

# 浅谈数码故事 在思想品德课教学中的应用策略

蔡雯 北京市杨庄中学

**摘要:** 本文结合初中思想品德课特点及学生具体情况,将一种个人多媒体故事叙述方式——多媒体数码故事技术,应用于初中思想品德课教学中,通过对具体实际教学案例的分析与总结,探讨归纳出数码故事在思想品德课教学应用的几点策略。

**关键词:** 多媒体技术;数码故事;思想品德课

随着时代的发展,信息技术已经越来越深入到课堂教学中,成为辅助课堂教学的有效工具。近些年思想品德课也在课堂教学中较为普遍地引入了新的信息技术与多媒体技术,这一方面为思想品德课教学注入了更多的活力,有效地促进了教学实效性的实现;另一方面也暴露出了一些影响课堂教学效果、亟待解决的问题。面对各种问题、挑战,我们所要做的不是放弃对新技术的应用,而是应尝试运用更全面、完善、有效的技术针对性地解决这些问题。数码故事在思想品德课教学中的应用,正是我基于以上的这些思考而进行的尝试性的探讨。

## ● 对多媒体技术——数码故事的认识

数字故事起源于20世纪90年代初的美国,Dana Atchley是这一形式的最早提出者。他将计算机媒体与说故事的技巧整合,产生了这种讲故事的方式。在他与其他媒体设计师的推广下,越来越多的人开始投入这种形式

的创作,并在旧金山成立了第一个数字媒体中心,即现在的数字故事中心(CDs)。有很多教师来到美国CD中心学习如何创作数字故事,并把这种新技术应用到课堂教学中,激发学生的学习积极性,加强班级的学习气氛。2002年11月底,来自8个国家,美国25个州的代表一起创办了数字故事协会(Digital Storytelling)。数字故事作为一种个人多媒体故事叙述方式,已被广泛地应用于国外的教育领域,国内的一些个别学科也尝试着开展了一定研究,积累了一定经验,取得了一定的成效,而这种方式表现出的作品的动态的生动形象、真实性、故事感、多感知性、高共享性等特点,扩展出的主题活动研究的时空记录,都对参与者的主题设计、亲身实践、个性表达、信息资源合理有效利用有着较高的要求。

总之,数码故事不仅需要创作者拥有必要的软、硬件设备,如DV摄像机、计算机、数码短片处理制作软件、网

络传播平台等,更需要创作者能够广泛挖掘生活素材,并不断积极、独立思考现实社会生活问题,并从中获得新的灵感与感悟。

## ● 思想品德课教学中开展数码故事应用研究的原因

### 1. 思想品德课教学的需要

2011年新版《思想品德课程标准》中指出,思想品德课程是一门以初中学生生活为基础,以引导和促进初中学生思想品德发展为根本目的的综合性课程。课程特性包括:思想性、人文性、实践性、综合性。其中课程目标中的能力目标,还特别强调学生学习搜集、处理、运用信息的方法,提高媒介素养,能够积极适应信息化社会。而数字故事正是一种将生活实践与多媒体信息技术有效融合的技术,它在思想品德课教学中的应用,与思想品德课新版课标的要求十分吻合。此外,数码故事的一大优点就是能够图文并茂、入情入境地为我们展示出学生对创作主题的理解。

## 2. 学生实际情况的需要

近些年来多媒体技术在学科教学中的应用越来越广泛,这些应用大都有效调动了学生参与的积极性,达到了良好的教学效果。但其中也出现了一些不和谐因素,如有的老师、学生将网络上的资源简单复制粘贴、生搬硬套地制作出多媒体课件进行展示,这样的展示教师与学生对于问题的解决都没有经过自己独立的严谨思考,无法真正体现思想品德课教学的思想性。而所表达的内容有时因为是照搬的网络资源,容易脱离学生的实际生活,思想品德教学的实践性自然无法体现。还有的多媒体应用虽设有展示小组交流、汇报环节,但往往流于形式。成为个别学业成绩优秀、善于当众表达学生的表演舞台,而小组其他成员特别是一些不擅长当众表达的学生往往退居幕后。

### ● 思想品德课教学中应用数码故事的几点策略

我校从2003年加入到北京师范大学现代教育技术研究所的“基础教育跨越式创新试验”研究中以来,创办了网络试验班。网络试验班的学生信息媒介素养较高,多媒体技术掌握得较好,在日常的思想品德课教学中,运用多媒体技术进行学习的积极性也很高。而且,这些学生普遍关注国际国外大事、注重观察身边小事,善于独立思考反思总结。对于思想品德课教学中应用数码故事技术比较感兴趣,愿意参与尝试。特别是大多数学生家庭经济情况较好,都拥有拍摄数码故事所需要的硬件设备,为这项应用探索提供了物质保障。

基于以上的需要,我尝试在思想品德课教学中应用数码故事技术,和学生一起进行思考、解决实际教学中的问题。并在分析实际教学案例过程中,总结出了一些应用经验与策略。

### 1. 数码故事主题设计倡导独立思考与坚持社会主义核心价值观相统一,落实思想品德教学的思想性

思想品德课教学中的数码故事能否创作成功,很重要的一点取决于创作者对于数码故事拍摄主题的选取、中心的确定。在讲授首师大版初中思想品德课七年级下册教材第5课《善辨是与非》第一框题“身边的是与非”时,我设计了这样一个教学环节:组织班中各组学生展示他们拍摄到的“身边的是与非”。为了完成好这个环节的教学,我利用课余时间给几个组长进行了数码故事的技术培训,共同研讨了各组的创作主题。其中有一个组的设计主题给我留下了深刻的印象,他们要表达的“身边的是与非”是“光盘行动”,他们准备拍摄学校中午食堂就餐的真实场景。拍摄完成后我看了样片,短片中我校个别学生在无人监管的情况下,将自己吃不了的剩菜剩饭倒在了桶里。优点当然是反映了真实生活,缺点是因为“偷拍”所以

画面稍显不清楚(如图1)。

但除了上述两点我总觉得少了什么,我们的主题只是单纯曝光不文明、不道德行为吗?我和同学们陷入了深深的思考,最后大家商定再去食堂拍摄,看看有什么新的发现。没想到这次学校食堂有了学生文明观察员的监督,同学们倒饭的行为大为减少(如图2)。看过了第二次拍摄的短片,我提出了两个问题:两次拍摄不同结果说明了什么?我们到底为什么要倡导光盘行动?在问题的引领下,学生再次对自己制作的数码故事作品进行了修改,最终呈现出来的展示结果令全班动容。作品的主题是“我们的午餐”,将无人监督时、有人监督时我校食堂就餐的真实场景,与为贫困山区学生提供免费午餐行动的宣传视频,前后三段视频整合。让我们明确了正确的是非观是需要我们坚持、特别是在无人监督时坚持;明确了坚持正确的是非观不光为自己、更是为他人、为大家。让我们既看到了身边一些人或是自己的错误行为,也看到了社会中的关爱他人、帮助他人的良好行为。这样的视频保持了对于现实生活问题客观、冷静的独立思考,坚持了弘扬社会正能量的主题,值得学习和借鉴。



图1



图2

## 2. 数码故事内容选取从学生生活实际出发, 实现思想品德教学的人文性

在日常教学中, 我所选取的数码故事内容总是注重来源于学生生活实际, 力图尊重学生学习和发展规律, 关怀学生精神成长需要。首师大版初中思想品德八年级上册教材第7课《师生之情》这一课要求, 通过教学让学生能够谅解教师, 体谅教师的辛劳与付出, 正确对待教师的批评。为了更好地达到这一教学要求, 我在课下进行了对个别学生的访谈, 其中有一名同学就谈到了前一天刚刚和班主任老师出现的矛盾, 感到老师冤枉委屈了他, 心里十分难受。面对这一真实事例我没有放过, 而是及时联系到了这名班主任, 并将学生对问题的看法与他交换, 交流中我们才明白了矛盾的关键所在。于是班主任在我拍摄到的视频中, 真诚地与这名同学交流起来, 承认了自己工作中的疏忽, 同时表达了对于学生的关心与真诚祝福(如图3、图4)。课上当讲到如何正确对待教师批评时, 我引入了这一案例, 并将这段数码故事内容展示出来, 引发了学生们的思考。而在事件发生班级授课时, 那名同学看后也主动谈了自己的看法, 理解了老师、接受了老师的教育。这次数码故事的制作, 也让我再次明确了内容选取一定要紧密联系学生实际, 借用数码故事技术尝试真正解决他们遇到的实际思想问题, 真正帮助他们健康快乐成长。

## 3. 数码故事课件制作重在全员参与, 体现思想品德课教学的实践性

评价学生数码故事作品的一个重



图3



图4



图5



图6

要标准, 就是要求小组成员全员参与。每一个小组完成的数码故事作品中都要体现集体智慧。还记得我在设计首师大版七年级上册教材活动课《善用北京的学习资源》内容时, 安排学生以小组为单位进行收集、整理资料、展示汇报活动成果(如图5)。汇报时要求各组一定要讲明组内每位成员的具体职责分工, 并能够让大家清晰明了。汇报中有一个组的表现相当出色, 他们展示的内容是自己制作的参观图书馆的数码故事。通过这段数码故事我们能清晰地看到, 从内容的前期准备, 到过程中的采访, 再到后期的制作编辑, 组内的每一名成员都参与其中, 真正实现了全员参与(如图6)。而且数码故事也为我们真实地记载了整个作品制作过程中组员们的酸甜苦辣、开心、困难、团结、分歧, 大家看后都十分感动。虽然这则数码故事在画面和音效方面

还有很多欠缺, 但它依然让班中每一名同学从中受益。数码故事中既有同学们亲身实践、总结的图书馆借阅知识宝典, 又融入了小组成员亲身实践解决问题的全过程。正如一名组员总结的那样, 因为需要每一名组员真实参与, 所以他才第一次尝试与图书馆内陌生的服务人员交流, 获取有效资料, 这让他发现原来与陌生人交流并不是件很困难的事情。这样的活动要比以往从网络上简单粘贴、抄袭更锻炼同学们的社会实践能力, 这样做也才能真正体现思想品德课教学的实践性特点。

## 4. 数码故事评价体现三维教学目标, 提升思想品德课教学的综合性

思想品德课教学的综合性, 要求思想品德课教学内容要与初中学生的

(下转第138页)