

# 创客理念下高校第二课堂社会实践活动的探索

## ——以四川省某高校“青春志愿，爱在社区”活动分析

张娇 许飞

成都师范学院 四川 成都

**[摘要]**针对高校第二课堂社会实践活动创新性不足、缺乏专业指导、学生参与性不高等问题，本文借助在某高校将创客教育理念融入第二课堂社会实践活动的机会，探索在普通高等院校将创客教育融入第二课堂社会实践活动的可能性，促进高校第二课堂的构建。

**[关键词]**教育；教学设计；第二课堂

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2021.09.003

社会实践类活动是高校第二课堂的重要组织形式，它与大学的专业实践活动、社团活动既有联系，又有区别。自1999年教育部发文《中共中央国务院关于深化教育改革，全面推进素质教育的决定》推行素质教育以来，学生在社会实践活动方面参与程度越来越高。针对目前大学生社会实践对大学生成长和发展的的重要性而言，同时，结合目前学生的实际情况、社会需求，可以探索将创客教育理念引入大学生社会实践活动，以提升大学生社会实践的整体水平和实践效果。

### 一、当下高校第二课堂社会实践活动的现状

1、创新性不足。由于受传统观念的影响，不少高校对第二课堂社会实践活动存在认识上的不足，没有专业的队伍来开发第二课堂社会实践活动，部分高校仍然依靠原来的第二课堂社会实践活动，种类较少，内容缺乏创新性，不能适应新时达的人才培养需求。

2、缺乏专业的指导。一般情况下，第二课堂社会实践活动主要由学校的团委组织开展，由各二级学院学工部门牵头负责，缺乏专业教师的指导。此外，囿于各高校统一组织开展的社会实践活动要考虑各专业学生的普适性，因此，大部分的社会实践活动也缺乏专业相关性，对学生的专业能力提升作用有限。

3、学生参与性不高。目前，虽然各高校对于第二课堂的社会实践活动已形成一个相对完善的学分管理体系，要求学生必须每学年必须完成一定的学分，对于学生参加社会实践活动有一定的强制性，但由于其随意性强，加之活动内容缺乏专业性，无法很好的吸引学生自主参加。

### 二、创客教育融入第二课堂社会实践类活动的意义

1、以学生为主体开展社会实践活动，调动学生参与的积极性。根据创客教育的精神，学生是学习的“中心”，开展学习活动要以学生为中心开展，让学生将被动学习转变为主动学习。因此，要想提高学生参与第二课堂社会实践活动的积极性，各高校必须吸收创客教育的精髓，以学生为主体，组织和开展社会实践活动，倡导发挥学生的主动性、积极性和创造性。

2、以项目化的方式运营，驱动学生主动探索和解决问题的能力。创客教育强调合作学习与项目化思想。因此，借鉴创客教育的理念，第二课堂的社会实践活动可以以项目化的方式运营，每个活动都建立一个需要解决的问题作为目标，聚焦核心问题，融汇学科间的知识，头脑风暴，寻找有效的解决办法，以实现最终目标，从而通过此过程来驱动学生主动探索和解决问题的能力。

3、“创客+社会实践”的模式，为第二课堂社会实践活动注入新的发展动力。基于创客教育思维的第二课堂实践

活动，主要是以开发学生的创客思维为前提，结合学生所学的专业知识，对第二课堂社会实践活动进行系统和规范的设计，发现问题，解决问题，能拓展第二课堂社会实践活动内容的深度，为高校社会实践活动的发展注入了新的动力。

### 三、基于创客教育的第二课堂实践类活动模式探索

1、基于真实问题，激发学生产生项目。在上文中，我们提到，当下第二课堂社会实践活动内容广泛、活动过程随意以及缺乏专业教师的指导和引领，无法发挥学生的才智优势。因此，“创客+社会实践”的活动模式，需要学生在指导老师的引领下在日常的、平淡的社会实践活动中“发现问题、解决问题”，且问题必须是建立在真实的生活基础上、学生感兴趣的、学生有能力通过自己的学习解决的，有利于提高学生参与的积极性；同时，实际问题往往是复杂的，需要学生多方面的知识体系，以问题为导向，能够促进学生发展综合运用知识发现问题、分析问题和解决问题的能力。

2、以目标为导向，逐层分解任务。在确定具体项目以及最终需要完成的目标成果后，为了更好地推动学生完成任务，指导教师需要引领学生团队将大目标转化成若干个切实可操作的小目标。这种方式方法有利于使目标具体化，让学生更加直观具体的了解每个阶段应该所做的任务，使整个项目的执行有目标、有次序、有系统、有节奏。

3、以项目为依托，开展深度学习。在分解任务，了解每个阶段的目标之后，学生再根据每个阶段需要完成的任务进行学习。这种学习是基于真实的情境进行的跨学科学习，是一种以问题为主线的学习方式。在这种学习过程中，学生带着问题阅读相关书籍和文献，并结合自己的项目对所学的知识进行探索和应用，让学生在问题解决的过程中学会知识建构、学会问题解决、学会身份建构和高阶思维。

4、团队化协作，设计和执行方案。在系统学习掌握相关知识，完成前期筹备后，最后就是由小组成员共同设计和执行方案。在这个阶段，指导教师有必要适时提供指导，并倡导学生积极讨论和分享，并以小组合作的形式，推进项目的完成。

### 四、创客教育与第二课堂社会实践活动的融合实践——以某高校“青春志愿，爱在社区”活动为例

#### 1、项目背景

青春志愿-爱在社区，是我院第二课堂中社会实践模块常规的社区实践活动。一般情况下，活动模式为学生志愿者进入社区服务老年人，服务的内容为教做健身操、教老年人使用智能手机、互联网产品、防范电信诈骗宣传等，活动方式较为单一，活动效果不佳，学生参与性不高。但我院学生在服务老年人使用手机端互联网产品的过程中，发现虽然现在市场上老年手机专为老年人设计，非常方便老年人使用手

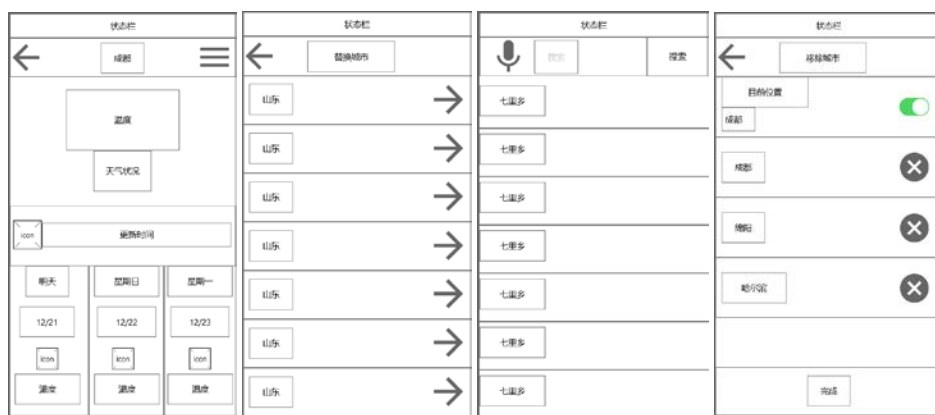


图1 天气预报的原型图



图2 老年人版-今日头条界面原型图<sup>[3]</sup>

机，但很多APP的目标对象是年轻人，老年人使用起来非常不方便，比如，老年人常用的微信、支付宝、今日头条等APP，存在功能过多、使用方法复杂等特点。针对这一现状，结合学院学科专业背景，在指导老师的建议下，学生选择对老年人手机APP界面进行适老化设计。

## 2、项目筹备

学生在确定了本次项目的目标为“APP界面适老化设计，更好地服务老年人”后，便对这个目标进行了分解：1、前期调研，了解老年人经常使用的手机APP需要什么功能以及老年人使用APP的行为习惯；2、根据前期调研，总结出老年人常用APP所需要的内容清单；3、根据内容清单，理出功能的层次结构；4、根据所规划的内容画内容线框图，用于呈现主体信息群，勾勒出结构和布，用户交互界面的主视觉和描述；5、打磨线框图；6、制作低保真原型。同时，为了完成项目，学生对相关知识进行了学习。为此，“青春志愿-爱在社区”的志愿者为了更好的完成APP界面设计，学习了用户研究、交互设计、原型设计、信息可视化设计等一系列知识。

## 3、项目执行

### (1) 前期调研

本次调查面向60岁-80岁的老年人，发放问卷60份，回收有效问卷46份，有效访谈了6位老人，观察记录了8位老人进行APP操作，发现存在如下问题：（1）容易忘记登录密码；（2）图标小，看不清楚；（3）APP操作界面复杂，不会操作。

### (2) 方案设计

根据前期调研的结果，学生确定了如下的设计原则：

第一，考虑到老年人的生理和心理特点，在视觉设计上，都需要尽量体现出对于老年人的友好性。因此，在图形元素的选择上要选择常规的且符合大众基本认知的经典样式；文字的大小上尽量要大，字体风格尽量简洁；颜色选择上应尽量鲜明。

第二，要充分尊重老年人的实用习惯和认识，在流程设计上进行简化，减少逻辑判断，因此，页面布局要结构层次分明，同时针对老年人记忆力比较差的特点，要简少功能层级，尽可能一步实现目标。

### (3) 方案执行

根据设计原则，学生做制作的低保真原型设计如图所示：

### 4、评价与反馈

“青春志愿，爱在社区”案例显示，在社会实践类活动中融入创客教育理念，有助于学生将专业知识用于社会实践中，有利于第一课堂与第二课堂的统一，能够提升学生的实践能力，驱动学生主动探索和解决问题的能力。

## 五、结论

第二课堂的社会实践是大学第一课堂的延伸和补充，它有效弥补了课堂理论教学的不足，其实践性和丰富性特征能激发学生的主观能动性和创新性，也是能厚植创客教育的土壤。“创客+社会实践”的结合，其“趣味性、体验性、融合性、创造性”的过程，能有效改善第二课堂创新性不足、专业性不强、学生参与度不高的问题。

## 参考文献

[1]王远, 王长喜. 创客教育本土化取向及其实践路径[J]. 现代中小学教育, 2017, 33 (12): 1-4.  
 [2]曲延瑞, 佳瓦德. 设计基础课程教学中的创新意识向度[J]. 设计, 2012 (10): 176-177.  
 [3]许飞. 基于用户体验的老年人手机APP界面设计研究[J]. 设计, 2018 (16): 134-136.  
 [4]彭巧胤, 谢相勋. 地方高校第二课堂实践育人体系的构建[J]. 学校党建与思想教育. 2011 (14).  
 基金项目: 项目简介: 2017年度四川省教育信息化应用与发展研究中心项目(JYXX17-040) (基于“互联网+”创客教育在高校第二课堂应用模式研究)