

# 关于成人教育培训课程教学模式的思考

陈 静

(北京市朝阳区职工大学,北京 100000)

**摘要:**成人教育作为终身教育体系的重要组成部分,是促进学习型社会形成的重要途径。经过多年的培训实践,成人教育培训体系在形式和内容上不断丰富,取得了很大的成绩,在成人教育培训体系中,教师除了传授知识和操作技能外,还要创新思维方式,激发学习者学习的主动性,尊重学习者的主体性,充分考虑学习者的能力和知识结构,在教学方式上进行严密的设计,选择恰当的教学模式。本文从分析当前成人教育培训课程教学方式中存在的问题入手,分析了几种常用的教学模式并给出相应的应用建议。

**关键词:**教学模式;学习者;成人教育;培训课程

教学模式,又称教学结构,是在一定的教育思想指导下建立的比较典型的、稳定的教学程序和构型。在成人教育培训课程中,研究教学模式,有助于了解教学过程的组织方式,促进教师对教学的反思,以学习者为中心,通过一定的情境,强调过程中的交互作用,通过协作方式,达到对知识的构建。在这个过程中,学习者是认知活动的主体,教师是引导者、促进者。

## 1 当前培训课程中教学方式存在的问题

第一,讲授模式单一,课程内容缺乏实用性,重理论阐述轻实际问题的解决。培训课程大多以专题讲座形式进行,采取以教师为中心的传统讲授方式,缺乏互动,学习流于形式,导致自主思考与深入探究问题动力不足,即使学员普遍认可授课教师的理论水平,但在个人收获方面尚未达到自身期望。

第二,在培训内容的设置上,与学习者的需求并未完全一致,针对性不强,教学层次和内容上的个性化设计均比较欠缺。对学习者的预先了解不足,缺乏调研,或漠视学习者的基本状况,教学思路大同小异,不能尊重学习者实际,模式较为单一。

第三,学习动机激励不够,导致学习者自主学习意愿不强烈。大部分课堂集中在组织教学的层面,对学习动机激发不重视,对调动学习者内驱力这一目标未能准确把握,在创设良好的教学情境、培养学习兴趣方面有所欠缺。

第四,反馈与评价不足,学习效果模糊,学习者对课程给予自身的影响难以判断。培训课程在经历讲授、练习、成果分享后,往往忽略反馈这一环节,学习者对学习的效果好坏不再关心。在成人课堂教学中,反馈是知识构建的关键启示环节,是对学习结果最有效的保障,既有纠正作用,又有一定的确认作用。对于较为简单的问题,即时的反馈能帮助学员快速提升和改善;对于较为复杂的内容,延迟反馈会让学员的印象更加深刻,也能更全面地看到自己的优点和不足。

## 2 几种类型的教学模式分析

培训课程经过前期选定开发,教学策略设计,还需要采用相应的教学方法,选择科学的授课形式,做到内容与形式相统一。

### 2.1 直导教学式

直导教学式是传统的讲授型教学法,教师通过讲座

形式对概念、原理、情景、事实进行解释、论证和阐明规律的教学方法。此种教学模式能充分发挥教师的主导作用,在把握教学进度、容纳大量听众、把控课堂方面有较为明显的优势,尤其是频次高、听众多的大课堂的不二选择,但易受到教师教学经验及趣味性的影响,极易成为灌输式教学,在启发学习者思维方面稍显薄弱。此种形式作为传统授课的主体形式沿用多年,随着教育教学的改良,也逐渐发生变化:教师提供标准和要求,辅以案例分析,引导学习者构建,逐步凸显学习者的主导作用。

### 2.2 讨论教学式

围绕某个主体,进行深入讨论、交流、辩驳、反思等,探寻问题解决方法,并最终达成共识的一种教学模式。其整个学习过程都是在讨论中进行的,发挥集体智慧,群策群力共同解决问题,是真正体现以学习者为中心和主体的方式,学习者在讨论中学习、成长、构建。相对于其他教学模式,需要多个角度、领域,跨界参与,深入而全面,讨论教学模式的应用范围非常广泛,学习者之间更多地通过协作学习,从不同的视角去认识、理解和解决,头脑风暴式的发散思维,能够多维度碰撞和激发学习者的思路,产生意想不到的效果。共同研讨一般以小组为单位展开,分析问题和解决问题的能力得到了较大的提升。

### 2.3 体验教学式

体验教学式也称体验式教学法,通过实操训练的方式来达成培养的价值和目的,也是一种体现“以学习者为中心”的学习方式,学习者在实际的体验中学习理解、运用、成长和构建,个人参与度较高,更多依靠学习者之间的沟通,打破隔阂,动脑加动手共同构建。

培训体系中有两种常见方式:一是拓展训练。在教学设计中,通过设定一个任务开始,在这个任务中学习者要通过自我努力和团队协作,共同解决面临的问题和挑战,最终完成任务,从中获得成长。此种方式具有较高的趣味性,大多以游戏形式展开,同时涉及各个小组之间的竞争,教师要对任务本质进行强化,流程上强调,规则上重视,防止为了娱乐而娱乐。引导学习者从具体任务中走出来,提炼出有价值的内容,转移到工作中,做到学以致用。完成体验后,教师要进行总结,引导学员进行总结、反思。这种带有游戏化色彩的任务,学习者更愿意投入其中。二是现场教学,学习者进入一个课堂外的学习环境,围绕某个主题进行学习。通过教学现场专业人员的解说作深入了解,将学员引入教学实践的情景中,学习者在体验中感悟、提升,使学员在多样化互动中收获知识。现场教学活动中,各环节的合理衔接是保证教学活动顺利进行的重要要求。

在体验教学过程中,要尽量让学习者多参与,激发每个人的学习热情。同时要注意,每个学习者的基础和学习能力不同,感受也不一样,不要给学习者标准答案,切忌生搬硬套。

### 2.4 情境教学式

创设情境,连接已有经验,运用情景化的问题设计、系统的课程内容、模拟化的课堂情境,学习者参与研讨

的一种综合教学模式。首先,除了基本的问题导入之外,更多是通过带有情境性的案例,进行讨论和学习,依据特定关系将各个案例结合起来,组成一套完整的情境。其次,在学习环境中做到情境化,在培训现场布置、教具设计、流程模拟方面做更多的设计和运用。情境教学强调学习者的自我构建和认知,目标是强化自我和提升自我,教师要通过各种方式方法,帮助学习者在问题情境中进行自我探索、自我思考、自我表现,利用启发式讲解,在探索中寻找学习的乐趣、在情境中感受学习的效果。

在学习者已有的认知基础上创设问题情境。从学习者的知识背景出发,提供丰富的感性材料,设法激活学习者已有的经验,引导和启发其思考,体验知识的形成过程。创设问题情境的方式很多,可以通过预先的调研了解当前学习群体所侧重的类型,联系实际,不断开拓,创设出有助于激发学习者兴趣的问题,逐步改变学习者的学习方式,尤其是原有教育条件下所形成的偏重记忆、单方面接受知识的学习方式,形成一种全新的对知识主动探求,并重视实际问题解决的主动学习方式,培养学习者终身学习的能力,有利于全面提高受教育者的综合素质。

### 3 教学模式在应用中应注意的问题

#### 3.1 与学习内容相匹配

教学方法与教学内容的匹配是基本要求,根据课程内容的不同应采取不同的、差异化的教学方法。培训课程的多样性决定了教学方法必然不能“一刀切”,有选择性地搭配教学方式,科学组织课堂,需要教师在实践中不断探索。

#### 3.2 具有可操作性

培训课题的教学方法可以采用多种形式,教师应“一切都以学习效果为目标依据”,选择自己熟悉的能够驾驭的教学模式和方法,确保课程顺利开展。对课程的

把控力是确保课程成功的关键。教师必须掌握包括讲授、引导、互动、控场、应变等各种方法和技术,保持教学模式的可操作性。

#### 3.3 与学习者的基本情况相匹配

以学习者为中心的理念,势必要求教学模式充分考虑教学模式的适用性,尤其是成人学习,在多种因素的影响下,学习需求的个体差异较大,如何发挥成人自我导向能力的内驱力,促使学习者主动完成学习,值得不断探索。适合的教学方式才能更好地激励学习者的学习热情,因此了解学习者的情况、对学习者的前期调研、细致的分析、研究成人学习特点就显得尤为必要。

### 4 结语

在实际的培训过程中,成人教育培训的学习者往往在年龄、学历、知识层次、认知水平上都存在一定的差异,进入培训课堂,每个学习者都受到自己以往的经验 and 认知的影响,只有通过恰当的教学方式使学习者的内心受到触动以后才能充分激活学习者头脑中的经验、观点乃至案例,自发融入课堂中,进而享受学习过程。大量实践表明,要做到以学习者为中心,需要不断转变观念、研究教学方式,综合运用多种先进的教学模式和教学理念,通过营造良好的学习氛围,设计互动式的活动,让学习者在愉悦中学习、掌握和领悟。每个培训项目应根据培训目标、基于学习者情况选取相应的培训类型课程,并尽量以多元化的模式,构建起培训模块。

### 参考文献:

- [1] 钱诚.论成人教育培训教学方法的改革与创新[J].成人教育,2014(12):28.
- [2] 段焯.学习设计与课程开发[M].北京:电子工业出版社,2015.
- [3] 邱伟.FAST 高效课程开发:培训师成长实践手册[M].北京:电子工业出版社,2015.

(上接第231页)学生可以使用鼠标和键盘操控场景中的人物角色,在虚拟的场景中观察角色不同角度的走路动作。



图2 人物动态转面图

(图片来源:自制)

#### 3.2 虚拟现实技术解析复杂的运动节点及规律

动画运动规律与表演的教学难点在于动作与骨骼之间的运动节点及规律,之前采用的方法有以下两种:第一,利用图片,通过课件展示;第二,实物展示,教师叫

学生上台表演。这是传统教学课堂上常用的两种方法,没有有针对性地、明确性地将运动节点指出,运用虚拟现实技术,可以在虚拟人物身上用虚线和箭头来表示人物在走的过程中运动的力的方向和节点。这种可视化和带有互动性的教学手段的加入,可解决学生临场感差的问题,也缓解了学生的畏难情绪,能达到更好的教学效果。

### 4 结语

在动画运动规律与表演的课程中使用VR技术,能很好地解决以往教学中需要注意的教学重难点问题。通过虚拟现实技术,学生在学习的过程中会更清晰地看到自己需要注意的难点和重点,特别是在夸张的动作下,真实人物无法达到三维软件制作可以达到的效果,更有效地帮助学生加深了知识印象。这种新型的教学方法也增强了课堂的交互性、趣味性。

### 参考文献:

- [1] 刘向群.VR/AR/MR 开发实战——基于Unity与UE4引擎[M].机械工业出版社,2016.
- [2] 李欣.虚拟现实及其教育应用[M].北京:科学出版社,2008.
- [3] 张志祯.虚拟现实教育应用:追求身心一体的教育[J].中国远程教育,2016.