

2024/25年度優質教育基金推廣活動

「玩」同「學」——

DIY 校本數位遊戲的跨科創作與跨級體驗計劃
(計劃編號：2020/0545)

荔景天主教中學團隊代表
甄柏然主任
2025年5月13日



分享流程



計劃背景

- 校情分析
- 理論基礎
- 計劃理念



計劃內容

- 三大遊戲項目
- 初中遊戲配套



計劃檢討

- 計劃成效
- 實踐困難
- 經驗分享



計劃延續

- 華夏好戲匠
- 華夏心·家國情

校情分析與前備條件

校情分析與前備條件

■ 學校背景

- 葵青區津貼中學，辦學團體為天主教香港教區
- 重視啟發潛能教育，曾先後兩次獲得「國際啟發潛能教育成就大獎」
- 採取混合模式規劃個人、社會及人文教育學習領域的初中課程
(計劃推行期間，初中分設中國歷史科、綜合人文科，宗教與倫理科)
(24/25學年由中一級開始，按年將「綜合人文科」分拆為公經社、歷史科及地理科)

■ 關注事項 (22/23學年至24/25學年)

- 優化課程規劃，提升學生的學習效能及共通能力
- 全面推動價值觀教育及天主教學校之核心價值，培育學生的正面價值觀、態度和行為

校情分析與前備條件

■ 教師團隊

- 各科積極規劃運用流動電子裝置推動電子學習的策略
- 連繫校外專業團隊，敢於求變創新，革新校本課程，屢獲教學殊榮

■ 學生特質

- 主要來自第二組別，大多數來自基層家庭
- 純良受教，普遍期望互動的學習模式，慣於應用個人自攜學習裝置作學習用途

■ 推行計劃的前備條件

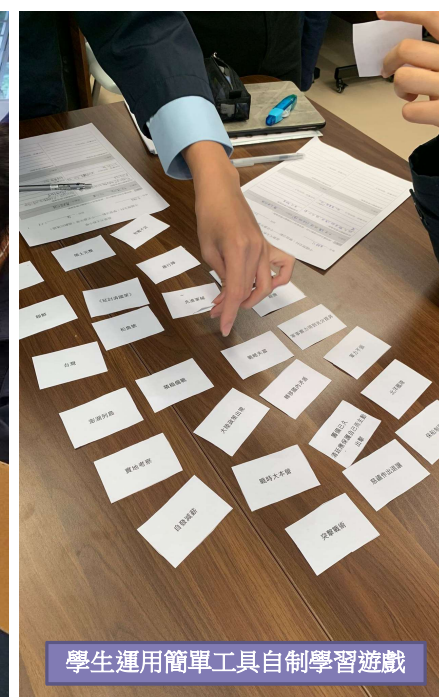
- 20/21學年BYOD計劃推展至中四級，22/23學年全校學生均擁有個人自攜學習裝置
- 18/19學年起中國歷史科陸續試行遊戲創作項目，設計國史學習遊戲（軟件／硬件）

校情分析與前備條件



本校中國歷史團隊於18/19學年起試行先導計劃，自行設計校本國史學習數位遊戲。

校情分析與前備條件

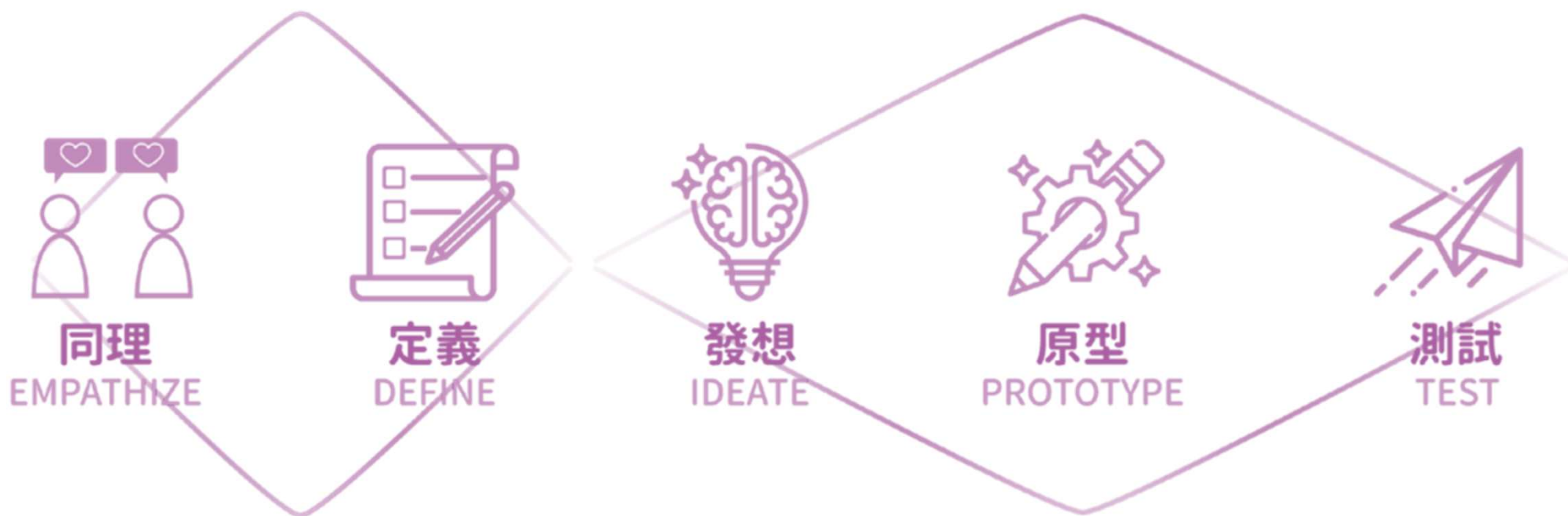


學生運用簡單工具自制學習遊戲

本校中國歷史團隊於20/21學年起試行先導計劃，自行設計校本國史學習實體遊戲。

理論基礎與計劃草創

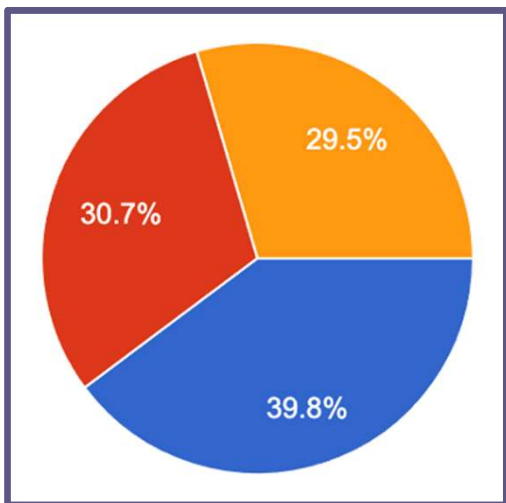
由設計思維開始的「玩」同「學」計劃



由設計思維開始的「玩」同「學」計劃

■ 通過問卷調查與焦點小組，發現學生的學習需要

同理對象發掘問題



你喜歡讀書嗎？
88 則回應

承上題，為甚麼喜歡/不喜歡讀書？

1. 沉悶
2. 有趣
3. 悶
4. 一般
5. 無聊
6. 看著努力而得來的成績很滿意
7. 不喜歡也不討厭
8. 因為讀書可以給我更多新知識
9. 因為讀書可以帶給我們知識，可以擴展我們的眼界
10. 因為能增廣見聞，未來能從事專業工作
11. 長大後可以找到自己喜歡的工作 過上自己滿意的生活
12. 因為讀書可以學習到很多在課堂上學不到的知識。
13. 因為視乎是甚麼科目的書，如果是我喜歡的科目我會喜歡
14. 因為無聊

- 喜歡
- 不喜歡
- 其他

試分享一次你認為難忘的學習經歷。

1. 沒有
2. 以前小學的老師總喜歡把我們班分作一組組，目的是上課時答對問題就可以加分，每一次我都會答很多問題，原因是每天最高分的那一組可以蓋一個章，蓋滿了不知道多少個就可以換領禮物，我小學的數學成績突飛進步，加上數學老師說話沒有那麼沈悶，偏向活潑，不會令我感到無趣
3. 我最難忘的學習經歷是在集誦班時我學到了很多的朗誦技巧，讓我認識了很多朋友，我們一起排練和參加比賽的時光真是令我難忘！
4. 中一上課中文時，老師會常作比喻有講有笑生動有趣所以可以讓我更深刻更難忘更有印象的學習!
5. 有一次發生在小學的時候，那時是第一次體驗遊戲式學習，老師將我們分為兩組，每答對一題目便可以得到一分，最多分數的一組更可以獲得獎品，這樣可以提升學生在課堂上的積極性
6. 我小六我參加了課外的義工服務培訓課程，探訪老人院負責派飯及做表演節目給老人家觀賞，其中見識到做義工服務對身心有益。
7. 在剛期升上中學時也有很多的不明白 也是運用整理資料 讓我在網路上搜尋更多資料去增加我的知識和理解 雖然時間可能要花多一點 但的確令我能力提高不少
8. 我一次在中文課時，中文老師播放了一條影片，是關於如何明白文言文字詞，影片裡用了很多像開玩笑的口吻去說明文言文字詞，讓我們全班同學都大笑起來。
9. 我認為是學習口琴最難忘，我從一開始連如何吹口琴也不知道，慢慢地學會如何用口琴吹一首歌，並在學校的晚會上表演給老師和學生以及家長。
10. 小學上英文課時有 presentation，當天剛好有校外老師蒞堂，匯報的同學直接緊張到暈倒。
11. 那次我們全級到某個博物館參觀和學習，我們在博物館看到很多新奇有趣又好玩的東西，也學到很多東西，令我自此十分喜歡研究數學，十分難忘
12. 我參加了童軍團，我和隊友一起分工合作完成任務，令我知團隊合作的重要性
13. 在視聽堂上回報，但因為那次並不是實體堂，而有不同的感覺與經歷，第一次在 zoom 上回報的我當然感到十分緊張但還是硬著頭皮說了，雖然最後回報得並不好，但正所謂失敗乃成功之母，相信我會吸取教訓下次表現得更好
14. 我最難忘的學習經歷是於中一的時候，老師利用「Kahoot!」應用程式，於課堂上舉行一個小小的比賽，在比賽過程中也能充分了解自己的學習程度及弱處。
15. 學整蛋糕，因為我好鍾意食甜品，所以好難忘

如可選擇，你會選擇怎樣的學習模式？

1. 遊戲式學習
2. 小組討論
3. 資料整理
4. 口頭匯報
5. 遊戲
6. 小組討論和遊戲式學習
7. 小組討論、資料整理
8. 遊戲式
9. 資料整理 因為我認為資料更多
10. 我會選擇遊戲式學習和資料整理
11. 資料整理&小組討論
12. 我會選擇遊戲式學習
13. 我會選擇小組討論
14. 我會較好遊戲式學習及資料整理
15. Less homework more talking
16. 遊戲式學習、資料整理
17. 小組討論及遊戲式學習
18. 自己一個溫習、資料整理、遊戲
19. 小組討論
20. 遊戲式學習 熱愛學習
21. 自己溫習、遊戲
22. 小組討論、遊戲式學習
23. 自己一人做 powerpoint
24. 傳統
25. 資料整理、小組討論
26. 平常一樣
27. 上述都幾

承上題，你為何選擇上述的學習模式？

1. 有趣
2. 互動
3. 不會那麼沈悶枯燥，令自己有動力讀書
4. 較能提起我的興趣
5. 因為可以有興趣
6. 因為比較趣味，不會讓學生感到沉悶
7. 令自己上課時更專注，且增加自己的體識
8. 互動 在課上聽老師的趣味學習模式 回到家也可以用這些做過的資料幫助溫習
9. 因為小組討論可以讓我印象更加深刻，和十分有趣。
10. 遊戲式學習可以令到課堂不會太過於無聊，會比較生動有趣，資料整理會比較容易理解
11. 因為我認為只要把學習資料有條理地整理能提升我的學習效率，以及小組討論能令我在遇到困難時，得到他人幫助。
12. 因為玩遊戲是我的興趣，能增加我對學習的動力，生動有趣
13. 因為小組討論十分有趣可以和組員一起相對意見
14. 可以和同學增進感情
15. 遊戲學習可以令課堂變得更加生動有趣，去除課堂的沉闷，資料整理可以，整齊條理的了解課文等等
16. 有趣、方便
17. 因為更加有趣
18. 因為其有趣
19. 因為比較有趣，不會太枯燥。
20. Talking = more actual knowledge
21. 遊戲式學習：例如 PadamO，不斷訓練能有「洗腦」的效果，有助記中史 資料整理：例如康奈爾筆記，把資料手抄一編整理成適合自己溫習的筆記，有助整理資料及方便溫習
22. 比較喜歡靜態的模式
23. 使課堂有互動 不會較無聊
24. 互動？
25. 自己一個能較安靜專心投入溫習；資料整理可更全面了解到課程內容或更多的補充知識；遊戲學習可

由設計思維開始的「玩」同「學」計劃

■ 通過問卷調查與焦點小組，發現學生的學習需要

同理對象發掘問題

學生名字：(請填寫) YKL		你有什麼問題想了解？	階段 I：中一	階段 II：中三	階段 III：高中
<p>注意 ⚠</p> <p>過程中，請留意不同形式的經歷：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● See ● Feel ● Think ● Do 	<p>家庭 人際網絡</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 他有什麼重要的 mentor/學習對象嗎？ ● 他最重視什麼社交關係？ ● 他最享受的溝通方式是什麼？ ● 他主要從什麼途徑建立新社交網絡？ 	<ul style="list-style-type: none"> ● 與家人的溝通模式 ● 家人的職業、社經地位 ● 與家人的關係 	<ul style="list-style-type: none"> ● 小學階段較活躍，高小階段因為專注問題與父母關係較緊張 	<p>初中階段專注情況對學業影響較大，與父母關係較緊張</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 高中後專注問題改善，亦較少與父母衝突 ● 缺乏溝通，遵從父母意見 ● 基層家庭，雙職父母，要照顧小弟弟 <p>父母學歷較低，難以給予出路意見，他亦缺乏動力尋找出路可能，多對父母唯命是從</p>
	<p>學習</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 他的學習風格是什麼？ ● 他最享受的一次學習經歷是什麼？ ● 課本學習外，他有什麼稟賦？ ● 能推動他學習動機的是什麼？ 		<ul style="list-style-type: none"> ● 不喜歡學習英文，特別是小學默書成績已很差 	<p>初中一直是補底班，認為英文不可能再進步</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 喜歡靜態學習 ● 認為自己需要大量抄寫及口述才能吸收知識 <p>對學習缺乏動機，問及最喜歡的課堂，表示沒有最喜歡，只有不討厭。不討厭的課堂是老師要求他進行低階課業（例如抄寫）</p>

- 喜歡靜態學習
 - 認為自己需要大量抄寫及口述才能吸收知識
- 對學習缺乏動機，問及最喜歡的課堂，表示沒有最喜歡，只有不討厭。不討厭的課堂是老師要求他進行低階課業



由設計思維開始的「玩」同「學」計劃

■ 糅合教學理論及權威觀點，解釋學生的學習需要

定義問題思考答案

當學習者融入學習任務時，能夠產生與外界隔絕的心流狀態，期間，將產生最高的學習動機……

匈牙利教育學者
Csikszentmihalyi博士

小時候的知識和技能，都是在玩耍過程中自然學會的，但當人長大，愉快的遊戲卻逐漸被嚴肅的課程代替……

廣東省教育學者
潘華東先生

一個成功的遊戲設計與有效的學習歷程是相互扣連的，學生為本的遊戲設計能啟發學生創意與反思……

香港教育學者
陳可怡女士

知之者不如好之者
好之者不如樂之者

春秋教育家
孔夫子

好遊戲要素包括原創性、新鮮感、機會均等……

德國遊戲設計家
Wolfgang Kramer

核心理念與模式

「玩」同「學」計劃的核心理念

創意發想解決問題

「玩」同「學」 Learning through playing
在學習過程中糅合遊戲元素，提高學習成效

Learning through making 「玩」同「學」
培育創新求變、回應廿一世紀人才需要的共學社群

「玩」同「學」計劃的核心模式



配合共通課題，通過由高中創造，到初中體驗的過程，建立跨級跨科共學社群。

計劃執行

「玩」同「學」計劃的主要參與者

計劃統籌

學務主任（1位）

- 作為策劃人員，統籌教材開發、試教及學習活動設計

計劃執行

中國歷史科、歷史科、綜合人文科、視覺藝術科（10位）

- 作為執行人員，處理試教、帶領學習活動及評估成效

計劃支援

本地遊戲設計公司（1所）

- 作為支援人員，提供製作指定數位遊戲應用程式必要的技術支援

計劃對象

初中（384位）、高中雙史選修（81位）、高中視藝選修（45位）

- 作為實驗人員，參與學習活動及配合成效評估工作

「玩」同「學」計劃的核心項目

歷史辯論

A.R. Card Game

通過高中課堂內的探究式學習，培育學生明辨性思考能力，並將所學延伸，設計模擬法庭辯論的歷史劇本，探討不同歷史人物的歷史責任，再運用3D人像掃描技術製作卡牌組合遊戲軟件(A.R. Card Game)，作為初中學生研習共同課題的自學材料，變相將「從辯論中學習」的策略，轉化為「從辯論遊戲中學習」，更為互動和活潑。

遊戲中讀

Visual Novel Game

通過高中課堂外的專題式學習，深化學生對於相關學習要點的認識，並將所學延伸，透過創作能夠代入歷史場景的歷史劇本，以培育情意，再運用2D圖繪技術製作視覺小說互動遊戲(Visual Novel Game)，作為初中學生研習共同課題的自學材料，變相將「從閱讀中學習」的策略，轉化為「從閱讀遊戲中學習」，更為互動和活潑。

情尋歷史

Role-Playing Game

通過高中課堂外的實地考察、專題式學習，連繫學習與生活，設計模擬重返歷史現場的歷史劇本，藉此探討國家歷史與現實生活的連繫感，再運用3D模型製作角色扮演探索遊戲軟件(Role-Playing Game)，作為初中學生研習共同課題的自學材料，變相將「從考察中學習」的策略，轉化為「從考察遊戲中學習」，更為互動和活潑。

項目1：歷史辯論

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

個人、社會及人文教育

學習領域課程指引
(小一至中六)



課程發展議會編訂

香港特別行政區政府教育局建議學校採用
二零一七

個人、社會及人文教育學習領域 學習重點 — 第三學習階段

範疇 1	範疇 2	範疇 3	範疇 4	範疇 5	範疇 6
個人與群性發展 <ul style="list-style-type: none"> 自尊 健康的生活方式 與性有關的議題 自我管理 人際關係 	時間、延續與轉變 <ul style="list-style-type: none"> 時間與時序 原因與影響 轉變與延續 歷史意義 歷史詮釋 	文化與傳承 <ul style="list-style-type: none"> 文化的基礎與特點 習俗與傳統 現代世界的挑戰、衝突、合作和影響 文化的全球化、多元性與相互作用 	地方與環境 <ul style="list-style-type: none"> 地方與環境的本質 形態與作用 人與環境的相互關係 保育和可持續發展 	資源與經濟活動 <ul style="list-style-type: none"> 資源的運用 生產及消費 政府在經濟的角色 經濟體系之間的相互依存 	社會體系與公民精神 <ul style="list-style-type: none"> 權利、義務和社會價值 社會規範、規則和法律 本地居民身份、國民身份和世界公民身份 社會體系、政治體系及其相互關係
知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 了解珍視自己及他人的重要性 了解在身體、情緒及社交各層面保持健康和安全的 lifestyles 的重要性及策略 明確地表達影響個人性態度的建立、人際關係的發展、價值觀和信念的形成的因素 了解各種方法，以處理與性成熟及人際關係改變有關的情緒起伏 技能 <ol style="list-style-type: none"> 自信地、合情合理地管理個人情緒、行為、時間及金錢，並能適切地反思 評估風險，訂立切實目標及實踐預定的計劃 就自己的健康及與他人的關係掌握充分的資訊，並作出具識見、可行和負責任的決定 能釐清自己的決定所蘊含的價值觀與信念 懂得易地而處，從他人角 	知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 了解有關本地、國家和世界的重要歷史時期的主要特徵和轉變的形態 了解歷史事件發生的原因、其對過去及現在的影響，以及在當時和不同時期轉變和保持不變的東西 了解可從不同角度和觀點詮釋歷史 技能 <ol style="list-style-type: none"> 掌握建構主要歷史事件、時期和發展的時序的方法，以及解釋古今的連繫 運用概念如原因與影響、轉變與延續及歷史意義，探討趨勢與發展、作出連繫和對比，以及進行歷史分析 識別、選取及使用各類型歷史資料，並評價所用資料以作出有效的結論 辨識史實與意見，以便對過去有較佳的理解和詮釋 	知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 在世界主要文化發展的背景下，從本地及國家的層面了解自身文化的獨特性 了解世界主要社群的文化與傳承，並識別不同保育文化遺產的方式 了解現代世界中的文化差異如何成為衝突的源頭及促進文化交流 知道文化全球化如何影響我們的生活 技能 <ol style="list-style-type: none"> 運了要 注意 與理 評價 討論 	知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 解釋自然和人文作用如何塑造世界不同地方的特徵 了解自然和人文作用的互動如何構成全球不同區域 了解人類如何影響地方與環境及如何受地方與環境所影響 明確地表達為何居住在不同地方的人對人與環境互 	知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 了解個人如何運用有限資源滿足需要及當中涉及的成本 了解政府如何運用有限資源來滿足市民的需要及當中涉及的成本 認識初級、二級和三級生產對香港和內地經濟發展的貢獻 了解香港及內地的經濟表現 	知識和理解 <ol style="list-style-type: none"> 討論、行使和承擔市民的權利和義務，以及社會核心價值 了解社會規範、規則和法律的目的及作用 了解「一國兩制」的方針和《基本法》對香港市民生活的重要性，並認識國家憲法與香港居民的關係 了解本地、國家和全球層面的政治制度的基本特點和動態 探討一些本地、國家和全球層面的社會和政治議題的成因、影響和可行的解決方法，並認識不同層面的身份的意義 技能 <ol style="list-style-type: none"> 發展與公共議題／事務相關的探究能力(例如：就一個社會或政治議題，識別和分析反映多元視角的的不同資料，並作出具識見的判斷) 發展公民能力以參與本地
			價值觀 <ol style="list-style-type: none"> 支持保存及保育本地文化 	持續發展	者對資源運用有不同的需

識別、選取及使用各類型歷史資料，並評價所用資料以作出有效的結論

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

個人、社會及人文教育學習領域

運用歷史資料、歷史記述及論據，分析二十世紀推動歷史發展的重要事件之間的因果關係，考慮歷史人物所擔當的角色，有關的思想和信念的影響，以及歷史發展中的偶然因素；

個人、社會及人文教育學習領域

中國歷史
課程及評估指引
(中四至中六)

綜合、分析、歸納、比較、評價等都是歷史研習的常用方法，也是學生必須具備的基本能力。本科的學習可以讓學生透過探究式的學習策略，對歷史資料進行分析批判，辨訛剔偽，培養他們研習、解難、明辨性思考¹等各種共通能力。在此基礎上，學生可以進行知識遷移，運用歷史思維對社會現象及世界當前的問題進行獨立的分析和判斷，從而培養學生「學會學習」的能力。學生具備這些共通能力，更能切合社會對未來人才的期望。

歷史
課程及評估指引
(中四至中六)

課程發展議會與香港考試及評核局聯合編訂

香港特別行政區政府教育局建議學校採用

課程發展議會與香港考試及評核局聯合編訂

香港特別行政區政府教育局建議學校採用

評價人物是兩史課程學習重點之一，本項目重視評價人物技能，再思歷史責任。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

運用資訊科技進行
互動學習：
促進自主學習



- 學校可採用虛擬實境(VR)及擴增實境(AR)等技術加強學生的學習體驗。作為教學工具，虛擬實境可營造逼真的戶外考察環境，透過運用模擬及研習活動，實踐以學生為本的體驗及協作學習。**擴增實境透過將資訊套入立體空間，對世界產生新的體驗，有時亦稱為「混合實境」。**擴增實境可營造身歷其境般的學習體驗，在虛擬的環境中探索現實數據。

- 在示例六和示例七中，虛擬實境及擴增實境讓學生在一定程度上離開現實環境，進入虛擬世界，提供猶如親身體驗的學習經歷。**這能吸引學生的注意力，誘發學習，幫助他們把知識更持久地存留。**學生**學習如何透過運用科技，以嶄新的方式與人互動及交流，並培養數碼時代所需的技能。**

中學教育課程指引鼓勵教師應用創新科技，為學生營造不一樣的學習體驗。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

- 將課堂內的辯論活動，變為評價人物歷史責任的法庭審訊類遊戲



學生穿著戲服參與遊戲素材製作

本校運用優質教育基金的撥款購置大批戲服，用以製作本項目的遊戲人物素材。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



意念由來

事前錄製短片對應歷史圖牌

掃描圖牌展示錄製歷史資訊

運用人物/事件牌組合說故事

本項目啟發自17/18學年團隊自行運用 HP Reveal 製作的小遊戲《明史AR遊蹤》。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



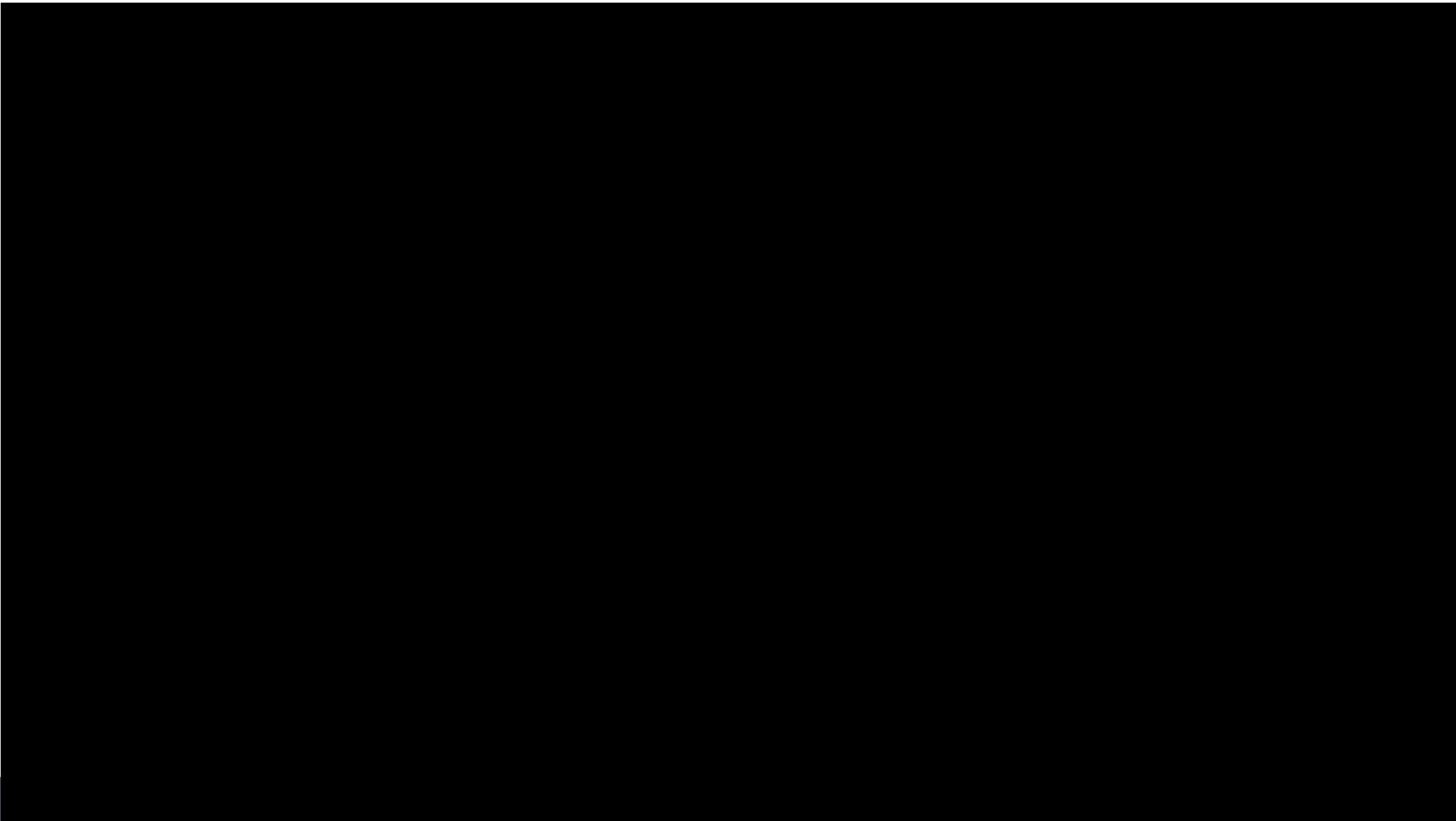
先導試行

模擬審訊進行創作

3D Scan 設計造型

真正意義的 AR 遊戲

本項目借鑑中國歷史團隊於18/19學年設計校本國史遊戲程式的先導經驗。



「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



學生自行整理學習要點



學生組內分享學習要點

通過課堂內的分組討論/辯論活動，激發學生從不同面向思考人物的歷史責任。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

通過二人辯論疏理人物責任



生生互動提高參與度



鼓勵學生在學習過程多說多想，通過敘述及辯解，深化對人物歷史責任的理解。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

「歷史玩同學」校本人文課程·擴增實境組合牌·遊戲角色對話

遊戲主題· **歷史審判——李鴻章與甲午戰敗**
 遊戲目的· 透過模擬審訊甲午戰爭的不同歷史人物，讓玩家認識誰是甲午戰爭的罪魁禍首。
 遊戲簡介· 歷時一年多的甲午戰爭，是中日近代戰爭史上屈辱的一次戰敗。此戰之戰敗不單為清廷帶來喪權辱國的《馬關條約》，更改寫了亞洲的政局局勢。到底甲午戰爭的爆發，乃至甲午戰爭的戰敗，責在何人？來一次歷史大審判吧！

*****第一組對話*****

對話條件· 當1號疑犯——李鴻章，獨自一人
 對話內容· 我是李鴻章，於大清皇朝擔任北洋水師領袖，並創立北洋艦隊、淮軍兩支新式海、陸軍。我在洋務運動的過程擔任重要角色，期間曾創立輪船招商局，江南機器製造總局等洋務項目，對於推動中國現代化建樹良多。同時，我是甲午戰爭時的作戰指揮，領導北洋艦隊對抗日本侵略，亦涉及不同的對外事務，是晚清中流砥柱。

對話條件· 當1號疑犯——李鴻章，遇到2號疑犯——慈禧太后
 對話內容· 我會係黃海海戰戰敗都係因為你當初挪用我北洋艦隊發展費用，用嚟修建頤和園同埋搞六十大壽，令到我有心無力，令到北洋艦隊嘅軍備實力比唔上日本仔，先至會比人剝光豬！仲有啊！都係因為你嘅行政態度散漫先至會令我哋打輸比日本仔！
 反駁內容· 這完全是你的問題，你任命於我，卻敢反抗我，而且我的六十大壽的確比北洋重要，另外若不是你的部隊缺乏訓練也不至於屢戰屢敗，而且相比你的家財，我所使用的經費根本微不足道。

對話條件· 當1號疑犯——李鴻章，遇到3號疑犯——吉野艦長
 對話內容· 就係因為你過分使用武力，導致我方船隻被擊沉，你明明可以勸服致遠號投降，但係你選擇咗使用武力擊沉，實在可恥。你又囉囉得優勢下圍困北洋艦隊，唔俾北洋艦隊喘息嘅機會。而且你咁主張武力制敵嘅策略，導致中國官兵船隻損失慘重。
 反駁內容· 笑死，身為北洋艦隊艦長居然會在戰爭叫人手下留情。這分明是你們。 咁自由自取。以你們清朝人的習慣，在我們勸你投降後難道你們真的會投降嗎？你們這些中國人連外國來的外交官都可以私自開鎗監獄裏施行酷刑。實在是無法相信如此文明的東方大國。再者，掩護旅順登陸是國家的命令。身為一個軍人，遵守命令是我的職責，難道就係你們朝廷走狗敢貪污成羣。收了我們的錢，說不定還會叛變，而你們 戰敗分明就是沒有積極備戰。

遊戲主題· **歷史審判——李鴻章與甲午戰敗**
 遊戲目的· 透過模擬審訊甲午戰爭的不同歷史人物，讓玩家認識誰是甲午戰爭的罪魁禍首。
 遊戲簡介· 歷時一年多的甲午戰爭，是中日近代戰爭史上屈辱的一次戰敗。此戰之戰敗不單為清廷帶來喪權辱國的《馬關條約》，更改寫了亞洲的政局局勢。到底甲午戰爭的爆發，乃至甲午戰爭的戰敗，責在何人？來一次歷史大審判吧！

對話條件· 當1號疑犯——李鴻章，獨自一人
 對話內容· 我是李鴻章，於大清皇朝擔任北洋水師領袖，並創立北洋艦隊、淮軍兩支新式海、陸軍。我在洋務運動的過程擔任重要角色，期間曾創立輪船招商局，江南機器製造總局等洋務項目，對於推動中國現代化建樹良多。同時，我是甲午戰爭時的作戰指揮，領導北洋艦隊對抗日本侵略，亦涉及不同的對外事務，是晚清中流砥柱。

對話條件· 當1號疑犯——李鴻章，遇到2號疑犯——慈禧太后
 對話內容· 我會係黃海海戰戰敗都係因為你當初挪用我北洋艦隊發展費用，用嚟修建頤和園同埋搞六十大壽，令到我有心無力，令到北洋艦隊嘅軍備實力比唔上日本仔，先至會比人剝光豬！仲有啊！都係因為你嘅行政態度散漫先至會令我哋打輸比日本仔！
 反駁內容· 這完全是你的問題，你任命於我，卻敢反抗我，而且我的六十大壽的確比北洋重要，另外若不是你的部隊缺乏訓練也不至於屢戰屢敗，而且相比你的家財，我所使用的經費根本微不足道。

構思遊戲目的
掌握學習重點

構思人物獨白
為其行為辯護
培養歸納能力

構思人物對話
指控他人罪狀
反駁他人指控
培養評鑑能力

學生課後通過線上協作工具，將課堂辯論成果改編為審訊劇本（即遊戲文本）。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

1 號疑犯——威廉二世



↑我是威廉二世，出生於柏林，是德意志皇帝威廉普魯士國王腓特烈三世和英國維多利亞長公主的長子。我自問性格衝動魯莽，野心勃勃。我實行帝國主義，積極推行著名的世界政策。我是一戰的主要策劃者及閃電戰計劃的創始人，迫於戰敗和國內的革命壓力，1918年我正式退位。

2 號疑犯——彼得一世



↑我叫彼得一世，全名是彼得·阿列克謝耶維奇·羅曼諾夫。在俄國沙皇和皇帝統治期間，我進行了歐洲風格的改革，以現代化改革，並且設置首都聖彼得堡。人們都叫我「彼得大帝」。我喜歡親率部隊作戰，並以自己的最高軍銜海軍中將而非沙皇自居，我為了拓展海權，迎戰強敵瑞典，親自監工設計聖彼得堡。

3 號疑犯——約瑟夫一世



↑我是奧匈帝約瑟夫一世，大家都指責我兼併了巴爾幹半島上的波斯尼亞·黑塞哥維那，粉碎了塞爾維亞取得兩地的希望。之後更發生了塞拉耶佛事件，你們也怪責我最後通牒的要求太苛刻，而引發一戰。如果說我發出的最後通牒太苛刻，那普林西普殺了斐迪南夫婦就不過分嗎？你們這樣的指責，真是令我太痛心了！

4 號疑犯——普林西普



↑我是加里洛夫·普林西普，我是一名大塞爾維亞主義者，也是反奧匈組織成員。我認為奧匈帝國的皇儲斐迪南大公選擇在我國的國恥日出訪是一個羞辱和挑釁的行為，這種屈辱我無法忍受！所以我才策劃在斐迪南大公出訪途經塞拉耶佛時行刺斐迪南大公，目的是希望令更多塞爾維亞人醒悟！拒絕屈辱！

5 號疑犯——民間鄉紳



↑我是黃氏家族成員，是大清國一名保守鄉紳，如今我已經四十多歲了，受到傳統守舊、封建的中年婦女，對於外國列強、對於西方文化，甚麼鐵路、甚麼火車，我只要聽到都已經難以接受了，中華文明如此偉大，何必要向外國人屈服？我們自己已有足夠能力強大起來。

6 號疑犯——英國外交官



↑我是來自英國的一位外交官，我所做的一切決策都要以國家利益為重。作為英國國民，我必須以英國國民的最大利益為考慮依據，我不反應侵略其他國家。六要能夠讓大英帝國獲取利潤，戰爭也不過一種手段，全世界都是如此弱肉強食。中國不是有句話嗎？人不為己，天誅地滅，Common Sense!

學生「疑犯」檔案

設計造型

整理檔案

撰寫供辭

學生根據所負責的歷史人物，製作「疑犯檔案」，圖文並茂，方便其他學科處理。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

藝術教育學習領域

視覺藝術

課程及評估指引

(中四至中六)

課程發展議會與香港考試及評核局聯合編訂

香港特別行政區政府教育局建議學校採用

二零零七 (二零一五年十一月更新)

	視覺藝術評賞的學習	視覺藝術創作的學習
中四	<p>學生探究搜尋和研究的方法，並將研究延伸到實際的創作上。隨著知識和技能的增長，學生宜逐步邁向個人研習的領域。</p> <p>教師可擔當導師/顧問角色，為學生在知識和技能上的發展提供指導。</p> <p>學生獲得在基本藝術概念、藝術分析與評賞的實踐方面的理解。</p> <p>學生探究、欣賞及評價一系列多元化情境的藝術作品。</p>	<p>學生試驗各種的媒介和技巧。學生從媒介的選擇和應用中，加強發展其獨立性和操控能力，並從中掌握創作的技巧。</p>
中五	<p>學生透過搜尋和研究文本和視像材料，選擇自己感興趣的課題／主題，並和教師討論其個人作品集的發展。</p> <p>教師可作為一位促進者，刺激學生發展意念、概念和主題，從而幫助學生建立其個人的作品集。</p> <p>藉著師生互動，學生運用歷史及其他藝術知識以支持他們對藝術作品／藝術現象的分析與詮釋。</p> <p>學生須探究蘊含於不同形式的藝術作品／藝術現象中的多元化社會和文化的概念。</p>	<p>通過對藝術作品／藝術現象的評賞，學生在選擇表現模式、圖像創作策略、藝術形式、媒介、物料、技巧與技術中獲取洞察力，以適切地於創作中表現信息。</p>
中六	<p>學生須更獨立自主和有能力去選擇他們自己感興趣的學習焦點。</p> <p>教師可以成為學生的諍友，鼓勵他們不斷反思，以及在有需要時提供加強學習的協助。</p> <p>學生運用他們的歷史知識及其他知識，理解從不同角度選擇藝術形式，以及蘊含於不同情境的藝術作品／藝術現象細節裡的信息。</p>	<p>學生在表達創作意念上更有進步，包括有更高的能力、更獨立地運用某種媒介或表現手法作具個性或獨特的創作。</p>

學生試驗各種的媒介和技巧。學生從媒介的選擇和應用中，加強發展其獨立性和操控能力，並從中掌握創作的技巧。

通過對藝術作品／藝術現象的評賞，學生在選擇表現模式、圖像創作策略、藝術形式、媒介、物料、技巧與技術中獲取洞察力，以適切地於創作中表現信息。

視覺藝術課程重視創作，歷史人物的圖繪作品可作為其中一種藝術創作主題。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



晚清人物圖繪作品



秦代人物圖繪作品



民初人物圖繪作品



民初人物圖繪作品



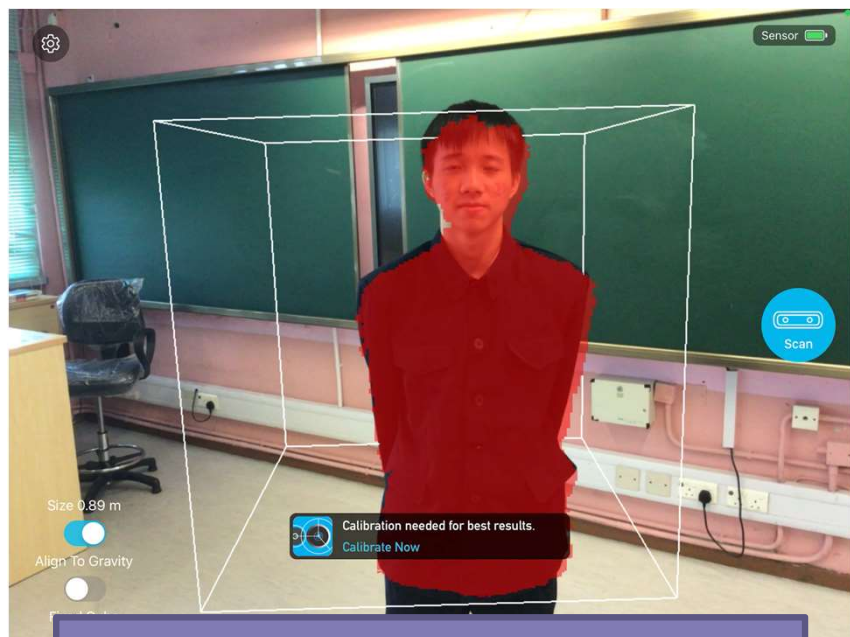
二戰人物圖繪作品



隋代人物圖繪作品

與視覺藝術科協作設計人物造型，電繪能觸發AR效果的遊戲卡牌（即遊戲圖本）。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



學生運用 3D Scan 工具掃描人物造型過程示範



學生配合造型著裝戲服，通過 3D Scan 轉換為遊戲內的 3D Model（即遊戲模型）。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



李鴻章造型



楊素造型

學生享受戲服著裝的拍攝過程，大多表示即時產生歷史代入感，滿有歷史氛圍。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



學生通過 3D Scan 轉換為遊戲內的 3D Model，解決以往歷史遊戲素材缺乏的問題。

「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論

歷史「玩」同「學」



自動播放：關



「玩」同「學」計劃的核心項目1：歷史辯論



學生輔以圖解，歸納及整理人物責任

綜合從自學過程所掌握的人物事跡，讓學生連繫不同的價值觀進行反思。

kcss_playnlearn

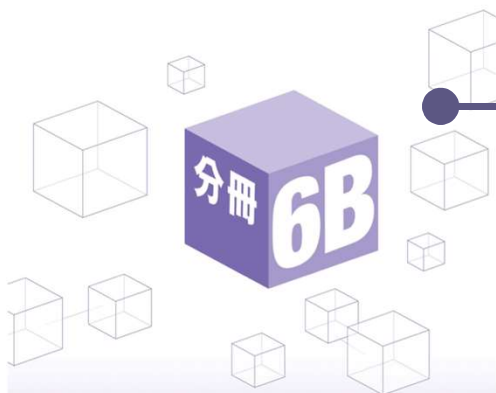
楊堅是唐朝的開國皇帝，他以聰明睿智和果斷決策聞名。他的歷史事跡體現了天主教教育核心價值，包括公正、慈悲和奉獻。他致力於國家的統一和治理，並推動了文化繁榮和社會公平。他的領導展現了信仰的力量和人道主義的精神#公平 #慈悲

初中學生研習AR遊戲程式，並根據所學所感，輔以圖繪設計社交平台圖解帖文。

項目2：遊戲中讀

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

從閱讀中學習：
邁向跨課程閱讀



6B.4 「從閱讀中學習」的發展路向

- 身處數碼時代和知識型社會，學生要裝備自己以應付所需，他們除了要學會閱讀，喜愛閱讀，還須掌握「從閱讀中學習」的技巧，以提升整體的學習能力。**與此同時，學生亦要有效運用不同形式的電子文本（即聲音、圖像、影片）和互聯網上的大量資訊，以提升對文本的理解和閱讀的樂趣。**

展望未來，學校必須持續推動「從閱讀中學習」，且應加強推動「跨課程閱讀」，以及有效運用科技。

中學教育課程指引鼓勵學生運用不同形式的電子文本，從閱讀中學習，提升樂趣。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

個人、社會及人文教育

學習領域課程指引
(小一至中六)



課程發展議會編訂
香港特別行政區政府教育局建議學校採用
二零一七

- 學校可透過這個關鍵項目促進人文素養及跨課程語文學習這兩項主要課程發展重點。例如：老師可讓學生閱讀由課程發展處個人、社會及人文教育組出版的《性情真章—人文素養讀本(初中)》中的文章，並安排不同的閱讀後活動，幫助學生反思自己的閱讀經驗及學習相關的語文技巧。

- 專題研習能有效深化學生在本學習領域的學習以及連繫他們在科本及／或跨科目／學習領域的學習經歷。建基於現有的優勢及經驗，學校可規劃本學習領域內以至跨學習領域的專題研習，將研習焦點設定為擴闊對國家及世界的認識、加強綜合應用知識及技能（包括共通能力）、從閱讀中學習，以及電子學習。

人文教育課程文件鼓勵學生通過閱讀培育人文揀養、促進跨課程語文學習效能。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

■ 遊戲中讀：讓課堂外的劇本創作，變為從閱讀中學習的數位遊戲



本項目參考視覺小說的圖文模式，將歷史故事分析不同片段，提高閱讀趣味。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀



意念由來

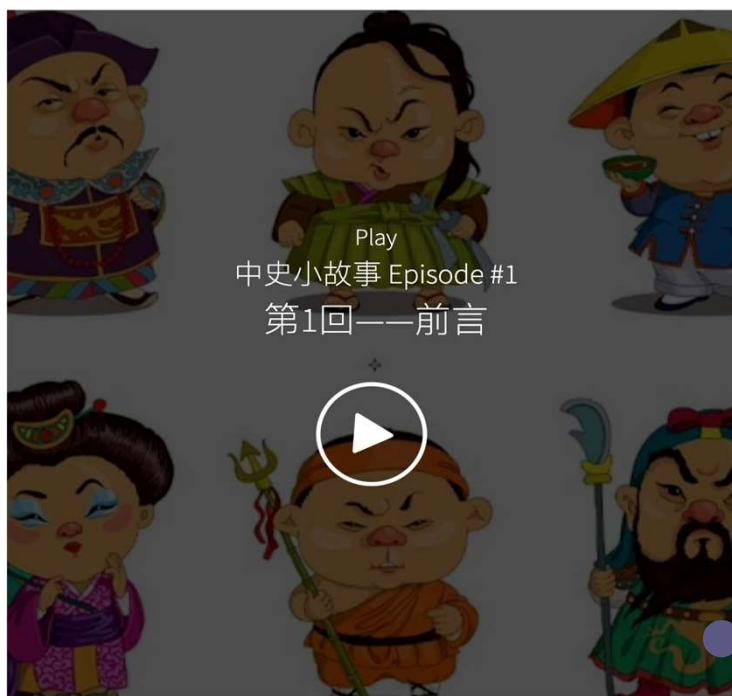
接觸揆擇叢書

揆擇影響劇情

互動閱讀體驗

本項目啟發自團隊成員童年接觸過的揆擇叢書，可按書中選項選擇故事的發展。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀



先導試行

接觸視覺小說

OICE 製作平台

資優學生試製

本項目借鑑中國歷史團隊於20/21學年運用OICE製作視覺小說的先導經驗。



「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

註1：至少設計6個章節，每個章節內文不少於300字
註2：每一回的角色人數（不包括旁白），須不少於全組人員
註3：故事創作必須忠於史實，但角色性格和對白則容許天馬行空

*****請清晰列明各章節的名稱*****

第一章：漢朝外戚干政的背景

旁白：在皇宮的某處地方，一名漢人將軍正向着前方的大門走去。
旁白：守衛大門的侍衛立即阻止他進入，因為大門後面是機密重地，無皇帝批准，任何人都不可進入！
旁白：漢人將軍眉頭不耐煩地一皺，正要開口說話……
侍衛：莫非，這位大人是奉大司馬的命令來此處辦事的嗎？
漢人將軍：哼！我正是奉大司馬的命令來此處理一些要事，你們還不快放行！否則耽擱了大司馬的事，你們承擔得起嗎？
侍衛：小的不敢！
旁白：侍衛還想出言阻止，
旁白：但漢人將軍瞪了那個侍衛一眼，侍衛於是閉上嘴不再說話。
漢人將軍：你是新來的嗎？不知道大司馬的命令，就是等同於皇帝的命令嗎？
旁白：侍衛表示，自己確實是最近這幾天才被調到這裏的，不太清楚一些事情。
漢人將軍：那我現在告訴你，「大司馬」全稱「大司馬大將軍」，是輔助皇帝理政的，地位僅次於皇帝！
漢人將軍：而且大司馬的命令，甚至比皇帝的命令更加重要！
旁白：侍衛不解，因為明明皇帝才是地位最高的人。
漢人將軍：因為現今的皇帝，不是沉迷聲色，無心理政，就是年幼繼位，無力理政。於是太后就會挑選一些親信進入朝廷「輔政」。
漢人將軍：雖然表面上是輔助皇帝，但實際上卻架空了皇帝的權力！而且太后選的親信都是她家族的人，導致現在朝廷都差不多被外戚勢力滲透了！
漢人將軍：至於大司馬這個職位，當初武帝建立「內朝」，大司馬大將軍一職便多由外戚擔任，直至現在，外戚勢力可謂是隻手遮天！
旁白：侍衛恍然大悟，又出言詢問「外戚」的意思。
漢人將軍：皇帝的母親和妻子，也就是太后和皇后，她們的家族就是「外戚」！
漢人將軍：好了！不要再問了！趕緊讓開！

第二章：本性馴良的王莽

旁白：王莽出生在漢朝的一個貴族家庭裡。

王莽：我可是王政君的姪兒呢！
王莽：我其他的叔叔伯父們也都是大官呢！
可惜我的父親過世得早，只留下我和母親過著窮苦的日子。

旁白：正是因為這樣，王莽總是小心翼翼地，很害怕得罪別人。
旁白：王莽每天都非常用功讀書。

王莽：我要努力讀書，我一能定擺脫這種貧窮的日子。

旁白：而王莽的堂兄弟們，他們衣來伸手，飯來張口的，每天只想著吃喝玩樂。

百姓：我認為啊，在這王氏家裡啊，就得王莽最懂事了！以後一定有出息！

旁白：後來，王莽的伯父生病了，王莽就細心地照顧他，每天給他端湯喂藥。

旁白：伯父非常感動，便向皇太后誇獎王莽，並希望皇太后讓王莽做個官。

旁白：皇太后也非常疼愛懂事的王莽，於是就馬上給他封了官。

旁白：王莽從此開始了他的做官之路。

結合歷史知識

產生歷史想像

創作歷史故事

代入歷史情境

學生課外通過線上協作工具，連繫課堂所學所感，創作歷史劇本（即遊戲文本）。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

視覺小說繪圖大綱

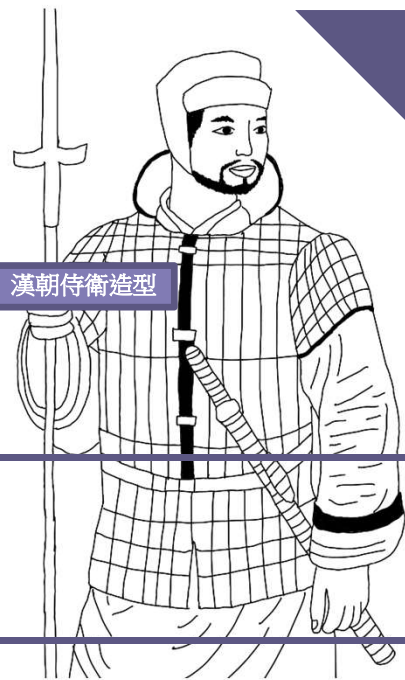
組長：_____ (第5組) 組員：_____

主題：王莽

作品名稱：大漢終結者之終命「新」朝

請根據組員數目，設計相應數量的遊戲角色

遊戲角色 (名稱)	參考圖片
角色：侍衛	
角色：漢人將軍	
角色：百姓	



漢朝侍衛造型



漢朝百姓造型



漢朝將領造型

學生搜尋人物造型概念圖片，轉交給視覺藝術科選修同學繪製（即遊戲圖本）。

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀



學生參考場境概念圖片，繪製視覺小說所屬章節的歷史場境（即遊戲圖本）。



西周 | 封建傳

春秋 | 晉楚爭霸

秦 | 尋找謀反之人

西漢 | 漢武帝治下的漢朝

新 | 大漢終結者

東漢 | 大談黃巾之亂

晚清 | 罪孽深重的鴉片

晚清 | 日清恩仇

晚清 | 奮抗八國聯軍

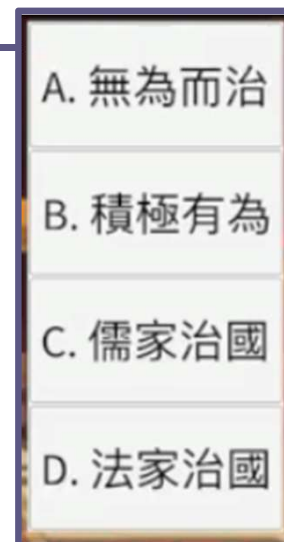
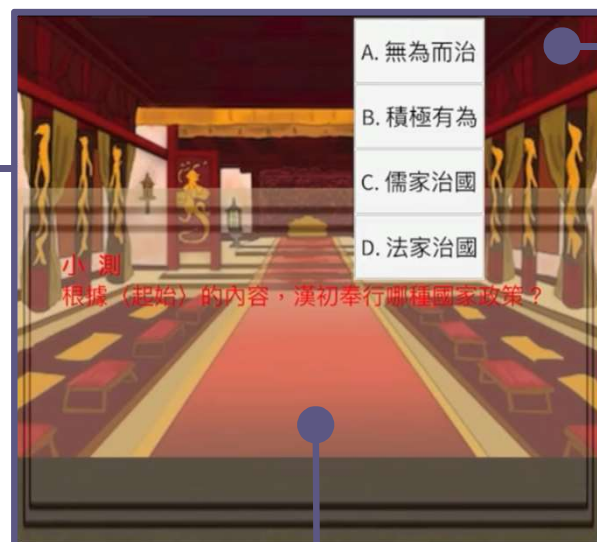
晚清 | 洋務大運動

晚清 | 葉赫那拉是輪回者

民國 | 五四恩仇錄

民國 | 抗日戰記

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀



你答錯了！漢初剛經歷楚漢相爭，首要是與民休息，「無為而治」對民間不加干預才恰當！所以答案是「A.無為而治」！要記住了！

「玩」同「學」計劃的核心項目2：遊戲中讀

荔景天主教中學

優質教育基金計劃——「歷史玩同學」·閱讀遊戲中學習

從《漢武帝治下的漢朝》認識漢武帝的文治武功（初中中國歷史科適用）[遊戲素材](#)

第一章《起點》

旁白：頂河，古稱渭水，發源於甘肅高阜山，遠經天水、寶雞、咸陽，一直來到古都西安，在渭河之濱，這片黃土高原上，坐落著一片綿延百里的、高大而餘丈的古墓群。西漢15位皇帝中，有9位埋葬在這裡。

旁白：在這9個陵墓中，最為巍峨莊嚴和富麗堂皇的是茂陵。這裡埋葬的是我們的主角，漢武帝——中國歷史上位偉大的帝王，他創立制度，廣搜英才，開疆拓土，建立了一個強大的西漢帝國。

漢帝：自漢初開國以來，既與先帝施行無為而治，至今已六十餘年，漢國的經濟得以發展，現時政通人和，國泰民安，百姓安居樂業。在朕與先帝不斷努力下，為我國創下了太平盛世，如今朕已年華鼎盛，病入膏肓，只好提前讓太子即位了。衆人，皇太子來！

侍從：唯！此時，年僅十五歲的太子劉徹匆匆趕來……

旁白：父皇召臣來，有何吩咐？

漢帝：現時朕已命不久矣，國不可一日無君，朕命你今日速速舉行成人冠禮，立刻即位，朕已安葬矣。你去就是了，謹記為父的教導，強國利民——

劉徹：父皇！孩兒一定時父皇的教導銘記在心裡，一心為國為民！

旁白：隨後皇帝病逝於未央宮，劉徹當即即在皇帝靈柩前即位為帝，是為漢武帝。由於皇帝的精心安排，權力交接平穩過渡，隨著皇帝時代結束，一個更加輝煌強盛時代即將來臨——

第二章《漢武帝掌權的開始》

旁白：公元前140年的歲首十月，漢武帝下達了登基後的第一道詔書。

漢帝：朕現於全國徵召賢良方正，直言極諫之士，望卿天下賢士盡數報到朝廷，以圖國效力。

衛綰：除了，臣有奏摺。

漢帝：奏相呈讀。

衛綰：臣建議罷除賢良方正及徵議家學說之賢良，臣認為這些學說會擾亂國政。

漢帝：朕覺得丞相有理，且朕丞相的意思吧。另外，朕拜賢良為丞相，回給為太后，避諱和王臧則——

旁白：武帝此舉意味著漢朝統治思想即將發生重大轉變，武帝此次人事調整的關鍵在於四人均崇尚儒家學說。此後，他們很快便將儒家所提倡的建明堂，行巡行，改正朔，易服色等制度提上議事日程。正當武帝的改革易制剛開始，許多事情尚在醞釀之中，即遇到守舊老成之學的守舊派強力阻止。其中守舊派更得到皇太后——竇太后的鼎力支持。

漢帝：朕自知無力與掌權已久、勢力龐大的太后對抗，唉，朕還是先暫時放棄吧。

旁白：武帝朝光景堪憐，在政制改革上，漢武帝並未與祖母竇太后針鋒相對，而是選擇了忍讓，他順從強老，罷免賢良、回給、更拜避諱、王臧投進死牢，進一步屈服於竇太后，漢朝治國思想的首次改革以此修股結束。

納入漢朝版圖。

漢帝：於河西走廊建武威、酒泉、張掖、敦煌四郡，進一步統治河西走廊。

匈奴人：「亡我祁連山，使我六畜不蕃息。失我焉支山，使我婦女無顏色。」

《詩》、《書》、《禮》、《易》、《春秋》，開始納入皇太后壽終正寢，屬於劉徹的時代終於到來，發憤學，成為朕的人才庫和後備官吏隊伍。此外，朕以察閭，徵中運用人才，為國效力。

，強入侵的匈奴軍在平城白登山圍戰，劉邦被困七天下高不納兵力解決匈奴，遂於匈奴和親，漢匈關係自致合的，南下擴張。

，萬轉兵深入距長安僅七百里之地，在西漢建立最初的國，踐踏農耕文明，成其大漢心頭之患。隨著武帝成而威者，最後從疆路上征進，哪和張騫一去，奇如黃

此，已經不可同日而語。唯朕對於國自對匈奴，並天旋地轉匈奴大敗月氏後，月氏人西遷至西域一帶，想

而威者，最後從疆路上征進，哪和張騫一去，奇如黃

，朕決定先按計劃進行，命韓安國、李廣等五將軍統

同時派人引誘匈奴單于領兵馬兵馬而來。

，卻不見放牧之人，單于反常必有妖。

匈奴騎兵即對他停宿，隨法的軍吏，和盤托出所犯

後誓引劉焉之謀害告失敗，漢匈「和親」也宣告終

既而，結盟，兩路收也，一路未敢向奴進逼，四路大

匈奴的恐慌，斬首生俘七百人，匈奴為了離復朝，

匈奴轉轉再度南下。

即封出擊使。

漢帝於是決定組織一次大戰役以擊降匈奴。

病也成為漢軍權樞，讓匈奴投降。

以觀心，即封往河西，繼續進攻匈奴。

地，斬殺八千多人，驅匈奴於千里之外，轉河西走廊

荔景天主教中學

優質教育基金計劃——「歷史玩同學」·閱讀遊戲中學學習

從《漢武帝治下的漢朝》認識漢武帝的文治武功（初中中國歷史科適用）[教師版](#)

學生姓名：_____ 班別：_____ ()

請前往 App Store 下載《國史故事創作文集》，並根據同學作品《漢武帝治下的漢朝》的故事內容，完成以下題目（故事情節乃參考史實改編，純屬虛構，部份史實亦有所增補或修訂，敬請留意）：

一、根據《漢武帝掌權的開始》的內容，在漢武帝統治下的漢朝，其統治思想有何轉變？

由漢初黃老無為之治轉變為獨尊儒術。

二、根據《漢匈戰爭與絲綢之路的發掘》的內容，漢初時與匈奴的關係如何？試說明。

關係不好，在文帝十四年（公元前168年），匈奴14萬騎兵深入距長安僅七百里之地，在西漢

建立最初的六十年間，強大的匈奴不斷侵擾中原地區，踐踏農耕文明，成其大漢心頭之患。

三、根據《漢匈戰爭與絲綢之路的發掘》的內容，漢武帝派張騫出使西域，成效如何？

漢武帝是派人出使西域，是為了聯絡月氏人，共同夾擊匈奴。

然而此舉成效不佳，皆因張騫出使西域後，音訊全無。

四、根據《漢匈戰爭與絲綢之路的發掘》的內容，漢武帝下達了甚麼命令以解決匈奴問題？

漢武帝下令韓安國、李廣等五將軍統兵30萬，埋伏於焉支山附近的山谷中，同時派人引誘匈奴

單于領兵馬兵馬而來，打算主動出兵攻打匈奴。

主要遊戲人物：



漢武帝



竇太后



漢景帝



張騫



霍去病



匈奴人



侍從

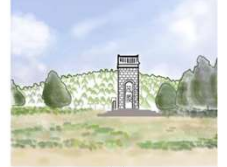


大臣

主要遊戲場景：



皇宮內



茂陵



皇宮外



封禪大典

經濟政策內容，填寫下表：

漢武帝
目的財政出現危機。
飛視移民先回。
和手工業者增收財產稅。
增收財產稅，讓其主動申報財產的稅。
稅或少數的商人和手工業者
沒收了數以億計的財物，幾十萬奴婢、大

教師根據學生學習成果，整理教材套，內容包括劇本、圖稿及學習工作紙。

黑點

項目3：情尋歷史

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

運用資訊科技進行
互動學習：
促進自主學習



- 學校可採用虛擬實境(VR)及擴增實境(AR)等技術加強學生的學習體驗。作為教學工具，**虛擬實境可營造逼真的戶外考察環境，透過運用模擬及研習活動，實踐以學生為本的體驗及協作學習。**擴增實境透過將資訊套入立體空間，對世界產生新的體驗，有時亦稱為「混合實境」。擴增實境可營造身歷其境般的學習體驗，在虛擬的環境中探索現實數據。

- 流動學習可讓學生隨時隨地學習，而教師則提供支援，透過設定觀察題目及善用科技，鼓勵學生在現實環境中積極學習。**學生透過搜集完成課業所需的資訊及資源，得以培養自主學習的能力；亦透過與同儕和教師分享考察結果，以及檢討所收到的回饋，反思在課業中的表現，以作改善。

中學教育課程指引鼓勵學生通過現實環境（或由創新科技創造的虛擬環境）學習。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

個人、社會及人文教育

學習領域課程指引
(小一至中六)



課程發展議會編訂
香港特別行政區政府教育局建議學校採用
二零一七

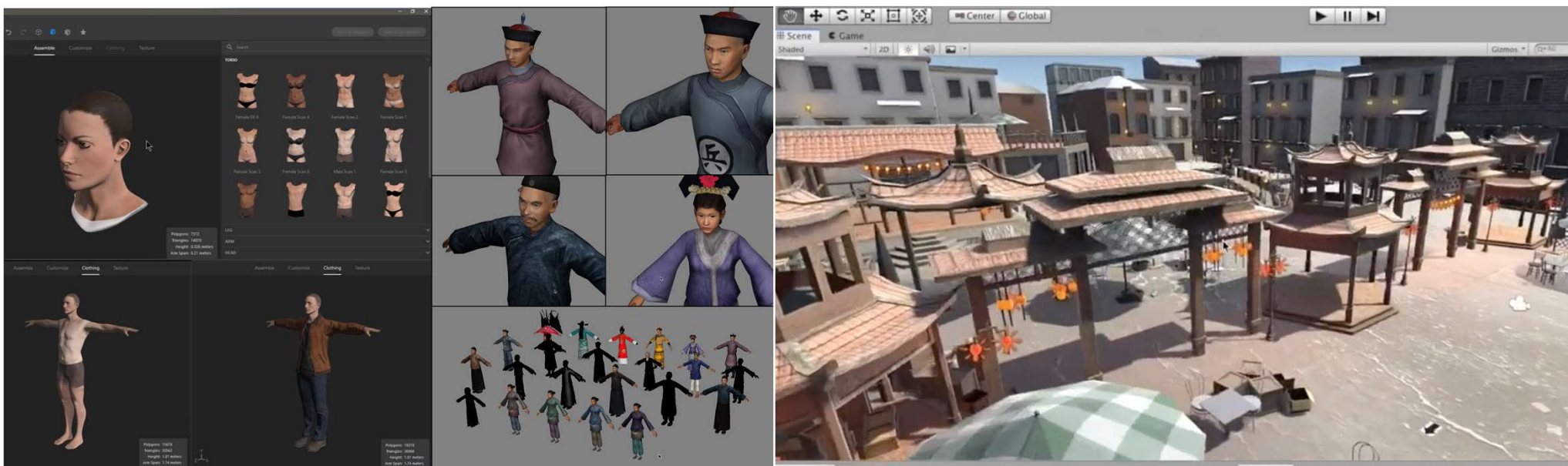
在個人、社會及人文教育科目中，推動採用虛擬實境（VR）及擴增實境（AR）的裝置及應用程式有助提升學與教效能。來自兩所中學的地理科和歷史科教師利用這些技術讓學生參與虛擬實地考察，以達至各種學習目標。學生既可以利用虛擬實境到訪偏遠地區，教師亦可以提供相關的學習經驗，而無需擔心安全問題，以及時間和財政方面的限制。詳情請參閱示例 46《運用虛擬實境及擴增實境技術，支援人文科目的學與教》。

- 急速的科技進步及使用流動裝置取得資訊的普及，促使學習的方式能更趨開放和靈活。隨著流動應用程式、電子教科書和其他電子設備的發展，電子學習資源在過去幾年激增，現在可以通過資訊技術促進過去不可能實現的學習模式（如在線互動、虛擬實地考察、計算機輔助數據分析和預測、通過多媒體展示想法等）。

使用虛擬實境能替代實地考察，同樣的倡議在人文教育課程文件被進一步註釋，

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

■ 情尋歷史：讓課堂外的考察活動，變為糅合情境探索的數位遊戲



本項目參考RPG場境漫遊模式，讓玩家在空間內自由展開探索，由學生主導學習。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



意念由來

操控遊戲角色在指定空間自由探索

操控遊戲角色與空間內的人物互動

遊戲內容按照玩家的探索程度開展

本項目啟發自團隊成員於某年學與教博覽會上接觸到的教學遊戲。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



先導試行

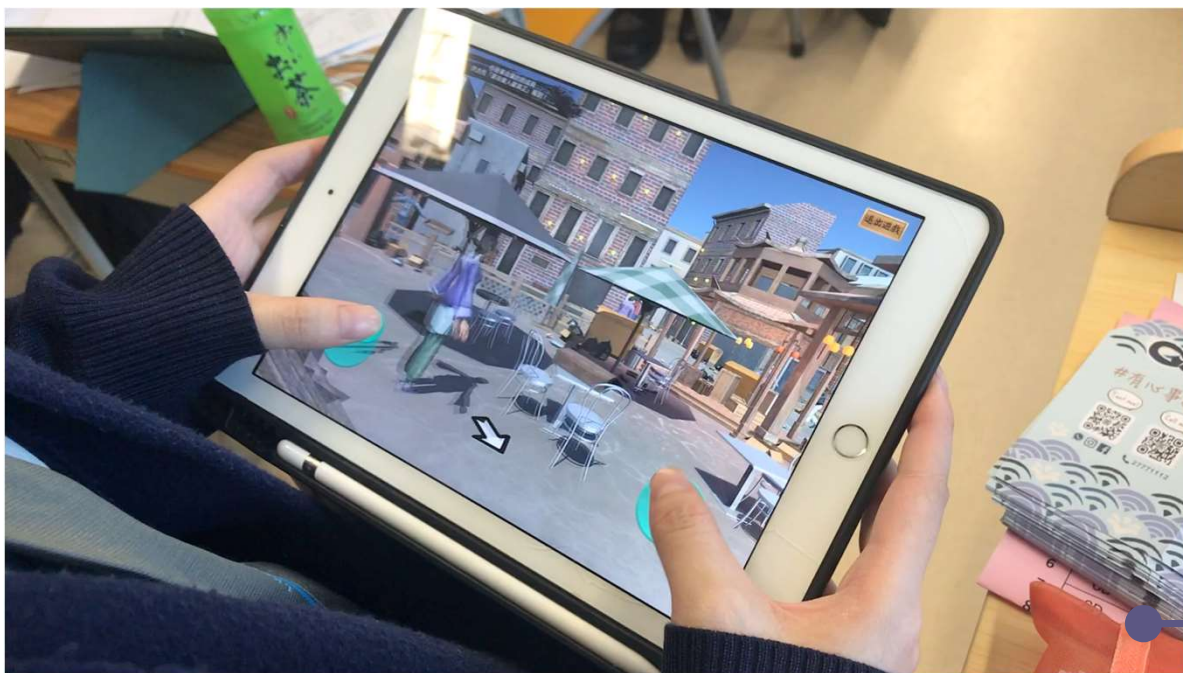
運用101VR製作唐長安城繁華鬧市

操控遊戲角色在空間內循路線探索

遊戲內容按照預設的步行路線開展

本項目借鑑中國歷史團隊於18/19學年運用101VR製作歷史場境的先導經驗。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



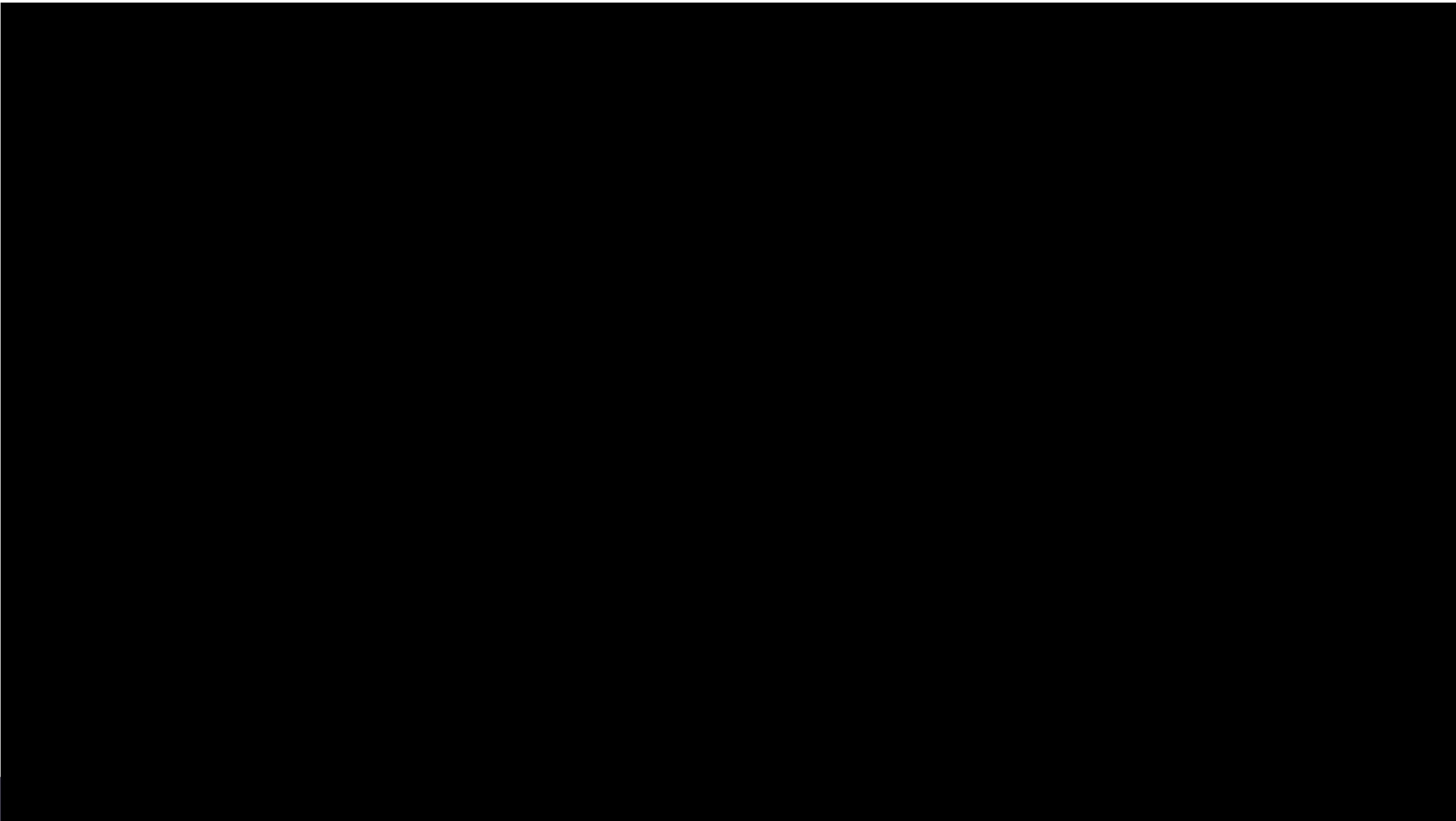
先導試行

運用Unity製作武昌革命場境

操控遊戲角色在空間內自由探索

遊戲內容按照玩家自選的路線開展

本項目借鑑中國歷史團隊於19/20學年運用Unity製作歷史場境的先導經驗。



「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

你被委託傳遞信息給「農民陳廣發」
快去！

遊戲提示

遊戲對話

唉！現在銀貴錢賤，物價愈來愈貴，生意都該怎麼做！

政府雖然試過改革，例如多年前的洋務運動、維新運動，還有最近的新政運動，但都似乎沒多大成效……

聽說四川人民到衙門請願，被清兵開槍鎮壓，打死30餘名請願群眾，釀成血案！真可怕！



「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



本項目通過社區考察及 City Hunt 遊戲，讓學生配合足跡參與製作遊蹤類遊戲。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

配合歷史故跡考察

路線一·歷史紀實——日佔香港足跡

中國與香港關係一衣帶水，日本侵華期間兩地唇齒相依，我們要珍惜今日難得的和平！
你們現在是歷史紀錄片《香港淪陷與日佔時期》的攝製組成員，須讓公眾了解香港日佔時期歷史！
你們全組的任務：前往不同考察點完成任務，然後前往指定地點（完成任務後會有指示）領取獎勵！

考察點包括：九龍公園、香港文物探知館、半島酒店

- 註1：前往考察點的次序可自行規劃，限時1小時內完成，期間不要對旁人造成滋擾
- 註2：每前往一個考察點，全組須與考察點合照一張，再 WhatsApp 給我，即會獲得任務指示
- 註3：每張合照須清晰見到全部組員及考察點的地標特色
- 註4：必須全組行動，注意禮儀及人身安全，同時看管好個人財物，在路上必須注意路面，免生意外

路線一·歷史紀實——日佔香港足跡

中國與香港關係一衣帶水，日本侵華期間兩地唇齒相依，我們要珍惜今日難得的和平！
你們現在是歷史紀錄片《香港淪陷與日佔時期》的攝製組成員，須讓公眾了解香港日佔時期歷史！
你們全組的任務：前往不同考察點完成任務，然後前往指定地點（完成任務後會有指示）領取獎勵！

考察點包括：九龍公園、香港文物探知館、半島酒店

- 註1：前往考察點的次序可自行規劃，限時1小時內完成，期間
- 註2：每前往一個考察點，全組須與考察點合照一張，再 WhatsApp
- 註3：每張合照須清晰見到全部組員及考察點的地標特色
- 註4：

路線二·美好香港——文化共融之路

香港兼容多元文化，各種宗教、文化均可在香港扎根流傳，我們你們是「美好香港」的親善大使代表，須肩擔起向旅客宣傳香港美好一面的重任！
你們全組的任務：前往不同考察點完成任務，然後前往指定地點

考察點包括：聖安德烈教堂、九龍清真寺、重慶大廈

- 註1：前往考察點的次序可自行規劃，限時1小時內完成，期間
- 註2：每前往一個考察點，全組須與考察點合照一張，再 WhatsApp 給我，即會獲得任務指示
- 註3：每張合照須清晰見到組員及考察點的地標特色
- 註4：必須全組行動，注意禮儀及人身安全，同時看管好個人財物，在路上必須注意路面，免生意外

路線三·區區有情——尖沙咀前世今生

全港十八區各有各故事，當中更有不少與中國的發展連繫在一起！
你們是「區區開心大發現」兒童節目組的成員，須向小朋友介紹尖沙咀的歷史發展！
你們全組的任務：前往不同考察點完成任務，然後前往指定地點（完成任務後會有指示）領取獎勵！

考察點包括：鐘樓、星光行、1881

- 註1：前往考察點的次序可自行規劃，限時1小時內完成，期間不要對旁人造成滋擾
- 註2：每前往一個考察點，全組須與考察點合照一張，再 WhatsApp 給我，即會獲得任務指示
- 註3：每張合照須清晰見到組員及考察點的地標特色
- 註4：必須全組行動，注意禮儀及人身安全，同時看管好個人財物，在路上必須注意路面，免生意外

路線三·區區有情——尖沙咀前世今生

全港十八區各有各故事，當中更有不少與中國的發展連繫在一起！
你們是「區區開心大發現」兒童節目組的成員，須向小朋友介紹尖沙咀的歷史發展！
你們全組的任務：前往不同考察點完成任務，然後前往指定地點（完成任務後會有指示）領取獎勵！

考察點包括：鐘樓、星光行、1881

- 註1：前往考察點的次序可自行規劃，限時1小時內完成，期間不要對旁人造成滋擾
- 註2：每前往一個考察點，全組須與考察點合照一張，再 WhatsApp 給我，即會獲得任務指示
- 註3：每張合照須清晰見到組員及考察點的地標特色
- 註4：必須全組行動，注意禮儀及人身安全，同時看管好個人財物，在路上必須注意路面，免生意外

按不同主題規劃分組考察路線，協助學生認識尖沙咀歷史故事及文化特色。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

配合分組學習任務，趣味探索尖沙咀的歷史與文化故事

你們是歷史紀錄片《香港淪陷與日佔時期》的攝製組成員，須讓公眾了解香港日佔時期歷史！

你們是「美好香港」的親善大使代表，須肩擔起向旅客宣傳香港美好一面的重任！

你是「全港十八區開心大發現」兒童節目組的成員，須向小朋友介紹尖沙咀的歷史發展！

你們全組的任務：
節目監製要求你們製作一段不多於 5 分鐘介紹與香港日佔時期有關建築物的短片，讓公眾認識中國與香港一衣帶水的關係，建立國民身份和感恩和平的可貴！

你們全組的任務：
政府指示你們要攝製一段不多於 5 分鐘旅遊短片，紀錄香港的中外文化特色，同時介紹兩個指定宗教建築及相關的宗教理念，說好香港故事，讓旅客明白到文化共融、互相尊重的重要！

你們全組的任務：
有位小朋友很希望認識尖沙咀歷史，以致茶飯不思！你們為了令小朋友重拾歡笑，決定親自製作一段不多於 5 分鐘回顧尖沙咀發展史的短片，讓小朋友透過簡單有趣的情境劇，從尖沙咀的歷史，了解九龍半島的發展史！

【分組任務】你知道尖沙咀如何見證香港歷史嗎？

路線（一）	路線（二）	路線（三）
歷史紀實——日佔香港足跡	美好香港——文化共融之路	區區有情——尖沙咀前世今生
考察點：九龍公園、香港文物探知館、半島酒店	考察點：聖安德烈教堂、九龍清真寺、重慶大廈	考察點：鐘樓、星光行、1881（舊水警總部）
你們是歷史紀錄片《香港淪陷與日佔時期》的攝製組成員，須讓公眾了解香港日佔時期歷史！	你們是「美好香港」的親善大使代表，須肩擔起向旅客宣傳香港美好一面的重任！	你是「全港十八區開心大發現」兒童節目組的成員，須向小朋友介紹尖沙咀的歷史發展！
你們全組的任務： 節目監製要求你們製作一段不多於 5 分鐘介紹與香港日佔時期有關建築物的短片，讓公眾認識中國與香港一衣帶水的關係，建立國民身份和感恩和平的可貴！	你們全組的任務： 政府指示你們要攝製一段不多於 5 分鐘旅遊短片，紀錄香港的中外文化特色，同時介紹兩個指定宗教建築及相關的宗教理念，說好香港故事，讓旅客明白到文化共融、互相尊重的重要！	你們全組的任務： 有位小朋友很希望認識尖沙咀歷史，以致茶飯不思！你們為了令小朋友重拾歡笑，決定親自製作一段不多於 5 分鐘回顧尖沙咀發展史的短片，讓小朋友透過簡單有趣的情境劇，從尖沙咀的歷史，了解九龍半島的發展史！
短片要營造的感覺：悲痛、反思	短片要營造的感覺：開心、悠閒	短片要營造的感覺：活潑、童心

按不同主題規劃分組考察任務，讓學生互動尋找尖沙咀歷史故事及文化特色。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史

路線 (一)	路線 (二)	路線 (三)
<p>到達九龍公園後：</p> <p>請組長向組員讀出以下訊息：</p> <p>「你還記得導賞員的講解嗎？現在，你們須安排其中一位組員扮演導賞員，拍片介紹現時所身處的景點歷史，記得短片須同時見到講者及景點！而內容亦需要依次處理以下問題，當然答案需要自行準備！至於其他組員則在旁協助錄製短片，你們可揚聲提醒或配音，片長至少 1 分鐘，表達的內容必須清晰。完成後，再將短片 send 給甄 sir 確認，即可完成任务！」</p> <ol style="list-style-type: none"> 香港日佔時期是哪一年開始、哪一年結束？ 九龍公園的前身是甚麼？ 日佔時期，你知道現時身處的地方發生過甚麼事？ 你對於日本侵華的惡行，有何感受？為甚麼？這種哪一種天主教核心價值有關？ 從日本侵華戰爭，你認同香港與中國的關係是唇齒相依嗎？為甚麼？ 	<p>到達聖安德烈堂附近後：</p> <p>請組長向組員讀出以下訊息：</p> <p>「你還記得導賞員的講解嗎？現在，你們須安排其中一位組員扮演導賞員，拍片介紹現時所身處的景點歷史，記得短片須同時見到講者及景點！而內容亦需要依次處理以下問題，當然答案需要自行準備！至於其他組員則在旁協助錄製短片，你們可揚聲提醒或配音，片長至少 1 分鐘，表達的內容必須清晰。完成後，再將短片 send 給甄 sir 確認，即可完成任务！」</p> <ol style="list-style-type: none"> 世界三大宗教是甚麼？ 這裡是屬於甚麼宗教的建築？何時建成？ 你知道這裡早期的教會會友，主要是甚麼人？ 你知道香港現有多少個基督徒？ 你知道日佔時期，這裡曾經發生過甚麼事嗎？ 你認為香港文化能包容不同的宗教信仰嗎？為甚麼？ 	<p>到達 1881 附近後：</p> <p>請組長向組員讀出以下訊息：</p> <p>「你還記得導賞員的講解嗎？現在，你們須安排其中一位組員扮演導賞員，拍片介紹現時所身處的景點歷史，記得短片須同時見到講者及景點！而內容亦需要依次處理以下問題，當然答案需要自行準備！至於其他組員則在旁協助錄製短片，你們可揚聲提醒或配音，片長至少 1 分鐘，表達的內容必須清晰。完成後，再將短片 send 給甄 sir 確認，即可完成任务！」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1881 前身是甚麼？ 日佔時期，你知道 1881 曾經作過甚麼用途？你對於日本侵華的惡行，有何感受？為甚麼？這種哪一種天主教核心價值有關？ 從日本侵華戰爭，你認同香港與中國的關係是唇齒相依嗎？為甚麼？ 1881 名稱與建成年份不符的原因是什麼？ 為什麼 1881 極具保育價值？

請組長向組員讀出以下訊息：

「你還記得導賞員的講解嗎？現在，你們須安排其中一位組員扮演導賞員，拍片介紹現時所身處的景點歷史，記得短片須同時見到講者及景點！而內容亦需要依次處理以下問題，當然答案需要自行準備！至於其他組員則在旁協助錄製短片，你們可揚聲提醒或配音，片長至少 1 分鐘，表達的內容必須清晰。完成後，再將短片 send 給甄 sir 確認，即可完成任务！」

不同考察點任務均不同，須合全組之力搜尋答案

- 香港日佔時期是哪一年開始、哪一年結束？
- 九龍公園的前身是甚麼？
- 日佔時期，你知道現時身處的地方發生過甚麼事？
- 你對於日本侵華的惡行，有何感受？為甚麼？這種哪一種天主教核心價值有關？
- 從日本侵華戰爭，你認同香港與中國的關係是唇齒相依嗎？為甚麼？

- 世界三大宗教是甚麼？
- 這裡是屬於甚麼宗教的建築？何時建成？
- 你知道這裡早期的教會會友，主要是甚麼人？
- 你知道香港現有多少個基督徒？
- 你知道日佔時期，這裡曾經發生過甚麼事嗎？
- 你認為香港文化能包容不同的宗教信仰嗎？為甚麼？

- 1881 前身是甚麼？
- 日佔時期，你知道 1881 曾經作過甚麼用途？你對於日本侵華的惡行，有何感受？為甚麼？這種哪一種天主教核心價值有關？
- 從日本侵華戰爭，你認同香港與中國的關係是唇齒相依嗎？為甚麼？
- 1881 名稱與建成年份不符的原因是甚麼？
- 為什麼 1881 極具保育價值？

各組需要完成每一個考察點的指定任務才可前往下一個考察點，須自行查找答案。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



到達半島酒店正門前後：

「香港是個國際大都會，時常有不少遊客訪港，因此我們要懂得兩文三語！現在請邀請街上見到的一位遊客，向他/她以普通話或者英文提問以下問題，當然！答案需要自行準備！完成後，請邀請遊客與全組一半以上組員合照一張，過程亦須錄音，然後將相片及錄音檔 send 給甄sir 確認，即可完成任务！」

1. 香港日佔時期是哪一年開始、哪一年結束？
2. 日佔時期，你知道這裡發生過甚麼事嗎？
3. 日佔時期，你知道半島酒店曾被日本改名甚麼嗎？
4. 你知道香港保衛戰是何時爆發？當時的港督是哪一日向日本投降？

註1：禮貌地向路人說明來意，邀請他/她回應上述問題
 註2：訪問前須自行準備答案，並在路人作答後（極大機會不知答案），向他/她講解一次正確答案
 註3：訪問後，禮貌地向路人道謝，並邀請路人拍攝一張合照
 註4：訪問過程，全程錄音（只在課堂內分享，不會公開），但要禮貌取得路人同意
 註5：每位組員必須至少一次擔任訪問者及上鏡

到達重慶大廈附近後：

「香港是個國際大都會，時常有不少遊客訪港，因此我們要懂得兩文三語！現在請邀請街上見到的一位遊客，向他/她以普通話或者英文提問以下問題，當然！答案需要自行準備！完成後，請邀請遊客與全組一半以上組員合照一張，過程亦須錄音，然後將相片及錄音檔 send 給甄sir 確認，即可完成任务！」

1. 你知道這裡的前身是甚麼？
2. 大廈內有 120 個國籍的人士，總共有多少個租客？他們主要是甚麼人？
3. 你知道有人將這裡比喻作「香港少數族裔的九龍城寨」嗎？為何有這個比喻？
4. 你知道 2007 年美國《時代》雜誌將這裡評選為甚麼？

註1：禮貌地向路人說明來意，邀請他/她回應上述問題
 註2：訪問前須自行準備答案，並在路人作答後（極大機會不知答案），向他/她講解一次正確答案
 註3：訪問後，禮貌地向路人道謝，並邀請路人拍攝一張合照
 註4：訪問過程，全程錄音（只在課堂內分享，不會公開），但要禮貌取得路人同意
 註5：每位組員必須至少一次擔任訪問者及上鏡

到達鐘樓附近後：

「香港是個國際大都會，時常有不少遊客訪港，因此我們要懂得兩文三語！現在請邀請街上見到的一位遊客，向他/她以普通話或者英文提問以下問題，當然！答案需要自行準備！完成後，請邀請遊客與全組一半以上組員合照一張，過程亦須錄音，然後將相片及錄音檔 send 給甄sir 確認，即可完成任务！」

1. 鐘樓的前身是甚麼？
2. 你知道鐘樓在哪段時期停止運作嗎？
3. 你知道鐘樓的建築風格如何呈現殖民地色彩嗎？
4. 你對於鐘樓納入古蹟，有何感受？（路人答完，訪問者也要分享自己感受）

註1：禮貌地向路人說明來意，邀請他/她回應上述問題
 註2：訪問前須自行準備答案，並在路人作答後（極大機會不知答案），向他/她講解一次正確答案
 註3：訪問後，禮貌地向路人道謝，並邀請路人拍攝一張合照
 註4：訪問過程，全程錄音（只在課堂內分享，不會公開），但要禮貌取得路人同意
 註5：每位組員必須至少一次擔任訪問者及上鏡



考察任務形式多元化，包括現場錄製導賞短片、兩文三語街頭訪問旅客/路人等。

「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



運用 3D Scan 將學生全身化為 3D Model，成為遊戲世界的人物素材。

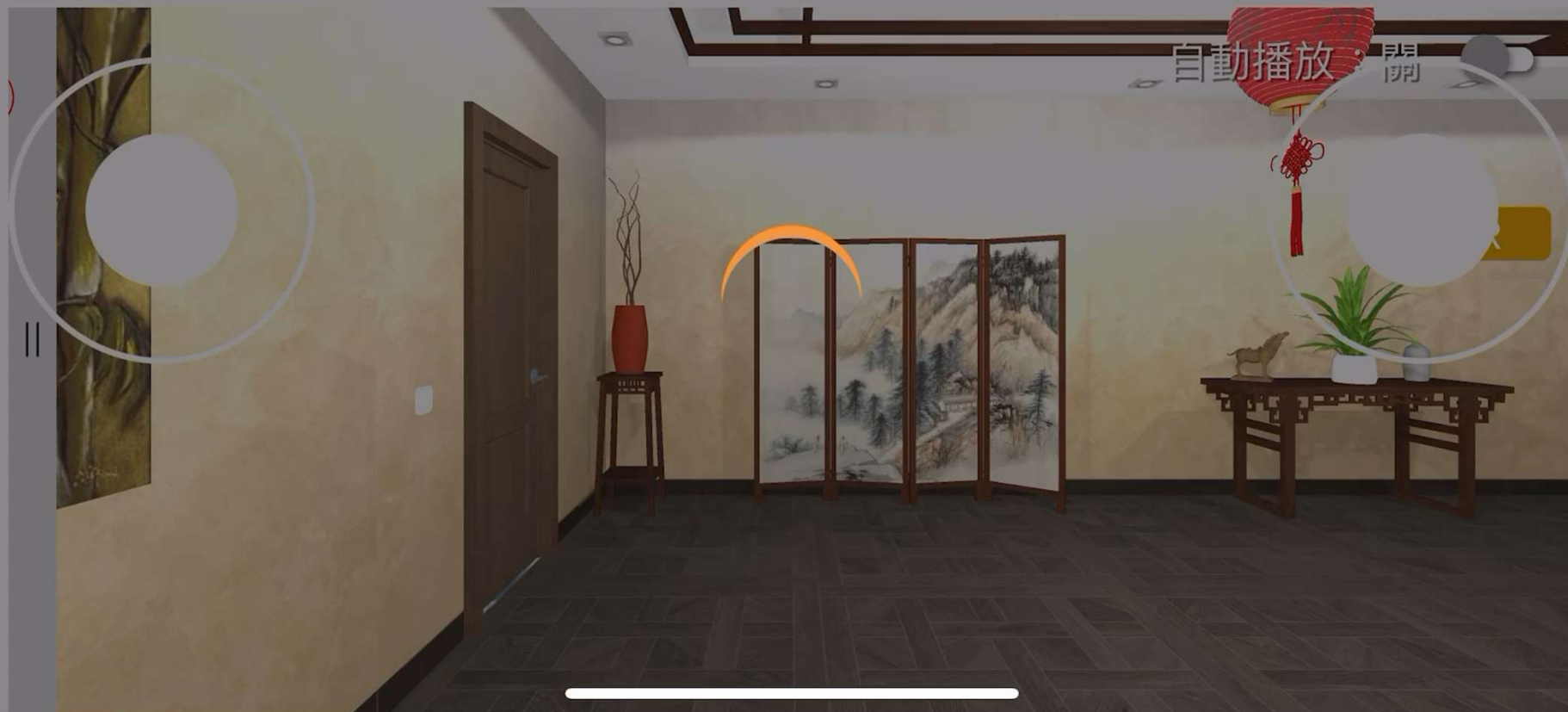
「玩」同「學」計劃的核心項目3：情尋歷史



情尋尖沙咀：再踏抗日英雄路

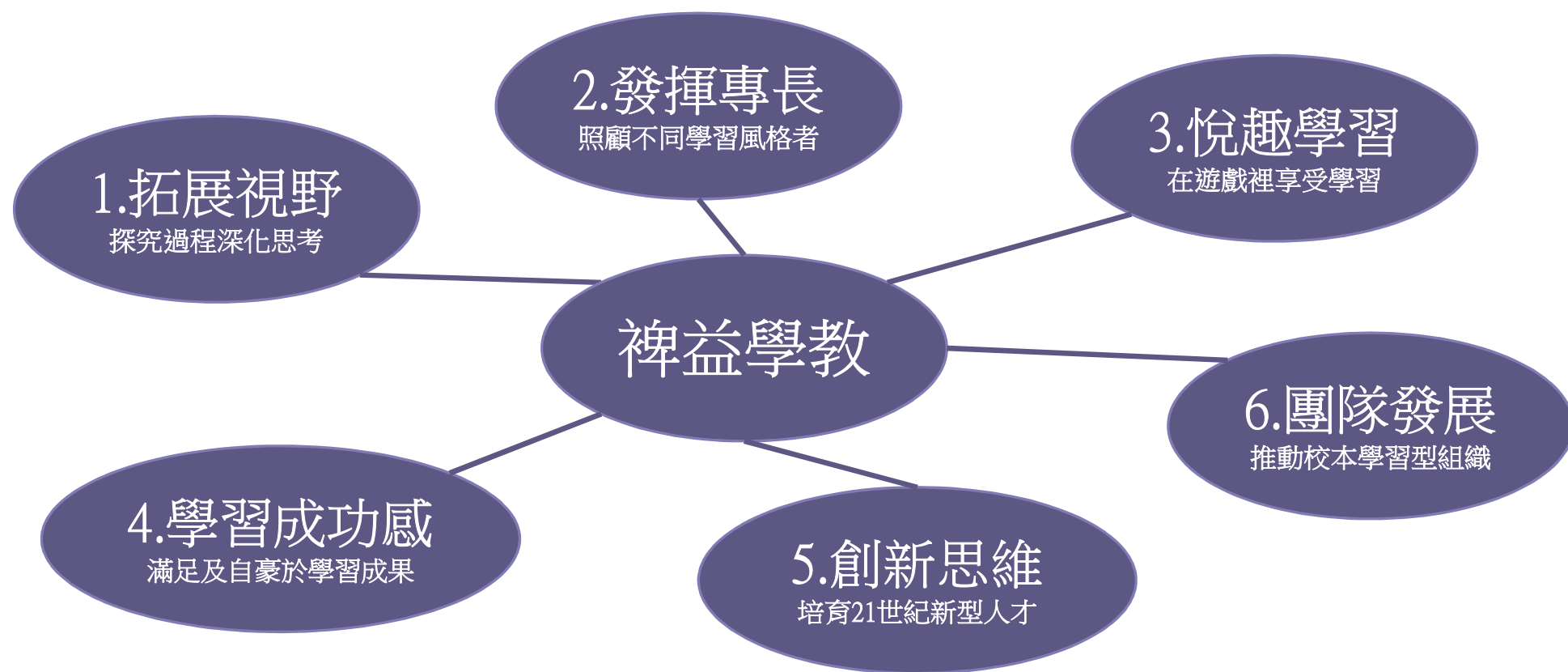


自動播放：關



計劃檢討與經驗分享

「玩」同「學」計劃檢討與經驗分享



「玩」同「學」計劃檢討與經驗分享

善用個體創意
共建學習社群

所有個體都蘊藏著無限的創意潛能。透過激發和釋放潛能，我們能夠為學習社群注入源源不斷的活力，將個體的創意轉化為社群的共同智慧，啟發及推動學習。

配合人工智能潮流
優化學生作品內容

擁抱人工智能的發展趨勢，作為提升學生作品內容的強大助力，更有效地進行資料蒐集、內容校對、甚至是創意發想，從而提升作品的深度和廣度。

運用創新體驗連結學習
提供展示機會催化成長

提供豐富展示機會，讓學生能夠展現學習成果，從中獲得肯定和鼓勵，從而更深入地反思自己的學習過程，並不斷追求自我改進。

「玩」同「學」計劃的總結

「玩」同「學」 Learning through playing
在學習過程中糅合遊戲元素，提高學習成效

Learning through making 「玩」同「學」
培育創新求變、回應廿一世紀人才需要的共學社群