融合“艺”与“术”，传承闽南文化的教学研究

周璐 吴燕妮

厦门第二实验小学

DOI:10.32629/er.v3i9.3136

[摘要] 中国学生发展核心素养对学生的人文积淀和人文情怀、艺术表达和创意表现、问题解决和创意物化等方面均提出了要求。本文基于地域性的闽南文化传承需求,针对将蕴含文化底蕴的“艺”通过现代化信息化的“术”来表达的教育教学研究总结了一定的实践经验进行交流分享,尝试融合信息技术学科中的编程动画制作和美术学科的陶艺制作,探寻适宜小学教育的闽南文化传承之路。

[关键词] 闽南文化; 学科融合; 动画编程

中图分类号: C912.4 **文献标识码:** A

于2016年发布的中国学生发展核心素养研究成果中提到,“文化是人存在的根和魂”,要培养学生的人文积淀和人文情怀。基于笔者所在的厦门地区区域文化特点,历史悠久、特点鲜明、内涵丰富的闽南文化是非常适合也很有必要在对学生的教育教学过程中进行渗透和传承的。文化的传承往往需要借助艺术的力量,如果将蕴含文化底蕴的“艺”通过现代化信息化的“术”来表达,也许可以给与闽南文化的传承增添一些新的活力。因此,笔者通过教育教学实践,尝试融合信息技术学科中的编程动画制作和美术学科的陶艺制作,探寻适宜小学教育的闽南文化传承之路。

1 闽南文化推广教育现状

近年来,厦门有一些小学尝试对闽南文化进行了一定的推广教育。王跃老师于2020年对厦门市小学推广闽南文化的现状,开展了针对学生群体和家长群体调查问卷,根据分析结果来看,学生群体总体对闽南方言的熟悉度、掌握度中等,对闽南戏曲的了解和理解程度低,对闽南文化的学习兴趣较高,家长也大多表示支持^[1]。由此可见,在学校教育中传承闽南文化有较高的必要性和可行性。

笔者进一步通过对闽南文化传承和

小学教育相关主题的文献研究后发现,目前在小学教育中探究闽南文化传承方法和途径的研究成果较少,仅有的一些研究主要立足于闽南文化与美术、音乐和语文学科的融合策略。比如在美术教育中结合本土的非物质文化遗产资源,如古桥、古寺庙、石雕等^[2];比如开展“戏曲进校园”的实践活动,在音乐课堂中引入闽南方言、童谣、高甲戏、答嘴鼓等闽南民间音乐^[3];再比如在语文教学中,带领学生了解和闽南文化相关的故事传说^[4]。学生在这些活动中,对闽南文化的学习更多的停留在认识、了解、欣赏阶段,少数达到模仿演绎阶段,鲜少挑战创作阶段,更不用说用信息技术手段工具进行作品创作。

借力信息技术来促进闽南文化的推广和传承虽然在学校教育领域还较少有人涉及,但在影视动画商业领域,已经有了一定的创作研究起点,国家“十二五”规划鼓励国内动漫企业摸索出一条符合国情、弘扬传统文化的动画创作之路,但目前存在表层民族化重说教,缺乏娱乐性和创新意识,人才缺失等问题^[5]。因此,如果能在小学教育阶段,以学生能够并乐于接受的方式,将闽南文化与动画创作进行融合,不仅能带来源源不断的创作灵感,更能促进闽南文化资源的传

承与发展、促进人才的培养。

2 基于学科融合的教学研究

在当前机遇与挑战并存,稀缺性和必要性兼备的现状下,笔者与课题团队展开了《运用陶艺小动画传承闽南文化的研究》,将陶“艺”与动画制作技“术”进行融合,通过让学生亲历以闽南文化为题材的陶艺动画的创作过程,让学生既能提高对闽南文化的兴趣与理解,又能提升以数字化创新与计算思维为核心的信息技术学科核心素养,学生自主创作出的闽南文化动画作品还可以进一步分享给他人,为推动闽南文化的推广贡献一份创意。

在教学研究的过程中,笔者和团队带领社团学生,围绕《闽南文化小动画》大主题,按序开展了“闽南文化调查交流与分享”、“闽南文化小剧本创作”、“闽南文化陶艺创作体验”、“闽南文化陶艺动画趣味编程”、“闽南文化小动画新春庙会展播”等一系列环环相扣层层推进的实践创作活动。本文重点就“闽南文化陶艺动画趣味编程”的部分开展方法和策略进行研究探讨,具体包含以下几个要素。

2.1 文本资料的收集

在此过程中教师们引导学生积极地收集和整理相关的文字资料、图片以及

录像视频等,进行汇编整理。筛选、整理和加工,挑选出学生喜欢并乐于接受的文本资料民间民俗故事。

资料的收集对于小学生来说是具有挑战的任务,通过多种尝试,社团学生最终总结出资料收集的几种方式。

(1)到课外书中收集。选择书店或图书馆作为文本来源,通过购买或借阅闽南文化相关书籍,进行收集。

(2)到网络中查找。网络是现代社会的人们最喜欢用的东西了,到网络上收集资料是最容易的,也是最便捷的,收集资料的范围很广,有文本的,也有图片,视频,资料也是最好用的,查找以后可以下载打印,十分方便。在网上可以随意查找自己需要的材料和信息。达到足不出户,便可知天下事。

(3)到生活中寻找。生活就是一本包罗万象的百科全书。只要留意,是取之不尽用之不竭的。在闽南语区,厝边榕树下喝茶的阿嬷、阿公就是行走的闽南故事书,而那些地道的故事就是由他们口耳相传。

通过对文本资料的收集、整理、汇编,学生们“搜集整理资料的能力”得以提高,学生学会自己收集资料和按一定的方法整理资料的基本能力,以适应未来学习、工作和生活的需要。

2.2 故事剧本的改编

动画剧本创作不仅在于让学生学习写作技巧,它具有思想性、智慧性和艺术性等特点,特别在培养学生的创造力、表现力方面有着其它艺术表现形式替代不了的作用。它要求学生细心品读文本资料,从中提取具有思想内涵与情趣的创作素材,进而运用发散式的创造性思维进行多角度的创意构想,从中找寻最佳的表现点,从而创作出具有思想性与艺术表现力的动画剧本,以此提高欣赏与思辨能力。不仅能使学生在创作中感受闽南俗语的智慧,也能让学生获得精神的愉悦和心灵的放松,进而在幽默的氛围中分辨真、善、美与假、恶、

丑,由此逐步促进他们良好人格品质的形成。将文本资料改编成动画剧本有机结合,不仅能丰富活动的内涵,也能最大限度地发挥动画的教育功能,还能深入地挖掘闽南本土文化的特色。将文本资料经过改编、重新排演动画剧本。因此,依托学校开展动画剧本创作表现闽南俗语的教学实践活动,不但对学生的全面发展具有重要的作用,而且对于进一步推动新课程改革,深化素质教育和弘扬地方文化具有重要的现实意义。动画剧本活动中,学生们经历了角色塑造,情节创作后,能明显看到他们思考问题、语言表达、合作交往等方面都有了很大的进步。

2.3 角色与背景的设定

为了让动画作品能够更有真实感,笔者团队鼓励学生采用真实的照片作为动画作品的各场景背景,比如故事中涉及到街道、公园、家庭等场景,学生就可以利用相机拍摄自己生活中能满足剧情需要、凸显闽南文化特色的景观,比如中山路两旁的骑楼街景、挂着富有闽南特色的美食小吃招牌的街景、树荫下亭子里阿嬷、阿公、叔叔、阿姨三五成群围成一桌一桌泡茶聊天的公园园景、有着燕尾脊和山墙特色的古厝村景等等。这样既能在动画作品中很好地呈现真实的闽南文化地方特色,又能给学生一个用发现的眼光寻找并体悟生活中因习以为常而被忽视的文化渗透所孕育出来的生活细节。而在人物角色和道具方面,则为学生搭建了一个小小的“摄影棚”,学生可以将陶艺制作的人偶摆拍成需要的各种动作然后拍成照片,还可以拍摄故事中涉及的闽南文化特色物品,如中秋博饼时的色子、闽南小吃茯苓糕土笋冻等等,然后利用图片处理软件进行抠图,作为动画编程时所需的人物和道具角色。虽然由于学生的经验问题,初期会出现由于拍摄角度、光线等原因影响照片效果、抠图技术不够熟练导致角色边缘有时有毛糙等不足,但学生对闽南文

化的认识、了解和情感在无形中得到深化,综合实践能力和数字化创新能力得到了提升。

2.4 动画编程与输出

基于小学学生的学习兴趣、能力基础等方面的实际学情,本次活动组织学生采用编程猫图形化趣味编程平台实现动画的创作。之所以选择编程猫软件,是因为它可以像搭积木一样简单直观地进行编程,具有操作简单易学、指令丰富的优点,贴近学生的认知水平,而且学生创作的作品可以直接发布在平台搭建的网络社区中与他人共享、交流评价^[6]。因此,学生能够方便有效地将本次活动创作的闽南文化主题动画作品通过分享到网络社区中促进闽南文化的推广。

在闽南文化主题动画的编程制作过程中,有三个策略可以提升动画的整体效果。

(1)巧用造型切换,增加动态效果。在编程猫软件中,除了可以让角色上下左右移动和旋转之外,还可以通过切换同一个角色的不同造型来实现不同的动作效果,不同的造型可以表现人物角色不同的动作、不同的表情,可以实现细节上的处理。这样,在整个动画过程中,人物角色就可以配合剧情需要、台词内容,做出灵活合理的视觉动态,比如在人物角色说话的时候,可以同时设计一些如手势变化、身体晃动、点头摇头转头、表情变化等等效果,增加作品的真实性和灵动性。

(2)灵活配音配乐,提升听觉效果。动画作品要吸引人,需要在良好的视觉效果作为基础之上,辅以能烘托剧情氛围的音乐效果。学生在编程过程中,一方面可以精心挑选一些符合主题的闽南童谣歌曲(读册歌)等作为背景配乐,比如以闽南传统游戏为主题的动画作品,可以选用《放鸭鸭》,以闽南传统节日为主题的动画作品,可以选用《二九暝》等等;另一方面由于编程猫平台便

捷的录音功能,学生不仅可以自己录制台词为动画作品里的人物配音,还可以邀请自己会讲闽南语的家人、朋友配音,甚至可以兼顾不同语言能力的受众,制作闽南语版(搭配台词字幕)和普通话版配音的动画作品。在给动画作品配音的过程中,一些原本不怎么会说闽南语的学生借此机会向会的同学或者家人学说闽南话,从一开始的磕磕绊绊笑料百出,到后来的大方自信,教的学的都觉得趣味十足,还有的根据剧情需要把家里的爷爷奶奶请来为动画里的老人角色配音。在动画制作的过程中,不仅促进了闽南文化的交流传承,也拉近了情感的距离。

(3)融合游戏思路,创造互动效果。传统的动画作品观众是只能欣赏的,但有的学生结合自己做游戏编程的经验,在动画作品中加入了一些合适的互动游戏环节,比如闽南中秋博饼主题的动画作品,就可以加入让观众操作参与掷骰子看看能博到什么彩头;闽南传统扔沙包游戏,可以让观众操作比比谁扔的更远。游戏化的思路,可以激发观众的交

互感从而有效提升对欣赏动画作品、乃至对了解闽南文化的关注度和兴趣值,对传承和推广闽南文化有积极的促进作用。

3 成果与展望

历经将近两年对融合美术陶艺和信息技术动画编程的教育研究和实践,学生团队最终自主创作完成了多个闽南文化主题动画作品,这些作品通过多个渠道进行分享和展示交流,包括网络社区空间的上传分享,结合本校新春庙会活动面向全校师生进行滚动式LED展播,以及参加区市级电脑作品创作比赛并获奖,收获了很多方的关注和肯定。虽然这些学生陶艺动画作品仍存在不少可以继续提升的空间,但迈出的这一步尝试,不是终点,而是今后继续努力起点。相信,文化的魅力,在“艺”与“术”融合的助力之上,定还能激荡与绽放更加精彩、意料之外的涟漪与绚烂。

[课题项目]

本论文作为课题《运用陶艺小动画传承闽南文化的研究》的成果发表。

[参考文献]

[1]王跃.厦门市小学推广闽南文化的现状与对策——基于闽南文化调查问卷的分析[J].新教师,2020,(03):27-28.

[2]许秀萍.基于闽南地区非物质文化遗产的小学美术“文美结合”教学探究[J].美术教育研究,2019,(04):118-119.

[3]蔡黄莺.闽南文化代代传多元策略齐绽放——闽南民间音乐融入小学音乐课堂的策略研究[J].教育实践与研究(A),2019,(10):42-45.

[4]洪晓燕.闽南文化资源在小学语文教学中的运用研究[J].亚太教育,2019,(07):107.

[5]郭长见.闽南传统文化题材影视动画创作研究[J].电脑知识与技术,2019,15(21):215-217.

[6]林芳竹.编程猫在小学信息技术教学中的应用探讨[J].课程教育研究,2019,(38):38.

作者简介:

周璐(1988--),女,汉族,江西宜丰人,本科,厦门第二实验小学二级教师,研究方向:陶艺教学。