

# 重塑线上学习体验：麻省理工“共：创”工作坊

RESHAPING THE ONLINE LEARNING EXPERIENCE: MIT "CO-CREATION" WORKSHOP

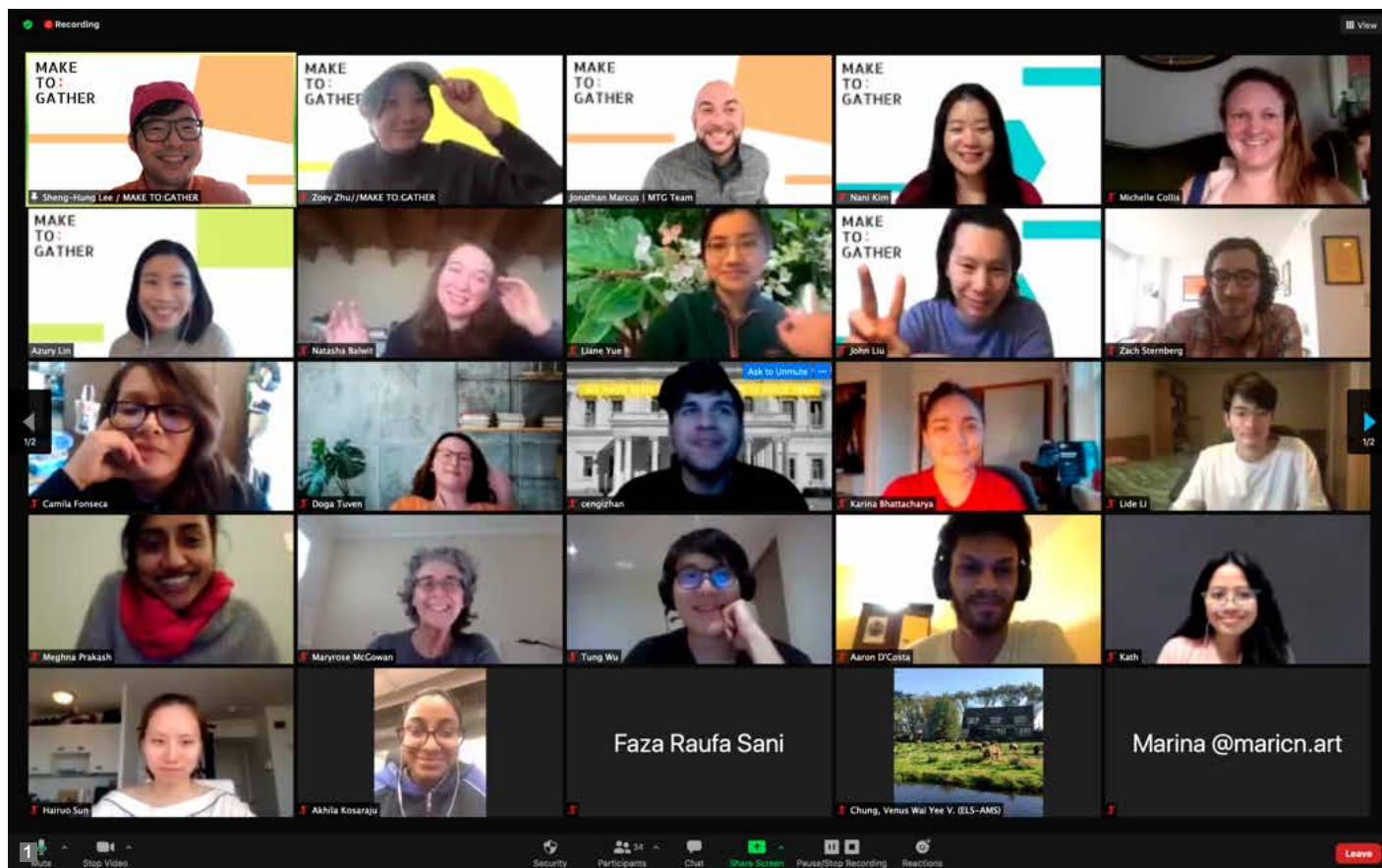
文/图\_Text/Photo\_李盛弘、朱子媛

今年寒假，我们在麻省理工学院（MIT）开设了为期三周的交互设计课程：MAKE TO:GATHER “共：创”工作坊。我们邀请课世界级的设计师、创意工作者们一同参与MAKE TO:GATHER，一同实现我们的设计愿景：集思（Think）、共创（Make）、分享（Share）。

在MIT开放自由的学术和教学体系下，学生和教员在寒、暑假都可以通过学校系统开设自己感兴趣的课程，包括讲座，工作坊，技能课程和预科课程等。因为疫情原因，今年所有的课程都在线上举行，这次寒假课程，我们决定将原本只有校内学生可以参与的课程，

开放给全世界对交互设计有兴趣的设计师和爱好者们。三次课程分别在三周进行，在每次课上我们邀请两位讲者进行三十分钟的设计分享，受到邀请的讲者皆具备丰富的业界设计经验与多元的专业背景，讲者中有宜家中国（IKEA, China）数字设计总监、美国工业设计协会（IDSA）主席、VR/AR设计工程师、前IDEO合伙人、斯坦福大学（Stanford）d.school讲师等。

考虑到参与者的线上学习体验以及有限的专注力。我们针对授课内容与课程架构进行了设计，在两场演讲间，精心安排与演讲内容相关的



(C)1994-2021 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. <http://www.cnki.net>

1/ MIT共创工作坊设计团队与参与者  
2/ MAKE TO:GATHER “共·创”工作坊的视觉设计



共创工作坊，每次工作坊时间约为三十分钟，学生们会被分配到不同的房间与其他参与者一同讨论与设计。通过这种讲座和实操转换的学习方式，我们希望能帮助学生更快融入学习中，同时提高他们的参与感。

我们在课程结束后经过统计与整理，每次参与课程的人数大约为150人，共创工作坊的参加人数约为80到90人。参与者的背景除了为MIT学生之外，还包含了世界各地的学生、设计师、业界前辈等。本文分享了教学团队在此次举办MIT寒假线上课程的四点主要心得，以此探讨未来设计「以人为本」线上学习体验的可能性和突破点。

### 习得一，设计注意力：三十分钟为教学时间单位

通过教学观察和结合自身经历，我们发现三十分钟是一般线上课程参与者的专心时间限度。超过三十分钟后，参与者较为容易被身边的事情所分心，包括但不限于：看手机、社交媒体、喝水、上卫生间等。未来的线上课程如何能以模块化的时间为单位设计对应的课程内容，会成为有趣的一个探讨课题。

### 习得二，设计团队沟通体验：善用数字设计平台

在课程中，我们用Miro，一款在线实时操作的团队协作工具，作为主要沟通媒介。通过使用在线工具，我们不只是让参与者记录讨论环节的问题、对于讲者的Q&A、学生自我介绍等，我们也邀请学生用Miro进行设计分享，尝试取代传统演示分享使用的PPT或是Keynote。Miro提供许多实用模板，例如：商业模式画布（Business Canvas）、头脑风暴模板（brainstorming）、项目时间模板等。其中，Miro用户能自由缩放界面的产品特点，以及能修改内容的特性，拉近了用户之间的距离。平易近人使用方式与直观、易上手的界面设计，让参与课程的学生能很快融入工作坊各个环节的互动中并享有全新的使用感受。

### 习得三，设计课前体验：引导非教导

寒假课程是线上学习形式，我们可以在开课前先行提供许多相关资料，让参与者、学生可以自行阅读与学习。大家在线上的学习时间可以聚焦于学生们与老师或是学生与学生间的讨论与分享。课程的聚重点改变，进而影响教学的模式与老师的角色。在线上课程中，老师的角色从传统的具有阶级式以教导学生为责任，转换成教练式般的引导学生探索方向。

### 习得四，设计参与感：课程过程即是设计结果

我们视MAKE TO:GATHER课程项目为一个大型的参与式创作。在虚拟世界中，每个人都能在在不伤害他人的情况下，不受限的发表设计观点并且给予课程反馈。课程内容是在大家的建设性反馈、设计、创作中得以不断的持续进化迭代。对于学生而言，参与式创作的课程重点不只局限于最终的课程设计结果，设计过程也是尤为重要。学生、课程设计者、演讲者皆是参与式创作的一部分，延伸课程内容的多种可能性。

由于疫情关系我们的生活与工作方式产生值与量的巨大变化，课程不再只是形式上的改变：从线下学习到线上学习。我们需要面对的问题是：在充满不确定性的当下，我们应该如何维持「以人为本」的设计方式去适应与创造新的线上学习体验与教育的可能性，一同面对未来系统性挑战与社会议题？