

項目名稱： 從通識教育的資源分享探討本地大學的應對發展

主要負責大學： 香港大學

參與的教資會資助大學： 香港中文大學、香港理工大學、香港科技大學

項目負責人： 香港大學
協理副校長（教學與學習）
郭予光教授

建議書摘要

在過去五年，「網上教學」這個新模式在高等教育界掀起了新的浪花。不少大學教育資助委員會資助的研究計劃，都與這個新的學習教育模式有著密切關係，近期的計劃都紛紛談及開設更多有如香港中文大學「知識與教育交流平台(KEEP)」、HKMOOC 等一站式統一的知識互動交流平台。隨著有更多的平台於網上流通，我們需要一個全新的教研生態系統、模式來支持和配合這類知識平台的發展。在現階段，我們的知識平台缺乏「優良內容」這個重要的元素，以致現有的教研系統在發展潛力、發展能力、成熟性，以及可持續性都有一種停滯不前的現象，甚至直接影響了學生的網上學習模式和效率。我們希望藉由這個計劃，探討一些具體的方法來支持和配合現有教資會資助的知識平台和相關的研究計劃，從而令「學與教」兩方面都能取得雙得益彰之效。

期末報告摘要

「Responsive University」項目，代號「Responsive4U (R4U)」，是一項由香港大學主導，聯同香港中文大學，香港科技大學，以及香港理工大學緊密合作的宏大項目，以促進富含科技的混合式教學和共享通識教育課程。在這個為期三年的項目中，四所大學開發並共享了十一個混合式課程。所有課程均採用了混合式教學，旨在把講授式課堂轉變為高質素的網上講座影片，從而利用面授時間進行主動式學習的課堂活動。正因如此，這種總體教學法通常被稱為「翻轉課堂」。這些混合式課程也混合了學生群體：課程在合作的四所大學之間共享，學生可以用類似交流計劃的方式，從另一所大學獲得學分，並體驗該校的文化和氛圍，即使該校跟母校相距不遠。在第一年的課程開發之後，超過2 000名學生完成了該項目的課程。

該項目的其中一個主要目標是在課堂上嘗試各種主動式學習的設計。遊戲化和基於遊戲的學習是此類實驗中最著名的例子。在一個課程中，教學團隊設計了一款桌上遊戲（桌遊）來強化該課程的主要學習成果。在焦點小組訪談時，學生們提及桌遊所帶來的聯想學習對鞏固知識方面非常有效，而如果採用傳統的授課模式（例如講課），這些知識可能就會變得十分枯燥。在另一個課程中，教學團隊開發了一個應用程式，供學生以四至五人為一組來協作處理有關大量信息收集的任務。同樣地，學生反映這種富含科技的教學法能消除繁瑣的紙筆記錄文檔，從而促進組員間更高效的協作。此項目還包含了更多各式各樣的創新（例如使用創客空間的方式進行課堂學習），因受篇幅所限，未能在此一一詳述。

最後，這個項目能獲得巨大成功，全賴四所大學的領導層，教師，以及行政人員的通力合作。項目以一個網上研討會（<http://responsive4u.org/e-symposium>）以及網上直播討論會作總結，以證明該項目在運用科技促進教學實踐方面產生了重要影響。