

基于“经验值”统计的高职课程增值性评价实践研究

潘达 肖艺

长沙职业技术学院

[摘要]增值评价起源于对结果评价(终结性评价)的批判和反思,职业教育引入增值评价有利于避免单一的结果评价模式的弊端,具有重要意义。本文在学生参与理论(student involvement theory)^[1],杜威“教育即经验”理论基础上,将学习活动所蕴含的诸如交流能力、推理能力、团队合作等学习成果作为增值评价指标,将课程学习活动的参与程度用“经验值”作为评价标尺,并在实际课堂教学中进行实践,取得了一定的成效。

[关键词]学生参与理论;经验;高职;增值评价

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2020.03.812

一、理论基础

学生参与理论更为关注学生发展的过程而不是结果,视学生投入的时间精力为大学重要的财富和资源。学生参与理论中所包含的“参与”“过程”“全人发展”等思想内核对增值评价理念与方法的完善有重要作用。

杜威的在其在“教育即经验”理论中主张:教育应以学生的直接经验为中心;学习直接经验的过程是促进学生全面改造与全面发展的过程;强调经验过程中人的主动性。总体来讲,杜威的“教育即经验”打破了传统纯粹传授知识的教授的模式,从经验中学习,强调了以“学生为中心”开展教学活动的理念。虽然其具有一定局限性,但符合当今职业教育的特点。

二者都强调了学生作为教育活动的主体,教育者应当围绕主体在学习过程中进行参与、体验、改造并得到发展。

二、实践应用

有学者指出,“课程即知识”或“课程即经验”不能单一而论,应该是二者的结合,即把课程定义为“用经验组织知识的活动”,简言之,课程即经验知识。这里的知识,基本是指那些经过精心加工的人类系统的文化知识。这里的经验是动词意义上的用法,具有经历、体验、感受、遭受等意义。其中“经验知识”的方式,既可以是操作、行动层面的,也可以是书本、脑力层面的,“经验知识”所依据的材料,既可以是感性的,也可以是理性的^[2]。

基于此,在实际课程评价中,以校企合作开发课程为

例,将过程评价作为最重要的评价方式,并以学生在学习活动中获得的“经验值”作为主要衡量参数,并根据校企合作制定的评价量表将“经验值”定义了7种属性,分别是专业资格、工作方法、自主性、沟通能力、合作能力、问题解决、责任意识,如表1所示,教师根据学习任务的考核侧重点制定每次任务“经验值”的属性权重。

为增加学生在教学活动的中的参与度,本课程在实施中通过将教学活动游戏化,有效减少了学生在传统教育形式中经常遇到的负面情绪,让他们使用在游戏环境中很流行的“失败中学习”的方法来获取知识和技能,而不会出现课堂教育中常见的尴尬因素。实施游戏教学,引导学生体验游戏并让其在游戏的过程中潜移默化地接触所要学习的教学内容。这个过程中会伴随着学生的反思,学生的深度反思更加能够促进教学效果。教学团队总结出了7种常用的游戏化教学活动,并对每个教学活动适用的教学场景、训练的核心能力进行了归纳总结,见表2所示。

每个学习任务的总经验值将根据小组活动排名、组长评价进行两次分配,最终落到每个学生的“账户”上。学生“经验值”增长即是学生素质、知识、能力增值的表现,在学习过程中,不仅能通过累计的经验值时刻掌握自己的课程表现情况,也能通过经验值的“属性”指标,了解自身关键能力的增长情况,有目的地去在未来的课堂中更加努力表现,发展自己的职业能力。

表1 “经验值”的7钟属性

属性	内容	描述
专业资格	背景知识	了解相关的理论和过程,并能解释。
	工作方式	合理安排工作方式,合理使用工具、设备和材料。
	工作质量	达到预定质量要求。
工作方法	工作系统化	系统化的制定工作计划并完成工作任务。
	学习方法	利用不同的媒介、渠道和工具、进行有效的学习。
自主性	工作与决策	积极、独立的执行工作或者学习任务,并能推动工作进程。
	承诺与耐心	在有挑战或压力的情况下,持续完成任务。
沟通能力	表达能力	能够运用专业术语,进行清晰的书面和口头表达。
	沟通方式	善于倾听,进行礼貌得体的交谈,并接受反馈意见。
合作能力	对待他人意见	认真考虑他人意见,互相尊重,共同决策。
	分享与支持	分享经验,支持他人工作,互相帮助。
问题解决	经验基础上解决问题	在经验的基础上,分析问题并尝试解决问题。
	创造性的解决问题	善于思考,探索不同的方案来解决问题或完成任务。
责任意识	个人可信度	遵守法规和制度,能够为自己的行为及其结果负责。
	安全与环保	了解和遵守安全条例,并能防范潜在的危险;妥善处理垃圾,并能够提出改进建议。

表2 游戏化教学活动类型及其应用场景

序号	游戏化教学活动	适用的教学场景	关键能力
1	猜猜它是谁	训练学生的表达能力，加深对专业名词、概念、理论、功能的理解。主要用于认知类知识技能点讲解结束后的巩固检验。	专业资格 沟通能力 合作能力
2	我们都是指挥官	训练学生查阅资料、制定计划、书写表达能力。主要用于实操前的操作计划制定，或结构组成和系统原理学习时的海报制作等环节。	工作方法 自主性 沟通能力 合作能力 责任意识
3	把脉探病因	训练学生使用工具、运用诊断思维、分析系统原理、熟悉系统功能等方面。主要用于对系统、部件功能进行检测的环节。	专业资格 工作方法 问题解决 责任意识
4	任务卡	训练学生的任务理解能力、执行力等方面，考查学生的知识技能运用情况。主要用于对知识技能点的巩固检验。	专业资格 自主性 问题解决
5	盗梦空间	训练学生的逻辑思维，检验流程的掌握。主要用于操作流程、诊断思路等学习环节，通过该游戏让学生掌握有一定逻辑顺序流程的排序。	专业资格 工作方法 倾听能力 合作能力 表达能力
6	大家来找茬	训练学生的观察能力，考查学生对知识技能的细节掌握。主要用于对学生学习成果形成后的检查，复杂的综合类知识检验，课程小结等环节。	专业资格 自主性 沟通能力 解决问题
7	趣味拼图	训练学生对系统或部件的结构、位置、连接的理解，考查学生对系统或部件的整体理解程度。主要用于系统或部件的结构、原理学习。	专业资格 工作方法 自主性 表达能力 合作能力

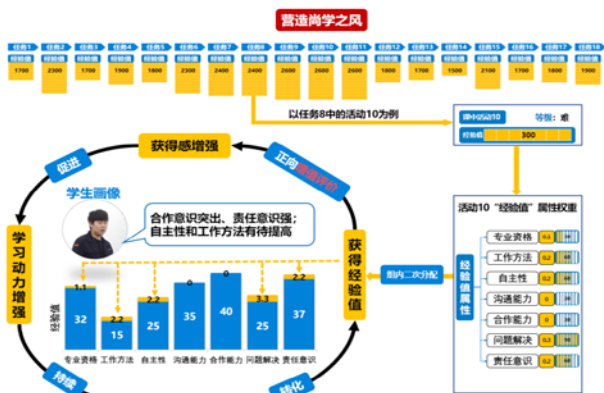


图1 任务8中某学生“经验值”情况统计

以任务8课堂教学为例，学生的整体增值水平如图X中柱状图所示，学生根据任务完成表现获取了任务8总经验值300中的一份，取得了不同程度的“增值”。其中学生6获取了经验值11，此刻他在全班总经验值排名第二，工作方法能力相比其他能力增长较慢，在课堂中要重点加强此方面的能力培养。

三、实践效果

将学习成果变成学生所熟悉的网络游戏中的“经验值”形式，学生通过完成学习任务（游戏任务），不断获得显性的“经验值”，这种“增值”的过程让学生不仅感官上有明显的获得感，主观上也察觉到自身在知识积累、技能掌握、问题解决、表达、合作、计划等方面有明显的获得感，并且这种“上瘾”的获得感会不断促使他们继续努力，不断取得发展。通过问卷调查，发现78%的学生表示满意自己在课程学习中的表现，89%认为获得了亲密友谊、88%认为获得了专业技能。

四、总结

在杜威看来，所有的知识当然是经验。但，杜威强调只有经过“我”的验证之后，才能称为知识，否则就是别人的知识。不动手就没有理解，人只有改变了世界才能够理解世界，这就是learning by doing（做中学）的来源。

对于技术技能型人才而言，经验积累是其成长成才的关键。学习过程也是知识、技能、能力、素质的累积过程，而这个过程必须要学生有效去参与和体验。使用“经验值”度量学习成果，一方面使学习效果 and 过程可视化且生动化，不再是期末的一串数字，所有学生都能清晰感受到自己的成长，并且成长的快慢与自身在课程的参与和表现成正比。每次课、每次活动学生都能读取到自己“经验值”的增长，这种一点一滴的“增值”累积到一门课程结束，学生便能从感官上察觉到自己在知识、技能、能力、素养等方面的“增值”。相比传统学习评价方式，这种基于过程参与，持续的“正向”评价，有利于促进学生积极主动学习，因为只要发生了学习行为就会有相应的“收获”。

参考文献：

[1] A.W. Astin, Four Critical Years: Effects of College on Beliefs, Attitudes and Knowledge San Francisco Jossey-Bass 1977) A.W. Astin, "Student Involvement: A Developmental Theory for Higher Education," Journal of College Student Personnel 25 (1984) : 297-308.
 [2] 吴立忠. 课程即经验知识的活动——一种关于课程概念的简约、实用性定义[J]. 中国教师, 2011 (3) : 54-56.

作者简介：第一作者：潘达，1990年3月生，男，汉，湖南岳阳，研究生，讲师，高职教学管理、汽车NVH、汽车电子。