《鸡尾酒的设计与创新》教学设计

一、课程基本情况

		Γ							
课程	酒吧服务与管理	授课	第五章 第二节						
名称		内容	鸡尾酒的调制						
授课 时间	45 分钟	授课 题目	鸡尾酒的设计与创新						
所属		<u> </u>							
学科	管理学 本科生专业选修课 类型								
适应 对象	旅游管理专业大学三年级学生 教学 多媒体、调酒器材、基础酒、辅料、 工具 载杯等								
	1. 线上视频学习关于鸡尾酒的基	基础知识,	了解鸡尾酒的构成与经典鸡尾酒的制作。						
教学 背景	2. 根据视频学习要求,学生在原	虚拟仿真	实训室完成鸡尾酒的制作,掌握基础鸡尾						
	酒调制的方法。								
	3. 通过前序课程学习,对于蒸馆	留酒, 尤力	其是作为基酒使用的蒸馏酒有深刻的认识						
	1. 专业实施"3+1"人才培养模式,课程开设在第6学期,学生完成本学期的课程								
	学习以后将马上进入酒店、景区等相关实习单位进行专业实习,为了尽快的适应实								
	习工作与内容,需要在学校学习期间提升他们的实操水平。								
	2. 原有的教材与教学内容高阶性不足,对于学生的培养要求与职业院校区别不大,								
学情	仅仅培养学生基本职业技能不能适应本科生培养的"两性一度"要求,必须对原来								
分析	的内容进行调整与升级。								
	3. 学生们在前序课程的翻转课堂环节中表现出来的创新能力与团结协作能力还不								
	足,需要通过多次的课程培养打磨。								
	4. 机器人与人工智能技术的高速发展,带来对人类能力的冲击,对于机器人是否能								
	完全取代人类的争论话题, 需要	引导学生	正确认知取代论与否取代论。						
教学	★ 知识目标: 了解鸡尾酒设计的原则与目的, 了解鸡尾酒设计蕴含的色彩学、营业								
目标	食品学等交叉学科知识。								
	能力目标:熟练掌握鸡尾酒设计	与制作,	学生实践操作与创新能力的培养。						
	素质目标:通过鸡尾酒设计与创新,达到培养学生的创新精神,树立正确的价值观,								
	树立爱岗敬业精神的目标。								

教学	1. 鸡尾酒设计的原则与方法(重点)
的重点与	2. 鸡尾酒的创新与制作 (难点)
难点	
教学 方法	自主学习法、讲授法、直观演示法、任务驱动法、讨论法
rr	教材: 马特主编,清华大学出版社出版的《酒水知识与文化》2019 年出版
所用 教材	教辅资料:蔡洪胜主编,《酒水知识与酒吧管理》2019年出版

二、教学设计

				思政	目标	
环节	课程内容 课堂组织	教学目标	显性目标	隐性目标	备注	
	学习通视频学习与	打开学习通页	1. 线上线下			学生线上学
	作业的回顾, 点评学	面,检查学生作	混合式教学			习作业选取
	生视频学习后的作	业情况,对学生	方式的灵活			优秀作业点
课程	业情况	提交的作业进	运用			评以激励(时
导入		行点评	2. 考察学生			长2分钟)
			线上学习的			
			自觉性与主			
			动性			
	视频材料: 2022 年	1. 视频展示,	1. 鸡尾酒调	1. 正确理解	1. 爱岗敬业	1. 人与机械
	冬奥会奥运村亮相	冬奥会调酒机	酒方法与步	机器人、人工	工作态度与	臂操作视频
案例	的调酒机器人,引导	器人,以毕业生	骤的再次熟	智能与人类	作风	对比展示与
分析	学生对"机器人和	调酒操作的技	悉了解	的关系	2. 调酒机械	解说(时长1
	AI 是否能完全替代	术视频与机器	2. 对机器人	2. 人的思维	臂由中国自	分钟)
	人类"话题的讨论	人调酒视频进	与人工智能	与创造力具	行设计研	2. 引导学生
		行对比,引导学	的了解	有无限潜力	发,拥有自	对"关于机器
		生进行讨论			主知识产	人和 AI 是否
		2. 对传统课堂			权,激发学	能完全替代
		教学内容与本			生的民族自	人类"话题的
		次创新教学内			豪感	讨论(时长约
		容进行对比说				2分钟)
		明				合计时长:
						3分钟

1. 鸡尾酒的元素					思政	目标	
重温鸡尾酒的六大 的元素、设计原 鸡尾酒设计 善于思考,勇 程序的研 按时长约 分钟 元素,着重突出基 则与目的。 的原则与目 方创新 发,激励学 分钟 2、引导学生 生挑战跨专 2、课程配 改变原有对 业跨学科尝 小工具匠 计中的要求 发式提问,以味 不同场合鸡 鸡尾酒的印 战 多与认知,赋 办事争是酒新 外,程醒学生设计作 品需注意 认知,以食物颜 鸡尾酒设计 的 颜色搭配 的,着重提出创新创 效应启发式提 原则 意 4、学生了解 原则 意 4、学生了解	环节	课程内容 课堂组织 教学目标	教学目标	显性目标	 隐性目标 	备注	
4. 冰杯配套小 鸡尾酒饭灯 鸡尾酒饭灯 的营养配比 意事项 鸡尾酒随心配 原则。 5. 色彩学基础理论 小程序的演示 5. 掌握鸡尾 商设计的基	与 难 点 知 识 讲	重元酒装计 2. 则则品 3. 的意 4. 鸡意 5. 的感的 6. 解养工酒鸡,辅物的鸡着腥意 看 为酒项彩,鸡类 1. 四酒重酒鸡求 设出生	的则 2. 计发觉计 3. 认色效问 4. 工鸡小使无与不鸡式为理颜知对应 课人属程用、说的场酒问导 6. 以的发配 阿阿阿阿阿姆的食物式 配页心演生计。合的以设基物激提 套版配示进原,设备、设设础额	鸡的的2.不尾要3.鸡的原4.鸡的原5.酒尾原 学同酒求学尾颜则学尾营则掌设酒则生场设生酒色 生酒养。握计设与了合计了设搭了设配鸡的的计目解鸡的解计配解计比 尾基	1. 引导于 3. 改鸡 8. 子学 4. 勇 生 对 印 赋 酒 4. 严 5. 严 6. 严 6. 严 6. 严 6. 严 6. 严 6. 严 6	课程配套小程序的研发,激励学生挑战跨专业跨科尝	2. 课程配套

				思政	目标	
环节	课程内容	课堂组织	教学目标	显性目标	隐性目标	备注
	1. 学习通课前任务	1. 学习通展示	1. 学生熟练	鼓励学生打	1. 以学生	1. 学生根据
	安排"鸡尾酒的创新	学生课前提交	掌握鸡尾酒	破墨守成规,	评分为主	设计方案进
翻转	设计"(课前要求学	的方案审核情	的调制技能	勇于挑战,勇	导,培养学	行鸡尾酒的
	生将设计方案提交	况,通过审核后	2. 学生运用	于创新	生认真负责	制作, 教师到
课堂 	学习通审核)	的方案可以在	综合知识进		的工作态度	各组对学生
与	2. 学生按照课前学	课堂进行制作	行鸡尾酒的		2. 鼓励学	的操作进行
实践	习通分组进行设计。	实施	设计与创新		生鸡尾酒设	考核与指导,
操作	3. 学生对设计作品	2. 对本次设计	3. 创新意识		计中体现家	纠正学生操
	进行制作	作品进行评分,	与创新思维		国情怀,对	作错误
	4. 对本次设计作品	根据教师、学生	的培养		学生设计作	2. 学生分组
	进行评分,以教师评	自评、学生互评			品的主题升	进行设计方
	分+组内评分+组间	三部分权重的			华	案思路阐述
	互评的方式,完成对	综合分数选出				3. 组织学生
	学生设计作品的考	本场最具创意				进行品鉴评
	核,并将本次成绩纳	鸡尾酒作品				分
	入平时成绩	3. 组织学生对				本部分时长
	5. 学生分组阐述设	设计创意与理				约 22 分钟,
	计理念与制作方式	念进行小组阐				其中各小组
		述				设计思路阐
		4. 教师对学生				释以每组1分
		分组操作中存				钟时长为限
		在的问题与错				
		误进行指出与				
		纠正				
		5. 组织学生对				
		鸡尾酒设计新				
		品进行品鉴,倾				
		听学生的意见				

				思政	目标	
环节	课程内容 课算	课堂组织	教学目标	显性目标	隐性目标	备注
	1. 对学生作品进行	1. 对各组方案	1. 学生对于	2018 级毕业	鼓励学生积	对每组的方
	点评与总结	进行点评与总	鸡尾酒制作	生创业故事	极参加"互	案进行点评
	2. 学习通现场评分	结	的要点再一	分享激励学	联网十创新	总结, 鼓励学
点评	展示	2. 宣布得分最	次巩固	生创新创业	创业大赛"	生们创新创
与	3. 青年学生创业者	高的作品并加	2. 学生熟练	精神		意(2分钟)
总结	介绍与展示	以鼓励	掌握鸡尾酒			提醒学生们
/C>H			的设计			及时进行评
						分,并留出学
						生打分时间。
						学习通页面
						分数实时展
						示选出本场
						最高分(1分
						钟)
						毕业生创业
						故事分享激
						烈学生(2分
						钟)
						本部分总时
						长约5分钟
课程	1. 回顾课程开头讨	1. 肯定学生们	1. 引导学生	1. 鼓励学生		回顾课程开
总结	论"机器人和AI是	的创新思维与	对前沿科技	勇于创新		头的讨论话
	否能完全替代类"并	创新精神,以	的认知与了	2. 激发学生		题, 引导学生
与	得出否定结论	ChatGPT 的鸡	解	的民族自信		得出否定结
课后	2. 与 ChatGPT 人工	尾酒设计方案	2. 培养学生	心与自豪感,		论, 肯定学生
作业	智能的互动"请设计	与学生设计方	对人类与机	砥砺家国情		的创新能力,
	一款特别的鸡尾酒"。	案对比,鼓励学	器人、人工智	怀		布置课后作
	3. 课后作业布置:	生的创新探索	能之间关系			业
	以第19届杭州亚运	2. 对学生们设	的正确认知			本部分时长
	会为主题设计鸡尾	计方案进行主				约3分钟

酒,将设计方案提交	题升华		
学习通;作业(四)			
(鸡尾酒的设计与			
制作)			

本次课程以鸡尾酒的设计与创新为教学内容,考察学生线上学习与实践操作能力、设计创新能力等,课堂气氛好,教学效果好,学生学习积极性高,学习兴趣浓厚。鸡尾酒设计过程中展现了本科生的能力与素养,设计作品富有创新性、新颖、美观,包含情感。课程整体评价较好:

课后反思

经验总结:

1. 鸡尾酒设计比鸡尾酒制作更能引起学生们的兴趣,激发学生创造力,教学效果好。

2. 专为课程设计开发的"鸡尾酒随心配"小工具运用效果好,页面还可以更美观简洁,数据库内的食物资料需及时更新。

- 3. 鸡尾酒设计的组间互评与组内互评引入学生评价机制,效果好,学生参与度高。不足之处:
- 1. 学生鸡尾酒制作的时间把控,个别组操作的速度较慢,致使课程时长延长2分钟. 需要对学生操作时长进行督促与监测。
 - 2. 多功能桌用于制作鸡尾酒时应铺设桌布保持桌面清洁。

与 结