

全媒体视域下设计史论课程教学方法改革探讨

陈晨,王柯

(金陵科技学院艺术学院,江苏 南京 211169)

摘要:采用问卷调查法获取相关数据并分析高校设计史论课程教学现状,将全媒体传播理论引入设计史论教学改革,提出改革教学方法的途径,即:综合运用多种媒介形式,多维度传达课堂教学信息;注重开展非课堂教学活动,建立课程网站,实时推送课程知识信息至手机微信终端,通过实物观摩与体验使学生在课外实践教学活动中更直观真实地获取实物所传达的知识信息。

关键词:全媒体视域;设计史论;教学方法改革

中图分类号:G642.0;G206.2

文献标识码:A

文章编号:1673-131X(2020)02-0077-06

“全媒体”一词最初来源于一家名为 Martha Stewart Living Omnimedia(玛莎—斯图尔特生活全媒体)的家政公司。1999年10月19日,这家公司通过杂志、电视直播、每周一期新闻、图书、报纸专栏、广播节目、网站等,为家庭主妇和相关消费者提供生活服务领域几乎所有的观念、资讯和相关产品,从而打破了传统传媒模式,开启了“全媒体”传播的先河。随后,全媒体概念和传播形式由欧美传至我国。根据相关研究^[1-4]中有关“全媒体”的概念辨析,笔者认为可以从两个方面来把握“全媒体”的概念。其一,它是一种全新的媒介形态,即综合运用图、文、声、光、电等表现形式以及文字、声像、网络等传播手段来传递信息的不同于传统媒体或新媒体的综合性媒介。其二,它是一种全新的传播手段,即同一个内容同时发布在纸媒、互联网、手机、手持阅读器等媒体上,使需要传播的信息尽可能覆盖所有受众。

根据传播学中的“申农—韦弗”模式,笔者认为可将教学过程视为信息传播过程,其中,教师对应传播者,教学内容对应传播者发射的信号,教学媒介对应信道,学生对应受传者,课程之间的层递关系、学生的知识结构、文化规范、意识形态以及教师的学识修养与教学方法等对应传播的空间存在与

社会性质,即噪音。美国传播学家梅尔文·德弗勒(Melvin DeFleur)在“申农—韦弗”模式的基础上,提出了“互动过程模式”(图1)^[5]。他指出,噪音贯穿于传播过程中的每个环节,成为控制信息传播的手段和策略。根据上述理论,可以认为,教学过程是一个信息传播互动过程,在这一过程中,教学方法和教学媒介直接影响受传者的信息接收、解读与反馈。本文基于“全媒体”概念和上述传播理论,探讨在媒介形式越发多元、传播手段不断融合的今天,在教学改革中引入全媒体媒介形态与传播手段的必要性以及改革设计史论课程教学方法的途径。

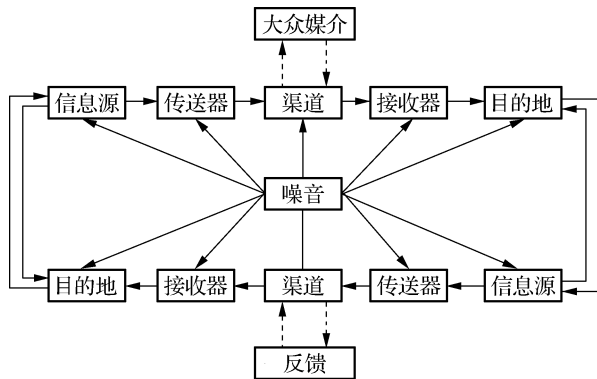


图1 梅尔文·德弗勒互动过程模式

收稿日期:2019-12-09

基金项目:金陵科技学院教育教学改革研究课题(JYJG2019-9);江苏省现代教育技术研究课题(2019-R-71188);江苏省高等教育教学改革研究课题(2019JSJG344)

作者简介:陈晨(1982-),女,江苏扬州人,副教授,硕士,主要从事建筑学与设计艺术学研究。

一、教学改革中引入全媒体媒介形态与传播手段的必要性

(一)全媒体多层次、多渠道信息传播,丰富了教学手段

全媒体融合了多种媒体手段与平台,可以大范围发布信息。与传统的借由语言、文字媒介或电影、电视等传统电子媒介发布信息的线性信息传播模式相比,全媒体依托网络传播,加入了智能化的信息过滤系统,可以多层次、多渠道、精准化传播信息。当下,学生可以通过传统电子媒介和微博、微信等新媒体获知教师发布的教学信息,从中选择、重组关键信息并建构自己的知识网络,继而通过个性推荐,将经由自己筛选、重组的信息发布到共享的学习平台上,从而促进知识信息的生产、创造和分享。如此,既活跃了教学互动的氛围,也丰富了以学生为主体的教学手段。

(二)全媒体跨区域、跨时段信息传播,突破了教学的时空与受众限制

全媒体的“全”,是一种集体概念,其“是随着信息技术和通讯技术的发展、应用和普及从以前的‘跨媒体’逐步衍生而成的,体现了不同形式和功能的媒体互相融合、互动的趋势”^[2],它可以呈现为文字、声音、影像等媒介之间的嫁接、转化和融合。传统教学活动主要依托教师口头语言、板书、多媒体等比较孤立、单一的媒介,以文字、图形单向度刺激使信息在课堂小范围内传播,传播模式主要为由点到面的线性传播模式,传播时效受到一定影响。传播学理论认为,“信息的特点包括:可识别、可转换、可传递、可加工处理、可多次利用(无损耗性)、在流通中扩充等等。……信息的功效与传播的时效成正比,失效的信息不再是信息”^[5]。由此可知,受信息传播时空限制的传统教学方式不能有效调动学生获知、重组知识信息的积极性,信息互动渠道也因课堂教学结束而中断。然而,将全媒体引入课程教学就可以依托网络平台、数字技术、手机终端录制与发布教学过程,演绎教学信息,推送国内外最新研究成果和科普性知识信息。在此基础上,可以实现“一次生产,多渠道、多次发布”教学信息,从而使教学过程突破课堂时空的限制。由于其能调动受众的全方位感知(视听、触碰),因而有利于教学信息的全面覆盖。

姚君喜指出:“随着全媒体传播的发展,可以实现对受众市场的超级细分,……即细分至每位消费者个体,以及个体的不同信息需求。”^[4]换言之,全媒体可以针对受众需求,“量身定制”媒介形式和渠道,以达到最佳传播效果。基于此,在确保学生掌握课程基本知识、激发其学习探究专业知识的积极性的前提下,教师可以根据学生各自学习动机与需求,采用适宜的传播形式和媒体来传播、演绎知识信息,力求实现因材施教。

(三)全媒体全方位、集成性信息传播,提高了教学信息传播和反馈的效率

一方面,成长于互联网时代的新一代大学生,对影像符号、数字符号的关注远超对现实生活的关注,他们在虚拟的世界自由发表言论,扮演心中理想的角色,以此来平衡现实生活中的失意;另一方面,全媒体通过全方位整合传播技术、内容与形式,形成了不同媒介载体、内容形式、技术平台的集成体,这种全媒体传播可以充分调动人们接收信息的全部感官,这有利于信息的有效传播,有利于推进话语权的大众化,进而拓展公众的社会参与空间。基于此,对于图形思维比较活跃、对影像信息十分敏锐的设计专业学生来说,就更愿意在全媒体媒介与技术平台上互动交流,而这有利于提高教学信息传播和反馈的效率。

二、设计史论课程教学现状调查分析

高校设计专业中的设计史论课程是一类比较特殊的课程。首先,它的教学信息量较大,师生均需具备一定的历史基础知识;其次,学生欲从设计史论的学习中获得思考、判断与创新性表达的能力,需要较漫长的过程。鉴于此,笔者认为,有必要调研分析当今国内本科高校设计史论教学的现状与问题,以期探索设计史论教学方法改革的具体途径提供依据。

为调查设计史论教学现状,笔者对南京地区一所部属本科院校(A高校)和一所地方应用型本科院校(B高校)的艺术学院大三学生进行了问卷调查。由于研究主题为教学方法改革,故问卷设计主要围绕两个方面四项内容展开。其一,教师方面,主要调查设计史论课程的教学方式与信息传输方式;其二,学生方面,由于教学方式与教学信息的传输途径直接影响学生对设计史论课程的学习兴趣,

进而影响他们对教学效果的评价以及把握这类课程的学习意义,所以着重调查学生对课程意义的认知和对课程的评价。问卷题型均为多项选择题。笔者通过网络发放问卷120份,两所高校各60份,收回有效问卷114份,其中,A高校有效问卷56份,B高校有效问卷58份。对调查结果进行统计分析,得出四方面结论。

(一)教学方法均以纯理论教学、课内案例教学、演讲互动教学为主

A高校教师大多沿袭讲史实、论史观、谈概念的比较注重逻辑推理的传统设计史论授课方式。与之相较,B高校在教学方法上稍显多元,其更加注重课内案例教学与演讲互动教学,并尝试通过田野调查培养学生对历史遗物及其制作工艺的直觉感知力,进而培养学生的实证研究精神。但是,整体而言,两所高校的设计史论课程教学方式仍以理论与案例相结合的传统教学方式为主。

(二)教学信息传输方式均以口头讲授和多媒体展示为主

在教学信息传输方面,A高校主要采用口头讲授和多媒体展示两种方式。此外,鉴于网络教学与手机微信推送信息的实时性、互动性以及学生可自主选择、演绎知识信息,A高校部分教师已将网络教学与手机微信推送信息引入课程教学。而依托网络平台建设微课、慕课则是B高校推进教学改革的重要举措。但是,整体来说,依托纸媒、多媒体,通过静态图文发布设计史论信息的信息传输方式仍占较大比例。

(三)存在设计史论课程学习与设计实践脱节问题

两所高校的学生都将“了解相关设计史实”视为比较重要的课程学习意义。其中,A高校学生选择该选项的比例达到100%,选择“提升审美修养和获得课程学分”的比例排第二,而“通过设计史论学习提高创造性思维和表达能力,从而建立设计史论课程与其他专业课程的多层次交互关系”这一课程学习意义却未被大多数学生所认知。究其原因,可能是课堂教学主要是理论与案例相结合的授课方式,教学信息传输平台不够多元,学生难以对这一课程学习意义形成深刻的认知和体验,导致“了解设计史实”与“通过设计语言表达思想观念”脱节。

(四)学生学习兴趣不高,对课程学习意义的理解有偏差

课堂教学中教学信息的单向传播,使学生学习

方法仍以应试教育下的死记硬背为主,这直接导致不少学生认为“学习设计史论课程比较枯燥,学习兴趣不高”。值得一提的是,持这一态度的学生比例并未因部属本科院校与地方应用型本科院校生源的差异而有太大差别。A高校学生勾选这一选项的比例为33%,B高校学生勾选这一选项的比例为38%。此外,A高校学生选择“学习设计史论是一个长期过程,重在积累”的比例达100%;B高校学生选择“信息量很大,较难把握”的比例约75%,显然流露出畏难情绪。但也需注意,问卷调查也反映出一种积极的声音,即认为学习设计史论“很有意思,拓宽了眼界”,其中,A高校选择率约67%,B高校选择率约38%。

三、引入全媒体传播理论改革设计史论课程教学方法的途径

近十多年来,一些欧美国家以及日本的许多高校均意识到互联网时代高校沿用落后的教学方法,将给创新型人才的培养 and 经济发展带来消极影响。于是,这些高校纷纷结合网络语境下的学生个性特点改革教学方法,其中有四个方面的改革经验值得借鉴。其一,尊重学生差异,采用“自主、交互式学习”的教学方法。其二,提倡开放性思维,提出“基于问题学习”的教学方法,如德国的“习明纳”^①教学方法^[6]。其三,促进学生个性发展,提出“基于体验性学习”的教学方法。其四,引入现代教育技术,培养学生独立获取信息资料的能力,如加拿大部分高校将教室改造成与互联网连接的多媒体演播室并让网络覆盖全校,学生可以随时随地借助各类通讯手段获取知识信息。

在借鉴上述教学改革和现代教育技术应用经验的基础上,笔者针对设计史论课程教学的特殊性,以“现代设计史”课程教学为例,将教学过程分为课堂和非课堂环节,探讨引入全媒体理论改革设计史论课程教学方法的具体途径。

(一)课堂环节:综合运用多种媒介形式,多维度传达教学信息

在课堂教学中,教师应综合运用多种媒介形

^① 习明纳(seminar)是指,在教授的指导下,由高年级学生和优秀学生组成研究小组,定期集中在一起,共同探讨新知识,研究学术课题和实践项目。它是产生于德国大学的一种重要的教学和研究制度。

式,多维度有效传达教学信息。本文以笔者教授的“现代设计史”教学单元“Art Deco 与现代主义的异同”为例,探讨引入全媒体理论改革设计史论课程教学的方法。

1. 图片先行,问题随后。笔者在讲授“Art Deco 与现代主义的异同”时,首先向学生展示三组图片,第一组为 Art Deco 建筑与现代主义建筑,第二组为 Art Deco 招贴与现代主义招贴,第三组为 Art Deco 室内与现代主义室内。让学生静观三组图片,三分钟后多媒体上赫然出现一行文字:Art Deco 与现代主义的异同是什么?从传播学角度来说,这是在信息生产伊始,就在传者与受者之间构建了互动过程模式。

2. 寻找线索,汇报演讲。利用年历示意图、地图、受众群分析列表的图示语言,启发学生去发现背景信息中潜藏的足以引发二者差异化的线索。之后,由学生自拟简要分析报告并上台演讲。教师在这一过程中如同导演,需要以看图说话的方式,

引导学生按图索骥。在汇报演讲阶段,学生就是抽丝剥茧、表达解题思路的主体^[7]。

3. 重回图片,解决问题。这一阶段需围绕具体作品分析二者差异。教师可以就其中一组图片比较二者的异同。学生方面,需仔细聆听教师的分析过程并把握阐述方法,进一步思考剩余两组图片比较后的结论。最后,自选剩余图片制定分析报告,再汇报比较后的结论。

4. 观摩电影,“换装”训练。笔者从 20 世纪初反映美国电影摩登风格的好莱坞影片中,选择并播放室内场景较清晰的片段,让学生观察影片中人物着装特点,场景中的家具、日用品、室内装饰以及人物配饰特点等(图 2)。观摩过程中,教师简述场景、服饰的 Art Deco 风格特点。观毕,要求学生运用 Art Deco 与现代主义设计的基础知识,为影片截图中的人物、家具、器物、室内重新选配素材,笔者称这一过程为“换装”训练。训练目标:“换装”结果依然体现 Art Deco 的风格特色;美观得体,不堆



(a)《我们跳舞的女孩们》(1928 年)



(b)《摩登女郎》(1929 年)



(c)《跳舞的女士》(1933 年)



(d)《大饭店》(1933 年)

图 2 摩登风格的好莱坞影片剧照

砌。“换装”训练需要学生在电脑上PS完成。训练结果显示:在文、图、声、光、电等多种表现形式的全方位刺激下,学生启动了多个感官,以较强的应激反应选择、重组和反馈知识信息,受者与传者之间因而建立了良好的互动关系。

(二)非课堂环节:借由网络、手机终端、实物教具,拓展教学信息覆盖面

1. 课程网站。课程网站教学涉及三个环节。其一,教师分单元上传PPT、视频、测试题,构建素材资源库。其二,教师设计网络平台的结构框架,制定教学目标、教学过程、课后跟踪服务的具体内

容与要求,教学过程与课后跟踪要求师生互动完成。同时,为了让学生在学习平台上迅速找到适合自己的学习内容,教师应通过跟踪学习者平时网上学习行为,掌握他们的学习情况、思想状况,在此基础上,对其进行数据挖掘和分析,制定个性化的“学习包”,使学生进行有针对性的学习。其三,教师设定并公示线上考核的评价标准。主要对网络教学中的测试题完成情况、网上讨论的表现等方面进行评价。教师通过查看课程网站上的相关记录,可以随时了解学生的学习情况。课程网站界面如图3所示。



图3 “现代设计史”课程网站界面

2. 手机微信终端推送信息。开设“现代设计史”课程公众号,在微信平台上开辟“设计评论”“作品赏析”“设计史话”“设计史课程信息”等专栏并推送相关信息。一方面,学生可以点击、查看和评论微信推送的设计类短文与优秀作品;另一方面,学生也可以自主编辑设计史相关文字、图片、视频信息并上传该公众号,经审核通过后即可发表。由此,实现了知识信息的一次采集、动态整合、多渠道多次发布且实时交互的数字化传播。实践证明,这一方式激发了学生接收信息的主动性和自主编写短文的创作兴趣,进而提升了信息的功效,增强了传播的时效性。

3. 实物观摩与体验。传统的实物(教具)观摩因其过程比较可控、受者的感知更加真实,故在全媒体背景下的非课堂教学中依旧发挥着不可替代的信息传达作用。以“现代设计史”课程为例,通过实地调研历史遗迹,考察文物、民间艺术品等途径,

拓展了学生的视野,有助于学生灵活掌握设计史知识并寻求设计实践的历史原型与创意突破口,搭建起师生平等的对话平台。为了确保这一开放、互动的课外实践教学活动的顺利实施,必须做好三个方面的工作。其一,教师需在原有教学计划和培养方案的基础上,增设课外实践教学模块和教学方案,制定详细的教学任务书和全面的安全保障方案。教师还需全程参与课外实践教学并提供悉心的指导。其二,教师需制定实践教学方案。方案需明示教学目标、内容、地点、时间和评价标准。其三,与课程网站教学一样,教师需建立课外实践教学的评价体系。可从调研报告、实地调研参与度、社会实践获得的社会影响、作品创新性等方面进行综合评定。实践证明,这种依托实物开展教学活动的方式,大大提升了学生的空间感知能力,有利于学生全方位调动感官系统来接收、评判、把握实物所传递的信息,有助于优化设计史论课程的教学效果。

四、结语

设计史论课程可以为学生提供基于历史意识、理论思辨的思考工具和创意表达的方法,助其用专业知识支撑起设计实践,促成课程知识生态系统的良性建构。但是,设计史论课程涉及较多抽象的理论范式,教学过程需循序渐进,认知体验会比较漫长,教学效果不能立竿见影^[8]。基于此,从教学过程的传播学本质来看,立足于全媒体视域,综合运用多种媒介形式,多维度传达课堂教学信息,与此同时,注重开展非课堂教学活动,建立课程网站,实时推送课程知识信息至手机微信终端,以及通过实物观摩与体验,使学生在课外实践教学活动中更直观真实地获取实物所传达的知识信息,将极大地突破教学的时空限制,增强知识信息传播的时效性。而从学生的视角来看,这种基于全媒体视域的设计史论教学方法,基本满足了成长于互联网社交关系与社会结构中的大学生不愿过多接受单向度的信息传输而乐于自我展示的学习诉求^[9],实现了教与学的双赢。

参考文献:

- [1] 新华社新闻研究所课题组. 中国传媒全媒体发展研究报告[J]. 科技传播, 2010(4): 81-87
- [2] 邵书锴. 全媒体: 概念解析与理论重构[J]. 浙江传媒学院学报, 2012(4): 37-42
- [3] 乔颖. 全媒体视觉传达设计的发展形态研究[D]. 济南: 山东师范大学, 2012
- [4] 姚君喜. “全媒体”概念辨析[J]. 新闻与传播研究, 2010(6): 13-16
- [5] 陈力丹. 传播学的基本概念与传播模式[J]. 东南传播, 2015(3): 50-53
- [6] 陈方红. 改进教学方法: 国外经验及启示[J]. 南昌工程学院学报, 2012(4): 56-60
- [7] 孙海燕. 学习是感受快乐——设计史论教学实验与分析[J]. 创意与设计, 2011(1): 31-34
- [8] 常青. 历史·理论·范式——“建筑学硕士”专业学位课程“建筑历史与理论”教学大纲[J]. 建筑师, 2019(4): 19-23
- [9] 陆江艳. 设计史论教学改革之一孔见[J]. 创意与设计, 2011(1): 29-30

(责任编辑: 唐银辉)

Exploration on the Teaching Method Reform of Design Comment of History Based on the Omnimedia Horizon

CHEN Chen, WANG Ke

(Jinling Institute of Technology, Nanjing 211169, China)

Abstract: By using the method of questionnaire survey, this paper studies and analyzes the current teaching situation about the course of design comment of history in colleges and universities. Introducing the omnimedia communication theory into the teaching reform of design comment of history, propose ways to reform the teaching methods, that is, comprehensively use a variety of multiple media forms to convey classroom teaching information, multi-dimensionally communicate the teaching information in classroom; pay attention to carrying out non-classroom teaching activities, develop course websites, and push course knowledge information to mobile WeChat terminals in real time. Through physical observation and experience, students can obtain knowledge information conveyed by physical objects more intuitively and truly in extracurricular practical teaching activities.

Key words: the omnimedia horizon; design comment of history; the reform of the teaching method