



社/会/性/软/件

促进大学生非正式学习 的理论与实践

徐晓雄 李丽美 刘 岩 魏书华 周 艳 / 著

Shehuixing Ruanjian Cujin

Daxuesheng

Feizhengshi Xuexi de Lilun yu Shijian



Wuhan University Press
武汉大学出版社

教育部人文社会科学研究规划基金项目

“社会性软件促进大学生非正式学习的设计研究”（批准号 11YJA880120）研究成果

社会性软件促进大学生非正式学习的理论与实践

徐晓雄 李丽美 刘 岩 魏书华 周 艳 著



Wuhan University Press

武汉大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

社会性软件促进大学生非正式学习的理论与实践/徐晓雄等著. —武汉:
武汉大学出版社, 2015.5

ISBN 978-7-307-15986-0

I. 社… II. 徐… III. 大学生—学习方法—研究 IV. G642.46

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 118884 号

责任编辑: 杨 芸 责任校对: 都 岚 版式设计: 三山科普

出版发行: 武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)

(电子邮件: cbs22@whu.edu.cn 网址: www.wdp.com.cn)

印刷: 虎彩印艺股份有限公司

开本: 787×960 1/16 印张: 13.5 字数: 263 千字

版次: 2015 年 6 月第 1 版 2015 年 6 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-307-15986-0 定价: 43.00 元

版权所有, 不得翻印: 凡购我社的图书, 如有质量问题, 请与当地图书销售部门联系调换。

序

有一个问题时常萦绕在我脑海中，随着时代的发展，科学技术的更新换代，从人类发展的视野看出去，人们究竟如何学习以及学习哪些知识才能更好地生存与发展？比如古时候的人，骑马、射箭、农耕等是必备的生存技能，读书、写字那是达官贵人和“文化人”的事，平民百姓可以不去在乎那个时代“高、大、上”的东西。但到了工业时代，社会结构及其形态发生了聚变，相当一部分人被迫城镇化，不得不成为工业流水线上的一份子。整个社会的文明程度提高了，人们必须掌握基本技能，即阅读、写作、计算等，才得以“人”而“存在”，否则就会成为时代的文盲，被社会淘汰，因此产生了班级授课制。班级授课制统一了教育规格和目标，以确保“教育产品”符合社会发展的基本需求，就像工厂的产品加工线一样，输出的产品用于社会之需。随着互联网的迅猛发展，人类开始步入信息时代，人与人的“连接方式”变得复杂而又方便起来，生活、工作、学习日益数字化和信息化，比如购物上淘宝、京东，直接使用银行卡或支付宝，交易成功，在家等着送货上门即可，生活中的各种“卡”比比皆是。教学现象也是如此，教育在信息化的浪潮中呈现出前所未有的全球性开放、共享、互动无界限的世界图景，像可汗学院、世界名校（名教师）的视频公开课、MOOCs（慕课）^①等网络教育冲击着传统教育领域的方方面面，相应的教育教学创新模式也在发生着根本性的改变，这里包括泛在学习、颠倒教室、微课、微型学习等。这个时代简直成了“人人为师、人人为生”的年代，只要是有才艺的人，无论其年龄大小，想当老师，都可以上网开课；想做学生，那更容易，看视频公开课、学习 MOOCs 课程，只要想学习，任何资源都可以找到。面对这种态势，人们必须掌握哪些基本技能？又该怎样利用信息技术进行高效学习？我们的学校教育应该做出哪些应对？这些问题都已成为当前教育领域日益关注的研究课题！

带着这些疑问，2009 年 9 月，我有幸获得香港王宽城基金资助，以访问学者的身份来到美国伊利诺伊大学香槟分校图书馆与信息技术学院进行了为期六个月的学术访问。Bertram C. Bruce 是我的合作教授，当时他正在领导并主持着美国“青年社区信息化”项目的研究工作。他深受约翰·杜威的教育哲学思想的影响，他的研究充分借鉴了美国实用主义和进步主义教育思想，并融合了当代信息技术促进和改善学习的理念，通过美国当地社区与大学以及中学的多方合作，探究解决

^① MOOCs，即“慕课”，又称“大规模在线开放课程”。M 代表 Massive（大规模）；第二个字母 O 代表 Open（开放）；第三个字母 O 代表 Online（在线）；C 代表 Course（课程）。

社区现实生活中存在的问题。这是一个双向互惠的过程，学生通过参与社会探究活动了解社会，获得真知和能力上的提升；而社区则利用学校的智慧解决实际问题。2009年10月Chip教授及其团队来到美国比较偏远地区的一所佛吉尼亚中学，考察一门高中地理课是如何按照他的课程设计理念进行的，我也随行其中。考察期间，上午与下午的活动各不相同。上午是一个类似三方会谈的圆桌会议，参与者有当地社区的相关人员、负责这门课的教师和部分学生、Chip教授及其团队。社区相关人员谈到由于地处偏远，信息化程度不高是当前存在的问题。高中地理老师也正在教学生如何对一个陌生的地方进行测量、绘制和在地图上进行标注，Chip教授及团队提议可以使用研究性学习的方法，在老师的指导下，使用移动终端设备及其相关地理信息系统软件对这些地方进行定位和拍照，然后对这个地方的人文历史等相关信息进行描述之后，最后上传至谷歌地图。下午是实际操作阶段，学生组成几个小组分头到达几个需要标注的地点，虽然这些地点是他们熟悉的地方，但是当需要对其进行准确描述的时候，必须要对这个地方的人文、历史、地貌的变迁有所了解，只有这样才能做出比较全面、正确地描述。技术的使用方法已经在先期掌握，相关地点的资料也已准备妥当，因此这个阶段的任务很快完成。接下来，学生回到社区中心，再次进行圆桌会议，对学生分组汇报展示的成果进行评议，以进行后期修正。这类似维基百科的运作方式，总会有人对其进行纠错以保证信息的准确性。这一次实地考察使我真切地感受到了学生借助媒体技术进行探究性学习的价值所在，感受到了杜威教育思想对美国当代教育的影响力至今犹在。

2010年3月，我如期访学回国，开始梳理大学研究性教学思想发展、理论基础以及国内外大学研究性教学的经验，希望以大学生暑期社会实践为切入点，与社区联合开展课题研究工作，进而提出媒体技术支持下的大学生社会探究学习模式，为学生合作探究构建网络空间，学生则利用暑期社会实践展开社会调查与探究，特别是对欠发达和少数民族地区的当前社会需求和问题，应用媒体技术的手段予以表达。一方面，大学生通过社会探究，将自己的学识服务于社会，从而促进知识共享、文化发展和民主参与意识的提高；另一方面，地区的需求为大学生参与社会提供了很好的学习机会，学生参与社会的活动过程最终会形成各具特色的活动课程。理论基础梳理和研究方案的架构是较为完备的，但是这并不代表研究课题的可行性。我跟踪了几个学生的暑期社会实践组、走访了N市的几个成熟社区，并将我的想法和他们进行了深入的探讨和交流，大家表示乐意参与此项研究工作。但是当我真正尝试启动这个项目的时候，我发现我所面临的困难，在直接挑战我的项目协调能力。一方面，有些大学生暑期实践活动停留于形式；另一方面，地方社区本身有其工作规划和重点，而我则希望可以类似美国教授的做法，三方通力协作，产生互惠共赢的局面。想法和初衷是美好的，但是可行性出

了问题，至少就我个人目前的项目协调和管理能力而言，无法将三方整合为一个学习共同体。因此，我开始反思不能完全照搬美国教授的做法，必须另辟蹊径，从自身所处的环境寻找可以解决问题的途径，这样调整项目的可行性与可控性，掌握项目的进度。我的学科背景是教育技术学，因此我对大学生在日常生活和学习中如何使用媒体技术特别关注，经常会在课余时间询问他们使用这些数字化设备及软件工具的情况。奇怪的是大部分同学表示能够很好的在现实生活中使用这些设备、工具以及相应的软件，甚至可以做到与软件市场发布的同步应用，比如“支付宝钱包”“快的打车软件”“无线公交微信”“手机小游戏”“新闻网站”“娱乐视音频网站”“百度贴吧”等，但是当问到有没有利用一些工具和软件进行碎片化或微型学习的时候，除了极个别的同学能够回答出一二，大多数学生的回答又进入另外一个空白的时空。除了学习英语，背诵几个单词之外，几乎很少有同学将电脑、网络 and 手机直接与他们每日的学习挂钩。这些“数字化原著民”无法将生活中熟练掌握的技能迁移到他们的学业之中，这到底是什么原因造成的呢？

为了解开这个谜团，我向学校申请开设了一门名为《基于 Web 2.0 的大学生数字化学习环境构建》的开放实验课，打破年级和专业的限制，任何同学都可以选修这门课程。课程主旨是希望学生可以在他们的学习过程中有效地利用他们手中的这些设备及软件，并通过构建和优化自身的数字化学习环境，打造符合个性化发展的学习生态环境，以促进和改善他们个性化的学习，让其获得自身的发展。2010 年 9 月，我指导的两名硕士研究生李丽美、刘岩入学，我们就此课题迅速组成研究小组，开展课题的前期文献调研、研讨与初步的教学实践工作。2011 年初，我们将该研究的基本设想、方法和初步的一些成果以《社会性软件促进大学生非正式学习的设计研究》课题形式申报了 2011 年度教育部人文社会科学研究项目，并很荣幸地获得批准立项。后经研究小组商讨，将他们硕士论文题目分别锁定在《基于社会性软件促进大学生非正式学习的课程设计与开发》、《新媒体支持下的大学生社会探究学习模式研究》，前者希望通过两轮开放实验课上的教学实践，设计与开发相应的课程；后者则希望大学生可以借助新媒体的力量，将大学生行动的“触角”延伸至社会，通过对社会问题的探究，提升大学生社会参与意识和行动力，实践对象是我在学校开设的另一门名为《思维拓展训练》的选修生，以及 2010 级数字媒体专业的本科生。自此我和我的研究生们大都开始沉浸于此课题的学习和研究之中，同年我又迎来了另外两位硕士研究生，他们是本书的另两位作者周艳、魏书华，我希望他们的研究主题可以在已有的基础上深入下去。经过师生深度会谈，周艳的论文题目定位于《网络环境下大学生参与式学习活动设计研究》。实际上，我希望她的研究可以成为刘岩同学研究的一种延续，鼓励她既然研究网络环境下的大学生参与式学习，就必须自己以参与者和研究者的双重身份真正的参与网络化学习，只有这样才能获取一手资料和真切的体验。最后她不负众望，

参与了由我国著名的新教育实验发起人、中国教育学会副会长朱永新教授团队发起的“新阅读研究所”网络社区的活动过程,充当阅读群(大学生群)的义工,真实体验和组织社会性软件支持下的参与式学习的魅力,然后再结合优秀网络社区的成功经验,对我们的课程进行活动再设计和实践。魏书华是一个喜欢用哲学方法思考问题的同学,而我院熊和平教授是研究身体现象学方面的专家,是我非常钦佩的一位学者,也是我的好朋友,我非常希望本项研究可以从哲学的角度揭示大学生数字化学习现象,而不是停留于软件的介绍、使用和推广层面上,因此我推荐书华师从熊教授学习现象学方面的一些理论,启发她用身体现象学作为方法论对当前大学生数字化学习现象进行解读与分析,因此她的论文题目命名为《大学生数字化学习环境构建策略研究》。至此,关于该课题项目研究形成了以“教育部人文社科项目为核心、以四篇硕士论文为子课题”的学习共同体,本书的五位作者也相继产生。在近四年的辛勤工作中,每位作者从不同的视角展开多元化的解读、思考、交流、碰撞,历经相关文献综述、调查报告、课程设计与开发、多次教学试验、个案跟踪与分析等研究工作,最终合作汇集著作本书。

本书的设计与撰写工作由徐晓雄主持,在各位作者完成各自初稿的基础上,由徐晓雄对全书进行了汇总、修改和定稿工作,李丽美进行了校对工作。全书共九章,分别是:

第一章,绪论,阐述了课题研究的时代背景、研究目的、内容与意义、研究思路与方法。由徐晓雄、李丽美、周艳撰写。

第二章,相关文献综述,对社会性软件概念及其分类、社会性软件在教育中应用概述、非正式学习的相关研究、探究性学习及其模式等有关文献进行梳理与分析。由徐晓雄、李丽美、刘岩、魏书华、周艳撰写。

第三章,相关理论基础梳理,对与本课题相关的理论基础进行梳理分析,他们是关联主义学习说、从六度分割到四度分割理论、创新推广理论、知识的社会建构与心理发展中介说、杜威的实用主义哲学、身体现象学等。由徐晓雄、李丽美、刘岩、魏书华撰写。

第四章,问卷编制与调查报告,通过前期文献阅读和对个案大学生的访谈与分析,我们自制了问卷,并检验了问卷的信度与效度,对国内八所高校在校大学生进行了问卷调查与分析;同时利用 Davis 基于行为理论提出的技术接受模型,对影响大学生选择数字化学习环境因素进行了调查和行为意向分析;以身体现象学为方法论对优秀个案进行了大学生数字化学习环境的体验描述及分析;最后对当前存在的问题进行了探讨。由魏书华、李丽美、徐晓雄撰写。

第五章,《社会性软件与大学生学习》课程设计与实施,根据前期调研结果,进行了学习需求分析,设计与开发了相应的课程与教学进度安排,并以大学生掌握社会性软件工具为主进行了首次教学试验,旨在构建和优化课程教学方案。由

李丽美、徐晓雄撰写。

第六章，第二次教学试验——社会性软件支持下的探究性学习的设计与实施，主要目的是提供大学生社会探究能力，寻求社会性软件支持下的探究性学习策略。由刘岩、徐晓雄撰写。

第七章，第三次教学试验——网络环境下大学生参与式学习活动的设计与实施，主要以网络环境下大学生参与式学习活动实施为主，探索学习文化的新特质。由周艳、徐晓雄撰写。

第八章，通过前期理论梳理与三次教学试验，总结归纳大学生数字化学习环境构建及其学习模式。由徐晓雄、魏书华撰写。

第九章，为顺应当前数字化学习的发展，充分利用社会性软件促进大学生的学习与发展，我们为大学生、高校教师和高校职能部门提出了相关建议以及进一步研究的展望。由徐晓雄撰写。

互联网发展迅猛是有目共睹的，社会性软件工具更是日新月异，我们探索社会性软件促进大学生非正式学习的研究工作还只是刚刚起步，由于作者水平有限，书中难免有不妥之处，恳请读者批评指正。

徐晓雄

2015年1月16日

目 录

序

第一章 导论	1
第一节 背景	1
一、网络时代呼唤大学生新型学习方式	1
二、新型学习方式视野中的师生角色转变	2
三、互联网为高等教育教学创新带来的新机遇	3
第二节 研究目的、内容与意义	5
一、研究目的	5
二、研究内容	5
三、研究意义	6
第三节 研究方法	7
一、基于设计的研究方法	7
二、文献法	9
三、问卷调查与访谈法	13
第二章 相关文献综述	17
第一节 社会性软件概念及其分类	17
一、追本溯源社会性软件	17
二、社会性软件的基本类型	20
三、相关概念辨析	26
第二节 社会性软件在教育中应用概述	28
一、社会性软件应用于教育的优势和不足	28
二、社会性软件的教育应用现状	34
第三节 非正式学习的相关研究	39
一、正式学习、非正式学习概念及其辨析	39
二、基于网络的探究性学习及其模式	46
第三章 相关理论基础梳理	50
第一节 关联主义学习说	50
第二节 从六度分割到四度分割	51
第三节 创新推广理论	52

第四节 知识的社会建构与心理发展中介说	54
第五节 杜威的实用主义哲学	56
第六节 现象学	57
第四章 问卷调查、访谈及个案研究	60
第一节 基于社会性软件大学生非正式学习的调查报告	60
一、问卷编制	60
二、问卷信度与效度	62
三、调查对象与统计方法	63
四、调查结果及分析	63
五、进一步探讨	72
第二节 影响大学生选择数字化学习环境的若干因素	74
一、问卷编制	74
二、抽样与统计方法	76
三、问卷的信度、效度检验	76
四、大学生选择数字化学习环境的统计分析	79
五、影响大学生选择数字化学习环境的因子分析	83
第三节 基于个案的数字化学习环境的体验描述与分析	85
一、数字化学习环境的空间体验描述	85
二、个案数字化学习环境中的意识结构分析	89
第五章 《社会性软件与大学生学习》课程设计与实施	94
第一节 《社会性软件与大学生学习》课程设计与开发	94
一、课程目标	94
二、学习者分析	95
三、课程内容的选择与编排	97
四、教学组织形式与过程实施	98
五、教学评价	102
第二节 首次教学试验——以社会性软件工具的掌握为主， 优化课程教学方案	103
一、学情分析	103
二、课程评价	104
三、课程反思	108
第三节 课程调整再试验	109
一、课程方案调整	109
二、学情分析	110

三、课程评价	112
四、课程反思	117
第六章 第二次教学试验——社会性软件支持下的探究性学习的设计与实施	119
第一节 关于大学生社会探究学习的基本过程	119
一、创设情境和选择探究主题	120
二、制订探究方案	121
三、资料搜集	121
四、设计作品	122
五、交流讨论	122
六、反思总结	122
第二节 社会性软件支持下的大学生探究性学习的实施	123
一、探究性学习活动的实施	123
二、社会探究学习活动——以“绿色环保·节能减排”暑期实践小分队为例	131
三、社会性软件支持下的大学生社会探究学习的设计原则	138
第七章 第三次教学试验——以网络环境下大学生参与式学习活动的 设计与实施	141
第一节 参与式学习活动的案例分析	141
一、案例的选取	141
二、案例分析	142
三、亲身参与	144
第二节 网络环境下大学生参与式学习活动的设计与实施	148
一、第一阶段活动的设计与实施	148
二、第二阶段活动的设计与实施	153
三、个案研究	157
第八章 构建大学生数字化学习环境及其学习模式	161
第一节 构建大学生数字化学习环境	161
一、大学生数字化学习环境构建原则	161
二、大学生数字化学习环境构建策略	162
第二节 大学生数字化学习模式的构建	166
一、数字化学习环境中大学生面临的现实问题	166
二、寻找解决当下问题的根本路径	167
三、社会性软件支持下的大学生学习模式	168
四、进一步的解释	170

第九章 结论与建议	172
第一节 结论	172
第二节 建议	173
一、给大学生的建议	173
二、给教师的建议	175
三、给高校的建议	178
附录	181
附录 A: 大学生基于社会性软件的非正式学习情况访谈提纲	181
附录 B: 大学生社会性软件使用调查问卷	182
附录 C: 大学生数字化学习环境调查	185
附录 D: 访谈记录	187
附录 E: 大学生社会参与意识和行为的问卷调查	189
附录 F: 网络环境下参与式学习活动设计效果问卷调查	191
参考文献	194
后记	200

第一章 导 论

第一节 背 景

一、网络时代呼唤大学生新型学习方式

随着互联网的迅猛发展,以“社交媒体”为主要特征的社会性软件和各类工具可谓花样繁多、层出不穷,其应用领域也是渗透到人们生活、学习和工作等各个领域。人们熟知的维基百科、博客以及各类社交网站(国外有 Facebook、Twitter、Flickr 等,国内有人人网、微博、微信等)等都属于社会性软件应用的范围。其中,维基百科被视为由全球人共同协作编纂的网络百科全书,博客是个人网络出版物,微博、微信是自媒体,任你关注你想关注的人,参与你感兴趣的话题,谷歌、百度帮助你答疑解惑,腾讯 QQ、人人网是你与同学、朋友、家人取得联系和交流的常用工具,网络书签是你的移动资源的超链接,豆瓣网通过网友的书评帮助你找到志趣相投的书友和淘到好书,云笔记工具帮你随时记录你的灵感,大规模开放在线课程(MOOCs)是你通向世界大学堂的桥梁,可以使你足不出户便可领略名校名师的风采,获取优质学习资源,跨时空的与志趣相投的人进行交流与互动,实现共同学习和社会参与。可以说从 Web 2.0 到社会性软件(Social Software)再到社会化媒体(Social Media),这些具有社会性特征的网络工具正在构筑数字化时代的迷人图景。但是它们在极大地便利人们的生活、学习与工作的同时,也在考验着人们的自控力、专注力,丰富、及时、诱人的信息极易分散人的注意力,使人很难对某个专题进行持续的关注与学习。同时,海量信息中也充斥着大量虚假、错误甚至是网络暴力,需要用户具有批判性的甄别能力,才能去伪存真,并积极参与到网络文化的建设过程中,同时促进自身的发展。

2014 年 1 月 16 日,中国互联网络信息中心(CNNIC)在京发布第 33 次《中国互联网络发展状况统计报告》。报告显示,截至 2013 年 12 月,中国网民规模达 6.18 亿,互联网普及率为 45.8%。学生依然是中国网民中最大的群体,占比为 25.5%,互联网普及率在该群体中已经处于高位。^①其中大学生作为学生网民中的主要群

^① 中国互联网络信息中心.中国互联网络发展状况统计报告[R].北京:中国互联网络信息中心,2014.

体,他们喜爱用QQ与朋友、家人交流,他们关注微博、微信,上传照片,拥有自己的QQ空间并彼此分享着喜怒哀乐等,这些网络行为对于大学生的数字化生存与发展究竟意味着什么?从这些网络工具的普遍特征不难发现,大学生偏爱使用这些工具是因为这些软件可以让他们实现“我的地盘我做主”的状态,学习者可以利用它们进行非正式的交流与协作等活动,自主选择个人感兴趣的课题进行自我调节的社会参与式学习,由此引发的是一种新型的学习方式——基于社会性软件的非正式学习。

那么什么是非正式学习呢?杰伊·克罗斯(Jay Cross)认为它是大多数人学会工作的方式,表现为学习的非官方、无定期、临时性等特点,就像人骑自行车一样,骑车人选择目的和路线。但是当他在某一时刻注意到要去欣赏美景或帮助一个同伴骑车人的时候,他可以采用绕行的路线。非正式学习有几个特点:①自我制定;②随意性;③临时性。由此可见,基于社会性软件的非正式学习是大学生在互联网中实现自我制定、自我指导和自我管理的带有鲜明个性化特征的一种学习活动,是完全不同于高等教育内规定好的教学过程,是跨越其所在真实高校时空边界的一种新型学习方式。其学习过程不是结构化的,而是非线性、碎片化、微型化的,这里的知识是散布于个体之间和他们所处的数字化环境之中的,因此学习结果是基于个体参与社会化活动的结果,是不可预测的。大学生能否清晰的认识到这种新型学习方式的存在,并且熟练驾驭它为自己所用,通过灵活的使用社会性软件不断构建与优化自己的数字化学习环境,并将其与学校规定的正式学习融为一体,成为他们能否更好的在数字化时代中求得生存与发展的关键所在!因此,对于当代大学生而言,亟需更新学习观念,掌握新型学习方式,特别是要熟练运用典型社会性软件的基本技巧和使用方法,如网络环境下的信息传播技能、虚拟社区参与、与他人协作学习的技能等,以促进自身的学习与发展,并形成终身学习的技能。

二、新型学习方式视野中的师生角色转变

事实上,已有大学教师遭遇这样一种尴尬的课堂景象,讲台上教师正在精彩的演讲,教室中的学生却在低头刷屏、看手机,甚至有人发出了这样的感叹:世界上最远的“距离”是“我和你在一起,你却正在玩手机”。由此看来,互联网的介入,更容易使同处真实物理空间下的师生产生时空上的分离和疏远。当下的大多数传统课堂教学,从教学目标、教学内容、教学方法到教学评价基本上都是预先规定好的,由专业教师负责传授知识和技能,大学生大多处于被动接受信息的状态。在这个过程中,教师是知识的权威,负责控制教学过程的进度,通过最终考试评定教学效果。这种以“教授主义”为中心的方法,很难调动大学生积极主动地参与教学全过程,特别是当教师所传授的内容枯燥、抽象、不易理解,或者

不是学生感兴趣的内容,这时他们持有的智能手机、iPad 等移动终端又很容易接入网络,此时他们更有可能选择离开教师预设好的教学路径,畅游于自己喜欢的虚拟世界。

基于这样的态势,教师应尽快进行角色的转变,放弃知识权威的身份和对教学过程的控制权力,积极利用社会性软件创新教育教学过程,恰当地将典型社会性软件工具融入到课程教学之中,使新型学习方式成为学校正式学习的重要补充,将正式学习和非正式学习融为一体。为此要尽快开启教学设计向学习设计的转变,聚焦于促进学习者的学习过程,从单纯知识的传递者、发布者转变为大学生个性化、社会性、网络参与式学习的启发者、促进者、监督者。这一角色的转变并非消弱了大学教师的地位和作用,恰恰相反而是给教师提出了更高的要求。传统的教学一切都在预设之中,只要学生按照规定的“跑道”完成课程内容的学习即可,一切尽在教师的掌控之中。但是在社会性软件支持下的非正式学习空间,学习目标和计划是由学生根据自己的兴趣、爱好、专业倾向等方面进行的自我选择与规划,从以前规定好的课程到现在面对海量信息,学习者必须学会做出恰当的决策和对学习资源进行优化管理,分配好自己的时间和精力,动态地优化个人的数字化学习环境,有选择的参与到网络社区的活动中,学会与人分享、协作,否则将会出现沉浸在信息海洋之中,却迷失了学习路径的危险。这个时候特别需要教师及时为他们提供“脚手架”予以学习上的支持和帮助,指导他们如何开展有效的自主学习;如何对学习过程进行监控、反思、测试和自我评估;如何参与或发起一个与学习有关的虚拟社区活动等。面对大学生学习方式的多元化,师生角色及其发挥的作用正发生着怎样的巨大变化,或者说应该发生什么样的转变,则成为促进这种新型学习方式发展的另一个重要方面。

三、互联网为高等教育教学创新带来的新机遇

我国计算机基础教学是高等教育中推进计算机文化教育的一块重要的实践领域。为了考察人们计算机应用知识与技能的水平,由教育部考试中心主办,面向全社会设置了全国计算机等级水平考试,考核是根据社会不同部门应用计算机的不同程度和需要、国内计算机的发展情况以及中国计算机教育、教学和普及的现状而确定的,共分四个等级。高校面向非计算机专业的大学生大都开设有《计算机文化基础》课程和一门高级计算机语言,如 C 语言程序设计等。遗憾的是,互联网技术与文化的最新发展,特别是与人们学习、生活、工作休戚相关的社会性软件及使用方法,智能手机及移动应用程序的使用等方法并没有及时地纳入到相关课程教学之中。此外,非计算机专业背景的教师此前进行教学活动无需过多考虑计算机所带来的问题,然而时至今日,面对手持移动终端随时随地都可能选择“离开”课堂教学的大学生,高校教学主管及教师有必要重新思考自己的教学方法

如何适应网络文化的特质,高校有必要开设适当的有关网络文化新理念、社会性软件教育用途及使用技巧和方法的课程或专题讲座,对教师和学生进行相应地培训,以帮助师生迅速转变教与学的观念,理解互联网思维,掌握在线教学以及参与式学习的方式方法。

事实上,当前互联网正在引发世界高等教育信息化的浪潮,新型高等教育教学模式正被不断的创新,传统高校面临着前所未有的挑战和机遇。“以开放、共享为理念的开放教育资源的发展要从 MIT 的开放课程(OCW)运动开始,早在 2002 年,MIT 就把自己大量的课程放在网上供人们免费学习。后来随着开放教育资源 OER 运动的发展,越来越多的高校和教育机构将优质资源共享。”^①时至 2012 年,以 Udacity、Coursera 和 edX 为代表的、被称为 MOOC(Massive Online Open Course)的大规模在线开放课程向传统高等教育全面袭来,它除了提供教师专门为网络学生录制的教学视频、课程文本材料以及在线答疑,且有固定的开课结课时间,结业通过后会授予有教授签名的证书等之外,还会利用各种社会性软件工具创建学习社区,为师生提供进一步的互动空间,如开设课程论坛、课程维基社区、在线小组讨论,鼓励学习者开展同伴互评等,从而建立没有围墙的大学供全球学习者根据自己的兴趣和爱好自由选课参加学习。MOOC 浪潮推进了优秀高等教育资源的全球化进程,任何人可以随时随地根据自己的兴趣爱好选课学习,实现了以“学习者为中心”的开放课程运作模式,是高等教育中教与学的方法乃至高等教育运作模式的重大创新。

我国高校教学改革在经历了计算机辅助教学、国家精品课程、大学网络公开课后,以清华大学、北京大学为代表的高等院校也纷纷加入 MOOC 潮流之中,并推出自己的 MOOC 课程。各大互联网公司也积极响应,创建了新浪公开课、网易公开课,果壳网旗下的 MOOC 学院等组织相关人员翻译这些世界优秀精品课程,同时组成网络学习社区,依托社交网站等各种社会性软件工具创建虚拟学习社区,形成各类基于兴趣的学习共同体。由此可见,社会性软件支持下的大学生非正式学习日益大众化。数字化学习大环境已经形成,它为新型学习方式提供了各种各样的机会,特别是以智能手机为移动终端的快速普及,以及 APP^②的方便实用。具有微内容、碎片化、移动性等技术特点数字化学习正在占据人们的闲散时间,甚至有蔓延至正规课堂教学之势。从积极的方面看,数字化学习为非正式学习的发生与发展提供了充分的可能性,但是如果大学生不能善加利用,也可能会使情景走向另一个极端。它不仅破坏了传统课堂的教学秩序,非正式学习也不会有效发生。因此,当前高等教育教学改革面临着严峻挑战,如何利用社会性软件为高校教学改革带来创新与发展则成为高等教育领域研究中又一重大课题。

① 王颖,张金磊,张宝辉.大规模网络开放课程(MOOC)典型项目特征分析及启示[J].远程教育杂志. 2013(4):67.

② APP 是 application 的缩写,通常专指手机上的应用软件,或称手机客户端。

第二节 研究目的、内容与意义

一、研究目的

本书在梳理课题相关理论的基础上,结合调查分析大学生使用社会性软件进行学习的基本特征,设计与开发旨在促进他们非正式学习发生的课程方案并实施三次大的教学试验,经研讨与反思,提出大学生构建数字化学习环境的方法及基于社会性软件支持下的学习模式,最后为学生、教师、高校教学主管三方提出了相应的建议,以应对网络化学习。我们期望大学生通过社会性软件课程的学习及我们设计的教学试验,了解与体验互联网文化特质,尤其是社会性软件的设计理念及工具体系。掌握典型工具的使用方法,使学生在社会性软件使用的观念层面和技术层面均能得到提升,进而增强学生使用社会性软件进行非正式学习的意识和行为,帮助他们转变传统的学习观念;从而加强他们将新技术应用于学习促进其发展的敏锐性,培养其乐于采纳新技术的态度;鼓励学生凭借社会性软件构建符合自身发展的数字化学习环境,以促使他们在日常使用数字化设备及网络的过程中有效地开展并组织管理其非正式学习。具体研究目的描述如下:

- 1) 调查与分析当前大学生使用社会性软件进行非正式学习的基本特征。
- 2) 基于技术接受模型的理论,对影响大学生使用数字化学习环境的各因素进行分析。
- 3) 从现象学的视角对优秀大学生个案进行数字化学习环境的时空体验的描述和解释。
- 4) 设计、开发与实施《社会性软件与大学生学习》课程并检验其效果,期望该课程及相应的教学策略可以在高校中以公选课的方式推广使用,以期大学生在日常学习和生活中使用网络及工具软件,有意识地开展非正式学习,从而促进其自身的学习与发展。
- 5) 通过梳理相关理论基础,结合调查分析、教学试验反思,总结提炼并归纳大学生数字化学习环境的构建策略,及基于社会性软件支持下的大学生学习模式。
- 6) 面对全球高等教育信息化浪潮,为大学生、教师、高校教学主管部门提供相关建议,以应对网络化学习带来的机遇与挑战。

二、研究内容

- 1) 通过文献搜集、整理、阅读和分析,梳理社会性软件支持大学生非正式学习的理论基础,理清关联主义、社会建构主义、社会性软件设计理念、非正式学习等理论、学说、重要观点的要义,及其对本研究设计与实施的指导意义。