

# 童程（项目）展示课

主要目的：实现童程学员学习效果外化，提高家长满意度

打开条件：一学年 4 次（参考小/中学班教学大纲）

表 8 事件 8

序号	步 骤	步骤规范	标 准
1	步骤 1：展示课前准备	<p>规范 1：沟通项目展示课实施需求及安排</p> <p>规范 2：邀约家长</p>	<p>标准 1-1：学管师与带班讲师沟通，确定对应班级项目展示课的实施需求及时间安排。</p> <p>标准 1-2：项目展示课&amp;家长会的整体活动流程，由学管师出活动策划案，并与讲师充分沟通无误方可继续执行</p> <p>标准 1-3：项目展示课课件准备、案例准备、流程准备等，由讲师完成</p> <p>标准 1-4：家长会课件准备、话术准备等，由学管师完成</p> <p>标准 1-5：具体项目展示课实施时间，参考童程教学大纲（销售版），实际过程中，可根据本班学员实际掌握情况及教学安排，做针对性调整，上下课次浮动在 3 次课以内是可行的。</p> <p>标准 1-6：每一次项目展示课必须跟上家长会，若班级进入续费推进周期，则需要加入下一阶段课程介绍。若未进入续费周期，则必须完成续费渗透</p> <p>标准 2-1：项目展示课前一周，学管师电话邀约学员家长</p> <p>标准 2-2：项目展示课前一天，学管师再次电话提醒学员家长准时参加</p> <p>标准 2-3：邀约过程中，强调项目展示课有学员与家长互动环节，为了提高学员学习的</p>

		<p>规范 3：物料准备</p> <p>规范 4：学员分组</p> <p>规范 5：着装</p> <p>规范 6：人员设置</p>	<p>积极主动性及课堂的完整度，请各位家长务必参加，保证家长出勤率。</p> <p>标准 3-1：学管师与讲师提前准备好项目展示课所需物品，包括：道具、奖状、奖品等。</p> <p>标准 3-2：项目展示课的奖品要从学员们的兴趣出发，提升奖品的档次，确保学员们有较高拥有奖品的渴望度，提升学员们参与项目展示课积极性，进而展现出来项目展示课良好的学习氛围。</p> <p>标准 3-3：各种奖品实际差距不宜过大，避免引起学员的消极情绪，可适当运用奖励币。</p> <p>标准 4-1：讲师在展示课前把班级学员分成 A、B 两组（根据实际需要，三组亦可）</p> <p>标准 4-2：为了保证项目展示课的学习效果，A、B 两组学员的编程学习情况尽量要做到实力均衡。</p> <p>标准 5-1：参与项目展示课的讲师与学管师统一着装。</p> <p>标准 6-1：人员设置建议如下：</p> <p>① 项目展示课主持人：带班讲师</p> <p>② 家长会主持人：学管师</p> <p>③ 主评委：带班讲师</p> <p>④ 副评委：另一位助理讲师</p> <p>⑤ 摄像、录像老师</p> <p>⑥ 纪律维护：学管师</p>
2	步骤 2：项目展示课实施	规范 1：小组成员公布及命名	<p>标准 1-1：讲师于课前公布 A、B 小组成员，各个小组成员分别坐在教室过道两边，便于后期小组学员之间的团结协作，讲师与学管师引导学员家长坐在教室的后面。</p> <p>标准 1-2：讲师引导各小组学员进行讨论，</p>

		<p>规范 2：介绍项目展示课流程</p>	<p>为所在小组起一个响亮的名字。</p> <p>标准 1-3：关于记分，可以采用新建一个文档画“正”字，或事先准备一个记分小程序等方式。</p> <p>标准 2-1：讲师向学员和家长介绍项目展示课流程，话术请参考：各位同学、各位家长大家好，时至今日我们学习编程已经有了一段时间，为了更好的检验各位同学的学习成果，提升同学们编程学习的积极性，特举办此活动。我现在先简单介绍下项目展示课活动的流程，老师已把班级学生分成了 A、B 两组，稍后我们会一起用之前所学习过的编程知识做一个小游戏，老师已把这个游戏细分为很多的小功能，每个小功能都需要同学们自己用编程语言来实现。老师在课上会讲解实现这个小功能的编程思路，当然在讲解的过程中会有很多的提问环节，大家需要积极举手回答问题，回答对的学员该小组即可积 1 分。讲解完毕之后，每个小功能看难易程度，规定不同的完成代码的时间。时间到，老师会统计各小组能够准确完成代码的人数，人数领先的小组获胜（如遇到总人数为奇数的情况，比如 7 人，A 小组 3 人、B 小组 4 人，判断是否获胜，以 3 人为基准）。如果大家在规定时间内所有小组成员均已正确的完成，用时最短的小组获胜。获胜的小组即可得到积 5 分的奖励。当然，在我们大家写代码的时候，可以相互讨论。但是，小组内成员不可替其他同学写代码，若有违反，对方小组直接获得 5 积分的奖励。最终，获得积分最多的小组，获得**奖品，以及**</p>
--	--	-----------------------	--

		<p>荣誉证书。</p> <p>规范 3：知识讲解</p> <p>标准 3-1：讲师讲解各个小功能的实现思路，在此过程中不会着重讲解代码，只是引导学员实现此功能需要用到哪些知识点，而此时 PPT 中展现的也都是一些伪代码。</p> <p>标准 3-2：讲师在讲解各个小功能的实现思路的过程中，为了提升课堂学员们活跃的学习氛围，会设计一些提问的环节，举手回答对的学员该小组便可积 1 分。（由于此时大多数学员都会举手，为了公平起见，便可设计一些小游戏，优胜者便可得到提问的机会。比如让全体学员起立，老师喊某个口号同学们坐下，最先坐下的同学便可得到此机会）</p> <p>标准 3-3：各个功能模块，讲师课堂上思路讲解完毕之后，便是学员们自己动手用代码实现的时间。此时讲师开始计时，时间到之后提醒学员们禁止再写代码。此时，便可检查学员们的完成情况，如遇到总人数为奇数的情况，比如 7 人，A 小组 3 人、B 小组 4 人，判断是否获胜，以 3 人为基准，讲师确定优胜的小组，该优胜小组积 5 分。</p> <p>标准 3-5：由于编程学习的过程中，所写代码是承前启后、循序渐进的，为了不影响下一个环节的公平竞争。确定好优胜的小组之后，让两组学员派出代表在主讲机上写出该功能模块的代码，并讲解具体的实现思路及主要知识点。由于时间的关系，只能一位学员讲解，可以采取剪刀石头布之类的小游戏进行竞争，谁赢谁拥有此次机会。讲解完毕之后，该小组即可得到积 1 分的奖励。此时，</p>
--	--	---

		<p>讲师便可督促此环节没有完整做完的同学，完成相应的代码，为下一个环节做好准备。</p> <p>标准 3-4：为了提高学员们对每个环节的参与度，在每一环节的竞争中，输一方会得到相应的惩罚。比如：屁股写字，顾名思义，就是用屁股写字。双手放在腰上，然后扭动臀部，就像用手在空中比划一样把字写出来，一边扭，一边要把写的笔画说出来；用鼻子把桌子上的奖励卡翻个儿；绕教室一圈，喊出：我再也不尿床了等。（此环节比较适合 B 班的学员，A 班学员由于课堂进度较慢等原因谨慎考虑）</p> <p>标准 3-5：第 3 节课的时候，讲师给出一个很小的功能模块，让学员们在 15 分钟之内教各自的家长来实现。15 分钟之后，让学员家长来写代码，此时可以相互讨论，相互帮助，但是，不可代替家长写代码。同样，最终完成相应功能模块家长最多的小组获胜。（此环节主要针对 A 班的学员，而且要保证家长到访率比较高的情况之下。这就需要学管师事先跟家长沟通，加强邀约力度。B 班学员由于年龄已大，比较叛逆等，谨慎考虑此环节）</p> <p>标准 3-6：第 3 节课的时候，给出 15-20 分钟左右的时间（具体时间，根据课程的进度，灵活调整）让学员们发散思维、自有发挥，在目前实现的功能基础上展现创意，扩展游戏的功能。时间到，可能各个小组学员所实现的游戏功能都各有千秋，最终为了鼓励学员们创造性的思维、对编程的热爱，两小组均获得 5 积分的奖励。与此同时，各小组派</p>
--	--	---

			出代表在主讲机上展现学习成果，并讲述具体实现过程。讲解结束后，分别得到同样的积分奖励。（此环节主要针对 B 班，A 班灵活选择）
3	步骤 3：颁奖典礼	<p>规范 1：确定优胜小组，颁发团队奖</p> <p>规范 2：颁发个人奖</p> <p>规范 3：拍照留念</p> <p>规范 4：送别家长</p>	<p>标准 1-1：讲师总结学员们的课上表现，公示各小组最终积分，确定优胜小组，颁发奖品。</p> <p>标准 2-1：可根据活动课实施情况设置单项奖，对成绩不突出的小组成员颁发以示激励。</p> <p>标准 2-2：单项奖为编程达人，演说家，热心助手，创新大师等等，讲师可根据项目展示课具体情况发放单项奖以示鼓励。</p> <p>标准 3-1：在颁奖典礼的过程中，学管师应协助讲师为获得奖项的团队和个人拍照或者录制小视频留念，并及时发送到 QQ 群或微信群中。</p> <p>标准 4-1：颁奖典礼结束后，学管师与讲师送别家长。</p>
4	步骤 4：续费沟通	<p>规范 1：与家长当面沟通续费</p> <p>规范 2：续费回访</p>	<p>标准 1-1：活动结束后，学管师与需要续费的学员家长沟通学员课上表现，表明续费原因，进而促成续费。</p> <p>标准 2-1：学管师还需在课后及时做好有关续费的回访，并做好记录，分析未续费原因，邮件发送至学管经理，抄送教学经理和中心主任。</p>