



网络影视课件学 教程

A TEXTBOOK ON NETWORKED VIDEO COURSEWARE



李小平 等◎编著



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS



网络影视课件学 教 程

A TEXTBOOK ON NETWORKED VIDEO COURSEWARE



李小平

赵丰年 王正宏 许 琼 编著

叶振华 马 昕 王晓军

刘承邠 梅文博 主审

图书在版编目 (CIP) 数据

网络影视课件学教程 / 李小平等编著. —北京: 北京理工大学出版社, 2013. 10
ISBN 978 - 7 - 5640 - 7819 - 5

I. ①网… II. ①李… III. ①多媒体课件 - 理论 - 高等学校 - 教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 123815 号



出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (办公室)

82562903 (教材售后服务热线)

68948351 (其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京恒石彩印有限公司

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 18

字 数 / 308 千字

版 次 / 2013 年 10 月第 1 版 2013 年 10 月第 1 次印刷

定 价 / 39.00 元

责任编辑 / 李秀梅

文案编辑 / 李秀梅

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 王美丽

在教育信息技术和新媒体迅速发展的今天，新的教学意识形态正逐步形成，这对资源建设和网络教学提出了新的问题和挑战，其中一个问题就是利用教育是否能够真正地改造教育，我们认为必须通过外力才能完成对教育的改革。网络教学和课堂教学不能同日而语，在传统课堂教学中，多数教学手段、教学成果可以直接应用在课堂上，教师可以统治课堂，可以享受权威的地位，但若是将传统课堂教学成功教师的教学经验放到网络教学中，他未必就能成功。因为他看不到自己的授课对象，也就很难掌控远程客户端学生的心理，同时也无法掌握每个学生对所授知识的理解程度，这样，教师就像蒙着眼睛来讲课，因此授课效果会受到人们的质疑。现在大多数的网络课程都是采用三分屏或者是主讲教师主画面的形式，这非常容易让学生困乏和厌倦，再加上网络上各种非教育内容的冲击以及各类广告的弹出，很容易冲淡学生的学习意识，使他们的注意力发生转移。在网上展开课程教学，若是表现手段不能达到现实中影视和网络游戏的水平，就很难掌控学生。也就是说，教育的表现手段绝对不能低于影视艺术的表现手段，网上虚拟仿真类实验的逼真度绝对不能低于网上游戏的逼真度，否则就达不到相应的网上教学效果。我们给出的结论就是：艺术就等于教育。事实证明，有许多的影视作品就是成功的教学片，比如：《人间正道是沧桑》就是一个反映中国革命近代史的典型教学片，《档案》也是目前一种不可多得的网络教学片。如果我们教学课件的设计水平低于影视设计水平，如果低估学生的欣赏能力和解读能力，如果不重视学生的经验视点，我们就很难设计出有效的网络教学课程，也就难以达到教学的预期目标。目前，什么才能算得上好的精品课程？我认为学生叫好、占有一定市场份额的、受众面较广的，甚至可以达到全天候的教学课件才是真正的好课件，不论它是一分钟的教学片还是分集形式的系列教学片。

严格来说，在网络上搞教育不是一个最好的方式。利用电影艺术的梦幻性和观看电影环境的一维空间，制作学生喜闻乐见的影视教学课件才是一个更好的授课方式，因为他们很容易在影视所创造的一维空间中全身心地投入学习，并且可以通过遥控器对学习内容进行选择。然而电视和网络都处在二维空间，在二维空间中学习，他们有可能一边在看课程一边处于生活嘈杂的

环境，这很难将课程学习贯穿成一个系统的空间，在受到网络干扰的环境下，学生很容易走神，很难进行有效学习。但是在网络便携式终端设备迅速普及的今天，我们要面对现实，要用很强的影视叙事张力的表现形式以及富有挑战性的游戏表现形式弥补以上缺陷，根据教学目标设计网络影视课件，让学生在游戏、电影中满足个人的某些欲望，让他们在快乐中不知不觉地获取知识，也就是通常所说的吸引眼球，这也是编写本书最终要实现的目标。

我们充分利用第四代电影、第九艺术、教育技术学等多种学科理论和技术手段，针对以上问题进行设计，逐步产生了创作网络影视课件的想法。多年来我们获得国家级精品课程奖11项，北京市精品课程奖11项，在制作这些精品课程的基础上，我们积累了很多宝贵的经验。我们根据课程类型不同，将影视课件划分为以下几种类型：资源宣讲型，比如说科教片《档案》，对其内容量身定制，通过充分收集某一主题各类资源，整合现有影视传播新技术，真实再现历史场景和人物背景并分集对内容进行介绍；案例解析型，《王刚讲故事》通过一系列离奇故事，巧用悬念，利用部分线索引出整个故事背后的东西，往往能吸引住观众的眼球，使他们在观看的过程中不知不觉学到其中所蕴含的人生哲理；情景剧型，比如说《生活点点通》，通过设置教学内容情景，向学生形象化地展示其中的知识，便于学生更好地去接受；结构模仿型，即对教学成功案例的结构形式进行适当的模仿；追风型，对教学的题材和表现形式进行追踪；等等。从构成课程来讲，影视课件结构是不拘一格的，没有说必须要具备什么样的板块、什么样的功能。由于每门课程都有自己特有的内涵和表现形式，自然科学问题的框架形式与社会科学问题的框架形式可能不完全一样，只要能充分展示本门课程，完成最终的教学目标即可。网络影视课件结构框架就应该让制作团队自主把握，但是要遵循教学资源最基本的规则。

以上不论采用何种类型，都要实现最终的教学目标。与此同时，必须具备与学生的交互能力，能够进行形成性考核，绝不是通过游戏和影视弱化教学或产生歧义。网络影视课件只是一种新的教学手段和教学形式，一定要摆正教学与艺术之间的关系。另外，并不是所有的课程都能够通过影视来完成，可能是影视的部分引入或者是全部引入，要因地制宜，合理利用影视手段。这些只是作者的初步想法，其中不足之处，还请各位读者批评指正！

李小平

作者在多年对教育技术方面不断研究和探索的基础上，将教育技术理论与多学科理论相结合，首次在本书中提出了影视课件学的概念，在多学科研究的基础上进行了理论创新，全面论述了将网络技术、影视技术与教育教学理论和实践相融合的网络影视课件创新理论，确立了教学资源建设的课件资源建设新分支。近年来，学科带头人李小平教授带领其教学科研团队不断地进行学科理论探索和创新，在影视课件学理论的指导下，先后承担多个北京市和国家级精品课程项目，取得了一系列阶段性的成果，包括国家级精品课程奖11项，北京市精品课程奖11项。

本书编写的突出特点在于：理论与实践并重。在对教育技术学科理论不断进行探索和创新的过程中适时融入了影视学、心理学、传播学等理论学科，并不断通过实践印证影视课件学理论，对于教育技术学科理论的发展具有重要的作用和意义。

全书分为七章。第一章“网络影视课件的理论基础与定义”主要介绍了网络影视课件学的心理学、认识论和其他理论基础，并引入了网络影视课件的概念；第二章“网络影视课件的接受心理分析”介绍了网络影视课件接受心理研究的方法和意义，对传播媒介进行了差异分析和比较，并对学习者的心理以及接受心理进行了详细的分析；第三章“网络影视课件的教学设计与创作”对网络影视课件的创作心理、表现策略、课程主题及教学视点、教学编剧、教学设计技法以及动画表现形式进行了详细的论述；第四章“网络影视课件的空间结构及虚拟场景选择”对网络影视课件的时间与空间因素、结构脉络、拍摄场景与虚拟场景的选择进行了详细的介绍；第五章“网络影视课件中的教学执导和人物设计”介绍了教学执导的心理特点，对教学影视化筹备、实现环节中的教学执导进行了详细的分析，并对人物设计理论进行了相应的介绍；第六章“网络影视课件中的游戏理论与实践”对游戏的概念、特性与动机进行了介绍，分析了游戏中的要素，论述了游戏对学习的支持的理论，并进一步阐述了教育游戏与游戏体验学习的理念；第七章“网络影视课件的设计与实现”具体介绍了网络影视课件的总体设计、内容制作过程以及案例分析，并提供了多个案例设计。

全书的编写工作由李小平教授主持，参加编写工作的还有赵丰年、王正宏、许琼、叶振华、马昕、王晓军、史彦、吴晓兵、徐建强、陈雷以及硕士研究生胡永亮和田晓娜，刘承邠和梅文博两位老师对本书的编写进行了全面的审核和指导。博士研究生孙刚成、郝晓玲、高珊、陶东梅、王帅、马宇航、张金磊、李芳为本书提供了部分教学案例和修改意见。

本书可作为教育技术专业本科生、研究生教材使用，也可作为远程教育系统开发技术人员、教学设计人员的参考书。书中涉及的精品课程详细内容可到北京理工大学现代远程教育学院主页（<http://learn.bit.edu.cn>）查看。由于编者水平有限，在编写的过程中难免会出现一些错误和疏漏，恳请各位同人及读者批评指正！

编著者

目 录

Contents

第一章 网络影视课件的理论基础与定义 / 001

第一节 网络影视课件的心理学基础 / 002

- 一、行为主义心理学 / 002
- 二、皮亚杰学派 / 003
- 三、文艺心理学 / 004
- 四、认知心理学 / 004
- 五、格式塔心理学 / 005
- 六、精神分析学说 / 005

第二节 网络影视课件的认识论基础 / 007

- 一、建构主义 / 007
- 二、学习过程 / 015

第三节 网络影视课件的其他理论基础 / 020

- 一、教育影视编导与制作理论 / 020
- 二、影视传播理论 / 023
- 三、视听教学理论 / 026
- 四、学习理论 / 028
- 五、教学系统设计理论 / 031
- 六、学习环境设计理论 / 034

第四节 网络影视课件的定义 / 036

- 一、定位 / 036
- 二、概念与意义 / 039
- 三、主体关系 / 041

第二章 网络影视课件接受心理分析 / 045

第一节 网络影视课件接受心理研究的方法和意义 / 046

- 一、网络影视课件接受心理研究概述 / 046
- 二、接受心理研究的方法 / 047
- 三、接受心理研究的意义 / 049

第二节 传播媒介的差异分析与比较 / 051

- 一、传播媒介概述 / 051
- 二、传播媒介的展现形式比较 / 051
- 三、传播媒介的观赏效果比较 / 053
- 四、传播媒介的体验氛围比较 / 055
- 五、传播媒介的接受环境比较 / 056

第三节 网络影视课件学习者的心理分析 / 057

- 一、学习者心理分析概述 / 057
- 二、学习者的基本分类 / 059
- 三、学习者的接受心理 / 061
- 四、学习者的接受方式 / 064
- 五、学习者的学习过程 / 066

第四节 网络影视课件的接受心理分析 / 070

- 一、题材选择的接受分析 / 070
- 二、戏剧化风格入驻课程的接受分析 / 071

第三章 网络影视课件的教学设计与创作 / 075

第一节 网络影视课件创作心理 / 076

- 一、创作动机的心理分析 / 076
- 二、创作体验心理分析 / 077
- 三、创作构思的心理分析 / 078
- 四、创作表现的心理分析 / 079

第二节 网络影视课件的表现策略、课程主题及教学视点 / 079

一、网络影视课件的表现策略及其原则 / 080

二、网络影视课件的教学视点 / 083

第三节 网络影视课件的教学编剧 / 087

一、网络影视课件教学剧本编写 / 087

二、传统授课教案知识点大纲及分镜头剧本 / 093

第四节 网络影视课件的教学设计技法 / 100

一、网络影视课件的教学悬念机制 / 100

二、网络影视课件的教学戏剧冲突 / 109

三、网络影视课件的闪现技法 / 111

第五节 网络影视课件的动画表现形式 / 113

一、影视课件动画的传播方式及教育推广性 / 113

二、影视课件动画的艺术特征及教学作用 / 114

三、影视课件动画作为文化符号呈现的意象 / 119

第四章 网络影视课件的空间结构及虚拟场景选择 / 121

第一节 网络影视课件的时间与空间因素 / 122

一、网络影视课件的时间因素 / 122

二、网络影视课件的空间因素 / 123

三、时间和空间转场 / 124

第二节 网络影视课件的结构脉络 / 129

一、网络影视课件的叙事单元及结构图 / 129

二、由授课团队、空间及授课脉络形成的结构关系 / 131

第三节 网络影视课件拍摄场景与虚拟场景的选择 / 134

一、网络影视课件场景的类型划分 / 134

二、网络影视课件虚拟场景的空间构造 / 136

第五章 网络影视课件中的教学执导和人物设计 / 141

第一节 教学执导的心理特点 / 142

- 一、感觉与知觉 / 142
- 二、教学执导的审美感知特性 / 143
- 三、教学执导的中心作用和整体意识 / 145

第二节 教学影视化筹备中的教学执导 / 145

- 一、网络影视课件的剧本创作及规范 / 145
- 二、网络影视课件的拍摄计划及方案 / 149

第三节 教学影视化实现中的教学执导 / 151

- 一、拍摄场景顺序 / 151
- 二、角色分类及演练 / 152
- 三、场面控制及制作进程 / 153

第四节 网络影视课件中的人物设计 / 155

- 一、网络影视课件中的人物 / 156
- 二、网络影视课件中的人物体系 / 158
- 三、二元对立的人物关系和相关人物类型介绍 / 160
- 四、网络影视课件人物的其他分类 / 161
- 五、网络影视课件中的人物设计 / 162

第六章 网络影视课件中的游戏理论与实践 / 165

第一节 游戏的概念、特性与动机 / 166

- 一、游戏的概念 / 166
- 二、游戏的特性 / 167
- 三、游戏的动机 / 170

第二节 游戏的要素 / 173

- 一、概述 / 173
- 二、角色 / 176

三、情境 / 177	
四、任务 / 179	
五、规则 / 180	
第三节 游戏对学习的支持 / 182	
一、游戏与言语信息的学习 / 182	
二、游戏与智慧技能的发展 / 185	
三、游戏与动作技能领域的发展 / 191	
四、游戏与态度的养成 / 195	
第四节 教育游戏与游戏体验学习 / 198	
一、教育游戏 / 198	
二、体验学习概念 / 203	
三、体验学习模式 / 205	
四、学习环境 / 208	
五、游戏环境支持的虚拟体验 / 209	
六、游戏中虚拟体验的迁移 / 211	

第七章 网络影视课件的设计与实现 / 215

第一节 网络影视课件总体设计 / 216	
一、总体架构设计 / 216	
二、网络影视课件制作流程 / 218	
三、网络影视课件框架设计 / 219	
四、网络影视课件内容设计 / 222	
第二节 网络影视课件内容制作 / 228	
一、教学内容视频录制 / 228	
二、录制视频的后期制作 / 232	
三、SCORM内容包装 / 234	
四、媒体技术的融入和实现 / 237	
五、移动平台课程的设计制作 / 242	

六、课程上线测试 / 244

第三节 网络影视课件案例分析 / 244

一、视点理论在影视课件中的应用 / 244

二、冲突理论在影视课件中的应用 / 246

三、游戏理论在影视课件中的应用 / 249

四、人工智能技术在影视课件中的应用 / 252

五、虚拟现实仿真在影视课件中的应用 / 252

六、学习者分析在网络影视课件中的应用 / 255

七、叙事技法在影视课件中的应用 / 258

八、影视分支技法在影视课件中的应用 / 259

第四节 网络影视课件案例设计 / 261

一、汽车故障诊断案例 / 261

二、婚姻家庭法案例 / 264

三、“科学与道德之环境保护”案例 / 268

四、悬念在中国教育史教学中的运用案例 / 271

第一章

网络影视课件的理论 基础与定义

网络影视课件是为解决传统网络教学资源形式单一、效果不尽如人意的問題而提出的一种全新网络教学资源建设模式。该资源建设模式根植于心理学、建构主义、影视传播、视听教学、教学系统设计等理论，为教育技术领域资源建设方向提供了一种崭新的研究视角。本章首先对网络影视课件的心理学基础、认识论基础进行了阐述，然后讨论了其他相关理论（比如视听教学理论）对影视课件理论的支持和启示，最后给出了网络影视课件在教育技术框架下的定义。

第一节 网络影视课件的心理学基础

网络影视课件的设计牵扯到影视课件的创作者和学习者，因此探究创作者和学习者的心理机制对影视课件的意义和作用非同小可，心理学是研究影视课件创作和学习者观赏心理的基础。

一、行为主义心理学

行为主义心理学是美国现代心理学的主要流派之一，也是对西方心理学影响最大的流派之一。行为主义可区分为旧行为主义和新行为主义，旧行为主义代表人物以华生为首，新行为主义主要代表人物是赫尔。

华生的本能理论是在刺激—反应理论的基础上提出来的，他一开始承认人的本能的存在，认为本能是一连串的反射，这种反射按照严格的遗传方式连续进行，它既具有保存个体生命和繁衍种族的功能，又是引发学习的动力来源。随后，华生通过对一周岁婴儿的系列研究发现，人类复杂的行为和反应的形成完全是后天学习的结果，意识到决定学习和行为习惯的可控的外部刺激可以通过后天训练获得，这就促使他对学习作用的强调，认为人类的行为是可以学习和训练加以控制，只要施加一定的条件并控制好外界的刺激，就能形成既定的各种复杂行为。与此同时，华生认为思维只是一种内隐的感官运动，在他看来，言语和思维都是语言习惯，只是表现的形式不一样。言语体现在身体外部，思维集中于大脑内部。内部的思维是由外部的言语逐渐演化而来的，比方说通过对儿童早期的观察和对聋哑人的自然观察，他发现儿童和聋哑人在阅读时都会伴随着一些手部运动。此外，华生认为人格与人的行为活动密切相关，一个人经常表现出来的比较稳定的各种活动的总和就形成其人格。人格可以按照年龄阶段来划分，某个阶段的各种习惯系统和活动流总和在一起就是该阶段的人格横切面，并且人格由其所处的环境决定，彻底改变人格的唯一途径就是通过改变个体的环境来重塑个体。在影视课件的创作中，这些早期行为主义的研究对于人物对象的设置、人物个性的确定，甚至是人物动作的设计都产生了积极的作用。

赫尔的学习理论即行为原理认为：行为是由一系列或者一连串相连接的习惯构成，每一种习惯都是刺激—反应的联结，在强化中最终形成。他认为，学习是有机体适应环境的一种重要手段，是有机体获得刺激—反应的联结能力，学习进行的基本条件就是在强化情况下的刺激与反应在时间上的接近。行为的动力来自于内驱力，内驱力是一种由有机体的组织需要状态所引起的刺激，其功能是引起或激起行为。有机体的习惯只有在驱动状态下才能被激起，只有当内驱力激起了刺激与反应的联结力量时，一个已经习得的反应才有可能发生。如果该反应在以后的刺激条件下没有继续得到强化，那么这种行为反应就会逐渐被削弱或者是消失。在影视课件中，如果要让学习者一直保持旺盛的观赏行为，那么就必须情节的发展中不断增添新的刺激，并且对刺激不断地进行强化。

二、皮亚杰学派

皮亚杰“同化”和“顺应”理论认为：人在认识客观事物之前，都有一个认知心理结构或经验图式，一切外在的刺激都只有经过主体“图式”的“同化”或“顺应”才能被认识。“同化”和“顺应”是两种对立统一的心理机制。“同化”指的是主体在认识客体的过程中，将客体纳入到主体原有的“图式”之中，使主体原有的心理结构获得进一步的巩固和丰富，引起“图式”量的变化。就认知心理结构与“客体”间的关系来说，“同化”具有某种积极的作用；但对主体来说，“同化”则总是消极的、保守的。由于它企图保持心理的现状，不求变化，所以，只有“同化”是不行的，还必须有“顺应”。“顺应”指的是主体面对不能“同化”的客体，则改变原有的“图式”去适应环境的变化，从而使“图式”发生质的变化。“同化”和“顺应”，是建立“图式”、扩大“图式”的过程。“图式”的“同化”机制说明“图式”具有相对稳定性；而“图式”的“顺应”机制，则又说明“图式”具有动态性。如果没有这种主体“图式”的“同化”和“顺应”机制，人对外界的信息就可能视而不见，充耳不闻，感而不觉。

当一个人面临一种新信息时，有种情况会妨碍人去接近真理。一个是没有任何与之有关的“图式”的构建，这样的头脑虽有感而无知，就等于白痴，他接受的信息传达到神经中枢的相应皮层，没有任何与之相比较的“神经模式”，人在刺激面前失去了反应的能力，这样便无从感知，无从产生情感共鸣。超出主体“图式”越远，就越难被感知。另一个极端是与之有关的“图式”过于强大，又很顽固，具有封闭性，其

对信息的“同化”功能大大超过了它向新信息“顺应”的功能，这样任何新信息都打不破它的封闭性，一切新信息进入这样的头脑，还没来得及克服语词化的困难，就被旧的僵化的概念“同化”了，在这种情况下，主体就会表现出自我中心主义的和倾向。在进行影视课件创作时，要充分考虑到学习者普遍的“图式”，根据对他们“图式”的分析，合理设置影视课件中的情节，实现教学的目的。

三、文艺心理学

文艺心理学是研究文学艺术的创造过程、欣赏者的感受、理解艺术作品等的心理活动，及其规律性的心理学分支。对于影视课件来说，它同样具有十分重要的意义。

文艺心理学强调对“形象直觉思维”的把握。首先，从创作的角度来看，形象的直觉是创作的开始，黑格尔认为，“艺术家创作所依靠的是生活的富裕，而不是抽象的普泛观念的富裕。在艺术里不像在哲学里，创造的材料不是思想而是现实的外在形象”。其次，从欣赏的角度来看，“美感经验就是形象的直觉”，无论是在艺术领域还是在自然界，一件让你觉得美或者丑的事物一定是一幅新鲜的图画，美的画面刹那间霸占你意识的全部，使你聚精会神地欣赏它，暂时忘却一切外在事物；而丑的图画则会瞬间让你心生厌恶。因此，在影视课件创作中，创作人员必须具备“形象直觉思维”，做到“心中有成竹”。

文艺心理学同时也强调对“心理距离说”的把握。俗话说得好，“距离产生美”，美感的产生是由于人与对象保持了一定的距离，这个距离不是平常我们所说的时间上和空间上的距离，而是心理上的距离。由于处在特定的审美距离，接受者就能够对表现对象进行反思或者是审美观照。比如，一座贫瘠的荒山平时看起来并不起眼，但是在有雾的天气下，贫瘠的荒山就变得虚无缥缈起来，给人朦胧之感，让人产生美好的遐想。大雾让欣赏者与荒山产生了心理上的距离，从而产生美感，对荒山一改常态而有了美的认识。

四、认知心理学

认知心理学认为，人脑的信息加工系统是由感受器、反应器、记忆和控制系统四部分组成。认知过程首先是环境向感觉系统即感受器输入信息，感受器对信息进行转换，转换后信息经过控制系统的符号重构、辨别和比较进入长时记忆，记忆系统存储