

家長會選擇數位遊戲培養孩子的社會與情緒學習嗎？

【測驗及評量研究中心助理研究員 黃馨瑩】

隨著科技的進步，數位工具在教育中的應用越來越普及，而在家庭教育中，數位工具有機會扮演神隊友的角色，讓家長在放手讓孩子成長的過程，也能培養孩子的學習與人相處，學習察覺自己和同理他人嗎？研究者訪談全臺 17 個縣市 37 位家長對培養孩子社會與情緒學習（Social emotional learning, SEL）數位影音的想像，大部分的家長認為，相較於傳統的數位影音，遊戲式學習工具不僅更適合孩子，還能更有效地培養孩子的社會與情緒學習，原因如下：

- 一、互動性強，學習更有趣：**遊戲天生具有吸引力，孩子們在玩遊戲時可以與遊戲中的角色互動，做出不同的選擇，看到不同的結果。這種互動性讓孩子在遊戲中能夠主動學習，而不僅僅是被動接受資訊。相比之下，傳統的影片雖然可以提供豐富的內容，但缺乏互動，孩子容易失去興趣。
- 二、模擬現實情境，學以致用：**遊戲可以模擬真實的生活情境，讓孩子在安全的遊戲環境中學習如何應對現實生活中的問題。例如，遊戲中可以設計學校、家庭等不同的場景，讓孩子在這些場景中與角色互動，學習如何處理人際關係和管理情緒。
- 三、提供多元選擇，開拓視野：**遊戲通常會設計多種選擇和結局，孩子們可以在遊戲中探索不同的選擇，了解每個選擇的後果，這不僅開拓了孩子的視野，還能讓他們學會面對問題時如何進行思考和決策。相比之下，傳統的影片通常只能呈現單一的故事線，限制了孩子的思考空間。
- 四、角色扮演，增強同理心：**遊戲中常常會設計角色扮演的環節，孩子可以扮演不同的角色，體驗不同的身分和情境，這有助於增強他們的同理心和社會意識。在遊戲中，他們可以學習如何理解和尊重他人的情感和需求，這對於他們在現實生活中的社交行為有很大的幫助。

儘管玩遊戲的是孩子，但家長可不是置身事外，許多家長表示，遊戲應該設計一個回饋後台，讓家長能夠了解孩子在遊戲中的表現。例如，遊戲可以生成報表，詳細記錄孩子在遊戲中的選擇和行為，並給出專家的建議，幫助家長更好地了解孩

予的學習情況，進而在日常生活中給予適當的指導和支持。

由本研究結果可知，家長們普遍認為，遊戲式學習工具比傳統的影音更適合孩子，因為它們能夠提供更豐富的互動和選擇，讓孩子在遊戲中學習如何應對現實生活中的問題。未來，我們應該繼續改進這些工具，讓更多的孩子能夠在遊戲中快樂學習培養正向情緒。

資料來源

黃馨瑩、謝佩蓉、吳百興（2024）。數位時代的父母引導學生學習：以遊戲導向親子共學為基礎的學習設計。國家教育研究院研究計畫，計畫編號：NAER-2023-012-C-1-1-C4-01。執行日期：2023-05-10 至 2024-04-30。連結網址：<https://www.grb.gov.tw/search/planDetail?id=15147535>