



## 研究論文

### 數位媒體素養融入高齡教育課程：教學者觀點之分析

\*賴弘基

國立暨南國際大學 諮商心理與人力資源發展學系

#### 摘要

高齡者擁有智慧型手機比例逐年提高，且熱衷於使用社群媒體，雖然高齡教育機構提供眾多智慧型手機運用的課程，但數位媒體素養的教學相對較為欠缺。本研究目的旨在了解高齡學習者數位媒體素養認知的情況，並探究高齡學習者數位媒體素養課程內容的規劃重點與活動設計策略。本研究採用質性研究的取向蒐集研究資料，訪談了七位在高齡教育單位教授電腦與智慧型手機課程的講師。本研究結果發現高齡學習者偏愛使用 LINE 應用程式，對基本功能操作技巧大致熟悉，但城鄉間高齡學習者之數位媒體能力存在差異；而社群媒體是高齡者接收錯誤訊息的主要來源，因此媒體素養訓練可著重於訊息分析與評估，以及倡議智慧財產權的概念；在判斷真偽訊息方面，高齡教育者建議可以導入人工智慧機器人於高齡者社群媒體的群組之中，並要建立社群分享訊息的規範；在課程規劃層面，高齡數位媒體素養的課程設計宜用融入式方式來執行，內容貼近高齡者關心的議題，並且讓高齡者能實際運用。根據研究結果，本研究提出三點建議，供高齡教育單位導入數位媒體素養於課程規劃之參考。

關鍵詞：高齡教育、數位媒體素養、社群媒體

#### 1. 緒論

根據國家發展委員會(2019)出版的家戶數位機會調查報告中，國內 60-64 歲與 65 歲以上的高齡者擁有手機的比例達 89.9%及 63.2%，使用無線或行動上網的比例分別為 70.7%與 39.7%，每天使用即時通訊及社群媒體的比例更接近八成，且此趨勢逐年上升；而在資訊篩選與判斷能力方面，該報告也發現 60 歲以上的民眾不查證網路訊息比率（約 60%）偏高（國家發展委員會，2019）。因此，隨著高齡者上網人口的增加與運用資訊科技工具能力的提升，尤其是熱衷於社群媒體的使用，也帶來另一項問題：傳播未獲證實的消息、知識與新聞以及在網路上受到詐騙。Lee (2018)的研究指出，高齡者對於散播不實消息的行為是較無警覺的，主要因數位媒體素養的課程與研究多數集中於正規教育的場域，對於高齡者數位媒體教育介入的討論是相對欠缺的。Carenzio 等人(2021)的研究強調高齡者的數位媒體素養在新冠肺炎疫情封鎖期間，特別受到重視，主要因社群媒體與網路是

他們獲得疫情訊息以及與他人聯繫的重要管道。而數位媒體素養課程對於高齡者辨別假新聞的幫助也在 Moore 與 Hancock (2022)的實驗研究獲得支持。因此在高齡教育的課程規劃中，尤其是有關資訊科技工具的運用中，導入數位媒體素養的理念與培養相關的技能，實有其必要性。

美國圖書館協會(American Library Association, ALA)定義數位素養(digital literacy)為「具備認知與科技能力來使用資訊與通訊科技去尋找、評估、創建與溝通訊息」(ALA, 2022)。另一方面，媒體素養(media literacy)一詞也經常被提及與在研究中探討，根據美國國家媒體素養教育協會(National Association for Media Literacy Education, NAMLE)的定義，「媒體素養為使用各種通訊媒體來近用(access)、分析(analyze)、評估(evaluate)、創建(create)與產生行動(act)的能力，需透過解讀(decode)與編碼(encode)的技能」(NAMLE, 2018a)。有關數位媒體素養的定義，Park 與 Burford (2013)綜合相關研究，指出「數位媒體素養包含運用數位科技的能力，除了搜尋(access)、吸收(consume)、解讀(interpret)數位媒體的訊息外，還包含個人參與於創建(create)、再利用(re-use)與傳播(disseminate)訊息的能力」。因此，Dalton (2017)認為數位素養與媒體素養應該整合來討論，因為現今媒體本身多少都包含數位科技的介入，尤其是社群媒體的快速發展已成為訊息傳播與分享的主要管道。根據美國 Pew Research Center (2020)的調查發現，美國人從社群媒體獲得新聞訊息已經超過印刷媒體（報紙與雜誌），其中 Facebook 是主要新聞獲得的管道，其次為 Youtube 與 Twitter，並有高達 38% 的 50 歲以上成人閱讀 Facebook 上分享的新聞，這股趨勢也在逐年成長，而對於社群媒體分享新聞的正確性也有 59% 的受訪者感到質疑。因此隨著高齡者對於資訊科技工具的接受度提高（尤其是智慧型手機），並大量倚賴所提供的應用程式來溝通、交流與學習，對於應用社群媒體工具的認知與運用更應該從數位媒體素養的層面來關注。高齡教育單位除了提供資訊科技的訓練課程外，更須從課程面規劃適合高齡學習者提升數位媒體素養的活動與方案。

基於上述理由，本研究以質性研究之半結構式訪談，訪問在高齡教育機構從事智慧型手機與平板電腦教學課程的講師，探討高齡學習者數位媒體素養的情況，並歸納出適合高齡學習者數位媒體素養課程內容的重點與活動設計策略。希冀此研究之結果與建議，能供國內高齡教育機構與從事高齡資訊教育的講師作為課程精進的參考。具體而言，本研究目的為以下三點：

- (1) 了解高齡學習者使用社群媒體的情況；
- (2) 分析高齡學習者數位媒體素養的情況；
- (3) 探討高齡學習者媒體素養課程內容的設計重點與教學活動策略。

## 2. 文獻探討

### 2.1 數位媒體素養的意涵

數位媒體素養是綜合數位與媒體素養發展出的概念 (Dalton, 2017；章明哲、廖本裕，2013)。根據 Bruce (2003)的說明，資訊科技時代創造出許多有關素養的模式與理論，包括數位素養、媒體素養、網路素養、批判素養以及橫跨這些領域的多元化素養，因此圖書館專業人員最早針對運用圖



書館技能發展出資訊素養的架構(黃振家、張書翎譯, 2007)。有關資訊素養的定義, 最早由美國圖書館學會在 1974 年舉辦的 ALA Presidential Committee on Information Literacy 中會議主席 Paul Zurkowski 所提出, 他認為資訊素養為可以利用工具由不同來源存取、評估及使用資訊的能力。美國圖書館學會在 1989 年發表的「美國圖書館學會會長資訊素養委員會總結報告書」(Final Report of the American Association Presidential Committee on Information Literacy)中也對資訊素養下了一個較廣泛的定義:「資訊素養係培育國民具備瞭解資訊的價值, 在需要資訊時能有效地查詢資訊、評估資訊、組織資訊與利用資訊的能力」(吳美美, 1996), 美國圖書館協會認為資訊素養的內涵可從認知與技能兩方面來解釋, 認知即為了解資訊的重要性與價值並判斷其正當性, 而技能則是擁有查詢資訊、組織資訊與應用資訊的能力(王雪蓮, 2005)。資訊素養不但能增進學習者對學科領域內涵的專精並能擴展研究的能力, 也能使學習者對學習方法更具掌控的能力, 成為有效率的終身學習者。Hallaq (2016)指出, 雖然資訊素養的概念能套用於資訊科技工具的必須具備能力, 但隨著新興科技與媒體不斷推陳出新, 對於運用數位媒體素養的模式與理論需要更進一步的探討, 且數位媒體素養的教育模式也需要發展出來。

最早數位素養的定義係由 Paul Gilster (1997)所提出, 他定義數位素養為「利用電腦獲得多處來源的資訊, 並能加以了解與利用訊息而呈現出來的能力」(Lankshear & Knobel, 2008)。對於各項終身學習素養最為關切的應屬美國圖書館協會(ALA), ALA 提出了許多素養的概念, 包含了家庭素養(family literacy)、青少年素養(adolescent literacy)、數位素養(digital literacy)、資訊素養(information literacy)、成人素養(adult literacy)、文化素養(cultural literacy)、媒體素養(media literacy)、健康素養(health literacy)、財經素養(financial literacy)等。ALA (2022)指出數位素養應包含知道如何使用數位工具於溝通、合作於社會參與, 因此根據資訊素養的概念, 將數位素養定義為「具備認知與科技能力來使用資訊與通訊科技去尋找、評估、創建與溝通訊息」; 媒體素養之解釋則採用 Center for Media Literacy 的定義:「具備對大眾媒體詮釋與判斷思考的知識, 並能合理詮釋與綜合訊息的能力」。因此, 數位媒體素養可解釋為「理解媒體之多元性並具備數位素養所需之科技能力」(Smith, 2015)。而在實務推動最為致力為 1997 年設立的美國國家媒體素養教育協會(NAMLE), NAMLE 對於媒體素養做了更詳盡完整的解釋, 也著力於媒體素養教育的倡議。

在國內研究方面, 章明哲、廖本裕(2013)統整相關文獻後, 認為數位媒體素養為「理解、評估批判、分析組織、創造數位媒體內容的能力」四個要素。所謂理解是指個人認知數位媒體中不同格式的訊息內容如何產製、影響閱聽人及如何傳遞; 評估批判則為對數位媒體內容的一種反思的判斷能力; 分析組織係指能對數位媒體內容分析後, 加以組織成知識; 創造則為透過理解、評估批判、分析組織數位媒體內容後, 動手製作媒體內容並進行傳遞分享(章明哲、廖本裕, 2013)。目前, 新興網路媒體的盛行鼓勵了作為資訊最終利用者透過分享, 使得可供分享的資源變得更豐盛, 每一個人都可提供知識, 因此個人的數位媒體素養在知識分享的過程更加顯得重要。因此, 高齡教育機構除了教導高齡者操作數位工具外, 更要去強化高齡者的媒體素養認知, 將會有助於他們去評估訊息、篩選正確的知識, 並能整合成有用資訊, 進而運用於自己與協助他人。

## 2.2 數位媒體素養教育

有關媒體素養教育的面向，NAMLE (2018b)提供了六項核心原則(core principles)供教學者參考，分別為：媒體素養教育要使個體對收到與創建的訊息有主動探究與批判思考的能力、媒體素養教育包含所有形式媒體的讀寫能力、媒體素養教育在於強化各年齡層學習者學習的能力、媒體素養教育有助於啟發個體反思與參與民主社會的能力、媒體素養教育要認同媒體是文化與社交媒介的一部分、媒體素養教育確認個體能運用技能、信念與經驗來建構本身對媒體訊息的解讀意義。Hobbs (2010)根據這六項原則與媒體素養的定義，提出五項數位媒體素養的核心能力，茲分述如下：

- (1) 近用(access)：能熟練找尋與利用媒體科技工具來分享適合與切要的訊息。
- (2) 分析與評估(analyze & evaluate)：了解訊息並能運用批判思考能力來分析訊息的品質、真實性、信賴度與原創者的觀點，並能考慮訊息傳遞後的後果效應。
- (3) 創建(create)：利用個人的創意與自信心來組織與建立傳遞訊息的內容，並能留意訊息內容的意義與接收者的反應。
- (4) 反思(reflect)：對於他人的識別、生活經驗與溝通行為要有社會責任與倫理的考量。
- (5) 行動(act)：能獨自或與他人合作分享知識與解決問題，場域包含家庭、職場、社區與各項參與的組織。

根據 Bradford (2001)的研究，在美國各州的中小學的課程架構中都已包含媒體素養教育的元素，但執行的方式不一。在國內方面，教育部在 2002 年公布「媒體素養教育政策白皮書」，也在國民中小學的九年一貫課程與高中的公民與社會課程綱要規範融入媒體素養的元素，其中以資訊教育課程關聯性最高，但課程內容似乎過度著重學生資訊技能的強化，較忽略解析媒體資訊的能力（許育典，2010）。對於成人而言，接受媒體素養教育的機會亦十分重要，尤其是面對多元化媒體訊息的分析與判斷能力(Thoman & Jolls, 2004)，因此應該在有成人教育的場域也要去規劃，例如職場專業發展、親職教育與高齡教育的場域。Hobbs (2010)所提出的五項核心能力雖然是針對媒體素養發展而來，但對於數位媒體素養教育的課程設計指引也適用(Dalton, 2017)。而近期一項國外研究(Rasi et al., 2019)分析 40 篇有關高齡者媒體素養教育介入的研究指出，使用(use)、了解(understand)與創建(create)是高齡教育機構較為重視的三個面向，也提供相關的教育訓練。

## 2.3 高齡教育課程的設計模式

高齡教育課程為設計一系列的教育活動，在有組織、有目的的學習環境中，改變高齡學習者的行為（隗振琪，2012）。高齡者的偏好是影響高齡教育機構規劃課程考量的關鍵因素。林麗惠(2007)綜合相關研究指出，高齡者偏好的學習內容可分為健康保健、人文藝術、休閒生活、語文、才藝技能等五項。而電腦資訊技能是屬於才藝技能，多年來深受到高齡學習者的喜愛，主要在於透過電腦與網路可以和社會與時俱進，並維持人際關係，因此資訊科技技能的訓練在近年來是被高齡教育單位重視的課程之一。至於高齡教育課程設計的方式主要可分為融入式課程、統整式課程與自我導向學習課程（隗振琪，2012）。



融入式的課程與自我導向學習課程的設計，對於安排於高齡者數位媒體素養的學習活動較為可行。融入式的課程設計中較適合目前樂齡學習中心與樂齡大學機構學習課程規劃的方式有二項，分別是單科附加單元與單科徹底融合。根據徐敏雄(2009)的解釋，單科附加單元為現有學科加入一個或幾個單元特定議題，因此高齡教育單位可以在智慧型與手機平板電腦課程中，加入數位媒體素養的單元課程。而單科徹底融合則是將特定議題分散於課程單元中，例如在手機與平板電腦課程各單元中，設計有關數位媒體素養的學習活動。至於自我導向學習的課程設計則是符合成人學習者的特性。Guglielmino (1997)指出自我導向學習是成人能自己引發學習，並且能獨立而繼續的進行。因此，個體具有自我訓練的能力，具有強烈的學習欲望和信心，能夠應用基本的學習技巧，安排適當的學習步驟，發展完成學習計畫並善用時間進行學習活動。在高齡教育實施方面，隗振琪(2012)建議可以提供學習的資源給高齡學習者，例如：自我學習的網站課程，共組網路學習社群等。目前國內數位學習平台，如台北e大，都是可以考慮提供數位媒體素養數位課程的管道。

綜合上述相關文獻可了解，培育公民具備數位媒體素養已被世界各先進國家所重視，除了在正規教育規範外，也在非正規教育的終身學習機構中倡議，對於數位移民的高齡者而言，具備良好的數位媒體素養能夠更加與社會連結、有效率學習新知並能提升生活的品質。在學術探討方面，近年來國內外許多研究都對高齡者使用資訊科技工具的行為與影響進行探究，但議題仍偏向智慧型手機與平板電腦的使用行為與偏好、使用社交與通訊媒體的影響，以及使用資訊科技工具後對於心理幸福、生活滿意度的關係等 (Banskota et al., 2020; Lai, 2020; Ma et al., 2016; Sinclair & Grieve, 2017; 高凡宜、許言, 2016; 黃玟娟, 2015; 顏語葵、陳儒晰, 2021)，對於高齡者的數位媒體素養的研究相對欠缺。因此，當智慧型與手機課程普及開設於國內高齡學習機構，對於影響高齡者使用智慧型手機數位媒體素養及如何有效設計相關課程給高齡者，實在有必要進行深入探究。

### 3. 研究設計與實施

由於數位媒體素養融入高齡教育的概念在近期才受到國內外研究的重視，國內樂齡學習中心樂齡講師培訓在 2020 年才開始規劃媒體素養教育主題 (教育部, 2020)，本議題在國內高齡教育場域尚屬新穎，在課程中教導媒體素養的講師仍然偏少，因此根據研究目的與對象屬性，本研究採用半結構式的訪談蒐集研究資料，透過中部地區樂齡學習中心主任的推薦，邀請在樂齡學習中心教授高齡者智慧型手機與平板電腦課程的講師，本研究共訪談七位 (四位為個別訪談、三位為焦點團體訪談)。焦點團體訪談安排於個別訪談之後，研究者想藉由更多講師的互動討論，針對研究問題之焦點，在對話中獲得更多元化的答案、意見與共識，本研究之焦點團體訪談在中部某樂齡學習中心協助下安排。

本研究受訪者背景與教學資歷之資料如表 1 所示 (前三位為焦點團體、後四位為個別訪談)。本研究之個別訪談時間約為 30 分鐘至 40 分鐘，焦點團體則為 70 分鐘，訪談大綱呈現於附錄。在訪談過程中全程錄音，若有對講師回答的意見不清楚之處則做進一步詢問與澄清。本研究透過焦點團體訪談的機會，讓受訪教師陳述彼此的經驗，藉此對於高齡者社群媒體訊息分享的規範細節，以

及使用 AI 機器人於 LINE 群組的方式與限制更加了解。在訪談結束後將訪談資料整理成逐字稿後，進行編碼與分析，並與受訪者進行確認討論。在研究資料詮釋過程中，則將資料進行整理與解釋，歸納出與本研究目的相關的主題，隨後研究者與同儕檢核歸類主題的命名之適切度，以符合質性研究的信效度。

表 1. 受訪講師背景與教學資歷

受訪講師代號	性別	教學資歷
A	男	樂齡學習中心、長青學苑講師 4 年
B	女	樂齡學習中心、數位機會中心講師 3 年
C	男	樂齡學習中心、長青學苑講師 20 年
D	女	樂齡學習中心、長青學苑講師 7 年
E	女	樂齡學習中心、數位機會中心 3 年
F	女	樂齡學習中心、長青學苑講師 7 年
G	男	樂齡學習中心、社區大學講師 4 年

#### 4. 研究結果

本研究依據研究目的將訪談資料進行整理與歸類，研究結果分為以下四大主題，分別就高齡學習者使用社群媒體的情況與能力、高齡者數位媒體素養培訓的重點、高齡者社群媒體分享的機制規範，以及高齡者數位媒體課程內容的設計進行探討，並輔以佐證之訪談文本。

##### 4.1 高齡學習者喜歡使用社群媒體，尤其偏愛使用 LINE，對於基本功能操作大致熟悉，但城鄉間的高齡者數位媒體能力仍存在差異

由於智慧型手機已經普及化，因此多數參與樂齡學習中心課程的高齡者都具備基礎的操作能力，但都較侷限於使用通訊的應用程式（以 LINE 為主），對於用搜尋引擎（如 Google）以及編修工具使用的能力通常較為欠缺。而住在鄉村與都會區的高齡者在使用智慧型手機的技巧與資訊判斷能力也有所差異，教育程度是其中一個重要的影響因素。有五位受訪講師都會利用上手機課程時間，利用機會帶入媒體素養的理念，尤其是在假訊息的判定及分享行為的討論。

「(學員)在不同的社區差異就蠻大的。……例如在(台中市)北屯區，一個是在(台中市)大雅區，那北屯區很早就發展了，所以我去那邊上課的素質都蠻高的，最高的有大學教授，也有國高中的老師，那也有很多都是軍公教退休的。而且有的年齡並不大，大概五十多歲這樣子，所以在都會區來講，平均素質是蠻高。」(A)

「數位媒體素養這件事大概可以分成城市與鄉村兩個方向來說，城市的媒體素養普遍會高一些，或許是媒體的管道來源比較多一點，例如鄉下的學員就比較不會去用 FB，或根本不會使用網路 google 查詢。」(D)

「學員都有基本的操作的能力，但是同樣的會操作手機跟他會應用所有的資訊功能方面，還是有相當的差異，有些人整天只是 LINE 來 LINE 去，除了這個以外，真的遇到了一些要用到編修類的工具的話，他們的能力都比較弱一點，那遇到了一些像是分享的資訊，有的人連怎麼去開啟閱覽都有困難，很多都是人云亦云，很多東西他覺得這個題目看起來很重要，他就跟著轉，好像要刷一個存在感，就急著把這些資訊分享出去。」(E)

「我會隨機教育他們。就是我教到哪裡，然後我給他們看資料，然後我就會帶入，我是覺得我已經有在做這方面的教育……，我覺得這一方面我們（高齡教育者）都還沒有很具體的做到。最近從這個防疫的事情讓我真正的感覺到……為什麼政府要重罰一些（疫情）假消息，因為真的會造成大家很恐慌……所以這個是一個很重要的經驗。……我是覺得我將來我應該會好好的去寫這樣的教案，然後好好地帶入課程。」(G)

#### 4.2 高齡學習者資接受錯誤訊息主要來源為社群媒體，數位媒體素養訓練重點要著重在查詢資料的能力，並能分析與評估訊息之真偽，以及維護智慧財產權的概念

本研究受訪教師指出，高齡學習者使用智慧型手機接收資訊來源多來自社群媒體，喜歡在社群媒體分享，但由於過去沒有受過媒體素養的教育，因此常會將未經證實的消息傳播出去。身為高齡資訊教育者最為重要就是要教導高齡學習者不要被動接受資訊，而是主動去查詢所需的訊息，並且要有判斷與質疑接收訊息的能力。另一方面，對於網路媒體運用的倫理，尤其是攸關智慧財產權的議題，也是高齡教育者要特別去留意。

「高齡者最主要接受的資訊來源是電視跟 LINE，偏偏這兩個地方又大量充滿偏頗與錯誤的資訊。我覺得他們最需要接受的其實是批判這個訓練，也就是收到資訊就接收，要有質疑的態度與精神。」(D)

「教育並沒有在教這種媒體素養，怎麼去分辨真假訊息，並沒有在教這個東西……新聞報導都是真的，所以現在當然可能大家大部分人都還停留在這個階段，他看到的都很正確，他可能也沒有經過他自己比較細膩的考慮，去分辨說這個東西到底是真的，還是說裡面有一些矛盾，有些人並不會去考慮這個東西，所以變成說就會有一些這種所謂的假訊息不斷的流傳。」(F)

「他們習慣被動接收資訊，而不是主動查詢，所以這個主動查詢必須有動機，我通常會用最近流行的東西來刺激他的動機。」(D)

「講到所謂的倫理運用，對這很重要。因為包括我們在告訴學員說 LINE 這些東西的時候，比如說你今天到藝術館，這些東西是不能翻拍的，這些他們是有著作權的，或者說你今天去聽誰講話的時候，你今天要錄音錄影，如果對方沒有同意的時候，你不能這樣做，這是對方的權利。」(A)



「也有學員會去抓一些網路影片，又當自己的文來發，明明也告訴他說這樣會侵權，但他們就覺得這樣哪有什麼，我又沒營利，所以這部分也是很令人困擾！」(D)

#### 4.3 教師可以介紹高齡學習者使用 AI (人工智慧) 機器人來查證假消息，並且規定群組分享訊息的機制

在訪談過程中，四位受訪教師指出網路詐騙的訊息很多，教師應該蒐集網路詐騙的手法，分析詐騙的技巧，有二位教師建議可以導入 AI (人工智慧) 機器人 (例如：美玉姨、MyGoPen 麥擱騙、台灣事實查核中心、Cofacts 真的假的) 於 Line 群組中，來查證消息，但也有許多訊息 AI 機器人仍無法分辨，因此須從制度面來規範學習者在社群媒體上分享訊息的機制。有二位受訪講師指出，可以請群組的負責學員去通知轉傳未證實訊息的學員，或是規定學員分享前要事先查證。

「現在有很多網路的詐騙，包括我本人也是常常會收到這些東西，我只要收到，我就把他收集起來，不會很快刪掉，上課的時候我就告訴他說，我們收到這些訊息我們怎麼看出他是詐騙。」(A)

「有一個 AI 叫做麥擱騙，還有一個美玉姨以及台灣事實查核中心，對這個東西我們都可以把它安裝，你也可以把他加入群組，當他一個你的訊息進來的時候呢，叮咚！他馬上去查詢，看他的資料庫裏面，如果他發現這個東西有人求證過，YES OR NO 的時候，他就會給你答覆，所以這樣是很好。」(A)

「我認為首先一定要從 LINE 開始，因為許多樂齡族他們的資訊來源就是 LINE，一個重要主題就是防詐機器人，例如趨勢科技防詐達人、MYGOPEN 賣擱騙機器人、LINE 訊息查證等官方帳號，但是學員也會質疑說那這些機關中立嗎？或遇到一個困難的問題是沒來上課的人會以為這些機器人躲在群組裡竊聽，或以為這個機器人根本就是毒，所以很困擾。」(D)

「就美玉姨而言，百分之八十的資訊的判斷都是被追蹤過的網路的傳言，有人去追究知道到底是或不是，就是如果我今天有一個連結，他是個詐騙，可是我有心要詐騙，我就把所有的文字敘述全部改掉，美玉姨就判斷不出來。」(A)

「我們就是有固定幾個群組嘛，那我比較喜歡做 leader 型的傳播訊息，比如說他們這一區一定會有一個 leader 出來，我就告訴他，欸你幫我跟你們這個群組的人講，這件事情是假的，或者是我要散播，我要請他們做甚麼事情，我也會請這個 leader 去告訴他們。不要一個個去講，因為那沒有用，他們有個團體的機制。」(B)

「樂齡我們都推動要有自主團體，讓同好能夠參與在一起，彼此將你研習的資訊或心得提供別人來參考，省得大家自己摸索。相對地所謂的假新聞也是一樣，如果說你們有一些彼此志同道合的群組或架構出來，讓他們不需要每個人都去查證，只要有訊息想分享，分享者就要負責把訊息查證，那這樣子其他的人就不用看得那麼累了。」(E)



#### 4.4 高齡者之數位媒體素養的課程宜用融入式方式來執行，內容要以貼近高齡者關心的議題來設計，並且讓他們能實際運用

本研究受訪教師指出，因高齡者來上課都是具目的性，通常都是想要學習手機的運用技巧（例如：使用 LINE 的各項功能、拍照製作早安圖），若是單獨開設媒體素養課程，報名人數可能會較少，因此融入數位媒體素養知能於既有的課程之中對高齡者而言較能接受，學習效果也會較佳。本研究受訪教師中有二位，針對高齡者手機課程加入數位媒體素養議題，或者在有的手機與平板電腦 APP 教學課程中，他們皆建議課程內容要以實用為原則，讓高齡者能夠學完後馬上運用。

「要貼近老人家的生活，比方說像健康的主題，或者是說飲食的主題，他的用藥的主題，因為這跟他每天會碰到的東西有關係。比方說我們可以來教他們說，你去藥房領藥回來，他們可以查。」(C)

「我認為應該是在教材上該如何站在中高齡的角度來思考設計……我們不該捨棄傳單、海報、小冊子這種傳統的學習管道，實體課程當然是不能少，但為何一定要在傳統課堂上呢？是不是可以例如透過藥局來教如何使用口罩 APP，或由食藥署來推廣藥物 APP，健保局來推廣健保 APP 等，不過當然還是建議要跟樂齡老師來合作，因為一般人真的抓不到教樂齡族的點！可能他們必須先學習如何教老人吧。」(D)

「我有特別針對 LINE 設計了一堂約 4 小時的媒體素養課『賴我不要詐我』，導入了很多日常生活裡見到的詐騙，例如如何利用星號來辨別真假官方帳號，然後給他們很多生活實例，如給他們六個星巴克假帳號讓他們看哪一個才是真的，再到官方帳號查詢是不是真的有這個星巴克的帳號，在這個主題中他們也會有很多的詢問，例如官方帳號如何申請、經營、收費等。」(B)

## 5. 討論

本研究發現智慧型手機的普及讓高齡者享受其便利性，尤其是熱衷於社群軟體的使用，其中以 LINE 最受歡迎，Facebook 為其次，本研究發現與國外研究結果相似，例如：在 Carenzio 等人(2021)針對義大利高齡者的研究也發現 WhatsApp 社群媒體（功能與 Line 類似）是高齡者最喜歡的應用程式，主要是用於聊天與分享。因此高齡教育機構除了開設課程在技術層面幫助高齡者熟悉社群軟體之各項基本功能外，最為重要的是在提升高齡者對於數位媒體的近用能力，亦即搜尋具信賴性的網站與評估所收到訊息的正確性。本研究調查受訪講師指出，高齡者喜歡利用手機拍照製作早安圖分享，亦代表媒體素材整合創作是高齡者所需的技能之一。根據 Rivinen (2020)針對芬蘭高齡者媒體教育的調查研究指出，高齡者需要的數位媒體素養教育之面向為近用(accessing)、使用(using)、了解(understanding)、製作(creating)及分析不同媒體內容(analyzing different media texts)，其中以網際網路的使用最為重要，尤其社群媒體是上網使用的主要應用程式，此論點亦呼應本研究受訪教師之觀點，亦即課程中要強化高齡者資訊搜尋的技巧，並培養分析與評估訊息真偽之能力，進而用於

創建訊息、分享知識，亦符合 Hobbs (2010) 所提出數位媒體素養的核心能力，因此提供數位媒體素養教育有其必要性。在課程設計方面之重點，可以參考 Rivinen (2020) 研究之建議，課程規劃特別需考量高齡學員的異質性與需求，課程內容要貼近高齡者能理解的程度，且要提供討論與練習的機會。

本研究發現高齡學習者接收訊息的主要來源之一為社群媒體，除了用於通訊之外，也熱衷於群組分享訊息，因此社群媒體除了有社交關係的聯繫，也是知識分享及學習的平台。Rasi 等人(2019) 指出媒體素養教育應著重於高齡者的認知功能思辨與社交關係之互動，例如：取得及評估健康相關的訊息與服務，透過社群媒體互動減少孤獨感及參與活動。另一方面，本研究發現高齡學習者對於訊息的評估能力與智慧財產權之概念較為薄弱，在 Brashier 與 Schacter (2020) 針對 2016 年美國總統大選的研究亦指出，相較於 18-65 歲的年齡族群，65 歲以上的高齡者傾向於分享較多的假新聞。因此，高齡教育機構提供社群媒體課程訓練時，可著重人際關係經營的面向、社群媒體群組的經營規範、了解訊息的來源與判斷真偽，以及創建有用的訊息分享他人。這也符合 Rasi 等人(2019) 提出高齡媒體素養訓練的三個面向。透過教育介入提升高齡者的數位媒體素養與技能，將有助於提升高齡者使用科技的能力(Yu et al., 2017)，也能享受科技帶來的便利性。

本研究受訪教師分享坊間許多 AI 機器人可用來協助高齡學習者使用社群媒體時判斷訊息的真實性，但強調還是要訓練高齡學習者養成主動查證訊息來源的能力。而數位媒體素養課程的進行方式，實體課程中融入式數位媒體素養概念效果較佳，課程操作方式可以在課堂中帶入現今的時勢議題，或者是與高齡者切身相關或感興趣的內容，因此課程設計的方式可以參考 Rasi 等人(2019) 的研究結果，其研究發現講師引導、任務導向及合作學習是在高齡教育機構的課程活動設計較常運用的方式，但也發現工作坊、代間學習、自我導向學習、數位學習（包含同步、非同步及混成方式）亦被高齡者接受。

## 6. 結論與建議

網際網路與社群媒體的普及與多元化發展，對於人們的生活帶來巨大的影響，其中最大的改變是閱讀新聞、查詢知識、通訊溝通、學習新知的習慣。身為數位移民的高齡者也熱衷於智慧型手機的運用，其中以社群媒體應用程式最受他們的歡迎。許多高齡者透過非正規（機構學習）與非正式學習管道，學習智慧型手機的使用技巧，期待能提升操作之能力，但對於數位媒體素養中的分析與評估，以及創建分享之知能仍較為缺乏。本研究透過訪談高齡教育者蒐集研究資料，歸納出高齡學習者數位媒體素養認知的情況、問題，以及高齡教育單位在課程規劃上須留意的重點與可施行的方式。

根據研究結果，本研究提供以下三點建議供高齡教育單位之教師作為課程規劃之參考：

- (1) 高齡者資訊教育課程應包含數位媒體素養的訓練，課程內容須著重於媒體分析與評估：研究者檢視目前全台灣樂齡學習中心提供有關智慧型手機的課程，仍多數在強調高齡者使

用各項應用程式(apps)的能力，近年來雖有針對數位媒體素養議題開設之課程，但普及性仍不夠。因此建議高齡教育機構（如樂齡學習中心、長青學苑），能將數位媒體素養訓練以融入方式於既有的課程之中，或者以講座及工作坊的型態來開設，並能安排多元化的主題，讓高齡者從不同面向增進數位媒體素養的能力。

- (2) 數位媒體素養教育的課程，要針對高齡者實用且感興趣的內容去設計：本研究與相關研究結果皆發現，高齡者學習數位媒體之課程內容，要以實用為原則，因此在媒體素養教育的課程單元中要提供高齡者感興趣的主題，並能讓高齡者回家就能馬上運用。例如有關健康保健、用藥安全、預防詐騙等。此外，在教學過程中要提供清楚的步驟、印刷講義與重複練習的機會。
- (3) 數位媒體素養教育課程中可運用團隊合作，讓學員共同檢證分享的訊息及創建有用的資訊：本研究之受訪教師建議在社群媒體群組中建立規範，分享訊息前要先查證，可利用 AI 機器人來協助驗證消息，而較有能力的高齡者，更可進一步組合有用的訊息，透過社群媒體分享，讓更多高齡同儕受惠。

本研究採用訪談方式蒐集研究資料，採立意取樣方式邀請高齡教育機構教授電腦課程的講師參與，對於訪談結果所做的資料分析與歸納，因人數較少，不宜做廣泛的推論，此外資料解讀可能受限於研究者主觀認知與過去研究經歷的影響，此為本研究的限制。建議未來研究可以發展數位媒體素養問卷，了解高齡者數位媒體素養各面向之認知情況，亦可訪談高齡學習者，了解他們對於媒體素養的想法，以及對於數位媒體素養訓練融入課程的期待。

## 致謝

本研究為科技部經費補助計畫之部分成果，計畫編號為 108-2410-H-260 -019 -SSS。

## 參考文獻

1. American Library Association (2022). Digital literacy. 2022 年 8 月 1 日取自 <https://literacy.ala.org/digital-literacy/>
2. Banskota, S., Healy, M., & Goldberg, E. M. (2020). 15 Smartphone Apps for Older Adults to Use While in Isolation During the COVID-19 Pandemic. *Western Journal of Emergency Medicine*, 21(3), 514-525.
3. Bradford, L. Y. (2001). *Applying Diffusion Theory: Adoption of Media Literacy Programs in Schools*. Paper Presented to the Instructional and Developmental Communication Division International Communication Association Conference. Washington, D.C.
4. Brashier, N. M., & Schacter, D. L. (2020). Aging in an Era of Fake News. *Current Directions in Psychological Science*, 29(3), 316-323.
5. Carenzio, A., Ferrari, S., & Rasi, P. (2021). Older people's media repertoires, digital competences and media literacies: A case study from Italy. *Education Sciences*, 11(10), 584.



6. Dalton, E. M. (2017). Beyond universal design for learning: Guiding principles to reduce barriers to digital & media literacy competence. *Journal of Media Literacy Education*, 9(2), 17-29.
7. Guglielmino, L. M. (1997). Reliability and validity of the self-directed learning readiness scale and the learning preference assessment. *HB Long & Asso., Expanding horizons in self-directed learning*, 209-222.
8. Hallaq, T. (2016). Evaluating online media literacy in higher education: Validity and reliability of the digital online media literacy assessment (domla). *Journal of Media Literacy Education*, 8(1), 62-84.
9. Hobbs, R. (2010). Digital and Media Literacy: A Plan of Action. 2022 年 8 月 1 日取自 <https://eric.ed.gov/?id=ED523244>
10. Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.). (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices (Vol. 30)*. Peter Lang.
11. Lai, H. J. (2020). Investigating older adults' decisions to use mobile devices for learning, based on the unified theory of acceptance and use of technology. *Interactive Learning Environments*, 28(7), 890-901.
12. Lee, N. M. (2018). Fake news, phishing, and fraud: A call for research on digital media literacy education beyond the classroom. *Communication Education*, 67(4), 460-466.
13. Ma, Q., Chan, A. H., & Chen, K. (2016). Personal and other factors affecting acceptance of smartphone technology by older Chinese adults. *Applied Ergonomics*, 54, 62-71.
14. Moore, R. C., & Hancock, J. T. (2022). A digital media literacy intervention for older adults improves resilience to fake news. *Scientific Reports*, 12(1), 6008.
15. National Association for Media Literacy Education (2018a). Media literacy defined. 2022 年 8 月 1 日取自 <https://namle.net/publications/media-literacy-definitions/>
16. National Association for Media Literacy Education (2018b). The core principles of media literacy education. 2022 年 8 月 1 日取自 <https://namle.net/publications/core-principles/>
17. Park, S., & Burford, S. (2013). A longitudinal study on the uses of mobile tablet devices and changes in digital media literacy of young adults. *Educational Media International*, 50(4), 266-280.
18. Pew Research Center (2020). News Use Across Social Media Platforms in 2020. 2022 年 8 月 1 日取自 <https://www.pewresearch.org/journalism/2021/01/12/news-use-across-social-media-platforms-in-2020/>
19. Rasi, P., Vuojärvi, H., & Ruokamo, H. (2019). Media literacy education for all ages. *Journal of Media Literacy Education*, 11(2), 1-19.
20. Rivinen, S. (2020). Media education for older people-views of stakeholders. *Educational Gerontology*, 46(4), 195-206.
21. Sinclair, T. J., & Grieve, R. (2017). Facebook as a source of social connectedness in older adults. *Computers in Human Behavior*, 66, 363-369.
22. Smith, P. (Ed.). (2015). *Handbook of research on cross-cultural approaches to language and literacy development*. IGI Global.
23. Thoman, E., & Jolls, T. (2004). Media literacy—A national priority for a changing world. *American Behavioral Scientist*, 48(1), 18-29.

24. Yu, T. K., Lin, M. L., & Liao, Y. K. (2017). Understanding factors influencing information communication technology adoption behavior: The moderators of information literacy and digital skills. *Computers in Human Behavior*, 71, 196-208.
25. 王雪蓮(2005)。香港高校圖書館的資訊素養教育。 *國立成功大學圖書館館刊*, 14, 65-69。
26. 吳美美(1996)。資訊時代人人需要資訊素養。 *社教雙月刊*, 73, 4-5。
27. 林麗惠(2007)。從高齡教育機構開設的課程類別評析高齡學習內容之發展趨勢。 *課程與教學季刊*, 10(1), 83-95。
28. 徐敏雄(2009)。社區大學融入式課程設計之研究：基隆和新竹青風香社大的比較分析。 *教育科學研究期刊*, 54(3), 53-84。
29. 高凡宜、許言(2016)。智慧型手機通訊軟體使用者之社會臨場感與愉悅感研究—以中高齡使用者為例。 *工業設計*, 134, 1-6。
30. 國家發展委員會(2019)。108年個人家戶數位機會調查報告。2022年8月1日取自 <https://ws.ndc.gov.tw/Download.ashx?u=LzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL3JlbGZpbGUvNTU2Ni81NDI1LzlyZGVhYjlyLWlzMmQtNGNjMC04ZTA0LTNlMlZkMjVjODY4Mi5wZGY%3D&n=6ZmE5Lu2My0xMDJlubTlgIvkkurrlrrbmiLbmlbjkVY3mqZ%2FmnlPoqr%2Fmnl6XloLHlkYot5YW55ZGK54mIdjMucGRm&icon=..pdf>
31. 教育部(2020)。109年度樂齡學習總輔導團：媒體素養教育培訓會議。取自 [https://moe.senioredu.moe.gov.tw/Home/EduMoreNewsDataRead?educationMessageFileViewModel.enFormId=u\\_bj6b94bFP7FGBJrdkL3EA\\_c\\_c](https://moe.senioredu.moe.gov.tw/Home/EduMoreNewsDataRead?educationMessageFileViewModel.enFormId=u_bj6b94bFP7FGBJrdkL3EA_c_c)
32. 章明哲、廖本裕(2013)。數位媒體素養之研究：以臺東縣高中職校學生使用部落格為例。 *教育傳播與科技研究*, 105, 21-39。
33. 許育典(2010)。媒體素養教育在我國公民教育的現況與檢討。 *當代教育研究季刊*, 18(4), 121-159。
34. 黃玟娟(2015)。台灣偏鄉老人使用手機探討。 *台灣高齡服務管理學刊*, 2(2), 22-50。
35. 黃振家、張書翎(譯)(2007)。 *數位時代的資訊素養：運用科技進行知識建構*。臺北：學富文化。(原作者：Bertram C. Bruce, 2003)
36. 隗振琪(2012)。老人教育的課程。載於林振春(主編)， *老人教育學* (頁8-1~8-34)。臺中：華格納企業。
37. 顏語葵、陳儒晰(2021)。高齡族群心理健康素養、手機使用、自我肯定與生活滿意度的影響關係。 *健康科技期刊*, 7(2), 53-67。

## 附錄 訪談大綱

1. 請問您在教學經驗中，您的學員的數位媒體素養情況大致如何？
2. 您認為學員最需要媒體素養教育的面向有哪些？
3. 您的學員對於數位媒體網路運用的倫理（例如：網路著作權、網路隱私權、網路禮儀等）的認知情況大致如何？
4. 請問您在課堂中針對數位媒體素養概念融入教學活動設計有哪些？

5. 針對媒體素養的教案，您認為須包含哪些重要的主題？課程時數的安排有何建議？
6. 您認為有哪些方法或工具可以推廣來幫助學員辨別假消息？
7. 請問針對高齡者數位媒體素養教育的教學內容，您認為未來應著重在哪些部分進行設計或研究？
8. 您對於高齡教育機構針對學員之數位媒體素養教育，可以提供哪些協助？
9. 您對於政府針對學員之數位媒體素養教育，可以提供哪些協助？
10. 請問您從事中高齡教學的經驗為何（年資、教授課程類別）？

## **Integrating Digital Media Literacy into Courses for Older Adults: An Analysis of Instructors' Perspective**

\*Lai, H.-J.

Department of Counselling Psychology and Human Resource Development, National Chi Nan University

### **Abstract**

The ownership of smartphones among older adults has increased dramatically in recent years. Social media is older adults' favorite application. Although senior education institutes provide many courses helping older adults to improve their skills using smartphones, topics related to digital media literacy are still widely neglected. The objectives of the study were to understand the perceptions of older adults towards digital media literacy and to identify critical points of designing digital media literacy training courses and learning activities for older adult learners. The study employed a qualitative approach. In-depth interviews were arranged to collect research data. The interviewees were seven instructors in charge of teaching computer and smartphone applications in senior education institutes in Taiwan. The results showed that older adult learners enjoyed using social media, in particular, LINE app. They were familiar with basic functions of the app. However, older adult learners who lived in urban areas were equipped with better digital media literacy than those who lived in rural areas. The main source of misinformation came from social media. Thus, digital media literacy training can focus on the skills of analyzing and evaluating information and promote an understanding of the concepts of intellectual property rights. In order to help older adult learners to discern fake news, instructors can teach them to use AI robots for fact-checking while using group chat on social media platforms. It also suggested that regulations in regard to sharing information should be imposed. An infusion curriculum design approach can be used in media literacy courses, and the course content should be relevant and useful to older adults. Based on the research results, three suggestions are provided for senior education institutes to develop digital media literacy training.

**Keywords:** older adults' education, digital media literacy, social media