

OBE 理念下“S-A-P”混合式教学一体化设计在商法课程建设中的运用

——以《公司法》课程为例

胡筱曼

(五邑大学, 广东 江门 529020)

摘要: 文章探讨了地方普通本科院校在构建符合教育部“两性一度”金课要求的课程时面临的挑战,以法学课程为例提出了S(SPOC)、A(APP)、P(PPT)线上线下混合式教学一体设计的创新教学模式。SAP混合式教学设计旨在解决传统教学方法的三大困境:绩效之困、课堂激励之困和教学评价单一之困,提出了以SPOC课程带动的混合式教学创新模式、以角色扮演与沉浸式体验为特点的课程活动、以引导式讨论与案例模拟为主体的教学方法与以游戏奖赏与分数评价的双重激励机制为核心与创新要点的教学设计解决方案。

关键词: 公司法; 混合式教学; SPOC; 教学设计

一、问题的提出

地方普通本科院校如何构建既适合本校学情,又满足教育部“两性一度”金课要求的课程,一直存在矛盾与困境。本文试图将其归结为如下两个因素:

(一) 基于教与学的矛盾

1. 教的维度:教育目标的“高大上”。教育部认定金课应该具有的标准是:高阶性——即学生知识、能力、素质的有机融合;创新性——即探究性与个性化学习与训练;挑战度——即课程有难度;实现上述“两性一度”的有力保障便是有足够的教与学的时间,让学生在完成认知性目标之后还能继续挑战思维能力型目标。为贴近普通本科院校学生的实际学情,笔者将教育部“高大上”的培育目标,细化为本校法学课程应追求的教学特点为:以“知识”为载体的德育培养;以“思辨”为导向的师生互动;以“实践”为主体的综合考核。

2. 学的维度:学生学情的“低窄死”。对比上述教育目标设定的高阶性与综合性,笔者所在的地方普通本科院校学生的具体学情是:学生的学习积极性低,学习资源渠道窄,知识掌握程度死的特

点。笔者将此学习习惯与学习行为特点上总结为——低、窄、死。

然而这样的学情实际,并不能单一归结为学生的原因,它所折射的是我们法学教学现有问题,以及教-学之间的矛盾:(1)教学时间有限,课堂教学无法完成从认知-理解-掌握-创造的高阶要求;(2)互动单调低效:传统课堂教学最多的互动就是“你问我答”,然而以知识点为核心的“问答”互动无法有效激励学生,也无法在课时有限的课堂上真正启发学生思考并反馈;(3)法学课程的实践方式单一。事实上包括笔者及教学团队在内的法学教师们花了很多的时间与精力设计法学实践活动,而能够运用在课堂上的,最多也就是案例模拟或者模拟法庭,然而模拟法庭时间成本太高,将学科知识点全部转化为案例模拟在课堂上演示极不现实,而让学生分组模拟,学生也往往仅对自己本组案例(涵括课程个别或零星知识点)深入研究与探索,对于其他知识点也不甚关注,实践的意义与价值不大。综上,学生实际学情的不愿思考、不愿作业、不愿“跳一跳”与金课要求的“两性一度”之间形成了巨大的鸿沟。具体可以归结为下图:



2. 基于传统教学方法的“三困”

如果前述的矛盾是宏观的、理论的,那么传统教学方法面临的困难则是微观的与实际的。我们教学团队在教学过程中总结了传统教学方法的三大困境:传统教学绩效之困、传统课堂激励之困与教学评价单一之困。

(1) 毕业生“学情调研”凸显的绩效之困

课程团队在2020年对所在院校政法学院往届毕业生进行了一次学情调研,为了解学生毕业后在公司法务方面的需求以及在公司法学习过程中的困境。根据调查,政法学院有超过60%的学生毕业后选择民商事方向,其中约10%的学生是公司的法务工作者;而在大家关于公司法学习以及运用过程中的困境集中在“讲课停留在理论,缺乏实践”(76%);“仅限课堂上学习,容易忘记”(68%)

与“处理案件时难以运用法条”（46%）。一言以蔽之，就是学难以致用——这不仅是《公司法》课程的教学困境，也是大多数法学理论学科的教学困境。“学难以致用”的原因大致可以归纳为：以教师为中心的教学理念，重在教师想教什么，忽略学生需要学什么；以讲授为中心的教学方法，重在讲已有的知识体系的构建，忽略知识的运用与创新思维的培养；以考试为中心的评价方法，重在一时知识记忆与理解的考察，忽略过程的训练与知识的实操。学生往往等不到毕业，只要课程结束，已学的知识就忘却了，等到毕业，有的知识甚至过时了。

（2）课堂激励之困

传统课堂以教师为中心，以讲授为中心，教师都是课堂的中心，也是唯一的表演者。学生缺乏角色式扮演、沉浸式体验，与教师难以同步，往往是老师越讲越 High，学生越听越 Down。即便通过现代信息技术有了更为先进、可控的“签到模式”，但是学生的抬头率不高，仍然是高校课堂之痛。

（3）教学评价单一之困

传统的法学教学，无论是基于知识点识记的考试，或是基于课题研讨的论文，往往都是结果考核。而一次考试或一次论文，能够考察到的知识范围也是有限的；学生在学习过程中如何表现，达到何程度更是被忽略，也难以追踪。此外，被多数高校课堂竞相实践的小组学习，也因教师的不完全评价，或者过于主观的学生评价使学生愈来愈反感小组学习的模式，小组学习成为普遍难以真正有效果的学习组织形式。

二、问题的解决

1. “玩中学”，应对法学教学绩效之困

S.A.P 的混合式教学一体化设计统筹了以 SPOC 视频为主的线上课堂与以 PPT 展示和教学 APP 辅助的游戏式线下课堂。总体课程设计以混合式教学为基础，学生通过情景沉浸式体验与角色扮

演实现教学目标的教学设计。针对法学传统教学的“学难以致用”的困境，课堂游戏式教学设计提供的有效方案是：“玩中学”。

（1）课堂游戏化“玩中学”：

游戏式课堂并非真的玩，也无法做到“很好玩”，主要通过游戏这一学生并不抗拒的情景方式，将课程的知识目标、课堂活动有逻辑的，有顺序的，有关联地结合在一起。让学生体验到游戏的每一次闯关、胜利、获得奖励就是攻克一个个知识要点；让传统的问答式互动课堂，转换为游戏情景下角色代入式的体验，不仅仅有问答，更有角色代入的讨论、案例分析等。

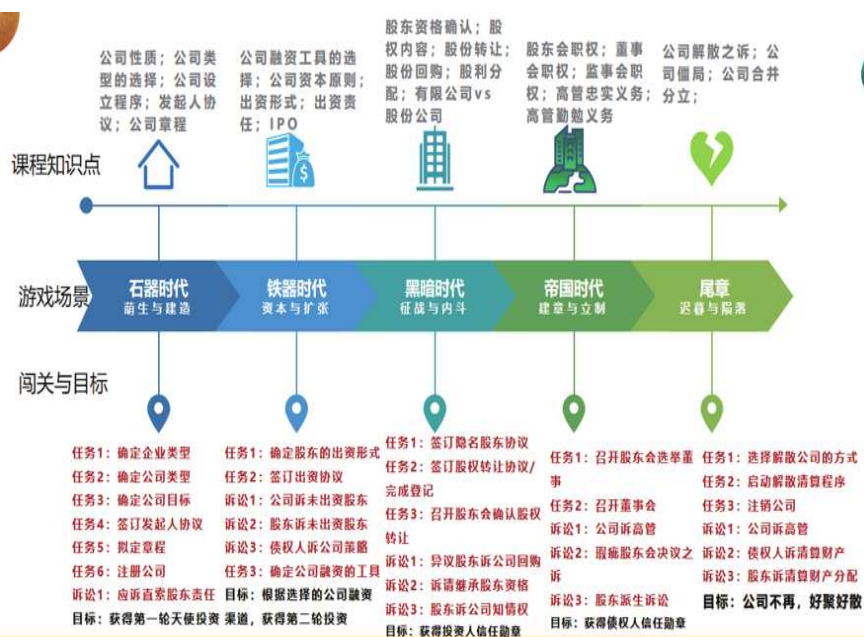
（2）角色代入，贯穿始终：

传统法学的实践教学多为案例教学或者模拟法庭，但事实上，就公司法而言，公司实务还包含着大量的非诉业务与程序。《公司法》课程中，学生通过“养成”一个公司的过程，同时完成了处理大量案例、诉讼的过程，更是在公司不同阶段体验各种实务、程序的过程，包括公司设立登记、注册、签订各项协议、拟定章程、召开股东会、股东退出、公司解散、注销登记等等，看上去烦琐无章，却能通过游戏的设计将其有机组合，将公司从生到死可能遭遇的实务问题都尽量向学生呈现，并让学生能够作出适宜的解决方案

2. “游戏情景”应对传统课堂激励之困

《公司法》课程的 S.A.P 混合式教学一体化设计的线下课程力求营造公司经营的氛围感，让学生学习更有代入感，我们将养成式战略游戏的思维模式引入课程假设中，用课程战略游戏的方式替代传统教学模式，具体实现了：用游戏场景替换课程章节；用游戏关卡呈现课程知识点；用游戏闯关组织课堂活动；用游戏任务激励课堂热情

具体的游戏（课程）架构如下：设计游戏场景——对应课程知识点——设定闯关与目标：



用游戏的方式组织课程教学，首先的出发点是能够刺激学生

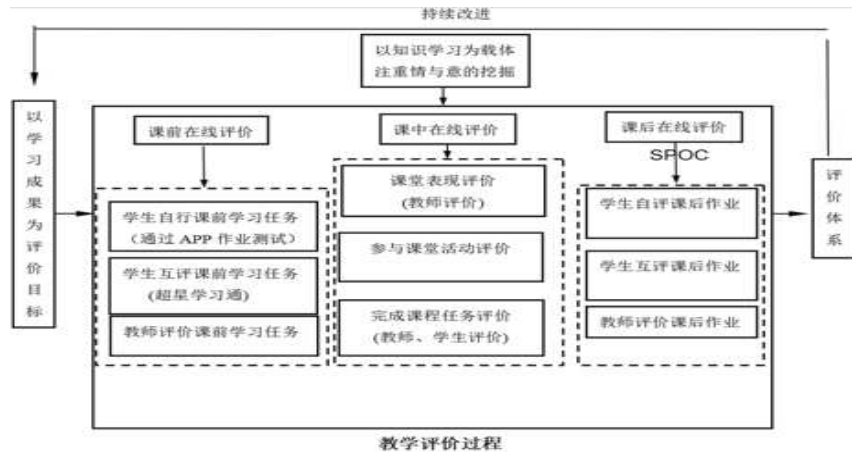
学习的积极性；其次是能够将《公司法》中各项实务活动，诉讼

案例能够通过更加系统, 有机以及有趣的方式组织在一起; 最后, 由于游戏的激励是多方面的, 也使课程的评价方式较传统课堂更加多元。

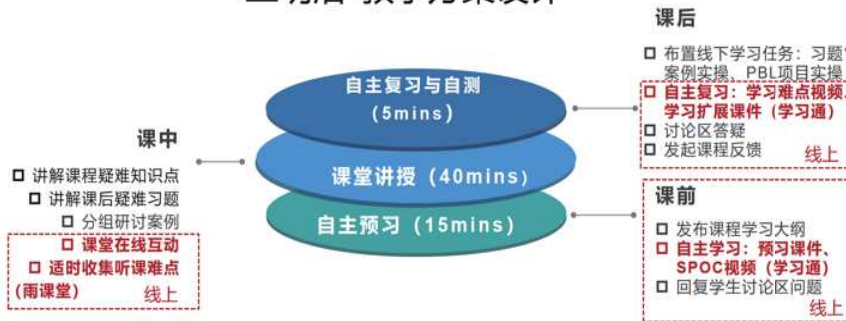
3. “混合翻转” 应对线下教学方式与评价单一之困

S.A.P 混合式教学一体化设计最终实现了“混合式”教学的翻

转课堂, 这是能够实现游戏课堂的基础, 课程团队充分运用现代信息技术, 利用学校的智慧课堂与雨课堂、超星学习通等学习平台搭建课程学习资源、构建线上-线下一体化的“三明治”教学方案设计以及探索多元教学评价体系。



“三明治”教学方案设计



以此方案为基础, 《公司法》的课程考核构建了以线上-线下两个层面, 教师-学生两个主体以及学生-课程两个客体为设计的评价体系:

三、总结: S.A.P 混合式教学设计的创新亮点

1. 以 SPOC 课程带动的混合式教学创新模式: 在经历了约两年的混合式课程实验基础上, 课程的教学可以完全实现线上-线下-线上的混合式教学模式, 即学生通过 SPOC 课堂的微课视频学习认知型知识点与考察, 在课堂上, 运用所学知识点进行闯关游戏, 开展角色扮演 / 案例模拟 / 融资谈判等实务活动。

2. 以角色扮演与沉浸式体验为特点的课程活动: 借助游戏的模式, 让每个学生都能沉浸在游戏角色的体验中, 如同真正的在创办一个公司, 能够有效激发学生的参与性。

3. 以引导式讨论与案例模拟为主体的教学方法: 采用游戏方式后, 课程的主要教学功能由线上视频课程承担, 线下的课堂主要作为教师引导学生游戏闯关, 完成游戏任务的方式进行。课堂

中的“任务”主要通过学生讨论做出选择或法律文书; 课堂中的诉讼则通过模拟案例完成。

4. 以游戏奖赏与分数评价的双重激励机制: 游戏式课程的课堂以及对学生的评价将从两个维度并行: 1) 游戏的角度: 学生通过闯过获得不同层次的激励, 比如获得不同数量的投资, 便于公司后续的经营; 或者通过获得勋章, 积攒荣誉; 游戏结束对公司进行评比; 2) 课程的角度: 学生个体通过参加月考获得考试的分数; 学生所加入的“公司”(小组)通过提交整学期完成任务与诉讼的书面材料, 获得平时成绩的分数。

参考文献:

[1] 杨传兰. 混合教学模式下商法课程思政路径探析 [J]. 2023 (11): 115-117.

基金项目: 本文系五邑大学 2023 年度校级本科高质量课程建设与创新创业教育建设改革项目课程《商法》(项目编号: KC2023054)的阶段性研究成果。胡筱曼(1981-), 五邑大学讲师。