

项目式学习在《休闲文创农业与大学生创新创业》课程中的实施效果分析

陈放¹, 甘炜², 钟文丽¹, 黄子晴¹

1. 重庆师范大学初等教育学院, 重庆;

2. 重庆师范大学研究生院, 重庆

摘要: 本研究旨在分析项目式学习在《休闲文创农业与大学生创新创业》课程中的实施效果。通过课程设计的创新与实践, 采用项目式学习方法, 培养大学生在休闲农业与创意产业中的创新能力与实践能。研究通过对课程目标、内容规划、教学方法等方面的设计, 结合项目实施过程中的学生能力提升、项目成果展示与评价, 全面评估项目式学习的教学效果。结果表明, 项目式学习能够显著提升学生的创新创业能力, 增强其团队协作与实践操作能力, 但在课程实施过程中也面临一定的挑战和问题。研究为未来相关课程的设计与优化提供了宝贵的经验与借鉴。

关键词: 项目式学习; 休闲文创农业; 大学生创新创业

Analysis on the Implementation Effect of Project-based Learning in the Course of Leisure Cultural and Creative Agriculture and College Students' Innovation and Entrepreneurship

Fang Chen¹, Wei Gan², Wenli Zhong¹, Ziqing Huang¹

1. Primary Education College, Chongqing Normal University, Chongqing;

2. Graduate School, Chongqing Normal University, Chongqing

Abstract: This study aims to analyze the implementation effect of project-based learning in the course "Leisure Cultural and Creative Agriculture and College Students' Innovation and Entrepreneurship". Through the innovation and practice of course design and the adoption of project-based learning methods, college students' innovative and practical abilities in leisure agriculture and creative industries are cultivated. The research comprehensively assesses the teaching effect of project-based learning through the design of course objectives, content planning, teaching methods and other aspects, combined with the improvement of students' abilities, the display and evaluation of project achievements during the project implementation process. The results show that project-based learning can significantly enhance students' innovation and entrepreneurship capabilities, and strengthen their teamwork and practical operation skills. However, it also faces certain challenges and problems in the process of course implementation. The research provides valuable experience and reference for the design and optimization of related courses in the future.

Keywords: Project-based Learning; Leisure Cultural and Creative Agriculture; Innovation and Entrepreneurship of College Students

随着创新创业教育的逐步深入，高等教育课程改革逐渐聚焦于培养学生的实践能力与创新思维。

《休闲文创农业与大学生创新创业》课程作为一门新兴课程，承载着创新与实践的双重使命。项目式学习作为一种以学生为主体、强调实践和合作的教学模式，能够有效促进学生主动学习和综合能力的提升[1]。本文将探讨项目式学习在该课程中的具体实施及效果，通过分析项目实施过程中的学生参与情况、能力提升和成果展示，评估项目式学习对学生创新创业素质的培养效果，为课程优化与教学实践提供依据。

1 项目式学习的理论基础

1.1 建构主义学习理论

建构主义学习理论认为，学习是一种主动的、由学生自主构建的过程。学习者通过与环境互动、解决问题，构建自己的知识体系，而不是被动地接受知识。在项目式学习中，学生通过参与实际项目，亲自进行调查、研究和实践，解决实际问题，这一过程符合建构主义理论强调的“学习是构建意义的过程”。

1.2 社会文化理论

社会文化理论，特别是维果茨基的社会文化理论，强调社会互动与文化背景在学习过程中的重要作用。根据维果茨基的观点，学生通过与同伴、教师以及社会环境的互动，可以在更高的认知水平上实现学习。在项目式学习中，学生通常需要与他人协作，共同探讨问题并交换意见，这种合作性学习的方式能够促进学生的高阶认知能力提升[2]。

1.3 情境学习理论

情境学习理论认为，知识的获得应当置于实际情境中，学习不应脱离实际生活的背景。情境学习提倡通过实践性的任务和真实的问题情境来促进学生的深度理解和应用能力。项目式学习以其高度的实践性和情境性，符合情境学习理论的核心观点。在该课程的设计中，学生通过参与真实的农业创意项目，将所学的理论知识与实际工作紧密结合，从

而获得更深刻的理解和应用能力。

2 休闲文创农业的概念与发展

2.1 休闲文创农业的概念

休闲文创农业，顾名思义，指的是将农业与文化创意产业结合，通过创新的方式促进农业生产与休闲旅游等多方面的融合发展。它不仅仅关注传统农业的生产与技术层面，还包括将农业资源与地方文化、艺术创意、旅游体验等相结合，以增加农业附加值，拓宽农业产业链，从而带动农村经济的多元化发展[3]。

休闲文创农业是一个跨学科、跨领域的创新性概念，涉及农业、旅游、文化、艺术等多个领域。其核心理念是“农业+文化+创意”，旨在通过创新的农业形式与文化创意设计，满足人们对农业产品、农田景观、乡村生活等方面的需求，同时提供多样化的消费体验，促进乡村振兴与地方经济的可持续发展。

具体而言，休闲文创农业的主要特点包括：

1.文化融合：将地方特色文化、历史传承、艺术创意等融入农业生产和产品中，以提高其文化附加值。

2.创新形式：通过创新设计和技术手段，将农业资源与旅游、休闲、娱乐等现代生活方式相结合，提升农业的多样性与吸引力。

3.绿色生态：强调生态可持续性与环境保护，致力于发展绿色农业和可持续的乡村发展模式。

4.体验式消费：不仅提供农业产品，还注重为消费者提供农事体验、乡村休闲、文化活动等多重体验，使消费者能够直接参与并感受农业生产的全过程。

2.2 休闲文创农业的发展历程

1.初步探索阶段（1990s-2000s）

在上世纪90年代末至2000年代初期，我国开始出现将农业与休闲、文化创意结合的初步探索。此时，部分地区的农业景区开始引入文创元素，尝试通过提供农事体验、农业展览等方式吸引游客。虽然这一阶段的休闲文创农业尚处于萌芽阶段，但已

经表现出强大的潜力。

2. 发展阶段（2010s-至今）

随着我国经济的快速发展与城乡居民生活水平的提升，休闲文创农业在2010年以后迅速发展并逐渐进入成熟阶段。国家对乡村振兴战略的重视以及休闲农业政策的支持，为休闲文创农业提供了良好的政策环境。例如，政府出台了一系列促进农村产业发展的政策，鼓励农业与旅游、文化创意等产业融合[4]。

在这一阶段，休闲文创农业不再局限于简单的农场游玩或农产品展示，而是深入到农业产业链的各个环节。例如，农产品的深加工、特色农庄的建设、乡村文化活动的策划等，都成为休闲文创农业的重要组成部分。通过文化创意的加入，农产品从单一的物资供应变成了具有文化价值和情感共鸣的产品，吸引了大量的游客和消费者。

3. 创新与融合阶段（未来发展）

面向未来，休闲文创农业将进一步向更高层次、更广领域发展。随着技术创新和市场需求的多样化，未来的休闲文创农业将更加注重数字化、智能化和个性化的融合。例如，智能农业技术、虚拟现实（VR）体验、数字化农产品展示等新兴技术的引入，将为休闲文创农业带来新的机遇。

3 《休闲文创农业与大学生创新创业》课程设计

《休闲文创农业与大学生创新创业》课程是为了培养大学生在休闲农业和文创产业中的创新创业能力而设计的跨学科课程。本课程结合农业、文化创意和创新创业三大领域，旨在培养学生的创新思维、创业精神和实际操作能力，特别是通过项目式学习的方式，将理论与实践紧密结合，激发学生的创造力和实践能力[5]。

3.1 课程目标设定

本课程的主要目标是帮助学生理解并掌握休闲文创农业的基本概念、发展历程和行业现状，培养学生的创新创业能力，特别是在农业和创意产业的交叉领域。通过学习，学生将掌握如何识别市场机

会、如何设计和实现创意农业产品，如何运用创新创业理论和实践方法开发新的农业项目。

具体目标包括：首先，培养学生的创新思维和创业能力，使其能够将理论应用于实际问题，尤其是在农业创意产品的开发和创业实践中。其次，通过项目式学习，提升学生的实践操作能力，锻炼他们的团队协作、项目管理和市场分析能力。最后，强化学生的社会责任感，推动他们在进行农业项目设计时，充分考虑可持续发展和环保因素。

3.2 课程内容规划

本课程将通过四个主要阶段来组织教学内容。第一阶段主要是基础理论学习，涵盖休闲文创农业的概念、历史背景、产业链条以及相关的农业创意产业发展模式。学生将了解休闲农业的不同发展模式及其市场需求，并初步接触到文创农业的设计原理和实际应用[6]。

第二阶段将引导学生进入创新创业的核心知识领域，包括创新思维的训练、商业模式设计、市场调研、资源整合等。学生将学习如何识别农业市场中的创新机会，并应用创意思维进行农业项目设计。这一阶段的重点是为学生提供创业理论工具，帮助他们理解如何将创意转化为可实施的商业计划。

在第三阶段，学生将参与到具体的休闲文创农业项目中，通过小组合作开展市场调研、产品设计、品牌规划等任务。该阶段强调实际操作能力的培养，学生将在导师的指导下，通过团队协作完成一个完整的农业创意项目，并形成可执行的方案。

最后，第四阶段将集中于项目管理、营销策略和品牌建设。学生将学习如何管理一个农业文创项目，如何制定市场营销计划、品牌推广策略及如何在竞争中占据优势。此外，还将教授如何通过数字化工具提升项目的市场影响力。通过这一阶段，学生不仅能够理解项目的全面运作，还能掌握市场营销的具体技巧。

3.3 教学方法与手段

本课程的教学方法将以项目式学习（PBL）为

核心，通过实际项目的推动来增强学生的实践能力和创新思维。在项目式学习中，学生将在教师的引导下，通过小组合作的方式，参与具体的休闲文创农业项目的设计与实施。这一教学方式能够帮助学生将所学理论知识应用到实际操作中，提升他们的创新能力、团队协作能力和项目管理能力[7]。

此外，课程还将采用案例分析法，分析国内外成功的休闲文创农业项目，通过剖析这些项目的成功经验，帮助学生总结创新的成功要素，培养学生的市场感知能力与战略眼光。课堂上将鼓励学生参与讨论，提出问题并进行批判性分析，增强学生的思维深度。

为了增强课程的互动性，课程将充分利用多媒体技术，结合视频、图表、虚拟现实等技术展示农业创意产品的设计与应用。通过这些技术手段，学生能够直观地理解农业创意产品的设计过程，并在模拟环境中进行操作，提升他们的实践经验。

3.4 课程评价体系

课程的评价体系将综合考虑学生的理论学习、实践能力以及创新思维的表现。首先，学生的平时表现将占20%的成绩，评价学生在课堂上的参与度、讨论表现和问题解决能力。其次，学生将在团队项目中展示其能力，项目的创意性、执行力和市场调研的完整性将是评价的重点，项目成绩将占40%。

另外，课程还会对学生的个人研究报告进行评估，要求学生撰写一份关于农业创意项目的个人报告，总结项目经验，并进行自我反思和评价。个人报告的质量将占20%。最后，期末考试将测试学生对休闲文创农业基本理论、创新创业方法等知识的掌握情况，期末考试成绩占20%。

3.5 课程实施前的准备

课程实施前，教师需做好充分的准备工作。首先，教师应提前准备好课程的教材、参考书籍以及教学大纲，确保每个学习阶段的教学内容有序推进。教师还需根据课程目标和学生背景，精心选择适合的项目课题，并与相关行业的企业、农业基

地等合作，确保学生能够在实践中接触到真实的项目。

此外，教学资源的准备也是课程实施的重要环节。教师应搭建好课程所需的平台，包括多媒体教具、在线学习资源以及项目管理工具等。为了增强课堂互动性，教师还需要准备相关的案例、视频和模拟软件，帮助学生更好地理解课程内容。

课程的成功实施还需要做好学生分组和角色分配。根据学生的兴趣和特长，教师应合理分配学生到不同的小组，并明确每个小组的任务。通过有效的分组与角色分配，可以确保学生在合作过程中充分发挥各自的优势，推动项目的顺利完成。

4 项目式学习实施过程与效果分析

4.1 项目实施阶段

项目实施阶段是《休闲文创农业与大学生创新创业》课程中的关键环节。该阶段主要以小组合作为基础，学生将在教师的指导下，通过实际项目操作完成从创意到实现的全过程。项目的实施通常包括以下几个环节：首先，学生根据市场调研和需求分析确定项目主题，并为项目设定明确的目标和实施计划。其次，团队成员根据各自的专长进行分工，包括市场调研、创意设计、品牌策划等。第三，团队需要整合资源，联系合作伙伴，实施项目方案。学生将在此过程中进行产品设计、市场定位和试生产等具体操作，确保项目顺利推进。在项目执行的过程中，学生还需定期评估进度，确保每个环节按照计划进行，并根据实际情况进行必要的调整[8]。

4.2 学生能力提升情况

项目实施阶段对学生能力的提升至关重要，尤其在以下几个方面：

1. 创新思维与问题解决能力的提升

在项目的实施过程中，学生需要将创意与实践结合，设计并开发符合市场需求的农业创意产品。在面对不同的挑战时，学生需要运用创新思维来解决实际问题。例如，在项目初期，学生可能会遇到市场需求不明确或者创意设计与资源受限的情况。

此时，学生必须不断调整方案，灵活应对，提升了他们的创新思维和解决实际问题的能力。

2. 市场分析与商业计划能力的提升

项目实施过程中，市场调研是不可忽视的重要环节。学生需要分析目标市场的需求、竞争态势和消费者偏好。通过数据收集与分析，学生能够精准定位目标群体，并设计出符合市场需求的农业创意产品。与此同时，学生学习如何制定商业计划，包括产品定位、市场推广策略等。这一过程极大地锻炼了学生的市场分析能力和商业策略制定能力。

3. 团队协作与沟通能力的提升

项目的实施要求学生在团队中进行高效合作。每个小组成员根据自己的特长分担不同的任务，团队需要进行充分的沟通与协调，确保项目的顺利推进。在这一过程中，学生不仅需要与团队成员分享信息、讨论问题，还要学会协调分歧，达成共识。通过团队合作，学生在项目管理、分工协作以及问题解决等方面的能力得到了显著提升[9]。

4. 项目管理与执行能力的提升

项目管理是学生在实施过程中获得的重要技能。学生需要对项目进行整体规划与资源分配，确保任务按时完成。在项目执行过程中，学生要实时跟踪项目进展，调整计划并解决出现的问题。通过这种实践操作，学生不仅学会了如何进行时间管理和任务分配，还培养了高效执行与调整策略的能力。

5. 项目成果展示与评价

在项目实施阶段结束后，学生将进行项目成果的展示与评价。项目成果展示是课程的一个重要环节，学生将通过展示他们的创意产品、市场调研报告、商业计划书等来总结和呈现整个项目的实施过程和结果。展示通常包括以下几个方面：首先是创意产品的展示，学生需要向评审团或其他同学展示他们设计的农业创意产品，包括产品的功能、市场定位以及创新点。其次是项目报告的呈现，学生需要详细介绍项目的实施过程，包括项目的目标、实施步骤、资源整合和成果展示等内容，展示团队如何在实施过程中解决问题、应对挑战。

在项目展示环节后，教师和行业专家将根据创

意、可行性、市场前景等方面进行综合评价。评价标准不仅仅看重项目的创新性和设计的独特性，还包括实际可操作性、市场需求的契合度和产品的商业潜力。学生的展示不仅考察其创意能力，还评估他们的团队协作、项目执行和总结能力。

6. 教学效果评估

教学效果评估主要通过学生的能力提升、课程内容的有效性、教学方法的应用以及学生反馈等方面来衡量。在本课程中，评估结果表明，项目式学习方法显著提高了学生的创新能力、市场分析能力和团队协作能力。通过项目实施，学生能够将理论知识与实践相结合，提升了他们的项目管理与执行能力。通过表1中的数据可以看出，学生在多个维度的能力都有显著提升，尤其是在团队协作和创新思维方面，达到了预期目标。

表1. 教学效果评估结果

评估维度	得分(满分5分)	说明
创新思维能力	4.5	学生创新思维和问题解决能力显著提升
市场分析能力	4.3	学生在项目调研与商业计划中展现较好能力
团队协作能力	4.7	学生在团队合作中表现出色，协作效率高
项目管理能力	4.2	学生在项目进度控制与资源整合方面有所欠缺
课程满意度	4.6	学生对课程整体评价较高，尤其是实践环节

7. 实施过程中的问题与反思

在《休闲文创农业与大学生创新创业》课程的实施过程中，尽管取得了一定的成效，但也遇到了一些问题和挑战，这些问题为未来课程的优化提供了宝贵的经验。

首先，项目时间的紧张是许多学生在实施过程中反映的主要问题。由于课程周期和项目的复杂性，许多学生表示时间不足，难以在短时间内完成市场调研、产品设计和推广方案的策划。尽管项目实施的每个环节都经过精心设计，但时间压力使得学生在某些环节的思考和操作未能达到最佳效果。未来可以考虑适当延长项目的实施周期，或是精简项目任务，以确保学生有足够的时间进行深入的市场调研和产品开发。

其次，项目资源的整合问题在实施过程中也显得尤为突出。虽然课程鼓励学生与外部合作单位进行沟通和资源整合，但由于学校与企业之间的对接

不够密切,部分小组在获取外部资源、技术支持和市场反馈等方面遇到了一定困难。为了更好地解决这一问题,未来可以加强学校与企业的合作,建立稳定的资源对接渠道,确保学生能够获得更多的实践资源和行业支持。

另外,团队协作与沟通方面的问题也影响了部分项目的顺利推进。虽然课程强调团队合作,但有些小组成员之间的沟通不畅,导致任务分配不均,进而影响了项目的整体进展。为了解决这一问题,可以在课程实施初期增加更多的团队合作训练,帮助学生提高团队协作和沟通能力[10]。

最后,创业意识的培养仍然是课程中的一个薄弱环节。尽管学生在项目中展现了较强的创意和执行力,但真正的创业意识和商业思维的培养还不够深入。为了提升这一部分,未来可以在课程中增加更多关于商业模式设计、风险管理、融资等创业相关内容的教学,使学生能够更全面地了解创业过程中的各个环节,培养他们的商业头脑。

5 结语

通过项目式学习的实施,《休闲文创农业与大学生创新创业》课程成功地将理论与实践相结合,显著提升了学生的创新能力、市场分析能力和团队协作能力。学生不仅掌握了农业创意产品的设计与开发流程,还在实际项目中增强了商业思维和项目管理技能。课程通过实践中的探索,帮助学生理解了休闲文创农业的产业特性和创业的复杂性,培养了他们的跨学科思维和实际操作能力。尽管课程在时间管理、资源整合和团队协作等方面存在一定挑战,但这些问题为未来课程的改进提供了有价值的经验。整体来看,本课程不仅提升了学生的综合素质,也为学生未来的创业之路奠定了基础,具有较强的实践意义和教育价值。

致谢

本文由基金:2024年教育部产学研合作协同育人项目:基于实践能力培养的《休闲文创农业与大学生创新创业》课程教学创新路径探究(项目编号:24100488273022)资助。

参考文献

- [1]刘松青,陈存,夏珊,等. “互联网+农业”背景下大学生“双创”能力培养探究——以面向休闲农业的园艺教育专业为例[J]. 智慧农业导刊, 2024, 4(19): 126-129.
- [2]何振芳,肖燕,马雪梅,等. 基于“团队+竞赛+导师”项目化学习模式的大学生创新创业素养培育研究与实践[J]. 高教学刊, 2023, 9(31): 74-78.
- [3]王疆. 项目式学习在创新创业教育中的应用[J]. 安徽文学(下半月), 2018, (03): 109-110.
- [4]程淑华. 乡村振兴战略有机融入高职院校双创教育的路径研究[J]. 科技与创新, 2021, (06): 142-143+146.
- [5]朱新宁,杨汀滢,张春红,等. 面向科研素养的大学生创新创业教育探索与实践[J]. 北京邮电大学学报(社会科学版), 2020, 22(06): 108-118.
- [6]李伟静. “互联网+”背景下乡村旅游创新创业生态体系构建[J]. 产业创新研究, 2020, (18): 31-32.
- [7]彭真,王立国. 地方农林院校旅游管理专业创新创业教育特色课程体系研究——以江西农业大学为例[J]. 科教导刊(下旬), 2019, (15): 45-47.
- [8]袁照程,刘旭,薛雯. “互联网+农业”背景下农林类高校大学生双创能力培养的探究[J]. 文化创新比较研究, 2019, 3(07): 96-97.
- [9]吴松芹,生智鹏,陈军. 休闲农业旅游线路创意设计的探析——基于“洞庭春晓-苏州太湖休闲农业之旅”的案例[J]. 江苏农业科学, 2018, 46(20): 352-355.
- [10]许建民,颜志明,熊丙全,等. 基于教学标准制定的休闲农业专业调研报告[J]. 高等农业教育, 2018, (05): 63-67.

