

# 基于互联网平台艺术生英语课程学习软件APP开发与教学

罗圣砚

(广州理工学院 广东 广州 510000)

**[摘要]**本文主要针对高校艺术生英语课程学习的特点和实际情况,简要阐述了基于互联网平台的英语学习软件的开发过程,并结合学习软件来辅助高校艺术生英语教学的措施和效果。

**[关键词]**艺术生; 英语教学; 学习软件开发

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.06.474

科技的发展和教育的不断改革使得我国教育也飞速加入了信息化进程。而多媒体软硬件的发展正是教育信息化的核心资源和前提,它带动着整个教育行业的发展和转变,且多媒体的种类和功能在不断的丰富完善,与教育的契合度也越来越高。

随着经济全球化和全球一体化的不断推进,作为全球使用最广泛语言的英语对于我国青少年来说越来越重要,国内教育也越来越重视英语学科。英语作为一门语言学科,主要需要学习单词、语法、并且学会听、说、读、写等技能,这些学习内容通常都需要反复练习和一些学习工具辅助,因此英语学习软件在英语学习中占据着比较重要的地位。但目前而言,市面上大部分的英语学习软件局限于词汇记忆、句子翻译、听力训练等内容,且大部分是幼儿和中学英语。而专门用于高校英语教学的软件则少之又少,换句话说,英语学习软件还未与英语课堂教学达到较好的融合。因此,本文旨在研究适用于高校英语课堂教学的学习软件,并将之用于艺术专业学生。

## 一、艺术专业学生特点

艺术专业学生往往非常具有想象力和创造力,思维开阔活跃,模范能力和创新能力都比较强,性格外向,善于沟通,有很鲜明的自我意识。这样的学生往往非常有主见,对自己喜欢的事情和专业有极大的热情,能够积极主动地专注学习,但是对于不喜欢的学科,比如英语,则比较排斥,不愿意花费时间精力,更不会主动学习。

## 二、软件系统的需求分析

### 2.1 学生的行为需求

基于互联网平台的英语学习软件,需要符合使用者的思维习惯和行为模式,特别是对于艺术生而言,一个贴近他们的思维习惯同时不失个性的学习软件才会引起他们的兴趣,激发他们的使用和学习热情。同时,还应该满足教学目的的要求和实践要求,使之能够和课堂教学完美融合并互相促进,真正帮助到高校艺术生的英语学习。

### 2.2 系统的性能需求

开发软件的目的是为了帮助艺术生学习英语,提高课堂教学的质量和效率,为了满足这个目的,这款英语学习app应该具备以下这些基本性能:

#### 2.2.1 操作简单,互动友好

既然是课堂教学和学生学习英语的辅助工具,那么就应该操作简单,容易上手,并且逻辑性清楚明白。这样,学生

和老师就可以在极短的时间内适应这个软件,并将之运用于英语学习中。同时,这个软件必须具有非常友好的互动性,能够对学生形成及时响应,比如不仅能够学习英语本身,还能在上面做题、和老师交流、同学间互相讨论等等。最好能够培养学生独立学习和思考的习惯,不再依赖老师和朋友。

#### 2.2.2 具有良好的可扩展性和兼容性

英语作为一门语言学科,相比起其他学科而言没有那么强的逻辑性和迭代性,但英语本身也处在一直发展的状态中。因此,这个软件必须具有良好的可扩展性,可以增减软件内的具体内容,包括英语资源、学习模块、老师专设模块等等,更加具有实用性。另一方面,软件的兼容性也必须考虑,目前学生的使用的手机和电脑等花样百出,各不相同,因此软件需要有较好的兼容性,确保每个学生都能参与到软件辅助英语教学的活动中来,并且能够进行系统升级。

#### 2.2.3 内容丰富、功能齐全

如上文所说,如今的英语教学软件大部分局限于对学生一项技能的帮助,且并不适合高校英语教学。因此,本次研究设计的软件应该具有更加全面的功能,包括听说读写等各方面技能,实现对学生英语学习的整体性帮助和提高,并且能够配合高校老师的教学,打破英语教学的传统模式,完成课堂教学与互联网虚拟教学软件的融合,进而提高高校英语教学质量。

## 三、课程教学软件的开发

### 3.1 开发工具的选择

当前,教学软件的编辑合成工作主要有两种方法:一种是采用多媒体创作工具,这些工具预先综合了许多多媒体创作功能,将编程过程极大地简单化,软件开发者只需经过短时期学习,就可以得心应手地根据教学软件设计脚本创造性地编辑、组合各种数据,从而形成教学软件。另一种是使用编程语言进行编程,使用程序来组装成一个教学软件。这种方式开发出的教学软件更加灵活实用,功能更加强大,也更加稳定和可靠,但这种开发方式有一定的门槛,需要专业技术人员进行操作。

在选择开发工具时,应遵循高效原则、易用原则和开放原则。考虑开发软件是否具备学习软件开发所需要的开发环境和功能,并且选择自己易上手、能够驾驭的开发软件。同时,因为高校的英语教学内容较为专业和复杂,教学素材种

种类繁多，而软件使用人数也非常多，因此开发工具必须能够支持多种格式的数据和输入设备，保证尽可能多地素材能够被集成和使用。因此本课程教学软件开发过程中主要采用多媒体创作工具。从创作作品的方式来看，一般将多媒体创作工具分为三类：页面类型、功能类型、时序类型。结合高校英语教学的特点，本次软件开发将主要使用功能类型的软件 Authorware 和时序类型的软件 Flash。

具体来讲，本课程教学软件选择 Authorware 作为主要的开发工具，主要考虑到它具有以下的优点：

第一，Authorware 拥有可视化的开发环境，开发者在软件设计的过程中能够随时看到软件效果。这使得开发变得更加简单也能更加实用。

第二，丰富的人机交互方式。人机交互功能是课程教学软件开发中不可缺少的重要功能，改功能的质量会直接影响英语教学的质量。而 Authorware 向开发者提供了多种多样的响应交互方式，比如按钮、文本、下拉菜单、条件、热区等，能够满足英语教学软件额多种不同需求，非常方便和实用。

第三，高效集成，兼容性强。Authorware 为课程教学软件开发提供了集成环境。能够轻松将开发者上传的各种格式的资源素材融入软件应用系统中，以便直接将之运用于教学中。另外，Authorware 还有强大的保存机制，能够为开发出的软件提供三种保存方式，在外部、内部和库文件中都能够保存资源素材，这样不仅方便使用者调取资源，还在一定程度上有效节约了软件内存，提高了软件运行速度。

选择 Flash 作为动画素材制作软件，主要考虑到它具有以下优势：

第一，速度快。速度问题一直是多媒体素材处理，特别是动画处理的瓶颈，而 Flash 将矢量图形作为默认图形格式，比较好的解决了这个问题。

第二，良好的兼容性。大多数的多媒体创作工具，包括 Authorware 都可以兼容它。这样，我们利用它制作的动画素材可以在 Authorware 中直接导入利用。

第三，良好的交互性。Flash 本身具有很强的交互性，将利用 Flash 制作完成的动画导入到 Authorware 中，将进一步增强多媒体课程教学软件的交互能力。

### 3.2 具体实现

具体实现阶段是设计成果产品化的阶段，是将收集或制作的素材进行编辑与组织的阶段。首先，启动 Authorware 应用程序，进入开发平台，可以看到空白的主流程线。执行菜单命令“Insert”-“Media”-“Flash Movie”，添加第一个图标，用于链接片头 Flash 动画。然后添加等待图标 wait，用于设置片头动画播放时，响应鼠标事件，或片头动画播放完时，自动转入主界面。在 Authorware 中，就是这样，通过依次添加图标，实现程序设计，制作中的主流程图，如图1。

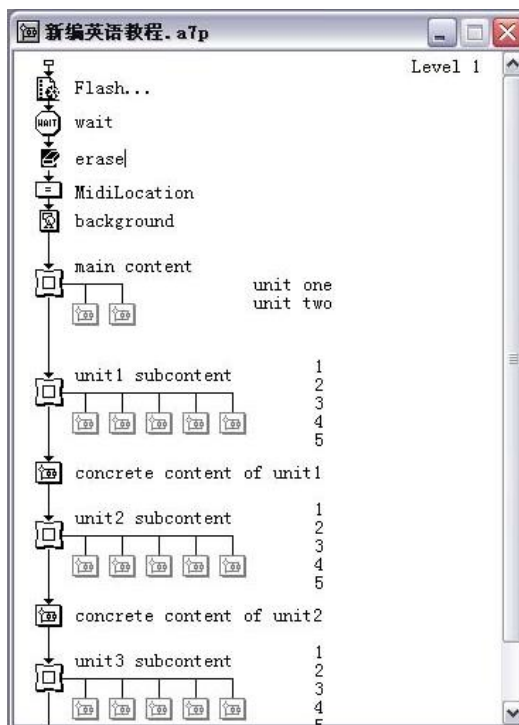


图1 主流程示意图

erase 擦除图标用于片头动画的擦除，接下来添加计算图标 Midi Location，双击该计算图标，向其中输入：

Midi Location: =File Location~" \\sound source\\ bgsound\98.mid"

Loop Midi (Midi Location)

用于实现背景音乐的链接。在计算图标之后，向主流程线上添加 background 作为主界面。然后添加框架图标 main content，主要用于主界面的实现。双击打开 main content 框架图标，流程线如图2。显示图标 background 用于显示主界面，交互图标 button 用于设置主界面上的按钮响应，包括分别链接到15个单元的按钮、声音控制按钮、退出按钮。

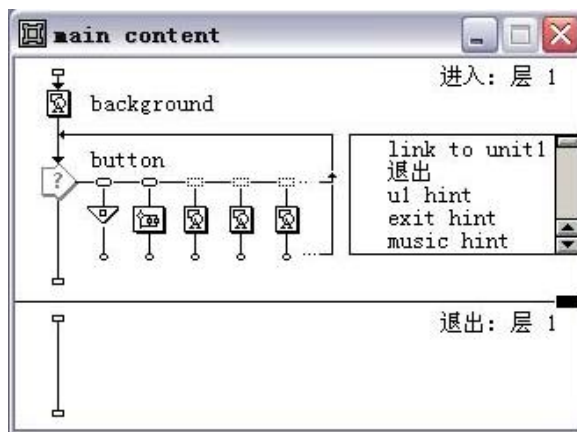


图2 main content 流程线

当鼠标滑过主界面上的各个按钮，会出现相应的提示，点击进入 Unit1，可以进入二级界面。Unit1 subcontent 框架图标和 concrete content of unit1 组图标共同实现 unit1

单元模块的结构和功能。双击打开Unit1 subcontent框架图标和concrete content of unit1组图标。由于各单元模块的结构和功能基本相同,所以笔者直接通过复制粘贴Unit1 subcontent框架图标和concrete content of unit1组图标,实现后续单元模块的结构和功能,在此基础上,只需修改各图标的名称和图标内的学习内容。

我们可以看到,在concrete content of Unit1,即单元模块内,按照前文的设计,分为5个模块:Warm-up Exercises模块、Detailed Analysis模块、Interactive Activities模块、Exercises模块、Summary of This Unit模块。各主要模块功能的实现很大程度上决定了课程教学软件的开发质量。

双击打开组图标Warm-up Exercises。按照设计思路,授课教师或学习者进入本模块后,首先阅读方法指导,然后通过按钮选择进入Pre-reading Questions或Vocabulary子模块,其中,Vocabulary子模块又划分为一级词汇和二级词汇。效果图如下:

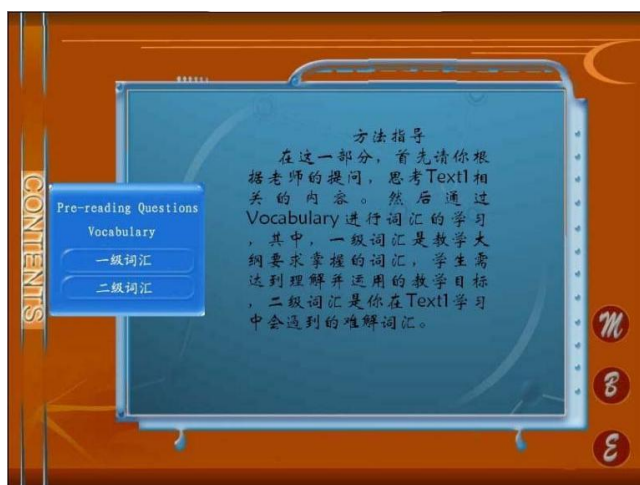


图3 Warm-up Exercises效果图

其他四个模块的操作也是大同小异,各单元模块制作完成以后,就是课程教学软件结束部分的处理,包括确认退出、显示与软件有关的信息以及程序正常退出。在程序设计完成以后,进行程序调试。在调试过程中,会发现一些问题,比如交互不响应、链接出错等,对这些问题进行一一地修正。确认无误后,将文件打包为可执行程序,需要注意的是,发布设置时,除了经打包的程序外,还要随程序一同发布程序运行所需的而又没有随程序一同打包的所有文件,并设置这些文件的搜索路径。最后,将发布的这些文件刻录在光盘上,并交付使用。

#### 四、英语软件的教学应用

开发课程教学软件的最终目的是应用于教学实践,促进课程教学。设计开发出来的课程教学软件实例有没有解决实际的课程教学问题,实现预期的目标,需要在实践应用中得以说明。本次研究采用了对比研究的方式,选择两个英语水

平差不多的艺术班,分别作为1班和2班,在1班使用英语教学软件来辅助教学,而2班依旧采用传统方式进行英语教学,一段时间后对两个班的英语阶段性水平进行测试和比较。以此来分析英语教学软件的作用和效果。

1班老师在上英语课时使用英语软件引入教学内容,从一开始就抓住学生注意力,引发他们的思考。之后,将教学内容和软件相结合,使用英语软件作为课堂内容的补充,为学生扩展课外知识,使课堂更加富有层次。课堂结束之前,老师还引导学生们使用软件来记忆单词并进行课堂内容复习,软件中有根据艾宾浩斯遗忘曲线设计的单词背诵步骤和可供学生挑选的多种英语学习方式,能够帮助学生快速掌握相关知识并且牢记于心。另一方面,英语软件还可以用来创设情景、练习习题、自由表达、梳理重难点等等,全面帮助学生学习英语。

对于艺术生而言,传统的英语教学显得非常严肃枯燥,沉闷无聊,没有色彩与节奏,无法激发学生的学习兴趣。而使用教学软件辅助教学则让英语课堂变得轻松活跃,更加富有变化和节奏,使学生体会到了英语的魅力,愿意学习英语。

通过测试结果分析,课程教学软件辅助教学方式下的教学效果明显优于传统教学方式下的教学效果,学生总体取得了更好的学习成效,对要求的知识和技能掌握得更好。学生表现出更多的学习热情,有更多的机会去主动参与和体验英语学习,把传统教学方式下忙着记笔记的精力更多地放到语言学习、参与教学活动上来,课后也可以借助课程教学软件展开全面的或重点的复习与扩展阅读等。

#### 五、结语

综上所述,用于高校艺术生的英语课程教学软件的开发和应用有效地克服了传统课程教学中存在的一些不足,有助于发挥老师的主导作用和调动学生的学习积极性,使得高校艺术生不再游离于文化课尤其是英语课之外,提高了英语教学效率,从而在一定程度上解决了实际教学问题。

#### 参考文献

- [1]李可夫.基于TELL ME MORE英语学习软件的大学英语听说课程教学效果评价研究[J].太原城市职业技术学院学报,2014(3):110-114.
- [2]诸葛铭杰.英语学习软件系统应用与英语课程整合研究[J].科技信息,2011(34):29.
- [3]王静,崔昊.基于多媒体技术的英语自主学习软件设计[J].新一代信息技术,2019,2(19):36-42.
- [4]王晓茹.一种英语听说自主学习软件的总体架构设计[J].微型电脑应用,2018,34(10):50-52.
- [5]龚婷.高校艺术生英语学习的现状分析及应对策略[J].教育现代化,2017,4(16):97-98.

作者简介:罗圣砚,1993年9月出生,女,汉族,籍贯:广西陆川,硕士研究生,就职院校:广州理工学院,助教,研究方向:教育学。