

## 預防學生網路成癮 教育部研擬不同對象宣導方案推廣實施

(圖文/ 學生事務及校園安全組顏婉虹提供)



「網路遊戲成癮」(Gaming disorder) 已被世界衛生組織納為一種精神疾病。為幫助校園推動網路成癮預防，教育部國教署陸續舉辦學生網路成癮辨識與輔導工作坊，設計針對家長、學生、教師等不同對象的宣導方案，並於 108 年 11 月 20 日舉行研討會發表，邀請 200 位學務或輔導人員及地方政府代表參加，讓宣導方案廣泛實施，未來也將持續提供研發成果供各校運用，讓學生兼顧善用網路與避免成癮。

教育部國教署指出，網路已成為現代生活不可或缺的一環，衍生的「安全上網」與「網路沉迷」等議題也愈來愈受重視。為協助各級學校預防學生網路成癮，11 月 20 日委託國立和美實驗學校在南山人壽教育訓練中心舉行「108 年度教育部國民及學前教育署推動高級中等以下學校學生網路成癮辨識與輔導知能工作研討會」，邀請高級中等以下學校學務或輔導人員代表，以及縣市政府業務單位代表共約 200 人參加。

研討會由國教署邱秋嬋科長主持開幕式，邱秋嬋表示，教育部重視學生網路成癮議題，期望透過教師培訓增能，建構校園網路成癮防治機制，以健康促進、初級預防、預警制度、次級預防與三級預防的整體措施與概念，結合校內外資源，創造有利網路成癮學生改變的環境，讓網路成癮問題獲得控制，建立全校性的網路成癮防治機制，並進一步建構校園與學區的優質網路心理健康環境。

與以往不同，本次研討會先由國教署邀集學者專家共同研商，並舉行「學生網路成癮辨識與輔導輔導人員及學務人員工作坊」，透過教育現場夥伴對話與分組研討，發展出針對高中職、國中小等不同教育階段家長、學生、教師為對象的宣導方案。之後再於本次研討會發表分享，希望讓宣導方案擴大落實效果。國教署也表示，未來將持續提供研發成果給各校參酌運用，相信對於學校推動相關工作將有很大幫助。

國教署表示，學生網路成癮可能潛藏學習壓力、人際焦慮、情緒障礙等因素，家長及師長應多關懷學生上網的情形，協助注意上網安全及時間管理等問題，並應鼓勵學生多從事戶外活動或多元休閒，避免過度依賴 3C 產品，養成健康上網好習慣。