

作者：張敬才 馮順寧 曾苑嫻

伯裘書院

* 文言文選篇、文體、主題不限，能整合為獨立單元，且設計理念言之成理即可。

中四級

時空穿越----虛擬實境 (VR)文言文學習遊戲

選用篇章

1. 《青玉案·元夕》辛棄疾
- 2.
- 3.

目錄

單元介紹	頁 (2) - (3)
教學進度	頁 (4) - (5)
單元學習要點	頁 (5)
(選用篇章)	頁 (6) - (10)
(補充材料)	頁 (12) - (16)

單元介紹

(一)活動背景：

自 2018 年文憑試開始，中國語文科將增設十二篇文言文範文考核（篇章見下表）。唯在過去文憑試所顯示，學生對文言文的理解能力參差，個別題目，更被評曰：「表現差劣」、「表現欠佳」等，可見學生對文言文的掌握仍未見理想。究其原因，包括：

- 1) 學生對文言文的基礎認知薄弱；
- 2) 學生與文言文有距離感。文言作品多屬古人之作，其內容屬佳，唯時代久遠，學生難以投入。

(二)活動目的：

利用十二篇範文中辛棄疾的〈青玉案〉作為切入點，製作出「文言文虛擬實境（VR）遊戲」，讓學生利用遊戲，投入古人的世界，增加學生的代入感。同時，於遊戲中設有不同的難題，讓學生可以透過遊戲，增加對文化文學背景的認識，藉此提升學生對文言文的掌握能力。

(三)遊戲內容簡介

玩家將扮演南宋詞人辛棄疾，在南宋元宵夜，在熱鬧的城鎮中尋找心目中的「那人」。

(四)創新之處：

- 透過最新的 VR 虛擬實境遊戲，能夠引發學生學習文言文的興趣。
- 學生化身辛棄疾，以第一身去感受詞的內容及古人的世界。
- 遊戲是目標導向及問題導導向的活動
- 遊戲本身的設計具有即時回饋的功能
- 基於 VR 虛擬實境遊戲的特點，本遊戲設計有五大原則：
 1. 角色設定：學生所扮演的是「辛棄疾」，提升了學生的代入感。
 2. 做中學：參與者在尋找女子過程中，需要與角色對話，獲得遊戲線索。遊戲過程透過與古人(NPC)對話，了解當時的文化、歷史及文言知識。
 3. 錯中學：遊戲中設有問答題，題目設有多個選擇，如答錯了將回到前一畫面，重覆思考，直至答對才能繼續進行遊戲。讓學生可以學習「從錯誤中導正」機會，這樣學習經

歷才深刻。

4. 支持需要：在尋找女子過程中，會遇到不同人物(NPC)，與他們對話，能提供支援資訊，讓學生能在完成任務的過程中，可以得到提示。
5. 多重支援：針對提供學生在不同狀況下的支援需求。

(五)預期成效：

- 讓文言文教學配合資訊科技，提昇學生對文言文的學習興趣。
- 用遊戲學習的形式及生活化的語言讓學生學習，能有效增加學生對文化文學背景的認識，提升學生對文言文的掌握能力。

教學進度

	教學內容	教學方法及步驟	時間
1.	辛棄疾背景及詞的體制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師製作「反轉教室」短片。 2. 同學在課堂前觀看，以培養其自學的態度。 3. 同學能對作者背景有初步理解，節省課堂時候，以便進行深入的討論，令教學更具成效。 	10 分鐘
2.	完成預習工作紙	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課堂前，同學完成工作紙，初步疏理文本內容。(語譯部份) 	15 分鐘
3.	VR 虛擬實境遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課堂上，老師著 1-2 名同學參與 VR 遊戲。 2. 遊戲過程會呈現在投影器上，其他同學一邊觀賞，一邊作出支援。 	20 分鐘
4.	朗讀文章	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生朗讀全篇，老師為學疏理難字讀音及字義。 	10 分鐘
5.	分組討論及匯報	<ol style="list-style-type: none"> 1. 按異質分組的原則，同學 3-4 人一組，利用課前「反轉教室」短片、預習工作紙及 VR 遊戲所學，討論以下問題： <ul style="list-style-type: none"> ● 元宵節的氣氛是怎樣的？ ● 在遊戲中何以見得？ ● 承上題，遊戲所見，對應了詞哪些內容？(寫了什麼景) ● 從遊戲主人公(辛棄疾)與遊戲內不同角色的對話中，辛棄疾享受元宵節嗎？為什麼？ ● 辛棄疾在元宵節中，其實想做什麼事情？最後成功嗎？ ● 辛棄疾所尋找的「那人」，有什麼特點？作者寫「那人」的用意是什麼？ 2. 同學匯報及老師回饋。 3. 老師就同學匯報，延伸解說文中所用的寫作手法。(借景抒情、襯托、對比) 	20 分鐘

6.	延伸解說中國文化知識	1. 元宵節的背景、特色及活動 2. 中國古代女性服飾	10 分鐘
7.	KAHOOT 問答比賽	1. 在課堂完結前，利用 KAHOOT 問答比賽，檢視學生課堂所學。 2. 老師可即時掌握學生學習情況，並就學生未能回答的題目，再作講解。	10 分鐘
8.	完成課後練習	1. 課後功課，著學生綜合課堂所學，完成課後問答。	20 分鐘

單元學習重點

(文學)： 閱讀	
1.	掌握詞的體制
2.	掌握寫作背景，分析寫作動機、內容重點及作者的思想感情。
3.	掌握寫作手法：借景抒情、襯托、對比。
(文化)：	
1.	認識宵節的背景、特色及活動
2.	認識古代女性服飾
3.	
(品德情義)：	
1.	關心國家
2.	培養高潔的情懷

《青玉案·元夕》辛棄疾

一、篇章學習重點：

(文學)：掌握課文內容
1. 引導學生通過課文記述在元宵節晚上，辛棄疾在燈火闌珊尋得嚮慕之人，流露出一不甘流俗、淡泊孤高的情操。
2. 掌握詞的體制
3. 掌握寫作手法：借景抒情、襯托、對比。
(文化)：認識中國文化
1. 元宵節的背景、特色及活動
2. 中國古代女性服飾
(品德情義)：
1. 關心國家
2. 培養高潔的情懷

二、教學內容及教學方法：

	教學內容	教學方法及步驟
9.	辛棄疾背景及詞的體制	1. 老師製作「反轉教室」短片。 2. 同學在課堂前觀看，以培養其自學的態度。 3. 同學能對作者背景有初步理解，節省課堂時候，以便進行深入的討論，令教學更具成效。
10.	完成預習工作紙	1. 課堂前，同學完成工作紙，初步梳理文本內容。(語譯部份)

11.	VR 虛擬實境遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課堂上，老師著 1-2 名同學參與 VR 遊戲。 2. 遊戲過程會呈現在投影器上，其他同學一邊觀賞，一邊作出支援。
12.	朗讀文章	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生朗讀全篇，老師為學疏理難字讀音及字義。
13.	分組討論及匯報	<ol style="list-style-type: none"> 1. 按異質分組的原則，同學 3-4 人一組，利用課前「反轉教室」短片、預習工作紙及 VR 遊戲所學，討論以下問題： <ul style="list-style-type: none"> ● 元宵節的氣氛是怎樣的？ ● 在遊戲中何以見得？ ● 承上題，遊戲所見，對應了詞哪些內容？(寫了什麼景) ● 從遊戲主人公(辛棄疾)與遊戲內不同角色的對話中，辛棄疾享受元宵節嗎？為什麼？ ● 辛棄疾在元宵節中，其實想做什麼事情？最後成功嗎？ ● 辛棄疾所尋找的「那人」，有什麼特點？作者寫「那人」的用意是什麼？ 2. 同學匯報及老師回饋。 3. 老師就同學匯報，延伸解說文中所用的寫作手法。(借景抒情、襯托、對比)
14.	延伸解說中國文化知識	<ol style="list-style-type: none"> 1. 元宵節的背景、特色及活動 2. 中國古代女性服飾
15.	KAHOOT 問答比賽	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在課堂完結前，利用 KAHOOT 問答比賽，檢視學生課堂所學。 2. 老師可即時掌握學生學習情況，並就學生未能回答的題目，再作講解。
16.	完成課後練習	<ol style="list-style-type: none"> 2. 課後功課，著學生綜合課堂所學，完成課後問答。

三、篇章練習

預習

《青玉案·元夕》

東風夜放花千樹，更吹落、星如雨。寶馬雕車香滿路。鳳簫聲動，玉壺光轉，一夜魚龍舞。

蛾兒雪柳黃金縷，笑語盈盈暗香去。眾里尋他千百度，驀然回首，那人卻在、燈火闌珊處。

詞牌_____ 詞題_____

分兩段，屬於_____ 全詞 67 字，屬於_____

語譯課文

上片

下片

課後練習：

1. 試簡述作者尋找「那人」的過程。作者所寫的「那人」有什麼特質？並說明作者當中的寄意。
2. 《青玉案》上片描寫元宵節怎樣的熱鬧氣氛？試從景物、人事兩方面說明。
3. 《青玉案》作者運用什麼手法來突顯「那人」的形象？試加以說明。
4. 結合辛棄疾寫《青玉案》時的政局和他當時的處境，分析詞的上、下片分別有什麼寄意。

四、其他

遊戲流程簡介：(主線任務)

遊戲截圖	主線流程
	<p>1. 與角色對話，獲得遊戲線索。</p> <p>SNPC01：公子，今日是元宵佳節，但你<u>一個人</u>在此似是有什麼煩惱似地呢？</p> <p>辛棄疾：在下正在這城中尋找<u>一個人</u>。</p> <p>SNPC01：那人有什麼特徵嗎？</p> <p>辛棄疾：嗯……在下也說不出來，但只要在下見到她，就一定知道她！</p> <p>SNPC01：公子，你真有趣，或許那個人可以幫到你，不過他不是什麼人都願意幫，只幫一些有智慧的人……</p> <p>辛棄疾：那就有勞兄弟你幫忙了！</p> <p>SNPC01：這樣吧，你去一個「<u>寶馬馳車香滿路</u>」的地方就會找到那個萬事通了，你說是楊萬里介紹便可。</p> <p>SNPC01：不過公子儀表不凡，我相信應該無問題。</p> <p>辛棄疾：謝謝兄弟！</p>
	<p>2. 來到「寶馬馳車香滿路」的地方，尋找萬事通。</p> <p>辛棄疾：請問閣下是萬事通嗎？</p> <p>SNPC02：正是，請問何事？</p> <p>辛棄疾：是楊萬里，楊兄弟他介紹在下找你便可以幫到我尋人……</p> <p>SNPC02：是萬里嗎？我明白了。</p> <p>SNPC02：不過，我正在忙著準備今晚的花燈大會，或許你可以先幫我一下，好嗎？</p> <p>辛棄疾：好，有什麼在下幫得上忙的地方的？</p> <p>SNPC02：這兒不遠的<u>河岸兩邊</u>，有<u>6個花燈</u>，我實在抽不開身，你可以幫我<u>點亮</u>嗎？</p> <p>辛棄疾：明白了，在下這就去辦。</p> <p>SNPC02：有勞了，不過要快，不然趕不上煙火大會了！</p>
	<p>3. 完成萬事通的任務，於城市點亮6個花燈，再與萬事通交談，獲得下一個線索提示「魚龍舞」。</p> <p>SNPC02：太好了，多得你幫忙，才趕得上。好了，你有什麼事想我幫你的？</p> <p>辛棄疾：在下想尋人……</p> <p>SNPC02：那你一定要去對岸「<u>魚龍舞</u>」那邊了，全城的姑娘也在哪兒湊熱鬧呢！一定找到她！！</p> <p>辛棄疾：謝謝你，那在下先告辭了。</p>



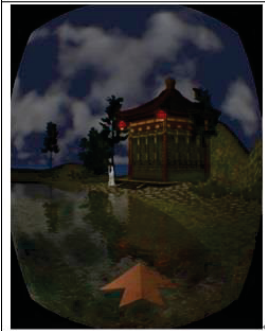
4. 到達「魚龍舞」的地方，與小女孩交談。

SNPC0	辛將軍！！
3	
辛棄疾	是叫在下嗎？
SNPC0	對啊！今晚元宵節，你可以代我玩一下身後的猜燈謎遊戲嗎？
3	
辛棄疾	小妹妹的意思是……？
SNPC0	猜燈謎遊戲的獎品是小黃菜，我很想要呢！！但是我不懂那些燈謎……
3	
辛棄疾	在下明白了，讓我幫你這個忙吧！
SNPC0	謝謝辛將軍！身後有6個顏色特別炫眼的花燈，只要把那些花燈的燈謎都答對了，就可以有獎勵啊！
3	



5. 完成小女孩任務，回答6個花燈的問題，再與小女孩交談，便可以解鎖下一個場所的通路。(從花燈附近的路人口中得知，在池塘附近有一清麗女子)

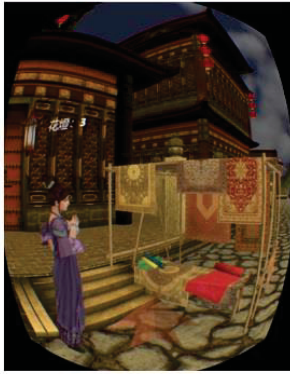
SNPC04	都完成了嗎？太厲害了！
SNPC04	果然是辛將軍！
辛棄疾	不用客氣，舉手之勞罷了。
SNPC04	這些小黃花很漂亮呢！謝謝辛將軍！



6. 前往湖邊涼亭，「燈火欄欄處」，發現「那人」。

辛棄疾	請問你為何獨自一人在這裏悲傷？
SNPC06	在這普天同慶的元宵佳節，我卻沒有心情遊樂。
辛棄疾	為什麼？
SNPC06	暖風薰得遊人醉，直把杭州作汴州。
	大家都忘了靖康之難，把國家的屈辱都拋諸腦後！！
SNPC06	我們大宋子民，怎能這樣！！
SNPC06	可惜大家都不同意我的想法，說我杞人憂天，我又怎會開心！！
辛棄疾	想不到今時今日，在下還能找得一位與我想法一致的人！！

遊戲流程簡介：(一般場景對話)



NPC02	公子，今日元宵佳節，盛況當前，何以臉露愁色呢？	↻
PLAYER	今日我南宋政府國勢未穩，在金人的威脅下，那有心情在此享受熱鬧呢？	↻
NPC02	我想公子你實在杞人憂天，朝廷的人自會把問題處理好，我們這等星斗市民何需憂心，倒不如趁此良辰佳節，好好享受節日氣氛。	↻
PLAYER	兄弟，正所謂道不同不相為謀，我就不打擾兄弟你的好興緻了。	↻
NPC02	那我就祝公子你元宵節快樂了！	↻



NPC01	這不是辛將軍嗎？今天是元宵節，只有自己一個，不是很沒趣嗎？	↻
PLAYER	不會，在下比較喜歡安靜……	↻

(補充材料)

2018年3月26日 星期一

A11 | 港聞

大公報

電郵: tkpnews@takungpao.com.hk 傳真: 2834 5104 責任編輯: 林曉君 美術編輯: 蕭運傑

港東港西

VR遊戲習文言文 化身辛棄疾 學生燈火闌珊處尋那人

中學文憑試筆試星期四開始啦！今年中文科第一次加入十二篇範文，未知同學如何參透這「十二章經」？天水圍的伯義書院一班師生似乎不擔心，還大玩特玩。正在《青玉案·元夕》的文言文VR遊戲中，突破重重關隘尋找「那人」。學生邊玩邊熟習古老的文言篇章，掌握背景和思考大意，那叫一個「身臨其境」好易明！

時候，天空會放煙花，正如詞的場景，是元宵佳節。

晶晶笑說，遊戲中有一位女子，勸告其他人國家危在旦夕之際不應只顧玩樂，一度覺得該女子很好笑，但卻因此記得辛棄疾的《青玉案·元夕》是南宋遺強敵壓境的背景下創作的。

「身臨其境」好易明

同學杜俊峰則稱，若只看篇課文，根本不可能從文字上得知「魚龍舞」是怎樣的場景，但用了VR遊戲之後，發現「魚龍舞」就好像「舞龍舞獅」，對文

言文的內容有初步和立體的了解。

中文科老師曾麗雲告訴師講設計遊戲的原委，她見到有些同學對文言文毫無興趣，卻熱衷如VR等科技遊戲，遂把擔心化作創造力，花近幾個月的時間，製作了《青玉案·元夕》VR遊戲，給應屆考生在課餘學習，投入角色扮演中。

伯義書院助理校長馮順寧亦說，學校現只做了《青玉案·元夕》一篇詞的VR遊戲，花費約兩萬元，如果與坊間的公司合作，預計每一篇的遊戲花費近30萬元。學校外務發展部主任吳敏才認為文言篇章內含不少文化、概念等，學生只看篇章未必明白，透過遊戲人物，可更清晰地將南宋國家憂患等概念表達出來，學生亦容易接收和消化相關概念。

←一班應屆文憑試考生試玩曾榮發（左三）開發的「文言文虛擬實境遊戲」
大公報記者楊維青攝



更多內容歡迎掃描二維碼，瀏覽大公報「港東港西」專頁



文憑試十二篇指定課文

論語《論仁》、《論孝》、《論君子》	柳宗元《始得西山宴遊記》
孟子《魚我所欲也》	范仲淹《岳陽樓記》
莊子《逍遙遊》（節錄）	蘇洵《六國論》
荀子《勸學》（節錄）	唐詩三首：王維《山居秋暝》、李白《月下獨酌（其一）》、杜甫《登樓》
司馬遷《廉頗藺相如列傳》（節錄）	詞三首：蘇軾《念奴嬌·赤壁懷古》、李清照《聲聲慢·秋情》、辛棄疾《青玉案·元夕》
諺語《出師表》	
韓愈《師說》	

回到40年前 去中環睇獅隧落成

正所謂滄海桑田，你有沒有見過40年前紅磡海底隧道剛通車時周邊仍是一片荒蕪的景象？你能不能想像30多年前金鐘仍在興建時的模樣？未見過、想像不到？不要緊！香港大學園地建築學部正於中環城館舉行

空照、1978年慶祝第二座獅子山隧道落成儀式等，有興趣市民不要錯過啦。聽聽聽說，今次展覽的攝影作品，都是出自香港著名基建及建築攝影師 Heather Cookoo 捐贈予港大圖書館的攝影集，有超過430張照片和底片，涵蓋多

Net+ 歡迎讀者提供網上成功海峽故事，或e-Marketing好戲，請電郵至netplus@hket.com。

Net+

互聯網+

初中專題研習加入AR元素，透過電腦及手機裝置將文字轉化，即可看到立體的山岳、植物、人物。(張永濤攝)



▲伯裘書院中文科老師曾麗榮(左二)，花兩個月時間設計文言文VR遊戲，以學生最愛的電玩遊戲古文，笑言是要將知識軟性地滲入他們的腦袋，打破中文的刻板印象。(張永濤攝)

VR及AR教學例子

香港

天水圍伯裘書院於2016年與香港地理資訊Geo Lab，學生戴上VR頭盔後，即可進行虛擬實境探險，雖然身在校園，眼前卻能看見真實地貌，觸摸到遙遠的山巒及其平潭等地，近日該校製作文言文VR遊戲，戴上頭盔後可穿越到南宋，感受詞人辛棄疾的作品《青玉案》中描寫的熱鬧氣氛及節慶心情。

台灣

台北一間合資化學老師創立科技公司，主理中華VR教材，應用於化學、數學、地理及生物科，可傳輸至不同環境，學生可透過VR了解各地可變態，在生物科方面，學生可透過VR了解人體各個構造，還有地塊一塊一塊的堆積，加強正確位置，地塊與地塊是與地殼運動有關的VR內容，讓360度環視地球透過電視七大洲，了解地球運動運轉的奧妙。

捷克

捷克一初中引入VR教學，主要是由生物課室，學生可透過VR學習人體結構，在從中發現不同的構造，助他們明白複雜原理。

資料來源：綜合受訪者及本報資料庫

VR教學

老師自學編程 學生變辛棄疾

穿越南宋 玩遊戲學文言文

文言文難深晦澀，被學生視為敵人。有中學中文老師相信電子教學不止應用於數理科上，文科亦可大派用場，遂學習編程及寫遊戲，花兩個月時間重溫「東風夜放花千樹」的元宵美景，學生戴上VR (Virtual Reality, 虛擬實境) 頭盔後，即可穿越到南宋，感受詞人辛棄疾的寂寞。

她又在初中專題研習中加入AR (Augmented Reality, 擴增實境) 元素，手機靠近平面的文字及圖畫，即可浮現穿著旗袍、中山裝的立體人物及瓷器，直覺科技令學生對課文內容印象更深刻。

■本報記者 洪寶賢

今年中文科文憑試加入12篇指定文言文學習材料，佔閱讀能力卷30%評分。伯裘書院學務發展部主任張敬才指，文言文的時代感及語感久遠，學生學習時較難投入，不感興趣。有見電玩對年輕人的吸引力漸強，「認識諸葛亮只因《王者榮耀》內有這個角色」，認為可寓教於樂。

該校中文科老師曾麗榮指，電子教學不止應用於數理科上，文科亦可大派用場，兩年前開始報讀各種校外課程，花費數千元學習編程。今年暑假，該校決定將文言文「活化」，透過VR遊戲加深學生印象。每篇文章的中心思想及主旨，推舉結科技公司後發現每篇文言文文數價高

達30萬元，如要完成12篇，成本達360萬。曾麗榮決定親自出馬，趁聖誕假期通宵達旦，花約兩個月時間編寫VR遊戲，每個彈出的對話框，每顆烟花、馬車行走的軌迹，皆由程式碼組成。

角色扮演 體驗「尋他千百度」

她以宋詞《青玉案》為首篇試驗文章，稱其可塑性高，可加入年輕人最愛的RPG (角色扮演) 元素。學生戴上VR頭盔，即從第一身視角，變成作者辛棄疾，在遊戲期間會遇上不少沉淪於佳節真摯情誼的佳人，並需要完成各項任務及回答問題。如進行順利，他會從路

人口中得知她請訪有一位獨自感傷的瀟灑女子，正是「東風尋他千百度，暮然回首，那人卻在，燈火闌珊處」中的那人。

學生原抗拒古文 玩後感有趣

該校中文學生鄧晶晶表示，自己愈來愈抗拒學習古文，但試過一次遊戲後已記得不少細節，與曾經問題時深感不忿，耿耿於懷下反串記正確答案，明白辛棄疾為何感到有志難伸，認為體驗有趣。

除VR遊戲外，曾麗榮亦於初中專題研習加入AR元素，曾相宜、科技發達，學生製作文化專題可上「維基百科」找資料，學習效果提昇，加入AR元素後，學生由撰寫文字報告，圖案設計，以至3D立體人物及與之相配的錄音，均一手包辦。由於要將海量資料濃縮成30秒影片介紹，相信可考驗學生的整理歸納資料能力，涵蓋讀、寫、聽、說、評。

科技新知 INEWS

蘋果推推出 13款殘疾人士Emoji

蘋果最近推推出13款殘疾人士相關Emoji，包括坐輪椅、聽覺器、假手、導盲犬、機械義肢及使用手杖的盲人等，以代表視障、聽障、行動不便及其他殘障人士。蘋果表示，希望新Emoji可消除大眾偏見，建立更包容的社會。若傳統Emoji下月獲Unicode技術委員會通過，會加入Emoji 12.0之列，料最快2019年上半年正式推出。



【教育要聞】伯裘創虛擬遊戲 邊玩邊學文言文

◎ 2018-03-26 教育



1/1 伯裘書院將近年新興的虛擬實境技術，融入中文範文的教學，提升學生學習文言文的興趣。

(星島日報報道)文言文是不少學生的死穴，除了死記硬背之外，其實還可以在遊戲中輕鬆學習。一向熱衷以科技融入教學的伯裘書院，將文言文與近年新興的虛擬實境(VR)技術結合，創作互動式遊戲，幫助學生學習文憑試中文科的古文範文。首個成品以《青玉案》為藍本，學生一邊代入詞人辛棄疾的角色，置身宋朝「眾裏尋他」，一邊認識作品的背景和中心思想。

自今年起，中學文憑試中文科新增考核十二篇指定文言文範文，其中包括南宋詞人辛棄疾的《青玉案》。「眾裏尋他千百度。驀然回首，那人卻在，燈火闌珊處。」伯裘書院中文科老師曾苑葵抽取作品當中「尋人」的元素，製作成互動式的虛擬實境(VR)遊戲，「學生在遊戲中置身南宋歷史場景，除了認識作品的節日背景，還通過不同線索如猜燈謎等，完成尋找意中人的任務。」

露，去年聖誕假期，幾乎不眠不休完成首篇文言文的虛擬實境遊戲；一月開學後隨即邀請十多位文言文底子較弱的學生試玩。

中六的鄧晶晶是其中一位試玩的同學，她本身對於文言文沒有太大興趣，「文言文對我而言太遙遠，一大堆古字又看不明白，學起來比較吃力。」但這個遊戲改變她的看法，只試玩了一次的晶晶，已能大致掌握《青玉案》的時代背景和中心思想。她分享，最深刻是化身詞人辛棄疾，尋尋覓覓終與佳人相見，乃發現該女子是當時唯一知道國家危在旦夕的人。除了加深對文言文的理解，中六的邱家威認為此遊戲能提升其對文言文的興趣。「試玩一遍後，我希望進一步閱讀辛棄疾其他作品，從中了解古人的情操。」

目前學校已完成首篇文言文範文的遊戲，曾苑葵指，由於學校資源有限，需要繼續籌措資金開展另外十一篇範文的遊戲。她透露，單是一副VR眼鏡動輒三、四千元，製作亦需用到較高規格的器材和軟件。去年校方曾向坊間遊戲製作公司問價，但所費驚人，每篇作品需要三十萬元，而今次的作品大約花費兩萬元。



社會新聞

讚好 760

【DSE 2018】伯裘老師創VR實境遊戲 學生打機讀辛棄疾《青玉案》

撰文：鄧穎琳 2018-03-26 08:00 最後更新日期：2018-03-25 20:41

下月開考、有「死亡之卷」之稱的中學文憑試(DSE)中文閱讀卷，今年增添了12篇文言文作考試範文，令不少師生感「頭痛」。天水圍伯裘書院中文科老師為提高同學學習意欲，將其中一篇範文辛棄疾的《青玉案》變成VR虛擬實境遊戲，讓同學透過「親臨現場」，與不同人物對話找尋線索及完成任務，從任務中了解文意及文化。

有學生因而對文言文改觀，有應屆學生直言，以前再努力亦對文言文不感興趣，惟試玩一次遊戲已熟讀範文內容，增添應考信心；校方期望未來與其他機構或公司合作，將其餘11篇範文變成VR遊戲，供全港考生使用。



同學戴上VR眼鏡，配上遊戲手掣便可化身辛棄疾「親臨現場」，360度全方位感受南宋時期元宵節的熱鬧場景。（鄧穎琳攝）

中文科老師自創VR遊戲 盼提高學習誘因

中學文憑試中文閱讀卷今年增添12篇文言文範文，涉及卷一閱讀卷30%分數，又因卷一佔整科中文20%分數，即範文佔整科中文科6分。

惟文言文非日常用語，而且多年未曾列入考試範圍，對同學而言有一定難度。然而，比起死記硬背，伯裘書院一班中文科老師於2017年暑假開始構思將文言文變成VR遊戲。伯裘書院中文科主任張敬才解釋，留意到不少同學在玩電腦或手機遊戲時認識到歷史人物，而文言文有別於現今日常用語，同學難免有距離感，故一班中文老師決定「將同學覺得最困難的文言文結合VR遊戲」，希望藉此提升同學對中文的興趣。

惟起初尋找遊戲開發公司，獲得報價是每一篇30萬元，考慮到價格高昂，加上考評局要求學生理解文意、文化內涵及熟記精華片段，擔心公司對文言文的理解不多，該校一班中文科老師決定自行製作遊戲。

化身辛棄疾親臨實境 可與「路人」南宋詞人姜夔交談

在遊戲內，同學戴上VR眼鏡、配上遊戲手掣便可化身辛棄疾「親臨實境」，360度全方位感受南宋時期元宵節的熱鬧場景；與路人「交談」期間，玩家會獲得線索完成任務，而對話內容包括範文內容、元宵節的起源及文化、南宋的社會狀況，同學甚至有機會「遇到」另一名南宋詞人姜夔，接觸到更多有關元宵的詩詞。

學生：遊戲若答錯問題印象更深刻

應屆文憑試考生鄧晶晶是試玩同學之一，她直言一向不喜歡文言文，學習時感到非常吃力，但VR遊戲令她感受到當時的氣氛：「將一堆看不明的字變成情境，代入辛棄疾的角色，不是硬梆梆地上堂，有趣得多！」她又說，答錯問題更令她印象深刻，花約10分鐘玩一次已印象深刻，她揚言若公開試有涉及此範文的問題，會有信心作答。

遊戲令男同學自發閱讀《出師表》

另一名試玩的男同學邱家威直言，事前根本不想接觸到文言文，惟遊戲令他對文言文改觀，自發閱讀了其他文言文，包括另一篇範文—《出師表》。