



广东岭南职业技术学院  
GUANGDONG LINGNAN  
INSTITUTE OF TECHNOLOGY

# “课堂革命”

## 典型案例

情景式游戏化双创课堂学习案例

管理工程学院 陈宏

# “课堂革命”典型案例

## ——情景式游戏化双创课堂学习案例介绍

### 广东岭南职业技术学院“课堂革命”典型案例

#### ——情景式游戏化双创课堂学习案例介绍

作者：管理工程学院 陈宏

“情景式游戏化双创课堂学习案例”以《创业经营实战》课程为主线展开，该课程自2018年开设以来，将“老师为主角，学生为被动接受者”的传统课堂转换为“学生为主角，教师为启发者和参与者”的生动化课堂，课堂成为学生团队合作、讨论、展示、质疑的重要场所，教师通过情景式翻转课堂图、团队任务纸、双创道具启发、游戏式角色扮演等多种形式演练生动化课堂，学生不仅能在课堂上直接呈现成果，而且学生身临其境的收获和感受。本案例是广东岭南职业技术学院中小企业创业与经营专业“三教”改革的一个重要组成部分，主要支撑来自：（1）以校首席创新创业导师陈宏为主导的创新创业教师团队。（2）自主开发和出版的10部情景式可视化双创教材，其中《创业经营实战》《创新创业10步法》《创业技能训练》2020年12月入选教育部高职教育“十三五”国家规划教材。（3）情景式创新教材与创业进阶课程融合的“关键五式教学法”（道具游戏式、教学情景式、教练提问式、案例互动式、项目打磨式）研究与实践。

《创业经营实战》经过三个学年三个学期的课堂变革实践，学生在校教务系统对该课程的评分分别为 94.81 分、95.68 分和 94.32 分，体现了学生对“情景式游戏化”教学实施与教学效果的高度认可。

## 一、主要解决的问题

《创业经营实战》通过“情景式游戏化翻转双创课堂”的变革，主要解决以下问题：

1. **情景式教材解决“课堂上难以呈现真实创业场景”的问题。**以陈宏老师为首的创新创业教学团队开发的情景式教材的每个模块、每次课都用创业场景画面来呈现，这些画面根据递进式课程来设计，与简要的文字融合，情景式贯穿教材的全过程。如商圈确定和门店选址情景图。翻转课堂情景图贯穿“课堂上演练生动经营管理”的全过程。可视化主要用于道具，是对近景的具体呈现。如便利店陈列图上画出了上百种便利店商品和分好区域的货架（标出了长宽高），学生在课堂上按照不同的陈列原则进行任务演练。

2. **“关键五式教学法”（道具游戏式、教学情景式、教练提问式、案例互动式、项目打磨式）解决“创业理念难以转换为训练动作”的问题。**在双创课堂上团队建设用“道具游戏式”，现场教学用“创业情景式”（配翻转课堂图），挖掘问题用“教练提问式”，教师和学生角色互换用“案例互动式”，推动双创落地用“项目打磨式”。以“玩转创新创业思维”破冰课程为例：充分利用“四巧板”“明日环”“神龙摆尾”等教学道具，采用高动作和高启发融合的引导式教练技术，

让学生在身临其境的体验中，思考和寻找解决的路径和方法。

3. **互动式解决“教师与学生角色难以转换”的问题。**情景式、可视化的教材是翻转课堂的前提条件，否则学生脑子里没有形象的东西，没办法进行角色转换和翻转课堂。通过翻转课堂，老师和学生进行互动和角色互换，学生加快对创业知识理解和吸收，进而转成动作去反复演练，真正形成创业技能。

## 二、问题解决策略（思路、过程和做法）

### 1. 从教师入手，树立双创教学理念，解决源头问题。

陈宏老师在多年的高职一线双创教学实践中总结出一套双创教学理念：创业教学老师应该是情景式教案的设计者、生动化课堂的参与者和学生学习成果的促成者。（1）**情景式教案设计者。**情景式教案是将知识点和理念转换为动作的前提，而将知识点、理念转换为动作。知道是做到的前提，做到是知道的结果。一个人最有价值的地方在于既知道又能做到，而要所学者积极参与必须要两个前提条件：一是能真正解决问题的，二是情景式、有趣味的（游戏化学习是激发兴趣的一个很重要的方式）。对于已有一定工作经验的学习者而言，能解决问题和启发思维就会产生“我要学”的驱动力，对于还没有工作经验的大学生而言，情景式和趣味式比较容易进入角色状态，设身处地地快乐学习和应用。学生能够在课堂上快乐地学习和应用所学知识点。（2）**生动化课堂的参与者。**有了情景式、可视化的创新创业训练教材，学生就能在探索、讨论的基础上扮演老师角色，上讲台去

翻转课堂，而老师既可以和学生一起站在讲台上互动，也可以站在讲台台下和学生们一起学习讨论。学生和老师的角色互换，相互探讨、相互提高、共同进步，真正做到“教学相长”。在学生和老师之间的探讨中我们只有自己的见解和看法，而没有标准答案的说法，双创课堂永远存在着未知的一面，需要我们不断求知、不断去探索。**（3）学生学习成果促成者。**有了情景式、可视化教材和学生的翻转课堂，将理念转换成为动作，那么学生取得学习成果就是水到渠成、瓜熟蒂落的事了；而且这种学习成果的输出是多样化的：既可以是完成书面任务，又可以是画纸呈现，还可以是产品制作、团队路演，如果形成了实际项目，可以通过项目评审进入广东岭南职业技术学院学生项目孵化园。

## **2. 从教材入手，打造情景式可视化双创系列特色教材，解决教学载体和工具问题。**

教材改革是一个系统工程，中小企业创业与经营专业的双创教材是一个相互关联、相互补充、相互促进的系统，每门创业专业课配套自主研发和出版的教材，如《实体经营》《创新思维与创业基础》《创新创业基础》《创业技能训练》《创业综合管理》《创业综合词典汇》《创业经营实战》《创新创业10步法》《粤菜创业10步》《教创孵投成果与案例》，《创业经营实战》（高职教育“十三五”国规教材）是双创系列课程和教材之一。主要实现路径和过程有：（1）为广东岭南职业技术学院创业管理学院设计15门专业课、980个课时的情景式可视化课程体系和思维导图树。（2）以成果为导向的广东岭南职

业技术学院创业管理学院特色课程规划者，“情景式、递进式、实训化、项目化”教学方针的践行者。（3）与课程体系、项目打磨融合的“创新型就业+实干型创业”复合型人才培养循环进阶思维导图设计者。（4）编著和出版9种情景式可视化创新创业系列教材和主编1种创业工具书。情景式可视化创新创业系列教材的开发出版和训练学生的过程也是一个老师不断反思、不断总结、不断提升的一个过程：通过教学数据的整理变成可用的教学信息，汇集教学信息与多门学科融合为创业的综合知识，通过知识的不断应用实践来锻造学生的创业能力。双创老师通过课堂改革实践和学生的使用将不断映证效果，教师也根据实际情况不断调整和优化。

**3. 从教法入手，在一线课堂教学实践中总结出与双创系列教材配套的“关键五式教学法”，解决以结果（成果）为导向的课堂教学效果问题。**

双创课堂“关键五式教学法”（道具游戏式、教学情景式、教练提问式、案例互动式、项目打磨式）依托创新教材与创业课程融汇贯通，实现课上学习和课下实践有机契合，不仅激发学生积极性、而且能更好地帮助学生创业项目落地，取得了学生创新创业看得见、摸得着还数得清的显著效果。中小企业创业与经营专业的双创课堂教学是允许学生使用手机的，学生团队上课通过手机根据情景式可视化教材的线索和启发去搜索适合的案例上台讲解，以学生为主角，翻转课堂。

双创课堂“关键五式教学方法”是创业教学与实战训练结合的教学方法的创新。“关键五式教学法”以学生实践项目和双创课程资源

网站为载体，进行“课上学与练”和“课下做与创”的融合。学生创业团队建设采用“道具游戏式”，教学和训练过程采用“情景体验式”，分析问题采用“教练提问式”，借鉴经验采用“案例互动式”，落地推进采用“项目打磨式”。“关键五式教学法”首尾衔接、循环相生、因需利导，可自由组合，从学生发现问题和提出问题切入（描述问题、树立目标、调查研究、分析判断、设计方案、展示分享），以学生项目实践成果和收获为导向（组建团队、项目准备、项目实施、跟踪辅导、项目进阶），除应用于双创教学之外，“关键五式教学法”广泛应用到百日成金创业特训营、跨专业创业集训营、2+1 创业专班、SYB 师资强化提高班、粤菜师傅创业培训等。“关键五式教学法”还通过创新创业技能大师工作的推广和在广州校区众创空间、清远校区创新创业实训基地的实践，创业专业教师的教学水平和学生的课堂收获均取得显著效果。

### 三、实施效果

**（1）校内推广实施效果：** 2017 年 8 月-2020 年 10 月编著和出版了 9 种情景式可视化教材和主编了 1 种创业知识工具书，采用“关键五式教学法”，经创业管理学院、管理工程学院 2000 多人次学生和全校 30000 多人次学生实践检验，学生对创业系列课程的认同度从教学改革前的 53%提高到了教学改革后的 92%，学生对创业系列课程的兴趣度从教学改革前的 46%提高到了教学改革后的 90%；采用本项目的教学方法、教学工具、课程包和教材，教学效果得到显著提高，受到 90%以上老师欢迎。从单门课程看，《创业经营实战》经过 2018-2019、

2019-2020、2020-2021 三个学年三个学期的课堂变革实践，学生在学校教务系统对该课程的评分从 93.41 分到 95.34 分到 97 分不断递增，体现了学生对“情景式游戏化”双创教学实施与教学效果的高度认可。

**(2) 校外推广实施效果：**情景式创新教材、“关键五式教学法”在校外应用范围和影响力不断扩大。广东省和国内先后有 10 余所高职院校和 10 万人次的大学生使用了情景式创新教材，并逐步推广“关键五式教学法”。预计 5-8 年内，会有 100 多所高职院校和 100 万人次的大学生受益于本项目成果。

**(3) 社会推广实施效果：**“关键五式教学法”面向社会进行推广，举办多期校外跨专业创业实训营，吸引了来自中山大学、华南理工大学等 50 多个创业团队。

## 四、创新与示范

### (1) 创业教学与实战训练结合的教学方法创新

“关键五式教学法”以学生实践项目和双创课程资源网站为载体，进行“课上学与练”和“课下做与创”的融合。学生创业团队建设采用“道具游戏式”，训练过程采用“情景体验式”，分析问题采用“教练提问式”，借鉴经验采用“案例互动式”，落地推进采用“项目打磨式”。“关键五式教学法”首尾衔接、循环相生、因需利导，可自由组合，从学生发现问题和提出问题切入（描述问题、树立目标、调查研究、分析判断、设计方案、展示分享），以学生项目实践成果和收获为导向（组建团队、项目准备、项目实施、跟踪辅导、项目进阶），



示范课程有《玩转创新创业思维》《创新创业基础》《创业经营实战》《创业技能训练》《创新创业 10 步法》《粤菜创业训练》等。

## **(2) 情景式可视化教学工具的创新**

融合超过 10000 多张彩色图片构成的情景式可视化大学生创业教学工具（含教材）具有以下特点：（1）创新思维可视化呈现和启发式训练；（2）创业场景可视化和线索引导；（3）模块化组合，任务式进阶；（4）既可用于课堂情景式教学，也可用于指导创业实战；本项目系列课程通过情景式演练，课堂上也能形成创业训练成果。示范课程主要有《实体经营》《创业综合管理》《创新创业 10 步法》《粤菜创业训练》等。

## **五、反思与改进**

### **1. 对情景式教材的反思与改进**

**(1) 反思：**系列情景式和可视化的创业教材在教学和培训的使用过程中，受到了老师和学生的欢迎，但也暴露出一些不足：游戏化翻转课堂情景图虽然预埋了一些线索，但任务纸上采取的是框架结构，如果缺乏多门学科的综合知识，对任务的完成程度上容易浮在表层而不容易达到一定深度。

**(2) 改进：**由于我们学生缺乏创业经验和创业实践过程，需要综合的多学科的知识来弥补课堂上创业训练认识上的不足，而这些多学科的知识又不能太广泛也不必面面俱到，需要建立课程网站案例资源库进行补充。

## 2. 对双创教学道具的反思与改进

(1) 反思: A. 在使用道具教学法挑选双创教学道具时, 刚开始比较注重道具的趣味性, 不大注重与创新内涵和创业动作的衔接, 或是衔接得有些牵强; B. 准备的相关双创道具因老师时间不统一没有进行透彻的培训和道具使用技能训练, 使得不同的教师在呈现过程中水平参差不齐。

(2) 改进: A. 挑选经典道具。如“四巧板”与创业团队建设(形成T字型团队)高度相关, “横”能做好, 团队则能不断扩大, “纵”能做好, 专业技能不断优化。“明日环”将资金链、人脉圈、成本、收入等要素贯穿。“神龙摆尾”则通过玩转道具的过程, 掌握创业四步曲。B. 随课示范。主导老师使用道具上课, 让相关老师在不同时间段进行现场体验, 在体验当中熟练掌握。