



虚实融合的学习场域：特征与塑造*

□ 吴南中 李健苹

【摘要】

在线学习方式进入普通教育领域，传统的教学结构发生了极大的变化，虚拟、实体混合学习成为理所当然的学习方式。但在实践中，实体与虚拟学习方式依旧割裂，协同效应没有充分发挥。运用场域理论，将虚拟和实体置于统摄的视角下，分析学习者和参与物的关系，通过融合在线学习与传统课堂学习的要素，体现了整体性、建构性、对话性，塑造了虚实融合生活空间的学习场域而具有意义。本文结合“计算机文化基础”课程的实践，总结提出：虚实融合学习场域的形成需要把握课程存在与整体特征，需要明确整体任务，需要强调共同成长的建构性情境塑造，强化对话，充分发挥大数据作用。

【关键词】 虚实融合；学习场域；计算机文化基础；塑造

【中图分类号】 G434

【文献标识码】 A

【文章编号】 1009—458 x (2016)01—0005—07

DOI:10.13541/j.cnki.chinade.2016.01.002

一、问题的提出

在讨论教育现状的各种场景中，学习质量下降和学习者管理难度加大的言论普遍存在，其根本性的原因被大部分人忽视——我们的教育对象发生了极大的变化：学习者由原来的“数字移民”正在向“数字土著”转变。“数字移民”是指没有出生在数字化生活环境而后生活在数字化环境中并沉迷和采用大多数新技术的人。^[1]“数字土著”是指出生即伴随电脑、视频、因特网等数字化环境的人。^[2]按照学习的发生逻辑，知识必须通过一定的形式和手段来完成。那么，用什么样的方式来组织教育教学活动，来保障新时代针对“数字土著”的教学的有效进行呢？一种论断是不断优化课堂教学效率，以高品质的“教”来实现优质的“学”；一种论断是用崭新的方法来思考学习问题，依赖技术集合优质教学资源，开展在线学习，实现学习方式革命性变迁。更多的人依然对常规班级授课持有正向观点，认为这是质量的保障，^[3]但课堂也应该积极适应新技术的变化。正是基于这种主张，

《教育信息化十年发展规划（2011—2020年）》提出以教育与信息技术的深度融合来支撑和引领教育创新发展，^[4]即利用信息技术提升课堂教学质量，适应学习者的需求。那么，如何实现？教学作为相对自主的空间，具有自身的运行逻辑，不存在完全的一致性，与社会学理论所阐述的场域中描述的“空间隐喻”具有高度一致性。随着数字化技术和信息存储与传播方式的转变，MOOC等在线学习方式进入教育领域，传统的教学结构发生了极大的变化，改变了以往的学习环境，虚拟、实体的混合学习成为理所当然的学习方式，已经不可能沿袭原有教学现象的评价与判断标准，坚持原有的教学方式自然会引发学习者的不满。已有学者（杨宗凯等，2014）尝试通过教育与信息技术融合来改变教学环境，适应学习者的需求，强调技术融入教育教学过程的教学环境塑造；部分学者（任友群等，2015）从生态学的构建，探讨作为生态的课堂构建中技术与知识的互动机制；有学者（杨现民等，2013）基于资源获取的便利性、即时性、交互性，探讨了泛在学习环境构建的要素和模型等，从不同视角展现了改造课堂结构的独有价值和实践意

* 本文为重庆广播电视大学重点教改项目“虚实融合的课堂教学理论与实践研究——以消费者行为学为例”（项目编号：GZJG1502702）和重庆市教委教改重点项目“基于MOODLE平台的计算机文化课程翻转学习的研究与实践”（项目编号：142066）阶段性研究成果。

义。借助场域理论来思考如何运用信息技术和资源进行课堂重构,助推学习结构的优化,形成“虚实融合”的整体效应,是本文关注的内容。

二、虚实融合的学习场域及其基本特征

(一) 虚实融合的学习场域

场域作为一种社会学理论,越来越多地被用来分析教育现象。按照皮埃尔·布迪厄的观点,场域是指那种有相对自主空间和自身运行法则的小世界,但作为小世界,却没有完全的一致性,会受到社会法则的制约。^[5]按照他的逻辑,参与场域活动的社会行动者及其实践,以及与周围发生的社会经济活动,都是通过场域来发生关系,但场域的影响并不是直接作用于实践者,而是通过场域的特有形式和力量的中介,预先经历了一次重新形塑的过程,对他们产生影响。^[6]场域通过不断的变革形成自身的逻辑、规则和常识,很多时候需要开展一定的斗争,通过斗争加强将自身拥有的资本进行最为有利的等级化。这种斗争支持一定的规则,有一种开放的空间,场域间实践个体以及其关系随着时间变化而变化,要实现预期的目标,需要对场域进行结构分析,把握场域的动力机制。

学习场域是对学习者的学习情境进行场域解释的一种尝试,也是学习论研究在理论范畴建构和方法论拓展方面的积极探索,指的是在受到教育规律制约的相对空间,通过对学习环境的塑造对学习效果产生影响。虚实融合的学习场域是指将课堂实体教学和在线学习融合,通过合理组织实体教学和在线学习的相关构成因素,实现课堂教学效率的提升和教学的优化,满足学习者认知需要的场域构建。通过场域构建消解传统课堂教学“效率提升”和在线学习“优质资源”的对立,探索实现教师、学生以及其他参与物通过以知识和社会生活经验为中介,形成各个因素之间的关系网络,促进人的发展,实现知识的生产、传承、传播和消费。简而言之,虚实融合就是将各种要素统筹到促进知识生产、传承、传播和消费的场域塑造中来,弱化虚拟空间和实体空间的人为割裂,以统整性的思路来思考课堂构成要素的问题,实现课堂效率的提高。

(二) 虚实融合学习场域的基本特征

虚实融合学习场域作为传统学习场域的一种变

迁,将静态的教学进程和固定的学习路线进行了改变,影响了教师存在的物理空间并改变了教师的教学动力,同时也将学生置于场域的“物质”核心,通过共同信念形成整体性的学习场,体现了自我构建的空间存在,沟通了“虚拟”与“实体”教学,实现了“虚拟”和“实体”的联通、交互与融合,体现了整体性、建构性、对话性,塑造了虚实融合的生活空间。

1. 一种整体性的存在

虚实融合的学习场域是一个具有教育功能的整体存在。虚实融合学习场域的整体性指的是它的组成要素通过系统的组合实现的“整体效应”。首先,通过教学过程以外视界形成对学习者的分析和教学资源的准备,进行虚实结合的教学设计。也就是说,需要将数字化教学资源的展现、利用置于实际教学的具体过程中,通过恰当的任务分配实现学生部分知识构建的完成。这里的知识构建是指适合通过数字化呈现的知识构建,比如陈述性知识的解读和程序性知识的注意事项。但是,更为深层次的知识构建是学习者与知识的深度交互与理解,通过理解达成自身视界的提升,实现师生之间视域的融合。这就需要对陈述性知识在初步认识的基础上开展对话,对程序性知识基于操作实践提供指导,而这些没有办法通过数字化资源的交互与学习实现。也就是说,参与的因素都承担特有的任务,构成场域发展动力。因此,在外部环境设计时,需要从统摄的视角全盘考虑课程的实现目标,通过资源的系统化调配实现整体性功能,体现整体性存在。其次,在场域中,教师、学生和教学资源是一个整体的存在。不再区分在线或非在线学习,学生通过场域的动力实现自身重建、伙伴重建和场域重建。在线学习中教师旁落和沉静是无法避免的,因为在线教育并不完全拟人的虚拟空间弱化了教师地位;而传统教学场域却无法避免教师中心的桎梏,轰轰烈烈的建构主义并没有改变“应试为王”的教师中心,在高校尤为严重。但从场域角度来思考教学过程可以看到,包括数字化资源在内的各类资源共同构成旨在提升场域动力、促进“斗争”的复杂整体。“在一个缺乏复杂性的视界里,复杂的心智将无法产生,事实上也无法通过进化形成。”^[7]用场域来理解各类教学方式以及所需要的资源时,就无须考虑实体与虚拟的差异,而是当作一个存在,一个作用元素,强化其特有



角色和功能,实现课堂效率的提升。

2. 一种建构性的存在

虚实融合的学习场域也体现为各类参与者通过学习进行知识、意义和关系的构建,实现教学内容文本与学习者视域融合,实现“场域价值”。教育学者通过实践和经验都能得到这样的结论:“学习”和“目标”并不是完全线性关系,需要通过“中介”场来实现,这和场域理论是不谋而合的。就如传统教学论中,设置统一的教学标准并不能达成学习者统一的学习成就,需要更多的情境塑造。虚实融合的学习场域就是这样一种“中介”,它将外部的现实和要求进行“特殊形式的再现”^[8]。学习场域通过视频、教材、教学内容等构建知识的存在,通过知识的组织实现预定的学习目标,体现思想意识;各类场域构建主体通过交互体现相互关系。需要指出的是,在联通主义与后现代建构主义的理解中,知识和意义并不是孤立和静止的,不是一成不变的,而是一种生成、建构的过程,与学习者的状态和环境相关联,通过内容的“事件”和“真实课堂情境(实践)”实现师生的知识和意义的构建,并建立与外界更大的物理和社会情境的联系。从这个意义来讲,教师与学生被赋予了更多的主体地位,通过虚实融合学习场域自主地发生意义建构,实现自身自主的知识重塑和能力重建。

3. 一种对话场域的存在

学习的有效性体现在静态层面的“知识逻辑”在一定的“认知逻辑”中向动态层面的“学习逻辑”进行有效转化。学习过程就是依托虚拟融合的学习场域实现学习者自身的整合功能、环境的适应功能和信息的反馈功能,但这种整合、适应与反馈,需要依托学习场域的对话来实现——不能出现没有对话的构建,对话是依托虚实融合的学习场域所形成的“动力”驱使,使场域中的人或资源愿意对话并且能够对话。“没有对话,就没有交流;没有交流,也就没有真正的教育。”^[9]虚实融合的学习场域通过在线资源的开放,实现各类资源的合理切入,促进学习者和教师的对话;教师通过科学化教学内容,进行系统化的教学设计,形成生成性的对话引领和论战性的对话情境呈现,与场域强调的冲突理念一致,促进师生对话;教学文本通过与学习者思想上的共鸣实现与学习者精神上的对话……。总之,各种对话在虚实融合的学习场域发生,最终达成理解,实现学习者与教师及其他参

与者的成长。

4. 一种生活空间的存在

杜威1893年在《作为道德理想的自我实现》中阐述了教育与生活的关联。他认为:“停止把教育纯粹当作后来生活的准备,把它打造得具有当前生活的全部意义。”^[10]后来杜威又在其代表作《民主主义与教育》中提出了“教育是生活的需要”的议题,明确了“教育在它最广的意义上就是这种生活的社会延续”^[11]。从杜威的研究中可以借鉴虚实融合学习场域的另一特征,学习场域的价值是作为学习生活的一个支撑物,虚实融合将数字化一代“土著”特性联同学习情境进行结合,塑造了指向师生真实生活世界的空间。MOOC催生了在线教育热潮,教育界对在线教育最大的反思是MOOC在情感支持和情境塑造方面的缺乏,及由此造成的学习孤独感。虚实融合学习场域将MOOC等在线教育中主体与主体之间的日常交往从“虚拟时空”转移到“现实时空”,组建了现象大师胡塞尔所描述的“最值得珍视的世界”“是通过知觉可以直接体验的世界”。^[12]将在线的“开放”与传统的“封闭”联通起来,构筑了关注师生生活世界的学习场域,让知识、理解和交互焕发出生活的气息,促进了学生、教师、资源生命的成长。

三、作为方法论的虚实融合学习场域

理论的唯一价值是指导实践,没有实践的理论宛若空中楼阁。基于虚实融合学习场域的理论探索,是从场域的视角来指导课堂教学的实践需要。虚实融合的学习场域作为一种体现了自我构建的空间存在,沟通了“虚拟”与“实体”教学,体现了整体性、建构性、对话性,塑造了虚实融合的生活空间,与“信息时代学习本质在三个方面发生了改变——学习者由被动到主动,知识由强调记忆到强调构建,学习由个人的、机械的记忆到社会的、互动的、体验的过程”的观点不谋而合^[13]。为了验证理论的指导性及其实践价值,本文结合“计算机文化基础”课程实践,进行实践运行的分析。

(一) 清晰把握课程存在与特征是塑造虚实融合学习场域的前提

虚实融合的学习场域将学习作为共同信念的学习场,是一个具有自身逻辑、规则和常规的社会空间,

清晰地把握场域的特征是塑造这个学习场域的前提。基于全面培育人的角度,每种课程被赋予了实现整体价值所需要体现的独有价值,这些独有价值构建了整个课程体系大的学习场域。“计算机文化基础”是针对现代信息社会必备的信息素养和常用办公软件的使用问题开设的课程,是一个培育计算机基本技能和基本信息素养的学习场域。按照大部分人才培养方案的描述:“‘计算机文化基础’是使学生了解计算机硬件的基础知识,熟悉 Windows 操作系统的使用,掌握 Office 软件和网络工具软件的应用,具备高层次人才必备的信息素养的课程”。在该课程实施过程中,由于学习者自身信息素养存在巨大差异,如接触计算机时间、兴趣不同,基础差异较大,等等,造成了教育界甚至出现了该课程无必要开设的“激进观点”,他们认为该课程的学习人群已经完全具备了课程目标所描述的能力,能自主解决相关的实际问题;有的学者认为现有学习者虽然在使用其他游戏软件时有卓越的使用技巧,但在面对真实任务时能力不够,出现了连简单排版都成问题的“数字文盲”。但是“计算机文化基础”作为一门公共必修课的真实存在,反映了大部分学生需要通过该课程学习相关技术技能,进一步提升自身信息素养的必要,这是我们塑造虚实融合的学习场域的前提。

(二) 明确课程整体任务是塑造虚实融合的学习场域的基础

整个课程是由相应的单位任务或者模块组成,每个模块有一定的界限,各个模块存在相互沟通与对话的必要,也就是说模块之间存在相互关系,各个模块功能的相互促进构成了课程的整体任务,形成了依托知识、对话、同伴塑造的分析、评价和创造的学习场域。因此,关注学习体验,提升学习者在智力、情感、合作能力方面的知识和能力,是课程整体任务的构建意义。只有理解这种整体任务,才能合理设计、使用和评价各类资源,形成虚实融合的学习场域。在包括“计算机文化基础”等课程的实践领域,各类知识和模块所承载的能力培育和知识目标的具体价值,须依托各类教学活动的有机衔接来实现,这就需要教师对课程进行整体性分析,关注个体发展差异,提供文字教材、视频资源和各类相关数字资源相互联系、相互衔接又各有侧重的资源,消除实地和虚拟之间人为的割裂,破解信息化初期“电灌”的窘境(电灌是

指教育信息化发展初期,教育实践者未能真正理解信息化对于教育的价值,将教学内容生搬硬套地按照教室授课的模式搬移到网络上)。以“计算机文化基础”学习场域塑造为例,解析各类任务和知识所需要依托的各类资源,进行合适的表达安排,比如将计算机硬件发展历史、二进制等陈述性知识通过数字化微资源或者结合相应的任务和体验生成课堂补充,学习者及时总结和回顾,就能起到深度学习效果;而对于系统的操作、系统软件的使用等知识安排更多的实践,学习者在实践过程中通过接受教师指导、生生互动、人机交互来掌握。虚实融合的学习场域需要考虑这种整体任务,在整体的视角下融合实体与虚拟,实现内容的智慧化处理、资源的恰当获取、情感的合理表达、交互的适时出现,促进覆盖浅层学习到深度学习渐进式场域动力的形成。

(三) 强调师生共同成长的建构性情境是虚实融合学习场域的外在表征

建构主义教学观认为,知识的意义寓于情境之中,学习情境不是一个无关因素,而是学习者学习的必要性条件。^[14]也就是说学习场域所阐述的知识必须通过一定的“中介”才能实现有效传递。因此,教师要组织各类参与者帮助形成知识、意义和关系建构的环境,促使教学内容文本与学习者视域融合,实现“场域价值”。这种“场域价值”不仅作用于学习者,也是各类资源自我完善的数据支撑,教师自我成长的环境,也就是说资源通过学习者体验数据形成自我更新发展的方向,教师通过对话对自身知识和能力形成外在表达。

首先,通过内容重组实现过程的优化。以“计算机文化基础”为例,信息技术的发展催生了软件产品的更新,在市场上主流 Windows 软件和 Office 软件不下 10 款,每款都有其自身特色,又在主体脉络上形成了批判性、传承性的更新换代,这就要求课程不仅要着眼于现有版本的有效操作,也要深入分析软件使用的基本理念,形成面向未来技能和素养需要的信息智慧。这就需要在内容的选择上直指课程的核心,围绕核心问题的解决,形成理论性、应用性、探究性的合理组合,设计系统性、灵活性的真实任务,构建核心素质、广博视野和学习者生活相联系的课程内容体系,实现内容的优化。

其次,通过知识呈现方式的改变,实现学习层次



的加深。在常态化的教学中,数字化资源用来构建一般性的“虚拟”学习情境,以“事实呈现”“提供示范”为主^[15]。虚实融合的学习场域需要构建促进深度学习的场域,促进人与环境通过资源为“中介”的“对话”,使学习者能批判性地接受思想、掌握新技能,并将思想和技能通过真实任务实现合理迁移,解决实际问题。就“计算机文化基础”课程而言,浅层次学习指书本知识的掌握和技能的熟练,深层次学习的要求是理解计算机所带来的物质文化和精神文化的更迭以及技能的有效迁移,实现信息收集、信息利用、信息创新。这需要考虑虚实情境的不同表达方式,考虑学习内容的“中介”特征,从学习者已有素质来合理呈现知识,渐进性地提升学习层次,完成理解、批评、反思和构建,实现自身视域的层次与资源建设者和教师视域的融合。

(四) 强化对话为基本特征的交互是虚实融合的学习场域的内在动力

对话是社会情境的主要塑造方式,也是虚实融合学习场域的存在方式,虚实融合学习场域的塑造,是在师生共同探索过程中于合作和对话中构建,在场域中,参与者通过对话显示存在。对话也是群体间有效沟通的方式。因此,虚实融合学习场域的塑造,要考虑对话情境的形成。需要指出的是,在学习场域中,差异过大不能实现沟通,差异过小能力提升有限,在合理的差距之内能获取及时的反馈进而获取动力。首先,虚实融合的学习场域需要形成群体可理解的方式分享知识和技能。以“计算机文化基础”课程为例,由于学习者的层次差别较大,产生差别的原因各异,有的是因为条件的限制缺乏资源的使用,有的是沉迷于游戏没有得到合适的引导,有的有浓厚的兴趣且自身信息素养较强,等等,这都是课程学习者的基础。要形成可以沟通和分享的场域,需要通过有层次的学习支持,实现大致相当的知识和能力层次。其次,在虚实融合的学习场域中的对话,要求教师的角色发生根本性的改变。在现代教学论的阐述中,教师的角色已经由课堂“主体”向“主导”转变,但是这种转变在课堂教学中并不明显。在对课堂的田野考察中,我们还是能看到大部分的课堂由教师把控,甚至是在提“学习者中心”最为激烈的师范院校的教育学专业,课堂中教师的“主体”地位依然如故。虚实融合的学习场域需要将教师角色从“主体”向“对话的发起

者”“兴趣的激发者”“中肯的评价者”等角色转变,并调适课堂对话效率,改变“使学生沦为被压制、被操纵、被管理、被奴役”的地位。^[16]在“计算机文化基础”课程操作实践中,笔者考量对话场景塑造对学习场域的影响,通过引导学习资源的使用形成诊断性对话,并通过任务安排形成小组对话,通过成果互评互赏形成群体对话,通过评价反馈强化师生对话,在对话中开展认知性和文化性的实践,构建自我探究与超越的虚实融合学习场域,这些实践被认为是舒适而有效的,学习绩效有明显提升,具体情形笔者将另文阐述。

(五) 充分发挥数据的预测作用改善虚实融合学习场域

引入数字化资源的一个便利是在获取数据上有更大的优势,随着信息技术的发展,收集数据技术获得长足的进展,大数据成为各个互联网专家和企业家常谈论的话题。大数据一词最早出现于上个世纪90年代超级计算机使用后产生的数据挑战。“数据集相当大,对主内存、本地磁盘,甚至远程磁盘都造成挑战……我们对此称之为大数据。”^[17]。在传统的教学过程中,收集数据手段非常有限,造成了与学习者相关的教育数据交流的困境,教育数据的预测与判断功能受到限制。引入数字化资源所构筑的虚拟环境,可以通过虚拟空间来获取关键性、高敏度性、高显示性的与学习者相关的数据,这些数据的反馈,对形成合适的环境、恰到好处的认知负荷、有效的交互场域价值重大。在“计算机文化基础”课程实践中,我们将资源预设了数据收集渠道,通过数据分析学习难点和兴趣点,通过与学习者的交互形成判断,对后续任务进行层次化、差异化的路径推进,实现了课程整体任务的完成,体现了实践价值。

四、虚实融合学习场域形成的保障机制

(一) 理解学习场域边界和关系性思维是虚实融合学习场域塑造的推进基础

场域是指那些由组织所建构的、在总体上获得认可的一种制度生活场域、组织场域的结构,不能被先验地确定,一个场域,只有其制度轮廓形成时才存在。^[18]从场域的视角来思考教学问题,需要我们强化边界和关系思维,把握虚拟课堂和实体课堂存在的价

值,强调他们之间的关系性,合理处理内部各个要素的相互关系和作用机制,形成支持自身运行的制度体系,促使自身被理解、支持与推广,通过制度系统与外界保持沟通,形成内部理解和外部理解。在相对支持的环境中有步骤地渗透,获取支持和有效推广。比如虚实融合学习场域的塑造,必然与学校的制度管理框架存在一定的冲突,如合适时机切入在线学习可能会鼓励学习者使用手机、PAD等移动终端设备,这些因素的介入是虚实融合学习场域形成的基础,但的确打破了原有课堂教学管理制度,这就需要我们一方面建立虚实融合学习场域的规则与制度,这是加强与学校大的学习场域规则沟通的基础,促使手机等智能终端在课堂中使用的合法化;另一方面需要我们与外界学习场域保持一定“安全距离”,坚持自身的各个相关因素的合适交互和相互影响,保持与外界的相对独立性。比如手机的使用,要在坚持有序控制的前提下适当使用,通过学习效果来展示虚实融合学习场域的价值,使之最大可能不受政治权力和经济权力的干预。

(二) 教学对话在塑造一种发展过程中需要较高的教师智慧

教学是过程,教学对话也是过程。^[19]人最关心的常常是自己,在与学习者进行对话时,会时常忘记倾听学习者的心声,不知不觉变成自己想说的内容和内容,没有将心思放在对方身上。“对话中存在一种控制对话交接的机制,即一套控制说话权或分配说话权的规则系统,使会话得以有序进行。”^[20]在虚实融合的学习场域塑造的实践中,经常发现教材教学内容与学习者的沟通困境,课堂教师与学习者沟通困境,学习资源与学习者沟通困境,深度分析这些困境的产生,可以发现在真实学习场域的塑造中,教师的对话能力需要提升,比如编写教材时,要考虑承载对话的学习活动的形成;在数字化资源形成中,需要考虑资源的理解,促使资源与学习者之间的对话;在课堂教学中,更是需要理解对话的意义,掌握推进深度对话的技巧。总之,教师需要建立一套适应于虚实融合学习场域的对话机制,通过借助这种机制实现话题掌控、话语权分配与转移,形成既能完成教学内容的既定性,也能帮助学习者提升倾听、批评、沉思与领会的过程性目标,建立多层次联系的对话过程,其对话的智慧形成需要进一步的探索与研究。

(三) 虚实融合学习场域的塑造需要技术的进一步发展

虚拟环境的加入让获取初步的学习数据有了依托,依托虚拟学习空间获取与学习者学习相关的状态数据显得更加容易。从实践来看,现有数据捕捉技术过于依赖人机互动,无法获取学习者学习知识时沸腾的内心世界,也无法获取因内心世界的变化而引发的身体机体的反馈。直接通过设备获取学习者学习状态或者身体技能变化的数据还有大量的技术障碍需要克服,而按照具身认知的观点,认知过程是身体作用于环境的塑造活动塑造出来的,心智的获取是一种身体反馈^[21]。同时,“将与数据的交流的困难看成是自然的”观念还大量存在^[22],在获取数据上存在极大的畏难情绪,部分研究者为此望而却步。另外,相关数据捕捉、建模、分析的数据处理人才还大量缺乏,在实践中并没有完成相关数据模型建构,除了数据,优质资源的制作技术还有相当高的技术门槛,建设优质资源还只能局限于有限的人,并且与内容呈现合理性和有效性相关的教学设计技术并不是每一个人都具备,造成了塑造虚实融合学习场域所需要的资源还存在较大的难度。总之,塑造虚实融合学习场域还需要技术的进一步提升。

五、结语

将课堂作为一个场域来分析,有助于理清不同层面及其对象的关系,依托场域概念进行关系角度的思考,落实虚拟与实体教学的融合,促进信息技术与教育教学按照预期目标进行融合的实践,影响教育的基本结构和组织运行,形成新的目标、模式、制度和角色定位。有限的实践表明,虚实融合学习场域的运行需要渐进性的变化,涵盖了制度运行等各个方面,需要更高的教师智慧、更为先进的信息技术及更多的实践经验,但它又确实是一种可行的指导理论,具有实践价值和进一步探索的意义。

参考文献

- [1] Marc Prensky. Digital Natives Digital Immigrants[J]. Journal of distance education. 2009(02):49-50.
- [2] Marc Prensky. Digital Natives Digital Immigrants[J]. Journal of distance education. 2009(02):49.
- [3] [美]威廉·G. 鲍恩. 数字时代的大学[M]. 欧阳淑铭,等译. 北京:中信出版社,2014:91.



- [4] 教育部. 教育信息化十年发展规划(2011-2020年)[EB/OL]. http://www.edu.cn/zong_he_870/20120330/t20120330_760603.shtml. 2012.03.
- [5] [法]皮埃尔·布迪厄,[美]华康德. 实践与反思—反思社会学导论[M]. 李孟,李康,译. 北京:中央编译出版社,1998:30.
- [6] 包亚明. 文化资源与社会炼金术——布尔迪厄访谈录[M]. 北京:人民出版社,1997:146.
- [7] [美]尼古拉斯·雷舍尔. 复杂性——一种哲学概观[M]. 吴彤,译. 上海:上海世纪出版集团,2007:3.
- [8] [法]皮埃尔·布迪厄. 科学的社会用途——写个科学场的临床社会学[M]. 刘成富,张艳,译. 南京:南京大学出版社,2005:30.
- [9] [巴西]保罗·弗莱雷. 被压迫者教育学[M]. 顾建新,等译. 上海:华东师范大学出版社,2001:39.
- [10] 杜威. 杜威全集:第4卷[M]. 王新生,刘平,译. 上海:华东师范大学出版社,2010:44.
- [11] 杜威. 民主主义与教育[M]. 王承绪,译. 北京:人民教育出版社,2001:7.
- [12] [德]胡塞尔. 欧洲科学危机和超验现象学[M]. 张庆熊,译. 上海:上海译文出版社,1988:37.
- [13] 黄荣怀,胡永斌,杨俊锋,肖广德. 智慧教室的概念及特征[J]. 开放教育研究,2012,(04):22-27.
- [14] 林崇德,罗良. 情境教学的心理学诠释[J]. 教育研究,2007,(02):72-82.
- [15] 杜娟,李兆君,郭丽文. 促进深度学习的信息化教学设计的策略研究[J]. 电化教育研究,2013,(10):14-20.
- [16] 王永祥. 强势话语的弱势化与弱势话语的强势化[J]. 教育研究与实验,2012,(02):26-30.
- [17] U.Friedman. Big Data: A Short History[DB/OL]. [2013-05-10].http://www.foreignpolicy.com/articles/2012/10/08/big_data?page=0,1.
- [18] 沃尔特·W. 鲍威尔,保罗·J. 迪马吉奥. 组织分析的新制度主义[M]. 上海:上海人民出版社,2008:69.
- [19] 杨启亮. 教学对话之“道”的特殊性[J]. 教育研究,2013,(07):81-87.
- [20] 黄伟. 教师话语权运作及其话语霸权探查:基于课堂教学的话语分析[J]. 教育研究与实验,2012,(02):22-35.
- [21] 叶浩生. 身体与学习:具身认识及其对传统教育观的挑战[J]. 教育研究,2015,(04):104-114.
- [22] 维克托. 迈尔—舍恩伯格,肯尼思·库克耶. 大数据时代——生活、工作与思维的大变革[M]. 盛杨燕,周涛,译. 杭州:浙江人民出版社,2013,10:53.

收稿日期:2015-06-16

定稿日期:2015-07-21

作者简介:吴南中,讲师,研究生,重庆广播电视大学教务处(401520)。

李健苹,副教授,重庆广播电视大学电子信息工程学院(401520)。

责任编辑 石 子

·消息·

2015年度中国现代远程教育十大新闻事件权威发布

2016年1月15日,由《中国远程教育》杂志社主办的2015年度中国现代远程教育十大新闻事件评选结果媒体发布会在北京召开,揭晓2015年度中国现代远程教育十大新闻事件评选结果:教育部发文支持中国特色MOOC建设;习近平主席致信国际教育信息化大会,表示中国坚持不懈推进教育信息化;“互联网+”成为国家战略,首个大数据国家行动计划发布;教育部、人社部联合发文要求职业院校面向行业开展职工继续教育;校外学习中心(点)审批权取消,浙江省教育厅先行;从教育互联网到互联网教育,远程教育行业酝酿重大突破;2015年我国在线教育总融资达17.6亿美元,项目数量超过3,000个;继续教育学习成果认证、积累与转换试点全面推进;修订后的《教育法》、《高等教育法》体现教育公平;中国慕课大学先修课启动,大学中学共同探索人才培养衔接。

(潘 超)

DOI:10.13541/j.cnki.chinade.2016.01.003



Learning field in mixed virtual/physical environments: features and formation

Nanzhong Wu and Jianping Li

The introduction of online learning into conventional education has led to structural change in conventional teaching methods, with learning in mixed virtual/physical environments increasingly becoming the norm. Nevertheless, virtual learning has yet to be integrated with learning in the real world, hence unable to realize the desired synergy as promised. Informed by field theory, this article aims to examine the relationship between learners and other participators in mixed virtual/physical environment learning. Mixing online learning with traditional classroom learning can bring about features such as integrity, constructiveness, and dialogism, creating a meaningful learning field in a virtual/physical space. The example of the course 'Basics of Computer Culture' is used to illustrate theoretical assumptions proposed.

Keywords: mixed virtual/physical reality; learning field; blended learning; online learning

Intraindividual differences in children's typing compositions in the online environment

Xinglong Zhao

With rapid developments in information technology, learning theories and social practice, online learning which embodies informatization, globalization and individualized learning impacts on all aspects of human learning, hence challenging the traditional cognitive or mental development theory. It is important to study how people judge, reason as well as differ in mental activities in the digital learning environment. Adopting the repeated measures design, this study focuses on intraindividual differences in the lower grade children subjects in the online environment. In the light of the corresponding relationship between language levels and mental features, the study proposes an analysis framework for intraindividual differences, which is composed of language (frequency profile), mental development (semantic logic) and narrative structure (plot unit), LMN-FSP in short. An in-depth examination is then made to determine the analysis methods and corresponding algorithms for word and concept, sentence and judgment, sentence group and reasoning, as well as plot unit and internal corresponding distribution in the corpus collected for the LMN-FSP framework. Findings indicate that children's intraindividual differences typically have asynchronous features. Implications for language learning in the digital age from this study are also discussed. First, children's logical thinking and language learning should be incorporated into a whole. Second, efforts should be made to help children express their true feelings instead of writing for writing's sake. Third, schools and families should work together to create an environment facilitating reading and writing to ensure sufficient language input.

Keywords: digital learning; technology-enhanced learning; Chinese language teaching; logical thinking; writing proficiency; typing compositions

Integrating learning management and social networking systems

Terry Anderson and Jon Dron

Learning Management Systems (LMS) have become ubiquitous tools in support of both classroom and distance education programming. They bring significant advantages that digitize and automate many of the functions and pedagogy of traditional teaching. At the same time social networks have become