

通識支援

介紹不同團體提供的通識教學支援，如工作坊、教學資源分享及網上交流平台等。  
歡迎提供資料供參考：living@mingpao.com

# 設計攤位遊戲 認識世界貧窮

有否想過從設計深入學習通識議題？一班靈糧堂劉梅軒中學的學生，在3至5月期間參與了Circle Kids Design Academy (CKDA) 為他們度身訂做的創意通識課程，就着設計攤位遊戲，認識世界貧窮問題。

文、圖：梁以祈

今年3至5月，靈糧堂劉梅軒中學50名初中一至高中一學生參與CKDA籌辦的創意通識課程（見表）。CKDA教育經理楊惠婷表示，課程以活動和遊戲為主，包括從樂施會的紙板遊戲《搵食風雲》及最低工資辯論比賽認識世界貧窮議題；並透過數名曾領取綜援的婦女講解，了解領取綜援的原因及社會對他們的誤解等。

為了關顧學生需要，課程都是小班教學，每班約20人，由1名專業設計師及1

名資深教育導師共同授課；前者在設計專業上給予意見，後者則引導學生思考和激發創意。最終目的是讓學生在設計師指導下，分組以「本地貧窮問題」為題設計攤位遊戲。

## 可用學生設計教學

在最後一課中，小組需展示攤位遊戲的玩法和概念，並由CKDA導師、關注綜援檢討聯盟代表、該校通識科教師及參與該課程的學生給予意見。楊惠婷看過各小組的遊戲示範後，會將學生的設計概念跟合作伙伴樂施會匯報，若合用則會成為樂施會的教學用具，「我們亦鼓勵學校以嘉年華方式或在課堂，用學生的設計作教學」。今年7月，該機構會在香港理工大學舉行聯合展覽，展出過去一年不同學校學生製作的創意作品，分享學習歷程。

## 教師：深入資訊 補課程不足

靈糧堂劉梅軒中學通識科教師柯芊表示，該校曾聘請其他教育機構，講解批判思考，但效果不太理想。今年首度跟CKDA合作，讓學生了解貧窮議題、學習製作獨立專題探究的基本技巧，為通識科打穩基礎。

柯芊認為，教師在有限課時內，很難在深入講解單一議題，該課程則能支援教師：

「學校的角色只是提供物資、場地等，課程全由CKDA設計，教師只負責提供意見。我們派教學助理跟進整個課程，教師抽空參與觀課。」她指該機構對外聯繫廣，能邀約不同團體到校分享，提供最新和深入的資訊，補充教師不足。

## CKDA 推動創意教育

CKDA是一所推動創意教育及培育學生「創意性」的教育機構。自2009年成立以來，CKDA曾跟樂施會、地球之友、融樂會等非政府組織合作，在中小學開辦各類包含設計元素的課程，如廣告設計、紙板遊戲設計、製作立體書等，提升學生的創意、批判思考和解難能力。同時為非政府組織設計教學工具。

CKDA網址：www.ckda.com.hk

## 創意通識課程

議題節數*	世界貧窮
1-2	教學主題 研究過程：資料蒐集及分析； 發表報告
3-4	資料討論及分析：世界貧窮議題； 樂施會世界貧窮議題教育工作
5	認識樂施會及世界貧窮議題
6-7	創意培植、創意實踐及制定計劃書
8	匯報作品：攤位遊戲
	*每節1.5小時，逢周六上課

## 部分學生設計的攤位遊戲

楊：CKDA教育經理楊惠婷  
關：關注綜援檢討聯盟代表Nona  
柯：靈糧堂劉梅軒中學通識科教師柯芊



### 單親家庭

**玩法：**輪盤遊戲；每次轉1圈，前圍代表工作（如年尾花紅、日夜顛倒），後圍代表家庭（如沒有父母關愛變得反叛等），各設正、負分數。10回合後，將工作及家庭所得的分數相乘，分數高者勝

#### 意見：

楊：能反映單親家庭的困難  
柯：概念很好，反映要平衡工作和家庭才能獲高分數

### 他的身價是？



**玩法：**桌面有不同價錢的衣飾，包括眼鏡、衫、鞋等，玩家限時為高收入、中產及基層人士配對衣飾

#### 意見：

楊：欣賞學生上網蒐集衣飾的價格，遊戲具知識性，清晰、簡單、美觀，可了解貧富懸殊差距  
關：畫工精美，建議玩後可跟玩家解釋三者衣飾價錢差距大的原因

### 流浪漢的辛酸



**玩法：**從桌面選取3種屬於流浪漢的物品（如爛褲、骯髒雙手、垃圾等），貼在紙版上，限時猜測該物品如何反映流浪漢的生活

#### 意見：

楊：可了解流浪漢的物品如何影響生活，如爛褲令流浪漢不易找工作，造成惡性循環  
柯：欣賞學生的設計，尤其物品中有顆破裂的心，可見學生不僅關心流浪漢的外形，還照顧心理

### 拾荒大作戰

**玩法：**2人作賽，限時拾取地上鋁罐、紙皮等垃圾，垃圾各有不同價錢，作賽時要手腳貼着膝蓋，以模仿長者拾荒姿態

#### 意見：

楊：信息直接，模仿拾荒者的動作能反映他們的生活  
關：玩法很有心思和創意



### 五味人生

**玩法：**紙板遊戲；抽卡決定窮人/富人身分，按身分所得的努力卡/金錢卡和擲骰子，在上學、升大學、工作、結婚及安享晚年的5個階段上，選擇不同待遇（如選擇入讀名校/公立學校），以獲得★；★愈多者勝

#### 意見：

楊：能反映現實，如示範的學生抽到富人身分，但在「工作」和「結婚」時用了太多金錢卡，最後在「安享晚年」時，只能住「老人院」，不能「環遊世界」  
柯：欣賞學生準備和設計很有心思

### 貧富生活由你定

#### 玩法：

紙板遊戲；因應抽到的學歷、背景和習慣卡選擇工種，每回合選取不同的衣、食、住、行、政策等卡，政策卡的內容包括最高工時、最低工資、綜援、煙稅等，每項政策需大部分玩家贊成才能「通過」

#### 意見：

楊：抽取政策卡時可鍛煉批判思維  
柯：似生涯規劃棋子，內容貼近生活、時事

