文章类型：论文|刊号（ISSN）：2630-5178 /（中图刊号）：380GL019

《遇见苏轼》系列交互课件设计与制作

柴佳敏　王会霞*　陈雨甜
江苏第二师范学院
DOI:10.12238/mef.v8i3.11103

[摘　要] 为更好地帮助初中生学习古诗词,本文设计并制作了《遇见苏轼,遇见宋朝》系列交互式课件,通过创设古诗词教学情境,激发学生的学习兴趣,以学生为主体,教师为主导,培养学生的核心素养,促进学生知识体系的建构。
[关键词] 古诗词；交互课件；情境学习
中图分类号：G40　文献标识码：A

Design and Production of the Interactive Courseware Series "Encountering Su Shi"

Jiamin Chai　Huixia Wang*　Yutian Chen
Jiangsu Second Normal University

[Abstract] In order to better help junior high school students learn ancient poetry, this article designs and produces the series of interactive courseware "Meet Su Shi, Meet Song Dynasty". By creating a teaching situation of ancient poetry, it stimulates students' interest in learning, takes students as the main body and teachers as the guide, cultivates students' core literacy, and promotes the construction of students' knowledge system.
[Key words] ancient poems; interactive courseware; contextual learning

引言

在教育信息化全面推进的背景下,随着互联网技术的飞速发展,移动终端与教育领域的融合度越来越高,使得交互式课件成为一种新型的学习资源。交互式课件以自主学习、互动式学习为主要特征,学生可以根据自己的节奏调整学习进度和深度,极大地提升了自主学习能力。同时,课件的操作自主性也让学生在学习过程中充满乐趣,维持了学习动机,形成了愉悦的学习体验。这是教育信息化进程中的一次重要创新,也是对传统教育方式的有力补充。

在利用传统教育方式进行古诗词的教学过程中,教学效果并不理想,古诗词的深奥难懂,学生们自主学习的兴趣不高,而被动学习的最终效果也往往不尽如人意。而利用交互式课件便能很好地解决这一问题,交互式课件以其独特的优势,突破了传统的教育思想和教育理念,使学生在学习过程中交互交流,实现信息的双向交流,提高学生学习的主观能动性,更具有表现力和吸引力。为更好地帮助中学生学习古诗词,本研究主要使用Articulate Storyline3,并结合Photoshop、Audition、Premiere等软件,设计并制作一款供初中教师及学生使用的系列交互式课件,充分将信息技术应用于古诗词教学中,创设古诗词教学情境,激发学生的学习兴趣,促进学生各方面能力的培养以及知识体系建构。

1 交互式课件的需求分析

1.1学习需求分析

2022年教育部发布的《义务教育语文课程标准(2022年版)》[1]中强调要立足学生的核心素养发展,充分发挥语文课程育人功能；要增强课程实施的情境性和实践性,促进学习方式变革。核心素养为制定学习目标提供了新方向。第一,文化自信要求学生通过学习,具有较为开阔的文化视野和丰富的文化底蕴；第二,语言运用要求能通过诵读、积累、感悟、运用以及赏析,达到能结合社会实践情境,恰当地运用古诗词表达体验、感受以及观点；第三,思维能力要求学生在学习过程中能联想想象,养成积极思考的习惯；第四,审美创造要求学生通过感受欣赏古诗词,获得丰富的审美经验。

1.2学习者特征需求分析

按照皮亚杰的认知发展理论,处在初中学阶段的学生正处在形式运算发展阶段,而处在此发展阶段的中学生学习的一般特点是观察能力有所增强、抽象思维能力有所发展,想象力趋于创造性和现实性等[2]。在认知方面,初中生正处于抽象逻辑思维

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

快速发展的阶段,但他们的思维方式仍以经验型为主,这决定了他们需要借助一些具体的形象来理解和掌握知识。同时,初中生的感知能力也得到了快速发展[3]。然而,对于一些过于抽象或超出他们自身知识经验的材料,他们常动用丰富的想象力,由某一点进行联想,思维发散非常广,易偏离正确的思维轨道,难以保持稳定的注意。

初中生在学习古诗词时,往往不了解诗词的创作背景,加上自身阅历有限,要真正与诗人感同身受,领悟古诗词的意境,难度较大。这就好比尝试在沙漠中寻找绿洲,需要更多的背景知识和情感共鸣。再者,传统的讲授法往往使学生习惯于被动接受,机械地记笔记,死记硬背[4]。这样不仅限制了他们的独立思考,也蕴含在抽象文字中的丰富情感和深刻哲理。

1.3学习内容需求分析

古诗文语言凝练,言简意赅,语句表达用意内涵深奥,往往借助意象营造意境来表达情感,学生很难将诗中的意象和其所代表的情感产生联系。再者有些古诗文的语法与现代汉语语法有较大差异,教师在教学时只顾进行逐段逐句翻译,导致大多数学生对古诗词的理解停留在表层含义。并且不同的古诗词的创作历史文化背景不同,学生缺乏足够的历史知识和人生经历,很难进入作者所营造的意境中与作者产生情感的共鸣。除此之外,学生为应对考试,需有一定的古诗词积累量,只得多次背诵、加深记忆,这也使古诗词的学习变得枯燥、无趣,挫伤了学生学习古诗词的主动性和积极性。因此,在学习古诗词时,应注意学生学习兴趣的培养以及教学资源的选择。交互式课件的交互性可充分激发学习兴趣以及调动学习主动性,且它可以将文字、图片、声音以及视频等多种学习资源良好融合,调动学生的多重感官,对古诗词教学产生促进和推动的作用。

本文选取了苏轼的七首古诗词设计并制作成系列交互式课件,分别为《江城子·密州出猎》、《水调歌头(明月几时有)》、《定风波(莫听穿林打叶声)》、《浣溪沙·游蕲水清泉寺》、《卜算子·黄州定慧院寓居作》、《记承天寺夜游》、《惠崇《春江晚景》二首(其一)》,帮助学生更好地学习古诗词。

2 交互式课件的总体设计

2.1理论基础

2.1.1情景学习理论

情景学习理论兴起于20世纪90年代,莱芙和温格从人类学视角提出“情景学习”的主张。该认为学习是在参与实践的过程实现对知识的理解,强调知识的情境性、学习的实践性和活动的协商性,认为学习不仅是个体的意义建构过程,更是社会性、实践性的参与过程[5]。本课件在设计过程中充分依据该理论,为学生创设出良好的学习情景。

2.1.2建构主义学习理论

建构主义学习理论是在瑞士心理学家J.Piaget提出的儿童认知发展的基础上进一步发展的学习理论,20世纪90年代后得于多媒体网络与通信技术的发展,建构主义学习理论得以在现代教学中获得广泛应用与发展[6]。建构是指学习者通过新旧知识经验之间反复、双向的相互作用,形成和调整自己的经验结构的过程[7]。本课件在该理论的基础上,注重学生在学习过程中知识体系的建构。

2.1.3 ADDIE教学设计模式理论

ADDIE模型,起源于美国为陆军训练而研发的教学培训模型,主要包含了分析(Analysis)、设计(Design)、开发(Development)、实施(Implementation)、评估(Evaluation)五个阶段[8]。该模型代表教学系统设计过程的一系列核心步骤,以教学目标和教学问题为首位,体现教学活动的线性过程:分析考察学习者的需求、设计学习或教学策略、开发编排教学材料、实施开展教学活动、进行总结性评估和形成性评估[9]。该模型的系统性、结构性和整体性,为古诗词交互式课件的设计与制作提供了有力的依据。ADDIE模型如图1所示。

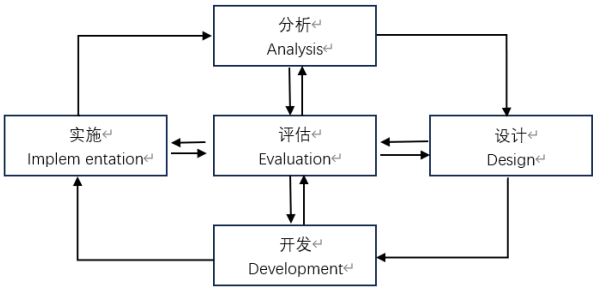

图1 ADDIE模型

2.2课件设计

本课件将选取的学习内容按照苏轼的生平经历,梳理时间线,进行整合。以苏轼的仕途发展历程作为主线索,分为密州、黄州、汴京三个大模块,每个模块中都有具体的古诗词学习内容。以古诗词创作的前后顺序作为副线索,分为七个子课件,每个子课件都有五个学习模块,分别为学习目标、识词积累、诗词学习、身临其境、知识闯关。课件框架结构图如图2所示。

2.3界面设计

本课件的界面包括开始学习界面、角色对话界面和正式学习界面。

2.3.1开始学习界面

开始学习界面是学习者打开课件后映入眼帘的一段开场动画,主要是激发学生的学习兴趣。当学习者处于开始学习界面时,“开始学习”按钮呈浅棕色,学习者可将鼠标放置按钮上,按钮则会变为深棕色,点击便可进入课件。

2.3.2角色对话界面

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

文章类型：论文|刊号（ISSN）：2630-5178 /（中图刊号）：380GL019

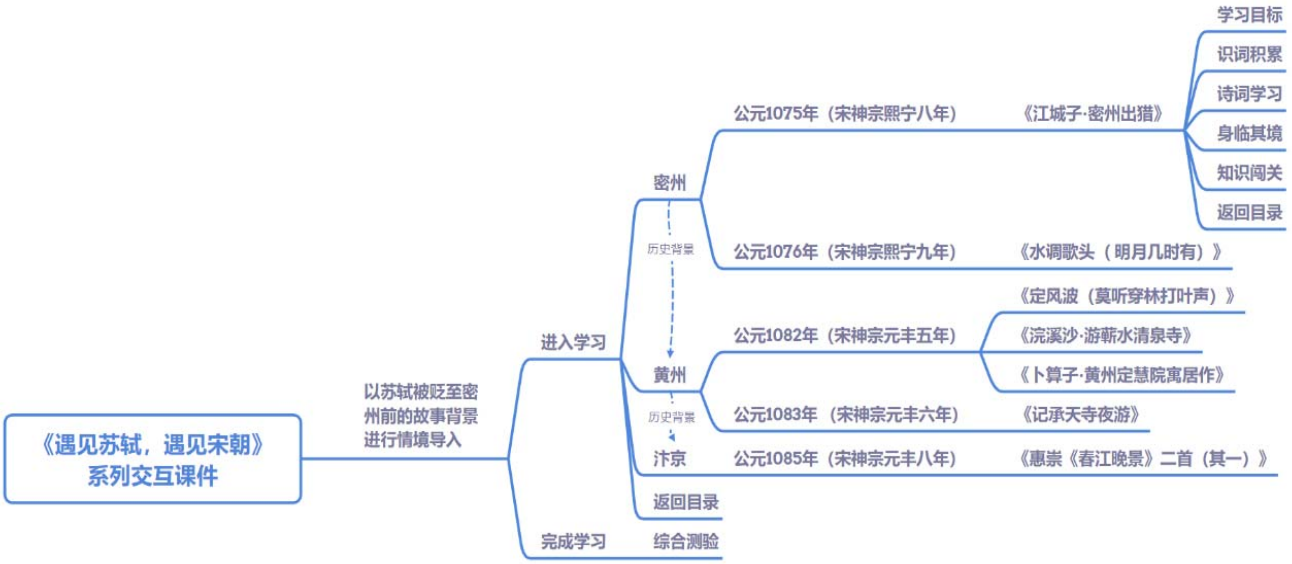

图 2　课件框架结构图

角色对话界面应用于每个子课件的学前导入部分，学习者可点击对话框继续与角色对话，跟随角色的引导，进入子课件的学习。并且在右上角的菜单中可自行选择目录，控制学习进程，也可查看操作指南。

2.3.3正式学习界面

正式学习界面应用于每个子课件的学习活动中，底部都设有统一的导航栏，方便学生自主控制学习进程，并且对文字采用区块处理，使整体更整洁有序，视觉重心突出。区块内的文字在呈现时，遵循了一定的“视觉流向”，依据现代版面的设计，按照从左上开始到右下结束的编排逻辑。

2.4交互设计

本课件从关注学生学习过程的角度，设计了导航界面交互、学习界面交互、学习内容交互和习题测试交互四种模式。

2.4.1导航界面交互

本课件在幻灯片的底部和两侧设计了导航栏、翻页按钮、进度条等，设计简洁美观，风格一致的友好导航，并且在播放器的左侧设置整体层级结构目录，便于学生点击目录，呈现知识的节点，也便于学生知识体系的建构。

2.4.2学习界面交互

在系列交互式课件中，依据副线索划分为七个子课件，每一个子课件有学习目标、识词积累、诗词学习、身临其境、知识闯关五个学习活动，学习者通过点击导航栏或左右两侧箭头可手动控制学习进度，给学习者留出足够多的时间去独立思考以及理解记忆。

2.4.3学习内容交互

采用区块处理学习内容的排版问题，在每一个学习内容的区块中，根据学习者的需求，对古诗词的生僻字词设置不同的状态，并通过结合触发器，来更改字词的状态。学习者在遇到不理解的字词时，可将鼠标悬停在该字词上，便可及时出现注释或译文，有助于学生对于古诗词的初步理解性学习。

2.4.4习题测试交互

本课件为测试学习者的学习效果，在知识闯关模块设计单选题、多选题、填空题和判断题等多种题型。学生在作答后提交答案，并上传到系统中，根据事先提供的答案和解析，进行分数判别，学习者还可回顾测验查看答案以及解析。交互式课件与传统课件相比，其多种类型的交互测试习题解决了古诗词学习枯燥以及及时提供交互反馈的问题。

3 交互式课件的制作

3.1软件的选用

目前，能实现交互功能的软件很多，但是许多软件对未经过系统学习的普通教师来说使用起来难度较大。综合各方面因素，对制作软件进行筛选，本课件最终选择的主要软件是Articulate Storyline3。它具有编辑、交互、动画、测试以及发布等功能，其操作界面与PowerPoint相似度较高，普通教师使用起来更易上手。

除此之外，本课件的制作素材是通过Photoshop、Audition、Premiere等软件制作的。利用Photoshop绘制出古诗词的内容，展示古诗词情境；利用Audition对收集到的音频素材进行加工处理；利用Premiere将提前绘制好的古诗词情境画和音频素材进行加工，形成动画视频，有助于学生情境化学习。

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

文章类型：论文|刊号（ISSN）：2630-5178 /（中图刊号）：380GL019

3.2交互功能的实现

3.2.1知识闯关模块

制作交互式测试题首先要在Articulate Storyline的菜单栏中找到并点击“幻灯片”,选择“评分问题”,系统会自动弹出内置评分问题选项卡,制作者可以在众多题类中选择出最适合一种,点击后会在课件中插入一个新的幻灯片,以表单视图显示。下面以制作选择题为例,在表单视图中,可以输入问题、选项以及设置反馈和分支,选项中最多可以设置十个,可以通过控制正确一栏中勾选的个数来设置是单选还是多选,在设置完成后,即可点击“幻灯片视图”再次进行调整,以实现预设的效果。在测试结果界面,系统会根据学习者在测试时所提交的答案和测试题的参考答案进行比对,进行判分,并将测试成绩以及是否通过等信息反馈给学习者。

3.2.2识词积累模块

模块的功能主要是古诗词中有遇到不理解的字词,可用鼠标点击该字词,那么该字词的含义及注解会出现在学习内容区块的空白处,在学习完成后可将鼠标移动离开该字词,注解便也会随之消失。

在制作该模块前,制作者需提前准备好诗词内容以及注解。制作时,需将设置注解的字词放置在单独的文本框中,并给这些文本添加状态,在新状态中,放入注解,结合触发器,让学习者在点击文本时更改文本的状态。

4 交互式课件的效果分析

交互式课件与传统的教育方法不同,它将文字、图片、动画、声音以及视频等资源融合于一体,通过科学的交互功能设计,在学习过程中实现双向交流,具有较强的表现力和吸引力,这种教学方式不仅能够提高学生主动学习的积极性,还能够促进整体教学质量与教学效果的提升[10]。

本课件在制作完成后,主要针对各模块交互功能、场景间跳转、幻灯片跳转、幻灯片层跳转进行测试,均达到预计效果,并从学习内容、学习方法、学习形式三方面进行效果分析。

在学习内容上,本课件将七首古诗词作为子课件,在不同的子课件之间以作者创作的时代背景为知识基础,配合学习者与引导人物的对话进行衔接,让学生在学习古诗词前对创作背景有所了解,有助于学生深入理解古诗词的内涵。同时课件的交互功能提高了学生的学习兴趣和学习主动性。

在学习方法上,本课件依据情景学习理论设置了“身临其境”学习模块,充分运用各种媒体创造出一个生动、有趣的学习情境,将学习内容形象直观地呈现出来,可以提高学习效果。

在学习形式上,学生可在手机、电脑以及平板等移动端在线使用交互式课件,充分利用课前、课后的碎片化时间进行学习,拓展学习的时间和空间,实现课前预习、课后复习,提高学习兴趣,提升自主学习能力。本课件作为一种辅助教学课件,教师也可在线下或线上课堂中使用,可以突破教学难点,优化课堂教学过程,使学生主动参与课堂教学,成为学习的主体。

为进一步了解系列交互式课件的优点和不足以及课件在实际教学中的可行性建议,对一线初中语文教师进行访谈。综合访谈结果,大部分教师认为交互式课件的呈现方式新颖,更具趣味性,有助于激发学生的学习兴趣以及学习主动性,也有助于学生的知识框架的构建,并且表示愿意在教学中使用交互式课件辅助教学,以达到更好的教学效果。还有教师提出“教学设计应再优化”、“界面不够精美,再美化些会更好”、“知识闯关的习题没有分层,无法判断真实学习效果”等建议,开发团队针对以上建议对课件进行以下改进:

(1)将每首诗的教学设计按照ADDIE模型再次进行调整改进,并在教学设计时适当实施分层教学,使学习内容随着学习活动不断深入。

(2)针对界面效果,本团队成员对界面进行了更加细致的美化,使界面更加简洁、美观、精致,颜色搭配也更加协调。

(3)“知识闯关”模块中的习题也根据题目的难易程度进行分类,并按照难易程度调整题目的顺序,便于根据学生的闯关分数判断学习效果。

5 结语

本研究结合ADDIE教学设计模式理论、情境学习理论以及建构主义学习等理论进行教学设计,在交互技术的支持下,设计并制作了古诗词系列交互式课件。一方面,以交互式课件的形式针对枯燥的知识点进行教学可以有效增进师生在课堂中的交流与互动,活跃课堂气氛；另一方面,能够提升学生课下自主学习的积极性,实现碎片化学习[11]。同时,笔者也会坚持将信息技术与各学科教学实践融合,丰富教学资源,提高教学效果,促进教育信息化的发展。

[基金项目]

数字化转型背景下高校人才培养模式改革与质量提升研究,项目编号：B/2023/01/145；信息技术与思政课教学深度融合实践研究,项目编号：JSSNU21JJ03。

[大创项目]《遇见苏轼,遇见宋朝》交互式动画课件设计与制作。

[参考文献]

[1]中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2022版)[M].北京:北京师范大学出版社,2022.

[2]杨洁.希沃白板5在部编版初中古诗词教学中的应用研究[D].云南师范大学,2023.

[3]商晋.统编版初中古诗文情境教学策略研究[D].河南大学,2023.

[4]李慎勇.浅谈初中语文古诗词教学中存在的问题与对策[J].学苑教育,2024(04):58-60.

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.

[5]王薇.指向问题解决能力发展的学习活动模型研究——基于情境学习理论的分析框架[J].教育学术月刊,2020(06):88-95.

[6]曹恩国,陈华强,黄姝然.建构主义学习理论下在线设计教育的交互方法研究[J].包装工程,2022,43(24):67-74+166.

[7]胡云波,阿娜尔.建构主义视角下中国文化课教学实践与探索[J].教育教学论坛,2023(08):101-104.

[8]杨晓河.多媒体交互式英文原版书阅读课件设计研究[D].上海师范大学,2018.

[9]李向明.ADDIE教学设计模型在外语教学中的应用[J].现代教育技术,2008(11):73-76.

[10]苟引兰.浅谈初中语文互动教学的开展方法[J].课外语文,2019(25):13+15.

[11]佟寅菲,韩蓉.基于PPT的对外汉语汉字交互式课件设计研究——以汉字字形认知为例[J].汉字文化,2021(13):165-167.

作者简介：

柴佳敏(2003--),女,汉族,江西上饶人,本科,学生,教育技术学。

陈雨甜(2001--),女,壮族,广西桂林人,本科,学生,教育技术学。

***通信作者：**

王会霞(1975--),女,回族,宁夏平罗人,硕士,教授,研究方向为多媒体技术。

Copyright © This work is licensed under a Commons Attibution-Non Commercial 4.0 International License.