

# 从工具到思维：媒介融合下戏美专业“学材化”手册的整合思维培养与实践路径

邓茗予<sup>1\*</sup>

(<sup>1</sup> 江西服装学院 时尚传媒学院, 江西 南昌 330201)

**摘要:** 在媒介融合重构文化产业生态、数字媒介全面渗透戏剧影视美术设计（以下简称“戏美”）创作全链条的行业背景下，戏美专业人才培养正加速从“技能型”向“创新型”转型，而学生整合思维能力的缺失，尤其是跨媒介、跨技术体系的整合能力短板，已成为制约其职业发展与行业创新的核心瓶颈。本文聚焦“学材化”手册这一核心载体，系统论证其从实操工具到思维赋能的价值跃迁，厘清其在理论知识与创作实践、单项技能与系统思维、传统创作范式与数字媒介技术、课堂教学与行业需求之间的核心桥梁作用。研究构建了“理念锚定-桥梁建构-路径落地-成效评价”的完整研究框架，提出适配媒介融合行业需求的“手册引导、项目驱动、媒介赋能”三阶实践路径，并通过为期十二个月的对照教学实验验证了该模式的实践有效性。结果表明，以“学材化”手册为核心的教学模式，显著提升了学生的知识整合能力、数字媒介应用能力与创新实践效能，为媒介融合时代戏美专业破解“知行分离”困境、培育拔尖创新人才提供了兼具理论深度与实操价值的系统方案。

**关键词:** 戏剧影视美术设计；“学材化”手册；整合思维；媒介融合；数字媒介；桥梁作用；创新人才培养

**DOI:** <https://doi.org/10.71411/xw.2025.v1i1.1386>

## From Tool to Thinking: The Cultivation of Integrative Thinking and Its Practical Path of the "Learning Materialization" Handbook for Drama, Film and Television Art Design Major in the Context of Media Convergence

Deng Mingyu<sup>1\*</sup>

(<sup>1</sup> Jiangxi Institute of Fashion Technology, School of Fashion Media, Nanchang, Jiangxi, 330201, China)

**Abstract:** Against the industry backdrop where media convergence is restructuring the cultural industry ecosystem and digital media has fully penetrated the entire creation chain of Drama, Film and Television Art Design (hereinafter referred to as "DFTAD"), the talent cultivation for the DFTAD major is accelerating its transformation from a "skill-oriented" to an "innovation-driven" model. However, the deficiency in students' integrative thinking ability, especially the

**基金项目:** 江西服装学院教育教学改革研究课题 2024 年度项目《“学材化”视角下手册式教材的开发思路研究：以<影视美术设计>相关教材的改革为中心》(项目编号: JFJG-24-18)

**作者简介:** 邓茗予 (1993-), 男, 河南洛阳, 讲师, 硕士, 研究方向: 影视美术设计及文化传播

**通讯作者:** 邓茗予, 通讯邮箱: tzhlwjmh@163.com

weakness in cross-media and cross-technical system integration capabilities, has become the core bottleneck restricting their career development and industry innovation. This paper focuses on the "learning materialization" handbook as the core carrier, systematically demonstrates its value leap from a practical operational tool to thinking empowerment, and clarifies its core bridging role between theoretical knowledge and creative practice, individual skills and systematic thinking, traditional creative paradigms and digital media technologies, as well as classroom teaching and industry needs. The study constructs a complete research framework of "Concept Anchoring—Bridge Construction—Path Implementation - Effectiveness Evaluation", proposes a three-stage practical path of "handbook-guided, project-driven, media-empowered" adapted to the industry needs of media convergence, and verifies the practical effectiveness of this model through a 12-month controlled teaching experiment. The results show that the teaching model with the "learning materialization" handbook as the core significantly improves students' knowledge integration ability, digital media application ability and innovative practice effectiveness. It provides a systematic solution with both theoretical depth and practical value for the DFTAD major to break the dilemma of "separation of knowledge and action" and cultivate top-notch innovative talents in the era of media convergence.

**Keywords:** Drama, Film and Television Art Design; "learning materialization" handbook; Integrative thinking; Media convergence; Digital media; Bridging role; Cultivation of innovative talents

## 引言

当前,媒介融合已成为文化产业发展的核心趋势,戏剧、电影、电视与新媒体的内容边界持续消融,虚拟制片、XR 扩展现实、实时渲染、数字孪生等数字媒介技术,全面重构了戏美创作的生产流程、叙事逻辑与呈现形态。行业对人才的需求,已从单一的工艺技能执行者,转向能统筹艺术美学、数字技术、跨媒介叙事、项目管理与市场诉求的复合型创新人才,整合思维也由此成为戏美专业人才的核心素养。

然而与之形成强烈反差的是,高校戏美专业教学仍普遍面临“知行分离”的深层困境<sup>[1]</sup>,且在媒介融合浪潮下呈现出新的表征:学生虽能熟练掌握服装、化妆、道具、场景等孤立的传统工艺技能,却难以应对媒介融合下的综合性创作项目,既无法实现人文素养、视觉美学与数字媒介技术的有机融合,也难以构建跨平台、跨终端的统一视觉叙事体系,更无法在艺术表达、技术实现、预算周期与多媒介传播诉求间形成动态平衡。这种“只会零件、不善组装”“熟于传统、疏于创新”的能力断层,本质上是整合思维培养的缺位,不仅削弱了毕业生的职业竞争力,更从源头上制约了行业在媒介融合时代的整体创新活力。

究其根源,这一瓶颈问题源于传统教学模式的双重结构性失衡,且在数字媒介浪潮下被进一步放大:其一,是“重技轻思”的价值取向失衡,教学过度聚焦显性技能的传授,既忽视了系统性、批判性与创造性等高阶认知能力的培育,也缺乏对数字媒介技术与创作理念的系统性融合教学,导致学生长于“执行”却短于“构思”<sup>[2]</sup>;其二,是课程体系“碎片化”导致的认知隔阂<sup>[3]</sup>,传统戏美核心知识与数字媒介相关内容被割裂为独立课程模块,缺乏跨课程、跨技术体系的整合机制,使学生难以建立完整的戏剧视觉叙事观,知识结构呈“点状”分布,而非解决复杂问题所需的“网状”联通。

针对这一问题,本文认为改革必须紧扣媒介融合的行业趋势,从教学的核心介质“教材”切入,以“学材化”手册为载体,破解整合思维这一隐性知识“不可教、难落地”的培养难题。现有研究多聚焦戏美专业的课程改革或技术教学,鲜有探讨教学载体与高阶思维培养的内在关联,

更缺乏对媒介融合背景下“学材化”工具桥梁作用的系统论证<sup>[4]</sup>。基于此,本文核心研究目标为:一是厘清“学材化”手册在戏美专业整合思维培养中,从实操工具到思维赋能的价值逻辑与核心桥梁作用;二是构建适配媒介融合行业需求、可落地可复制的实践路径;三是通过对照教学实验验证该模式的实践成效,为戏美乃至同类应用型艺术专业的教学改革提供参考范式。

## 1 核心概念与理论基础:媒介融合语境下的内涵重构与桥梁定位

### 1.1 媒介融合语境下戏美专业整合思维的内涵重构

整合思维作为一种应对复杂问题的高阶认知模式,由管理学家罗杰·马丁系统提出,其核心内涵是:在面对对立观点或多元需求时,不进行简单非此即彼的取舍,而是通过创造性方式构建超越原有选项的新方案,即“第三选择”<sup>[5]</sup>。在媒介融合与数字媒介全面渗透的行业语境下,整合思维不仅是戏美专业的核心方法论,更成为拔尖创新人才必备的核心素养,其内涵与应用边界得到了极大的拓展,具体体现为三大核心特质与四项关键能力。

整合思维的三大核心特质,在媒介融合语境下被赋予了全新的行业内涵:一是对立包容性,即将矛盾视为创新契机而非障碍,具体体现为对传统创作范式与数字媒介技术、艺术表达与技术落地、单媒介创作与跨媒介传播等多重矛盾的兼容与重构;二是系统动态性,注重问题各要素间的关联与反馈,尤其强调媒介融合下,剧本内容、视觉设计、数字技术、多终端呈现、受众反馈等要素的动态联动与整体协同;三是建构创新性,致力于创造新模型而非选择现有方案,核心是基于数字媒介技术与跨媒介场景,构建全新的视觉叙事体系与创作模式。

与之对应,这些特质在戏美专业语境中,具体转化为四项核心能力:第一,概念化能力,能将剧本、导演构思等抽象内容,转化为适配跨媒介传播的核心视觉概念;第二,技术整合能力,能统筹服装、化妆、道具、灯光等传统要素与虚拟制片、实时渲染等数字媒介技术,服务于整体视觉叙事;第三,跨媒介叙事整合能力,能构建适配戏剧舞台、影视屏幕、新媒体终端等多场景的统一视觉体系,实现跨媒介叙事的连贯性与完整性;第四,资源协同能力,能在艺术追求、数字技术门槛、预算周期、市场传播诉求等现实约束间寻求最优解。

为将整合思维这一隐性知识转化为可教学、可训练的显性工具,本研究引入奈德·赫曼的HBDI全脑模型<sup>[6]</sup>,该模型将思维偏好划分为A象限(逻辑分析)、B象限(组织规划)、C象限(情感沟通)和D象限(想象创新)。媒介融合下的成功戏美设计,需要灵活调动全脑功能,实现四大象限的协同运作:例如在“历史题材XR文旅演艺空间设计”项目中,学生需运用D象限进行时代氛围的艺术构想与数字虚拟空间的创意设计,借助A象限分析结构力学、材料特性与数字渲染技术逻辑,通过B象限制定实景搭建与数字制作的预算、进度表,利用C象限理解导演意图、演员表演需求与多终端受众的审美诉求。HBDI模型为整合思维提供了可视化的诊断与训练框架,也为“学材化”手册的内容设计提供了核心理论支撑。

### 1.2 “从工具到思维”的底层逻辑与桥梁定位

整合思维作为一种高阶隐性知识,难以通过传统课堂讲授直接传递,必须借助有效的实体载体实现落地,而以“手册式”教材为代表的“学材化”手册,正是实现从“工具实操”到“思维养成”跨越的核心载体。所谓“学材化”,核心是从“以教为中心”的教材,转向“以学为中心”的学习材料,其核心目标不是知识的陈述,而是引导学生实现主动的认知建构与思维成长。

在戏美专业整合思维的培养体系中,“学材化”手册兼具工具属性与思维属性,其核心价值在于实现了从“实操工具”到“思维赋能”的跃迁,而这种价值跃迁的实现,依托于其不可替代的四大桥梁作用,这也是本研究的核心理论发现:

第一,理论知识与创作实践的转化桥梁。手册打破了传统教材“理论先行、实践后置”的割

裂模式，将抽象的戏美理论、数字媒介技术知识，融入真实创作项目的全流程环节，实现了“学中做、做中学”的知行合一，解决了传统教学中理论与实践脱节的核心痛点。

第二，单项技能与系统思维的整合桥梁。手册打破了传统教学中碎片化的技能训练模式，按照真实创作的全流程逻辑，将分散的传统工艺技能、数字媒介操作技能串联起来，引导学生理解各要素间的协同逻辑，实现从“点状技能积累”到“网状系统思维”的认知升级。

第三，传统创作范式与数字媒介技术的融合桥梁。手册紧扣媒介融合的行业趋势，将数字媒介技术与传统戏美创作范式深度融合，而非孤立设置技术模块，引导学生理解数字技术服务于视觉叙事的核心逻辑，而非单纯掌握软件操作，实现了“艺术为核、技术为器”的融合培养。

第四，课堂教学与行业需求的衔接桥梁。手册以行业真实项目为核心载体，完全遵循媒介融合下戏美行业的真实工作流程、技术标准与创作规范，使学生在校期间即可适配行业的真实创作需求，实现了课堂教学与行业发展的同频共振。

## 2 “学材化”手册实现“从工具到思维”跨越的内在机理

“学材化”手册之所以能承担起四大桥梁作用，实现从工具实操到思维赋能的核心跨越，本质上是通过三大核心转向，重构了教学载体的底层逻辑，为整合思维的培养搭建了完整的支撑体系。

### 2.1 功能转向：从“知识陈述”到“行动指南”，搭建理论与实践的转化桥梁

整合传统教材的核心功能是知识的系统陈述与罗列，其逻辑是“先学理论，再做实践”，极易导致理论与实践的割裂。而“学材化”手册的核心功能，是提供适配媒介融合创作的全流程行动指南，其核心逻辑是“以项目为核心，按需供给知识，同步引导思考”。

手册不再孤立罗列戏美美学理论、数字媒介技术参数，而是将知识点拆解到创作全流程的各个环节，重点阐述“为何做”与“如何做”。例如在“科幻短片虚拟制片场景设计”单元中，手册不会先系统讲授技术软件的全部操作，而是在项目推进的不同阶段，匹配对应的技术操作指南与理论支撑：在概念设计阶段，提供情绪板制作的方法论与案例；在场景搭建阶段，提供实时渲染的核心参数与操作流程；在跨媒介适配阶段，提供不同终端的视觉呈现标准与调整方法。这种功能转向，使手册成为学生创作过程中可随时调用的“工具箱”，更成为引导学生建立“理论服务于实践”认知的思维框架，真正实现了理论知识与创作实践的无缝衔接。

### 2.2 结构转向：从“学科逻辑”到“工作流程”，搭建碎片技能与系统创作的整合桥梁

传统教材的结构遵循学科逻辑，按照知识点的难易程度线性展开，将舞台美术、人物造型、灯光音响、数字技术等内容割裂为独立章节，人为打破了戏美创作的整体性。而“学材化”手册的结构，完全遵循媒介融合下戏美创作的真实行业工作流程，以“剧本分析—核心视觉概念确立—跨媒介叙事设计—传统工艺落地—数字媒介制作—多终端调试—项目交付”的全流程为核心主线，实现了知识与技能的全流程整合。

这种结构转向，从根本上打破了碎片化教学的壁垒：手册不再将传统工艺与数字技术分为两个独立模块，而是在每个创作环节中，同步融入对应的传统技能与数字技术应用；不再将跨媒介叙事作为孤立的知识点，而是贯穿于项目全流程的每个环节，引导学生始终以全局视野思考创作。学生在按照手册流程完成项目的过程中，不仅掌握了单项技能，更理解了各要素之间的有机联系与协同逻辑，逐步建立起系统性的整合思维，实现了从“只会做零件”到“能组装完整系统”的能力升级。

## 2.3 认知转向：从“静态书本”到“动态日志”，搭建被动接受到主动建构的思维桥梁

传统教材是静态的知识载体，学生只能被动接受其中的内容，无法实现与教材的互动，更难以通过教材记录自身的认知成长过程。而“学材化”手册实现了从“静态书本”到“动态成长日志”的认知转向，其内置了工作页、方案迭代表、实验记录区、反思区、数字资产清单等模块，鼓励学生实时记录创作过程中的设计草图、决策依据、技术难点、解决方案与反思总结，使其不仅是知识载体，更是学生个人化的思维成长档案。

这种认知转向，是实现从“工具到思维”跨越的核心环节：学生在手册中记录的不仅是操作过程，更是完整的思维轨迹。通过持续的记录、反思与迭代，学生能够清晰地看到自身的思维成长过程，逐步养成“先思考、后执行，先规划、后落地”的创作习惯，实现从“被动接受知识的执行者”到“主动建构体系的创作者”的认知转型。手册也由此从单纯的实操工具，升级为引导学生完成整合思维内化的核心认知工具。

## 3 “从工具到思维”的实践路径与教学实验验证

基于上述理论框架，本研究紧扣媒介融合的行业需求，构建了“手册引导、项目驱动、媒介赋能”的三阶实践路径，完整呈现了“学材化”手册从工具落地到思维内化的全流程培养逻辑，并通过对照教学实验验证了该路径的实践有效性。

### 3.1 三阶递进式实践路径设计

三阶路径严格遵循学生的认知成长规律，以“学材化”手册为核心载体，实现了从工具认知、工具应用到思维内化的完整进阶，环环相扣、层层递进。

#### 第一阶：工具认知与基础训练——手册导引与思维工具入门

本阶段的核心目标，是帮助学生建立全局视野，熟悉手册的使用方法，掌握整合思维的基础工具与数字媒介的基础应用能力。教师遴选媒介融合背景下的经典行业案例作为教学锚点，学生通过手册的系统导引，全面把握戏美创作的全流程框架、核心挑战与思维工具库，建立“全流程整合”的创作认知。同时，手册配套思维导图、情绪板、HBDI全脑分析等基础思维工具的操作指南，以及数字媒介技术的基础操作模块，帮助学生完成基础能力储备，为后续的项目实践奠定基础。

#### 第二阶：工具应用与协同实践——项目驱动与整合能力训练

本阶段的核心目标，是引导学生在实操中应用手册工具，训练跨要素、跨媒介的整合能力，实现“做与思”的深度融合。教师设置小型媒介融合创作项目，将项目拆解为多个阶段性任务，学生依托手册的结构化模块，分步完成项目全流程创作。在每个任务节点，学生需在手册中记录完整的操作过程、决策依据与问题解决方案，教师则基于手册记录的内容，进行针对性的指导与纠偏。同时，课堂引入小组研讨机制，引导学生在协作中完成多要素、多技术的整合，理解团队创作中的协同逻辑，逐步建立系统性的整合思维。

#### 第三阶：工具内化与思维进阶——反思迭代与创新能力提升

本阶段的核心目标，是实现手册工具的内化，完成整合思维的进阶养成，实现从“工具使用者”到“思维主导的创新者”的核心转变。教师设置综合性的媒介融合真实项目，学生完全依托手册的框架，自主完成从项目规划、方案设计、技术落地到跨媒介适配的全流程创作，全程主导方案的迭代优化。项目完成后，学生依托手册的反思模块，完成全流程的复盘总结，梳理自身的思维成长轨迹，将手册中的工具与方法，内化为自身稳定的创作思维与专业习惯，最终实现整合思维的全面养成。

### 3.2 对照教学实验设计与实施

为验证上述实践路径的有效性,本研究以江西服装学院戏剧影视美术设计专业 2024 级学生为对象,开展了为期 12 个月(两学期)的对照教学实验。实验选取该专业核心必修课程《舞台美术基础》为教学载体,采用随机分组法,从本年级 140 人中通过随机数表随机抽取 70 名学生分为实验组与对照组,每组 35 人,两组在专业基础与数字媒介应用能力前测中无显著差异( $P>0.05$ ),具备可比性。

实验周期内,对照组采用传统教材《舞台美术基础》,遵循现行人才培养方案与传统教学模式,教学内容按教材体例线性展开,数字媒介相关内容仅作为补充知识点穿插讲授;实验组采用本研究自主研发的融入媒介融合与数字媒介模块的《戏美专业整合思维培养手册》,严格遵循上述三阶实践路径开展教学,核心以媒介融合真实项目为驱动,以手册为核心载体开展教学活动。两组的课时总量、授课教师、核心知识点覆盖范围保持一致,仅教学载体与教学模式存在差异。

### 3.3 实验结果与成效分析

通过系统的教学实验与数据比对,实验组与对照组在教学成效上呈现出显著差异,充分印证了“学材化”手册的桥梁作用与三阶实践路径的有效性,具体体现在三个核心维度:

其一,知识整合维度:实验组实现了传统知识与数字媒介技术的深度融合,有效破解了“知行分离”的困境。对照组的传统教学模式中,知识被分解为孤立板块讲授,学生难以建立整体认知,对数字媒介技术的应用多停留在机械操作层面,无法与创作内容深度融合。而实验组通过手册的全流程引导,实现了“先实践感知,后理论反哺”的认知升级,不仅能深度理解舞美知识的内在关联,更能将数字媒介技术与艺术创作有机结合。实验后测数据显示,实验组在整合思维能力测试中的平均得分为  $78.5\pm 5.2$ ,显著高于对照组的  $64.3\pm 5.8$  ( $P<0.05$ )。

其二,学习动机维度:实验组的学习主动性与投入度显著提升,实现了从“被动听讲”到“主动建构”的转变。对照组的传统教学以教师讲授为核心,学生被动接受知识,注意力易漂移,面对艰深理论与数字技术知识点时,学习兴趣普遍衰减。而实验组的教学中,教师转变为引导者与协作者,学生基于手册与真实项目开展自主探究,学习主动权完全掌握在学生手中,学习动机得到内在维持与持续强化。问卷数据显示,实验组学生的课程满意度、学习兴趣与主动学习时长,均显著高于对照组。

其三,实践转化维度:实验组的跨媒介整合创新能力显著提升,实现了从“技能执行者”到“整合创新者”的转变。对照组的传统教学中,理论讲授与实践环节时序割裂,学生缺乏项目规划与可行性分析能力,创作多陷入盲目试错,跨媒介整合方案的完成度较低。而实验组通过手册的全流程引导,养成了系统规划、理性决策的创作习惯,能有效统筹艺术、技术、预算与跨媒介传播等多重诉求。在“媒介融合戏剧空间设计”综合项目中,实验组学生提出完整跨媒介整合方案的比例为 88.43%,远高于对照组的 49.6%,充分印证了该模式对学生实践创新能力的提升作用。

## 4 适配“从工具到思维”培养目标的发展性评价体系

教学评价是引导人才培养方向的关键抓手,也是检验“学材化”手册桥梁作用成效的核心环节。传统戏美教学评价多采用“一稿定乾坤”的终结性评价,仅关注最终作品的视觉效果与技术完成度,无法捕捉学生的思维演进过程,更难以衡量整合思维的养成效果,与“从工具到思维”的培养目标严重脱节。

基于此,本研究革新传统评价体系,构建了适配“从工具到思维”培养目标、紧扣媒介融合行业需求的发展性评价体系,核心实现了从“评价作品”到“评价思维成长”的范式转型。该体

系以过程性评价为核心，将过程性记录材料与最终作品互为佐证，通过三个维度的一体化设计，实现对学生整合思维成长的全流程、多维度评估。

#### 4.1 思维过程档案：整合思维“可视化”的核心载体

思维过程档案是学生在手册中记录的完整创作与思维轨迹，是使隐性的整合思维“可视化”的核心载体，也是本评价体系的核心依据。档案内容并非简单的课堂笔记或资料堆砌，而是涵盖了项目全流程的思维导图、方案迭代记录、数字媒介技术选型的决策依据、跨媒介叙事的构建逻辑、问题解决方案与反思总结，完整呈现了学生从工具应用到思维建构的全过程。

本研究采用四级量表（1-4分）对思维过程档案进行评估，将“矛盾分析完整性”“整合方案创新性”“数字媒介技术整合适配性”“跨媒介叙事逻辑完整性”设为核心评价指标。实验数据显示，实验组在该维度的平均得分为 $3.2\pm 0.5$ ，显著高于对照组的 $2.4\pm 0.6$ （ $P<0.05$ ）。同时，教师通过评阅档案，能够精准诊断每位学生在整合思维不同维度上的优势与短板，尤其是数字媒介应用、跨媒介整合的能力缺口，从而提供个性化的指导，真正实现因材施教。

#### 4.2 项目答辩决策阐释：元认知能力与思维深度的核心检验

整合思维的培养，不仅关乎学生“做出了什么”，更关乎其“为何这样做”“如何想清楚”。项目答辩环节的核心价值，是强制学生将内隐的思维过程外化为清晰的语言逻辑，从而考察其元认知能力——即对自身思维过程的认知与监控能力，这也是衡量手册工具是否实现内化的核心标准。

在答辩评价中，核心考察重点不再是方案的视觉效果，而是学生对设计决策的逻辑阐释，尤其是“为何选择此数字技术方案而非其他路径”“如何实现不同媒介终端的视觉叙事统一”“如何平衡艺术表达与现实约束”等核心问题。实验中发现，部分小组的最终作品视觉效果突出，但无法清晰阐述决策逻辑，本质上是仅完成了工具的机械使用，并未实现整合思维的内化；而部分小组的作品虽有瑕疵，但能流畅阐述完整的整合思考过程，充分证明其已实现思维的进阶成长。答辩环节也由此成为检验学生思维深度、技术与艺术整合质量的核心“试金石”。

#### 4.3 集体互评与反思：思维协同进化的有效机制

整合思维具有社会建构的特性，能够在观点碰撞中实现深化与迭代，而媒介融合下的戏美创作，本身就需要多元视角、多技术领域的协同配合。集体互评与反思环节的设置，并非简单的优劣评判，而是创造一个“思想集市”，让不同的跨媒介整合路径、数字技术应用方案相互启发，实现学生思维的“协同进化”。

在互评环节中，学生需完整陈述自身的方案设计逻辑与整合思考过程，同时对其他小组的方案提出建设性意见，在交流中跳出自身的思维定式，借鉴并内化他人的整合智慧。例如在“敦煌印象”主题跨媒介舞美设计互评中，专注色彩沉浸式设计的小组，与专注纹样符号化设计的小组，通过交流互相启发，分别优化了自身的方案，实现了整合思维的双向升级。这一过程，不仅帮助学生完善了项目方案，更推动其整合思维模型的持续优化，是发展性评价体系的重要闭环。

## 5 结语

本研究以媒介融合与数字媒介赋能为行业背景，聚焦戏美专业整合思维培养的核心痛点，系统论证了“学材化”手册从实操工具到思维赋能的价值跃迁，厘清了其四大核心桥梁作用，构建了三阶递进式实践路径与配套的发展性评价体系，并通过对照教学实验完成了实证检验。研究证实，以“学材化”手册为核心的教学模式，能够有效破解戏美专业长期存在的“知行分离”困境，显著提升学生的整合思维能力、数字媒介应用能力与创新实践能力，为媒介融合时代戏美专业拔

尖创新人才培养提供了完整的解决方案。

本研究的核心价值,不仅在于提出了一套可操作、可复制的教学改革方案,更在于其对应用型艺术教育范式转型的深刻启示。首先,在教学哲学层面,实现了从“知识传授”到“思维赋能”的范式革命,“学材化”手册的核心价值不在于灌输知识与技能,而在于为学生提供一套可迁移的元认知工具包,引导学生实现主动的思维建构与能力生长;其次,在方法论层面,构建了“理念—工具—实践—评价”四位一体的闭环教学系统,将抽象的整合思维转化为可操作、可评估、可迭代的教学活动,同时实现了数字媒介技术与传统艺术教学的深度融合;最后,在价值层面,精准回应了媒介融合时代对艺术人才“跨界整合”与“创新驱动”的本质要求,通过整合思维的培养,为文化产业塑造能够引领行业发展的战略型创意人才。

本研究的局限在于,实验样本仅来自单一院校,未来可扩大样本范围,联合多所院校开展多周期的教学实验,进一步优化“学材化”手册的内容体系与实践路径,为更多应用型艺术专业的教学改革提供参考。

### 参考文献:

- [1] 马琳. 高校戏剧影视美术设计专业的跨学科教学理念研究[D]. 重庆: 四川美术学院, 2017.
- [2] 魏德君. 戏剧影视美术设计(舞台美术)专业教学改革研究[J]. 美术教育研究, 2023(17): 144-145.
- [3] 李佳骏, 尹雪莹. “1中心3模块”戏剧影视美术设计专业人才培养模式[J]. 上海服饰, 2024(3): 117.
- [4] 夏路. “学材化”视角下人教版高中语文教材的助学系统研究[D]. 武汉: 华中师范大学, 2017.
- [5] [加]罗杰·马丁 整合思维[M]. 王培, 译. 北京: 湛庐文化, 2019: 1-3.
- [6] [美]奈德·赫曼 全脑优势[M]. 宋伟航, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 11-17.