

電腦遊戲已成為學習主流

駐洛杉磯辦事處教育組

數位教學遊戲製造商，致力於進入公立教育的主流地位，多年來一直受限於刻板印象，教育界也認為這些遊戲缺乏嚴謹的學術基礎。但是現在情勢已經改變，校園內使用數位遊戲的普遍率越來越高，教育工作者對於這些教學工具也更加認同。

根據一份調查數據顯示，美國教師，特別是低年級教師，在六年之內使用數位遊戲的教學，增加了一倍的使用量。2015 年全美有 48% 的中小學(K-12)教師使用，K-5 的教師更多達 2/3 教師使用以數位化遊戲為基礎的學習環境。而 2010 年相同的調查，只有 23% 的教師。

主持這份調查研究 Project Tomorrow 的主持人 Evans 指出，教師們對於數位化遊戲學習方式的大爆發，可能是對於數位學習覺醒的第一個預兆。這次調查對象多達 50 萬名學生、教師、教育界人士，以及家長。他也指出，尤其是 K-5 的小學生教師，未來會將數位化遊戲直接納入課程設計中，同時間市場上也有更多高品質教材可選擇，相得益彰，對學生學習最為有利。

對於致力於發展數位化遊戲教學設計的工作者來說，這項調查結果更是激勵人心。康乃狄克大學教學心理學教授 Young 表示，過去各界對於電動遊戲的印象將不只是停留在暴力與色情，未來會更加正面，也更有助於教育發展。

本身在 2012 年分析研究了 300 篇教學遊戲論文的 Young，對於這份調查研究也有許多建言，包括沒有比較優質遊戲與一般遊戲的學習成效，以及比較奇異幻想遊戲或是角色模擬的遊戲之不同。他直言，不能因為這個問卷調查，就下結論數位化遊戲教學是好的教學方式。

他也指出掌管教學鑰匙的老師們，有高達 50% 需要學習如何挑選優質的教學軟體。從問卷也看到只有 1/4 的學區主管表示，目前已提供老師相關主題在職訓練，這也暴露出遠遠不足的。

針對上述所指缺乏評鑑優劣，其實隨著遊戲軟體一一問世，也正有另外一些教育界人士正在發展評鑑標準，希望能成為幫助教師家長選擇的指南。但數位化遊戲與傳統教學評鑑，最大不同在於好的遊戲是設計複雜的，能夠評鑑遊戲好壞也必然需要更縝密的審核方式，相較於傳統教學就需要更多預算來發展這套體系。這也是目前該領域普遍遭遇的難題。

譯稿人：沈茹逸摘譯

資料來源：2016 年 6 月 1 日，教育周刊

<http://www.edweek.org/ew/articles/2016/06/01/digital-learning-games-breaking-into-k-12-mainstream.html>