

展發動互會社礙阻 力像想子孩制限

高不性育教 體軟性育教腦電

「本報訊」據華爾街日報報導，許多家長認為電腦具有教育性，至少不像電視那樣讓孩子被動地接受一切，但專家們指出，大多數的教育性軟體並非那樣具有教育性，它們也會有像電視一樣的不良效果。

個人電腦的確有可能促進學習及創造力，注意力短暫或需要額外幫助的孩子確實可從有生動圖畫、音響和新奇有趣的練習軟體獲得益處，即使一個軟體不是十全十美，但只要兒童與家長一起做，對孩子總有一些好處，而且學習使用電腦是對未來一個良好的準備。

然而教育專家說，個人電腦也會促成被動、減少創造力並限制兒童的社交，對孩子從事其他更重要遊戲的機會。有些人擔心在個人電腦盛行的世界中長大的孩子會像一些所謂的電視代兒童一樣不能善加推理或有效與人溝通。

一些教育專家相信，市面上數百個針對兒童學習的軟體中有百分之七十五的教育效果並不大，兒童在用滑鼠「指」和「按」當中並沒有學習到多少東西，各種觀念都是來自軟體，而非兒童本身，兒童只是在重複的行動中記憶，並沒有用到他們的思考過程。

美國大學傳播學副教授派特·奧德海德說，在她六歲的兒子對她說「那（電腦的教育軟體）簡直像電視一樣」後就限制他打電腦的時間。軟體製造商稱他們的軟體是「練習以獲得技巧」(Drill for Skill)。

但是一些懷疑者說那是「練習與擊倒」(Dill and Kill)，因為許多教育軟體都採用「射中」的電動遊戲方式，這種簡單的方式也不需要父母的指導。

在康州州立大學幼兒教育教授瓊·萊特說，「軟體製造商的要求是容易使用，獲得兒童的幻想及不需父母協助，這樣的軟體才容易賣。」

喬斯坦學習公司發展了媒體軟體的工程師約瑟夫·帕尼斯說，「大多數的教育軟體都是「娛樂」(Entertainment)產品，是學習的速食食品。」

一九八四年推出，已售出兩百萬份的「閱讀兔子」(Reader Rabbit)軟體，去年是年銷售額五億元的教育軟體市場的佼佼者。在其中一個軟體「閱讀兔子互動閱讀旅行」中，一隻卡通兔子引導學前及學齡兒童從事一系列的遊戲，讀出字的發音及在孩子的「指」和「按」之下，從一本書跳到另一本書。那看起來很有教育性，孩子和家長也都喜歡。但最近一項對密蘇里州四十九名兒童所做的研究顯示，在幼稚園中玩「閱讀兔子」和其他類似的練習軟體的兒童，在六個月之後，經標準化測驗發現創造力下降了百分之五十，在學習閱讀上也沒有顯著的收穫。

主持這項研究的東南密蘇里大學兒童發展教授蘇珊·哈格蘭說，這其中的問題是，沒有前後文單獨教單字時，字是沒有意義的，而且孩子們都是在隨意選字直到碰對了，或記住了故事，使孩子們看起來好像在閱讀。沒有大人在旁時，孩子們也傾向於去玩軟體中教育意義最少的功能。

這個研究也發現，那些因為想要「獲勝」而玩軟體的孩子花在螢幕前的時間，比那些使用較不像遊戲的軟體的孩子所花的時間多三倍。

雖然有些家長認為玩這種軟體沒有什麼壞處，但哈格蘭反對用精密、昂貴的電腦去做紙和筆就能達到同樣效果的事。

專家說，兒童在玩電腦時，社會互動就失去了，當兒童們在一起玩，或與大人一起玩時，彼此之間會有討論和歧見，這教導他們與人相處及了解別人的觀點。而獨自電腦之前，這些都不會發生。另一些專家說，大多數軟體都有預設的答案選擇，限制了孩子的想像力，只要玩這種軟體的時間不多，也是不錯的，但大多數兒童用蠟筆和紙畫他們自己的圖畫故事更有益。

DH19950048C1