

10.3969/j.issn.1671-489X.2011.36.100

数字故事设计及其教学应用*

周静 赵志靖

扬州大学新闻与传媒学院 江苏扬州 225002

摘 要 数字故事作为数字时代的新教学元素,已受到越来越多的关注,许多学校将数字故事运用到德育、校园文化建设及学生高级思维培养中。总结数字故事的特点,探讨数字故事设计的关键环节及在教学中应用应注意的问题,以期增强数字故事教学的效果。

关键词 数字故事; 教学应用; 信息技术与课程整合

中图分类号: G434 **文献标识码:** B **文章编号:** 1671-489X(2011)36-0100-02

Design and Instructional Application of Digital Storytelling//Zhou Jing, Zhao Zhijing

Abstract As a new teaching element in digital era, Digital Storytelling has received more and more attention. Many schools use it to moral education, campus culture construction and the training of student's senior thinking. The paper summarizes the features of Digital Storytelling, discusses its design key points and the problems should be paid attention to in its application.

Key words digital storytelling; instructional application; integration of information technology and curriculum

Author's address College of Journalism and Communication, Yangzhou University, Yangzhou, Jiangsu, China 225002

数字故事最早在国外是作为个人多媒体故事叙述方式出现的。Daniel Meadows认为:数字故事就是个人的、短小的、发自内心的多媒体故事,而数字化正是它区别于传统故事的独特魅力所在。国外已有很多将数字故

事应用于教学的经验,且多是以竞赛、项目、与学科结合的形式开展。我国也于2001年开始,由上海师范大学的黎加厚老师指导研究生做了大量研究工作,并指导上海、苏州等地的中小学将数字故事运用到语文、英语等

*基金项目:本文为教育部人文社会科学研究规划项目“学习科学视域下的‘问题解决学习’设计研究”(项目批准号:09YJA880119)的阶段性成果。

及时交流和沟通。虽然在一些录播系统中加入文字交互功能,但是教师还是难以边上课边同学生进行当面形式的文字之间的交流,使得该功能不具有实用性。为克服存在的困难,应该实现教师和学生进行远距离的视频交流,将自动录播系统与远程视频会议系统进行融合是未来自动录播系统的发展趋势。

3.2 在远程教育中的应用

1) 网络直播面授课程。在现代远程开放教育中学习者与教师几乎处于一种准永久性分离状态,但面授课程的重要性仍不可忽略。现在网络的普及可以利用网络直播来参与面授课程,从而提高网络面授课程的效率,给远程教育的学习者提供较好的资源。

2) 实现学习资源建设的数字化。在远程教育的教学过程中,只有学习资源的丰富才能够保证学生的自主学习,提高学生学习的自觉性。现在各个高校已经不断加大资源建设的投入,但是远程开放教育的数字化的资源

建设仍然面临很多困难。

3) 面授教学的评价。自动录播系统对面授课程的评价有其自身的优势。首先,可以实现异地评价。远程教育的学习者不用参加面对面的学习,这样可以起到两方面的重要作用,一是使得授课教师的上课压力有所降低,二是授课教师的上课情况可以得到真实的反应。另外,自动录播可以使得对教师的评价实现非实时性,即可以多次观看自动录播系统所录播的完整的上课情况,保证评价更加客观。最后,评价者的范围有所扩大。

4 结论

网络课程作为高校中的主要发展目标,在国家的不断鼓励和支持下,教学自动录播系统也在教学录像等精品课程的教学资源中得到越来越多的应用。同时随着相应的科技的发展和各界的不断努力,自动录播系统在高校远程教育领域将会有较大的发展潜力,能更好地发挥其作用。

参考文献

- [1] 冀燕丽,王玉清. 高校精品课程制作中自动录播系统的设计与应用[J]. 中国现代教育装备, 2009(10X):44-46.
- [2] 邓文新. 录播系统在精品课程教学录像制作中的应用研究[J]. 中国电化教育, 2008(5):101-103.
- [3] 力志. 自动录播系统在远程开放教育中的应用研究[J]. 南京广播电视大学学报, 2010(4):97-100.
- [4] 吴天生. 网络课件实时录播系统及其应用[J]. 广东技术师范学院学报, 2007(3):30-32.
- [5] 李耀麟. 浅析精品课程建设的实时录制系统[J]. 电化教育研究, 2006(7):60-62.
- [6] 马志强. 少数民族双语视频资源开发研究[D]. 兰州:西北师范大学, 2008.

学科教学, 受到师生的欢迎。

1 数字故事的特点

笔者认为数字故事并非新鲜事物, 在生活和学习中早已出现并有所应用。如很多具有故事情节的、简短的DV及动画作品都可称之为数字故事。只是并没有把这种可视化的故事表述方法推广开来, 而且相对于欧美国家, 应用数字故事教学的尝试较少。数字故事有以下几个特点。

1.1 真实性

数字故事不同于童话故事、民间流传的传奇故事等, 这里的故事是基于真实的事实。同时数字故事也不是简单的“镜像”记录生活, 它要求学生对生活探究, 并通过数字故事的方式展现所掌握的知识和对问题的看法。

1.2 故事感

故事感即围绕主题, 把信息有效地组织起来, 使其具上下文语境, 并富有情感地表达出来。即让人们在一定的上下文内容、一定的背景中去讲述, 讲述的事物更容易被理解。这也是数字故事与一般视频短片的不同之处。

1.3 多感知性

传统故事往往以口头讲述、书面记载或录音流传较多, 缺少感动和震撼的氛围。数字故事呈现方式是多样的, 它集成了文字、图片、动画等元素, 使故事的聆听者可从声音和画面中同时获得故事内容, 比传统叙述形式更具体、直观, 信息量更大。

1.4 高共享性

数字故事是把传统讲故事的艺术与多媒体技术和网络发布技术结合而产生的。播客为学生的数字故事提供了交流、共享的平台, 传播范围更广。此外, 时下流行的Web2.0模式的多媒体工具也支持数字化故事的在线制作和分享。

2 数字故事设计的关键环节

2.1 故事主题的选择与设计

一个故事必须确定一个核心主题, 这是很重要的。当主题是个人并充满感情的时候, 学生学习热情也会增加。

选择主题时要考虑两点。1) 具有亲和力。选题必须让学生感到熟悉、亲切、有趣, 要与学生的生活现实和时代发展密切相关。2) 具有挑战性。所谓挑战性, 即解决问题所需要的能力一般稍高于学生已有的智力/非智力水平。挑战性的主题有助于激发和保持学生的学习兴趣。当然这种挑战要注意掌握一定的度, 太难学生就可能会因为失败而沮丧, 无益于积极性和主动性的发挥, 也禁锢学生的思维; 同样, 如果太容易, 学生就不会做深度思考, 更谈不上创新能力培养。

2.2 故事情节板的设计

在故事构思过程中, 创建一个故事情节串联图板是

重要而又必须的一个环节。故事板是表明待拍摄作品的场景、镜头顺序和动作、情节变化的一系列略图, 是最终作品的可视化预览。这一步主要是由学生个人或小组来完成。

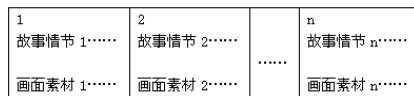


图1 故事情节串联图板

制作数字故事, 故事板的内容多采用剧本式的, 即详细表达作品创意, 如图1所示。

创作中要注意两点。一是时间和画幅的把握。若节奏舒缓, 内容单纯, 可适当减少画幅; 节奏较快, 动感强, 则适当增加画幅。二是注意作品细节的处理, 比如镜头感、运动感、层次感等。

3 数字故事教学应注意的问题

数字故事体现了一种新的课程理念。其制作过程中, 学生既是读者和作者, 同时也是编剧、艺术家和导演。因此, 将数字故事应用于学科教学有十分重要的意义。但在其应用过程中, 也应注意一些问题。

3.1 掘生活之源

“感人心者, 莫先乎情”, 故事是有情感色彩的, 每个人的人生经历不同, 决定了他对故事主题的理解和感悟也是不同的。应尊重学生的生活、生命体验。学习在某种意义上也就是生活, 尤其对中小学生而言, 学习是其人生历程的必然选择。教师要善于观察生活, 善于引导学生从生活中学习, 并将生活这一广阔天地中的资源恰当地加以利用。

3.2 存主体精神

数字故事在欧美被广泛应用于课堂教学, 因为数字故事的魅力不仅来源于作品本身, 更重要的是其制作过程为学生提供了一种高质量的学习体验。这种高质量的学习体验, 需要学生形成积极主动的学习态度、主动参与。教师必须使学生具备有意义学习的心向, 让学生真正成为学习主体。当然, 能否成功地把数字故事与学科教学整合, 教师发挥着关键作用。离开教师的循循善诱, 学生的学习就会出现问題。尤其是低年级学生, 缺乏自我控制能力, 若没有做好“导”的工作, 就会导致教学效果适得其反。

3.3 重实践能力

数字故事为学生的实践能力和创新精神的培养提供了肥沃的土壤。制作数字故事的过程是学生个体或小组收集、分析、选择信息, 构思、写作、开发数字化作品的过程。它强调学习者主体性的探索、研究、协作, 从而让学习者体验和了解科学探索过程, 提高其获取、分析、加工信息的实践能力和培养良好的创新意识与信息素养。教师应多观察生活、思考教学, 主动把数字故事这种信息化教学方式引入教学中, 以丰富学生的创作天地, 为学生提供又一个表达思想的载体。

参考文献

[1] 数字化故事叙述门户网站[DB/OL]. <http://www.storycenter.org/index1.html>.
 [2] 孙卫华, 郑江艳. 数字故事在美国课堂教学中的应用[J]. 中小学信息技术教育, 2008(2): 74-76.