

# 体验式教学法在项目管理课程中的运用探析

◆柳春锋

(杭州电子科技大学 浙江杭州 310018)

**摘要:** 体验式教学通过让学生沉浸在某种体验中加以反思, 使他们获取新知识、培养新技能。项目管理课程中运用体验式教学可以让学生组建团队、参与到一个实际项目的全生命周期管理中, 完成具有里程碑意义的任务。教师在运用该方法时可分阶段进行计划、组团、执行、评价工作。

**关键词:** 体验式教学; 项目管理; 教学改革; 课程

## 一、引言

体验式教学法倡导学生通过实践来认识周围事物, 学生能完全全地参与求知过程, 真正成为课堂的主角。体验式教学首先让学生沉浸在某种体验中, 然后鼓励他们反思这些经验, 以培养新的技能、态度或思维方式。这种教学法可以采取多种形式, 包括实地考察、实验、角色扮演和任务安排。这些形式都有某些共性, 例如: 活动和内容/理论之间应该有一个平衡; 活动必须与学生个人和情感相关, 并鼓励他们在学习与经验之间建立联系; 指导学生批判性地反思自己的学习, 洞察自己和与世界的互动; 指导学生如何将他们的新技能、知识和经验转移到其它情况或环境。

## 二、体验式教学中师生的角色

体验式教学最重要的概念是教师要扮演多种角色, 如设计者、指导者、资源提供者、学生与客户沟通者、评价者。体验式教学与传统讲授的区别在于前者教师扮演指导角色、后者教师扮演领导角色。学生的角色也有很大的变化, 他们需要组建团队, 一起掌握概念和技能, 而不是被动地坐在教室里整理教师提供的信息。项目管理课程要求学生学会制定、执行、控制一个基本的项目方案, 来支持现代组织的商业目标; 能够担当项目经理和团队成员的角色。因此学生要能完成以下任务: 在每次上课前阅读布置的材料, 从教材和案例中学习相关内容, 参与到一个实际的项目中, 完成具有里程碑意义的任务, 完成最终的陈述汇报, 通过考试测验。

## 三、项目管理课程中学生需要体验的任务

项目管理课程中的学生大多未接触过实际现实生活中的项目, 因此有必要为他们提供一个项目管理生命周期的框架。这个框架开始于启动活动, 包括定义和记录需求、界定项目范围、记录假设和约束、分析利益相关者、编制项目章程、获取章程审批、组建项目团队。接着进行计划活动, 包括分配角色和责任、创建工作分解结构、制定变更计划、识别风险和制定风险战略。接着进行执行活动, 包括执行任务、执行项目资源的采购、管理资源分配、执行质量管理计划、执行审批过的变更、执行批准的行动和解决办法、提高团队绩效。然后进行监控活动, 包括衡量项目绩效、确认和管理项目变更、确保项目交付物与质量标准一致、监控所有风险。最后进行收尾活动, 包括获得最终验收、完成财务结算、释放项目资源、总结经验教训、撰写和递交最终项目报告、衡量客户满意度。

## 四、项目管理课程的分阶段体验式教学

项目管理课程中的体验式教学法可分为四个阶段, 包括计划阶段、组团阶段、执行阶段、评价阶段。

在计划阶段, 为了使学生获得经验, 有必要花时间思考学生体验式学习目标。可以考虑以下一些问题: (1) 学生进行体验式学习的地点。如果允许在课堂外寻找一个地方, 最好是靠近校园且能节省费用的地方, 或者是学生毕业后能获得一个全职工作的地方, 当然也可以是仅为获得体验的地方。(2) 学生的职业兴趣点。体验式教学是一种很好的方法, 能够帮助学生界定未来的职业目标。如果学生的专业是软件工程, 而且未来想做一名软件项目经理, 则可以考虑在信息系统项目中体验学习。如果学生的专业是工商管理, 但并不确定自己未来想去营销部门还是人事部门, 则可以考虑在广告项目和招聘项目中都进行体验学习, 以确定哪一个更适合自己。(3) 学生感兴趣的组织机构。与学生探讨

他们所向往的是世界 500 强、中国 500 强、公益组织、还是政府机构, 以及组织的规模、制度、文化等因素。

在组团阶段, 由于学生可能来自许多不同的专业, 互相比拟陌生, 教师要考虑把不同经验、技能、个性、社会背景的同学集合在一起。教师的任务就是要协调好他们的交往。团队成员经验与技能差异化的好处, 就是能创造产生多样化、创新性方案的机会; 但如果管理不当, 可能带来无尽的麻烦, 难以产生理想的结果。因此教师应该了解所有团队成员的心理和情感需求, 建立基本的团队规则, 使大家的共享收益最大化。团队规则可以包括团队组建方法、团队目标定位方法、团队任务执行方法。教师要与学生交流目标和期望, 以便使他们在团队中发挥应有的作用。

在执行阶段, 教师应先花费一定的时间在课堂上传授基本的项目管理技能和方法, 然后让学生着手从事团队导向的真实项目。教师的责任就是帮助学生与项目公司沟通, 了解项目需要的具体技能和方法。另外, 教师要指导学生在范围、时间、成本约束下完成以下里程碑式的任务: 选择项目、分析竞争对手、撰写项目建议书、演示方案、提交最终成果。

在评价阶段, 教师可以采用柯氏四级评估模式(Kirkpatrick Model)。(1) 反应评估: 采用调查问卷反馈学生是否喜欢这种体验式教学模式, 以及对课程内容、项目遴选、团队配合的反应。

(2) 学习评估: 衡量学生在技能、知识、思维上是否有提高。可以采用正式或非正式测验、自我评价, 团队评价来进行衡量。如有可能, 在体验式教学前后都安排测验, 以了解学生是否学习到新的知识。(3) 行为评估: 分析学生的行为在体验式教学前后是否有差异, 知识、思想、技能是否应用到项目中去。教师需要很好地利用学生对学生的反馈信息。(4) 成果评估: 判断学生提出的项目管理方案能否有效降低成本、提高投资回报率、增强产品质量、降低工作事故、提升生产效率、扩大市场销量。

## 五、结束语

体验式教学的结果可以是多种多样甚至不可预测的。学生之间选择解决问题的方案可能不同, 从体验中获得的技能也有很大差异; 此外, 在体验学习中, 过程和最终成果一样重要, 教师要不断探索每个领域可能需要的不同学习结果和标准。

## 参考文献:

- [1] 国清. 关于应用型本科工商管理体验式教学方式的探索与实践[J]. 学周刊, 2019(8): 7.
- [2] 李斌, 郭庆. 康奈尔大学商科专业硕士体验式学习探析[J]. 实验室研究与探索, 2018(8): 264-268.

