

# E世代生活的省思

## 專訪陳德恒主任

採訪・整理 | 張雪蓮

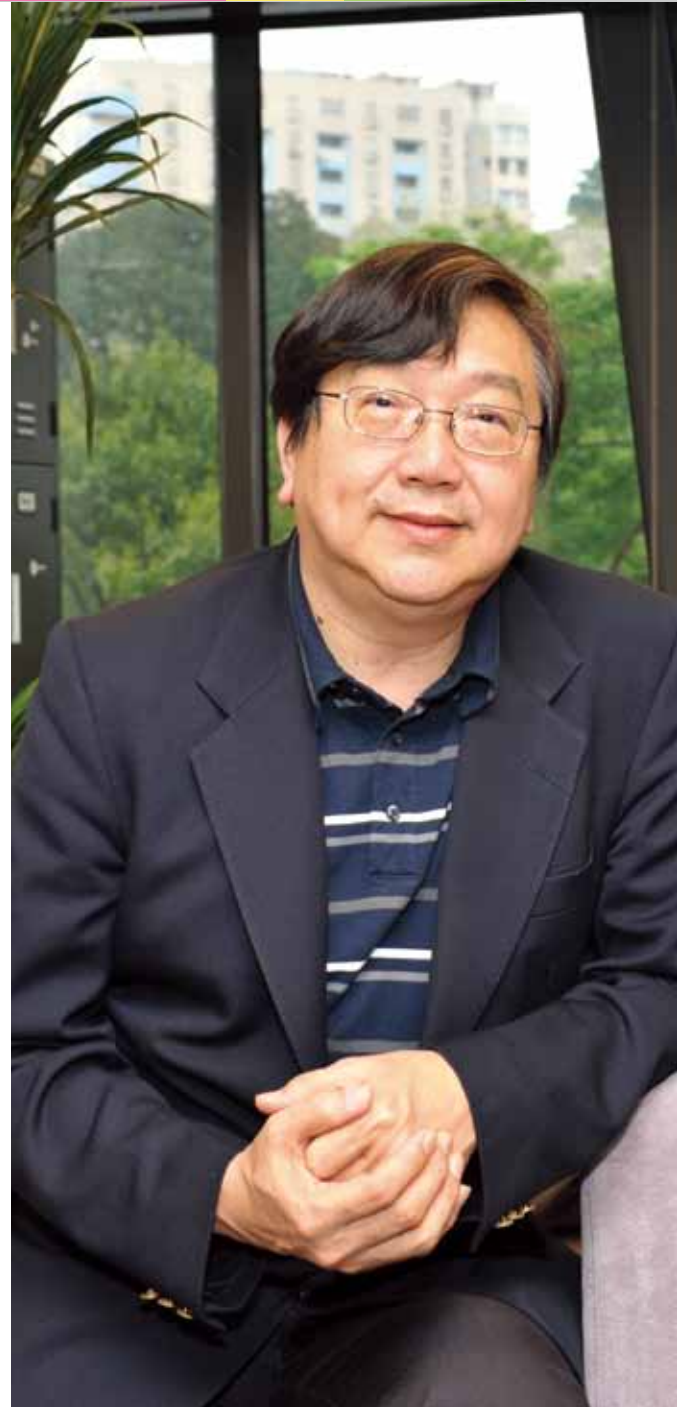
**科**技和互聯網的發展，已經引發日常生活連串改變。比如訊息的傳播、人際相互關係、財富分配、職業變動、學生的學習和教師的工作，因而影響著社會文化的方方面面。教育工作者應如何看待新科技背景下成長的青少年呢？為此，我們採訪了香港中文大學香港教育研究所優質學校改進計劃學校發展主任、香港教育局校本專業支援處計劃顧問陳德恒先生。

### 新科技背景下的青少年，有哪些特徵？

概括地說，“港孩”具有十個特徵：外表早熟，心理遲熟；很喜歡玩，但沒有甚麼興趣；對大部分的事反應是“沒有反應”；擅於看見不擅閱讀，擅於收聽，從不理解；渴望被注意，卻沒有面對群眾的信心；甚麼都不在乎、不介懷、不要求，典型的答案是“不知道”；沒有責任感、自理能力、好奇心、慾望；不珍惜學習，不嚮往長大、不怕悶只怕辛苦；精於計算結果，毫不享受過程；本性善良，不吃人間煙火，當然也未經歷過任何苦楚及傷害。

### 資訊素養具體是指甚麼？

資訊素養亦是終身學習的基礎。若詳究其內涵加以剖析，包括下列面向（McClure,





1994)：傳統素養 (Traditional Literacy)：具備讀、寫、算的能力。就圖書館的利用而言，要能夠認識圖書館功能、圖書資料類型、排架目錄與運用文獻撰寫研究報告。媒體素養 (Media Literacy)：具備瞭解非文字印刷形式媒體，以解讀、分析、製作、評估的能力。電腦素養 (Computer Literacy)：具備使用電腦軟硬體，例如文書處理、試算表等工具來處理檔案資料的能力。網路素養 (Network Literacy)：具備瞭解網路功能、應用網路資源、檢索、處理、利用和評估網路資源的能力。

### 用甚麼去跟網絡爭奪孩子？

要讓孩子在網絡以外的地方同樣獲得快樂，產生興趣。我在談論“全方位學習”<sup>1</sup>時一直強調，學習應該是為學生提供多元化的學習經歷、教學環境多樣化、教材及教學手段多樣化。然而在設計活動時，很多“專家”及“教師”均仍沿用教育工學設計的原理，即將設計程式化，按部就班地將之拆分成部件，將原先“多元化”及“多樣化”的重要原則扭曲為單向、

雙向或迴圈線性的“目標模式”，完全將之變成一種預先界定學習計劃，實施與評估的“課程”設計模式。

### 雖然學生在課外活動中也可以有許多收穫，但“電子遊戲”的教育價值卻無法取代，要如何好好利用“電子遊戲”的正面教育意義呢？

我在報章專欄曾談到這個問題，現提供以下三篇短文，與大家分享<sup>2</sup>：

#### 一、電腦遊戲

近年教育界關注學生喜愛玩電腦遊戲與課堂學習的關係。德叔留意到如果教師們能在備課設計課堂活動時，參照設計電腦遊戲的元素，則課堂效能應大有改善。

電腦遊戲有幾點特徵：遊戲總是有明確清晰的短期目標；場景是真實或模擬真實的環境；其間不斷變動（新鮮）的環境中，有難度遞進的挑戰；期間要求玩家應用多元感官，全情實踐參與活動；電腦則提供即時回饋，既用以驗證正



誤，也提供賞罰。活動中的成敗風險相對低，因為錯了可以從頭再來。無人譏笑和打擊，玩家只要留心，可以藉改錯 / 修訂策略而有成。過程中，玩家不斷主動建構新知識和解決新問題。一般而言，努力可提升其能力，使得玩家相信再試一次會改進成果。

近年電腦遊戲已經盛行集體組團去戰鬥或降魔，這就加入了不少團隊組織的互動因素 (Group Dynamics)。考驗團隊組織者的領導能力和團隊的合作分工。請注意：99% 玩家都不會先看說明書便先投入活動，在做中學，基本上是一個“自學者” (Self-directed Learner)。

學生們不分晝夜，廢寢忘餐地在自學，這不是我們教師夢寐以求的境界嗎？

寫到這裡，教育行家們都發現，上述全是教育學院和教育心理學教科書的“陳腔濫調”，但仍是不少教師的弱項。電腦遊戲商人，卻視這等原則為生死存亡之道，因而投入大量資源設計好這個“課堂”，故此他們掌握到了青少年的心、精神和時間。

## 二、遊戲機人才

根據網路世界統計(Internet World Stats, 2008/4/14)，全球使用互聯網人數已逾13億。有註冊賬號的全球線上遊戲人口超過1.5億人，超越全日本或英國、法國的人口總和。根據台灣資策會2007年調查報告顯示，台灣玩線上遊戲的人口也不斷地增加，2003至2007年的線上遊戲人口複式增長率為10.3%，現今線上遊戲人口高達452萬人。

美國學者John Seely Brown認為，線上遊戲網路社群中的出色玩家，會發展或培養出一些重要素質，以致他們可以成為未來企業的領袖。他指出互聯網絡遊戲玩主要素質有五：

1. 強調績效：玩遊戲的人，喜歡接受評量，且重視遊戲後的檢討，旨在改進績效；
2. 明瞭多元力量大：新近流行的團隊電腦遊戲，能不能升級過關，標準是“我幫了團體多大的忙？”最強的團隊總是網羅各式各樣的人才和專長；
3. 因改變而壯大：玩家慣於處理變動，他們也會尋求、創造變動，甚至靠變動而茁壯；





4. 樂於學習：玩電腦遊戲要善於學習，克服障礙。玩遊戲時要匯集和組合能幫助他們學習的各種工具與資源；
  5. 努力找優勢：遊戲時要探究大膽的方法和創新的策略，以達成任務，渴望追尋和探索優勢，以發掘新的見解或實用資訊。
- 如上所見“打機”不一定“玩物喪志”。

### 三、飄飄人

台灣教育刊物《立報》報導：台灣媒體最近辦了個比賽，問台灣的大學校園裡，大學生最重視甚麼議題？崑山科大（一間技職大學）五個女生提出“校園飄飄人”奪得冠軍。“飄飄人”是指校園內獨來獨往、來去無人知覺、想和人接觸卻又不敢開口的害羞內向大學生。她們指同班的A君就是典型例子：“上課頻頻玩手機，體育課一個人打球，下課總是獨自一人，生日沒人慶祝。‘交朋友’是上學最大的壓力來源。”

比起高中生活總是全班一起上課，上大學後卻要獨自跑班上課，大學裡校風自由，讓飄飄人更容易落單，獨來獨往的情況越發糟糕。飄飄人話題引發網友討論，獲得廣大迴響，短時間內聚集人氣，甚至有校園“飄飄人”回應說：“終於有人關心我們。”廣義的大學課程（含生活經驗）其實就包括與人相處和獨處的問題。

三、四十年前的大學裡也有這類人，只是如今大學普及，校園裡就聚了不少“御宅族”。德叔就認識這類“高學歷隱蔽青年”，其實對其家人的壓力也不小。

### 小結

著名的遊戲設計師、教育專家 Marc Prensky 在《不要打攪我，媽媽——我在學習》一書中指出，大部分成年人（包括批評者），由於自身不會操作現代複雜的遊戲，他們有關玩遊戲的錯誤理解或者誇大資訊大多數是道聽塗說而來。事實上，遊戲也可以傳授大量的技能，包括問題解決、語言和認知技能、決策能力、多工處理能力以及協作能力。

所以說，這一切取決於我們如何使用網上遊戲的優勢。如果父母在家中將良好的電子遊戲看成一個學習系統，那麼孩子和他們將會從中獲益。👉

#### 【註釋】

1. 張雪蓮（2010）。一種“文化的轉變”：專訪陳德恒主任。《教師雜誌》，29，2-5。
2. 陳德恒主任隔週在明報副刊時代的教育心語專欄發表文章。