如何在研学旅行中开展研究性学习
——以中国传媒大学日本暑期学校为例

曾嘉灵[1]，胡启慧[2]，纪九梅[1]，欧阳嘉煜[1]
（1. 北京大学 教育学院，北京 100871；
2. 东京学艺大学大学院 联合学校教育学研究科，日本 东京 1848591）

摘 要：自 2013 年起，我国研学旅行研究不断发展，但目前仍存在“重游轻学”“行程包办”和“评价单一”等问题，笔者认为其源于研学过程中研究性学习的缺乏。因此，本研究基于研究性学习的 3C3R 模型，探究研学旅行中研究性学习的开展，以中国传媒大学日本暑期学校为例，进行研学旅行中研究性学习的设计、开发、实施与评价，以达到知识建构和高阶能力培养的目标。通过开展基于问题的研究性学习活动，实现了学习目标，提升了学习者的高阶能力，且学习者对课程满意度较高。

关键词：研学旅行；研究性学习；问题式学习；3C3R 模型
中图分类号：G640 **文献标识码：**A **文章编号：**1672－8874（2019）02－0050－09

Research－based Learning in Educational Excursions：Summer School of Communication University of China

ZENG Jia-ling[1], HU Qi-hui[2], JI Jiu-mei[1], OUYANG Jia-yu[1]
（1. *Graduate School of Education*, *Peking University*, *Peking* 100871, *China*;
2. *The United School of Education*, *Tokyo Gakugei University*, *Tokyo* 1848591, *Japan*）

Abstract: Since 2013, research on educational excursions in China has been continuously conducted, but there are still problems such as lack of learning, arranged tour and single evaluation. We believe that it is caused by the lack of research-based learning in the process of educational excursions. Therefore, Taking the Japanese Summer School of Communication University of China as an example and based on the 3C3R model of research-based learning, this paper explores the design, development, implementation and evaluation of research-based learning in educational excursions to achieve the goal of knowledge construction and high-level competence training. Overall, this course is effective in that through problem-based research activities, the learning objectives are achieved, and the learners' high-level ability is improved. As a result, the learners are satisfied with the course.

Keywords: educational excursions; research-based learning; problem-based learning; 3C3R model

收稿日期：2019－04－04
基金项目：国家社科基金“十三五”规划 2017 年度教育学一般课题（BCA170072）
作者简介：曾嘉灵（1995－），女，四川成都人。北京大学教育学院在读硕士研究生，主要从事学习科学、教育游戏、游戏化学习研究。

一、引言

研学旅行在美国、欧洲以及日本、韩国等发达国家发展已久[1]，一般被称为户外教育或修学旅行。如17世纪，修学旅行风行了欧洲各国（英国、德国、法国等国）的贵族阶层，青年们通过周游各国进行学习，提升能力；19世纪后半叶，日本将修学旅行写入教育大纲，促使学生跨越地域局限去学习；1941年，英国成立了第一所户外教育学校。在中国，研学旅行的思想早在孔子时代就已产生，孔子率领学生周游列国，考察政治风貌，宣传自身的施政思想[2]，而且中国自古就有“读万卷书，行万里路”的教诲。

国务院办公厅于2013年印发的《国民旅游休闲纲要（2013—2020年）》[3]提出，“逐步推行中小学生研学旅行”。至此，我国研学旅行研究不断发展。相较于中小学的研学旅行，“大学生研学旅行不仅是参观体验，更是以研究性学习为主导的旅游活动，在旅游中集体研学实现社交需求、尊重需求和自我价值”[4]。研学旅行不仅可以帮助大学生理解专业知识，还可以提升其高阶能力。例如，孙丽颖等将研学旅行运用于高校思想政治理论课，发现其能够帮助内化理论知识，提高大学生的综合素质[5]。

我国研学旅行尚处于起步阶段，仍存在许多问题：（1）研学过程重游轻学，缺少清晰的目标和学习主题，未达到提升学习者核心素养的效果；（2）行程安排一味包办，剥夺了学习者的自主权利，形成学习者主体缺失的现象；（3）研学评价片面，评价模式单一，出现重探究轻反思，重活动轻评价的现象[6]；（4）课程理论探究不足，整体规划不够[7]等。要解决这些问题，我们需要将自主权交还给学习者，提升学习者的自由度，并且激发学习者的学习动机，促进学习者的自主参与和探究，加强学习反思，重视学习体验和学习过程。

笔者认为，以上问题均源于研学过程中研究性学习的缺乏，研学旅行中研究性学习的设计与开发是关键，也是研学的目的与意义所在。因此，本研究以中国传媒大学日本暑期学校为例，基于研究性学习的3C3R设计模型，探究研学旅行中研究性学习的设计、开发、实施与评价，探讨如何应用研究性学习在研学旅行中传递、获取和渗透知识，培养学习者的高阶能力。

二、研究性学习3C3R设计模型

石中英指出，研究性学习是指学生基于自身兴趣，在教师指导下，从自然、社会和学生自身生活中选择和确定研究专题，主动地获取知识、应用知识、解决问题的学习活动[8]。与传统的以知识为本位的知识观相比，研究性学习体现了新知识观中，将知识看作行动或过程，具有文化性、境域性和价值性。

研究性学习活动可分为“以问题为中心的学习”（Problem-Based Learning）和“以项目为中心的学习”（Project-Based Learning）。由于基于问题的学习更符合研学旅行中学习者自然的学习过程，本研究采用以问题为中心的学习活动设计。张人红指出，以问题为中心的学习从为学生创设一个解决问题的需要开始，在问题解决的过程中学生构建知识，在为问题提供解决方案的过程中提高解决问题的能力和自主学习的能力，学生的学习过程一般包括：确定研究问题，制定研究计划和研究目标；自主学习，为解决问题收集资料；个人和小组分享学习过程，重新定义问题；总结和整合学习[9]。尚俊杰等人指出，以问题为中心的学习可以提升学习者的问题解决能力和高阶能力，如批判性思维等，并且学习者在活动中习得的问题解决能力还能够迁移到现实生活中[10]。

对于以问题为中心的学习活动设计，Hung等人提出了3C3R的问题为中心的学习设计模型（如图1所示）。3C3R模型由核心要素和过程要素构成，核心要素包括内容（Content）、情境（Context）和关系（Connection），用以支持领域知识的学习；过程要素包括探究性（Researching）、解释性（Reasoning）和反思性（Reflecting），以支持问题解决技能和自我导向学习中的认知过程[11]。

核心要素方面，内容是第一核心要素，PBL不仅强调学习者问题解决技能的发展，也重视同时性地构建领域知识基础，并且领域知识的获取是推理和寻求问题解决方案的前提，因此为内容知识搭建结构，将领域知识情境化，以及围绕研究中的主题建立一个概念框架是首要的[12]；情境是第二核心要素，情境认知理论强调真实情境对学生在学习过程中的重要作用，强调学生与环境的交互和实践，认为知识的情境境脉对于有意义学

习是至关重要的，并且能够促进深度理解和学习迁移。因此，Hung 针对情境要素提出了情景有效性、情景化成度和学生动机三个设计方面；关系则是第三个核心要素，Hung 认为通过关系将概念框架内的概念和信息相互联结，将内容融入情境，有助于学习者形成一个认知灵活、概念正确的知识基础，提出在 PBL 问题设计中，可以使用先决条件法、重叠法和多维法等多种方法融入关系成分[13]。

过程要素是模型中的动态成分，与核心要素相关，以促进学习者在问题解决中的有意义学习和参与。Hung 认为探究是第一个过程成分，引导学习者向着问题的目标状态和预期的内容努力，需要关注两个方面[14]——目标规范和情境规范，防止偏离预定目标；第二个要素是解释，是问题解决者深度认知参与的过程，这包括分析所有变量的属性以及变量间的相互关系；将新获得的知识与先前知识相联结，并重组他们的领域知识基础；通过因果推理来理解变量和基本结构间的相互因果关系；通过逻辑推理来生成和测试假设，以及确认可能的解决方案或去除不可行的方案，促进学习者通过加工信息和知识，形成新的知识结构；第三个过程要素是反思，在 PBL 担当着元认知向导的角色，通过反思他们在问题解决过程中建构起来的知识，学习者就有机会系统地、概念化地组织和整合该领域内的知识，并相应调整他们的策略，其最终目的是激发学习者深层次探索问题的好奇心，并引起对他们自身学习的意识和评价[15]。

3C3R 模型体现了 PBL 教学过程中各要素之间的内在关系，整合了学习者在研究性学习中的整个问题解决过程，核心要素强调在过程中为学习者提供特定的情境，在帮助学习者发展高阶能力的同时建构领域知识，并且建立知识概念和学习者获取到的信息之间的关系，形成概念框架；而过程要素则在 PBL 中促进和支持学生的思考投入和有意义参与[16]。因此，本研究基于 3C3R 模型（如图 1 所示），进行日本暑期学校的研究性学习设计、开发、实施与评价。

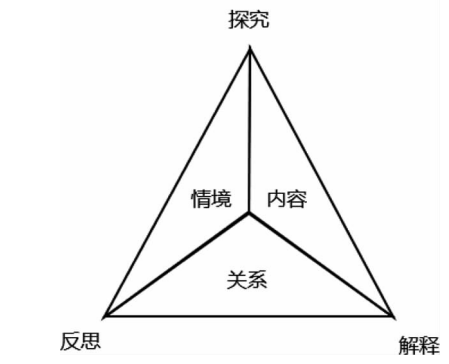

图 1　3C3R 设计模型

三、基于 3C3R 模型的研究性学习设计

（一）研究性学习的活动设计

日本暑期教室是中国传媒大学理工学部的暑期小学期选修课程，主题为“日本科技、文化及管理之探索”，授课对象为中国传媒大学理工学部的大二和大三学生，班额为 20 人，选修本课程的学习者将由一名任课教师和两名教务教师带领前往日本进行为期 12 天的探索。基于研究性学习的特征和目标，本次探索课程旨在通过基于问题的学习培养学习者的高阶能力，具体能力为“主动学习、批判思维和团队精神”，研究性学习活动总体设计如图 2 所示。

图 2　研究性学习活动总体设计

本次研究性学习活动以培养主动学习、批判思维和团队精神高阶能力的目标为导向，通过学习者对自己感兴趣的研究问题的探索实现目标具体化，并且通过学习活动为学习者基于问题的研究性学习提供支持，从而实现学习目标，培养学习者高阶能力。活动设计分为研学前、研学中和研学后的活动设计：（1）研学前，学习者每人确定一个与暑期教室主题相关的、感兴趣的研究问题，使学习者明确学习目标；（2）研学中，教师基于课程主题设计三类学习活动，分别为专业见学类、文化体验类和交流互动类，为学习者提供学习情境，且三类活动均包括必修活动和选修活动，学习者可以自主选择参加选修活动，保证了学习者的自主性，另外在研学过程的前期、中期和后期分别设计三次反思活动；（3）研学后，进行研究问题总结汇报和反思交流，促进学习者高阶能力的培养。

基于3C3R模型，内容要素设计上，本次暑期教室的主题为“日本科技、文化及管理之探索”，因此学习者在探索过程中的活动主要能够接触到日本的科技、文化与管理三个方面的领域知识。在去日本前，学习者需要选择三个领域中最希望了解的一个提出自己的研究问题，如日本轨道交通的设计、便利特殊群体的公共设施设计或公共卫生间的设计等，在日本的探索过程中，学习者主要通过活动观察、网络搜索、向教师或助教提问、调查等进行资料收集，基于经验建构、获取领域知识。

第二个核心要素就是情境，学习者不仅要充分获取领域专业知识，还需要获取相应的情境知识，促进知识建构与学习迁移。通过在日本当地的观察与探索，本课程为学习者提供了真实、有效的情境，以获取特定的、隐含的情境知识。同时强调了知识的文化性，即知识所处的文化传统、文化模式和文化体系，促进学习者对知识的理解与问题的有效解决。

3C的第三个核心要素——关系方面，为了促进学习者获取的知识概念和信息相互之间的关系，教师为学习者提供与主题相关的学习资料以及相应领域的前辈和专家作为脚手架，并且鼓励学习者将已有专业知识与研究问题和信息相关联起来，同时以2：1的比例设置学习者与助教，提供及时的学习支持。整个研学过程中，通过设计与专业领域嘉宾的见面会、校友交流会、同伴讨论会等，强调学习者与人的交流互动，并且由此提升学习者的思维和高阶能力。

对于3R的要素设计：（1）本项目在研究开始前进行了确定研究问题的研讨会，学习者制定自己的研究目标与研究计划，提交策划书。（2）探究过程中，学习者发挥主动探索精神，独立自主地进行研究学习，在研究的初期、中期与后期均设立了讨论分享活动，基于目前收集的信息资料，建构自己对研究问题的理解与解释，并且与同伴分享自己的学习过程、经验和知识，进行研究问题的再定义，在这个过程中，学习者可以根据自身的理解修改研究问题。研究过程中，教师及时提供指导，助教提供学习支持，不断帮助学习者修正研究计划和路线。（3）研究过程结束后，进行探索总结会，学习者需要总结和反思自身的学习过程，整合收集到的知识信息，进行研究成果的汇报，从而更全面地建构起对研究问题的理解，具体活动设计与实施过程如表1所示。

表1　日本暑期教室研究性学习活动设计与实施

时间	活动
暑期教室一个月前	研究问题研讨会：研究问题的选定，学习者需要在教师提供的科技、文化与管理三个领域中选择一个主题相关的问题。
暑期教室前一个月内	确立研究目标，制定研究计划，基于自己的实际情况将研究问题具体化。
暑期教室第一天	同伴分享活动：根据自己抵达日本后的观察与体验，分享自己对研究问题的理解，教师引导。

续表 1

时间	活动
暑期教室前六天	专业见学类活动：索尼历史资料馆参访学习、索尼总部参访学习、朝日电视台参访学习、NHK 技术研究所参访学习 文化体验类活动：东京宝冢大剧院歌剧体验、Mori Digital Art Museum 体验、浅草寺文化体验、*和服文化体验* 交流互动类活动：Digital Holiwood 大学大学院参访交流、早稻田大学参访交流、索尼游戏娱乐公司创始人久多良木健先生见面会、前索尼公司高级副总裁大西俊彦先生见面会、东京爱乐乐团广报部长松田亚有子女士见面会、华人女性企业家可越女士与隋坦女士见面会、*东京大学参访交流*、*多摩美术大学参访交流* （注：斜体标注为选修活动）
暑期教室第七天	同伴分享活动：学习者基于目前资料尝试进行研究问题的解释，并且适当反思、修改自己的研究问题，教师引导。
暑期教室后六天	专业见学类活动：*大涌谷火山调研* 文化体验类活动：箱根铁道探索（换乘 6 种不同交通工具）、金阁寺文化体验、奈良公园与东大寺文化体验、*雕刻之森美术馆文化体验*、*岚山周恩来诗碑参访*、*东招提寺文化体验* 交流互动类活动：温泉集会讨论 （注：斜体标注为选修活动）
暑期教室第十二天	同伴分享活动：学习者总结在日本收集的资料，建构对研究问题的理解与解释，与同伴交流分享，开拓对研究问题多角度的思考，教师引导。
暑期教室后一个月内	学习者对资料进行整合，构建研究报告，准备研究汇报。
暑期教室一个月后	总结汇报会：交流研究结果，分两个阶段进行。 首先是学习者进行 3 分钟的研究成果汇报，形式不限，可以是视频、图片或 PPT 等，陈述自己的研究过程和结果，表明自己的研究动机、资料获取和知识获得；接着进行 2 分钟的答辩，教师与同伴学习者与汇报学习者之间进行简短的讨论交流，以验证研究成果的可靠性和研究的真实性。 汇报结束后，学习者需要提交一份 1000 字的研究总结报告。

（二）研究性学习的评价设计

1. 课程评价

学习者对研学课程的评价能够为教师提供课程改进的参考和方向，为了研究本次研学课程的效果，本研究通过问卷调查收集学习者的反馈。问卷通过问卷星发放，共回收 20 份有效问卷。问卷内容设计主要从两个维度出发，分别为对课程整体的评价和对课程的细节评价。

整体评价为学习者对课程（从寒假后报名、动员大会等活动开始，直至总结报告为止）整体策划的满意度，采用五点量表；在对课程的细节评价上，本研究主要从活动策划、研学时长、住宿交通和见面会四个维度进行满意度评价，采用五点量表和排序题；并且请学习者为本次课程提出建议。

2. 学习效果评价

对于研究性学习结果的评价，本研究不仅关注学习者发现的研究结果和学科知识，还关注学习者整个探索发现的过程，因此本次日本暑期教室结合了形成性评价与总结性评价。在形成性评价方面，本课程为学习者建立了学习档案袋，作为学习评价的依据，由三个部分组成：（1）每位学习者研究初期、中期与后期分享活动的录像；（2）一份关于已经完成的研究工作的汇报资料，其中主要关注研究动机、研究过程和研究结果与反思；（3）一份研究总结报告。

总结性评价方面，在总结汇报会上，每一位学习者汇报结束后，教师与其他学习者需要针对汇报者的成果展示进行评分，基于 3C3R 模型和学习目标，本研究设计了四个评价维度，每个维度分值为 0－8 分，评分细则设计如表 2 所示。前 3 个评价维度基于 3C3R 模型设计，以评估研究过程表现和汇报内容深度；最后一个维度根据研学目标设计，以评估学习者的能力素养。

为了增强评分的科学性，评分时教师和学生打分的权重不同，学生的权重是 1，而教师的权重是 2。总结汇报会上，共有 10 位打教师分，20 位打学生分，每个维度的满分是（教师 10×2 + 学生 20×1）$\times8=320$，一个学生的 4 个维度的满分则是 1280 分。评分是匿名进行的，学习者汇报结束后，

评分者基于学习者在暑期学校中的表现和汇报表现，通过反馈器立即评分。

表 2　日本暑期教室研究性学习活动评价

维度	细则
主动探索（探究性）	· 主动思考问题的解决方案，而非过于依赖他人 · 积极参与暑期教室的各项活动，不拖拉懈怠 · 善于利用身边的可用资源（比如手机查找）解决问题 · 向不同前辈请教获取信息，从多方获取可用资源
交流表达（解释性）	· 语言表达流利，条理清晰 · 对研究进行详细的阐述 · 时间把控合理 · 演讲者精神饱满，姿势、动作、表情丰富恰当
批判思维（反思性）	· 善于发现身边的美好与问题 · 对于有差异性的事件和文化持宽容态度 · 用多样性的角度解释或看待某一问题 · 反思自己在暑期教室过程中的所见所闻和自己的表现
团队精神（目标）	· 主动参与团队活动，为团队做出积极贡献 · 在团队成员需要帮助的时候给予帮助，为团队分忧解难 · 与同伴分享自己的经验与体会

四、研究性学习效果分析

（一）课程评价结果

课程满意度评价结果如图 3 所示，整体满意度中 18 个非常满意、2 个满意。对于细节的评价，结果显示几乎所有维度都得到了大家非常满意或者满意的评价，只有“活动策划”和“研学时长”得到了一个和两个“一般”的评价。可见，学习者们整体对探索课程的设计都持有很高的评价。其中，学习者的学习效果如何？又有哪些收获呢？本研究根据学习者互评和自我报告的结果，进行了进一步的调查和分析。

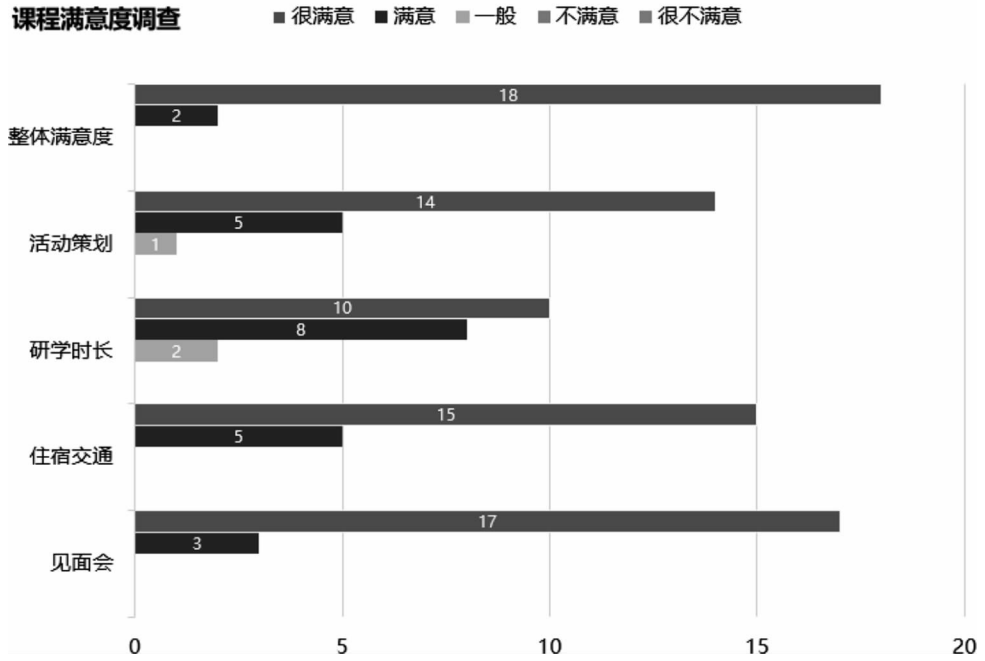

图 3　活动满意度调查结果

（二）学习效果总结性评价

共有 19 人进行了现场汇报，汇报的评分结果如表 3 所示，按照姓名首字母将其报告进行编号并按占总分的比例进行了降序排序。主动探索、交流表达、批判思维和团队精神的描述性统计结果如表 4 所示。

表 3　学习效果评价结果

姓名首字母	主动探索	交流表达	批判思维	团队精神	合计	占总分的%
BAB	297	213	298	223	1031	78. 11%
JYH	278	214	289	223	1004	76. 06%
LHY	271	221	293	217	1002	75. 91%
YYB	265	214	284	221	984	74. 55%
WH	268	227	275	208	978	74. 09%
CYJ	281	211	273	211	976	73. 94%
LYX	266	215	287	207	975	73. 86%
CZX	278	207	266	216	967	73. 26%
WJ	265	206	274	209	954	72. 27%
WXC	270	226	252	205	953	72. 20%
WXC	252	207	270	212	941	71. 29%
TX	285	200	253	202	940	71. 21%
LBY	249	216	257	207	929	70. 38%
JHH	233	205	250	198	886	67. 12%
ZWJ	216	196	249	205	866	65. 61%
GP	247	154	226	180	807	61. 14%
ZLD	217	182	228	179	806	61. 06%
WS	203	186	197	199	785	59. 47%
GY	211	148	206	165	730	55. 30%

表 4　主动探索、批评思维和团队精神的数值统计

	主动探索	交流表达	批判思维	团队精神
平均值	255. 37	202. 53	259. 32	204. 58
标准差	27. 45	21. 03	28. 68	15. 42
最小值	203	148	197	165
最大值	297	227	298	223
合计	4852	3848	4927	3887
频数	19	19	19	19
占总分的%	79. 80%	63. 29%	81. 04%	63. 93%

由表 3 可知，学习者学习效果较好，基于教师和学生的评分，929 分（70%）以上的学生有 12 位，占一半以上，最低分为 730 分。在表 4 所显示的主动探索、交流表达、批判思维和团队精神 4 个维度中，主动探索的平均分为 255. 37，标准差为 27. 45；交流表达的平均分为 202. 53，标准差为；批判思维为 259. 32，标准差为 28. 68；团队精神为 204. 58，标准差为 15. 42。其中，主动探索和批判思维分数较高，按照 100 分为满分换算后为 80 分，团队精神与交流表达则分别为 64 分和 63 分。

（三）研究总结报告质性分析

本次研究共收集了 18 份文字报告，大部分的文档都是按照要求提交的，字数在 800 – 1000 字左右，并且以完整的文章形式呈现，对自己的研究主题进行总结汇报，叙述和总结在日本期间的学习体会。所有的报告只保留正文部分，汇集到同一个文档当中，采用 NVivo 软件进行分析。

1. 建立编码本

为了对文本进行深入的分析，针对活动的主题建立编码本。编码的关键词综合了研究性学习

的特性“自主性、情境性、灵活性”和本次高阶能力培养的特性“协作性、开放性、主动性、交流性”。其中，为了避免与研究性学习的特征重合，将“主动性”删减。

文本体现了研究性学习的特性：（1）自主性：自己为自己的学习负责，主动地去探索发现和学习。不论是从目标上、内容上还是形式上都是自己选定的、自己感兴趣的。（2）灵活性：运用多种设备、多种方式、随时随地进行学习。（3）情境性：基于具体的、特定的情境，获取和建构知识。同时，文本还体现出本次学习目标的特性：（1）协作性：体现出了共同构建知识的特性，需要共同创造、共享、传播知识，能够对同一个学习的主题进行对话交流和合作。（2）交流性：为了共同的学习的目的、分享经验、交流情感、共享知识、共同参与。（3）开放性：成员具有异质性的特征，具有不同的经验，来自不同的地方，具有不同的背景。

2. 编码原则与过程

根据编码本中的六种特性，对现有文本进行编码，以逗号为分隔进行编码，即判断所写感悟里包含以上任意一种特性，就将其所在的意群标记为一个节点，如果其中蕴含了多个特性，也可以把这个意群进行重复编码。

3. 编码结果分析

表 5　编码节点数量

名称	参考点	覆盖率
自主性	90	9.53%
灵活性	19	3.47%
情境性	7	6.78%
协作性	44	1.41%
交流性	6	1.79%
开放性	9	2.33%

编码结果如表 5 所示，从覆盖率来看，主动性是学生在总结报告中提及最多的。在本次研学的学习目标和学习主题中，“主动探索”一直是本次暑期活动重要强调的学习精神，并且学习者都是根据自己的兴趣选择研究课题，把握了较大的自主权，所以学习者们都完全实现对自己负责，主动提问、主动寻找到问题的答案，主动去观察和发现。例如，报告 13 中提到：“从一开始录视频大家对各种问题提出为什么，如人行道为什么靠左，以及对垃圾桶、马桶、便利店等各方面疑问，到第三次视频有了各种解答，不同的是这次我们自己在找答案。”

在主动性之后，就是情境性，本次研学过程中，知识并不是独立的，而是蕴含在情境之中产生的，是在经历和体验中获得的，学习者们通过经历特定的情境，能够将学到的知识融会贯通，并且得到更深刻的感受。例如，报告 2 中提到：“参观了 sonysquare，朝日电视台，NHK 技术研究所，令我认识到原来在我认知的世界中，还有更广阔的天空等着我去闯荡，而不是局限在养活自己的境地中。”报告 6 中提到：“还有一个给我留下极深印象，也对我自身产生了非常大的影响的，就是日本人对于时间的态度，我们在参观朝日电视台时，那里的工作人员提前就制定了非常严密的计划。这督促了我，在这里必须要改掉自己做事拖延，总是掐时间到达甚至迟到的坏习惯。”

在许多学生的报告中都能看到学习的发生是具有灵活性的，是随时随地的，发生在日常的小事中，哪怕非常的不起眼，但是也会潜移默化地让学生发生一些变化。例如，报告 3 提到：“当我们坐在马桶上、走在路上、去参观索尼广场，我们总是能获得惊喜，被日本人的奇思妙想和考虑周到所折服。”另外，学习者们也在报告中明确指出，团队的合作和同伴之间的协作与沟通是必不可少的重要一环（协作性），同伴分享与交流活动能够有效地促进自己的思考和反思（交流性），其中团队成员背景和经历的多元化有助于探讨和交流的过程（开放性）。

通过本次课程学习，学习者们对专业知识和中日文化进行了较为深入的探究，激发了学习者进行深度学习的欲望，有了许多希望深入了解的想法，并且对整个课程和活动设计进行了思考与反馈。对于学习者们来说，本次课程并不是结束了一次研学旅行，而是打开了一扇新的大门。

五、结论与反思

本研究为了解决研学旅行中“重游轻学”“行程包办”和“评价单一”等问题，探讨如何应用研究性学习的方式在研学旅行中传递、获取和渗透知识，以促进学生的知识构建，培养其高阶能力。在中国传媒大学日本暑期学校中，本文按照基于问题学习的 3C3R 模型进行研究性学习活动的设计、开发、实施和评价，以达到“主动学习、

批判思维和团队精神”的学习目标，培养学习者的高阶能力。

在 3C3R 要素的设计上，3C 核心要素（内容、情境和关系）方面，学习者在研学前均需确定与本次研学内容相关的自己的研究主题，通过设计专业见学类、文化体验类和交流互动类学习活动，为学习者提供学习情境，在与情境的充分交互中获取领域知识，同时设计脚手架，为学习者提供相关学习资料、助教、专家交流等学习支持。3R 过程要素（探究、解释、反思）方面，学习者选择自己感兴趣的研究问题，从而充分地保证学习者的主动性和参与度，在研究开始前提交研究目标与研究计划，保证研究的可行性，研究过程初期、中期与后期均设立交流讨论活动，引导学习者向着预定的目标和情境状态前进，在学习者研究和自我表达的过程中，实现认知参与和问题解决，整个过程中教师和助教引导学习者反思，促进深度学习。总体而言，学习者的课程满意度较高，且通过学习效果总结性评价和研究总结报告质性分析的结果，我们可以看出本次探索课程具有一定成效。学习者在“主动探索、交流表达、批判思维和团队精神”四个维度上学习效果较好，并且通过基于问题的研究性学习，学习者体现出自主性、灵活性、情境性、协作性、交流性和开放性的研究性学习特性。

本研究也得到了一些启示，如在研学过程中，学习者们通过流互动类活动与嘉宾、校友和同伴交流，不断地改变自己的想法，从更全面的角度看待事物理解文化。而在此过程中，除了设置相应的情境，教师、前辈等人的引导也很重要。同时，在专业见学类和文化体验类课程的设计上，要通过专业人士的讲解，让学习者有深入的体验式学习，使学习者能够从情境中获取信息和建构知识，进而促进高阶能力的提升。另外，在设置这些活动的时候，可以加入一些游戏化元素，同时保证活动的意义和趣味。不过，本研究也存在不足之处。从结果来看，“交流表达”和“团队精神”的分数不高，“主动探索”和“批判思维”也还有提升的空间，为此我们将对这次的课程设计进行改善。在之后的活动设计中，可以更加强调小组合作学习的重要性，有目的和有方向地为培养团队精神增设一些小组活动，并增加一些交流表达活动，包括讨论活动和展示活动等等。

参考文献：

[1] 李军. 近五年来国内研学旅行研究述评[J]. 北京教育学院学报,2017(6):13 - 19.

[2] 覃雅兰. 聚焦立德树人根本任务推进中小学研学旅行实践[J]. 现代教育科学,2018(11):141 - 146.

[3] 国务院办公厅. 国民旅游休闲纲要(2013—2020 年)[EB/OL]. (2013 - 02 - 02)[2019 - 03 - 22]. http://www. gov. cn/zwgk/2013 - 02/18/content_2333544. htm.

[4] 黄莉敏,王阔,陈锐凯,等. 大学生研学旅行的学理基础与地学科普使命[J]. 地理教学,2019(5):24 - 28.

[5] 孙丽颖,李英林. 以研学旅行创新高校思想政治理论课实践教学模式[J]. 太原城市职业技术学院学报,2019(2):110 - 111.

[6] 于书娟,王媛,毋慧君. 我国研学旅行问题的成因及对策[J]. 教学与管理,2017(19):11 - 13.

[7] 孙丽颖,李英林. 以研学旅行创新高校思想政治理论课实践教学模式[J]. 太原城市职业技术学院学报,2019(2):110 - 111.

[8] 石中英. 试论研究性学习的性质[J]. 课程·教材·教法,2002(8):14 - 17.

[9] 张人红. 研究性学习在美国[J]. 教育发展研究,2001(8):47 - 48.

[10] 尚俊杰,蒋宇,庄绍勇. 游戏的力量教育游戏与研究性学习[M]. 北京:北京大学出版社,2012:11,97.

[11] HungW. The 3C3R model: A conceptual framework for designing problems in PBL[J]. Interdisciplinary Journal of Problembased Learning,2006(1):55 - 77.

[12] 冯锐,缪茜惠. 面向问题导向学习的 3C3R 问题设计模型述评[J]. 远程教育杂志,2010(1):70 - 74.

[13] HungW. The 3C3R model: A conceptual framework for designing problems in PBL[J]. Interdisciplinary Journal of Problembased Learning,2006(1):55 - 77.

[14] HungW. The 3C3R model: A conceptual framework for designing problems in PBL[J]. Interdisciplinary Journal of Problembased Learning,2006(1):55 - 77.

[15] 冯锐,缪茜惠. 基于 3C3R 模型的问题设计过程及其案例透视[J]. 远程教育杂志,2010(3):48 - 54.

[16] 冯锐,缪茜惠. 基于 3C3R 模型的问题设计过程及其案例透视[J]. 远程教育杂志,2010(3):48 - 54.

（责任编辑：邢云燕）