

基于学生参与度视角的跨媒体叙事教学策略研究

揭潇君

湖南生物机电职业技术学院，湖南 长沙 410127

摘 要： 学生参与度是教学环节中的重要指标之一，面对“网生代”的学生，教师在教学中需要结合新质生产力提升数字素养进行教学创新，本研究采用 I-E-O 学生参与度模型结合跨媒体叙事原则探讨提高学生参与度的跨媒体叙事教学模型，并提出激发学生投入、构建叙事环境和成就提升参与度的教学策略。

关 键 词： 学生参与度；跨媒体叙事；教学策略；效能感

Research on Transmedia Storytelling Teaching Strategies Based on Student Engagement

Jie Xiaojun

Hunan Biological And Electromechanical Polytechnic, Changsha, Hunan 410127

Abstract： Student engagement is one of the critical indicators in the teaching process. Facing the "digital native" generation of students, teachers need to integrate new productive forces to enhance digital literacy and innovate teaching methods. This study adopts the I-E-O student engagement model combined with transmedia storytelling principles to explore a transmedia storytelling teaching model that improves student engagement. Furthermore, it proposes teaching strategies to stimulate student involvement, construct narrative environments, and achieve enhanced engagement through accomplishments.

Keywords： student engagement; transmedia storytelling; teaching strategies; sense of efficacy

引言

2023年，在《扎实推动教育强国建设》一文中指出，“教育评价事关教育发展方向，事关教育强国成败。要紧扣建设教育强国目标，深化新时代教育评价改革，构建多元主体参与、符合我国实际、具有世界水平的教育评价体系。”有效的高等教育质量评价能督促高校提升教学水平，保障教育质量的改进。学生参与度是衡量教学质量和学生学习效果的重要指标之一，它反映了学生在学习过程中的主动性、积极性和创造性。虽然在高职课堂教学中对学生参与度等过程性指标也有所要求，而且教师们也在积极使用 MOOC、智慧职教等线上教学平台等现代教学工具，然而通过观察部分教师对线上教学平台的运用也不过是将 PPT、教案等上传至网络平台，使用的教学方法仍然是“PPT+灌输讲解”，课堂气氛沉闷，并没有从根本上解决学生“抬头率”“听课率”等参与性问题。

随着网络时代的到来，学生群体的媒介认知发生了显著变化。作为“网生代”的学生，他们更加熟悉和依赖互联网以及各种新媒体平台。他们对于叙事形式的需求和偏好也发生了变化，更倾向于碎片化、互动性和视觉化的叙事方式。通过观察发现，学生愿意在小红书、抖音上观看短视频类型的教学视频，并在课程作业中予以运用。因此，教师需要调整教学策略，以适应学生变化的叙事需求。

随着技术的迅猛进步，我们所处的时代已经从印刷时代快速跃迁到网络时代。这一历史性的转变不仅重塑了教学资源 and 授课形式，更对叙事方式和学生的媒介认知产生了深远的影响。2003年詹金斯教授提出跨媒体叙事概念，该概念指的是一种新的审美形式，借此推动知识群体的积极参与。跨媒体叙事被视为一种多媒介协作、非线性、游戏化、参与性和沉浸式的新型媒介传播理论。在教育领域，这种叙事方式可以极大地丰富课堂内容，提升学生的学习体验。跨媒体叙事强调叙事的互动性，强调受众参与叙事环节，提出“自下而上”的叙事方式，这正符合提升学生参与度的教学需求，因此构建基于学生参与度的跨媒体叙事教学策略具有重要的研究意义。

一、理论框架和研究假设

（一）学生参与度理论框架

西方教育心理学家泰勒（Tyler）在19世纪30年代首次提出了与“学生参与”紧密相关的“学生投入”概念，他将其界定

为“time-on-task”，强调学生在学业任务上的时间投入。泰勒认为，学生在任务上花费的时间越多，他们获得的知识也就越丰富^[1]。阿斯汀1991年提出了“学生参与模型”：投入（Input）-环境（Environment）-产出（Output）模型，即 I-E-O 模型（Input-environment-outcome, I-E-O model）。在模型中，大学对学生的

课题信息：电子信息职业教育2024年度教学研究科研课题（DZ24008），主持人：揭潇君。

作者简介：揭潇君（1985.01-），女，湖南省长沙市，汉族，硕士研究生，中级讲师，研究方向：非遗文化跨媒体叙事研究，教师，湖南生物机电职业技术学院教师，湖南省长沙市，邮编：410127。

影响被视作三个相关联因素作用的结果：投入、环境和成果。这个模型可以作为本研究的模型搭建依据^[2]。2003年乔治库教授在学者的基础上提出学生参与度的双核心理论，指出学生的参与度受自身学习习惯、学习动机、学习投入和高校提供的教学资源、政策、环境影响^[3]。

在选择进行学生参与度研究的理论基础时，根据研究的具体目标、方法和应用场景，基于上述三种理论，阿斯汀的I-E-O模型提供了一个全面和系统的方法来分析学生参与度，且该模型提供了清晰的研究框架，便于数据的收集和分析。基于阿斯汀的I-E-O模型，可以构建学生投入、环境和成果的教学策略具体模型。其中投入（Input）包含时间投入和兴趣和动机。环境（Environment）包含，师生互动，生生互动和社交互动性。成果（Outcome）包含成就感和满意度。

（二）跨媒体叙事原则

跨媒体叙事概念是由美国学者亨利·詹金斯（Henry Jenkins）在2003年提出，指通过多个媒体平台和渠道讲述一个连贯而完整的故事。每个媒体平台提供不同的故事内容，彼此互补，形成一个整体，使受众通过多种途径来体验和理解故事^[4]。

詹金斯教授指出跨媒体叙事有七项基本原则，包括可传播性与可挖掘性（Spreadability vs. Drillability）、连续性与多元性（Continuity vs. Multiplicity）、沉浸性与可提取性（Immersion vs. Extractability）、世界建构性（Worldbuilding）、序列性（Seriality）、主体性（Subjectivity）和执行性（Performance）^[5]。可传播性和可挖掘性表明跨媒体叙事中的内容易于被受众分享和传播，能够提供深度内容，吸引受众深入探索故事的背景、细节和隐藏信息，增加故事的复杂性和吸引力。连续性需要内容在不同的媒体平台上保持故事情节的连贯性，以供在不同平台提供多样化的视角和内容，展示同一故事的不同方面。沉浸性与可提取性要求内容具有让受众可以沉浸于虚拟的内容世界并从中提取自己感兴趣的内容进行“自下而上”的叙事，世界建构性表现了跨媒体叙事中对故事世界构建的要求，肖帅、张琳提出跨媒体叙事需要有“源故事”即可供无限延展的高概念故事^[6]。序列性要求内容可以分为多个连续的部分，通过不同的平台和媒体逐步展开和叙述，吸引受众持续关注 and 参与。主体性需要内容中提供多样化的角色视角和故事线，使受众能够从不同角色的视角体验和理解故事，增加故事的多样性和复杂性。执行性指跨媒体内容能激发受众参与到叙事，进行“游牧”和“盗猎”^[7]。

（三）研究假设

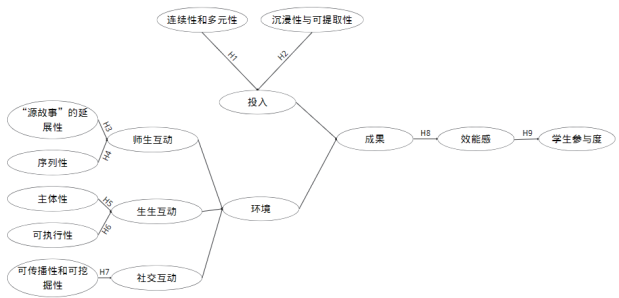
与具有商业属性的跨媒体叙事相比，运用于教学的跨媒体叙事需要教师对内容进行一定程度的控制，在激发学生参与的同时使内容始终符合国家主流价值观点^[8]。在此基础上将跨媒体叙事原则融入I-E-O模型，进行研究假设，构建基于学生参与度的跨媒体叙事教学策略模型。

假设1（H1）：内容的连续性和多元性能提升学生的时间投入；假设2（H2）：内容的沉浸性与可提取性能提升学生的兴趣；假设3（H3）：“源故事”的延展性越高学生的互动性越高；假

设4（H4）：教师对内容序列性的把握有利于保持学生的学习兴趣；假设5（H5）：内容的主体性能增加叙事的多样性；假设6（H6）：内容的可执行性有利于提高生生互动；假设7（H7）：内容的可传播性和可挖掘性能够提升社交媒体中的互动；假设8（H8）：投入与环境的满足可以提升学生的学习效能感；假设9（H9）：学生学习效能感正向影响其参与度。

（四）理论模型

根据以上研究假设，构建理论模型（图1）。



> 图1 理论模型

二、研究工具和数据收集

（一）研究方法

本研究选取某高职院校广告专业大一到大三的学生作为研究对象，在学期末通过问卷星对学生进行网络问卷调查，数据采用SPSSAU进行分析。问卷于2024年7月25日发布，并于2024年8月10日回收，在剔除无效问卷后，共获得395份有效问卷。

数据分析分为两部分：分析问卷的信度和效度；通过相关性和方差分析验证问卷检验假设是否合理。

（二）量表设计

本研究参考NSSE-China^[9]设计量表，在投入模板中采用亨利·詹金斯的观点^[4]，包含时间投入和学习兴趣两个维度，共5个题项；环境方面包含师生互动题项，参考肖帅和张琳^[6]的研究，测量教师对“源故事”和序列性的控制在师生互动中的影响，共3个题项，参考马辉玲^[9]的研究对主体性和可执行进行量度设计，共3个题项，根据周榕，范雅萱^[10]的研究设计可传播性和可挖掘性的量度，共2个题项，参考郭晓宇，郭志，李慢^[11]的研究成果对效能感和学生参与度的测量，共3个题项，量表采用5分李斯特量表。

（三）样本分析

对400名某高职院校广告专业学生进行研究，在进行调查的学生中大二、大三的学生已接触专业课程，大一的学生完成了基础课的学习，其样本分布情况如下表1所示：

表1 样本分布情况表

自变量	样本分布情况
性别	女 71.84%；男 28.16%
年级	大一 21.17%；大二 37.38%；大三 41.46%

三、数据分析

（一）信度分析

采用 Cronbach α 系数对本量表信度进行检测，对收集的 395 份有效问卷进行信度分析，结果如表 2 所示，其中信度系数值为 0.960，大于 0.9，说明研究数据信度质量很高，达到了理想状态，通过了信度检验。

表 2 Cronbach α 信度分析

变量	名称	校正项总计相关性 (CITC)	项已删除的 α 系数	Cronbach α 系数
投入	TR1	0.780	0.957	0.960
	TR2	0.721	0.958	
	TR3	0.754	0.958	
	TR4	0.769	0.958	
	TR5	0.710	0.959	
师生互动	TS1	0.777	0.958	
	TS2	0.758	0.958	
	TS3	0.808	0.957	
	TS4	0.769	0.958	
生生互动	SS1	0.764	0.958	
	SS2	0.674	0.959	
	SS3	0.770	0.958	
社交媒体互动	SM1	0.715	0.959	
	SM2	0.726	0.958	
	SM3	0.812	0.957	
成就	SE1	0.752	0.958	
	SE2	0.762	0.958	

备注：标准化 Cronbach α 系数 = 0.960

（二）效度分析

在本研究中参考成熟的调查量表进行设计，并通过学界相关文献和对专家及被测的访谈进行内容设置与调整，量表结构符合前序设计。在进行效度分析时使用 KMO 和 Bartlett 参数检验进行效度验证，从表 3 可以看出：KMO 值为 0.893，KMO 值大于 0.8，适合提取信息，检测结果表明量表指标符合要求，通过了效度检测。

表 3 效度分析结果

名称	因子载荷系数				共同度 (公因子方差)
	因子 1	因子 2	因子 3	因子 4	
TR1	0.802	0.244	0.236	0.287	0.840
TR2	0.866	0.191	0.222	0.186	0.870
TR3	0.872	0.151	0.306	0.188	0.912
TR4	0.757	0.267	0.106	0.439	0.849
TS1	0.361	0.316	0.210	0.779	0.882
TS3	0.337	0.325	0.273	0.780	0.901
TS4	0.397	0.175	0.569	0.515	0.777
SS1	0.246	0.358	0.800	0.259	0.896
SS3	0.310	0.372	0.792	0.156	0.886
SM1	0.117	0.823	0.319	0.224	0.843

名称	因子载荷系数				共同度 (公因子方差)
	因子 1	因子 2	因子 3	因子 4	
SM2	0.274	0.839	0.161	0.193	0.842
SM3	0.274	0.784	0.336	0.286	0.884
特征根值 (旋转前)	7.692	1.350	0.699	0.640	—
方差解释率 % (旋转前)	64.099%	11.254%	5.827%	5.333%	—
累积方差解释率 % (旋转前)	64.099%	75.352%	81.179%	86.512%	—
特征根值 (旋转后)	3.447	2.688	2.160	2.086	—
方差解释率 % (旋转后)	28.726%	22.403%	17.999%	17.384%	—
累积方差解释率 % (旋转后)	28.726%	51.130%	69.129%	86.512%	—
KMO 值	0.893				—
巴特球形值	1132.375				—
<i>df</i>	66				—
<i>p</i> 值	0.000				—

（三）相关性分析

采用相关性分析对本研究的假设进行验证，表 4 为教学内容连续性和多元性和沉浸性和可提取性对学习投入度的影响，从表中可知教学内容的假设与学生投入之间全部呈现出显著性，相关系数值均在 0.5 以上，并且相关系数值均大于 0，意味着 H1 和 H2 与学生投入之间有着正相关关系。

表 4 投入 Pearson 相关 - 标准格式

	H1	H2	H3	H4
投入	0.654**	0.512**	0.581**	0.651**

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

从数据中可以看出，学生对于教学内容具有连续性和多元性能够让他们保持学习兴趣的态度较为积极，其中有 46.58% 的学生表示对连续性的教学内容很同意，有 53.42% 的学生表示对多元性的教学内容很同意。另外，有 53.42% 的学生表示喜欢让他们有沉浸感的学习内容，有 49.69% 的学生表示喜欢从学习内容中提取元素自行创作。这些结果表明，在教学中加入连续性和多元性的教学内容，并提供有沉浸感的学习体验以及创作的机会，有助于激发学生的学习兴趣。

从表 5 中可以看到采用相关性分析对本研究的假设进行验证，其中教师对教学内容的设计及师生互动，学生之间的互动及设计媒体对学生的反馈均与学生学习参与度呈现出显著性，相关系数值均在 0.5 以上，并且相关系数值均大于 0，意味着 H3 至 H7 与学生参与度环境影响有着正相关关系。

表 5 互动 Pearson 相关 - 标准格式

	H3	H4	H5	H6	H7
师生互动	0.677**	0.640**			
生生互动			0.558**	0.677**	
社交媒体互动					0.712**

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

从表6可知，利用相关分析去研究效能感假设，参与度假设分别和连续性，多元性，沉浸性，可提取性，“源故事”，序列性，主动性，可执行性，可传播性，可挖掘性共10项之间的相关关系，使用 Pearson 相关系数去表示相关关系的强弱情况。

表6 假设检验 Pearson 相关 – 标准格式

假设	效能感假设 H8	参与度假设 H9
内容连续性→投入	0.651**	0.584**
内容多元性→投入	0.606**	0.524**
内容沉浸性→投入	0.618**	0.601**
内容可提取性→投入	0.594**	0.620**
“源故事” →师生互动	0.644**	0.692**
序列性→师生互动	0.739**	0.717**
主动性→生生互动	0.629**	0.626**
可执行性→生生互动	0.389**	0.442**
可传播性→社交互动	0.611**	0.630**
可挖掘性→社交互动	0.455**	0.527**

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

（四）卡方分析

从表7可知，利用卡方检验（交叉分析）去研究教学内容的连续性对引起学生学习兴趣从而激发学生投入时间在学习上共1项的差异关系，从上表可以看出：不同教学内容具有连续性能让学生保持学习兴趣样本对于投入时间在学习上共1项呈现出显著性 ($p<0.05$)，意味着不同教学内容具有连续性能让学生保持学习兴趣样本对于学生投入时间在学习上共1项均呈现出差异性。教学内容具有连续性能让学生保持学习兴趣对于学生投入了时间在学习上呈现出0.01水平显著性 ($\chi^2=158.228$, $p=0.000<0.01$)，通过百分比对比差异可知，中等投入选择一般的比例61.54%，会明显高于平均水平24.00%。投入时间较高选择同意的比例73.91%，会明显高于平均水平48.00%。高投入选择很同意的比例65.00%，会明显高于平均水平27.00%。由此可知教学内容具有连续性能让学生保持学习兴趣样本对于学生投入时间在学习上全部均呈现出显著性差异。

表7 交叉（卡方）分析结果 数字（占比）数字百分比

题目	名称	H1 内容连续性假设 (%)				总计	χ^2	p
		很不同意	一般	同意	很同意			
投入	较低	1 (100.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	1 (1.00)	158.228	0.000**
	中等	0 (0.00)	8 (61.54)	12 (26.09)	4 (10.00)	24 (24.00)		
	较高	0 (0.00)	4 (30.77)	34 (73.91)	10 (25.00)	48 (48.00)		
	高	0 (0.00)	1 (7.69)	0 (0.00)	26 (65.00)	27 (27.00)		
总计		1	13	46	40	100		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

在进行 H2 关于沉浸性和可提取性的卡方检验时同样呈现出显著性差异，说明该量表在投入假设部分通过检验。

运用卡方检验（交叉分析）研究师生互动对参与度影响中的跨媒体影响因素，包含教师提供的“源故事”及教师对教学顺序的控制内容共2项的差异关系，从表8可以看出：师生互动样本对于“源故事”学习内容，学习内容顺序性共2项呈现出显著性 ($p<0.05$)，意味着师生互动与 H6 “源故事” 和 H7 顺序性共2项均呈现出差异性。师生互动对于提供“源故事”呈现出0.01水平显著性 ($\chi^2=88.516$, $p=0.000<0.01$)，通过百分比对比差异可知，一般选择一般的比例88.89%，会明显高于平均水平12.00%。同意选择同意的比例76.09%，会明显高于平均水平46.00%。很同意选择很同意的比例75.56%，会明显高于平均水平42.00%。师生互动会激发学生的学习参与度对于老师控制学习内容顺序性呈现出0.01水平显著性 ($\chi^2=66.736$, $p=0.000<0.01$)，通过百分比对比差异可知，同意选择同意的比例78.26%，会明显高于平均水平51.00%。很同意选择很同意的比例71.11%，会明显高于平均水平39.00%。由此可知师生互动对激发学生学习参与度的程度样本对于“源故事”和序列性全部均呈现出显著性差异。

表8 交叉（卡方）分析结果 数字（占比）数字百分比

题目	名称	H3 老师互动激发学生参与学习参与度 (%)			总计	χ^2	p
		一般	同意	很同意			
老师提供“源故事”	一般	8 (88.89)	3 (6.52)	1 (2.22)	12 (12.00)	88.516	0.000**
	同意	1 (11.11)	35 (76.09)	10 (22.22)	46 (46.00)		
	很同意	0 (0.00)	8 (17.39)	34 (75.56)	42 (42.00)		
总计		9	46	45	100		
老师提供控制顺序性	一般	6 (66.67)	3 (6.52)	1 (2.22)	10 (10.00)	66.736	0.000**
	同意	3 (33.33)	36 (78.26)	12 (26.67)	51 (51.00)		
	很同意	0 (0.00)	7 (15.22)	32 (71.11)	39 (39.00)		
总计		9	46	45	100		

* $p<0.05$ ** $p<0.01$

在进行 H4、H5 关于生生互动和社交互动的卡方检验时同样呈现出显著性差异，说明该量表在投入假设部分通过检验。

利用卡方检验（交叉分析）研究学习效能感对于参与度共1项的差异关系，从表9可以看出：不同效能感样本对于参与度共1项呈现出显著性 ($p<0.05$)，意味着其呈现出差异性。学习效能感对于参与度呈现出0.01水平显著性 ($\chi^2=147.304$, $p=0.000<0.01$)，通过百分比对比差异可知，同意选择同意的比例88.89%，会明显高于平均水平45.00%。很同意选择很同意的比例89.36%，会明显高于平均水平48.00%。所有参数全部均呈现出显著性差异。说明 H8 对 H9 存在有效影响。

表9 交叉（卡方）分析结果 数字（占比）数字百分比

题目	名称	H8 学习效能感			总计	χ^2	<i>p</i>
		一般	同意	很同意			
H9 参与度 (%)	一般	7 (87.50)	0 (0.00)	0 (0.00)	7 (7.00)	147.304	0.000**
	同意	0 (0.00)	40 (88.89)	5 (10.64)	45 (45.00)		
	很同意	1 (12.50)	5 (11.11)	42 (89.36)	48 (48.00)		
总计		8	45	47	100		

* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$

四、结论与讨论

本研究以 I-E-O 模型为学生参与度研究基础结合跨媒体叙事原理，构建了基于学生参与度的跨媒体叙事教学策略模型，探讨面对“网生代”学生的教学方式的改革路径，了解了学生端对教学内容的偏好及互动对学生参与度的影响，尤其是在原师生互动和生生互动的基础上加入了社交媒体互动对学生参与度的模型研究。研究从投入和环境两个维度出发，结合跨媒体叙事策略的调整，探讨教学策略对学生成就的作用，而成就就会激发学生的效能感最终提升学生的参与度。通过以上调查分析，对跨媒体叙事教学策略对学生参与度有了一定认识，以下进行总结阐述。

（一）叙事复合性有助于提升学生的投入

在此次调查中发现，学生对于教学内容具有连续性和多元性能够让他们保持学习兴趣的态度较为积极，其中有 46.58% 的学生表示对连续性的教学内容接受度高，有 53.42% 的学生表示对多元性的教学内容有兴趣。另外，有 53.42% 的学生表示喜欢让他们有沉浸感的学习内容，有 49.69% 的学生表示喜欢从学习内容中提取元素自行创作。这些结果表明，在教学中加入连续性和多元性的教学内容，并提供有沉浸感的学习体验以及创作的机会，有助于激发学生的学习兴趣。

根据詹金斯对于跨媒体叙事的理论阐述，由内容接收者“自下而上”的叙事是跨媒体叙事中一大特点，而通过巧妙的内容设计，激发这种形式的叙事也是叙事者所要精心设计的，在教学过程中，教师通过文本、图片、视频等形式运用流媒体平台进行内容叙事，且在教学内容中设置学生参与点，引发学生自主的加入课程知识体系的构建，尤其是在网络时代，学生作为“网生代”对于新知识的了解和接受某些情况下会快于教师，在这种情况下，主动吸引学生参与到课堂叙事，也更有利于知识体系的完善和更新。

（二）跨媒体互动构建参与环境

在商业性跨媒体叙事中叙事主导方一方面通过策略激发受众的参与，另一方面也需要对叙事内容进行把控以免偏离主题或是带来负向叙事。在教学中也需教师对叙事内容进行主动干预，尤其是涉及社会主流思潮的内容需要教师从思政的角度进行引导。根据所调查，可以看出学生对教师的互动对学习参与度的影

响的态度，在需要老师提供学习内容引导方面，有相当比例的学生持有同意和很同意的态度，分别占 44.72% 和 43.48%。在自行扩展学习内容方面，有 42.24% 的学生持有同意态度，36.02% 的学生持有很同意态度。在希望老师能对学习内容的顺序进行明确的指导方面，有 41.61% 的学生持有同意态度，45.34% 的学生持有很同意态度。综合来看，大部分学生对教师的互动持有积极的态度，认为教师的指导和帮助对于学习参与度有积极的影响。

调查同时显示，大部分学生对与同学的互动对学习参与度有积极的看法。具体来说，超过 80% 的学生表示希望和同学一起对学习内容进行分析，以及希望其他同学看到自己的作品并评价。同时，超过 85% 的学生认为与同学间的互动可以激发他们的学习参与度。因此，生生互动是激发学生参与教学的重要部分，在教学叙事中教师应设置生生互动点，运用多种媒体形式激发学生共同参与。

同时除了传统的师生互动和生生互动，社会性互动也是新时代新技术背景下不可忽略的效能激发点，大部分受访者对社交媒体在学习参与度方面的影响持肯定态度。具体来看，超过 80% 的受访者表示愿意在社交媒体上传播自己的作品，超过 80% 的受访者希望学习的内容方便再设计媒体上传播，以及超过 80% 的受访者认为社交媒体上对自己作品的正向反馈会提升学习积极性。这表明社交媒体在学习过程中的积极作用备受认可，可能对学习者的参与度和积极性产生正面影响。

综上，教师的有效引导与适时干预对学生学习参与度的提升具有显著且积极的效应。特别是在面对社会主流思潮的渗透时，从思政的维度出发，给予学生正向的引导与解析，显得尤为重要。学生对于与教师及同学间的互动交流展现出高度的正向评价，认为此类互动机制能够实质性地增强他们的学习参与感与投入度。此外，调研还揭示了社交媒体在激发学习动力、促进学习积极性方面的独特作用，学生群体普遍认同并珍视其在学习过程中的辅助价值。这一发现强调了数字化工具在现代教育环境中的不可或缺性。鉴于此，为全面且深入地提升学生的学习参与度，教学实践中应创造性地融合多种策略，包括但不限于强化师生间的深度互动、促进学生间的合作学习与交流，以及有效整合社交媒体等现代信息技术手段。通过构建多元化、互动性的学习环境，不仅能够丰富教学手段，还能进一步激发学生的学习兴趣与主动性，从而实现教学质量的综合提升。

（三）成就感激发效能感提升参与度

基于所呈现的数据表格分析，本研究发现，绝大多数参与者在两个关键学习动力因素上表达了积极且一致的看法。具体而言，在“我希望通过学习可以做出很棒的作品”这一表述上，高达 51.55% 的参与者明确选择了“很同意”，另有 40.37% 的参与者表示“同意”，这一比例分布凸显了学习者普遍持有通过学习实现创作卓越作品的强烈愿望与期待。同样地，在“别人对我作品的正向反馈可以激发我的学习积极性”这一观点上，51.55% 的参与者同样给予了“很同意”的积极评价，而 39.13% 的参与者则选择了“同意”，这一数据进一步印证了正向外部评价对于激发和维持学习者积极性的重要作用。

综上所述,本研究得出结论:学习成果的预期达成以及由此获得的正向反馈,均对学习者的参与度产生了显著的积极影响。这种影响不仅体现在增强了学习者的内在动机上,还促进了他们更加积极地投身于学习活动中,从而形成了一个良性循环,即期望驱动学习,学习成果又通过正向反馈进一步强化学习动力,最终提升了整体的学习参与度和成效。

正向的反馈机制具有导向作用,客观、权威且具有正向反馈的评价对于激发学生的参与具有积极作用,尤其是针对“网生代”学生多维度立体化进行给予有效评价,应变为课程教学环节

中的常态。

五、结语

近年来,随着数字媒体的迅速发展,学生学情也在逐渐发生变化,课堂教学改革也在逐步深化,从教学设计、教学手段到教学评价等一系列环节都需要围绕学生的特点进行新设计,作为高校教师应积极提升自身数字素养,运用好教学媒体,积极创新做好数字时代的课程叙事。

参考文献

- [1] Merwin, J. C. Historical Review of Changing Concepts of Evaluation. In R. L. Tyler (ed.), Educational Evaluation: New Roles, New Methods: The Sixty-Eighth Yearbook of the National Society for the Study of Education, Part II. Chicago: University of Chicago Press, 1969.
- [2] Astin, A. W. What matters in college? Four critical years revisited [M]. San Francisco: Jossey-Bass, 1993.
- [3] Kuh, G. D. What We're Learning about Student Engagement from NSSE: Benchmarks for Effective Educational Practices [Z]. Change, 2003, 35.
- [4] Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York, NY: NYU Press.
- [5] Jenkins, H. (2009, December 12). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Henryjenkins. https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html.
- [6] 肖帅, 张琳. 中国影视跨媒体叙事的策略与实践 [J]. 当代文坛, 2023(06):206-214.DOI:10.19290/j.cnki.51-1076/i.2023.06.032.
- [7] 施畅. 跨媒体叙事: 盗猎计与召唤术 [J]. 北京电影学院学报, 2015(21):98-104.
- [8] 赵晓阳, 刘金兰. 学生参与度评价: 一种学生主体的教育质量评价方法 [J]. 高教探索, 2012(06):21-26.
- [9] 马辉玲. 跨媒体叙事下 UGC 模式的内容创作分析——以《哪吒之魔童降世》为例 [J]. 新闻研究导刊, 2022, 13(24):253-256.
- [10] 周榕, 范雅萱. 媒体融合时代我国主流媒体“村赛”报道的跨媒介叙事研究——兼论体育新闻跨媒介叙事的实践路径 [J]. 武汉体育学院学报, 2024, 58(06):33-40. DOI:10.15930/j.cnki.wtxb.2024.06.003.
- [11] 郭晓宇, 郭志, 李慢. SPOC 中课堂互动对学生参与度的作用机制 [J]. 实验技术与管理, 2019, 36(06):244-248+273.DOI:10.16791/j.cnki.sjg.2019.06.058.