

# 愛

秩序灣官立小學（下稱愛官）以「從體驗中學習，以成功創造成功」為辦學理念，一向抱持「小學校大社區」的宗旨，樂於與不同社區夥伴合作。今年，愛官與社會合作，在每級常識科選取一個具特色的單元，配以適切的體驗活動深化學生所學，並設計一套校本桌遊去提升學生學習興趣，帶領他們進行學習延伸及反思。

這項名為「玩轉常識FUN FUN FUN」的計劃，由愛官與社會合作，得到香港家長教師會聯會支持及推廣，更有超過40間來自不同辦學團體、不同辦學性質的小學支持及參與。愛官希望藉着這個計劃，推動學界與社區夥伴的合作，群策群力，為常識科帶來不一樣的課程統整概念。不僅靈活地結合有趣的體驗活動及桌遊，讓學生在課堂上玩得輕鬆之餘，也深化知識、擴闊思考，培育出正確的價值觀。



低年級的英文及常識課題中包含交通工具，學校便採取跨學科的小遊戲，以刺激學生的學習興趣。

## 辦分享會同享成果

而在剛過去的周末，愛官便籌辦了一個分享會，邀請了近50間學校參加。來自25個不同的辦學團體，遍佈香港、九龍及新界，當中更有不少參與的先導學校，如天主教總堂區學校，一起開發學習套件。

其中四年級的「香港社會的變遷」單元甚具本土特色，能帶領學生探討學校所在社區——東區昔日的發展。學校團隊決定以最具影響力的「香港米業」做切入點，與社企分享教學設計理念，共同商議，選取適合的體驗活動，即參觀米行及進行農耕體驗。

今年暑假期間，學校安排學生到大埔林村隨農夫插秧，親身體驗農夫工作的辛勞，領悟「粒粒皆辛苦」的道理，讓小朋友學會尊重農夫這門行業，同時感恩大自然賜予的一切。在9月初，社企更安排學生參觀有近70年歷史的兆豐年興記米行。同學們都對25公斤袋裝米特別感興趣，又拿起昔日用來抽查白米質素的「探筒」研究一番，就連桌上二個「密底算盤」都不放過。

透過與米行老闆的互動，同學們初步掌握了米行的運作，也了解到不同產地的米和米種的分別。由農夫、米行老闆來親身講述，介紹香港米業的相關大小事，不但生動有趣，更讓學生學得更「貼地」。與愛官合作的社企憑着豐富的桌遊設計經驗，為各個課題設計相應的學習活動套件，其中「那些年爺爺嫲嫲返過的工」卡牌，

撰文、攝影：王嵐  
部分圖片：受訪者提供  
編輯：李越輝  
美術：鄧秀婷

# 小學推體驗式學習 參觀米行 玩卡牌 認識香港歷史

受疫情影響，本港小學生年多以來只能上半天面授課。如何從有限的時間中得到更大的學習效果，可說是現今學界最迫切也最關注的問題。當不少學校在下午時段實施網課，也有學校選擇刪減課程內容，愛秩序灣官立小學卻另闢蹊徑，以嶄新的體驗式活動結合課程內容，希望讓學生在這段非常時期，繼續享受學習的樂趣。

老師帶學生走進傳統米舖，以親身體驗的學習方式認識本土歷史的一部分。



「走出課室」是其中一種體驗式學習的重要因素。

愛官的崔校長和老師們指導學生前，亦先一起玩卡牌遊戲。



遊戲結合不同年級的單元學習內容，以新奇趣味的面貌讓學習變得更豐富。



通過各種創意遊戲，學習不再是白紙黑字的刻板內容。



這次「玩轉常識 FUN FUN FUN」活動由社企、本地傳統店舖與學校一起合作。



卡牌遊戲相較由老師依書直說，更能讓學生主動學習，提升學習效果。

便透過12張行業卡，包括人力車夫、苦力、媒人、裁縫、農民、理髮匠、米商、鞋匠、漁民、寫信佬、朝奉和工廠工人，以遊戲方式，讓學生多了解本港各行各業的轉變。

## 認識過去建構未來

為了培育學生正確的價值觀和創造能力，卡牌設有「過去」、「現在」、「未來」3張功能卡。從「過去」，學生認識到昔日的工種，也從中學到尊重當年從事這些行業的長輩；立足「現在」，學生需要思考當前的社會，是否還需要這些行業來推動經濟，負責老師指：「這是自主學習經常強調的反思能力。」最後便要邁向「將來」，學生們能為這些行業重新定位嗎？例如思考它們是否仍存在發展潛力等。

不過，設計遊戲的專業人士和老師再用心，若「真正用家」玩得不投入，也只是事倍功半。令人高興的是玩過卡牌遊戲的學生，既感到有趣，亦能從中學到從前接觸不到的香港歷史，真正「從體驗中學習」。

其中有學生更指，一開始聽到「苦力」這個字時，還以為是電腦遊戲中的角色。經過遊戲，才知道原來過去的人較少學習機會，故只可以做勞力工作。學生們亦對於苦力每次都要抬100公斤的米，直言「揹錢真的很辛苦」。

另一項即使成年人也較少聽聞的工作「朝奉」，從前是官階，現為典當從業員的稱謂，學生們這次也從遊戲中認識。了解過後有學生便指自己曾經過門口有一個很大的「押」字的店舖，但沒有嘗試進去，不清楚裏面賣甚麼？現在才知道原來這些是當舖，性質有點像是從前的貸款公司。