

2023年上课喊报告的英语 大学生上课调查报告(汇总5篇)

报告在传达信息、分析问题和提出建议方面发挥着重要作用。报告对于我们的帮助很大，所以我们要好好写一篇报告。下面是小编为大家带来的报告的范文模板，希望能够帮到你哟!

上课喊报告的英语篇一

一、概要：

近年来，大学生越来越多，就业形势日益严峻。以至于好多学生都盲目地认为大学生只要在学校里面拿到文凭就可以了，没有必要再努力学习了，那些努力学习的人已经落伍了。就本校而言，通过对本班学生的调查，我发现，有80%的男生有过逃课经历，而女生中只有50%的人有过逃课经历。从逃课频率来看，很少人经常逃课，80%的人偶尔逃过几次课。

二、调查目的

通过对大学生上课情况的调查，了解同学们上课期间的听课状况，找出造成大学生上课情况之差的原因，了解哪种授课方式更受同学们的欢迎，呼吁大学生对上课学习积极性的重视，揭示当代社会大学生教育存在的弊端。

三、调查方法

1、问卷调查

为了这次调查的顺利完成，我们认真精细的做了一份调查问卷，并收集了100份调查问卷的结果。

2、访谈

为了更深的了解这种状况，我特意找到了一位同学，对他进行了采访。

问：在你的身边除了你们宿舍人以外，你知道的经常迟到的人多吗？

问：那你们上课总是迟到，不会觉得过意不去吗？

答：不是不是，大多数情况下我们都是踩着点儿去上课的，只不过是看见上课时间过了也不会着急，这样才会迟到。一般，我们都在前两节没课的时候迟到，因为这两节课之前没有课，看上去时间很长，但是，时间越长，我们收拾东西也就越慢，结果就迟到了，反正我是这样的。

问：你旷过课吗？

答：好多次了

问：你都旷课去干吗呢？

答：都是原来同学叫我出去玩儿，我看课不重要，老师也不点名，我就跑啦！

问：你觉得这样迟到，早退，旷课之类的不守纪律正常吗？你旷课之后会很高兴吗？答：我觉得没有什么不正常，大多数人都是这样的啊！我套完课一般都挺高兴的，又不用听他枯燥的课程，还出去玩儿了，多好啊！

问：别人呢？为什么逃课？

答：我觉得啊，一般都是玩儿吧！我们班男生天天玩儿游戏，她们经常逃课去上网玩儿游戏，女生就经常逃了课回去睡觉，要不就去约会。也有的是因为老师不好，自己回去学或者听别的老师的课去了。

问：你刚才还说到老师的课程枯燥，这是你们逃课的原因吗？

答：一方面吧！

问：那别的方面呢？

答：老师讲的不好；还有别的同学一直说：着什么急啊？她们一说，我就归队了。也就迟到了。

3、样本抽样方法：采用简单随机抽样，分楼层对宿舍进行随机发放调查问卷，一个宿舍发放两份问卷，做好记录，随后进行问卷回收。

4、资料分析方法：基于问卷的数量有限，我们对问卷的调查结果分问题进行了人工统计。

四、调查结果

1、70%学生都有多多少少的有迟到、早退、旷课等现象，并以为这很正常。

2、大学生逃课的有多种原因。

a□有部分同学游离性太强，我行我素惯了，不在乎自己在老师同学中的形象，痴迷于游戏，沉醉于网络，深陷其中不能自拔，甚至不惜牺牲休息时间，还有一些学生心态浮躁，目光短浅。经历了“头悬梁，锥刺骨”的高考阶段，许多学生以为一走进大学校园就万事大吉，于是开始吃喝玩乐，得过且过，没有调整好心态，也缺乏积极的学习态度，最后一发不可收拾。

的需要，所以部分大学生就要出去自己想办法学习，而不在他这里浪费掉自己宝贵的青春。

c□社会不良风气的影响非常大，逃课，迟到，早退等现象都

成学校里面的“传染病”了?不知不觉中就影响了整个学校大部分学生的情况。

d]有大多数同学认为部分课程对自己的发展不太重要，他们热衷于社会实践，并积极的投入到了社会的活动中去，所以他们会有选择的去听课。

3、同学们喜欢活跃的，互动的课堂气氛，并对分析问题有深度、有独到见解的老师很喜欢，愿意去上这些老师的课。

五、局限性

原计划调查的400份问卷由于时间的原因我们只做了100份，并且调查的范围也不够大，只集中在了两个比较大的宿舍楼内进行，所以这些对调查结果代表性的影响是比较大的。

此外我们访问的人员只有一人，也不具有代表性，但与调查问卷的结果呈现出了一致性。

六、建议

针对这种情况出现的原因，我给出以下几种方法：

1、对于无心学习的学生，要严格管理。要加强对自制力差的学生们的监督与管理。

2、教师要提高授课水平。实行互动式教学，提高教学氛围。

3、应该保证正常的出勤，辅导员应该制定些惩戒措施。从教育制度高度上看，要更新教育观念，实施主体教学。注重创新意识和查能力的培养。

4、教学应该尽可能的与社会实践相结合，协调教学与实践的时间比例。

自愿上课。

上课喊报告的英语篇二

本文以浙江大学宁波理工学院为样本，在全面调查的基础上，分析了大学生使用手机的现状、存在的问题并提出针对性的对策与建议。

随着社会的进步与科技的发展，我国手机拥有量不断增加，截至10月我国手机用户总数达61601.7万户[1]。在大学校园里手机已成为一个具有较大覆盖面的传播媒体，手机文化所带来的负面影响开始显现，对大学生的理想信念、价值取向、思维方式、个性心理发展等方面产生着深刻的影响，给高校思想政治工作带来了新的挑战。本文以浙江大学宁波理工学院大学生为研究对象，发放调查问卷1205份，收回有效问卷1133份，有效回收率为94%。被调查对象的男女生比例为男生56.5%，女生43.5%；学科种类分布为文科43.6%，理科20.6%，工科35.8%；年级分布为一年级32.7%，二年级31%，三年级2%，四年级14%，五年级0.3%。笔者对所有调查问卷数据采用spss软件进行处理。

一、基本状况

1. 大学生手机基本普及

作为信息时代的产物，手机因为具有时尚、使用便捷等优点受到大学生追捧，大学生手机普及率非常高。调查显示，有98.9%的学生拥有手机，1.1%的学生暂时还没有手机。部分学生甚至拥有多部手机或多张手机cm卡，10.8%的学生有2部手机，1.7%的学生有2部以上的手机；24.5%的学生有2张手机cm卡，3%的学生有2张以上的手机cm卡。

2. 大学生手机用途广泛

在大学生眼中手机已经不再是传统的通话工具，短信使用率频率很高，手机上网、手机游戏等新功能正逐步受到青睐。调查显示，大学生手机的用途具有多重性，主要为打电话、发短信、上网和玩游戏等四个方面，联系的对象主要是家人亲戚、同学、朋友和老师。

3. 大学生手机消费趋高

随着社会生活水平的不断提高，大学生的消费水平也逐步攀升，调查显示，大学生每月生活费在500-800元之间的有29.6%，800-1000元之间的有36%，1000-1500元之间的有17.7%，1500元以上的有2.5%，500元以下的同学只有14.2%。手机消费已成为大学生日常开支中必不可少的一部分，移动、联通两家运营商为了抢占高校市场，推出了优惠套餐服务，“捆绑”大学生消费。95.5%的学生加入了运营商提供的套餐，每月手机消费在套餐包月费与50元之间的学生有56.3%，50-100元之间的有28.2%，100-200元之间的有11.9%，200元以上有3.6%，男同学每月手机消费额略高于女同学。

4. 大学生手机用时较长

笔者对大学生每天使用手机的时间(包括打电话、发短信、上网、玩游戏等累计时间)进行了调查，结果显示，累计时间在2个小时以上的学生有31.3%，1-2个小时之间的有28.3%，1小时以下的有37.9%，基本不主动使用手机的只有2.5%。各个年级之间存在着差异，年级越高每天使用手机的时间越少，男同学每天使用手机的时间略高于女同学，文科学生略高于理工科学生。大学生手机用途主要为打电话、发短信、上网和玩游戏，调查显示，大学生每天打电话时间在1小时以上的占11%，30分钟-1小时之间的占25.1%，30分钟以下的占35.6%，没事基本不打电话的为28.3%。手机短信被戏称为“拇指文化”[2]，在学生群体中备受欢迎，每月发送短信数量在100条以下的学生占15.3%，100-300条之间的占20.1%，300-500条之间占21.6%，500-1000条之间的占32.1%，1000-条之间的

占9.4%，2000条以上的占1.5%。手机上网逐步普及，有72.4%的同学开通了手机上网包月套餐，每天用手机上网在1小时以上的学生有22.6%，60.2%的学生在1小时以内有，基本不用手机上网的学生只有17.2%。手机游戏因为新颖、趣味性强、使用便捷，逐步受到学生青睐。

二、存在问题

大学生的首要任务是完成学业，但部分学生因为自控能力差，无法抵挡住手机的诱惑，会情不自禁地在课堂上玩手机。调查显示，23.7%的学生经常在课堂上玩手机，51.9%的学生偶尔会玩，只有24.4%的学生表示基本不会。随着年级的增高，上课玩手机同学的比例不断增加，在在大一学生中上课经常玩手机的同学有9.4%，到了大四则达到了22.3%；文科学生在上课使用手机的比例明显高于理工科学生。课堂上还时常会响起手机铃声，16.6%的学生认为经常会听到，70.3%的学生表示偶尔会听到，关于上课时手机铃声是否会影响课堂教学，有50.7%的学生给予了肯定的回答。同时近年来，各高校发现大学生利用手机进行考试作弊现象也屡见不鲜，手机正对高校正常教学秩序产生一定冲击，影响教学效果。

上课玩手机报告的英语篇三

近日关于大学生上课玩手机的调查报告越来越多，我们学校这样的情形也很普遍。

1、上课玩手机成为普遍现象

就我们班来看，上课玩手机的人就占四分之三，大家总是把手机握在手里，有事没事就拿出来玩。不管什么课，总是有很多人都低着头玩手机。很多时候上课的时候都是老师和同学之间在演“默剧”。

经调查发现，除了老师管得严厉或者是重要的课程，百分之

八十五的学生都会选择玩手机或者睡觉，老师在很大程度上影响着玩手机的人数。

2、玩手机的背后

信工院赵同学说：“现在上课玩手机的人很多，老师又不怎么管，有时上课实在无聊就会掏出手机来玩。不过有些课很重要或者老师管得很严的时候就不会玩，还是要看上什么课，一定程度上跟老师的态度也有关系吧。”他还说到，自己刚开始来这里不习惯也不适应，每天都习惯用手机联系远在家乡的‘老同学，后来渐渐的自己也慢慢适应，上课玩的就少了。

机电院张同学说上课会玩手机这一现象很普遍，在班上上课玩手机的人大约占一半。当问到玩手机的原因，她说这已经成为自己的一种习惯，有时候老师上课太过死板，照本宣科，还不如做一点自己的事。虽然她也知道不该这样浪费时间，但是一坐下来坚持不了一节课就自然而然地又玩起来了。

人文院李同学称自己上课偶尔也会玩手机，当老师上课提到某些概念，或者自己感兴趣的内容，自己就会用手机查询，这样可以及时地了解，效率更快。有时候老师会一笔带过，不会讲得太详细，但自己可以通过手机查到自己需要的信息，包括相关的背景、原因、结果等等，“我觉得这样帮我理解更多知识，可以及时消化，没什么不好的”。

另外也有一些同学会用手机拍老师的ppt课件等作为笔记，他们觉得这样比手写更加方便、快捷。

3、青春谁买单

当询问到上课玩手机对自身的影响时，大家纷纷表示上课玩手机会对自己的学习产生影响，有时候会因为这样漏掉重要内容，但在说到预备如何解决时，很多人却说自己虽然有想过不玩，或者不带手机去上课，但却坚持不下来，这已经是

一种习惯，有时候别人都在玩，自己又不知道该怎么办。

一个大三的学长说到自己准备考研，但是已经荒废了很多日子，很多时候他感到很吃力很陌生，好像一切都要从头学起，他说他有些后悔自己以前上课把时间浪费在玩手机和睡觉上。他说他希望学弟学妹可以少玩，有些老师会不经意讲到重要的观点，值得深究。

随着信息时代的发展，手机变得越来越快捷、方便，越来越多的大学生严重依赖手机，甚至在上課期间也毫不避讳地玩手机。大学究竟是学习的终点还是学习的起点？中国的学习似乎只是为了高考，进入大学以后就不重要了，上课认真听课的少之又少，大部分人都选择玩手机等方式来度过，这不由得引起深思。

大学是锻炼与提升的舞台，也是学校到社会的一个重要过度，但上课玩手机却会浪费我们宝贵的时间和精力，在这样美好的青春时光，我们更应该做一些有意义有价值的事，我们应该为我们的目标和理想负责，而不是一味地沉溺于手机。

上课喊报告的英语篇四

尊敬的老师：

您好！

我在上课的时候，在座位上玩游戏，没有听老师的讲课，而且还在老师的提醒下，没有注意，继续的去玩自己的游戏，我这样的行为也是要认真的检讨。

上课的时间，要认真的来听讲，其实从小到大，都是有这个要求，虽然说大学老师的确没有那么的严格了，但是上课玩游戏还是很不好的，这次老师也是希望我们能学到知识，而不是浪费了时间在游戏上面，去做这些无关的事情，那么自

己考上的大学也是白白的浪费了，之前的努力等于说完全没有必要了，大学，既然来了，那么还是要学习的，老师说了我之后，我也是意识到了，只是当时的确玩游戏上头了，这个游戏我也是刚开始玩没有多久，所以也是比较的感兴趣，一直都在玩，还没有厌倦，而这堂课，我也是坐在比较靠后面的位置，老师讲解的知识也是有些深奥，我听得不是太明白也是走神了，然后就想着早点下课，于是就拿出手机来玩游戏打发时间。

本来听得不是太懂，我更是该认真来听，不懂的地方做好笔记，问老师，或者下课之后去找资料解决问题，以前在高中的时候，我也是认真的去听课，笔记也是会做好的，本来有的这个好的习惯，现在却是荒废掉了，我也是很懊恼，自己怎么就那么的懒惰，对于大学，我也是适应了，这个学期开学比较的迟，很多的时间都是待在家里，也是没有学习，现在回到学校，这种状态要改变过来，不能再只顾着玩了，只有认真的去学到一些东西，自己才能有收获，才不浪费上大学的这个机会。特别是我们的专业课，更是要认真的去听好，而不能把假期那种只想玩的心态带到课堂上来，而是要恢复之前在高中那时候的习惯，认真的听好课，把老师讲解的知识给做好笔记。

错误我也是意识到了，课堂的时间，不能再玩游戏了，老师，您的教导我一定会听的，这次反省后，我也是不会再在以后的课堂上来玩游戏了，游戏只是课外的时间放松下的，不要去沉迷在里面，只有自己认真的去做好了学习，那么自己才算是真的上好了大学，而不是荒废掉了时间。老师的课堂，虽然学得比较的辛苦，但是也是能学到东西的，只要自己认真的来听，把以前的补好，一定是可以把专业给学好的。

此致

敬礼！

检讨人□xxx

20xx年x月x日

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

上课喊报告的英语篇五

摘要：手机是当今社会最为广泛的信息传播和人际沟通方式之一，在手机使用的人群中，大学生占了很大一部分。大学生在使用手机时，具有与其他人群的不同特征。它在给大学生带来方便快捷的服务之余，也给高校教育管理工作带来新的课题。

关键词：大学生课堂手机影响措施及方法

手机早已成了大学生日常生活中不可或缺的一部分，以致有些学生与手机形影不离，吃饭时看着手机，上课玩着手机，乃至睡觉时也握着手机。意识到这个不可忽略的现象，文章从大学生课堂手机使用现状入手，就大学生使用手机情况的特点以及如何引导大学生健康使用手机作了探析和研究，积极寻找对策。

一、大学生使用手机的基本情况

根据调查结果分析可知，38.67%的学生经常在课堂上玩手机，54.89%的学生偶尔会玩，只有6.44%的学生表示基本不会在课堂上使用手机。带手机进入课堂玩的学生越来越多，严重干扰了班级上课的正常秩序。手机正像毒品一样日益侵蚀着大学生的灵魂，许多大学生的心理防线已然崩溃，正在一步步成为手机的俘虏。

调查发现上课使用手机上网、游戏、短信、qq空间、微博等与学习无关事宜的同学占81.56%，手机就成了他们唯一的寄托。另外，从众的心理也无形地驱使大学生在课堂上玩手机，看到大家都在把玩着手机，畅游在游戏的天地，自己心中总会有许多的向往。

当然，对老师乃至对老师讲课的看法也是让学生无心上课而玩手机的一大原因，调查发现71.33%的学生是不想听课而玩手机，学生在没有为自己学习承担应有义务的同时，也无形地表达出对老师的不尊重和对自我的不负责。

通过调查还了解到，很多同学都已经意识到上课玩手机是对老师的不尊重和对自我的不负责。所以上课玩手机不仅仅是大学课堂上的一股歪风，也是大学生严峻的心理问题的一种反映。上课使用手机必然会导致听不清老师所讲内容，不能专心听课，直接影响着自己的听课质量，影响课堂教学风气，削弱了教学效果。手机在课堂上的滥用成灾，既影响了教师，也干扰了学生，严重地破坏了正常的课堂秩序[1]。

二、大学生课堂使用手机的影响

（一）学业影响。根据调查发现，手机在一定程度上影响了大学生的学习生活。特别是上课收发短信、接听电话、玩手机游戏等，殊不知这会严重影响学生听课的质量和效率，手机铃声的此起彼伏也影响了老师上课的情绪，老师所讲授的

内容难于保证是学生所应该得到的知识量。

（二）沉迷网络。网络使许多大学生沉溺于网络虚拟世界，脱离现实。因大学课堂时间在生活中占很大一部分，他们利用这一部分时间使用手机上这个虚拟的世界，不仅满足大学生尽早尽快占有各种信息的需要，使他们可整日沉溺于虚幻的环境中而不愿面对现实生活。

（三）迷失自我。手机网络对大学生的人生观、价值观和世界观的形成构成潜在威胁。互联网中内容虽丰富却庞杂，良莠不齐，网上各种信息真假难辨，这些不良信息对于身体、心理都处于发育期、是非辨别能力、自我控制能力和选择能力都比较弱的大学生来说，难以抵挡不良信息的负面影响。

（四）身体影响。手机上网时间过长，容易对身体的损害。因课堂特殊环境，学生们的动作不能太大，上网时只有手指在不停地点，目不转睛地盯着屏幕，对眼睛的危害极大，同时手机辐射会对脑部神经造成损害，引起头痛、记忆力减退等等[2]。

三、对大学生课堂手机使用这种情况的建议：

面对挑战，高校教育工作者们应当积极跟进、领先潮流、主动作为，从教师角度来讲可从以下几方面来调动学生积极性。

1、教师语言。在教学中，教师富有哲理的幽默，能深深地感染和吸引学生，使自己教得轻松，学生学得愉快。教师表达能力的高低直接影响教学的效果，所以提高语言的表达能力，使用形象的语言是激发学生兴趣的一个重要方面。

2、教师的仪表、姿态。这是激发学生学习兴趣的诱因。教师在体态、仪表举止和技术动作示范等方面应给学生以楷模，使学生产生羡慕的“心理定势”，这种心理活动的准备状态会直接影响到教学效果。

3、教师的情感。教师肩负对后代的教育、教养的任务。在课堂上应该随时从各方面关怀学生，特别是对那些情绪不高，积极性受到了挫伤的学生，要区别情况分析原因，及时注意，酌情解决。

4、教师的业务素质。教师的业务水平是圆满完成教学任务，提高教学质量的重要因素。精选拓展，优化教学内容。知识的拓展，要把握住哪个知识点需要拓展、如何拓展、拓展多少，这些都对学生上课的积极性影响甚大。

5、教师的态度。为尽可能避免大学生在课堂上使用手机，影响教学质量，任课教师对学生在课堂上使用手机的不良现象要予以制止。

从学生角度来讲，应该积极全身性投入学习当中，建议如下：

1、除了日常工用所需要的必不可少的使用手机外，应该尽量减少一些不必要的使用；

2、采取其他联系方式，如书信、直接见面和交流聚会逐步脱离对手机的依赖；

3、适当参加有益的身心活动，加强与人之间的直接交流，增强自己的自信心；

5、当症状严重时建议有需要的学生可以到学校的心理咨询中心去咨询，通过心理医生帮助治疗，以免情况恶化。

6、对于已经形成手机依赖的人，则应该认识如何正确的使用手机，逐步减少非必要的使用时间，尽量使自己有一个适应的过程，从而达到减少症状，摆脱依赖的目的。