



全老師詳細標注出了需要重讀的詞語，也確定了需要停連的部分，幫助學生理解詩中細膩的情感表達。最後「心——頭」一詞，破折號暗示此處要慢誦，聲音拉長而不間斷，表達的是溫暖之感緩慢而悠久的縈繞在母親的心間。學生在朗誦過程中要體會這種情感上的深化，濃情由心生，聲音隨情而變。

結語

三場普通話作品分析工作坊的反應十分熱烈，不僅報名情況踴躍，老師們也投入參與，即場試讀誦材，與講者積極互動。工作坊在嘉賓的傾情分享和老師的熱情參與中落下帷幕。相信到場的每一位老師都有所得着，把講者希望播撒的種子帶到學校，讓愈來愈多的孩子喜歡朗誦。

香港校際朗誦節是一年一度的盛事，參與其中，我們明白到，參加朗誦比賽的意義不僅僅在於爭取獎項，得獎只是朗誦比賽的附帶價值，參加比賽的真正意義，是通過普通話朗誦的訓練，培養學生學習普通話的興趣，讓他們對詩歌散文等藝術形式有更深入的認識，欣賞當中的「真、善、美」，並建立自信，發揮想像力，提升表達能力，希望學生能在參與的過程中，享受學習普通話的樂趣，樂在普通話。

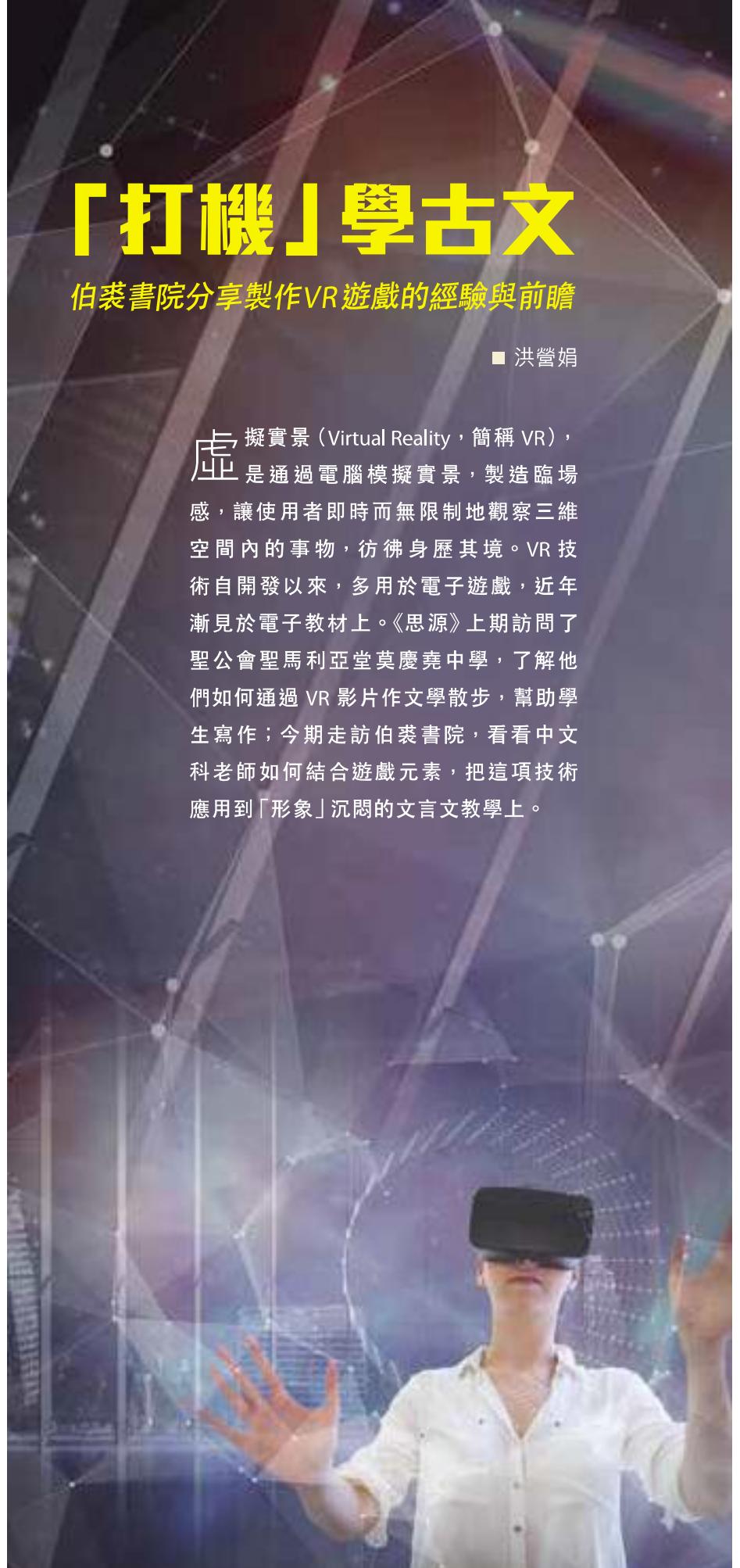


「打機」學古文

伯裘書院分享製作VR遊戲的經驗與前瞻

■ 洪營娟

虛擬實景（Virtual Reality，簡稱 VR），是通過電腦模擬實景，製造臨場感，讓使用者即時而無限制地觀察三維空間內的事物，彷彿身歷其境。VR 技術自開發以來，多用於電子遊戲，近年漸見於電子教材上。《思源》上期訪問了聖公會聖馬利亞堂莫慶堯中學，了解他們如何通過 VR 影片作文學散步，幫助學生寫作；今期走訪伯裘書院，看看中文科老師如何結合遊戲元素，把這項技術應用到「形象」沉悶的文言文教學上。





善用 VR，活化文言文

「東風夜放花千樹。更吹落、星如雨……」這首入選 12 篇文言指定閱讀篇章的辛棄疾名作〈青玉案·元夕〉，中文科老師當然琅琅上口，可是對於能力稍遜的學生，要他們想像「花千樹」、「星如雨」的情景已經不易，還要了解詞中「驀然回首」的情懷、「燈火闌珊」的氣氛，實在要老師費煞思量。伯裘書院中文科老師亦有感學生學習文言文的興趣低落，於是主動出擊，以〈青玉案〉為背景，利用 VR 技術製作了一個「尋人」遊戲，讓學生化身辛棄疾，尋覓那個站在燈火欄柵處的人。

伯裘書院馮順寧副校長和中文科科主任張敬才老師都是學校推行中文科電子學習的旗手，加上「技術專員」曾菀嫻老師（中文科副科主任），幾位老師在短短數月間，促成了這個「辛棄疾尋人」VR 遊戲。張敬才老師回想去年觸發製作 VR 遊戲的念頭，直言學生學習文言文的興趣不足是恆常而難以處理的問題。「學校近年積極推動電子教學，我們看到把資訊科技（I.T.）元素融入教學的趣味性，而且也證實有教學成效。每當看見同學對語文學習缺乏興趣，我們就想：為甚麼不嘗試把 I.T. 元素多放進語文教學，提起同學的興趣呢？如能把 I.T. 的趣味性與大家都認為沉悶的語文科結合起來，所擦出的火花對同學的

學習一定更有幫助！」張老師強調，校方向來重視學生的語文發展，既然電子教學受學生歡迎，中文科老師便積極開發，並選擇了在中學階段必讀而多數學生都「懼而遠之」的文言文作試點。「很多學生都不能走進文古文的意境，未能設身處地了解當時的情況，缺乏感受就生不出興趣來，沒有興趣就自然讀不懂文章了。」老師發現，VR 遊戲的好處是讓學生代入角色，通過第一身視點，切身感受古人身處的環境和所遇的人事，從而加深對作品背景的認識，掌握文章的中心思想。

化身辛棄疾，眾裏尋他

有了設計意念，實行起來卻不是一帆風順的。學校在 2017 年暑假決意將文言文「活化」，製作共 12 篇文言指定閱讀篇章的 VR 遊戲。他們曾洽商科技公司，對方估算每個遊戲製作成本約 30 萬元，若要製作 12 個遊戲，總成本便高達 360 萬。遇到製作費的問題，伯裘書院的老師沒有因此放棄，反而另闢蹊徑，讓曾菀嫻老師報讀製作 VR 動畫的課程，並在同年聖誕假期開始，花了約兩個月時間，嘗試編寫這個「尋人」VR 遊戲。

老師選〈青玉案〉作試驗，是由於它的可塑性高，可加入年輕人最愛的 RPG（角色扮演）元素，

中文科副科主任
曾莞熒老師

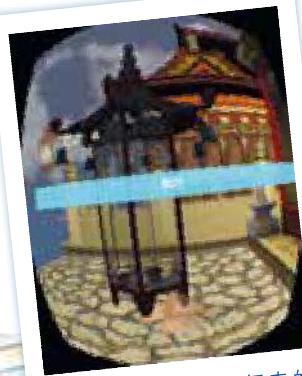
學生戴上 VR 眼鏡，便化身為「辛棄疾」，從第一身視角控制主人翁自由走動。遊戲期間，主人翁沿途會遇上賞燈的途人，完成各項任務及回答問題後，便會得到提示，讓他尋找池塘附近的清麗女子，也就是那位詞人眾裏尋覓，卻身在燈火欄柵處的佳人了！遊戲除了加入與詞作有關的問題，還附了不少有趣的文化知識，例如主角遇上途人時會提及宋朝元宵節有相撲比賽，吃元宵有祈求家庭團圓的意義等，這些學生平日不感興趣的知識，通過「打機」都一一接觸到。此外，老師還在遊戲內置入不少與元宵節相關的詩詞作品，無非是讓學生吸收更多佳作。這個遊戲通過虛擬實景，結合了角色代入、任務挑戰、知識問答的形式，做到真正的「寓學習於娛樂」。

做中學，錯中學

採用 VR 結合 RPG 的遊戲形式，聽起來好像只為了有趣好玩，馮副校長卻指出遊戲內藏了不少學習理論，讓學生在「做中學、錯中學」。「第一是讓同學置身其中，投入情境，第二是遊戲的情境能幫助同學思考。在遊戲中，同學要在不同處境中回答選擇題。不少電子學習的研

究都提到，學生在回答選擇題時，如有與問題相關的畫面或處境輔助分析，有助他們作出正確的選擇。最重要的是，他們倘若在遊戲裏選錯了，可以重新再來，但在考試答卷時，他便不可以重新作答了。換言之，VR 遊戲有鼓勵的作用，鼓勵學生繼續尋找他們想知道或需要知道的答案。」

馮副校長還提到，設計 VR 遊戲時要顧及學習成效，老師須仔細思考遊戲情境和題目設計如何幫助學生在玩樂之餘做到深化學習。「題目第一要跟詩詞背景和內容相關，我們有意表現出辛棄疾的家國思想，所以結局是由詞人自己帶出對國家的責任，以及家國興亡的重要。這些鋪排不但令學生了解詞作背景內容，也引起他們作更高層次的思考，這些都是學習文言文十分重要的部分。」



每個對話框、路人行走的軌跡，皆由曾老師以程式碼寫成。



不為玩而玩——教案之必要

看到這裏，讀者大概會疑惑：「這個遊戲每次可供多少人同時玩？受益的同學有多少？成效怎樣？」張老師坦言，雖然每次只能一人操作遊戲，但只要遊戲能引起學生興趣，不論是對使用者或旁觀者皆有裨益。「我舉個例子，把電腦畫面投射至課室的大屏幕上，一位同學擔任玩家，其他同學即使只是看着他『打機』，也會投入其中，替他緊張，並積極給予意見，幫助他解決疑難，完成任務。雖然這些同學未能親身參與，但他們在觀看的過程中，也會不知不覺間掌握當中知識。」遊戲目前仍在試行階段，校方找來十餘位對文言文無甚興趣，或者文言文成績不太理想的中六同學試玩，同學都玩得樂此不疲，引起學習興趣的目的就這樣達到了。

張老師表示，以學習為目標而設計的活動也好，遊戲也好，要發揮作用，首先是不能與課堂教學割裂，不能缺乏引入和跟進，不能只是「為玩而玩」。為了讓學習歷程更完整，幾位老師在製作這個VR遊戲的同時，還設計了完整的教案，目的是以VR遊戲作為媒介，連結至課上學習，也讓同學在學習文言文的過程中，有不同電子媒體輔助學習。

根據教案（見下圖），整個課堂約2小時，學生有20分鐘進行VR遊戲，其餘還有影片引入、延伸講解、分組討論、問答比賽、跟進練習，教學過程豐富、完整。從設計者的心思可見，VR遊戲的設計並不是電子教學的「花招」，而是對課堂教學真正有用的工具。

教學方法及步驟	時間
1 學生觀看翻轉教室短片，認識作者背景及詞的體制。	10分鐘
2 學生完成預習工作紙。	15分鐘
3 1-2名學生參與VR遊戲，其他同學作支援。	20分鐘
4 學生朗讀文章。	10分鐘
5 分組討論及匯報。	20分鐘
6 延伸解說中國文化知識。	10分鐘
7 利用Kahoot進行問題比賽。	10分鐘
8 完成課後練習。	20分鐘

一個人是做不來的

伯裘書院中文科的電子學習十分豐富，除了這個VR電子遊戲，還有與中文大學聯合製作的VR文學散步影片，及讓同學以擴增實境（Augmented Reality，簡稱AR）技術製作的文化專題報告。每看見老師製作出如此出色的教材，總覺得他們有無限的時間和無窮的精力。問及日常教務與研發電子課程的工作如何分配，馮副校長的答案是「小步開始、集腋成裘」。「由一小撮的老師、一個『種子班』開始，逐步做下去。當種子班漸見成果，種子班的老師就繼續研發新的教材，或發掘坊間現有的平台，透過同級、同科組的分享，『感染』其他老師。」馮副校長表示，教研節是很好的時機讓同級同科的老師每星期聚首，研究課堂的教學法，以及分享電子教學的新動向。

電子學習的發展，豈是一人能成事，還要上下通力合作。伯裘書院除了老師羣策羣力，學校給予老師專業的培訓，也為電子教學發展打下穩固根基。「校方定期為老師舉行資訊科技的培訓，由『種子班』的老師去訓練其他老師，包括示範在課堂上如何利用電子軟件、應用程式，所以全體老師對於操作基本的電子工具，以及這些工具如何配合課堂都有一定的認識，對新科技也不會太抗拒，這些條件對推行電子教學都是有利的。」馮副校長簡單總結說：「一個人是做不來的。」聽來簡單的一句話，背後承載多少老師付出的時間與心力。

伯裘書院中文科的「時空穿越——虛擬實景（VR）文言文學學習遊戲」教案於今年5月獲得香港教育大學「高中文言文教學單元設計」比賽亞軍，其創意與可行性受到肯定。

欲了解更詳盡的教案內容，可到香港教育大學網站瀏覽。



繼續構思 積極開發

談到未來發展，張老師表示，去年曾老師自發報讀遊戲製作課程，自行開發遊戲只是起點，初步印證成效後，他們想朝向更大的目標、更多元化的內容進發。「我們希望購買更多器材，讓幾名同學同時進行或分組進行遊戲，目標是全班同學都玩得到。另外，我們還想多找些資源，例如申請 QEF（優質教育基金），把剩餘 11 篇指定篇章都製作成遊戲。」

可是，在 12 篇指定篇章中，並非每一篇都像〈青玉案〉那樣，有豐富的背景或情境可以發展成具故事性的遊戲，如〈論仁、論孝、論君子〉是語錄體、莊子〈逍遙遊〉是哲理散文，它們又如何設計成遊戲？「以〈論仁、論孝、論君子〉為例，如果遊戲形式只是主人翁與孔子對答，學生會感到很悶，我們考慮加入角色的逆轉，或者其他特別的元素——但設計的核心還是離不開交託任務，角色代入及設置選擇題，因為這些都是 VR 教學的核心。」馮副校長說，即使有充足的資源，找到合適的開發商，遊戲內容和形式還是應由老師構思，只有老師最了解同學的興趣和學習進程。他們期望之後的遊戲，除了由老師參與構想，也邀請學生提供想法，由他們設計遊戲。「這樣遊戲應該更加好玩，而學生在參與構想的過程中，對文章一定有更深刻的認識，這也是很重要的。」張老師滿懷盼望。

伯裘書院中文科其他電子學習課件



與中文大學合作籌辦的 VR 文學散步活動，同學戴上 VR 眼鏡如臨實景觀察各地點，然後寫作。



中一以「傳統服飾中山裝和旗袍」為主題的 AR 文化專題報告。學生完成紙本報告外，還要設計服裝，並利用 AR 元素製作出立體人物。讀者用平板電腦中的 AR 應用程式照着相應圖案，畫面便會浮現出穿有特色服裝的 3D 角色，他/她還會介紹服飾的歷史和特色呢！



後記

聽過伯裘書院老師的分享，令筆者想起自己的中學時代，電腦遊戲「三國志」一時風行，時至今天，仍有不少同代的朋友說，他們對三國時代的各國關係或人物特點有或深或淺的認識，多源於這個遊戲。以歷史為背景的電腦遊戲尚且令不少人從「打機」認識古人，那麼以學習為目標的「打機」學古文，豈有不成之理？

