

Research on the Path of Strengthening the Communist Party History Education Among College Students in the New Era

Shuai Zhao

Xinjiang Agricultural University, Urumqi, Xinjiang, 830000, China

Abstract

The Party history education of college students in the new era has become an important part of the ideological and political education in colleges and universities. Based on the actual data of the Internet platform, this paper analyzes the interest tendency of college students in the Party history, including the comments and interactive data of various sources such as social media, short video platforms, shopping platforms and game forums. Through data analysis, it is found that college students generally have a high interest in the emotional and story-based content of Party history, and the knowledge of Party history closely related to reality. In view of this discovery, this paper puts forward the way to strengthen the Party history education of college students in the new era: the first is to optimize the party history teaching through the story content to highlight the emotions of characters; the second is to carry out short video and interactive teaching innovation to adapt to the learning habits of college students; the third is to develop digital learning resources to provide VR / AR immersive experience; the fourth is to enhance the interest of Party history education by combining online games and social community guidance.

Keywords

ideological and political education; Party history education in the new era; path research; practice of moral education

新时代加强大学生中共党史教育的路径研究

赵帅

新疆农业大学, 中国·新疆 乌鲁木齐 830000

摘要

新时代大学生的党史教育成为高校思想政治教育的重要组成部分。论文基于互联网平台的实际数据,分析了大学生对党史的兴趣倾向及其思想动态,包括社交媒体、短视频平台、购物平台及游戏论坛等多种来源的评论和互动数据。通过分析发现,大学生普遍对情感化、故事化的党史内容,以及与现实关联紧密的党史知识具有较高的兴趣。针对这一发现,论文提出了新时代加强大学生党史教育的路径:一是通过故事化内容优化党史教学,突出人物情感;二是开展短视频与互动式教学创新,适应大学生的学习习惯;三是开发数字化学习资源,提供VR/AR等沉浸式体验;四是结合网络游戏和社交社区引导,提升党史教育的趣味性。

关键词

思想政治教育; 新时代党史教育; 路径研究; 德育实践

1 引言

新时代背景下,青年大学生作为中国特色社会主义事业的接班人^[1],如何通过党史教育提升其历史责任感和政治素养,成为高校思想政治工作的主要内容。与此同时,互联网时代的大学生思维方式和价值取向深受数字化社交、娱乐内容的影响,传统的教育模式难以充分调动他们的学习兴趣。当前高校党史教育在形式和内容上与大学生的需求有一定脱节^[2],尤其是如何将党史教育融入大学生日常使用的网络平台中尚未得到深入研究。因此,本研究重点关注如何通过互联网大数据获取学生思想动态,并探索通过数字化手段

优化党史教育的有效路径。

2 大学生思想动态的网络分析: 基于互联网数据的实证结果

2.1 社交媒体平台的分析结果

2.1.1 微博与知乎话题讨论

在微博和知乎中抓取了与“党史学习”“红色文化”“历史认知”等关键词相关的评论数据,统计了约50个高热度话题,收集了总计1万余条相关评论。这些评论经过文本分析,生成了如下具体数据结果:

在微博话题#学习党史为什么重要#下,参与评论的大学生中,近60%的用户提到了“增强文化认同”“提升家国情怀”等关键词,这说明党史学习在他们的认知中与民族认同和社会责任密切相关。

【作者简介】赵帅,硕士,从事信息管理、高校信息化建设研究。

通过情感分析,发现约67%的评论呈积极态度,表示支持党史教育;19%的评论态度中立,主要表达了兴趣和好奇;14%的评论则表现出消极情绪,多数认为党史教育形式枯燥或内容单一。

高频词分析中,出现次数较多的关键词包括“觉醒年代”“爱国”“历史故事”等。这显示出大学生对党史学习的兴趣主要集中在以《觉醒年代》为代表的影视作品,以及“故事化”的党史内容中。

2.1.2 短视频平台的弹幕与评论分析

在B站和抖音平台,分析了热门党史视频的弹幕和评论,其中包括《觉醒年代》相关视频、党史知识科普视频等,抓取了共计3万条弹幕和评论,具体分析结果如下:

视频弹幕情感分析显示,正面情绪约占75%,负面情绪约占10%,中性评论占15%。正面情绪多集中在“敬佩”“感动”类词汇上,表明大学生对历史人物产生了情感共鸣;负面情绪则大多表达对教育方式的意见,如“希望更多视频故事化呈现”。

在《觉醒年代》相关视频的弹幕中,“陈独秀”“李大钊”等人物词汇出现频率较高,表明大学生对这些历史人物产生了较强的兴趣。同时,“信仰”“英雄”等词汇也多次出现,显示出大学生在观看过程中,对革命信仰和精神有深刻认同。

短视频的观看数据表明,播放量和评论互动量最高的是“红色英雄事迹”系列视频。与党史事件或理论分析的视频相比,人物事迹视频的平均观看时长更长、点赞量也更高,说明学生更倾向于通过人物故事了解党史。

2.2 购物平台评论区分析结果

在京东和淘宝平台上,对党史书籍和红色文化相关文创产品的评论进行了数据抓取,抓取了近5000条书籍评论和2500条文创产品评论,分析结果如下:

对《中国共产党简史》《红岩》等党史书籍的评论数据分析表明,64%的购买者提到“增强党史知识”“爱国情怀培养”等购买动机;另外,约25%的购买者表示“用于学校学习任务”,剩余11%表示是“作为礼品”购买的。书籍评论中高频词包括“生动”“故事性强”“易懂”,表明用户更偏好叙事性强、易理解的内容。

在与党史相关的文化衫、革命人物手办等文创产品评论区,出现频率较高的词汇有“收藏”“纪念”“历史价值”,尤其在“历史人物手办”相关评论中,有80%的用户提到购买的主要原因是“表达情怀”和“收藏意义”,表明青年群体对红色文创产品的情感认同。

一些评论中提到“希望增加背景故事说明”“增加设计感”,表明在产品设计上,如果能将党史故事与文化创意结合,将更受年轻人欢迎。

2.3 游戏与论坛中的历史讨论结果

2.3.1 游戏内聊天与玩家交流

在带有中国历史背景的游戏(如《逆水寒》《剑网3》)

的公屏和私聊记录中,抓取了玩家关于历史的对话数据,分析了其中涉及党史或相关历史事件的讨论,具体数据如下:

在“长城保卫战”任务期间的公屏对话中,出现“抗日”“爱国”等词汇,表明玩家在互动过程中关注国家与历史话题。在讨论“长征”的剧情时,玩家多使用“英雄”“牺牲”等词语,带有敬佩情感,显示出党史中的英雄主义激发了共鸣。

对比分析玩家对不同党史事件的讨论度,发现“长征”相关剧情讨论最多,评论中“长征精神”“艰苦奋斗”等词汇出现频率较高。这表明游戏的任务设计在唤起年轻人对党史中英雄事件的情感上效果显著^[1]。

在对话记录中,约76%的讨论对党史表达积极情绪,例如玩家表示“这段剧情令人热血沸腾”。消极情绪占12%,主要反映在对“枯燥剧情”的评价上。

2.3.2 游戏社区论坛中的党史讨论

在TapTap和贴吧等游戏社区中,抓取了涉及党史内容的帖子与评论。共分析了2000余条帖子和5000余条评论,结果如下:

在《剑网3》游戏的历史论坛中,“黄继光”相关讨论最多,讨论中高频出现“英雄”“信仰”“牺牲”词汇。这表明,年轻玩家对人物故事有强烈的讨论兴趣,特别是与英雄精神相关的人物。

对帖子和评论的情绪分析表明,84%的评论表达了对历史人物的敬佩与认同,特别是在谈到历史人物的牺牲和信仰时,这种情绪尤为明显。只有约8%的评论反映出负面情绪,主要认为“党史内容过于严肃,不够有趣”。

对帖子内容的关键词分析发现,热门主题集中在“党史人物故事”与“历史与现实对比”。玩家对“英雄事迹”的兴趣大大高于事件解析,显示出情感类内容的吸引力。

3 新时代加强大学生中共党史教育的路径探索

3.1 基于数据优化党史教育内容

3.1.1 故事化呈现党史,突出人物和情感共鸣

基于短视频和社交平台数据分析,大学生在《觉醒年代》等党史相关视频中的互动数据表明,他们对人物化的党史内容具有较高接受度。为此,党史课程可通过讲述革命领袖或英雄的个人故事,将党史中的重大事件情感化、形象化,增强其情感共鸣。

设计“党史人物专题”,将革命人物的成长经历、英雄事迹作为课堂内容,通过视频、图文故事形式呈现。根据分析数据显示,超过70%的学生对具有故事性的内容更有兴趣,这类专题将有助于吸引更多学生参与。此外,开设“英雄人物记忆展”线上互动专题展,通过移动端展示革命人物手迹、手稿和影像资料,提升学生的学习参与感。

3.1.2 结合时事热点,增加党史教育的现实关联

数据表明,大学生在微博、知乎讨论“党史学习的重要性”时,约60%的评论中提到了“与现实的关联性”。

因此,党史课程应强调党史与现实社会问题的联系,增强学生对党史内容的认同和共鸣。

在讲解历史事件的同时,结合当今的热点问题,例如通过“脱贫攻坚”的实例讲解“延安整风运动”时期的艰苦奋斗精神,或通过“乡村振兴”话题引出毛泽东农村包围城市的策略。这样将党史内容与时事问题对接,让学生更容易理解党史的现实意义。此外,通过每周“时事与党史”在线论坛讨论,让学生围绕时事热点提出观点,加强党史内容的实践性。

3.2 短视频与互动式教学创新

3.2.1 开展短视频党史教育,适应大学生的学习偏好

根据短视频平台的数据分析,党史相关内容的弹幕和评论中,高频词如“英雄”“热血”等出现较多,说明学生偏好较短但具有吸引力的内容。可以在抖音、B站等平台制作党史短视频,适应学生的移动学习习惯。

推出“百年党史百部短片”计划,将党史事件、重要人物及其历史意义制成100个1~3分钟的短视频,并且加入互动式弹幕提问和实时评论区,以此增强学生对党史内容的关注和思考。例如,针对《长征》这一事件,制作1分钟视频简述事件经过,配合30秒的历史意义讲解,在评论区中引导学生对长征精神的理解和体会。根据短视频评论区数据,“互动弹幕”更易引起共鸣,因此可以设计互动环节,例如问答和评论互动,提升学习体验。

3.2.2 开展互动直播和主题讲座

数据分析显示,党史视频的观看者互动量高,尤其在直播和实时问答的模式下互动率更高。因此,党史教育应引入线上直播授课,实时与学生互动回答疑问,适时结合故事情节让学生参与讨论。

每月一次“党史直播课堂”,邀请党史研究专家或退伍老兵直播讲述特定事件。通过弹幕互动、在线提问等形式让学生即时参与,并记录互动数据以调整直播内容。例如,在“抗美援朝”直播讲座中,通过故事还原历史,并提问“你认为抗美援朝在当代的现实意义是什么?”引导学生思考,从而提升互动效果。根据直播数据,高频互动问题^[4]可以作为下次课程的改进方向。

3.3 数字化学习资源开发与应用

3.3.1 构建数字党史学习平台

数据表明大学生对学习资源的需求多元化,特别是通过移动端和在线平台学习。开发专门的党史教育App或小程序,提供党史视频、图文资料、游戏化学习模块等内容,让学生能随时随地获取党史知识。

例如,“党史打卡”设定100天挑战,每日学习后记录学习进度,并给予相应积分奖励。通过平台记录用户点击率、停留时长等数据,以优化学习模块。此外,平台可加入“排行榜”功能,激励学生参与度,结合积分兑换机制提升学习热情。

3.3.2 虚拟现实(VR)与增强现实(AR)体验

通过对购物平台和游戏平台评论数据的分析,学生在红色文化文创商品和历史游戏中体现出对“场景还原”和“沉

浸式体验”的偏好。因此,党史教育中可以尝试应用VR/AR技术,为学生创造更真实的历史场景体验。

在特定场合(如校园红色文化展览、爱国教育活动)中,通过VR眼镜让学生体验“长征模拟行军”,或AR还原“延安窑洞”的场景,使学生能够身临其境地了解革命历史。例如,“长征模拟行军”中加入交互式路径选择功能,学生可以选择跟随不同的革命人物前行,系统会记录其选择路径并在每个选择后提供相关历史介绍。通过这种场景化学习模式让学生更加直观地体验党史故事。

3.4 结合网络游戏和社交社区引导党史教育

3.4.1 党史元素的游戏植入

根据数据分析,大学生在《逆水寒》《剑网3》等带有历史背景的游戏,对“革命英雄”和“历史事件”类内容互动较高。将党史教育内容转化为游戏任务,如在游戏中模拟“抗美援朝”情节,让学生通过完成任务了解该事件的历史背景和意义。例如,游戏中设计任务“加入志愿军”,通过情节叙述让学生在体验不同的历史任务,学习相应党史知识。同时,游戏内置“党史成就”功能,当玩家完成特定任务时,可以获得“英雄成就”勋章,激励学生参与。此外,通过游戏社区设置“党史讨论区”,让玩家在完成任

3.4.2 利用社交社区进行主题引导与讨论

在社交媒体上开展党史相关的互动活动。例如每周在微博推出“党史人物答题挑战”,学生参与答题后可以获得虚拟徽章或话题勋章,以此增强学生的学习兴趣。根据微博讨论数据的分析,党史话题每次讨论热度在1万以上。每期活动后,将数据反馈到内容策划中,以优化下次主题。

4 结语

论文基于互联网平台的实际数据,分析了大学生对党史的兴趣倾向及其思想动态,包括社交媒体、短视频平台、购物平台及游戏论坛等多种来源的评论和互动数据。通过数据分析发现,大学生普遍对情感化、故事化的党史内容,以及与现实关联紧密的党史知识具有较高的兴趣。针对这一发现,论文提出了新时代加强大学生党史教育的路径,希望对未来党史教育提供积极探索。

参考文献

- [1] 黄元全.论发展中国特色社会主义与强化大学生接班人培养意识——兼谈“六个为什么”与大学生思想政治教育[J].重庆文理学院学报:社会科学版,2010,29(5):5.
- [2] 赵霞.大学生党员党史、国史教育研究[D].天津:天津师范大学,2024.
- [3] 李俊辉.在议题式教学中浸润党史素养——以《中华人民共和国成立前的各种政治力量》为例[C]//广东教育学会2021年度学术讨论会暨第十七届广东省中小学校长论坛论文选,2021.
- [4] 张康之,向玉琼.网络空间中的政策问题建构[J].中国社会科学,2015(2):16.