

AIGC 视域下社区体验学习的变革与思考

□宋亦芳^{1,2} 卢旻^{1,2}

(1.上海开放大学 航空运输学院,上海 200336;2.上海市长宁区社区学院,上海 200336)

摘要:近年来,社区体验学习已经成为社区教育的重要学习方式,得到了教育部门的高度重视,成为满足市民多样化学习需求、改善学习体验感的重要途径和方法。然而,目前社区体验学习也存在定位不确定、师资不足、资源缺乏、方式单一等问题,影响了体验学习效果的进一步提升。生成式人工智能(AIGC)不仅可以弥补目前存在的各种问题,更有助于促进学习生态的迭代与升级。从支持服务上,AIGC 可以提供人机交互的体验参与方式、生成导向的体验学习资源和智能融入的体验学习环境;在学习过程上,AIGC 可以促进社区体验学习形态、学习模式、学习策略等的重构,为社区体验学习拓展了新的空间,促进了 AIGC 在社区体验学习的新应用。智能时代,新技术融入社区体验学习,需要在观念上对体验学习进行全面反思与升级,包括基于 AIGC 的社区体验学习观、社区体验知识观及社区体验课程观。

关键词:生成式人工智能;社区教育;体验学习;新模式;新样态

作者简介:宋亦芳(1959—),男,广东蕉岭人,上海开放大学航空运输学院、上海市长宁区社区学院教授,研究方向为终身教育、社区教育及教育技术;卢旻(1984—),女,浙江鄞县人,上海开放大学航空运输学院、上海市长宁区社区学院副教授,研究方向为成人高教、社区教育、教育管理。

基金项目:长三角教育现代化监测评估中心专题项目“现代化视域下数字赋能终身学习的路径与效果研究”(编号:EMMEC 202201),主持人:宋亦芳。

中图分类号:G720

文献标志码:A

文章编号:1001-7518(2024)03-0065-11

一、问题的提出

通常认为,体验学习“是指学习者亲身介入实践活动,通过认知、体验和感悟,在实践过程中获得新的知识、技能、态度的方法。”^[1]目前,社区体验学习是社区教育的一种重要学习方式,主要依托社区各类场馆、景点等开展参观性学习,或依托社区各种实训室、工艺室开展技能性学习等,近年来也在探索依托社区数字场景开展虚拟学习,由于其更符合社区学习者的学习习惯及学习需求,比如社区人文知识、手工艺、传统技艺学习等,因而受到了社区学习者的广泛欢迎,也得到了教育部门的高度重视,成为满足市民多样化学习需求、改善学习体验感的重要途径和方式。然而,目前社区体验学习也存在定位不确定、师资不足、资源缺乏、方式单一等问题,影响了体验学习效果的进一步提升。

近年来,随着生成式人工智能技术(Artificial Intelligence Generated Content,简称“AIGC”)的快速发展和迭代,尤其是 OpenAI 发布的 ChatGPT 升级版 GPT-4 在理解、思维、交流、判断等方面体现出的强大能力,引发了人们对于学习方式变革的重新思考,并成为教育政策和学术研究关注的重点。教育部等六部门在关于教育新基建的政策文件中强调,要开发基于人工智能的智能助教、智能学伴等教学应用,实现“人机共教、人机共育”,提高教育教学质量^[2];杨宗凯等认为,生成式人工智能带来了“教育场景、教育环境、教学内容、教学模式、学习方式、育人理念等”之变,推动教育场景从人际转向“人际+人机”^[3];袁磊等认为,AIGC“为人们获取知识、提高学习效率和质量提供了有力支持”^[4]。在此背景下,AIGC 对于社区体验学习的意义,不仅可以

弥补和化解目前存在的各种问题,更是学习生态的一次迭代与升级。

二、AIGC 催生社区体验学习支持新模式

研究认为,AIGC 基于深度学习技术,“在某种程度上可以实现自主思考和创造性表达”^[9],其与体验过程的有效耦合,将催生社区体验学习支持新模式。

(一)人机交互的体验参与方式

目前,社区体验学习与传统学习一样,主要交互方式是人际交互,包括教师与学习者之间、学习者之间等。在参观型体验中,学习者主要通过场馆、景点等讲解员(导览员)的讲解进行感知、获取知识;在操作型体验中,如剪纸、茶艺、手工艺等,学习者在工艺师的指导下通过自身实践获得技能;在虚拟型体验中,如模拟驾驶、模拟手机操作、模拟购物等,学习者在技术人员的指导下进行模拟体验;还有角色扮演型体验、讲座讨论型体验等亦是如此。在上述社区体验学习中,不管是讲解员(导览员)、工艺师、技术人员或者其他指导教师,都很难实现有深度、个性化、随时随地的指导,在帮助学习者答疑解惑、梳理知识、归纳要领等方面的能力是极其有限的。但社区学习往往以非正规、非正式学习为主,学习者缺乏系统知识,对教师依赖度比较高,师生交互尤为重要。

研究认为,AIGC 可以通过“扮演教师、学生或者其他任何教学角色,让它代替人力陪伴自己进行教或学的练习”^[9],从而形成人机交互新机制。以 ChatGPT 为例,其强大的识别、理解、推理和判断能力,可以弥补社区体验师资能力的不足和学习交流问题,帮助体验学习者实现多样化的学习需求。在 ChatGPT 的帮助下,一方面,社区学习者可以不拘泥于体验教师的统一指导内容,无需强求与教师的要求同步,而是根据自己的需求查找相关资料,以指导自己的体验内容、方式、进度等;同时,在体验的基础上可以通过机器进行知识或技能的拓展、归纳、提升,还可以进行学习效果评价等。另一方面,体验中的人机交互也促进了人工智能技术的不断进化,机器通过长期采集社区学习信息、与社区学习者交互,进一步了解社区体验学习的“社区化”特

点、内容、方式等,实现了自身的“社区化”进化,从而可以更有针对性地服务社区体验学习,意味着人机交互社区体验学习方式可以实现自身循环提升。

不难看出,人机交互的社区体验参与方式丰富完善了传统体验学习的特征内涵。首先是服务个性化。包括学习内容、方式、进度、时间等诸要素服务个性化,既符合社区非正规、非正式学习的特点,也符合体验学习注重自主性的需求,体现了 AIGC 支持、服务学习者需求的强大能力,而传统体验学习服务是很难做到的。其次是人机协同化。人机交互的结果促进了人和机器共同进化,从而让学习者智慧提升、机器智能增强,实现了人的体验和人工智能体验双向效应,在此基础上依托 AIGC 深度学习能力,帮助学习者对体验经验进行拓展、归纳、提升,促进了学习者根据体验需求实现拓展学习、系统学习,从而大大提升了体验学习的效能。最后是反思智能化。研究认为“反思是体验学习的关键”^[7],强调了反思在体验学习中的核心作用,在人机交互环境下,依托 AIGC 帮助体验学习者反思,其广度、深度、高度都是传统体验反思无法比拟的。

(二)生成导向的体验学习资源

这里的学习资源主要指学习所需的类似教科书、讲义等学习资料,但如何认识体验学习中的资源问题,是一个尚无定论的问题。从现状来看,社区开展体验学习的时间不长,体验场所主要都在非教育部门,如博物馆、景点、智慧馆或实训室等场所(上海称体验基地,成都称游学馆),近年来体验学习资源主要包括场馆、景点介绍,或作品介绍、制作说明等,可以说教育上定义的那种学习资源目前尚未形成。其实,关于社区体验学习资源建设,目前还存在许多困境问题;一是谁来建,体验基地没有资源建设职能,社区教育部门则很难把握体验资源;二是要不要建,由于目前社区开展体验学习比较注重休闲,存在一定随意性,所以对于体验学习资源还没有形成刚性需求;三是建什么样的资源,由于体验学习与其他学习不同,很难沿用传统模式与标准建设学习资源,所以难有定论。

客观上,体验学习是一种随机、变化的学习过程,以传统人工的方式建设资源也确实令人勉为其

难。AIGC 技术以智能生成的方式形成学习资源,如 ChatGPT “可以在短时间内处理大量的文本信息,使教师快速查阅和获取信息变得更加便利、更加快捷”^[8],这完全适合体验学习随机、变化的特点,也颠覆了人们对社区体验学习资源建设的认知,使许多资源建设难题可以迎刃而解。在 AIGC 的语境中,传统固化的体验学习资源已不复存在,以智能生成方式形成的资源不再有固定“排版”和“页码”。有研究者认为,“AIGC 已具备与人类进行资源共创的潜力”^[9],就是说当学习者开始社区体验学习时,机器便可根据体验场景、资料等进入同步学习过程,其深度学习能力可以根据体验内容生成学习资源,或判断学习者的需求生成相应资源,也可以根据学习者的习惯或能力提供指导性资源等。

鉴于此,我们需要超越对传统学习资源的认知,基于 AIGC 的基本原理重新审视社区体验学习资源的基本特征。其中最为显著的特征是动态性,表示资源是随着体验学习活动开始而生成的,如果重复体验则每次生成的内容并不完全一样,因此动态资源只针对当下体验而不是下一次体验,因为 AIGC 具备自学习和自我迭代功能,“能够根据用户信息更新信息储备,使得输出的内容就会更精准、丰富”^[10];其次是系统性,说明智能生成的内容是对本次体验活动的系统回答,是综合了体验所在的社区、场景、内容、方法等因素作出的总体判断,从而为指导社区体验学习、分析体验结果提供全面的参考,并可以大大提升体验的效果;还有就是拓展性,表示智能生成的内容可以根据体验学习者的需求、体验内容等进行拓展,帮助学习者全面了解相关信息,从而作出更为全面的分析结果。

(三)智能融入的体验学习环境

这里的环境是指为体验学习提供的场所、设施、人文等物质条件总和,属于狭义概念。从近年来社区开展体验学习的情况看,常见的体验学习环境主要依托已有的社区资源创设,包括场馆类、景点类、实训室类等,既有实体环境也有虚拟环境,旨在满足不同类型社区体验学习活动的需要。然而,这些学习环境对于如何有效开展体验学习显得不足。首先是统一化、通用化的环境设置很难满足学习者

个性化的体验需求,比如在参观型的体验环境中,当学习者需要体验某一特别感兴趣的内容时,很难再深入一步体验;在操作型的体验环境中,也很难满足不同兴趣、不同能力的学习者开展所需的体验活动。其次是环境设置缺乏学习过程设计,不管是参观型、操作型还是虚拟型的体验,环境通常都是以活动流程而不是学习流程设置,更多体现了体验式活动而不是体验式学习。还有就是即时性、陪伴式的学习设备缺乏,加上人力限制,体验者很难得到及时的体验指导,从而使体验学习缺乏人文关怀。

显然,仅仅通过硬件改造来改善体验环境并非最佳选项,AIGC 技术的融入可以有效弥补上述不足。所谓融入,是指人工智能技术与体验环境中的各种设施实现有机耦合,实现体验学习认知工具、建构工具和协作工具的智能升级,并体现在三个层面:首先是技术层,就是将 AIGC 技术植入现有的体验系统中,借鉴金融、医疗、电商等领域已有的成功经验,使体验场所换上智能大脑,比如场馆的导览系统、实训室的指导系统等,形成人机共学的环境;其次是交互层,就是学习者与智能技术的交互界面,需要音频、视频、机器人等设施的加持,尤其可以借鉴智慧图书馆 GPT 技术与机器人技术结合构建智慧传播系统的经验^[11],增加人文关怀,促进时时、处处学习需求;还有是应用层,就是根据体验项目配置相应的软硬件设施,比如语言、图像、音乐等系统。

智能融入的体验学习环境最主要的特征是一体化,就是体现传统环境与人工智能环境的一体化,因此两者之间是相互支撑的,关系是耦合的,从而架设了传统学习和智能学习的桥梁,这一点对于社区学习者适应学习方式转变是特别重要的。同时,这种环境还体现了工具化,AIGC 融入的学习环境设置不再是简单的硬件改造,而是体验学习工具的提升,重点关注体验学习中如何认知、如何建构、如何协作等问题,旨在实现问题解决、反思、抽象等关键环节的优化,包括 AIGC 融入下的问题解决工具、协同工具和反思工具。此外,从人文关怀角度看,智能融入的体验学习环境还可以实现智能陪伴

的学习。

三、AIGC 创设社区体验学习过程新样态

AIGC 引发了人们对于传统体验学习过程的新认识和理解,人工智能支持下社区体验学习将面临体验学习形态、学习模式、学习策略等的重构,为社区体验学习拓展了新的空间。

(一)关于体验学习理论的再认识

从理论上,社区体验学习是建立在传统体验学习理论之上的。约翰·杜威(John Dewey)被认为是体验学习研究领域最具代表性的教育家之一,他认为学习可以发生在生活中,经验教育成功的两项原则是连续性和交互性^[12]。当然,迄今在理论方面影响最大的当属大卫·库伯(David Kolb)提出的“体验学习圈”理论,他认为体验学习过程是由具体体验、反思观察、抽象概括和行动应用四个阶段构成的循环^[13],即学习者首先需要进行亲身感觉或感受,然后对亲身经历或观察到的感觉或感受进行分析、评价,再把反思观察到的结果进行抽象形成一般结论或理论,最后在新的情境中检验结论或理论,其中直接经验与抽象概括两种体验是通过内涵转换(反思观察)和外延转换(行动应用)实现的,因此可以认为体验学习是体验的转换并创造知识的过程。其实,“体验学习圈”仅是一个理想化学习模型,国内外学者对此也提出过很多不同看法,但其直接经验和反思的教育哲学和方法论,将有助于人们不断认识、完善社区体验学习。

首先,社区体验学习如何理性提升。研究认为,“学习是一个由感性到理性、层层深入的过程”^[14],社区体验学习从具体体验到反思乃至抽象,人的高阶思维决定了学习发生的走向和程度,如果高阶思维缺乏或肤浅,那么学习就不会发生或发生的质量不高。早期的体验学习主要是以探索学习、户外学习等居多,传统教育也以实习、实训、活动等为主,人们通过感性体验和简单思维就可以获得知识。如今,社区体验学习不再是简单的身体感受,而是促进社区百姓通过体验的自我认识,从而增加社区体验学习的愉悦感,需要理性层面的开掘和深化。

其次,体验学习如何讲究效率。在库伯看来,“学习首先应是一个过程,而不是一个结果”^[15],因

此库伯的“体验学习圈”有四个过程并且学习圈呈螺旋式上升。然而,社区体验学习的过程性,并不意味着体验不要效率。客观上,从学习的效果来看,如果体验时间跨度太长,反复走弯路,不仅会失去体验的乐趣,更会无功而终。在社区生活快速提升的今天,体验学习更须讲究效率。

再次,体验学习如何开放灵活。目前成熟的体验学习理论,多数来自 20 世纪早期或中期,都是基于经验主义认识论基础上产生的。如今数字智能时代,人对知识获取的途径、方式早已颠覆了人的认知,知识获取的模式不再固定。基于社区体验学习的灵活性和多样性,从库伯的“体验学习圈”哪一点开始体验以及遵循学习圈哪个顺序体验,如今都是值得商榷的。

(二)基于 AIGC 的社区体验学习圈设计

改进和完善社区体验学习,可以充分依托 AIGC 支持的人机交互、学习资源和学习环境优势,着力点就是智能技术与体验过程的耦合,关键点就是以智能化促进体验学习效能化。

1.社区体验学习圈模型架构。在库伯的体验学习圈中,包括具体体验与抽象概括、反思观察与行动应用的相互转换都是由学习者自身或教师指导与同伴协同下完成的,所以体验的效果受人的影响比较大。在 AIGC 技术支持的社区体验学习圈模型中,中间加入了 AIGC 支持模块(见图 1),表示社区体验所有环节包括体验转换均在 AIGC 技术的支持下进行。



图 1 AIGC 支持的社区体验学习圈模型
该模型是一个人机协同的社区体验共同体新

样态,中间支持 AIGC 模块的是共同体的关键要素,强调智能支持对体验过程的关键作用,也是与传统社区体验学习的根本不同。同时,社区体验学习共同体充分考虑社区学习者不同学习程度和需求的现状,在人机协同机制的引导下,将“使人类与机器在发挥各自优势的同时弥补彼此的劣势,最终达到人机合作效能的最大化”^[16]。

该模型的另一个新样态,是 AIGC 技术与社区体验过程的耦合,重塑社区体验中的知识生成机制。在社区体验过程中,社区学习者具有丰富而多样的个体知识,可以通过与机器的互动、依托 AIGC 提供的学习资源以及智能化的学习环境,提高具体体验的效果,同样在其他体验过程中都可以强化这种耦合。为此,需要加强知识生成过程的 AIGC 应用设计,实现社区体验学习新的“情境”“协作”“会话”和“意义建构”的认知过程等。

2.社区体验学习模式构造。在人机协同的社区体验共同体中,社区学习者与人工智能之间也是一种耦合关系,既注重人的主观能动性,也强调人工智能的合理介入,就是说人机需要优化组合、形成协同机制。方海光等认为,人机协同是一个共生系统,“两个共生单元发挥各自优势,利益耦合,打造全开放、相互依赖的共生系统,其本质是二者之间的合作博弈。”^[17]因此,在人机协同中社区学习者与人工智能的投入量是动态的,由此会构成不同的学习模式,王一岩等在综合考虑人与机器优势和不足的基础上,提出了面向知识掌握的“干预—自主”式学习、面向知识建构的“协作—探究”式学习和面向知识创造的“对话—协商”式学习三种模式^[18];郝祥军等基于人工智能在学习中的作用,认为智能技术分别扮演着专家导师、智能学伴、智能助手等角色促进人的学习^[19]。为此,本研究提出社区体验共同体人机投入分配机制 5 区模型(见图 2),由此形成了不同的学习模式。

在①区中,由于没有人工智能的参与,社区体验学习过程全部由社区学习者投入,强调社区学习者具有很强的学习能力,可以认为是自主式社区体验学习,也就是一般的体验学习方式;在②区中,人

工智能投入度较低,社区学习者的投入度较高,社区学习者借助部分人工智能就能开展学习,强调社区学习者有较强的学习意愿和能力,可以认为是基于 AIGC 的对话式社区体验学习;在③区中,人工智能和社区学习者的投入度相当,强调人工智能和社区学习者都积极参与学习并互相支持,尤其是人工智能通过深度学习为学习者承担更多的智力支持,可以认为是基于 AIGC 的协作式社区体验学习;在④区中,人工智能投入度较高,而社区学习者投入度较低,社区学习者主要依靠人工智能开展学习,适合于社区学习者能力较弱的情况,可以认为是基于 AIGC 的干预式体验学习;在⑤区中,只有人工智能参与(假设为机器式),对于社区学习者来说并无意义。上述机制表明,可以根据学习者的不同情况采用不同的投入分配机制。

3.社区体验学习策略选择。首先是认知优化策略,就是解决社区学习者认知能力的差异性和多样性特点。AIGC 支持的社区体验学习是人工智能环境下获取知识的一种方法,每个过程都是在人工智能支持下的学习,其信息加工过程与传统体验学习是不一样的。在这种环境中,社区学习者需要处理的信息量将会暴增,包括已有知识、感知信息、环境信息、智能生成资源等,还要承担信息存贮、识别等活动;同时,如果社区体验学习内容比较复杂,其信息加工的复杂程度就会加剧。智能时代,“人与机器逐渐形成学习共同体”^[20],强化人机协同进行信息处理加工,尤其充分发挥人工智能处理能力的优

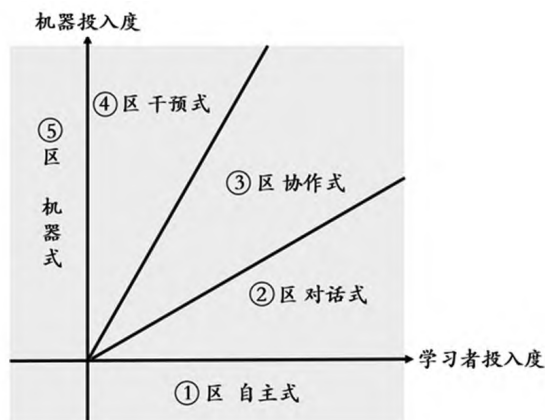


图 2 社区体验共同体人机投入分配机制模型

势,不仅有助于减轻学习者的信息加工压力、突破个人认识极限,关键对反思、抽象等高阶心智活动具有决定性作用。在 AIGC 环境中,既包括认知工具的智能优化,也包括认知方法、认知过程智能优化,是一个完整的优化过程。

其次是人机调节策略,就是解决社区学习者对人工智能依赖程度的差异性特点。在 AIGC 支持的体验学习中,最重要的关系是人机关系,动态性是人机调节策略的基本特点。人是学习的主体,人机调节的关键是以社区学习者为中心,以社区学习者的体验为根本。在人机投入分配机制模型中,人工智能的投入度何为适度?首先要充分考虑社区学习者能力、需求等差异性这一特点,通过社区学习者的自主调节和人工智能的判断进行合理分配,不管是对话式体验、协作式体验还是干预式体验,既要符合社区学习者的能力现状,也要考虑社区学习者的学习习惯。在此基础上,也要根据体验学习不同环节的性质、目标、内容等进行调节,如在直接体验和行动应用环节,人工智能的投入度可以适当降低;而反思、抽象环节作为认知的关键过程,人工智能的投入度可以加大。

最后是问题导向策略,就是从解决问题入手,实现社区体验学习灵活性、需求多样性特点。库伯的“体验学习圈”强调体验四个过程的顺序性和完整性,但在智能时代学习如何发生往往是不确定的。比如,AIGC 依托知识生成能力,可以以问题入手引导学习者直接体验,并实时提供资料和指导,促进问题的解决,大大降低了直接体验的盲目性;同时,借助人工智能的帮助,直接体验与反思、抽象也是交叉的或同时发生的,过程是模糊的。又如,AIGC 提供的知识很多被用于具体实践,所以人们的体验学习往往可以从间接经验开始,然后带着实践问题回到具体体验。所以,AIGC 超凡的知识生成能力,提供了以问题为导向的社区体验方式,也打破了传统体验学习固化的程式。

(三)基于 AIGC 的社区体验学习重构

1.社区体验学习发展现状、特点与趋势。社区体验学习是在社区教育快速发展、广大群众学习需

求日益增长的背景下逐步形成的,由于其与早期的社区教育活动比较接近,所以原来的体验学习更多的是一种活动。随着社区教育不断整合社区资源,比如社区场馆、景点等,扩大了社区教育的空间,也为社区体验学习提供了更多的可能。在此基础上,社区体验学习逐步成为社区教育的一种学习方式。2016年,《教育部等九部门关于进一步推进社区教育发展的意见》指出,在组织课堂学习的基础上,“探索团队学习、体验学习、远程学习等模式。”^[21]2019年,《中国社区教育发展报告(2015—2017)》把体验学习列为“课堂学习、体验学习、网络学习、团队学习”^[22]四种学习方式之一。

社区体验学习作为一种学习方式,最初是从建立体验基地开始的。2013年,上海率先建立终身学习体验基地,涵盖红色文化、科普教育、文化艺术、海派文化、智慧生活、陶艺创作、服饰文化和创意手工8个方面^[23];教育部社区教育研培中心在各地建立“i-实验”实验室,被认为是学习型社区建设的“感知教育行动”^[24];之后成都等地也建立了游学基地,近年来部分地区还建立以数字技术支撑的学习场景,如上海的老年智慧学习场景等。在此基础上,社区教育领域也在积极推进体验形式、体验课程、体验队伍、数字体验等内涵建设,促进了社区体验学习的发展。在研究方面,社区体验学习主要以杜威的“做中学”和库伯的“体验学习圈”理论作为理论基础和体验学习设计的基本依据。

总体来看,目前社区体验学习呈现学习对象中老年化、学习形式活动化、学习目标休闲化等特点,主要问题是对体验学习的定位不够明确、学习形式单一,学习内涵不足等。肖畅等认为,目前社区体验学习未区分体验活动与体验学习,有体验过程但不一定有学习产生^[25]。虽然社区体验学习尚不成熟,但总体呈现出比较积极的趋势,一是体验过程科学化,积极探索体验过程的认知原理、方法,加强认知手段的优化;二是体验课程化,近年来体验课程建设取得一定进展;三是场景数字化,开展以VR、仿真等数字技术支撑的体验学习探索。基于发展的视角,社区体验学习对于拓展社区学习方式、扩大有

效供给,增强学习愉悦具有积极意义,AIGC的应用必将为社区体验学习提供新动能、激发新活力。

2.AIGC 赋能社区体验学习的新方位。首先在设计上,加强 AIGC 与社区体验学习的融合。作为一项先进的智能技术,AIGC 赋能社区体验学习,首先要结合目前社区体验学习的基本现状、特点和问题,这是赋能的根本基础。从原理上分析,AIGC 在参与方式、学习资源、学习环境对社区体验学习都能构成很好的支持,适合对现有的参观类、操作类、虚拟类等体验学习形式进行智能化升级。作为一个完整的体验学习,需要在理论指导下形成基于智能技术的体验学习设计方案。以上述“基于 AIGC 的社区体验学习圈模型”为例,要分析参观类、操作类、虚拟类等体验学习形式的特点,基于实际应用场景找出问题并提出解决方案,关键是实现体验活动向体验学习的转变。在此基础上,深化 AIGC 在体验过程、体验策略、体验课程、体验队伍等内涵建设上的赋能作用。

其次在过程上,强化智能环境下的体验学习模式创新。从传统的社区学习来看,目前有自主学习、团队学习、合作学习、在线学习、混合学习、活动学习等多种模式,而基于 AIGC 的特点,我们又构造了对话式学习、协作式学习、干预式学习等模式,这是两种不同视角下形成的学习模式。基于传统视角,这些学习模式在体现人性化、情感、人际等方面比较突出;而基于智能视角,这些学习模式在体现能力、需求、人机协同等方面比较明显。因此,首先需要尊重目前社区学习者的学习习惯和需求,结合传统与智能不同的环境,创新具有社区体验学习特点的学习模式,既要还原社区教育最本色的人文情怀,也要体现人工智能的强大优势和魅力。在模式设计上,并不能将两种视角下的学习模式简单叠加,需要基于传统和智能共同视角对学习模式进行重构。

最后在策略上,形成智能环境下的体验学习效能导向。AIGC 以其智能技术优势,可以依托学习策略设计,促进整体学习效能的提升,充分体现社区体验学习“反思性、情境实践性和知识建构性的特点”^[26]。基于认知优化策略,AIGC 强大的学习能力

和信息处理能力可以根据社区青少年、职场人士以及主流的中老年人等人群的不同需求,提供有针对性的解答和人机协同下的信息加工,提升反思、抽象等理性层面的学习效果,尤其能够充分关照中老年人群进行高阶思维的需求;基于人机调节机制,对于社区多元化的学习人群,精准调节人机协同关系,提供不同的学习模式,实现个性化、差别化学习;基于问题导向策略,对于社区学习者不同的学习问题,提供不同的体验路径,体现开放灵活的学习机制。因此,在 AIGC 支持下,可以依托学习策略的杠杆作用,撬动社区体验学习过程的神经末梢,真正实现既有快乐体验、又有扎实学习的社区体验学习新样态。

3.ChatGPT 在社区体验学习的新应用。近年来,以 ChatGPT 为代表的生成式人工智能正在深刻改变着生产、生活及学习方式,创设了“人机协同、跨界融合、共创共享的智能新时代”^[27]。本研究仅列举具有代表性的参观类、操作类、虚拟类社区体验学习案例(由实例改编),采用体验学习圈模型,分析、比较 ChatGPT 对体验学习过程的影响(见表 1)。

基于上述分析,我们可以得出初步判断。(1) ChatGPT 可以作为智能教师、智能学伴等角色,提供有针对性的、动态的学习指导和学习资源,可以通过机器学习帮助学习者进行高级思维活动;(2) ChatGPT 对学习的所有过程均可提供支持,可以帮助学习者实现深层次学习,在感性向理性转换中具有重要作用,较好地实现了体验学习的认知过程,尤其对参观类体验学习作用明显;(3) ChatGPT 可以实现以“人际+人机”为交互形式的多模式学习,有利于学习模式的创新,适合不同学习能力和需求的学习;(4) ChatGPT 对三类体验学习形式在过程支持、方式支持、资源支持等方面不尽相同,需要分类选择、有机融入,比如参观类体验学习如果没有 ChatGPT 的支持就成为一种浅层次学习或简单的参观活动。

四、基于 AIGC 的社区体验学习理念提升与思考

智能时代,新技术融入社区体验学习,对社区体验学习不是简单形式上的升级,而是观念上的重

新认识,需要理念的全面反思与升级。

(一)关于社区体验学习观

社区体验学习是一种发生在社区里的学习方式,如何在智能环境下认识这种学习的性质是提升学习有效性的关键。应该说,社区体验学习是服务于社区成员终身学习的一种方式,其根本属性是社区性,是为社区发展和人的发展服务的,所以社区体验学习的基本点是立足社区、通过社区、为了社区。随着智能技术的发展,如何将其扎根社区、为社区服务,是一个最根本的问题。同时,体验学习是通过亲历实践开展的学习,虽然学术界对体验学习提炼了很多特征,但最基本的特征是实践性,技术的加入也不应该改变这种特征,智能环境下的体验学习绝不是纯技术性的学习,而是社区性、实践性、技术性的有效融合。目前,社区体验学习虽然还不完善,技术的融入也存在很多困难,但我们依然需要

从社区性、实践性、技术性三个维度全面认识和思考社区体验学习。

如何重构智能技术环境下的社区体验学习,需要理论的指导和实践的双重支撑。库伯提出的“体验学习圈”理论虽然影响深远,但毕竟产生于 20 世纪 80 年代,其中也汲取了很多理论的营养,如建构主义、情境学习、具身学习、分布式认知等理论;网络时代,联通主义理论提出的知识网络的思想曾经让人们看到网络学习对体验学习的拓展与支持,但 ChatGPT 的横空出世,连通的重要性自然下降,因为人们无需在浩瀚无垠的网络世界里大海捞针,ChatGPT 为人提供了唾手可得的信息,人机协同成为学习理论新的支撑。从另一个角度看,社区教育的发展,也催生了多样化学习方式的诞生,社区体验学习来源于百姓身边,已经从以休闲为目的提升到促进人的终身发展的高度。智能时代依然需要发

表 1 三种类型传统与智能体验学习比较表

体验类型	体验过程	传统体验学习	基于 ChatGPT 的体验学习
参观类:名人故居参观体验学习(参观建筑、名人介绍、业绩等)	直接体验	参观故居和人物生平、听导览员介绍、与导览员和同伴交流	提供智能介绍、智能交流、智能资源
	观察反思	与同伴交流体会	提供智能学习资料,通过人机交互提供对话式、指导式、总结式等反思方法。
	抽象概括	较少	提供机器学习结果,提供智能帮助。
	行动应用	较少	提供后续参观帮助,比如根据房屋风格看名人经历、文化素养等。
操作类:琉璃挂件制作体验学习(将毛坯琉璃水晶加工成饰品)	直接体验	听教师讲制作要领、制作、同伴交流	提供智能讲解、交流、学习资料
	观察反思	观察制作,对琉璃制作的手势、力度、顺序、工具、材质等分析,以自主为主	提供智能学习资料,通过人机交互提供对话式、指导式、总结式等反思方法。
	抽象概括	自主总结制作要领	提供机器操作总结结果,提供智能帮助。
	行动应用	自主应用	提供应用帮助
虚拟类:老年人智能仿真手机体验学习(学习购物软件使用)	直接体验	听教师指导,仿真手机操作,同伴交流	提供智能助教、智能学习资源。
	观察反思	观察操作步骤,反思方法、步骤、仿真工具等问题	提供智能学习资料,通过人机交互提供对话式、指导式、总结式等反思方法。
	抽象概括	自主总结操作要领	提供机器操作总结结果,提供智能帮助。
	行动应用	自主操作应用	提供多场景应用指导,提供智能帮助。

注:基于 ChatGPT 的体验学习方式也可以有教师和同伴参与,表中省略。

挥社区百姓的智慧,重构社区体验学习的关键是回归社区百姓的生活世界。

(二)关于社区体验知识观

随着 ChatGPT 等生成式人工智能在教育中的快速应用,智能机器加入知识生产的行列,人们对知识生成过程更加关注。在社区体验学习的讨论中,我们高度依赖智能技术在学习发生中的重要作用,认为是提升体验学习质量的关键。其实,ChatGPT 并没有知识原创能力,只是知识的加工机器,ChatGPT 回答的质量高度依赖于数据的质量和数量^[28],也可能会存在偏见,甚至产生和传播错误信息^[29],由此生成的知识性质、质量可能存在问题。从社区体验学习参与对象或教师来看,要准确辨别真伪确实勉为其难,所以学习是不是真的发生很难定论。虽然在传统学习中,我们也会遇到知识生成过程的错误指导,但智能时代信息量大、错误信息隐蔽性强,防范难度大大增加。因此,在体验学习认知过程中,加强对智能技术的监督是至关重要的,学习者需要增强辨别意识和能力。

社区体验学习需要怎样的知识呢?在传统教育里,我们学到的多数是概念、公式或定理等组成的“硬知识”。互联网的发展,使人们对知识的认识发生了变化,出现了所谓“软知识”。乔治·西蒙斯(George Siemens)的联通主义学说认为,网络时代的知识已从静态的层级结构变成动态的网络生态^[30];陈丽认为,知识已从精加工的符号化信息回归到人类的全部智慧,包括信息、经验、技能、态度、价值观等。^[31]因此,人们对知识的需求又回到了硬知识形成之初的状态,称为知识回归;当然,当今时代也需要硬知识,即知识重构。社区体验学习是一种社区百姓的实践性学习,追求的是知识回归。智能时代,我们将面临人工智能生成知识带来的机遇和挑战,我们既希望人工智能对社区体验学习知识回归提供支持,也担心人工智能带来的刻板与风险,是智能与回归交织的知识观。

(三)关于社区体验课程观

从传统教育来说,课程指为实现学习目标而确定的学习内容及进程的总和,包括学习目标、计划

等内容,有时也指一门学科。目前,社区体验学习课程还没有形成比较统一的说法和做法,已形成的少量体验课程主要还是学校课程的翻版。以 ChatGPT 为例,其强大的文本生成能力,可以设计学习计划、学习内容,还可以建设资源、开展学习评价等;在体验学习过程中,ChatGPT 还可以对每一个体验过程进行指导、帮助,尤其在体验学习的认知环节具有重要作用。当然,ChatGPT 在与交流中并没有长时记忆功能,它只会根据上下文判断,所以长远来看完全由 ChatGPT 建设课程并不现实。此外,目前体验学习还有教师参与,那么教师的作用如何体现呢?教师在课程建设中如何与 ChatGPT 协同呢?

王竹立认为,智能时代课程这种形式仍然存在,但与传统课程将有较大改变^[9]。智能时代,各种课程观交织将是一种新常态。首先是传统的课程观,认为智能环境下课程依然需要符合课程规范,人工智能在其中作为智能工具;其次是智能主导的课程观,如 ChatGPT 是以问题为中心组织知识的,可以帮助学习者定制以问题导向的学习课程,这对于传统课程具有挑战性;再次是基于实践的课程观,认为社区体验学习是一种实践课,是一种社区活动,不一定需要智能技术。其实,不同课程观都是基于不同的视角和依据,所以智能时代社区体验学习课程观应该是三者融合而不是相互否定,关键是如何体现学习者为主体、教师为主导、实践导向、人机协同、智能生成的新课程理念。

参考文献:

- [1]徐丙奎,何雪松.互动式体验学习与“社区工作”课程的重构[J].华东理工大学学报(社会科学版),2005(2):122-125.
- [2]教育部,中央网信办,国家发展改革委,等.教育部等六部门关于推进教育新型基础设施建设构建高质量教育支撑体系的指导意见[EB/OL].(2021-07-20)[2024-01-10].http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s33342/202107/t20210720_545783.html.
- [3]杨宗凯,王俊,吴砥,等.ChatGPT/生成式人工智能

- 对教育的影响探析及应对策略[J].华东师范大学学报(教育科学版),2023(7):26-35.
- [4]袁磊,徐济远,苏瑞.AIGC 催生学习型社会新格局:应然样态、实然困境与创新范式[J].现代远程教育,2023(3):12-19.
- [5]王竹立,吴彦茹,王云.ChatGPT 与教育变革:智能时代教育应如何转型[J].远程教育杂志,2023(4):27-36.
- [6]朱永新,杨帆.ChatGPT/生成式人工智能与教育创新:机遇、挑战以及未来[J].华东师范大学学报(教育科学版),2023(7):1-14.
- [7]王嘉毅,李志厚.论体验学习[J].教育理论与实践,2004(23):44-47.
- [8]冯建军.我们如何看待 ChatGPT 对教育的挑战[J].中国电化教育,2023(7):1-6+13.
- [9]万力勇,杜静,熊若欣.人机共创:基于 AIGC 的数字化教育资源开发新范式[J].现代远程教育研究,2023(5):12-21.
- [10]余南平,张翌然.ChatGPT/生成式人工智能对教育的影响:大国博弈新边疆[J].华东师范大学学报(教育科学版),2023(7):15-25.
- [11]胡安琪.AIGC 赋能智慧图书馆建设:基础、特征、场景及策略[J].高校图书馆工作,2023(5):49-54.
- [12]约翰·杜威.我们怎样思维·经验与教育[M].姜文闵,译.北京:人民教育出版社,2005:241-296.
- [13]KOLBD A.体验学习:让体验成为学习和发展的源泉[M].王灿明,朱水萍,译.上海:华东师范大学出版社,2008:114-173.
- [14]金业文.体验学习的局限与超越[J].中国教育学报,2013(3):43-45.
- [15]石雷山,王灿明.大卫·库伯的体验学习[J].教育理论与实践,2009(29):49-50.
- [16]武法提,杨重阳,李坦.智慧学习环境中的人机协同设计[J].电化教育研究,2024(2):84-90.
- [17]方海光,孔新梅,刘慧薇,等.基于共生理论的人机协同教育主体合作博弈及其优化策略研究[J].电化教育研究,2024(1):21-27..
- [18]王一岩,刘淇,郑永和.人机协同学习:实践逻辑与典型模式[J].开放教育研究,2024(1):65-72.
- [19]郝祥军,张天琦,顾小清.智能时代的人机协同学习:形态、本质与发展[J].中国电化教育,2023(10):26-35.
- [20]何文涛,路璐,周跃良,等.智能时代人机协同学习的本质特征与一般过程[J].中国远程教育,2023(3):12-20.
- [21]教育部,民政部,科技部,等.教育部等九部门关于进一步推进社区教育发展的意见[EB/OL].(2016-07-25)[2024-01-10] http://www.moe.gov.cn/srcsite/A07/zcs_cxsh/201607/t20160725_272872.html.
- [22]教育部社区教育研究培训中心.中国社区教育发展报告(2015—2017)[M].北京:国家开放大学出版社,2019:79-86.
- [23]宋亦芳.场景化设计:社区数字化学习路径重构[J].职教论坛,2022(3):73-82.
- [24]张少刚.i-实验:社区教育模式创新[J].现代远程教育研究,2012(3):14-18.
- [25]肖畅,周俐.基于体验学习的社区教育学习模式构建[J].湖北广播电视大学学报,2019(3):22-26.
- [26]卢玉娟.社区教育体验学习价值取向研究:基于上海市社区教育体验基地建设实践[J].中国成人教育,2018(4):147-149.
- [27]戴岭,胡姣,祝智庭.ChatGPT 赋能教育数字化转型的新方略[J].开放教育研究,2023(4):41-48.
- [28]OPARA E C, THERESA A M, & ADUKE T C. ChatGPT for Teaching, Learning and Research: Prospects and Challenges[EB/OL].(2023-05-02) [2024-01-10].https://www.researchgate.net/publication/368916563_ChatGPT_for_Teaching_Learning_and_Research_Prospects_and_Challenges.
- [29]QADIR J. Engineering Education in the Era of ChatGPT: Promise and Pitfalls of Generative AI for Education[EB/OL].(2022-10-30) [2024-01-10].https://www.techrxiv.org/articles/preprint/Engineering_Education_in_the_Era_of_ChatGPT_Pro

mise_and_Pitfalls_of_Generative_AI_for_Education/21789434.

- [30] 西蒙斯.网络时代的知识和学习:走向连通[M]. 詹青龙,译.上海:华东师范大学出版社,2009: 10-11.

- [31] 陈丽,何歆怡,郑勤华,等.重构认识论基础:成人终身学习的新知识观 [J]. 现代远程教育研究, 2023(1):3-9+19.

责任编辑 王国光

The Transformation and Reflection of Community Experiential Learning in the Perspective of AIGC

Song Yifang^{1,2}, Lu Yang^{1,2}

(1.School of Aviation and Transportation, Shanghai Open University air transport college, Shanghai 200336, China; 2.Shanghai Changning Community College, Shanghai 200336, China)

Abstract: In recent years, community experiential learning has become an important learning approach in community education, receiving great attention from the education sector as an important method to meet the diverse learning needs of citizens and improve the learning experience. However, there are still challenges in the current implementation of community experiential learning, such as unclear positioning, lack of teaching staff, resource scarcity, and limited approaches, which hinder further enhancement of the learning effects. Artificial Intelligence Generated Content (AIGC) can not only address these challenges but also contribute to the iterative and upgrading of the learning ecosystem. In terms of support services, AIGC can provide interactive and participatory experiences, generate-oriented learning resources, and intelligent integrated learning environments. In the learning process, AIGC can promote the reconstruction of community experiential learning forms, modes, and strategies, expanding new possibilities for community experiential learning and facilitating the new application of AIGC in this field. In the era of intelligent technology integration into community experiential learning, comprehensive reflection and upgrading of experiential learning are needed, including the perspectives of AIGC-based community experiential learning, community experiential knowledge, and community experiential curriculum.

Keywords: AIGC; community education; experiential learning; new models; new forms