

加國卑詩省政府大舉投資數位教育

駐溫哥華辦事處教育組

為鼓勵中學生在程式設計及科學、科技、工程與數學(Science, Technology, Engineering, and Mathematics, 簡稱 STEM)領域的發展，提供更多機會來提升技能，卑詩省政府宣布投資 23 萬加元(約折合 504 萬新臺幣)擴展「寓學習於遊戲」(Play to Learn)數位教育計畫。

Play to Learn 是由美商藝電(Electronic Arts)於 2016 年起推動，利用線上遊戲和模擬輔助中學和高中生學習二進位數(binary numbers)、科學記號(scientific notation)、畢氏定理(Pythagorean Theorem)、機率和基本編碼語言等主題，旨在加強實際應用這些技能，同時激發學習的興趣。迄今為止，溫哥華地區已有 96 所學校採用 Play to Learn 計畫做為課堂教學補充課程，共有超過 6 千名學生參與此課程。

BC 省互動與數位媒體行業協會(The Interactive & Digital Media Industry Association of British Columbia, 簡稱 DigiBC)，近年來持續致力於推廣和擴展 Play to Learn 計畫，提供更多機會，讓學生學習遊戲設計與 STEM 相關領域的基本知識。這筆資金有助於將此一計畫擴展至大溫哥華以外的其他地區，使全省更多學生受益。

DigiBC 執行長 Brenda Bailey 表示，以遊戲的方式讓學生們學習科技知識已經被證實是一種可行的教學方式。透過省教育廳的支持，學生們能夠更深入地了解及接觸創新技術行業，並及早做好就業準備。

卑詩省教育廳廳長 Rob Fleming 明確的指出，蓬勃發展的科技業為卑詩省提供了大量的職場機會，預計未來數年內將出現數以萬計的缺額，因此必須為有志投入的學生，規劃更多技能培訓和學習機會。這項投資將幫助全省各地更多學子去實現他們的目標。

DigiBC 協會代表卑詩省內的創新科技行業的公司，其成員共有超過 1,150 間企業，包括國際科技企業巨頭如 Electronic Arts、Sony Imageworks 和 Microsoft，以及卑詩省本地大型科技企業如 Burnaby 市的 Phoenix Labs、溫哥華市的 Atomic Cartoons、Kelowna 市的 Hyper Hippo 和 Prince George 市的 Volcanic Gaming 等。

撰稿人/譯稿人：侯靜蓉

資料來源：2018 年 12 月 13 日，卑詩省教育廳電子報
<https://news.gov.bc.ca/releases/2018EDUC0071-002400>

