

基于电商直播赛项为导向的项目化教学探索

潘乐威 沈伟威

湖州交通学校

DOI:10.12238/er.v5i3.4587

[摘要] 随着电商直播行业的迅速发展,电商直播岗位呈现大量的需求,在电子商务专业中开设直播课程已经刻不容缓。但由于其内容的独特性与发展性,传统的教学模式已无法满足学生对直播技能学习的要求。同时,随着电子商务技能竞赛增添了直播这一板块,直播赛项的内容与企业岗位息息相关。因此本文根据现阶段中职学生的特点,尝试通过“以赛促教,赛教融合”的方式,将直播赛项融入到教学过程中去,结合电商技能竞赛的要求,探索电商直播项目化课程体系建构和教学模式的相关建议对策。

[关键词] 电商直播; 项目化教学; 技能竞赛

中图分类号: G421 文献标识码: A

project-based teaching exploration based on e-commerce live broadcast events

Lewei Pan Weiwei Shen

Huzhou Jiaotong school

[Abstract] With the rapid development of e-commerce live broadcasting industry, e-commerce live broadcasting positions present a large number of demands, and it is urgent to open live broadcasting courses in e-commerce majors. However, due to the uniqueness and development of its content, the traditional teaching mode can no longer meet the students' requirements for learning live broadcast skills. At the same time, with the addition of live broadcast in the e-commerce skills competition, the content of live broadcast competition is closely related to enterprise positions. Therefore, according to the characteristics of secondary vocational students at the present stage, this paper tries to integrate live competition into the teaching process through the way of "promoting teaching and integrating teaching with competition", combined with the requirements of e-commerce skills competition, and explore the relevant suggestions and countermeasures of e-commerce live broadcasting project curriculum system construction conception and teaching mode.

[Key words] e-commerce live broadcast; project-based teaching; skills competition

引言

在2021年全国职业院校技能大赛电子商务赛项(中职组)要求4名选手合作完成“微店开设”和“手机直播”两个方面内容,这也是第一次将“直播”纳入全国职业技能大赛中。2022年全国职业院校技能大赛电子商务赛项依旧保留了“直播”这一板块。大赛要求参赛选手完成10分钟不间断直播带货,具体直播实施内容包括直播开场、商品介绍、以及直播结尾。这一技能面向的岗位是直播销售员,这需要学生不仅具备直播理论知识、直播内容策划与筹备、直播活动实施与执行团队协作等能力,还要具备商品直播、商品推销以及数据分析等电子商务专业能力。与此同时,2021年浙江省技工院校第五届移动电商技能大赛的团队赛也更新为“新媒体电商直播”技能竞赛,通过“抖音”平台进行线上带货和短视频营销竞赛,竞赛的评分项包括粉丝新增数、直播时长数、评论数、销售总金额、文案创意、画面表

现、技术指标、特色加分等。

从现有的赛项分析来看,直播赛项均为团队赛项,在整个过程中,需要不同选手共同合作完成直播。学生团队需要在明确分工后进行商品选择、内容策划、直播实施、现场配合、播后分析等多个方面的模块,这样才能完成一场优质的直播。基于现有的企业新媒体岗位需求方面来看,企业品牌部门在展开新媒体工作时,针对直播这一工作模块,需要安置主播、策划、运营、拍摄4个不同岗位。因此,在中职院校电子商务专业中应开设直播课程势在必行,并且在日常的直播课程教学过程中需要将这些直播的知识、技能、素养完全教授给学生这一教学过程非常重要。

1 电商直播教学存在的问题

1.1 教学方法陈旧,学生直播技能定位不明

就教学方法而言,传统中职电子商务专业教学方法较为单

一,课程实施以班级为单位,学生在发挥主体作用的同时,教师起主导作用。在讲授过程中,教师将知识灌输给学生,学生只能被动的获取知识。在电子商务实训课开展过程中,传统电子商务专业技能中,类似美工、运营、客服等,由于课程工位有限,工位使用循环周期较长,学生上机时数不充分。

职业类教学内容应充分考虑到学生将来的就业岗位,在现阶段的教学方法下,学生被动的接受直播方面的知识技能,会导致对直播带货和短视频营销的具体岗位认知不足,就直播技能而言难以找到自己的岗位定位,在大量的知识灌输之下,学生的学习积极性会有所下降,也就难以充分学习到岗位技能,从而影响到今后的就业。

1.2教材资源陈旧,课本落后电商发展节奏

伴随着时代高速前行,电子商务的发展是及其迅速的,电商直播的规则更是日新月异,呈不断完善的状态。当前中等学校电子商务专业课程所使用的教材往往是固定的,传统的教材从编写到出版花费的时间过长,进而到达学生手中时,或许大部分知识内容已经过时,甚至完全改变。

在中职教学过程中,目前所使用的国规与省编教材中,课本均缺少关于“电商直播”和“短视频营销”教学内容,这在很大程度上会造成学生没有办法能够及时了解电商直播的社会发展现状,极大地阻碍了学生的专业课程学习,不利于高水平电商直播技能人才的培养。

1.3教学模式单一,技能与企业的需求脱轨

通过对电商企业的走访调研,企业直播岗位技能要求员工具有较高的主观能动性。现有的教学模式,在中职学校的电子商务专业中,理实一体化已经被大面积使用,但是教学流程和方法更偏向于传统的教学。

传统的课堂教学,偏离企业实际需求。同时,传统的教学模式,并不能充分发挥学生的主观能动性。在单一的教学模式下,学生仅仅具备基本理论和技能,但是无法将其转化为企业岗位技能,会与企业实际的岗位相关需求脱轨。

1.4师资严重紧缺,系统设备等均呈现不足

伴随着电商专业的快速发展,使得电商直播日显重要。现阶段,大部分中职学校财经商贸类专业均开设电子商务班,其中融入电商直播相关课程是必不可少的。电商直播相关课程是一类新型的课程,以往的电商实训设备和系统已经跟不上电商直播相关课程需求,直播设备、平台等呈现不足,并且直播带货的货源企业的对接等也是呈现脱节的状态。

同时,电子商务专业老师的技能提升也是迫在眉睫。直播是近两年兴起的,专业教师在以往的学习、工作中接触到的电子商务都是偏传统电商,如美工、运营、客服,对于电商直播相关的理论和技能都是极度欠缺的。且仅电子商务技能竞赛的备赛过程中,也因设施设备的不完善,师生对设施设备的不熟练而拉长备赛周期,降低备赛效率。因此,就电商直播相关课程而言,师资与设备紧缺。

2 电商直播项目化教学课程体系建设构思

电商直播项目化教学课程体系的构建主要通过电商直播实战化项目教学来开展,在教学实施过程中按照“资讯、计划、决策、实施、检查、评估”六项行动步骤并遵循“学生为主体,教师为主导”的原则并来实施操作。

2.1课前分组

电子商务技能竞赛电商直播赛项要求四人组队,团队分工为主播、运营、策划、拍摄四个角色。在实战化教学开展过程中,教师在课前可以对授课对象进行前测,依据专业和素养两个维度来精准掌握学情,其中专业包括理论水平、实操技能等,素养包括分析判断能力、合作探究能力等。课前分组任命或推荐组长,组员分配宜采用“组内异质,组间同质”的原则,充分发挥学生个性,组队组员分配完成后落实责任计划书。组间竞争关系可以有效促进学生学习的积极性和创新性,充分发挥团队效益最大化。

2.2项目分析

电商直播项目化教学课程包含2个子项目,分别是直播带货与短视频营销,两个子项目互相独立又互相关联,分析时要考虑各个子项目的特点也要形成统一的主题。直播带货项目主要包括粉丝新增数、直播时长数、评论数、销售总金额、文案创意;短视频营销项目主要包括粉丝新增数、评论数、文案创意、画面表现、技术指标。

2.3项目计划

电商直播项目化教学课程主要通过行动导向贯穿整个项目教学,根据“资讯、计划、决策、实施、检查、评估”6个行动步骤,将电商直播任务分成直播带货与短视频营销2个教学模块开展教学。直播带货教学模块的重难点是文案策划、直播话术;短视频营销教学模块的重难点是文案策划、画面表现。

2.4项目实施

在教学过程中,教师应充分注意学生主体地位,培养学生自主创新的工作能力,教师作为引导者把控整体项目实施进度,起到组织、引导和咨询的作用,根据小组不同的项目进程定期反馈指导。电商直播项目实施过程中,可以结合中职学校财经商贸专业特色,将课程与创业项目有机融合,将电商直播课程中嵌入实战化教学环境,采用任务驱动、小组合作等教学方法,组织学生自主、合作、探究的学习方法,融入电商职业精神。

2.5项目评价

电商直播项目化教学课程通过伴随式的教学评价方式对项目进行过程性和结果性的评价考核,将过程性与结果性评价相结合,可以通过信息化教学手段,紧扣知识、技能、情感三维教学目标,将系统评、组内评、组间评、专业教师评和企业导师评等多元主体相结合,并将学生活动参与度、电商职业精神等课程思政评价融入过程和结果性评价中。

3 基于电商直播赛项为导向的项目化教学对策

3.1因材施教,引导学生明确个人定位

以直播赛项内容为指导,根据赛项规则和要求,在项目化教学的过程中将学生划分为若干个项目小组,分为直播带货和短

视频营销两个方向。其中基于直播岗位,将其划分为策划、运营、主播、拍摄等多个方向;短视频营销分为策划、脚本、拍摄、制作等多个方向。

前期以两个岗位的适应性学习为主,学生分方向分组进行轮岗学习,让学生轮流学习策划、运营、主播、拍摄、脚本、制作等多个岗位的知识技能,经过多次轮换交流后经过师生双向选择,让学生找到自己最为合适的专业定位,从而最大程度的挖掘学生的主观能动性。

3.2以赛为媒,多层次以整合教学资源

对于电商直播教学而言,现阶段没有固定的教材,因此在项目化教学的过程中,专业教师根据比赛要求,以赛为媒,自编电商直播教材、自制活页式学材。通过对策划、运营、主播、拍摄多模块地进行教材和学材的制定,让学生有目的、有方向的展开电商直播实战化项目学习。

在教学过程中,以文字学材为主,网络课程资源为辅(如抖音平台网络课程),在基础知识达标的情况下,通过学习实时更新的网络课程,丰富学生的知识储备量,为项目实施打下更为稳固的基础。

其次,通过研究电商直播赛项,分析赛项内容,了解赛项章程,对标电商企业实际岗位需求能力,专业教师和企业导师可以联合制订相关课程资源,从而丰富教学资源和内容,从而促进直播电商相关课程的有效开展。

3.3实战教学,培养有需求的岗位技能

校企深度合作,开展产教融合项目,引企业真实项目进课堂。开展实战化项目教学方式,根据电商直播赛项的内容和电商企业的实际岗位需求能力,以学年为层次从而递进深度,以专业模块为维度进行广度的拓展。不同实践环节的项目进行组合设计,把思想、理论、资源调配到策划、运营、主播、拍摄等项目模块中去。

坚持以学生为中心,以技能为重点,以成果为导向,以过程为抓手,以企业实战化项目为载体,从容实现“做中学,学中做,教中练,练中教”的教学效果。紧跟电商直播赛项,以赛促学、促练、促教,教学相长,从而通过实战化项目教学,培养企业有需求的电商直播岗位技能。

3.4引企入校,提升教师专业技能水平

实战化项目教学需要教师有着较好的企业岗位实践能力。在教师队伍能力提升方面,以研究和组织电子商务专业电商直播教材为前提,善于了解和发掘学生技能为核心,多走进电商企业参加实践活动,可以多层次全方位的了解直播项目的流程、内容、设备运用等。

通过引企入校的方式,引企业技术人员进课堂,企业导师可以有效弥补专业教师在项目运营过程中的短板,通过双师共导的方法,提升学生电商直播技能水平。并且专业教师要充分研究电子商务技能大赛文件和规程参数,以赛促教,以赛促改。

电子商务本身是一个随着时代及技术变化而变化的专业,因此专业教师的知识储备需要不断更新,这也就要求教师的不断学习,及时跟进新技术、新知识。

4 结论

以赛促教,赛教融合。电商直播技能大赛的主体是全体学生,中职学校可以根据电商直播赛项的技能要求,对标企业电商直播的岗位技能,完善电商直播项目化教学模式。在该教学模式下,中职学校可以结合中职学生的特点制定找到适合的教学方法,有效提升学生的技能和素养,可以切实提高中职院校电子商务专业的电商直播课程教学质量,有助于构建中职院校教学健康有序发展蓝图。

[参考文献]

- [1]崔莉雯.基于中职电商技能大赛为导向的项目教学探索——以“店铺首页设计”为例[J].产业与科技论坛,2020,19(13):142-143.
- [2]姜丽媛,宗绿叶,隋荣琨.“赛教一体化”教学模式下中职《电商运营》课程的设计研究[J].营销界,2021,(05):73-74.
- [3]王莉,薛清华.电子商务直播人才培养策略初探[J].职业技术,2021,20(06):25-29.

作者简介:

潘乐威(1992--),男,汉族,浙江湖州人,本科,助理讲师,研究方向:电子商务。

沈伟威(1992--),男,汉族,浙江湖州人,本科,助理讲师,研究方向:电子商务。