



手指撥著眼在字裡行間探險  
或沉思悠悠低谷，或停頓蒼鬱林道、或勇闖巍峨山巔  
哪一段都可以是起點  
有風的時候 便讓它拂上滴了汗的臉  
走過崎嶇，就能讀享蔚藍晴天。

\\天下雜誌

Library Weekly News

發刊日期：105年06月07日

期數：104學年度第二學期第18週

發行單位：教務處/圖書室

## 新知鮮聞

## 我們的孩子夠強嗎？(3/3)

資料來源：《天下雜誌第586期》 文/蕭富元

### 校外徵稿比賽暨票選活動

- 國立臺灣圖書館「一行詩」創作大賽，比賽辦法如附件二。徵件截止日：104/8/13止。請有意參加比賽之學生將作品寫入至word檔，將作品繳交六樓圖書室統一報名比賽。
- 臺北市立圖書館中崙分館第16屆漫筆獎徵件，主題為「我最喜愛的運動」、「Fun暑假記趣」，徵件截止日：104/7/31止。有意參加比賽學生請於截止日前，將作品送交六樓圖書室統一報名比賽。詳細辦法請參見 <http://www.tpml.edu.tw/ct.asp?xItem=107667870&ctNode=66469&mp=104021>
- 書林第五屆全國高中職英文讀書心得比賽，徵件截止日：104/8/21止。詳細比賽辦法，請參見 <http://www.bookman.com.tw/NewsDetail.aspx?advNo=1671>
- 中華民國圖書館學會辦理「2015臺灣十大非去不可圖書館大票選」活動，票選截止日至104/9/30止，採網路投票，每個email帳號每天可選擇3個圖書館各投1票，主辦單位將抽獎贈送紀念品。請踴躍上網投票！活動請參見 <http://libvote.nlpi.edu.tw/vote.php>

### 大學選才方向成關鍵 學業掛帥，考試未必是唯一

最近，一篇「為何亞洲學生贏在起跑線，歐美贏在終點線？」的文章，引起廣泛討論，大多指向亞洲教育考試太多、填鴨教學、答案太單一教育方法。

老師們不諱言，高中教育長期受「考試領導教學」扭曲，就算有心想創新，「聯考制度不改，說什麼都沒用，」一位台中公立高中教師揮揮手，不信改革、翻轉那一套說法。

問題是，只有台灣高中是「學業掛帥，考試領導教學」？

美國高中最重要的任務之一，是提升學生學業成績，學校非常重視學生SAT、ACT（美國大學入學測驗）成績，並和校長、老師的考績直接相關。為什麼美國沒有出現考試領導教學的質疑？

因為，引導美國高中教學方向的，除了入學考試，更是大學的選才取向。要進美國大學，看的是高中生的「T型」總成績：學業成績外，社團、社區服務、領袖特質、批判思考、創新習慣等，也都是關鍵決定因素。

回到台灣，大學入學也逐漸走向推薦甄試。改變，已在高中校園露出曙光。

在這黎明前的破曉時分，《天下》教育特刊凝視台灣八十多萬高中職生。從魔獸到公民，我們的孩子夠強嗎？

### 電玩裡的T型能力 那些「魔獸」教我的事

魔獸不是毒蛇猛獸，打電玩長大的這一代，從遊戲裡，也能學到許多T型能力。

人稱Clement的英雄聯盟電競賽評祝愷信，國中開始打電玩遊戲「魔獸爭

霸」，愛上電玩世界。他念台大研究所時寫電競文章，愈寫愈有心得，還受邀到國外帶英雄聯盟電競隊。

祝愷信說，組隊玩遊戲可以培養EQ和團隊合作，當隊友落後，你必須全心全意幫助他，「和隊友吵架，比賽贏的機率很低。」祝愷信學的是人類學，他體會，電玩裡有許多社會人類學的知識和故事脈絡，很多玩家從中開始鑽研不同專業。

### 檢討敗因、分配戰利品也是學習

27歲的邱子鴻，從高中開始接觸魔獸，加入公會（電玩玩家組成的線上社群），公會成員有各種年齡、職業，和學校同學很不一樣。

「我在電玩訓練了溝通技巧、人際能力，交到影響一生的朋友，」邱子鴻高中念理科，公會裡有個玩樂團的台藝大學生，兩人經常一起闖關。對方邊玩遊戲邊教他當代藝術，介紹他聽一些沒聽過的國外音樂，他發現自己對藝術興趣更大，高三下轉文組，順利考上北教大文化創意產業經營系。

邱子鴻在魔獸世界學會許多社會能力。例如，他和40個團員組隊，出團打王，準備時間花了30、40分鐘，「被滅團只要10秒鐘。」這時發脾氣沒有用，大家必須回頭檢討錯在哪裡、怎麼補救、如何建構新策略，放下成見，彼此團結打氣，重新出團再戰。

分配打王得到的戰利品，也是一種學習。「跟真實世界一樣，遊戲世界有些人就是比較有權力，當他影響別人權益時，成員會出來反抗，有權力的人應該要被監督。這是在學校學不到的公民能力，」邱子鴻說。



智慧小語



唯有把自己準備好，才有機會遇到對的伙伴和伯樂。

（台南人劇團聯合藝術總監/蔡柏璋）