

「活化」歷史教學系列

香港新一代年輕人對國家民族歷史了解不多，導致與祖國感情疏離，如何能重塑學生正確的「歷史觀」成為教育界的重要課題。然而，當秦皇漢武，三國兩晉，隋唐盛世，兩宋繁華……中華五千年的文史瑰寶淪為被嫌沉悶的課堂教材時，STEM（科學、科技、工程及數學）是否可以為偏向照本宣科的中史教學注入新鮮活水？

大家都在想方法吸引學生哥讀歷史，有初創教科公司投資百萬研發「AR中史教育平台」；亦有文化基金及教育協會合辦「建構『動』的歷史：Minecraft創作比賽」，望這些新嘗試可突破固有思維空間，為「活化」歷史教學出一分綿力，讓涓涓細流匯成知識海洋。

寓教於樂 激發學習興趣

Minecraft 遊戲 讓歷史「動」起來

關於承德避暑山莊的創作給評委留下深刻印象。



沙盒遊戲Minecraft的魔力，在於探索無盡的世界並打造一切，從最簡單的住家到最雄偉的城堡盡在掌控。當Minecraft邂逅中國歷史，寓教於樂的學習方式是否可以打破死記硬背的藩籬，又會碰撞出怎樣創意無限的火花？「建構『動』的歷史：Minecraft創作比賽」正是這樣一種嘗試，為看似靜如止水的歷史教學，增添多元且動感的生命力。

採、攝：香港文匯報記者 張岳悅 部分圖片由受訪者提供

獲獎同學：趣味比賽推動自主學習

高中組的冠軍作品《承德避暑山莊》在比賽中給各位評委留下了深刻的印象，原來華英中學的五位同學今年已是第二次參賽。經余軒同學介紹，小組選擇承德避暑山莊題材因其園林建築依山傍水，綠樹成蔭，視覺上比單純的陸地建築更為豐富多元。他亦坦言，初時自己僅僅是知道有承德避暑山莊這個地方，而參加比賽之後則開始查閱資料，研究其中的各個不同園區及建築細節。在短片中，他們建議觀眾去實地參觀，身臨其境感受宮殿及園林之美，這同樣也是他們在創作中萌生的真實想法。余凱琳同學表示，雖然大家已盡力根據資料及圖片去還原避暑山莊的景貌，但因為未有實地考察，「我覺得作品裏面一定有些位置是遺漏了，某程度上是有些缺憾的，有些仔細的位置只有親身去看過才會真正了解。」

梁延敬（左）為小學組冠軍德信學校的同學頒獎。



小學組冠軍作品《圖窮匕見》。

而會去主動查找資料，也會因了解到某些細枝末節或被忽略的事件而備感雀躍。

軟件輔助 歷史堂不再沉悶

而在初中組聖公會鄧肇堅中學的作品《唐三藏西行取經》中，極具西域風情的高昌城同樣令觀眾驚歎。許澤邦同學稱，幾人在構思階段已計劃構建出一個別具特色的沙漠場景，因幾人同樣喜愛西遊記的緣故而選擇唐三藏西行取經途經高昌城的題材，「我們嘗試尋找高昌城的原圖，希望盡可能還原當時的場景。」而在搭建偌大的高昌城的過程中，難免會遇到部位損毀的「事故」，幾人皆盡力補救，決不放棄。陳日期同學承認參加比賽會提高自己學習歷史的興趣，也許對理科的熱愛不會改變，但主動查閱資料的習慣與自主學習的精神已開始慢慢形成。



初中組冠軍作品《唐三藏西行取經》。



資訊科技教育領袖協會主席黃健威（左）為初中組冠軍聖公會鄧肇堅中學的同學頒獎。



金偉明（左一）為高中組冠軍華英中學的同學頒獎。



高中組冠軍作品《承德避暑山莊》。



三聯文化基金會副主席李安。



香港電腦教育學會主席金偉明校長。



香港歷史及文化教育協會主席梁延敬老師。

飛越啟德運動場及三聯文化基金合辦的「建構『動』的歷史：Minecraft創作比賽」今年來到第二屆，早前舉行頒獎禮共有15間學校120多位參賽學生及老師參加，無一組缺席，現場不時爆發出陣陣熱烈掌聲，活動的受歡迎程度可見一斑。在各組的入圍短片中，可見栩栩如生還原的古代宮殿，猶如再現的歷史事件，精巧構思的故事編排，風趣幽默的旁白解說……在小學組冠軍作品《圖窮匕見》中，既融合穿越元素，亦生動呈現刺秦的故事；初中組的《唐三藏西行取經》則參考歷史資料還原貞觀年間的高昌城，講述唐玄奘西行取經途中被魏文泰軟禁的故事；而高中組的《承德避暑山莊》則在Minecraft的世界中將避暑山莊的建築及周邊景色還原，亭台樓閣，青磚灰瓦，使觀眾頗有身臨其境之感。

興趣是求知的最大動力

以Minecraft作教學用途其實並非新鮮事，Minecraft出品公司所在的瑞典，早已將其列為必修科，亦有不少國外學校將Minecraft融入部分學科的教授。而Minecraft本身，對編程教學也有很大的作用，遊戲如同網上版的LEGO，可以通過條件移動磚塊來建屋，而編寫電腦程式可有效提高建設效率，本港已有教育機構藉Minecraft教授基本電腦程式編寫的概念和技巧，激發學生學習編程的熱情。

香港電腦教育學會主席金偉明校長肯定Minecraft作為學習平台的重要作用，說：「有興趣才有動力鑽研下去，無論是學習什麼，培養興趣是首要條件。以我讀理科自己為例，中史科只讀到初三，我對歷史的興趣多來源於小說和電影，當對某一部分產生興趣，會自行找資料追溯下去。而現在的學生多了電子遊戲這個平台，可以融合史實與想像，去完成一件作品，從中獲得很大的成就感。」

他透露自己頒獎時已同學生交流，了解到他們創作時間長達一兩個月，「要學生投放一兩個月堅持去做一件事，其實是不容易的，這既顯示了他們對於這項活動的濃厚興趣，也證明Minecraft對於歷史學習的有效推動

力。」他亦饒有興趣地將作品《承德避暑山莊》與實景照片配對比較，稱讚其：「很多細節位置都構建得很準確，比真實景象還要吸引。」通過比賽方式呈現出的作品，結合精美設計與豐富創意，同樣可以引起其他同學和觀眾對避暑山莊的濃厚興趣，不由自主地想要再閱讀更多相關資料，甚至找機會親歷其境，這也即是這場比賽的成功之處。

文化機構冀資源支持

現今時代，書本已不再是傳播文化知識的唯一途徑，歷史學習又豈能局限於課堂教材？三聯文化基金會副主席李安認為，文化機構應該以更多元的方式，豐富普羅大眾的體驗，通過各類平台做一些書本以外的文化傳播的事情。「我們希望在年輕人特別是學生之間，通過各類比賽和活動，以創新方式推廣中華文化，並發掘香港的多元文化。」她補充道，「我覺得學生們非常富有創意，只要點燃他們的興趣，便會主動去查找資料，一些古代的宮殿我們平時只能在照片上見到，具體的細節還需要結合資料去想像，但他們都可以做得很好。」她堅信，STEM與歷史的結合會成為未來的趨勢，亦期望VR歷史體驗館可進駐學校，使學生置身於模擬歷史場景之中，在遊戲互動和知識問答中自然學習，「這是我們未來想做的事。」

李安亦坦言，高新科技的發展離不開資金支持，作為非牟利機構，舉辦活動還需要「金主」的支援，即使Minecraft比賽已成功举办兩屆，她仍有些許「做一天和尚撞一天鐘」的無奈，同時對未來充滿期待：「我們希望可以凝聚團結社會上的有心人，大家一起做一些事情，也通過這一類的活動，使學生自自然然對中史產生興趣。我們民間機構沒有條條框框的限制，只要給我們少少資源，很快便可以舉辦一些活動和比賽。」

不熟歷史與國家疏離

長達一年的社會事件，或許會使很多人開始警醒，年輕人的中史知識貧乏，亦影響其國家認同感的形成，推動中史教育迫在眉睫，需要

做的也不僅僅是將其列為初中必修科，卻放任學生在為考試的死記硬背中消磨興趣。「我們不能任由下一代缺乏國家觀念，中史教育的推動還需要循序漸進，使學生在興趣的基礎上理解，慢慢便會形成自己的正確觀念。」李安強調。

中國歷史科與Minecraft的巧妙融合與碰撞火花，已通過學生的作品完美呈現，而這類活動又會給現職中史教師怎樣的啟發？香港歷史及文化教育協會是比賽協辦機構之一，協會主席梁延敬老師表示：「用Minecraft的不同配件可以建構不少歷史場景，再配合簡單拍攝、旁白講解，活現歷史，確實可以將大眾認為硬邦邦的歷史注入無限『動力』，同學們的學習興趣有所提升，是作為一位老師樂見的。」

籲中史教師創新求變

他亦提出「讓歷史滿Fun且色彩繽紛」的理念，「Fun」中的三個字母分別指「Feeling, Understanding及Notion」，無論是今次的Minecraft，還是AR、VR、360實景，或者傳統的動畫短片、歷史漫畫等，無一不是為在浩瀚無邊的歷史中幫助學生跨越年代距離，通過科技回到古代的宮廷和戰場，將平時書本上的文字用第一人稱展示，在虛擬立體化中幫助學生加深印象，產生共鳴，從而找到「歷史感」，釐清並理解歷史脈絡，最終掌握歷史的基本概念，為日後的學習打下堅實基石。

作為兩屆比賽的評審及指導之一，他感動於參賽隊伍的認真與執著，稱：「同學們在創作作品時，會參考大量史籍古書，務求細緻地重現歷史場景，包括大型建築與各場戰役。雖然有時候，翻查很多資料都找不到需要的內容，尤其是記載不一的古代史，但這正激發了同學們自主思考，在原有史實基礎下發揮想像的能力。」

的確，無論是比賽、遊戲還是創新科技，都只起到一個引導作用，目的是引發學生的分析和討論，深化和理解所學的知識，提升共通能力，拓寬學習視野。「歷史不會改變，作為前線教師，我們要做的就是與時並進，不斷在教學策略方面求變。」梁延敬堅定地說。