

項目名稱： 透過遊戲化與基於挑戰的協作學習模式，發展多學科和多元文化能力

主要負責大學： 香港浸會大學

參與的教資會資助大學： 香港城市大學、香港中文大學、香港理工大學

項目負責人： 香港浸會大學
全人教育教與學中心總監
王周綺華博士

建議書摘要

「透過遊戲化與基於挑戰的協作學習模式，發展多學科和多元文化能力」這項目的構想，是源於意識到二十一世紀的學生除了需要接受全球化教育的重要性外，亦須與本地及世界其他地域的朋友和同儕保持連繫。本地和國際的學生透過遊戲能長期保持接觸和互動，藉以解決共同的學習問題，亦有助於學生開拓全球視野。本項目將用科技創造出以挑戰為本的學習模式作為試點，記錄其對以下三項成果的影響：

1. 大學生對於海外學習經驗及了解異地文化的意願、能力和信心。
2. 大學生作為全球能幹勞動力的一員所必備的關鍵技能－批判性思維、協作、溝通和以具創意方法解決問題。
3. 大學生在設計國際學習經歷中的參與度。

遊戲化的學習模式，被認為是促進學生主動學習的動力因素，而以挑戰為本的學習則是一種新的教學模式，融合了問題導向學習、專題研習以及情境教學的精髓，同時著眼於當前的現實世界問題。本項目旨在透過遊戲化的全球挑戰，提高學生在生活、工作及全球社區中作出正面貢獻的能力。

期末報告摘要

本科技促進教學項目 (簡稱 CCGame) 由香港浸會大學領導，夥拍香港城市大學、香港中文大學和香港理工大學。項目旨在通過遊戲化線上挑戰，讓學生更好地在跨文化跨範疇的線上團隊中協作，以解決全球問題。項目詳情：<http://ccgame.hkbu.edu.hk>。

21 世紀，我們一方面擁有團隊協作科技，另一方面要面對全球問題。提升學生與素未謀面、背景各異的隊友協作的的能力，就成為當務之急。

本項目不單為教師提供遊戲化教學平台，同時舉辦一系列活動，當中以「聯合國可持續發展目標 (SDG) 線上競賽」為重點。浸大為此與香港聯合國教科文組織協會建立了夥伴關係。

競賽分兩個階段：首先，學生按機制分配到隊伍後，須認識隊友，並一起籌劃遊戲策略；在第二階段，各隊按策略在遊戲平台上回答 SDG 問題，一較高下。有關競賽連同相關的「SDG 問題創作比賽」，約有 780 名來自各地的學生參加。項目總受惠學生超過 5 300 名，來自 46 個原居地，遠超 2 000 名的原目標。

項目通過會議及論文發表成果，包括首次在亞洲舉行的 Lilly-Asia Conference 2019 以及 CCGame Project eSymposium 2020；項目榮獲多個獎項。

展望未來，團隊將繼續與夥伴合作，並尋求新贊助，以延續項目，惠及師生。