

元朗公立中學優質教育基金

乙部 計劃撮要

計劃名稱：中國歷史科「元動中史」行動應用程式	計劃編號：2017/0317 (修訂版)
機構名稱：元朗公立中學	

(1) 目的：

創建內容與本港中學中國歷史科課程配合的校本行動應用程式，使學生能不受時空限制下以有趣和互動遊戲方式，持續不斷地累積中國歷史的知識。

目標：

- (i) 與專業機構合作創建中國歷史科校本行動應用程式
- (ii) 利用中國歷史科校本行動應用程式提升學生對中史的學習興趣及學習效果
- (iii) 在校推廣中國歷史科校本行動應用程式予其他科組，分享經驗

(2) 對象及預期受惠人數：

本校的中一至中三的同學，共約 430 位同學及 56 位老師。其他學校有興趣試行電子教學的老師。

(3) 推行方案：

- (i) 進行時期：2018-19 年度學年
- (ii) 過程/時間表：

時間	工作項目
2018 年 9 月	確立籌備小組、程式招標、聘請合約教師、編寫教材
2018 年 10-12 月	確定合作機構、制訂教材、向學生簡介計劃及邀請他們創作教材
2019 年 1 月	測試手機應用程式、在部份課堂試行運用「元動中史」測試
2019 年 2-3 月	正式在初中推行「元動中史」手機應用程式
2019 年 4-8 月	改良程式、繼續在課堂課外使用程式、進行評鑑、活動頒獎典禮、校內校外推廣計劃

(4) 產品

- (i) 實質產品及無形成果
 - 「元動中史」手機應用程式(中一到中三的中國歷史科課程)
 - 提升學生對中史科學習興趣、對國家的認同、分析史料能力及科組老師推行電子教育的技巧

(5) 財政預算

	項目	內容	預算
1	員工	-代課教師 1 位(學位) 薪金：\$30,165(起薪點 15) 12 個月薪金：\$30,165 X 12 月==\$361,980 -代課教師(學位)的強積金僱主供款 \$1,500x12= \$18,000	= \$361,980+\$18,000 合共：\$379,980
2	設備	-平板電腦 2 部 (用作測試應用程式，作出跟進及修訂)	\$8,400
3	服務	-手機應用程式的服務提供者	\$200,000
4a	一般開支	籌備「元動中史」的活動開支、物資費用、消耗品、對外宣傳物資等。	\$1,920
4b	一般開支	審計費用	\$5,000
		總數：	\$595,300

(6) 評鑑：

定立不同的評鑑指標(校內測驗成績比較、學生、老師及家長評價問卷)，在計劃中期和後期進行評鑑。

元朗公立中學優質教育基金
丙部 計劃詳情

計劃名稱：中國歷史科「元動中史」行動應用程式

計劃編號：2017/0317 (修訂版)

申請人：元朗公立中學

1. 對計劃的需要及申請人的能力

1.1 計劃背景：

● 中國歷史科的發展

特首林鄭月娥首份施政報告提及，2018/19 學年會落實中國歷史在初中成為獨立必修科，並會持續增潤課程內容，從而希望加強學生對國家歷史、文化、經濟等不同方面的認識。故作為官校的一員，自當有責推動中國歷史科教育，配合 2018 年 5 月公布的更新 2010 年初中中國歷史科課程大綱，增加更多有關中華民國和中華人民共和國的政治演變，文化特色及對香港發展的影響。

● 中國歷史科的願景

-學科知識：教授中國五千年的重要歷史事件始末，從個別的歷史事件中，整理出一套恒常探索歷史脈絡的理論，令學生能鑑古知今、以史為戒，將過去的歷史，變為可用的活道理。

-道德操守：中國歷史的教授過程中，評價功過，歌頌對歷史、人民、民族、國家有正面貢獻的人與事，透過對中國歷史史事及歷史人物的認識和思考，建立優良的品德。¹

-國民教育：中國歷史科還肩負起國民教育的重任，建構「我」-「我的民族」-「我的國家」的責任。

-接軌中國：自改革開放以後，中國的發展一日千里，香港回歸祖國後，中港交流更趨頻密，要更好與中國接軌，認識中國的發展概況，歷史淵源，才容易融入中國社會，接軌祖國。

● 中國歷史科的矛盾

中國歷史科給人的印象頗為兩極化，部份學生非常喜歡中史課，因為有很多有趣而熟悉的故事，老師只要授課時運用生動的演說技巧，便能引起學生的共鳴，課堂氣氛活潑互動。惟部份學生卻認為過往的歷史與當下的自己沒有關係，加上認為中國歷史科的考核模式很困難，沒有理論的套用，只能死記硬背，歷史名詞、時間、地域、因果順序等都要一絲不錯，學生常會出現張冠李戴，混淆史事，歷史人物錯別字……成績自然未如理想。

在高中課程中，部份家長及學生基於「學好數理化，走遍天下都不怕」的心態，即使對中史有濃厚的興趣，學生卻會選擇其他學科修讀，故近年進修中國歷史科的同學逐年減少，部份

¹課程發展議會、香港考試及評核局(編)，2003

學校的高中能否開中史科亦成疑問。中史科已成為高中學制退修科目的榜首，退修率達 30%，無怪中國歷史科被人冠以「夕陽科目」的稱呼。遺憾未能令更多的學生了解源遠流長歷史中帶給現代人的教訓、智慧以及進一步加強國情教育。

- 電子學習的普及

-手機普及： 智能手機是不可逆轉的趨勢，是生活的必需品。手機應用程式更是日新月異。青少年熱愛使用手機，故學生對利用智能手機學習接受程度高。

-坊間程式： 現在的手機應用程式千變萬化，但環視現在的程式市場，因為要創造利潤，程式以遊戲減壓為主，用於中史教學上卻十分稀少。此計劃可視為在這空間的拓荒者及先導者，引起不同程度學生對中國歷史科的興趣。我們希望能作出一分貢獻，令後來者的道路更平坦寬敞。

- 學生自主學習能力的培養

面對知識型社會的急速發展，教學重點亦須有所調適，應對知識型社會的急速發展，教學重點亦須有所調適，應從以內容為中心的教學方式，老師主動授課，學生被動接收訊息，轉變成學生自主學習，自我探究知識，提高學習興趣、舉一反三。讓學生成為主動的學習者。

1.2 本校的簡介及中國歷史科教與學情況

- 元朗公立中學建校於 1946 年，已有 72 年歷史，是元朗區歷史最悠久的學校。本校的校訓是「致知力行」，為學生提供優質教學，鼓勵學生思考，擴闊學習領域，提升學習興趣，建立學生自信，發展多元技能，適應時代發展，達至終身學習及終身進步的理想。而元朗是原居民聚居的地區之一，鄧氏的歷史可追溯到南宋，公主逃難至此，下嫁鄧氏祖先，宗族繁衍，鄧氏與中原的交流頻密，所以元朗區是教授香港與中國歷史淵源不可分割的一部份。
- 本校初中中史科獨立成科，每星期有兩節課堂，每節 35 分鐘，選用齡記出版社《新簡明中國歷史》，多由中文科老師兼教，跟從教育局的課程指引，中一教授先秦-魏晉南北朝、中二為隋代-明朝、中三則是清代-中華人民共和國。高中開設一組選修科目，由本科老師教授，每星期五節課，選用齡記出版社〈新探索中國歷史〉。
- 本校為第一組別與第二組別之間，以英語作為主要教學語言的學校。學生普遍安靜受教，但學習動機一般，需要足夠的跟進、監督及指導，才能達至老師的要求與期望。曾對個別初中班別作口頭的詢問，學生表示對中史科是既愛且恨，愛其科目知識有趣切身，容易引起共鳴；但亦恨其考核範圍深且寬，記誦困難，名詞生僻難寫，人文科的內容難以憑常理推測，成績結果與付出的努力不成正比。家長亦覺得在眾多科目的溫習排序上，可以置於末位，考好考壞，無關重要。
- 在學生成績方面，隨著學生組別由_____後，所有學校都面對學生學習差異的問題。本校夾雜_____能力較弱學生，近年更有外籍學生入讀。如何將冗長的史事、歷史的重要性教授不同程度、興趣、能力、背景的學生，是老師的挑戰。

觀乎 / 年度的 考試(見下表)，除中五外，學生的合格率 水平。若再參照 report，中史科已連續數年處於 水平，而且呈現 。不論考試是希望寓教於考、寓考於教，還是以考為教，中史的成績都是一個值得老師深思的地方。故希望本計劃能提高學生對中國歷史科的興趣，從而進一步提升成績，甚至長遠提升高中的選修率。

2017/18 年度中國歷史科期中考試 合格率

級 別	中一	中二	中三	中四	中五	中六
合格率	%	%	%	%	%	%

● 中國歷史科交流活動

本科得學校的支持，每年都進行 2 個或以上的國內交流活動，除參加由教育局舉辦的「同根同心」「同行萬里」等交流外，還會度身舉辦特色的學習交流團，曾帶領學生至重慶墊江作英語義教活動，該項活動詳情曾刊登於教育局官方刊物一脈搏(註：2015 年 6 月)。今年更組織中三全級往江西省(南昌-景德鎮-婺源)考察四天。學生對這些考察交流活動非常喜歡，可見他們對認識祖國的歷史文化及現況是有興趣的，從而推斷，學生是喜歡及期待靈活多變的學習方法，若以此為法，是可以提升學生對於學習中國歷史的興趣及效能。適當、互動及有趣的學習方法，能令學習成效事半功倍。

1.3 本校已具備的條件及準備

● 回應學習差異

中國歷史科科組已引入框架教學，分析繁冗的史料，令學生循序漸進地認識歷史發展的概況。重複強調「七何法」對分析史事的系統性及完整性。在中國歷史科上，由中一開始，學生已掌握使用表格來分類資料的異同、觀察數據趨勢、各種史料的特色的侷限、腦圖歸納繁雜的資料、順序表達因果關係等。但仍有部份學生覺得以上的教學法沉悶，受制於框架，缺乏靈活性。因此，本計劃有助改善以上問題，減少學生在研習上的困擾。

● 電子版中國歷史科教學

回應教育界其中一項的關注事項就是推動電子教學，在 15/16 年度起中國歷史科在校聯網內上載初中級的教學資源及簡報，方便學生上網溫習；在 16/17 年度起製作初中級的電子作業。而在推行國內交流參觀活動時，亦有運用電子學習方式，把傳統的紙本考察日誌轉化為電子版，學生只需要在事前掃描相關的二維碼便能讀取資料，深入了解景點的特色及重點。從而可見，學生對電子教學具有一定的認知，認為電子教學可以豐富課堂的多元性及可能性。學生的高接受程度，有助推動中國歷史科電子教學。

● 學校的電子及自主學習氣氛

學校的關注事項(學術範疇)著力培養學生的撰寫筆記的能力及預習課本，使課堂的開展更為暢順。學校全力支持此計劃的落實與推行，校方認為計劃能提升學習效能。因為本計劃除了加強學生對中國歷史科的興趣外，也期望學生建立自主學習的習慣。

另外，學校為發展電子教學，參與 WIFI900 計劃，學生可以在校內使用 WIFI 聯接網絡，進行電子教學，這有助於本計劃的推行，學生可以使用自己的手機或學校提供的電子器材，下載

手機程式進行此計劃。此外，本校的英文、數學、地理、通識科均有不同的電子教學活動，加上學生通告已逐步用電子方式通知學生及家長，故學生運用行動應用程式處理與學校教學或行政有關的工作已有一定熟悉。加上配合教育局大力推動 STEM 教育，本校在 16/17 年度已成立 STEM 教育中心，除了致力培養學生創科精神外，也加強了學校的電子學習氣氛。以上種種，相信對開展計劃事半功倍。

1.4 申請人的能力

- 老師及學生對電子教學的預備
如上文提及，本校在不同層面、學科均有推動電子教學及自主學習，故老師及學生對運用電子教學、備課等等均熟悉。在這大前提下，製作一個校本的中國歷史教學行動程式是適當時機，也能成為其他學科將來的電子教學教材或設計的模範。
- 本計劃的負責老師於任教中國歷史科及通識教育科四年，於 2015-2106 學年，獲得教育局頒發的卓越老師獎項，深得校方及同學的肯定。劉老師有敏銳的時事潮流觸覺，不論中國歷史或通識教育科，均設計出有質素及具趣味的教案啟發學生思考，提升他們的多元思考及批判思維。另外，老師在 2017-18 年度設計了中國歷史的電子作業，讓學生進一步利用電子教學提升學習效能。
- 本計劃的協作老師是 2016-17 年度負責學校關注事項(學業範疇)的負責老師，是年的主題有三：提升教與學的效能、教師專業發展回應學生差異、推動電子教學。老師明白本校學生的特色及長處，認知近年的教學趨勢及重點，推動學科的電子化及電子教學等，故作為協作老師，可以在全面性及統籌上開展計劃，協調不同階層師生的投入及運作。老師同時作為資深的中史科科主任，需要統整及協調各級各班的教學內容及進度，對如何建立教學及學習常模，醞釀科組氛圍深具心得。
- 本校的中國歷史科老師大部份均有協助德育組的工作，故除了在中國歷史課上教授史事之餘，也會激發學生對歷史人物或歷史事件的價值判斷，承傳孔子作春秋，一字褒貶之傳統。既有的道德價值和相同的文化底蘊，令修史者自覺我們是一個族群，國民身份認同得以建立。作為德育、公民及國民教育的負責老師，對於計劃能提升學生的國民知識，自然鼎力支持，更可向計劃負責老師提出一些有正面價值、又能培養國民身份的素材，如：認識基本法、香港歷史、現代的儒家思想等內容，使同學在使用此計劃的手機應用程式時，潛移默化地將祖國的涵養吸收。

2. 計劃的目標及目的

2.1 計劃目標

推行「校本的中國歷史遊戲式手機應用程式」電子計劃，寓教學於遊戲中，遊戲內容配合教育局的最新課程指引²。讓學生對中國歷史科的主動性得以提升，優化學習效能，培養鑑往知來、多角度分析問題的能力。

² 教育局通函第 85 /2018 號：個人、社會及人文教育學習領域中國歷史科（中一至中三）修訂課程大綱，指出中一包括史前至夏商周、秦漢、三國兩晉南北朝、隋唐，中二包括宋元、明、清，中三包括中華民國和中華人民共和國。

2.2 短期目的

- 設計手機應用程式「元動中史」(暫名)，配合數位遊戲式學習及翻轉課堂的教與學模式，設計校本的手機應用程式，包括中一到中三的中國歷史科課程，內容包括有選擇題競技比賽、派對遊戲、歷史資料內容溫習(內有文字、圖片資料)、相關朝代歷史成語、謎語、老師短片教授、以及計分龍虎榜(一班/全級/全校)。期望學生能在課堂及課堂以外的時間備課、學習。而且「元動中史」的項目及使用設計十分集中和清晰簡單，學生只要一個帳號及登入密碼便能使用，相信比坊間一些複雜的中國歷史資料網更易操作及吸引學生。
- 貼近課程：坊間雖有中史的網上遊戲或問答比賽，但因可能考慮全港水平，並要帶出競爭性，設題趨於艱深，不屬於教育局的初中中史科的課程範圍之內，難以吸引同學自發參與及投入。此計劃的重點在於貼近官方的課程，確保同學在玩耍之餘，確定能增長學科知識並且有助其應試能力，提升學習成績。
- 獨立 VS 互動：此計劃的內容分為個人獨立完成及小組互動比賽，在自我挑戰及協作幫助下，提高學習中史知識的氛圍。
- 每班都會在課堂上運用「元動中史」，協助教學。
- 在製作程式過程中，可與中國語文科合作，兩科相關的教材或資料可互通使用，提升跨科合作的氣氛和經驗。

2.3 學生預期表現/學習成果/行為改變

- 預期學生對中國歷史科的興趣增加，投放在學科的時間增加。
- 學生建立備課的習慣。
- 程度較高的學生會運程式的進階部份，了解中國歷史科延伸課程的部份。
- 提高對國家和民族的認識和肯定。

2.4 長期目的

- 以手機應用程式「元動中史」作為借鏡，計劃在高中中史科推行校本電子學習計劃，加強學生的備課興趣及應試技巧。
- 為本校其他科目作校本手機應用程式示範，期望不同科目設計適合本校學生程度的手機應用程式或電子教學教案。
- 把「元動中史」的經驗向業界分享，以分享計劃成果，希望能對中國歷史科教育及電子教學發展作出貢獻。

2.5 對象及預期受惠人數

- 本校的中一至中三的同學，每級共四班，共約 430 位同學及 56 位老師。
- 其他有興趣開展電子教學或校本手機應用程式的全港老師。

3. 創意

3.1 手機應用程式的創意元素

- 根據王維聰（2011）指出數位遊戲式的學習方法要有娛樂性、目標性、勝利感、競爭性與挑戰性。透過這些目標，能讓學習者在遊戲學習過程中感到有樂趣且愉快，有明確的指引讓學習者進行學習，而學習者獲致成功經驗，提供學習者自我滿足感，參加者在遊戲中組成社群，產生互動性及提升群體的解難能力。
- 根據翻轉課堂的理論，學生在家中透過老師預備的視像或其他教材，先了解基本知識，然後再在課堂上一起進行進一步討論。這種「以學生學習為中心」的教學，看重啟發學生學習動機，幫助學生建構自主學習能力。同樣，「元動中史」中的歷史問答、歷史故事、歷史漫畫部份，同樣能以較有趣味的方式鼓勵學生自行了解一些基礎的史料。然後在課堂上，老師可進一步探究一些歷史人物的決定反映了甚麼性格、品德。也可從不同持份者角度看待同一件歷史事件或分析這件歷史事件對後世有甚麼不同的影響。
- 「元動中史」正運用數位遊戲式的學習方法，以手機的遊戲形式來豐富/傳授/檢測學生的中史知識，有單人計分和有團隊競爭，從而互動激發，協作學習。學生可挑戰跨朝代、又可按逐朝代升級、甚或以課程年級為界，增益知識。比坊間單向的問答比賽更有趣味，有效吸引學生使用「元動中史」及增加他們的中國歷史的興趣
- 學生主導：在「元動中史」手機應用程式設計初期，會向所有學生簡介程式的內容。根據學生的能力，邀請所有學生設計多項選擇題、及歷史漫畫創作，套用在程式內，並在相關的題目或漫畫中鳴謝他們。當學生運用程式時，看見自己的創作能供其他同學使用，並對本校的中國歷史科電子教材作出貢獻，能有效提升他們的成就感及對中國歷史科的興趣。這個嘗試相比起自主學習的模式更為新穎。使有不同才能的學生都能在計劃初段發揮所長。當計劃在下學期正式實行時，預期曾參與題目及漫畫設計的同學，對「元動中史」的投入程度將大大提升。而同學看見朋友的創作出現在「元動中史」中，相信也會感到十分有趣，並積極挑戰題目。

3.2 「元動中史」手機應用程式的主要項目及解說

「元動中史」的概況及特色：

- 朝代跨度：「元動中史」以年級及朝代為綱領，學生可根據學習進度，選擇逐個朝代完成各項挑戰，或綜合評估自己的能力而選擇跨朝代的練習或遊戲。
- 參與人數：「元動中史」考慮個人能力的提升，如選擇題、配對題、是非題及時序題等，記錄分數作調整學習重點的依據。計劃亦提供小組形式的競賽遊戲，以互動協作方式，激勵互勉，增加學習興趣，建立團體精神，提升學習效能。
- 知識增益：「元動中史」提供知識增益部份，彌補教科書的不足及課堂的急促簡略，學生可自由選擇有興趣的部份進行再研習，豐富學科知識。

- 遊戲挑戰：學生能夠在「元動中史」中，設計角色，例如起初的身份是平民。學生在「元動中史」得到分數除了能記錄於龍虎榜外，還可換取升級配件，例如：五銖錢、白銀黃金、不同朝代的飾物、用具(青銅器工具等)、武器(短劍、越王勾踐劍、弓、流星錘、明朝紅衣大炮等)、書卷(春秋、戰國策、孫子兵法、論語、孟子、大學等)等等。從而為角色升級，可選擇武者之路：成為士兵→武將→將軍→元帥，或選擇成為文人的路線：儒生→狀元→不同官階的朝廷大臣→丞相。
- 隨著計劃的展開，學生除了完成基本的遊戲內容，在課堂上完成該課堂指定的練習能得到特別加分，當分數累積到一定程度，更有機會成為皇帝，得到巨大的成就感。

「元動中史」手機應用程式項目

學習項目	解說	落實詳情 ³																				
中史問答	<p>根據不同的年級、分不同的朝代，設選擇題、配對題、是非題、地圖題及時序題。以填英文字母或多項選擇題的形式，讓學生能簡單回答問題，從而得到一定的分數，計算在龍虎榜中，暫定每局答十題題目。在遊戲過程中，設有不同的玉璽寶箱，能作出提示(例如刪除兩個答案、獲得補充資料提示、老師預製的錄音提示或直接顯示答案)，讓能力較弱的學生都能透過提示，回答一定的問題，以提高他們的自信、對中國歷史科的興趣和對史料的記憶。</p> <p>歷史問答可以成為課堂的活動，老師可以額外增加學生的分數，並計算在龍虎榜中。這能增加中國歷史課堂的電子教學元素及趣味。而且老師能即</p>	<p>-中史問答包含中一到中三的課程，為配合教育局最新修訂的2020初中中史科課程大的課程大綱，共13個大課題，故在原有2018-2019的課程上，在各級新增延伸部份，讓學生預先了解更多課程內容。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 中一(每章節預計約10題題目) <ul style="list-style-type: none"> -主要部份：史前至夏商周、秦漢、三國兩晉南北朝，有10個課題。合共預計約100題問題。 -延伸部份：隋唐，有2個課題。合共20題問題。 ● 中二(每章節預計約25題題目) <ul style="list-style-type: none"> -主要部份：隋、唐、宋、元、明，有5個課題，合共預計約125題目。 -延伸部份：清，有1個課題，共25題題目 ● 中三(每章節預計約60題題目) <ul style="list-style-type: none"> -主要部份：清、中華民國、中華人民共和國。有3個課題，合共預計約180題題目。 <p style="text-align: center;">中史問答題目統計</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>中一</th> <th>中二</th> <th>中三</th> <th>總計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>主要部份 題目數量</td> <td>100</td> <td>125</td> <td>180</td> <td>405</td> </tr> <tr> <td>延伸部份 題目數量</td> <td>20</td> <td>25</td> <td>/</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>450題</td> </tr> </tbody> </table>		中一	中二	中三	總計	主要部份 題目數量	100	125	180	405	延伸部份 題目數量	20	25	/	45					450題
	中一	中二	中三	總計																		
主要部份 題目數量	100	125	180	405																		
延伸部份 題目數量	20	25	/	45																		
				450題																		

³ 「元動中史」手機應用程式項目參考教育局通函第85/2018號的課程大綱：個人、社會及人文教育學習領域中國歷史科(中一至中三)修訂課程大綱，中一包括史前至夏商周、秦漢、三國兩晉南北朝、隋唐，中二包括，中三包括中華民國和中華人民共和國。

	<p>時知道題目的正確百份比，了解學生對不同題目的認識程度，然後對正下藥，加強教學。</p> <p>加上題目會定期更新，以加強學生的新鮮感。鼓勵他們繼續挑戰。</p>	
中史派對	<p>這與上述的歷史問答不同，是一個2-4人的遊戲。玩法類似經典派對遊戲「大電視」，同樣根據不同的年級、根據不同的朝代，讓學生選擇競猜的類別(歷史人物、歷史事件、有關中國歷史的四字成語、歷史事件地點)。令他們在課餘時可以利用一個輕鬆的方式學習中國歷史。並且透過口頭描述該答案，使學生對中國歷史的人物、時間、發生的事情及地點，有一個更立體的連繫。同時提高他們的協作和口語表達能力。</p> <p>中史派對同樣可以成為科堂的活動，當答對最多的組別，老師可在龍虎榜上額外加分，以提升學生的參與程度。</p>	<p>-中史派對的競猜類別包含中一到中三的課程，共13個大課題，包括史前、夏、商、周、秦、漢、三國、兩晉、南北朝、隋、唐、中華民國和中華人民共和國。</p> <p>-每一個課題，最少會有10個名詞會出現在中史派對中。視乎課堂章節的長度，部份較長的章節，或會出現較多的歷史事件、人物等。故會有較多名詞出現在中史派對中。</p> <p>-故最少約<u>130個歷史名詞</u>出現在中史派對中。</p> <p>-以下為例子：學生選擇中一課程→秦朝→人物，遊戲會隨機出現有關的人物供同學競猜，如出現趙高，負責提示的同學不能說出“趙高”二字，需說出與趙高有關的事情及利用動作，讓別的同學能猜出“趙高”這答案。能力較佳的同學應能直接說出與該人物有關的歷史事件(例如：指鹿為馬)。能力一般的同學，或能說出他是一位權傾秦朝的宦官。</p> <p>-而且本計劃也會安排中史派對比賽，先在班中找出兩隊最優秀隊伍，然後在禮堂以級為單位，進行比賽，當台上比賽的同學鬥得難分難解時，台下的同學也能打氣或思想如果自己在台上，會如何表達一系列的答案，這個過程，有遊戲競賽的成份，也有學習的成份。</p>
中史故事	<p>根據課程的內容撮寫成不同的歷史故事，並增加一些有趣的史料，或人物軼事配以歷史漫畫，以增加學生的記憶力，讓學生更易於溫習。</p>	<p>-中史故事包含中一到中三的課程，共13個大課題，包括史前、夏、商、周、秦、漢、三國、兩晉、南北朝、隋、唐、中華民國和中華人民共和國。</p> <p>-每一個課題，最少會有2個故事，視乎課堂章節的長度，部份較長的章節，或會出現較多的歷史事件、人物等。故會有較多名詞出現在中史故事中。<u>這部份最少有26個中史故事。</u></p>

中史成語	根據不同的朝代，提供一些與不同歷史事件有關的成語(配以漫畫或圖像)，讓學生明白今天所運用的成語與中國歷史是息息相關的，例如：網開一面、破釜沈舟、一鳴驚人、四面楚歌。從而增加對中國歷史的喜愛及從源遠流長的中華文化中建立對國家的身份認同。而這部份可與中國語文科合作，資源共享，提升中國語文科電子教學的元素。	-中史成語包含中一到中三的課程，共 13 個大課題，包括史前、夏、商、周、秦、漢、三國、兩晉、南北朝、隋、唐、中華民國和中華人民共和國。 -每一個課題，最少會有 3 個成語，視乎課堂章節的長度，部份較長的章節，或會出現較多的歷史事件、人物等。故會有較多出現成語。 <u>這部份最少有 39 個中史故事。</u>
龍虎榜	計劃會增設龍虎榜，根據學生答題的正確率等項目，作為得分的依據，鼓勵學習，從而增加學習趣味。根據學生獲得的分數，以作出排名。計劃會有三個龍虎榜，以班、級及全校來排名，讓不同能力的學生作出相應的挑戰。 而在本計劃總結時，會有頒獎儀式，對不同龍虎榜排名的同學作出鼓勵，	
角色培育	學生可管理自己設計的角色性別、名稱、配件道具，如何升級等。	
中史自學教材	包括有課程重點內容、老師講授短片、認識基本法與香港的關係等及連結相關的中國歷史科網頁。讓不同程度的同學有更多自主備課的機會。	

**有關「元動中史」的初步程式架構圖和版面草稿，詳見附件一及二。

3.3 在課堂上運用「元動中史」的教案

課題：中一西漢初期無為而治的治國政策 目標：了解無為而治對西漢建國初期的原因、細節及其重要。 課節：2 課節	
1 翻轉課堂部份	學生預先觀看歷史故事『楚漢相爭的後果』、『秦的嚴刑車裂腰斬知多少』、『天子坐駕無同樣顏色的馬，漢高祖劉邦坐牛車』故事。
2 恆常課堂部份	學生在課堂聽老師的講解，老師引發學生討論： -『楚漢相爭的後果』→ 人民生計的情況？農民生計，每個家庭總有消失的人口等等 -『秦的嚴刑車裂腰斬知多少』→ 嚴刑是不是有效治世？陳勝吳廣為何揭桿起義？ -『天子坐駕無同樣顏色的馬，漢高祖劉邦坐牛車』→ 反映當時社會的經濟情況如何？

	學生由初步的認知、理解，到高階的分析、評估。一步步透過課堂前運用電子工具自主學習，到在課堂中與老師、同學作出互動的交流，從而加深對史料記憶及加強邏輯思維，並培養學生能鑑古知今、以史為戒，將過去的歷史，變為可用的活道理。
3 遊戲式學習部份	當老師討論完講解完畢，便會利用手機應用程式進行『中史問答』環節，選擇相對應朝代及章節，讓同學在限時內回答問題。老師即時能知道不同題目的正確率，並作出回饋解說。也可加分予表現特別優秀的同學，讓他們得到特別的分數及道具。這有效提升學生課堂專注投入程度、保持學習的動機。

4. 理念架構

4.1 數位遊戲式學習

數位遊戲式學習指學習者利用一個包含一至數種電腦遊戲的數位遊戲平台系統進行學習。學習者在參與這系統的數位遊戲的過程中，透過解決精心設計的模擬問題，學習如何克服挑戰或和其他同學競爭，以便提高學習者的學習動機，進而提升學習成效。⁴

4.2 翻轉課堂

翻轉課堂是指教師在教學過程中，讓學生在家先閱讀資料或觀賞教學影片，然後回到學校課堂中進行討論、做功課或從事其他難度較高的學習活動。在傳統的班級教學中，學生會依照教師所準備教學內容和教學進度學習，然後教師進行學習評量，了解其學習效果。⁵

5. 推行方案及時間表

時間	工作項目
2018年9月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 確立籌備小組 2. 進行「元動中史」手機應用程式招標 3. 聘請合約教師 4. 就科組老師培訓及初中中史科上課時間表制定時間表 5. 老師製作教材(中史問題、撮寫中史故事、成語等)
2018年10-12月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 向學生簡介計劃及邀請他們創作問題及為不同的中史故事畫一部份插圖 2. 確定合作機構及制定製作清單、編寫程式 3. 老師製作教材(中史問題、撮寫中史故事、成語等)
2019年1月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 測試手機應用程式 2. 向老師及同學舉辦相關的簡介培訓活動(如何登入使用、在龍虎榜加分等) 3. 在部份班別加試行運用「元動中史」測試，在課堂上運用。
2019年2-3月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在初中所有班別推行，並在課堂上進行「元動中史」活動。 2. 同學和老師填寫第一次問卷，以改善「元動中史」手機應用程式。
2019年4-6月	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式經改良後，繼續在初中所有班別推行，並在課堂上進行「元動中史」活動。

⁴王維聰 科學發展 2011年11月467期，p.51

⁵吳清山(2014)。翻轉課堂。教育研究月刊，238，p.135-136。

	<p>2. 以下學期統一測驗的成績對比上學期的成績，分析在引入遊戲式電子教育後，學生成績的轉變。</p> <p>3. 進行家長問卷調查</p> <p>4. 在科務會議上，向其他科組介紹計劃。</p> <p>5. 在試後進行中史派對遊戲，並就龍虎榜排名舉行「元動中史」頒獎典禮，同學和老師填寫第二次問卷，評估整個計劃對教與學的幫助、學生對中國歷史科的興趣及國民身份認同的改變等。</p>
2019年7-8月	舉行分享或推廣工作坊、把計劃的總結得失以報告書形式上載校網，回饋業界。

6. 教師及校長在計劃中的參與

成員	職責簡介
統籌小組(兩名老師)	由負責老師及協作老師組成此計劃的統籌小組，主要工作為擬定手機應用程式的框架、設計、內容等。亦需要聯絡服務提供的機構，協商、監察、修訂、確保服務的品質等。
校長、副校長(校務)	統籌小組會定期向校長匯報進程，商討發展方向，並在遇到疑難尋求校長的明確指引及協助。而副校長(校務)則會嚴密監察統籌小組的發展是否按預期推進，進程的合理性及提供可行的解決方案，令統籌小組的發展更為暢順。
中史科的科組老師	計劃主要針對初中學生，故所有初中的中史科科任老師需要在課堂上推演、介紹計劃，確保初中學生都能接觸及理解計劃，從而自願使用計劃。另外，科組老師需要定期要求學生完成問卷調查，並就問卷內容作出分析及提出回饋，以便統籌小組作出跟進及回應，不斷優化計劃使其更能達致預計期望。
新聘請老師(一位)	分擔統籌小組老師的教擔(初中的中國歷史)，釋放統籌小組的老師，令其有足夠的空間來研發計劃的各項細則。
IT 同事(兩位)	因統籌小組的老師都屬於文科出身，未曾受專業的 IT 學科訓練，IT 的同事能向統籌小組提議執行計劃時的細節及應注意的事項。
家長	手機應該如何使用，常是家長與學生發生衝突的原因。但手機應用程式只是工具，並無好壞之分，利用得當，事半功倍。所以我們會向家長簡介及推介此計劃，亦邀請家長與學生一起下載相關的程式，鼓勵家長在需要提升學生成績的關鍵時刻，利用程式的內容來考核學生，或與學生一起遊玩，以達到溫故而知新之效及提升親子關係。

7. 財政預算

	項目	數量	內容	預算
1	員工	1	-代課教師(學位) 教授初中中史科，代替兩位統籌小組老師部份在初中中史科的教擔，釋放統籌小組老師執行此計劃。亦協助完成與計劃有關的工作。 -代課教師(學位)的強積金僱主供款 \$1,500 X 12 = \$18,000 (因月薪超過\$30,000元，故供款金額為\$1,500。)	-代課教師(學位) 起薪點 15 X12 月 =\$30,165 X 12 月 =\$361,980 -強積金僱主供款 =\$18,000 合共：379,980
2	設備	2	-平板電腦 2 部，測試應用程式。	\$8,400
3	服務	1	-手機應用程式的服務提供者 聘請專業人士，為計劃設計合適的手機應用程式，開展計劃*。	\$200,000
4	一般開支	/	籌備班、級、全校中史問答比賽的活動開支、物資費用、消耗品、對外宣傳物資等**。	\$1,920
4b	一般開支：審計費用	1	根據優質教育基金的要求，獲撥款超過 10 萬元的計劃，必須在計劃完成後提交審計帳目；而獲撥款 100 萬以下的計劃，最高可得基金支付 5,000 元審計費。	\$5,000
			總數：	595,300

*手機應用程式的細項：初步估計程式設計約\$15萬，當中包括約7大學習項目；另外，約\$5萬為美術及圖象設計之相關費用。

**細項：預算約\$900-\$1000一個比賽，包括活動小冊子、場刊及其他相關活動開支、物資費用、消耗品、對外宣傳物資等

8. 計劃的預期成果

- 預期的產品：「元動中史」手機應用程式項目，當中包括中一到中三的中國歷史科課程內容。此計劃具有橫向(不同科組)及縱向(不同學校)的延續性。此計劃的模式可套用在其他科組的內容上，若在本校推行暢順及有成效，可向業界免費推廣使用，互相激勵，精益求精。預期產品對其他中學有一定的吸引力，因為手機應用程式相對網頁更方便易用。

計劃成品：「元動中史」手機應用程式一個，適用於中一至中三的學生；內容的詳情如學習項目、課題、章節、題目/多項選擇題/故事/成語等數量見第7-10頁。

教師教學指引：最少3份，用作指引教師於課題上如何運用「元動中史」手機應用程式去教學，及指導學生於課前備課及課後溫習及重溫課堂上學習內容。

● 學習成果：

- 學習興趣：以學生熟悉、快捷、多元、有趣、競爭、互動、協作的方式，跳出教室，提升學生對中史科的學習興趣。
- 學習成績：將死記硬背的沉悶知識趣味化，而開展的形式與內容可扣連課程與考評，學生在歷史名詞、配對、時序及史事內容方面的成績應可提升。
- 推廣計劃：在本校推廣計劃，向最少二個科組深入推介計劃，詳釋計劃內容，鼓勵其他科組考慮計劃，使計劃得以延伸繼續下去。

9. 計劃評鑑

	方法	內容	目的	成功準則
1	程式服務者的回饋	由程式服務提供者對創建過程的回饋	-與學校溝通的效度 -程式使用的方便度	程式得以完成及運作
2	中史科老師的問卷及回饋	在推行過程中，對程式的使用、內容及效度的評價	-程式的使用的方便度 -程式內容與課程內容的符合度 -程式對提升學科成績的效度	100%科任老師能運作及推介程式予學生 80%老師問卷回饋認同程式內容與課程內容符合 60%的初中學生對比上年度(同級)成績，得以提升
3	學生的問卷調查	對程式的使用、內容及效度的評價	-程式的使用的方便度 -程式內容與課程內容的符合度 -程式對提升學科成績的效度	80%的初中學生下載及使用程式 80%初中學生問卷回饋認同程式內容與課程內容符合
4	學生使用程式的狀況	對程式的使用、內容及效度的評價	透過下載率、登入次數、瀏覽時間、參與種類、龍虎榜等評價學生對程式的使用狀況及接受程度	80%的初中同學下載及使用程式
5	其他科組科主任的問卷調查	對計劃的意見	了解其他科組對此計劃的興趣及意向	初中 10 科中，最少 2 科提出對計劃有興趣
6	比較學生(同級)的兩年成績	-比較 2017-18 及 2018-19 年度同級學生的成績 -比較 2018-19 年度學生在上學期統測和下學期統測及上學期考試和期終考試的成績	檢測計劃與學生成績是否有正向關係	60%的初中同學在短題目(佔全卷的 60%)的成績有提升

10. 計劃成果的延續

- 科組發展：此計劃能在本科建立電子學習的常模教學模式，規整各班教學內容的寬廣度，增加學生互動競賽的活動教學，內容貼近課程綱要，教材的開發可持續使用及延伸擴展，更具規模，對學生的增益更大。
- 其他科組：透過校內分享(教師工作坊/教職員會議/關注事項/開放課堂等)，向其他科組推廣計劃的構思、執行、投放資源及成效，令其他科組對計劃產生興趣。此計劃的形式可以普遍套用在其他科目上，其他科組的老師只須提供內容資訊即可使用，無須考慮課堂硬件的實際限制(電子學習模式)、亦不用擔心學生的學習差異(學生可以選擇適合的種類)，更能發揮互動協作精神(小組遊戲)，從而達至預習-學習-鞏固-成績的連貫效果。
- 資源共享：向其他有興趣的學校、教育團體宣傳。

校內分享或培訓詳情

大約日期	次數及時數	培訓人員	分享或培訓內容
2019年2月	-1次 -1小時	手機應用程式的服務提供者	-簡介不同科組可如何配合電子學習 -不同科組設計電子學習應用程式留意細節
2019年3月	-1次 -1小時	-本計劃的負責老師，任教中國歷史科及通識教育科四年，獲得教育局頒發卓越老師獎項。 -本計劃的協作老師，有20年以上任教中史科經驗，為資深的中史科科主任，近年負責學校關注事項(學業範疇)，協助推動電子教學。	-介紹「元動中史」手機應用程式項目的理念、目標 -指出設計及開發這程式要注意的細項、資金預算時間分配、如何配合我校學生的學習情況等 -分享如何運用這程式鼓勵學生在課前、上課中、課後提高自主學習的能力
2019年5月	-1次 -35分鐘	-負責老師、協作老師	-開放課堂，讓其他老師觀課，了解如何把「元動中史」手機應用程式應用在實際課堂上。

11. 推廣/宣傳計劃成果

- 本計劃的設計意念、產品、成果及推行經驗均有助其他學校發展其校本電子教材，故我校樂意透過不同宣傳(校訊/機構會訊/報章/宣傳單張等)，向全港其他學校及人士推廣此計劃，歡迎其他學校使用及分享，互相激勵，去蕪存菁，提升計劃的效度。
- 本校亦會把計劃的總結得失以報告書形式上載校網，回饋業界及社會不同持份者。
- 本校也會有2018-2019年度的開放日中，設置有關的攤位，向來賓介紹「元動中史」手機應用程式。

- 以下是暫定的具體推廣計劃：

推廣方法	執行時間	內容
校網	2019年1月-8月	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹「元動中史」的目標和理念，定期更新「元動中史」的使用情況。
開放日	2019年3月15日	<ul style="list-style-type: none"> ● 設置有關的攤位，向來賓(小學學生、老師、家長、外來訪客)介紹「元動中史」手機應用程式。 ● 提供電子器材，讓來賓能使用「元動中史」應用程式。
向其他學校宣傳	2019年3月-7月	<ul style="list-style-type: none"> ● 透過電郵向其他學校介紹「元動中史」的目標、理念、執行細節。 ● 拍攝課堂短片，讓其他學校老師了解「元動中史」在課堂的實際運作情況。 ● 向有興趣的學校派發「臨時戶口」，讓其他學校有興趣的老師試用「元動中史」。
教育局脈搏	2019年7月(希望能刊登在2019年第三季的脈搏)	<ul style="list-style-type: none"> ● 投稿教育局脈搏，介紹「元動中史」手機應用程式的運作及對教育界、學生及家長的益處。

12. 遞交報告日期

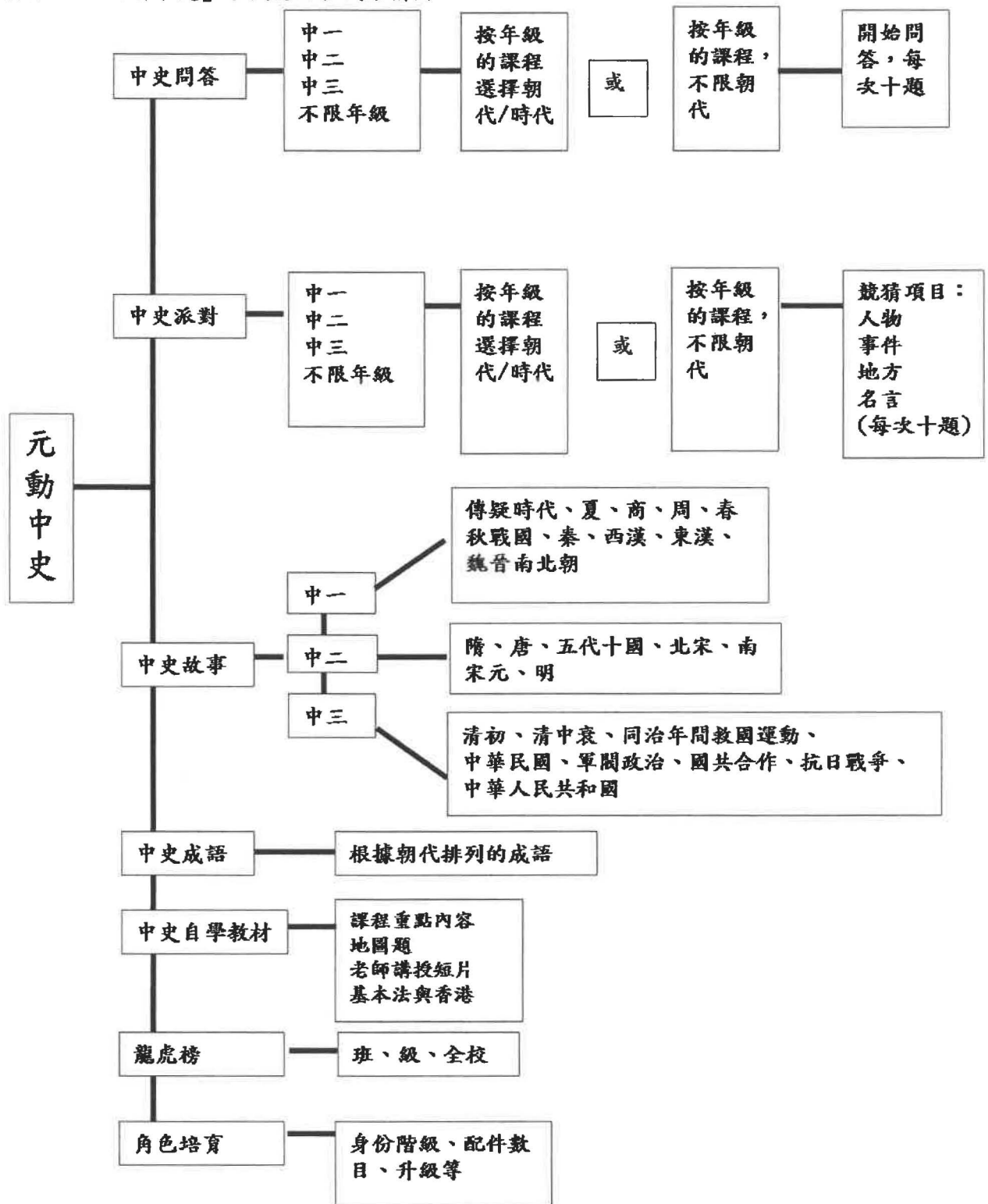
計劃管理		財政管理	
報告類別及涵蓋時間	報告到期日	報告類別及涵蓋時間	報告到期日
計劃進度報告 1/9/2018-28/2/2019	31/3/2019	中期財政報告 1/9/2018-28/2/2019	31/3/2019
計劃總結報告 1/9/2018-31/8/2019	30/11/2019	財政總結報告 1/3/2019-31/8/2019	30/11/2019

13. 版權聲明

我校確認所有計劃成品的版權屬優質教育基金擁有，並嚴禁服務供應商作任何複製、改編、分發，發布或向公眾提供成品以作商業用途。

計劃書完

附件一：「元動中史」手機應用程式架構圖



附件二：「元動中史」手機應用程式模擬圖片

<p>元動中史</p> <ul style="list-style-type: none"> 中史問答 中史派對 中史故事 中史成語 中史自學教材 龍虎榜 角色培育 	<p>起始頁面，內有七個項目供學生選擇。</p>	<p>元動中史 《中史問答》</p> <p>程度</p> <ul style="list-style-type: none"> 中一 中二 中三 	<p>問答遊戲部份，同學可根據年級選擇題目。</p>
<p>元動中史 《中史問答》</p> <p>中一</p> <ul style="list-style-type: none"> 不限朝代 春秋戰國 秦 漢 	<p>同學可以根據朝代選擇題目或不限朝代，挑戰整個整個中一課程範圍的題目。</p> <p>*圖中只顯示了部份朝代</p>	<p>元動中史 《中史問答》</p> <p>問答題目</p> <p>A.答案 B.答案 C.答案 D.答案</p> <p>運用寶箱提示? 寶箱數目: 3</p>	<p>問答遊戲的版面，有題目、4個答案選擇、及玉璽寶箱提示。</p>
<p>元動中史 《中史派對》</p> <p>人物 地方 四字成語 事件</p>	<p>中史派對的選擇頁面，題目分了四個類別，分別是人物、地方、四字成語及事件。</p> <p>暫定每次有 10 題題目</p>	<p>元動中史 《中史派對》</p> <p>項羽</p> <p>放棄，去下一題</p>	<p>中史派對的遊玩畫面，圖中以西楚霸王項羽為例子。</p> <p>負責估的同學當估中時，只需翻一翻電話，便會出現下一題。</p> <p>如實在太難，也可選擇右下角的放棄鍵去下一個題目。</p>
<p>元動中史 《歷史派對》</p> <p>獨尊儒術</p> <p>放棄，去下一題</p>	<p>中史派對的遊玩畫面，圖中西漢發生的事件-獨尊儒術為例子。</p>	<p>元動中史 《中史故事》</p> <p>玄武門之變: →簡短文字解說</p>	<p>中史故事的版面，會有一幅漫畫(部份由同學畫)，配以簡短文字解說，提高學生閱讀興趣及記憶。</p>

元動中史 龍虎榜

班

級

全校

計劃會有三個龍虎榜，以班、級及全校來排名，讓不同能力的學生作出相應的挑戰。

元動中史 登入

帳號:

密碼:

「元動中史」的登入頁面，學生只需要輸入校方提供的帳號及密碼，便能夠登入。

