

初中學生通識教育浸入式學習計劃—農場狂想曲 2

本校綜合人文科於 08-09 年度參加由香港中文大學資訊科技教育促進中心舉辦—初中學生通識教育浸入式學習計劃—農場狂想曲 2。這是一個網上遊戲，透過應地理、經濟、生物及科技的知識去培養學生解難、批判性思考及合作能力等高階思維技巧。

在「農場狂想曲 2」的虛擬世界中，每位同學扮演農場主人的角色，完成耕種、畜牧和買賣的任務。在這過程中，需要具備地理、農業、經濟、科技及生物等知識，學生亦可以從遊戲中學到有關知識。

透過比賽，可以訓練同學的解決問題能力、批判性思考等高階思維技巧。而且，同學需要把之前累積的經驗學以致用，藉此鞏固他們學習內容的記憶和理解。

甚麼是「農場狂想曲2」？

	<p>「農場狂想曲2」是一套網上教育遊戲，在「農場狂想曲2」的虛擬世界中，每位同學扮演農場主人的角色，完成耕種、畜牧和買賣的任務。在這過程中，需要具備農業、經濟、科技及生物等知識，同學可參考附設的《知識手冊》及《學生學習手冊》來掌握遊戲的操作、學習的方法和技巧。</p>
<p>遊戲中的電腦角色會安排不同的任務給同學。他們也會作為指導者帶領同學學習耕種和畜牧的基本知識。農作物收成後可到市場出售來賺取金錢和聲望。同學更可以到市場購買肥料、飼料等用品及工具。</p>	
	<p>當同學賺取足夠的金錢和聲望後，他們可以興建更多的設施來發展農場，例如牛奶工場、罐頭廠、貨倉、天文臺及水塔等等。同學亦可以雇用農場小幫手協助管理農場。</p>
<p>同學更可到遊戲中世界各地其他地方設立農場。為提高遊戲的真實性，植物和動物會受不同地方的氣候影響，同學需要想辦法解決天氣帶來的問題。</p>	

實施詳情：

日期：5月4日至6月7日，共5週

時間：每天可登入遊戲最多一小時

學生在比賽期間，將會獲發\$50,000作比賽期間的資金，等級及進度將由零重新計算。

初賽中的學習活動分為兩部分，第一部分是在「農場狂想曲 2」內進行，同學需完成指定任務，從中體驗農業活動並獲取有關知識和技能。

第二部分的學習活動是在「農場狂想曲 2」外進行，為了刺激同學反思在遊戲內的行為，以及加深同學對學習內容的記憶和理解，同學需於每週回答工作紙上的反思問題(詳情可參考工作紙)。最後，希望同學能整理及綜合學到的知識和技能，老師將挑選四位至六位表現佳的同學完成一份[研習報告](#)，參加聯校比賽。

日期		學習活動	
		「農場狂想曲」內	「農場狂想曲」外
第1週	4/5-10/5	完成指定任務	同學於每週回答工作紙上的反思問題
第2週	11/5-17/5		
第3週	18/5-24/5		
第4週	25/5-31/5		
第5週	1/6-7/6		同學完成一份研習報告(詳情可參考工作紙)

出線資格：

初賽完成後，每校3位「等級¹」及「升級進度²」最高的同學將進入總決賽。

1. 「等級」反映同學在「農場狂想曲 2」內應用相關的知識和技能的程度
2. 「升級進度」顯示升往下一等級的進度，當同學的「等級」相同時，以「升級進度」作比較，「升級進度」較高者出線

總決賽

日期：2009年7月4日(星期六)

時間：上午10時至12時

地點：香港中文大學崇基學院何添樓 M1 電腦室

時間表

實施日期	內容
3月30日-4月26日	同學登入「農場狂想曲 2」的遊戲化虛擬世界中，在兩星期內(不包括復活節假期，每天可登入遊戲最多一小時)完成老師安排的一連串小任務，如種植不同品種的蔬果、飼養各種動物、買賣農產品及適應虛擬世界中不同的氣候等，以學習基本的地理和經濟知識，及熟習系統的操作

4月27日-5月17日	完成小任務後，同學將參加兩回合比賽，每個回合為期三星期(每天可登入遊戲最多一小時)，同學需要完成遊戲中指定的任務，最後每校賺得最多金錢和聲望的3位同學可以晉身總決賽。透過比賽，可以訓練同學的解決問題能力、批判性思考等高階思維技巧。而且，同學需要把之前累積的經驗學以致用，藉此鞏固他們學習內容的記憶和理解。
5月18日-6月7日	第二回合比賽
6月初	同學提交研習報告內容：1,000-1,500字 • 附錄：圖表、相片、模型
7月4日(星期六)	舉行總決賽及頒獎典禮及成品展覽

比賽結果：

本校學生在事次比賽中得到以下獎項：

包括：「最優秀研習報告銀獎」及「學校農業大亨銀獎」