

2025/26 學年「同齡同心學歷史」計劃總結報告

圓玄學院妙法寺內明陳呂重德紀念中學

背景資料

資助機構：勵進教育中心

報告提交日期：2026 年 7 月

計劃背景：

中史科課程內容繁多，但常規課時緊絀。單憑課堂時間難以深化學生的歷史認知，因此需尋求創新策略，推動學生進行課外「自主學習」，從而自發地創造及延伸「學習時間」。為突破上述教學困境，故研發了「英魂決」卡牌獎勵計劃。本計劃旨在運用「遊戲化學習（Gamification of Learning）」策略，將冰冷的歷史知識與文物「活化」，拉近古今距離。

核心教育成果：

已設計一套中國歷史卡牌及遊戲配套，卡牌示例：





二、「英魂決」活動及流程詳細說明

為了讓這套卡牌發揮最大效用，我們從以下四個階段的詳細活動流程：

第一階段：卡牌發佈與基礎導入

- **活動內容：** 根據學生平日表現（想創中國歷史平台、平時分、上堂表現、特殊任務、中史科活動等），向每位學生派發基礎卡包（包含基本人物卡及部分基礎文物卡）。
- **流程細節：**
 1. 教師或活動大使講解卡牌的基本玩法、數值（如人物的 HP 生命值，秦始皇有 200 HP）以及卡片種類（人物卡、輔助卡）。
 2. 特別介紹「文物卡」的設計理念，並在課堂上展示卡牌上文物在真實博物館中的照片，進行簡單的歷史背景導讀。
 3. 學生進行分組，熟悉卡牌資訊與卡牌底部的歷史問題。

第二階段：知識解鎖與戰術構築（主題：歷史學者的沙盤推演）

- **活動內容：** 學生需要擴充自己的牌庫，並根據卡牌特性組建專屬的戰鬥牌組。
- **流程細節：**
 1. **歷史問答任務：** 學生在課餘時間研究卡牌底部的問題（例如關於秦代「上計」制度、半兩錢的用途等）。

2. **牌組搭配：**學生分析人物特質（如秦始皇的「祖龍之威」）與文物卡的輔助技能（如「國本動搖」），思考如何產生最大的連鎖效應（Combo）。
3. **同儕交流：**開放特定的「交易時間」，讓學生互相交換重複的卡牌，討論不同文物卡的戰術價值。

第三階段：常規實戰演練（主題：英魂決挑戰擂台 - 積分賽）

- **活動內容：**設立常態性的校內對戰擂台，讓學生在實戰中應用歷史知識。
- **流程細節：**
 1. **分級挑戰：**擂台分為「初階」、「中階」、「高階」三個難度，學生可根據自己的實力與卡組強度選擇對手。
 2. **實戰問答：**在對局過程中，發動特定文物卡或史事卡時，雙方需互相提問卡牌底部的問題，答對才能成功發動技能或獲得額外抽卡機會。
 3. **日常積分：**學生每次在擂台獲勝，即可在小冊子上蓋章，獲得「一個兌換積分」。

第四階段：積分結算與實體獎勵（主題：從紙牌走向史實）

- **活動內容：**運用小冊子上的積分系統，進行獎勵兌換，將虛擬遊戲與真實體驗結合。
- **流程細節：**
 1. **獎品兌換：**學生可使用積分兌換更稀有、強力的「隱藏版文物卡」。
 2. **終極獎勵（拉近真實距離）：**積分最高的學生可獲得精美的「實體文物仿製品」（如迷你的兵馬俑或半兩錢），讓學生親眼見證他們在遊戲中反覆使用的「戰鬥卡牌」的真實面貌。

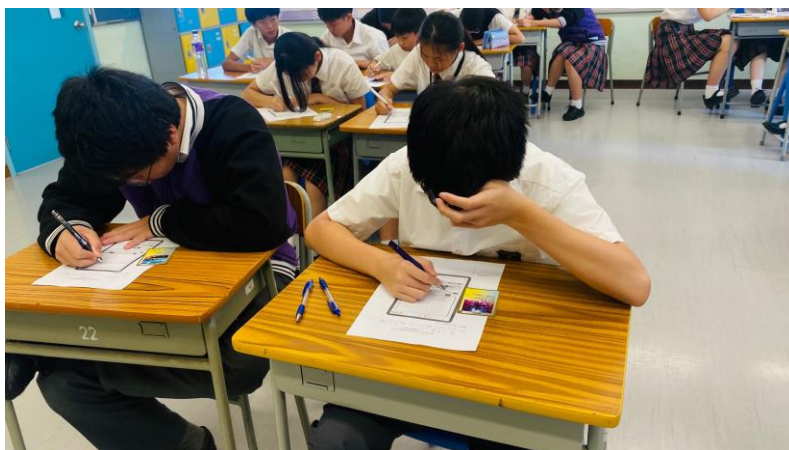
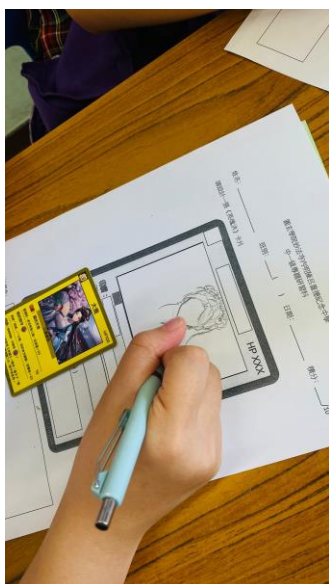
透過精心設計的流程，從靜態的展品，徹底轉變為陪伴學生思考、競技與成長的「夥伴」，從根本上消除了學生對歷史的距離感。

財政報告摘要

- 主要用作印製卡牌、宣傳小冊子及購買獎勵禮物



「英魂決」卡牌獎勵計劃 宣傳攤位盛況



「英魂決」卡牌獎勵計劃 跨科活動—設計「英魂決」卡牌



「英魂決」卡牌獎勵計劃 領取獎品