

教育電腦遊戲學校  
Cyber GameSchool

*Final  
Report*

## 優質教育基金計劃期終報告

## Final Report of Quality Education Fund Project

如空位不足，請另紙書寫。(Please use separate sheets if space is insufficient.)

1. 計劃編號 1999 / 0801

Project Number :

2. 計劃名稱 教育電腦遊戲學校 Cyber GameSchool

Project Title :

3. 機構/學校名稱

Name of Organization/

順德聯誼總會 譚伯羽中學

School :

4. 計劃目的

Project Objectives :

請列出原定或經修訂的計劃目的，並和已實現的計劃目的比較，如未能達致計劃目的，請說明原因。

*Please state and compare the planned objectives or, where applicable, the adjusted objectives with the achieved objectives. Explanation is required if the project objectives have not been achieved.*

**理念：**在資訊科技發展迅速的現今社會中，希望能引導學生接觸良好的資訊。利用資訊科技發展自我的興趣，減少沉迷電腦遊戲的不良影響。搜集俱備教育意義的電腦遊戲，以積極的獎勵方法去推廣給學生課餘學習，並嘗試與校本課程整合成另類的資訊科技教育。鼓勵學生主動接觸資訊科技，認識和學習資訊科技技能去應付未來的社會需要。

**目的：**讓學生能在課餘活動的電腦遊戲當中，愉快地運用資訊科技去學習和培養良好的興趣。

**實現：**計劃中我們嘗試製造虛擬的學習環境，讓學生能愉快地運用資訊科技去學習和培養良好的興趣，提高自己的自學能力。我們搜集俱備教育意義的電腦遊戲，以積極的獎勵方法去推廣給學生課餘學習，並嘗試與校本課程整合成另類的資訊科技教育。計劃鼓勵學生主動接觸資訊科技，認識和學習資訊科技技能去應付未來社會的需要。計劃不單受到同學們的歡迎，亦曾為傳媒 iMAIL 日報之 iSchool 作封面報導。

計劃進行中能提供一些簡介遊戲與課程結合的教學計劃，網站地址為 [www.cybergameschool.net](http://www.cybergameschool.net)。所有的跨課程項目已完成了教學計劃，它們都能吻合以上目標。

## 5. 活動的推行詳情

### Details of Programme Implementation :

請說明背景、時間表、參與學生及涉及的人員數目、曾進行的活動、遇到的困難和解決方法，以及評估計劃成效的機制，包括自我評估，如計劃未能按既定的時間表完成，請說明原因及對計劃的影響。有關活動的照片及錄影帶可一併提交，以供參考。

*Please include the background, time-line, numbers of participating students and other personnel involved, activities conducted, difficulties encountered and the solutions, and the evaluation mechanism (including self-evaluation). If the project could not be completed within the proposed schedule, please account for the delay and indicate, if any, the impact on the project. Photos and videotapes of the activities may also be enclosed for reference.*

活動	日期	參與程度 (人數)	參與者 反應	評估
搜集遊戲軟件及測試	2000/06/23 - 07/09	中二學生(2) 中三學生(5)	樂意工作	•能提供準確購買遊戲軟件之意見
開發小組	2000/08/29 2000/08/30 2000/08/31	中二至中四 學生(30)	一般	•學生喜歡參與試用遊戲軟件，但不大願意撰寫報告。
遊戲軟件訓練	2000/09/27	負責計劃之 教學老師(6)	勇於了解使 用軟件	•老師都能掌握專室的使用
S1 資訊科技科 跨課程計劃	2000/09/19 2000/09/20 2000/12/01 - 12/21	中一全級 (165)	熱烈投入	•能提起上課時對學習倉頡 中文輸入法的興趣。 •能提起對學習資訊科技的 興趣
S2,S3 資訊科技科 跨課程計劃	2001/05/28 - 06/13	中二、中三全 級(400)	熱烈投入	•在小組討論時須提供較詳 細指引。
S2 社會科 跨課程計劃	2001/03/28 - 05/03	中二全級 (200)	部分投入	•因遊戲有部分學生在家經 已玩耍過所以失去興趣。
S3 社會科 跨課程計劃	2000/10/16 - 11/16	中三全級 (200)	樂意參與	•學生均能從遊戲中引發自 我檢視生活上的行爲。
S1 設計科技科 跨課程計劃	2000/11/27 - 12/15	中一級(80)	樂意工作	•學生很快能掌握到二維和 三維空間的繪圖方法。
S1 家政科 跨課程計劃	2001/03/01 - 03/13 2001/05/14 - 05/24	中一全級 同學(160)	樂意完成工 作紙內的要 求	•學生能從遊戲中學習管 理和調教飲品使能迎合顧 客的口味。
同樂日 課外活動計劃	2001/02/23	中一至中二 學生與老師 (380)	熱烈投入	•兩人一機進行遊戲使參與 者能互相研究。
教育電腦遊戲學會 (個人獎勵計劃 )	2000/10/04 - 12/15 2000/12/20 - 03/30 2001/04/03 - 05/31	中一至中三 學生(108)	部分學生非 常投入	•學生喜歡嘗試新遊戲並關 注將自己的成績上網。 •參加者會重覆玩耍同一遊 戲務求突破最高成績。 •學生喜歡此種活動安排形 式。

主題遊戲日 (個人獎勵計劃)	2000/10/10 2000/11/20 2000/12/18 2001/01/16 2001/03/30 2001/05/10 2001/05/11	中一至中七 學生(112)	小部份 同學積極參與	•學生傾向喜歡一些簡單遊戲軟件或網上遊戲。 •學生對於英文介面之遊戲並無產生任何抗拒感。 •比賽令學生在內聯網引發討論。
個案輔導 (輔導計劃)	2001/04/01 - 06/30	中一至中六 學生(5)	樂意參與	•學生反應良好計劃將於明年繼續。

計劃進行之初，以解決各遊戲軟件安裝最為困難。又避免學生亂搞個別電腦之系統，但又需要儲存學生個人積分留待下次繼續。使復原系統裝置極為煩複，需要更多硬件與軟件支援。已由電腦網絡供應商合力解決。儲存學生個人遊戲積分或檔案留待下次繼續使用時，需要頗多行政工作量才能運作順利。現使用定期還原個別電腦裝置，來處理清除積累的檔案。所以需要 Ghost 軟件協助處理還原工作。

全部活動都能按照計劃書預定的時間表進行，惟計劃中的「中一聯課活動」未能按計劃之目的實行。理由是原先設計此活動時，是安排利用無線網絡分散在各自班房同時進行。但優質教育基金改變了資助內容，只提供集中形式的電腦學習室，所以硬件未能吻合原先的活動目標。如改變活動形式又與計劃中的「同樂日」非常類似，故未能安排適合的活動時間去進行。

中二級於學習後進行了不記名之間卷調查，結果如下：

- |                              |                                  |                                 |
|------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. 你能否從遊戲中得到自學的經驗呢？          | <input type="checkbox"/> 139 能夠  | <input type="checkbox"/> 14 不能夠 |
| 2. 你能否從遊戲中體驗到應用資訊科技的範疇？      | <input type="checkbox"/> 115 能夠  | <input type="checkbox"/> 38 不能夠 |
| 3. 你是否喜歡這樣的學習模式？             | <input type="checkbox"/> 140 喜歡  | <input type="checkbox"/> 13 不喜歡 |
| 4. 你是否希望來年可以繼續這樣的學習模式？       | <input type="checkbox"/> 136 希望  | <input type="checkbox"/> 17 不希望 |
| 5. 你完成這次的遊戲學習，會否繼續玩此遊戲？      | <input type="checkbox"/> 126 會嘗試 | <input type="checkbox"/> 27 不會  |
| 6. 你覺得這樣的學習模式能否幫助你去學習科目內的知識？ | <input type="checkbox"/> 114 有幫助 | <input type="checkbox"/> 39 無幫助 |
| 7. 你是否希望其他科目能應用此學習模式嗎？       | <input type="checkbox"/> 139 希望  | <input type="checkbox"/> 14 不希望 |

註：因紅雨停課所以欠 S2E 班數據

以上結果證明學生上課時學習非常投入，能達到自學效果。

# Games used as teaching aid

By Teddy Ng

Hong Kong iMail

**Y**OU might think friends who spend hours playing video games are ignoring their studies. So why does STFA Tam Pak Yu College let students use school computers to do just that?

The school allows Secondary One to Three students studying design and technology, information technology, social studies and home economics to play computer games bought by the school.

Yip Chi-kin, a teacher at the school, says computer games, such as "The Sims," have educational benefits — if used properly.

Students have to complete a worksheet after each session.

S3 social studies students, for example, might have to examine the behaviour of characters that appear in "The Sims," assess what contribution each made to their virtual society, and sum up any lessons that can be learned.

Mr Yip says such games could teach social and practical skills.

In another game, students have to start and operate a business, making staffing and marketing decisions in order to beat the competition.

Yet another asks students to plan a city's development.

"Students have to make careful



Photographs: Teddy Ng / Hong Kong iMail

## STFA Tam Pak Yu College Students play computer games

decisions. If they forget to build a hospital, they will be in panic when patients appear," Mr Yip said.

"They don't get direct information from teachers. The computers give them problems and they have to tackle them on their own. I think this is a good way to learn," Mr Yip said.

Some students say the games are hard, but they like the idea.

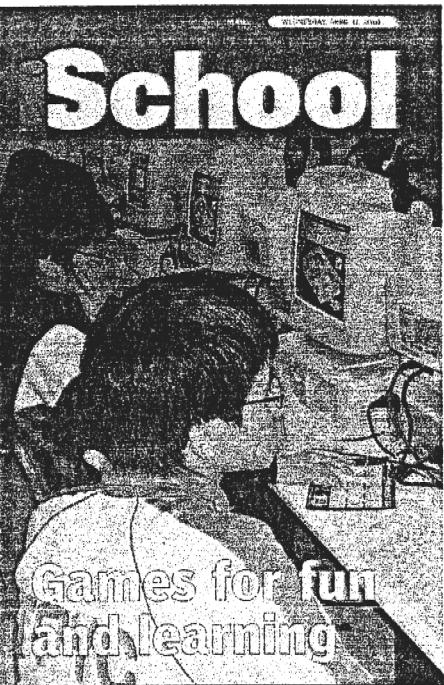
"It makes learning less boring," said S2 student Earl Wong Kin-chi. But he complains that the school does not let them take games home,



and often the school has games which are already outdated.

"It's difficult for the school to lend them out to students," Mr Yip said. "The games are expensive and students can only afford to buy pirated copies, which should not be encouraged by school."

### 教育電腦遊戲學校 Cyber Gameschool



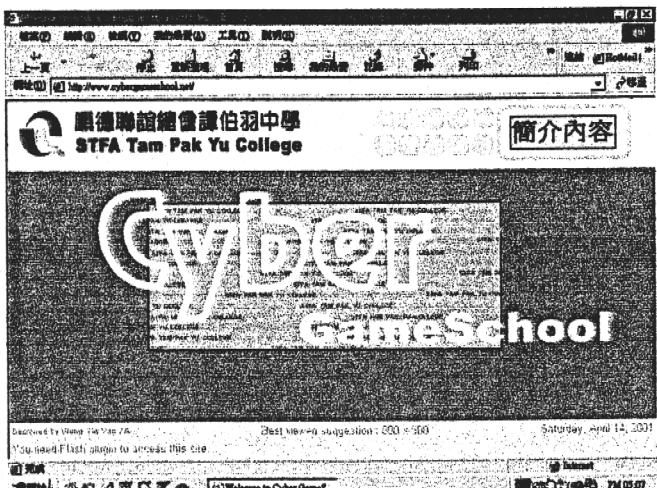
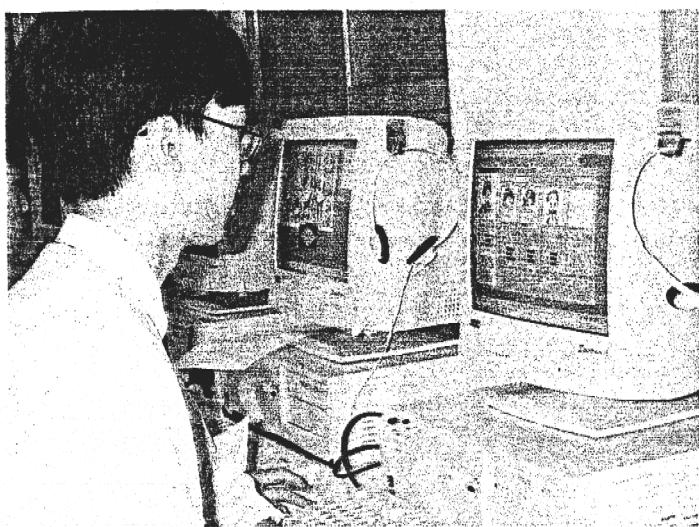
選自 4 月 11 日 iSchool 之封面

學校應以學生為本，是教育一個不能改變的理念。課程發展議會於去年所提出將來課程發展的路向是「樂於學習、善於溝通、勇於承擔、敢於創新」。相信會受教育界所接受，沿著此目標進發。「學會學習」應是教學上的重要課題。「學會學習」是學生適應將來知識型社會，並為終身學習做好準備。而主動學習是終身學習的重要前題。因此為學生營造主動學習環境和提高他們的學習動機，是我們的首要任務。我校為此特向優質教育基金申請撥款，探索課程改革的可能性。

計劃中我們嘗試製造虛擬的學習環境，讓學生能愉快地運用資訊科技去學習和培養良好的興趣，提高自己的自學能力。

在資訊科技發展迅速的現今社會中，我們希望引導學生接觸良好的資訊。利用資訊科技發展自我的興趣，減少沉迷電腦遊戲的不良影響。我們搜集具備教育意義的電腦遊戲，以積極的獎勵方法去推廣給學生課餘學習，並嘗試與校本課程整合成另類的資訊科技教育。

計劃鼓勵學生主動接觸資訊科技，認識和學習資訊科技技能去應付未來社會的需要。計劃不單受到同學們的歡迎，亦曾為傳媒 iMAIL 日報之 iSchool 作封面報導。我們希望能與有興趣的人士互相交流對計劃之意見。並歡迎大家瀏覽我們的網站 [www.cybergameschool.net](http://www.cybergameschool.net) 提出寶貴意見。



「教育電腦遊戲學校」網站的主頁

## 6. 成果

### **Outcomes :**

請列出實質的以及無形的成果。如有任何成品，如工作紙、刊物、教學軟件及教材套等，亦請一併附上，以資參考。

*Please list out the tangible and intangible outcomes and forward a copy of the developed products like worksheets, publications, items of educational software and teaching kits, if any, for reference.*

詳情請參閱附件，包括工作紙、學生習作、網頁軟件。

## 7. 建議可作推介的成果

### **Deliverables Recommended for dissemination :**

包括總結的實踐經驗

*This would include experience gained during implementation of projects*

- 經過全年的遊戲教學活動中，本校教師均能獲得寶貴經驗來推行此類之教學活動。
- 計劃進行中能提供一些簡介遊戲與課程結合的教學計劃，現可瀏覽本計劃之網頁。
- 計劃進行中能提供一些跨課程的教學計劃，現可參考隨報告附上之工作紙。

## 8. 計劃的延續

### **Continuity of the Project :**

請評估計劃是否值得延續及說明如何獲取資助

*Please comment if the project should be extended and, if so, how would it be funded?*

曾參與計劃中之跨課程學科，其中三科將會來年繼續進行。繼續計劃的形式和時間由各科自行決定，來年將會繼續的科目如下：

中二、中三級資訊科技科使用遊戲「夢幻遊樂園」及「模擬城市」

中三級社會科使用遊戲「模擬市民」

中一級家政科使用遊戲「瘋狂搖搖杯」

因延續計劃只需舊有的資源，所以無需額外申請資助。

## 9. 收支簡表

### **Summary of Income and Expenditure :**

亦請填寫隨附的財務報告申報表，以供審計。如有剩餘的撥款，請以支票退還，支票抬頭人是"Director of Education Incorporated No. 6 Account (Quality Education Fund)"。

*Please also forward a set of end-of-project financial statements for audit purpose. A copy of the form is attached. You are requested to return the unused grant in the form of a cheque payable to "Director of Education Incorporated No. 6 Account (Quality Education Fund)".*

詳情請參閱 優質教育基金計劃 每季財政報告及財政總結

## 10. 已購置的傢俬及用具清單

### **List of Furniture and Equipment Purchased**

請注意，資助人可要求受款人交還所有以撥款購買的用具予優質教育基金。

*Please note that upon the demand of the Grantor, all equipment acquired with the Grant should be returned to Quality Education Fund.*

詳情請參閱 優質教育基金計劃 固定資產紀錄表

## 11. 其他評語

### **Other Remarks**

「學會學習」是學生適應將來知識型社會，並為終身學習做好準備。而主動學習是終身學習的重要前題。因此為學生營造主動學習環境和提高他們的學習動機，是我們的首要任務。我校為此特向優質教育基金申請是次撥款，探索課程改革的可能性。