

# 112 年臺灣中小學學生網路使用行為調查報告

主辦單位：教育部

執行單位：國立陽明交通大學 人文與社會科學研究中心

計畫主持人：周倩教授

中華民國 113 年 6 月

# 目次

|                           |   |
|---------------------------|---|
| 壹、調查背景.....               | 1 |
| 貳、調查方法.....               | 1 |
| 參、調查結果.....               | 1 |
| 一、學生網路使用經驗.....           | 1 |
| 二、學生網路媒體資訊使用情形.....       | 3 |
| 三、學生網路沉迷傾向.....           | 3 |
| 四、學生學習管理能力與網路沉迷傾向之關係..... | 3 |
| 五、學生網路安全知能情形.....         | 4 |
| 六、學生資訊安全意識情形.....         | 4 |
| 肆、結論.....                 | 4 |
| 伍、教育部因應策略.....            | 5 |

## 壹、調查背景

為瞭解臺灣中小學學生網路使用情形，以作為教育部檢視現行推動政策和滾動修正策略的參考依據，並建立學生健康、合理與合法的資訊科技使用態度與習慣，樂於探索資訊科技，增進網路學習正向效益。

## 貳、調查方法

### 一、調查對象

本調查以臺灣北、中、南、東、離島等地區之國小四至六年級、國中七至九年級及高中職一至三年級學生為調查對象。

### 二、抽樣設計

調查採分層隨機抽樣法，以臺灣之北、中、南、東及離島等地區之縣市為分層單位，每一縣市視為一個副母體。各縣市中樣本數的分配，則依照分層比例隨機抽樣原則，根據各縣市之學生人數比例進行隨機抽樣，全國共抽樣 101 所學校，其中包含國小 39 所、國中 28 所、高中職 34 所，有效問卷數為 4,937 份。

### 三、統計分析

利用描述性統計、Pearson's  $r$ 、 $\chi^2$  檢定、ANOVA 檢定、Scheffé 事後檢定進行資料分析。

## 參、調查結果

### 一、學生網路使用經驗

#### (一) 擁有智慧型手機的情形

針對不同學制學生近三個月是否擁有智慧型手機進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生近三個月擁有智慧型手機的比例分別為 59.7%、87.0%及 91.8%。

#### (二) 擁有平板電腦（含筆記型電腦）情形

針對不同學制學生近三個月是否擁有平板電腦（含筆記型電腦）進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生近三個月擁有平板電腦（含筆記型電腦）的比例分別為 46.5%、49.0%及 57.2%。

#### (三) 上網最常使用的設備

針對不同學制學生近三個月最常使用的上網設備進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生最常使用的上網設備皆為智慧型手機，比例分別為 64.5%、90.0%及 95.0%。

#### (四) 上網最常進行的活動

國小四至六年級所有填答學生中，上網最常進行的活動主要以：玩智慧型手機遊戲（包含線上遊戲）79.7%、使用影音網站 App 52.9%、搜尋課業學習的資料 43.8%、搜尋休閒娛樂的資料 35.1%、使用社群網站 App 34.8%及使用即時通訊 App 34.3%等活動居多。

國中七至九年級所有填答學生中，上網最常進行的活動主要以：玩智慧型手機遊戲（包含線上遊戲）77.6%、使用社群網站 App 75.3%、使用影音網站 App 72.9%、使用即時通訊 App 34.3%、使用圖片分享 App 或軟體 51.5%及搜尋休閒娛樂的資料 49.5%等活動居多。

高中職一至三年級所有填答學生中，上網最常進行的活動主要以：使用社群網站 App 85.6%、使用影音網站 App 80.9%、玩智慧型手機遊戲（包含線上遊戲）72.0%、使用即時通訊 App 70.3%、使用圖片分享 App 或軟體 64.3%及搜尋課業學習的資料 61.9%等活動居多。

#### (五) 上網以「學習」為目的在網路上尋找資料或影片的頻率

針對不同學制學生近三個月有沒有以「學習」為目的在網路上尋找資料或影片進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生近三個月每周至少 1 次以「學習」為目的在網路上尋找資料或影片，比例分別為 61.1%、60.0%及 70.8%。

#### (六) 主要使用的數位學習平臺情形

針對不同學制學生近三個月主要使用的數位學習平臺進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生使用相關數位學習平臺的比例分別為 82.8%、68.0%及 65.4%，其中國小學生使用「教育部因材網+Cool English 英語線上學習平臺」作為主要使用數位學習平臺的學生人數比例為 31.6%，而國中、高中職學生主要使用「Google Classroom」數位學習平臺的學生人數最多，比例分別為 36.4%與 57.4%。

#### (七) 開始接觸網路的時間

國小四至六年級所有填答學生中，第一次開始接觸網路的時間以國小 3-4 年級階段最多 33.2%，其次為國小以前 33.1%，國小 1-2 年級，有 27.0%，國小 5-6 年級 6.3%，國中以後 0.2%，國中 7-9 年級 0.2%。

國中七至九年級所有填答學生中，第一次開始接觸網路的時間以國小 3-4 年級階段最多 34.3%，其次依序為國小以前 29.9%，國小 1-2 年級有 20.2%，國小 5-6 年級 12.0%，國中 7-9 年級 2.3%，國中以後 1.3%。

高中職一至三年級所有填答學生中，第一次開始接觸網路的時間以

國小 3-4 年級最多 31.8%，其次依序為國小 1-2 年級 21.8%，國小以前有 21.7%，國小 5-6 年級 16.5%，國中 7-9 年級 4.7%，國中以後 3.5%。

## 二、學生網路媒體資訊使用情形

### (一) 獲得媒體資訊主要來源

國小四至六年級所有填答學生中，獲得媒體資訊主要來源以新聞媒體最多 67.7%，其次為影音自媒體 64.0%，社群媒體推薦 16.5%，專業評論家 10.6%，其他 5.3%。

國中七至九年級所有填答學生中，獲得媒體資訊主要來源以影音自媒體最多 74.5%，其次為新聞媒體 67.1%，社群媒體推薦 28.9%，專業評論家 12.4%，其他 3.2%。

高中職一至三年級所有填答學生中，獲得媒體資訊主要來源以影音自媒體最多 82.0%，其次為新聞媒體 71.8%，社群媒體推薦 52.5%，專業評論家 15.5%，其他 1.2%。

### (二) 對媒體資訊來源可信度感知

針對不同學制學生對媒體資訊來源可信度感知進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生對於新聞媒體的可信度感知程度是最高的，平均得分為 3.59、3.30 及 3.17，而對於社群媒體推薦或專業評論家的可信度感知程度是最低的，平均得分為 3.13、3.05 及 2.98。

### (三) 媒體的內容可能會受到廣告商、贊助商影響

針對不同學制學生對媒體資訊的認同程度進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生對於「媒體的內容可能會受到廣告商、贊助商影響」有一定的認同程度，平均得分為 2.85、3.03 及 3.21。

## 三、學生網路沉迷傾向

為瞭解學生網路沉迷傾向的變動趨勢，本調查採用陳淑惠（2015）所發展之「陳氏網路成癮量表—短版」。調查結果顯示國小、國中、高中職學生網路沉迷傾向平均得分為 20.30、21.59 及 23.18，與 106 年調查結果 19.74、22.13 及 22.01 相比，國小與高中職有微幅上升的趨勢。

## 四、學生學習管理能力與網路沉迷傾向之關係

針對學生的學習管理能力（包括使用學習策略及學習分心程度）分數與網路沉迷傾向分數進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生使用學習策略與網路沉迷傾向呈現正相關，相關係數分別為 0.07、0.09 及 0.15；學習分心程度與網路沉迷傾向呈現正相關，相關係數分別為 0.61、0.57 及 0.53；整體學習管理能力與網路沉迷傾向呈現負相關，

相關係數分別為-0.36、-0.31 及 -0.25，每個學制學生學習管理能力愈高，網路沉迷傾向會愈低。

## 五、學生網路安全知能情形

為瞭解不同學制學生網路安全知能的現況，本調查參考思科資安防護傘（Cisco Umbrella）發表之十大網路安全防護提示（2023），改編為網路安全知能自評題目。調查結果顯示國小、國中、高中職學生網路安全知能平均得分為 41.50、41.76 及 41.93，學生對於網路安全知能分數非常高，且隨著年級增加而有所提升。

## 六、學生資訊安全意識情形

為瞭解不同學制的學生對於資訊安全意識是否足夠，於本調查進行資訊安全意識之相關考題，探討各學制學生在使用網路、面對媒體資訊時，是否有足夠知能去應對，根據結果可以發現，不同學制的學生資訊安全意識的答對題數隨著年級的上升，平均答對題數有所提高，於第六題關於網路隱私的概念答對率最高，國小、國中、高中職學生平均答對率為 83.3%、86.4%、及 87.4%；而於第九題關於釣魚網站的概念答對率最低，國小、國中、高中職學生平均答對率為 15.2%、22.9%及 28.9%。

## 肆、結論

關於學生網路使用情況上，近六成以上的學生擁有智慧型手機，六成以上的學生將智慧型手機作為上網的主要設備，超過六成以上的學生每周至少 1 次以「學習」為目的上網找資料或影片，八成以上的國小學生會使用數位學習平臺進行課業或自我成長的學習活動；開始接觸網路的時間提早至國小以前；超過七成以上的學生上網最常進行的活動為玩智慧型手機遊戲，但會隨著年齡增加而減少。在網路沉迷傾向方面，國小與高中職學生平均得分與 106 年調查結果相比有微幅上升，與鄰近國家如中國大陸、日本、韓國、泰國及新加坡等相比為倒數第二，低於中國大陸，但仍需持續關注學生網路沉迷傾向。

在網路媒體資訊的可信度上，學生越來越重視資訊的多樣性，會主動考慮和比較不同來源的資訊。學生也認識到媒體內容可能會受到廣告商、贊助商影響，因此在接收資訊時，不僅只有閱讀內容本身，還會考慮背後可能存在的商業影響。相較之下，學生對於社群媒體的推薦內容或專業評論員的可信度較低，而對公司經營的新聞媒體和個人製作的自媒體所提供的資訊，則普遍有較高的信任感。

在學習管理能力上，無論在哪個學習階段，越來越多學生學會了利用數位科技進行學習，同時需要運用有效的學習策略來減少學習中的分心程

度，並降低網路沉迷的傾向。調查發現，特別是在國小階段，有效的運用學習策略能顯著減少學習分心和降低網路沉迷的風險。

網路安全知能與資訊安全意識方面，各學制學生對網路安全知能自評普遍良好。隨著年級的提高，學生的資訊安全意識也越加提升。因此，應持續加強資訊安全意識的向下扎根，尤其需要關注與學生日常生活中，密切相關的網路交友及釣魚網站的防範觀念。

## 伍、教育部因應策略

### 面對網路使用挑戰，擴展防治措施，強調健康上網

持續與亞洲大學網路成癮防治中心合作開設更多專業輔導和支持活動，例如辦理「關機也幸福親子工作坊」、「無網路住宿親子營隊」及「網路成癮議題」之輔導策略研習會、工作坊等活動。「中小學數位學習精進方案」辦理教師數位學習基礎課程納入數位素養研習，課程包含數位安全、法規與倫理；數位技能與資料處理；數位溝通、合作與問題解決及數位內容識讀與創作等議題，每年至少 10% 教師參與培訓課程，以強化教師數位素養知能。

### 提升學生對網路資訊的批判思維與辨識能力

自 108 學年度起推動「中小學媒體素養教育推廣計畫」，補助國中小成立基地學校，實施媒體素養校訂課程，各校以成立教師專業學習社群、實施校訂課程、發展教材教案等方式，透過教師共備規劃多元學習課程，讓學生辨識訊息真實性，了解正確運用社群媒體，避免網路詐騙及霸凌，提升學生對網路資訊的批判思維與識讀能力。

### 促進積極應用學習策略對抗學習分心與網路沉迷

發布中小學「家長數位學習知能指引」及辦理「家長數位學習工作坊」，透過淺顯易懂及實務運用的內容，綜整數位學習規範及使用原則，建立家長以陪伴為基礎，瞭解數位學習相關政策、資源及素養知能，以培養孩子自主學習能力，並減少學習分心和網路沉迷的風險。

### 推廣生成式人工智慧的正確應用，延續資訊安全教育成果

針對重要的網路安全議題製作數位學習輔助教材，辦理「資訊素養自我評量網路活動」，每年超過 10% 中小學學生參加，透過看影片回答問題的方式，教導學生懂得如何在網路環境中保護個人隱私、辨識網路交友風險、針對釣魚網站的防範以及防止網路詐騙，也推廣中小學使用「生成式人工智慧」的注意事項，幫助親師生了解如 ChatGPT 及「深偽技術」

(Deepfake) 等工具的使用風險，並謹慎使用這些新科技以避免潛在的負面影響，目標是培養具備批判思維與數位創新的公民，確保學生能夠在數位環境中安全、自信地活動。