

# 互联网背景下大学生利用“玩课”APP的应用研究 ——以经贸学院为例

王艳泽 陈雨欣 孙 玥 王 琪 朱毓宏  
(浙江经贸职业技术学院 浙江 杭州 310018)

**[摘要]** 21世纪互联网发展迅速,在此背景下一系列的学习APP应运而生,而“玩课”APP也是运用了“翻转课堂”的特点,让课堂变得生动有趣,流行于各大高校之间。它不仅改变了传统的、被动的教学模式,而且还提升了学生的学习兴趣和学习效率,大大增强了师生的互动性。本次研究的目的是为了深入了解同学们使用“玩课”APP之后的感受,挖掘其优点。当然“玩课”APP仍需不断完善,通过发放调查问卷、线上采访来收集同学以及老师们对于“玩课”APP的意见于建议,统计“玩课”APP中存在的问题并制定相关的解决方案。

**[关键词]** “玩课”APP;大学生;互联网;调查研究

随着互联网的快速发展,21世纪的大学生人手一台智能手机,而利用智能手机开始线上学习已经成为一种流行趋势。此次调研的“玩课”APP是基于MOOC理念,以培养学生能力为目标的院校交互式翻转课堂教学平台。对于普通用户,玩课可以提供各类优秀课程供学习。对于签约学校的师生,玩课以线上微课教学和线下课堂互动相结合,将线上学习纳入教学考评体系,实现师生实时互动,课程测验,分数考评,个性化学习体验等全系列课程运营服务。

## 一、高校大学生使用“玩课”APP的调查和分析

### 1. 调查目的

通过研究“玩课”APP在互联网的快速发展下,对大学生计算机学习具有哪些优点与缺点,找出“玩课”APP的相关缺点并提出相关的解决方案。同时通过我们对“玩课”APP一系列的调查与研究可以引起学校、老师、同学的注意,完善相关的教学体系,在使用学校软件的过程中,激发大学生的学习兴趣,引导其有效利用“玩课”APP进行学习。

### 2. 调查对象

调查对象为浙江经贸职业技术学院各个系大一、大二年级的学生。计算机应用学习是必修科目,学生在校学习必须考过计算机一级,所以对“玩课”APP都有一定的了解。共发出600份问卷,收回有效问卷510份。

### 3. 调查方法

本次调查主要采用的方法是问卷调查、文献研究相结合的方法。我们先通过研究各个相关文件来设计问卷的题目和选项,然后通过问卷星制作、发布调查问卷,通过微信和QQ的方式发送给身边一部分同学,另外一部分同学采用实地访谈,保证问卷数据的全面性和真实性。

### 4. 调查结果的整理与分析

我们根据调查的结果简单进行逐个问题的数据分析。具体分析如下:

从本次调查问卷的结果看,有70.12%的学生手机上下载了“玩课”APP并继续使用,其安装的主要原因是希望通过课后自主学习来巩固课上老师所讲的内容。21.5%的同学下载了之后又因为各种原因卸载,“玩课”APP,有8.38%的同学从未下载过。从上述的数据可以看出,大部分学生都愿意使用“玩课”进行学习,这体现出了“玩课”在学生在学习过程中的重要性。但是值得注意的是,学生在使用APP的过程中,也会因为各种原因中断。

在下载“玩课”APP的动机方面(多项选择),有88.5%的同学选择是老师指导,并且自身认为是课程需要,有10%的同学选择是因为兴趣爱好,有1.5%的同学选择是因为其他各种原因下载。可见,老师的指导对同学们的选择有着引领的作用,并且同学们的使用动机也很明确。

在统计每天使用“玩课”APP的时长方面(单项选择),有21.0%的同学选择每天使用30分钟以内,有45.2%的同学选择每天使用1小时,有30.6%的同学选择每天使用1-2小时,有3.2%的同学每天使用2小时以上。这说明很少的学生能每天很长时间的在“玩课”APP上学习,大多数的同学会选择短时间的使用。

我们收集了同学们使用“玩课”APP之后的优势和劣势评价,有80.6%的同学认为使用“玩课”APP可以不受时间、空间和

地点的限制;有76.6%的同学认为可以把自己的碎片化时间充实起来;同时也有58.8%的同学选择答案的解析不详细;19.1%的同学选择流程化程序式学习,不够个性化;22.1%同学选择APP颜色为单调,外观上没有吸引力;有65.8%同学认为容易导致注意力分散;由此可见,“玩课”APP的优势和劣势都较为明显。

## 二、互联网背景下高校大学生使用“玩课”APP的新情况新问题

通过本次调查问卷的结果,我们也发现了“玩课”APP所存在的一些小问题。第一,有58.8%的同学认为做完线上考试测验之后不能及时的看到答案、看到的答案却没有解析,这让很多同学对自己做错的题目,无法更加深刻的理解。第二,“玩课”APP虽然也能上传操作视频或做成微课讲解,但终究不能代替自己操作和探索后的成就感,况且动手操作的记忆力更高,因此建议应用玩课时更多选择那些倾向于涉及实验较少、难度较小的新课内容。第三,有22.1%的同学在使用玩课的时候,认为其视觉美感较差,在外观上没有吸引力。第四,有一小部分同学在使用“玩课”APP的过程中,出现加载缓慢、页面根本打不开等技术问题。

## 三、结论和建议

玩课APP在日常的学习交流中,很大程度上带动了学生们对计算机应用学习的积极性,但同时使用的过程中也存在一些问题,这需要在以后的计算机应用教学过程中引起重视。

我们通过这次调研,也发现玩课APP对学生的产生了很好的效果,从而使教学效率得到一定程度上的提升。但是在使用玩课APP的过程中也给部分学生形成了不良的学习习惯。第一,老师要积极引导不要为了学习而学习,观看视频讲解不能是因为要提高自己的看视频的时长而故意去刷视频,要真正把视频讲解的内容进行实践操作,从而加深对视频讲义的理解。第二,在计算机应用学习的过程中为学生树立有效的学习目标,通过玩课APP的教学模式激发学生日常生活中自主学习,在限定的时间内完成学习内容,从而达到学习效果的最大化。第三,在调查的过程中我们发现,同学们对“玩课”APP普遍持肯定以及非常支持的态度,对线上的这种学习类应用软件比较感兴趣,但是还需要同学们不断的加强学习策略和学习技巧。第四,“玩课”APP的研发者应和教育工作单位联合起来,改进现有的“玩课”APP的不足,继续开发更系统、更能满足大多数学生要求的“玩课”APP。

总而言之,“玩课”APP对于我们经贸学生在计算机应用的学习上存在着很大程度上的影响。而“玩课”APP在计算机应用教学中对学习效率的提升有着至关重要的作用,这有利于提高学生的整体知识水平,对学生的全面发展有着良好的促进作用。而类似的学习类APP在各个领域都将会成为主流应用,是促进各学科发展的重要手段。

## 参考文献

- [1]王姝睿.浅析教育APP研究综述 中图分类号:G434文献标识码:A文章编号:1671-1580(2014)05-0103-02
- [2]韩承军.教育类APP在大学生学习中的应用现状研究[J].教育教学论坛,2017,(24):66-67