

(ii) Dissemination article/note, and video

翻轉教室是最多教師採用的混成學習模式，目的是通過結合課外電子學習及課內學習以促進學生的學習成效。近年香港不少學校引入翻轉教室，但翻轉教室在中文科的應用仍不普遍，而且暫未見有探討翻轉教室應用在中文科的研究。本研究結合翻轉教室和科技接受模型的理論，採取解釋型混合設計，共收集 3469 份學生問卷及進行 25 組小組訪談，旨在全面了解香港中、小學生對中文科採用翻轉教室的觀感和接受程度，並探討教學因素及學生背景對學生接受程度的影響。

研究結果顯示，在中文科曾採用翻轉教室的學校當中，大部份學生認為翻轉教室的活動設計和施行大致符合翻轉教室的原則，活動難度不大，並能夠有效促進學習，學生普遍希望中文科繼續採用此模式。不過，部分中文科的教學短片和課堂活動的質素仍有改善空間，學生實際參與翻轉教室活動的數量亦有待提升。比較不同背景學生的結果，低年級及高成績組別學生對翻轉教室的接受程度較高。研究結果顯示教學因素對學生的觀感有重要的影響，從而影響了學生對參與翻轉教室活動的意願和活動的成效，其中以電子教材以及課堂活動的質素最為重要，教師支援亦有一定的正面作用。

總結研究的結果，本研究對香港中文科實施翻轉教室提出以下幾項建議：

課外電子學習方面，研究發現有效的預習短片需長度適中，配合課堂的學習，切合學生程度，並配合跟進短片內容的習作。除了短片之外，遊戲、分享平台和具多媒體元素的電子活動一般較受學生歡迎，教師在選用電子工具時，亦需考慮工具的穩定性和操作簡便性。

課內活動方面，學生普遍希望教師在課堂上多採取多元化的互動活動，例如小組討論、遊戲、比賽、專題研習、辯論、戲劇活動等。研究發現學生感興趣的課題、高階和具開放性的討論題目、充足的討論時間、有效的分工和適量的競爭元素均有助促進學生的參與和活動的效能。

在課堂內、外的連繫方面，教師在設計課外電子學習活動時應以建立學生課堂學習的基礎為目的，然後於課堂跟進和深化學生對課題的理解，並以課外電子學習活動延伸課堂教學，以發揮課外和課內學習的互相促進功能。

在教師支援方面，建議教師在安排課外電子學習活動之前先作清楚的講解，並提供適切的線上支援。在進行課內活動時，教師同樣需要先清楚講解活動的要求和所需的知識，確保組內有合理的分工，並為學生自評和互評提供清楚的標準及給予具體的回饋。

就不同背景學生的差異而言，第一成績組別的學生對翻轉教室的觀感最為正面，教師可多放手讓學生主導學習活動；成績組別較低的學生因能力和動機較弱，教師的支援、鼓勵和跟進特別重要，在開始時宜先設計難度較低和以趣味為主的活動，待學生建立自學習慣後再逐步提高難度。小學生對翻轉教室的接受程度最高，他們多喜歡高趣味性和互動的活動；而高中學生雖然有最高的自學能力，但對翻轉教室的觀感卻最差，針對高中學生較重視學習的成效，教師可加強活動的實用性以及多採用高階和開放性的題目以改善他們的觀感。