教育教学与研究 2026年第5期
ISSN: 3135-5609

融媒体背景下高校文化遗产课程改革路径研究

李暐
闽江大学人文学院，福州，中国

【摘要】伴随国家文化数字化战略落地推进，文化遗产保护传播迈入融媒体发展新阶段，高校文化遗产课程既要做好遗产知识阐释传授，也肩负文博复合型创新人才培育的现实使命。面对传统课程普遍存在理论讲授和实践创作相互割裂、数字媒介工具流于表面应用、考核评价模式单一固化、学生文化遗产数字化转化与创新能力偏弱等现实问题，本文结合 OBE 成果导向教育理念与 PBL 项目式学习模式，搭建一套融媒体与 AIGC 技术协同赋能的四层协同教学模型，整套模型包含目标层、赋能层、实施层、评价层，形成完整教学闭环。研究采用准实验对照结合三角验证的研究方法，选取文物与博物馆学本科学生作为研究对象，运用李克特 5 点量表开展前后测，借助独立样本 t 检验开展量化分析，辅以半结构化访谈获取质性资料。实证结果表明，这套教学模型可以有效提升学生文化遗产认知水平、数字媒介实操能力、创新创作实践水平以及文博媒介伦理意识，四项能力维度检验结果均达到 $P<0.001$。结合实验数据与访谈反馈，本文从更新课程内容、打造虚实融合教学场域、搭建阶梯式项目实践体系、完善多元协同考核、打造双师复合型师资队伍五个方向提出课程改革实操方案，希望能够为新文科建设背景下同类型高校文化遗产课程改革提供可参考的实践范本。

【关键词】融媒体；文化遗产课程；OBE-PBL；AIGC；课程改革；准实验研究
【基金项目】福建省教育科学“十四五”规划 2021 年度课题“融媒体时代高校文化遗产课程改革模式探索”（FJJKBK21-061）

1.引言

在国家文化数字化战略以及“让文物活起来”相关工作持续推进的大背景之下，文化遗产的展示手段、传播渠道与创造性转化路径正在发生深刻变化[1]。对于高校文博相关专业而言，文化遗产课程不能继续局限于课堂内部讲授文物史料、遗产保护相关理论，还需要着重锻炼学生解读文化遗产、开发文创产品、开展数字策展、产出融媒体科普内容等跨学科实践本领[2]。

梳理国内现有研究成果能够发现，学界已经围绕文博数字化资源建设、博物馆新媒体传播实践、AIGC 技术在文博领域的应用开展大量探讨[3]。但不少课程改革类文章多立足于教学经验总结，缺少完整可落地执行的教学框架，实证层面的数据支撑也较为匮乏[4]。结合本人课程教学实践观察，当前课程教学存在几处突出痛点：部分课程实践产出、课程作业和课程核心主题契合度偏低；数字技术更多充当课堂演示点缀，没有深度融入教学各个环节；实践教学大多只是组织学生参观博物馆，缺少完整连贯的项目化训练载体；课程考核过分看重期末试卷、课程论文，对实践过程、创作成果的评价权重不足[5]。

立足以上研究缺口，本文主要完成三方面工作：第一，构建融媒体-AIGC 赋能的 OBE-PBL 四层协同教学模型，梳理四层架构彼此之间的内在逻辑关系；第二，设计准实验对照组，把量化量表调研和师生访谈的质性材料结合起来做三角验证，检验这套教学模型实际教学成效；第三，针对教学现实痛点给出可落地的改革举措，为新文科范畴下同类型课程改革提供实践参考。

2.理论基础与核心概念界定

2.1 核心概念界定

融媒体，本文所指的是短视频、新媒体传播平台、虚拟数字展厅、数字绘本、文创 IP 等多种媒介形态的综合运用[2]。其核心价值在于打通线下田野实地调研和线上数字化内容创作两类场景，推动文化遗产资源实现多形式生产、多渠道对外传播，最终实现媒介资源互通、内容一体化生产输出。

高校文化遗产课程，主要包含文物与博物馆学、非物质文化遗产相关课程，课程既要完成遗产理论知识传授，也要设置数字化实践训练环节。课程培养重点包含三个层面：帮助学生建立对文化遗产的历史理解，提升文化遗产阐释能力，并且在理解阐释的基础

之上完成文化遗产的创造性转化。

OBE-PBL为本研究教学改革依托的组合教学范式。OBE 成果导向教育，核心思路是以学生最终能力达成情况反向倒推教学目标设计；PBL 项目式学习，依靠真实的项目任务驱动学生开展探究式学习[6]。将二者结合，就形成“确立能力目标—布置项目任务—开展实践落地—实施多元评价”的完整教学闭环，闭环贯穿本课程全部教学设计环节。

AIGC 文博赋能，是把生成式人工智能视作辅助创作工具，服务文物纹样草图绘制、绘本分镜构思、虚拟展厅效果图初稿生成等工作[7]。需要着重说明，AI 工具只承担初稿生成工作，文物史料考证研判、文化价值解读、史实勘校纠错工作，必须依靠教师和学生人工完成，以此守住历史真实性、版权伦理两条底线。

2.2 支撑理论

建构主义学习理论提出，学习不是学生被动接收教师灌输知识，而是学生依托真实项目任务、融媒体创作实践，自主生成对文化遗产知识的理解，这为项目化教学开展提供学理依据[8]。

技术赋能教育理论厘清了技术和人才培养二者的关系：融媒体、AIGC 都只是服务育人目标的工具，技术使用必须服从专业人才培养定位，不能一味追求技术形式花哨，忽略文博专业本身的学科内核，陷入形式主义误区[9]。

情境认知理论倡导跳出传统教室课堂，把教学场景延伸至博物馆实地走访、非遗田野调查、线上数字创作等真实情境，让学生在完成真实任务的过程当中习得专业本领，为本研究实践教学设计提供理论支撑[10]。

协同创新理论强调多方主体协同合作，高校任课教师、文博行业从业者、非遗传承人和学生共同组建育人共同体，各方发挥自身资源优势互补，放大课程育人实际效果[11]。

3.融媒体-AIGC 赋能四层协同教学模型构建

结合前述理论、核心概念，同时兼顾文博学科本身特征，本文搭建四层协同教学模型[12]。模型四个层级并不是相互割裂独立存在，依靠迭代反馈机制形成闭环运行体系。

3.1 目标层：OBE 导向核心能力目标

目标层为全部教学活动设置可观测、可以衡量的学生能力发展方向，一共包含四项核心能力。

文化认知能力：学生能够掌握文化遗产背后的历史背景、器物纹饰形制特点以及内在文化价值，开展研究、创作全过程坚守历史事实；

技术应用能力：能够熟练操作融媒体相关工具，合理借助AIGC开展辅助创作，使用虚拟展厅平台完成文化遗产数字化作品产出；

创新实践能力：可以独立完成文创策划方案、文物主题绘本、线上虚拟展厅、融媒体科普内容等各类项目成果；

伦理素养能力：熟悉文博领域创作版权相关规则，分清AIGC工具的使用边界，规避史实篡改、知识产权侵权等各类风险。

3.2 赋能层：融媒体与 AIGC 技术支撑模块

赋能层设置四项功能子模块，为学生项目实践提供资源储备与技术保障。

资源整合子模块：归集地方文物数据库资源、博物馆公开数字资料、非遗田野影像档案，为项目创作储备原始素材；

创意生成子模块：借助 AIGC 完成文物纹样草图、绘本分镜、虚拟展厅效果图等初稿产出，减少基础绘图的重复劳动；

过程优化子模块：打磨融媒体内容脚本，迭代优化项目方案，整理田野调研一手资料并且完成史实勘校；

展示传播子模块：完成 360°全景虚拟展厅、科普短视频、展览海报、数字绘本的排版与对外输出工作。

3.3 实施层：五阶段 PBL 项目驱动教学流程

实施层划分五个教学阶段，将文化遗产理论知识融入项目实践全部流程。

项目启动阶段：师生共同筛选本土文化遗产选题，走进博物馆、开展田野实地调研，收集文物一手资料，明确项目最终产出标准。

方案构思阶段：从选定的文化遗产当中提取文化符号、器物纹饰，敲定项目方向，常见方向有文创 IP 开发、文物主题绘本、虚拟数字展厅、融媒体科普系列内容。

创作迭代阶段：利用 AIGC 产出项目初稿，学生对照考古报告、馆藏实物资料排查、修正初稿当中的史实错误；教师联合文博行业专家开展中期评审，推动项目方案持续修改完善。

成果呈现阶段：输出完整项目作品，组织课堂成果汇报，搭建小型线上专题展览展示学生创作成果。

反思迭代阶段：学生提交标准化项目档案，档案包含田野调研笔记、多版修改草稿、史实勘校记录以及个人创作反思报告，复盘

项目当中存在的优势与不足。

3.4 评价层：多方协同加权评价体系

评价层摒弃单一试卷考核模式，建立四方主体参与的加权评价框架。

授课教师权重占 25%，重点评判内容史实准确度、项目方案完整程度；

博物馆、非遗行业专家权重占 30%，评判文化遗产阐释合理性，评估成果现实落地可行性；

学生互评权重占 15%，重点考察小组团队协作情况、个人任务完成质量；

项目过程档案评价权重占 30%，评估田野调研材料、迭代草稿、勘校记录、反思文档完整度与质量。

同时设置四项硬性评价观测指标：史实真实性、AIGC 使用标注、版权伦理规范、项目成果与课程主题匹配程度，借助评价制度改善实践成果和课程主题脱节的现实问题。

4.研究与结果分析

4.1 研究假设

H1：使用融媒体-AIGC 赋能 OBE-PBL 模型开展教学的实验组，学生综合能力明显优于采用传统教学模式的对照组。

H2：该教学模型能够有效提升学生文化认知、技术应用、创新实践、伦理素养四方面能力。

4.2 实验设计

本研究采用前后测对照组准实验设计，选取某高校文物与博物馆学专业两个平行本科班级作为研究对象。

实验组共计 42 人，执行本文构建的四层协同教学模型；

对照组共计 40 人，沿用传统教学模式，以课堂理论讲授加上常规博物馆参观作为主要教学形式。

实验周期为 12 个教学周。为保障两组数据具备可比性，两个班级授课教师、课程大纲、理论课时保持完全一致，仅改变实践教学组织模式作为唯一干预变量。

测量工具为自编《文化遗产课程综合能力李克特 5 点量表》，计分区间 1（完全不符合）-5（完全符合），量表共计 22 道题目，覆盖四项能力维度。课程开课之前完成两组前测，课程全部结束完成后测；采用 SPSS 26.0 软件开展信效度检验、描述统计以及独立样本 t 检验。量化调研之外，选取实验组 12 名学生、2 名授课教师开展半结构化访谈，补充质性研究资料。

4.3 信效度检验

量表整体 Cronbach's α系数为 0.861，四个子维度 Cronbach's α分别为 0.812、0.793、0.824、0.788，全部高于 0.78；KMO 值 0.817，巴特利特球形检验 P<0.001，量表符合心理测量学统计标准。两组学生前后测的均值、标准差以及组间 t 检验结果详见表 1。

表 1.实验组与对照组前后测描述统计与独立样本 t 检验

评价维度	实验组前测 M±SD	实验组后测 M±SD	对照组前测 M±SD	对照组后测 M±SD	后测组间 t 值	P 值
文化认知能力	3.21±0.57	4.12±0.48	3.18±0.55	3.43±0.51	6.27	P<0.001
技术应用能力	2.84±0.62	4.03±0.53	2.81±0.60	3.11±0.58	7.04	P<0.001
创新实践能力	2.76±0.59	3.97±0.50	2.79±0.54	3.02±0.53	8.16	P<0.001
伦理素养能力	3.02±0.54	3.88±0.47	3.05±0.52	3.30±0.49	5.33	P<0.001

注：实验组 N=42；对照组 N=40。

前测数据显示，两组学生四项能力维度得分不存在统计学差异，两组研究对象基线水平保持一致。

经过 12 周教学干预，实验组四项能力均获得较大提升，对照组能力提升幅度相对有限。

课程结束后实验组后测得分显著高于对照组，四项维度 P 值全部小于 0.001，假设 H1、H2 得到统计数据支撑。

4.4 半结构化访谈质性结果

半结构化访谈可以对量化结果形成补充，同时暴露出这套教学模型落地实施的现实阻碍。

站在学生角度，项目化实践跳出死记硬背的学习模式，完整经历文物史料研读、文创开发、虚拟展厅、文物绘本整套创作流程。学生普遍意识到 AIGC 只是辅助创作工具，针对 AI 生成内容开展史实勘校，才是文博专业学生不可替代的核心能力。

站在教师角度，模型落地存在多重现实困境：不同学生掌握 AIGC 提示词编写的水平差距较大；AIGC 生成内容经常出现文物纹饰、时代史实类错误，需要专门课时训练学生勘校纠错能力；新模式对教师融媒体、数字文

博综合素养提出更高标准；项目开展质量，很大程度依托地方博物馆、非遗田野资源供给。

5.讨论

5.1 模型作用机制分析

统计结果证明，对比传统讲授教学，四层协同教学模型能够多方位提升学生专业核心能力。分析内在作用机制：OBE 目标层解决传统课程教学目标模糊的痛点，为全部教学环节提供可衡量的能力导向；依托 PBL 项目驱动的实施层，把抽象理论知识点转化为可落地执行的具体任务；融媒体-AIGC 赋能层一方面降低数字化创作入门门槛，同时设置约束条件，避免技术压倒文博专业判断；多方协同评价层兼顾最终成果产出与完整过程档案，从评价制度层面减少实践成果脱离课程主题的现象。同时访谈结果提示，这套模型存在适用边界，如果缺少合格师资、地方文博资源支撑，不可以直接照搬套用。

5.2 与现有研究对比

梳理现有文献能够发现，多数 AIGC 文博教学研究偏向技术演示介绍，缺少闭环完整教学架构，实证数据支撑较为稀缺。本文将能力目标、项目实践、技术赋能、多元评价整合进统一四层框架，依靠准实验研究提供量化实证依据；研究始终坚持文物史实本真性优先，规避部分研究重技术形式、淡化文博专业内核的问题。

5.3 模型落地现实约束

师资约束：教师既要拥有扎实文化遗产专业功底，还需要掌握融媒体数字教学技能，实践当中可以推行双师协同授课模式。

资源约束：项目实践离不开博物馆、非遗实践基地提供田野调研条件与项目素材。

学生层面约束：学生数字工具基础参差不齐，需要设置分层梯度任务适配不同学生能力。

伦理约束：AIGC 输出内容普遍存在史实漏洞，史实勘校训练必须纳入课程硬性教学环节。

6.融媒体背景下高校文化遗产课程改革实施路径

结合问卷量化结果、准实验数据、师生访谈反馈，针对模型运行过程暴露出的短板，提出五条可落地课程改革路径。

6.1 重构课程内容体系，平衡理论讲授与融媒体实践

在原有文化遗产理论教学模块基础上，新增文博数字化基础、融媒体文博创作、数字文博项目实践三类实践模块。课程案例优先选用本土文化遗产，让课程选题紧扣课程核心主题，避免内容泛化。明确教学底线：AIGC 相关教学重点放在辅助创作训练、史实勘校纠错训练，不允许学生直接采信 AI 生成的文物史料信息。

6.2 搭建虚实融合融媒体教学场景

线下教学层面，常态化组织博物馆、非遗传承基地田野调研，把文博场馆打造成为第二课堂。线上教学层面，充分调用博物馆数字资源库、全景展厅与合规AIGC创作工具，搭建课程线上档案库，统一存储田野素材、多版迭代草稿、勘校记录。形成完整闭环：线下田野采集文物素材，课堂完成融媒体数字化再创作，挑选优质学生成果反哺文博平台开展大众科普传播。

6.3 完善 OBE-PBL 递进式项目实践体系

项目实践遵循阶梯式提升逻辑，从小型技能训练项目逐步过渡到综合性期末大项目。全部项目选题必须紧扣文化遗产课程主题，解决实践成果和课程主题关联性弱的痛点；主动对接地方博物馆、文旅单位小型真实业务需求，把课堂作业转化为具备现实传播价值的文博科普产出。严格落实项目档案归档制度，田野笔记、多版本草稿、AIGC 原始初稿、人工勘校记录、创作反思报告，全部纳入过程考核必备材料。

6.4 构建多方协同课程评价机制

考核评价层面下调期末试卷、课程论文所占权重，提高项目成果、过程档案考核比重。落实授课教师、文博行业专家、学生互评、项目过程档案四方评价主体。评价硬性观测指标包含四项：文化遗产史实准确性、AIGC 创作标注与版权伦理、项目成果和课程主题契合程度、创作迭代修改痕迹。

6.5 建设复合型双师协同师资队伍

针对教师开展分层分类培训，培训内容包含文化遗产专业知识巩固、融媒体与虚拟展厅实操技能、AIGC 文博创作、史实勘校教学方法。推行校内专业课教师联合博物馆专家、非遗传承人共同授课的双师模式；组建教研共同体，共建教学项目案例库、标准化任务库，沉淀教学资源。

7.结论与展望

7.1 研究结论

面向国家文化数字化、新文科建设现实需求，本文依托 OBE-PBL 理论构建融媒体-

AIGC 赋能四层协同文化遗产课程教学模型，采用准实验三角验证完成实证检验，研究主要得到三点结论。

第一，这套模型包含目标层、赋能层、实施层、评价层，形成完整教学闭环，可以适配高校文化遗产课程改革现实需要。

第二，准实验统计结果表明，对比传统教学模式，该模型能够显著提升学生文化认知、数字技术应用、创新实践、文博媒介伦理四项核心能力，四项维度 P 值均小于 0.001。

第三，课程内容重构、虚实融合融媒体场景搭建、递进式项目实践、多方协同评价机制、复合型双师师资建设五条改革路径，可以有效改善传统课程重理论轻实践、实践成果和课程主题匹配度不足等现实问题。

融媒体环境下文化遗产课程改革，并不是短视频工具、AI 工具的简单叠加。改革核心是守住文化遗产史实本真性，各类数字技术只是赋能工具，人才培养才是课程改革的根本目标。

7.2 研究局限与展望

本次实证研究样本只取自一所高校两个本科班级，样本代表性存在局限。后续研究可以扩大样本范围，纳入多所院校、多个专业学生，进一步检验模型普适性；同时细化分层项目任务库，针对不同层次本科院校完成教学模型适配优化。

参考文献

[1] “十四五”文物保护和科技创新规划[Z].北京，2021.

[2] 李皞.AIGC 赋能 OBE-PBL 的艺术设计教育教学模式研究[M].乌兰巴托：国际学术出版社，2026.

[3] 李志义.成果导向的教学设计[J].中国大学教学，2015(03):27-32.

[4] 斯帕迪.成果导向教育：关键问题与对策[M].王绪广，译.北京：中国轻工业出版社，2020.

[5] 托马斯.项目式学习综述[R].欧特克基金会，2000.

[6] 陈莹，马红涛.AIGC 在艺术教育中的应用风险与应对策略[J].艺术教育，2024(05):186-189.

[7] 张帅.生成式人工智能赋能文博教育的机遇、风险与路径[J].电化教育研究，2025，46(02):112-118.

[8] 刘芳.融媒体环境下传统文化遗产课程的教学转型[J].现代教育技术，2023，33(08):108-114.

[9] 王小明.新文科背景下文博类课程实践教学改革研究[J].高等理科教育，2024(01):134-140.

[10] 皮亚杰.发生认识论原理[M].北京：商务印书馆，1981.

[11] 莱夫，温格.情境学习：合法的边缘性参与[M].王佳钰，译.上海：华东师范大学出版社，2004.

[12] 教育部.新文科建设宣言[Z].北京：教育部，2020.