



「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，花了一個多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

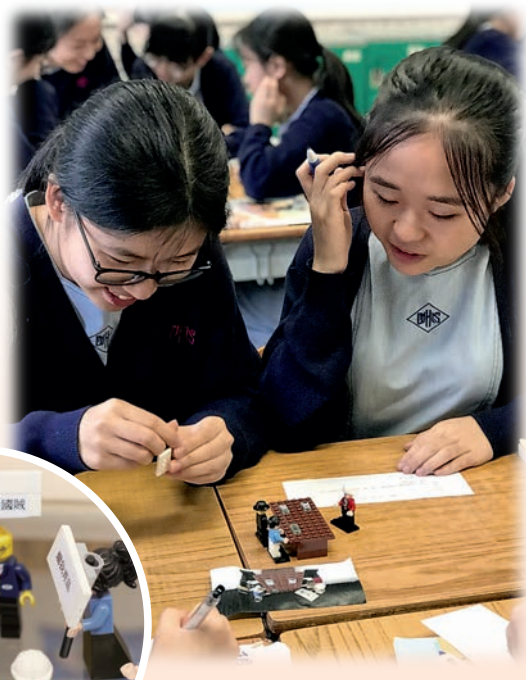


▲學生從遊戲中領略學習歷史的樂趣

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



▲在博物館導賞活動中，學生一邊畫「通草畫」，一邊品茶。



▲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。



▲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

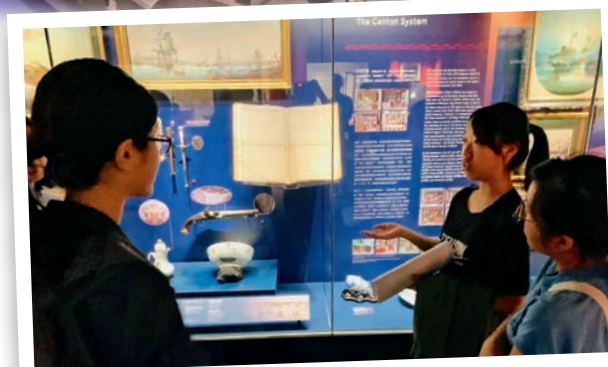
學校的「歷史文化創意空間」內加建了一道「史·歷·場」，讓學生運用積木拼砌不同的歷史主題，例如以五四運動為主題，從探究到拼砌，發掘女性在當時的歷史角色。「砌出歷史——鄭和寶船」專題活動，由中六學生擔任「創作顧問」，指導初中同學搜集鄭和寶船及下西洋的資料、翻閱論文、考證寶船結構和明代官服顏色等，再結合3D打印技術，以積木拼砌出鄭和寶船。期間與海事博物館合作，為學生舉辦「尋找鄭和旅程」專題導賞，並於導賞後讓學生參觀館內的張寶仔積木船及閱讀造船藏書。製作寶船過程激發學生的探究精神，去探索一連串的問題：

- 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



▲學生接受培訓，成為博物館義務導賞員，傳承歷史。

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.dmhcsn.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@dmhcsn.edu.hk