

翻轉教室融入國小六年級資訊課程

對批判性思考能力之影響

徐新逸* 項志偉**

本研究旨在探討翻轉教室融入國小資訊課程並學習 Scratch 程式語言，對其批判思考技能與批判思考意向之影響，並透過實驗組與控制組之比較，來檢視其差異。研究對象為國小六年級生共 67 人，採用準實驗研究設計，隨機分派成實驗組與控制組，兩組課程內容均以 Scratch 程式設計為主題。實驗組學習者應用翻轉教室教學模式，於課前觀看教學影片進行學習；控制組學習者則由授課老師以口頭及螢幕示範方式進行教學。教學實驗共七節課，於教學前後施予測驗，再以單因子共變異分析探討批判思考能力的差異，並佐以訪談紀錄與作品評量。結果顯示實驗組學生在批判思考技巧及批判思考意向上的表現皆優於控制組學生。翻轉教室所釋出的課堂時間使學生得以深度探索內容，營造建構知識的學習環境，自主掌握學習，增進學習效能並促進批判思考能力。

關鍵字：翻轉教室、批判思考能力、國小 資訊課程 、Scratch 程式設計