

项目名称： 透过游戏化与基于挑战的协作学习模式，发展多学科和多元文化能力

主要负责大学： 香港浸会大学

参与的教资会资助大学： 香港城市大学、香港中文大学、香港理工大学

项目负责人： 香港浸会大学
 全人教育教与学中心总监
 王周绮华博士

建议书摘要

「透过游戏化与基于挑战的协作学习模式，发展多学科和多元文化能力」这项目的构想，是源于意识到二十一世纪的学生除了需要接受全球化教育的重要性外，亦须与本地及世界其他地域的朋友和同侪保持连系。本地和国际的学生透过游戏能长期保持接触和互动，藉以解决共同的学习问题，亦有助于学生开拓全球视野。本项目将用科技创造出以挑战为本的学习模式作为试点，记录其对以下三项成果的影响：

1. 大学生对于海外学习经验及了解异地文化的意愿、能力和信心。
2. 大学生作为全球能干劳动力的一员所必备的关键技能—批判性思维、协作、沟通和以具创意方法解决问题。
3. 大学生在设计国际学习经历中的参与度。

游戏化的学习模式，被认为是促进学生主动学习的动力因素，而以挑战为本的学习则是一种新的教学模式，融合了问题导向学习、专题研习以及情境教学的精髓，同时着眼于当前的现实世界问题。本项目旨在透过游戏化的全球挑战，提高学生在生活、工作及全球小区中作出正面贡献的能力。

期末报告摘要

本科技促进教学项目 (简称 CCGame) 由香港浸会大学领导，伙拍香港城市大学、香港中文大学和香港理工大学。项目旨在通过游戏化在线挑战，让学生更好地在跨文化跨范畴的在线团队中协作，以解决全球问题。项目详情：<http://ccgame.hkbu.edu.hk>。

21 世纪，我们一方面拥有团队协作科技，另一方面要面对全球问题。提升学生与素未谋面、背景各异的队友协作的能力，就成为当务之急。

本项目不单为教师提供游戏化教学平台，同时举办一系列活动，当中以「联合国可持续发展目标 (SDG) 在线竞赛」为重点。浸大为此与香港联合国教科文组织协会建立了伙伴关系。

竞赛分两个阶段：首先，学生按机制分配到队伍后，须认识队友，并一起筹划游戏策略；在第二阶段，各队按策略在游戏平台上回答 SDG 问题，一较高下。有关竞赛连同相关的「SDG 问题创作比赛」，约有 780 名来自各地的学生参加。项目总受惠学生超过 5 300 名，来自 46 个原居地，远超 2 000 名的原目标。

项目通过会议及论文发表成果，包括首次在亚洲举行的 Lilly-Asia Conference 2019 以及 CCGame Project eSymposium 2020；项目荣获多个奖项。

展望未来，团队将继续与伙伴合作，并寻求新赞助，以延续项目，惠及师生。