天津机电职业技术学院

的极限学习过程实施方案

顾学雍

2014-02-26

1. **背景**

本项目将结合天津机电职业技术学院(之后称为机电学院)的教师与学生资源，在顧學雍教授的学习活动设计团队的指导下，开发适合机电学院的跨地域、连续性的协同学习活动。其中包括协调天津机电职业技术学院的学生社团组织，以及清华大学周边的各种教学活动组织团队的教学资源。

1. **目标**

本实施方案的主要目的在为天津机电职业技术学院建立在校内的跨学科教学活动的运行组织与运行此类活动的工作经验。工作内容包括设立行政与人才资源的管理机制，以及示范性地组织渐进性的极限学习活动，帮助天津机电职业技术学院成为可以自主运行极限学习过程(XLP)的学习性组织。

1. **执行规划**

XLP极限学习过程产品将以包括实体和抽象的产品形式呈现在使用者面前。部署XLP的院校，将以实体产品作为参照组织开展工作，形成定制化的具体的学习活动，为师生使用。过程中受XLP理念的指导，根据实际情况进行调整。具体产品的分类如下：

1. XLP极限学习过程指导手册

本手册将全面性地介绍组织开展XLP活动所需要的工具、方法、过程等。为了适应不同专业院校执行XLP时对内容、形式等方面的不同需求，XLP提供模块化可重组的学习活动设计。部署单位根据实际情况，选取需要使用的学习活动模块，并整合成为一套完整的学习活动大纲。

1. toyhouse.cc 的学习社交网络平台

toyhouse.cc是一个完全开放的社会服务产品。提供博客、联系学习活动参与者、招募新成员、发布活动信息、活动成果网络在线宣传等功能。

1. 类xlp.toyhouse.cc的网络协同工作平台

本平台包括分布式数据库平台、网络（视频）会议运作中心、（数字化内容与线下服务）交易平台。

这一部分即等同于XLP学习活动开发与执行人员所使用的网络资源。参加基于XLP的学习活动者，包括挑战方和任务方在内都将使用该平台体验协同学习的网络工作方式。

1. **XLP极限学习过程模块**

本项目将把活动分为两次，第一次由清华大学团队带领机电学院的团队，执行一次完整的教学活动。第二次由机电学院的团队成员，使用同样的工作模式，由清华团队利用信息工具，进行远程支持。

1. **人员组织**

课程管理团队

挑战设计团队

任务方

课程顾问团队

1. **实施步骤**

XLP活动的执行步骤，基本上可以分为如下的几个阶段：

1. 学校内部的基础设施与专业配置调研。调研结果决定学校参加活动的内容与格式。
2. 学生群体与教师参与活动的状态调研。（初步的调研内容请参考本文最后的调研问题。）
   1. 根据调研结果，设立XLP系列相关课程体系。设置相关学分以及教师工作量。
   2. 首次实施的学校，可以考虑以导引课的格式，赋予学生1～2学分的正式课程。
3. 建立XLP活动执行的核心团队。该团队将至少有3位成员，负责人力调度，过程数据管理与采集，与行政协调。
4. 配合高教出版社的数字化教学系统的技术团队，建立，测试与运营学习过程数据的管理平台。
5. 以下的几个以英文字母标示的子步骤，将配合不同主题的XLP学习活动，重复执行：
   1. 选定该次XLP活动的主题，设定活动的举办时间。（例如此次活动主题为：“我的空间我做主”）
   2. 挑选与组成设计导引课的挑战设计方组织：由核心团队挑选挑战设计方的参与成员。挑战设计方的主要内容设计任务应由高年级学生承担。学生宜选自多个不同专业科系。在条件允许的学校，尽可能动员学生社团的成员与组织。让第二课堂的活动与第一课堂的内容结合。
   3. 挑选与组成设计导引课的挑战设计方组织：由核心团队挑选挑战设计方的参与成员。挑战设计方的主要内容设计任务应由高年级学生承担。学生宜选自多个不同专业科系。在条件允许的学校，尽可能动员学生社团的成员与组织。让第二课堂的活动与第一课堂的内容结合。
   4. 挑选与组成设计导引课的挑战设计方组织：由核心团队挑选挑战设计方的参与成员。挑战设计方的主要内容设计任务应由高年级学生承担。学生宜选自多个不同专业科系。在条件允许的学校，尽可能动员学生社团的成员与组织。让第二课堂的活动与第一课堂的内容结合。
   5. 挑选与组成设计导引课的挑战设计方组织：由核心团队挑选挑战设计方的参与成员。挑战设计方的主要内容设计任务应由高年级学生承担。学生宜选自多个不同专业科系。在条件允许的学校，尽可能动员学生社团的成员与组织。让第二课堂的活动与第一课堂的内容结合。
   6. 挑选与组成设计导引课的挑战设计方组织：由核心团队挑选挑战设计方的参与成员。挑战设计方的主要内容设计任务应由高年级学生承担。学生宜选自多个不同专业科系。在条件允许的学校，尽可能动员学生社团的成员与组织。让第二课堂的活动与第一课堂的内容结合。
   7. 任务方小组分别提出解决方案：任务方的基本任务，是在挑战方的引导之下，以团队协作的方式，提出一套针对每次活动主题的解答方案。此方案，应当是一套包括项目计划书，产品雏形，宣传视频，专利申请书，产品或服务的功能简报等的数字化项目管理内容。这些方案的内容，应当以个别项目的过程数据采集平台，巨细靡遗的记录，以用于分析任务方的个人与团队的学习行为。任务方在这四天内的活动，将由挑战方密集地安排各种及时的培训项目，或是软硬件工具的协助。这种及时性的知识，将让任务方的学生体认到个人学习的速度，在接受其他人前期的准备与引导的帮助下，可以大幅度地提升。也就是要学生体认群体共同学习的价值。
   8. 任务方小组分别提出解决方案：任务方的基本任务，是在挑战方的引导之下，以团队协作的方式，提出一套针对每次活动主题的解答方案。此方案，应当是一套包括项目计划书，产品雏形，宣传视频，专利申请书，产品或服务的功能简报等的数字化项目管理内容。这些方案的内容，应当以个别项目的过程数据采集平台，巨细靡遗的记录，以用于分析任务方的个人与团队的学习行为。任务方在这四天内的活动，将由挑战方密集地安排各种及时的培训项目，或是软硬件工具的协助。这种及时性的知识，将让任务方的学生体认到个人学习的速度，在接受其他人前期的准备与引导的帮助下，可以大幅度地提升。也就是要学生体认群体共同学习的价值。
6. 协同一线教师，教务系统，学科专业，学生工作系统，以及行政人员的多个视角，对持续举办的XLP活动所累积的学习过程数据进行分析。从历史数据的趋势，寻找改善学校整体环境的机会。并且依照前述的各种反馈，设计新的XLP活动主题，让学生的意见与行为指标，成为引导学校在课程体系上提出新建设的参考数据。
7. 利用XLP活动所发现的学校状态，调整课程体系的设计方案。XLP的功能不仅是一次独立的跨学科学习体验，其活动所创造的体验内容，可以用来诊断，开发与改善课程内容，教学体系与教学方式。
8. 总之，XLP活动可以归类为三个方面：一方面利用一个常态性的跨学科课程，让不同科系的人才以正式的课程机制，交流知识，切磋技能。二方面，学校可以经由XLP活动，发觉学生在课堂外的活动内容与兴趣项目，找到时下学生群体的共同兴趣。三方面，学生群体应当与教师合作，用因材求教的方式，活化因材施教，提升学生的主动性，让学生参与开发新的XLP活动主题，在学习的过程中，逐步改善学校的实体与虚拟学习环境，拓展学校群体学习的知识规模与执行范围。
9. **项目日程安排**

2014年4月中旬：第一次教学活动，由清华大学带领的机电学院挑战方团队运行。

2014年5月至2014年6月上旬：第二次教学活动，由机电学院的挑战方团队运行。