**毕业论文（设计）开题报告**

|  |
| --- |
| **毕业论文（设计）题目：**  小学生语文学习辅助app开发 |
| 1. **选题依据及研究意义：**   选题依据：   1. 手机app发展   APP是英文Application的简称，指第三方智能手机的应用程序。正是智能手机和移动互联网的迅速普及和发展，带来了APP的繁荣。APP作为移动设备功能的扩展，开始受到越来越多用户的关注，甚至有将移动互联网APP化的趋势。而APP在一定程度上将碎片化信息和时间高效整合，忽略了空间地域的差异和阻隔，具有便携性、实时性、定制性、定向性的特征，使受众在接近零成本的互动中得到信息的传播。  APP的出现最早可追述到NOKIA手机所内置的贪吃蛇游戏。当时手机都为单色显示屏，依靠导航按键进行操作，所以游戏相对简单，但其带给用户的娱乐性是不容忽视的，并且游戏性的本质使得目前市场上所出现的APP仍以游戏为主。由于是在手机出厂前内置于手机内，用户无法对其自行修改，这些游戏多被用户认为是手机功能的一部分，但从今天对APP定义的角度可以看出当时贪吃蛇之类的游戏即是目前APP的维形。  随着移动设备进入功能性时代，APP的发展也进入了一个新的平台。JAVA等编程技术的发展与普及，出现了许多可供用户自由安装、卸载的应用程序，其中以游戏娱乐类为主，即形成了最初的APP。同时，GPRS（通用分组无线服务技术）的推广，使得手机与互联网相连接，有关互联网的APP开始产生，使得最初以提供娱乐为主的APP开始向资讯、社交、工具等方向发展。智能手机的出现同时也促进了APP的发展，相较于非智能手机，智能手机拥有自己的操作系统，独立的处理器，以及更大的显示屏幕，促使了APP的开发标准化、操作流畅化以及表现多元化，为设计开发提供的便利。   1. 小学生教育现状   从人生发展历程来看，小学阶段是最重要的，是长身体、长知识最旺盛的时期。小学生好奇心强，求知欲旺盛，思维敏捷，对什么问题都要问个为什么，他们像海绵吸水那样，不断地吸收各种知识。小学生记忆力强，善于背诵，对感兴趣的事物，能够牢记在心。小学生模仿力强，容易做到习久成性，在儿童时代养成的好习惯，可以牢固地保持一辈子；相反，小学阶段养成的不良习惯，到中学和大学时纠正起来就很困难。因此，在小学阶段，不仅要让学生学到知识，发展智力，还要在学习上对他们进行严格的训练，养成良好的学习习惯；在思想品德上要有严格的要求，养成良好的行为习惯。小学的基础打得好，会影响到学生以后的学习和成长，甚至会影响到他们的一生。  自从全面普及九年义务教育后，中国大部分6-7岁儿童都进入小学学习，而现在小学初级阶段学生的学习辅导目前已经成了众多家庭的一个问题，很多家长可能没有足够的时间或者家长本身就没有达到足够的教育水平，使得学生在家不能接受到良好的教育，会对学生以后的学习产生消极的影响。   1. 教育类APP现状   近年来，线上教育已经成为一种新型的教育方法，学习作业类APP也逐渐成为教师与学生的教学应用与反馈通道。但是，质量参差不齐的教辅APP滋生不少问题，不容忽视。程序设计不够人性化，做题被强制升级到最新版，一耗就是半小时；教学内容跟进不够快，网络课堂千篇一律没特点，习题答案常出错；掺杂游戏广告和低俗内容，开设“异地零距离”等交友圈，推送文章公然涉黄。“优质内容缺乏和商业运营能力不足，是造成乱象的重要原因。有的为激发学习兴趣开发益智类游戏，但对学习心理和教学内容研究不足；有的则把学习工具纯当作商品，用不正当手段吸引和留存用户。这些乱象的一个后果是家长可能对智能化学习产生抵触心理，阻止孩子接触新型学习方式。  根据调查显示大部分在线教育公司都处于亏损状态，因为优质资源缺乏、产品同质化现象严重、市场竞争恶化等问题日益凸显。在这种生存危机之下，使得部分教育类APP违规打“擦边球”牟利。  研究意义：  通过调查和使用市面上其他的小学生识字类APP，发现仍有很多产品和使用上的问题，使用户在使用过程中体验较差，需要有所改变：   1. 游戏性过强：很多识字类APP为了提高学生的学习兴趣，把识字过程设计成一种游戏的过程，可以说很好的增强的学习的趣味性，但过度关注游戏性导致学生对学习的趣味性产生依赖性，APP应要对学习的游戏性有所控制。 2. 广告的植入：很多APP为了获得利润，在APP页面内大量植入广告，极大影响了用户体验，比如在APP页面的顶部或者底部添加广告栏、在学习几个生字后出现一段广告，广告内容大都十分吸引眼球，如果学生不慎点击还有可能直接下载某款软件，出现越权的行为。 3. “氪金”行为：很多比较知名的APP，会有很多需要花钱的地方，比如在学习几个单词后，需要购买才可以继续学习其他单词，部分更高级的功能或服务需要购买才可以享受，如果设置过多的的消费功能，会影响用户的操作感受。 4. APP沉迷：众所周知长时间使用手机，盯着手机屏幕，会对眼睛有着严重伤害，造成眼睛视力下降等问题，手机产生的辐射对身体也有着一定的影响，尤其是小学生身体未发育完全，如果长时间使用APP进行学习会对视力和体质产生消极影响，所以在识字类APP设置防沉迷是十分重要的，设置学生使用的最大时间，在学习一段时间弹出“休息一下”的提示是非常好的防沉迷手段。   在互联网和智能手机高速发展的时期，APP已经发展到成熟阶段，可以在不同的方面为人们的生活带来便利，而面向教育方向的APP却不能很好的帮助到所需人群，小学阶段的学生在学习过程中需要一些其他帮助，而现在面向小学生的教育类APP却因为各种问题，不但没有帮助，反而带来不好的影响和诱惑。开发一款小学生语文学习辅助APP，可以说是技术十分成熟，开发起来也十分方便，可以帮助到小学生在课后的语文学习，减轻家长和老师的负担，帮助学生在语文课程上有良好的基础，使用不包含商业色彩的APP，也不用当心其他的影响，是非常有意义的一个研究课题。   1. **研究目标与主要内容：** 2. 研发目标   开发一款小学生语文学习的辅助App，目的是根据学生目前的学习的进度，对生字和词语进行合理的组合，帮助小学生复习巩固所学的生字和词语，同时减轻家长和老师的负担。  首先，这是一个辅助性质的APP，在操作中需要家长的使用，不过会减轻家长的思考，只需要按照指南使用即可。其次，本APP针对的是小学语文，所以内容会和小学课本中的知识。   1. 主要内容 2. 记录小学生课本生字，并根据课本、单元进行分层。并且拥有手动添加已学学生字功能。 3. 家长听写功能，家长通过选择听写课本单元，APP自动生成10-30个或者选择数量的生字词，生字词由该单元之前和所有已学生字组成，对学生进行生字词听写，听写完成后生成一次听写记录。 4. 家长对听写生字词内容进行判断，标记学生听写正确和错误的生字词，对于错误的生字词，在以后的听写中概率提高。 5. **研究方向和手段：** 6. **时间计划** |