

基于 BOPPPS 模式的《管理学》课程 3D 体验式教学实践

马立娜

上海外国语大学贤达经济人文学院 商学院 上海 202150

【摘要】：管理学课程作为经管类专业基础课，长期存在知识转化断层、学生浅层学习等痛点。本文结合教育理论、课程设计逻辑与学习者发展需求，提出并实践“3D 体验式学习”，形成尊重学生认知规律、促进管理思维养的教学理念。通过内容分层设计（基础层与应用层），以 BOPPPS 教学模式构建课堂参与环节，结合游戏化活动、团队实践及线上教学工具，形成体验式学习与多维评价体系，帮助学生由被动学习转换为主动学习，为相关理论课程教学提供一定的参考。

【关键词】：管理学课程；教学方法改革；BOPPPS 模式；3D 体验式学习

DOI:10.12417/2705-1358.26.04.045

1 教学痛点分析

1.1 问题分析

《管理学》在教学过程中存在知识转化断层的问题，传统讲授+考试模式下，学生机械记忆理论，知识灌输式教学导致管理学原理抽象难以引起共鸣^[1]；再者，课堂能力培养单一，团队协作、数据决策等应用能力未被有效纳入书本课程体系，常规案例教学停留于“纸上谈兵”，缺乏管理决策代入感，学生通常属于被动学习，高阶能力（领导力/决策力/危机处理）培养不足。

1.2 归因分析

《管理学》通常是面向大学低年级开设的理论基础课，学生缺乏管理场景认知，抽象概念理解困难。在对大一 126 名学生的统计中，41.9%的学生认为理解管理学知识有难度；此外，理论课堂缺乏学生深度参与，缺乏实践及应用，知识虽学习全面，但内容太理论化，缺乏能力和素质培养的体现，属于“浅层学习”。统计中 70.97%的学生归因为个体缺乏实践经验，54.8%的学生认为管理学的学习存在应用方面的问题。

您在学习管理学过程中遇到的最大困难是什么？

选项	小计	比例
A.理解难度	26	41.94%
B.应用问题	34	54.84%
C.学习方法不当	15	24.19%
D.缺乏实践经验	44	70.97%
E.其他	7	11.29%

图 1 对大一四个教学班的学情统计（共 126 名）

2 教学创新策略与实施

2.1 教学理念的创新

（1）3D 体验式学习理念

David A.Kolb 认为学习不是内容的获得与传递，而是通过经验的转换从而创造知识的过程。Kolb 用学习循环模型(Kolb's Experiential Learning Cycle)来描述体验式学习，包括四个步骤：首先是经验学习的起点，学生需完全投入到实际体验活动中，从多个角度观察和思考实际体验活动和经历中进行反思，通过观察与思考，抽象出合乎逻辑的概念和理论，通常课堂学习到此结束，但这对于经验学习并非终点，而是学生应该会运用这些理论去作出决策和解决问题，并在实际工作中验证自己新形成的概念，如此循环往复^[2]。基于 Kolb 理论，在课程教学中致力于将抽象的概念具体化，形成体验式学习的闭环，在教学的实践与反思中，形成了“3D 体验式学习理念”，即：Discovery（情境发现），通过情景模拟构建管理场景（案例、国学经典的谋略故事等）；Decision（参与决策），设置管理决策环节驱动个体或团队决策实践（海报群体决策鱼骨图、角色扮演等），重视学生的参与；Deepen（认知深化），结合情景参与复盘反思，构建系统管理思维（引导学生总结），形成知识的迁移。

《管理学》是一门具有很强的应用性和实践性特点的基础课程。行为导向教学注重实践与理论相结合，突出学生的主体地位，课程需要拥有强启发性和互动性。因此，结合教育理论、课程设计逻辑与学习者发展需求，形成“3D 体验式学习理念”，突出以学生认知规律为中心，以管理思维养成成为内核的教学理念。

作者信息：马立娜，女（1987.01-），回族，山东济南人，博士，讲师，研究方向：企业管理。

项目基金：2024-2026 年上海市高等教育学会规划研究课题-促进应用型本科高校学生深度学习的教学方法研究（编号：2QYB24209）；2024 年上海外国语大学贤达经济人文学院校级教学改革项目-促进应用型本科高校学生“深度学习”的教学模式研究（编号：A3302.25.0701.2524）。

(2) 课程内容分层实现教学目标

以创新的教学理念为指导，构建目标明确的教学设计。对于 2 节 45 分钟的课堂，如果不分主次一股脑的将每章内容讲授，看似覆盖内容全面，实则是填鸭式的教学，容易导致教学目标模糊不清，学生是被动学习，学习吸收率较低。基于布鲁姆的认知目标分类理论，将课程内容分为主要和次要内容设置教学目标。次要内容的实现目标在于理解内涵（低阶思维），主要内容的实现目标在于分析、评估与输出（中高阶思维）^[3]。因此，针对课程内容的主次进行了分层设计，按低阶目标（基础层的理解与标记，引导学生使用思维导图形成知识脉络）和中高阶目标（应用层的分析、评估与创造，针对重难点内容进行本土化案例研讨、角色扮演、情境模拟等让学生参与课堂）进行差别教学，接下来的教学设计实施中着重围绕教学重点内容展开。

2.2 教学设计实施

在《管理学》的课程设计中，针对本章重点内容，采用 45 分钟实现一个学习目标。45 分钟运用 BOPPPS 教学模式进行（20 分钟讲授，25 分钟学生参与课堂），结合重点内容的特点设计互动环节，引导学生参与。通过 BOPPPS 教学模型进行模块化设计，在 Bridge-in（导入）环节运用案例或故事形成学习实景，Pre-test（前测）阶段借助问卷星诊断知识盲区，Participation（参与）环节开展模拟决策等情境，Post-assessment（后测）采用超星平台线上抢答追踪能力增量，形成线上互动与线下亲身体验结合的教学。例如，在第二章管理学理论历史的学习中，教师以讲故事的形式（背景-需求-理论）形成时间轴，引导学生分析管理学理论的来由，重视高阶思维的建立，不限于死记硬背，后测中每位同学将手中的时间/需求/理论贴在海报上；在第三章决策中，参与环节给同学们具体的问题，分组解决和分析问题。如《透过湘西十八洞村“精准扶贫”看决策》，分发海报由学生通过鱼骨图进行决策，涉及到群体决策及团队协调，通过真实的案例引导学生主动思考解决问题。其他章节重点内容还涉及到当当网如何与时俱进调整治理模式、来伊份案例分析组织控制、新东方成功转型分析危机管理等。在第十章激励，将五个理论分给五个小组，自学 10 分钟，分别给其他组的同学讲解，教师在过程中进行纠正和指导，探索适合本土学生的翻转课堂。第十一章沟通中，以《传声筒游戏》作为导入，让学生切身感受沟通的障碍并结合课本讨论如何解决。另外，前测阶段设置如学生学习风格及领导风格测试问卷、与重点知识相关的常识小抢答，各种形式的互动使得教师从单纯的讲授者转变为课堂的组织者，教师讲解重点内容时间占比 45%，旨在帮助学生由被动学习转化为主动学习。

线上教学工具的应用，包括线上额外的案例、结合小组作业进度绘制甘特图、主题讨论与心得体会等。不强制参加，但

约 15% 学生选择参与。

2.3 评价体系改革

由于课程教学方式是课堂讲授与学生参与式课堂相结合，课程考核应注重平时参与过程的记录，期末测试应降低纯定义题的比例。表 1 是考核项目与比例分配。

表 1 课程考核项目与分值

考核项目	考核内容	评分标准及说明	分值
平时成绩	出勤率与课堂参与	1、全勤总分设置为 70 分。缺课作为扣分项，每缺课一次扣总成绩 3 分，早退、迟到一次各扣总成绩 1 分。 2、课堂活动参与作为加分项，每参与一次课堂活动加 5 分，出勤与课堂参与总分 100 分为上限。	30%
	作业	团队作业成绩=学生互评*40%（根据任务分工客观匹配分数）+老师评价*60%（评价表打分） 个人作业成绩分优良、合格和不合格。	10%
期末成绩	闭卷考试	题型包括单选题、多选题、判断题、名词解释题、简答题和分析题，题目灵活，降低纯定义题的比例（20%），满分为 100 分。	60%
总计			100%

3 教学创新成效与教学反思

3D 体验式教学在《管理学》中实践 2 个学年以来，学生的期末成绩通过率在 100%，平均分 82 分，课程评教在 99 分以上，受到学生广泛好评。基于课程创新团队立项上海市高等教育学会教研课题《促进应用型本科高校深度学习的教学方法研究》。师生关系融洽，团队教师带领学生参加“第五届供应链管理商贸大赛”，两个组学生均获得省赛三等奖。

通过课后回顾总结，发现需要改善的环节，如有些环节时间控制不当，结束比较仓促或与课本内容没有做好链接，需调整教学设计。再有回复作业、学生小奖励的及时性对学生接下来的参与积极性影响很大。

另外，在教学过程中发现，环节设计相同，不同班级的反应效果不同，这与班级学情和学生风格相关。因此在开课之初，教师需了解学生学情，对不同学习分布的班级进行课程设计的微调；在学生分层教学方面需要多些设计，为不同学习风格的学生设置不同的参与方式；还应注重考核方式的灵活性，在实践中细化考核标准，尽量全面真实地对不同学生的学习情况进行把握（如建立多维考核颗粒图）。

随着 AI 工具（如 Deepseek 和豆包）的普及，对学生独立思考能力的冲击，后续教学设计中引入“AI 管理情境”，设计与人工智能决策辅助工具相关的互动环节^[4]。与微专业课程联合开展“管理创新工坊”，孵化学生创业项目，提升课程情境

的真实性，促进产教融合。

4 结语

本课程以“3D 体验式学习”为核心理念，打破传统管理学课堂单向灌输模式，构建 Discovery（情境发现）-Decision（参与决策）-Deepen（认知深化）的能力培养过程。课程课堂重构为 45%讲解重点理论与 55%学生参与的互动式课堂教

学；教学方法融合团队鱼骨图协作、游戏（角色扮演/传声筒）、翻转课堂等多种互动形式，创造活跃的教学环境；评价体系将学生课堂参与成绩、作业成绩（生生互评和教师评价）及考试成绩（应用类题目）相结合，体现对学生的真实学习情况的评估。这种改革使课程实现从知识传递向能力生成的转型。未来，课程需深化数智化改革，融入 AI 管理情境，培育学生适应时代的管理适变力。

参考文献：

- [1] 刘钢,曾黎.有效教学视域下基于“BOPPPS+雨课堂”的教学设计研究[J].中国多媒体与网络教学学报,2024(8):31-34.
- [2] Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, 4(2), 193-212.
- [3] Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Company.
- [4] 黄肃新,吴小荣,汤恒.应用型本科混合式教学模式探索——以《管理学》课程教改为例[J].山西财经大学学报.2024,46(S1),220-222.