



# 高职商科学生实践教学 学习兴趣的提升策略探讨

——以 ERP 沙盘模拟为例

朱蔚青

(武汉职业技术学院 商学院 湖北 武汉 430074)

**摘要** 在绝大部分高职院校的商科专业得到开设的 ERP 沙盘课程,集知识性和趣味性于一体,有利于激发学生的学习兴趣。但是,由于存在每个小组人数过多、沙盘的规则多且枯燥、教师对学生实训结果缺乏及时指导、模拟实训资料对老师和学生的有效指引不够、小组之间进度不一等问题,部分学生实践教学学习积极性受到影响。建议通过科学设计实训规则、合理进行小组分组、及时点评实训结果、将沙盘规则做成有趣的小卡片、成立 ERP 协会、参加网赛、全方位地进行考核等方式让更多的学生参与其中,提高学生对实践性教学的兴趣。

**关键词** 高职商科 实践教学 学习兴趣 提升策略 ERP 沙盘模拟

中图分类号: G642.45

文献标识码: A

文章编号: 1671-931X (2018) 02-0035-03

高职学生具有抽象思维能力较差、形象思维能力较强的特点,大多数高职学生不喜欢理论课的学习,而对于实践性课程普遍积极性较高。ERP 沙盘模拟实训课程是近年来在很多高校商科兴起的创新性实践课程,集知识性和趣味性于一体,极大地激发了学生的学习兴趣。ERP 沙盘模拟实训在笔者所在学校商学院已经有 10 多年的开设历史,既有 ERP 物理沙盘,也有电子沙盘。笔者在对多年 ERP 沙盘模拟教学的观察中发现,在沙盘实训课程开设的前几年学生的积极性普遍很高,但是近几年学生的积极性明显没有以前高了,有些学生根本没有参与进来。造成这种现象的原因是多方面的,有学生自身的因素和环境的影响,也有课程的原因。一方面,高职学生普遍存在自律性不强、学习主动性不够的问题,再加上现在的手机功能越来越强,手机游戏也越来越吸引人,导致学生对游戏上瘾以后就觉得学习太枯燥了。另一方面,ERP 沙盘课程在设计 and 教学上存在的一

些问题也影响了学生学习的积极性。本文主要讨论 ERP 沙盘课程本身对学生学习兴趣的影响。

## 一、ERP 沙盘模拟实训简介

ERP 是英文 Enterprise Resource Planning 的缩写,即企业资源规划。企业沙盘模拟实训是瑞典皇家工学院的 Klas Mellan 于 1978 年开发的课程,一经问世就迅速风靡全球,成为大中型企业中高层管理人员经营管理能力培训的首选课程。20 世纪 90 年代末,沙盘培训模式传入我国,发展迅速,现在绝大部分高职院校的商科专业开设了 ERP 沙盘课程。

ERP 沙盘模拟是讲授企业经营管理的实训课程,采用的是一种全新的体验式授课方法。针对一个模拟企业,把企业运营所处的内外部环境定义为一系列的规则,由参训者组成 6 个相互竞争的模拟企业,模拟企业 6 年的经营,通过学生参与、模拟经营、对抗演

收稿日期 2018-03-16

基金项目 湖北省高等学校省级教学研究项目“ERP 沙盘模拟在高职商科教学中的应用研究”(项目编号:2015YR034)。

作者简介 朱蔚青(1969-),女,湖北武汉人,硕士,武汉职业技术学院副教授,研究方向:工商企业管理、职业教育。

练、讲师点评、学生感悟等实验环境,使受训者在分析市场、制定战略、资金筹集、营销策划、产品开发、生产组织、物质采购、设备投资与改造、财务管理等一系列活动中,参悟科学的管理规律,提升管理能力。ERP 沙盘分为物理沙盘和电子沙盘,物理沙盘以一套沙盘教具为载体,电子沙盘以模拟企业运营的软件为载体,在电脑上进行操作。在实训过程中,通常将一个班的学生分成 6 组,模拟 6 年的企业经营进行竞赛。

## 二、ERP 沙盘实训中影响学生积极性的因素

### (一)每个小组人数过多,部分学生没有存在感

在 ERP 沙盘模拟实训中要将一个班的学生分成 6 组,通常一个班的学生在 30-40 人左右,所以一般情况下一个小组有 6-7 人,按沙盘规则他们的角色分别为首席执行官、财务总监、营销总监、生产总监、采购总监、人力资源总监、商业情报人员等。每个角色都有各自的职责和任务,但在实际训练中,大家共同商议进行决策后,具体操作只需要一个学生动手,如果其它学生一同动手的话,道具的位置容易混乱。同样的,电子沙盘也只需一个学生操作电脑即可。这样造成的结果是有些学生觉得自己可有可无,一开始小组的学生还能认真参与,做了一两个流程后,有的学生就把自己定位成打酱油的了,既不看其他学生操作,也不参与讨论。在实训中,一个比较复杂的环节就是模拟完一年企业的运营后要做财务报表,将财务报表做平、做准确,对非会计专业的学生来说是个较大的考验,通常是财务总监一个人费劲地在做财务报表,其他人就在一边玩,充当南郭先生。由于小组人数过多,部分学生没有存在感,导致这部分学生参与的积极性不高。

### (二)ERP 沙盘的规则较多、枯燥,学生不愿意理解

ERP 沙盘模拟是将企业运营所处的内外环境定义为一系列的规则,简化为市场划分与市场准入、销售会议与订单争取等九个方面的约定。通常,在实训开始前,由教师讲清规则后学生才能开始操作。由于规则内容较多,教师大约要花 2 个小时讲解,规则是很枯燥的内容,所以很多学生在这部分都没有听进去,没有理解透规则。在后面的操作过程中要么忘了规则,要么错误理解了规则,常常出错,如所做的运营记录和盘面不符,有时做的资产负债表怎么都不平。还有的小组嫌弄清规则太麻烦,而且分析市场情况,进行市场预测,考虑是否投新生产线等决策问题太复杂,所以在做的时候就很不随意,比如在投放广告的时候使劲投,拿回一堆订单,也不考虑企业是否有能力做。还有的小组一开始就投资好几条生产线,导致做不了多久就发生现金断流、企业破产的情况。这些小组不认真做,影响其它小组的运营结果,导致对抗赛失去了意义。

### (三)教师对学生的实训结果缺乏及时的指导

笔者学校开设 ERP 沙盘模拟实训的时间一般是 1-2 个专周,通常一个实训由两个教师带,一般主带教师对实训内容很熟悉,辅助教师有时并不是很熟,导致学

生在实训过程中,有的问题不能及时解决,每个环节实训结果得不到及时的点评和反馈,影响了后续实训的效果和学生的积极性。另一个问题是,ERP 物理沙盘存在分发道具的问题,道具通常由教师进行分发。由于不同小组之间进度不一样,导致不时有学生找教师要道具,教师忙的手忙脚乱,没有精力去看各小组操作过程是否存在问题。另外,当一年运营结束时,小组要做财务报表,由于很多学生没有理解透规则,不知道财务报表中的数据是怎么来的,所以经常做的财务报表有问题。如果教师帮每个小组查清财务报表差错的原因,则会花费教师大量的时间,影响整个实训的效率。

### (四)ERP 沙盘模拟实训资料不够完善,对教师和学生缺乏有效的指引

ERP 沙盘实训资料通常有相应的教材和课件。教材和课件上一般只有运营规则和实训操作说明。有这两样东西并不能将这门实训课程上好。ERP 沙盘实训吸引学生的地方主要在于模拟企业运营的过程是以比赛的形式进行的,所以学生很看重最后比赛的结果。运营结果的好坏和模拟运营过程中的每个决策有关。但是如何进行决策,比如广告应如何投放、生产线如何投资、什么时候开始开发新产品、何时应开拓哪些市场等问题,在教材中都没有提及,要靠教师去指导学生。如果教师没有多年带 ERP 大赛的经验,也很难对学生进行有效的指导。学生在决策时没有根据,往往在进行运营决策的时候就比较随意或者纯粹凭感觉,影响了学生学习的积极性。

### (五)小组之间进度不一,影响了部分学生的兴趣

ERP 沙盘模拟是小组间的对抗竞赛,一共模拟企业 6 年的运营,每一年又有四个季度的运行,每一年的运营要所有小组都做完了以后才能进入下一年的运营,在做的过程中,有的组做的快,有的组做的慢,进度会不一样,再加上有的小组一年做完之后发现运营记录和报表存在问题,查找错误也会花很多时间,做完的小组在等其他小组的过程中会觉得无聊,影响了学习的兴趣。

## 三、提高学生实践教学学习积极性的对策

### (一)在实训规则设计上要尽量合理,不能有明显的漏洞

如果在软件设计中有明显的漏洞,就会导致最后实训的结果不合理,对学生来说起不到学习知识的效果。另外,实训设计还要考虑在实训过程中可能出现的意外情况。比如,有的实训软件,学生没做多久就破产了,在规则里,对破产的小组没有任何补救措施,破产的小组就不能往下实训了,导致这组学生在后续的实训中就没有事可做了。

### (二)限定小组人数,合理搭配小组学生

在实践性教学中,小组人数不能太多,不然小组

成员有“搭便车”的现象。在ERP沙盘实训中,小组人数4-5人比较合适,要尽量让大多数学生参与进来。如果小组人数太多,有的学生觉得在实训中参与不进来,是可有可无的,最后就索性不参与了,只有每个学生有存在感,他才有兴趣学习。另外,分组时不能让学生自由组合,要合理搭配,将学习成绩好的学生和成绩差的学生进行搭配,这样每个小组都能理性决策,使整个对抗比赛更激烈,提高学生的参与度。

### (三)教师对每次实训的结果要及时地进行点评

教师及时地总结实训结果,会加深学生实训的兴趣。教师在每一年的运营结束后要对学生实训的情况进行点评,指出学生在每一轮实训中存在的问题。只有及时地进行点评,学生才知道这轮实训中哪些地方决策得不好,以便在下次决策时进行改进。只有不断地总结,才有进步。建议另外给教师配备实训的参考资料,给教师讲决策如何进行参考,比如应何时投资新生产线、投资什么样的生产线、应何时开发新产品等,这样教师在指导学生时才会心里有数,学生也不会盲目进行决策,有根据地进行决策,学生才会有学习的兴趣。另外,教师在实训过程中要观察学生是否遵守运行规则,要培养学生的规则意识,对不按规则操作的学生要进行惩戒。

### (四)将沙盘规则做成有趣的小卡片,让每个角色熟悉自己的规则

熟悉ERP沙盘的规则是实操的基础,但规则的内容太枯燥,一般学生不愿意花时间去学、去理解。为了提高学生学习规则的兴趣,可以学习三国杀等学生有兴趣的纸牌游戏,将沙盘的规则设计成一张有趣的小卡片,每个角色熟悉和自己角色相关的规则,比如生产部经理熟悉生产线购买、转产、维修、出售规则,财务经理熟悉投资、融资规则等,这样学生学习规则的积极性会大增。

### (五)鼓励学生成立ERP协会、参加网赛等方式

### 让更多的学生参与其中

有部分学生对ERP沙盘模拟的兴趣很高,课堂上1-2周的实践教学时间有限,有些学生感觉意犹未尽,可以鼓励学生成立ERP协会,吸引更多的学生参与到企业模拟运营的学习中。平时,协会可以举行相关的活动,也可以进行网赛,让学生们更深入的交流,通过模拟竞赛提高大家对企业运营知识掌握的程度。同时,ERP沙盘协会的成员还可以在教师上课时做教师的助手,协助教师上好ERP沙盘实训课程。

### (六)全方位地进行考核,促进学生的积极参与

ERP沙盘实训,是以小组形式展开的,最后实训的成绩不能仅凭小组最后的经营结果,教师还要观察小组成员的参与度,要结合学生在小组的参与情况给出实训成绩。有些学生在小组实训过程中,出工不出力,对于这种学生,教师平时要进行警示。对于学生在实训中的参与情况,可以要小组的CEO协助打分,由小组的CEO给小组中的每个学生打分。教师根据每个小组的经营结果、小组CEO的打分、实训的总结和平时的出勤等方面给每个学生进行综合评分。教师在开始实训前讲清考核要求,学生们在实训中自然不敢马虎。这样,有助于改善整个班级学习的风气。

### 参考文献:

- [1] 刘显铭,田新.高校ERP沙盘模拟课程教学问题探讨[J].黄石理工学院学报,2010,(8).
- [2] 黎霞.ERP沙盘教学存在的问题及改进措施[J].四川职业技术学院学报,2015,(8).
- [3] 贾宝娣.ERP沙盘模拟实践教学存在的问题及对策[J].会计之友,2012,(1).
- [4] 刘艳,刘洋,闫国栋.激发学生兴趣与潜能的实践教学方法[J].实验技术与管理,2015,(9).

[责任编辑 陶济东]

## Discussion on Promotion Strategies of Higher Vocational Business Students' Interest in Practical Teaching——A Case Study of ERP Sandbox Simulation

ZHU Wei-qing

(Wuhan Polytechnic, Wuhan430074, China)

**Abstract** In the majority of vocational colleges, the ERP sand table set up in the business major combines knowledge and interest, which is conducive to stimulating students' interest in learning. However, due to problems such as the overcrowding of each group, the numerous and boring rules of the sandbox, the lack of timely instruction of teachers on the students' training results, the lack of effective guidance for teachers and students in simulating training materials, and the uneven progress among groups, etc. Some students' enthusiasm for practical teaching has been affected. It is suggested that more students should be involved through the scientific design of training rules, grouping of teams reasonably, timely evaluation of training results, making sandbox rules into interesting little cards, establishing ERP associations, participating in online games, and conducting assessments in all directions in order to improve students' interest in practical teaching.

**Key words** Practical teaching; learning interest; ERP sandbox simulation