕捉设备的使用规范； 2、学生在测量过程中，企业导师现场指导。</p>
<p>教学难点</p>	<p>将捕捉的动作成功导入三维软件，实现动作造型设计</p>	<p>解决策略</p>	<p>7、教师现场演示导入流程； 8、学生练习操作； 9、教师录制操作步骤，发布在学习平台上，供学生反复观看，识记并理解操作流程。</p>

二、教学策略

教学理念	<p>1、本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式，开展技能化教学。坚持“立德树人，扎根时代生活，遵循美育特点，弘扬中华美育精神”，实现中华民族伟大复兴。将科学精神、工程思维和培养核心素养贯穿在项目教学全过程中。</p> <p>2、本任务的育人内容是德技并修，利用动作捕捉设备，精确测量、捕捉动作，然后将其导入三维软件中，与三维软件中的模型相结合，从而让制作出来的角色造型设计更真实。课堂上注重引导学生分工、讨论、动手实践，培养学生自主探究、分工合作和实践操作能力。与技并修的立德实践，设计上结合职业道德以及工匠精神的培养。</p> <p>3、教师为主导，学生为主体，充分发挥各组学生的特长，展示自我，跳出传统授课的条条框框，让学生多说、多想、多做、多问、多改；教师起到授业、解惑、引导、纠正、传道的作用。</p> <p>4、融入课程思政元素和动作捕捉设备使用的</p>
教法	<p>1、问题呈现：通过学生在实际测量数据和使用动作捕捉软件时，遇到的问题，引导学生深入探讨，锻炼学生独立解决问题的能力。</p> <p>2、动手实践法：教师在课堂上展示动作捕捉设备，讲解设计动作时使用动作捕捉设备的必要性和使用时的注意事项，让学生通过见到、用到动作捕捉设备，获得感性认知。课堂上教师让学生实际动手测量数据，录入数据，注重数据的准确性，引导学生领会实施步骤的精确性和规范性。在此过程中，突破教学重难点，学会使用动作捕捉设备，并且最终将捕捉到的数据导入回三维软件，完成角色动作设计。</p> <p>3、小组合作法：在本任务中，充分开展“小组合作、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生的学习自主性，在此基础上，教师点评，查缺补漏。</p>
学法	<p>1、探究学习法：在使用动作捕捉设备过程中产生的疑问，以原有的知识、经验来构建知识，在产生疑问的过程中，尝试解决问题。</p> <p>2、小组合作法：在项目实施过程中，充分展开“组内合作、小组PK、组间互评”，培养学生的团队合作精神，提升学生学习自主性，在此基础上教师点评，查缺补漏。</p> <p>3、动手实践法：通过实际操作动作捕捉设备，测量数据，录入数据，并将数据导入回三维软件中，领会实施步骤的精确性和规范性。</p>
教学环境	<p>动漫实训室、便携式动作捕捉设备</p>
教学资源	<p>1、省级精品在线开放课程和资源库的教学资源；</p> <p>2、1+X 文创产品数字化设计职业技能等级证书；</p> <p>3、教师团队的科研课题：非物质文化视野下闽剧与文创产品融合创新的研究与实践；</p> <p>4、问卷星、腾讯课堂、极域网平台、智慧职教等资源。</p>

三、教学流程



四、教学过程				
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
课前（练、测）				
课前	发布预习资料 (3天前)	发布预习资料	<p>1、在学习平台上发布预习资源，包含角色静态姿势设定、动作捕捉设备使用教程。</p>  <p>2、布置课前先导案例。</p>	<p>学习平台接收教师发布的预习任务，完成课前作业。</p> <p>使用学习平台，学习本节课的课前任务，为正式上课奠定基础。</p>
	搜集数据 (1天前)	线上收集学生的作品初稿，分析学习进展况，确定课中授课策略和授课方法。	<p>1、在学习平台上的讨论区开辟讨论，和学生有效沟通。</p>  <p>2、收集学生作品初稿，并查阅作品，找出学生作品中的疑难点。</p>  <p>3、通过学生课前讨论的情况以及在线讨论的问题，确定教学重难点和授课手段。</p>	<p>5、在学习平台上完成预习和课前小任务。</p>  <p>6、与教师、同学沟通、讨论学习疑问，培养学生独立思考 and 发表自己观点的能力。</p> <p>教师通过分析学生的预习情况和讨论情况，提前明确学生知识的薄弱点，适当微调教学内容和教学手段。</p>

课中（知、探、学、思、评）

课中

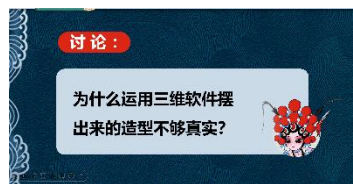
导入任务
(10分钟)

- 1、展示学生课前练习成果，并请同学上台分享；
- 2、针对同学的分享，教师发起讨论，同学间思路交流。

- 1、在学习平台上上课签到；
- 2、展示学生课前练习成果，并请同学上台分享；



- 3、学习平台发起讨论：同学们在制作角色动作过程中有遇到什么困难吗？



- 4、点评讨论区里的疑惑，提出可以使用动作捕捉设备高效地完成动作设计。

- 4、使用学习平台进行课堂签到；
- 5、学生上台分享课前作品；
- 6、讨论区回复教师发起的讨论。



- 7、使用学习平台进行课堂签到。
- 8、运用讨论了解学生的困惑，明确本次课程的重点，使学生在目标指引下更有针对性地学习角色动作设计的重点。

讲授新课
(20分钟)

- 1、讲解动作捕捉设备的优势；
- 2、企业教师讲解动作捕捉设备的使用规范；
- 3、校内教师讲解怎么测量数据，企业教师现场指导。

- 1、讲解动作捕捉设备的优势；



- 2、邀请企业导师讲解动作捕捉设备的使用规范；



- 9、校内教师邀请两位同学上台配合，讲解怎么测量数据，企业教师现场指导。

- 7、认真聆听校内教师和企业教师的授课内容；



- 8、学生代表上台配合教师完成数据测量工作；
- 9、其他同学同步测量，采集数据。

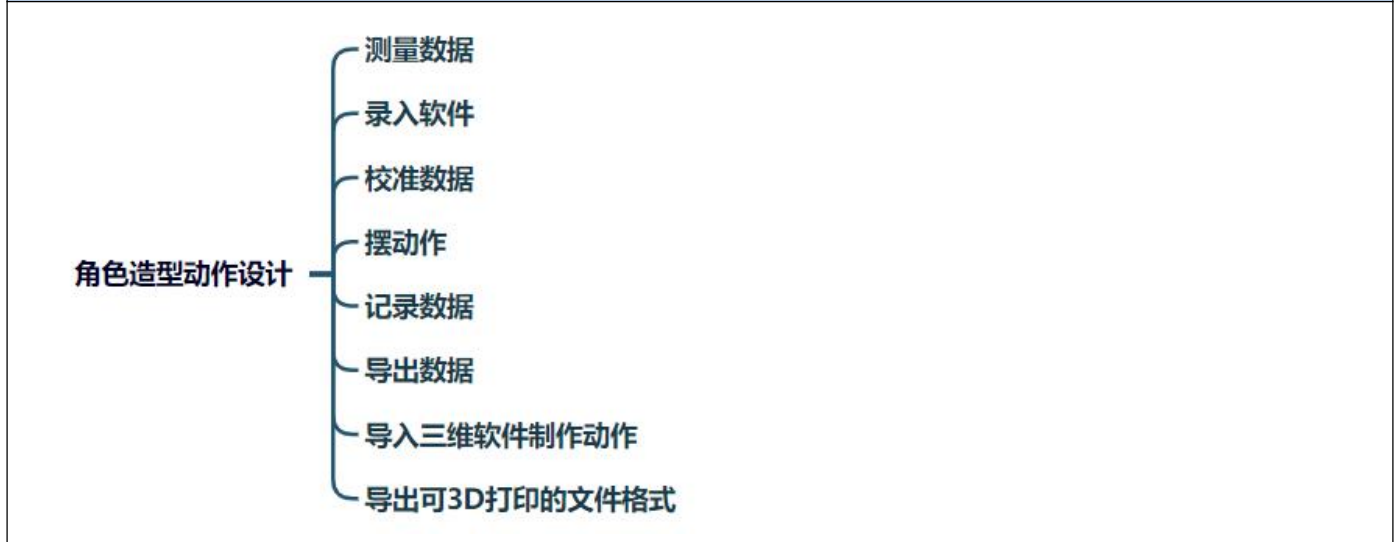
- 1、了解新技术，培养科学精神；
- 2、通过实际动手测量数据，采集第一手资料，培养学生团队协作意识；
- 3、企业导师指导，培养严谨细致的工作作风。

<p>操作实践 (35分钟)</p>	<p>学生分组练习使用动作捕捉设备。</p>	<p>4、下发实践任务，按照教师提出的要求，完成动作捕捉设备的数据采集和数据录入；</p>  <p>5、指导学生分组实践，解答实践疑问；</p> <p>6、教师邀请学生摆出动作造型，并说出摆该造型的原因；</p> <p>7、教师根据学生摆出的造型进行动作指导；</p>  <p>8、教师讲解采集到的数据导入三维软件中的流程；</p> <div data-bbox="612 1160 963 1305" style="background-color: #2e3436; color: white; padding: 5px;"> <p>数据导入操作口诀：</p> <p>新建骨架选人形 数据加载用动捕</p> <p>测试动作需保存 原始骨骼再加载</p> </div> <p>9、对于多组存在的实践项目性问题，在实验过程再次中集中讲解、演示，直到学生能够理解知识为止。</p>	<p>4、按照分组，小组协作，组内同学互帮互助，一起完成动作捕捉设备的数据采集；</p> <p>5、学生穿戴设备，摆出动作造型；</p>  <p>6、学生脱掉动作捕捉设备服装；</p> <p>7、在三维软件中，将采集到的数据导入，并完成动作设计。</p> <p>8、项目制作过程中勤思考，多动手，对于存在的问题及时讨论、总结、分析。</p>	<p>9、小组协作，分组采集数据，注重培养学生的团队合作；</p> <p>10、采集数据过程中注重数据的准确性；</p> <p>11、学生摆动作可强调尊重个性化发展；</p> <p>12、学生脱掉动作捕捉设备，强调轻拿轻放服装，保护传感器；</p> <p>13、学生制作任务过程中注重勤思考、多动手、及时总结、分析。</p>
<p>成果汇报 (20分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，采用多元化评价模式进行评价</p>	<p>3、组织各组学生分享本组的作品，并予以点评；</p> <p>4、请学生在学习平台上给各组分享情况评分；</p> <p>5、请企业教师评价；</p>	<p>4、分享本组项目成果与心得。</p> <p>5、在学习平台上给其他小组评分。</p> <p>6、聆听教师讲解，进一步理解职业技能等级标准与实际案例相结合的要点。</p>	<p>通过小组分享、生生互评、教师点评引导，查缺补漏，强调重点。</p>

			 <p>6、校内教师评价。</p>		
	<p>评价效果 (5 分钟)</p>	<p>任务考核, 总结强调课程要点。</p>	<p>1、结合方案设计、实训结果、随堂练习、实验环境整理等情况, 给出本次课程各小组得分情况, 鼓励得分高的与相对低的小组。</p>   <p>2、总结项目情况。</p> <p>3、强调劳动教育, 要求在实训结束后整理实训室。</p>	<p>6、分享本组项目成果与心得;</p> <p>7、在学习平台上给其他小组评分;</p> <p>8、查看平台成绩;</p> <p>9、聆听企业教师的评价;</p> <p>10、在教师点评中回顾实训过程, 进一步领会知识技能重难点, 明确课后复习要点。</p> <p>11、了解课后任务与要求。</p> <p>12、整理实训室。</p>	<p>7、根据平台成绩分布, 加深理解, 查缺补漏, 强调重点;</p> <p>8、引入企业教师评价, 了解企业需求;</p> <p>9、整理实训室, 体现劳动教育。</p>
课后 (拓)					
<p>课后</p>	<p>作业 (5 分钟)</p>	<p>在学习平台上上传课程资源, 布置练习和讨论</p>	<p>3、上传本次课程的重难点 (PPT), 便于学生在线复习与自学;</p> <p>4、布置作业: 设计角色动作, 并上传平台;</p> <p>5、布置在线讨论, 回答学生疑问, 过程中提醒学生加强操作练习。</p>	<p>3、通过学习平台回看重难点, 巩固知识。进一步理解角色动作设计的规范;</p> <p>4、课后小组进行角色动作设计的完善。</p>	<p>学习平台及时补充 PPT, 案例等资源, 帮助学生及时工具课堂知识。</p>

	巩固拓展 (1天内)	巩固课程资源，及时解决复习问题，巩固知识。	3、开放实训室，方便学生课后时间继续练习巩固。	3、积极通过学习平台与教师、同学探讨交流，解决疑惑。	在线讨论、答疑、不留知识盲点、落点。
--	-----------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------------	--------------------

五、板书设计



六、课程思政

- 5、本课程是基于闽剧团的真实委托，选用闽剧角色文创产品设计的真实项目进行任务分解，在实践中宣传闽剧文化，展示非遗文化传统和文化的保护与宣传。
- 6、在课程中使用新技术——动作捕捉设备，制作动作设计，体现**科学精神**。
- 7、课程中采用校内教师+企业教师共同授课，在企业教师的指导下，注重测量数据的**严谨性和准确性**，注重团队协作。
- 8、学生摆动作时，注重动作幅度夸张，**个性化表达**。
- 9、强调动作捕捉设备的轻拿轻放，注重传感器的保护。
- 10、在评价环节采用多元化的评价方式，让学生自主评价、企业教师评价、自我订正，有利于学生更好地掌握实践技能，培养学生的独立思考、互相配合的协同精神和精益求精的**工匠精神**。
- 11、强调**劳动教育**，要求在实训结束后整理实训室。

七、教学评价

为保障教学质量和学生学习积极性，采用多元化的考核评价模式，根据课堂表现和项目设计进行多阶段评价，从不同的维度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力，创新实践素质能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	掌握动作捕捉设备的使用方法	依据作品的完整度和动作的合理性来评分。	20%
2	能力目标	具备运用动作捕捉设备精确捕捉动作的能力	学生互评、老师评价实操结果，课堂评分。	20%
3		将捕捉的动作成功导入三维软件，实现动作造型设计	随堂练习，平台评分。	20%
4			课后作业批改，依据配置得分点评分。	20%
5	素质目标	培养学生严谨规范和精益求精的工匠精神	依据方案设计、实操结果评分。	并入第1点计算
6		培养学生团队协作的精神与良好的劳动意识	组织分组讨论，给予讨论评分。	20%
7		培养学生动作造型设计的职业素养，具有较强的软件操作能力和较好的创新意识		

八、特色创新

- 8、运用新技术——动作捕捉设备捕捉动作，让设计的角色动作更自然、更生动、更形象。
- 9、小组分工与互评，让学生自己发现问题，解决问题，更能体现“以学生为中心”；
- 10、引入企业教师指导，让学生了解制作项目的严谨性。

九、教学反思

教学成效：

采用线上教学资源、项目实训等培养学生技能实施规范；通过企业教师讲解动作捕捉设备的使用规范及测量方法，引导学生了解企业的制作要求；通过分组练习，掌握动作捕捉设备的使用方法；通过将捕捉到的数据导入回三维软件，实现动作设计；通过动作捕捉设备进行教学，突破教学重难点，培养规范意识和精益求精的工匠精神。

不足之处：

因前期课程中学生没使用过动作捕捉设备，所以在掌握知识方面，有部分学生存在知识掌握不全的情况。后续考虑适当增加相应知识点，搭配微课视频进行讲解练习。

改进措施：

通过多元信息化手段和开放的实训室，学生课后可以向管理员申请进入实训室，结合学习平台资源，自主完成相关实验。教师通过学生的线上预习情况、课后巩固情况，进一步了解学情，确定教学策略。

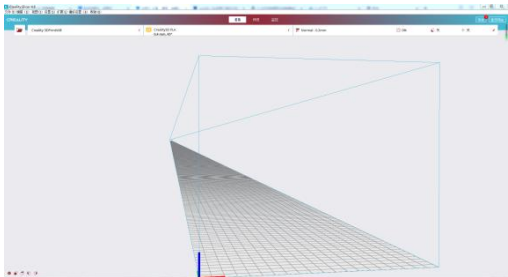
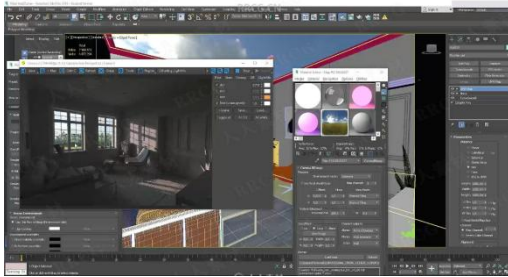
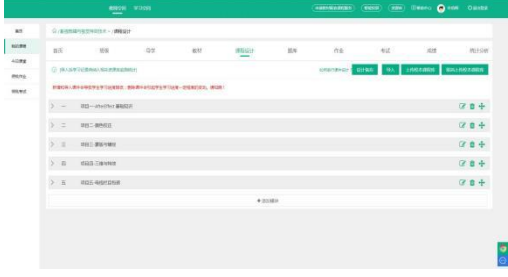

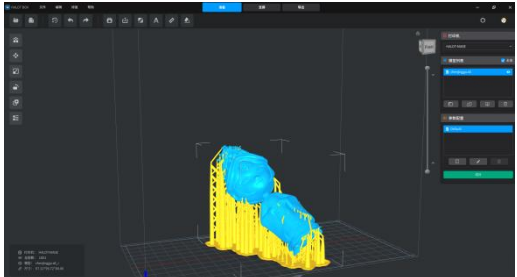


教案 23： 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

任务 7 3D 打印输出

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办 动漫衍生产品设计 任务 7：3D 打印输出
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时
授课地点	3D 打印实训室	授课形式	理实一体化
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材： (1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版； (2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>		
八、教学分析			
教学内容	<p>本节课学习闽剧角色文创产品设计项目中的任务 7-3D 打印输出，通过对角色造型三维设计与动作设计后的模型进行 3D 打印制作。运用 CREALITY 切片设置、PLA 材料打印、支撑件去除与打磨等功能，使学生在项目实践中学会 3D 打印的使用方法与应用技巧，从而使得闽剧角色文创手办制作完成。</p> <p>项目中需要实现切片的标准参数设置、打印材料的选择、打磨技巧的运用，在授课过程中培养学生独立思考、自主学习的能力和精益求精的工匠精神。</p>		
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备： (1) 学生在学习本课程之前已完成《三维动画创作》课程的学习，学生掌握了三维模型的制作方法； (2) 学生能完成三维建模、stl 打印文件转换。</p> <p>2、尚不足： (1) 对 3D 打印的中期设置、后期打磨与精雕还不够了解； (2) 学生对于真实的项目案例掌握程度不足，对项目中整体知识技能的综合应用较为迷茫，无从下手，在项目总体规划性、实施规范性上了解不够，不具备 3D 打印的技能。</p>	<p>学生知识和技能基础</p> <p>三视图转换 20% 三维建模 50% 造型设计 30% stl转换 10% 真实项目 0%</p>

学情分析	认知和实践能力	<p>1、已具备：</p> <p>(1) 在实训过程中运用教具、模拟仿真软件等实现案例剖析非常熟悉；</p> <p>(2) 熟练使用信息化教学平台。课前预习、投票、词云等，课中记录学习过程、互动、评价评分、课后总结拓展，提交项目任务都非常熟悉；</p> <p>(3) 学生实践动手能力较强。</p> <p>2、尚不足：</p> <p>(1) 思考分析能力有待提高。</p>	
	学习特点	<p>1、本课程通过地方闽剧院闽剧推广的真实项目案例分解任务，采用“小组分工与互评”的形式让学生自主评价、自我订正。</p> <p>2、有利于学生更好的掌握技能实践，培养学生独立思考、相互配合的协同精神和精益求精的工匠精神。</p> <p>3、创造性处理问题的方法，还需提升。</p>	
教学目标	知识目标	<p>1、掌握 Halot Box 切片标准化参数设置方法与技巧；</p> <p>2、掌握去除支撑件与成品打磨的方法。</p>	
	能力目标	<p>1、解决 3D 打印常见问题的能力；</p> <p>2、具备 3D 打印与打磨细化的能力。</p>	
	素质目标	<p>1、培养学生文化自信、技能自信；</p> <p>2、培养学生从“理念-设计-要素-落地”的工程思维；</p> <p>3、培养学生严谨细致、精益求精的工匠精神。</p>	
教学重点	Halot Box 切片标准化参数设置方法	解决策略	<p>1、课前通过预习教学资源库提前上传的授课案例</p> <p>2、课中讲解不同参数设置对于模型的影响、使学生了解影响切片设置的参数</p>
教学难点	支撑件去除与成品打磨的方法	解决策略	<p>1、通过真实的企业项目，让学生在中学、学中做。</p> <p>2、参照“1+X”注塑模具模流分析及工艺调试职业技能等级标准，正确的选用修模工具</p>

二、教学策略

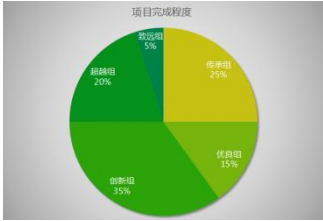
<p>教学理念</p>	<p>以学生为主体，教师为主导，实践为主线的教学理念开展教学，以地方闽剧院传统闽剧文化宣传为载体创设学习情境，设计教学任务，以切片设置、材料选择在 3D 打印中的运用开展理实一体化教学。</p>																
<p>教法</p>	<p>问题驱动法、案例教学法、协作教学法、理实一体教学法、线上线下混合式教学</p>																
<p>学法</p>	<p>自主探究法、小组和做法、课堂讨论法、比较学习法</p>																
<p>教学环境</p>	<p>3D 打印实训室、3D 打印机、分组式教学</p>																
<p>教学资源</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <p>Creality Slicer 软件</p>  <p>3Ds Max 软件</p>  <p>一体化教学资源库</p>  <p>3D 打印实训室</p> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <p>HalotBox 切片软件</p>  <table border="1" style="margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th>组别</th> <th>人数</th> <th>占比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>组A组</td> <td>11</td> <td>20.34%</td> </tr> <tr> <td>组B组</td> <td>12</td> <td>25.59%</td> </tr> <tr> <td>组C组</td> <td>13</td> <td>38.17%</td> </tr> <tr> <td>组D组</td> <td>14</td> <td>14.89%</td> </tr> </tbody> </table> <p>告小组投票数</p>  <p>虚拟现实视频平台</p>  <p>互动教学实施投屏系统</p> </div>	组别	人数	占比	组A组	11	20.34%	组B组	12	25.59%	组C组	13	38.17%	组D组	14	14.89%
组别	人数	占比															
组A组	11	20.34%															
组B组	12	25.59%															
组C组	13	38.17%															
组D组	14	14.89%															

三、教学流程



四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图	
课前 (练、测)					
课前	预习新课 (3天前)	1、发布预习资料; 2、设置讨论区进行答疑。	1、在学习平台发布预习任务, 包含3个微课(3D打印机系统结构与控制系统、3D打印云芯片与切片技术、工艺品常见打磨方法)。 2、布置手办3D打印相关课前小项目, 并请学生分组完成。	1、通过学习平台接收教师发布的预习任务, 完成相关微课与课件的预习。 2、在平台上将完成的项目拍照上次。	使用在线学习平台, 学生课前预习相关微课, 熟悉课中需要的知识点与功能配置方法, 完成课前小项目, 为课中学习做准备。
	交流分析 (1天前)	分析学生预习进展与课前习题完成情况, 微调课中教学内容。	1、在学习平台的讨论区开展讨论, 和学生进行有效沟通。 2、通过学生课前小项目完成情况及预设计方案在线讨论的问题, 了解学生知识点掌握情况。	与教师、同学在线交流预习情况、小项目完成情况, 讨论学习疑问。	教师通过分析学生预习情况, 项目完成程度, 提前明确学生知识的薄弱点, 微调教学内容。

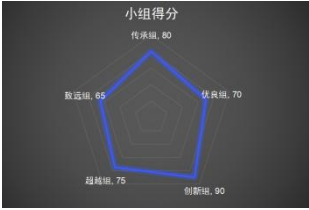
				
--	--	--	---	--

课中（知、探、学、思、评）

课中	导入任务 (5分钟)	引出项目需解决的问题，明确任务目标。	<p>1、在学习平台上上课签到；</p>  <p>2、开门见山：在学习平台中，通过“词云”展示课前小项目中遇到的问题及讨论结果；</p> 	<p>1、使用在线学习平台进行课堂签到。</p>  <p>2、了解项目7任务目标,思考如何成功的完成手办模型的打印。</p> 	<p>使用在线学习平台进行课堂签到。</p> <p>翻转课堂，以学生为中心，让学生发现问题、解决问题。</p> <p>结合全景动画、项目实操总结项目要素，激发学生兴趣。</p>
	讲授新课 (10分钟)	展示任务需求，发现问题，解决问题，培养工程思维。	<p>切片与支撑知识点讲解：</p> <p>1、层厚：即每层固化面的厚度，层厚越小，Z轴精度越高，当然打印时间也是倍数增长 层厚的可设置范围为推荐为0.025-0.1。</p> <p>2、曝光时间：曝光时间即每一层被紫外光照射固化的时间。</p> <p>3、底层曝光时间：底层曝光时间一般为普通层曝光的15倍-20倍时间，需要让底层尽可能好的粘在平台上，避免模型脱落甚至直接打印在离型膜上粘不起来。</p> <p>4、底层曝光层数：底层数推荐3-5层，视模型打</p>	<p>1、掌握切片设置与支撑设置中的关键参数,对比模型中存在的问题提出解决方案。</p> <p>2、各小组相互评价,找到各自模型中存在的问题,由评价最高的小组成员上台演示其完成项目的流程。</p>  <p>3、得分较高的小组代表讲解打印人物角色的流程:上升平台、调平操作、倒入</p>	<p>通过教师对于任务要点的讲解,明确任务需求与课前项目中的不足,不断完善。</p> <p>通过分组讨论的方式进行规划设计,依照由下至上的顺序完成讨论汇报,帮助学生更好地理解重点,并提高课</p>

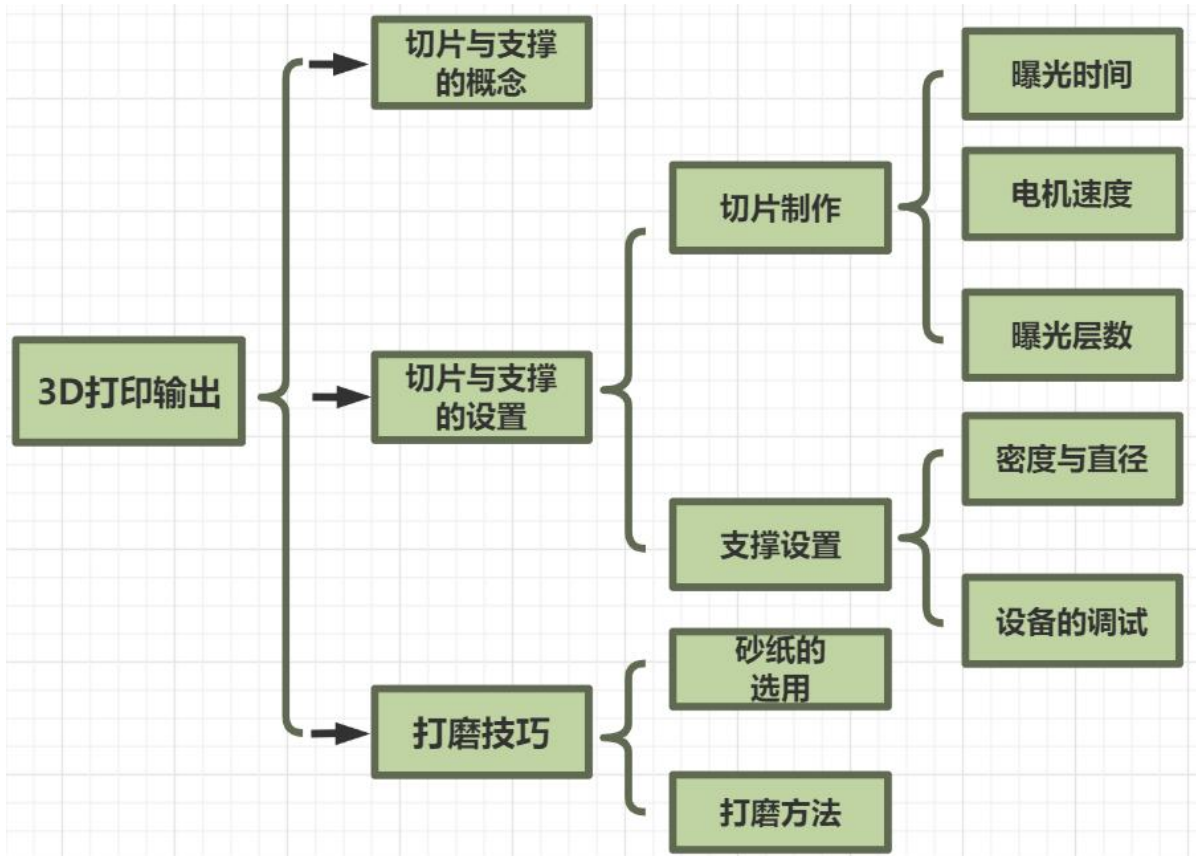
			<p>印中产生的拉拔力来决定，力越大，层要越厚。 切片参数：</p>  <p>5、支撑密度：即打印机支撑件的数量的多少。 6、上端直径：支撑件与模型接触面的直径，直径越大支撑件对模型的支撑力越强。 支撑设置：</p>  <p>7、结合“1+X”增材制造模型设计（中级）的考核要点，讲解 3D 打印输出中的要点。</p> <p style="text-align: center;">增材制造模型设计 职业技能等级证书标准</p> <p style="text-align: center;">标准代码：460031 (2021年2.0版)</p> <p style="text-align: center;">表2 增材制造模型设计职业技能标准（中级）</p> <table border="1" data-bbox="624 1281 963 1464"> <thead> <tr> <th>工作领域</th> <th>工作任务</th> <th>职业技能要求</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">3.1 模型优化</td> <td>3.1.1 模型优化</td> <td>3.1.1 能对模型进行简单的拓扑优化。</td> </tr> <tr> <td>3.1.2 模型修复</td> <td>3.1.2 能利用软件进行模型的自动修复。</td> </tr> <tr> <td>3.1.3 模型修整</td> <td>3.1.3 能对不合理的部分进行局部修整。</td> </tr> <tr> <td rowspan="5">3.2 3D打印参数设置</td> <td>3.2.1 打印前准备</td> <td>3.2.1 能选择打印所需材料、清理基材、磨刀等。</td> </tr> <tr> <td>3.2.2 打印平台调平</td> <td>3.2.2 能操作工业级3D打印设备所需的辅助装置。</td> </tr> <tr> <td>3.2.3 打印设备检查</td> <td>3.2.3 能调平工业级3D打印设备打印平台。</td> </tr> <tr> <td>3.2.4 打印设备校准</td> <td>3.2.4 能完成功率校准、气路准备、添加粉末及耗材等。</td> </tr> <tr> <td>3.2.5 打印设备维护</td> <td>3.2.5 能运用相关软件进行零件在虚拟打印。</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">3.3 3D打印参数设置</td> <td>3.3.1 打印参数设置</td> <td>3.3.1 能正确输入打印模型参数。</td> </tr> <tr> <td>3.3.2 打印参数设置</td> <td>3.3.2 能正确设置打印机的打印参数。</td> </tr> <tr> <td>3.3.3 打印参数设置</td> <td>3.3.3 能正确设置模型参数。</td> </tr> <tr> <td>3.3.4 打印参数设置</td> <td>3.3.4 能正确设置打印工艺参数。</td> </tr> </tbody> </table>	工作领域	工作任务	职业技能要求	3.1 模型优化	3.1.1 模型优化	3.1.1 能对模型进行简单的拓扑优化。	3.1.2 模型修复	3.1.2 能利用软件进行模型的自动修复。	3.1.3 模型修整	3.1.3 能对不合理的部分进行局部修整。	3.2 3D打印参数设置	3.2.1 打印前准备	3.2.1 能选择打印所需材料、清理基材、磨刀等。	3.2.2 打印平台调平	3.2.2 能操作工业级3D打印设备所需的辅助装置。	3.2.3 打印设备检查	3.2.3 能调平工业级3D打印设备打印平台。	3.2.4 打印设备校准	3.2.4 能完成功率校准、气路准备、添加粉末及耗材等。	3.2.5 打印设备维护	3.2.5 能运用相关软件进行零件在虚拟打印。	3.3 3D打印参数设置	3.3.1 打印参数设置	3.3.1 能正确输入打印模型参数。	3.3.2 打印参数设置	3.3.2 能正确设置打印机的打印参数。	3.3.3 打印参数设置	3.3.3 能正确设置模型参数。	3.3.4 打印参数设置	3.3.4 能正确设置打印工艺参数。	<p>树脂、软件设置。</p>  <p>4、得分较高的小组在学习平台上获取本组该环节得分。</p>  <p>5、聆听教师点评 3D 打印的要素，纠正操作过程中存在的问题，理解本次任务的设计方案与重点。</p>	<p>堂参与度，培养协作精神。</p> <p>切片设置与支撑的参数化设置是 3D 打印中学生的易错点，重点点评。</p> <p>以“1+X”增材制作模型设计(中级)职业技能等级标准为参照，引导学生工程思维</p>
工作领域	工作任务	职业技能要求																																	
3.1 模型优化	3.1.1 模型优化	3.1.1 能对模型进行简单的拓扑优化。																																	
	3.1.2 模型修复	3.1.2 能利用软件进行模型的自动修复。																																	
	3.1.3 模型修整	3.1.3 能对不合理的部分进行局部修整。																																	
3.2 3D打印参数设置	3.2.1 打印前准备	3.2.1 能选择打印所需材料、清理基材、磨刀等。																																	
	3.2.2 打印平台调平	3.2.2 能操作工业级3D打印设备所需的辅助装置。																																	
	3.2.3 打印设备检查	3.2.3 能调平工业级3D打印设备打印平台。																																	
	3.2.4 打印设备校准	3.2.4 能完成功率校准、气路准备、添加粉末及耗材等。																																	
	3.2.5 打印设备维护	3.2.5 能运用相关软件进行零件在虚拟打印。																																	
3.3 3D打印参数设置	3.3.1 打印参数设置	3.3.1 能正确输入打印模型参数。																																	
	3.3.2 打印参数设置	3.3.2 能正确设置打印机的打印参数。																																	
	3.3.3 打印参数设置	3.3.3 能正确设置模型参数。																																	
	3.3.4 打印参数设置	3.3.4 能正确设置打印工艺参数。																																	
<p>原理讲解 (5分钟)</p>	<p>讲解 3D 打印输出中的中的重点——Halot Box 切片标准化参数设置方法。</p>	<p>1、结合设计方案与小组分享情况，指出学生对 3D 打印中参数设置与机器调平技能的不足。</p>  <p>2、将各小组课前项目的完成度进行对比，达到对</p>	<p>1、了解学习薄弱点。 2、跟随教师讲解，通过优秀案例与视频回顾 3D 印刷输出的要素。 3、在学习平台上完成随堂练习，了解知识点掌握情况。</p> 	<p>切片参数与支撑设置在 3D 打印输出中为教学重点，采用自主式发现问题、解决问题、虚拟效果等演示，突破重点，为任务实训打好知识基础。</p>																															

			<p>比与启示的效果。</p> <p>3、运用虚拟现实操作平台，进行打印流程与效果演示。</p>  <p>4、在学习平台上发起切片参数与支撑设置相关随堂练习，平台给出自动评分，并讲评。</p>	<p>4、聆听教师讲评结合自身项目完成情况进一步理解相关知识点。</p> <p>5、整理明确设计方案。</p>	<p>运用学习平台的数据、随堂练习等方式及时检验学生掌握情况，获取学生学习反馈。</p>
<p>操作实践 (35分钟)</p>	<p>学生分组进行切片操作、支撑设置，教师指导，讲解打磨工艺。</p>	<p>1、下发实验任务，按照教师提出的要求，完成项目。</p>  <p>2、指导学生分组实验，解答实验疑问，请个别学生上台制作。</p>  <p>3、对于多组存在的实践项目性问题，在实验过程中集中讲解、演示，一般问题集中于切片参数的设置、支撑设置、手动支撑的添加。</p>	<p>1、按照分组，通过操作实验教具或使用支撑设置软件实现线上或线下练习。</p>  <p>2、节约能源，手办完整部分的打磨工艺</p>  <p>3、项目过程中思考方法于结果，并对存在的问题进行讨论、总结与分析。</p> <p>4、实验完成后整理教具，安放好实验设备。</p>		<p>运用项目实操、项目对比、自主探索达到更好的启示效果。</p> <p>支撑件去除与成品打磨的方法为本次课难点，对于共性问题，通过讲解、演示及时解决。</p>

	<p>成果汇报 (15分钟)</p>	<p>分小组汇报项目实训结果，生生互评实训得分，教师着重进行项目创意讲解。</p>	<p>1、组织各组学生上传本组参数设置截图至学习平台中，并予以点评。 2、请学生参照知名设备制造厂商参数设置标准，在学习平台上给各组分享情况评分。</p> <p><small>CINQUALTY 3D打印机关于打印的参数设置</small></p> <p>一、设置参数：HALOT MAGE 二、打印参数： 1. 1.1 设置切片厚度：0.1mm 2. 2.1 切片间距：0.1mm 3. 3.1 切片速度：100mm/s 4. 4.1 切片速度：100mm/s 5. 5.1 切片速度：100mm/s 6. 6.1 切片速度：100mm/s 7. 7.1 切片速度：100mm/s 8. 8.1 切片速度：100mm/s 9. 9.1 切片速度：100mm/s</p> <p>3、针对小组分享情况，重点讲解在3D打印输出中的参数设置，包括切片设置、支撑设置、支撑添加、模型角度调整等。</p>	<p>1、分享本组项目成果与心得。 2、在学习平台上给其他小组评分。 3、聆听教师讲解，进一步理解职业技能等级标准与实际案例相结合的要点。</p>	<p>通过小组分享、生生互评、教师点评引导，加深理解，查缺补漏，强调重点。</p>
	<p>总结（10分钟）</p>	<p>任务考核，总结强调课程要点。</p>	<p>1、结合方案设计、实训结果、课堂实操、实验环境整理等情况，给出本次课程各小组得分情况，鼓励得分高与相对低的小组。</p> <p></p> <p>2、总结项目情况，着重讲解切片参数、支撑设置、打孔手法等内容。 3、置课后打磨手办任务，订正实施方案，完成相关知识点复习。 4、强调劳动教育，要求在实训结束后整理实验环境。</p>	<p>1、知晓课程得分，了解学习薄弱点。 2、在教师点评中回顾实训过程，进一步领会知识技能重难点，明确课后复习要点。 3、了解课后任务与要求。 4、整理实验环境。</p>	<p>梳理、总结实验过程与存在的问题，加深学生的理解。</p>
课后（拓）					
<p>课后</p>	<p>巩固拓展 (1天内)</p>	<p>在学习平台及时补充课程资源，及时解决复习问题，巩固知识。</p>	<p>1、上传本次课堂视频，便于学生在线复习与自学。 2、参与学生讨论，回答学生疑问，过程中提醒学生仔细阅读职业技能等</p>	<p>1、通过学习平台回看课程视频，复习课程内容，成课后作业。</p>	<p>及时补充微课资源，帮助学生及时巩固课堂知识。 在线讨论、答</p>

		<p>级标准与项目概要。</p>  <p>2、完善闽剧角色手办打印与制作，布置课后打磨、上色任务</p> <p>课后作业：重新打印闽剧角色手办并打磨上色</p> <p>个人作业 提交截止时间：23/05/21 21:51-23/06/06 00:00 满分：100分 查看 允许随时提交</p> <p>依照以下要点完成：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 重新对“陈靖姑”形象进行切片制作、支撑设置 (2) 使用由粗至细的砂纸进行打磨操作 (3) 使用符合“正旦”角色定位的色调给角色进行上色 	 <p>2、课后申请进入实验室练习技能,掌握3D打印的要点,打磨上色的技巧,并与教师、讨学习疑问。</p>	<p>疑,不留知识盲点、弱点。</p>
--	--	--	---	---------------------

五、板书设计



六、课程思政

- 一、本课程通过闽剧团闽剧文化传承的真实项目案例为分解任务，助力传统文化的发展。
- 二、本项目采用“小组分工与互评”的形式让学生自主评价、自我订正，有利于学生更好的掌握技能实践，从三维模型到手办落地，体现了手艺人细致严谨的工匠精神。
- 三、培养学生“理念-设计-要素-落地”的工程思维。
- 四、通过真实项目案例传承传统文化，培养学生文化自信，技能自信。

七、教学评价

为保障学生始终积极参与教学环节，本次课程采用全程式考核评价，将线上考核与线下考核相结合，通过多维化的考核模式，从不同的角度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力、创新实践能力的培养情况。本次课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	掌握 3D 打印的技法	依据网络规划设计方案与分享结果评分。	25%
2		掌握去除支撑件与成品打磨的方法	生生互评、老师评价实操结果，课堂评分。	25%
3	技能目标	解决 3D 打印常见问题的能力	随堂练习，平台自动评分。	10%
4		具备 3D 打印与打磨细化的能力	课后作业批改，依据配置得分点评分。	20%
5				
6	素质目标	培养学生文化自信、技能自信	组织分组讨论，给予讨论评分。	并入第 1 点计算
7		培养学生从“理念-设计-要素-落地”的工程思维	依据方案设计、实操结果评分。	10%
8		培养学生严谨细致、精益求精的工匠精神	项目的修改与完善程度，成品的完成度。	10%

八、特色创新

一、本课程采用地方闽剧院闽剧推广的真实项目案例分解任务与活跃教材内容相结合，不拘泥与单一的形式，合理利用教学资源。



二、项目案例在效果实现上依照 1+X 增材制作模型设计职业技能等级标准进行设置。

增材制造模型设计

职业技能等级证书标准

标准代码：460031

(2021 年 2.0 版)

表2 增材制造模型设计职业技能标准（中级）		
工作领域	工作任务	职业技能要求
3.3 打印模型处理与参数设置	3.3.1 模型优化	3.3.1.1 能对模型进行简单的简化优化。 3.3.1.2 能利用软件进行模型的自动修复。 3.3.1.3 能对切片策略进行合理调整。 3.3.1.4 能在模型模型基础上进行整体优化。
	3.3.2 打印准备	3.3.2.1 能选择打印产品所需耗材、清理耗材、削刀等。 3.3.2.2 能操作工业级3D打印设备并打印。 3.3.2.3 能操作工业级3D打印设备打印平台。 3.3.2.4 能完成切片设置、气泵清洗、添加粉末及耗材等。 3.3.2.5 能按照设备要求打印零件或模型打印。
	3.3.3 打印后处理	3.3.3.1 能正确录入打印模型数据。 3.3.3.2 能正确设置打印模型打印参数。 3.3.3.3 能正确打印模型数据。 3.3.3.4 能正确设置打印平台参数。
	3.3.4 打印后处理	3.3.4.1 能正确设置打印模型数据。 3.3.4.2 能正确设置打印模型打印参数。 3.3.4.3 能正确打印模型数据。 3.3.4.4 能正确设置打印平台参数。

三、小组分工与互评，让学生自己发现问题解决问题，更体现“以学生为主体”。



九、教学反思

教学成效：

采用线上预习、项目实训等培养学生技能实施规范；通过课前手办打印任务、课中切片设置等问题呈现，引导学生对任务需求进行深入探究，培养自我发现、自我改正意识；通过视频、案例、实验教具等形式呈现 3D 打印的基本流程，突破教学重难点，培养规范意识和精益求精的工匠精神。

不足之处：

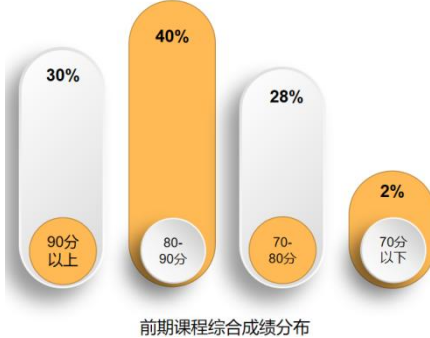
在教学过程中发现少数学生对模型的打磨技巧等掌握不熟练，后续考虑适当增加相应知识点内容的实训练习。

改进措施：

通过多元信息化手段和开放的实训室，学生课后可以远程向管理员申请进入实训室，结合学习平台资源，自主完成相关实验。教师通过学生的线上预习情况、课后巩固情况，进一步了解学情，确定教学策略。

教案 24： 综合实训 3 立体类闽剧手办动漫衍生产品设计

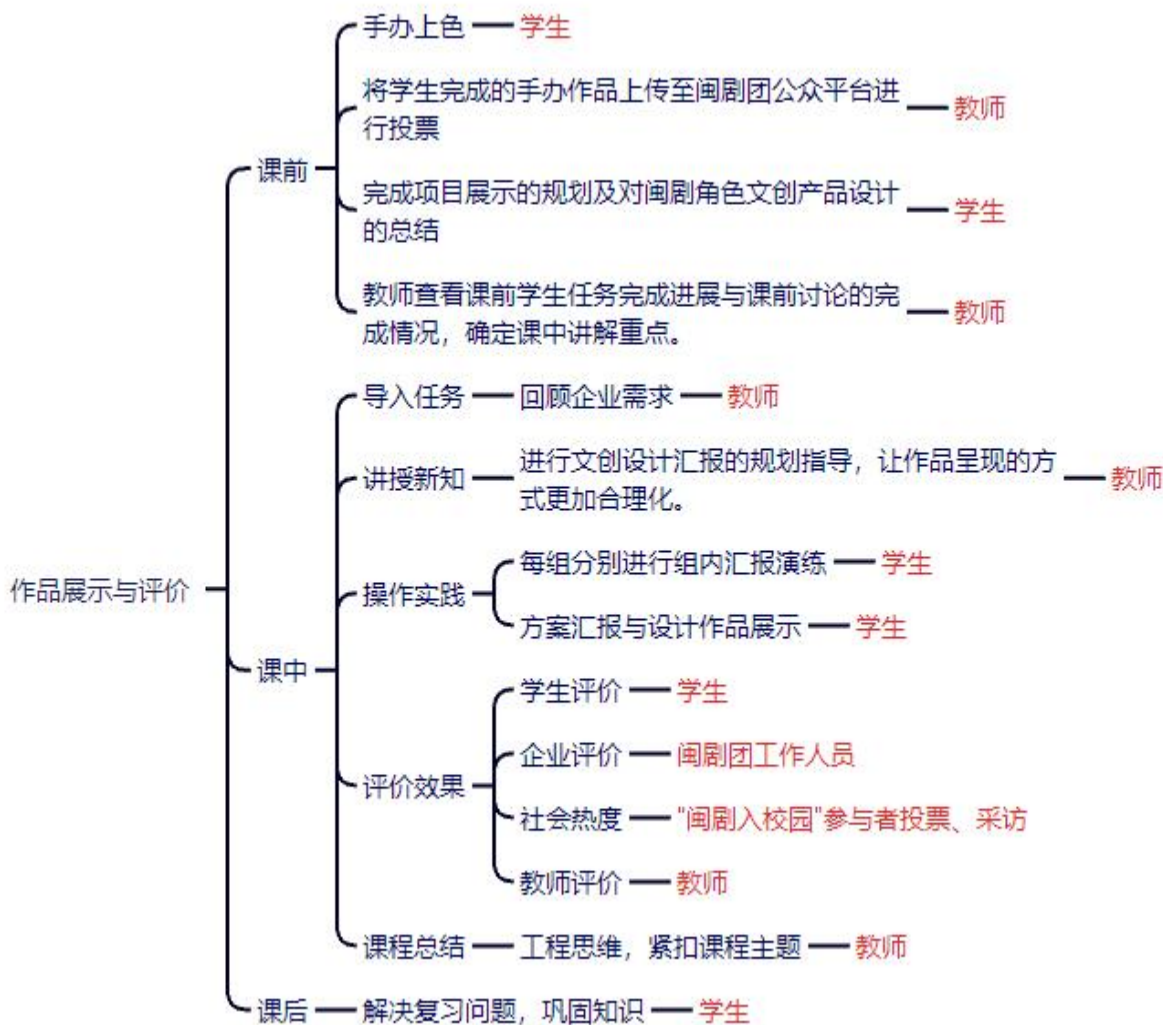
任务 8 作品展示与评价

课程名称	动漫衍生产品设计	授课内容	综合实训 3 立体类闽剧手办 动漫衍生产品设计 任务 8：作品展示与评价										
授课班级	2021 级动漫制作技术	授课课时	2 课时										
授课地点	动漫实训室	授课形式	理实一体化										
参考教材	<p>1、主教材：“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材《影视动漫衍生产品设计》，陈爱玲、陈希玲、宋书魁、崔淼、陈立博、赵然，海洋出版社</p> <p>2、参考教材：</p> <p>(1) 职业教育“十三五”艺术设计规划教材《动漫角色场景与衍生品设计》，盛萍，人民邮电出版社出版；</p> <p>(2) 校本活页式教材《动漫衍生产品设计》</p>												
二、教学分析													
教学内容	<p>本节课是闽剧角色文创产品设计项目中的任务 8：作品展示与评价。由于前期接受闽剧团委托，通过前期研学、元素提取、草图绘制、三视图绘制、三维建模、3D 打印、手办上色等步骤，完成了各项学习任务，采用“小组分工与协作”的形式，让学生分组完成作品制作的全过程。</p> <p>学生在前期学习过程中，已经完成了手办的制作，并将作品上传到闽剧团公众号进行推广，在课堂上分别通过作品展示、学生互评、企业评价和社会热度（“闽剧进校园”活动现场投票、采访）和教师评价各个环节，对学生作品进行全面综合评价。本节课标志着整个项目的完成，主要培养学生语言表达能力、团队协作能力以及分析评价的能力。</p>												
学情分析	知识和技能基础	<p>1、已具备： 大部分学生经过前面七个任务的学习，已经基本掌握草图、三视图绘制、三维建模、3D 打印的基本流程及方法。</p> <p>2、尚不足： (1) 部分学生三维建模布线不规范 (2) 部分学生 3D 打印支撑设置不合理 (3) 大部分学生手绘功底较差，手办上色较为粗糙</p>	 <p>前期课程综合成绩分布</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>分数段</th> <th>占比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90分以上</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>80-90分</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>70-80分</td> <td>28%</td> </tr> <tr> <td>70分以下</td> <td>2%</td> </tr> </tbody> </table>	分数段	占比	90分以上	30%	80-90分	40%	70-80分	28%	70分以下	2%
分数段	占比												
90分以上	30%												
80-90分	40%												
70-80分	28%												
70分以下	2%												

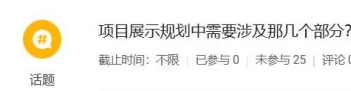
	认知和实践 能力	<p>1、已具备： 学生能运用信息化手段，对于在教学平台上课前预习、课中参与教学过程（例：互动投票、参与话题讨论等）、课后提交项目作业等步骤非常熟悉。</p> <p>2、尚不足： 学生实践操作能力较强，但思考分析评价作品的能力有待加强。</p>	<p>学生实践综合能力分析</p> <table border="1"> <caption>学生实践综合能力分析数据</caption> <thead> <tr> <th>能力类别</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>挖掘优秀传统文化能力</td> <td>58%</td> </tr> <tr> <td>作品展示与汇报能力</td> <td>45.50%</td> </tr> <tr> <td>3D打印能力</td> <td>78.10%</td> </tr> <tr> <td>三维建模能力</td> <td>75.50%</td> </tr> <tr> <td>绘制三视图能力</td> <td>80.20%</td> </tr> <tr> <td>设计IP形象能力</td> <td>85.30%</td> </tr> </tbody> </table>	能力类别	百分比	挖掘优秀传统文化能力	58%	作品展示与汇报能力	45.50%	3D打印能力	78.10%	三维建模能力	75.50%	绘制三视图能力	80.20%	设计IP形象能力	85.30%
能力类别	百分比																
挖掘优秀传统文化能力	58%																
作品展示与汇报能力	45.50%																
3D打印能力	78.10%																
三维建模能力	75.50%																
绘制三视图能力	80.20%																
设计IP形象能力	85.30%																
	学习特点	<p>1、学生具有较强的信息化手段使用能力，善于使用网络搜索引擎查找学习资源；</p> <p>2、部分学生自学能力较强，组长善于组织小组成员共同讨论学习，具有一定的分析解决问题的能力，团队协作能力较强；</p> <p>3、个别同学畏难情绪严重，虽能完成任务，但对团队的依赖性较大，独立分析和操作能力弱，自学能力不强。</p> <p>4、通过分组的方式，学生乐于竞争、乐于合作、集思广益。</p>	<table border="1"> <caption>学习特点饼图数据</caption> <thead> <tr> <th>学习特点</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>乐于竞争</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>部分组员依赖性强</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>缺乏综合性规划</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>信息化手段使用能力</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>	学习特点	百分比	乐于竞争	15%	部分组员依赖性强	10%	缺乏综合性规划	5%	信息化手段使用能力	70%				
学习特点	百分比																
乐于竞争	15%																
部分组员依赖性强	10%																
缺乏综合性规划	5%																
信息化手段使用能力	70%																
教学目标	知识目标	<p>1、理解展示汇报的内容及呈现方式；</p> <p>2、熟悉分析和评价作品的标准及方法。</p>															
	能力目标	<p>1、掌握展示和评价作品的的能力。</p> <p>2、掌握宣传推广的方法，弘扬非遗文化。</p>															
	素质目标	<p>1、培养学生分析及解决问题能力；</p> <p>2、培养学生语言表达、沟通交流和团队合作能力；</p> <p>3、培养学生文化传承的情怀，以及精益求精的工匠精神。</p>															
教学重点	设计作品、设计展板、手办作品展示，组团队代表进行汇报，并进行多元评价	解决策略	<p>1. 通过展示和评价环节，鼓励学生勇于自我展示和互相评价作品。</p> <p>2. 课前通过闽剧团公众号发布 IP 形象投票，了解宣传推广的方法，课中老师讲解方法并指导学生操作。</p>														
教学难点	通过设计闽剧角色文创产品，解决企业需求，传承非遗文化。	解决策略	通过项目化演练，让学生在“做中学、学中做”，并适当进行课程思政。														

二、教学策略

教学理念	<p>1、本项目以“导入任务、讲授新知、操作实践、评价效果、课堂总结”五步模式，开展技能化教学。坚持“立德树人，扎根时代生活，遵循美育特点，弘扬中华美育精神”，实现中华民族伟大复兴。将科学精神、工程思维和培养核心素养贯穿在项目教学全过程中。</p> <p>2、本任务旨在提升学生团队协作能力，加强学生表述能力，提升学生作品汇报的能力；并通过同学间互相讨论、互相打分，引导学生当主意识；通过听取企业导师的专业点评，提升学生专业素养，并从中提升对市场真实需求的认知。简要阐述习总书记对传承民族文化的指导，提升学生思想政治意识。通过本任务的学习，培养学后创新意识和分析问题、解决问题的能力。</p>
教法	<p>1、问题呈现法:通过项目报告中的问题呈现，引导学生对项目展示提案的进行深入探究，培养学后独立思考、探究的能力。</p> <p>2、讨论式教学法:根据项目展示设计和项目汇报方案书进行讨论，以任务讨论的过程，提前明确学习知识的薄弱点，微调教学内容。</p> <p>3、任务驱动法:围绕项目展示与提案的任务展开学习，以任务的完成结果检验和总结学习过程等，改变学生的学习状态，使学生主动建构探究、实践、思考、运用、解决的学习体系。</p>
学法	<p>1、探究学习法:在实践的过程中，探究项目展示过程中的疑难点，主动回顾上课教师讲授的重点，培养自主探究、解决问题的精神。</p> <p>2、小组合作法:在项目实施过程中，利用项目化真实联动，开展项目完整化和合理分工的团队合作精神，提升学后学习积极性。</p>
教学环境	动漫实训室、分组式教学
教学资源	<p>1、省级精品在线开放课程和资源库的教学资源；</p> <p>2、1+X 文创产品数字化设计职业技能等级证书；</p> <p>3、教师团队的科研课题：非物质文化视野下闽剧与文创产品融合创新的研究与实践；</p> <p>4、问卷星、课堂派、腾讯课堂、极域网平台、智慧职教等资源。</p>
<h2>三、教学流程</h2>	

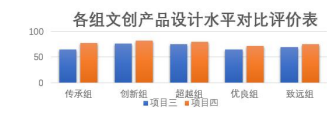
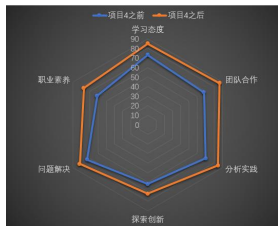


四、教学过程

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	技术运用及设计意图
课前（练、测）				
课前	课前准备 （3天前） 1、完成手办上色 2、完成项目展示的规划及对闽剧文创产品设计的总结	1、在学习平台发布生成项目展示规划的相关教学资源，包含微课和课件。 2、布置课前讨论，话题：项目展示规划中需要涉及那几个部分？  3、要求学生对本项目设计进行总结归纳。	1、手办上色； 2、通过学习平台接收教师发布的微课和课件，完成项目展示展示的规划 3、思考教师发布的问题，完成课前讨论。 4、小组合作对本次项目设计所有素材进行整理设计展板	通过学习平台的任务布置，了解学生课程中的掌握情况，确定本次课的讲解重难点及时间安排。 对本项目闽剧文创产品设计知识点进行归纳总结

课前			4、在闽剧团公众号发布学生作品接受社会投票。		结，查缺补漏，加深印象。			
	交流分析 (1天前)	教师查看课前学生任务完成进展与课前讨论的完成情况，确定课中讲解重点。	1、在学习平台的讨论区开展关于闽剧文创产品的项目展示规划，和学生进行有效沟通。 2、通过学生课前文创产品设计项目展示完成情况及在线讨论的问题确定课堂讲授重难点。 3、教师带领几名学生代表到“闽剧进校园”活动现场展示手办作品及相关衍生品。	1、学习微课后，完成教师下发的项目展示规划。 2、与教师、同学在线交流项目展示的作业情况，讨论学习疑问。 与教师一同到“闽剧进校园”活动现场展示手办作品及相关衍生品。	教师通过项目展示作业的状况和讨论情况，提前明确学生知识的薄弱点，适当微调教学内容和教学手段。			
课中（知、探、学、思、评）								
课中	导入任务 (10分钟)	1、回顾闽剧团需求； 2、引出“第十届全国高校数字艺术设计大赛”比赛评分标准，明确本节课的授课内容及目标。 3、教师组织各组学生组长抽签，确定环节展示作品的顺序。	1、在学习平台上发起手势签到。		1、通过学习平台签到  2、学生了解“第十届全国高校数字艺术设计大赛”比赛评分标准，并对照评分标准，学会如何评价作品的优点和不足。 3、各组学生组长抽签，确定下一环节展示作品的顺序。	1、使用在线学习平台进行课堂签到。 2、老师明确作品的评价标准，使学生能在老师指引下，更有针对性地评价作品的优劣。		
			2、教师回顾闽剧团的需求；  3、教师通过讲解“第十届全国高校数字艺术设计大赛”比赛评分标准，让学生明确参赛作品评价的依据。 <table border="1" data-bbox="614 1675 965 1736"> <tr> <td>评分标准</td> <td>1. 创意新颖 (20%)</td> <td>2. 作品完成度 (30%)</td> <td>3. 制作质量 (20%)</td> </tr> <tr> <td>评分标准</td> <td>4. 团队协作 (20%)</td> <td>5. 作品展示 (10%)</td> <td>6. 答辩表现 (10%)</td> </tr> </table> 4、教师组织各组学生组长抽签，确定下一环节展示作品的顺序。	评分标准			1. 创意新颖 (20%)	2. 作品完成度 (30%)
评分标准	1. 创意新颖 (20%)	2. 作品完成度 (30%)	3. 制作质量 (20%)					
评分标准	4. 团队协作 (20%)	5. 作品展示 (10%)	6. 答辩表现 (10%)					

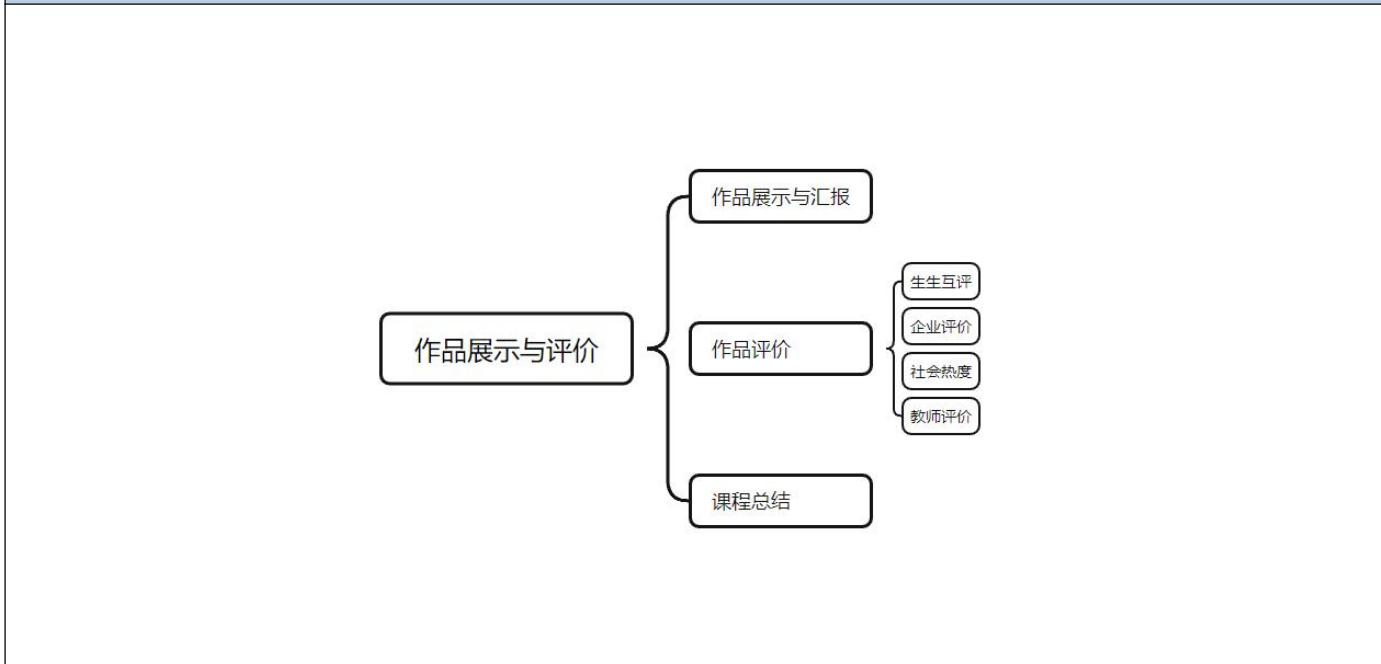
课 中	讲授新课 (20分钟)	<p>进行现场设计汇报的规划指导,让作品呈现的方式更加合理化。</p>	<p>1、让学生设计汇报方案培养学生项目作品呈现的规划能力; 2、让学生进行小组配合汇报展示,并要求学生小组合理分工。</p>	<p>1、现场与小组人员讨论并实施自己设计的产品展示规划。 2、小组分工进行汇报前准备,并指定好演讲汇报成员。 3、准备好汇报方案演讲稿。</p>	<p>聆听教师的讲解并确定实施产品的展示和规划。</p>																			
	操作实践 (35分钟) (重点)	<p>各组按抽签顺序进行方案汇报与作品展示</p>	<p>教师组织学生按抽签顺序展示作品并汇报制作心得。</p> 	<p>各组同学认真听取作品的展示汇报。</p>	<p>通过分组讨论汇报,帮助学生更好地锻炼语言表达能力,并提高课堂参与度。</p>																			
	评价效果 (15分钟) (重点)	<p>生生互评 企业评价 社会热度 教师评价</p>	<p>1、请学生在学习平台上根据评分标准选出自己认为设计得做好的手办作品;</p> <table border="1" data-bbox="614 1525 954 1675"> <thead> <tr> <th>评分指标</th> <th>内容</th> <th>分值</th> <th>分数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>作品创意</td> <td>设计是否有创新元素;是否与闽剧陈靖姑相关联</td> <td>30%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>制作质量</td> <td>三维建模是否出现造型穿帮;3D打印出来的模型是否完整</td> <td>30%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>艺术表现</td> <td>色彩搭配、造型设计是否符合闽剧陈靖姑形象特点</td> <td>30%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>作品规范</td> <td>设计是否符合文创产品设计的原理及流程</td> <td>10%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>2、请学生发表投票理由。 3、请企业教师评价; 4、闽剧团公众号公布社会层面的投票情况,并播放“闽剧入校园”现场采访。 5、校内教师评价。</p>	评分指标	内容	分值	分数	作品创意	设计是否有创新元素;是否与闽剧陈靖姑相关联	30%		制作质量	三维建模是否出现造型穿帮;3D打印出来的模型是否完整	30%		艺术表现	色彩搭配、造型设计是否符合闽剧陈靖姑形象特点	30%		作品规范	设计是否符合文创产品设计的原理及流程	10%		<p>1、在学习平台上投票并发表投票理由; 2、聆听企业导师、“闽剧入校园”参与人及教师评价</p>
评分指标	内容	分值	分数																					
作品创意	设计是否有创新元素;是否与闽剧陈靖姑相关联	30%																						
制作质量	三维建模是否出现造型穿帮;3D打印出来的模型是否完整	30%																						
艺术表现	色彩搭配、造型设计是否符合闽剧陈靖姑形象特点	30%																						
作品规范	设计是否符合文创产品设计的原理及流程	10%																						

	<p>课程总结 (10分钟) (难点)</p>	<p>梳理本项目学习的内容通过设计闽剧角色文创产品，解决企业需求，传承非遗文化。</p>	<p>1、教师总结项目四的制作过程，肯定大部分学生能力的提升，并点评各组学生的作品不足，展示班级学生综合素质增值对比情况，肯定大部分学生能力水平提升。</p> <table border="1" data-bbox="614 425 957 649"> <caption>班级学生综合素质增值对比表</caption> <thead> <tr> <th rowspan="2">维度/成绩</th> <th colspan="2">项目4前</th> <th rowspan="2">项目4后</th> <th rowspan="2">成绩增值</th> </tr> <tr> <th>输入成绩</th> <th>输出成绩</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>学习态度</td> <td>73</td> <td>85</td> <td></td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>团队合作</td> <td>68</td> <td>87</td> <td></td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>分析实践</td> <td>70</td> <td>85</td> <td></td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>探索创新</td> <td>62</td> <td>72</td> <td></td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>问题解决</td> <td>73</td> <td>82</td> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>职业素养</td> <td>61</td> <td>77</td> <td></td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>计算方式：成绩=班级维度成绩平均分/维度权重</p>  <p>2、引用习近平总书记对传承民族文化的指导，提升学生思想政治意识。</p>	维度/成绩	项目4前		项目4后	成绩增值	输入成绩	输出成绩	学习态度	73	85		12	团队合作	68	87		15	分析实践	70	85		15	探索创新	62	72		10	问题解决	73	82		9	职业素养	61	77		16	<p>学生聆听教师的评价，勇于接受老师的点评，了解自身综合评价对比情况，找到自身差距，了解扶植闽剧的计划，以便今后取得更大进步，更好地传播闽剧文化。</p> 	<p>鼓励学生勇于迎接挑战，努力提升自我的精神，增强学生的自信心，同时，达到课程思政的目的。</p>
维度/成绩	项目4前		项目4后		成绩增值																																					
	输入成绩	输出成绩																																								
学习态度	73	85		12																																						
团队合作	68	87		15																																						
分析实践	70	85		15																																						
探索创新	62	72		10																																						
问题解决	73	82		9																																						
职业素养	61	77		16																																						

课后（拓）

课后	<p>巩固拓展 (1天内)</p>	<p>项目四学习内容总结，明确闽剧角色文创产品设计的制作步骤，突出重难点。</p>	<p>教师组织学生完成课程内容满意度调查，以便教师接下来进一步改进教学过程。</p>	<p>学生参与课程内容满意度调查。</p>	<p>教师通过了解学生对课程内容的满意度，及时调整教学策略。</p>
----	------------------------------	---	--	-----------------------	------------------------------------

五、板书设计



六、课程思政

- 1、制作出闽剧角色文创产品设计，培养学生对社会和生活的责任感，加深保护民族文化、传承戏曲文化的认同感和使命感。
- 2、采用多元评价模式，鼓励学生完成作品进行组内自评、组间互相评价、企业评价、社会热度、教师评价等环节，鼓励学生勇于接受挑战，为了更好地推广闽剧，努力提升自身专业能力水平，为传播民族文化贡献自己的力量。
- 3、培养学生独立思考、相互配合的协同精神和精益求精的工匠精神。

七、教学评价

为保障学生始终积极参与教学环节，本节课程采用全程式考核评价，将线上考核与线下考核相结合，通过多维化的考核模式，从不同的角度了解学生对基础知识、方法、技能的掌握运用程度，跟踪学生综合运用能力、创新实践能力的培养情况。本节课程任务具体评价方式如下：

考核项	考核目标	考核内容	考核方式	考核权重
1	知识目标	熟悉闽剧角色文创产品设计的方法	依据学生作品完成情况评分。	30%
2		理解展示汇报的内容及呈现方式	通过学生自评、组间互评老师评价作品完成情况，进行多元点评及评分。	30%
		熟悉分析和评价作品的标准及方法		
3	能力目标	掌握展示和评价作品的的能力	学生上台展示作品，分享作品制作心得的情况。教师依据比赛评分标准，对各个作品进行评分。	20%
5	素质目标	培养学生分析及解决问题能力	依据分析评价作品情况评分。	并入第1点计算
6		培养学生语言表达、沟通和团队合作能力	组织分组讨论，根据讨论情况，给予评分。	20%
7		培养学生爱国情怀以及精益求精的工匠精神		

八、特色创新

- 1、本项目根据闽剧团的企业需求制作闽剧角色文创产品设计，不拘泥于传统的教材内容，鼓励学生自主创新，勇于接受挑战。
- 2、本次课给学生提供了展示自我和多元评价的机会，让学生积极参与讨论，及时发现问题解决问题，更体现“以学生为主体”的教学思路。

九、教学反思

教学成效：

采用线上预习、项目实训等培养学生技能实施规范，鼓励学生展示自己作品，通过多元评价方式，对学生作品进行综合评价，并引导学生分析和评价各组作品，及时发现自身不足和差距，培养自我发现、自我改正意识；通过教师课程总结，复习呈现闽剧角色文创产品设计的基本流程，突破教学重难点，培养规范意识和精益求精的工匠精神。

不足之处：

在教学过程中，发现少数学生在项目中起的作用不够明显，需要各组组长进一步明确每位学生的分工，进而提升每位学生的综合素质能力。

改进措施：

通过要求学生明确每位学生的分工，合理进行任务分配，保证每位同学在项目中的作用比较均衡。教师通过学生的课后复习巩固情况，进一步了解学情，调整教学策略。

最近一学期学生评教结果统计

福州英华职业学院教学评价结果(学生评)

2022-2023学年第二学期

教师：陈珍英

职称：副教授

所属部门：信息技术系

课程类型	一级指标	二级指标	满分	动漫衍生产品设计		三维动画		平均分
				参评人数	评价结果	参评人数	评价结果	
专业核心课	教学内容	讲课熟练，内容新颖，理实兼备，讲授内容学生容易掌握与理解，能结合专业发展最新动态和行业岗位要求，突出职业能力培养。	20.00	113	17.88	113	17.55	17.71
专业核心课	教学方法	讲课生动，有效合理应用现代教学技术辅助教学，有针对性地指导学生学习和思维方法传授，注重学生创新和实践能力的培养。	10.00	113	8.92	113	8.65	8.78
专业核心课	教学效果	学生接受程度高，课堂氛围好。通过课程学习，学生提高了相关的职业技能和职业素质，有助于培养学生实践能力和创新能力。	10.00	113	8.90	113	8.74	8.82
专业核心课	教学态度	不随意停课、缺课、调课，无提前下课现象。课堂上不做与教学无关的事，能及时对课堂秩序予以管理。	10.00	113	9.10	113	8.79	8.94
专业核心课	教学组织设计	课堂教学组织严密，时间安排合理，张弛得当。重难点突出、层次清晰，结构完整，学生参与积极性高。	10.00	113	8.88	113	8.88	8.88
专业核心课	师德师风	政治坚定，依法执教；文明理性，爱岗敬业；热爱学生，尊重学生；勤奋学习，业务精通；尊重他人，团结协作。	10.00	113	10.00	113	10.00	10.00
专业核心课	学术诚信	自觉学习并严格遵守国家有关法律法规和学校相关管理规定；树立诚信品质，遵循学术道德，保护知识产权；崇尚科学，勇于创新，努力提高自己的学业成绩和学术水平。	10.00	113	10.00	113	9.88	9.94
专业核心课	立德树人	拥护党的领导，贯彻党的教育方针，言论、思想正确；引导学生树立社会主义核心价值观；为人师表，爱岗敬业；紧扣课程性质，将“立德树人”渗透到备课、上课、辅导、实习、实训等教学环节。	10.00	113	10.00	113	10.00	10.00
专业核心课	教学态度	尊重学生人格，引导求异，关注学生，教师的语言准确、有激励性和启发性。教学能融入课程思政元素，发挥教书育人作用。	10.00	113	9.94	113	9.68	9.81
评价结果				113	93.63	113	92.18	92.87