

项目制学习在多媒体教育中的实践探究 ——以文化内核课程为例

钟一宁¹ 刘 巍² 丁亦天¹

1. 广州外国语学校 AP&AL 国际部, 广州;

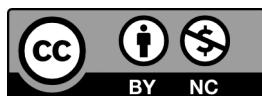
2. 广州新华学院, 东莞

摘 要 | 由于项目制学习越来越适合当代高中学生的学习需求, 加之多媒体教育已为师生们熟练使用, 因此探讨项目制学习在多媒体教育的实践显得尤为重要。当前中国文化教育, 其课程内容一般依附于国家的主流教材, 且教学形态处于相对从属位置; 广州A校在国际部开设的文化内核课程, 以其整体的独创性、课程的完整度、教学的项目式以及成果展示的多元化赢得了普遍的关注。本研究采用问卷调查和口头访谈的实证调研方式, 对此新型文化课程进行全面探究与分析, 旨在更好地为学生加强中华优秀传统文化教育, 培养高中生民族自豪感和文化自信。进而, 研究从文化课程的教学内容、教学媒体、教学方法、教学过程和教学评价等方面提出对策和建议, 以利打造更有深度、更利于学生文化学习、创造与传播的新型文化课程。

关键词 | 项目制学习; 多媒体教学; 文化内核课程

Copyright © 2023 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



1 引言

习近平总书记在 2014 年的中央文艺工作座谈会上强调了培养高中生文化自信的重要性, 强调了文艺工作对于传承中华文化、塑造中国精神的重要作用^[1]。他还强调: “要培养学生对中国特色社会主义的文化自信, 要加强爱国主义教育、中华优秀传统文化教育, 培养高中生的民族自豪感和文化自信。”^[2]随着中国经济整体实力的不断增强, 提高中国文化的软实力和促进中国文化有效传播, 已成为当今文化教育工作者义不容辞的责任。各级各类学校正积极优化课程结构, 调整课程体系, 使之成为

基金项目: 中山大学新华学院2020年高等教育教学改革项目“基于泛雅平台的语文教学法课程教学的改革与实践”(编号: 2020J050)阶段性成果。

通讯作者: 刘巍, 广州新华学院, 讲师, 研究方向为粤港澳大湾区语文教育、教育管理、文艺美学。

文章引用: 钟一宁, 刘巍, 丁亦天. 项目制学习在多媒体教育中的实践探究——以文化内核课程为例 [J]. 教育研讨, 2023, 5 (2): 266-276.

<https://doi.org/10.35534/es.0502038>

更好地为学生的文化教育服务。在当代高中教学中，传统文化教育主要依附于国家主流课程，如历史、政治、语文，并没有设置独立且完备的文化课程；而且文化教育在主流课程讲授处于相对的附属地位，教学效果明显未达到国家的要求。

自2019年《粤港澳大湾区发展规划》发布以来，粤港澳大湾区正在向国际一流湾区发展^[3]。广州A校处于大湾区的最前沿，针对国际部学生开设了“中华文化内核”课程，课程的英文名称为Cultural Core Curriculum，师生称之为“3C课程”（以下简称“课程”）。此课程是一门以实践为导向，以项目制学习为任务驱动，以中国文化、历史、地理、政治、文学为教学内容，是一门多元化、综合性的首创性文化课程；旨在建立学生对中华优秀传统文化的正确认识，增强学生的民族自豪感和认同感，将传承民族文化作为这些即将跨出国门的学生们的责任与使命，教师以混合式教学作为新的模式，提升自身教学质量，丰厚本课程教学深度，以此培养新一代人才在中国文化传承上的执行力、创造力和探究力。作为以项目制学习为教学方式，与多媒体技术进行融合的新型课程，对于真正培养学生对中国特色社会主义的文化自信，提升师生民族自豪感，推进爱国主义教育及中华优秀传统文化教育具有重要的作用。

2 基于项目制的中华文化内核课程学习的概述

项目制学习（project-based learning，简称PBL）是一种以项目（任务）为载体实施教学的教学法。项目制学习的课堂，呈现出多元化要素的集合，是多维度多元素彼此的融通，而不存在传统的单一要素的学习^[4]。

项目制学习最早是在1998年作为基于工作学习的一个分支提出的。它强调使用反思性实践来实现学习成果。经过几代人的发展，项目制学习已经应用于各种教育背景下。通过相关文献进行梳理后，目前项目制学习有以下两种主流教学结构。第一种被称为四要素结构，四要素包括：定义学习目标、提供学习材料、进行自我评估和促进社会实践。另一种被称为六要素结构，包括项目背景、学习目标、活动过程、活动结果、项目成就和自我评估。这些结构有助于引导学生在项目中进行学习，并提供评估项目成果的依据^[5]。

多个研究表明，项目制学习的核心原则是提供一个具体的任务目标，用清晰、实际的结构，完成一个具体的结果，并最终通过自我评估的反馈进行个人提升。然而，项目制学习的运用难点在于很难创造一个可支持的环境，以实现课堂上的每个条件。因此，多媒体教育的融合是推动项目制学习方法的重要工具。

2.1 多媒体教育与项目制学习的融合

多媒体教育是指利用多种形式的媒体和技术，如图像、音频、视频等，来支持教学过程和提供丰富的学习体验的教育方式。通过多媒体教育，教师可以更生动地呈现教材内容，激发学生的兴趣和主动性，提供更具互动性和参与感的学习环境。随着互联网信息服务和技术的逐渐普及，多媒体技术在学校中的广泛应用已成为下一代的常态。多媒体教育也具备着以下四个优点。

第一，多媒体教育可以通过图像、音频和视频等多种形式呈现知识，增加学习材料的多样性，帮助学生更好地理解 and 吸收知识。第二，多媒体教育可以通过生动的视觉和声音效果吸引学生的注意力，激发他们的学习兴趣，提高学习动力和积极性。第三，多媒体教育可以根据学生的不同需求和学习进度，

提供个性化的学习支持和资源,帮助学生在适合自己的节奏下进行学习。第四,多媒体教育可以培养学生获取和处理信息的能力,让他们更好地理解和应用所学知识^[6]。因此,多媒体教育与项目制学习相结合,通过增强技术工具的实际应用,使用不同媒体作为工具进行自主研究,是一种新型融合式课程。

2.1.1 文化内核课课程介绍

为了更好地开发多媒体教育与项目制学习的实际应用,广州A校在以融合课为基础,开发了以培养学生爱国主义及宣扬中华优秀传统文化为核心的综合性融合式课程——文化内核课。文化内核课基于项目制学习,通过多媒体工具,以学生为学习主体,并结合实践来实现学习目标。文化内核课程融入了中国历史、传统文化、政治、文学、地理等学科的知识及核心素养。每个学期针对不同的学科,完成对应项目,学生以实际和创新的形式展示他们的成果。

如下图1所示,文化内核课以项目制学习为基础,结合多媒体的融合,首先需要学生确立项目的目标后,进行独立性调研,并将调研结果进行展示。在成果示例部分,学生的成果将通过在线投票,并将投票数据进行收集分析后,将成果数字化,对学生进行客观性的评估。最终达到学生对自己所感兴趣的社会问题进行自我探究及深度研究后,取得可量化及可评估的实际成果。



图1 文化内核课基本框架

Figure 1 Framework of cultural core curriculum

2.1.2 文化内核课项目一及项目二介绍

本次研究中,主要针对课程中的项目一及项目二进行探讨。项目一:“穿越时空,对话英雄”以历史的角度让学生进行课题探索。学生需要“采访”一位中国历史上的著名人物。研究主人公的故事和思想,从主人公的角度分析现代社会问题。在整个过程中,学生基于六要素结构进行项目式学习。首先,学生通过该融合式课程作为学习途径确立明确的项目目标;然后发现一个与课程相关的社会问题并进行自主探究。其次,学生需将探索内容设计成展板的8个部分;展板完成后,学生通过成果展示及具象化的结果评估来反思自己的作品并思考改进措施。在与古代英雄的对话中,学生不仅可以获得一定深度的历史研究技能,还可以提升对中华文化的理解与认知。项目二:“合众连横,粉墨外交”则是以外交为主题,让学生进行历史舞台剧的演出。戏剧表演集文学、表演、音乐、舞蹈等多种艺术形式于一体。在准备历史剧的过程中,学生学习戏剧表演的知识,如剧本写作、团队建设、舞台展示、表演技巧等。此外,他们还通过戏剧学习,了解历史的发展和演变,培养了创造力、自信和团结合作的精神。同样,在项目二中,学生也通过多媒体的方式进行课程的学习,并最终大型全网直播的方式及线上投票的结合,来评估学生在项目二上的收获。

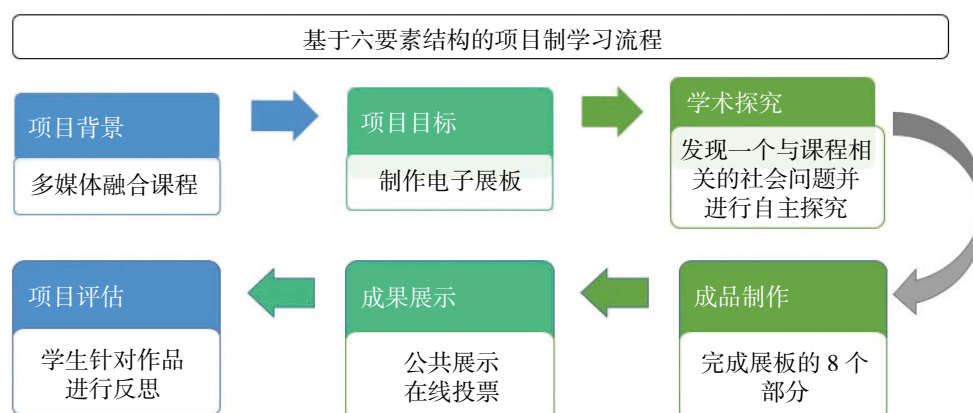


图 2 融合项目制学习流程

Figure 2 Integrate process of project-based learning

3 研究方法 with 结果

3.1 关于 3C 课程的实证研究

为了解课程实际教学现状，研究采取随机抽样的方法，从广州 A 校国际部高一 135 名学生中，抽取了 75 名学生参加了本次问卷调查，学生提交答卷 75 份，提交率为 100%。具体情况如下表 1。

表 1 基本信息描述

Table 1 Basinc information description

统计量	类别	所占百分比
性别	男	40%
	女	60%
求学方向	英美综合	25.33%
	美国方向	60.01%
	英国方向	14.67%
	不参与	56%
父母参与课程指导	参与	33.33%
	积极参与	10.67%
	丰富人文素养	61.33%
	认清中国在世界格局中的地位	33.33%
课程助力留学的具体体现 *	向世界介绍中国文化	44%
	借助多媒体技术认知并呈现中国文化	40%
	通过课程了解项目式学习	37.33%
	帮助拓展自身的专业兴趣	28%
	其他	12%

注：* 课程助力留学的具体体现的统计量中，学生在完成调查问卷时可以优选两项。

3.1.1 研究对象的整体情况

表 1 显示受访的学生中男生和女生比例分别为 40% 和 60%；绝大部分受访学生的留学方向倾向于美国，

仅 14.67% 的被调研者是以英国为留学地；在可以优选两项的前提下，被调研的学生认为此课程助力留学，且其功能价值是多样化的，主要归因是课程有利于他们丰富他们自身的人文素质（占 61.33%）以及向世界介绍中国文化（占 44%），也有近四成的学生认为课程学习所借助的媒体及其呈现方式，如多媒体技术和项目式学习方法能开拓他们的学习认知；对于父母参与本课程指导学生，仅有 10.67% 的学生得到父母积极参与指导，超半数的学生认为表示他们的课程学习并没有得到父母的参与和指导。因此，可以肯定地说，教师的全方位的内容指导和方法呈现，是学生学习此课程并有所收获的重要力量所在。

3.1.2 问卷设计与发放

研究工具主要参考了刘巍硕士论文《品牌民办中学教师专业发展的现状与对策》量表，并根据课程的实际情况进行修改。将设计好的问卷初稿进行预测，主要是选取少量的国际部的学生填写问卷，对其结果进行统计分析后，并做进一步的修订。

问卷设计是通过问卷星线上面向学生派发的，主要分成四部分：第一部分为被调研者的基本信息（第 1 ~ 4 题），第二部分针对项目一展开（第 7 ~ 11 题），第三部分主要围绕项目二展开（第 12 ~ 15 题），第四部分主要考查多媒体技术和项目制学习方式（第 5 ~ 6 题，16 ~ 21 题）；从题型上看，第 1 ~ 18 题为选择题，第 19 ~ 21 题为开放性题目。选择题采用五点记分法，用 1、2、3、4、5 分别表示“很不满意”“不满意”“一般”“基本满意”和“非常满意”。

3.2 研究结果与分析

3.2.1 课程使用多媒体技术、项目制学习的实际效果

由表 2 可知，对于课程中多媒体技术的运用，相对文本阅读和音频的使用，视频和图片从教师借助的多媒体技术元素中脱颖而出，分别以 73.33% 和 66.67% 高百分比赢得了学生的喜爱。同样地，“图片”（Mean=3.93）和“视频”（Mean=3.91）这两个元素，在学生自身借助多媒体技术的满意度上高居榜首；而“文本”阅读（Mean=3.33）和“音频”（Mean=3.48）的使用则明显落后。由此可得出两个结论：第一，同样为视觉感受，动态的视频画面要比静态的文字符号更受学生欢迎；第二，在教师指引越受欢迎的多媒体元素，学生就更倾向于使用它。纯文字符号的文本阅读也是学生了解中国文化、输出中国文化的重要途径，如何让学生更好地利用文本文字为课程发挥功能是个极为棘手的教育挑战。为具体了解课程的现有成果和可能的教学改革，针对高一学生的现状，研究人员对已实施的项目一和项目二进行分析。

表 2 多媒体技术运用和项目制学习的实际情况表

Table 2 Actual situation table of multimedia technology application and project-based learning

类别	维度	占比 / 均值
对教师在课程中使用多媒体技术的优先喜爱 *	文本	37.33%
	视频	73.33%
	音频	36%
	图像	66.67%
	教材	3.33
对自己在课程中运用多媒体的满意度	ppt	3.8
	视频	3.91
	音频	3.48
	图片	3.93

注：*表示学生在完成该项调查问卷时可以优选两项。

3.2.2 课程项目一的教学现状分析

文化内核课程不仅是知识的传承，更是饱含着教师培养学生浓厚的家国情怀和文化遗产的无限期许。它采用项目制学习方式，将文化、历史、地理、政治科目融合一起，以此提升课堂趣味性，让同学们饶有兴趣地去学习传统课堂的知识，旨在培养同学们的民族文化认知、增进民族文化自信，最终将每即将留学海外的学生都培养成为中华文化的真正传播者、中外友好交流的使者、反哺祖国发展的建设者。

“穿越时空，对话英雄”是3C课程的第一个项目。在项目一中，教师指导学生带着对现实的观察，与古代一位历史人物对话，把自己对现实的理解和困惑、对该历史人物的了解和认知，融入到学生与英雄的隔空对话中。以高一AL的丁亦天同学项目一《对话花木兰》的呈现为例，学生喜爱中国民歌《木兰诗》，同时发现现实社会常常有二胎妈妈无法承受压力选择轻生的现象，便选择对话《乐府民歌》中花木兰。该同学项目展板主要分成左右两块，在左上角是花木兰的扮演者刘亦菲的剧照；左边安排了花木兰的简单履历和二维码扫码观看视频，旁边展示《木兰诗》的名句“雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离，双兔傍地走，安能辨我是雄雌”。下面是三国两晋南北朝的时间轴；紧接着是“英雄之旅”，此部分由“英雄出世”“受到召唤”“认识盟友”“第一滴血”“荣获称号”“弃官回乡”“机制杀敌”等七部分组成。左边最下面安排“中外时代对比”栏目，即魏晋南北朝VS古罗马。展板右边分上下两块，上面是“古今之问——如何面对挫折”，作者以现代人的口吻追问木兰如何看待37岁二胎妈妈产后抑郁跳楼轻生的现象，以及女性如何承担家庭责任等问题开展的对答；右边最下面板块是“亮点评析——木兰从军对当时社会的影响”，最后为参考文献的展示。具体如下图3。



图3 项目一代表作品《对话花木兰》

Figure 3 Representative work “Dialogue with Mulan” of project 1

对于项目一中的英雄,研究者对被调研单位全部5个班级135名学生对英雄的选择进行统计,共有65位英雄入选。学生们选择的男性英雄(占92.31%)较多,女性英雄(占7.69%)很少,仅有武则天、花木兰、秋瑾、李清照和谢道韞被选入。这些英雄来自政治、经济、文化、军事、文学、医药、地理、天文、历史、建筑等诸多方面,其中最受学生欢迎的第一梯队(被选5~10次)是武则天、秦始皇、孔子、苏轼、诸葛亮、曹操;第二梯队的(被选2~4次)是老子、朱元璋、上官婉儿、关羽、项羽、成吉思汗、大禹、康熙、刘备、孟子、杨广、叶天士、张居正、曾国藩、刘邦、李世民、辛弃疾、郑和、曹雪芹、商鞅、李清照、李时珍;第三梯队(被选1次)的人数很多,有范仲淹、鲁班、花木兰、刘彻、苏秦、许邵、张仲景、李鸿章、刘恒、秋瑾、王安石、庄子、酆道元、韩信、李贽、苏武、文天祥、左宗棠、熊旅、姜子牙、苏元春、祖冲之、蔡元培、董仲舒、海瑞、华佗、于敏、李白、墨子、王阳明、谢道韞、荀子、岳飞、张衡、郑成功等。在教师的引导下,学生对心中的英雄按照项目一的要求展开学习并呈现了学习效果。具体情况详见下表3。

表3 学生对课程项目一的实际完成度和满意度情况

Table 3 Students' actual completion and satisfaction with course project 1

项目一的类别	学生对项目一各板块完成情况的满意度	学生对展板各板块教学内容的满意度
1. 人物生平简介	4.04	3.88
2. 人物历史时间轴	4.03	3.88
3. 英雄之旅	4.03	3.95
4. 中外人物对比	4.03	3.93
5. 古今之问	4.09	3.99
6. 历史拓展	4.05	3.97
7. 参考文献	4.09	3.92
8. 小视频制作	3.88	3.92

从表3来看,很明显地,学生对展板各板块教学内容的满意度(Mean=3.91~3.99)整体较好,但除了小视频制作,他们更对展板各板块的完成(Mean=4.03~4.09)更满意,可见对于项目一教师设定的任务,学生对自己执行力的满意度显著高于他们对项目一各板块教学内容的接受度,这提醒授课教师可以酌情减少课堂讲授,留多时间和空间给学生去亲身体验并完成学习任务的学习。从项目一各板块具体内容的均值对比来说,对于英雄的“古今之问”,无论在教学内容的满意度(Mean=3.99)还是在自身对此板块完成情况的满意度(Mean=4.09)上,均获得了最高的评分。由此可见,学生穿越时空,寻找英雄,试图从英雄的过往获得力量,尝试提问古代英雄,借此来解决当代问题,以此来缓解现实的焦虑和苦痛。其次是“历史拓展”板块,也就是对中国英雄所处同时代其他国度的英雄,从中国英雄到异域同时代的英雄展开横向对比,让学生内心不止于对仰视本国英雄,还可以从同时代英雄的对比中拓展对英雄丰富内涵的认知。相对而言,对于人物生平简介和时间轴两个部分,分别都在各自类别中均处于比较低的均值,这两部分只是人物信息和时间信息的简单梳理,没有难度提升,没有内容拓展,因此得不到较高的评价。

项目一学习成果主要有四种呈现方式,分别是制作电子展板、制作视频、线下展示和线上投票。对于项目一的最终展示形式,学生普遍更喜欢“线下展览”(Mean=3.88)而不是“线上投票”(Mean=3.73)。不仅如此,学生还认为项目一带给自己各方面能力的提升,其中展板制作带给他们创造能力(Mean=4.08)和展板制作技能(Mean=4.04)的提升均值最高;但“制作小视频”就不能受到欢迎。其他如对“项目的执行力”(Mean=3.96)和“对社会问题的探究力”(Mean=3.92)也是学生对项目一学习的重要因素;因此学生对项目一的整体学校效果评价的均值达到 3.80。

3.2.3 课程项目二的教学现状分析

课程项目二的名称为“合纵连横,粉墨外交”,主要讨论中国历史上一些典型的外交事件,并通过历史剧演绎的方式呈现自身对外交文化的认知。

项目二历史剧的教学内容主要包括中国外交历史的简述、历史外交事件的赏析如《烛之武退秦师》《虎门销烟》、剧本创作、古代外交礼仪以及舞台布景道具选择等五个方面,为更好地分析项目二,研究者将此五部分的具体数据统计见下图 4。

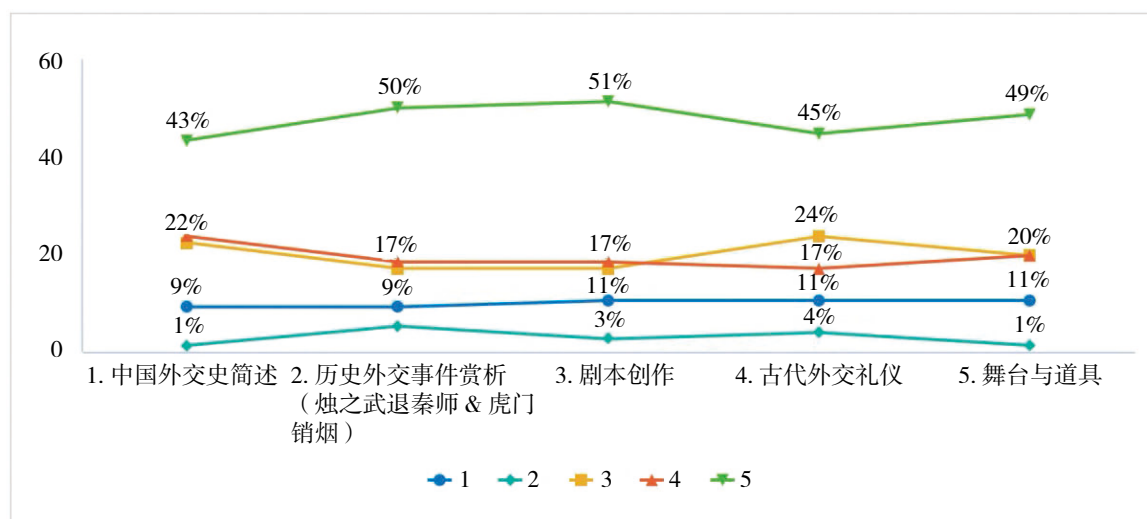


图 4 学生对项目二历史剧教学内容的满意度折线图

Figure 4 Students' satisfaction with the teaching content of history drama in course project 2

从上图 4 可知,整体而言,项目二的受欢迎程度明显低于项目一。学生普遍地对“剧本创作”(Mean=3.96)、“历史外交事件赏析”(Mean=3.93)、“舞台与道具”(Mean=3.93)感到满意;而对“古代外交礼仪”(Mean=3.8)的接受度明显偏低,可能归因于古代礼仪的繁文缛节多而创意不足。因此。对于尚未深入研究中国历史文化的学生来说,有创新意识和探究倾向的项目是非常关键的而且受学生欢迎的。

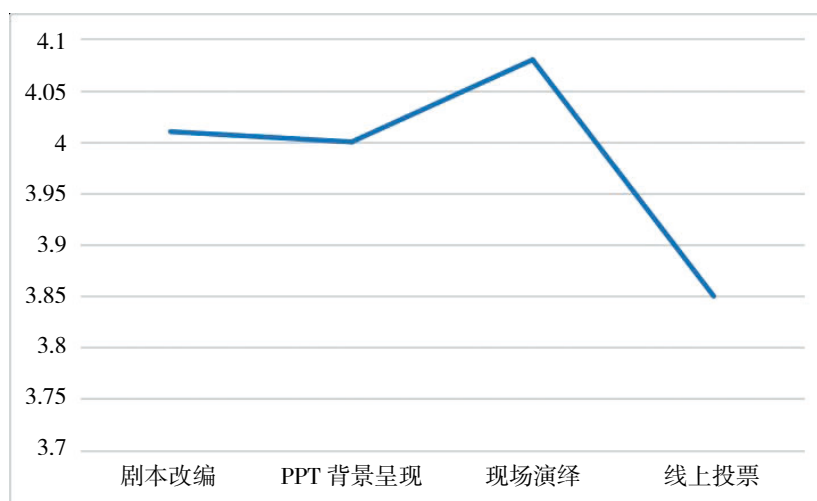


图5 学生对项目二成果展示满意度的折线图

Figure 5 Line chart of students' satisfaction with the presentation of project 2

项目二的成果表现主要有“剧本改编”“ppt 背景呈现”“现场演绎”和“线上投票”。学生对“现场演绎”（Mean=4.08）特别感兴趣，对“剧本改编”（Mean=4.01）和“ppt 背景呈现”（Mean=4.00）依旧保持高评；同样地，对于“线上投票”（Mean=3.85）仍不被看好。由此可见，无论项目一还是项目二，网络投票都是最不受欢迎的学习成果输出方式。教师在讲授完此课程后宜少用或者不用线上投票。

针对此门课程中，问卷特设计了项目一和项目二对学生能力提升的调研，将项目一和项目二中对项目的“执行能力”“创造能力”（如对展板的规划和设计能力）、“探究能力”（对社会问题的探究）三个板块进行比较。另外因为项目二涉及到历史剧本的演出，那么对于项目二，问卷设计增加学生因剧本改编、演出而产生的“合作能力”，以及角色演绎的“表现能力”，整体统计为下表4。

表4 项目一、项目二对学生能力提升对比表

Table 4 Comparison table of project 1 and project 2 on improving students' abilities

能力提升的类别	项目一能力提升的满意度	项目二能力提升的满意度
执行能力（项目的执行力）	3.96	4.03
创造能力（展板的设计能力）	4.08	3.87
探究能力（对社会问题的探究）	3.92	3.89
合作能力（分工合作等）*	—	4.03
表现能力（角色演绎等）*	—	3.92

注：*标注的“合作能力”和“表现能力”仅在项目二有提及，项目一的此两处为空缺。

对相同板块“执行能力”“创造能力”“探究能力”进行对比可知，整体而言，学生对项目一（Mean=3.99）的满意度略高于项目二（Mean=3.93），项目一中展板设计的“创造力”（Mean=4.08）提升明显偏高；项目二则因剧本的改编和演绎在“执行能力”和“合作能力”（Mean=4.03）明显高于对其他板块的满意度，

“探究能力”在项目一（Mean=3.92）的提升和项目二（Mean=3.89）均为低满意度，“创意能力”和“探索能力”在项目二中均显不足。

3.2.4 课程项目二的教学整体现状分析

课程以项目式学习（Mean=3.84）为执行任务，以多媒体教学（Mean=3.88）为教学方式，面对国际部学生展开文化的认知和指引。混合式的教学效果（Mean=3.76）获得学生一致好评，实属不易。这与教师在教学内容、教学媒体等诸多方面的高境界和大视角的精心准备。

4 讨论与教学建议

从课程整体情况来看，研究者可以从教学内容、教学媒体、教学方法、教学过程及其评价方式等诸多方面，展开以下结论。

从教学内容看，既要考虑学生能力的提升，也要考虑文化内容的载体，促使学生自觉阅读与中国文化有关的读物，提升学生对祖国文化的自信度以及传承力度。从教学媒体元素看，既要维持学生已有的对视频和图片的喜爱，同时也要激发学生对文本解读的兴趣；让学生既能借助媒体技术更新阅读方式，也要提升文献阅读的理解力和学术探究的深广度，才有利于他们日后在海外学习时的文献检索。从教学方法看，项目式学习被学生普遍接受，如能在多媒体教育的恰当辅助下，定能更好地调动学生学习的积极性、主动性和创造性。从教学评价的角度看，传统的线下展示仍是主流成果展示途径；对于高中学生而言，学习成果的评价要慎用“线上投票”。最后，从课程的整体教育功能和价值体现上来看，如何更好地体现文化课程的育人功能，仍有一定的讨论空间。

当前，中国人民正热火朝天地行进步于中国文化自信的旅途上，国家高层领导习近平同志多次在会议上强调“要以更大的力度、更实的措施加快建设社会主义文化强国，培育和践行社会主义核心价值观，推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展，让中华文明的影响力、凝聚力、感召力更加充分地展示出来”。我们希望有更多更好的融合式文化课程，籍以多媒体教育的力量助力文化强国的建设，让我们一代又一代的中国人在世界的文化激荡中站稳脚跟，书写自己的中国文化自信。

（致谢：本论文的研究成果主要来源于广州外国语学校从事文化内核课程开发与教授的老师，他们分别是钟一宁、王皓、杨理皓、郭上玮、应尚君、王娜和杨娜，感谢他们在项目一、项目二对学生提供精心辅导和成果输出，尤其感谢钟一宁老师编制、派发和收集问卷，提供论文文献综述部分；感谢AL5班丁亦天的数据处理和课例的呈现，感谢丁亦天将问卷星的数据处理成论文需要的最终数据，还提供本论文案例《花木兰》的分析；感谢广州新华学院中国语言文学系的刘巍老师，感谢她处理数据分析的重要板块和论文定稿等工作。）

参考文献

- [1] 新华社. 习近平：在文艺工作座谈会上的讲话 [N]. 北京周报, 2015-10-15.
- [2] 新华社. 习近平：坚持中国特色社会主义教育发展道路培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人 [N]. 新华网, 2018-09-10.
- [3] 新华网. 中共中央 国务院印发《粤港澳大湾区发展规划纲要》 [N]. 新华网, 2019-02-18.

- [4] 李胜建. 项目制学习: 学科素养下的语文课堂转型 [J]. 语文教学通讯, 2021 (17): 20-23.
- [5] DeFillippi R J. Introduction: Project-Based Learning, Reflective Practices and Learning [J]. Management Learning, 2001, 32 (1): 5-10.
- [6] Mayer R. Multimedia Learning (2nd ed.) [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

Exploring the Practice of Project-based Learning in Multimedia Education

—A Case Study of the Cultural Core Curriculum

Zhong Yining¹ Liu Wei² Ding Yitian¹

1. Guangzhou Foreign Language School, Guangzhou;

2. Guangzhou Xinhua University, Dongguan

Abstract: As project-based learning becomes increasingly suitable for the learning needs of contemporary high school students, coupled with the proficiency in multimedia education among teachers and students, exploring the practice of project-based learning in multimedia education has become particularly important. In current Chinese cultural education, the curriculum content is generally based on mainstream national textbooks, with teaching methods in a relatively subordinate position. The Cultural Core Curriculum offered by Guangzhou Foreign Language School's international program has gained widespread attention for its originality, curriculum completeness, project-based teaching, and diverse outcome presentations. This study employs a mixed-methods approach involving questionnaire surveys and oral interviews to comprehensively investigate and analyze this innovative cultural curriculum, with the aim of enhancing Chinese traditional cultural education, fostering a sense of national pride and cultural confidence among high school students. Furthermore, the research proposes strategies and suggestions from the perspectives of curriculum content, teaching media, teaching methods, teaching process, and assessment to create a new type of cultural curriculum that is more profound, conducive to students' cultural learning, creation, and dissemination.

Key words: Project-based learning; Multimedia education; Culture core curriculum, Culture confidence