

项目名称：从通识教育的资源共享探讨本地大学的应对发展

主要负责大学：香港大学

参与的教资会资助大学：香港中文大学、香港理工大学、香港科技大学

项目负责人：香港大学
协理副校长（教学与学习）
郭予光教授

建议书摘要

在过去五年，「网上教学」这个新模式在高等教育界掀起了新的浪花。不少大学教育资助委员会资助的研究计划，都与这个新的学习教育模式有着密切关系，近期的计划都纷纷谈及开设更多有如香港中文大学「知识与教育交流平台(KEEP)」、HKMOOC 等一站式统一的知识互动交流平台。随着有更多的平台于网上流通，我们需要一个全新的教研生态系统、模式来支持和配合这类知识平台的发展。在现阶段，我们的知识平台缺乏「优良内容」这个重要的元素，以致现有的教研系统在发展潜力、发展能力、成熟性，以及可持续性都有一种停滞不前的现象，甚至直接影响了学生的网上学习模式和效率。我们希望藉由这个计划，探讨一些具体的方法来支持和配合现有教资会资助的知识平台和相关的研究计划，从而令「学与教」两方面都能取得双得益彰之效。

期末报告摘要

「Responsive University」项目，代号「Responsive4U (R4U)」，是一项由香港大学主导，联同香港中文大学，香港科技大学，以及香港理工大学紧密合作的宏大项目，以促进富含科技的混合式教学和共享通识教育课程。在这个为期三年的项目中，四所大学开发并共享了十一个混合式课程。所有课程均采用了混合式教学，旨在把讲授式课堂转变为高质素的网上讲座影片，从而利用面授时间进行主动式学习的课堂活动。正因如此，这种总体教学法通常被称为「翻转课堂」。这些混合式课程也混合了学生群体：课程在合作的四所大学之间共享，学生可以用类似交流计划的方式，从另一所大学获得学分，并体验该校的文化和氛围，即使该校跟母校相距不远。在第一年的课程开发之后，超过2 000名学生完成了该项目的课程。

该项目的其中一个主要目标是在课堂上尝试各种主动式学习的设计。游戏化和基于游戏的学习是此类实验中最著名的例子。在一个课程中，教学团队设计了一款桌上游戏（桌游）来强化该课程的主要学习成果。在焦点小组访谈时，学生们提及桌游所带来的联想学习对巩固知识方面非常有效，而如果采用传统的授课模式（例如讲课），这些知识可能就会变得十分枯燥。在另一个课程中，教学团队开发了一个应用程序，供学生以四至五人为一组来协作处理有关大量信息收集的任务。同样地，学生反映这种富含科技的教学法能消除繁琐的纸笔记录文文件，从而促进组员间更高效的协作。此项目还包含了更多各式各样的创新（例如使用创客空间的方式进行课堂学习），因受篇幅所限，未能在此一一详述。

最后，这个项目能获得巨大成功，全赖四所大学的领导层，教师，以及行政人员的通力合作。项目以一个网上研讨会（<http://responsive4u.org/e-symposium>）以及网上直播讨论会作总结，以证明该项目在运用科技促进教学实践方面产生了重要影响。