

線上測驗-上網，不迷網

- 依據本課程，關於網路沉迷類型，下列何者敘述正確？ **ans : c**
 - a.網路之強迫行為指的是在網路上強迫他人的行為
 - b.網路沉迷類型包含網路零件購置沉迷
 - c.網路沉迷類型包含性沉迷與關係沉迷
 - d.資訊蒐集超載不屬於網路沉迷的類型
- 班上同學小華期中考後，成績退步許多，上課也常提不起勁、打瞌睡，與同學互動時也經常談論最新網路遊戲。與家長聯繫後發現小華經常一回家就上網，常常一玩遊戲就到半夜。老師擔心小華有網路沉迷的現象，因此前來請教您，您會建議老師從哪些方面幫助小華呢？ **ans : abcd**
 - a.培養孩子正確使用網路的概念
 - b.與家長合作，分享網路沉迷相關知識
 - c.教導孩子時間管理的重要性
 - d.課程上發展孩子多元能力
- 身為學校老師，如果班上有網路沉迷傾向學生，我們可以怎麼做？ **ans : a**
 - a.與家長合作，找到孩子沉迷可能成因，並予以協助
 - b.網路沉迷行為是家長的責任，老師不需插手
 - c.與家長合作，完全禁止孩子使用網路
 - d.增加作業量，使孩子專注於課業
- 依據本課程，下列何者為有效預防網路沉迷之策略？ **ans : acd**
 - a.教孩子正確使用數位資訊與服務，同時滿足學習與娛樂之雙項需求
 - b.完全禁止孩子使用網路
 - c.了解孩子需求並發展其優勢能力
 - d.鼓勵家長將家中電腦放在公共空間
- 依據本課程，網路沉迷所造成的影響，下列何者為非？ **ans : c**
 - a.網路沉迷行為使得視力加速惡化
 - b.網路沉迷行為耽誤睡眠習慣
 - c.長期經營社群網站，人際關係變好
 - d.網路沉迷行為使得情緒易緊張、焦慮
- 升上國小五年級的阿哲很想要交朋友，但卻不知道怎麼和同學互動，於是阿哲使用社群網站大量加入好友，每天晚上在網路上找朋友聊天，並擔心失去線上的朋友而想辦法滿足朋友所有的要求，努力玩遊戲賺取金幣。回到班上，阿哲仍然沒有朋友，只有在社群網站上，阿哲才能藉著金幣維繫友誼。對於阿哲的處境，下列敘述何者正確？ **ans : bd**
 - a.阿哲用自己的方式建立友誼，是網路新世代的趨勢，沒什麼不好
 - b.可教導阿哲交朋友的方法，讓阿哲在班上能有歸屬感並建立平等互惠的友誼關係
 - c.商業媒體的影響，對網路沉迷行為沒有影響
 - d.在人際互動上易感受到挫折者，網路沉迷行為機率較高
- 依據本課程，沉迷於網路者，可能會造成以下哪種影響？ **ans : a**
 - a.邊緣性格偏差
 - b.因放鬆而降低神經質
 - c.高親和性
 - d.高嚴謹性
- 對於學生網路沉迷的介入輔導，下列何者為非？ **ans : c**
 - a.發展替代性的正向活動
 - b.培養孩子自我負責的行為
 - c.直接替孩子作時間規劃，訓練發展適當行為
 - d.師長以關心、同理、陪伴的態度引導孩子
- 依據本課程，關於網路沉迷之敘述，下列何者正確？ **ans : a**
 - a.網路沉迷屬於不當的網路使用行為，有可能會嚴重影響日常生活功能
 - b.現今社會科技發達，網路取得容易，大部分的人，都有網路沉迷的現象
 - c.網路上有太多好資訊，應該要全部看完，才能增長知識
 - d.學生利用假日時間上網為正當休閒活動，不需有時間限制
- 國中二年級的多多，與父母約定好假日使用一小時的時間，使用電腦與朋友一起進行線上遊戲，幾個禮拜後，多多急於破關，也喜歡和戰友一起進行任務的感覺，開始希望上網時間能延長，若父母不答應就大發脾氣，就連與家人相聚的晚餐時間也都停留在線上遊戲裡，作業更是開始拖延。請問，文中多多的行為呈現哪些網路沉迷現象？ **ans : acd**
 - a.強迫性：過度的網路使用行為
 - b.高自律性：做什麼事情都把自己的行為規範的很好
 - c.戒斷性：上網行為被打斷時，會感到憤怒
 - d.耐受性：所需上網時間越來越長