

「與時並進、學教相長」—
歷史科學與教匯萃

歷史教育新趨勢

劉智鵬教授

嶺南大學歷史系

CDI020181112

20.6.2018

歷史教學的轉變

- 教導及學習模式出現轉變
- 各種原因：
 - 新一代學生的特點
 - 科技進步
 - 社會環境轉變
- 相應轉變
 - 教學方向及方法
 - 學習的方法
 - 老師的角色：協作者及引導者

新世代學生的特質

- 又名 **iGeneration**、數碼土著 (Digital Natives)
- 特質：從小在各種科技及社交媒體下成長
 - 需要即時回應
 - 習慣同一時間做多件事
 - 專注力較分散
 - 高度自主參與

相應的教學方法

- 運用科技，促進教學及學習
- 提升新世代學生的參與度
 - 不只是被動的聽課者
 - 增加互動

參考外國模式：教與學

美國

政府推動電子智能學習

- 2010年，美國聯邦通訊委員會及教育部成立LEAD Commission
 - 相信科技可以為教學帶來正面影響
 - 由幼稚園至中學(K-12 schools)推廣及實行電子教學
 - 提升全國學校的網絡質素、推行全面使用電子課本、2020年前達到全部學生一人一機電子學習等

使用電腦遊戲進行教學

- 2009年：美國學者研究了老師與學生對電腦遊戲教學的看法
- 內容：一位高中世界歷史科老師使用電腦遊戲 **Making History** 教授二次世界大戰
- **Making History**：具教學目的的模擬遊戲，玩家可選擇一個國家，從經濟、軍事等方面發展國家；玩家可選與其他國家結盟
- 課堂時間分配：
 - 1 小時的課堂：授課
 - 合共3小時的課堂：電腦遊戲
 - 1 小時的課堂：解說

- 研究結果：
 - 在玩電腦遊戲的過程中與其他人交流戰略
 - 學生更投入討論及與其他人溝通
 - 電腦遊戲牽涉與二次大戰相關的事件
 - 學生願意了解更多相關歷史資料
 - 學生更願意向老師發問
 - 遊戲過程中，老師成為協助者及引導者
 - 激發學生課後討論

使用VR教學

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mIYJdZeA9w4>

VR 與 AR

- **VR (Virtual Reality) 虛擬實境**
 - 透過電腦來模擬具備整合視覺與聽覺訊息的3D虛擬世界
 - 特點：現場感與沉浸感強烈，讓人身歷其境
- 應用：帶學生回到歷史現場
 - 例：考察古羅馬城市
- **AR (Augmented Reality) 擴增實境**
 - 現實場景中加入虛擬資訊
- 應用：在真實的場景中呈現相關的物件/建築物
 - 例：古地圖上顯示在該地方的古建築物

新加坡

- 2014年：政府宣佈採用新中學歷史科課程
 - 內容更強調新加坡在歷史上與世界的互動
 - 初中級加入分組合作的元素
- 課程大綱列明採用探究式學習模式
 - 目的：讓學生積極探問歷史，培養他們成為有自信、能獨立處事、具批判與反思能力的人
 - 訓練學生搜集、整理及詮釋資料的能力

探究式學習

2. PEDAGOGY: DEVELOPING HISTORICAL UNDERSTANDING THROUGH INQUIRY

2.1 USE OF INQUIRY IN LOWER SECONDARY HISTORY CLASSROOMS

History provides us a way of thinking about the past. The use of historical inquiry shows students a way to inquire into, organise and explain events that have happened. Historical inquiry is the process of “doing history”. It is a cyclical process (Figure 2.1a) that begins with the asking of guiding historical questions. This is followed by locating and analysing historical sources to establish historical evidence. The historical evidence is then used to construct historical interpretations that seek to answer the guiding historical questions.²



新加坡歷史科課程範圍(2014年)截圖

電子化學習

- 2007年起：教育部推行 FutureSchools@Singapore 計劃
 - 目的：透過科技帶來更創新的教學方法，
以及令學生更多參與課堂
- 與多所學校進行先導計劃
- 例子：
 1. 一所學校發展社交平台，透過與老師及同學互動反饋，讓修讀歷史科同學作深入反思
 2. 在3D及4D 影像中學習

- 2018年：政府分階段在所有小學及中學推行SLS (Student Learning Space)電子學習及教學平台
- 目的：讓學生自主學習 + 因應學生的不同的學習需要
- 學生自主度高，可按自己的興趣、學習進度及時間選擇題目學習
- 老師可透過平台設計教學內容及授課，並可與本校及校外老師分享教學方法及內容
- 平台內：互動遊戲、影片、動畫、模擬影像等

南韓

- 2011年：100%老師接受與電子教學有關的訓練；70% 課程使用電子教學
- 2015年：整體課程改革
- 2018年：由小學三至四年級及中學一年級社會教育科(歷史科包括在內)使用電子書，之後會擴大規模

反思：香港處境



- 活用科技，啟發學生
- 科技需配合老師的教學計劃及課堂設計，才能相得益彰

- 現有的教學科技：教育局《**歷史科考察易：長洲太平清醮**》流動應用程式

- 將實地考察融入非物質文化遺產的學與教活動

- 採用VR (虛擬實景)及AR (擴增實景)

- VR: 學生不用到達現場也能觀看太平清醮

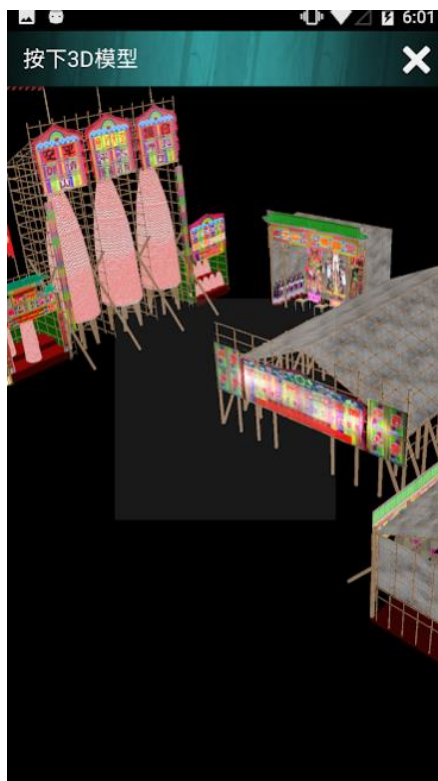
- AR: 在非太平清醮舉行的日子，透過科技在長

- 洲親身看醮會盛況及佈局

- 相關參考資料



豎幡
在正醮開始前，豎立十枝幡竿，確定建醮的範圍。這些幡竿亦具有招請各方孤魂野鬼來到醮場，接受施贈與祭祀的作用。



- 怎樣在現時歷史課程中應用：
 - 在考察活動中透過AR技術了解早期香港居民的生活環境及情況
 - 電子遊戲學習香港的經濟發展
 - 以VR體會大澳端午龍舟遊涌的盛況
 - 以VR體會美國內戰後的黑人生活狀況，從而了解民權運動出現的原因

探究式學習經驗分享：

泉州及廣州實地考察

部分考察景點

廣州

- 陳家祠、陳氏書院
- 懷聖寺（光塔寺）
- 南海神廟
- 南越王墓
- 十三行博物館
- 黃埔古港與黃埔村

泉州

- 摩尼教寺草庵
- 天后宮
- 清淨寺
- 開元寺
- 靈山伊斯蘭聖墓
- 泉州灣古船陳列館

多謝！歡迎指教！

laucp@LN.edu.hk