

“互联网+”在党史学习教育中的实践探索*

秦丽

华中农业大学信息学院 武汉, 430070

摘要 针对传统的党史学习与教育形式不能吸引青年大学生的学习热情, 缺乏感染力的问题, 分析了“互联网+”做为新时代的知识传播与宣传途径, 可以将之与传统的党史学习与教育方式相结合的必要性, 提出了在 APP 设计与开发课程中将党史学习与教育案例融入到学生的设计与选题中的观点, 并对具体实施过程提出一套方案, 即设计一款用于表现党史背景、事件与人物互动的 APP 游戏, 让学生通过游戏设计深入的理解党史中的文化与精神。

关键字 互联网+, 党史学习, 思政教育, APP 设计, 实践教学

Practice and Exploration of "Internet +" in the CCP History Education

Qin Li

College of Informatics Huazhong Agricultural University
WuHan 430070, China
qinli@mail.hzau.edu.cn

Abstract—Aiming at the problem that the traditional form of CCP(Chinese Communist Party) history education can not attract the learning enthusiasm of young college students and is lack of appeal, this paper analyzes the necessity of "Internet +" as a knowledge dissemination and publicity way in the new era, which can be combined with the traditional way of Party History education, and puts forward the view that party history education cases can be integrated into students' design and topic selection in the course of App Design and Development, And put forward a solution for the specific implementation process, that is, to design an app game for showing the background of party history, events and characters interaction, so that students can deeply understand the culture and spirit in CCP history through the game design.

Key words—Internet +, CCP history education, Ideological and political education, App Design, Practice teaching

1 引言

党史学习在大学生现代思政教育中起着重要作用, 2020年6月, 习近平总书记在给复旦大学《共产党宣言》展示馆党员志愿服务队全体队员回信中, 希望青年党员加强对四史的学习, 四史即党史、新中国史、改革开放史、社会主义发展史的学习。大学生是担当时代重任的社会主义建设者和接班人, 青年大学生正处在价值观形成和确立的时期。青年大学生的价值取向将决定未来整个社会的价值取向, 以及是否能够扛起中华民族伟大复兴的大旗, 而党史的学习对于青年大学生的正确价值观的养成十分重要^[1-2]。

随着时代的进步与发展, “互联网+”逐渐走进了大学生的日常生活, 并深刻的改变着人们的学习生活方式。特别是大学生的认知途径与接受事物的方式正也正发生变化, 青年一代更喜欢漫画、游戏、视频、微电影等形象生动的输出形式。深化大学生党史学习

教育, 必须适应时代要求和人们认知方式的变化, 传统的“说教式”、“灌输式”的被动学习教育模式已不能吸引青年大学生的学习热情, 因为“互联网+”党史学习平台已成为增强大学生党史学习吸引力、感染力和说服力的必然途径, 具体实践方法可以是制作大学生乐于接受的党史学习教育视频, 它可以吸引大学生的主动参与性和关注欲, 充分利用传播媒介, 占领舆论阵地、把握话语权, 并注重以此发挥手持移动媒体对党史育人的新平台作用^[3], 比如学习强国 APP 中就有许多相关的教育视频; 此外还可以把党史中许多可歌可泣的英雄事迹和历史人物, 设计到游戏中去, 游戏相对视频加强了用户的交互体验, 能让大学生在游戏中深入的体验共产党人的奋斗历程, 以此来增强大学生对党史的记忆和感动^[4-5], 现有可下载的游戏平台有“那年那兔知识大会”。可“那年那兔知识大会”主要通过答题方式来获取知识的形式比较枯燥, 缺少游戏情节中拥有代入感的引入模式, 且人物造型比较幼龄化。2021年6月, 普陀区长征镇天地软件园内的柏项网络科技有限公司在庆祝中国共产党成立100周年党建主题集会上, 推出一款名为《沪上星火》的游戏, 《沪

* 基金资助: 本文得到中央高校基本科研业务费专项资金资助, 项目批准号: 2662022JC004, 2662022XXYJ001。

上星火》游戏以上海红色历史为核心，内容包含《建党伟业》《红色征程》和《沪上星火》三大部分。《建党伟业》和《红色征程》板块，通过寻找图片线索的方式进行，引导用户解密闯关，深刻了解时代背景和红色历史知识。

《沪上星火》板块采用拼图的方式，完成拼图后，界面还会呈现相应场馆的介绍和具体游览信息，这将便于线上了解与线下游览相结合^[6]，但这款游戏目前并不能下载，且解密闯关与拼图游戏的难度设计可能会影响部分用户的使用兴趣。本文要求学生在课程实践中设计一款用户以虚拟人物代入党史事件中的党史学习 app，深入开展大学生党史学习教育与 APP 设计课程相结合的案例实践教学，以此来实现课程知识学习与党史学习相结合的教学实践探索。

2 APP 创新设计与开发课程的教学设计

“APP 创新设计与开发”是一门面向全校所有专业学生的通识类课程，属“双创”类课程^[7]。该门课程的选课要求是学习过程程序设计类课程，如：C 语言程序设计或者 python 程序设计，有一定的代码实践基础。该门课程的教学内容分为两个部分，一部分是 APP 程序开发基础，主要学习基于苹果 iOS 的 APP 程序设计，使用的语言是 swift 语言。这部分内容的学习分为线上部分与线下课堂内容，线上部分由学生课下完成老师开设的 SPOC 课程¹，SPOC 采用老师自己录制的 MOOC，名为“基于 iOS 的移动应用开发”，主要负责 swift 语言的基础语法与 APP 工程基础实践。具体课程安排如表 1 所示。线下课堂部分主要涉及一些 APP 的高级开发内容，包括二维游戏、传感器、AR 技术与 coreML 技术，主要为学生的课程实践提供高级技术支撑。

线下课程的第二部分是 APP 创新设计，具体内容包含包含用户画像、痛点发现、头脑风暴、原型开发与项目实现。这部分内容需要将学生分成 3-4 人的小组，指导学生确定自己要服务的用户，然后对用户进行画像，通过共情的方式发现与识别用户的核心痛点，并提出解决痛点的方案，提出方案时，鼓励学生进行头脑风暴，并将所有可行的方案在课堂上进行小组间的讨论、宣讲、提问，最后给出老师点评与学生互评。

确定为最优方案后，就开始建立原型，以最快速的方式产生可交互的界面，以达到展现 APP 效果的目的。学生在这个过程中可以针对自己的兴趣、选择或者提出自己的项目方向，项目方向可以是文化教育、游戏设计、科技服务等。党史教育是项课程项目实践的题目之一。

表 1 “基于 iOS 的移动应用开发”课程大纲

章节	学习目标	学习内容
1 Swift 语言开发环境与编程基础	掌握 swift 语言的开发环境与 app 工程的建立方法；掌握 swift 语言基础编程方法	1.1 Swift 语言与 playground 开发环境介绍 1.2 常量与变量 1.3 运算 1.4 条件结构 1.5 第一个项目
2 swift 语言的基础语法(1)	掌握基于字符串的数据处理与输出；理解函数的概念与构造类型的使用	2.1 字符串 2.2 函数 2.3 结构体（上） 2.4 结构体（下） 2.5 类
3 swift 语言的基础语法(2)	掌握 swift 语言的集合类型；理解 optionals 的使用	3.1 集合类型（上） 3.2 集合类型（中） 3.3 集合类型（下） 3.4 循环结构 3.5 optionals
4 swift 语言的进阶语法(1)	掌握 swift 语言枚举与元组类型的使用；理解 as 语句与 Guard 语句的使用	4.1 类型检查与类型转换 4.2 Guard 语句 4.3 作用范围 4.4 枚举 4.5 元组
5 swift 语言的进阶语法(2)	理解协议与扩展的含义；理解闭包的使用	5.1 协议 5.2 闭包（上） 5.3 闭包（下） 5.4 扩展
6 App 工程实践基础	掌握 playground 编程与调试的基本方法；掌握 storyboard UI 设计、响应与布局的常用方法；理解 View Controller 生命周期的各个阶段	6.1 UIKit 6.2 Playground UI 编程实践 6.3 Storyboard UI 设计与动作响应 6.4 自动布局与堆栈视图 6.5 View Controller 生命周期
7 App 项目实践	完成两个 app 项目的实现	7.1 App 的分析与生命周期 7.2 滚动视图 7.3 表视图 7.4 保存数据

3 “互联网+”党史教育课程项目实践设计

APP 设计与开发是计算机专业的一门专业选修课，主要讲授 APP 创新设计的思维方法与基于 Android/iOS 的 app 开发技术。项目的课程实践是让学生自行设计与开发一款 APP，本课程将党史学习与教育主题加入到课程项目实践的选题中，让学生选择中国共产党发展与建立过程中的重要历史事件，设计一款以虚拟人物代入历史事件，通过虚拟人物了解历史背景、接触历史重要事件，并与历史人物进行沟通交流，发生精神与思想的碰撞，从而做出决择、进而在历史的洪流中成为自己想成为的人为思想主线，创建一款沉浸式的党史学习与教育游戏。具体的项目实践过程设计如图 1 所示。

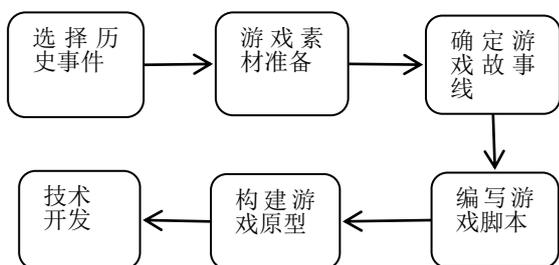


图1 项目实践过程设计

3.1 选择历史事件

项目实践的的第一步是选择一个历史时期与历史事件为游戏的主场景，比如根据电视剧《觉醒年代》中的时间线与事件为场景，以巴黎和约、五四运动、中国共产党建立为故事主线来设计游戏。用户化身成为一名普通的大学生，进入北大，接触了陈独秀、李大钊、毛泽东、陈延年、陈乔年等人，参与了马列学习小组、新青年的创办、工人运动、五四运动，最终见证了中国共产党的建立，明白为什么中国选择了共产党，为什么只有共产党才能救中国。

还比如选择长征的开始与结束为时间线、以长征中的事件为场景，用户化身成为一名战士，参加了第五次反围剿、遵义会议、四渡赤水、强渡大渡河、飞夺泸定桥、翻雪山、过草地、胜利会师等历史事件，通过接触小战士、老班长、指导员、毛泽东、周恩来、朱德等人，了解长征的意义、感动长征的精神。

在具体实践时学生分为不同的小组，每个小组选择不同的历史时期与历史故事，然后根据自己的历史时期与历史故事去查阅历史文献与资料，以真实的历史事件与国内外时局为基础，深入的了解当时中国所面临的困难与抉择，细致的分析人物的精神变化，从而理解作为一个真正的中国人所需要面对的现实与采取的行动。因为本文认为，思政教育不仅仅只是让学生机械的记忆冰冷的历史日期与历史事件，更主要的是唤起学生对当时中国所面临的内忧外患的思考，想想如果你在当年，该如何想、该如何抉择，由此真正意义上引起学生在心灵上的共鸣，并理解先辈抛头颅、洒热血的勇气从何而来。

3.2 游戏素材准备

在选择了历史时期与历史事件后，便需要收集与整理素材，这些素材包括文字素材、视频素材与图片素材。文字素材包括历史背景的介绍、历史事件的说明与相关人物的介绍等。视频素材的包括相关历史记录片影像与部分反映历史真实事件的电影与电视剧资料。而图片素材则主要包括历史场景与历史人物的图片；此外还包括用户代入场景的虚拟人物的图片，有学生们在制作虚拟人物的图片时，发挥自身的想象力，将自身形象代入到人物设计中，人物图片采用真人拍

摄+风格化的方式来实现，更加强了学生将自身代入到历史场景中的真实感。图2是学生在项目实践时收集的部分素材。图3为学生以自身形象制作的风格化代入图片。



图2 项目实践的部分素材



图3 学生以自身形象制作的风格化代入图片

3.3 确定游戏故事线

完成素材准备后，就开始根据历史背景、历史事件与代入角色设计故事线，不同的故事线代表用户所代入的不同角色，让用户可以从不同角度了解历史事件发生的过程、涉及的人物与面临的选择，从而更完整的了解历史中的时局变化，以及由其产生结果的原因。图4是学生根据五四运动设计的故事线，他们创新了多种不同的代入角色，不同的角色将产生不同的故事线推进方法，便最终历史事件的结果不变。

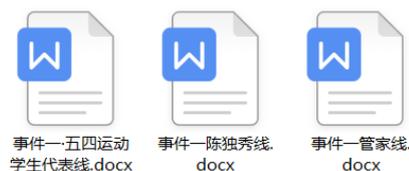


图4 游戏故事线

3.4 编写游戏脚本

确定故事线后，便可以根据故事线来编写每条故事线的游戏脚本，图5是学生编写的三条故事线的脚本样例，它是游戏设计的蓝本，展现故事的发展过程与用户的交互方式。用户以角色的身份参与与游戏交互

并会在关键点遇到决择，这部分内容是游戏设计的关键，在不改变历史事实与发展方向的前提下，提供给

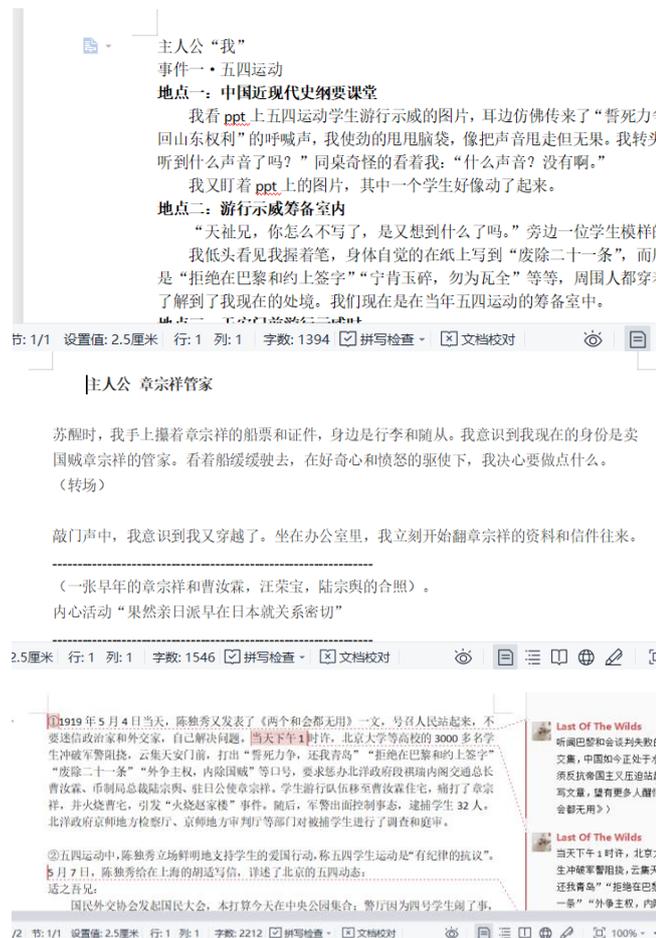


图 5 每条故事线的脚本样例

3.5 构建游戏原型

通过脚本设计后，便可以开始游戏的原型设计。学生可以采用原型设计工具进行APP的界面与交互方式的设计，APP的界面设计以故事脚本为基础，结合前面收集的视频与图片素材，将历史事件的发展过程及角色与游戏的交互过程、角色的思考与选择过程通过游戏发展表现出来，并在游戏中加入寻找物品线索、选择与不同人物进行交流来推进故事线发展。图6展示了学生设计的游戏原型，原型设计可以快速的展示APP的运行效果，包括界面效果、跳转方式与互交方式等，方便设计者及时调整需求、并在正式开发之前获得用户体验反馈，并迅速修正可能存在的问题。



图 6 游戏原型设计



图 7 实现效果

3.6 技术开发

确定原型之后，便进入正式开发阶段，技术开发可选择基于Android与基于iOS的开发平台，本项目采用基于iOS的开发平台，使用swift语言及Xcode做为开发工具来实现。系统的实现模式采用经典的“数据-视图-控制器 (Model-View-Controller, MVC)”模式，每一个场景由一个视图来表达，视图上设置图片按钮来完成场景间的切换，效果如图7所示。

由于参加选课的学生基本都是非计算专业的学生，目前系统实现的技术还比较简单，只有基本的基于单击事件的视图切换与返回，交互形式还比较单一。但未来本项目希望使用SpriteKit框架来实现，

SpriteKit是苹果公司提供的一个制作原生二维游戏的框架,它支持粒子特效、纹理、物理引擎等多种游戏元素。同时可以在游戏中加入了智能语言识别与对话算法实现人物交互对话环节,使游戏更具智能性,还可以在对话时结合AR技术展现关键历史人物的形象效果,使得用户在与历史人物进行对话时,更具有真实感与代入感。

4 结束语

从实际的项目实践情况来看,学生普遍反映从没像现在这样认真的阅读与查阅过党史文献,也从未像现在这样逐字逐句的分析与思考过历史故事,过去只是把他们当成历史事件来背,背过也就忘了。通过这次课程实践,真正从内心深处考虑,如果是我在当时,我会面临什么,会有什么样的抉择,从而更多的理解先辈的不易,也有了更多的勇气去面对未来中国的挑战。同时对于APP设计与开发课程本身也找到了该课程更好的定位点,以前该门课程只是被定位成一门技术类开发课程,也就是教授学生如何通过技术来实现一个APP,所采用的课程实践,只是针对技术点来实施的,而通过此次实践,本人发现这门课程更应该服务于具

体需求,比如思政教育、文化宣传、社会服务等,学生自身也能感觉到学习的意义,从而潜移默化的培养学习的学习态度与价值观。

参考文献

- [1] 人民日报. 习近平给复旦大学青年师生党员回信勉励广大党员在学思践悟中坚定理想信念在奋发有为中践行初心使命[N]. 人民日报, 2020-7-1(01)
- [2] 孟书敏. 新时代大学生党史学习教育的价值、理念与方法[J]. 中国高等教育, 2021(17):40-42
- [3] 陈淑丽. 加强大学生中共党史教育的途径思考[J]. 江苏广播电视大学学报, 2013(002):87-90
- [4] 丁闽江. 高校开展大学生党史学习教育的时代价值和有效途径[J]. 教育评论, 2021(6):16-22
- [5] 孙剑, 崔海波. 新媒体背景下推进大学生党史学习教育略论[J]. 学校党建与思想教育, 2022(2):76-78
- [6] 人民资讯. 《沪上星火》[EB/OL], <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1702059038578039698&wfr=spider&for=pc>.
- [7] Qin L, Li B, Yang LP. Programming Thinking Training and Course Design for iOS Mobile Development[C]. 2020 15th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE), Delft, Netherlands, IEEE, 2020: 577-582.

* * * * *

国际学术会议 IEEE ICCSE 2023 简讯

第十八届国际计算机科学与教育学术会议(IEEE ICCSE 2023)将于2023年12月1-3日在马来西亚吉隆坡召开。该会议由全国高等学校计算机教育研究会主办,厦门大学马来西亚分校承办。会议论文集将由IEEE Xplore Digital Library出版,并由其提交到EI等检索数据库。历年论文集、会议情况及最新征文通知见会议网站:www.ieee-iccse.org。

欢迎投稿! 咨询与联系: ieee.iccse@gmail.com。

* * * * *

《计算机技术与教育学报》征文通知

《计算机技术与教育学报》是全国高等学校计算机教育研究会会刊,国际刊号为:ISSN: 2325-0208。期刊网址为: <http://www.csteic.org>。现面向全国高校的教师,学生;企业从事计算机技术应用及教育的工作者征文。

欢迎投稿!

联系邮箱: csteic3@163.com, csteic@gmail.com。