

基于视频论文创作的深度学习

——BYOD 环境下课堂教学的应用探究

杨南昌¹, 李 嘉²

(1.江西师范大学 初等教育学院, 江西 南昌 330022; 2.中山市石岐中学, 广东 中山 528402)

[摘要] 伴随电影电视的产生,将视频应用于课程教学由来已久,当今风靡世界的微课、慕课等视频学习更将视频的教育应用推向高潮。然而,此类视频大多是教师为教学而作。在视频制作技术日益平民化的今天,如何转变课程教学的设计思路,让学生成为视频创造的主体,探索基于视频创作的深度学习是视频教育应用研究的新课题。而视频论文就是这样一种学习新方式。基于两年的大学教学实践研究表明,在课程中整合应用视频论文,能激发数字时代学习者参与挑战性学习的积极性,发展协作创新和问题解决的深度学习能力。当今教育研究正发生着向视频图像的转向,未来视频论文将与视频图像分析和视频研究一起,在教育理论表达和创制中发挥更大的潜能。而培养未来教师学会用视频表达,则是对这一转向的积极尝试与应对。

[关键词] 视频论文;深度学习;视频表达;学习模式;自带设备(BYOD)

[中图分类号] G434 **[文献标志码]** A

[作者简介] 杨南昌(1974—),男,江西瑞金人。教授,博士,主要从事学习科学与教学设计、课程与教学创新等方面研究。E-mail:south1002@163.com。

随着互联网集声音、视频、数据于一体的通用数字格式技术,以及数码相机、图像包、视频流等视频图像技术的发展,视觉图像已成为当下人们常用的交流方式。^[1]用微视频记录社会、生活、时尚和表达自我,也随之变成了一种流行文化^[2]。而对于“数字土著”的年轻一代来说,更倾向用数字工具和媒体创造新的艺术形式和信息来表达自己,这种视频文化在他们当中更为流行。^[3]

当前,不断涌现的各种微视频课程、在线课程、MOOC/SPOC等基于视频的学习方式,似乎迎合和满足了数字时代大学生视觉化的学习需求。然而,现今教育视频的主流应用还是作为“媒体工具”向学生传输课程内容,制作主体是教师,学生借由观看视频来学习。这种基于视频的学习主要发挥了资源存储和知识传递的载体功能,更多地体现了信息广度的增加,而在学习内容的深度加工、深层次的学习体验和高级

思维能力等深度学习方面尚未产生影响。^[4]比如,鼓励学生通过自己制作视频来学习的活动却不多见。如果只是被动地观看视频,就很难进行有效的学习。国际知名学习科学研究专家索耶(Keith Sawyer)对视频应用的这一现象批评道,“将视频放到网络上是一种时间的浪费”,因为“网上观看视频和在课堂上听老师讲授一样,依然是饱受质疑的旧式讲授式教学的延续,只是使用了不同的媒体……这和学习科学研究所建议的学习模式恰恰相反。”^[5]

这种根深蒂固的旧式授受式教学思想,在某种程度上为仍然存在于数字时代课堂中的一种矛盾现象提供了滋生土壤:作为数字移民的教师对着作为数字土著的学生,延续着过时的教学方式,甚至为了固守传统,在课堂中拒绝学生带手机、电脑等学习工具,这与当今大势所趋的自带设备(BYOD)进课堂的学习背道而驰。探索互联网环境下学生喜欢的BYOD方式来

学习,恰恰是推进信息技术与高校教学深度融合的研究新趋势。在这一背景下,我们将 BYOD 支持的“基于视频论文创作的学习”,尝试应用于大学本科小学教育专业的课程教学中,希望通过大学生喜欢的视频创作方式来促进课程内容的深度学习。

一、从电影论文到视频论文:视频论文作为新学习方式的缘起

视频论文(Video Essay)是一种用视频方式来表达论文观点的新文体。它通过创造性地整合应用各种视听材料(图像、音频、视频或文本)来可视化呈现一个研究或探究某个主题。视频论文最早作为电影论文(Essay Film)出现在电影领域,仅仅作为一种电影类型存在。^[6]电影制作术诞生不久,短评类文学体裁就开始适应电影格式,产生了被称作“镜头笔”(Cinemapen)的、基于记录体(Documentary)形式的、通过可视化电影图像和画外音来表达作者思想的新文体。^[7]

事实上,Phillip Lopate 在 1992 年发表了一篇题为《寻找半人马:电影论文》(In Search of the Centaur: The Essay-Film)的开创性的文章,把那种呈现单个声音、有强烈个人观点、有说服力的、文笔好、有趣的混合型电影文体称为半人马(希腊神话中的人面马身的怪物)。^[8]在那个年代,最具代表性的作品要属克里斯·马克(Chris Marker, 1982)的《日月无光》(Sans Soleil)了。在这部作品中,马克通过自己对现实的冥想和别人的回忆,采用一个画外音,将一个自由职业的摄影师周游日本、西非、冰岛的经历反映出来,以独特的艺术手法表达了作者对几内亚比绍和日本这两个差异极大的国家的看法。尽管它是在一块虚拟的屏幕上呈现的,但仍然是一篇散文文章。^[6]

视频论文与电影论文两者起源一致,最主要的区别在于媒体。^[7]电影论文是通过模拟摄像机拍摄的,而视频论文是数码摄像机拍摄的。最初由于电影制作的协作特性和高昂制作成本导致这种形式的文章稀少。但是,随着便携式廉价录制设备、免费编辑软件和网络等数字技术的发展,人们有了一个更加简便的制作和发表观点的途径,普通人甚至可以用一部手机录制和编辑视频,然后即刻把它放到网上分享。于是电影论文不再是稀有的,随之变成了随处可见的视频论文,开始出现在文学写作领域,并应用于教育和相关研究领域。同时,视频论文一般都是短评类的“微视频”,相比最开始的长达一百多分钟的电影论文来说,视频论文的时间大多在 6~7 分钟左右,保持着和传统纸质论文一样的长度。这样,视频论文可以在较短的

时间内让观众(读者)理解论文的主要观点和想要交流的信息,也迎合了网络时代大众的微视频文化。

最近十年,涌现了越来越多像 Blackbird、Ninth Letter、Press Play 和 TriQuarterly 等以刊登视频论文为特色的国际性文学杂志。TriQuarterly 期刊还是美国西北大学创意写作学位课程的一部分。Bresland 对美国 30 所主要大学的课程进行的一项调查发现,几乎所有这些大学都开设了视频论文或者像“实验媒体”“多媒体叙事”“用视频写作”等类似视频论文的课程。^[9]在其他课程中,视频论文已成为大学课堂多媒体项目和作业的常见方式。为此,大学还专门设立相关服务中心或提供相关的指南帮助学生完成这类作业。比如,加拿大的皇家路大学(Royal Roads University)的图书馆^[10],美国的塔夫茨大学的数字设计工作室(Digital Design Studio)^[11],为教师和学生提供视频论文等多媒体项目的设计和制作指导。

二、从数字故事到视频论文:向更高挑战的可视化表达迈进

视频论文和近年风行教育领域的数字故事一样,都是一种借由数字媒体、用短小精悍(几分钟)的内容形式可视化表达观点的新学习方式。在制作形式上,两者都可以采用视频的形式,但是视频论文只能是视频作品,数字故事可以采用除视频以外的任何数字化的形式来表达和呈现内容。最重要的差别在于,视频论文用可视化视频表达论文观点,侧重思想性,而数字故事首要特性在于故事感,侧重艺术性地叙事和表达自我。这可以从数字故事中心 CDS 总结的七大数字故事要素(即主要观点、一个戏剧化的问题、富有情感的故事内容、亲自讲述、音乐的力量、各种元素的“经济”处理、故事节奏的起伏)中看出差异。^[12]

视频论文主要有两类。一类是在传统论文中嵌入视频材料,与文字图表合理组配、优势互补,形成全新的数字化论文,以提升科技论文信息容量,提高读者的理解程度。^[13]另一类为完全视频,又可分为两种:其一,根据纸质版的论文内容和观点,编写故事脚本,创造性地借助图像、视频、音频等材料使学术论文可视化;其二,根据视频论文开放性的叙事特点,把收集到的视频、音频、图片、观点(自己的和其他人的)用自己的逻辑,根据故事脚本拍摄、剪辑成一个兼具学术性和艺术美的视频,可视化地表达自己的观点和情感。

如开篇所述,从当前风行的各种微教学视频、MOOC 视频到逐渐涌现的视频论文,视频的教育应用已从教师制作主体向学习者创作主体转变,从视频作

为一种传播“媒介和工具”到作为知识创建主体对世界的一种“理解和表达方式”转变。而从数字故事到视频论文应用的转变,则意味着学习者在可视化表达能力发展上向掌握一种新的视频表达方式迈进,向更高挑战的深度学习迈进。

三、视频论文设计与创造的深度学习本质

基于视频论文创作的学习是一种项目式学习,主要包括学习者观点阐释与可视化表达设计、视频论文作品的制作两大部分,两部分的学习任务交错进行。一部视频论文的设计与创作,从主题的明确到作品的形成,无不体现着学习者的创新和创造能力,它本质上是一种创造性实践活动,一种创造驱动的学习。^[14]在大学课堂 BYOD 的环境下,将“基于视频论文的设计学习”与“基于创造的学习”加以整合,有利于激发数字时代学习者参与创造性设计学习的动机,发展他们项目协作、创新设计和解决问题的深度学习能力。

(一)在视频论文的可视化表达设计中深度理解课程的核心观点

视频论文应用于大学课程学习中,就是通过设计可视化的音视频材料来呈现一个研究或深度阐释一个课程内容的核心主题,本质上是论文表达的一种,在内容上和传统纸质论文一样,都有一个主题、引言、观点、支持论据和结论。^[10]学生在学习过程中,把自己对课程内容或相关现实问题的思考和观点提出来,无论是刻在原始的泥土板上、印在纸张上,还是以每秒30帧的速度播放的视频画面上,都是对课程内容的深度阐释。除了和传统纸质论文一样都需要考虑的设

计要素(比如,学术研究问题、背景知识、反思以及结尾部分的文献来源)以外,视频论文还有其他可视化设计的相关要素(见表1)。根据这些要素,学生需要从先前习惯的文字语言表达系统向可视化的视频表达系统进行创造性的设计转换。

(二)在视频论文的创作过程中学会动手设计和协作创造

按照视频论文的设计要素,学习者最终需要协作创作一个视频作品,把各自理解的学术观点及研究问题用视频形式创造性地呈现出来。一般来说,一个视频论文作品的设计创作过程包含以下几个环节:

1. 目标与对象分析

首先要考虑视频论文创作的目的,也就是想要给观众传播的视频效果。因此,需要分析受众,了解他们是否对你的话题感兴趣,分析使用什么样的方式、术语、视觉效果和语言才能吸引观众等。

2. 脚本设计与故事板编写

在目标和受众分析的基础上,设计故事脚本并编写故事板。故事板一般分为两列多行,左列描述大概呈现的画面,右列描述大体的结构和具体的内容(如音效、对白、动作等),至少需要八个场景。

3. 视频材料采集

需要考虑哪些媒体元素能够更好地可视化呈现。特定的图像,或与故事相关的视频可以更好呈现内容。视听材料的来源很广,可以搜索引用网络资源,也可以自己拍摄和录制。

4. 作品编辑合成

这是制作视频论文最重要的一步。要让视频为观

表1 视频论文整合传统论文要素的可视化设计^[15](此表根据文献修改而成)

两者比较	要素	具体描述
视频论文和传统论文共同的要素	清晰论点(Clear Thesis)	回答你的观点是什么,这个观点应该是显而易见的。通常出现在最开头,也可在结尾。如果观众或者读者没有看到你的观点,将导致不理解和不理睬,即使没有停止观看,也会失去看的兴趣
	合适表达(Appropriate Voice)	第一人称,第二人称还是第三人称
	亮点(Interest)	呈现你关心的问题,让读者/观众也关注这个问题,吸引注意力
	发展主题/展开观点	不只是简单阐述同一个观点,要随着论文的展开进一步揭示问题和深化理解
	论据	提出观点后要有理论依据来支撑你的观点
	结构	不要简单地一个一个排下来,要确保所有的元素都相互连接形成一个引人注目的整体
视频论文特有要素	总结/结论	不仅仅是把所有的观点加以归纳总结,还要引发读者/观众的进一步思考
	节奏(Pacing)	掌握节奏,保持活力和兴趣
	声音/音乐	声音要清晰得体,可以选择画外音、被采访者的声音、自然的声音或者音乐等
	视觉质感(Visual Texture)	相对一致或蒙太奇?剧照、视频和图形如何混合?剪辑的有效过渡(切换、淡出、黑屏)需要贯穿始终
	有机统一	将言语的、视觉的和听觉的元素有机结合

众所接受和理解,既要有逻辑性和连贯性,还要让观众有思考和消化的空间。文本、图片、视频、音乐等要安排合理,充分发挥其作用,把握视觉效果和情感渲染,必要的时候可以加上字幕帮助理解,达到科学性和艺术性相结合的效果。常用的视频编辑工具有 EDIUS、iMovie、MovieMaker、爱剪辑、数码大师、会声会影、编辑星等。需要注意的是,视频最后还有加上材料来源、参演的人员、作品版权及表达感谢的模块。

5. 分享和反思

视频论文作品制作完成以后,通过展示、交流活动进行交流、分享和评价,并进一步完善作品。

四、基于视频论文创作的深度学习模式建构

深度学习是与浅层学习相对应的概念,是一种面向高阶思维发展的积极学习,关注由不断发展的数字技术和资源促进的多种强有力的教与学模式,以更具挑战性和创新性的方式重构学生对课程内容的学习,帮助他们获得在真实世界使用知识和创造知识的经验、技能与素养。^[6]探究学习、项目学习是深度学习的常用模式,常以问题解决为导向。近三年来,我们在本科小学教育专业的课程教学中尝试建构以小组协作为主要组织形式的、以问题或项目驱动为主要作业形式、需要学生动手或设计完成的“2P+2D”学习模式。2P 即指“问题(Problem)”或“项目(Project)”驱动的探究学习,2D 即“设计式学习(Learning by Design)”和“做中学(Learning by Doing)”。学生要么在“问题解决”中学习,要么在“项目设计”中学习,既要动脑,又要动手,都在 BYOD 支持下进行。

如前所述,基于视频论文创作的学习可分解成两部分进行。一是对视频要表达的论文观点的探究。这

部分主要采用基于问题的学习;二是对论文观点进行视频可视化表达的设计与实践。这部分主要采用设计式学习方式。整个视频论文作品完成过程则是一个小组协作的项目式学习。因此,在 BYOD 环境下,基于视频论文创作的学习可以作为整合应用“2P+2D”模式创新大学课堂教学(特别是文科类专业的理论性课程)的一条可行的深度学习路径。

这条深度学习路径的实施可借用设计式学习的循环模式来进行。^[7]左边循环是形成视频论文创作的基础——对核心课程内容概念的深度理解,主要通过问题式学习,小组成员分工合作,完成学期论文,最后形成小组集体对某一个主题概念的深度理解。右循环的核心学习目标是视频作品的创造性表达和实践,主要通过设计式学习和做中学方式,将文本论文中的核心观点转换为可视化的视频表达的过程。在视频论文的设计与制作过程中,如需要进一步理解某个观点,则返回文字论文的探究循环进行论证,并对文字论文作相应完善。整个视频论文作品的创作被当作一个有挑战性的项目学习任务来完成。在小组合作的问题解决过程中,课程学习随着设计与创造活动的开展而不断深化(如图 1 所示)。

五、基于视频论文创作的深度学习应用实践

“小学课程与教学论”是本科小学教育专业的核心课程,是小学教育专业语文、数学和英语学科教学课程之前的先修基础课程。传统上,教师以理论课程常用的讲授和纸笔考试方式进行这门课程的教学,相比专业方向课程,学生往往对基础理论课程重视不足,学习积极性较低,这反而影响到后一阶段的学科方向课程的教学。为此,我们的课程团队自 2015 年以

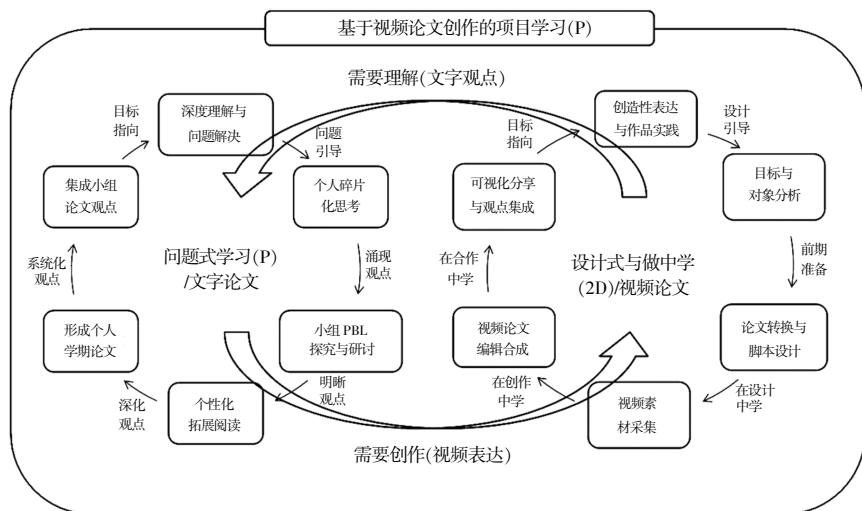


图 1 基于视频论文创作的 2P+2D 深度学习循环模式

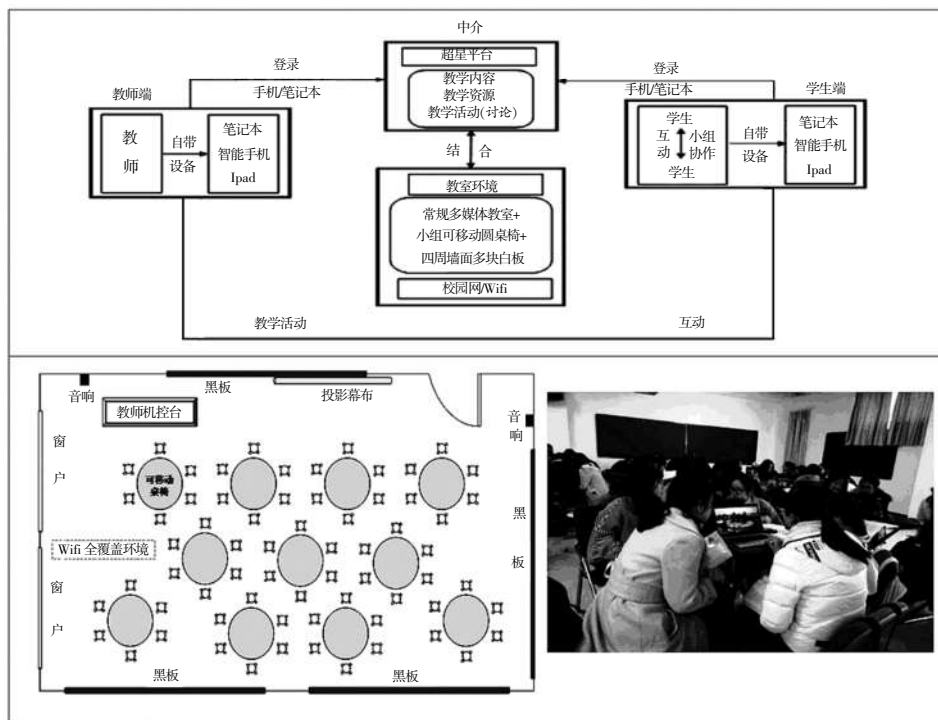


图2 视频论文学习的“BYOD+移动互联”小组协作环境

来,开始采用基于设计的研究(DBR),开展以视频论文创作项目为主线的深度学习系列教学革新,以提升基础课程的教学质量。图1中的基于视频论文创作的深度学习循环模式,就是在多次迭代的课堂设计研究中逐渐建构、修正和完善形成的。

(一)为深度学习打造“BYOD+移动互联”的小组学习环境

我们的前期研究表明,课堂教学革新需要“学习环境、技术支持和教学方法”三位一体整体联动变革来推动。^[18]由于传统固定的联排教室不利于开展小组协作问题探究和项目设计等新型学习,因此,课堂教学革新的第一步从教室环境改造入手,打造了一间可容纳50~60人的、由“可移动的小组圆桌椅”+“四面白板墙体”+“无线移动环境”组成的小组互动教室。学生自由组建6人小组,自带智能手机和电脑等设备(BYOD)进课堂,要求每小组至少自带1~2台笔记本电脑。课程团队还依托学校购买的超星泛雅课程平台设计了相应的在线课程资源,以支持学生开展线上线下相结合的基于视频论文创作的移动学习(如图2所示)。

(二)探索两种基于视频论文创作的学习方式

在本门课程中,学生需要完成2~3项设计作业(如一份校本课程开发设计方案、一个学习环境图案设计等),其中视频论文是贯穿学期始终的最重要的一项。我们设计了两种基于视频论文创作的学习方

式,学生可以自由选择其中一种。

1. 以问题驱动为主的视频论文

学期论文+视频可视化表达。这是本课程探索实施的主要视频论文学习方式。通过BYOD与移动互联环境,学生可以实现从平时的碎片化思考(网上问题研讨)到学期末的系统化观点集成(学期论文),最后到可视化表达(视频论文)的深度学习过程。具体实施过程如下:

(1)教师围绕每堂课的核心主题,通过发布相关问题,引发学生线下课堂和线上网络平台的讨论,并在每堂课结束后,要求每位学生在网上碎片化发表一段“课程学习反思”(Take-away)——即从每堂课中带走了什么?这样,很多围绕课程学习的重要观点就从他们的碎片化讨论中涌现出来。比如,数字时代的课程:我们如何应对?数字时代如何当教师?学习空间设计能力——未来教师的新要求;促进小组学习参与的设计秘密;英语教材课程内容的变迁;学习环境设计:从正式到非正式;规则与文化工具作为隐性学习的力量;等等。(2)小组根据各自所感兴趣的主题,从这些涌现的观点中逐渐聚焦,展开进一步的问题研讨,明晰观点,确定小组研究的共同主题;(3)围绕某一确定主题,小组进行问题探究分工,学生展开个性化的扩展阅读,以此形成个人学期论文,深化个人观点;(4)小组内部进行个人学期论文交流分享,通过思维导图工具汇集成某一共同主题的小组观点;(5)进行

视频论文创作,从小组集体观点的文字表达向视频论文表达转换;(6)学期汇报,全班进行视频论文与观点的交流分享。

例如:16级小教语文班的“七迹小组”,围绕“学习环境:类型与设计”这一主题,提出他们所理解的“所有学习发生的场所都可以成为学习环境,而学习环境可以分为正式与非正式学习环境”的观点。通过搜集资料进行探究学习,引用文献观点对学习环境的分类和设计进行论证描述,编写故事脚本,对教室、走道、图书馆、寝室等可以发生学习的场所进行可视化的分类描述设计。最后按照脚本把收集和拍摄的素材整理剪辑成一个完整表达该小组所理解的这一主题的视频论文作品(如图3所示)。



图3 问题驱动的视频论文范例:学习环境设计

2. 以项目驱动为主的视频论文

设计作品+设计理念的可视化表达。如果学习小组的学期作业选择一项校本课程项目设计或一个理想的学习空间设计,就可以提交设计作品,然后再通过制作视频,可视化描述作品的设计理念、完成过程及实际应用等。在完成这些规定的视频论文任务后,还可以鼓励他们用视频故事或反思视频(Reflection Video)的形式记录小组的合作学习,反思个人成长、学习经历、心路历程和感悟等。

(三)基于视频论文创作的深度学习应用成效分析

作为一项大学课程教学的革新行动,我们尝试以基于视频论文创作的学习模式为抓手,通过设计的“BYOD+在线课程平台”的互动教室学习环境,将问题式、项目式、设计式和小组协作学习模式整合其中,经过两学年两轮次的设计研究,建构了学生主动探究、小组协作、信息化方式明显的深度学习课堂。

1. 课程教学总体评价的量的分析

两轮次课程学习结束时,我们从多方面收集了学生对课程教学的信息反馈,信息汇集表明学生对课程教学的总体评价良好。一是从第一轮次学生对课程教学满意度调查的有关数据分析,超过六成(60.81%)的学生对该课程的学习表示满意和非常满意,有73.1%的人希望还可以在其他课程中采纳这种学习方式;与传统纸笔考试相比,76.3%的学生更愿意采用基于小组视频论文学习的过程性作业;与以往传统课程教学相比,学生显示在该课程学习中与人合作机会增多、研讨机会增多、问题解决和动手能力增强、主动学习意识增强的占比分别为87.2%、79.1%、66.9%和41.9%,只有7.4%的学生表示与传统课程教学差别不大。二是在参加第二轮次课程实践的90名学生中,有78人主动自愿在网络课程平台上对课程进行了五星(5分)制评价,其中74人全部给予满分的5星评价,只有2名学生给予4星(4分)和2名五星(4.8分)评价,课程满意度极高。三是利用“纽扣词云”在线词频分析工具,通过对学生在该课程网络平台上发表的所有课后反思话语进行词频分析,发现频率最高的核心词汇是课程、学习、教学和设计,说明学生对这些核心课程概念的深度聚焦和关注。同时,对学生学期初和课程结束发表有关课后学习感受的话语进行了词频分析,排名靠前的高频词有“学习”“课程”“小组”“学到”“视频”“新颖”“创新”和“设计”等。总体感受是形式新颖,有创新,收获很多。很多学生表示,期待以后的课堂学习还能有这种教学模式。

2. 学生深度学习能力发展的质性分析

进一步结合课堂观察、访谈和学生作品分析,从总体上看,学生在完成视频论文创作的过程中深化了知识理解,转变了学习观念和学习方式,发展了更为关键的21世纪“4C”技能。

(1)直观作品的创作更能激发学生参与学习的积极性。基于视频论文的创造性学习需要产生直观的作品,并且允许学生自由选择自己感兴趣的主体,借助移动设备用他们想要的视听材料和喜欢的呈现方式,创造性地表达自己的观点和情感。这种个性化和新颖的学习方式极大地激发学生的学习兴趣与创作热情,提高了探究任务的参与度。在焦点小组访谈中,学生表示“基于视频论文创作的学习方式比较有参与性,先把自己的想法写下来,然后可视化呈现出来,很有收获感和成就感”。实践表明,这种方式尤其适合思维活跃而传统纸笔考试处于中下水平的学生,不少先前平时课堂参与度不高、表现不佳的学生在视频论文创

作、作品汇报以及期末考评中表现出色。

(2)小组形式的视频论文创作,以真实的作品为学习结果,实质性地提高了团队合作和交流沟通能力。基于视频论文创作的学习是典型的项目学习,最终学习结果需要提交项目作品作为学业评价依据。因此,学生在小组合作过程中,需要人人贡献智慧,不仅杜绝了不少课堂“虚假的小组”的浅层学习,还增进了组员之间的互助合作的积极情感,提高了团队协作能力。学生认为,“在小组讨论中,思维的碰撞可以了解别人的想法,启发思维。还可以充分发挥每个人的优势,取长补短”。

(3)课堂自带设备(BYOD)的引入,提高了学生用数字技术解决问题和创作表达的能力,有效联通了他们的正式与非正式学习。从学生的视频作品分析来看,作为一种新型学习,每一篇视频论文都是学生原创的数字化作品。在创作过程中,学习者不仅要深度理解学科知识,使用不同的数字化工具进行视频制作,还需要走出课堂,走进研究实地,设计和采集视频场景,并学会在庞大的信息资源中检索和甄选出自己所需要的媒体资源,整合而成可视化的完整视频表达,实现正式学习与非正式学习的联通。我们也从学生的视频故事和反思视频所记录的学习过程中看到,学生普遍享受这种有挑战性的创造性学习。

六、总结与展望

(一)用视频论文转变学习方式:探索多种可能的整合应用途径

以上,我们只是尝试性地在大学教育类专业课程教学中进行了视频论文应用的初步探索。实际上,我们还可以在大中小学不同学段,探索多种可能的整合应用途径,以转变学生的学习方式,发展学生面向未来的深度学习能力。

现今,视频论文最普遍的应用是在大学课程学业评价改革中的整合应用。基于视频论文的作业评价可配合传统的学期论文及作业形式,丰富学生的学习方式,使学期评价不再局限于单一的文字,而是通过精心设计和创作的集文本、图片、视频、音乐等为一体的视频新形式,激发学生的表达和创作欲望,加深他们对课程内容的理解。比如,笔者在美国乔治梅森大学访学期间,选修了一门面向本科生开设的“技术、社会和学习文化”课程,该课程要求学生在阅读完《颠覆课堂》(*Disrupting Class*)一书后,以富有创造力和吸引力的方式把书中的核心概念用一个4~8分钟的视频论文呈现出来。^[15]

二是可以很好地与学科课程中的项目式学习和探究式学习相结合,作为主题探究学习成果可视化表达的新方式。视频论文研究的问题和选题具有开放性,不仅仅局限于课本中,还可以是真实世界中各种契合学生兴趣的有意义实践。比如,小学生制作陶瓷的体验活动,可以让学生根据自己的兴趣制作关于陶瓷过程、发展历程、制作体验等方面的视频论文。视频论文创作涉及脚本设计、视频拍摄、资料收集、图形图像处理、编辑合成、美工等多方面的信息技术能力,学科课程教师和信息技术课程教师可以通力合作,设计适合的基于视频论文创作的课程学习任务,促进信息技术与学科教学的整合,提升学生用技术支持学习和用技术解决问题的能力。比如,与历史课程结合,在完成一份有关某个历史事件的考察后,学习用视频技术来表达自己的研究观点。

三是将正式论文中的学术观点用富有艺术性和科学性的视频方式呈现出来,是一种创新型的论文表达方式。例如,美国学术界有一项举办多年的“舞出你的博士论文”竞赛项目。它要求参赛的博士们通过解释性舞蹈(Interpretive Dance,舞蹈风格的一种,它着力将特定的感觉和情感、人所处环境、情境和幻想转变成动作和戏剧相结合的表达方式)创作兼具娱乐性和科学性的视频来表达他们的研究。这种集舞蹈创作表演和科学研究娱乐表达的视频论文很好地充当了一座连接专业与非专业世界的桥梁,帮助人们更好地理解抽象的科学研究。^[19]

四是在某些机构的人员录取考试中整合应用。比如,某些大学在新生录取申请材料中,除了要求学生提交研究计划、相关成绩材料外,还要求拍摄视频论文。学生需要通过视频展示自己,回答相关问题。美国的古彻学院(Goucher College)的人文学院甚至以视频论文申请来代替传统的申请,相比一纸成绩单来说,视频论文可以帮助学校更好地了解学生,同时,也向学生提供一个更好地展现和表达自己的方式。^[20]

(二)用视频表达和创制理论:应对教育视频图像的研究转向

除了以上四种途径之外,视频论文的教育应用还存在多种可能。未来,视频论文和文字论文一样,将成为另一种普遍的表达方式。更为重要的是,我们要看到教育视频图像研究转向的发生,看到视频论文在教育理论知识表达和创制教育理论上的潜能。

传统上,教育中的视频图像常常被看作服务教与学的“工具和媒介”,很少意识到它作为“人类的一种思考视角和理解方式”。我们习惯于教学生用口语和

文字媒介来写作和表达思想,却很少会想到视频图像的可视化表达方式。而实际上,视频这种创造性的表达方式,较之语言和文字媒介更加适合表达情境依赖“内隐知识”“情境性知识”和“动态知识”,也超越了语言文字表达的静态思维。随着教育视频应用的日渐丰富以及人们对其应用理解的逐渐深入,当代教育研究正发生着“视频图像的转向”,即从传统的教育视频的“工具取向”转向“理论取向”,关注视频在理论和学术生产中的作用。教育学表达方式、修辞方式或写作方式,也将随之从基于文字语言的表达,转向基于文字语言、视频图像语言交融式的表达。^[21]而逐渐应用于课程教学中的视频论文正在改变我们的写作方式,也正在改变我们关于写作的概念。^[6]它不仅对观看论文的人,更对

视频论文的实践者有着重要的教育潜能。^[22]

未来,我们还需要挖掘教育视频的更多潜能,去思考和探索视频论文表达、视频图像分析和视频研究三者在教育理论表达和创制中的融合,甚至去发展形成一种李政涛教授提出的“教育视频与图像学”。也正如他所言,“置身于视频与图像世界的我们,谁不能用视频与图像来表达自身,就对不起这个时代,谁不能用视频与图像来发展理论、创制理论,同样也辜负了这个时代。”^[21]从这个意义上说,在大学师范类专业课程中,探索应用基于视频论文创作的深度学习,这不失为一条培养未来教师具备视频表达和创制教育理论的意识 and 能力的可行途径,也是对视频图像研究转向的一种积极应对。

[参考文献]

- [1] North Central Regional Educational Laboratory and the Metiri Group. enGauge 21st century skills: literacy in the digital age[DB/OL]. [2015-08-09].<http://www.ncrel.org/engauge/skills/skills.htm>.
- [2] 张佰娟.论视频的个体表达及其文化意义[D].长春:东北师范大学,2008.
- [3] KUPIAINEN R. Young people, mobile phones and creative media practices at school[J]. Barn, 2011(3-4):151-167.
- [4] 徐春华,傅钢善. 视频标注工具支持的深度学习研究——以 MOOC 学习环境为例[J].现代教育技术,2017(3):13-19.
- [5] 陈家刚,杨南昌. 学习科学新近十年:进展、反思与实践革新——访国际学习科学知名学者基思·索耶教授[J]. 开放教育研究, 2015(4):4-12.
- [6] BRESLAND J. On the origin of the video essay [DB/OL]. Blackbird: an online journal of literature and the arts [2016-05-10]. http://www.blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml.
- [7] SANTOS M L. Video-essay in the classroom? [M]/MENANO L, FIDALGO P. (Eds.) Art and Technology. Rotterdam:Sense Publishers, 2017:77-96.
- [8] STUCKEY-FRENCH N. The video essay [J/OL].American book review, 2012, 33 (2): 14-15 [2017-09-10].<https://muse.jhu.edu/article/476143>.
- [9] WENDY L. The video essay:celebrating an exciting new literary[DB/OL]. [2017-10-02].<https://news.northwestern.edu/stories/2013/07/the-video-essay-celebrating-an-exciting-new-literary-form>.
- [10] Royal Roads University. Video essays and digital storytelling: video essays——a guide for creating video or multimedia projects for assignments[DB/OL]. [2017-10-06].<http://libguides.royalroads.ca/videoessayhowto/beginning>.
- [11] Tufts University.Multimedia production guide for the digital design studio at tisch library[DB/OL].[2017-10-06].<http://researchguides.library.tufts.edu/dds/TourDDS>.
- [12] 李颂.数字故事:一种新学习和表达方式——以“上海市女教师的故事大赛”为例[J].上海教育科研,2011(3):44-46.
- [13] 马云彤. PDF 文档视频和动画添加——科技论文可视化发表探讨[J]. 中国科技期刊研究, 2016, 27(7): 767-773.
- [14] 祝智庭,雷云鹤. 翻转课堂 2.0:走向创造驱动的智慧学习[J].电化教育研究,2016(3):5-12.
- [15] JERED B. The syllabus of technology, society, and the culture of learning [DB/OL].[2015-02-11].<https://cehd.gmu.edu/courses/EDIT-413>.
- [16] FULLAN M, LANGWORTHY M. A rich seam: how new pedagogies find deep learning [M]. London: Pearson, 2014:2-3.
- [17] R.基思·索耶.剑桥学习科学手册[M].徐晓东,等译.北京:教育科学出版社,2010:263.
- [18] 杨南昌,刘仪辉,刘晓艳.高校多媒体教学现状及其质量提升路径分析——基于教师、学生和教学督导的实证调查[J]. 教育学术月刊,2015(6):99-105.
- [19] Salsa for SCIENCE: Student wins ‘dance your phd’ contest with interpretive performance explaining water protection policy[DB/OL].

- [2016-05-12].<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3333964/Salsa-SCIENCE-Student-wins-dance-PhD-contest-interpretive-performance-explaining-water-protection-policy.html>.
- [20] ANDERSON N. Videos replace essays and test scores for some kids' college applications [DB/OL]. [2016-05-12].https://www.washingtonpost.com/local/education/forget-transcripts-and-sat-scores-these-students-got-into-college-by-video/2015/03/12/a4aaa28e-c349-11e4-9ec2-b418f57a4a99_story.html.
- [21] 李政涛.当代教育研究的视频与图像转向——兼论视频图像时代的教育理论生产[J].华东师范大学学报(教育科学版),2017(5):1-12.
- [22] BAPTISTA T. Lessons in looking: the digital audiovisual essay[D]. Birkbeck: University of London, 2016.

Deep Learning Based on Video Essay: An Exploration of Classroom Teaching in BYOD Environment

YANG Nanchang¹, LI Jia²

(1.Elementary Education College, Jiangxi Normal University, Nanchang Jiangxi 330022;

2.Shiqi Middle School, Zhongshan Guangdong 528402)

[Abstract] Video has been used in curriculum for a long time since the advent of film and television. Nowadays, micro courses and MOOCs are so popular that video application in education seems to be in its climax. However, most of those videos are made by teachers from the perspective of teaching. Today, video technology is becoming more and more popular, how to change the thinking of instructional design and make students become the video producers to explore the deep learning based on video creation is a new topic of video application in education. Video essay is such a new learning style. According to a two-year university teaching practice research, it is found that the integration and application of video essays in the curriculum can motivate learners to participate in challenging tasks in the digital age, and develop their deep learning capabilities for collaborative innovation and problem solving. At present, education studies are moving towards video images. In the future, video essay, together with video image analysis and video research, will play a greater potential in theoretical expression and creation in education. Therefore, training future teachers to use video expression is a positive attempt and response to that change.

[Keywords] Video Essay; Deep Learning; Video Expression; Learning Mode; BYOD