

# 升呢滿足感大

## 學生越讀越精神

▶學生用回收物料製作小車，邊玩邊學環保。

入答題、討論等行為可獲得積分等做起，提升學生的課堂參與度。不過，她指出，有時候老師的遊戲輔助設計不佳，亦可能令學生過度沉迷遊戲情境或在意競爭結果，強調老師設計課堂應圍繞自我決定理論、聚焦學習任務。

### STEM車出場 提升學習動機

來自中華基金中學的STREAM統籌主任陳靖淇，可謂遊戲輔助教學的先行者。她指出，目前是高度信息化的時代，學生的注意力難免被分散、下降，與其強行要求學生提高注意，不如通過遊戲吸引學生。另外，遊戲化亦是情景化，有利於學生大學專業選擇及了解職業道路。

日常教學中，陳靖淇活用學校的STEM教學資源進行遊戲化，學校收藏了數百種航天種子，她便在生物課上帶學生們現場比賽，認識植物的特性。採訪當日，她帶同一個推車前來——這個推車被同學們親切地稱為「STEM」車，她笑言，每當學生們聽到車輪聲，便知道「又有得玩了」。車中是陳老師剛剛進行的「化學車」活動學生作品，學生用環保物料設計小車，並在其中加入蘇打粉和白醋進行化學反應，生成氣體推行小車前行，最遠一架可行駛兩米。

2024年，國際創意數理科學4D Frame比賽中，陳靖淇以鑒證科學教案獲得了「下一代STEM先驅獎」，是首個獲此殊榮的非韓國人。教案中，她設計了真實的「案發現場」，由學生們鑒證血跡、偵破案件，在其中學習相關知識，鍛煉推理思維。特別之處在於，部分課堂道具亦是學生親手製作，包括一架如果零件裝錯就會反向行駛的車，用以排除嫌疑人。

▶陳靖淇曾以鑒證科學教案獲國際獎項。



### 跨科專業

## 大學修讀電競 踏上青雲路

香港教育大學去年新開設「電子競技運動管理文學碩士」課程，是全港首個電競管理的碩士課程。鍾雨純指出，遊戲產業發展迅速，目前全球大約有三分之一的人口玩遊戲，亞洲已成為世界最大的遊戲市場；課程的設立，可正向引導學生「沉迷遊戲」的心態，向社會傳達遊戲可作為職業選擇的信號。她介紹，課程教授內容，包括遊戲機制、不同的遊戲如何納入比賽項目、比賽規則、知名選手等，亦涵蓋賽事管理、場地選擇。

### 從事遊戲編程數據分析

鍾表示，電競是跨學科的专业，其上游涉及遊戲製作和IP創造，中游

類似傳統體育競技，下游則是選手、觀眾、粉絲，涉及宣傳推廣，因而專業收生背景多樣。她指出，專業既有計算機背景學生，可從事遊戲編程和數據分析，也有傳媒背景學生，目標向遊戲直播、策劃發展；共通之處在於，學生將自己對遊戲的天賦與熱愛，與專業背景結合為一種新的職業和選擇。

針對家長對遊戲作為職業道路的憂慮，鍾雨純認為，最重要是溝通。她憶述，自己曾接觸一個過於沉迷遊戲的學生，母親甚至想過送他到戒網癮學校；她與學生溝通後，發現對方對於遊戲很有天賦和見地，便鼓勵他製作作品集，向母親展示成果。她續指，那名母親看完作品後十分動容，決定不再強迫孩子學習不喜歡的學科，鼓勵他參與工作坊，最後前往美國很好的學校學習遊戲製作。她說：「家長不妨換位思考，孩子做自己熱愛的事情時，眼裏都有光。」

鍾雨純又指出，目前推行遊戲輔助學習的最大困難來自家長，她建議學校可舉行家長體驗活動，促進打破刻板印象。

▶鍾雨純表示，電競是跨學科的专业。



▶中華基金中學與LOST舉行學生自主設計的密室逃脫活動。

