

109 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：國立陽明交通大學教育研究所

計畫主持人：周倩教授

中華民國 110 年 4 月

目次

壹、調查背景.....	1
貳、調查方法.....	1
參、調查結果.....	1
一、學生網路使用情形.....	1
二、學生網路媒體資訊可信度情形.....	3
三、學生智慧型手機沉迷傾向.....	3
四、學生網路遊戲成癮傾向.....	3
五、學生學習管理程度與智慧型手機沉迷傾向之關係.....	3
六、學生學習管理程度與網路遊戲成癮傾向之關係.....	3
七、使用數位學習平臺（因材網）的國小學生在智慧型手機沉迷傾向與網路遊戲成癮傾向之調查.....	4
肆、結論.....	4
伍、建議.....	4

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 92 所學校，其中包含國小 35 所、國中 30 所、高中職 27 所，有效問卷數為 6,476 份。

三、統計分析

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

參、調查結果

一、學生網路使用情形

(一) 上網的情形

針對不同學制學生近三個月是否有上網進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生近三個月有使用網路的比例分別為 96.3%、98.6% 及 99.2%。

(二) 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 57.9%、87.5% 及 98.1%。

(三) 上網最常使用的設備點

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 74.5%、89.7% 及 94.8%。

(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：玩線上遊戲 75.5%、使用影音網站 65.6%、搜尋課業學習的資料 46.4%、使用即時通訊 43.6%、使用社群網站 36.9%、搜尋休閒娛樂的資料 33.5% 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：用影音網站 82.3%、使用社群網站 79.2%、玩線上遊戲 76.9%、使用即時通訊 74.6%、搜尋課業學習的資料 52.3%、使用圖片分享軟體 48.3% 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 88.8%、使用影音網站 85.8%、使用即時通訊 83%、玩線上遊戲 71.2%、搜尋課業學習的資料 71.2%、使用圖片分享軟體 65.4% 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 60.8%、60.4% 及 76.9%。

(六) 因為課業或自我成長的需要而使用相關數位學習平臺

針對不同學制學生近三個月因為課業或自我成長的需要而使用相關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 55.02%、36.85% 及 23.45%，其中國小學生使用「教育部因材網+學習拍」作為課業或自我成長的數位學習平臺的學生人數最多比例為 32.3%，國中、高中職學生使用「均一教育平臺」作為課業或自我成長的數位學習平臺的學生人數最多，比例分別為 25.7% 與 13.3%。

(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以前最多 32.3%，其次為國小 1-2 年級 31.7%，國小 3-4 年級 30.6%，國小 5-6 年級 5.3%，國中 7-9 年級 0.05%，國中以後，僅有 1 人 0.05%。

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 年級最多 37.9%，其次為國小以前 23.2%，國小 1-2 年級 21.9%，國小 5-6 年級 14.3%，國中 7-9 年級 2.2%，國中以後 0.5%。

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 34.3%，其次為國小 1-2 年級 26.8%，國小以前 18.8%，國小 5-6 年級 14.4%，國中 7-9 年級 3.5%，國中以後 2.2%。

二、學生網路媒體資訊可信度情形

針對不同學制學生對媒體資訊來源可信度進行分析，調查結果顯示調查結果顯示國小、國中、高中職學生對於電視或廣播的可信度感知程度是最高，比例分別為 3.77%、3.6%及 3.44%，而對於口耳相傳或別人說的可信度感知程度是最低，比例分別為 2.68%、2.81%及 2.77%。

三、學生智慧型手機沉迷傾向

為瞭解學生智慧型手機沉迷傾向的變動趨勢，本調查採用 Lin、Pan、Lin 和 Chen 等人 (2016) 提出的「智慧型手機成癮量表—短版」。調查結果顯示國小、國中、高中職學生智慧型手機沉迷傾向平均得分別為 21.78、23.82 及 23.92，與 106 年調查結果 18.82、21.63 及 21.92，每個學制的學生分數有微幅上升。

四、學生網路遊戲成癮傾向

為瞭解學生網路遊戲成癮傾向，本調查採用 Chiu 等人 (2018) 提出的「網路遊戲成癮量表」。調查結果顯示國小、國中、高中職學生網路遊戲成癮傾向比例分別為 2.6%、2%及 1.4%，且隨著年段的增加而降低。

五、學生學習管理程度與智慧型手機沉迷傾向之關係

針對學生的學習管理程度(包括使用學習策略、學習分心程度與自我管理)分數與智慧型手機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智慧型手機沉迷傾向呈現負相關，相關係數分別為-0.21、-0.13 及 0.06；學習分心程度與智慧型手機沉迷傾向呈現正相關，相關係數分別為 0.55、0.58 及 0.56；自我管理程度與智慧型手機沉迷傾向呈現負相關，相關係數分別為-0.41、-0.39 及 -0.4，每個學制學生學習管理程度愈高，智慧型手機沉迷傾向會愈低。

六、學生學習管理程度與網路遊戲成癮傾向之關係

針對學生的學習管理程度分數與網路遊戲成癮傾向分數進行分析，調查結果顯示國小、國中、高中職學生使用學習策略與網路遊戲成癮傾向呈現負相關，相關係數分別為-0.12、-0.09 及 0.08；學習分心程度與網路遊戲成癮傾向呈現正相關，相關係數分別為 0.31、0.26 及 0.27；自我管理程度與網路遊戲成癮傾向呈現負相關，相關係數分別為-0.2、-0.14

及-0.07，每個學制學生的學習管理程度愈高，網路遊戲成癮傾向會愈低。

七、使用數位學習平臺(因材網)的國小學生在智慧型手機沉迷傾向與網路遊戲成癮傾向之調查

針對這些學生的智慧型手機沉迷傾向與網路遊戲成癮傾向進行分析，結果顯示國小學生在智慧型手機沉迷傾向與網路遊戲成癮傾向平均得分別為 21.78 及 0.65，使用數位學習平臺(因材網)的國小學生平均得分別為 19.46 及 0.41，二者相比無顯著的差異。

肆、結論

在學生網路使用情形上，各學制學生上網情形都已超過九成，五成以上的學生皆擁有智慧型手機，最常上網的地點為家中，且隨著行動網路的發展與普及，七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，五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；學生開始接觸網路的時間也提早到國小以前，此與 109 年美國非營利組織 Common Sense Media 調查結果相似。

在網路媒體資訊可信度情形上，學生對於電視或廣播、網路新聞網站、紙本報章或雜誌所提供的資訊，都有一定程度的信任感，而對於口耳相傳或別人說的可信度感知程度是最低的，顯示學生會留意訊息取得的來源。

在智慧型手機沉迷傾向上，每個學制的學生平均得分與 106 年調查結果相比有微幅上升；而在網路遊戲成癮傾向上，本次調查結果整體低於 107 年國衛院所調查臺灣網路遊戲成癮盛行率 3.1%，且隨著年段越高比例降低。推論是因為學生年齡漸增，較能夠自我掌控接觸網路遊戲的時間與頻率，也較能夠安排玩網路遊戲與日常活動的優先順序。

在學習管理程度上，學生在國小階段具有自我管理與使用學習策略可明顯減少學習分心程度、降低智慧型手機沉迷傾向及降低網路遊戲成癮傾向，且學生不會因使用數位學習平臺而增加智慧型手機沉迷傾向與網路遊戲成癮傾向。

伍、建議

數位科技的發展及網路生活已是人類社會中重要的一環，應培養學生具備科技使用能力，以適應科技發展帶來的生活方式，並學會善用網路資源及自主學習。

未來教育宣導上，可從以下面向推動：

一、延伸資訊倫理與網安教育議題及內容

應向下延伸資訊素養與倫理教育，於學前及國小低年級教學中鼓勵學校將資訊教育融入課程，教導學生網路使用態度。在學齡前階段透過繪本、戲劇、親子市集或園遊會形式等方式，培養學齡前兒童網路及行動載具的使用觀念，增強資訊素養與倫理認知。依年級設計相關媒體資訊教學活動，培養學生能夠瞭解運用媒體與資訊工具之創造性潛能及面對不確定真假的資訊應具有之態度，學習辨識媒體傳遞內容知能，具備媒體識讀能力。

二、推動家長智慧型手機給予及使用觀念

強化家長對孩子智慧型手機給予及使用的宣導，提醒家長應與孩子建立使用智慧型手機的規範，建議國小階段的學生家長應以限制型規範，在孩子仍受家長「他律」的發展階段時，建立良好的時間管理及智慧型手機使用習慣，到了國高中時期由他律轉自律後，仍能維持正確的智慧型手機使用習慣與態度。

三、培育學生數位資訊使用態度及善用數位學習平臺能力

數位科技使用的普及與推動自發、互動、共好的學習是不可逆的趨勢。因此，培養學生數位資訊使用態度，及具備善用數位學習平臺的能力是未來數位學習重要的工作，教師及家長可在學生的生活與學習任務中，教導學生學習策略的使用，培養學生數位科技使用態度及技能，透過數位學習平臺輔助學生適性學習，提升學生自主學習能力及學習的自信，並透過科技輔助合作學習，增進學生溝通表達及問題解決能力，有效提升學習成效。