

獲卓越教學獎的教學實踐

Teaching practices presented with the Award for Teaching Excellence



個人、社會及人文教育學習領域
Personal, Social and Humanities
Education Key Learning Area



個人、社會及人文教育學習領域
**Personal, Social and Humanities
Education Key Learning Area**



多元策略 照顧學生多樣性 從社區出發 活學歷史

教學理念

從專業能力、教學策略、校本課程設計、歷史技能訓練及多元化活動各方面，提升教學質素；同時秉承「一切為學生，為學生的一切」的理念，關注學生多樣性。

獲卓越教學獎教師

傅潤偉老師

所屬學校

仁濟醫院王華湘中學

教學對象

中一至中六（歷史科）



教師專訪

對於學生而言，學校恍如第二個家。教師的一舉一動，一言一語，對學生都起着潛移默化的作用。傅潤偉老師從事教學工作近十七年，憑着對歷史教學的熱誠，結合創新的教學法，感染學生，引起他們對歷史科的興趣，令學校的歷史科成為受歡迎的高中選修科之一。

歷史科，看似很乏味。學生為應付考試而背誦歷史資料，時、地、人、事，缺一不可，「艱深」的考試題目令部分學生卻步，失卻研習歷史的興趣。為讓沉悶的歷史科趣味盎然，真是要花不少心思。傅老師是仁濟醫院王華湘中學首位歷史科教師，作為「拓荒者」，他在歷史科教學方面費盡心力。

善用不同媒介 激發學習興趣

傅老師一向重視照顧學生的多樣性。為此，他特意設計「學習餐單」。這餐單與食物無關，而是為學生提供學習歷史的媒介，如前菜為歷史短片或課本文章，主菜為歷史漫畫或歷史資料，甜品為議題評論或舊曲新詞活動。傅老師解釋：「學生若在閱讀方面無太大困難，可以選擇閱讀文字資料來學習歷史；但部分學生可能喜歡圖像的表達，可選擇觀看歷史漫畫。所以，我提供更多的選擇，照顧學生的不同需要，提高他們對歷史的興趣，從而積極上課。」

► 舉辦海陸空軍備模型展覽，讓學生更了解國家的發展。



除了設計「學習餐單」，傅老師經常將電子學習元素引入課程，如運用翻轉教室策略製作短片，讓學生在家中預習，以及在課堂上運用不同的網上學習應用程式，令學習更互動、更有趣味。電子學習不但提升學與教的成效，更重要的，是培養學生自主學習的能力，以及主動探求知識的態度。

學生常以教師作榜樣，傅老師小時候亦不例外。他的歷史科恩師的教學模式，令他明白要照顧學生的多樣性。傅老師憶述恩師曾在課堂上分享旅遊埃及的經歷，至今仍然深深地烙印在他的腦海中。「我們學習埃及歷史，因與埃及的距離很遠，只能透過書本了解，但她親自拍片，實地講解當地文化及獅身人面像與金字塔的關係。她不是照本宣科，而是用這種特別的方法傳授知識。」傅老師非常感恩過去遇到的恩師：「他們對我的影響並非在於歷史知識的增長，而是一種『情意』，令我更加熱愛學習歷史，同時也希望傳承他們的教學理念。」

立足社區 探索世界

學校位於西貢區，區內不乏自然景色及歷史文化。傅老師因利乘便，不時舉辦西貢區考察活動，鼓勵學生「走出課室」，親身了解區內歷史文化，「我很重視同心圓的關係，由社區到香港，再到內地，以至國際。我要讓學生知道大環境發生的事，與本地亦有一定的關連。」為了傳承西貢區極具歷史價值的文化及文物，傅老師更與學生在學校開設「西貢文物館」，透過到區內各處考察，蒐集口述歷史的資料及區內人士捐贈的文物，期望傳承這些珍貴的文化寶藏。

「西貢文物館」的珍貴歷史文物，部分是傅



▲傅老師為學生舉辦活動，介紹聯合國非物質文化遺產「舞麒麟」。

►傅老師與學生一起製作各種西貢區歷史文化單張



▼傅老師經常帶領學生參觀古蹟



▲學生參觀赤柱美利樓，了解如何保育歷史建築。

老師與學生考察時收到的禮物。傅老師眼泛淚光，感觸地道：「在文物館開設前，我和學生到滘西洲訪問村長夫婦，他們如數家珍地分享當地的歷史故事，還慷慨捐贈一個大木箱和一批衣物。原來那是村長夫人一直珍而重之的嫁妝。他們的慷慨令我非常感恩。這些衣物如今成為文物館的重要展品。這些慷慨的例子並非一兩個，很多原居民都願意將具有歷史價值的物品送給我們。」可見，西貢區的原居民亦非常支持傅老師成立「西貢文物館」，傳承西貢歷史文化。傅老師期望，通過這些考察活動，不但可以加深學生對西貢區歷史的認識和了解，亦可從中培養學生關心社會、尊重文化和關懷別人的
人文情懷。

重遇「歷史」感受更深

傅老師時常提醒學生，歷史與生活息息相關。學生畢業後，所學的歷史知識仍常存腦海。有名傅老師的學生到德國柏林旅行，遊覽當地的著名景點，憶起當年老師傳授的知識，因而在社交平台感慨發文：「幸

好當年我選擇修讀歷史科，多虧傅老師的教導，令我想起冷戰時這裏發生過甚麼事，特別有感覺！」這名學生更充當「導遊」，向旅伴分享相關歷史。另一名學生因對歷史深感興趣，到各地旅行都會參觀當地的博物館。後來她遠赴澳洲工作，在當地歷史博物館內發現館方展出的部分歷史文物，印證自己在中學時所學到的，因而印象特別深刻。

傅老師對歷史教學的熱誠，對學生的用心，相信每個學生有目共睹。在學生心中，歷史不再是沉悶的科目，而是趣味盎然，與生活密不可分。傅老師說，將來他會與其他歷史科教師攜手合作，優化歷史科課程，期望初中的新修訂歷史課程與校本課程順利銜接。此外，傅老師非常注重電子學習，目前計劃為「西貢文物館」增添科技元素，如編製二維碼、配置VR虛擬實境眼鏡，提高學生學習的興趣及效能。



▲「西貢文物館」展出不少村民捐贈的文物

◀學生參觀校內「西貢文物館」，了解區內歷史文化。



教學分享

作為一位歷史科教師，我會在有限的空間內，平衡學校課程規劃及學生學習的需要，適當地發展校本歷史課程，使學生掌握歷史知識和研習技能。

推動社區歷史教育

我在舉辦地區歷史文化活動的過程中，興起了保育鄉村社區、弘揚地區文化的念頭。這種想法得到西貢區議會和坑口鄉事委員會的支持，讓我有機會帶領學生參與編製《西貢區歷史文化地圖》、《非物質文化遺產地圖》、《西貢抗日遺址地圖》、《「西貢情流影」文化繪本》等作品，我更將部分成果製成展板，供全港學校借用，在學校及社區展覽。2006年，我申請衛奕信文物信託基金，在校內建立「西貢文物館」。在建館的過程中，我安排學生出席專題講座，分批到西貢、坑口的傳統村落實地考察，訪問村長、村民，實踐口述歷史的理論，最後編製了《西貢文化地圖》，舉辦了「西貢抗日遺址尋蹤」展覽。學生在過程中接受了全面的歷史及文物教育，提升了對歷史研習的興趣，對西貢區的非物質文化遺產有更深的認識，也增加了對社區的關懷和歸屬感。

▶ 傅老師在課堂上運用電子學習和組合閱讀提升教學成效



▲傅老師在校內開設「西貢文物館」

策劃多元化的考察活動

我每年會籌辦各式全方位學習活動，如參觀博物館及主題展覽、考察歷史文物徑或者歷史建築、舉辦內地及海外的歷史文化考察交流團等，開拓學生的歷史視野，培養他們對歷史事件及人物的同理心。我以香港的歷史建築為題，與中五學生參觀甘棠第等歷史建築，除了認識歷史故事，我亦讓學生思考活化歷史建築物及文化傳承等議題。近年，我舉辦了赤柱及粉嶺區的歷史文化考察活動和「東方馬奇諾探奇：墳場及戰場遺址導賞」，邀請著名的香港史學者帶領學生訪尋二戰遺跡。此外，我亦十分重視香港的非物質文化遺產，透過實地考察，讓學生認識香港各區的宗教祭祀活動，例如客家舞麒麟工作坊、糧船灣天后誕、布袋澳洪聖誕、長洲太平清醮等，並了解其對社區發展的意義。

多元教學策略 照顧學生的不同需要

此外，我亦一直調整教學策略，例如運用戲劇、電影、網誌等教學資源，引入更多元化的教學方法。面對新高中課程的挑戰，我透過問卷調查了解學生的學習能力和興趣，再針對他們的需要制定合適的教學策略，提升學生的學習動機。我平時會採用多媒體教學、組合閱讀、學習餐單、角色扮演及RAFT創意寫作等教學策略，以下是一些具體的操作情況：

多媒體教學：除了播放歷史電影片段，我亦會透過歌曲，讓學生了解第一次世界大戰的成因，我亦經常將Hip-hop音樂融入歷史課題的教學網站，發展學生的創意。



▲學生考察糧船灣天后誕活動



組合閱讀：我會讓學生按能力和興趣組成不同的專家組，透過文字、圖片、數字及多媒體資料，了解第一次世界大戰的原因，待他們於專家組有充分的討論和認識後，再返回原來的小組與其他同學分享。

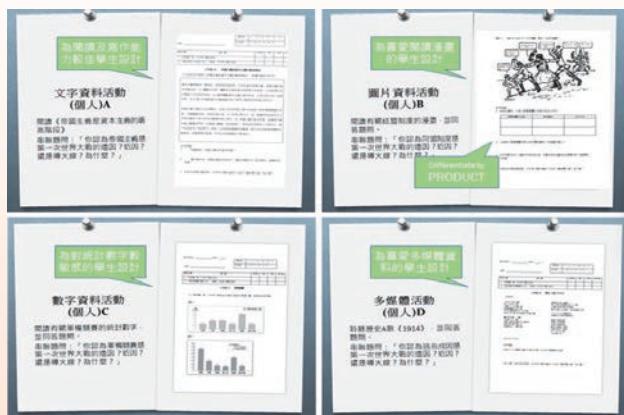
學習餐單：在教授第二次世界大戰的影響時，我為學生設計了學習餐單，讓學生按自己的喜好選擇課業。在兩款「餐前小食」中，我要求學生預習課文內容及觀看有關二戰影響的紀錄片，初步掌握歷史知識和概念；「主菜」為兩項主要的課堂活動，每組學生獲發不同的歷史資料，學生可選答不同形式和難度的題目。我亦會安排學生在電子學習平台進行問答比賽，然後跟進難度較高的題目。「餐後甜品」則包括思考「美國應否在日本投放原子弹」等培養人文素養的議題，還有歌曲填詞及配對活動，兼顧不同學生的能力和興趣。

角色扮演：我曾讓學生觀看有關音樂家巴倫波因的故事，讓學生代入他，以至其他猶太人及巴勒斯坦居民的角色，設身處地理解歷史問題。

RAFT創意寫作：RAFT分別代表角色（Role）、受眾（Audience）、文體（Format）和主題（Topic）。例如教授「中國特色的社會主義特徵」課題時，學生要完成不同的寫作練習，包括農民的口號設計、個體戶或商人的商業廣告設計、知識分子的新聞繕寫以及科學家寫信給30年後的自己等。

開發教材 加強電子學習

我帶領學校歷史科團隊參與了課程發展處的新課程試教工作，並與課程發展處同工一起設計有關「培養學生的人文素養」及「居港少數族群」的教材套，以及開發歷史科的「課程為本學與教資源庫」，在多個初中課題引入DIY系統，並成為電子教學小組的先導學校。多年來，我引入了各種類型的電子學習策略，



▲學生在居港少數族群歷史考察活動中體驗錫克教徒的生活

現已完成開發高中歷史科的電子問題庫，讓老師於歷史科課堂中使用，以提高學生的學習動機。

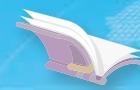
刺激明辨性思維 建立歷史研習技能

歷史是一門研究人類過去的學科，同時也是一門探求真相的學問。我很重視探究式學習，使學生根據歷史資料及現有知識，評價歷史事件及人物，探究各種歷史議題。我常以情境教學法讓學生觸摸歷史，如讓學生透過「新紐倫堡審判」的角色扮演，理解有關納粹德國二次大戰的戰爭責任問題，提高學生的明辨性思考等高階思維能力。我認為這類以疑難為本的課堂模式更能讓學生投入歷史情境，更能刺激他們思考，達至分析歷史事件的教學目的。



▲學生於戰場遺址細心聆聽導賞員的講解

◀傅老師設計多元化的課業，照顧學生多樣性。



評審撮要

“

發展校本歷史課程
全面照顧學生多樣性

”



▲傅老師為課堂設計學習餐單，照顧學生多樣性。

傅潤偉老師認為卓越的歷史教學，必須包括專業能力、校本課程、教學模式、歷史技能及多元化活動五種元素，因而積極提升自己的專業能力，透過自我反思和專業交流，掌握個人、社會及人文教育的教學理念和教育政策的最新發展。傅老師多年來付出不少努力，帶領團隊持續優化校本歷史課程，開發初中歷史課程，加入社區歷史教育，為學生提供更寬廣、均衡且具校本特色的歷史課程。

傅老師採用廣泛而多元的學與教策略，照顧不同興趣和能力學生的需要。他經常運用各種類型的電子學習工具，以及透過組合閱讀、角色扮演及創意寫作等教學策略，提高學生的學習動機和興趣，幫助學生掌握歷史研習的技能。傅老師着意發展學生的高階思維，讓學生透過不同的教學活動，進行多角度思考，對歷史議題表達自己的意見，提高明辨性思考等高階思維能力。

觀課所見，傅老師為課堂設計學習餐單，以餐前小食、主菜和餐後甜品分別代表不同的學習任務，讓學生可按興趣和能力作出選擇，照顧學生學習的多樣性。傅老師為每組學生提供不同的政治漫畫，並設計不同難度和表達形式的題目，讓不同能力的學生在組內均能有所發揮。傅老師設計三款不同的「餐後甜品」，包括思考「冷戰是否比熱戰好」的工作紙，為有關冷戰的饒舌歌曲填詞，以及代入冷戰時期歷史人物的角色撰寫文章，不單涵蓋課題的知識、技能和態度，也兼顧不同學生的能力和興趣。傅老師有卓越的專業能力，學習餐單設計用心，學習活動環環緊扣，學習效果顯著。

傅老師透過全方位學習活動拓寬學生的視野，包括參觀博物館和展覽、考察歷史文物徑或歷史建築、舉辦內地及海外的歷史文化考察交流團等。為了提升學生對本土歷史文化的認識，傅老師善用學校位於西貢區的地理條件，積極推動社區歷史教育，包括透過申請校外資源開設「西貢文物館」、編製《西貢文化地圖》、舉辦「西貢抗日遺址尋蹤」展覽等，又在校內舉辦多個歷史專題研習計劃，透過一系列的專題講座、實地考察、訪問村民、紀錄口述歷史等，讓學生認識西貢區的非物質文化遺產。

傅老師對推動歷史科的發展有承擔和遠見，並積極作出貢獻。傅老師多年來積極參與歷史科課程發展和考評工作，又參與多個教材套件的開發工作，經常分享歷史科教學經驗和心得，專業精神可嘉。

索取有關教學實踐資料的途徑

- **學校網址：**
<http://www.ychwwsss.edu.hk>
- **聯絡方法**
- **聯絡人：**傅潤偉老師
- **學校電話：**2706 0477
- **學校傳真：**2706 0455
- **電郵：**fooyw@ychwwsss.edu.hk



「玩·創」中國歷史 鑑古知今 培養家國情懷

教學理念

藉着富有創意的教學及體驗活動，讓學生的學習「高投入、高互動、高效能」。不一樣的「玩·創」元素，為中史教學注入新動力，體驗不一樣的中史「歷·情」。

獲卓越教學獎教師

陳嘉雯老師

所屬學校

天主教母佑會蕭明中學

教學對象

中一至中六（中國歷史科）



教師專訪

學習歷史，學的不只是知識，更是前人的思想情操，讓學生見賢思齊。中國歷史科往往給人的印象是要求死記硬背，讓不少學生卻步。陳嘉雯老師認為，歷史不會改變，但作為中國歷史科教師，應該與時並進，不斷在教學策略方面求變。於是，她開始在課堂上加入創意遊戲，務求讓學生更深刻感受歷史的意義，培養她們人文關懷的情操。

學生上中史課，能夠從書本獲得豐富的歷史知識。但陳老師發現，學生往往只是「知識為本」，忽略歷史人物也曾是有血有肉的人，他們有很多值得後人欣賞的地方。她教授辛亥革命時，提到當時一位富商捐出畢生的財產支持革命，最終導致破產，「我問學生對富商的看法，學生都覺得他愚蠢，不應該捐錢支持一場註定失敗的革命。聽到學生的意見後，我心中一沉，明白到她們不懂得欣賞富商的愛國情操。這個經驗激發我苦心鑽研有效培育學生家國情懷的方法。」

設計棋盤遊戲 豐富歷史知識

正當陳老師希望為中史的課堂尋求突破時，適逢參與教育局的新課程發展工作，接觸到很多不同的教學法，啟發她重整校本課程內容，並將「遊戲教學」與「合作學習」的課堂模式融合起來。

陳老師坦言，設計遊戲並非一帆風順，要讓學生在10至20分鐘內完成遊戲，達到預期的教學效果，並不容易。學生試玩遊戲後曾反映：「玩的時候只顧考慮自己的棋子是向前走還是向後走，根本沒看過棋盤上的歷史資料。」陳老師於是改良遊戲，例如要求學生在玩遊戲的時候，須先讀出棋盤上的字句，理解其具體內容。

遊戲設計不單要有趣，更重要的是帶出歷史背後的意義。《贏在起跑線》遊戲讓學生了解東晉時期士族和寒門得到的不同待遇。陳老師有意設計「士族」的棋子在開局時能順利前進，「寒門」的棋子卻非常艱難才能稍向前行，但最終仍能取得勝利，結果，花了一個月才設計好這個遊戲。學生玩《贏在起跑線》這個棋盤遊戲時非常投入，「她們大呼小叫，不明白為甚麼『士族』最後會敗陣，很有興趣探索原因。」她笑說，「一名學

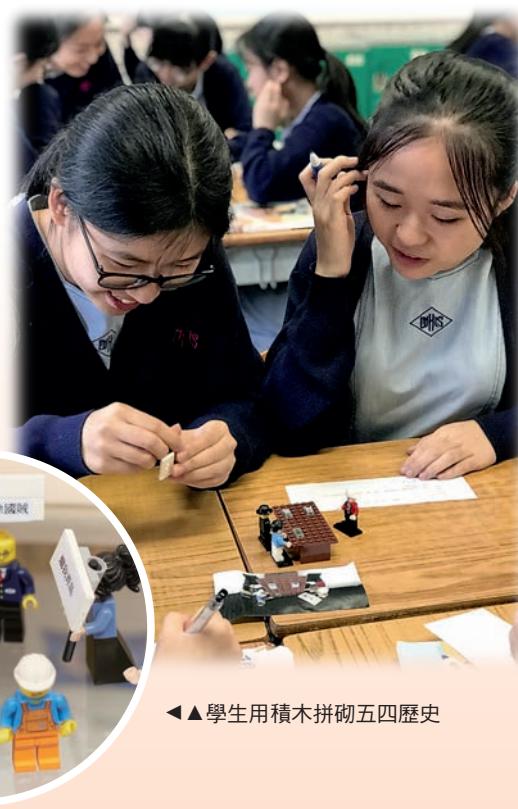


▲學生從遊戲中領略學習歷史的樂趣

生大叫的原因是她五次在遊戲中被拒絕嫁進豪門，我便趁機教育學生不要依賴別人生活」；而到了最後，「寒門」獲勝，她便勉勵學生「人生並非只看起跑線，只要努力，必能贏在人生的下半場」。玩遊戲的目的是讓學生從歷史中反思做人的道理，因此陳老師強調，課堂不只着眼於遊戲，更要注重其後協作和討論的部分，「遊戲只是引子，用來引發學生分析和討論，深化她們所學的知識。」

深切感受愛國情操

《走過淪陷歲月》是陳老師設計的另一個棋盤遊戲，學生分別透過代入「日軍」和「女學生」的角色，



▲學生用積木拼砌五四歷史



▲學生運用史料搜集、考證辨偽能力，創作歷史廣播劇。



▼中六級學生出任「創作顧問」，指導初中同學搜集資料、製作鄭和寶船，承擔歷史傳承使命。

了解香港在抗日戰爭時的種種情況。她說：「當學生遇上兩難抉擇時，究竟是要忍辱救國，還是選擇出賣國家求存。」陳老師最後問學生，會否忍受羞辱來救國？很多學生表示願意。她說：「我當時真的很感動，這證明我設計的遊戲能令她們代入歷史的氛圍中，令她們不只學會知識，也學會欣賞歷史人物的愛國情操。」

仔細還原史實資料

走出課室去學習歷史，學生或有更多得着。陳老師為初中文化史「鄭和下西洋」舉辦「砌出歷史——鄭和寶船」的專題活動，邀請學生查找資料，製作一艘符合史實的明朝大船。陳老師表示，學生砌的大船效果出乎意料，「船有多少層、每層放置甚麼東西、鄭和帶了甚麼動物回來、吃的是甚麼飯菜，她們都研究得很仔細！」學生利用3D打印技術，把船的細節一一拼砌出來，例如明朝製船的特色「龍骨」、船底要

放的「壓倉石」都一應俱全。學生還研究船上有甚麼人，他們的官服如何，巧妙地還原歷史場景。

「她們曾問我，翻查很多資料都找不到有關廚房的位置，但船上不會沒有廚房，應該怎麼辦？」我便讓她們自行思考最有可能建造廚房的位置。陳老師又發現她們放了一副麻將牌在船上，「學生說找到一項提及麻將牌的史料，雖然未能證實這項資料的真偽，但作為老師，我樂意肯定學生努力的成果。」

最令陳老師感動的，不只是完成一艘宏大的「鄭和寶船」，而是學生主動翻查各種資料，以及在歷時一年的課業中，有畢業生回來指導學妹，帶出「歷史傳承」的意義。

陳老師經常鼓勵學生，想成功就一定要苦幹。「她們砌『鄭和寶船』、找資料等都很花時間和精力，但過程中我一直陪伴她們，而她們的努力也結出甜美的果實。」

學生慶幸修讀中史

學校高中選修中史科的學生明顯增加，學習成果令人欣喜。陳老師表示，曾有學生堅持選修中史，高中的三年面對其他人的質疑仍用心學習，最後這名學生的付出和努力終於打動了身邊的人。更重要的是，學生在畢業前紛紛向陳老師表達「很慶幸自己修讀中史」、「我覺得自己很有中國人的風骨」的感言，讓她很感動。



▲陳老師籌劃「西營盤『色·香·味』之旅」，讓學生從實地考察、口述歷史訪問中進一步認識香港的歷史。



教學 分享

為要打破中國歷史沉悶乏味、無實用價值的偏見，我嘗試加入「玩・創」元素，讓學生在學習過程中「高投入、高互動、高效能」，培育學生成為紮根史實、重視創意解難的新世代。

設計遊戲 變換中史課堂的面貌

學校是發展「群育」的重要場所，透過學生同儕共學，能產生「一加一大於二」的效果。所以，我致力把「遊戲學習」與「合作學習」結合，研發「遊戲合作學習」——這不是純粹的「玩樂」，而是配合不同課題內容，能於10 - 20分鐘內完成的小組式課堂遊戲。遊戲設計須靈活多變，擲骰、圖卡、棋盤、配對等形式都要與學習內容配合得宜；而「遊戲合作學習」的重要設計元素是讓學生透過自主學習掌握基礎知識，然後與組員協作討論，澄清概念，修正錯誤，應用所學以完成遊戲的學習任務，從而提升學生的共通能力，並拓寬學習的視野。

代入角色 拉近歷史學習的距離

「遊戲合作學習」讓學生代入預設的角色，經歷人物在特定歷史場景中的遭遇，從而產生共鳴，拉近歷史學習的距離，達到情意教育的效果。例如在《贏在起跑線》棋盤遊戲中，我讓學生親身感受「士族」及「寒門」階層在東晉、南朝時期的「特權」及「局限」，讓分配做「士族」的學生在遊戲開始階段大有優勢，而分配做「寒門」的學生在遊戲後段有機會迎頭趕上，藉着「對立」及「意料之外」的遊戲狀態，不僅讓學生掌握相關史實，亦能體會到



▲學生透過《孫中山革命之路》棋盤遊戲，了解香港在辛亥革命中所扮演的角色。

人生必須無懼環境所限、不怕艱苦、努力求進，就能像寒門一樣「贏在人生下半場」。

共同設計 激活中史學習的創意

我會邀請學生設計遊戲，鼓勵學生在創作中結合歷史知識、創意及解難能力。中三學生因應「清初對漢人的統治政策」創作了《清初七級豬》遊戲活動，成功讓同學在10分鐘內記誦繁多的措施之餘，更能分析不同措施所針對的對象；中四學生則在經歷《漢武帝——史事大串連》遊戲學習後，加入秦史而創作出《秦漢瘋》。一年下來，我們師生就合共創作了十多個中史學習遊戲。



拼砌模型 培育求真的精神

學習不應局限於課堂內，因此我籌建「歷史文化創意空間」，並策劃不同類型的中史創意體驗活動，以延展中史學習。舉辦這些體驗活動要能培養學生發掘、求證、辨疑、持平的歷史技能與精神。



▲在博物館導賞活動中，學生一邊畫「通草畫」，一邊品茗。



▲學生跟非遺大師學習製作迷你花牌，傳承歷史文化。



▲陳老師與學生一起考證「鄭和寶船」的結構



▲學生接受培訓，成為博物館義務導賞員，傳承歷史。

學校的「歷史文化創意空間」內加建了一道「史·歷·場」，讓學生運用積木拼砌不同的歷史主題，例如以五四運動為主題，從探究到拼砌，發掘女性在當時的歷史角色。「砌出歷史——鄭和寶船」專題活動，由中六學生擔任「創作顧問」，指導初中同學搜集鄭和寶船及下西洋的資料、翻閱論文、考證寶船結構和明代官服顏色等，再結合3D打印技術，以積木拼砌出鄭和寶船。期間與海事博物館合作，為學生舉辦「尋找鄭和旅程」專題導賞，並於導賞後讓學生參觀館內的張寶仔積木船及閱讀造船藏書。製作寶船過程激發學生的探究精神，去探索一連串的問題：

- 船上有甚麼人？
- 鄭和是回教徒，為甚麼船上供奉天妃？
- 船上的廚房應該設置在哪一層？
- 當時不能攜帶新鮮蔬果，船員如何攝取維他命C？
- 鄭和與麻將牌的發明有關？
- 綠豆在船上除了供食用外，還有保護瓷器的作用？

整整一年的創意活動，跳出純粹學習中史的框框。我引入STEM元素，鼓勵學生應用不同學科的知識，體味歷史學習的趣味；製作過程更成了「發掘、求證、辨疑」的史家素養培育歷程……那份持平的歷史精神，伴隨寶船駛入浩瀚的知識汪洋。

走出課室 拓寬中史學習的視野

「歷史」本身承載着人文關懷精神，具有難以言喻的感染力，只要讓學生有體驗的機會，自能引發歷史情意與傳承使命。因此，我亦積極從社區中尋找歷史素材與資源，為學生組織多元化、重技能的體驗活動。例如介紹清中葉列強入侵的時代背景，我特意為

中三級學生設計「清代廣州社會面貌『身』體驗」活動。課堂上，學生透過當時廣州外銷的「通草畫」，認識十九世紀廣州的社會面貌；然後到海事博物館作「清代廣州社會面貌」專題導賞，並在館內進行體驗活動——邊品茗，邊畫「通草畫」，讓學生親身參與「通草畫」繪畫活動，學生因而驚嘆於當時的繪畫技巧如此高深，更加深入認識及欣賞當時的廣州文化特色生活。

帶着期待上課，帶着能力下課

透過創意的課堂遊戲及課後體驗活動，我看到學生從對中史不感興趣，到投入課堂，到愛上中國歷史科，到體會歷史情懷，甚至有以考進大學歷史系為志。這種以「生命影響生命」的感染力，讓我深切體會：

**教育未能立竿見影，卻能滴水穿石
情懷未能執手教授，卻能澆灌孕育**

作為教師，育人是我的職份；而學生對中史課的期待，是我喜樂的泉源；學生帶着能力下課，是我繼續尋求突破的動力。看着她們從課堂內外紮根史實，建立內在品格，孕育歷史情懷，並願意傳承歷史，就是我心目中的精彩教學「歷·情」。



評審撮要

“遊戲合作學習
激活中史課堂
提升學習效能”



▲陳老師精心設計《走過淪陷歲月》擲骰遊戲，培育學生的知識、技能和態度。

陳嘉雯老師為實踐「開拓與創新精神」，提出「中史Crossover創意：『玩·創』中史教育」的教學模式，將「遊戲學習」與「合作學習」結合成為「遊戲合作學習」，設計日常的課堂學習活動，提升學習趣味和效能，讓學生「帶着期待上課，帶着能力下課」。

觀課所見，陳老師精心設計《走過淪陷歲月》的擲骰遊戲，讓學生扮演「日軍」或「女學生」的角色，了解他們在抗日期間的活動情況。其後學生又透過合作學習，將棋盤上印有史實的紙條分類和歸納，分析香港在淪陷前期和後期扮演的角色。陳老師更勉勵學生不要小看自己年輕，在國家面對危難之時亦能像當時的「女學生」一樣對國家有所貢獻，藉以培育學生的家國情懷。陳老師的課堂組織嚴謹，遊戲設計極具心思，能為學生營造熱烈的課堂氣氛，並有效幫助學生掌握相關的歷史知識，發展共通能力，以及培養正面價值觀和態度，成效顯著。

陳老師在課堂內引入小型歷史劇，幫助學生投入歷史的氛圍中，提高學習興趣，並發揮創意。陳老師更在歷史劇中加入創意元素，讓學生代入歷史人物，體會及了解前人的思想與感情，再創作劇本。課堂以外，陳老師帶領學生參加廣播劇創作及成品製作比賽，並讓學生接受廣播培訓，然後自行搜集資料，自編劇目，最後更走進電台錄音室，將原創歷史劇錄製成廣播劇。

陳老師為初中新的文化史課題「鄭和下西洋的概況與影響」設計「砌出歷史——鄭和寶船」的專題活動，並加入STEM元素。學生除了搜集鄭和寶船及下西洋的資料，亦要利用3D打印技術，以LEGO積木拼砌

出鄭和寶船。寶船的設備和布置，以及船上歷史人物的服飾都經過仔細的考證，盡顯學生的努力和創意。

陳老師努力為學生提供不同的學習機會，帶領學生走進社區，親身體驗歷史文化，從身處社會中尋找歷史素材，拓寬他們的歷史視野。例如陳老師安排學生於海事博物館進行「清代廣州社會面貌『身』體驗」活動，在博物館內一邊品茗，一邊畫「通草畫」，發思古之幽情；又設計西營盤「色·香·味」體驗之旅，欣賞香港非物質文化遺產，培養學生對歷史和文化抱持正面的態度。

陳老師持續學習，積極參與課程發展的工作，為試行新課程的學校設計教材，並建立教材共享平台。陳老師積極推動中國歷史的教學交流，透過公開課和講座，與業界分享「遊戲合作學習」的策略和成果，貢獻良多。

索取有關教學實踐資料的途徑

學校網址：
<http://www.dmhcsm.edu.hk>

聯絡方法

聯絡人：陳嘉雯老師

學校電話：2424 1796

學校傳真：2484 1434

電郵：chankm@dmhcsm.edu.hk



小遊戲 大學問

寓學習於桌上遊戲

教學理念

學生透過桌上遊戲，「從玩中學，從學中玩」，運用所學知識，提升學習成效；要以學生為中心，激發自主學習，引導他們建立自己的世界觀。

獲卓越教學獎教師

李浩然老師

所屬學校

聖公會聖馬利亞堂莫慶堯中學

教學對象

中一至中三（生活與社會科）



教師專訪



▲《財爺大爆炸》遊戲卡



▲《大海絲時代》遊戲卡



▲《中國國民之路》遊戲卡

李浩然老師與學生經常埋首創作的工作間，四周擺滿了不少電子器材和桌上遊戲，那些全是李老師教學的好幫手。談到桌上遊戲，李老師說：「在一次機緣巧合下，與學生一同玩桌上遊戲，觸發我改編桌遊作為教材，讓學習既有趣又容易。」

「硬」知識 易消化

李老師經常思考如何讓學生更容易吸收知識。他表示，生活與社會科共有29個單元，課程內容由認識自己到認識香港、國家和世界，涵蓋課題很多，加上有些課題知識性較強，例如本地政制架構，學生要理解中央和行政長官、立法會、行政會議等的關係，有時候解說過幾遍學生仍是似懂非懂。

李老師之前採用電子教學，希望學生更容易學習。後來，他發現學生使用電子工具學習時很投入，但討論課題時又未必深入。直至一次，學生邀請李老師一起玩一款很受歡迎的桌上遊戲，令他聯想到將課本知識和遊戲糅合在一起。例如若學生在遊戲中抽到「功



▲李老師設計的遊戲好玩又有趣，深受學生歡迎。

能卡牌」，就要說出一件有關香港的大事。學生起初很容易便可說出一件大事，但隨後漸漸感到困難，就要翻閱課本尋找答案。李老師察覺到遊戲能激發學生一邊玩一邊學，於是繼續鑽研如何在其他的桌上遊戲注入學習元素。

不分能力 互相接納

李老師不會直接使用坊間的桌遊，而是應用類似遊戲模式和規則，重新設計能達到學習目標的桌遊。他說：「為了使學生接觸更多桌遊，我在學校成立了桌遊學會。」李老師拿出他最滿意的作品，「《財爺大爆炸》是參考《爆炸貓》的遊戲設計的，用來教授公共財政的課題，學生要在遊戲中協助財政司司長解決財政問題，以免出現赤字而被淘汰出局。許多同工都覺得這個桌遊很不錯。」遊戲結束後，教師會帶領學生思考，在遊戲過程中，每張「功能卡牌」反映的現實情況和向政府表達訴求時可能面對的困難。

目前，李老師已製作了12套桌遊，在教授不同課題時使用。學生玩桌遊的經驗增多，可節省課堂上解說遊戲規則的時間，學生很快就投入其中，並思考取勝策略，對課題的理解更深入和細緻，對學習也更有興趣。桌遊還有一個好處，就是解決分組的問題。以往學生分組進行活動，總有一些同學被冷落，沒有太多參與的機會。集體遊戲是增進友誼、培養團隊精神的好機會。李老師看到一些原本關係較疏離的同學，因為桌遊而變成朋友。他更指出：「桌遊照顧不同學生的需要，能力強的學生固然會積極思考致勝方法；學習能力較弱的學生也不示弱，會在遊戲中積極投入課堂學習。」



參觀劏房 真情對話

桌遊雖然成為李老師傳授知識的重要策略，但他亦沒有捨棄電子教學。他說：「在需要時我會運用電子教學，但不會勉強。」例如去年在教授「公共財務」課題時，他便利用VR虛擬實境技術，帶學生「參觀劏房」。

「以往教導這門課，給學生看影片，看新聞，他們感受不多。」於是，他想直接帶學生體驗劏房的環境，「但劏房空間小，不能容納全部學生，住客也未必歡迎這麼多學生前來。」李老師利用VR技術，360度拍攝劏房。當學生佩戴儀器時，就猶如親歷其境，室內一切甚至變得觸手可及。李老師再利用直播，讓學生可即場向劏房住戶發問，學生的反應非常熱烈。及後，李老師解釋「宜居標準」，要求學生運用電子軟件，設計一間合乎標準的居所，藉此將知識深化。

自主學習 倍感滿足

李老師建立「微翻轉教室」的預習概念，結合電子教學和桌遊，協助學生重溫知識。例如李老師為中三級學生設計《大海絲時代》，解說中國的對外貿易。他要求學生先在家觀看影片，了解中國的航海成就和影響，然後在課堂上利用桌遊重溫知識。他說：「課堂有10至15分鐘是玩遊戲的，而課堂的後半段，則結合預習的成果，深入討論議題，分析中國在發展『一帶一路』所佔的優勢和面對的挑戰。」學生為了在遊戲中獲勝，會主動查找資料，由此建立自主學習的習慣。



▲學生要按照規則玩遊戲



▲學生一面玩卡牌遊戲，一面學習，更互相交流學習心得。

用「文字雲」綜合意見

學生透過電子學習平台進行討論，教師更容易即時檢視成果。李老師說：「部分學生在語言表達方面能力不高，要求他們以完整句子表達想法和討論，比較困難。」故此，他利用「文字雲」的功能，學生在討論時只要輸入關鍵詞，屏幕上便會出現該詞語，越多學生表達同一觀點，有關詞語的字體就越大，幫助李老師了解學生的意見，進而給予適當的回饋。

李老師深深體會到生活與社會科教師在教學上遇到的困難，故經常支援其他學校的教師，樂意分享教學經驗和借出桌遊教材給他們使用。他認為結合桌遊的教學模式，能在有限的課堂時間，讓學生有效地掌握知識、提升學習動機和效能，因此他希望未來可持續優化各個單元的桌遊教材，供同工使用，減輕他們的教學負擔。



▲李老師利用「文字雲」的功能，展示學生的意見，然後進行討論。



教學分享

教育哲學家杜威說：「教育即生活，生活即經驗」，我深感認同。我將生活與社會科連繫學生的生活經驗，讓學生從集體製作實物中學習，相信能有效提升學習成效。我又致力透過遊戲學習，讓學生可以「從玩中學，從學中玩」，把學習與遊戲有效地結合起來，做到以學生為中心，並以自主學習啟發學生的潛能。

以主題連繫三年課程

為了在有限的課時內讓學生學習完整的生活與社會科課程，我為中一至中三的課程訂立不同的主題，分別是：中一的「社區與認識自我」、中二的「今日香港與基本法」及中三的「『一帶一路』與當代中國發展」。三大主題能貫串絕大部分學習單元，讓學生更容易掌握重要的學習元素。我以探究問題來提升學生的思考能力和培養他們正面的生活態度，增強他們對自我、社會及國家的認同感。例如在中三級，我透過討論中國提倡「一帶一路」計劃的目的，探討鐵路及航運的經濟活動與國家發展的關係，結合生活與社會科課程中有關中國政制、區域經濟或國民生活的學



▲學生到社區進行考察

習元素，幫助學生進一步探討中國未來的發展機遇和可持續發展，加強國民身份認同。

資訊科技促進自主學習

為了促進學生的自主學習，我把相關的學習任務及輔助學生學習的網上工具上載到網上協作平台，讓學生隨時隨地利用平台進行自主學習，藉此善用課堂以外的教學空間，加強學與教的效能。

舉個例子來說，我設計了三個有關深水埗區的單元，把相關的教材和學習活動的資料上載到協作平台上，讓學生對整個學習歷程有透徹的掌握。學生利用電子考察應用程式，搜集深水埗不同街道的資料，了解區內不同的經濟活動，然後於VR虛擬實境平台，以虛擬實境技術考察旺角及尖沙咀，並與深水埗作比較，分析深水埗區的發展優勢及限制，再構思改善深水埗區生活環境的方案。如此，學生能透過應用程式和虛擬實境技術，掌握最新的資訊，自主建構更深及更廣的知識。

「微翻轉遊戲式學習」提升學習成效

為提升學生的學習動機及溝通協作的能力，我引入「微翻轉遊戲式學習」，透過為不同課題設計的桌上遊戲或數碼遊戲，讓學生能在模擬的遊戲情境中，

認識相關社會議題，進而提升學生思考和解決問題的能力。

例如「香港政府架構」單元對許多學生來說比較複雜和枯燥，我便設計了《香港政制風雲》紙牌遊戲。在遊戲過程中，學生扮演市民，要盡力向政府表達意見，同時將其他人淘汰



▲學生利用虛擬實境技術了解劏房的實況



►學生的虛擬實境作品



▲▲▼學生設計的桌上遊戲

▲學生分組設計《一帶一路》桌上遊戲

在設計桌上遊戲時，學生可因應自己的興趣和能力，選擇以複雜的大富翁或是較簡單的康樂棋為設計的藍本。在製作過程中，我會鼓勵能力較高的學生發揮領導的角色，並重點研究遊戲的攻略和破綻，令學生能發揮所長，更能達到以強帶弱的效果。

而在虛擬實境的遊戲平台中，學生可以把自己的想法圖像化，令文字表達較弱的學生亦能把想法表達出來。例如：學生可以透過在平台上以不同形狀的圖案拼砌房間的陳設，然後我便可以引導學生將構思化成文字，呈現他們心目中「舒適」的居住環境的面貌。

加強公民教育學習

為了培養學生成為關心社會和有識見的公民，我先從學校所處的深水埗區開始，運用社交媒體及雲端平台，設計社區考察活動。例如，我為學生舉辦了利用虛擬實境直播考察深水埗劏房的活動，讓學生體驗劏房的生活境況，分析他們現時的生活素質，以及探討提升生活素質的方法。

另外，我為學生舉辦了巨型飛行棋「基本法」問答比賽，利用自行訂製的十平方米的巨型飛行棋棋盤，讓學生化作棋子，在緊張而又歡樂的氣氛中學習「基本法」。我亦舉辦「今日國情常識問答比賽」，利用雲端搶答平台，讓學生應用課堂所學，把自己設計的搶答問題上載平台，進行搶答比賽。學生為了取得勝利，會積極投入比賽，對問題及答案都份外留意，甚至能準確掌握一些比較容易混淆的機構名稱，表現出人意表。

面對瞬息萬變的社會，我會持續裝備自己，勇於發掘和嘗試新的教學法，並與同工一同奮鬥，迎接未來的挑戰，培育學生成為認識自己，關心社區、國家和世界的公民。

出局，大大提升學生的學習興趣。遊戲結束後，我再帶領學生思考每張角色紙牌反映的現實情況，以及市民表達訴求時可能面對的困難。學生能在最簡易的遊戲框架下，了解及掌握到香港政治體制的「硬」知識，對深入探究香港重要的政制議題有莫大的幫助。

遊戲設計照顧學生的多樣性

我會鼓勵學生參與遊戲設計，同時照顧學生的多樣性。以「一帶一路」及「認識社區」兩個課題為例，學生利用所學的知識，自行設計及製作桌上遊戲，以及利用製作遊戲平台，在網上設計理想的社區。



▲學生參與巨型飛行棋基本法問答比賽



評審撮要

“

校本課程與時並進
教學活動多元有趣

”



▲李老師透過桌上遊戲和電子學習，令艱深的課題和抽象的概念變得簡易有趣。

李浩然老師對課程有充分的掌握，能將中央課程的必須學習元素與當前中國和香港面對的發展機遇巧妙地結合起來，設計校本課程。李老師善用電子工具和資源，加強課堂師生與生生互動。他運用「微翻轉遊戲式學習」的教學策略，透過桌上遊戲和數碼遊戲來翻轉課堂，提升學習趣味，並幫助學生掌握重要的知識和概念，發展思考、協作和解難能力。李老師熟悉和熱愛桌上遊戲，能有效將桌上遊戲與學科知識結合，成為有趣味的互動學習策略。他更安排學生參與遊戲設計，教授學生設計桌上遊戲的概念與技巧，讓學生分組製作緊扣課題內容的遊戲，發揮創意，並提升溝通及協作能力。

觀課所見，李老師能靈活運用不同的電子學習工具，檢視學生的預習情況。他利用文字雲的簡報設計功能，有效綜合學生的意見，作進一步的回饋和跟進。他精心設計桌上遊戲《大海絲之路》，讓學生在遊戲過程中輪流往來不同港口，並進行投資和經商，以了解航運作為貿易工具的優勢和挑戰。李老師有豐富的學科知識和純熟運用資訊科技的能力，能令艱深的課題和抽象的概念變得簡易有趣，遊戲和電子學習的運用都恰到好處，值得同儕借鏡。

李老師利用電子學習平台，為學生設計考察活動，例如策劃「深水埗電子考察之旅」，讓學生利用電子考察軟件整合資料及完成相關學習任務。他又運用虛擬實境技術，讓學生了解劏房居民的居住情況，探討理想居住環境的重要性，能幫助學生從熟悉的生活環境出發，先了解學校身處的深水埗社區的現況，再連繫整個香港，以至國家的發展需

要，培育學生成為有識見及負責任的公民。

為了加深學生對基本法的認識，李老師舉辦「巨型飛行棋『基本法』問答比賽」，讓學生化身棋子，在棋盤上遊走，在歡樂的氣氛中進行對「基本法」認識的比拼。他又舉辦「今日國情常識問答比賽」，讓學生利用課堂所學，自行設計搶答題目，並放在雲端搶答平台中，進行比賽，有效推動「基本法」教育。

李老師多年來積極參與教育局不同部門的研究計劃，擔任課程發展議會專責委員會成員，提供寶貴的意見。李老師經常開放課室，與同工分享電子學習的實踐經驗，又致力開發電子學習資源，支援友校的發展，因應他們的校本需要提供專業意見，充分體現「授人以漁」的專業精神。

索取有關教學實踐資料的途徑

學校網址：
<http://www.smcc.edu.hk>

聯絡方法

- 聯絡人：李浩然老師
- 學校電話：2577 5347
- 學校傳真：2577 5514
- 電郵：lhy@smcc.edu.hk