

能力本位视角下高职院校电子竞技专业教学体系构建

肖冰清

郑州大学

DOI:10.32629/er.v3i6.2827

[摘要] 能力本位认为教学不仅仅是知识的传授,更应注重学生能力的培养。本文通过分析高职院校电子竞技专业学生应具备的能力,坚持以学生能力培养为核心,结合电竞专业教学体系可能出现的问题,从能力本位的视角下关注高职院校电子竞技专业学生培养方案规划、教育内容、教学方法、教材以及师资来源等问题,并提出建议和看法,旨在探索电子竞技这一新热门专业教学体系,推动电子竞技专业的发展。

[关键词] 能力本位; 电子竞技; 教学体系

前言

能力本位是20世纪末在我国发展起来的一种新兴教育理念。能力本位理论认为,教学目的不仅仅是知识的传授,更应注重学生能力的培养,促进学生思想、知识、能力、综合素质的协调发展,从而更好的适应社会。能力培养是职业技术教育的生命线。电子竞技与管理专业是2016年9月2日由教育部职业教育与成人教育司公布的《关于做好2017年高等职业学校拟招生专业申报工作的通知》中新增补的专业,分属教育与体育大类。教育部根据《普通高等学校高等职业教育(专科)专业设置管理办法》,在相关学校和行业提交增补专业建议的基础上增设该专业。该专业旨在培养具备专业素养的电竞行业从业人员,是一个培养电子竞技体育项目与其他学科交叉复合型专业的专业。目前国内仅某些地方高职院校开设电子竞技专业,该专业的人才培养模式和教学体系尚处于空白状态。稀缺的电子竞技专业技术人才已无法满足电子竞技项目日益增长的社会文化需求,因此如何结合专业特色,在高职院校培养高素质创新型电子竞技专业人才,实现人才培养与电竞岗位接轨,构建完善的电子竞技专业教学体系显得尤为重要。

1 电子竞技专业学生能力要求分析

能力是人们成功地完成某种活动所必需的个性心理特征,是人的综合素质在行动中表现出来的实际本领和能力。高职院校电子竞技专业学生应具备以下能力:

1.1 一般能力

高职院校学生应具备的一般能力包括学习能力和适应能力。学习能力是在掌握了一定知识的基础上经过培养和实际锻炼形成的,主要包括获取、运用和探究知识的能力。^①高职院校学生更要注重自学能力,除此之外,高职院校学生还需要适应能力,学会自我环境调节,以便应对从学校到社会的过渡阶段,尽快适应社会,适应岗位。

1.2 实践能力

实践能力是高职院校培养学生的核心竞争力。实践能力主要包括知识运用能力、技术应用能力等。本着电子竞技专业的培养目的,电子竞技专业学生的实践能力应包含以下方面:(1)电子竞技训练能力:能运用专业知识,指导选手运用科学的方法进行训练,帮助选手适应各种比赛等活动;(2)电竞比赛策划能力:能够策划大型电子竞技比赛及活动,包括做好赛前宣传、场地安排、人员布置、设备准备等工作,应对大型比赛级活动中可能出现的突发问题等;(3)电竞游戏制作和研发能力:能了解游戏制作的原理,制作游戏画面、游戏音乐等,自主研发电子竞技项目;(4)电竞周边产业管理能力:能够进行电子竞技游戏导播、电竞游戏解说、电竞游戏视频制作,电竞游戏周边产品研发。

1.3 综合能力

是指包括表达能力、团队合作能力、创新能力的综合能力。培养学生

良好的表达能力,以更好地适应社会人际交往需要。团队合作能力是指建立在团队的基础之上,发挥团队精神、互补互助以达到团队最大工作效率的能力。^②高职电子竞技专业学生尤为需要团队合作能力,电子竞技游戏大部分是多人协作,需要与队友相互之间的配合才能完成电竞游戏,此外,电竞游戏相关工作也需要上百人的团队来进行。创新能力是民族进步的灵魂、经济竞争的核心。电竞专业学生应具备相当的创新力,在固定的电竞游戏项目中推出创新的战术、打法,并创新研发电子竞技游戏项目,打破电子竞技项目被外国人垄断的局面。当今社会的竞争是人的创造力的竞争。尤其是面对当今社会的瞬息万变,电竞行业飞速发展,更需要有创新能力的专业人才。

2 构建电子竞技专业教学体系时应注意的问题

目前,国内高职院校的电子竞技专业刚刚起步,2016年8月,全国首个电子竞技专业课程在内蒙古锡林郭勒职业学院设立,湖南省体育职业学院也设立了相同专业,而电子竞技与管理专业更是在2017年才开始在一些地方高职院校正式成立。由于该专业还未正式开展,应考虑到构建电子竞技专业教学体系时可能遇到的问题:

2.1 电子竞技专业课程设置应注意学生就业情况

该专业的课程体系设置不要过于偏重对电子竞技游戏的实操方向,还要注意培养学生对电竞游戏数据分析、视频制作、电竞比赛策划、管理等方面课程,提高学生就业率,毕业后能适应各类相关岗位。

2.2 电子竞技专业课程教学应重视实践

可根据地方需要采用校企合作办学模式,学生在学习该专业期间即能受到多种相关岗位的实习锻炼机会,如电竞比赛筹办、游戏导播、电竞游戏项目教练等,使该专业的培养目标与学生的专业能力相符合。

2.3 电子竞技专业课程重点培养学生的创新能力

电子竞技专业的局限性在于该专业完全依赖于电子竞技项目软件,外国的电子竞技项目软件开发已形成成熟的流水线,而我国还没有自主研发出世界级电子竞技游戏项目软件,此类型的人才培养十分欠缺,因此在构建教学体系时应重点培养学生的自主创新能力,这将是电子竞技与管理专业发展的关键。

3 基于能力本位设计教学体系

基于能力本位理念,充分发挥高职院校电竞专业学生的实践能力和综合能力,以学生能力培养为中心,设计教学体系的具体框架如下:

3.1 规划培养方案

高职院校电子竞技专业的培养方案绝不是单一培养电子竞技选手和运动员课程,而是以核心专业为主,多方向课程为辅助的课程体系。结合目前的电竞专业就业形势和社会需求,切合学校实际,培养电竞游戏运动方向和电竞游戏管理方向。电竞游戏的特殊性导致它既有体育竞技,又有大

众娱乐的特点,所以在电竞游戏运动方向需开设培养电竞教练的课程,还需要在电竞游戏管理方向增设电竞游戏导播、游戏解说培养课程。此外,为了拓宽学生的知识面,可以在任选课中开设一些专业发展的前沿课程,如游戏视频制作,游戏动画制作和游戏音乐制作等以供学生选修,从而进一步提升学生的专业技术能力。为了增强学生的实践能力,应加大实践教学环节比重,让学生对所学书本上的电竞理论知识能更好的做到学以致用。为了充分激发学生的学习能力和创新能力,可开设电竞游戏创新研发课程,一方面有利于学生对电竞专业知识的具体运用,提高专业能力,另一方面有助于培养学生创新和团队协作的综合能力。在课程安排上应充分考虑到课程与课程之间的联系,循序渐进的培养学生。

3.2 创新教学方法

传统的教师讲授方法有利于普及知识,大班授课,而电子竞技专业学生在教学过程中需要占据主动地位,所教师讲授这种教学模式只适合电竞理论知识教学。应建立以学生自主学习为中心,采取实践教学、启发引导式教学、研讨式教学等相结合的教学模式,激发学生自主学习的积极性。比如在讲授电竞游戏的种类这一知识点时,教师如照本宣科式讲解,学生既觉得枯燥乏味,失去学习兴趣,又导致学完之后印象不深刻。因此,教师可以先介绍概念,然后列出各类电竞游戏让学生实际操作,帮助学生理解概念,再通过与其他学生进行讨论,对比各类电竞游戏的优劣异同,最后教师进行点评和总结,整个过程以学生为主体、教师起到点拨、引导作用。这样既培养了学生的自主学习能力,也锻炼了学生团队合作能力和表达能力,提高学习积极性。

3.3 教材与时俱进

教材是教师进行教育工作的具体依据,教材内容越丰富,学生的感知越丰富,更容易帮助学生形成概念和理解知识,使知识更加系统化、规范化。电子竞技专业教材可参考我国有关电子竞技运动的研究成果。现在我国较为详细,具有专业理论性质的电子竞技运动著作是由李宗浩老师所著《电子竞技运动概论》一书,本书详细介绍电子竞技运动的概述、电子竞技运动的教学与训练原则、电子竞技运动选手的技术战术及训练等内容。目前开设电竞专业的内蒙古锡林郭勒职业学院正与LPL(英雄联盟职业联赛)职业俱乐部合作,集合一线俱乐部教练、从业人员、国内外专家进行教材的编写和整理。教材以视频形式为主,符合电子竞技的专业特色,目的是让学生更直观的学习电子竞技专业。而在另一个开设该专业的湖南省体育职业学院的教材还在规划编写中,内容将主要来自以下三个方面:国家体育总局体育信息中心编写的教材、电竞俱乐部管理人员的实操教材和相关专业人士提供的教材。^③

3.4 师资来源专业化

教师是学生学习的引领者,是开展教学的首要条件,电竞专业教师需要具备专业的理论知识以及丰富的实践经验。目前电竞专业教师数量稀缺,高职院校可聘请有电子竞技专业有一定研究基础的专家学者作为客座教授来校讲学,也可与电子竞技队伍合作,聘请一些现役或退役的有着丰富

经验的职业电竞游戏玩家来学校授课,对于一些游戏导播、主持、解说等方面课程,还可聘请知名的游戏产业工作人士授课。同时,电竞游戏解说和电竞退役人员的再就业问题也能得到解决。由于该专业更新换代非常快,教师自身的再学习也必不可少,可由学校将教师送到国外的电竞环境中学习先进经验,培养出更具有电竞专业性的教师。

4 结语

面对日益增长的电竞游戏第三产业的需求,高职电子竞技专业的开设和教学体系构建刻不容缓。基于能力本位理念,构建具有学科特色的电子竞技专业教学体系,培养学生的综合素质能力,使学生能更好的适应职业发展需要。本文通过分析高职院校电子竞技专业学生应具备的能力,坚持以学生能力培养为核心,结合电竞专业教学体系可能出现的问题,从能力本位的视角下关注高职院校电子竞技专业学生培养方案规划、教育内容、教学方法、教材以及师资来源等问题进行探讨,对推动电子竞技专业的发展起到了积极作用,为高职院校电子竞技专业的发展提供一定的参考价值。

注释:

①张勤.关于高校加强学生学习能力的培养的若干思考[J].黑龙江高教研究,2006(5):165-166.

②百度百科.团队合作能力[EB/OL].<http://baike.baidu.com/item/%E5%9B%A2%E9%98%9F%E5%8D%8F%E4%BD%9C%E8%83%BD%E5%8A%9B/6588800?search=new>.

③肖遥.电子竞技成专业教材哪里寻? [N].中国出版传媒商报,2016-10-21(8).

【参考文献】

[1]张勤.关于高校加强学生学习能力的培养的若干思考[J].黑龙江高教研究,2006(5):165-166.

[2]百度百科.表达能力[EB/OL].<http://baike.baidu.com/link?url=RYZgPL0IQUIIn7V-Xvz3xInw7u9685xi00Z7RavkDS-2zFRcgDJAV-2DAcWu0Lg3rgp0UqYnnfdInWdHHdJ5IMCganhfuXgYziMoJgMBU3cD4gL2nuSS9R0cfnRMixJix>.

[3]百度百科.团队合作能力[EB/OL].<http://baike.baidu.com/item/%E5%9B%A2%E9%98%9F%E5%8D%8F%E4%BD%9C%E8%83%BD%E5%8A%9B/6588800?search=new>.

[4]肖遥.电子竞技成专业教材哪里寻? [N].中国出版传媒商报,2016-10-21(8).

[5]介春阳.我国高校电子竞技运动的发展与未来[J].教育与职业,2008(2):188.

[6]黄峰,许小刚.高校电子竞技体育探究[J].考试周刊,2007(33):83-84.

[7]杨敬研,李颖卓.浅析电子竞技的教育功能与高校体育课程目标间的关系[J].中国校外教育(理论),2008(S1):143.

作者简介:

肖冰清(1993-),女,汉族,河南郑州人,硕士研究生,郑州大学,研究方向:学科教学(音乐)。