

OBE 理念在职业院校《多媒体作品制作》课程实践中的应用探究

马兆卫

(江苏城乡建设职业学院, 江苏 常州 213147)

【摘要】本研究首先介绍了 OBE 理念的基本概念和核心要素, 强调了其注重学生学习结果、能力培养和实践导向的特点。然后结合多媒体作品制作课程的特点, 探讨了如何将 OBE 理念融入到课程教学中。通过预期成果设计、明确的学习目标和评估标准, 引导学生主动参与课程设计、制作过程, 并注重对学生实际能力的培养和评价。通过对学生学习成果和实践能力的评估, 发现学生在多媒体制作技能、团队合作等方面都取得了显著提升。同时, 学生的学习兴趣也得到了有效激发和提高。

【关键词】OBE 理念; 多媒体作品制作; 学习目标; 实践导向; 学生评估

一、研究背景

2024 年 AI 技术快速发展时期, 《多媒体作品制作》课程已成为数字媒体专业的重要课程之一。因此, 本研究旨在通过探究 OBE 理念在职业院校《多媒体作品制作》课程实践中的应用, 来促进课程教学的改革与提升。首先, OBE 理念是一种以学生为中心的教育理念, 注重培养学生的核心素养和实践能力, 符合现代职业教育的发展趋势。通过研究 OBE 理念在《多媒体作品制作》课程中的应用, 可以为我校提供一种全新的教学模式和课程改革思路, 有助于提升教学质量和培养学生的实际能力。

其次, 本研究对于完善职业院校《多媒体作品制作》课程体系具有一定的指导作用。通过分析课程现状和设计教学目标、内容, 结合 OBE 理念提出的任务驱动学习、项目驱动学习和实习实训结合模式, 可以有效地提高学生的学习积极性和实践能力, 促进课程改革和教学实践的创新。

二、OBE 理念与课程设计的关系

OBE (Outcome-Based Education) 是一种基于学生学习结果的教育理念, 其核心思想是通过设定清晰的学习目标和评估标准, 以学生的实际表现为导向, 促使学生达到预期的学习成果。在数字媒体艺术设计专业《多媒体作品制作》课程中, OBE 理念与课程设计密切相关。

首先, OBE 理念要求课程设计师从学生学习结果出发, 明确课程目标和预期学习成果^[1]。在《多媒

体作品制作》课程中, 课程设计应该围绕培养学生的动手能力、创造力和团队合作精神展开, 确保学生在课程学习过程中能够真正掌握相关技能和知识。

其次, OBE 理念强调学生的参与和自主学习, 课程设计需要注重激发学生的学习兴趣 and 积极性。在《多媒体作品制作》课程中, 可以采用项目驱动学习模式或任务驱动学习模式, 让学生通过实际的项目制作或任务完成来实践所学知识, 从而提高学习效果和成就感。

最后, OBE 理念强调持续的评估和反馈, 课程设计师需要通过多种方式对学生进行评估, 及时调整教学策略和课程内容, 确保学生的学习效果和能力持续提升。因此, 在《多媒体作品制作》课程中, 课程设计师应该设计多样化的评估方式, 包括项目展示、作品评比、实习实训等, 以全面评价学生的学习成果和发展情况。

综上所述, OBE 理念与课程设计的关系在数字媒体艺术设计专业《多媒体作品制作》课程中体现得尤为重要, 只有充分结合 OBE 理念, 精心设计课程内容和教学活动, 才能实现教育教学的高效率和高质量。

三、教学目标和课程内容的设计

本课程的教学目标设计旨在通过基于 OBE 理念的多媒体作品制作课程实践, 培养学生具备以下三方面的能力: 一是学生能够熟练掌握多媒体作品制作的基本技能, 包括音频、视频、图像等多媒体素材的应用

与编辑；二是学生能够通过实践操作，独立完成两个多媒体作品的设计与制作；三是学生能够在团队合作中，有效地沟通协作，展现出团队协作与领导能力。在课程内容设计中，我们将结合企业实际案例，融入课程知识点内容，作为学生学习和复习的资料。

（一）预期成果设计

根据《多媒体作品制作》课程的教学内容、特点及教学目的，预期成果设计为：每三人为一组，每一组拍摄或者绘制制作一部视频（动画）作品，作品的主题“科普生活”主题的选择有两个方面意义：一是学生选择自己熟悉领域，具有一定的知识积累和相关素材，方便设计制作；二是毕业前夕学生找工作时，该作品可以作为自我推荐材料，以此作品向用人单位图文并茂、音视频俱全、生动直观、全方位展示自我水平；三是通过科普一些生活中的知识，能够大大帮助到其他同学甚至帮助一些社会人员，大大提升社会幸福指数。

作品设计制作总体要求：内容围绕普及科技知识，传播科学思想，倡导科学方法，弘扬科学精神；繁荣科普创作，推进科普信息化建设，并符合以下要求：

作品符合党的路线、方针、政策，符合国家关于互联网作品及其传播的相关法律法规；内容短而精，兼具科学性、知识性、通俗性、艺术性、趣味性；视频中的文字语言应为简体中文，配音和解说使用普通话，配中文字幕；视频应由片头、正片、片尾三部分

构成，片头名称应与申报名称一致，片尾应体现主创人员、制作小组等制作信息；格式须为 MP4 格式，画幅比例 16:9，分辨率为 1080p 以上，单个视频大小为 100 ~ 300 兆之间。

（二）课程教学组织实施

《多媒体作品制作》课程开始时首先告诉学生本课程预期成果，即每三人为一组，每组人设计制作一个多媒体视频（动画）作品、同时让学生明确具体任务和要求。教学目标（学生预期产出）先于教学内容而存在，课程进程中伴随教学内容进度逐步“实施任务”，课程后期师生互动共同“评价成果”，不断完善成果，确保任务优质完成。在课程资源开发、课程教学过程、学生管理和辅导等活动都围绕“预设成果”而展开，“预设成果”贯穿于整个教学过程。^[2]随着课程进度逐步完善“成果”，全面系统训练多媒体作品设计制作的每一个环节。

提供案例学习的教学资源：真实案例可以作为宝贵的教学资源，供学生在项目创作中使用，也可以作为学生自我学习和复习的资料。^[3]例如，在讲授模块三：多媒体项目内容绘制（视频拍摄）课程时，引入我校学生江苏省委宣传部科普视频大赛中（二等奖的案例），通过对优秀案例的讲解与剖析、对内容进行绘制讲解，给学生提供更为真实的学习资料和复习内容。

（三）课程教学成效

从 2022 年开始，经过近 3 年的教学实践探索，

序号	授课章节（项目、任务、模块、情景）及其主要内容	教学方法与手段
1	模块一：多媒体项目选题及脚本设计 子模块 1：多媒体理论基础 子模块 1：选题与脚本设计	讲授：课堂讲授相关知识点与技能操作，以学生练习为主
2	模块二：多媒体项目素材的收集	讲授：课堂讲授相关知识点与技能操作，以学生练习为主
4	模块三：多媒体项目内容绘制（视频拍摄）	讲授\问题导向学习\分组合作学习：子任务作为问题导向，教师演示主要操作，学生按组分配不同任务，合作完成任务。
5	模块四：多媒体项目素材调整（视频剪辑）	讲授\问题导向学习\分组合作学习：子任务作为问题导向，教师演示主要操作，学生按组分配不同任务，合作完成任务。
6	模块五：项目中片头、片尾与字幕配音	讲授\问题导向学习\分组合作学习：子任务作为问题导向，教师演示主要操作，学生按组分配不同任务，合作完成任务。
8	模块六：多媒体作品的发布	讲授\问题导向学习\分组合作学习：子任务作为问题导向，教师演示主要操作，学生按组分配不同任务，合作完成任务。

《多媒体作品制作》课程教学共完成 448 个标准学时，涉及我三届学生，学生总数 251 人，学生从课程开始到结束，每组设计制作完成了 84 个多媒体作品，相关情况统计汇总见：

序号	上课学期	班级	标准学时	学生人数	作品数量
1	2021. 3—2022. 3	数媒 2031 班	64	36	12
		数媒 2032 班	64	40	13
2	2022. 3—2023. 3	数媒 2131 班	64	46	15
		建筑表现 1951 班	64	29	10
3	2023. 3—2024. 3	数媒 2231 班	64	33	11
		数媒 2232 班	64	34	12
		数媒 2233 班	64	33	11
合计			448	251	84

通过学习，学生的思维更加活跃，思路更开阔，想象力更丰富，设计制作的多媒体作品内容丰富、主题鲜明、叙事清晰、音视频俱全、生动直观、全方位、立体地展示了现代大学生的青春风采，大部分作品评分都在 80 分以上。2022 年九月《食品安全科普食品》作品获得江苏省科普公益作品视频二等奖、《常见网络诈骗手段科普视频》作品获得江苏省科普公益作品视频二等奖；2023 年 9 月《兔子的尾巴》作品获得江苏省科普公益作品视频三等奖；2022 年 12 月《破茧》作品获得江苏省教育厅心理健康视频活动一等奖。



（四）后续研究

在《多媒体作品制作》课程实践中应用 OBE 理念的研究中，本文发现了一些有意义的结果，但也暴露出了一些问题和挑战。因此，为了进一步完善和提升

课程实践效果，建议未来的研究可以从以下几个方面展开：

首先，建议未来研究可以进一步深化对“任务驱动学习模式”、“项目驱动学习模式”和“实习实训结合模式”的研究^[4]，探讨不同模式在不同背景下的应用效果和优缺点，并提出针对性的改进建议。

此外，建议未来研究可以结合信息技术的发展趋势，探讨如何借助新技术手段提升《多媒体作品制作》课程的教学效果，比如引入 SORA、人工智能、chatGDP 等技术，创新教学方法，激发学生学习兴趣和创造力。

最后，建议未来研究可以从更长远的角度出发，深入挖掘 OBE 理念在职业院校课程教学改革中的潜力与可能性，探讨如何构建适应未来社会发展需求的职业教育体系，为学生提供更加优质的教育资源和发展平台。

总之，数年的教学实践证明，将 O B E 教育理念融入《多媒体作品制作》教学中，科学设计预期教学成果，并以此预期教学成果为导向、为中心、为主线，组织、实施教学是科学的、可行的、有效的实现了预期的教学目标和培养目标，培养和训练了学生设计制作多媒体作品制作的能力，取得了满意的教学效果。

参考文献：

[1] 谢勇. 基于 OBE 理念的服装结构设计课程改革[J]. 纺织科技进展, 2020(10): 60-62.

[2] 任宏洋, 王兵, 朱天菊. 基于 OBE 理念的《环境监测》课程教育改革探索[J]. 课程教育研究, 2019(47): 245-247

[3] 王书力. 主导—主体式化学课堂教学设计与实践的研究[D]. 浙江师范大学硕士论文, 2005.

[4] 毛陈诚. 旅游类移动应用的用户需求分析研究[D]. 武汉理工大学硕士论文, 2013.

基金项目：本文为 2022 年江苏城乡建设职业学院教改课题。项目名称“基于 OBE 理念的《多媒体作品制作》教学设计与实践探究”成果之一。编号：(XJJG22013)。

作者简介：马兆卫（1989—），男，江苏常州人，讲师，研究方向：数字媒体、虚拟技术、数字艺术。