

壹、前言

資訊科技與當代社會的接合，不只展現創新工具應用與促進社會公平的發展圖像，亦穩定、累積且交換地再製與轉化社會不平等事實（Halford & Savage, 2010）。資訊科技對人類生活的影響有利有弊，雖可藉由數位節點的創新擴散特性，支持不同群體的社會融入（social inclusion），以促進社會公平和民主參與；但資訊科技的擴張亦會導致近用資訊科技機會與使用素養的個別差異，再製不同社會分類群體在資訊科技擴散範圍裡的社會差別化結果。此現象一方面形塑資訊科技使用行為的社會障礙與差異性，另一方面未能讓所有社會群體擁有公平的近用機會，成為惡化弱勢群體的社會邊緣處境之再製工具（Willis & Tranter, 2006）。

事實上，以資訊科技近用機會與使用能力為主要表徵的數位落差（digital divide），實深具社會形成與維繫意涵。使用者在學校與工作場所的融入和擴充行為，不只符應個人需求而建構資訊素養內涵，亦基於資訊科技近用機會的社會擴散功用，導致不同使用者的使用態度與行為出現數位化之社會不平等差距（Kim, 2011）。由於資訊科技在學校已成為相當普遍的教學或學習工具，內化與鑲嵌在學生學習活動和民主素養之關鍵輔助效益；但此工具的採購成本與接觸機會對弱勢群體學生仍造成某種程度之障礙，必須面對無法公平近用電腦與網際網路的困境，導致其在資訊科技管道和工具近用與使用差異而產生數位落差，消弱資訊科技接合學習主體在追求學習成效、教育公平、社會融入與數位連結所可能發展的實踐機會（Hendrix, 2005）。

資訊社會內部的主要運作邏輯，不只將個人定位在資訊科技融入與無障礙近用能力之節點位置，亦協助其參與社群網路，提升資訊科技使用素養以縮減數位落差；也可以因應整體社會發展與資訊科技的同步作為，凸顯人類與資訊科技的互動障礙和不對等關係，賦予主體性行動機會，超越資訊科技

建構內涵的宰制現象 (Annable, Goggin, & Stienstra, 2007)。數位機會 (digital opportunity) 的提供, 可有效縮減數位落差的社會再製 (social reproduction) 功用, 凸顯資訊科技近用機會解決使用與應用能力的差異性之效益; 此具體表徵在提升弱勢群體於資訊科技建置環境的參與程度, 提供友善的數位學習環境, 協助其增進電腦自我效能與資訊素養; 並藉由數位連結的開啓, 減少文化與語言異質性的社會邊界之存在, 協助不同社會位置的學習者, 參與學習活動並融入社會實踐場域 (Adam & Kreps, 2009; Earner, 2010; Shieh, Chang, & Liu, 2011)。

就幼兒教育 (下稱幼教) 場域的資訊教學活動觀之, 資訊科技有助於發展幼兒主動學習、情意發展與合作學習能力, 藉由電腦科技、互動多媒體與網際網路的創新中介來凸顯教學和學習優勢價值, 提升幼兒學習興趣, 建構學習情境認知的真實性理解, 發展正向學習態度; 亦凸顯資訊科技在幼兒學習活動的數位機會與數位效益之教學媒體和學習輔具定位, 協助幼兒統整學習內容和參與適性教學歷程, 探究跨時空距離的多元學習主題以發揮創意思考 (方郁琳, 2001; 方顯璇, 2004; 方顯璇、廖衞儀, 2005; 李鴻章、謝義勇, 2007; 周佩諭, 2008; 張漢宜, 2007; 陳儒晰, 2008a; 黃惠雯、邱淑惠, 2009; 黃琳淑、曾榮廷, 2006)。

幼兒與資訊科技的接合之正向價值, 具體展現在此工具輔助幼兒多元與高互動媒體學習之效益, 但其實施成效並不一定表徵出此工具的理想性格, 因為每位幼兒近用資訊科技機會並未呈現公平圖像 (陳儒晰、黃金花, 2007)。特別對弱勢家庭幼兒而言, 在強勢的資訊科技介入所形塑之數位學習環境中, 其對資訊科技的錯誤認知或使用機會之缺乏, 使其特別容易面對數位落差所導致的新型態教育不平等, 再製資訊科技近用、使用、參與等面向的不利學習地位。原生家庭無法在經濟上提供充足且適性的資訊科技設備, 亦無能協助幼兒近用資訊科技來從事教育學習活動; 導致原先社會或教育不平等的結構性因素, 再製與轉化為其接觸和使用資訊科技機會之近用匱乏問題, 形塑主流族群與弱勢家庭幼兒之間的學習落差 (陳儒晰, 2008b);