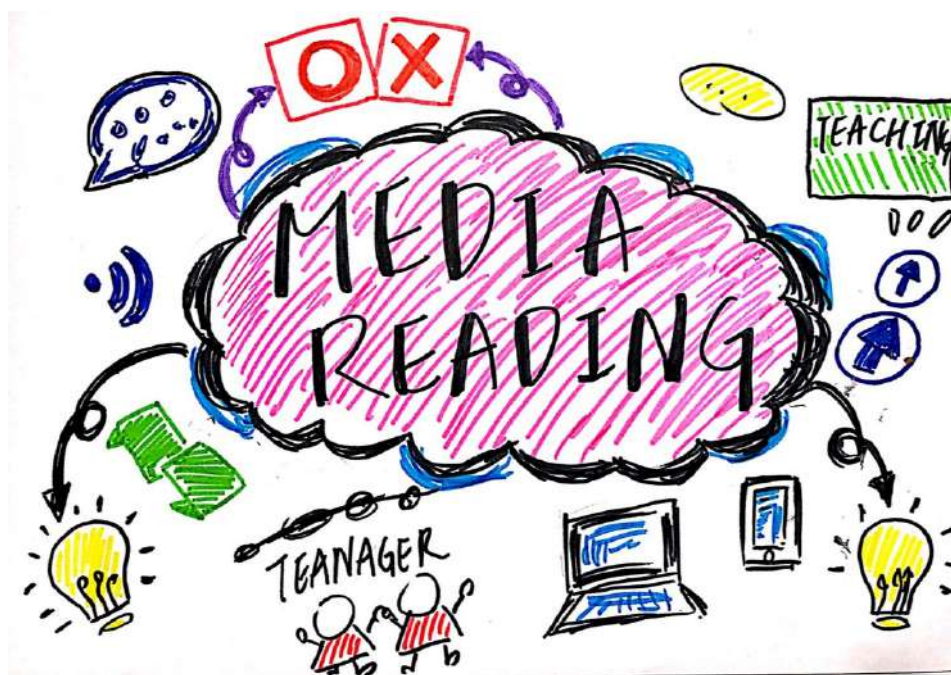


期末成果報告書

學校媒有教的識：青少年媒體素養推廣



課程成員：郭咨宜 人文社會學院學士班 22

張珮珊 科技管理學院學士班 22

羅珮寧 幼兒教育學系 22

朱曉茹 中國文學系 22

指導教授：翁曉玲博士

國立清華大學通識自主學習課程

2020年7月

目錄

一、緒論

1. 研究動機-----3
2. 研究目的-----3
3. 研究方法與步驟-----4
4. 實施／教學對象-----5

二、媒體識讀教案設計

1. 課程理念-----6
2. 課堂呈現方式-----6
3. 遊戲故事內容-----8
4. 教學簡報內容-----10

三、學習成效評估

1. 問卷設計與理念-----12
2. 遊戲與簡報成效分析-----12
3. 遊戲與學習動機分析-----15
4. 三項主題課前原始理解程度-----17
5. 課後三項主題理解程度變化-----19
6. 學生意見與反饋-----23

四、教學檢討

1. 教材設計問題-----25
2. 與學生互動問題-----26
3. 學校間流行次文化差異-----27
4. 綜合檢討與教學感想-----27

五、媒體識讀教育的建議與推動

1. 媒體識讀教育推廣歷程-----29
2. 現今面臨的困境-----29
3. 未來建議-----30

六、組員自主學習心得-----30

附錄

1. 讀書心得-----36
2. 課堂簡報／課後問卷-----41
3. 課堂照片-----54
4. 參考文獻-----56

第一章 緒論

第一節 研究動機

媒體識讀在現今媒體普及、資訊爆炸的時代是一項重要的公民素養，青少年接觸各式各樣媒體的頻率越來越高，獲得的資訊相當混雜。而學校的公民教育，在媒體識讀的領域，大多只有帶入名詞和觀念，不夠深入、貼近生活，對青少年的影響力很有限。因此希望設計一套創新、多元的教學方式，進行青少年的媒體識讀推廣。

第二節 研究目的

透過創新的教學方式引起青少年的學習動機，並且確實提升青少年的媒體識讀能力，對於接收到的各項資訊有基礎判斷能力，對接收到的資訊存疑、能夠獨立思考。另外，了解「遊戲學習」的方式是否能夠確實提升媒體識讀教育的成效，並透過此次研究企劃，對現今的青少年媒體識讀教育提出策略上的建議。我們選擇了三個主題，分別為：假新聞、置入性行銷、網路霸凌。原因如下：

假新聞：

現今的國中生為網路原住民，從小就身處在資訊爆炸的時代，再加上現今假新聞、假資訊猖獗，許多未經查證的訊息都很有可能影響大眾的視聽，因此我們希望能夠帶給國中生辨別假新聞的能力。

置入性行銷：

置入性行銷一直以來在媒體上都是一個值得被關注的議題，NCC 多次希望能夠透過立法解決媒體置入的亂象，但現今媒介多元化，更多的置入形式是過去前所未見的。而很多國中生對於置入性行銷並沒有概念，但卻又在潛移默化中被置入，因此我們希望能夠未來當國中生看見網路上的資訊後能夠有更進一步的思考。

網路霸凌：

現今網路資訊傳遞相當快速，近年來更是多起明星藝人甚或是網紅，因難以承受網路上的惡意留言或攻擊，進而輕生的社會事件。由於網路留言的匿名性，使得許多人在留言時不會多加思考所言的妥善性，因此，希望能夠透過教學推

廣，使國中生意識到網路霸凌的嚴重性，多一份謹慎與同理，進而改善自己在網路上的留言習慣。

第三節 研究方法與步驟

本研究運用「文獻分析」、「問卷調查」、「深度訪談」來探討與分析青少年媒體識讀教育的現況及改善方式。

一、 文獻分析

文獻分析是透過文獻的搜集、分析、研究來提取所需資料的方法。透過文獻的分析，可以幫助使用者釐清背景事實、發展的現況、如何設計適當的研究方式等等。

因此，我們在進行此次研究企劃前，透過幾本書籍更加了解我們所設定的教學主題，閱讀的書籍分別為：《過濾氣泡、假新聞與說謊媒體》、《破解！傳達的伎倆：假新聞、偽科學》、《新聞多少錢—探索置入性行銷對新聞的影響》、《暴走社會—鄉民正義、網路霸凌與媒體亂象》。另外，在研究教案設計本身，也閱讀了《寫教案：教學設計的格式與規範》、《教案設計：教學法之運用》。在參考資料的部分，則是閱讀了老師建議的刊物，科學人 2019 年 10 月號的文章〈我們為何相信謊言？〉、〈失序新世界〉，還有新新聞 1621 期〈臉書會把你賣給藍軍、綠軍還是紅軍？〉、〈台灣也有「劍橋分析」政治網站興起〉等文章。

以上的文獻，在研究企劃的初期，引導我們思考課堂設計的方向，包括教育知識的內容和教案的安排。

二、 問卷調查

問卷調查是一個普遍而具體化的研究方式，透過客觀、有系統的方法來收集研究目標的資料，進而做研究前、研究後的比較和評估。

我們選擇在課堂結束後，透過問卷來調查學生對課堂的反應。首先，透過問卷調查學生對假新聞、置入性行銷、網路霸凌三項主題，各別原先的理解程度為何？上完課後的理解程度為何？透過兩者之間的變化進行此次課堂成效的評估。另外，問題內容也包含遊戲學習的方式是否讓學生對課堂更感興趣？願不願意繼

續使用此種上課方式等等。主要是希望了解，此種遊戲式的創意教材是否可行，與未來數位學習結合的可能性。在問卷的最後，也有給學生自由回饋上課心得的空間，為開放式的問答設計，希望學生也能給予課堂相關的建議。完整問卷內容詳見第六章附錄。

三、 深度訪談

訪談法也是蒐集資訊常見的方法之一，透過直接的口語觀點之意見交換，能夠收集單純問卷所無法獲得的深度資訊，也因為訪談較為直接和深入，可以降低受訪者的誤解，更加詳細地了解問題。此次研究，深度訪談的對象有三所國中的公民科教師和班級的任課教師，分別為民權國中公民科教師劉兩家、大有國中公民科教師黃千珈及三民高中國中部歷史老師譚傳賢老師。

我們首先詢問老師對我們設計的教學方式有什麼看法，能夠如何改善，使我們能夠在一次次教學當中進行修正。另外也訪問此種較為創新的教學方式（結合遊戲和文字問答來引起學生動機）在未來的課堂上是否可行？如何較為正確地解讀和分析學生的回饋？課堂知識內容的深淺程度對國三學生是否合適？除了我們設計的訪談問題外，老師也根據當天不同的狀況給予我們許多專業的建議，關於課堂秩序控制、學生專注度、學生次文化的調整、如何觀察和關心學生個別狀況等等，對此次的教學企劃有莫大幫助。詳細訪談結果詳見第四章教學檢討。

第四節 實施/教學對象

此次課堂「學校沒有教的識—青少年媒體識讀推廣」實施的對象為國中三年級的學生。而我們選擇台北市立民權國中、新北市立三民國中、桃園市立大有國中三所學校的各一個班級進行教學，共計 76 位學生。三所學校的概況分述如下：

民權國中：為教學的第一所學校，班級的氣氛活潑，大多願意主動給予反應，並且踴躍發表意見，但此班級對於前半堂的遊戲式教學明顯較為投入，進到後半堂 PPT 的教學時，有注意力下降的情況。

大有國中：為教學的第二所學校，班級的氣氛較為冷靜，學生大部分很乖巧，回應的部分需要引導，較為被動。但班級的整體專注度高，在假新聞實作時，配合度也很高。

三民國中：為教學的第三所學校，班級的氣氛較為躁動，會和身旁的同學玩鬧，因此需要維持秩序，上課時學生的專注度較低。但在團體討論、實作課程時參與程度較高，此班級較適合大量的互動教學。

第二章 媒體識讀教案設計

第一節 課程理念

本案乃清華大學通識教育中心所開設之自主學習課程，以推廣媒體識讀能力為主要課程目標，經由本班學生與指導教授討論後，認為現行 108 課綱國民中學教育中，因科技網路蓬勃發展，面對快速紛亂的眾多的媒體資訊，學生應有理解不同時空的科技與媒體發展和應用，增進媒體識讀能力，並思辨其在生活中可能帶來的衝突與影響。¹上述課程指標符合本案之宗旨，且國民中等教育將媒體素養課程編排至國三下學期課程中，與本案預計教學時間相符，因此選擇國中學生為主要施測對象，期望能配合教育部端之推廣理念結合本案課程設計，達到推廣媒體識讀能力為目標。

本案決定採取遊戲實作引起學習動機，透過文字遊戲情節呼應國中生流行趨勢，加上內容遊戲問題知識點與媒體識讀主題切合，達到引起動機之事實。在問題探討中，我們也會進行分組探討，藉由開放式問題激盪，更深入理解國中生對於媒體識讀的理解程度以及本堂課程教育推廣的成效。

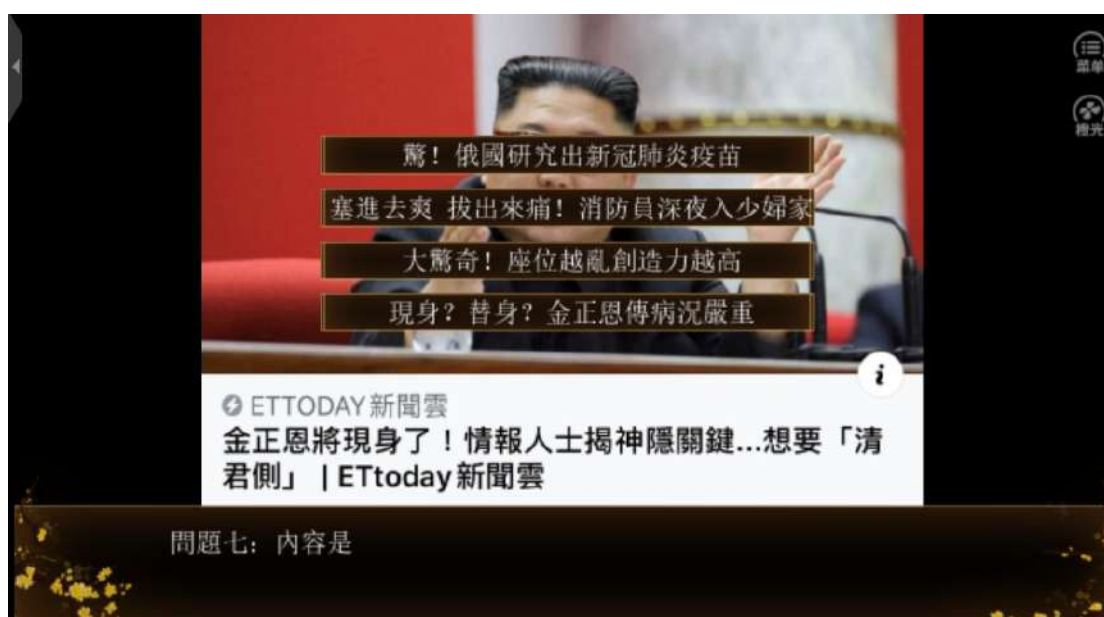
第二節 課堂呈現方式

第一部分：文字問答遊戲

由於我們要希望能夠推廣媒體素養，因此我們認為推廣的教學方式非常重要，必須有別於現今教育體系內的上課方式。在經過了不斷地思索與考量後，我們決

¹ 十二年國民教育綱要 <https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=11&mid=6790>

定要以「實境式遊戲」的方式推廣媒體識讀，希望能達到引起學生的注意力、讓學生身歷其境，以及讓國中老師有新的教學媒介可以參考或使用。「實境式遊戲」的上課方式是透過文字問答遊戲的方式引起學生學習動機，問答遊戲的故事內容安插三個媒體識讀的主題（假新聞、置入性行銷、網路霸凌），並分別有多個相關的問題，問題皆為選擇題，選擇後才能讓故事繼續進行。在進行選擇時，會讓學生移動至各選項的區域，並以大多數同學的決定進行選擇，同時請同學進行討論，並分享選擇某個選項的原因。



(圖一) 文字問答遊戲畫面

第二部分：講解授課

雖然第一部份的「實境式遊戲」中有加入三個主題的知識點，然而這只有達到讓學生體會到生活中暗藏的假新聞或是置入性行銷等等，並沒有詳細且完整的知識介紹，因此我們決定要在遊戲部分結束後，再加上教學簡報的講解，讓學生們更深入的認識媒體識讀。

在教學簡報中，我們分別介紹三個媒體識讀的主題，包括名詞定義的講解涉及法律道德倫理的爭點與各項主題最常見的實際狀況，並透過實例說明應採取何種方式應對。講解 ppt 的同時，連結前一部分的文字問答遊戲：1. 解答遊戲各選項的意義，並帶入相關知識 2. 延伸故事內容，讓遊戲更加完整。除此之外，為

了使學生懂得實際將所學運用於生活中，我們在假新聞的主題設計了真假新聞判別的小活動，透過圈出明確消息來源或是報導人的方式，讓學生們未來面對新聞時，能夠懂得如何辨識。



(圖二) 講解 PPT 畫面

第三節 遊戲故事內容

本案故事內容以一位名叫欣瑜的國中生為出發點，透過她經歷的事物為故事情節，穿插與媒體識讀相關的問題讓學生激起學習興趣。開頭為欣瑜一家人觀賞一則百年麵店的新聞，透過家中成員對新聞的反應來檢測學生是否能辨別新聞廣告化的情況。(教育點：新聞本應是中立客觀，但卻漸漸有置入性行銷、廣告化的傾向，因此閱聽人需要時刻注意以免掉進陷阱。)接下來以欣瑜找到自身興趣與能力結合，準備創一個 INSTAGRAM 的讀書型粉絲帳號(以下簡稱讀書帳)所遇到的問題。像是是否要與 EMAIL 或個人臉書帳號連動，連動後是否會有個人隱私外露的疑慮。(教育點：提醒學生在網路世界有許多提供個人資料的機會，需時刻

注意自己的個資是否有被洩漏的問題。)再結合讀書帳之間的互相宣傳，更貼近學生流行趨勢。

另外，故事設置一位欣瑜的同班同學方芮冬，為 TIK TOK 上的網紅，因拍攝影片不慎露出底褲而遭網路霸凌，使得方芮冬久久不來學校。(教育點：使學生以旁觀者的角度觀看霸凌行為，並從中探討身為旁觀者的責任與義務。)在放學後，也設置家庭群組中媽媽傳遞「7 天領 2 片口罩到現在 14 天領 9 片口罩，口罩導致原物料縮減」新聞，讓學生選擇在面對假新聞時，以何種反應較為恰當。(教育點：假新聞判讀以及面對假新聞的因應，介紹台灣事實查核中心。)在假新聞判讀中還有欣瑜與同學觀看網路新聞，看到四個聳動標題，她們會選擇觀看哪則新聞。(教育點：假新聞判讀。)

爾後故事情節回到欣瑜所經營的讀書帳，以四項網路商品的不實標題，讓學生選擇會想購買哪項產品。(教育點：在社群媒體上常常有廣告不實的狀況發生，閱聽人應該要更具有媒體識讀的能力。)而讀書帳略有起色後，因應時下常出現的業配模式，劇情中設置了欣瑜接到網路商店的業配，讓學生選擇不同模式的業配獲利情形。(教育點：告訴學生不只在傳統影視上，社群媒體上議會有置入性行銷發生，要更敏銳。)

後期故事以欣瑜接業配後遭到同學閒言閒語，並在網路留下激烈言論為題，讓學生思索面對網路惡意留言時，該做出何種反應。(教育點：讓學生了解網路霸凌的形式，以及較為恰當的反應方式。)故事最後以欣瑜難過地奔向頂樓，透過方芮冬以過來人的方式安慰欣瑜，告知她面對霸凌可以採取的舉動，兩人互訴心事，成為好友，畫下完美句點。



(圖三) 為故事進行畫面

第四節 教學簡報內容

為了讓學生對媒體識讀這個詞更有概念，在 ppt 的第一頁便定義了何謂媒體識讀，簡單來說便是「認識、辨識解讀、閱讀訊息與媒體的基本能力」，希望他們能夠在面對現今資訊爆炸的時代下具有反思的能力。

在介紹第一個主題假新聞以前，準備了一個暖身的小活動，藉由一張新聞報導標題的照片，讓學生理解新聞報導會因為下的標題不同，而給人不同的印象。暖身活動結束後，接著便進入正題，首先介紹假新聞的定義：「純屬虛構的消息，刻意傳播錯誤資訊，目的在誤導大眾。」在說明完定義後，接著歸納並整理了四種容易與假新聞混淆的新聞，讓學生能進行比較與分辨，分別是未查證新聞、不實新聞、不公新聞以及廣告置入新聞。而與此同時，也在介紹不實新聞與不公新聞時結合了國中所學過的媒體近用權，使學生能更有共鳴。接下來，為了使學生能更理解假新聞，舉了兩個假新聞的真實案例，第一個是與我們第一堂課的遊戲內容連結，舉「請蔡英文找回良心！幫台灣人找回口罩！」的假新聞，而第二個事例則是「新冠病毒零號病患」的假新聞，藉由這個例子希望能讓學生理解假新聞除了會引起社會恐慌，也可能會對遭抹黑的人的身心產生巨大的影響。最後在定義與事例都介紹完後，接著就是假新聞主題的最後一個環節：如何判別與處理假新聞。在此環節中，首先傳達給學生的觀念便是「新聞生產貼紙」，即是教導

學生一個可信度較高的新聞應具備哪些資訊，例如「哪間媒體」、「誰寫的報導」、「何時的新聞」等等。除此之外也介紹了辨識以及處理假新聞的步驟，從判別內容與標題的一致性到來源公信力使否可靠，並在當確認新聞可信度較低時便不按讚分享，讓學生在理解假新聞以後，更能做到在生活中能辨認且懂得處理假新聞。在 p p t 的最後，則介紹了一個提供民眾查證假新聞的平台「台灣事實查核中心」給學生們，讓他們知道在面對不確定真假的新聞時，能透過適當的管道獲得正確的消息。

接著介紹第二個主題置入性行銷的定義，以及其如何出現在日常生活中，同時透過觀看曾經被國家通訊傳播委員會處罰、置入的非常誇張的八點檔，讓他們了解置入行銷確實會出現在自己的日常生活中收看的媒體。除了前述的八點檔傳統媒體之外，我們也介紹了社群媒體上的置入性行銷（即是著名的「業配」），由於現今資訊太過龐雜，我們希望學生能夠培養出看到資訊後多加留意的習慣。

另外，我們也分析置入性行銷對於閱聽眾、廠商、電視台的利弊，藉此告訴學生置入性行銷背後運作的邏輯，以及為何能夠開放不全面管制，同時提點學生為了維持新聞報到事實公正客觀的考量以及保護未成年兒童，在新聞節目與兒童節目禁止置入性行銷的事實。最後，說明了面對置入性行銷該如何解套面對。

最後，進到網路霸凌的主題，首先就「霸凌」這個廣泛被使用的詞下了定義，並且從傳統的校園霸凌的概念延伸至現今因為網路媒體、社群媒體發達，而產生的網路霸凌現象，介紹網路霸凌最常見的形式，主要談論網路上的惡意留言、移花接木的照片、影片被惡意地流傳，網路上的關係霸凌等等。接著，概述了網路霸凌的現況，根據英國反霸凌組織的調查，說明有多少比例的青少年在哪些社群媒體上曾經受過攻擊。接著談到因為網路霸凌受害的知名公眾人物，提出的例子為 2015 年的楊又穎輕生事件，敘述酸民在臉書匿名粉絲專頁網路霸凌的行為，並說明在此事件過後，其家人全力投入網路霸凌的防治工作。最後，和學生說明碰到霸凌的情況，應該如何應對，像是阻止霸凌的管道、拒絕和霸凌者的接觸、和社群平台檢舉、尋求法律途徑，和尋求學校師長和專業心理機構幫助等等方式。在簡報最後，播放一則英國的社會實驗影片，主要講述面對霸凌時的旁觀者心理，希望學生不僅能夠了解受凌者心情、懂得如何防範之外，也能夠去思考「消極的加害者」的存在，任何一個積極的幫助和阻止都可能減少悲劇的發生。

註：完整 PPT 內容詳見附錄。

第三章 學習成效評估

第一節 問卷設計與理念

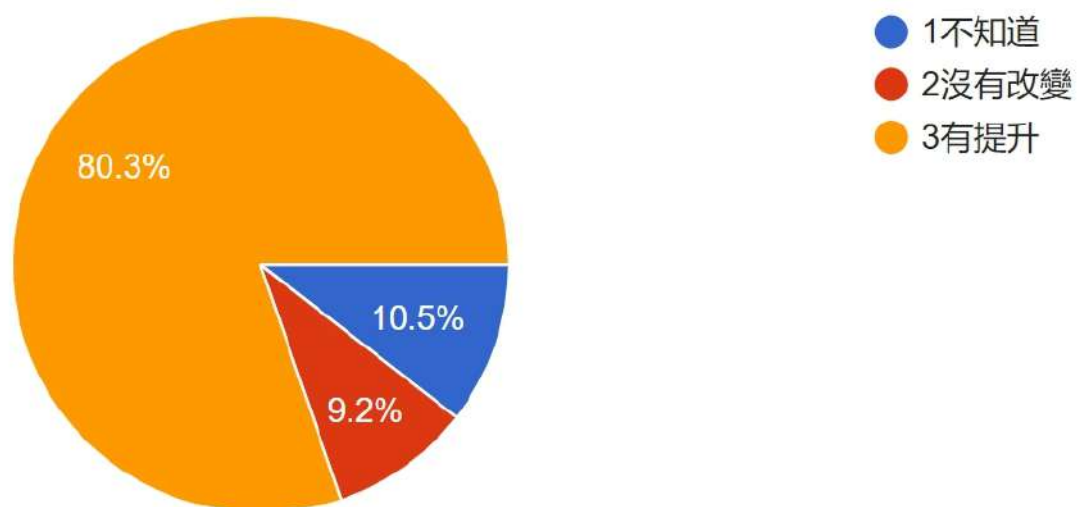
本次資料分析將採用問卷調查的形式，以各項指標量化數據來探討國中生對於此次媒體素養課程的推廣活動的理解程度、學習成效以及意見反饋。量化分析具有快速、數據化且能將標準化數據進行前後比對的特性，對於分析三所不同區域的國中，能更明白學生對於課程學習成效之影響。對於課程設計的成效分析，我們期望由學生自我評估學習成效，因為學習的變動程度最了解的會是學生本身，且自我評估後也能使學生自主意識到媒體識讀課程是否有學習到知識。

分析結果將分為以下五點 (一)針對遊戲本身與 ppt 對於學生的學習成效分析、(二)想了解使用遊戲為輔助教材是否真正引起學生學習動機、(三)分析學生對於各項主題原先了解、(四)課後了解程度變動、(五)學生意見與反饋。針對(一)、(二)兩點我們以直接詢問學生以遊戲和 ppt 作為教學的學習成效，再詢問遊戲是否有提升專注度，並假設遊戲放在網路上學生自主學習的意願程度。透過問題設計，我們能以數據化的成果觀測學生對於課堂呈現模式的接受程度，並初步了解學生自主學習相關主題的意願。(三)(四)則以詢問學生在課程前、課程後對於三項主題的理解程度，並分析程度的變動，以瞭解此堂課程影響學生對於媒體素養知識的程度範圍。(五)則以開放式問題詢問學生印象最深刻的活動以及最受用的主題並說明原因。透過學生各自的回答可以得知在數據背後學生對於課程的想法以及回饋，以利後續分析與改進。

第二節 遊戲與簡報成效分析

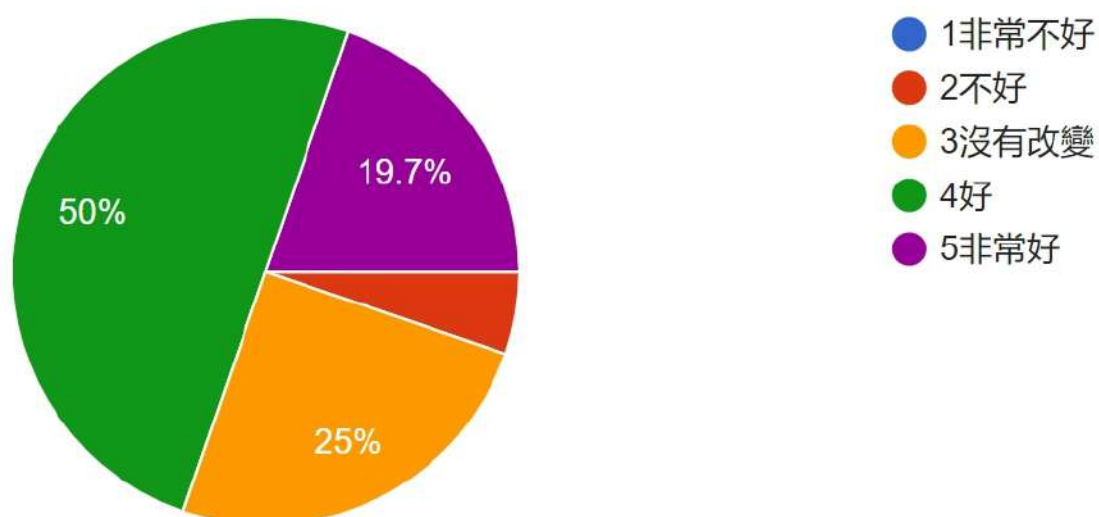
首先針對遊戲進行的方式是否會提升學生的專注度，我們透過以下統計圖表可以看到有八成左右的學生認為在以遊戲上課的方式下專注度可提升，因此可以確定遊戲確實有讓多數學生的專注力上升。

你覺得以遊戲的方式進行會不會對於你在課堂上的專注度提升?

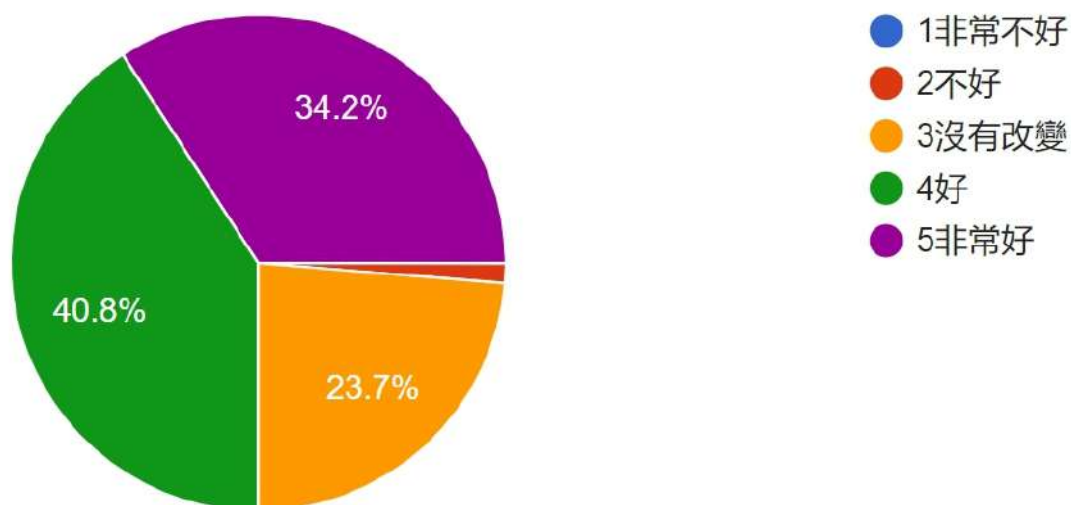


接著我們問了兩題前後相關的問題，以了解在遊戲之後加上 ppt 講解對學生的學習成效。

如果只有遊戲的話，你的學習成效?



如果輔以 ppt 講解，你的學習成效？（76 則回應）



根據問卷結果統計出來的圓餅圖，我們可以看到選擇「非常好」的比例增加了 14.5%，而選擇「不好」的人數比例則下降，因此可以看出加上了 ppt 之後的學習成效確實有上升，然而不可忽略的是有將近四分之一的同學認為輔以 ppt 講解之後對於他們的學習成效並沒有很大的幫助，關於這部份我們認為有以下幾點可能性造成了這樣較不如預期的結果：

1. PPT 內容太深導致學生無法理解。
2. 內容過於簡單造成學生認為沒有學習到太多知識。
3. PPT 的形式比較像是在報告，對學生來說吸收知識的效率可能比較差。

如果是這些原因的話，那我們必須重新審視我們的 ppt 內容並做出檢討與改善。而除了上述的幾點分析之外，我們也注意到了在第一題針對只有遊戲部分學生的學習成效上，有四分之一的學生選擇了「沒有改善」，針對這樣的結果，我們也列出了以下幾點原因進行探究：

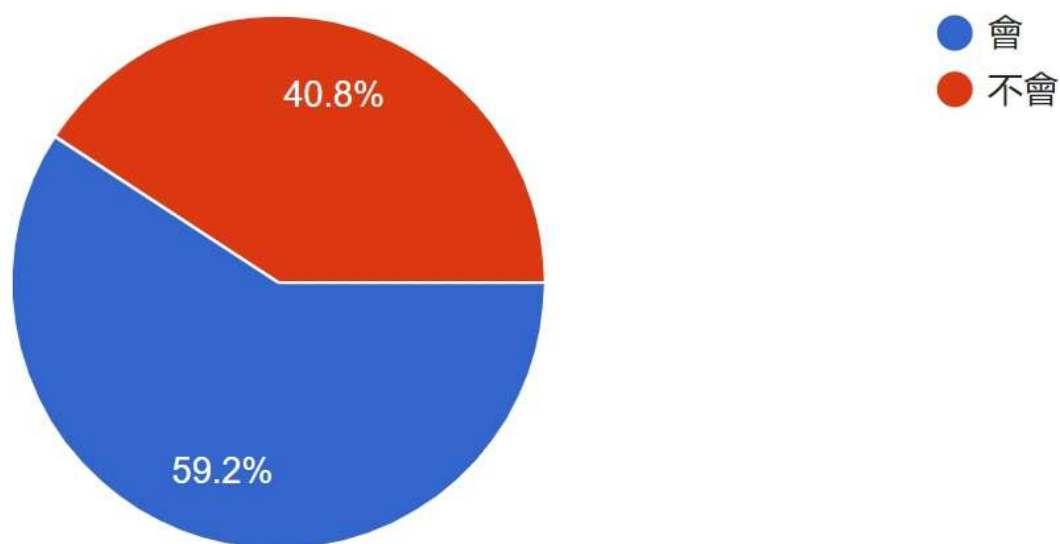
1. 遊戲對於這些學生來說可能只有「引起動機」，也就是吸引了他們的注意力以及提升了上課專注度的功能，然而遊戲本身卻沒有讓學生們學到知識。

2. 「沒有改變」這個選項的設計並不恰當，「沒有改變」具有前後比較的意味，但是我們的題目只是想了解若沒有加上 ppt，遊戲本身的學習成效為何，若將此選項改成「普通」，比較不會誤導學生。

第三節 遊戲與學習動機分析

為了想要了解在經過我們的教學之後，學生是否有真正的因為遊戲式的教學而使得學習動機的提升，我們分別循問了以下兩個問題：

1. 如果這遊戲放到網路上，你會想要進一步學習遊戲中的內容嗎？



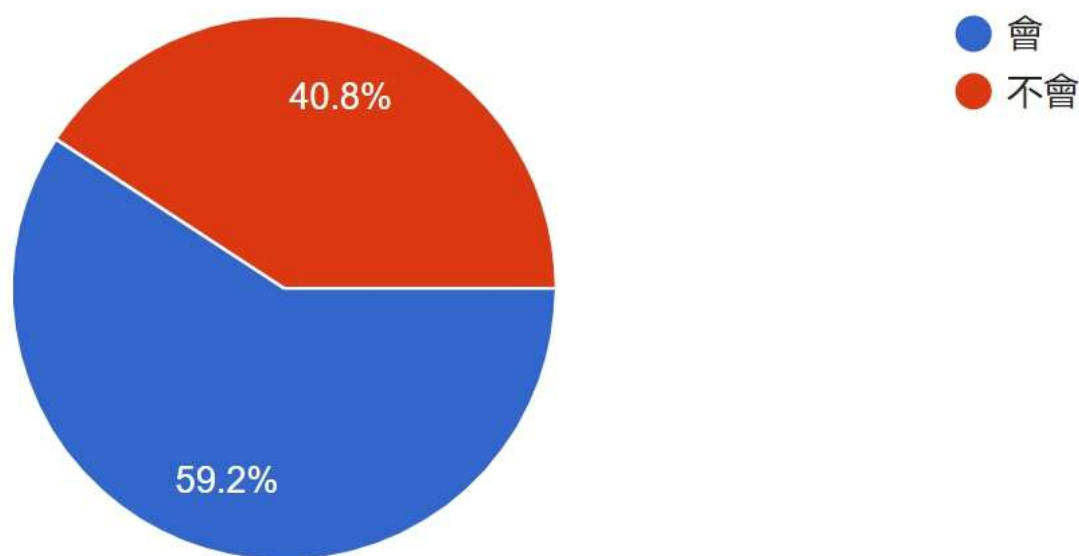
我們認為若要真正的將這套遊戲推廣給全國的國中生，最方便的途徑便是利用網路，而檢視我們這套遊戲製作成效的指標，便是透過詢問我們入班教學的國中生，從他們的回應中判斷目前這套遊戲國中生的接受程度為何。在我們所抽樣的 76 份問卷中，有將近六成的國中生是願意主動下載這套遊戲軟體，因此我們認為目前的遊戲設計對於大部分國中生接受度是高的，學生願意進一步透過遊戲學習其中的內容。

然而同時也有四成多的學生在問卷中表示若是將這套遊戲放到網路上是不願意下載使用，我們推測了可能的原因：

相較於其他網路遊戲，我們的文字填答遊戲畢竟還是較具有教育意義，對於國中生而言可能會認為相較於其他，較為無聊、無法與其他網路遊戲競爭。在我們的教案設計中，遊戲的定位屬於引起動機以及使學生意識到原來課程中所涵蓋的三個議題（假新聞、置入性行銷、網路霸凌）確實會在自己的日常生活中發生，而媒體識讀的能力更是現在科技進步社群媒體發達的時代下，人人皆須具備的。在這樣的設計脈絡下，我們後續有知識點 ppt 的講解，在該 ppt 中，我們解答了在遊戲之中各角色之所以做出該選擇背後的動機與原因，同時告訴他們當下何為較適當的選擇，並且補充了三個議題相關的知識。

所以我們認為要真正判斷這一整套遊戲是否真正引起國中生的學習動機，指標之一固然是學生是否願意主動下載遊戲本身外，知識講解的 ppt 同為一大重點。因此我們問了第二個問題：

2. 呈上題，遊戲結束後，你會想要進一步學習遊戲中的內容嗎？



在我們抽樣的 76 份問卷中，我們發現這一題的回答狀況與前一題大致類似，因此我們判斷，願意將遊戲下在學習的學生絕大部分是願意進行進一步的學習，同理也願意閱讀 ppt 的內容。針對那四成不願意進一步學習遊戲中內容的同學，我們認為能改進的地方除了是增進遊戲本身的吸引程度外，對於 ppt 的設計也要更加符合遊戲的脈絡，可以將其以遊戲攻略的形式設計，相信對於國中生而言會有更大的接受程度。

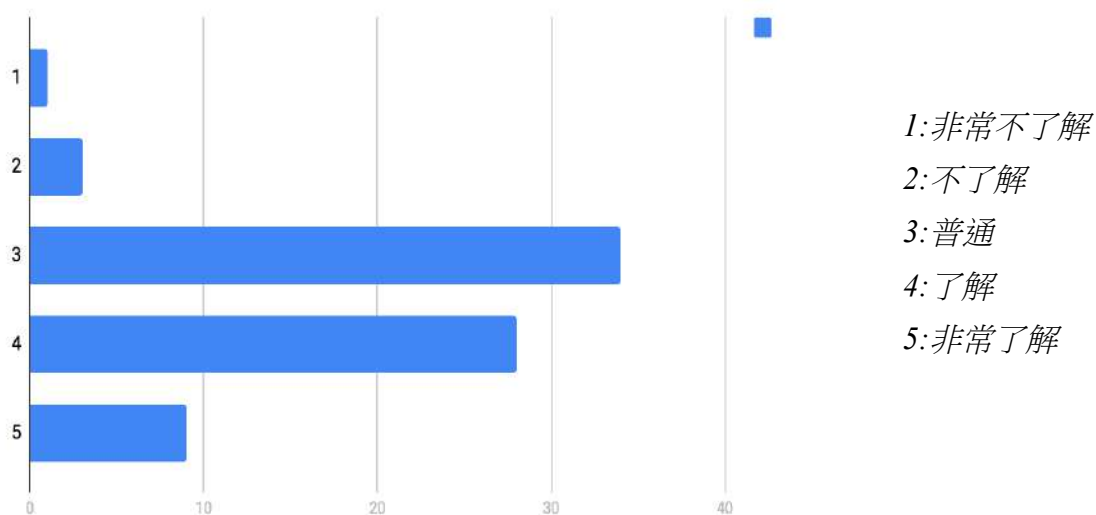
綜上所述，我們認為設計出來的這套遊戲確實有引起將近六成學生的學習動機，針對其他認為並沒有增進學習動機的四成學生，我們認為除了遊戲本身可以再做改良之外，還能夠透過與線上學習平台合作，做到真正將媒體素養推廣給更多的國中生的目標。

第四節 三項主題課前原始理解程度調查

為了解學生在學習前後對這三項媒體主題的理解狀況，本組設計了問卷題目請同學們表述對此等議題的了解程度。

(1) 假新聞

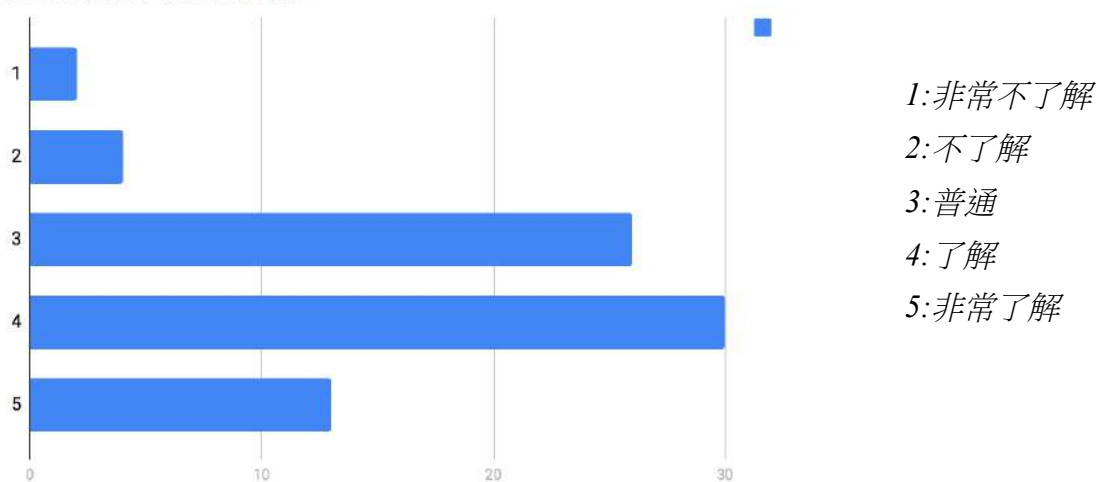
對假新聞本來了解程度



從圖表中可以看出，對假新聞了解程度 3 佔大多數，第二高則為了解程度 4，了解程度 1 的數量最低。了解程度 5 的人數不超過 10 人。

(2) 置入性行銷

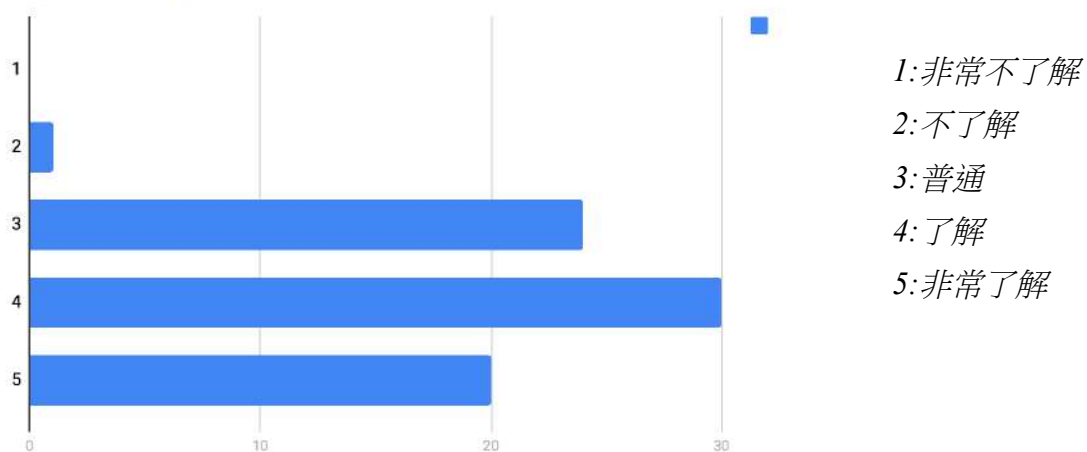
對置入性行銷本來了解程度



從圖表中可以看出，對置入性行銷了解程度 4（中上）佔了最大多數，第二高為了解程度 3。了解程度 5 的人數超過 10 人。

(3) 網路霸凌

對網路霸凌本來了解程度



從圖表中可以看出，對網路霸凌了解程度 4（中上）佔了最大多數，了解程度 3 為第二多，另外，了解程度 1 的人數為 0，了解程度 5 的人數為 20 人。

(4) 觀察與分析

根據統計圖，可以看出在三主題當中，學生對於網路霸凌的原先了解程度最高，而置入性行銷又比假新聞的了解程度更高，只有假新聞了解程度 3（普通）為最多數。置入性行銷和假新聞都有少部分的同學原先認為自己不了解、非常不了解，網路霸凌則只有一位同學。

經過統計分析、詢問和查找相關資料，這三項主題都沒有在正式的公民課本當中被提到，大多是老師的補充教學，而三項議題也皆為青少年日常生活中會接觸到的狀況。我們分析造成這三項主題原先了解程度的差異，主要為，教育單位的宣導以及學生本身對於議題的感受強烈程度導致。校園反霸凌的宣導一直以來都有在推動，因此學生對於霸凌的議題並不陌生，加上社群媒體的盛行，對於網路霸凌的型態也較熟悉。因此我們將網路霸凌的教育著重在理解受凌者心理和旁觀者心態，更加著重在如何應對和防範。

而置入性行銷和假新聞的議題，對於學生來說雖然常接觸，但並沒有「意識」地去分析和了解出現的原因，因此這兩項議題的教育著重在讓學生在日常生活中，有意識地去分辨假新聞和可信度較高的新聞，還有在社群媒體，或是電視節目、電影中看出置入性行銷的包裝。雖然學生對於三項主題的了解程度不一，但和我們原先的課程設計和想像仍相符合，也盡量配合學生需求。

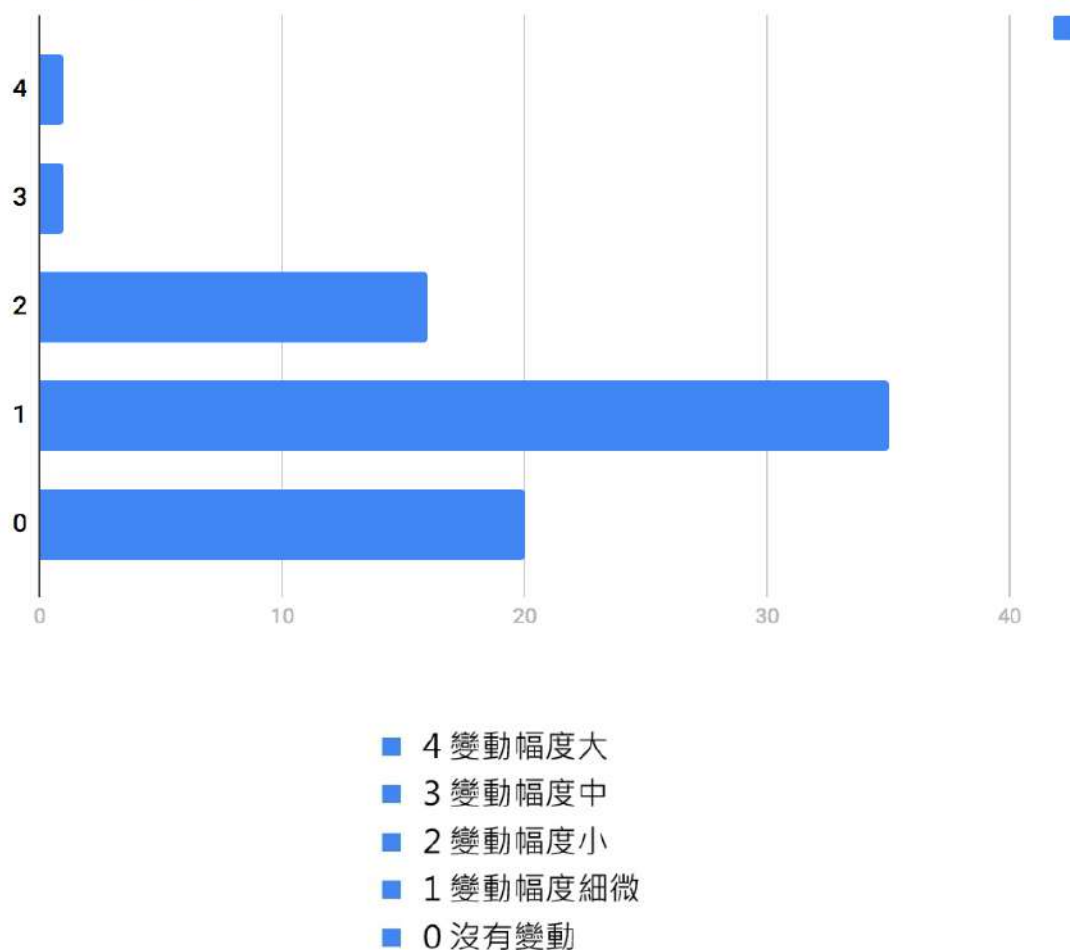
第五節 三項主題課後理解程度變化

以下圖表之 1~5 數字為，分別詢問各主題原先了解程度，和課後了解程度，定義變化量的大小：

0 為沒有變動，1 為變動幅度細微，了解程度變動 1 個單位（例如從「普通」變為「了解」或是從「了解」變為「非常了解」），2 為變動幅度小，了解程度變動 2 個單位（例如從「不了解」變為「了解」或是從「普通」變為「非常了解」），3 為變動幅度中，4 為變動幅度大，變動的單位計算同前述。

(1) 假新聞

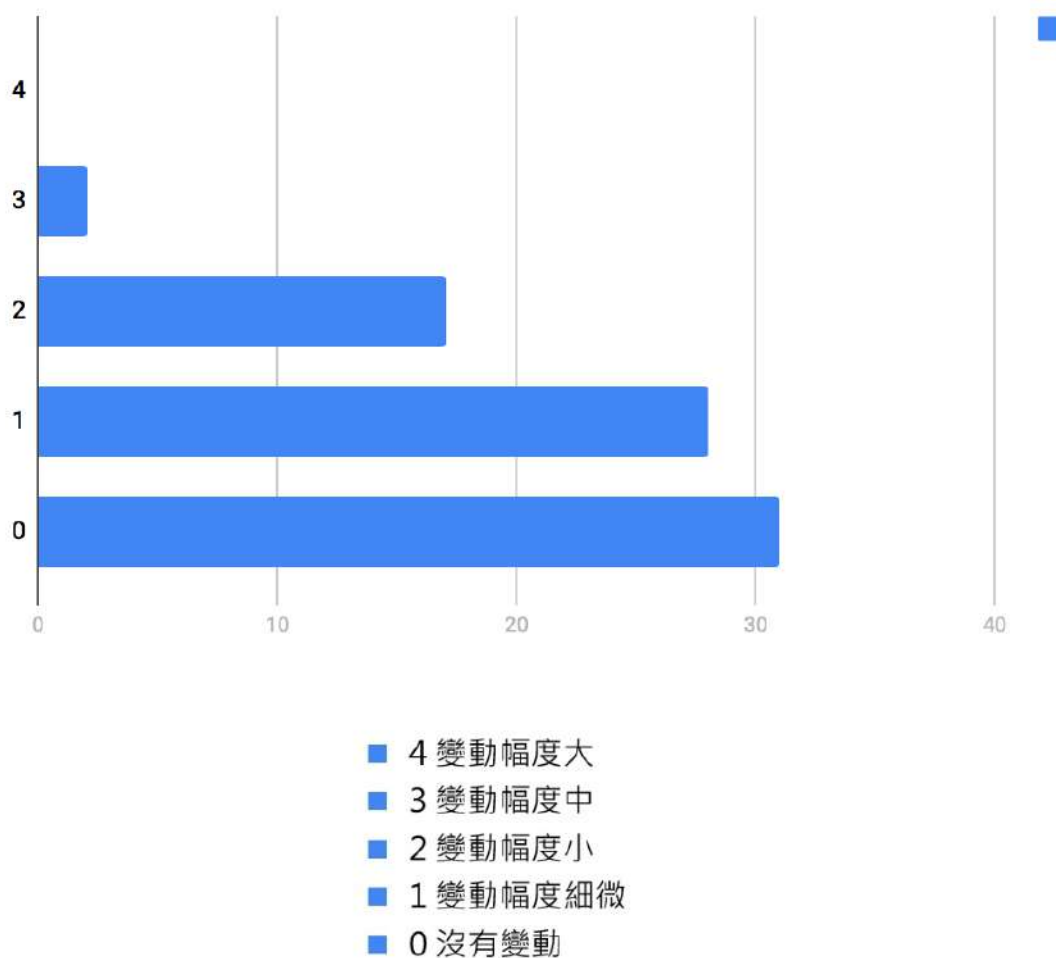
假新聞了解程度變動



根據圖表，可以看出對於假新聞，變動幅度細微（「普通到了解」/「了解到非常了解」）的人數最多，了解程度沒有變動的人數次高。「變動幅度細微」和「變動幅度小」的人數為「沒有變化」的兩倍以上。

(2) 置入性行銷

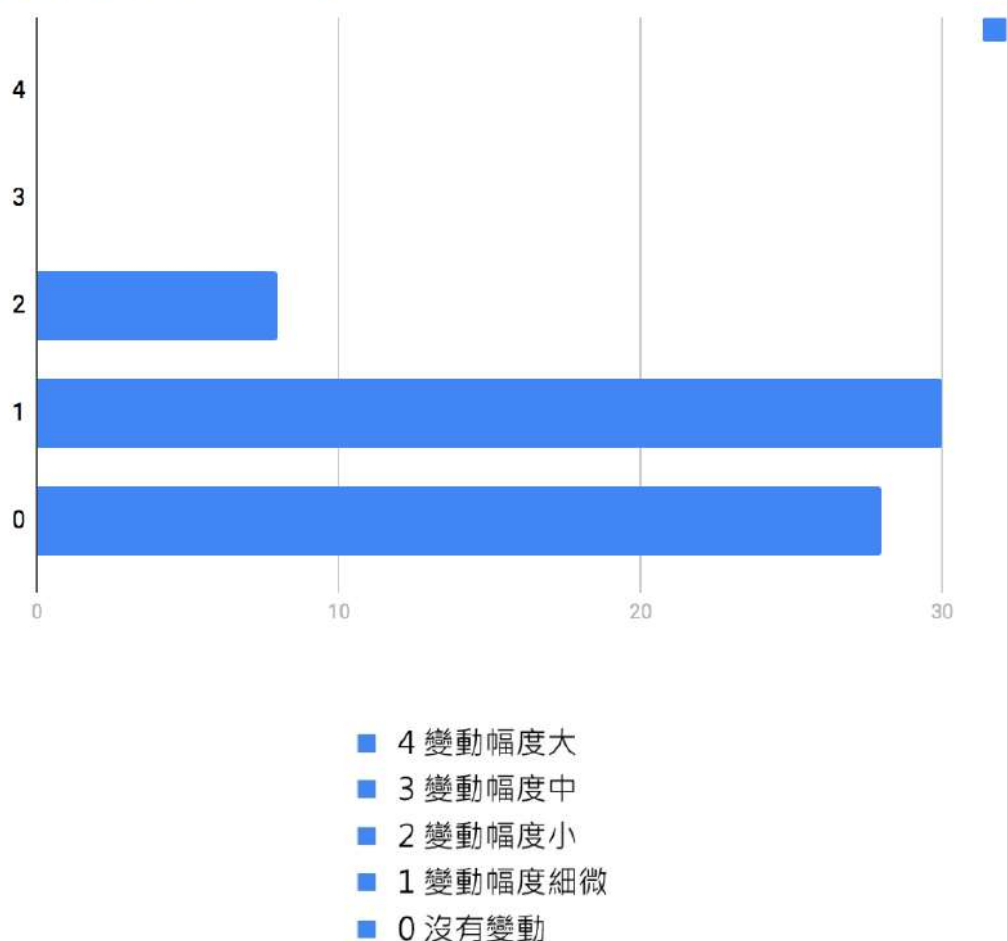
置入性行銷了解程度變動



根據圖表，可以看出對置入性行銷，了解程度沒有變動的人數最多，而變動幅度細微的人數次高。超過一半以上的人變動幅度細微、變動幅度小（從「普通到了解」或是「普通到非常了解」）。

(3) 網路霸凌

網路霸凌了解程度變動



根據圖表，可以看出網路霸凌的了解程度變動集中在沒有變動和變動幅度小，變動幅度細微的人數最多，沒有變動人數次高。分析此結構為，學生原先對網路霸凌的了解程度較高，因此可以變動的幅度變降低，大多集中在從「了解」變成「非常了解」。

(4) 觀察與分析：

在比較過三個主題的了解程度變動後，可以看出，學生對於假新聞的了解程度，大多集中在變動幅度細微和變動幅度小，效果最好。在分析數據和回饋後，

可知是因原先對假新聞相關知識較為缺乏，加上課程設計有「假新聞辨別」的實際操作，讓學生有具體的進步，更加地了解此議題。而置入性行銷了解程度上升 1~2 的比例位居第二，分析過後為學生原先對置入性行銷的概念較薄弱，在透過遊戲的方式、課堂 ppt 影片的補充，讓此概念更鮮明。而網路霸凌的了解程度變動大多集中在變動程度細微，原因可能是原先對於此議題的了解程度大多即落在數字 4、5（了解、非常了解），可以上升的幅度並不高，但觀察學生給的回饋，也發現部分學生對此議題較有同感、印象深刻。

總體而言，學生對於三議題的了解程度變動，大多落在 0~2（沒有變動、變動幅度細微、變動幅度小），又以 1（變動幅度細微）為最多數。我們分析此結果的原因為，原先設定變動幅度最大為 4，但因為原先對議題完全不了解的同學只有少數 1.2 位，因此可能達到此變動幅度的人數佔全體的比例過低，因此我們認為變動幅度 4 可以忽略不計。而變動幅度為 3 的狀況同前述，根據數據，原先有 8 位同學對三議題（共計）的了解程度為 2（不了解），因此變動幅度可能達到 3（變動幅度中）的比例也過低。這是我們分析變動幅度為 3.4 的人數非常少的原因。從變動幅度大多集中在 1（變動幅度細微）可以看出，學生對此課程確實有正向的回饋，也有進步的效果，但變動的幅度並不高。我們認為可能是在有限的時間內，還未能將夠量的知識融合在遊戲中，只有帶到相關的概念和案例，深度可能未及正式課堂。但根據回饋，確實有引發學生的學習動機，而相關課堂更深入的改進方式，如何在有限的時間內讓學生有較大幅度進步，尚須課堂設計的研究與進修。

第六節 學生意見與反饋

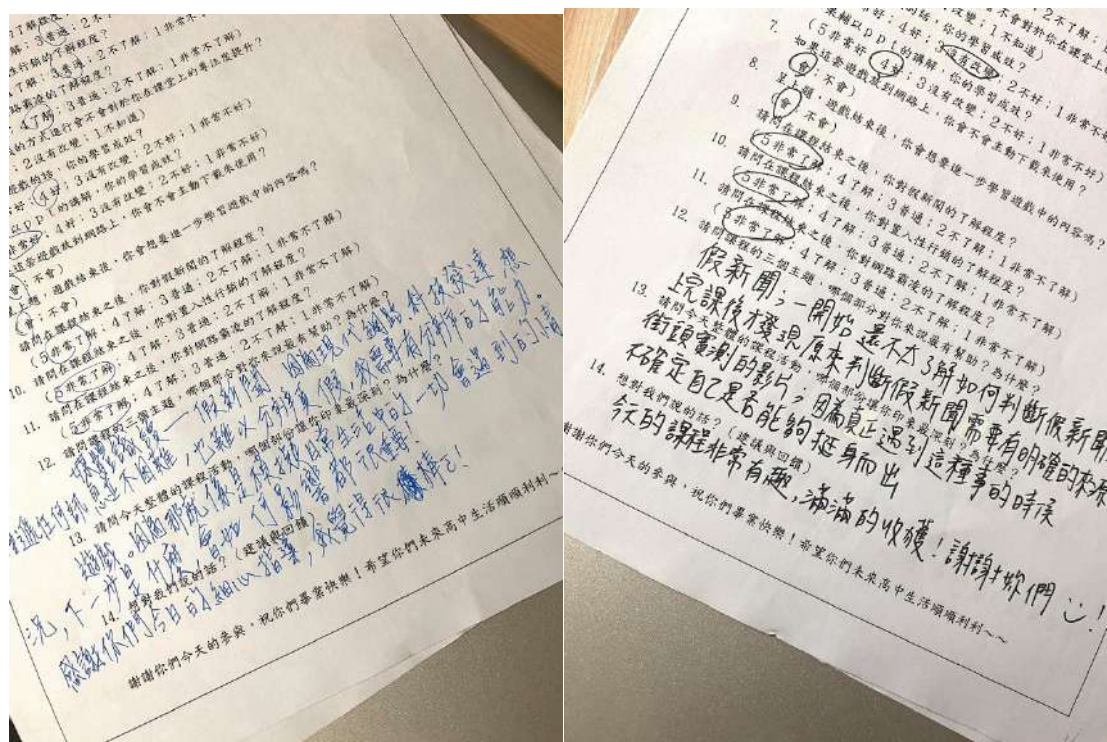
在詢問學生對於三個活動的意見與反饋時，能發現學生認為假新聞的課程主題對他們來說有幫助的比例高達四成五，觀察學生的文字回饋後，可以發現學生可能認為有幫助的原因是假新聞常出現在生活周遭，因此實用性最高。像是「因為新聞是大部分人獲取資訊的管道。」「因為近日疫情的緣故，所以有很多假新聞。」尤其又以大有國中和三民高中國中部後面兩所學校為主，本組採用老師建議的假新聞案例判讀的教學活動發揮很好的學習成效，可以從學生回應與實際訪談發現，普遍學生認為透過真假新聞的判讀活動使他們有實際操作的經驗，能將所學知識當場運用與檢核。

另外，認為「網路霸凌」與「置入型行銷」這兩個議題有幫助的比例相當，學生們也普遍認為兩個主題與日常生活、校園生活貼合。以網路霸凌的部分而言，民權國中的學生為主要填答者，且回饋中透露出某些學生曾遇過類似情況，因此感悟很深。而在收到問卷之前，我們就曾與該校公民老師訊問過學生情況，才發現該校同年級曾有學生因意外離世。因此，我們推測學生的生命經驗可能是影響他們作答的因素之一。當下收到問卷後，我們有在課餘時間與學生進行深度溝通並了解情況，推測可能原因除了上述個別經驗外還有以下兩點。其一為學生深受遊戲內的劇情走向影響，將自身融入角色劇情中，因此有所感悟。其二為民權是我們第一間進行教學的學校，最初並未實施假新聞判讀活動，因此民權國中並未有實作經驗，或許是造成他們認為「網路霸凌」與「置入性行銷」課程內容受益較多的原因。

第二部分的問答中，請學生填寫今天的哪個教學活動是他們印象最深刻及原因，超過半數都認為遊戲的部份讓他們很有印象。回饋意見例如有「遊戲，因為其實課堂中有加入遊戲的話，我會更專注。」「遊戲，以遊戲進行介紹與示範，第一次以這種方式受教，感到十分新奇。」「遊戲，欣瑜的故事，用特別的方式呈現故事內容，巧妙運用故事內的問答，生動有趣。而且故事中有一些相似的問題，有著教導我們媒體識讀的能力。」

從學生們的回答可以發現，將遊戲設計為課堂活動的一部份，對學生來說具有新鮮感，能引起他們的對課程主題的興趣。我們認為以遊戲的方式來進行課程動機的啟發，能有效提升他們的專注程度。另外，認為遊戲印象深刻的原因還有情節貼合學生日常生活、遊戲之中的選擇富有教育意義，使學生能夠親易帶入我們所設計的遊戲情境中。學生能適時切換視角，面對媒體識讀的問題時能反思日常生活，而情節推進時，又能深入角色情緒達到上課專注的程度，達到引起動機及問題反思的兩項功能。再者，對於課堂的三個主題，學生普遍認為課程的素材選取得宜，在遊戲之中辨別假新聞的選項，選取學生日常會接觸到的新聞標題，像是金正恩的存亡、疫情疫苗的問題，學生回饋都認為貼近生活的題材有助於他們吸收。而置入性行銷和網路霸凌則是課程中列舉的影片與主題相輔相成，讓他們印象深刻。「置入型行銷，看了介紹八點檔的行銷，讓我瞬間想起很多類似的置入性行銷。」以八點檔連續劇真實置入 sony 手機為例，能讓學生有效認知到平時觀看影片其實也被無形的置入。而網路霸凌的影片透過路人觀測霸凌現場為出發，實測路人反映。同學對於影片的反饋寫道「影片，因為我不知道當我遇到那樣的狀況我是否也能挺身而出。」這也達到我們的預期學習效果，希望透過影片帶給學生不同角度的思維，是否霸凌現場只有加害者與受害者，身為多數的旁

觀者在事件中，是否也具有某種程度的影響力呢。最後也有些學生對於我們適時討論印象深刻，認為經由討論後能凝聚共識，實際與同學闡明想法更能組織邏輯，馬上學以致用。



(圖四)、(圖五) 為實體問卷回饋

第四章 教學檢討

第一節 教材內容設計問題

(一) 題目過多

本組在設計故事情節時，希望能夠藉由一些較具有故事性的問答吸引學生的注意力，或許那些問題本身與媒體素養的推廣並沒有多大的關連，但為了能夠讓學生在遊戲進行的途中更有情境感，我們就設計了這些問題。然而在與民權國中劉兩家老師訪談的過程中本組才發現，在教學現場中所問的每一個問題都是要與教學內容相關，並不能浪費時間問一些與內容無關係的問題，這樣不僅導致學生

學不到東西，也會壓縮學生對於其他教案的注意力。因此在後面的兩所國中教學時，我們都有將選擇題的題數減少，後來這個問題也有被改善。

（二）遊戲時間過長

我們發現學生在第二節課進入到課程簡報的環節時便明顯開始有注意力分散的現象，而我們認為造成此現象的原因在於學生的注意力在第一節課就耗盡了。因此我們的改善方式除了如前點所言刪除單純故事性問題、只留下與媒體素養相關的選擇題，同時在讓學生進行問題選擇時，不只是坐在位子上分組討論而已，而是改讓學生以移動的方式去做選擇。優點是學生的參與度可以提升，同時我們也可以看出班上學生在各個選項上的人數分布，更能改善在之前小組討論時學生個人的意見被忽視的問題。

（三）問題設計過於淺顯

在第二堂的課程簡報中，兩家老師則點出了「學生太聰明，懂得去迎合老師」的問題。這樣的問題起因於我們問學生問題的程度太過淺顯，當我們沒有繼續詢問更深入的問題時，學生非常聰明，對於淺層的問題都知道老師想要的答案是甚麼，但是當我們再追問下去時，學生的答案往往會變得非常模糊。例如當我們問學生：「今天學到了甚麼？」學生往往都會回答：「假新聞、置入性行銷和網路霸凌。」然而當我們再繼續追問：「那你們要如何辨別假新聞呢？」學生的答案便會開始變得模糊而不確定。

第二節 與學生互動問題

我們在民權國中(第一間學校)教學時，教學方式除了第一節課的遊戲之外，大部分是以教學簡報講述，單純講述知識容易會導致國中生注意力不集中、精神渙散的問題，因此針對這個現象，我們將只是單純講解如何辨別假新聞的上課方式，改成讓學生實際進行辨別真假新聞的操作。我們發給學生兩篇網路新聞，請他們用筆將新聞來源、報導時間和地點等可供辨別假新聞的資訊圈起來，讓學生能在未來看到新聞報導時能真的獲得辨識假新聞的能力。經過以上幾點的改善後，透過觀察在第二間學校桃園大有國中實際上課時學生的專注度以及學習單問卷的回饋，我們發現原本在民權國中學生的問卷回饋中，對於「印象最深刻的主題」以及「哪個部分對你最有幫助」的選擇上，選擇假新聞的學生人數寥寥無幾，但

是到了大有國中時，選擇假新聞的學生比例卻大幅提升，除了成功地提高學生在日常生活中辨別假新聞的能力之外，也提升其課堂參與度。

第三節 學校間流行文化差異

最後在第三間學校三民高中國中部進行課程時，我們發現了一個過去兩間學校沒有的問題：學生不了解什麼是「讀書帳」。在設計教案時，我們主觀的認為現在社群軟體中的「讀書帳號」是現在國高中生文化中非常流行的，然而在三民高中國中部教學時，我們發現有很大一部分的學生不知什麼是讀書帳，也對於像是故事情節中提到的業配商品「m a c 口紅」毫無頭緒，然而這是在前兩間學校並沒有出現的現象。因此我們認為問題在於不同地區學生的次文化不一樣，並不是所有學生都對於讀書帳等社群軟體中的網紅帳號非常有共鳴。對於此現象我們的改善方式是在上課前我們可以先問學生「知不知道什麼是讀書帳」，以便掌握他們的了解程度，若大部分的學生沒有概念的話，則可以先進行講解，讓學生能更好的融入故事情節。

第四節 綜合檢討與教學感想

（一）綜合檢討

經過了三間學校的教學、問題發現、以及一次又一次的修正，以下幾點是這次媒體識讀課程推廣的綜合檢討之統整：

1. 課程設計上可以將引起動機縮短，讓學生注意力更集中。
2. 可以加入多一點實際操作的課程，讓學生對於所學的知識印象更深刻，且能實際運用在日常生活中。
3. 讓學生以移動的方式進行遊戲選擇，可以避免小組討論時個人的意見被忽視的現象。
4. 設計教案時，要先了解學生的次文化可能有差異的問題，以避免上課時學生對於故事情節一知半解的狀況。

（二）教學感想

實際進入教學現場時，我們面臨了許多意想不到的狀況，短短兩個禮拜，在教育現場所感受到的和學習到的，完全不亞於事前幾個月的準備。有時學生的反應不如預期、有時學生的反應太過熱烈、有時學生接觸了某個議題時便憂鬱的躲在角落、有時...，每一個學生所給的反饋都不盡相同，每次跟老師檢討也都讓自己受益良多，在下一次的教學有更多可以改進的指標。

像是假新聞一開始便面臨教學方式的挑戰，在第一間教學的民權國中時，學生的回饋問卷中反映的都是他們認為網路霸凌或是置入性行銷的課程對他們的生活上最有幫助，或是這是他們印象最深刻的主题。在聽取了民權國中公民老師的建議後，我們決定更改上課方式，發給學生們真假新聞各一張，讓他們親自用筆圈出能夠辨別假新聞的資訊，以實際操作的方式取代單純的投影片講解。之後兩間國中的回饋讓我們喜出望外，原本選擇假新聞的人數寥寥無幾，然而修改上課方式後，對假新聞印象最深的學生大幅增加，這樣的結果讓我們明白上課的方式對於學生學習成效的影響是非常重大的。

另外，關於網路霸凌的主题，就在我們去現場教學的這段期間，正好就發生了日本實境秀節目成員，因為網路霸凌而輕生的事件。因為這個突如其來震驚的消息，這也才更深刻的體會到，即使成為教學者的角色，學習到的、感受到的並不比學生還少，並不只是課程內容所說的社群媒體會成為霸凌的溫床，電視節目內容的設計也可能間接導致霸凌。因此我們在大有國中和三民國中，和學生口頭分享這個時事，希望這個反霸凌的信念，能對他們造成一些正向影響。

完成了三間國中的教學後，發現學生們各具特色，使我們深切體會教書以及知識該如何傳達給被傳達者的不易。使我們領悟到，不管做足了多少準備，在教學現場還是需要有靈機應變的能力。這之中感觸最深的便是每每費盡心力，看到他們熱切的眼神以及滿滿的回饋內容，那些覺得這堂課有學到東西的回饋，瞬間就使我們放下懸在心中的大石，取而代之的是滿溢的感動。

第五章 媒體識讀教育的建議與推動

第一節 媒體識讀教育推廣歷程

在 2018 年十二年國教課綱上路前，媒體識讀這項識別能力並沒有被列入課綱、成為中小學生的必修科目，只有 2002 年教育部公布的「媒體素養政策白皮書」及 2008 年執行三年期的「國民中小學媒體素養教育課程計畫」培育出媒體素養種子教師，但這些教師多半面臨資源不足、沒有配套難以整合的問題。因此在 2018 年以前大多數為各大學設立媒體素養研究室與非營利團體(如媒體觀察教育基金會、卓越新聞獎基金會…等)負責透過舉辦研習營、工作坊進入校園加以推動以及對偏鄉教師進行師資培育。2018 年十二年國教新課綱上路，將科技資訊與媒體素養納入九大核心素養之一，同時與國際接軌，希望能夠培養學生批判性思考的能力，理解結構背後媒體的產製過程與意識形態的傳遞。

第二節 現今面臨的困境

一、教學時數不足

經過與老師訪談過後我們發現，在教學現場的公民老師光是要在現有的時間內教完考試(段考、會考...等)進度，便已經有了相當大的進度壓力，常常需要藉由趕課，才能夠在時間內上完課程內容。因此若是考量了我們所設計的多元學習方式，需要的時數是兩節課的時間，然而對於在教學現場的老師而言，兩節課能夠做更多的事，若是將兩節課的時間僅應用在單一主題上，相較不具效率。

二、資源缺乏、難以永續經營

台灣的媒體素養推廣教育在 108 新課綱上路前，並沒有獲得太多政府的資源支持，多半以民間非營利組織或大專院校研究室計畫執行，因此能夠培訓的種子教師便相當有限，台灣媒體教育觀察基金會表示:因資源不足，只能使其由偏相較師開始。資金與本體配套的缺乏，都使得台灣的媒體素養教育僅能靠著微薄的力量，難以永續經營。

第三節 未來建議

在現行考試制度導向的教育制度下，我認為這屬於結構性的問題，要撼動實屬不易。然而，若是主要的授課時點定在國中生會考結束至畢業前的這段空窗期，在這段為期數周的時間中，大部分的學生已然厭倦傳統的板書授課模式，對於每節課皆播放影片同樣感到乏味，因此若是能夠將相較多元又教具時間的教學方式在這段時間進行，對於學生來說，其吸收效果會更加顯著。教師在準備相關教案時我認為應該要更加了解現今青少年的次文化，盡量以他們有興趣的內作為教材發想，相較之下比較容易吸引國中生的目光。

我們認為十二年國教新課綱上路後，學校端對於這方面知識的傳遞會更具資源，再加上媒體素養本身是一種應對瞬息萬變時代的能力，因此我們認為若是以單純的板書教學恐難以引起學生興趣，學生更容易有「不關我的事」的想法產生。所以，若是能夠將媒體素養相關的課程，不論是透過本組實行的實境式文字問答遊戲，或是藉由工作坊的形式，讓學生身歷其境的體會，我們認為對於其吸收會有更大的幫助。

除了實體教學的部分，考量到若要能夠真正推廣給全國的青少年，我們認為未來除了可以將該套遊戲與線上學習平台合作，放到網路上推廣給更多人之外，更應該要改善遊戲本身的設計，結合文字實境遊戲與後續的知識點解說幻燈片，除了讓學生能夠文字問答實境遊戲本身學習到知識外，更要讓學生有動機願意自主點開知識點解說的攻略學習。

第六章 組員自主學習心得

張珮珊

這學期有很難得的機會，和三位好朋友一起參與了通識中心的自主學習課程，在翁曉玲教授的指導下，我們的課程主題設定為「青少年媒體識讀教育推廣」。在未有相關教學經驗的情況下，就這樣開啟了這一學期籌備課程的自主學習道路。還記得，和其他三位組員第一次構思課程的方向，是約在台北的某一間咖啡廳，那時我們的核心概念就是希望讓媒體識讀的相關知識變得平易近人，能夠永續地

傳播和推廣，而且最重要的是課程要有趣，能引發學生的學習動機。因為就我們過去自己的經驗，了解很大部分的青少年不願意學習並不是因為沒有成就感，而是覺得「無聊」、「不關我的事」。因此如何將課程設計的有趣而且貼近國中生的生活，是我們的首要目標。

而最後會選用文字問答遊戲來作為引發動機的媒介，一開始的靈感是來自於，一位同學分享在 [instagram](#) 上看到的一個專案帳號，主要是透過一篇又一篇的貼文標註，讓讀者能夠進到設計的故事內容當中，並且做出選擇，影響故事的走向和結局。而我們取用其身歷其境的概念，也設計了一套故事，希望透過貼近國中生日常生活的細節，讓他們去發現和了解媒體識讀到底是什麼？就這樣，我們著手想故事的主角、他的生活、劇情的起伏、對白，還有最重要的，如何在故事的選擇題當中帶入我們的教育點。我認為在思考如何放置教育點這個問題，我們花了蠻多的心力，也修改了很多次，才發現，原來要「不經意」、「不制式化」的帶入教育知識，真的不是一件容易的事情，老師出題目也是需要花非常多心思的。

而在籌備許久後，我們終於到了三所國中進行教學。我覺得短短兩個禮拜，在教育現場所感受到的和學習到的，完全不亞於事前幾個月的準備。不管是和學生互動和對話的樂趣，或是碰到的困難，都讓我印象很深刻，三所國中的學生風格也很剛好的不一樣，讓我們每一次去教學，都還是感覺很新鮮，有很多新的發現，在一次次的檢討和改進中，有很大的收穫。另外，因為我負責講述的主題是網路霸凌，而就在我們去現場教學的這段期間，正好就發生了日本實境秀節目成員，因為網路霸凌而輕生的事件。一開始滿是震驚，因為那個實境秀我也曾經是忠實的觀眾！這才讓我更深刻了解到，其實不只是社群媒體，電視節目內容的設計也可能間接導致霸凌。因此我也在課堂當中，用這個經驗簡單地和學生分享，希望這個反霸凌的信念，能對他們造成一些正向影響，在看過回饋後，也很開心許多人對此議題很能感同身受、也願意挺身而出，避免這樣的悲劇發生。

我想自主學習就是一堂自由而多元的課程，不僅僅是主題的選擇自由，時間也很自由，但非常仰賴規劃和團隊合作，是很難得的經驗！因為未來沒有打算走教育相關行業，因此對我來說是堂實實在在的通識課，卻非常紮實而且收穫良多，很慶幸當初沒有想太多就答應加入這堂課，很感謝一學期以來組員們的幫助和討論，也很謝謝老師給我們的建議和鼓勵。

郭咨宜

上學期學期末，翁曉玲老師邀請我開設一門有關青少年媒體素養推廣的自主學習，我相當意外也相當興奮，意外的是那時不知道為什麼老師會找上我；興奮的是，竟然有機會能夠從零到有自己開設一門課程。當時時程相當緊湊，非常感謝我的三個朋友（珮珊、曉茹、珮寧）願意加入這個團隊，猶記起初在撰寫課程大綱時，那時的我們胸有成竹地羅列了許多想完成的目標，對於未來一學期的自主學習課程有很多想像。

寒假時我們第一次討論關於課程該呈現的形式，我們希望能夠擺脫學生對於公民課較為無聊的想法，設計出一個讓學生能夠覺得有趣、願意在沒有課程或老師的壓迫下也會有興趣想學習的內容。且我們幾個朋友是在清大原文社認識，對於辦營隊有相關經驗，原本的構想是希望能夠將營隊的相關元素融入到課程的設計中，但在一次次的討論中發現實現的難度太高，課堂究竟不能夠與營隊形式相提並論，但我們還是保有一些我們希望能夠留下的元素。

最後我們討論出以文字問答遊戲作為我們上課的主軸，藉由創造一個與他們生活經歷相當類似的角色，並且讓他們能夠成為角色中的人物，能夠代替那個角色進行選擇，藉此創造真實遊戲感與參與感。在討論的過程中我們發現，媒體識讀重要的原因在於這是我們生活的一部分，無時無刻都會面臨到、所應該具備判斷的能力。每天接受到龐大的資訊，不僅是大人要有媒體素養，尤其是這群網路原住民，更應該要在其就學階段便建立這樣的認知，我們發現國中生過去在學習或是接觸到相關議題時，很常會有「不關我的事」「沒那麼嚴重吧」的想法，因此讓他們自身帶入角色的設定，並且塑造日常的情境，使其能夠在玩完遊戲後意識到：原來媒體識讀會應用在每天的日常，更是他們看世界的一道濾鏡。

實際進入教學現場時，更是面臨了許多意想不到的狀況，有時學生的反應不如預期、有時學生的反應太過熱烈、有時學生接觸了某個議題時便憂鬱的躲在角落、有時...，每一個學生所給的反饋都不盡相同，每次跟老師檢討也都讓自己受益良多，在下一次的教學有更多可以改進的指標。由於自己未來有規劃可能走教育相關行業，因此這次實際站上講台的經驗對我來說相當難得，除了讓我思考自己對此是否真的有興趣之外，也是相關經驗的累積。

修了這門自主學習的課程給我許多收穫：首先是更實際的學會的團隊合作，相較於一般通識課程的小組報告，這個自主學習從課程設定、故事情節走向、事前資料蒐集、實際教學分工...等等，全部都是由四位成員共同討論腦力激盪完成所完成；而身為團隊的組長，也因此學習到了行政上的技能，像是報帳、聯絡、

安排每周討論進度。自主學習的精神是希望我們能夠自主的規畫課程進度並且完成，因此在這之中「自律」便是相當重要的一環，身為組長更需要掌握小組每次的進度，以如期完成該做的事項。非常榮幸能夠有這次的機會開設這門自主學習課程，能夠利用學校提供的資源自由的安排自己想要學習的事物，並且在準備的過程中學習到許多本來自己不會接觸的事物，也謝謝另外三位組員一學期的合作及老師們的指導。

朱曉茹

猶記在大二上學期期末時，我的好朋友郭咨宜同學邀請我加入一個關於推廣媒體素養的自主學習課程，由於自己未來有規劃要往教育的方向發展，因此我認為這是一個難能可貴的機會，也覺得和三位好朋友一起規劃一個自主學習課程非常特別，因此便答應了她。

起初對於自己設計一個媒體識讀的課程我們有天馬行空的想法，然而在與我們的指導教授翁曉玲老師多次的討論後才逐漸地發現，很多事情真正要執行是必須經過一次又一次的修正與檢討的。由於我們的目標是要推廣媒體識讀，因此跳脫制式化的教學並引起學生的學習動機是我們設計課程的核心目標，一開始我們提出了很多不同的上課方式，像是我們當作關主，讓學生以跑關的方式進行課程。然而由於空間問題、學生秩序以及學習成效上的考量，最後便打消了這個念頭。經過了來來回回好幾次的討論，才終於決定要以「實境式遊戲」的方式進行教學。

定下了教學方式後，我們便開始一步一步的為實際到國中教學做準備，成功的設計了我們的遊戲、製作了上課 ppt、與三間國中的老師聯絡並安排了上課時間、也模擬了上課可能發生的突發狀況。然而我認為真正到了國中進行課程才是我們最大的考驗。我負責的是假新聞主題的 ppt 講解，當時結束第一間國中：民權國中時，學生的回饋問卷中反映的都是他們認為網路霸凌或是置入性行銷的課程對他們的生活上最有幫助，或是這是他們印象最深刻的主题。當時的我非常沮喪，擔心是不是自己的上課方式不夠有趣，或是課程內容過於生澀。在聽取了民權國中公民老師的建議後，我決定更改上課方式，發給學生們真假新聞各一張，讓他們親自用筆圈出能夠辨別假新聞的資訊，以實際操作的方式取代單純的投影片講解。之後兩間國中的回饋讓我喜出望外，原本選擇假新聞的人數寥寥無幾，然而修改上課方式後，假新聞竟然變成了最多人印象深刻的主题。這樣的結果讓我明白上課的方式對於學生學習成效的影響是非常重大的，也使我深刻的體悟到

作為一個老師是需要能夠時刻檢討自己的教學方式，並不斷地提升自己的一份重要而偉大的工作，這次的經驗讓我獲得了很可貴的經驗與成長。

修習這次的自主學習課程帶給我的收穫遠遠超出了我的預期，我學習到了團隊合作、溝通協調與規劃的能力，也親自來到了教學現場，訓練出能隨機應變以及解決問題的能力、感受到了學生的熱情卻也同時體會了學校老師面對課程進度壓力的無奈：無法花太多時間，使用有趣且能引起學生動機的上課方式。謝謝咨宜同學帶領著我們度過許多大大小小的難關，也謝謝總是耐心提點我們的翁曉玲老師。最後要感謝我的組員們在過程中都能互相幫助、切磋學習，度過了好多個討論到深夜的時光，才能有這次從無到有、且獲益良多的自主學習課程。

羅珮寧

這次自主學習課程將劃入尾聲時，實在是感觸頗深。遙想當初被組員徵招，只覺得能夠自己設計課程，有著不同的通識經驗，便很快答應了，那時的我從未想過這半學期會因這堂課程，而有機會一圓回母校教學夢。還記得先前的籌備期，討論著未來的課程目標與規劃，頓時可以體會教授在開設課程的感覺。那一次我們相約在咖啡廳談論該如何設計課程、目標學生該鎖定哪個年齡族群。光是討論要教國中還是高中，激烈 20 分鐘卻仍未有個共識。在歷經一晚的討論中，最後將教學模式設定為能夠增進學習動機、我們若是國中生也會想上的方向來設計課程。

會以遊戲的方式為主要的教學媒材，是因為我們組員都是清大原文社，且在社團策辦營隊中，也有運用各種遊戲配合知識來讓國小生學習的經驗，因此我們原先是以團康的方式，卻因場地規劃、討論較分散、無法有效評估學習成效而打消念頭。最後，在我以先前在 instagram 看到的防止校園霸凌企畫為由，促成解謎文字遊戲為主的課程設計，透過遊戲與媒體識讀相關的遊戲選項，讓學生在遊戲中學習，藉機推廣媒體識讀。

在這之中最苦思的便是籌備過程，因為我是負責遊戲的生成，在一個毫無程式背景的前提下，透過網路資源的運用來從頭設計一個遊戲，無疑是個艱鉅的挑戰。而故事情節的推進、課程內容的編排，也是我們在宿舍歷經一晚又一晚的思想碰撞而成。每次與翁曉玲教授的討論與進度報告中，我們又會醍醐灌頂，獲得許多課程的建議與反思，在無數個改善與擴充中，終於有了課程的骨幹。對於遊

戲而言，花費許多心力在與媒體素養結合，就是希望能夠在設計的過程中，讓學生能以玩遊戲的方式，潛移默化相關知識，藉此培養媒體素養能力。

以教學經驗而言，這次去的三間國中便是各具特色，使我深切體會教書以及知識該如何傳達給被傳達者的不易。以我帶討論的大有國中為例，學生特質較為沉默，卻有雙炯炯有神的雙眼，這與我們去的第一所國中氛圍完全不同，也讓我領悟，不管你做足了多少準備，教學現場還是需要有靈機應變的能力。這之中感觸最深的便是每每你費盡心力，看到他們熱切的眼神以及滿滿的回饋內容，那些覺得這堂課有學到東西的回饋，瞬間就使我懸下心中的大石，取而代之的是滿溢的感動。

這次的自主學習課程中，為了教國中生媒體素養，因此也參考相關書籍、文獻，增進自身媒體識讀的能力外，也為了課程所需設計相關遊戲。於我而言，這次的自主學習讓我學到了許多，不只是課程的知識更是產出了一個具有成果的報告，透過與組員溝通協調、指導教授的幫忙和教學現場老師的切磋與建議，一次又一次的改進後，產出三次的實際教學和成果報告，是我始料未及的收穫。感謝組員的邀約，也讓我有機會參與其中，才知道自主學習的通識課程獲得的成果真的是一般課堂無法比擬的，未來有機會我也會向同學推薦。最後也感謝三位組員的配合和指導教授的提點，讓我們能順利完成此次「學校媒有教的識」而自主學習有教的事。

附錄

一、讀書心得

暴走社會－鄉民正義、網路霸凌與媒體亂象 我們如何面對反應過度的社會？

作者：榎本博明

張珮珊

這本書主要是以心理學的角度去分析日本社會種種因為「反應過度」而生的狀況，像是在書中被作者反覆提起的投訴現象，說明了日本顧客至上的文化，作者認為不管是投訴的顧客（台灣所謂的奧客）或是被投訴的企業（馬上低聲下氣道歉、賠償），他們的舉動都算是反應過度。並在仔細分析反應過度的心理、社會成因後，進一步延伸到現今的網路世代和媒體，認為煽動大眾情緒的媒體，其實也是助長集體反應過度的原因之一，造成更多社會的亂象。而在這本書的最後一部分，作者提出一些解決方式去治療這樣反應過度的社會，即為，在判斷大量混雜的資訊前，應該要抱有怎麼樣的態度？

一開始在讀這本書的時候，還沒有很深刻的感覺到這和媒體識讀之間的關聯，因為作者花了蠻多篇幅去分析反應過度的心理成因，並舉許多例子，來說明反應過度的人有哪些特徵和行為模式，像是對資訊的處理無法系統化、欠缺認知複雜性、容易太單一的切入問題，並且最重要的「總是認為自己是對的」，並且期望獲得他人的認同。作者在形容和分析這一類的人時，讓我很快地就聯想到我們在網路霸凌的議題中，最常談到的「酸民」，像是對待他人不夠寬容、受害者心理、攻擊性反應等等，都和我認知的酸民很類似，這些人經常在尚未全面了解問題，或是真正了解一個人之前，就妄下負面的評論。當然，言論自由、公開的交流是網路社群平台的優勢，但就像這本書的作者點出的，這些酸民的意見經常是過度反應，簡單地說，並非每一件事情都和他切身相關，不能總是一不符合他所認同的價值觀，就要進行是非對錯的辯論。可以不認同和討論，但還是要捍衛對方發表意見的權利，而不是一味地惡意批評，只為導向一種聲音。

作者在談到社會現象的時候，特別點出了煽動大眾情感的媒體和網路助長反應過度，像是新聞媒體在播報時，經常不是以客觀的角度切入，而帶入了許多情緒的成分，而這些情緒的成分也是作者認為反應過度的原因之一，新聞越來越趨向節目化，希望透過譁眾取寵的方式，吸引收視，大家都在比誰較有創意，因此其實新聞內容品質不佳，也要檢討閱聽眾的喜好。可能我們在不知不覺中，都期待較為情緒化、能夠引起我們好奇心，可能「過度反應」的訊息，而忘了靜下來仔細思考事件的本質，而是隨風起舞，趕著決定自己支持哪一派言論，深受新聞媒體或是網路留言的影響。而解決此問題的辦法，在這本書中提到的方式便是「擁抱多元的價值」、「留意多面資訊」、「避免快速下判斷」，而這些概念剛好就符合媒體識讀的價值，無論是假新聞、置入性行銷，抑或是網路霸凌，其實都需要閱聽眾有「質疑」的能力，面對媒體給的訊息、或是網路上的惡意評論，有一定的敏感度，並且學會擁抱多元的價值、多一些同理心，避免因為過度反應而傷害他人，甚至也傷害自己。

新聞多少錢----探索置入性行銷對新聞的影響

作者：劉蕙苓

羅珮寧

本書由作者的博士論文進行改寫，前面闡述置入性行銷與新聞媒體環境中的所存在的隱憂與影響，並進一步引用國內外對於置入性行銷的定義及台灣新聞廣告化緣起，再深入至新聞的置入性行銷是否影響新聞工作者的專業性。作者透過訪談 30 位相關從業人員，將訪談者的面對新聞的置入型行銷層層剖析，帶出置入性行銷對於新聞的影響，並在最後以歐盟與英國對於置入型行銷的相關規定進行陳述，使讀者更深入相關議題。

因我們自主學習中的媒體識讀，主要聚焦於「假新聞、置入性行銷與網路霸凌」三個與國中生切合度較高的主題，此書便針對置入性行銷的緣起與形式引用大量的案例與資料佐證，且著墨許多新聞從業人員面對置入性行銷的態度，因此與我們的主題貼合度極高。在閱讀此書前，自身對於置入性行銷的了解程度僅限於字面上的解讀，對於其在行銷方面的定義與操作的形式，並未深入探討。由於此次的媒體識讀課程是以培養國中生相關知識為由，我們必須具備一定的了解程度，內化為自身知識並多加闡明台灣目前置入型行銷的情況。透過本書，了解

置入性行銷以媒體產製的觀點而言，是一種開放廠商參與產製過程、權力共享的模式，使觀眾在不了解其商業企圖下，獲取相關利益。研究發現，置入性行銷的媒體包羅萬象，其中更以影視產業為大宗，因此，研讀此書的過程中，我們構思出了課程將以國中生常見的 youtube 以及本土戲劇的置入性行銷為例，期望透過真實舉隅，使國中生更有帶入感且驗證置入性行銷滲入生活之影響，在未來能有意識置入型行銷的模式。

對於新聞的置入性行銷，則分為不直接收費，採取回饋制度的「業配」新聞，通常為商業廣告主；直接收取費用，新聞內容經過企劃有明定內容的「專案」新聞，政府標案多屬此類。對於新聞的置入型行銷與新聞工作者新聞自主的程度又能以「從業人員的堅持」「廣告主的主導程度」為畫分。而「專案」新聞的新聞自主程度低，但新聞工作者執行的意願卻高於「業配」新聞，作者則以數據推測可能是「專案」新聞的目標明確，新聞性也比較高的因素。由訪談的真實協商模式中，我們可以得知廣告主與新聞工作者展現專業度的過程，也看出新聞工作者對於自身新聞專業與主導權的爭取與維護。因而了解新聞工作者面對置入性行銷的專業度是由許多變因而成光譜分布。

藉由作者對於置入性行銷與新聞所做出的研究，我們可以得知媒體的置入性行銷存在許多媒介，而新聞卻因其中立性、專業性使得置入性行銷有了更多質疑，作者以國外對於置入性行銷的現行規定為例，期盼透過他國借鏡讓本國規範更趨完善。更提出民間組織的監督和民眾媒體素養的培養，使得新聞的專業性質得以保持。在作者最後的呼應中，也切合我們這次所開設的自主學習課程的宗旨，期望以通識教育的修讀深入了解媒體識讀，在內化媒體識讀的知識後，配合教育部政策，將媒體素養推廣至國中端，以教育下一代為目標，使新聞專業能夠由人民監督與把關。

過濾氣泡、假新聞與說謊媒體 我們如何避免被操弄？

作者：曼弗雷德·泰森

郭咨宜

本書將與媒體相關的基本知識分為七大主題與六十六個子題，在這之中談到了現今媒體的生態與其所衍伸出的問題，像是假新聞、演算法所導致的同溫層議

題，透過帶領讀者思考這些問題的成因與影響，反思媒體在這之中的定位與該其遵守的規範，並藉此傳達在現今新傳播科技演進下，人人有可能同時兼具閱聽人身分與消息生產者的同時，媒體識讀在這之中所占的重要性。

假新聞（假消息）這個概念並不是近年來才出現，從古埃及時期拉美西斯二世這個獨裁者將歷史改寫成對自己有利的角度時，便已出現，在過去的幾千年更是層出不窮，當人們擁有了權力便會想要掌握媒介（不論是文字或是語音紀錄），撰寫出有利於自我的歷史。而假新聞這個詞被廣泛的應用源自於 2016 年美國總統川普，在競選時將各大傳統媒體對其的質疑與批評稱為假新聞，不僅拒絕接受白宮記者對其的採訪，更是將媒體稱為「假新聞的製造機」，這般舉動打破了過去美國社會對於媒體記者言論自由與第四權的尊重，川普本人反倒是透過 twitter 等社群媒體直接傳播自我意志。他的幕僚凱莉安妮·康威更針對川普就職典禮人數明顯低於歐巴馬就職典禮人數的爭議中，提出了「另類事實」的概念，指稱其提供的人數數字為另類事實，藉此擾亂大眾。然而，事實之所以為事實便是因為其可以被驗證、無法被操弄，並不存在「另類」的概念，兩者互相矛盾，但這些在後真相時代容易被忽視，當人們在各自的同溫層中便更容易相信這些被捏造的錯誤，而散布不實訊息者便藉此盡收漁翁之利。

這本書的主軸是假新聞，連帶提到了許多因假新聞而生的相關議題供讀者思考，而我們除了自主學習的教案中所主要關懷的議題：假新聞、置入性行銷、網路霸凌之外，這本書同時也提到了使用社群媒體時，所應注意的個人資料保護問題，我認為也能夠納入我們教案所要傳達的一部分。作者有一句話我認為寫得相當精闢「當商品無須付費，那麼你本身便是個商品」，這句話完美地描述了個人資料在網路中是如何被轉賣，許多看似免費的應用程式，事實上當閱聽眾點選同意條款的同時，便已將自己的網路足跡、個人喜好販賣給了網路分析公司。但像臉書這類的社群媒體公司可說是壟斷了整個產業，當身邊的人都在使用，憑單一個人的努力實在難以撼動大企業，因此更加需要政府介入管制，我認為個人所能夠做的努力辨識從今以後應該要「更有自覺的使用媒體」，當遇到了任何需要簽署使用者條款的時機時，應該更加謹慎、我認為這也是我們能夠應用此書教導給國中生的部分。

本書針對德國青少年所會接觸到的媒體進行淺顯易懂的論述，以假新聞為軸，帶出了在新傳播科技演進下，社群媒體的隱憂。當假新聞所引起的仇恨言論在社群媒體中以演算法推播，進而形成的同溫層過濾泡泡，每個人所見的資訊都是經過操弄的，那麼世界將會變得無法控制。而這也正是人們之所以需要具備媒體識讀的能力、有自覺的使用媒體。

破解！傳達的技倆：假新聞・偽科學

作者：市村均

朱曉茹

這本書雖然是一本繪本，然而透過圖表與文字的相輔相成，我認為它傳達了許多現代人在生活中面對大量的資訊，像是統計數字、民意調查、醫學研究，卻不懂得分辨好壞與真假的現況。「人們到底為什麼會被騙？」「什麼樣的新聞標題容易吸引人？」以及「什麼樣的言語技巧會讓人不知不覺就落入陷阱、失去判斷力？」是書中主要提出的三個疑問，而本書以假新聞以及偽科學在生活中常見的各種實例教導了讀者如何破解假新聞與偽科學的技巧。

在看到這本書時因為發現他是繪本，所以本來打算要換其他的書籍閱讀，然而隨手翻閱後，卻驚訝的發現這本書透過有趣的漫畫與圖解，竟然傳達了非常重要的觀念以及辨別資訊的技能。像是書中將同一個新聞事件以不同的方式下新聞標題，這才讓我驚覺，原來聳動標題背後代表的意義是可信度較低，且標題的不同寫法取決於媒體想呈現的畫面或是誤導閱聽眾的方向。除了新聞標題之外，生活中許多看似經過專家精密的統計分析或是具有可靠科學性的報導，也都很有可能是被有心人是造假或是刻意操弄。看完這本書後我深刻的體悟到在現在地社會中，人們都太過於依賴看似可信的科學數據或是新聞報導，不知道在接收大量的訊息時，最需要具備的是能夠質疑資訊真假的警覺性，以及識讀媒體的能力。

我認為這本書最可貴之處在於它簡單明瞭且老少咸宜，他給了我很多在這次媒體識讀推廣課程中可以使用的教材以及教學的靈感。生活化的主題可以讓學生感同身受，產生共鳴，同時也傳達給學生一個很重要的觀念：保持查證的精神對於解讀任何新聞事件都是至關重要的。由於現代自媒體以及網路傳播盛行，很多的訊息會在極短的時間內便散播給大量的閱聽眾，而當大家沒有辨識真假新聞的能力，錯誤的訊息很可能會被無論有心或是無心的人轉發給更多人知道，最後當「眾口鑠金」的現象發生時，更可能造成社會混亂甚至對特定的人造成了真實的傷害。

《破解！傳達的技倆——假新聞・偽科學》展現了隱藏在日常生活中的各種假新聞與偽科學的陷阱，以圖解的方式讓讀者明白如何辨別資訊，最重要的是，本書強調了要避免受到不實新聞的左右，我們必須具備隨時查證的精神，主動的過濾訊息，而非只是被動的接收、相信、甚至是轉傳錯誤的資訊。

二、課堂簡報 / 課堂問卷

✓ 課堂簡報的檔案 QR code :



「學校媒有教的識—青少年媒體識讀推廣」學習單

_____國中____年____班 姓名_____

經過了兩節課的遊戲與教學，你們是不是對於媒體識讀有更多瞭解了呢？

請你們依照實際狀況，認真填寫呦！

1. 請問你之前對假新聞的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
2. 請問你之前對置入性行銷的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
3. 請問你之前對網路霸凌的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
4. 你覺得以遊戲的方式進行會不會對於你在課堂上的專注度提升？
（3 有提升； 2 沒有改變； 1 不知道）
5. 如果只有遊戲的話，你的學習成效？
（5 非常好； 4 好； 3 沒有改變； 2 不好； 1 非常不好）
6. 如果輔以 p p t 的講解，你的學習成效？
（5 非常好； 4 好； 3 沒有改變； 2 不好； 1 非常不好）
7. 如果這套遊戲放到網路上，你會不會主動下載來使用？
（會； 不會）
8. 呈上題，遊戲結束後，你會想要進一步學習遊戲中的內容嗎？
（會； 不會）
9. 請問在課程結束之後，你對假新聞的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
10. 請問在課程結束之後，你對置入性行銷的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
11. 請問在課程結束之後，你對網路霸凌的了解程度？
（5 非常了解； 4 了解； 3 普通； 2 不了解； 1 非常不了解）
12. 請問課程的三個主題，哪個部分對你來說最有幫助？為什麼？
13. 請問今天整體的課程活動，哪個部份讓你印象最深刻？為什麼？
14. 想對我們說的話？（建議與回饋）

三、活動照片



民權國中合影：



大有國中合影：



三民國中合影：



四、參考文獻

網路資料：

<https://www.mediawatch.org.tw/work/literacy/development>

（台灣媒體觀察教育基金會）

<https://nccur.lib.nccu.edu.tw/bitstream/140.119/33506/7/15500207.pdf>

（研究方法撰寫範例）

文章：

〈我們為何相信謊言？〉歐康納、威瑟羅，科學人 2019 年 10 月號。58~65 頁。

〈失序新世界〉華得，科學人 2019 年 10 月號。94~99 頁。

〈臉書會把你賣給藍軍、綠軍還是紅軍？〉蔡亞嵩，新聞第 1621 期。16~25 頁。

〈台灣也有「劍橋分析」政治網站興起〉張家豪、黃靜華，新新聞第 1621 期。10~15 頁。

書籍：

林進材/林香河，寫教案：教學設計的格式與規範，五南出版社，2019 年。

任慶儀，教案設計：教學法之運用，鼎茂圖書，2013 年。

鄭自隆，電視置入：型式、效果與倫理，正中書局，2008 年。

劉蕙苓，新聞多少錢？—探索置入性行銷對電視新聞的影響，巨流圖書，2011 年。

曼弗雷德·泰森，向下扎根！德國教育的公民思辨課「過濾氣泡、假新聞與說謊媒體—我們如何避免被操弄？」：有自覺使用媒體的第一步，麥田出版，2019 年。

市村均，破解！傳達的伎倆：假新聞、偽科學，幼獅文化，2019 年。

榎本博明，暴走社會：鄉民正義、網路霸凌與媒體亂象，我們如何面對反應過度的社會，時報出版，2016 年。