专题作业书面报告

题目：水浒英雄谱

小组编号：6-65

组员:

1.武清辉（组长）1O1-30,

2.何承恩1O1-35,

3.葛文杨1O1-15,

4.徐靖喆1O1-06

一、研究基本 ：

1.1 研究目的：

- 我们小组希望能通过一种轻松、好玩的游戏方式使同学认识《水浒传》，并能进一步了解这本名著，从而让他们更有兴趣阅读《水浒传》,而在阅读《水浒传》后，让他们对阅读华文书更有兴趣。

1.2 内容简介：

- 我们小组将制作一套卡牌游戏，透过游戏来让同学们认识《水浒传》。

1.3 研究价值 ：

- 创造一种简单又有效的方法来让学生接触和了解水浒传，进而对阅读华文书感兴趣。

1.4 文献综述【附录一】

总结：人们喜欢卡牌游戏的主要原因是：

- 要采用策略, 要脑动脑筋
- 游戏有一个精彩的故事
- 有很多不同种类的卡牌

1.5 研究方法：

1）问卷调查 [附录二]

2）书籍分析

3）游戏试玩
4）网上资料研究

1.6 研究框架：

1）研究中小学生如何能够最有效的学习
2）分析水浒传
3）设计游戏
4）制作游戏以及改善游戏.

二、内容：

2.1 水浒传的背景

作者:施耐庵

背景:故事发生的背景在宋徽宗时代。故事发生的背景在宋徽宗时代，就是宣和年间（公元1119－1125年）。当时宋皇室衰颓、腐败。宋徽宗贪图享受，滥用坏人蔡京为宰相，穷奢极侈，对人民又横征暴敛，弄得民不聊生，逼得许多人铤而走险，盗贼四起。《水浒传》所反映的就是当时的农民起义。被逼上梁山的起义军聚在梁山泊，打出“替天行道，劫富济贫”的大旗，集了许多好汉，甚至一些小官和商人都加入了这个队伍。这些梁山好汉的事迹为世人津津乐道，编成了剧本，写出了故事。最后，由后代的一位作者将它们整理，重新创作而成一部长篇小说《水浒传》。

2.2 作者生涯

施耐庵出生于苏州，他出生日期是1296年而死于1370年。施耐庵（约1296—约1370），原名彦端，字肇瑞，号子安，别名耐庵。江苏兴化人，祖籍苏州，舟人之子，生于兴化新垛镇，13岁入私塾，19岁中秀才，29岁中举人，36岁中进士。36岁至40岁之间官钱塘二载，后与当道不合，复归苏州。至正十六年（1356）六十岁，张士诚据苏，征聘不应；与张士诚部将卞元亨相友善，后流寓江阴，在祝塘镇教书。71岁或72岁迁兴化，族迁白驹场、施家桥。朱元璋屡征不应；最后居淮安卒，终年74岁。

2.3 水浒传分析

分析:《水浒传》作为传世名作,创作了一群栩栩如生的人物,把他们的悲欢离合及反抗精神写得非常传世奇; 尤其是武松, 鲁智深, 李逵, 林冲等人物的反抗封建压迫追求自由的故事写得无比生动与众不同.是其它任何作品中都很少见的。虽然这个宏大的反封建的主题我们不是完全看懂了,但是这部名作所着力的反抗压迫贴近大众的特色,还是令人着迷.而且每个人物的成长和改变都很戏剧性,提醒了个人英雄主义的光彩照人但又悲剧结果,让人难以忘怀.最后对比今天现代社会能让人深思感叹的就是旧时代的各种拘束压迫以及人们的艰难选择和悲惨命运。

2.4设计卡牌游戏七原则（附录5）

三、卡牌：

3.1 卡牌种类

人物卡：

人物卡张是水浒传的一个英雄。他们是这游戏中最重要的卡，他们代表玩家势力中的英雄。人物卡上会印上人物的姓名，背景和人物的能力。人物的能力有三种，智慧，战斗力和生命。

人物卡上会印上人物的姓名，背景和人物的能力。人物的能力有三种，智慧，战斗力和生命。以下是我们游戏的人物:

能力卡：
能力卡可以在关键时候扭转游戏情况。但是，不是每一个英雄可以用上这些能力卡。如果人物卡的智慧分数比能力卡要求的分数低，那个人物用不上这个能力卡。

1.成语的名字
2.这是能力卡的智慧分数
3.卡牌的效果

3.2 游戏玩法

这个游戏的目的是要把对手的主公杀了。玩家的主公不能攻击对手的将军跟主公。

开始玩之前，两个玩家要刷牌，然后把能力卡和人物卡分成两碟。两个玩家需要从卡碟抽三张人物卡。在这三个人物卡中，玩家要选一个人物卡做主公。双方自己决定谁开始。

玩家需要从能力卡碟抽两张能力卡，可以选择现在用它们或留着待会用。
每一个英雄可以攻击对方的一个英雄或主公。但是，玩家的公主不能主动攻击。
玩家选择要攻击哪一个人物后，两个人物的战斗能力将会被进行对比，战斗力较高的人可以对对手造成伤害。（战斗能力1-战斗能力2=伤害)

3.3 卡牌制造以及反馈:

我们制造出了第一款卡牌后,给其他同学试了一下,然后进行了改造.

	负面评价:	正面评价:	改进

同学评价	- 游戏玩法过度复杂,不太好玩	- 卡牌设计不错	- 去掉了纸板和武器卡牌
老师评价	- 卡牌本身的质量不好,容易坏	- 无	- 对一些牌进行了重新制作和设计 - 用了正规的材料
组员意见	- 打印得太差了	- 人物指数准确	- 找了专业的打印店,而不是自己打印
其他意见	- 品质不佳 - 图画模糊不清 - 很容易坏	- 电子版蓝图很好	- 在卡牌上加一岑塑料膜
总结:	制造的方法不是很好,需要重新计划.	卡牌的设计是不错的	- 我们把卡牌的原材料和制作方法改了. - 重新审核了造型

3.4 最终产品

经过几次修改与调整后，我们的卡牌的最终版终于做好了。（图片请见附件5）

在采访不少同学后，我们总结出了我们卡牌的几象优缺点：

优点：1.同学们第一点就可以看到卡牌上的信息。

2.卡牌造型对同学们来说很酷，让他们很有兴趣。

3.卡牌的材料不错

4.文字简单易懂

缺点：打印不是很清楚

总结：在完成了所有的研究之后,我们发现了水浒传的精髓，我们学到了很多，发现水浒传不只是一本简单的小说，而是一本很有深意的小说，让我们对它的看法改变了许多。我们的目标大体还是一样的，只不过现在也希望他们能通过这套卡牌以及水浒传这本书来对阅读华文书更有兴趣。

如今，在这个世界都在学华文的时候，我们新加坡人却在忘却，丢掉华文。我们个人认为，这是因为大众不阅读的华文书的原因。这个专题作业，也给了我们一个能让大家爱上华文的机会。这项专题作业开阔了我们的视野，阅读水浒传让我们对真实社会和人性有了更深的了解，因为不是所有的事情都是简简单单，黑白分明的。

四、反思：

何承恩:

因为我们放假之前没有好好整理时间来做我们的专题作业，我们中期报告呈现的那一个星期很忙，那一天还在讨论专题作业。我们的组员不能协调，找

不到一个时间我们都可以一起做我们的专题作业。有一些组员都不知道要做什么。虽然我们没有做得很好，但是我们至少学会理解别人。有的同学很忙，不能积极地帮助我们的专题作业，但是他们尽力了。他们忙，找不到一个时间我们都可以一起做我们的专题作业。

另一个问题是制作卡牌的过程很难。我们都没有经验制作卡牌，不知道要怎么制作卡牌。我们其实是要把人物自己画出来的，但是太难了，只好从网上找出照片图制作卡牌。

那我对水浒传有什么理解呢？我认为水浒传表达了中国的历史。中国历史上总是会有人背叛政府。水浒传的这些贼代表人们的意见。而那些英雄，虽然会被政府杀了，但是他们还是反对政府，帮助穷人。这代表大人们要帮助别人的时候，能用噶面对困难。

我们下一次要整理好时间，每一个组员都要分工合作，做到自主化的工作。我们也应该先研究一下怎么制作成品，然后照着去做。

武清辉:

我从这项专题作业中学到了很多,在这之前,我从没有读过水浒传这本小说,也一直认为它有太多武打情节,晦涩难懂,只是一本"闲书",没有好的剧情。我没有想到它里面的剧情是非常的生动，表达也很传神，是一本很好的寓意深远的历史名著。如我所知,它与红楼梦,西游记,三国演义相比,独具特色,文笔更上一层楼。其中人物的描写更是栩栩如生,引人入胜。水浒传也是一本社会书,它里面讲述了许多的社会问题，以及残酷的真相，好人不一定会有好结局。有时候艰难的时世会给善良的老板姓们带来许多艰苦的磨难和不测的命运。

在这个过程中,团队合作也不是全部一帆风顺,碰到了大量的的难题,其中最大的是时间管理和计划过程,一开始,由于大家都一直忙于其他事情,直到最后两周才开始为专题作业准备,差一点就没做完.不过,像鲁迅所说的"时间就像海绵里的水，只要愿挤，总还是有的。"---- 所以尽管我累得半死不活并经常精疲力竭，但是我也第一次担任上了要领导他人的职位并学会了更好得时间管理

及项目管理，这绝对是一个全新的感受。当然这比想象中的要难很多，对我而言是令人兴奋又特别巨大得挑战。总而言之，这项专题作业是一个让我学习并吸收了大量知识的宝贵体验。

妈妈爸爸经常跟我说：一定要读万卷书走万里路，我们才能真正长大和成才。我在做完这个专题作业后，对此更加喜欢和认同了。

葛文扬-

这次的专题作业帮助我培养了责任心，我以前做专题作业时，总是不负责任，所有的事情都推给别人做。因此，我一直以来没有责任心。但是通过从这次的专题作业，我发现若我不能准时做我的任务，我们组并不能及时完成我们的专题作业。这也帮我培养了责任心我也从新的认识了水浒传。以前，我对水浒传的认识就是打打杀杀。但是我这次从同伴们也看到了一个不一样的水浒传。他们是把水浒传作为一个充满关怀，一种兄弟情的故事传说。

这次也让我和家认识我的同伴们，让我更加了解我的同学。比如以前很陌生的同学因为经过了这次的专题作业，更近了我们的感情，所以从这次的专题作业，我也认识了新的朋友。

徐靖喆：

这次的专题作业我虽然没有做太多的工作，但是我却还是学到了不少技能，我非常感谢我的组员们，他们帮我做了很多事。

以前，我对华文不是很有兴趣，尤其是阅读华文书，但在这此专题作业之后，我阅读了水浒传的缩写版，这本书改变了我的看法，让我对中文有更加浓厚的兴趣了。

五、引索：

http://www.guancha.cn/Chan/2014_12_03_302279.shtml

https://www.psychologytoday.com/intl/blog/jacobs-staff/201501/if-learning-is-natural-skill-why-is-it-so-hard

https://www.teachervision.com/how-students-learn

https://www.td.org/insights/psychological-process-of-learning

附录：

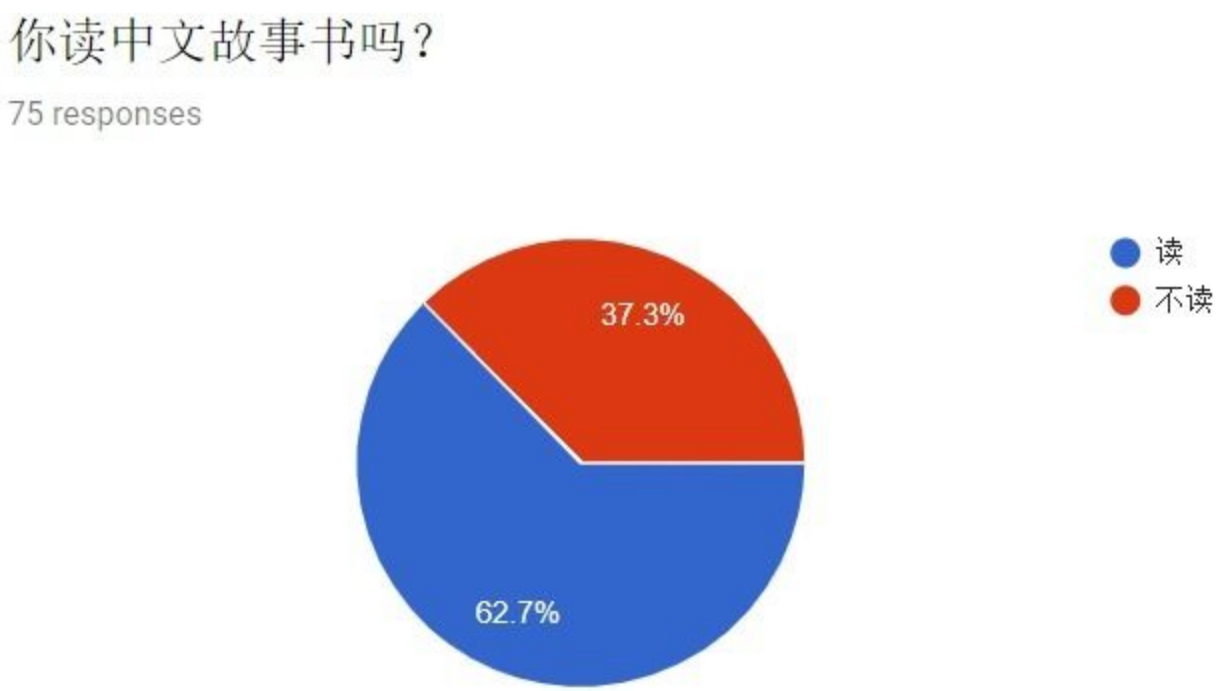
1.文献研究

- *“卡牌的设计理念就是使它们一目了然，即便玩家尚未了解卡牌的完整细节也知道如何使用它们。比如，当玩家看到一张画着一把剑、名为“英雄之击”的卡牌，马上就能明白它的用途。不过正如他们提到的，节*

奏是这类游戏的关键。要合理安排新卡牌出现的时间，以免玩家过早地被游戏的复杂性压垮。”

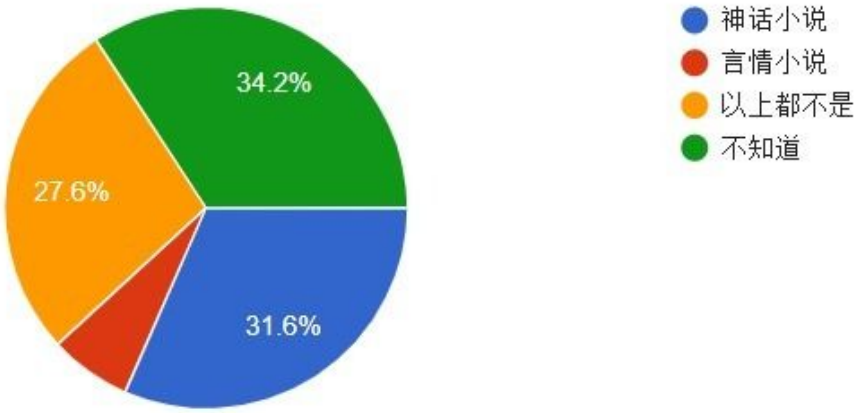
- *“卡牌的平衡是一个漫长而艰难的过程。《恶魔之书》里每个职业都拥有40张卡牌（每张卡牌都能升级，有魔法或传奇的变体）。玩家组合卡牌的方式是如此之多，因此确保所有组合的效果一样强大几乎是不可能的事。玩家每次可携带10张卡牌，这个数量看似在可控范围之内，但实际计算下来卡牌的组合方式达到了3千万亿种。“~《恶魔之书》开发者*

2.问卷调查



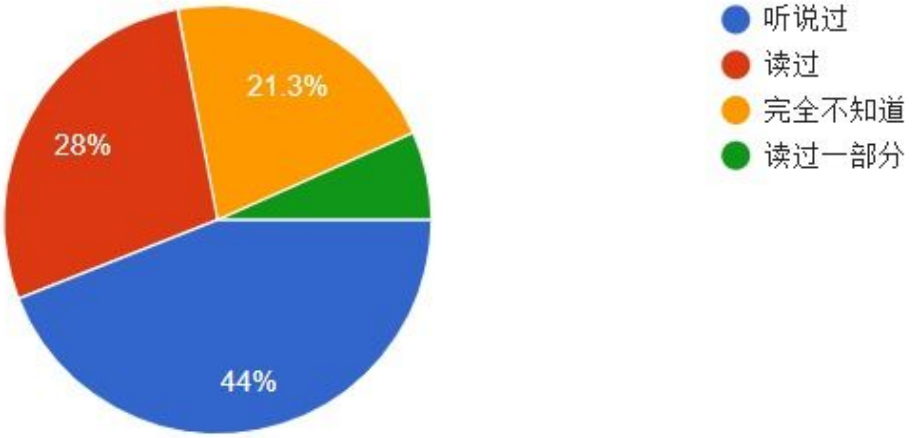
水浒传是哪一类型的小说？

76 responses



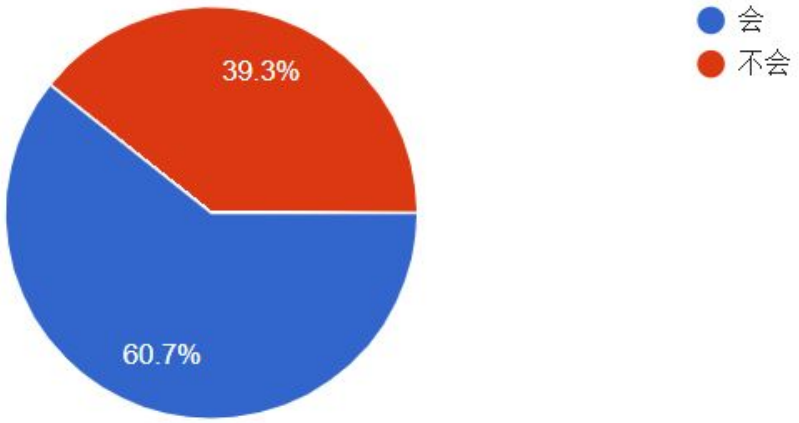
你听说过吗？

75 responses



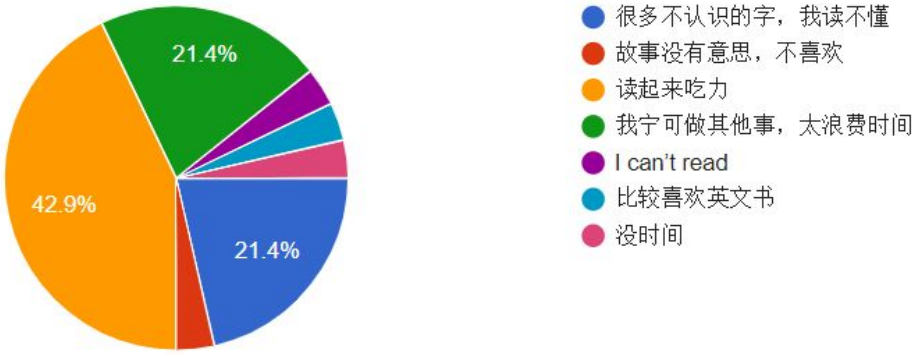
如果这些问题可以被解决的话，你会有兴趣读吗？

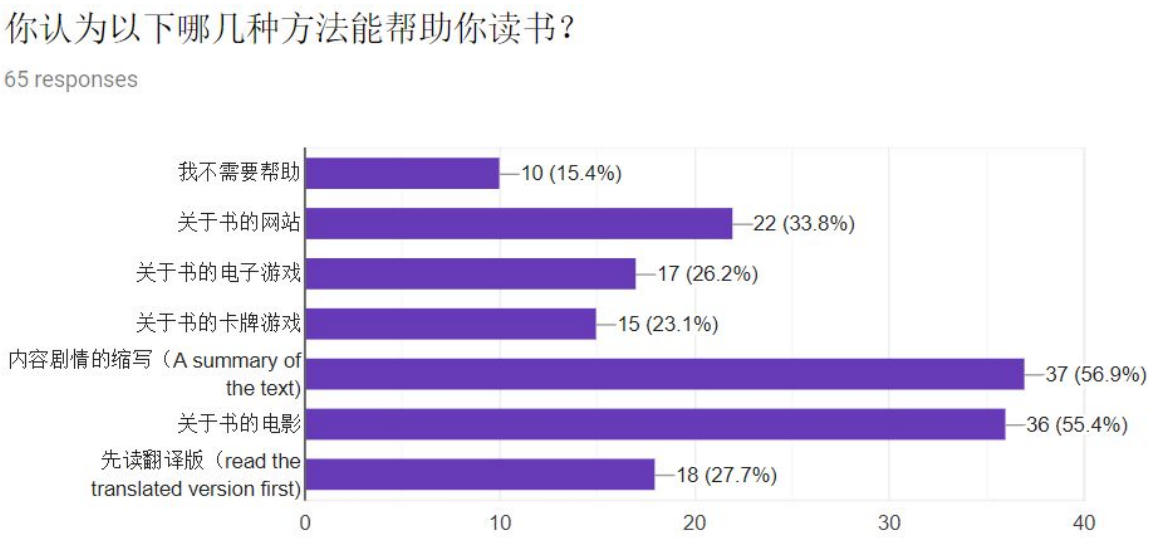
28 responses

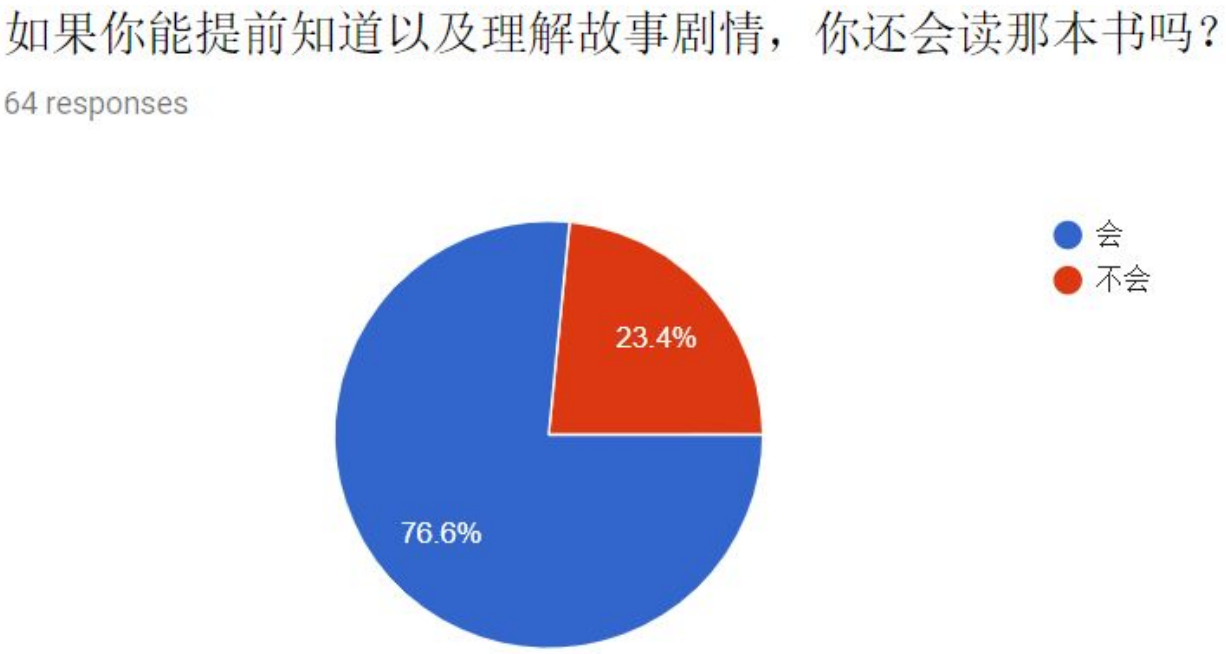


你为什么不读中文书呢？

28 responses




你认为以下哪几种方法能帮助你读书？
65 responses
我不需要帮助
10 (15.4%)
关于书的网站
22 (33.8%)
关于书的电子游戏
17 (26.2%)
关于书的卡牌游戏
15 (23.1%)
内容剧情的缩写（A summary of the text)
37 (56.9%)
关于书的电影
36 (55.4%)
先读翻译版（read the translated version first)
18 (27.7%)
0
10
20
30
40


如果你能提前知道以及理解故事剧情，你还会读那本书吗？
64 responses
会
不会
23.4%
76.6%

3.游戏人物

1. 宋 江.

2. 卢俊义.

3. 吴 用.

4. 公孙胜.

5. 关 胜.

6. 林 冲

7. 秦 明

8. 呼延灼

9. 花 荣.

10. 柴 进

11. 李 应

12. 朱 仝

13. 鲁智深.

14. 武 松.

15. 董 平.

16. 张 清.

17. 扬 志.

18. 徐 宁.

19. 索 超.

20.戴 宗.

21. 刘 唐.

22. 李 逵.

23. 史 进.

24. 穆 弘.

25. 雷 横.

26. 李 俊.

27. 阮小二.

28. 张 横.

29. 阮小五.

30. 张 顺.

31. 阮小七.

32. 扬 雄.

4.卡牌样本

5
智慧
宋江(呼保义)
原为山东省郓城县押司，眉似卧蚕，眼似龙凤，唇红口方，身材矮小，面目黝黑，为梁山起义军领袖
50
战斗能力
97
生命
PS Express

3
智慧
卢俊义(玉麒麟)
被宋江和吴用的计谋逼上山。
后来，被皇上的大臣高俅毒死
90
战斗能力
93
生命
PS Express

将机就机

5

成语意思：

指随机行事

能力：能随机应变，战斗能力加5

明明白白

5

成语意思：

清清楚楚，

明确无误；

正大光明

能力：脑子

清楚，防守

加10

5.设计原则

如果玩家一学到新知识很快就忘记，那学到了有什么用？

我们人有两种记忆 -长期记忆和短期记忆。短期记忆很快就会在脑海中消失,但长期记忆中的信息，可以被记住以及保留下来。

人为什么会忘记：

我们忘记事情有几种原因。首先，我们的感官可能会被过多的刺激所超负荷。如果我们试图处理一系列快速图像，我们很可能会忘记在我们眼前传递的内容。其次，我们的大脑也会过载。虽然它是一个了不起的处理中心，但它的容量有限，通常不超过七到九个不连续的信息。

人如何记住信息：

我们要对这个主题的兴趣：我们倾向于记住让我们着迷的东西，并忘记让我们烦恼的东西。

我们要努力去记得信息：学习需要我们的全力关注和相当大的努力。当我们没有全力以赴时，我们就会学得更少。

徐靖喆：我觉得我们虽然有时候不做专题作业，但会认真地做。我觉得我们的中期监考不好，我们因该抓紧时间1好好地完成专题作业。

根据以上两点,我们总结出了几点:

1.在制造卡牌时,上面不能有太多字。

2.做一款多人游戏,这样更刺激,也更需要谋略,让他们能无意识中记下所有的讯息。

由于我们的卡牌是需要有教育性的，我们需要了解如何才能让同学们最好的记住新信息，像我们卡牌里的成语，人物，典故，等等。不但如此，我们也希望他们能对水浒传感兴趣，所以我们通过研究一些教育家写的论文和网站来参考。

在参考多个网站后，我们从中总结出了7条最正确，和我们的专题作业最相关的：

2.1 准备法则 - 学生在有学习欲望时更容易学习。相反，如果学生对该主题不感兴趣，他们会很难学习。

2.2 效果法则 - 当满足感，愉悦感或奖励感是这个过程的一部分时，学习总是会更有效。

2.3 放松法则 - 学生学得最好，并在他们放松时记得最长。减轻压力可以增加学习和保留。

2.4 参与法则 - 学生在积极参与学习内容时学得最好。

2.5 运动法则 - 行为重复或信息审查的频率越高，它就越快，越永久地成为习惯或容易记住的信息。

2.6 强度法则 - 一个生动，激动，愉快的学习体验比一个无聊，让人想打瞌睡的体验更容易被人们记住。

2.7 挑战法则 - 当学生受到新奇，各种材料和一系列教学策略的挑战

时，他们会学得最好。

我们在制造卡牌时就是以这几条规则，在让这套卡牌有教育意义的同时，有需要让它有一定的难度或挑战，在好玩和教育意义这两点中找一个平衡是最难的，但有了这就条规则后，　我们干脆就严格遵守这几条规矩，严格检查卡牌中的知识量是否太多或太少。