

校長有情



津中樂道

金偉明



虛擬實境教育

元宇宙 (Metaverse) 加上非同質化代幣 (NFT) 近年成為科技界的一個熱門話題，facebook 公司更把公司名字改為 Meta，並大舉投入資源開發相關技術。元宇宙可以說是一個集體的虛擬共享空間，以虛擬的身分進入元宇宙的虛擬世界。元宇宙這種科技現時仍有待發展，然而虛擬實境科技已愈趨成熟，不少公司都嘗試將虛擬實境科技運用到教育中，為教育帶來無限的可能性。

早於二〇一二年，本校已連同香港大學工業及製造系統工程系，運用沉浸式的虛擬實境系統推行創意藝術教育計畫，嘗試從虛擬中體驗「真實」。沉浸式虛擬實境系統可把學生的作品虛擬地放置到社區的不同角落，讓學生思考作品在社區空間的實踐性和功能性。這不但能啟發學生以跨媒體展示創意，更能讓學生把藝術融入現實生活。

近年因疫情關係，即使在校上課，學生仍要保持社交距離，無法分享學習感受或進行小組活動。虛擬實境就能結合網絡教材及綫上教學活動，讓學生進

行遙距合作學習。另外，虛擬實境比起一般冗長的文字講解有趣得多。利用虛擬實境教學，更能引起學生的學習興趣。舉例而言，本校中國歷史科在「中國歷史學習體驗日」中，運用了虛擬實境的方式，讓學生「身臨歷史現場」，不但增添學習中史的樂趣，亦能鞏固同學的中史知識。

當然，科技雖帶來不少益處，但亦存在一定的弊端。若果學生心智未夠成熟，長時間使用虛擬實境科技，模糊了現實與虛擬的界綫，可能使其無法區分現實與虛擬世界。如學生太過投入虛擬實境而未能自拔，則會危害其自身安全及精神健康。因此，我們必須培養學生的資訊素養能力，讓學生認識資訊倫理及法律的重要性。

虛擬實境科技為教育提供了無限的可能性，亦為學生提供了不一樣的學習平台。期望元宇宙的成功，使學生能有更全面、更立體、更豐富的學習歷程，教學亦不再是紙上談兵。

本欄由香港津貼中學議會校長撰寫；本文作者為香港聖公會何明華會督中學校長。