



日本庆应义塾大学—新加坡国立大学联合研究中心研究设计师许坤全（左）和社会科学研究人员翁韵婷设计的“*The Jackson Plan*”游戏，其中一个游戏环节要一人拿着明信片，另一人点击iPad荧幕来合作玩游戏。（陈斌勤摄）

## 研究：新扩增实境游戏 能让学生更有效学习

本地研究人员研发扩增实境游戏，发现透过这类游戏，学生在学习成果、推动力、学习策略和投入程度等方面比一般电子书成效更大。

日本庆应义塾大学—新加坡国立大学联合研究中心（Keio-NUS CUTE Centre）研究设计师许坤全率领的研究团队，设计名为“*The Jackson Plan*”的探险游戏。这项游戏利用扩增实境（augmented reality）和全球卫星定位系统（GPS），来辨认学生的位置和显示不同地点的活动。

所谓扩增实境，是指让使用者在接触现实中的景物时，通过电子图像和文字信息为“现实”提供注释。

72名欧南中学学生在今年7月至8月参加试验计划，半数学生利用流动扩增实境游戏到新加坡河进行探险活动，其他人在课室里用电子书版本的

游戏。研究人员发现，两组学生的学习成效都有改善，但是前者在完成游戏之后参与进行的测验中获得较好的成绩。

到新加坡河进行探险活动的学生分成两人一组，以平板电脑iPad进行活动。他们的目标是找到偷走“杰克逊计划”的罪魁祸首，沿途同英国杂货店老板、印度工人、中国中间人等交谈、玩游戏和完成任务，才能拿到下一关的线索，最终猜到偷走计划的人。

学生在玩乐中了解新加坡首个城市规划蓝图1822年的“杰克逊计划”（*Jackson Plan*）、早期移民对本地的贡献、新加坡当时的转口贸易等。

研究中心共同所长杜本麟博士指出，市场上虽有其他利用流动学习器材来进行活动，但该中心可说是在流动学习中使用扩增实境技术的先驱。