

# 专题作业书面报告

题目：有趣的新加坡

组员：

1.徐靖喆201-06

2.

## 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新加坡的景点，从而让他们更有兴趣去新加坡的景点。

### 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新加坡

### 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

## **1.5 研究方法**

- 1) 问卷调查 [注一]
- 2) 书籍分析
- 3) 游戏试玩
- 4) 网上资料研究

## **1.6 研究框架：**

- 1) 研究中小學生如何能够最有效的学习
- 2) 设计游戏
- 3) 制作游戏以及改善游戏

# **二、内容**

- 1.东部：科尼岛、乌敏岛（矿湖、仄沼洼）、樟宜博物馆、榜鹅公园连道
- 2.南部：圣约翰岛、南部山脊（波浪桥）、虎豹别墅、拉布

## 拉多公园

3. 西部：莱佛士灯塔、实马高垃圾埋置场、肯特岗公园、武吉巴督公园

4. 北部：三巴旺温泉、三巴旺公园、兀兰公园连道、夏农场和宝莱坞农场

---

## 东部：1.科尼岛

科尼岛公园，占地五十公顷，位于新加坡东北部海岸，也叫实龙岗岛。以前这里被称为榜鹅尾，那时的榜鹅一带是人烟稀少的大森林，只有一条道路直通海边。2015年10月10日，科尼岛公园正式对民众开放。

## 东部：2.乌敏岛（矿湖、仄沼洼）

乌敏岛是新加坡的第二大外岛，面积仅次于德光岛，面积约10.2平方千米。按新加坡政府的规划，岛上的大部分自然环境将维持原状。在「采花岗石场」、椰树及「橡胶园」、红树林、沼泽和「养虾场」，可感受到浓厚的乡土气息，岛的东部海域有着许多螃蟹、海星、海马及珊瑚等海洋生物。

### **东部：3.樟宜博物馆**

樟宜博物馆是一座新加坡军事博物馆，主要展览第二次世界大战期间新加坡日占时期历史。

### **东部：4.榜鹅公园连道**

榜鹅公园连道是位于新加坡东北部后港的公园。该公园面积为16公顷，有一个5公顷的湖泊。

### **南部：5.圣约翰岛**

圣约翰岛早期被称为棋樟山（Sakijang Bendera），距离新加坡本岛以南大约6.5公里，面积约为40.5公顷。

### **南部：6.南部山脊（波浪桥）**

新加坡南部山脊是一条绵延十公里的互连景观带，徜徉其间，在自然环境中饱览多种多样的动植物。

### **南部：7.虎豹别墅**

新加坡的虎豹别墅，位于新加坡西南部的巴西班让路，于1937年建造，为世界上第二座虎豹别墅

## **南部：8.拉布拉多公园**

拉柏多自然保护区是南部山脊 (Southern Ridges) 连接的公园之一。南部山脊全长 9 公里，将花柏山公园 (Mount Faber Park)、直落布兰雅山公园 (Telok Blangah Hill Park) 和肯特岗公园 (Kent Ridge Park) 等开阔空间串联起来。

## **西部：9.莱佛士灯塔**

莱佛士灯塔是位于新加坡南部约14公里处的苏门答腊岛上的一座灯塔。它在1854年被一位英国总督已建，以莱佛士的名字命名的。莱佛士灯塔是新加坡第二老的灯塔，它只在海拔9米，它的光束在22公里外可见。

## **西部：10.实马高垃圾埋置场**

实马高垃圾埋置场位于新加坡以南约8公里处。一个7公里长的围岩将部分海包围为垃圾填埋场创造空间。在实马高岛上，有各种各样的海洋生物，例如螃蟹，海星和珊瑚。

## **西部：11.肯特岗公园**

肯特岗公园是占地47公顷的公共公园，由于其不受干扰的栖息地和丰富的植物生活，它是观鸟者和游客的热门场所。在第二次世界大战期间，公园里的一座小山是马来军团与侵略日军进行的最后一场最激烈的战斗之一。该公园于1954年正式开放，并于1995年被国家文物局（National Heritage Board）列为新加坡第二次世界大战的11个景点之一。

## **西部：12.武吉巴督公园**

武吉巴督自然公园于1988年在废弃的采石场上开发，可欣赏壮丽的景色和清澈的海水。宁静祥和，是进行自然漫步的理想之地。第二次世界大战期间，日本人选

择了Lorong Sesuai遗址作为悼念死者的纪念碑。剩下的只是两个支柱和通往输电塔的120个混凝土台阶。

### **北部：13.三巴旺温泉**

三巴旺温泉公园是新加坡的天然温泉和公共公园。它适当使用可使其具有健康愈合特性，其天然泉水曾经在商业上装过瓶。第二次世界大战期间，在1942年日本空袭新加坡时，炸弹落在井口附近，泉水暂时中断。新加坡沦陷后，日军占领了该地点并将其转变为休闲温泉

### **北部：14.三巴旺公园**

位于新加坡北部三巴旺的15公顷公园，面对柔佛海峡，俯瞰马来西亚。它位于前三巴旺路终点巴士总站所在的三巴旺路尽头。三巴旺造船厂位于公园西侧，它是1920年代至英国独立之前威严的英国皇家海军海军基地。第二次世界大战期间，日军用海军基地来维修和修理海军舰船到1945年。

## 2.

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。

## 卡牌设计

### 2.1 游戏规则



## 2.2 游戏玩法

游戏设计:

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，但有了这几条规则后，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。

如果玩家一学到新知识很快就忘记，那学了有什么用？

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。

我们的游戏将会是个平板游戏，一共能有四个玩家，一个玩家先丢一双骰子，玩家会根据骰子上的号码，走几步。一到了一个地点，就能买起那里的财产和景点。

五、索引：

[http://www.guancha.cn/Chan/2014\\_12\\_03\\_302279.shtml](http://www.guancha.cn/Chan/2014_12_03_302279.shtml)

<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/jacob-s-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>