

广西职业教育教学改革研究 项目申报书

项目名称 依托校企合作基于慕课平台的中
职动漫专业精品微课程建设

项目类别 中职(√) 高校()

项目级别 重点(√) 一般()

主持人 林翠云

学校名称 广西华侨学校

联系电话 _____

申请日期 2016年7月

广西壮族自治区教育厅 印制

填表说明

一、按表格填写各项内容时，要实事求是，表达要明确、严谨。

二、申请书为 A4 复印纸，于左侧装订成册，一式 3 份（均为原件），由所在学校审查、签署意见后，按要求上报。

三、在“单位意见”一栏中，应明确申报单位在人员、时间、条件、政策等方面的保证措施和对配套经费的意见。

四、项目总人数原则上不超过 11 人（包括主持人）。

一、简表

项目名称	依托校企合作基于慕课平台的中职动漫专业精品微课程建设				
关键词	校企合作、慕课平台、精品微课程				
姓名	林翠云	性别	女	出生年月	1980年10月
专业技术职务	高级讲师	行政职务	信息技术科 教务副主任	从事专业	信息技术类
工作单位	广西华侨学校	联系电话		邮政编码	530007
通讯地址	广西南宁清川大道1号	E-mail			
<p>1. 主要教学工作简历</p> <p>(1) 2002年09月至2012年01月于广西华侨学校信息技术科担任信息技术专业教师</p> <p>(2) 2012年02月至2015年12月于广西华侨学校信息技术科担任教务副主任</p> <p>2. 主要教育研究领域及成果</p> <p>(1) 论文《基于“项目合作”课程学习评价体系的构建》在2011年广西职业教育教学优秀论文评选中荣获一等奖；</p> <p>(2) 2011-12-20参加全区首届中等职业学校教师“精彩一课”教学设计大赛荣获二等奖；</p> <p>(3) 论文《项目教学法在中职《PHOTOSHOP平面设计》课程中的研究与实践》在2012年广西职业教育教学优秀论文评选中荣获二等奖；</p> <p>(4) 2012-08-07参与广西中职教育教学研究改革项目《构建计算机动漫专业网络化教学平台探索和研究》获2012年度广西中等职业教育教学改革二级立项并已经结题；</p> <p>(5) 2012-08-08参与广西中职教育教学研究改革项目《“工作室”制第二课堂育人模式教学改革研究与实践》获2012年度广西中等职业教育教学改革一级立项并已经结题；</p> <p>(6) 论文《中职“工作室”制第二课堂育人模式教学改革的反思与探索》在2013年广西职业教育教学优秀论文评选中荣获二等奖；</p> <p>(7) 指导利林四同学在第八届（2013年）全区中等职业学校技能比赛中，荣获计算机应用技术专业数字影音后期制作技术项目二等奖；</p> <p>(8) 参与广西中职教育教学研究改革项目《《坭兴陶手工装饰》品牌课程建设》获2013年度广西中等职业教育教学改革一级立项并已经结题；</p> <p>(9) 参与广西中职教育教学研究改革项目《计算机动漫与游戏制作专业品牌课程与教学资源库建设》获2013年度广西中等职业教育教学改革一级立项并已经结题；</p> <p>(10) 2015-06参加第二届区直院校校园文化艺术节微电影创作比赛获二等奖；</p> <p>(11) 2015-08参加全国“创新杯”信息化教学设计大赛广西选拔赛获二等奖。</p>					

姓名	年龄	专业技术职务	行政职务	工作单位	主要研究领域	承担工作	签章
罗益才	37	讲师	教务干事	广西华侨学校	3DMAX 教学	三维动画制作教学	
李德清	34	助理讲师	动漫专业带头人	广西华侨学校	中职动漫教育	动漫专业教学	
金庆杰	33	讲师	无	广西华侨学校	摄影摄像与影视后期制作	摄影摄像与影视后期制作	
龙洁	30	助理讲师	无	广西华侨学校	影视后期制作	影视后期制作教学	
李想	34	高级讲师	教辅中心副主任	广西华侨学校	计算机应用、动漫、网络、数字化校园等	影视后期制作教学	
蒋光朝	38	助理讲师	教辅中心干事	广西华侨学校	影像艺术	《摄影摄像》教学	
闭东东	35	助理讲师	无	广西华侨学校	中职动漫教育	动漫美术教学	
叶嘉成	34	讲师	平面设计专业学科带头人	广西华侨学校	建筑动画虚拟表现	三维动画制作教学	
梁文章	52	高级动画师	总经理	卡斯特动画制作有限公司	动漫教育	动画片制作	
肖博爱	38	高级编审	计算机部副主任	电子工业出版社	计算机	计算机类教材出版	
总人数	高级	中级	初级	博士	硕士	参加单位数	
11	4	3	4	1		3	

二、项目依据

本项目研究的背景、理论依据，实际应用价值，国内外研究现状和走势。

研究背景

（一）微型化学习时代的到来

随着数字化技术日新月异的发展，衍生出的微型化技术也不断影响着人们生活的方方面面。微电影、微博、微信、微小说、微课程等一系列新兴资源建设、共享模式越来越流行，被人们广泛接纳与传播。以 2012 年微博使用情况为例，拥有 6 亿多用户的新浪微博最高一秒钟推送消息达 3 万花筒千条，而 twitter 最高峰达每秒 2 万 5 千条。究其原因，主要是生活节奏的加快，人们更容易去接受简单、便捷的信息生成、处理、推送、接收的手段，以便充分利用宝贵的“碎片化”时间。

教育为了适应这种社会需求，微型化学习的时代也已到来。微型学习概念始于 2004 年，奥地利学者林德纳(lindner)认为，微型学习是一种指向存在于新媒介生态系统中，基于微型内容和微型媒体的新型学习。微型内容从具体格式上看来，可以是体量比较小的文字、图片、视音频等资源。微型内容从来源上看，可能来自于任何一种新兴的媒体技术。由此可以看出，微型内容是一种信息单元，特点是小片段、松散连接、一直处于动态重组中。微型媒体多指体积小，方便移动学习的媒体软件系统和硬件设备。

网络上储备的传统学习资源已经十分丰富。例如，从 2001 年开始实施的美国麻省理工学院（MIT）“开放课件”（OCW）项目。该项目工程量浩大，旨在将麻省理工学院的全部电子课程资源通过互联网供人们免费使用。以此项目为始，全球已经有成千上万门课程的教学视频被免费共享。我国从 2003 年开始，建设国家精品课程已逾 1500 门，并在互联网上免费开放。微型学习的优势，促使专家学者对传统精品课资源的改造探索也在进行中，为求通过最简单的方式，使传统资源微型化。

（二）、数字化学习环境下中职微课程的建设需求

数字化技术的优势引入教育，利用新技术新平台，与微课程设计开展配套使用，将给中职课程改革、教师授课模式、学生学习模式提供新思路。教师可以开发基于知识单元的微课程，将结构化资源挂放在云端。学生可以通过跨平台的云客户端，利用“碎片化时间”，随时随地访问云端课程资源。教师可以在云端作为资源创建者和组织者，将精心准备的微课及相关资源进行结构梳理、内容维护，方便学习者进行知识建构。云平台不仅可以作为学习资源的共享平台，同时也可以是师生交互的平台。学习者通过平台提交学习作业、提出学习疑惑、进行教师评价，教师通过云平台修改作业、组织测验、答疑解惑。平台开发者负责平台运行维护、版本更新、完善功能。教育管理者通过云平台对师生进行管理。例如，可以利用云平台的检测数据，对教师进行绩效评估；利用云平台学生课程学习数据（包括时长、频次、作业得分、测验得分等）作为学分授予的依据。总之，基于云平台能使微课程发挥更加有力的作用，使中职课程的教授模式发生有利的变化。

（三）中职精品课程建设现状

从 2004 年教育部提出改革高等学校基础课程教学，建设精品课程起，各类精品课程如雨后春笋快速发展，到现在无论在数量还是内容上都给精品课程建设树立了典范。然而，中职学校的精品课程建设起步较晚，受地方各方面条件的制约，其发展尚处于初级阶段。因此建设和开发中职精品课程有着广泛的现实意义。同时国家中等职业教育改革发展示范学校建设为精品课程建设提供了契机，目前中职学校借助充分的政策保障、资金支持、专家指导，进行精品课程和教学资源库的建设。在资金支持方面，中职示范校“人才培养模式与课程体系改革”的重点就是进行精品课程和教学

资源库两大模块的建设，国家配备有专项的财政投入，精品课程建设有着雄厚的资金保障。技术支持方面，根据教育部教职成司的安排，在组织申报国家示范性职业学校数字化资源共建共享课题项目计划中，经资深专家确定了第一批 86 个课题立项，成立了 86 个“全国职业教育数字化资源共建共享联盟”专业协作组，这为中职课程的开发提供有力的技术引领与支持。

（四）我校动漫专业精品课程建设现状

我校计算机动漫与游戏制作专业于 2008 年开设至今，经历了全区示范性专业的评估，动漫示范性实训基地的评估，首批“广西动漫人才培养基地”的认定和“广西中等职业学校民族文化（民族动漫）技术技能人才培养培训基地”的认定，以及国家发展改革示范校重点专业的建设已经具备了较强的建设基础，已形成了“一轴两翼三层递进引导式”人才培养方案，构建了“基于动画片制作过程”课程体系，同时也建立了《计算机平面技术应用 Photoshop（动画前期）》、《二维动画制作 Flash（动画中期）》、《视音频后期编辑处理（动画后期）》三门精品课程，但是随着这三门精品课程的实施逐渐发现了问题。

1. 视频时间过长，内容全面

已建设的三门精品课程平均每个视频的时间在 4 5 分钟左右，内容全面，知识点繁杂，学生很难在 45 分钟内完全集中注意力把课程学习完毕，很容易引起倦怠的情绪，无法继续课程剩余部分。

2. 投入资金大，利用率低

在建设精品课程时投入了大量的人力和物力，但从学生、教师调查可知，精品课程的大部分内容适合教师授课使用，不利于学生自主学习，因此访问和使用率过低。这与精品课程实施的初衷相差甚远，投入和产出严重不成正比。

3. 考核和评价机制不完善

精品课程只是供用户学习，而未建立严格的考核和评价机制。即使学生学习完门课程也很难知道自己是否已经掌握了本课程的知识点，更多时候是蜻蜓点水，未能深入地对知识点进行理解和建构。

概念定义

微课是指按照新课程标准及教学实践要求，以教学视频为主要载体，反映老师在课堂教学过程中针对某个知识点或教学环节而开展教与学活动的各种教学资源的有机组合。

微课程是指按照新课程标准及教学实践要求，以教学视频为主要载体，反映老师在课堂教学过程中针对某个知识点或教学环节而开展教与学活动的各种教学资源的有机组合。课堂教学视频是微课程的核心内容，除此之外，还应该将教学设计、素材课件、教学反思、练习测试及学生反馈、教师点评等教学支持资源包括入内。课堂教学视频与这些教学主题相关的支持性资源，按照一定的规律和结构相结合，共同营造了开放性、主题突出、结构化的资源单元应用环境。微课程不同于传统意义上的教学设计、教学课例、教学课件、教学反思等资源模式，而是在这些传统资源形式基础上，通过扬弃和创新，发展起来的一种新型教学资源。

精品微课程是精品课程在慕课环境下转化的产物。它既具备精品课程的一流的师资、一流的教学内容、一流的教材、一流的教学方法、一流的教学管理的特点，也具备了微课程以教学视频为主要载体，同时利用教学主题相关的支持性资源，对某个知识点开展教学的特点。线上教学以微课程为主，线下教育以精品课程为主，二者在慕课平

台下有机融合共同实现教学效果。

理论依据

个性化学习理论

个性化学习理论认为，学习过程既是个性的展现和养成过程，也是自我实现和追求个性化的过程。个性化学习强调，学习过程应是针对学生个性特点和发展潜能而采取恰当的方法、手段、内容、起点、进程、评价方式等，促使学生各方面获得充分、自由、和谐发展的过程。个性化学习具有学习资源的多维性、学习价值追求的多重性、学习风格的独特性、学习过程的终身性和学习方式的自主性、合作性与探究性特征。正如某些微课研究者所言，开发微课资源的不是“传道”，“授业”，而是“解惑”，解惑的主要目标就是个性化学习。

非正式学习理论

“非正式学习”是相对于正规学校教育或继续教育而言的。它是指在工作、生活、社交等非正式学习时间和地点接受新知识的一种学习形式。“非正式学习”具有如下特点：（1）非正式学习的场所与时间具有相对的不固定性。正式学习通常发生在教室中，而非正式学习发生在学习场中。学习场，即无国界的学习生态系统。（2）正式和非正式的学习主体都较大程度地依赖于学习者本身，两者的差异在于正式学习中指导者是固定和必需的，而非正式学习中的指导者则具有很强的社会属性。移动互联网时代，基于微课资源的非正式学习将会迅速普及，这也是微课资源产生的社会背景之一。

实际应用价值

当今社会需要发展的人才、终身发展的人才，为了使中职人才培养满足社会发展，学校应该在长期的课程开展中融入一种半结构化、富有弹性和开放精神的课程。在数字化学习环境下，课程依托下微型化的资源构建模式，依托于云端平台的共享交互模

式，可以适应不同的情境下的学生自主学习、合作学习、移动学习、终身学习。小单位的课程架构方式，使得结构化、半结构化的课程得以顺利实施。

精品微课程建设的核心就是要解决好课程内容建设问题,解决好如何为学生提供更好的教学方法与教学内容问题。结合我校“国家中等职业教育改革发展示范学校重点建设计算机动漫与游戏制作专业”后示范的契机，计算机动漫与游戏制作专业在精品微课程建设的过程中，必须针对专业应用性、实践性等特点，注重实效，从加强课程改革、提高师资建设水平、编写适合计算机动漫与游戏制作专业职业院校学生使用的教材以及严格教学管理等各环节逐步发展和完善，以最终实现优化专业，提高教学质量的目标，培养更加符合企业生产需求的中职动漫专业人才，使我校计算机动漫与游戏制作专业在同类院校中具有辐射示范作用，且具有自身特色与优势，并在国内有一定影响力和知名度的专业。

国内外研究现状和走势

（一）国内研究现状

国内最早研究微课程的学者是爱陶。1985年1月，他在刊出的《教育探索》上发表了一篇“什么叫微型课程”的文章。但随后的十几年，都很少有对微课程的研究。进入21世纪以后，国内各界人士才又重新开始关注。

微课程，并相继有文章发表。笔者在中国知网的数据库上以“微课程”作为关键词进行检索，检索时间范围为1979年至2014年4月，检索的结果是221条，期刊209篇，硕士学位论文12篇，博士学位论文0篇。通过阅读这些文章，笔者发现，国内微课程的研究主要集中在以下两个方面：

1. 探讨微课程的概念、内涵、特点，介绍和探索国外优秀微课程案例。如，孙

卫华在《新加坡微型课程计划述评》介绍了新加坡微课程计划、目标、内容设计、发展及案例分析。

2. 微课程的开发应用及微课程设计模式的构建和设计模板的开发。如刘素芹根据微课程的构成元素提出的微课程开发的 M6 设计模式并在中小学教育中进行应用。如汪丽“一二四六”微课程设计模式。

启示

由国内微课程的研究现状可知，目前国内对于微课程的研究还处在起步的阶段，主要研究理论方面，在实践中的应用研究还不多。

我们课题建设在学习者学习的相关层面上，要建设起来的优质的资源来提供给学生个性化的自主学习；在教学者教学的相关层面上，通过优质的资源来进行共建共享以便促进教师专业素质的发展；在学生和教师相关的教学互动层面，需要用微课作为变革现代课堂教学模式的载体，以便更好的让学习者获取学习资源。在这其中，微课建设的本质之义为促进学生的学习与教师专业化发展，微课建设的关注点是如何能够更好的通过教育和相关的技术手段来进行学习的变革，从而实现技术和教育的整体化一，从而实现资源建设转向教学设计的建设的目的。

（二）国外研究现状

目前，国外有关微课程的研究主要集中在以下几个方面：

- 微课程在基础教育教学中的应用研究。
- 微课程在特殊教育中应用研究。
- 微课程在网络在线课程中的应用研究。
- 微课程相关著作。

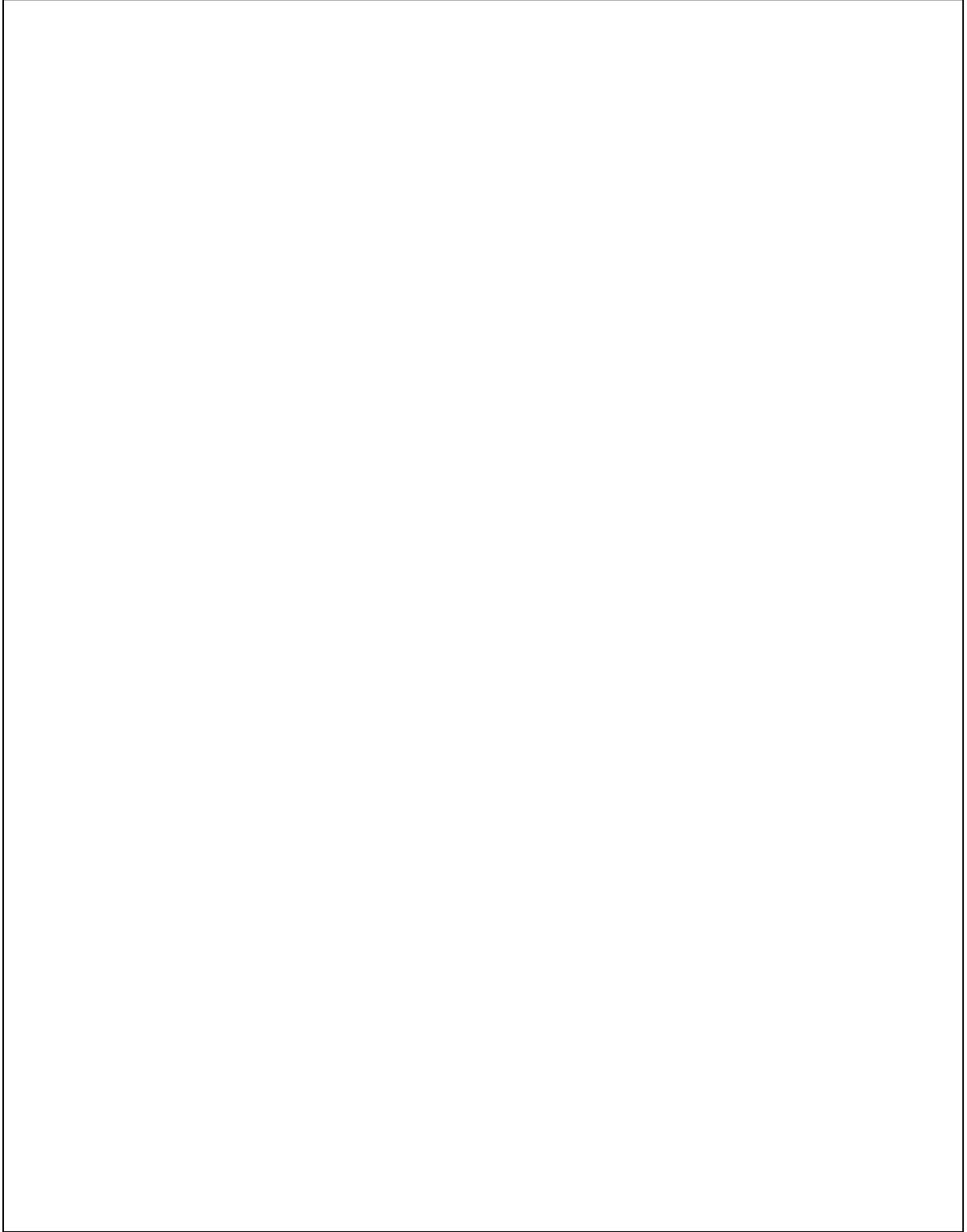
以新加微课程研究计划为例。新加坡教育部（Ministry of Education, MOE）为迎

接 21 世纪信息化迅猛发展的新挑战，在 1997 年发起了教育 IT 主体计划（Master-plan for IT in Education）。该计划共投资了 20 亿新加坡元，旨在推进学校和信息技术的整合。该主体计划的哲学观基础是教育应当不断地预见未来社会的需要，并为满足这种需要而不断努力。技术作为“使能者”来帮助学校培养学生个体的潜力。1998 年，新加坡培训社会机构 NIE 开始进行微课程研究项目，其主要目的是培训老师可以建构微课程。2000 年，Ed-novation 教育软件公司开始提供开发微课程的资金和技术支持。目前这一项目在参与培训的教师之间产生了积极的反应，取得了很大的成功。

新加坡南洋理工大学 Shanti Divaharan 教授和 Philip Wong 教授认为，微课程是运用计算机通讯技术来达到特定目标的小教学材料。微课程由半独立的专题或单元构成，容量小时间短，以兴趣为基础，强调深度不强调广度。同时他们认为微课程的教学模式分为五种：基于资源的学习、基于问题的学习（PBL）、基于案例的学习、基于具体情境的学习和协作式学习。微课程的设计主要包括情景设计（Context）、活动设计（Active）、工具和模板设计（Tool），简称 CAT。

启示

微课是一种可以提供给学习者简便而又高效的学习资源。但目前微课还只是停留在信息技术来提供学习资源这个狭隘的层面上。为了使学习者能够更好地获得学习资源，提高学习者学习知识的内涵，并且会运用探究式、协作式的方式进行学习，微课还需要思考怎么样把传统的课堂教学模式进行建设性的改革和发展。这样更便于在学习者遇到困难时，提供直观的根本性的思想指导，从而使得学习者知识内化，实现微课的意义。



三、研究内容

本项目研究目标、研究内容、拟解决的关键问题、创新点

研究目标

以精品微课程建设促进专业建设，培养符合企业生产需求的中职动漫专业人才。借助动漫职教集团的企业资源，按照动漫项目制作流程建设《动漫美术基础》、《3DMAX 三维动画制作》、《影视后期合成案例教程》等三门微课程，形成三门课的课程标准、碎片化课程知识体系、讨论主题、教案与课件、重难点学习指导书、习题库、试题库、微课视频、课堂实录等，使精品微课建设与慕课平台融合起来，力求探索出一个富有活力，适合于慕课平台环境的精品微课程建设模式，同时还将不断对该模式进行理论与实践上的探索与反馈。

研究内容

精品微课程是具有—流教师队伍，—流教学内容，—流教学方法，—流教材，—流教学管理等特点的示范性课程。精品微课程作为以现代的教育思想为先导，以优秀教材为基础。建设内容有：

1. 精品微课程教学队伍建设。

信息时代新兴的教育资源和教学模式要求动漫专业必须建设一支结构合理、人员稳定、信息化教学水平高、教学效果好的计算机动漫与游戏制作专业教师团队。经过项目建设培养善于微课设计、教学经验丰富、成果显著、年龄和知识结构合理的主讲教师团队，培养善于资源整合及学生讨论管理的助教团队。培养精通微课编导、拍摄、后期剪辑、网络上传的教育技术专业团队。

2. 精品微课程教学内容建设。

微课程是以知识点为基础组织碎片化的课程体系，线下课程是以岗位分析，基于工作过程以知识整合的课程体系，两者知识建构的方式不同。微课程要对原课程解构、拆解知识点→择取凝练核心知识点→重新创意、设计、结构课程来构建知识。线下课程要通过选取工作岗位群的典型工作任务，开展职业能力分析来构建知识。通过项目建设以知识点为基础的碎片化的适合网络传播线上课程教学内容，和注重专业素养和实际动手能力的线下课程教学内容。

3. 精品微课程教学方法和手段。

充分运用现代教育技术，以生动、丰富的教材，有价值、有说服力的理论，接触实际的实训课，先进的教学手段，来激发学生的兴趣。要用“启发式”或“以项目为基础”的教学思想，使用翻转课堂、案例教学、项目教学等多样化的教学方法，取得良好的教学效果。

4. 精品微课程的考核评价方法

本课程考核采用过程考核与结果考核相结合、理论考核与实践考核相结合、团队考核与个人自评相结合的方式进行。课程成绩主要由线上学习成绩（50%）与线下学习成绩（50%）两部分组成。线上学习成绩主要由各知识点视频观看完成情况、进阶练习完成情况、线上讨论发言情况、期末线上综合测试情况综合而成，教师自主设定各部分比例，由慕课平台自动实时统计；线下学习成绩主要由课堂出勤情况、课堂表现及发言情况、团队项目任务完成情况、团队成员互评与学生自评情况综合而成。

5. 精品微课程教材建设。

以科技创新为源泉，以新的教材体系为基础，结合线上和线下教学实际，修订教学大纲，开发建设以纸质教材为基础，以慕课平台为依托的集纸质教材、电子教材、网络课件、微课程视频、重难点学习指导书、习题集、试题库、电子教案、系列参考

书和辅助教材等构成的一流立体化教材。

6. 精品微课程管理机制建设。

建立科学规范的线上和线下教学管理机制，实现一流的教学管理。完善健全的教学管理制度是精品微课程建设的基本保障，规章制度的执行是保证精品微课程建设的重要手段，而规范完整的教学档案，是科学管理的重要体现。我校通过建立良好的制度环境，保证了精品微课程建设在科学制度的框架下，得以有序进行。

拟解决的关键问题

微课的兴起给中职教育带来了机遇和挑战，给教育改革带来新的转机。精品课程这种优质的教学资源，随着数字化技术的发展逐渐被淡忘，利用微课的整合可以使精品课程得到现代化的转型，可以重新发挥它的优势，进一步提升和完善精品课程的建设，进而辐射到更广泛的教学改革。

创新点

1. 教学内容的创新

精品微课程在内容上以“碎片化”的知识点（技能点）为单元，尽可能在短的时间内将教学内容组织好（包括问题提出、案例或情景导入、内容讲解、活动安排、引导和启发学生开展协作学习、探究学习等），将复杂问题简单化，以减少认知负荷要求，避免给学习者有限的工作记忆空间带来太大的压力。

2. 教学方法的创新

充分运用现代教育技术线上教学与线下教学相结合，使用翻转课堂、案例教学、项目教学等多样化的教学方法，帮助学生提高学习效率，提高学生的学习兴趣。

3. 考核评价办法的创新

本课程分考核分线上考核和线下考核两部分，考核采用过程考核与结果考核相结合、理论考核与实践考核相结合、团队考核与个人自评相结合的方式进行。评价更全面、更客观，操作性更强。

四、研究思路

本项目研究思路、研究方法。

研究思路

收集文献资料，对前人的研究成果做出总结和陈述，总结微课的概念，微课程的特点，精品微课程的概念的界定，国内外代表性微课程案例，国内外微课程研究现状，慕课平台的应用现状。

在文献梳理的基础上，确定在慕课平台学习环境下，动漫专业三门课《动漫美术基础》、《3DMAX 三维动画制作》、《影视后期合成案例教程》精品微课程设计流程。分析中职院校的教学需要和学生特点。借鉴现有校企合作制作经验，明确微课程的目标、任务、内容、教学要求和教学条件。精品微课的各项具体内容包括：线上教学内容、线下教学内容、讨论主题、教案与课件、重难点指导书、习题库、试题库、微课视频。

校企合作开发精品微课程。精品微课程设计准备，视频录制，后期剪辑，上传。

提出教学应用建议。在教学中应用并发展该课程，继而提出科学合理的教学建议制定相应的教学策略。

研究方法

文献资料法：在论文研究过程中，笔者通过文献检索（如中国知网）、图书馆等途径，查阅了大量关于微课程建设研究主题相关的书籍、著作、杂志、网站等资料，形成对精品微课程理论概念。

行动研究法：制作 3 门课程的微课程视频，微课程、教材在本专业一、二年级进行试验性教学。

调查法：研究的前期通过问卷调查师生对微课程的了解情况，学生碎片化时间利用的情况，对于网络平台课程实施的态度和使用感受等。精品微课程实施后通过调查收集学生、教师、企业和教育专家的反馈意见与建议。

五、已有研究与改革基础

申请者和项目组成员与本项目有关的前期研究成果，包括主持完成的教学改革与研究项目、公开发表的论文、正式出版的著作（含教材）、市级以上获奖等。

教学改革与研究项目

1. 《构建计算机动漫专业网络化教学平台探索和研究》广西教育厅二级立项，2014年结题；
2. 《基于“无界化”理念、以项目为导向的人才培养模式探索》广西教育厅二级立项，2014年已结题；
3. 《计算机动漫与游戏制作专业品牌课程与教学资源库建设》广西教育厅一级立项，2015年结题；
4. 《“工作室”制第二课堂育人模式教学改革研究与实践》广西教育厅一级立项，2014年结题；
5. 《《坭兴陶手工装饰》品牌课程建设》广西教育厅一级立项，2016年结题；

公开发表论文

1. 《基于“项目合作”课程学习评价体系的构建》发表在《教育学》；
2. 《项目教学法在中职《PHOTOSHOP 平面设计》课程中的研究与实践》发表在《课程教育研究》；
3. 《谈中职学校动漫专业的现状及想法》发表在《新课程学习》；
4. 《谈文化大发展背景下广西中职动漫专业建设及人才的培养探索》发表在《科教文汇》；
5. 《谈合理利用网络资源促进计算机动漫专业教学发展》发表在《新课程学习（下）》杂志；
6. 《现代信息技术条件下广西中职动漫专业人才培养的研究》发表在《新课程学习（下）》杂志；
7. 《计算机动漫与游戏制作专业职业化课程体系的构建》发表在《广西教育》；
《浅谈基于“工作过程导向”的动漫专业学生实践技能的培养》发表在《科学导报（教育论坛）》。

正式出版的著作

1. 编写教材《二维动画制作技术与实训》由广西教育出版社出版；
2. 参编教材《计算机应用一体化教程》、《计算机应用一体化教程练习册》由电子工业出版社出版；
3. 教材《计算机常用工具软件》，由电子科技大学出版社出版；

市级以上获奖

1. 2013 年指导学生李福鹤参加广西全区中职动画片制作比赛获得一等奖全区第一名，并代表广西参加该项目国赛获得国赛二等奖；
2. 2014、2015 年广西中职教师职业技能大赛数字影音后期制作项目一等奖；
3. 2015-08 参加全国“创新杯”信息化教学设计大赛广西选拔赛获二等奖；
4. 2014 年指导学生参加第十一届全区中等职业学校“文明风采”竞赛活动获摄影类一等奖 9 个,二等奖 8 个,三等奖 12 个；
5. 2014、2015 年指导学生参加全区中等职业学校“文明风采”动画类比赛，获一等奖。

六、预期成果

项目预期的成果（包括成果形式、实施范围、受益学生数等）

预期成果

理论成果

1. 基于慕课环境下建设《动漫美术基础》、《3DMAX 三维动画制作》、《影视后期合成案例教程》等三门精品微课程，形成了三门课的课程标准、授课计划，线上教学内容、线下教学内容、讨论主题、教案与课件、重难点指导书、习题库、试题库；
2. 每课拍摄制作不少于 8 个微课视频和至少两次教学课堂实录；
3. 出版《动漫美术基础》、《3DMAX 三维动画制作》、《影视后期合成案例教程》等三门精品微课程专业教材；
4. 每门课充实容量不少于 1TB 的数字化教学资源库。
5. 制定了一套适合慕课环境下学习的课程考核评价办法；
6. 建立科学规范的线上和线下教学管理机制；
7. 各种与课题相关的理论研究和实践论文。

实践成果

1. 培养一支精通微课程设计、开发和管理中职动漫专业教师团队。

每门精品微课程的教师团队都要有一名主讲教师负责课程的教授和微课程的设计，有 2-3 名助教负责微课程的资源整理及学生讨论管理，一位校内技术人员和企业技术人员负责微课程视频的制作和上传。

2. 依托动漫职教集团，校企共建了“微课工作室”

校企共同出资，引入企业资源，学校提供场地和硬件配套，企业提供商业项目和行业指导技术，共同制定管理条例和制度，为学校其他专业或校外提供微课制作业务服务，实现校企深度合作，确保精品微课程的有效实施。

实施范围、受益学生数

1. 先对 2015 级、2016 级、2017 级计算机动漫专业学生实施，线上教育同时可对动漫职教集团开设动漫专业的院校的学生实施，完成项目后在全区开设动漫专业的中职院校推广应用。
2. 现 2015 级一个班，人数在 70 人左右，而广西华侨学校每年招收计算机动漫专业人数 100，同时动漫职教集团开设动漫专业的院校的学生有 1700 人以上，所以总的受益学生数可达 2000 人以上。

七、项目实施方案及实施计划

1. 研究工作的具体时间安排及进度、人员分工

国示校建设时我们已经对行业情况进行了分析，也对该专业各岗位工作的性质、任务、责任、相互关系以及任职工作人员的知识、技能和条件进行全面和系统的调查分析，确定了岗位典型工作任务、分析了岗位职业能力，并对其进行详细的描述，结合我校计算机动漫与游戏制作专业的实际及自身发展的需要，基于北京超星慕课平台，在动漫职教集团的指导下，通过校企紧密合作，我们将从以下几个步骤进行研究：

(一) 准备阶段（2016年3月至2016年9月）：

时间	具体工作	成果形式	负责人
2016年3月	成立项目研究小组，设计项目研究方案	开题报告	林翠云
2016年4--8月	通过阅读文献，界定好关键概念和借鉴国内外代表性微课程案例，了解国内外微课程研究现状、慕课平台的应用现状。	论文	全体成员
2016年3--9月	参加微课制作培训班学习微课制作技术	微课作品 参加全区信息化 比赛和微课大赛	全体成员
2016年7--8月	开展针对合作企业及相关院校的项目调研	各种调查表 调查报告	全体成员

(二) 实施阶段 (2016 年 10 月至 2018 年 1 月)

时间	具体工作	成果形式	负责人
2016年10-11月	制定 3 门课程适合线上和线下学习的课程标准、考核方法、教学管理制度	文本	林翠云、李德清(动漫设计)、 叶嘉成 (3DMAX)、 李想 (影视合成)
2016年12月	制定 3 门课程的授课计划	文本	李德清、叶嘉成、李想
2017年1-2月	通过知识点划分和描述, 知识点内容的设计完成 3 门课程的线上教学内容和线下教学内容的制定。	文本	李德清、闭东东 叶嘉成、罗益才 李想、金庆杰、林翠云
2017年3-5月	完成讨论主题、全套教案、全套课件、重难点学习指导书、数字化教学资料、习题库的编写、制定	文本、PPT	课题组全体成员
2017年6月	组织项目成员在专家的领导下完成中期论证	中期报告	林翠云、罗益才

时间	具体工作	成果形式	负责人
2017年6-9月	每门课不少于8个微课视频和不少于2个教学实录视频的设计、拍摄、后期制作和上传。	视频	设计：林翠云、李德清、叶嘉成、李想 拍摄：金庆杰、蒋光朝、后期制作和上传：北京世纪超星公司、电子工业出版社
2017年1-9月	完成三门课程教材的编写	教材	课题组全体成员
2017年9月-2018年1月	微课程、教材在本专业一、二年级进行试验性教学，收集学生、教师、企业和教育专家的反馈意见与建议。	各种课程实施的记录	林翠云、李德清、闭东东、叶嘉成、罗益才、龙洁、李想、金庆杰

(三) 总结完善阶段（2018年2月至2018年6月）

时间	具体工作	成果形式	负责人
2018年2--3月	根据学生、教师、企业和教育专家的反馈意见与建议，对三门课程进行修改充实。	各种调查表	林翠云、罗益才、李德清
2018年3--5月	对研究进行归纳总结，分析存在问题，提出解决办法。	文本	林翠云、罗益才、李德清
2018年2--6月	出版三门课程的教材、习题库、教案、课件。	教材、资源库	全体成员

(四) 结题阶段 (2018 年 7 月 2018 年 9 月)

时间	具体工作	成果形式	负责人
2018 年 7--8 月	整理研究资料, 进行综合分析, 撰写研究总结报告	总结报告	林翠云、罗益才
2018 年 9 月	组织项目研究结题会, 汇报研究成果, 接受结题评价	成果汇编	全体成员

2. 完成项目研究的条件和保障措施

(1) 动漫专业是我校国示校建设的重点专业, 经过建设已经具备了较强的建设基础。

(2) 2013 年 7 月, 广西华侨学校抓住“国改示范校”的建设契机, 牵头组建“广西计算机动漫与游戏制作职教集团”(以下简称: 广西动漫职教集团)。2014 年 10 月, 根据桂教职成【2014】38 号文件, 顺利成为广西教育厅首批备案并重点建设的职教集团。在各理事单位精诚互助、通力合作下, 职教集团在“校企合作、人才培养模式与课程体系建设、师资队伍建设、教育科研、实训基地建设”等方面取得了较为显著的成效。

(3) 2016 年 5 月由我校动漫专业学科带头人第一批中职名师张建德老师申报的“携手共进工作坊”获得教育厅批准。该工作坊为项目建设提供了专家智囊团, 带领着动漫教师团队进行教学改革研究和课题研究。

(4) 2015 年我校信息技术类专业中职示范特色专业及实训基地项目建设方案获得教育厅批准, 获得 500 万项目建设资金。其中就要精品微课程建设资金 50 万。

八、经费预算

支出科目	金 额 (元)	计算根据及理由
图书资料费	1000	学习资料、光盘、书籍等
数据采集费	2000	问卷调查、数据跟踪采集案例分析等费用
调研费	5000	相关企业调研、参加国内教学研讨会，参加各种国内微课制作相关培训等
会议差旅费	8000	参加各种会议的车费住宿费和伙食补助
设备使用费	3000	慕课平台的使用费
专家咨询费	5000	专家指导、讲座和专家评鉴费
印刷费、版面费	150000	3 门课程的教材出版费，每门 50000 元
视频制作费	100000	3 门课程的微视频制作，每门课不少于 8 个微视频和 2 次教学实录
教学资源制作费	60000	3 门课程的教案、课件、习题库、试题库、讨论主题、重难点学习指导书等资料的整理编制
其他费用	4000	不可预计的费用
合计	338000	由中职示范特色专业及实训基地项目建设项目专项资金支持