

生成式 AI 驱动的高校视频创作课程教学模式创新与实践研究

邵秀婷

延边大学 吉林省延吉市 13300

摘要: 生成式人工智能 (AIGC) 技术的迅猛发展为高校视频创作课程教学带来了革命性机遇与挑战。本研究旨在构建并验证一种生成式 AI 驱动的视频创作课程新型教学模式。通过综合运用理论研究、比较研究及教学对照实验等方法, 本文系统阐述了“AI 技术 - 艺术教育 - 评价”三重交叉融合教学模式的内涵与实施路径。通过理论研究、比较研究与实验分析, 构建起基于生成式 AI 的高校视频创作课程教学模式, 旨在提升学生视频创作能力, 推动高校视频创作课程教学的智能化发展。实验结果表明, 该模式能有效激发学生创意、提升创作效率与作品质量, 显著缩短平均创作时间约 30%, 增加创意点 25%。研究表明, 该模式对推动视频创作教学智能化转型、培养适应数字时代的创新人才具有重要实践价值。

关键词: 生成式人工智能; 视频创作; 教学模式; 人工智能赋能教育; 教学实验; 高等艺术教育

引言

随着数字化时代的全面到来, 视频已成为信息传播、文化表达与艺术创作的重要载体。随着人工智能技术的快速发展, 我国《教育强国建设规划纲要 (2024 - 2035 年)》明确提出推动人工智能与教育深度融合, 支持人机协同教学模式创新, 鼓励开发适配艺术类课程的智能化工具。高校作为培养专业视频创作人才的主阵地, 其视频创作课程教学模式面临着适应时代发展的迫切需求。生成式 AI 技术, 如 AI 绘图、AI 音频生成、AI 视频生成等工具的出现, 为视频创作带来了全新的可能性, 也为高校视频创作课程教学注入了新的活力。然而, 当前高校视频创作课程教学在与生成式 AI 技术融合方面, 还存在教学理念滞后、教学方法单一、学生对 AI 工具运用能力不足等问题。因此, 本文旨在系统探索生成式 AI 驱动的高校视频创作课程教学模式创新与实践, 以解决上述困境, 并为人工智能与艺术教育深度融合提供一个可资借鉴的理论框架与实践案例。

1. 提出问题

1.1 传统教学模式的局限性

长期以来, 高校视频创作课程教学主要采用教师讲授理论、学生实践操作的传统模式。这种模式下, 教师往往是知识的单一传递者, 学生被动接受知识, 缺乏主动探索与创新的动力。在视频创作实践中, 学生需要花费大量时间在素材采集、剪辑等基础工作上, 难以将更多精力投入到创意构思与艺术表达中。同时, 传统教学模式对学生创作成果的评

价多基于教师的主观判断, 缺乏科学、多维的评价体系, 难以全面、准确地反映学生的创作能力与潜力。如何构建视频创作课程教学方法与 AI 技术深度融合下的新型教学模式是高校艺术设计类专业教育需要解决的重要问题。

1.2 生成式 AI 融入教学的困境

尽管生成式 AI 工具在视频创作领域已展现出强大的功能, 但在高校视频创作课程教学中, 其融入过程并非一帆风顺。一方面, 部分教师对生成式 AI 技术的了解不够深入, 缺乏将其有效整合到教学中的能力与方法, 导致 AI 工具在教学中未能充分发挥作用。另一方面, 学生对生成式 AI 工具的使用存在误区, 要么过度依赖, 忽视自身创意与艺术素养的培养; 要么因对工具操作不熟练而产生抵触情绪, 影响了 AI 工具在创作中的应用效果。此外, 高校在生成式 AI 相关教学资源建设、教学评价机制等方面也存在不足, 制约了生成式 AI 与视频创作课程教学的深度融合。

2. 研究目标

2.1 理论层面

旨在构建一个生成式 AI 赋能高校视频创作教学的“技术 - 艺术 - 评价”三维理论框架, 明确 AI 工具在创意激发、技术降维和艺术表达中的角色与边界, 为新一代艺术设计类专业课程的智能化改革提供理论支撑。

2.2 实践层面

设计并实践一套“任务驱动 + AI 辅助”的视频创作教学新流程, 开发适用于策划、拍摄、后期各环节的生成式

AI 工具教学方案, 并通过教学实验验证其在提升学生创作效率、作品质量及 AI 素养方面的有效性。

3. 生成式 AI 驱动的“技术 - 艺术 - 评价”三重融合教学模式构建

3.1 模式内涵与框架

本研究构建的教学模式核心在于实现“AI 技术赋能”、“艺术教育本位”和“动态多元评价”三者的深度交叉融合。该模式并非简单地将 AI 工具引入课堂, 而是通过系统性重构, 将 AI 工具链深度嵌入视频创作全流程(策划 - 拍摄 - 后期), 旨在降低技术门槛, 释放学生与教师的创造力。其核心理念是坚持以艺术表达与人文素养培养为根本目标, 以技术为驱动, 以评价为保障, 形成闭环。在以“技术赋能 - 创意增强 - 动态优化”为核心理念的新型视频创作教学模式中, 融入人工智能技术重构视频创作的流程与范式。强调学生在 AI 辅助下的主动知识建构, 探索人工智能技术在视频策划、拍摄、剪辑、特效等全流程中的角色定位与协作机制。设计“教师 - 学生 - 智能系统”三方联动的教学框架, 根据使用人的艺术修养、技术接受能力、伦理道德素养等, 甄选符合视频创作教学的智能工具, 探索智能工具与教学的适配性。为个性化学习路径设计提供技术支撑。

3.2 模式实施的研究方法

为构建并验证此模式, 本研究采用多元研究方法:

- (1) 理论研究法: 通过文献梳理, 界定模式核心要素;
- (2) 比较研究法: 横向对比各类高校现有教学模式, 汲取经验;
- (3) 实验研究法: 设置教学对照组, 定量与定性相结合地验证模式有效性。

3.3 制定研究计划

综合理论研究、比较研究与实验分析三种研究方法, 制定详细的研究计划。理论研究主要通过文献研究法, 总结生成式 AI 驱动教育的经验, 得出启示, 进行教学流程重构, 构建多维课程评价体系。比较研究则选取不同类型高校的视频创作课程教学模式, 对比分析其在传统教学与尝试融入生成式 AI 教学方面的差异, 为模式创新提供参考。实验分析采用实验研究法, 设计教学对照组实验, 选取相同专业、相近水平的学生分为实验组与对照组, 实验组采用生成式 AI 驱动的教学模式, 对照组采用传统教学模式, 通过对比实验结果, 验证新教学模式的有效性。

4. 研究过程

4.1 理论研究

通过对大量文献的深入研究, 总结国内外生成式 AI 驱动教育的成功经验。例如, 在国外一些高校, 生成式 AI 工具已被广泛应用于艺术设计类课程, 学生利用 AI 工具快速生成创意原型, 再进行深入加工, 极大提升了创作效率。从中得出启示: 生成式 AI 并非要取代学生的创意与创作, 而是作为辅助工具, 帮助学生突破创意瓶颈与技术限制。基于此, 进行教学流程重构, 将生成式 AI 工具的使用有机融入视频创作的各个阶段。同时, 构建多维课程评价体系, 从创意构思、AI 工具运用、视频作品质量、团队协作等多个维度对学生进行评价, 确保评价的全面性与客观性。

4.2 比较研究

选取综合类高校、艺术类高校以及师范类高校各一所, 对其视频创作课程教学模式进行比较分析。综合类高校的视频创作课程更注重技术与艺术的结合, 传统教学中理论教学占比较大; 艺术类高校的课程则更强调艺术创意与个性表达, 学生实践机会较多, 但对新技术的应用相对保守; 师范类高校的课程除了培养学生自身的创作能力, 还注重培养学生的教学能力, 传统教学模式较为成熟。对比分析发现, 艺术类高校在尝试融入生成式 AI 教学方面更为积极, 部分教师已引导学生使用 AI 工具进行创意生成与特效制作, 学生的创作作品更具创新性, 但也存在对 AI 工具过度依赖的问题。综合类高校与师范类高校在这方面的探索相对较少, 教学模式更新较慢。通过比较, 明确了不同类型高校在视频创作课程教学中的优势与不足, 为后续构建普适性与针对性相结合的生成式 AI 驱动教学模式提供了参考。

4.3 实验分析

设计教学对照组实验, 选取本校视觉传达设计专业两个平行班级作为实验对象, 班级学生人数、基础水平相近。实验组采用生成式 AI 驱动的教学模式, 在视频创作的策划环节, 学生利用生成式 AI 工具生成多种创意方案, 再进行筛选与优化; 拍摄环节, 借助 AI 辅助拍摄工具进行画面构图分析、光线模拟等; 后期制作环节, 运用 AI 视频剪辑、特效生成工具提升作品质量。对照组采用传统教学模式, 教师讲授理论后, 学生自主进行视频创作。实验过程中, 记录两组学生的创作时间、创意点数量、作品质量等数据。实验结果显示, 实验组学生的平均创作时间比对照组缩短了约

30%，创意点数量平均增加了 25%，作品在画面质量、特效运用等方面也明显优于对照组，充分验证了生成式 AI 驱动教学模式的有效性。

5. 实施过程

5.1. 技术赋能

5.1.1. 生成式 AI 工具运用：在教学中引入多种生成式 AI 工具，如 AI 剧本生成工具，可根据学生输入的关键词或主题，快速生成不同风格的剧本初稿；AI 图像生成工具，能根据剧本内容生成相应的场景、人物图像，为学生提供视觉参考；AI 音频生成工具，可生成背景音乐、音效等，丰富视频的听觉效果；AI 视频生成工具，能够基于文字描述生成简单的视频片段，为学生的创作提供灵感与素材基础。

5.1.2. 数据采集与分析：利用智能传感器、在线学习平台等收集学生在使用生成式 AI 工具进行视频创作过程中的数据，包括工具使用时长、创意修改次数、与同学协作频率等。通过数据分析，了解学生的学习行为与创作习惯，为教学调整提供依据。例如，若数据显示学生在剧本生成环节花费时间过长，教师可针对性地进行指导，帮助学生更高效地利用 AI 工具生成符合需求的剧本。

5.1.3. 多模态交互设计：设计多模态的教学交互方式，包括教师与学生之间的面对面交流、在线平台上的文字与语音讨论、基于生成式 AI 工具的创意交互等。通过多模态交互，促进学生之间、师生之间的思想碰撞与创意交流，提升教学效果。

5.1.4. 人机角色分配：明确在视频创作过程中，人类与 AI 工具的角色分工。人类主要负责创意的主导、艺术风格的把控以及对 AI 生成内容的筛选与优化；AI 工具则承担创意辅助、基础素材生成、技术优化等工作。通过合理的人机角色分配，充分发挥人类的创造力与 AI 工具的高效性。

5.2 教学流程重构

采用任务驱动 +AI 辅助的教学模式，对视频创作课程的教学流程进行重构，涵盖策划、拍摄、后期制作三个主要环节。

5.2.1. 策划环节：教师布置创作任务，明确主题与要求。学生利用生成式 AI 工具生成多个创意方案，包括剧本、角色设定、场景设计等。然后，学生对 AI 生成的创意进行讨论、筛选与优化，确定最终的创作方案。在这个过程中，教师进

行引导与指导，帮助学生把握创意方向与质量。

5.2.2. 拍摄环节：学生根据策划方案进行拍摄。在拍摄过程中，运用 AI 辅助拍摄工具，如 AI 构图助手，实时分析拍摄画面的构图效果，提供优化建议；AI 光线模拟工具，模拟不同光线条件下的拍摄效果，帮助学生选择最佳拍摄时间与光线设置。同时，学生可利用生成式 AI 生成的图像作为拍摄参考，确保拍摄内容与策划方案的一致性。

5.2.3. 后期制作环节：学生使用 AI 视频剪辑工具进行素材剪辑，该工具可根据画面内容、音频节奏等自动进行剪辑点的推荐；利用 AI 特效生成工具添加特效，提升视频的视觉冲击力；运用 AI 音频处理工具对音频进行降噪、混音等处理，优化视频的听觉效果。在后期制作过程中，学生对 AI 生成的剪辑与特效进行调整与优化，融入自己的创意与艺术表达。

5.3 效果评估

为全面评估教学效果，本研究构建了融合过程性与结果性数据的多元评价体系。通过混合效应模型分析评价数据，动态调整 AI 工具介入强度，进一步优化教学。

5.3.1. 过程性数据：通过学习平台后台采集 AI 工具使用频率、协作讨论次数、方案迭代版本等量化数据。收集实验组与对照组学生的视频作品、学习日志、教师评价等资料，进行整理与分类。对作品从创意、技术运用、艺术表达等方面进行详细分析，对学习日志进行内容分析，了解学生的学习体验与收获。

5.3.2. 结果性评价：采用教师评价、同行评议、专家评审等多主体方式，对最终作品从创意性（40%）、技术实现（30%）、艺术表现（20%）、AI 工具运用合理性（10%）等维度进行量化打分。对实验组与对照组的实验教学结果进行对比总结，分析生成式 AI 驱动教学模式在提升学生视频创作能力、提高教学效率等方面的效果。总结教学模式的优势与不足，为进一步优化教学模式提供依据。

5.3.3. 质性反馈：通过学生访谈、学习日志分析，获取对教学模式主观体验与收获的深层反馈。通过对比实验组与对照组的上述数据，进行综合成效分析。通过问卷调查、访谈等方式，收集学生与教师对生成式 AI 驱动教学模式的评价与建议。调查内容包括对 AI 工具的满意度、教学模式对创作能力提升的帮助程度、教学过程中存在的问题等。

6. 总结问题

6.1 教学模式存在的不足

尽管生成式 AI 驱动的高校视频创作课程教学模式在实验中取得了较好的效果,但仍存在一些不足。例如,部分学生对生成式 AI 工具的运用还不够熟练,需要更多的时间与练习来掌握;教学过程中,教师对学生创意的引导与 AI 工具使用的指导还需进一步加强,以避免学生过度依赖 AI 工具或对工具使用不当;多维课程评价体系在实际操作中,部分评价指标的量化还存在一定难度,影响了评价的准确性与客观性。

6.2 未来改进方向

未来应进一步加强对学生生成式 AI 工具运用能力的培养,通过开设专门的工具使用课程、开展实践训练等方式,提升学生的操作熟练度。教师应不断提升自身的 AI 技术素养与教学引导能力,更好地将 AI 工具与教学内容融合,引导学生进行创意创作。同时,要进一步完善多维课程评价体系,探索更科学、合理的评价指标量化方法,确保评价的公正性与有效性。此外,还应关注生成式 AI 技术的最新发展,及时将新的工具与技术融入教学模式中,保持教学模式的先进性与适应性。

7. 结论

生成式 AI 驱动的高校视频创作课程教学模式创新与实践是顺应时代发展的必然趋势。通过系统的研究与实践,构建起的基于生成式 AI 的教学模式,有效提升了学生的视频

创作能力与创新思维,推动了高校视频创作课程教学的智能化发展。尽管该教学模式仍存在一些不足,但随着技术的不断进步与教学实践的持续探索,必将不断完善,为培养更多适应数字化时代需求的专业视频创作人才发挥重要作用。

参考文献

[1] 苏钰迪.生成式 AI 在绘画艺术创作中的应用、局限与未来展望[J].艺术与设计.2025(4):83-85.

[2] 彭艳,媒体融合背景下高校微纪录片创作课程的实践教学探索[J].中国文艺家,2022(8):87-89

[3] 彭湘.短视频创作课程线上教学改革探索[J],中国多媒体与网络教学学报(中旬刊).2023(11):21-24

[4] 梁云真,刘瑞星,高思圆.中小学“人工智能+X”跨学科融合教学:理论框架与实践策略[G].电化教育研究,2022,43(10):94-101.

[5] 辛瑞晋,任务驱动教学法在高校教育心理学教学中的应用研究[G].大学,2025(2):65-68

[6] 张玉环,教学能力大赛视域下中职电子商务专业课程探索——以“短视频创作实战”课程为例[G].吉林教育.2024(9):84-86.

作者简介:邵秀婷(1982.02.09),女,汉族,辽宁省,硕士研究生,讲师,研究方向:视觉传达设计专业影像媒体设计方向

延边大学:邵秀婷 2025 年吉林省高教研课题(项目编号:JGJX25D0147)