

堡垒之夜

《堡垒之夜》 文学引擎电影： 另类结局

8-12 年级/ELA

两周（十节 40 分钟的课程，或五节 80 分钟的课程）

课程/作者/班级信息

课程标题：《堡垒之夜》文学引擎电影：另类结局

内容/年级：8 至 12 年级/ELA

课程时长：两周（十节 40 分钟的课程，或五节 80 分钟的课程）

作者信息

作者：Steven Isaacs

机构：Bernards Township Schools

职务：游戏设计与开发教师

电子邮箱：sisaacs@bernardsboe.com

Twitter：@mr_isaacs

领英：<https://www.linkedin.com/in/steve-isaacs/>

课程概述

在本课程中，学生有机会构想并改编一部小说的结尾，随后在《堡垒之夜》创意模式中制作引擎动画（视频），分享自己创作的结局。

学生将分析文本，撰写不同的结局，在《堡垒之夜》创意模式中制作一个小岛，表演并录制自己创作的结局。学生最终会使用《堡垒之夜》创意模式和屏幕录制软件制作引擎动画视频（引擎动画是在实时 3D 虚拟环境下摄制的视频，通常是在现有的电子游戏引擎下录制的。）。

*摘自 <https://archive.org/details/machinima?tab=about>

班级描述/学习环境

作者主要传授游戏设计与开发，学习场所配备有 25 台电脑、大屏幕电视，以及一系列可供学生使用的资源。座位可灵活安排。该学习环境旨在模拟游戏设计工作室的环境。

建议将配备电脑的教室作为学习环境，以便让学生单独或分组使用。电脑应当可以运行《堡垒之夜》创意模式，并且可以录制屏幕。有许多免费的屏幕录制工具可以使用，班级也可使用商业视频编辑软件。如 iPad 或手机可运行《堡垒之夜》，并且具备录制屏幕/编辑视频的功能，则可将其作为替代品。

期望的成果

学生的学习成果是什么？

本质问题/大局理念

- 通过分析与改编现有的文学作品，学生将会掌握哪些文学技能？
 - 在开放式讨论会中，当学生自主负责需要发挥创意的项目时，他们会有什么样的表现？
 - 学生能否在内容创作与制作过程中展示出学生的学习成果与理解？
-

学习成果/目标

分析文学作品，撰写原创结局。

- 根据自己的作品编写剧本。
 - 运用《堡垒之夜》创意模式中的工具，创建虚拟布景：
 - 预制素材
 - 组件
 - 设备
 - 根据编写的剧本，在游戏中指导“演员”。
 - 运用屏幕录制软件（和/或视频编辑软件），根据编写的剧本，制作引擎电影视频。
-

标准链接

共同核心标准——英语

CCSS.ELA-LITERACY.RL.8.6

分析如何通过角色与观众或读者的视角差异（如运用戏剧性讽刺制造差异）营造出悬念或幽默效果。

CCSS.ELA-LITERACY.RL.11-12.3

分析作者对于故事或戏剧的发展与相关元素的选择（如故事发生的地点、行为的顺序、角色的介绍与塑造方式）所产生的影响。

CCSS.ELA-LITERACY.RL.11-12.5

分析作者的对于部分文本编排的选择（如故事的开始与结束、戏剧或悲剧性结局）对整体故事结果、寓意及审美的影响。

CCSS.ELA-LITERACY.RL.8.7

分析摄制或真人演出的故事或戏剧对文本或剧本的还原程度，评估导演或演员做出的选择。

[共同核心标准](#)
[ISTE 学生标准](#)
[NCSS 标准](#)
[NGSS 标准](#)

ISTE 标准

1 赋能学习者

学生在学习科学的支持下，通过运用技术手段，积极主动地选择与实现学习目标，并展示出相关能力。

- 1a 学生明确并设定个人学习目标，运用技术手段制定实现目标的策略，并对学习过程进行思考，从而改善学习成果。
- 1d 学生理解技术运行的基本概念，展示出选择、使用现有技术及排查错误的能力，并可以活用自己的知识以探索新兴技术。

4 创新设计者

学生在设计过程中使用多种技术，通过创建新颖、实用或创新解决方案，以辨识并解决问题。

- 4a 学生知晓并运用精心的设计过程来形成想法、测试理论，创造创新的作品或解决真正的问题。
- 4b 学生选择并运用数字工具来规划和管理设计流程，其中要考虑设计限制并计算风险。
- 4c 学生设计、测试和完善原型机，并将其作为循环设计流程的一部分。

6 创新沟通者

- 6a 学生选择相应的平台和工具，从而追求作品或沟通的期望目标。
- 6b 学生创作出原创作品，或者负责任地将数字资源重新利用或混合成新的作品。
- 6c 学生通过创建或利用多种数字对象（例如可视化、模型或模拟）来清晰有效地沟通复杂的理念。
- 6d 学生发布或呈现内容，并且根据预期受众定制信息和媒介。

课程计划

学习活动

引子

观看引擎电影“[The Arrival ~ Adventures In Neverland \(Machinima\) Part 1](#)”

介绍

什么是引擎电影？

每个学生都应当阅读下列文章中的一篇，以准备在课堂中讨论引擎电影：

- kids.kiddle.co 的 [Machinima Facts for Kids](#)
- mediakix.com 的 [What is a Machinima Gaming Video](#)
- iste.org 的 [The Complete Guide to using Machinima in the Classroom](#)
- howstuffworks.com 的 [How Machinima Works](#)

学生需要写下自己对引擎电影的思考，并为自己的研究举出一个例子。这将帮助学生为课堂讨论做好准备。

课堂讨论

什么是引擎电影？学生报告并探讨阅览文章的内容，并培养关于引擎电影的知识。

探索

在《堡垒之夜》创意模式下进行试验，体验不同的设备和运行方式，以便在游戏中实现功能自动化。

介绍项目纲领：小说应有的结局……

- 学生可以独立作业或分组作业。
- 学生应思考在课内或课外阅读过的一篇小说。
- 学生应思考小说的结局，并为文学作品构思/编写另一种结局。
- 制作故事板，运用视觉元素设计并展示故事的结局。
- 在《堡垒之夜》创意模式中构建场景，包括：
 - 预制建筑
 - 组件建筑
 - 设备
 - 物品
- 根据需要的演员人数，对引擎电影进行彩排，请一名学生在游戏中控制镜头。
- 使用屏幕录制软件，录制引擎电影。可以在录制过程中配音，也可通过后期制作配音。
- 使用视频编辑软件，对视频进行编辑，并发布最终的视频！

视频录制工具有许多种，包括下载软件和在线录制工具。有些工具是免费的，包括在线屏幕录制工具 [Screencast-o-matic](#)、[OBS Studio](#)、[Camtasia Studio](#)，Windows 10 Game Bar 或 Windows 10 视频编辑器（Windows 10 系统内含）。教师应咨询其 IT 部门，以遵守各个地区的规范。

最终活动

一场观看引擎电影的派对！请学生们向全班展示自己的视频，或者进行走动浏览，让学生们分享自己完成的作品。

跨学科学习和新时代的合作

本课程涵盖了与英语语言艺术、文学、视频制作和多媒体设计相关的领域。

新时代的合作

1. 批判性思维
 2. 创意
 3. 合作
 4. 沟通
 5. 技术素养
 6. 适应力
 7. 领导力
 8. 主动性
 9. 社交技能
-

调整与设施

根据学生的需要，提供必要的调整与设施。为学生提供其他制作引擎电影的工具：

- 使用不同的数字工具制作引擎电影。
- 使用真人演员而非数字媒介制作视频。

根据需要整合自适应控制器/游戏手柄

外部资源

引擎电影资源

<https://wke.lt/w/s/un9exJ>

评价

评价

完成的项目：引擎电影的另类结局——发布一段带有配音的、在《堡垒之夜》创意模式中布置并演出的视频

评价标准

见随附的评价标准模板

| | 有待提高 | 基本完成 | 熟练精通 | 成果优异 |
|-----------------------|----------------------------|---|--|---|
| 项目内容/ 学习目标 | 项目未能传达出与学习目标相关的必要信息或理解。 | 项目表现出了对于主题的基本理解，并且展示了学习目标。 | 项目反映出了对于主题的理解，并且展示了期望的学习目标。 | 项目反映出了对于主题的综合理解，并且展示了对学习目标的充分掌握。 |
| 项目设计 | 项目未完成，缺乏有条理的故事，还需多加关注视频制作。 | 发布的视频展示了游戏的另类结局，但缺少打磨。还需多加关注彩排和视频编辑。 | 发布的视频反映出了经过深思熟虑的制作与彩排方式，并发布了最终的视频。项目还可进一步改善。 | 项目条理清晰且完善。文本分析与故事发展显然经过深思熟虑。发布的引擎电影故事体现出了对于细节的关注。 |
| 项目美观/ 设计 | 项目需要更加注意总体设计的美观以及感官体验。 | 项目展现对于美观的重视，也有仔细的设计，但是还不够完整，或者在布局和设计方面仍然有所欠缺。 | 项目井井有条，美观漂亮，并且方便浏览和理解、展现出了经过深思熟虑的设计。 | 项目井井有条，充分利用了空间、可用资源和用户创建的资产；世界场景引人入胜并且经过深思熟虑，设计的目标清晰明确。 |
| 反思 | 学生在描述项目的意图时出现困难。 | 学生基本可以描述或反映项目的基本内容和预期的学习目标。 | 学生能够对项目及其与期望学习成果的关系有全面的反映或解释。 | 该学生能够全面地分析文本，并充分理解作为引擎电影表现媒介。 |