

線上遊戲平台新目標：教導社交及情緒技能

駐紐約辦事處教育組

傳統的學校學習中，學生總是被要求進行各項科目的學習，並期待從中獲得自我反思及個性探索等能力。不過，隨著時代的進步與科技的進展，已有學校開始應用 Happify 等線上遊戲平台及其提供的內容與服務，教導學生社交情緒反應及相關概念。

2015 年美國通過每位學生成功法案（Every Student Succeeds Act, ESSA），除了修正沒有孩子落後法案（No Child Left Behind, NCLB）外，也期待能進一步提升學生的習得技能及教育品質。獲益於此項法案的通過及實施，一些教育工作者或研究者便開始關注學生社會情緒、非認知能力發展等面向。即便這些研究發展還處在萌芽階段，卻已經開始招來過度依賴科技引導學生學習社會情緒能力的質疑。

了解學生課堂學習的真實需要是應用線上遊戲平台最重要的關鍵之一，以上述線上平台中「24 種人格力量」（24 character strengths）的內容為例，教師可以自由選擇涵蓋好奇心（curiosity）、善良（Kindness）、原諒（Forgiveness）、熱忱（zest）、毅力（perseverance）、團隊合作（teamwork）、或公平（Fairness）等項目，進行整合式的課程教學，將這些人格力量的內含融合並貫串到全學年的課程與教學中。

要具體落實這樣的教學歷程，除了學生、教師、學校及家長的共同努力，當然也要積極回應外界對於科技融入教學的疑慮，諸如學生個人資料的隱私權、科技影響教學層面、科技干擾學生學習層面或參差不齊的線上平台學習內容對學生影響等面向。端此，線上遊戲平台的開發機構也藉由不同家長團體或學術單位提供的回饋，據以更新及修正平台內的資料內容或可應用於不同教學的變化形式。

「科技始終來自人性」，科技的發展如是，科技的應用亦然如此。無論教材內容如何更迭調整、教學方式如何發展創新，學校的核心與價值終歸需回到學生身上，單靠個別努力或單一教學形式，都可能造成事倍功半的結果。只是，教育場域中，沒有重複的時間或機會試驗不同形式教學對學生的影響，當然，學生的學習歷程及結果也無法重來。科技發展開啟了新的學習視野及旅程，而嶄新世界的探索就需靠學生、教師、家長、學校及相關利害關係人的共同努力，才能獲得更好的成果。

譯稿人：劉名峯

資料來源：Alexa J. Henry (2016, Oct 18). Online Gaming Platform Aims to Teach Social and Emotional Skills. Retrieve from <http://www.edweek.org/ew/articles/2016/10/19/online-gaming-platform-aims-to-teach-social.html?r=47121439>