

# 表现性目标导向下 以活动为中心的网络课程设计\*

武法提

(北京师范大学 教育技术学院,北京 100875)

**摘要** 网络课程中的表现性目标是随着教育过程的展开而生成的课程目标,追求的是不同学习者在表现性活动过程中所产生的个性化表现。表现性目标导向下网络课程的设计是以表现性活动为中心展开的,表现性活动是学习者完成表现性任务的过程,表现性任务设计是表现性活动设计的落脚点。

**关键词** 网络课程;目标导向;表现性目标;活动中心

**中图分类号** G434 **文献标识码** A

## 一、网络课程中的表现性目标

网络课程的课程目标包括行为目标、生成性目标和表现性目标,生成性目标导向下的网络课程设计在本刊 2008 年第 3 期中已经讨论过,本文讨论表现性目标导向下网络课程的设计。网络课程中的表现性目标关注的是学习者在课程活动中表现出来的某种程度的首创性,而不是事先规定的结果。表现性目标取向的课程只为学习者提供活动领域,至于结果则是开放的。表现性目标取向不像行为目标那样具有很强的规定性、封闭性,而具有唤起性、开放性;它也不像生成性目标那样把课程视为一种动态生成的过程,强调学习者与学习情境的交互作用,而是把课程视为发挥学习者主体性的过程,强调学习者的个性发展和创造性表现,因而它又比生成性目标取向更进了一步。由此可见,表现性目标取向在培养学习者的个性发展、创造精神以及人格陶冶等方面比较适宜<sup>[1]</sup>。

表现性目标取向在本质上体现了人本主义的课程观。人本主义课程观视课程为经验,强调活动在课程学习中的重要性,强调以人的自我实现为课程设计的核心,强调情意教育和认知教育相统一,主张学习者亲自体验各种经验,形成自我概念和独立自主的个性。表现性目标通常与艺术、设计和研究类的课程设计相关,主要适用于以下课程领域:语言艺术,语言艺术代表的是听说读写四种技能的结合,在使用主题性的文学作品或进行跨学科的指导时表现性目标尤为有用;艺术教育,在艺术教育中表现性目标有助于发展个人的满足感和创造力,发展对社会的感知和对社会中艺术的感知;科学教育,科学教育的侧重点在对知识或理解的积极探究上,并借此来满足学习者对自然世界的好奇心;社会教育,社会教育

所涵盖的大量信息不能很好地通过机械的教学指导来学习,而通过表现性目标则能很好地得到体现;儿童早期教育,表演和讲述在儿童的早期教育中起着非常重要的作用。

## 二、表现性目标导向下的网络课程设计是以活动为中心展开的

### 1. 表现性目标下网络课程的课程内容即活动

表现性目标强调为学习者创设一些可供体验的教育情景,提供个性化的学习机会,关注的不是向学习者呈现什么知识,而是让学习者积极从事有利于情感、态度、价值观的培养的活动,我们将这样的活动称为表现性活动。表现性目标导向下网络课程的内容就是表现性活动。以活动为中心进行网络课程设计对课程表现性目标的实现起到了很好的促进和支持作用,因为,首先,以活动为中心的网络课程设计支持学习者在真实的情境中展开学习活动并具有多样化选择。网络能方便地创设各种虚拟情境,使学习者能开展真实的任务。同时网络的开放性,交流的多样性以及资源的丰富性,决定了学习者在学习过程中有更多地自由选择的机会和更多的表现方式。其次,以活动为中心的网络课程设计有利于学习者的个别化实现和个性化表现。网络话语权促进学习者尊重自我和实现自我,同时也促进学习者尊重“他人的他人性”。而网络课程环境下便捷的自由发布,可以促进学习者及时地展现自己的独特性和首创性<sup>[2]</sup>。

网络课程中的表现性活动通常包括角色扮演式、科学探究式和任务驱动式等三类,激发学习者的内在学习动机是选择这些表现性活动的基本准则。

角色扮演式:角色扮演类的活动主要是模拟在具体的学科领域内,那些以此为生的职业艺术家、数学家、作家、地理学家、科学家等等,他们的工作是

什么样的,他们有何感受?这些工作的哪些方面和任务适合这个年龄段的学习者学习?这些工作中有哪些技能和素质可供学习者练习?

**科学探究式:**科学探究是指学习者像科学家那样思考问题、解决问题的过程,需要对各种科学方法和技能综合运用。科学探究是以问题为取向的,学习者在问题解决的过程中得到了大量的情境性体验和过程经验。

**任务驱动式:**表现性活动可以是简短的评价任务,也可以是事件性任务或者是持续性任务。在这样的任务中,解决问题的答案或途径不是唯一的,其目的是对学习者在各种真实的情境中使用知识和技能的表现进行评价。如音乐老师通过聆听学习者的演奏来对他们进行评价,教练通过观看运动员在比赛中的表现来进行评价。

表现性活动是在有意义的活动情境中评价学习者实实在在的活动表现的一种学习活动,对表现性活动的评价通常采用的是比成就测验更能体现教育价值观的表现性评价。表现性评价是为测量学习者运用先前所获得的知识解决新异问题或完成特定任务能力的一系列尝试。具体来说就是运用真实的生活或模拟的评价练习来引发最初的反应,由高水平评定者按照一定标准进行直接的观察、评判。因此,表现性活动设计的实质就是表现性评价任务的设计。

## 2. 表现性目标导向下以活动为中心网络课程的组织

以活动为中心的网络课程,其构成要素除了教师在学习者活动过程中提供的教学活动外,还包括支持学习者活动过程的活动资源、活动支持、活动策略和活动评价,如图 1 所示,这些要素是围绕学习者的表现性活动组织和设计的。

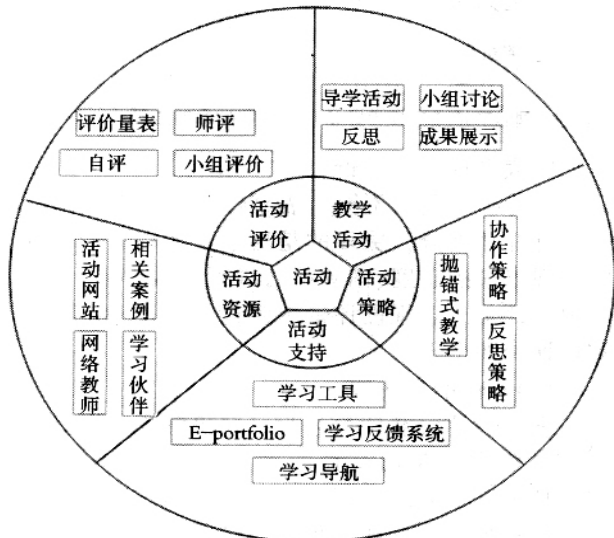


图 1 表现性目标导向下网络课程设计是以活动为中心展开的

## 三、表现性目标导向下网络课程中表现性活动的设计

在表现性目标导向下,网络课程设计的重点是表现性活动的设计,而表现性活动设计的落脚点在于设计表现性任务,学习者完成表现性任务的过程就是表现性活动。正如表现性目标是多种多样的一样,表现性任务也是各式各样的。它们可以是用来评价具体知识和技能的简短的测验式任务,也可以是用来评价广泛的知识、过程以及能力的漫长而复杂的任务。设计表现性任务是一个挑战,好的任务应该不局限于课程。这些任务可以是对真实生活情境和问题的模拟,因此它们或多或少都是“真实”的。设计表现性任务时,下列问题应该予以考虑:希望学习者掌握的核心表现、角色或情境是什么?怎样才是真正掌握了每个任务?我们的任务在深度和广度上能够有效地概括所有学习者的能力吗?一般情况下,表现性任务的设计主要包含五个有顺序的步骤:确定表现性评价的目标、描述表现性任务、确定任务形式和方式、描述活动结果、确定评价量规<sup>[3]</sup>。

### 1. 确定要评价的能力

设计表现性评价的目的在于测试学习者的高级思维能力或解决问题的能力。在这个阶段,必须弄清楚你想要测试哪种高级思维或解决问题的能力。一般来说,表现性评价关注的是获得和组织信息时的认知过程、任务解决策略的应用以及表达能力。

### 2. 描述表现性任务及任务指导语

表现性任务是指模拟真实世界的挑战和问题的表现性评价任务。具体来说就是运用真实的生活或模拟的评价练习来引发最初的反应,由高水平评价者按照一定标准进行直接的观察、评价,其形式主要包括建构式反应题、书面报告、作文、演说、操作、实验、资料收集、作品展示等。在设计任务时可以思考如下一些问题:

(1) 在具体的学科领域内,那些以此为生的职业数学家、作家、地理学家、艺术家、科学家等等,他们的工作是什么样的,这些工作的哪些方面和任务适合这个年龄段的学习者学习?

(2) 其他学科中与该主题相关的练习或活动有哪些,是否可以综合在一起成为一个可操作的任务提供给学习者学习?

(3) 生活中与该主题相关的现象有哪些,哪些适合提供给学习者学习?

典型的表现性任务如:小组做一个计划来调查本学校两公里内有多少辆自行车,并为全班同学做一个汇报,在一个星期内读完《红与黑》,讨论并汇报

对你印象最深刻的五件事情。

### 3. 确定表现性任务形式和方式

就形式和应用而言,大多数表现性任务可以归为三大类:简短评价任务、事件性任务,以及长期的延续性任务。

(1) 简短评价任务 通常用来判断学习者对某一知识领域的基本概念、程序、关系以及思维技能的掌握情况。这种任务的例子包括:开放式的任务 (Open-ended Tasks)、改进的选择题 (Enhanced multiple-choice question) 以及概念图 (Concept Mapping)。

(2) 事件任务 (Event Tasks) 经常以具体的学科领域为基础,但他们的设计不仅仅是用来揭示学习者知道什么,而且还揭示他们应用知识的情况。事件任务经常让学习者以团队或小组的方式来合作。这类任务的例子包括:作文、演说、实验、资料收集、书面报告等等。

(3) 持续性任务 (Extended Tasks) 是一种长期的、多目标的项目,在一个学期或一个学习单元的开始可能就被分配下来。通常在学习者解决这些富有挑战性的任务时,教师会设计一些活动和里程碑式的事件来为他们提供支持。这类任务的例子包括长期项目、学期的作品展示等等。

### 4. 对活动结果进行界定与描述

活动结果的描述就是用各类学习者的表现来说明他们在认识、理解或操作技能等不同层面教学目标上达到的水平,这种描述明确指出了教师、学习者学习和评价的重点。活动结果的描述与教学设计中教学目标的描述原则是一致的。

### 5. 确定具体评价量规

和传统的测试不同,表现性目标下对活动的评价没有好坏之分,更多的是对学习者在活动过程中所表现出来的态度、创新能力进行等级评定,也就是表现性评价。因此伴随着表现性评价而产生了一些新的评价工具和评价方法,并且该评价标准要先于任务开始之前呈现给学习者。量规是具有清楚界定的评估标准,并且是能测量这些标准达成情况的评价工具。量规描述了和预定的成就标准相关的、期望学习者达到的表现水平。表现性活动的评价量规包括三种方式:核查表式、等级式和整体式。

### 四、表现性目标向下网络课程其他要素的设计

以活动为中心的网络课程除了对表现性活动进行设计外,还要考虑对活动资源、活动支持、活动评价、活动策略和教学活动的的设计。本文重点讨论活动资源、活动支持和活动评价三个要素。

### 1. 活动资源的设计

活动资源包括结构化资源和非结构化资源。结构化资源是指经过设计按一定的结构组织起来的补充学习材料、练习和测试题等。结构化学习资源经过教学设计,具有良好的结构、明确的目标和相对的稳定性。表现性目标下的结构化学习资源通常包括活动网站、活动案例等。非结构化资源是没有稳定结构、处于动态变化之中的资源。非结构化资源包括人类教师、学习伙伴、同步或异步交流内容等。

### 2. 活动支持的设计

网络课程中的活动支持系统是为支持学习者的表现性活动而设计的,包括:学习工具系统、学习过程跟踪和记录系统等<sup>[4]</sup>。学习工具系统为支持学习者的活动过程提供的各种学习工具,网络课程中支持表现性评价活动开展的学习工具按照功能和用途如图 2 所示。学习过程跟踪和记录系统基于电子档案袋技术 (E-portfolio),通过数据挖掘为网络课程的教学决策提供数据支持。电子档案袋中存放学习者活动过程中产生的活动记录资料和活动成果,如:感想、反思和总结、研讨笔记、搜集的材料、调查问卷、照片、研究报告、电子作品、教师或同伴的评语等。



图 2 网络环境中表现性评价活动开展的学习工具

### 3. 表现性活动评价

和传统的测试不同,表现性目标下对活动的评价没有好坏之分,更多的是对学习者在活动过程中所表现出来的态度、创新能力进行等级评定,也就是表现性评价。表现性评价主要包括准备、实施、反馈和再评价四个环节。

#### (1) 评价准备阶段

表现性评价既评价过程又评价结果。因此需要有记录学习者学习过程的工具 E-portfolio 来支持网络环境下的表现性评价的开展。在评价准备阶段,主要是根据制定好的评价量规选择需要记录的数据

来支持评价的开展,如下表所示。

学习过程数据记录

记录类型	记录项
登录信息	时间、事件、登录、登出
个人反思	时间、标题、阅读数、评论数量
异步讨论	时间、发帖回帖、版块、主题
学习资源	时间或时间段、事件、浏览(记录时间段)、下载
练习作业	时间、事件、上传作业、完成并提交作业、作业名称
学习评价	时间、作业名称、成绩、评语
同步讨论	时间段、主题

需要强调的是,选择记录数据的原则应该是以有用为原则,因为记录过多数据不仅会降低系统的运行速度,而且也会对评价的开展增加难度。

### (2) 评价实施阶段

在实施阶段,表现性评价可按照评价主体分为师评、自评和他评。师评主要是根据学习档案袋中记录的数据,依据评价量规的标准对学习者的表现进行评价。自评通常是个人用核查表对自己的行为表现进行核查并对结果进行反思。他评通常是在小组协作完成某表现性活动时使用,通常也是使用核查表的形式对小组成员的表现进行评价。

### (3) 评价反馈阶段

表现性目标导向网络课程中表现性评价的反馈内容一般包括:学习者的自评、互评结果、教师的口头评语、书面指导意见等。反馈的内容一般通过 E-mail 发送给学习者,或者保存于学习者的电子档案袋中。

### (4) 再评价阶段

评价本身是一个循环往复的过程。在对学习者进行反馈之后,还要对学习评价的全过程进行有效性检验。

## 五、结束语

当前网络课程的研究中,表现性目标导向网络课程设计的研 究非常鲜见,主要原因在于表现性目标不像行为目标那样可以测量,也不像生成性目标那样可以预设,表现性目标面向学习者个性化表现,强调在真实性任务情境中培养学习者思维深刻性和首创性,关注活动的过程,因而难以预设或测量,设计起来有较大的困难。表现性目标导向网络课程设计的核心是对表现性活动以及支持表现性活动的活动资源、活动工具和活动评价设计。希望通过本文粗浅的讨论,抛砖引玉,吸引更多的研究者参与到这项研究中来。

参考文献:

- [1] 武法提. 目标导向网络课程的设计原理[J]. 中国电化教育, 2006, (1): 17-20.
- [2] 柳栋, 王天蓉等. 基于网络应用的研究性学习课程目标思考 [EB/OL]. <http://www.being.org.cn/theory/rmubiao.htm>.
- [3] 罗冰焯, 武法提. 网络环境下表现性目标导向活动的设计[J]. 现代教育技术, 2007, (9): 54-60.

收稿日期: 2008年2月29日

责任编辑: 张静然

\* 本文系国家青年基金课题“目标导向网络课程设计的理论与实践研究”的成果之一,课题编号: CCA050038。

## 简讯

### 第一届“科讯杯”全国传媒专业学生 DV 暨高清作品大赛在京启动

2008年4月18日,第一届“科讯杯”全国传媒专业学生 DV 暨高清作品大赛启动仪式在北京隆重举行。本次大赛以“奥运情系你我,高清记录人生”为主题,旨在通过高清影像拍摄和制作活动,活跃校园文化,激发创新精神,促进相互交流,增强操作能力,培养专业人才,在活动中增进高等院校与厂家的合作交流,为人才培养搭建更加广阔的平台。大赛从启动之日起正式开始,将一直延续到年底,重点邀请全国范围综合实力强的传媒院校组织学生参与。

大赛设立了高清与 DV 两个竞赛单元,并采用院系团体或者学生个人网上报名、邮寄作品的参与方式进行作品征集,通过作品在科讯网上的集中展示,以及特聘专家评审团公平、公正、合理地初评之后,将在网上展开广泛的群众投票,更多的网上浏览者可参与评选投票,大赛最终将根据专家评审团的意见和网上投票数量评选出:最佳导演奖,最佳

剧本奖,最佳摄影奖,最佳剪辑奖,最佳音乐奖,最佳题材奖,最佳高清创意奖,最佳高清摄影奖,最佳高清剪辑奖;最佳高清音乐奖以及网上人气最旺奖和网上评价最高奖。同时,大赛的获奖者可以获得由国内知名教育组织机构和大赛组委会联合颁发的获奖证书。

来自北京大学、清华大学、中国传媒大学、暨南大学新闻与传播学院、西南大学传媒学院、上海大学影视学院、浙江传媒学院、西北师范大学教育技术与传播学院、东北师范大学、华南师范大学教育信息技术学院、辽宁师范大学计算机与信息技术学院的大赛组委成员单位的各位领导和嘉宾以及媒体记者集聚一堂,为此次大赛的启动加油喝彩。此次大赛由科讯交流有限公司主办,松下电器广播电视系统营销公司是本次大赛唯一指定的视频拍摄器材赞助商。

(本刊记者 利羽)