

5G+VR 视域下高校主题班会开展的创新路径探析

Analysis on Innovation Paths of Themed Class Meetings in Universities from the Perspective of 5G + VR

吴微微 何妹

Weiwei Wu Mei He

江西信息应用职业技术学院 中国·江西 南昌 330043

Jiangxi Vocational & Technical College of Information Application, Nanchang, Jiangxi, 330043, China

摘要: 近年来, 中国 5G 网络及 VR 技术的发展速度和建设规模得到空前的发展和扩张, 前沿技术的融入为教育行业提供了关键的技术支撑。5G+VR 技术为高校思想政治教育开辟了一条创新路径, 主题班会是高校思想政治教育的主阵地, 二者融合有助于在班会开展过程中创设虚拟交互场景, 增强师生的体验感, 提升辅导员思政能力和思想政治教育实效, 调动学生主观能动性, 增强师生良性互动。

Abstract: In recent years, China's 5G network and VR technology development speed and construction scale has been unprecedented development and expansion, this foreword technology into the education industry provides the key technical support. 5G + VR technology has opened up an innovative path for the ideological and political education in colleges and universities, and the theme class meeting is the main position of the ideological and political education in colleges and universities, enhance the experience of teachers and students, improve the ideological and political ability of counselors and ideological and political education, mobilize students' subjective initiative, enhance the benign interaction between teachers and students.

关键词: 5G; VR; 高校; 主题班会; 创新路径

Keywords: 5G; VR; university; theme class meeting; innovation path

DOI: 10.12346/sde.v4i11.7977

1 引言

2021 年 9 月 26 日, 在世界互联网大会上发布的蓝皮书指出, 中国的 5G 网络建设速度和规模居全球第一位^[1]。5G 时代的到来, 极大地推动了 VR 业务的繁荣发展, 帮助其消除了 4G 时代存在的如眩晕、延迟等一系列固有限制和弊端。习总书记也曾强调: “要推动高校思想政治工作传统优势同信息技术深度融合, 增强时代感和吸引力。”^[2] 因此, 5G+VR 技术的融合也必将为高校网络思想政治教育开辟一条新的路径, 开启高校网络思想政治教育的新篇章。5G, 全称为第五代移动通信技术。与 4G 相比, 5G 最显著的特征主要体现为更高的速率(峰值速率 10~20Gb/s, 约为 4G 的 20 倍; 用户体验速率更高 100Mb/s, 约为 4G 的 100 倍)、时延更低(时延低至 1ms, 比 4G 降低了 5~10 倍)

及更大的连接(达百万连接/平方公里, 较 4G 提高了 10~100 倍)^[3]。这些特征足以证明, 5G 已成为未来社会主要的新型网络基础设施。VR, 全称为虚拟现实技术, 同时也被称为灵境技术, 实际上是一种新型的电脑三维仿真技术, 其功能重点是将真实社会环境与虚拟世界融合在一起, 让使用者从视觉、听觉、触觉甚至嗅觉等多方面达到身临其境的真实体验感^[4], 其主要特征包括多重感知性、沉浸性、构想性与交互性。5G+VR 技术的融合将最大程度促使 VR 行业的迅猛发展, 与 4G 时代相比, 5G 技术的加持能够实现 VR 多重设备的高速运转, 为 VR 提供强有力的技术和网络支持, 发挥 VR+ 教育的深刻价值。思想政治教育是大学生日常管理工作中的重要内容, 是大学生健康生活和成长成才的重要保障, 而主题班会因其主题突出、重点明确及贴近学生的生

【作者简介】吴微微(1989-), 女, 助教, 从事思政教育、人工智能研究。

活实际,学生是主题班会的主体,能够充分地帮助学生围绕日常学习生活展开全面讨论,真正解决学生面临的问题和困惑,全面认识社会,帮助他们树立正确的三观。一直以来,高校普遍对主题班会较为重视,但实际操作过程中,流于形式、“通知式”开展的情况较为普遍,造成学生参与度不高的现象。所以,充分认识到主题班会在高校思想政治教育中的作用和地位,不断利用新技术改进主题班会的开展模式、举办地点和交互方式,让学生人人都参与进来并有所收获,成为思想政治教育的重要方向。

2 当前高校主题班会开展中存在的问题

2.1 模式和素材陈旧,学生缺乏能动性

当前高校的主题班会以班级为单位,以班级学生为对象,以辅导员的讲解、学生参与为主要形式。从内容上看,主题班会的内容通常是传达通知、点名批评为目的,传达完毕意味着班会结束;从形式上看,主题班会开展过程中,往往由辅导员或个别班委为主导,其他有意愿的学生参与,无法真正调动起所有学生的主观能动性。主题班会的素材来源分为上级文件内容及网络,内容一般只求字面契合,图片和文字的堆砌是目前素材的主要形式,对于大学生来说,这种长达十几年的班会形式,让他们早已形成精神疲劳,导致在班会开始后不久便已无法集中精力,班会的效果也差强人意。

2.2 开展主题班会的场所固定,思政教育陷入思维定势

开展主题班会的地点固定,且多在学生平时上课的教室,由于教室内设施较为有限,缺少可拓展的场景,班会的开展形式必然受限。在这种场所环境下,学生的积极性和主动性很难被激发。教师无法利用有效的科技手段根据每个学生的具体情况,制订有针对性、符合学生个性的交流方案,让学生在班会中自主探索,围绕自己的所见、所感展开联想和提升。同时,空间的限制导致学生认为,只有开班会时才需要接受思政教育,离开了该场所即不需要思政教育,违背了“全方位”育人的宗旨。

2.3 缺少针对主题班会开展效果的评价机制

传统的主题班会注重班会开展过程,忽略了主题班会效果的检测,缺少相应的评价机制针对主题班会开展过程和学生习得进行分析。从主题班会组织者层面分析,组织者以完成主题班会组织为导向,力求完成与否,开展过程缺少督导、同行及学生评价机制,在这一背景下,班会的准备和组织效果无法达到最优;从学生层面分析,学生以是否参加班会为目标,对于自身在班会中是否得到提升却漠不关心,缺少复盘和学生之间的互评机制介入,使得主题班会的开展效果大打折扣。

2.4 无法有效提升辅导员工作能力

辅导员作为大学生生活中的知心朋友和成长成才道路上的引路人,要有坚定的政治立场、鲜明的责任意识、渊博的

学科知识和良好的媒介素养。传统的主题班会,对辅导员的各项能力要求不高,从会前准备、会中组织和会后整理都无法有效提升辅导员的工作能力,更多的是为了开而开,长此以往并不利于辅导员的长远职业发展。

3 主题班会开展的创新路径研究

3.1 红色 VR 素材融入主题班会

红色 VR 就是综合利用现代教育信息技术,运用信息化、人工智能、人机交互等科技手段,根据真实的红色教育资源生成的具有视觉、听觉、触觉等多重体验的片段、情境。高校的主题班会一般是在教室和校园内展开,形式单一、资源有限,缺乏互动,红色 VR 素材的引入是对主题班会内容的教育实践的突破与创新,实现良好的交互体验性、情境感受性。通过“长征之路、毛泽东故居、南湖红船、遵义会议会址”等历史场景,并按主题班会的时间进行分配,确保每班的主题班会都引入红色 VR 教学资源,大幅度地提升红色 VR 素材的操作性和覆盖面。在班会中,组织者通过展示形象生动的英雄人物和历史故事,让学生学到理论知识的同时受到人物故事的感染,将英雄精神内化于心、外化于行。将红色 VR 素材应用于主题班会的思想政治教育中是实现知行合一的重要途径,红色 VR 素材使用体验符合当代大学生的兴趣点,模式类似游戏闯关,能够极大地激发学生的学习兴趣,真正实现寓教于乐。红色 VR 素材与主题班会思想政治教育相结合,使主题班会的开展“活起来”,在片段式学习盛行的时代大背景下,更有利于学生接受和转化,增强主题班会中思想政治教育的有效性。

思想政治教育内容丰富、覆盖面大,红色 VR 素材的选择需要依据不同的班会主题而设定。例如,通过“雷锋 VR 人物事迹”能够让学生更真实地了解有意义的人生,帮助其树立正确的人生方向,以榜样的力量促进自己的成长。对班会主题进行梳理、总结,围绕班会流程进行设计,结合实践主题,选择贴切的红色 VR 素材,根据学生的反馈选择不同的思政内容,对学生的吸收转化具有重大意义。

3.2 5G+VR 虚拟班会场域增强学生体验感

数字经济促进了智能媒体的迅猛发展。2021 年中国人平均每天在移动终端上的使用时间超过 4 个小时,智能媒体重塑着当代大学生的学习习惯。在这一维度上,中国庞大而丰富的数字经济潜力不仅能成为思政教育信息化发展的动力,更能为 VR 技术的发展提供充足的养分,为思想政治教育的创新发展注入丰富营养。要将智慧校园、智慧课堂与思想政治教育有机结合。5G+VR 技术与现有的思想政治教育平台相比,创设 5G+VR 虚拟班会场域打破了空间限制,不必将学生固定在同一教室进行集中班会讨论,让同学们可以随时随地接受思想政治教育。5G+VR 技术,符合当前发展潮流,学生关注度高,乐意参与进来,室内室外,实验室都可以成为开展班会的场所,场所的变化可以带来新的感官体

验,让学生体验感增强,印象深刻。虚拟班会场域不用花费大量人力、财力到博物馆、先烈故居、历史遗址现场就能参观学习,既节省了成本,教师也不用担心如何保障学生外出的安全问题。利用5G+VR技术创设出的虚拟实践场域可控性更强,具有可复制性强、安全系数高的优势。

3.3 监测评价机制提升主题班会实效

完善的评价反馈机制是教育教学的重要保障,主题班会开展效果的界定同样需要配套的监测评价机制,才能促使主题班会的展开不流于形式。完善的主题班会评价机制包括两部分:评学和评主题。评学是指通过多项指标形成对学生的评价,主要包括教师对学生VR主题班会中表现的评价、学生上交实践报告的评以及学生之间的互评,评学成绩=表现评价×40%+实践报告×40%+学生互评×20%。评学成绩应计入学生的综合测评成绩,关系到学生本年度的评优评先,由此激发学生对主题班会的参与积极性。评主题是指通过督导、同行及学生多维度对班会的主题进行评价,主题得分=督导评教成绩×40%+同行评教×30%+学生评教×30%。对主题的评价有助于为今后班会的开展提供参考和素材。评价体系除了涉及以上两部分以外,还包括对VR场域实验室建设、领导和组织等进行全方位评价,以促进VR场域更好地投入主题班会的开展中。

3.4 提升教师的思政能力和信息素养

教师的思政能力和信息技术处理能力是实现5G+VR班会开展的必要条件,主题班会是学生除日常思想政治理论课以外最重要的思政主阵地。所以,作为主题班会的组织者,教师应具备突出的政治理论素养,同时要求教师应善于学习新技术,使用新技术用于日常的教学管理工作中。在开展主题班会之前,教师应先了解VR创设的情境在何时加入班会主题中更为合适,同时应对VR设备的使用和日常维护有所

了解。在班会开展的进程中,能够利用VR资源结合自身的思政能力,对学生的三观进行有益启发。教师不仅要掌握扎实的理论知识,同时要能够利用现代教育信息技术开展虚拟实践教学的能力,只有不断深化思政能力、提升新技术的使用水平,才能与时俱进,实现自身与学生的双向进步。

4 结语

无论5G+VR技术具有多大的优势,但归根结底它是一种辅助手段,教师的首要职责还是对学生开展思想政治教育,通过切实的沟通交流,提升学生的道德品质和政治素养。要坚持“思政内容为主体,技术为载体”的原则,技术永远为内容服务。5G+VR技术在高效主题班会思想政治教育中的应用程度与效果好坏完全取决于教师的运用能力,因此教师必须协调好二者的关系,深入了解5G+VR技术在思想政治教育领域的优劣,努力做到扬长避短,将其优势最大化,达到主题班会思想政治教育的最优成效。

参考文献

- [1] 徐晶卉.聚焦乌镇:中国5G网络建设速度和规模居全球首位![EB/OL].(2021-09-26)[2021-12-01].<http://wenhui.whb.cn/third/baidu/202109/261425828.html>.
- [2] 吴晶,胡浩.习近平在全国高校思想政治工作会议上强调把思想政治工作贯穿教育教学全过程开创我国高等教育事业发展新局面[J].中国高等教育,2016(24):5-7.
- [3] 王玲.基于5G网络VR技术在智慧党建中的创新应用[J].通信与信息技术,2019(4):70-74.
- [4] 张敏婧.高校思政教育VR(虚拟现实)应用研究[D].南昌:江西财经大学,2021.
- [5] 卢博.VR虚拟现实[M].北京:人民邮电出版社,2016.