

**编者按：**

近期，Coursera2017 年会在美国科罗拉多大学博尔德分校召开。Coursera 成立于 2012 年 4 月，创立之初，平台上只有 4 所合作学校的 10 门在线课程，发展到今天学习者遍布世界各地。本次会议提供有 7 个主旨报告 (Keynotes)，2 个专题讨论 (Panels)，26 个分论坛 (Breaking Sessions)。会议提供了大量的信息，作者从两个方面记录本次会议，一是在大会主旨报告、专题讨论中所展现的对未来在线教育走向的认识与畅想，二是由分会场报告所展示出 MOOC 教学设计、研究以及教学学术的最佳实践。从上期起，本刊连载刊登，这一期推出第二篇。

# MOOC 的最佳实践

## Coursera2017 年年会侧记 (二)

文 / 冯菲

### 分论坛看点

Coursera2017 年年会针对不同的参会人群设计了分论坛，包括大学战略、研究、教师教学、课程团队四条主线，涉及 26 个不同的话题。“大学战略”旨在帮助大学及学术机构构建在线教育的机构发展路线图，在这类分论坛中由一些资深的合作学校代表来分享机构的做法，围绕创新观点和机会展开讨论。

“研究”分论坛是在 Coursera 2016 年举办研究工作坊的基础上，邀请伙伴学校分享在学习分析方面的实证研究。本次会议上报告的研究者大多来自教学发展中心、在线教育机构，笔者参与的研究分论坛中的主要报告主要涉及学习者体验、教学设计方法、利用数据改进教学以及教学学术四个方面，采用的研究方法主要是问卷、访谈以及平台数据分析。

“教师教学”分论坛主要是探索教学设计如何促进学习、激发讨论，报告者有开课的教师、教学发展中心或在线教育机构的负责人，共同探索如何建课（针对新教师）、有哪些创新的教学设计方法、如何改进慕课教学、如何将慕课教学和校内教学相结合。

本届年会还首次开设“课程团队”分

论坛，主要针对教学设计师 (Instructional Designer)、课程制片人、项目经理、学习设计专家等帮助教师建设慕课的人员，引导大家共同探索创新教法、高质量学习体验的构建工具、课程开发创新工具等。本次会议分论坛话题概述如表 1。

在分论坛时段，一般会并行开设 4 个会场，分别涉及上述分类，一般每个分论坛都会由 Coursera 的工作人员主持，有 3-5 个主题发言，配合分论坛的话题，Coursera 的工作人员也会简要介绍平台的工具或是研究实践。笔者有选择地参与了

表 1 本次会议分论坛话题概述

分论坛分类	分论坛话题
大学战略	机构视角在线课程的发展战略 2017 年的战略发展良机 与 Coursera 的领导层讨论 连接课程和学习者职业发展 Coursera 中的校企合作：来自 Virginia and Boston Consulting Group 的案例分享 在线学位的第一年
研究	发展中的慕课研究视角 关于保留率 (Retention) 和学生参与方面的经验教训 评估教学设计 学习分析的最佳实践 促进有效学习 研究工作坊 针对未来学习者的研究
教师教学	教授来自世界各地的学生 创建参与性的在线学习社区：使用论坛和其他工具 教师交流社区 如何借助在线课程促进自己教学 教育的社会影响力 101：创建高质量内容的工具和教法（针对将要开课的教师）* 不断的创新：使用数据提高学习体验 *
课程团队	201：创新的工具和技术 * 课程宣传策略：接触到更多学习者的最佳实践 * 成为大学中教育技术的开拓者 课程建设的流程：来自制片人工作室的建议和技巧 课程团队交流社区 未来的创新：学位、个性化学习以及其他

\* 表示教师教学和课程团队均适合参加



图1 视频“Language is Basketball”示例

其中部分环节,涉及3个研究分论坛、1个教学分论坛和3个教学/课程团队并行分论坛。这些分论坛中涌现出的MOOC设计、教学与研究等实践案例,值得借鉴学习。

### 实践案例之一: MOOC 教学设计

教学设计实践案例主要是针对具体课程的设计经验,在本次会议中,笔者注意到的第一个案例是杜克大学的课程“ART of the MOOC: Activism and Social Movements”,有一个模块是设计项目,分别设置了个人完成和小组项目,学生可以根据自己的情况自由选择;而课程“Advertising and Society”中则是在案例分析的模块分别设计了不同的角色,学生可以根据兴趣自己选择角色(设计师、顾客、用户、竞争者)的案例,这样的设计通过Coursera的“Learner Choices”设置而得以实现。

第二个案例是来自哥伦比亚的安第斯大学的教学设计师提出的,通过社会交互和实践应用等方面,推动学生构建知识的教学设计模型,并主张通过活动与目标挂钩、学习流程设计、主动学习体验以及学习交互这四个维度来进行MOOC设计。

其中,主动学习方法包括游戏化教学、让学习者自己做视频等,鼓励学习者在做中学,而交互设计是比较复杂的一个维度,目前还在探索中。

第三个案例是来自亚利桑那州立大学所分享的视频设计原则,结合该校TESOL认证专项课程“第一部分:马上开始教英语!”中的视频设计提出了5条原则,分别为Stickiness(simple、Unexpected、Concrete、Credible、Emotional、Story)、3C’s(cohesion、coherence、connectedness)、multimodality、humor、interactivity。现场展示的视频均是故事化的场景,由教师出演剧中人物或知名公众人物,看起来非常有趣吸引人,其视频设计值得进一步分析与研究。如图1所示。

### 实践案例之二: 平台功能改进的实践案例

目前Coursera会基于多种研究来进行平台功能改进。大会上的产品报告中介绍了Coursera帮助学习者制定个人学习方案的初步设计,表明Coursera试图通过大数据梳理课程与课程之间、课程与工作之间的关系,并引导学习者自我反思,最终推

荐个人学习方案。

第一,Coursera会通过研究学习者行为,并以此作为平台功能开发的依据。比如课程班次的智能选择工具,如果学习者没能完成本次的课程,就可以自己更改完成课程的截止日期,并在新的班次中从离开的地方继续学习,同时智能选择工具也进行了限制,只能选择最近2~3天开始的班次。这一工具的开发以及相应的设置源自Coursera针对学习者各个班次学习时间的分析。增加了智能选择工具后,相比之前的班次,下一个班次的完成率提高了20%。

第二,开展针对性的问卷调查,如果发现某些课程第一个模块的退出率较高,即使交费的学生也会大量退出,这时就会给学生发放调查问卷。2016年,从某门课程中收到1500份反馈,最终发现,学生退出的主要原因在于期待和内容不匹配。为此,在本门课程介绍页上明确了课程要求,在评分练习之前增加了一些形成性练习,结果发现如此改变有效地降低了模块1的退出率,甚至提高了后续模块的完成率。

第三,Coursera也会开展针对性的小实验,比如在课程开始时请学习者自我评估学习本课程的能力(维度包括需要帮助、需要一些练习、可以独立完成以及可以给别人讲解),以此来定位需要干预的学生。对3门课程进行此类实验,发现开课学习者的自评可以预测其在第一次评分练习前的退出率。

第四,通过邮件邀请学习者访谈,实施流程是通过一小时的访谈以及对其在线学习行为的观察,了解其思维过程和动机,主要用于界面测试。比如Coursera的课程主页目前所采用的关键活动截止日期流程图的方式呈现,就是通过上述方式最终选定的,实践发现,增加了这个页面后,课程完成率提高了12%。(待续) CEN (责编:陶春)

(作者单位为北京大学教师教学发展中心)