

教育数字化背景下新闻实务课程教学范式创新与实践研究

张 琨

西安培华学 陕西西安 710125

摘 要：2023年4月教育部提出“教育是国之大计、党之大计。强国必先强教，中国式现代化需要教育现代化的支撑。在党的二十大报告中，总书记站在党和国家事业发展全局的高度，对办好人民满意的教育作出重要部署，强调要“推进教育数字化，建设全民终身学习的学习型社会、学习型大国”。这为我们推动教育变革和创新、加快建设教育强国指明了前进方向、提供了根本遵循。本文以《融合新闻理论与实务》课程改革为例，结合新闻学专业特点创新性地运用“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型从改革背景、改革思路、改革设计、改革实施以及改革效果等五个方面进行教改实践，有利于变革传统教学模式，实现即时、深度交互，使得学生成为课堂主体，切实提升教育数字化背景下学生的实践能力。

关键词：教育数字化；新闻实务；教学范式；创新

一、改革背景

本项目立足于教育数字化背景下，从教育理念、教学范式、教学模型、质量标准、技术方法、质量评价等人才培养指标进行全方位改革，打造“中国金课”，推进教育数字化赋能项目化学习，文科教育与社会实务紧密结合。新闻学是一门具有意识形态属性的学科且实践性较强，尤其是教育数字化背景下，根据西安培华学院应用型改革的要求，面向行业设置专业，旨在培养“综合素质高、实践能力强、发展后劲足”的复合应用型人才。

本项目以工作岗位对于人才的实际需求为起点，以创新教学范式为目标，以知识和技术应用构建课程和教学内容体系，以项目主持人所教授的新闻学2021级《融合新闻理论与实务》课程创新性地运用“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型，通过“注意A-关联R-信心C-满意S”教学过程，遵循“分析-设计-开发-评价”设计标准，以项目小组形式设置低阶到高阶知识点、态度点和技能点并分组进行优秀国内外融合新闻案例分析、微信公众号融合新闻推文制作、H5融合新闻作品制作

三个由易到难的项目模块开展教学工作，提升学生专业实践技能。遵循以“OBE成果导向为指导理念，改变以“传授知识-接受知识”和以教材为中心的传统教学范式，努力构建以教师为主导，学生为主体，以研究、探索、协作等师生互动，产学研相结合并且注重学生岗位实践能力培养的教学范式，根据学生特点因材施教设置项目模块，组建竞争型学习团队，通过完成项目模块考核、效果评估等若干环节达到人才培养与实际策划岗位相对接的要求，实现真学真做的课改目标。

本项目主要解决教育数字化背景下的教学实践具体问题，在行动研究中不断探索和改进，致力于提升学生的专业实践能力。项目组成员以创新现代教学范式为目标，将研究工作与教学实践具体改革行动紧密结合，全程指导学生项目小组形式通过完成预设项目任务和工作情境任务强化对知识的理解与应用。“ARCS-游戏化学习动机理论”创新教学模型倡导“28种以学生为中心的教学策略”中的协作学习、作品展示、头脑风暴、讨论及探究式学习、项目式学习等方法与手段，采用学生容易接受的、对学生有帮助的教学方法和手段是创新教学设计模型实施的保障。经过实践检验，“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型建构对应用技术型本科高校新闻专业的学生来说能够让其深度参与课堂，教学反馈效果较好，真正改善“低头族”的不良上课习惯，并进一步构建以学生为中心，学生项目团队通过重复完成项目模块，不断提升实践技能，切实达到应用技术型人才培养目标。通过创新现代教学范式和教学模型的实践成果真

基金项目：西安培华学院2023年校级教育教学改革研究一般项目《教育数字化背景下新闻实务课程教学范式创新与实践研究》阶段性研究成果，项目编号：PHJG2340。

作者简介：张琨（1984—），女，汉族，陕西西安人，西安培华学院传媒与设计学院新闻传播系教师，副教授，文学硕士，教育管理学历博士在读，主要从事新闻传播理论与实务研究。

正实现了教学环节从“理论”——“实践”——“理论”的过程，解决学生从“只会看，不会做”到“会学、会做、学做合一”的痛点问题。

二、改革思路

本项目的改革思路主要包括以下两方面：

1. 立足教育数字化背景下，分析学生产生难学问题的原因，明确教学改革方向和教学模型设计思路。

从教与学两方面分析产生难学问题的原因，核心问题是传统理论授课学生专业实践能力难以得到有效提升。主要原因包括学情分析不足，缺乏具有针对性及创新性的教学范式和教学设计模型，配套教学资源建设不足，教育数字化背景下教师教学手段与方法落后等。本项目围绕有利于提高学生专业实践能力为目标制定对策，探索现代教学范式和创新性教学模型，针对破解难学问题，凝练教学思想，搭建配套教学资源，运用“ARCS-游戏化学习动机理论”全新教学模型开展教学实践。

2. 构建行之有效的“ARCS-游戏化学习动机理论”全新教学模型，为破解难题提供有效支撑。

本项目探索“以学生为中心”的现代教学范式，创新性地运用“ARCS-游戏化学习动机理论”教学设计模型，结合新闻学专业实务课程《融合新闻理论与实务》通过解构原有零散知识点，重构为三个由易到难的行动情境，学生团队通过完成应用型课程实践项目任务，即前期设置行动任务，围绕典型工作任务，模拟真实工作环境展开学习；中期现场实施，形成独具特色的融合新闻理论与实务原创作品；后期教学效果评价与反馈，将具体工作任务与真实岗位相对接，从而实现“真学、真做、掌握真本领”的目标。

三、改革设计

本项目共分为前期准备、中期开展形成研究成果、后期总结及反思阶段。针对目前教育数字化背景下新闻学专业实务课程教学的实际现状以及存在的问题与项目组成员一起讨论对策及改进措施，逐步形成“以学生为中心”的现代教学范式，同时搜集“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型的相关研究成果进行对比和反思，找出教学过程中存在的问题。

在项目中期开展阶段，项目组成员分别对创新性教学模型“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型在新闻学《融合新闻理论与实务》课程中的实际应用进行设计与过程指标监控，对其中涉及到的教学指标及相关支撑性材料进行收集、分类和归纳。

通过前期工作及过程监控方法，最终形成关于

“ARCS-游戏化学习动机理论”在新闻学专业实务课程《融合新闻理论与实务》中的设计并运用进行教学的过程监控和效果评价，并撰写研究论文和研究报告。

四、改革实施

（一）设计项目情境

教师在实际环节依据教学计划和学习任务开发项目、寻找案例、制定方案，围绕典型工作任务，模拟真实的工作环境展开学习。尤其是根据学生的实际特点，自主学习能力和坚持能力不强，但团队合作意识比较强烈。因此将学生自愿组建制作团队，《融合新闻理论与实务》课程采用应用型课程倡导的协作学习、探究式学习、项目式学习等方法与手段，采用学生容易接受的、对学生有帮助的教学方法和手段是应用型课程的保障。

（二）前期项目分组

按照项目任务，教师在讲授完相关融合新闻制作理论的基础上，根据班级人数划分项目小组，首先采取学生自愿组合的方式，遵循分工清楚、合理安排、扬长避短的原则进行分组。每组指定组长进行小组人员具体分工，按照学生们的特长及自荐安排接下来的实际工作，比如前期作品策划案撰写、宣传、中期作品制作、后期作品公众号推送、外宣等工作必须明确到人，分工清楚，教师会按照具体分工及任务完成情况给出相应的分数。这样一来，既能锻炼学生们各方面的能力，又能让他们体会到将来的实际工作岗位也需要团队合作来完成，体会团队合作的重要性。

（三）中期现场实施

学生们根据教师要求及自由组合意愿形成各具特色的项目小组。通过现场实践，根据不同主题要求，形成了独具特色的融合新闻作品，分别为经典融合新闻案例分析、微信公众号作品、H5融合新闻作品制作与发布。各组在接收到教师布置的相关融合新闻作品制作任务后，经过头脑风暴、分工制作、作品展示及推宣等实践环节，最终形成了各具特色的融合新闻作品。

（四）后期实践总结

学生团队根据各组形成的各具特色的融合新闻作品进行实践总结环节，主要通过总结项目团队在通过“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型建构实践中存在的问题进行归纳和总结，这些经验有助于对下一步新闻实务类课程进行教学模型设计具有一定借鉴意义。

五、改革特色

（一）实践创新

立足于教育数字化背景下，媒体工作岗位对新闻学

专业“应用型”人才的迫切需求,新闻学教育只是沿袭传统教学范式和教学模型已经远远不能满足现实的需要。本项目实践意义在于前期调研对融合新闻产品策划与制作工作岗位对于人才真实需求的基础上,探索全新教学范式与教学模型“ARCS-游戏化学习动机理论”并在教学大纲编写上与企业行业共商共建,秉承“真学、真做、掌握真本领”的目标,实践设计引导学生提出解决问题,培养学生主动探究和创新精神,体现了学中做、做中学、教学做一体化的教学理念,在课程建设过程中培养学生的实际操作以及科学研究能力。本项目以探索全新教学范式为契机,从对以学生为主的教学方法的改革探索可以寻找出一个能充分调动学生学习积极性、激发学生学习热情、引发学生创新精神、培养学生创新能力的最优评价方式。它可以从根本上转变学生消极被动的学习态度,更为重要的是在实践中锻炼了其实际动手操作的能力。

(二) 推广价值

本项目通过参与式观察与教学实践,创新教学范式与教学模型设计,将“ARCS-游戏化学习动机理论”融入《融合新闻理论与实务》课程教学实践中,让学生真正成为课堂主角,通过课程设计、课程实施、课程效果等环节,让学生在实践过程中既掌握融合新闻理论与实务课程的基本知识点,又通过实践操作实现与融合新闻策划与产品制作实际工作岗位相对接的目的。在项目思路设计中还应将“三化”原则更加有效具体落实到项目情境中,进一步完善考核方法,创新教学设计。

下一步建设将持续深化校企合作,在课程模块中设计更多与行业企业真实工作任务密切相关的工作任务,建设计划中将秉承“以学生为中心”的改革思路,不断完善课程模块与考核评价标准,进一步与融合新闻策划与产品制作工作岗位相对接,真正将应用型改革强调的“三化”原则更加有效具体的落实到项目情境中,进一步优化考核与评价办法。如学生在进行本门课程学习时可以同步到相关媒体从事融合新闻策划与产品制作工作,制作完成并公开发布的署名作品可以进行课程模块同等置换,鼓励学生在真实工作环境中将课程所学理论转化为实践成果,提升学生实践能力,继续加大与企业行业合作力度,从而培养出真正适合行业需要的融合新闻策划与产品制作人才。

六、改革效果

(一) 麦可思教学质量管理平台对《融合新闻理论与实务》课程评教

根据本校的麦可思教学质量管理平台显示,学生对

该门课程的总体评价为优秀,较好满足或很好体现了应用型课程改革并有助于学生分析问题、解决问题能力的提高。学生也反映这种以“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型应用在新闻学专业实践类课程中能够起到很好的以学生为主导的教学模式,在极大程度上改变了之前单一由教师主导的模式。

(二) 教师运用蓝墨云班课进行教学互动与反馈

在过程性指标监控过程中教师运用蓝墨云班课进行课前预习、头脑风暴、策划案撰写与点评、项目模块考核效果测评等。此外根据学生的教学反馈调查,她们均表示本门课程采用过程性考核不仅考查了知识点,而且通过“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型建构在新闻学专业实践类课程项目小组实践中不仅对优秀融合新闻鉴赏、制作和推宣有了更深刻的理解和实际操作,而且还锻炼了团队合作制作各类融合新闻作品的的能力。

(三) 教师评学

学生各自通过各类型融合新闻作品制作的一整套流程,通过团队分组、撰写作品策划案、作品制作、成品推宣、效果评估及学生评价等这些环节真正达到了理实一体化的教学目标,教学互动效果突出。根据作品主题不同,最终形成了各具特色的融合新闻作品。学生在实践过程中既掌握了融合新闻制作的基本知识点,又通过作品制作达到了与实际工作岗位相对接的目的。

综上所述,对于“ARCS-游戏化学习动机理论”教学模型建构能够适合民办高校新闻学专业实务课程的教育教学实践,结合笔者自身教授的课程设计为试点来进行参与式观察验证,将课程设计、完成过程以及取得的效果进行完全记录、归纳和总结,从而将积累的经验 and 效果进一步推广及传播,以点带面,推广至陕西省其他民办高校的新闻学教育教学实践中去,具有很强的推广价值。

参考文献

- [1] 韩玉. ARCS模型视角下游戏化教学在少儿跆拳道课堂中的应用研究[D]. 山东师范大学. 2023(05)
- [2] 倪卓宏. 基于ARCS的高中信息技术游戏化教学活动设计与实践研究——以Python为例[D]. 哈尔滨师范大学. 2023(06)
- [3] 张琳琳, 黄锡臣. 基于游戏化学习理念对高职网页设计课程的影响[J]. 科技风. 2023(07)