

教育局
課程支援分部
中學校本課程發展組

2023/24學年學校分享
個人、社會及人文教育

通過桌遊，幫助學生了解國家的政治體制和認識國情

聖公會聖馬利亞堂莫慶堯中學

譚建儀副校長、吳偉洪老師、吳浩麒老師

桌遊學習

學校桌遊在生活與社會科及公民、經濟與社會課程的課堂實踐

自2015年至今，本校一直參與教育局課程發展處「桌遊學習」資源套的設計及研發工作，配合中央課程學習內容，並在課堂實踐。

本學年參加校本支援服務，通過多元策略，推行國民教育

核心小組成員因應學生興趣及能力，科目發展，課程需要，以「課堂內外」，「互相配合」的原則，展開協作計劃。

本校桌遊學習課題舉隅

級別	2020/21 生活與社會科	2021/22 生活與社會科	2022/23 生活與社會科	2023/24 公民、經濟 與社會課程
中一	個人成長(一) 生命之旅 卡牌遊戲 (實體桌遊)	人際關係(一) 校園欺凌 卡牌遊戲 (網上桌遊)	個人成長(二) 勇闖EQ神秘島 卡牌遊戲 (實體桌遊)	1.1 自我理解與生活技能 玩轉中一順逆境 棋盤遊戲 (網上桌遊)
中二	香港的經濟表現(十三) 產業分類與香港經濟活動 卡牌遊戲 (實體桌遊)	香港的經濟表現(十三) 境內外事件對經濟影響 卡牌遊戲 (實體桌遊)	香港的公共財政(十二) 財政預算 卡牌遊戲 (實體桌遊)	2.1 跨越成長挑戰 健康生活我BINGO 卡牌遊戲 (網上桌遊)
中三	走向世界的中國(二十六) 國際持分者 卡牌遊戲 (實體桌遊)	中國政制 (二十五) 中央之勇者 卡牌遊戲 (實體桌遊)	走向世界的中國(二十六) 一帶一路 亞洲十日遊 棋盤遊戲 (實體桌遊)	3.3 中國的政治體制 國家機構大集合 卡牌遊戲 (實體桌遊)

由實體桌遊到網上桌遊，教師累積經驗，持續優化及實踐。

規劃：共同備課

參與科目：中三級中史科及公民、經濟與社會課程

- 2024年2月27日在中三級公民、經濟與社會課程教授單元3.3「中國政治體制」，以桌遊提升學生學習興趣(課堂內)
- 2024年4月15日舉辦國家安全教育日學習活動－中三級國家安全問答比賽，題目包括中史科相關學習內容及公民、經濟與社會課堂桌遊有關國家機構的職權，旨在鞏固及評估課堂所學(課堂外)

實踐：桌遊學習

中三級公民、經濟與社會課程

課題：國家的政治體制

學習目標：認識國家機構的職權

- 知識：認識中央國家機構的主要職權(如國家主席，國務院，全國人民代表大會，人民法院，最高人民檢察院等)
- 技能：比較，綜合及分析資料
- 態度：培養國家觀念及國民身份認同

生活與社會科（中一至中三）
「桌遊學習」資源套

國家機構大集合

核心單元二十五

基礎部分：政治制度初探

學習重點：認識國家機構的職能

遊戲目的

- 通過遊戲，讓學生認識國家機構及其職能。

遊戲目標

- 這是個人戰遊戲。集齊最多國家機構卡的玩家勝出。
- 以每張國家機構卡1分計算，最高分數的玩家勝出。
- 沒有集齊一套的國家機構卡不計算任何分數。



教師參考課程發展處生活與社會科「桌遊學習」資源套：「國家機構大集合」，同樣適用於公民、經濟與社會課程3.3的學習內容。

教學設計

課前預習：

教師採用反轉教室策略，選取由外間機構製作的「今日中國：中國政制和國家治理」短片，擬訂相關題目，讓學生在家中觀看，並完成任務。

桌遊學習：「國家機構大集合」

遊戲人數

- 3-4 人

分組進行桌遊

遊戲卡說明

- 遊戲卡包括國家機構卡和功能卡*，共 28 張。

◇ 國家機構卡共 5 套，每套國家機構卡的數量不同，總共 22 張。詳情如下：

	國家機構卡	數量 (張)
1.	全國人民代表大會	6
2.	國家主席	4
3.	國務院	6
4.	人民法院	3
5.	人民檢察院	3

- 每張國家機構卡均載列相關國家機構的職能。

通過遊戲形式，學生認識國家不同機構的名稱及職權。



1 人民法院

最高人民法院是最高審判機關

- 職能是審理案件
- 最高人民法院對全國人民代表大會及全國人民代表大會常務委員會負責

2 人民檢察院

職能是依照法律規定獨立行使檢察權

- 最高人民檢察院是最高檢察機關
- 最高人民檢察院對全國人民代表大會及全國人民代表大會常務委員會負責

3 全國人民代表大會

職能包括選舉最高人民法院院長及最高人民檢察院檢察長、決定特別行政區的設立及其制度等

- 最高國家權力機關
- 職能包括修改憲法、立法、選舉國家主席、決定國務院總理人選
- 由省、自治區、直轄市、特別行政區和軍隊選出代表
- 各少數民族都應當有適當名額的代表
- 常設機關是全國人民代表大會常務委員會

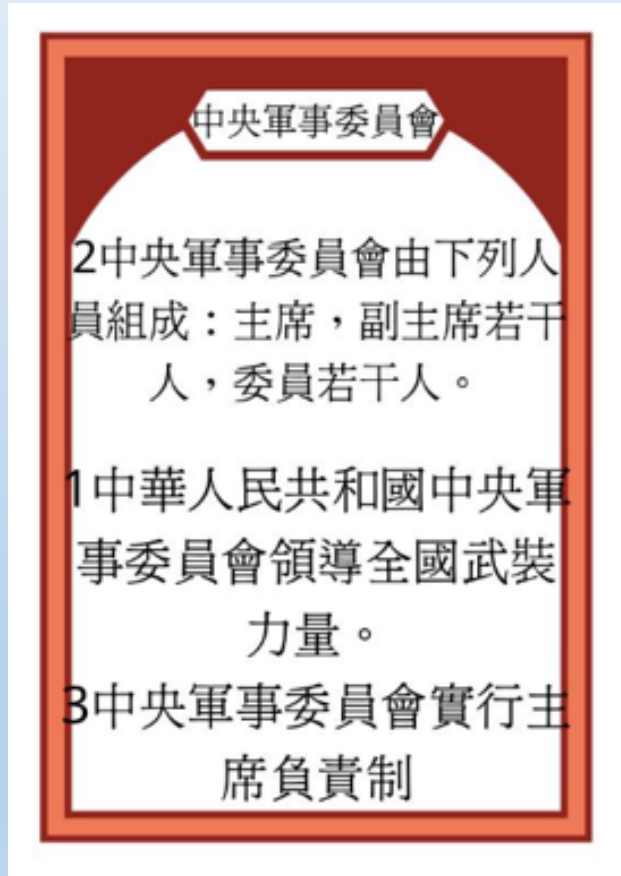
桌遊學習：「國家機構大集合」

- 課堂氣氛熱切，學生投入學習，各出其謀，務求最快集齊遊戲卡便可以勝出。
- 在遊戲過程中，學生需要閱讀及明白卡牌上國家機構的名稱及職能，有助他們認識國家的政治體制。
- 學生在限時內選擇答案
- 能應用所學，答對者眾

桌遊學習：課後延伸

卡牌設計(學生表現)

學生通過桌遊，學習六個國家機構的職能。課後延伸任務，學生需要選擇另外三個國家機構，以軟件製作3張遊戲卡。**學生既是桌遊的參與者又是設計者**，從多重進路加強對國家機構的認知。



內容正確，格式符合卡牌要求



設計美觀，內容及格式尚待改善

「課堂內外」 「互相配合」

1. 學生在不同學科的課堂，包括公民、經濟與社會課程、中國歷史科、地理科、歷史科等，學習《憲法》、《基本法》及國家安全教育的知識。

2. 通過全方位學習活動，鞏固學生有關國民教育的知識基礎。中三級問答比賽當日，學校禮堂也擺放「國家安全教育」展板，營造氛圍，讓學生連繫課堂所學，加強他們對維護**國家安全**的意識。

全方位學習活動

中三級 國家安全教育問答比賽

比賽日期：2024年4月26日

比賽目的：

- 評估學生在中史科以及公民、經濟與社會課程所學習的相關內容
- 提高學生對國家安全的認識和理解，加強學生對維護**國家安全**的意識。

題目取材：

以《識法導航·中學版》(教育局)及〈第六程問答導航〉(紫荊雜誌社)所列題目為藍本，內容涵蓋《憲法》、《基本法》及《香港國安法》等學習內容

2024年2月27日

中三級**公民、經濟與社會課程**
中國的政治體制
國家機構大集合
卡牌遊戲
(**實體桌遊**)



2024年4月26日

國家安全教育問答比賽
題目包括中史科及**公民、經濟與社會課程**桌遊有關**國家機構**的職權

全方位學習活動

學生表現

- 搶答環節表現尤為出色，學生明顯有備而來。全級學生投入問答比賽，支持參賽同學，氣氛熱烈。
- 台下學生發問，亦有積極舉手回答問題，由於人數眾多，只能以抽籤方式讓學生有均等機會參與。尤為難得的是被抽中回答的學生態度認真審慎，力求提供準確答案，體現了學生對比賽主題 – 「國家安全」的重視。
- 活動能營造氛圍，讓學生重溫課堂所學，了解國家機構的職責。

課堂桌遊學習反思

1. 教學內容不是學生學習興趣的決定性因素。
2. 學生為主體，教師以**多重進路**，提高學習興趣。
3. 平衡桌遊所需時間與實際課時，慎防過猶不及。
4. 展望可以由一個學科一個學習主題的課堂內外配合，轉為**跨科組的配合** - 擴大氛圍。

全方位學習活動反思

1. 連繫課堂知識：

通過問答比賽，推行國民教育。比賽前提供溫習範圍，部分內容是有關國家機構的主要職權。學生表現自信，並能認真回答「**國家安全教育**」的題目。

2. 照顧學習多樣性：

全方位學習能夠鞏固學生課堂學習，加深他們對國家及香港發展的認識。除了台上比賽的隊伍外，台下學生也積極回答問題，為所屬班別取得分數，增加比賽的互動性。題目可以由淺入深，並加插學生準備範圍以外的題目，甚至可邀請學生先行擬定部分題目，再由老師選取。

多謝!