

论的形成。

体验式学习理论强调体验或先前经验对学习的影响,对于博物馆微学习资源的设计而言,该理论的价值体现在两个层面。一是要求资源的呈现方式能够为学习者提供丰富的体验。限于线上学习脱离实物的基本特征,资源的设计必须探求如何利用互联网及多媒体技术,创造更符合、甚至突破当代学习者使用特征和学习习惯的方式。二是强调真实情景的创设,让学习者在真实的情境中感悟和体验。实体展览可通过场景复原增强观众代入感,另外可以通过探索情景剧、讲故事等方式模拟场景,增加学习者的真实体验。

(二) 社会建构主义学习理论

社会建构主义学习理论源于维果茨基的观点,于20世纪70年代开始得到学界的重视。作为建构主义的一种,社会建构主义同样认为学习是个体主动进行意义建构的结果。但是建构的过程不仅限于个体与环境之间的相互作用,而且受到社会历史文化因素的强烈影响。

相比于体验式学习理论专注于个体体验,社会建构主义更关注个体之外的因素对学习产生的影响,而这对于微学习资源的设计同样有重要的意义。首先是要求设计能够激发使用者之间的“互助”,特别是面向儿童开发的微学习资源,应当注重儿童与儿童、儿童与父母之间的关系。如何在使用过程中调动这些群体之间的参与和互动,应当是此类产品的设计目标之一。此外,社会建构主义还要求微学习资源的设计能够考虑学习者所处群体的文化背景,照顾到不同社会文化情景下不同使用者的学习习惯与方式。

(三) 联通主义学习理论

作为数字技术的产物,博物馆微学习资源的设计无法摆脱数字时代学习理论的影响,其中比较有代表性的研究成果是2005年乔治·西门斯(George Siemens)提出的联通主义学习理论^[9]。该理论认为,学习是网络的形成,网络由节点和连接组成。如图3所示,点代表节点,由人、知识、数据库、概念等实体构成,线代表连接,即节点和节点之间的关系。交互是连接和网络形成的关键。学习者与资源、学习者与促进者、学习者与其他学习者之间都存在交互。^[10]在交互和流通中,知识被习得并得以更新和增长。学习资源是开放的,资源是交互的起点,由学

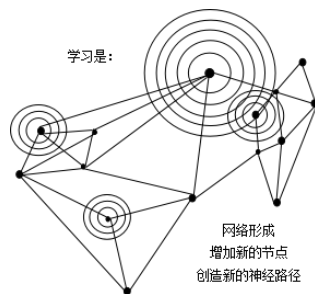


图3 西门斯的联通主义学习理论的学习观:学习即网络的形成^[11]

习者和设计者共同生成,并在流通中更新。

与体验式学习理论和社会建构主义学习理论专注于学习者与某个资源之间的关系相比,联通主义学习理论则考虑到了数字时代资源的广泛性,真实的学习实际上是资源、设计者、学习者和其他学习者之间的网络化连接与互动。对于微学习资源的设计来说,该理论强调资源设计主体的多元化,这使得微学习资源之间有条件形成完整的知识结构,帮助学习者融入设计者建构的知识体系中。

四、博物馆微学习资源的设计原则

微学习资源的设计原则需要依据相应的学习理论和项目目标来制定。由于不同的微学习资源以及不同的博物馆之间存在不同的目标与宗旨,因此微学习资源的设计并不存在某种固定的范式或模板,而应该是围绕着项目的具体目标而展开。但是,结合上述学习理论,微学习资源的设计仍然存在共性,并遵循一定的设计原则。

(一) 强调馆藏特色

互联网大大拓宽了博物馆资源的传播范围,从本地拓展到全国乃至全球。有些热门的主题,如传统节日、节气、社会热点等,会受到很多博物馆关注。同一主题的微学习资源数量众多,要想在互联网上取得竞争优势,获得公众青睐,需突出个性。因此,设计微学习资源时要突出本馆、本地的藏品特色和当地的历史、自然、文化特征,做到同一主题各有千秋,不同主题各具特色,避免内容的同质化。

(二) 联结现代生活

结合体验式学习理论的基本论述,将设计内容与