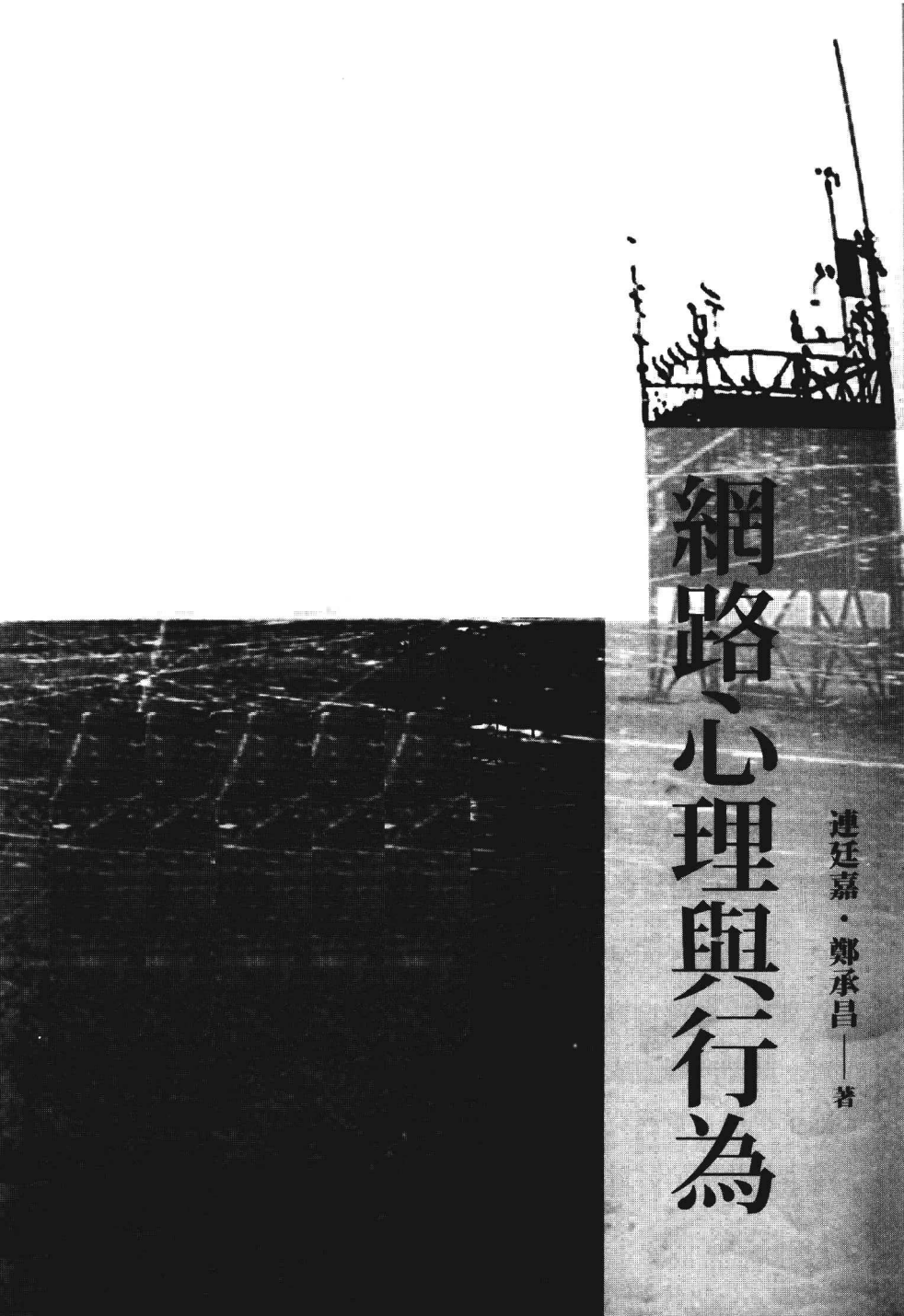
CyberPsychology and Behavior

# 網路心理與行為

連廷嘉・鄭承昌——著

麗文文化事業

CyberPsychology and Behavior



BL9817

# 網路心理與行為

國家圖書館出版品預行編目資料

網路心理與行為 / 連廷嘉, 鄭承昌著.
-- 初版 -- 臺北市 : 麗文文化, 2010.03
面 ; 公分

ISBN 978-957-748-359-1(平裝)

1. 資訊心理學 2.網路使用行為 3. 文集

312.014 98016959

版次：2010年 3月初版

作　　者　連廷嘉、鄭承昌

總 編 輯　黃煇雲

執行編輯　陳嘉珮、龍瑞

出 版 者　麗文文化事業股份有限公司

地　　址　台北市文山區 116秀明路二段 112巷 1弄 18號 4樓

電　　話　Tel：(02)8661-9962

傳　　真　Fax：(02)2234-3665

法律顧問　林廷隆　律師

Tel：(02)2965-8212

麗文文化事業股份有限公司　版權所有・翻印必究

Copyright © 2010 by LiWen Publishers Co., Ltd.

本書若有缺頁、破損或裝訂錯誤請寄回更換

版權聲明　本書內容僅授權合法持有者所使用，非經本書作者或藍海文化事業股份有限公司正式授權，合法持有者除備用存檔及自行使用外，其他一切權利均予以保留。

商標聲明　本書所提及之商標及產品名稱均屬於其合法註冊公司所有，本書引用純屬介紹之用，並無任何侵權之意。

有限擔保責任聲明　本書製作力求盡善盡美，惟不擔保本書及其所附光碟無任何瑕疵，亦不擔保任何人或單位因使用本書衍生之利益損失。

# 序

本書之構想，源自於廷嘉任教於台東大學教育系與承昌同時開設有關「網路心理學」大學部、碩士班、博士班之相關課程，在當時（2004年）造成轟動，幾乎每次選修此課程都是經過一波三折才能選上，課程內容的安排也是和學生共同討論而成，一方面探討目前網路的心理與行為，另一方面探討網路成癮的介入策略，強調學習者對於網路心理與行為現況能夠有初步了解，也能對於網路成癮者提出有效的介入策略。當時，在教材選擇方面，缺乏此類相關書籍，僅能以國外文獻或相關資料教學，因此兩人早已有共同撰寫具系統化探討網路心理與行為的書籍，卻一直礙於教學與研究，遲遲無法兌現，直到廷嘉轉換跑道到新竹教育大學教育心理與諮商學系，仍然開設「網路心理與行為研究」的相關課程，對於專書的渴望更具迫切性，遂將多年的心願付諸實現。

我們兩人的結合真是絕配，承昌的專長是資訊安全、程式設計、網路搜尋與應用，廷嘉的專長是網路倫理、網路學習、網路成癮的成因與介入策略、網路諮商，平時我們兩人除了教學、實務有興趣之外，更喜歡將實務與研究結合，並發表於相關研討會或期刊與各位同好分享。本書所蒐集的文

章，都是兩人近年來感興趣的主題，包括傳統和數位教學情境設計、網路資訊搜尋教學策略、網路交易、網路留言板、網路色情、諮商倫理、網路倫理、網路成癮行為成因、網路成癮介入策略等；文章的內容除了論述性觀點之外，還有實證性的研究資料，可以更清楚呈現網路心理與行為現況，以及輔導策略的實際成效，讓讀者亦能效法之，實際運用在實務工作上，或自己身上。

本書之誕生，還得感謝推手之一總編輯黃煇雲先生，記得在台北火車站樓上咖啡廳的敘談，煇雲還拍胸脯論及此議題太重要且缺乏相關書籍，承諾不計成本出書，有了這股激勵與動力，才能加速本書之完成。本書只是拋磚引玉，提供大學開設相關課程的參考，仍有內容不甚圓滿，無法一一涵蓋，有待大家共同耕耘，撰寫更多相關書籍，讓這一塊處女地能夠開花散葉，嘉惠更多年輕學子。

連廷嘉、鄭承昌於鯉魚山

2009年8月

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

# 目錄

第一章｜傳統和數位教學情境設計理論與應用……1

第二章｜增進國小學童進行網路資訊搜尋之教學策略……21

第三章｜網路諮商之定位及其相關倫理議題探討……49

第四章｜三角休閒團體諮商模式在網路成癮青少年之應用……61

第五章｜大專生之網路倫理相關行為之研究……71

第六章｜以網拍負評留言板為文本的消費者網購抱怨因素之分析研……101

第七章｜校園網路留言板分析與權力運作之研究……117

第八章｜大學生網路色情經驗之分析研究……135

第九章｜青少年網路成癮行為成因之質性分析研究……167

第十章｜大專學生網路沉迷行為及其徑路模式之驗証研究……209

第十一章｜大學生自我概念、自我控制與沉迷行為之相關研究…255

第十二章｜焦點解決取向團體諮商對青少年網路成癮行為之成效研究……279

# 第一章

## 傳統和數位教學情境設計理論與應用


### 摘要

本文旨在探討傳統和數位教學之情境設計理論與應用，首先探討教學設計之相關學習理論與著重點，並說明其在教學設計上之應用；其次，比較兩者在教學者、學習者、教材內容、教學活動與回饋等五向度上的差異；最後，針對先前研究提出一些建議供教育相關工作者參考。


關鍵詞：傳統教學、數位教學、教學設計

本文曾發表於2009年，研習資訊，26卷4期，43-50頁。

## 壹、前言

隨著近年來數位學習風潮的崛起，讓教學模式及多媒體載具相互結合碰撞出新的火花。過去的傳統教學，教學者所扮演的角色乃是於課堂教室中透過講述、動作、教具、影音與教學活動等方式，將知識直接傳遞給學習者；在此單向互動的過程中，學習者以聆聽、發問、實務操作、成果發表與小組討論等形式來獲得新知識。在資訊普及化的現今，隨著數位媒體在教學上的多元化應用，興起了一股破除時空藩籬的數位教學風潮，此教學模式強調將多媒體影音、視訊等媒體結合網路資訊的開放性、互動性及普遍性，據以設計出一具邏輯性和理論支持的課程方案，並適當運用媒體來呈現教學內容，以提升教學成效(林菁、鐘如雅、陳雅萍，2006；Caplan, 2004)，讓分佈在不同地域的學習者能以同步、非同步亦或混合教學模式進行學習(Graham, 2006)。

在數位教學盛行的今日，數位教學能否取代傳統教學是一項值得探討的課題；邱玉菁(2004)指出教學者應著重於選擇適切的科技互動與多元評量方式，以營造出合乎學習者個別化的學習情境，同時給予有效的教學指導。因此，如何兼得傳統與數位學習的優點即成為現代教學工作者亟欲克服的一道難題。本文旨於探討傳統教學與數位教學之教學設計與

應用，筆者首先探析教學設計之相關理論，並論述其在教學設計上之應用。其次，以教學者、學習者、教材內容、教學活動與回饋等五個向度，來比較在傳統教學與數位教學間之教材編排、課堂經營、教學活動設計與教學媒體的現況發展。最後，根據實務與文獻，提出在實際進行教學設計時應考量的建議，以供未來教育相關工作者參考。

## 貳、教學設計之理論與觀點

在教學媒體朝向數位化之際，傳統的教學理論亦面臨改革變新，發展出不同的教學模式，以貼近學習者的需求(黃興燦，2003)。詳言之，教學者在設計教學內容時，須事先對學習者進行需求分析，以確立教學目標、衡量教學結果與制定評量標準；再經由教學者融合需求分析的結果及教學理論，做為選擇教學媒體與策略的依據，進而設計出貼切學習者需求且能提升教學成效的課程。因此，筆者擬由行為學派、認知學派、人本主義、自我調整學習理論及系統理論，分別論析其教學模式、著重點與應用。

### (一) 行為學派

近年來，博物館等相關機構所製作的數位教學遊戲中，最常見的即是以是非、選擇、配合等形式的問題模式來促成

玩家對該組織機構或展出物的相關知識的建立，遊戲程式會判斷玩家所選擇的答案對錯，再給予鼓勵或重新選擇的正負增強回饋。此類電腦輔助教學的遊戲理論即是由Skinner所發展的編序技術與操作制約中衍生而出，其理論強調須運用依難易度所編序的教材內容，讓學習者透過重複練習與增強來形塑出正確行為與知識(Cautilli, Rosenwasser, & Hantula, 2003)。在傳統教學中，此類以編序式教材為主的教學設計，著重在於教學者分析原有教材，編序一套循序漸進的教材，運用填充、選擇或解決問題等方式進行重複測驗與給予立即性的回饋，逐步建立學習者正確的認知行為及控制學習速度的能力。從Schiffman(1995)提出行為學派系統設計發展 (如圖1)取向觀之，教學者運用編序技術設計時，需先考量教材內容難易度、知識概念與內容中的描述語等，再依其知識建立的先後次序排列出一相關系列取向的問題。待教材架構與內容大致底定後，進而評估該學習環境中能使用的教學媒材、衡量學習者現階段的知識程度與其所愛好的學習取向等因素，據以決定採用傳統或數位媒體來呈現教學內容與試題。

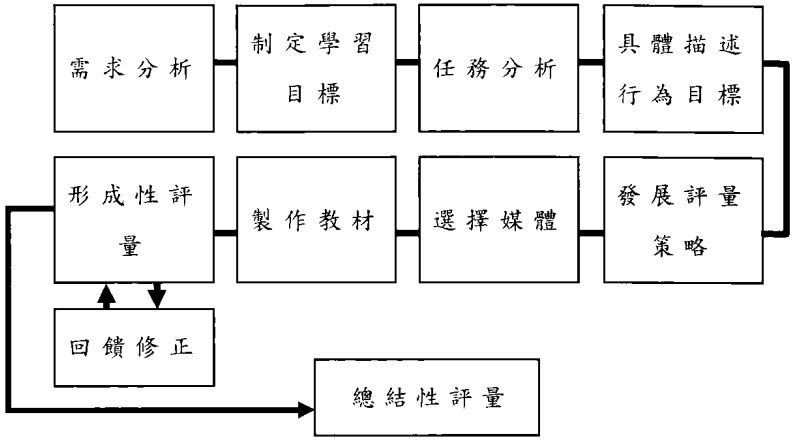



圖1 行為學派系統設計發展圖(資料來源：Schiffman, 1995)

## (二) 認知學派

在傳統與數位教學間，具體經驗往往來自於個體與生活週遭事物的互動，無論是傳統課堂中的教具實作或數位媒體製作的虛擬實境，皆是採用肢體碰觸及模擬觀察等實體或虛擬載具來建立相關的知識。認知取向學者Piaget認為認知的歷程係經由學習者觀察、觸摸及操弄環境中的物品，建立出直接或間接經驗的基模，進而拓展來自於個體與生活週遭事物的互動，建立相關的訊息以促成學習遷移(黃光雄，2000)。因此，認知觀點的教學設計首要任務即是了解學習者先備知識、佈置教學情境與掌握教材的性質，並根據工作分析的結果作為編排教材內容及教具選用的依據。其次，認知取向的



此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

學習策略主要於降低認知負荷以提升學習效能，郭璟瑜與周惠文(2006)的研究指出數位教材的設計，需適當結合圖表、動畫、影音、正反例辯證及字型顏色變化等圖文雙碼模式來呈現教材內容，讓學習者從中習得口語複誦、摘錄重點及轉化圖表等能力來促進學習成效。最後，教學者必須添加教學實作及補救教學等的設計，提供回饋與練習的機會，以降低學習者的認知負荷並從回饋中修正調適，加以歸納連結知識的重要概念與原則，進而掌握基本概念、問題解決能力及擴充學習遷移的通用廣度。

### (三) 人本主義

學習最大動力來自於學習者能自主選擇學習感興趣的課題，從傳統教學中森林小學的設立、自學方案直至今日數位教學的隨選視訊(VOD)等倡導自主學習的發展趨勢可知，學習者主動透過書籍、影帶、網路資訊等傳統與數位媒體尋求知識建立的個人化學習模式，將會是未來學習者獲取知識的主流之一。在教學互動的設計上，人本取向學者Rogers曾說學習的意義在於學習者自身的經驗，以及實際行動的適應過程，教學者只是扮演一賦予期望、澄清思路及引導學習者正向發展的輔助角色。在教學互動上，學習者感受到自己所做的決定是被了解、尊重與信任的，進而增進自我滿足需求與動力

，願意為下一次的努力再出發(黃光雄，2000)。綜上所述，以人本觀點落實於教學設計時，教學者必需評估學習者的先備知識做為編排課程難易度的準則，在每一課程單元內含附許多不同面向的題材，讓學習者從中選擇自身感興趣的題材進行探索，進而達成自定學習進度、欲達成目標與資料蒐集等規劃，同時，將知識實踐於日常生活中。其次，在教學歷程中妥善運用小組合作的模式來進行教學，讓學習者與不同特質的同儕達成知識交流、尊重及接納他人想法，並從中培養人際溝通、相互尊重與支援配合的社交技巧（ 蔣欣欣、陳美碧、許樹珍，2003)。最後，教學者需給予每位學習者主動反應與回饋的機會，進而使其具備自我評估學習進展、從環境中學習、調適與創造的能力。

## (四) 自我調整學習理論

在學習的歷程中，學習者的個人動力與自我期盼是左右自身未來生涯發展與專業定向的決定性因素，也是數位學習與傳統學習間彼此交集的主要影響因子，如何使學習者發展出自我調整學習，因應多元的教學管道，從學習中獲得豐碩的教學成果(邱玉菁，2004)。在兼具數位學習與傳統學習的現代社會，Zimmerman的自我調整學習理論(self-regulated learning)即成了教學者必須瞭解的重要理論之一，其論點是由

社會認知的觀點發展而出，強調學習者主動來衡量自己的長處與侷限性，利用事先規劃、楷模學習、自我監控及自我反思等行為來提升個人的內在動機和自我效能，進而達到個人想要的目標水準(Schunk, 2003 ; Zimmerman, 2002)。換言之，此論點的教學者需先了解每位學習者的學習方式，並協助其發展出自身的知識技巧、學習策略及落實自我調整學習的歷程。其次，在課程初期階段，教學者說明學習策略的應用、目標、使用時機與衡量標準，啟發學習者設定學習目標、訂定學習策略的相關能力；學習者參與小組合作、撰寫學習報告、成果發表與模範案例說明等教學活動，將自身的想法透過口語、非口語及文字形式加以詮釋，讓教學者與同儕具體得知其所採用的策略、思考模式與時間規劃。最後，教學者針對學習報告內容所訂定的學習策略、成就目標、學習架構、時間規劃及自我省思等記錄，給予講解、鼓勵及指導等回饋，協助學習者找出調整學習效率、提升自我效能及適應改變的方法(巫博翰、賴英娟，2007)。

### (五) 系統理論

系統理論係由生物學家Bertalanffy從理論生物學中的機體論推衍而出，此論點強調以次序性、邏輯性及層級概念來結合彼此相互關聯的子系統或要素，使系統整體能維持穩定且

擴展其在不同運用上的適應性(趙金祁，2002)。換言之，系統理論融入教學設計所發展出的系統化教學設計的整體觀念，其內部可分為分析、設計、發展、應用與評鑑五個子系統，教學者依循其各階段的發展可衡量出往後的教學該如何進行，衡量學習者已具備的知識技巧、編訂課程架構與教材內容、評估教學環境中可利用的資源、制訂測驗的範圍類型及評定的標準(徐新逸，2003）。由上觀之，教與學的歷程中，不可缺乏教學者、學習者、教學內容及呈現媒體等要素。有鑑於此，國外學者發展出一套由系統教練、教材庫、學習者資料庫、學習者、媒體呈現及績效評估此六個關聯要素所構成的教學系統(如圖2)。在初始階段，系統教練透過績效評估系統與學習者資料庫，以瞭解學習者的學習經驗。接下來，系統教練與教師、學習者及教材庫三者進行溝通，商討往後所要採用的學習風格、學習情境與策略，規劃出適合學習者的教學方案，並經由影音媒體來進行教學活動。最後，教學系統將學習者的行為表現記錄到學習者資料庫中，當系統完成績效評估後，進而提出在學習上的建議與改進方向(Frank & Tonkel, 2001)。

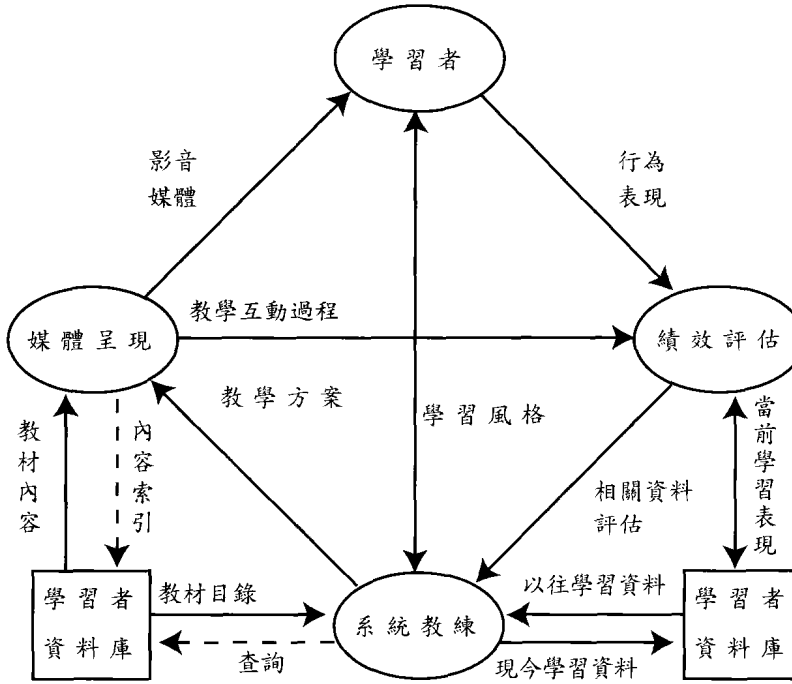



**圖2 教學系統關聯架構圖**(資料來源：Frank & Tonkel, 2001)

綜合Moore和Thompson(1990)與上述五種理論觀點，得以窺見傳統教學與數位教學之教學歷程發展，是由教學者、學習者、教學媒體與教材傳遞知識之間的互動而產生。因此，教學者在設計課程與教材時，須考量如何運用學習策略、教學媒體、設計教學活動及評量，以使學習者能透過傳統或數位教學的學習模式來建構知識，並加以聚斂、擴散並遷徙運用於生活之中。下文即根據這些重要元素來分析傳統與數位

教學之異同，以便整合兩者之優勢，設計有效的教學活動。

## 參、傳統教學與數位教學之現況分析

教學者的主要任務即考量學習者特質、選擇呈現的媒體、規劃教學活動及回饋形式等因素來設計課程。因此，對教學者而言，了解教學歷程中的影響因素與過程，有助於在教學設計實務上的進行。然而，影響教與學的因素甚多，筆者擬從教學者、學習者、教材內容、教學活動與回饋等五個向度來分析在傳統教學與數位教學間之教材編排、課堂經營、教學活動設計與教學媒體之運用現況，茲將其羅列於下表1做一簡要論述。



此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com