

德國的新教養模式－「點數制度」

【文／教育制度及政策研究中心助理研究員 陳妙娟】

最近歐洲對德國利用「點數制度」來解決「孩子不聽話」、「不幫忙」等苦惱的育兒問題感到興趣。這種新教養模式是
不知源自於何人，但是最近流行教養孩子的新方式。雖然因有遊戲的感覺而讓教育活動得以充滿樂趣，但其培育孩子
具備自主性及理論性的思考更是令人注目。累積點數可以做自己喜好的事，其合理的思維或許與德國人的性格吻合。

「點數制度」的系統理論非常簡單，藉由幫忙家務、整理環境、完成課題等獲得的點數，便可以做自己想做的事、或
獲得所期待的事物。最初可能會認為幫忙整理是理所當然，但對孩子而言獲得獎賞是必要的期待。因為僅以「謝謝、辛苦
了」等口頭上的表達，對孩子而言是比較難以有持續的成效。

要做什麼才能獲得點數？所累積的點數可以做什麼？是需與孩子一起討論過再訂下的決定，沒有任何強迫的讓孩子
自己決定是此制度的重點。使用的途徑可包括「家族一起旅行」、「觀賞電視節目」等納入孩子活動的循環中，但並不鼓勵
孩子是以取得金錢或糖果等方式兌換成果。或許部份可換算為金錢，但卻必須是以點數型態來形成獎賞。點數累積可玩
電腦遊戲，點數不足便只能忍耐；全部皆是以孩子自己的貢獻度而定。德國的新教養模式認為社會是有體制的，此乃冀望
藉由尊重規矩的養成體驗來培育讓孩子將來承擔社會的能力。但家長不能隨著自己心情的好壞而任意給予點數，且對孩
子的使用方式也不要左右意識表達。如此應可避免孩子會迎合大人的意見、輕易的違反約束。此外為什麼要有如此的
行動，需詳實的對孩子說明是重要的課題。經過說明讓孩子理解，是培育其主動性。「把房間整理乾淨」是不需要怒吼，
而是以「不整理就沒辦法遊戲」、「玩具會因散亂而破壞整潔且因而容易損毀」的說明為何整理的原因，並給予點數。

德國南部的法蘭克福大學範根分校（Frankfurt University Van Gen）數位媒體（Digital media）伊魯嘉德爾奧
洛夫教授認為「在家庭教育中施行點數制度，是可以深刻的體驗到教育效益」。教授本身也是從事教育遊戲開發娛樂軟體
公司（EnterTain Software）的負責人，該公司是以透過「在遊戲中學習」的設立宗旨，其所開發的遊戲軟體曾於 2009
年獲得當地德國教育創意媒體獎。教授以小學生及中學生為調查對象，導入「點數制度」來測試期間的學習效益，「以前
幾乎是沉溺在電腦遊戲的孩子，因為要累積點數而主動完成每天的課題、定期整理房間，並要求幫忙家務」。德國北部的
漢諾威萊布尼茨大學（Leibniz University of Hannover）化學系的弗朗茨·倫茨教授也認為「與自然科學相同，凡事必
有因、而因果必有關係。從小開始培育孩子學習對自己的行動是會反應於往後結果的重要概念。且讓孩子了解這些行為
也是與過程的規劃及努力的程度有密切關係」。教師對上課出席狀況的掌握、熱誠的教學指導等過程，也皆能提升學生
的學習作為。此外在德國東部的萊比錫（Leipzig）幼兒教育現場從事社會輔導工作的瑪莉娜西魯爾依據自己長期的經驗
及觀察，認為「點數制度」對孩子而言可能適合也可能不適合。因為，她認為配合孩子的興趣給予需求是必要的，但這對
建構機制組織欠缺興趣的孩子而言可能是困難的」。獎賞是自我價值的報酬？聚集過程本身是快樂的泉源？其構成要素的
分配或許就是直接影響教育活動成功與否的關鍵。「點數制度」宛如是外出購買東西的積點、是乘坐飛機的里程數累積，
已經是非常深入融合在我們生活的活動。因此，若能有效活用的話，則有可能促使社會全體的行動方式有良善的變化。

德國理學系的教授以理論基礎驗證「點數制度」，並極力推動這是典型的德國模式。伊魯嘉德爾奧洛夫教授認為當孩
子以熟識「點數制度」的作習，即便已脫離「點數制度」，縱使沒有點數制的約束，孩子因「習慣」養成已可以早睡早起、
主動練習樂器、適當的調整玩電動遊戲時間。也就是說孩子已懂得自我均衡的調整生活時間，而此際或許便是「點數制
度」退場的時機。

閱讀德國「點數制度」思考著在臺灣如果教育現場注入德國的新教養模式，我們的學校是不是也可以運用「點數制度」來提升學生的學習效益？如果嘗試採用「點數制度」是否也能達到應有的價值意義？

資料來源取自：Global Press2014 年 08 月 08 日。<http://globalpress.or.jp>