

《管理学》课程教学设计

主讲教师：符亚男

总学时：40

授课学期：2018 秋

授课班级：电商 18、公共 18

周学时：4

制定日期：2018 年 6 月

系（教研室）主任审核签字：

学习单元	教学内容分析与组织							
	教学内容(ASK)	教学目标	教学进程			教学策略与方法	教学评价	创新能力培养与课程思政
			课前	课中	课后			
管理的基本概念(4学时)	1. 管理的概念及解释(K) 2. 管理的4大职能及在管理中的作用(K)(2学时)	1. 学生通过阅读老师网上布置的资料，能够总结出5个关于管理的关键词，并将其串成一句话，进而通过团队共创，凝练出管理的概念。 2. 学生通过参与宝塔游戏能够总结提炼管理的4大职能以及内涵。 3. 学生通过倾听老师关于管理概念与管理4大职能的讲解，能够深化关联相关旧知，并能够背诵管理的概念与4大职能，正确率达到90%。	★教师 1.通过问卷星调研学生的旧知，包括过去的教育背景、家庭背景、管理经历等以确定学生平均旧知水平； 2.根据学生的旧知水平，布置学生网上阅读的资料，为课堂教学弥补并积累学生的旧知以更好的消化新知，进而实现教学目标； 3.准备宝塔游戏道具（以组为单位，准备剪刀1把，纸杯一个，筷子一双，A4纸10页，宽胶带一卷） 4.设计课程考核说明，环环紧扣教学内容，激发学习兴趣并确保教学目标的实现； 5.名单、教材、即时贴等其他教学资料。 6.课后作业 7.准备好情绪 ★学生 1.阅读网上资料； 2.完成网上问题； 3.准备好情绪。	1. 分组（10分钟） 2. 自我介绍并宣布课程考核说明（考核的方式方法一定要在课前说明，这样学生就会知道如何努力以及努力方向）（5分钟） 3. 管理的概念提炼与升华（35分钟） 4. 宝塔游戏（40分钟） 5. 对对碰，背诵管理的概念与管理四大职能以及在管理中的作用，对对碰监督（4分钟） 6. 抽查、总结、布置作业（6分钟） 备注：此过程需要教师与学生共同完成，学生为主、教师做流程设计、过程把控、引导、反馈、激励、点评、升华	★教师 1. 及时评阅学生网上提交的作业。 2. 确定教学效果以及教学目标的实现程度。 3. 根据学生的学习情况，发布下节课学生阅读与观看资料以及思考题。 4. 答疑 ★学生 1.复盘 通过复盘课上游戏、研讨等环节，巩固概念与知识点，并有意意识应用于学习生活中； 2. 完成作业 按照老师规定的时间及其他要求完成作业； 3. 阅读网上资料 完成思考题。为下节课做好准备。	1. 微行动学习——团队列名（实现学习的关联之乐） 2. 引导式讲解（知识点的升华，实现学习的共鸣之乐） 3. 游戏式（感知联想 评估 决策，行动产生情感，情感触动认知的形成） 4. 结构化研讨（聚焦问题 激活旧知，学生在学习的过程中实现了关联之乐、共鸣之乐） 5. 对对碰（收敛，加深记忆，以备知识的提取与远迁移）	★评价方法 过程评价+结果评价 过程评价占60% 结果评价占40% 过程评价最低标准 36分； 结果评价最低标准 24分。 ★设计原理 过程评价重点实现教学目标中基础知识记忆与领会。 结果评价重点实现教学目标中知识点的综合运用，达到融会贯通。 ★本次课采分点 1. 管理概念的提炼（满分5分） 2. 宝塔游戏（满分5分） 3. 管理四大职能的提炼（满分5分） 备注：网上作业以线下实际效果为准	★宝塔游戏 将管理重新还原为现象与活动，给了旧知比较少的学生以体验感，进而有机会自己总结出管理的概念与四大职能。增强了学生的效能感，更有信心学好以下的课程。

	<div>1. 分组具体做法</div> <div>按照准备分组数报数，如果准备分成 5 组，那么就 1-5 报数，同一个数字的同学组成 1 组，用手指的方式指出组长，被指最多的同学为组长，每组最好 6-8 人，因为超过 8 人，第一位同学分享的观点最后一位都学已经遗忘。分组学习原因：A.团队协作；B.组间竞争提升学习动力；C.形成多边学习与朋辈学习</div> <div>2. 管理的概念提炼与升华</div> <div><div>(1) 以组为单位进行团队列名，总结出 5 个关于管理的关键词并串成 1 句话（此刻，需要收敛，团队列名是一种非常好的收敛方法，能够将课前每位同学网上发散出来的 3 个管理的关键词，收敛成小组的 5 个关键词。交替使用收敛发散能够更好激发创新思维。）；</div><div>(2) 以组为单位分享观点，分享的过程中及时对其观点给予点评并给出成绩（注意：及时教学反馈的重要性）；</div><div>(3) 老师以讲解的方式总结提炼大家的观点。</div></div> <div>3. 宝塔游戏</div> <div><div>(1) 边做边思考：团队共同完成一个任务时，完成哪几个步骤或动作可以让任务完成的更加有效。</div><div>(2) 应用老师提供的道具搭出一个宝塔，越高越稳是目标。前五分钟只能说话不能动手，后五分钟只能动手不能说话。</div><div>(3) 学生沉浸在游戏中时，教师观察并提示时间，保持中立不能评判。</div><div>(4) 教师要及时对学生的游戏结果给出成绩（注意：及时反馈的作用）</div><div>(5) 学生通过 3153 式结构化研讨,以组为单位分享研讨结果，每组分享时关注亮点，给予学生肯定（培养学生的兴趣）</div><div>(6) 在学生答案的基础上提炼升华出管理的 4 大职能及其在管理中的地位作用，最后进一步引出社会主义核心价值观。</div><div>（备注：经历了刚刚的收敛环节，学生的认知脑负荷已经达到上限，必须转化到情感脑与行为脑的学习。而管理的概念是抽象的，需要还原为概念形成的现场，给予学生直观的认识。宝塔游戏就解决了以上两个问题，将管理重新还原为现象与活动，缓解了认知脑的压力，同时给了旧知比较少的学生以体验感，进而有机会自己总结出管理的概念与四大职能。增强了学生的效能感，更有信心学好以下的课程）。</div></div> <div>4. 对对碰</div> <div>背诵管理的概念与管理四大职能以及在管理中的作用，对对碰监督。（备注：此时学生已经实现了神经元的有效关联，但是这种关联还比较松动，需有拉紧，理解的基础上，趁热打铁，对对碰背诵出相关知识, OBE 的模式需要的过程中体现）</div> <div>5. 抽查、总结、布置作业</div> <div>用抽查的方式保证课中环节中步骤 6 的实现，时间比较紧张的情况下抽查既能够实现教学反馈又能够督促学生及时记忆；总结是一个带着学生一起回顾输出的过程；布置作业是为了巩固相关知识点，同时为下节课积累旧知。</div>
	<div>教学反思与改进策略</div> <div>1. 教学目标的达成度</div> <div>通过抽查与网上测试了解到教学目标基本实现。</div> <div>2. 教学方法的恰适度</div> <div>通过学生在网上留言区的反馈发现本次课采用的教学策略与方法与教学内容以及学生期望的学习方式非常自治，90%以上的学生认为这种方式非常新颖，注意力非常集中，学习状态非常好，课堂很少有失焦的情况。个别不爱动的同学需要下节课进一步关注，待找到症结，再对症下药。</div> <div>3. 教学评价的有效度</div> <div>此次课教学评价保证了教学内容的有效呈现，使学生有一种适当的紧张感，保证教学目标的实现。</div>