

數位原生：教學革新的啟示

特刊

■教育學院院長高熏芳

老師常說現在的學生是「快、淺、亂、雜、虛」，而現在的學生則說老師是「多、嚴、冷、酷、殺」，但就誠如張創辦人所講的，與其造成師生彼此的怨懟，還不如來了解時下的學生，所以我這次的專題為「數位原生：教學革新的啟示」，主要以《BORN DIGITAL》及《GROWN UP DIGITAL》這兩本書來做主要探討，目前的數位原生代所具備的特質與相關議題。

數位原生的定義為1980年代以後出生的人，有著跟我們不一樣的價值觀和道德觀，他們生長在一個充滿科技的世代，他們習慣同時處理許多事情，所以我們都認為這些學生不專注，但是他們偏好主動探索，並且很少聽收音機、不看報紙，但是愛看電視、更愛網路，他們不玩單機版的遊戲，99%有手機，常用簡訊，喜歡觸控螢幕、儲存大量音樂，不接受任何「有線」和電池壽命低於十小時的裝置，喜歡圖像式的說明，像數學系教授鄭惟厚出的「看漫畫，學統計」熱賣，我們就可以看出他們的特色大概是即時性、個別性、互動性、虛擬性、參與性、多元性、控制性。

他們喜歡掌控自己的東西，又喜歡個別化的事物，希望所有都是即時的，也是互動的；他們可以生活在虛擬和現實之間，而且喜歡參與所有事務，但都參與不久，喜歡集體行動或共同參與，但也喜歡展現自我；他們喜歡自訂步調、有彈性，特別喜歡視覺跟影音，也喜歡探索、更喜歡立即回饋。而他們不喜歡獨自作業、默默承受，及他人主導；不喜歡制式、沒有變化；不喜歡統一規範、一視同仁；不喜歡文字及靜態聽講和延遲回饋。而我們與數位原生的差異之處為何呢？我們使用email及電話，我們使用文字做溝通、喜歡人群；我們用電腦網路，但大部分接觸的都還是實體，而我們則被稱為數位移民，但是如果連上述功能都沒有在使用的，可能就會變成數位難民或是災民了。

我們要如何運用這些網路程式在教育上呢？他們平常利用即時通訊做溝通表達，所以我們可以利用msn，做一對一的即時教學與討論，或是利用msn白板，讓師生可以在同一個畫面上做溝通或是算數，如果是利用msn的群組，就可以用來做即時互動和遠距線上助教群組，做公布欄、討論區或是班級經營。他們喜歡使用視覺圖像的介面，所以我們可以利用搜尋引擎QUINTURA，就可以訂定新的議題，讓學生來搜尋。他們喜歡利用網路社群來做社交活動，像FACEBOOK的餐廳經營，與其我們禁止學生玩，不如利

用此遊戲，讓學生練習成為教育性的活動；或是利用FACEBOOK裡的遊戲，創造屬於自己的心理測驗，在60週年校慶時，讓學生利用答題的形式來尋找淡江的DNA。他們也喜歡行動學習的方式，所以也可以利用Podcast-ESL Pod的外語網路廣播教材，加強其學習動機。讓學生在搜尋議題資料時，或指定學生做企劃時，我們可以用Bookmarking，再來是學生喜歡虛實合一的學習環境，而我們可以讓Second Life建置一個3D的教學環境，圖書館也可以提供讀者服務。

教育學院幾位老師組成一個研究小組，將出版《數位原生的教與學》，預計明年60週年校慶及新的教育學院大樓成立時，能做一個新書發表會。（張莘慈整理、圖

□凃嘉翔）

