

織爸木媽

讀者意見專線：傳真 2516 9969 E-mail:hket-lifestyle@hket.com

撰文：胡麗珊 攝影：譚德潤
編輯：李越梅 美術：王偉思

中小學電子教學已成潮流，有小學在小四電腦科引入遊戲設計環節，鼓勵同學發揮創意。負責老師認為，設計遊戲讓學生學會統籌一個項目，現今教學潮流講求多感官，只要善用電腦遊戲，放在課程內能切合同學的興趣和需要。



1. 程 Sir (中) 設計教學工具，可給同學由真實(圖卡)進到虛擬(螢幕)，開心地觀察不同角柱體的結構。
2. 小四的庭賢謂創作遊戲很有滿足感。
3. 凱恩純熟地用 Kodu 創作屬於自己的遊戲。

備註：2Do It Yourself 將於 6 月 29 日於會展中心舉行的「學與教最佳實踐 2011」的「遊戲為本學習」展區中展出，供老師參考。

2Do It Yourself 提供多種遊戲模板，例如貪食蛇、配對、迷宮、填詞等，供小朋友創作，程式設計部分已在軟件內建，小朋友無須學習艱澀難懂的程式編寫，只需畫圖及設定計分方法，即能輕鬆享受製作教育小遊戲的樂趣。

小學生製作遊戲

澳信義會小學去年初次把遊戲軟件 2Do It Yourself 放進小四電腦科，同學把數學、英文等學科知識加入遊戲設計中，設計適合小同儕的遊戲，讓他們試玩及投票，選出最好玩的項目。引入遊戲作教學活動的程志祥老師曾獲行政長官卓越教學獎(科技教育)，他稱：「為要設計遊戲，同學會主動詢問別人打機的興趣，不但推動自學動機，還藉遊戲互相分享。」

港

澳信義會小學去年初次把遊戲軟件 2Do It Yourself 放進小四電腦科，同學把數學、英文等學科知識加入遊戲設計中，設計適合小同儕的遊戲，讓他們試玩及投票，選出最好玩的項目。引入遊戲作教學活動的程志祥老師曾獲行政長官卓越教學獎(科技教育)，他稱：「為要設計遊戲，同學會主動詢問別人打機的興趣，不但推動自學動機，還藉遊戲互相分享。」



▲同學只用了幾分鐘即可完成數學配對電腦遊戲。

全港大專生機械人大賽

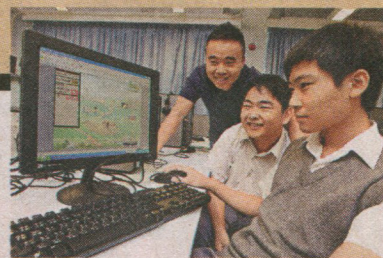
由香港電台主辦的「全港大專生機械人大賽 2011」，主題為「水燈燭影匯暹羅」，參賽者需要操作自己設計的機械人，在 3 分鐘內成功搭建一座機械水燈。同場設有嘉年華，來自 18 間中小學的學生會示範各種特色機械人，如機械牧羊犬、機械魚、海灘拯救機械人等；並進行機械人攬球、四式接力游泳、自由體操等友誼賽等，參觀者亦可親身試玩，認識機械人背後的科學原理。

日期：6 月 26 日(星期日)

時間：2:30pm-5pm

地點：數碼港商場

▼昆樺(右)和仲樂(中)開始玩時會心急賺錢，當領悟到主角會因忙於工作，以致過勞而死時，便會重新籌劃攻略。歐海健老師(左)感到 Ayiti 的寓意深，適合當通識科教材。



▼Ayiti 滲入反思題給玩家思考。有一個框叫同學答對或錯。其中的問題有：人沒有好的健康，如上的問題有：人的教育是最重要的？

置身海地作抉擇

除了遊戲設計，也有不同類型的軟件走入校園，當中「Ayiti：生命的代價」便是以生命教育作教材。引入該教材的睿知科技有限公司董事 Frankie Tam 為香港數碼遊戲為本學習協會主席，他覺得遊戲對中學生都有挑戰性。「以海地為場景，玩家需要設定為家庭選擇一個首要的目標：接受良好的教育、賺錢、令體魄強健或是保持快樂。玩家會遇到很多意料之外的事，必須作出決定，從而影響遊戲中角色能達到的所定目標。」

教材早前由推動電子教學多年的伯裘書院同學試玩，該校通識科老師歐海健說，遊戲有難度，因 5 位主角都要同時取得好分數，即最佳生活平衡點。而且有當地的真實圖片展示，可配合通識科的「個人成長」作導入性活動，領悟甚麼是生命的優先。

該校陳仲樂(中四)及賴昆樺(中二)指遊戲夠生活化，有真實的圖，讓他們認識到海地的工種、人民面對的農耕處境、教育等情況。而玩的過程需要縱觀全局，有步驟去完成每個家庭成員的目標，故有一定難度。「海地人很容易病，又沒錢看醫生，生命很脆弱，玩時都感到自己生活在香港好幸福。」

電子學習 愈學愈有趣

部分教育產品



語文類：Store Frenzy

玩家以顧客身份在便利店購物，學習正確發音及生字串法。遊戲分不同難度，會顯示分數及列出學生答對與答錯的生字。

對象：12-18 歲

機構：睿知科技

歷史類：蒙古西征

「強盛的中國」歷史教育系列：蒙古西征，同學在攻略中學習到蒙古三次西征的詳細內容。

對象：中小學

機構：睿知科技



創意類：Pixton 漫畫製作

創作漫畫的網上平台，可讓老師製作出配合課文內容的漫畫，以漫畫教學，同學也可通過創作漫畫來闡述自己的觀點。