

五步教学法对于数字媒体艺术专业学科竞赛的实践启发

阚伶俐, 史敏丽, 苏李

南通理工学院, 江苏 南通 226000

DOI: 10.61369/RTED.2025280003

摘要: 学科竞赛是数字媒体艺术专业培养学生创新能力与实践技能的重要载体, 而科学的教学方法是提升竞赛指导成效的关键。本文聚焦五步教学法在数字媒体艺术学科竞赛中的应用价值, 通过解析五步教学法的核心内涵与数字媒体艺术竞赛的特点, 构建“情境引导—探究学习—协作创作—实践打磨—反思提升”的竞赛指导路径。结合实践案例, 探讨五步教学法在竞赛选题、团队协作、技术实现及作品优化等环节的具体应用策略, 为数字媒体艺术专业学科竞赛的教学指导提供理论参考与实践方案, 助力提升学生的竞赛参与度与作品质量。

关键词: 五步教学法; 数字媒体艺术; 学科竞赛; 实践教学; 创新能力

Practical Enlightenment of the Five-Step Teaching Method for Disciplinary Competitions in the Digital Media Art Major

Kan Lingyi, Shi Minli, Su Li

Nantong Institute of Technology, Nantong, Jiangsu 226000

Abstract: Disciplinary competitions serve as an important carrier for cultivating students' innovative ability and practical skills in the digital media art major, while scientific teaching methods are the key to improving the effectiveness of competition guidance. This paper focuses on the application value of the five-step teaching method in disciplinary competitions of digital media art. By analyzing the core connotation of the five-step teaching method and the characteristics of digital media art competitions, it constructs a competition guidance path of "Situation Guidance — Inquiry Learning — Collaborative Creation — Practical Polishing — Reflection and Promotion". Combined with practical cases, this paper discusses the specific application strategies of the five-step teaching method in such links as competition topic selection, team collaboration, technical implementation and work optimization. It provides theoretical references and practical schemes for the teaching guidance of disciplinary competitions in the digital media art major, and helps to improve students' participation in competitions and the quality of their works.

Keywords: five-step teaching method; digital media art; disciplinary competition; practical teaching; innovative ability

一、研究背景与研究意义

数字媒体艺术作为交叉融合艺术与技术的新兴学科, 对学生的创新思维、技术应用能力及实践创作水平提出了极高要求。学科竞赛作为检验教学成果、激发学生潜能的重要平台, 已成为数字媒体艺术专业人才培养的重要环节。近年来, 全国大学生数字媒体艺术大赛、华灿奖、米兰设计周、蓝桥杯等赛事影响力逐年扩大, 推动高校更加重视竞赛指导工作。然而, 当前竞赛指导中存在选题盲目、技术与艺术脱节、团队协作低效等问题, 亟需通

过科学的教学方法优化指导过程^[1]。

五步教学法作为强调学生主体性的教学模式, 以“情境创设—自主探究—协作交流—实践应用—评价反思”为核心流程, 注重培养学生的问题解决能力与创新思维, 与数字媒体艺术学科竞赛的实践性、创新性需求高度契合。探索五步教学法在竞赛指导中的实践路径, 对提升竞赛教学质量具有重要意义^[2]。

理论上, 本文将五步教学法与数字媒体艺术学科竞赛深度结合, 拓展了教学法在艺术设计类竞赛中的应用研究, 丰富了学科竞赛指导的理论体系。实践意义上, 研究成果可为数字媒体

基金项目: 南通理工学院科研成果反哺大学生学科竞赛项目“Photoshop 课程改革成果在数字媒体艺术学科方向上竞赛的运用”, 2024XK(K)73。

作者简介:

阚伶俐(1992—), 女, 汉族, 江苏南通, 讲师, 硕士研究生, 南通理工学院, 研究方向: 数字媒体艺术;

史敏丽(1990—), 女, 汉族, 山西长治, 副教授, 博士研究生, 南通理工学院, 研究方向: 数字媒体艺术;

苏李(1993—), 女, 汉族, 江苏宿迁, 讲师, 硕士研究生, 南通理工学院, 研究方向: 数字媒体艺术。

艺术专业教师提供可操作的竞赛指导策略，帮助学生明确竞赛目标、优化创作流程、提升作品竞争力，同时为高校竞赛教学改革提供参考。

二、五步教学法与数字媒体艺术学科竞赛的内涵解析

五步教学法起源于美国教育家杜威的“思维五步法”，后经教育实践不断优化，形成了适应现代教育需求的教学模式。其核心流程包括：（1）情境创设：通过真实问题或任务情境激发学生兴趣；（2）自主探究：引导学生围绕问题查阅资料、探索解决方案；（3）协作交流：通过小组讨论分享思路，完善方案设计；（4）实践应用：将方案转化为具体成果，在实践中检验优化；（5）评价反思：通过多维度评价总结经验，实现能力提升^[9]。该教学法以学生为中心，强调“做中学”与“反思学”，注重培养学生的自主学习能力与问题解决能力，与创新人才培养目标高度一致^[10]。

数字媒体艺术学科竞赛具有鲜明的跨学科性、实践性与创新性特征^[9]，主要表现为：（1）作品形式多样：涵盖数字绘本、数字动画、交互设计、游戏原型、影视特效等多种类型；（2）技术艺术融合：要求学生既掌握软件操作、编程等技术能力，又具备美学设计、创意表达等艺术素养；（3）团队协作主导：复杂作品需分工协作，考验沟通协调与角色适配能力；（4）命题紧跟前沿：竞赛主题多聚焦社会热点（文化自信、非遗传承、红色文旅）、技术趋势（如元宇宙、人工智能应用），要求学生具备敏锐的行业洞察力。这些特点对竞赛指导提出了特殊需求：需引导学生精准把握命题方向，平衡技术实现与艺术表达，高效完成团队协作与作品迭代。

五步教学法与数字媒体艺术学科竞赛的契合点主要体现在三个方面：（1）目标一致性：二者均以培养创新能力与实践技能为核心目标；（2）流程适配性：教学法的“探究—协作—实践”流程与竞赛的“选题—创作—优化”流程高度吻合；（3）方法互补性：教学法的情境引导可解决竞赛选题盲目问题，协作环节可提升团队效率，反思环节可促进作品打磨。这种内在契合为五步教学法在竞赛指导中的应用提供了可行性。

三、五步教学法在数字媒体艺术学科竞赛中的实践路径

（1）第一步，情境创设进行精准定位：竞赛命题在竞赛指导初期，通过多维情境创设帮助学生理解竞赛要求、明确创作方向。①命题解读情境：教师梳理历年竞赛真题，分析命题规律与评分标准，结合行业动态解读主题内涵。例如，针对“乡村振兴”主题竞赛，可通过纪录片、乡村调研数据等素材，引导学生挖掘数字媒体艺术在乡村文化传播中的应用场景；②案例对比情境：展示获奖作品与普通作品的差异，分析优秀作品的创意亮点、技术应用及叙事逻辑，帮助学生建立质量标准认知；③任务驱动情境：将竞赛目标拆解为“主题创意—技术方案—时间

规划”等子任务，通过角色扮演（如设计师、技术开发、项目经理）明确分工，激发参与动力。此阶段需避免命题解读模糊化，应通过具体案例与量化指标让学生把握创作方向^[9]。

（2）第二步，进行自主探究构建知识技能体系：围绕竞赛需求引导学生自主学习，填补知识短板，形成个性化解决方案。①定向调研：指导学生通过学术论文、行业报告、优秀案例等渠道，积累主题相关的创意素材与技术方案。例如在创作非遗主题交互作品时，需调研非遗文化内涵、现有数字化案例及交互技术可行性；②技术攻关：针对作品所需技术（如虚幻引擎、Blender建模、AR特效等），组织技术沙龙或线上教程学习，鼓励学生通过慕课、技术论坛解决具体问题；③创意孵化：采用头脑风暴法鼓励学生提出多元创意，通过思维导图梳理创意脉络，形成“主题—创意点—表现形式”的逻辑链条。教师在此阶段需扮演“引导者”角色，提供资源支持而非直接给出解决方案，培养学生的自主探究能力。

（3）第三步，协作交流进行优化团队创作方案：数字媒体艺术竞赛作品多需团队完成，协作交流环节直接影响创作效率与质量。①角色适配：根据学生特长（如策划、设计、技术、文案）合理分组，明确组长、设计师、技术开发等角色权责，避免分工重叠或空缺；②方案论证：定期组织小组汇报，要求各团队展示创意方案、技术路线与进度规划，通过师生点评、跨组互评发现方案漏洞，例如交互设计中用户体验逻辑是否顺畅、技术实现是否存在难点；③动态调整：建立协作文档与进度跟踪表，记录创意迭代过程，允许团队根据讨论结果优化方案，如调整动画叙事节奏、替换更合适的交互技术。

（4）第四步，实践应用推进作品迭代打磨：将优化后的方案转化为实际作品，通过实践检验并反复打磨。①原型开发：鼓励学生先完成作品原型（如动画分镜、交互低保真原型），快速验证创意可行性，避免后期大规模返工；②技术实现：指导学生解决具体技术问题，如影视后期中的渲染参数优化、游戏原型中的逻辑漏洞修复，必要时邀请专业教师或行业导师进行技术指导；③细节优化：从艺术表现与用户体验角度完善作品，如调整色彩搭配、优化交互反馈速度、精炼文案表达，确保作品符合竞赛评审的细节要求。此阶段需强调“迭代思维”，通过多版本测试收集反馈，逐步提升作品质量。

（5）第五步：评价反思总结经验提升能力：作品完成后通过多维度评价与反思，实现能力迁移与持续成长。①多元评价：组织模拟答辩会，邀请专业教师、行业专家、往届获奖学生组成评审团，从创意性、技术性、完整性等方面评分并提出改进建议；②自我反思：要求学生撰写竞赛总结报告，分析创作过程中的得失，如“选题阶段对主题理解不足导致后期调整”“技术准备不充分影响进度”等，形成个人成长档案；③成果转化：将竞赛作品进一步完善，应用于课程作业、毕业设计或创新创业项目，实现竞赛成果的持续价值。通过评价反思，学生不仅能明确自身短板，还能将竞赛经验转化为可持续的学习能力，为后续竞赛或职业发展奠定基础。

四、基于五步教学法的竞赛指导实例

南通理工学院数字媒体艺术专业的指导教师针对“米兰设计周-中国高校设计学科师生优秀作品展”、“未来设计师·全国高校数字艺术设计大赛”开展专项指导,选取12名大三学生组成5支团队,应用五步教学法进行为期3个月的竞赛指导,作品类型涵盖IP形象设计、数字绘本、数字动画作品。

在实施过程中,分为四个阶段:

(1) 情境创设阶段:教师解读竞赛主题“非遗与中国神话英雄传说的融合”,展示近三年获奖作品分析报告,组织学生参观科技博物馆获取灵感,各团队初步确定创作方向;

(2) 自主探究阶段:团队分别围绕“IP形象与非遗传承结合”、“中国神话人物数字绘本融入非遗技艺”、“非遗技艺VR展示”等主题开展调研,学习C4D建模、AE后期制作、AI生成等相关技术,形成创意方案初稿^[6];

(3) 协作交流阶段:通过每周评审会讨论方案可行性,教师针对“IP形象如何体现非遗特色”、“中国神话人物数字绘本绘画风格”、“非遗VR作品的交互逻辑复杂度过高”等问题提出简化建议,团队调整角色分工优化协作流程^[7];

(4) 实践应用阶段:各团队完成作品原型后,邀请插画专业课老师分析绘画风格给与指导确定为水墨插画风;邀请计算机专业教师解决VR场景优化问题,根据反馈调整动画时长与交互节点,提升作品流畅度^[8];

(5) 评价反思阶段:组织模拟答辩后,学生根据评审意见修改作品细节,撰写总结报告反思创作过程,其中4支团队作品最终获国家级三等奖2项、省级二等奖2项。

实践成效的表上可以看出,通过五步教学法指导,学生竞赛参与积极性显著提升,作品质量明显改善;量化成果上,获奖率较往年提升50%;能力提升上,85%的学生表示“团队协作能力”、“技术应用能力”得到显著提升;教学反馈上,教师对竞赛指导流程的把控更清晰,教学针对性增强^[14]。

案例表明,五步教学法能有效解决数字媒体艺术学科竞赛指导中的关键问题,提升教学成效。

五、结论

五步教学法通过“情境创设—自主探究—协作交流—实践应用—评价反思”的闭环流程,为数字媒体艺术专业学科竞赛指导提供了系统框架。实践表明,该教学法能有效解决竞赛指导中选题盲目、协作低效、作品打磨不足等问题,显著提升学生的创新能力、技术应用能力与团队协作能力。未来研究可进一步探索五步教学法与新兴技术(如人工智能、元宇宙)的融合路径,针对不同类型竞赛(如动画类、交互类)设计更具针对性的指导方案。通过持续优化教学方法,充分发挥学科竞赛的育人价值,为数字媒体艺术领域培养更多高素质创新人才。

参考文献

- [1] 陈馨. 数字媒体艺术专业人才培养模式探索[J]. 创新创业理论与实践, 2025, 8(21): 125-127.
- [2] 蔡岳良. 新质生产力视角下民办高校学生学科竞赛能力提升策略研究[J]. 知识文库, 2025, 41(22): 158-162.
- [3] 乔俊飞, 雷飞, 王新祿. 赛教融合: 科技竞赛与大学生跨学科能力培养的耦合[J]. 清华大学教育研究, 2025, 46(05): 154-160.
- [4] 彭正梅, 陈丽莎, 王凯. 用T4C模式培养高阶能力: 对杜威教学法的重建[J]. 开放教育研究, 2024, 30(02): 49-58.
- [5] 张瑜, 吴雷. 新媒体时代非遗烹饪技艺在高职院校的活态传承与创新路径研究[J]. 现代食品, 2025, (03): 113-115. DOI: 10.16736/j.cnki.cn41-1434/ts.2025.03.027.
- [6] 王锦戈. AI背景下数字媒体艺术设计教学的创新路径与未来发展[J]. 匠心, 2025, (02): 42-44.
- [7] 梁海龙, 杨平平, 于景华, 等. 应用型本科高校学科竞赛组织管理模式探索与实践[J]. 创新创业理论与实践, 2024, 7(07): 189-192.
- [8] 李若楠. 中国传统文化元素融入儿童绘本的设计研究[D]. 太原科技大学, 2024.
- [9] 唐铭崧. VR技术在现代展示设计中的创新运用与实践探讨[J]. 上海服饰, 2024, (02): 157-159.
- [10] 谷会敏, 江汇. 艺术类高校跨学科“展演-竞赛”协同育人机制构建与实施[J]. 上海包装, 2025, (07): 224-227.