

## 美國研究顯示 Minecraft 有助中小學生社交及情緒學習

駐洛杉磯辦事處教育組

Minecraft（我的世界，或譯為當個創世神）是一款受到全球電動遊戲迷喜好的遊戲，透過類似樂高積木的組建世界，玩家在遊戲裏可以跟整個線上世界進行各種互動，包括挖礦、建築到生存遊戲，從而創造出屬於自己獨一無二的世界。

微軟公司在 2014 年 9 月斥資 25 億美元收購 Minecraft 及其所屬公司後，針對學校教學應用開發了 Minecraft 教育版，除原本遊戲外，開放讓老師可以在遊戲情境中加入課程設計的素材，並在 2016 年 6 月開放全球學校師生下載。

美國推廣電腦編碼的著名非營利組織 Code.org 也與 Minecraft 等知名遊戲合作，推出許多的玩遊戲學程式的課程來教導如何編寫程式。

除了以上的應用外，全球教育家也嚐試以其他方式來運用 Minecraft，最近一項研究發現這款遊戲有助學生社交及情緒學習（social and emotional learning, SEL）。

一份透過訪談、全球調查及個案研究方式進行的關於 Minecraft 支持 K-12 年級學生社交與情感學習的新報告，證實了 Minecraft 課堂使用與 K-12 學生的社交及情緒學習結果之間的關連性。

該報告提供了有關社交及情緒學習的全面了解、對教育遊戲的觀察，以及教育工作者關於如何支持學校內的社交及情緒學習計畫的建議。

幾乎所有接受調查的老師（97.7%）都表示，解決問題是他們的學生從校內和課外參與 Minecraft 學習到的最高學習技能。

通過 Minecraft 開發的其他 SEL 技能學生包括創造力（95.5%），批判性思維（93.3%）和合作（91.1%）。

調查老師還表示，他們認為，他們的學生的決策（88.8%）和溝通（86.6%）的能力受到玩 Minecraft 的時候的積極影響，無論是小團體工作還是單獨工作。

大約一半（51.1%）受訪者表示，Minecraft 還幫助學生建立同情心，這可能是由於與同學的互動，以及遊戲中的角色。

進行此項研究的 Getting Smart 首席運營官 Caroline Vander Ark 表示：「從研究可以看出，Minecraft 為轉型學習體驗創造了機會。我們

也發現，連接遊戲和學生 SEL 成果的最關鍵組成部分是老師。我們訪問過的教育工作者都設定了明確的學習目標、促進學生獨立性，並且在學習的過程中給予指導。」

譯稿人:藍先茵摘譯

資料來源：2017 年 8 月 11 日，電子學校報

<https://www.eschoolnews.com/2017/08/11/link-minecraft-and-sel/?all>

