

壹、前言

藥物教育是國民中學（以下簡稱國中）健康與體育領域中屬健康教育議題之一環。藥物教育的內容主要分為一般成藥（含醫師處方藥）及非法藥物兩部分，雖然兩者均存在濫用問題，但非法藥物所造成的危害不僅是健康損失，甚至會增加社會與犯罪問題的發生（Degenhardt & Hall, 2012），其嚴重程度較一般成藥的濫用來得嚴重。所謂非法藥物是指《毒品危害防制條例》所列的種類。依據教育部校安中心統計調查顯示，目前臺灣地區施用非法藥物人數逐年增加，2005～2012年學生施用各級毒品（在教育界慣稱為非法藥物）的人數分別為137、231、294、815、1,308、1,559、1,810、2,432人（教育部學生事務與特殊教育司，2013），而國中生與高中、職生的非法藥物使用盛行率分別為0.77%與1.45%（Guo, Huang, & Lee, 2012），因此，青少年非法藥物防制工作勢在必行，學校的藥物教育內容更是責無旁貸。

世界衛生組織（World Health Organization, WHO）認為生活技能在非法藥物防制上扮演重要的角色（WHO, 2003）。然而，臺灣地區在學校教育方面，與藥物濫用防制的相關能力指標仍以傳統知識建構的方式來教導學生，缺少實際演練及與生活實際連結。因此，本研究目的為以生活技能為概念來設計Flash動畫，以活潑的方式吸引學生的注意力，增加學習動機與專注度，並融入於國中之藥物教育課程中，探討學生對於預防非法藥物使用之成效。本研究之研究問題為：一、以生活技能為概念所設計的Flash動畫，是否能有效改變學生的非法藥物使用相關社會心理因素；二、以生活技能為概念所設計的Flash動畫，對於教師教授國中之藥物教育課程是否可行。

貳、文獻探討

一、生活技能應用與相關研究

在WHO（2003）所出版的《以技能為基礎的衛生教育》（*Skills for Health*）一書中列舉14種生活技能，可分為以下三大類：

（一）認知技能：含批判性思考（critical thinking）、創造性思考（creative thinking）、解決問題（problem solving）與做決定（decision making）。

（二）人際技能：同理心（empathy）、有效溝通（effective communication）、人際關係技能（interpersonal relationship skills）、自我肯定

技能 (assertiveness skills)、協商技能 (negotiation skills) 與拒絕技能 (refusal skills)。

(三) 情緒因應技能：自我察覺 (self-awareness)、情緒調適 (coping with emotions)、抗壓能力 (coping with stress) 與自我健康管理／監督的技能 (healthy self-management / monitoring skills)。

換言之，所謂生活技能是指「適應性強、積極向上的行為舉止所需具備的各種能力」，這些能力將使個人能夠有效處理、對待日常生活中的各種情境的需求和挑戰 (WHO, 2003)。生活技能可以用於個人行為或對待他人的行為中，也可使用於環境變得對健康有益的行為中 (Huang, Chien, Cheng, & Guo, 2012)。

研究證實，危害健康行為，如非法藥物使用、未婚懷孕、性行為、自殺等的預防內容應增加生活技能的概念 (American Medical Association, 1991)，因為生活技能的訓練可使青少年學會技能後，做出有益健康的正向選擇，減低危險的健康行為。國外以生活技能為基礎之藥物濫用預防課程計畫，如Project STAR (Pentz et al., 1989)、Multisystemic Therapy (Borduin et al., 1995)、Seattle Social Development Project (Hawkins, Kosterman, Catalano, Hill, & Abbott, 2005) 等，多數課程皆融入生活技能於教學中且運用多元策略。而Huang等人 (2012) 研究發現，對於臺灣地區國中生來說，結合生活技能設計非法藥物課程，能夠有效改變青少年使用非法藥物的意圖及相關社會心理影響因子，特別是在拒絕技能的部分。因此，本研究將生活技能作為Flash動畫之設計架構，並針對學生常遭遇的高危險情境，加強拒絕技能的練習。

二、Flash動畫融入教學

Flash是一套多媒體製作軟體，具有向量繪圖與動畫編輯之功能，透過一些圖片，簡易地製作出連續動畫、互動按鈕、繪圖與音效等。Luthans、Avey與Patera (2008) 研究發現，以Flash動畫為基礎的訓練課程 (training intervention) 能夠輔助心理資本 (psychological capital) 的發展；McVey、Gusella、Tweed與Ferrari (2008) 的研究結果顯示，Flash動畫為基礎的增能課程能夠幫助教師參與學生的飲食預防計畫。

Flash動畫可以強化技能教學，包含情境、角色與劇情，與紙本教學法相比可減少閱讀負擔，與角色扮演 (role play) 教學法可精簡時間與能力。在健康教育領域中，Flash動畫曾被應用於小學的營養教育 (Son & Lee, 2010) 或結合網路與性教育議題 (Guse et al., 2012) 的應用，效果良好。換言之，融入Flash動畫之教學方