

### 第三章 媒體素養教育融入現行教學內涵分析

國民中小學現行教學內涵計有語文、生活、數學、社會、健康與體育、藝術與人文、自然與生活科技與綜合活動等八領域，並有資訊、環境、性別平等、人權、生涯發展與家政六重大議題。前述八領域為正式課程，搭配有成套之教材設計，因此媒體素養教育融入現行教學以融入正式課程領域為主。而九年一貫教學教材目前以仁林、南一、康軒與翰林出版社四家市佔率較高(都中秋，1993)，故研究人員鎖定此四家出版社編製之教材為分析內容，並初步分析各領域教科書中可融入媒體素養教育內涵之數量。

2000年「媒體素養教育白皮書」中主張媒體素養教育有五核心面向：「媒介文本」、「閱聽人」、「媒介再現」、「媒體組織」與「媒介近用」。研究人員以此為判準，粗略分析出八教學領域中，可融入媒體素養教育概念數量較多者為健康與體育、綜合、藝術與人文與社會等四領域。綜合上述討論，加以本研究自94年1月起開始著手，已值當學年度之下學期，考量後續教學實驗需融入實際教學中，為爭取時效，並使教科書分析內涵與實驗教學環環相扣，現場教師可將媒體素養教育順利融合進當下進行的課程中，本研究將分析焦點鎖定於仁林、南一、康軒與翰林等四家出版社所出版之健康與體育、綜合、藝術與人文與社會等四領域教科書。實際進行分析時，因各領域起始教學年級不同，又各家出版社並非此四領域均編製有教科書，固不同領域分析範圍或有增減。

以下分節描述媒體素養教育融入現行教學內涵之分析結果。

## 第一節 健康與體育領域教科書分析比較

綜觀健康與體育領域可融入媒體素養的單元，可從融入單元數、融入之單元主題、可連結之媒體素養面向與議題、融入方式等面向討論。

### 一、可融入單元數量：

除一年級僅有 6 單元，為各年級之末外，自二年級以上，每年級均至少有 10 個左右的單元可融入實施媒體素養，茲羅列如下：

#### (一) 一年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 6 個，分別為：

1. 南一出版社：主題三「快樂的日子」，單元「快樂家庭」。
2. 康軒出版社：主題一「健康加油站」，單元「飲食停看聽」、單元「體重和運動」。
3. 翰林出版社：主題一「我是身體的好朋友」，單元「營養的每一天」；主題二「感覺你我他」，單元「-身體的感覺」；主題四「健康有一套」，單元二「拜訪醫師及藥劑師」。

#### (二) 二年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 15 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「成長健康行」，單元「豐富的餐飲」、「天天有活力」；主題二「健康守護神」，單元「我是身體的主人」；主題三「大地寶貝」，單元「休閒快樂行」。
2. 康軒出版社：主題五「期待的假期」，單元「假日好休閒」。
3. 翰林出版社：主題一「我愛運動」，單元「穿鞋學問大」；主題二「快樂好兒童」，單元「心情調色盤」；主題三「美好的家園」，單元「關愛家人」、「社區環境衛生」；主題四「運動新體驗」，單元「快樂話童玩」；主題五「健康快樂行」，單元「快樂野餐」。

#### (三) 三年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 13 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「社區文化饗宴」，單元「社區嘉年華」；主題三「健康的成長」，單元「健康廣場」；主題四「生活好環境」，單元「飲食與環境」。

2. 康軒出版社：主題一「飲食與健康」，單元「飲食功能知多少」、「怎樣吃才健康」；主題五「好友滿天下」，單元「我們都是好朋友」；主題六「健康資訊站」，單元「健康的消費」。
3. 翰林出版社：主題三「奶奶我愛您」，單元「奶奶生病了」、「快樂銀髮族」；主題五「健康百分百」，單元「改進生活習慣」、「速食的誘惑」。

(四) 四年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 9 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「做自己的主人」，單元「親情與友情」；主題四「生活好自在」，單元「生活藝術家」。
2. 康軒出版社：主題二「與繩球同樂」，單元「消費主人翁」；主題三「快樂青春期」，單元「青春你我他」、「迎接青春」。
3. 翰林出版社：主題一「吾愛吾家」，單元「珍愛自己、向菸說不」；主題二「愛我家園」，單元「我會減少垃圾」；主題四「飲食知多少」，單元「飲食與健康」。

(五) 五年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 15 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「花樣年華」，單元「青春情事」；主題二「多彩人生」，單元「勇於嘗試」；主題三「健康生活」，單元「營養加油站」、「成癮物質要人命」、「安全之道」。
2. 康軒出版社：主題一「寶貝我的家」，單元「休息一起來」；主題三「美麗人生」，單元「關懷老年人」。
3. 翰林出版社：主題一「足下風雲」，單元「理性的運動消費者」；主題二「飲食面面觀」，單元「世界飲食大不同」、「買的用心吃的安心」、「含運動飲料知多少」；主題四「檳榔物語」，單元「檳榔防制總動員」；主題五「左鄰右舍來運動」，單元「社區運動資源」。

(六) 六年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 14 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「與健康共舞」，單元「健康管理」；主題三「運動的樂章」，單元「足下風雲」；主題四「突破自我」，單元「人我之間」。
2. 康軒出版社：主題一「健康保衛，全力開跑」，單元「用藥保安康」、「醫療糾紛知多少」；主題二「籃球攻防、飲食防疫」，單元「傳染病知多少」；主題四「談性教室」，單元「青春性事」、「兩性進行曲」；主題六「活力動起來」，單元「運動任我行：流行運動風」。
3. 翰林出版社：主題三「吃的更健康」，單元「營養標示看仔細」、「檢視飲食行爲」；主題四「健康生活新主張」，單元「拒絕酒的危害」。

## 二、可融入單元主題：

各家出版社所設計的單元主題，每年級均有差異，未因個別年齡層所需而發展出共通性的單元（如兩性議題，南一出版社規劃於五年級下學期；康軒出版社規劃於四、六年級下學期，翰林各年級下學期課本則未見）。其它可融入媒體素養教育之單元主題則有：家庭生活；飲食習慣；體重與身體印象；食品營養與消費；醫藥認識；休閒活動；身體與個人隱私；聰明消費(含運動用品選購)；了解生命歷程(人生各階段)；認識社區；菸、毒品、檳榔等衛生教育；網路交友等資訊教育；抗拒速食的誘惑；兩性角色與相處；不同文化的飲食；兩性青春期；關懷老年人等 17 類。

也由於上述 17 類的單元主題，散狀分佈於各家出版社不同年級的教材中，各出版社在單元安排與活動設計上，並未有連貫性的設計，媒體素養教育融入時的主題或活動設計，也未能有延續性的設計。

另外，細細檢視四家出版社的單元設計，可以發現每家出版社在不同的年級，各設計有獨特的單元：

### （一） 二年級

翰林出版社：主題四：運動新體驗，單元「快樂話童玩」：讓兒童認識傳統童玩，並發表自己最喜歡的遊戲或玩具，比較與傳統童玩間的差異。

#### (二) 三年級

1. 康軒出版社：主題五「好友滿天下」：我們都是好朋友，教育兒童認識身障者
2. 翰林出版社：主題三「奶奶我愛您：奶奶生病了」，教導如何尋找正確的醫療資訊

#### (三) 五年級

1. 南一出版社：主題一「花樣年華」：討論偶像崇拜與流行文化的影響；主題二「多彩人生」，培養學生勇於嘗試、適應壓力，帶領兒童認識壓力與情緒的影響。
2. 翰林出版社：主題二「飲食面面觀」，單元「運動飲料知多少」：討論飲用運動飲料的情形，並認識運動飲料的功能及正確飲用的原則；主題四「檳榔物語」，要求兒童蒐集相關報導，瞭解檳榔引發的社會和環境問題並製作防治宣傳品

#### (四) 六年級

1. 南一出版社：主題三「運動的樂章」，單元「足下風雲」—透過瞭解足球運動，瞭解足球國家文化。
2. 康軒出版社：主題一「健康保衛：全力開跑」，單元「用藥保安康」—教育兒童瞭解藥品分級及正確儲存藥品的的方法，及單元「醫療糾紛」，瞭解發生的原因並學習為自己爭取權益；主題二：「籃球攻防、飲食防疫」，單元「傳染病知多少」—認識傳染病、傳染途徑及防疫方法。

一般而言，各家出版社的沒有特別強調或忽略的單元設計，但仍可發現翰林出版社較其他家出版社強調社區活動，分別在二年級：美好家園：社區環境衛生—認識社區衛生所、清潔隊的服務內容，及五年級：左鄰右舍來運動：社區運動資源—調查社區運動環境，均設計有認識社區的課程內容。

另外值得討論的是，從上述各家出版社獨特的單元設計來看，可以發現這些單元雖無關聯性或整體性，然而卻都是常見的社會議題，如銀髮族的健康或即將開打的世足賽所引起的足球熱，甚至是時常躍上頭條新聞的醫療糾紛等等。換言之，是否將某議題納入課程內容，端視業者的觀念敏感度，因之若能以時興議題的方式提供各家出版社媒體素養教育的相關知識，在單元設計時納入媒體素養教育亦非不可期。如六年級康軒版教科書，在主題六「活力動起來」，單元「運動任我行」中，便介紹常見的運動種類，並討論其受喜愛的原因，而這些原因則集中於運動本身的規則或受歡迎的程度，若能更進一步探討，流行背後的運動行銷，即可進行媒體素養教育，然而出版社僅停留於前述層面，殊為可惜。

### 三、可連結的媒體素養面向：

分析各家教科書內容可連結的媒體素養面向時，研究小組依據媒體素養教育白皮書中所揭示的台灣媒體素養教育核心內涵作為可連結媒體素養教育的面向，並據以分析出以下資料：

可連結的媒體素養教育教育面向數量之多寡依序為：

(一) 閱聽人：共計 39 個單元，為五面向中數量最多者，連結方式多為認識廣告工業的基本概念、了解商業機制以及自己是閱聽人等內容。值得注意的是，出版社對於廣告工業等商業訊息，多採取防疫、抗拒式的教條宣傳，以教導兒童抗拒廣告的行銷目的為設計理念。如康軒出版社在一年級下學期主題一「健康加油站」，單元『飲食停看聽』中，便明白列出本單元的教學目標與活動重點為「學習拒絕廣告的誘惑，選擇健康的食物」。

(二) 媒介再現：為五面向中數量居次者，統計有 24 個單元。24 個單元，雖多由瞭解媒體上的刻板印象導入媒體素養教育的概念，但仍可歸類出不同的議題：

1. 兩性議題：如女體再現及性別刻板印象，共計 8 單元次。
2. 族群議題：共計 6 單元次，如銀髮族的再現、兒童與青少年的形象、殘障朋友如何被描繪，以及原住民在媒體上的形貌。
3. 健康議題：計有 5 單元次，包含肥胖者的再現、媒體如何宣揚何為理想身材、愛滋病與接觸菸酒的樣貌。
4. 文化議題：此議題數量較少，大多為談論不同文化的飲食習慣，共計 3 單元次。
5. 職業議題：為所有議題中數量最少者，可融入介紹醫藥職業的刻板印象，計有 1 單元次。

(三) 媒介近用：各個可以連結媒介近用此一面向的單元，多由要求兒童調查、訪問或搜集資料等單元作業延伸而出。雖與媒介近用的本意與定義有所差距，然而教師可由此點出發，延伸設計了解近用的觀念。值得注意的是，因為各家出版社多於了解社區、探索社區或環境中的個別主題時，安排兒童進行調查、訪問或蒐集資料，也因此連結至媒介近用此一面向時，近用的內容，亦多圍繞社區議題進行實踐。雖非本意，卻可藉此延伸導入優質公民與社區傳播的概念。此面向可被連結的單元數計有 9 個。

(四) 媒體文本：大多數由觀賞照片、書籍或圖畫的方式帶領兒童了解媒體文本的敘事方式，較為特殊的是前段提及出版社多於了解社區、探索社區單元時設計有進行調查、訪問或蒐集資料，並要求兒童記錄下這些資料，在這樣的單元中，便可討論紀錄的方式，如攝影或紀錄片等，延伸教學至不同媒體文本的敘事方式。另如南一出版社五年級主題二：多彩人生，單元二「勇於嘗試」活動三『壓力與想法』乃為帶領兒童面對壓力、紓解壓力而設計，亦可藉由播放紀錄宜蘭某小學體操隊男童的紀錄片「翻滾吧！男孩」，讓兒童了解這群體操隊小男孩面對壓力的方式，並同時介紹紀錄片的形式、鏡頭語言等內涵。此面向可被連結的單元數計有 6 個。

- (五) 媒體組織：媒體素養教育採融入方式與現行教科書結合，可融合的內容便囿於現有的單元，因此在媒體組織此一核心概念上，可被連結的單元數較少，僅有 2 個。分別是南一出版社，六年級主題三：運動的樂章，單元六「足下風雲」，可在課文由足球、排球至羽球等一連串運動及其受歡迎的原因之介紹後，總結討論台灣社會對哪一種運動較為熱中或熟悉，與媒體的報導有無關聯？進而討論媒體組織、守門等觀念。

#### 四、媒體素養教育可融入的方式：

研究初始本擬採「融入」的方式將媒體素養教育與現行教科書單元結合，然而分析可融入之單元後發現，與現行教科書的結合亦可採「延伸討論」的方式，如此一來不僅可融合的單元數量增多，亦可減低融入時，媒體素養教育與現行教科書內容扞格不入的窘境。判斷單元應採「融入」或「延伸」的標準，則以教科書的內文或作業要求是否可直接引導進媒體素養教育的概念，或需額外透過教學引導或運用教學資源的方式介紹；前者歸屬於「融入式」教學，後者則為「延伸式」教學。

各家出版社可融入或延伸的單元數量分別為：

- (一) 一年級：共計 6 單元，5 個單元採「延伸式」教學，1 個單元採「融入式教學」；分別為南一出版社 1 單元，康軒出版社 2 單元，翰林出版社 3 單元。
- (二) 二年級：共計 15 單元，8 個單元採「延伸式」教學，7 個單元採「融入式教學」；分別為一南一出版社 5 單元，康軒出版社 1 單元，翰林出版社 9 單元。
- (三) 三年級：共計 13 單元，3 個單元採「延伸式」教學，10 個單元採「融入式教學」；分別為一南一出版社 3 單元，康軒出版社 5 單元，翰林出版社 5 單元。
- (四) 四年級：共計 9 單元，5 個單元採「延伸式」教學，4 個單元採「融入式教學」；分別為一南一出版社 2 單元，康軒出版社 4 單

元，翰林出版社 3 單元。

(五) 五年級：共計 15 單元，5 個單元採「延伸式」教學，10 個單元採「融入式教學」；分別為一南一出版社 6 單元，康軒出版社 3 單元，翰林出版社 6 單元。

(六) 六年級：共計 14 單元，5 個單元採「延伸式」教學，9 個單元採「融入式教學」；分別為一南一出版社 4 單元，康軒出版社 7 單元，翰林出版社 3 單元。

綜和上述，媒體素養教育融入現行教科書設計，極須領域教師本身對媒體素養教育或議題的敏感度，方可在現行未具有媒體素養教育觀念的設計中採議題式的延伸或融入教學。另受限於需配合現有教材設計的局限，而現行教科書本身，卻有著單元間銜接不順暢的缺失—活動與活動或主題與主題間缺少連貫性或整體性。媒體素養教育融入時也因而只能以「單點式」、議題式的單次融入，而未能有延續性的設計。



一年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	快樂家庭	討論家庭生活樣貌與清潔工作，學習正確的清潔方法及分工合作完成家事	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識性別刻板印象	<b>延伸</b> • 媒體中對家庭生活與家務分工的刻板化呈現	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同
康軒	飲食停看聽	學習拒絕廣告的誘惑，選擇健康的食物	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	<b>融入</b> • 課文內直接明列一拒絕廣告 • 食品廣告的內容與影響 • 食品廣告的置入性行銷與各種行銷手法	#2 信不信由你 #3 它抓得住我 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員 Qoo 果汁飲料
	體重和運動	體重與運動的關係	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	<b>延伸</b> • 過度減重的迷思 • 速食廣告的內容：是否有誇大不實、與窈窕身材及運動連結	#28 少年 weight 的煩惱 #67 我的美麗與哀愁

					#69 瘦身男女
翰 林	營養 的每 一天	瞭解每日飲食攝取均衡的觀念。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認 識廣告工業的主要概念	延伸 麥當勞說了什麼、沒說什麼  健康傳播 食品廣告與行銷手法、置入性行銷、 影響選擇食品的因素、瞭解廣告的說 服與促銷意圖	#2 信不信由你 #3 它抓得住我 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員
	身體 的感 覺	能區辨身體接觸的感覺，學會保 護自己身體的隱私權。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識性 別刻板印象 影響和近用媒體 討論媒體中的訊息是否應 受管制	延伸 • 媒體(綜藝節目)對女性身體的呈 現、猥褻與言語騷擾	#1 上電視，秀自己
	拜訪 醫師 及藥	認識醫師、藥劑師能提供的協 助，以獲得正確的健康資訊。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認 識廣告工業的主要概念	延伸 • 媒體中對醫師形象的性別刻板印象	#8 男主外、女主內 #39 他打包票，你 掏腰包

	劑師		媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象		#42 傑克，這真是「太」神奇了
--	----	--	-------------------------	--	------------------

二年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、成長健康行	二、豐富的餐飲 (一)我們的最愛	比較不同家庭的飲食型態及影響飲食習慣的原因，以主動的態度關心自己的日常飲食，並能明確知道六大類食物均衡的好處及分類方法。	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 • 廣告與消費 了解自己喜歡的某些飲食(如速食) 是否受到廣告的影響	#3 它抓得住我 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員
		三、天天有活力 (四)輕	能了解哪種情況需要放鬆一下，並會選擇適合的休息方式。	閱聽人： 反思個人媒體行為	延伸 藉由檢視自己從事哪些休閒活動，延伸討論網路癮、電視癮	#52 童年再見 #71 遊戲高手

	鬆小站					
二、健康守護神	六、我是身體的主人 (四)我會保護自己	能判斷身體的隱私部位和做好保護方法，增強學童平日生活安全的認知和保護方法。	影響和近用媒體 討論媒體中的訊息是否應受管制	延伸 • 討論媒體呈現身體私密處的不當 • 個人如何避免接受或正確面對媒體不當呈現的訊息	#1 上電視，秀自己 #5 不是我不小心 #21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風	
三、大地寶貝	休閒快樂行	透過各種方式認識並規劃休閒活動。  分享與家人一同購買休閒用品的經驗。	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 • 影響購買選擇的因素有哪些 • 媒體的廣告或行銷對自己的消費是否有影響？  延伸 能辨認日常生活中，廣告與行銷無所不在	#22 廣告隨身變 #30 哈燒名牌族 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員 #71 遊戲高手 #97 運動煉金術	

					• 廣告與消費	
康軒	五、期待的假期	一、假日好休閒	說出休閒運動項目，並比較不同年代休閒運動項目的差異。 和家人或朋友一起參與休閒運動，並描述參與休閒運動後的感覺或理由。	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	延伸 藉由檢視自己從事哪些休閒活動，延伸討論網路癮、電視癮	#37 網咖、連線物語 #71 遊戲高手 #105 網路的天空
翰林	一、我愛運動	四、穿鞋學問大	學習正確的選購鞋子。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 • 了解運動產品的廣告與行銷方式 • 知道自己的消費行為可能受到哪些因素影響 • 明星與名牌迷思	#30 哈燒名牌族 #97 運動煉金術
	二、快樂好兒童	一、心情調色盤	認識情緒的表達並引領兒童適當的控制情緒	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	延伸 • 男女性別情緒表現的刻板印象：兒童動、漫畫	#7 男生女生配 #93 男女大同大不同

三、美好的家園	一、關愛家人	請學生帶家人的照片，介紹家人，說明家人所處的人生階段，並發表與家人相處的經驗。	<p><b>媒介文本：</b> 了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事如何產製意義、了解並能運用媒體製作技巧與技術</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b> • 了解不同時期的照相技術形成了不同的影像紀錄</p> <p><b>延伸</b> • 了解鏡頭及鏡頭語言 • 看照片說故事 • 媒體中對不同人生階段族群的再現（兒童、青少年、老人等）</p>	#52 童年再見
	社區環境衛生	課前以訪問或網路等分別調查衛生所、衛生所、清潔隊的服務內容，並發表。	<p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b> 關心社區，並用媒體記錄、發表觀點</p> <p><b>延伸</b> 了解政策行銷為河</p>	#4 上網去衝浪 #27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命的少年 #105 網路的天空
	四、運動新體驗	三、快樂話童玩	認識傳統童玩，詢問家中長輩的經驗，並發表自己最喜歡的遊戲或玩	<p><b>媒介文本：</b> 了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事</p>	<p><b>融入</b> • 藉由舊照片、書籍、圖畫或實物了解童玩的古與今</p>

			具，比較與傳統童玩間的差異。	如何產製意義、了解並能運用媒體製作技巧與技術  <b>閱聽人</b> 反思個人媒體行為	•了解不同時期的照相技術形成了不同的影像紀錄  <b>延伸</b> 藉由檢視自己從事哪些休閒活動，延伸討論網路癮、電視癮	
	五、健康快樂行	快樂野餐	請兒童發表示否曾因廣告或其他因素購買、攝取零食，分析零食的成分及對健康的影響。	<b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	<b>融入</b> • 健康傳播 • 食品廣告與行銷手法、置入性行銷、影響選擇食品的因素、瞭解廣告的說服與促銷意圖	#2 信不信由你 #3 它抓得住我 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員

### 三年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、社區文	社區嘉年	參與社區活動並認識各種民俗才藝表演。	<b>媒介文本：</b> 了解不同媒體的表徵系	<b>延伸</b> • 看照片說故事，了解鏡頭與鏡頭語	#27 上鏡頭不難

	化饗 宴	華		統、了解媒體類型與敘事 如何產製意義、了解並能 運用媒體製作技巧與技術  媒介近用： 實踐媒體近用	言 • 建立腳本或企劃的概念	
	三、健 康的 成長	健康 廣場	檢視自己的生活作息， 培養良好的生活習慣。	閱聽人： 反思個人媒體行爲	融入 家庭電視環保 DIY、良好的媒體使用 習慣、網路成癮問題	#71 遊戲高手
	四、生 活好 環境	飲食 與環 境	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 如何選購衛生營養又 安全的食物。</li> <li>• 介紹世界各國的美食 與飲食習慣。</li> <li>• 討論外來飲食與食品 廣告對飲食習慣的影 響。</li> </ul>	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認 識廣告工業的主要概念  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻 板印象	融入 了解各文化、族群在媒體中的再現 (例如日本人吃拉麵不一定都非得發 出如雷聲)	#26 猜猜我是誰 #2 信不信由你 #3 它抓得住我 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員
康	一、飲	飲食	• 能體會食物在生理及	閱聽人：	課本內容為：看電視時，突然很想吃	#3 它抓得住我

軒	食與健康	功能知多少	<p>心理需求上的重要性。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>說出飢餓及飽足感和食物攝取的關係。</li> <li>說出影響自己選擇食物的原因。</li> </ul>	反思個人媒體行爲	<p>東西，你會…？</p> <p><b>融入</b></p> <p>討論電視(含廣告)對飲食內容及習慣的影響</p> <p><b>延伸</b></p> <p>家庭電視環保 DIY、良好的媒體使用習慣、</p>	#22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園
		怎樣吃才健康	討論速食的營養價值、介紹各種營養與均衡飲食的重要	<b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	<p><b>融入</b></p> <p>討論速食廣告的內容，說了什麼、沒說什麼</p>	#3 它抓得住我 #44 廣告大觀園
	五、好友滿天下	我們都是好朋友	了解身心障礙者的不方便，進而願意體貼失能者，並能表達與實踐對身心障礙者的關懷與協助。	<b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象	<p>課文介紹成功的殘障人士</p> <p><b>融入</b></p> <p>討論媒體中所出現的殘障人士形象、成因與影響</p>	
	六、健康	健康	如何選購適當的保健用	<b>閱聽人：</b>	<b>融入</b>	#39 他打包票，你

	康資 訊站	的消 費者	品	瞭解文本的商業意涵、認 識廣告工業的主要概念	<ul style="list-style-type: none"> <li>討論自己選購物品時考慮的因素</li> <li>了解自己是否受到廣告與行銷的影響</li> <li>了解廣告行銷手法</li> </ul>	掏腰包 #42 傑克，這真是 「太」神奇了
翰 林	三、奶 奶我 愛您	奶奶 生病 了	瞭解如何透過網路、醫 院單張、他人就醫經 驗、家庭醫師等管道得 到資訊，並選擇適當的 醫療機構	媒介近用： 實踐媒體近用	<u>融入</u> 瞭解如何尋找正確的醫療資訊，懂得 分辨健康食品與藥品 <u>延伸</u> 了解政策行銷	#4 上網去衝浪 #39 他打包票，你 掏腰包 #42 傑克，這真是 「太」神奇了
		快樂 銀髮 族	理解老化現象，引導兒 童體會老化感覺，以健 康態度面對並協助家中 年長者面對老化現象。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻 板印象、價值與意識型態	<u>融入</u> 媒體中對銀髮族群的再現	
	五、健 康百 分百	改進 生活 習慣	檢討自己的生活習慣， 並討論如何改進不良的 生活習慣。	閱聽人： 反思個人媒體行為	<u>融入</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>家庭電視環保 DIY</li> <li>良好的媒體使用習慣</li> <li>網路成癮問題</li> </ul>	#24 電玩上身 #37 網咖、連線物 語 #71 遊戲高手
		速食	討論速食的優缺點，並	閱聽人：	<u>融入+直接教學</u>	#3 它抓得住我

		的誘惑	學習以健康飲食原則來選擇營養餐點。	瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	健康傳播	#14 跟著卡通跑 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員
--	--	-----	-------------------	-----------------------	------	--

#### 四年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、作自己的主人	親情與友情：兩性角色與相處	學習兩性相處時的正確態度	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>延伸</u> 媒體中對如何呈現兩性相處	#7 男生女生配 #93 男女大同大不同

	四、生活好自在	生活藝術家	認識中西方不同的飲食文化，學習如何看食品標章並選購新鮮食品，並能夠理性消費。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p><b>閱聽人：</b> 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p><b>融入</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 食品廣告的內容與影響：檢視廣告食品的營養、廣告內容與手法（例如名人策略）、置入性行銷</li> <li>• 名牌運動鞋等運動行銷</li> <li>• 察覺自己的消費行為可能受到廣告或行銷的影響</li> </ul>	<p>#2 信不信由你</p> <p>#3 它抓得住我</p> <p>#22 廣告隨身變</p> <p>#44 廣告大觀園</p> <p>#47 超級推銷員</p>
康軒	二、與繩球同樂	六、消費主人翁 (一)聰明消費者	能理性選購適當的跳繩或其他運動器具，並能養成理性、負責任的消費行為。 能解釋所選擇消費服務的方式與理由。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p><b>閱聽人：</b> 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣</p>	<p><b>融入</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 名牌運動鞋等運動行銷</li> <li>• 察覺自己的消費行為可能受到廣告或行銷的影響</li> </ul>	<p>#22 廣告隨身變</p> <p>#44 廣告大觀園</p> <p>#97 運動煉金術</p>

				告工業的主要概念		
三、快樂青春	青春你我他	認識兩性在青春期的變化並健康的成長	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念。  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	融入 • 一定要很瘦？（別小看我第 69 集）  延伸 媒體中再現的女體形象	#28 少年 weight 的煩惱  #67 我的美麗與哀愁  #69 瘦身男女	
四、迎接青春	能自我悅納並尊重彼此的個別差異，能尊重異性，與異性和諧相處，	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	延伸 媒體中對如何呈現兩性相處	#7 男生女生配  #28 少年 weight 的煩惱		

			<p>並能說出促進成長發育的方法，以正面積極的態度面對青春期。</p> <p>能了解運動對身體的益處，學會各種不同的投擲遊戲與方法並能快樂的參與各項遊戲或運動。</p>		<p>媒體中對於女性理想身材的塑造</p>	<p>#67 我的美麗與哀愁</p> <p>#69 瘦身男女</p> <p>#93 男女大同大不同</p>
翰 林	一、吾 愛吾 家	珍愛 自 己、向 菸說 不	<p>討論影響個人吸菸的因素，發表拒絕不當誘惑的感覺和經驗。</p>	<p><b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 健康傳播：菸害防治</li> <li>• 媒體裡對抽菸者形象的塑造、菸品廣告</li> </ul> <p>置入性行銷</p>	<p>#49 驚爆菸幕</p> <p>#51 致命的吸引力</p> <p>#65 誰與爭噲</p>
	二、愛 我家	三、我 會減	<p>隨時檢視周圍的環境問題，進行社區環境現況</p>	<p><b>閱聽人：</b> 反思個人媒體行為、瞭解</p>	<p>課本討論： 避免購買不需要的東西</p>	<p>#39 他打包票，你掏腰包</p>

	園	少垃圾	調查，並發表調查結果，然後討論改善方法。	文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念。	<b>延伸</b> 了解自己的購物受哪些因素的影響？是否真為需求物？	
	四、飲食知多少	飲食與健康	討論營養不良對健康的影響，評估自己是否過重或過輕，討論飲食與健康的關連，及發表維持理想體重的方法。	<b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態 <b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	<b>延伸</b> • 媒體中對理想身材的論述（綜藝節目、廣告等） • 對身材不同者的刻板印象（廣告、戲劇） 瘦身廣告、食品廣告與窈窕身材的連結	#28 少年 weight 的煩惱 #67 我的美麗與哀愁 #69 瘦身男女

### 五年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、花樣年華	青春情事	思考男女生的性別特質與刻板印象，並學習兩性相處時的正確態度。	<b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值	<b>融入</b> • 男女不同的特質 • 媒體中的性別刻板印象	#7 男生女生配 #82 愛上影劇版 #84 你所不知道的

			流行話題：討論偶像崇拜與流行文化的影響。	與意識型態 閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	• 流行話題與偶像跟風事實上背後是一整套的商業行銷機制	娛樂新聞 #87 偶像初體驗 #93 男女大不同
二、多彩人生	二、勇於嘗試(三) 壓力與想法	了解壓力與生理健康之間的關係，分析想法對情緒的影響，並能知道壓力的正負面影響。	媒介文本 了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事如何產製意義、了解並能運用媒體製作技巧與技術	融入 以「翻滾吧！男孩」紀錄片引導兒童面對壓力、紓解壓力 延伸 介紹紀錄片		
三、健康生活	成癮物質要人命	認識並學習遠離毒害、菸害。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念 媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻	融入+健康素養 • 毒、菸、酒等成癮物質，加上網路成癮 • 媒體中再現的飲酒、抽煙形象（廣告與電影）、置入性行銷	#24 電玩上身 #37 網咖、連線用語 #49 驚爆菸幕 #51 致命的吸引力 #65 誰與爭噲	

			板印象、角色呈現的價值與意識型態		#71 遊戲高手
營養 加油 站	認識每日應攝取的食物類別及份量，能夠吃足量的主食。  能廣吃各種食物，並能確認自己應對食物選擇負責任的重要性。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 討論速食廣告的內容，說了什麼、沒說什麼		#3 它抓得住我 #44 廣告大觀園
安全 之道	網咖停、看、聽：介紹網咖的功能與正、負面影響，並說明可以其他的休閒活動取代上網咖。	閱聽人： 反思個人媒體行為	融入 • 家庭電視環保 DIY • 良好的媒體使用習慣 網路成癮問題		#24 電玩上身 #37 網咖、連線物語 #71 遊戲高手

康軒	一、寶貝我的家	一、休息一起來 (一)休閒好選擇 (五)有話好好說	知道何謂良好的休閒活動，並列舉選擇良好休閒活動的原則，最後能與家人討論，並規畫適合全家的休閒活動及選擇共同的休閒活動。  正確利用有效的溝通原則，來增進家庭的氣氛，並說出父母與子女應如何促進家庭關係。	閱聽人： 反思個人媒體行為	<u>融入</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 家庭電視環保 DIY</li> <li>• 良好的媒體使用習慣</li> </ul> 網路成癮問題  <u>延伸(有話好好說單元)</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 課文內容為教導兒童不使用負面、攻擊性的言詞→可延伸討論聳動的新聞標題</li> </ul>	#6 迷網、迷惘 #24 電玩上身 #37 網咖、連線物語 #71 遊戲高手
	三、美麗人生	關懷老年人(三) 快樂銀髮族	瞭解老年期的飲食保健與老化現象，學習關懷與照顧家中的老年人	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	<u>融入</u> 媒體中再現的老年形象	

翰 林	一、足 下風 雲	四、理 性的 運動 消費 者	教導選購運動產品的技巧，請同學發表選購運動裝備的經驗，並教導學生正確的選購原則。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	延伸 • 運動產品的廣告與行銷方式 • 明星與名牌迷思	#30 哈燒名牌族 #97 運動煉金術
	二、飲 食面 面觀	飲食 與生 活、世 界飲 食大 不同	瞭解飲食可以反應各地不同的風土民情、代表節慶習俗及傳統文化、呈現不同的價值觀等，並探討如何接納與尊重不同的飲食文化。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	融入 不同文化的媒體再現	#104 好萊塢的東方神話
	買得 用心 吃得 安心		能說出正確選購食物的方法、認識食品標章。  討論飲用運動飲料的情形，並認識運動飲料的功能及正確飲用的原	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入	

		運動 飲料 知多 少	則。			
四、檳榔物語	檳榔防治總動員	蒐集檳榔相關報導，瞭解檳榔引發的社會及環保問題，進行社區活動以改善社區檳榔問題，分組設計拒食檳榔的海報與標語並發表。	<p><b>媒介文本</b></p> <p>了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事如何產製意義、了解並能運用媒體製作技巧與技術</p> <p><b>媒介再現：</b></p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態</p> <p><b>媒介近用：</b></p> <p>實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>媒體中對原住民的再現、台灣的健康素養</p> <p><b>延伸</b></p> <p>了解報導的方式及科技、宣傳品的意義、製作方法與使用</p>	#92 神奇宣傳術	
五、左鄰右	社區運動	引導學生利用課後時間蒐集資料、調查社區的	<p><b>媒介文本</b></p> <p>了解不同媒體的表徵系</p>	<p><b>延伸</b></p> <p>善用媒體紀錄與發表觀點</p>	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請	

	舍來運動	資源	<u>運動環境，並發表</u>	統、了解媒體類型與敘事 如何產製意義、了解並能 運用媒體製作技巧與技術  媒介近用： 實踐媒體近用		命的少年 #105 網路的天空
--	------	----	-----------------	--	--	--------------------

六年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、與健康共舞	一、健康管理(二) 爺爺的健康管理	知道老年人的生理特徵及需要的照顧，並學習協助父母照顧家中年邁的長輩。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	<u>融入</u> 媒體中再現的老年形象	

<p>三、運動的樂章</p>	<p>六、足下風雲</p>	<p>培養學童透過足球運動，了解相關足球國家的文化。</p>	<p><b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p> <p><b>媒體組織</b> 了解媒體組織的守門過程如何影響文本產製、檢視媒體組織的所有權如何影響文本選擇與組合</p>	<p><b>延伸</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 運動產品的廣告與行銷方式</li> <li>• 明星與名牌迷思</li> </ul> <p><b>單元延伸活動</b></p> <p>從課文介紹足球→排球→羽球等單元介紹畢後，可總結討論我們對哪一種運動較為熟析？與媒體報導有沒有關係？</p>	<p>#30 哈燒名牌族 #97 運動煉金術</p>
<p>四、突破自我</p>	<p>人我之間：社會文化對兩性的期待與影響、兩</p>	<p>認識社會文化對兩性的角色、職業等的差異化期待及影響。</p> <p>討論面對兩性相處與肢體碰觸的正確態度。</p>	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態</p> <p><b>媒體近用：</b> 主張個人肖像權、隱私權</p>	<p><b>融入</b></p> <p>媒體中職業與性別的刻板印象、對兩性相處的呈現</p>	<p>#6 迷網、迷惘 #7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同</p>

		性相處				
康軒	一、健康保衛、全力開跑	四、用藥保安康	認識藥品分級，學習正確儲存藥品的的方法。	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念。	<u>延伸</u> 檢視健康食品廣告，分辨健康食品與藥品	#39 他打包票，你掏腰包 #42 傑克，這真是「太」神奇了
		五、醫療糾紛知多少	了解醫療糾紛發生的原因，並學習當發生醫療糾紛時，應如何爭取權益。	媒體組織 了解媒體組織的守門過程如何影響文本產製、檢視媒體組織的所有權如何影響文本選擇與組合	<u>融入</u> 討論媒體如何呈現醫療糾紛？報導角度是否有所不同？ 觀賞戲劇中的醫療糾紛	
	二、籃球攻防、飲食防疫	傳染病知多少	認識傳染病、傳染途徑和防疫方法。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	<u>延伸</u> 愛滋病的新聞報導、重大傳染病如 SARS、禽流感的新聞報導	#72 SARS 風暴 #74 語言遊戲 #99 AIDS 的真相

四、談 「性」 教室	青春 性事	如何適當的討論「性」 相關話題、面對黃色笑 話，並透過各種管道尋 找正確的相關資訊。	閱聽人： 反思個人媒體行為  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻 板印象、價值與意識型態  媒介近用： 實踐媒體近用	融入 綜藝節目中的主持人表現、綜藝節目 中的黃色笑話、猥褻言詞、如何看待 色情媒體  延伸 兒童傳播權	#5 不是我不小心 #21 蠟筆小新大戰 小俠龍捲風
	兩性 進行 曲	認識日常生活中的壓力 來源及對身心健康的影 響，並學習如何面對。 如何以健康的態度面對 兩性交往問題，強調網 路交友的議題，並建立 對於愛情與婚姻的正確 觀念。	閱聽人： 反思個人媒體行為	融入 • 網路交友相關議題、報導如何呈現 網路交友  家庭電視環保 DIY • 良好的媒體使用習慣 網路成癮問題	#6 迷網、迷惘 #24 電玩上身 #37 網咖、連線物 語 #71 遊戲高手
	六、活	運動	介紹常見的運動種類，	閱聽人：	融入

	力動 起來	任我 行：流 行運 動風	討論其受喜愛的原因。	反思個人媒體行為、瞭解 文本的商業意涵、認識廣 告工業的主要概念。	運動明星	
翰 林	三、吃 得更 健康	二、營 養標 示看 仔細	常見的食品加工法原理 與原則、營養標示的認 識與計算	閱聽人： 反思個人媒體行為、瞭解 文本的商業意涵、認識廣 告工業的主要概念。	融入 • 討論速食廣告的內容，說了什麼、 沒說什麼 • 果汁飲料的廣告行銷	#3 它抓得住我 #44 廣告大觀園
		檢驗 飲食 行為	討論青少年常見的飲食 問題，強調飲食對健康 的重要性，討論不良的 飲食習慣對健康的影 響。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵	融入 食品廣告內容：與窈窕身材及運動連 結、 瘦身議題、食品在文本中的置入性行 銷、速食文化、品牌形象、品牌選擇	#2 信不信由你 #3 它抓得住我 #22 廣告隨身變 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員 #28 少年 weight 的 煩惱 #67 我的美麗與哀 愁

						#69 瘦身男女
	拒絕 酒的 危害	瞭解不當飲酒的危害並 說出拒絕飲酒危害的方 法。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻 板印象、價值與意識型態</p> <p><b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認 識廣告工業的主要概念</p>	<b>融入</b> 健康傳播、媒體文本中對菸、酒的再 現、 菸、酒在文本中的置入性行銷		#49 驚爆菸幕  #51 致命的吸引力  #65 誰與爭噲



## 第二節 綜合活動領域教科書分析比較

綜合活動領域計分析康軒、南一及翰林三家出版社之教科書，仁林出版社因未出版綜合領域教科書，故無法分析。

### 一、可融入單元數量：

各年級可融入實施媒體素養的單元皆多達十個以上，最多的五年級多達 17 個，其餘皆在十個單元左右。仔細比較，每一間出版社有些微的差異，多數時候翰林版本可融入單元較多，惟康軒版本的四年級教材有非常突出的表現，可融入單元有 7 個之多，然而康軒的二年級教材只有兩個單元可以實施媒體素養融入教學。

#### (一) 一年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 10 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「認識家園」，單元「我們住的地方」；主題二「生活高手」，單元「消費高手」；主題三「心手相連」，單元「本事真不少」。
2. 康軒出版社：主題二「我的輕鬆時間」，單元「噹噹噹！下課了！」；主題三「親密一家人」，單元「常來往的親戚」、「和家人出去玩」。
3. 翰林出版社：主題一「彩色世界」，單元「顏色會說話」、「護眼活動」；主題二「聲音的世界」，單元「奇妙的聲音」；主題六「歡樂遊園會」，單元「準備遊園會」。

#### (二) 二年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 11 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「愛我社區」，單元「關心社區」、「關懷大地」；主題二「歡樂時光」，單元「歡樂廣場」、「我的小檔案」。
2. 康軒出版社：主題二「成長的故事」，單元「感謝有您」；主題三「期末快樂會」，單元「看我的表現」。
3. 翰林出版社：主題一「我的新發現」，單元「拜訪校園」；主題二「和自然做朋友」，單元「準備去郊遊」；主題三「到戶外活動」，單元

「歡樂時光」、「戶外安全」；主題四「走過的足跡」，單元「作品分享會」。

(三) 三年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 10 個，分別為：

1. 南一出版社：主題二「我的選擇」，單元「會不會心動」、「能不能想通」；主題三「我們的環境」，「美麗新家園」。
2. 康軒出版社：主題二「應變快易通」，單元「危險停看聽」；主題三「我會做決定」，單元「五花八門的吸引力」、「左右為難」。
3. 翰林出版社：主題三「社區大發現」，單元「社區好鄰居」、「探訪社區機構」；主題四「蘋果的誘惑」，「我會怎麼做」、「我有好方法」。

(四) 四年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 16 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「社區與我」，單元「社區播報員」；主題二「珍惜生命」，單元「生命變奏曲」；主題三「夢想起飛」，單元「今日主角」、「明日之星」。
2. 康軒出版社：主題一「性別你我他」，單元「性別靠邊站」、「性別新視界」、「性別大家談」；主題二「生命的樂章」，單元「人物大發現」；主題三「生活便利通」，單元「生活情報家」、「製作情報手冊」、「生活實踐家」。
3. 翰林出版社：主題一「生活的天地」，單元「家庭的生活」；主題二「男生女生配」，單元「姑娘與少年」、「男生女生停看聽」；主題三「歡喜來作伴」，單元「當我們同在一起」、「讓我們更靠近」；主題四「天地一家親」，單元「與大自然共舞」。

(五) 五年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 17 個，分別為：

1. 南一出版社：主題二「環境的探索」，單元「環境的變遷」、「環保的實踐」；主題三「迎向陽光」，單元「溝通的技巧」；主題四「和家人一起成長」，單元「休閒中成長」、「生活中學習」。
2. 康軒出版社：主題一「班級兒童節」，單元「兒童節追追追」、「兒

童權力知多少」、「不一樣的兒童節」；主題三「訪老啓示錄」，單元「尋訪『老朋友』」、「老小喜相逢」、「老故事心感受」。

3. 翰林出版社：主題二「文化美地」，單元「思想起」、「文化報告」、「文化小天使」；主題四「溝通 e 世代」，單元「聰明 e 世代」、「資訊駭客」；主題五「體驗時刻」，單元「大展身手」。

(六) 六年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 14 個，分別為：

1. 南一出版社：主題一「閃亮的青春」，單元「青春你和我」；主題二「我們這一群」，單元「展現新活力」；主題四「展翅高飛」，單元「探訪與展望」、「典禮與祝福」。
2. 康軒出版社：主題一「文化起步走」，單元「文化體驗」、「文化傳真」；主題二「自然變化與生活」，單元「自然與我」、「讓生活更美好」；主題三「珍重、再見」，「探詢 探尋」。
3. 翰林出版社：主題一「角色的蛻變」，單元「我的角色」、「角色加油站」；主題二「未來的日子」，單元「原來是這樣」；主題三「共同的回憶」，單元「畢業前的決定」；主題四「滿載出航」，單元「告別童年」。

二、可融入單元主題：

本領域可融入的主題有認識、探索及維護社區與生活環境（包含認識社區服務機構、發現社區中的危險、社區或大自然因變遷帶來的環境問題、實施環保計畫、進行社區服務等），以反省人與環境的關係；認識誘惑與拒絕誘惑（誘惑包含廣告、流行文化、電腦或電玩等媒體使用習慣等）、認識成長歷程及製作成長檔案、家庭生活、兩性議題（包含個人特質、職業、專長、休閒活動、家務分工等刻板印象等，以及兩性相處）、情緒處理、珍惜生命（包含認識生命誕生過程、感謝照護人、家暴防制與防止意外發生等）、認識文化並發揚文化（包含認識、調查不同族群、地區的文化及文化活動、推廣社區文化）、檢視學習歷程並展示學習成果（包含製作學習成果記錄，並規劃展演活動）、關懷弱勢族群（包含家中的長輩、社區裡的弱勢族群等）、蒐集與整理生活情報並實踐、網路素養、

青春期（包含青春期兩性相處與同儕文化）、瞭解國中生活並規劃未來，共計約 14 種主題。

檢視各教科書可以發現三年級教材各版本有些共通點。各版本在三年級都有「面對誘惑」的設計，但翰林指涉的範圍較廣，其他版本則較具體的指出誘惑事物的項目，當然在教學需採用融入或延伸的設計上會有所影響；皆無提及菸、酒議題（即使是在其他年級），媒體素養教育在此都需採用延伸教學方式實行，建議教科書可考慮直接納入此類目。除此之外，三個版本四年級都有談到性別刻板印象，翰林跟南一都有提到家務分工，康軒則集中在職業與專長。另外，三個版本都有進行環保工作的設計，只是出現在不同年級，康軒在六年級、南一在五年級，翰林則最早讓學生規劃與執行環保行動。還有，透過訪查與蒐集資料來認識國中生活，是三個版本的六年級課程共有的單元

不同版本間也各有差異。在文化單元方面，康軒放在六年級，翰林則在五年級，南一則沒有文化單元。康軒介紹的較為深入，從介紹「文化」的定義、概念開始，翰林則直接從觀察到與參與到的文化活動切入，沒有「何謂『文化』」的說明與介紹，可以發現，康軒觀察社區環境的機會與社區環保的觀念較少提及，較重視人性價值（尊重人格特質、關懷長者、生命探源—從媽媽懷孕開始等等），以及文化面，而南一在此方面僅在三年級以一個單元介紹流行文化，康軒則介紹文化概念並讓學生有機會接觸多元文化。然而，以教科書含納的主題而言，南一觸及的範圍似乎更廣，例如社區（環境探索、參與活動、環保等等）、情緒處理、青春期（兩性、同儕）等，皆為具體的生活問題；而康軒則選擇一個價值觀點角度切入，各年級有不同的主題做深入探討，例如南一版本幾乎所以年級都有社區環境與活動探索活動，康軒則依主題所需規劃不同的社區觀察與體驗活動，如此單一年級的課程間連貫性較強，各有利弊；翰林版本亦採一個年級一個主題的方式來發展該年級課程，因此一個年級中的課程單元間亦主題連貫（但仍偶有一些相較之下較為突兀的單元，在後文中詳述），而與康軒相比，牽涉的主題仍較多元。另外，在媒體近用的概念方面，與南一相較，康軒的媒體近用概念較清楚，除了利用媒體記錄觀察成果之外，還有利用媒體公告、發聲的設計（例

如：文化傳真單元)，在課本裡即有直接而清楚的媒介近用概念，尤其是在五、六年級，強化訪談與記錄的過程，教師也不用花額外的心思特別設計媒體素養融入活動；至於翰林版則是在教學指引中有相當詳盡的近用參考資料，諸如社區的訪查、研究方法，或製作畢業紀念冊的注意事項等，並以專章介紹網路素養。

另外，各版本皆有獨具特色的單元，分述如下：

#### (一) 一年級

1. 康軒出版社：主題三「親密一家人」，單元「常來往的親戚」，介紹親戚與來往禮儀（社會習俗）。
2. 翰林出版社：主題一「彩色世界」，單元「顏色會說話」、「護眼活動」；主題二「聲音的世界」，單元「奇妙的聲音」，教導學生認識視覺與聽覺符號，並以護眼運動延伸討論媒體使用習慣，為各版本中最早討論媒體使用習慣者。

#### (二) 二年級

1. 康軒出版社：主題二「成長的故事」，單元「感謝有您」，南一於五年級介紹成長與誕生，康軒於二年級就介紹，並規劃於父母到學校以父母觀點跟學生分享懷孕與生產過程，並緊接著表達對照護者的感謝，南一則強調人與環境的互動關係與生命的偉大。
2. 翰林出版社：主題二「和自然做朋友」，單元「準備去郊遊中的延伸活動」－「人體照相機」遊戲，以人體模擬攝影師與照相機，學習攝影觀念。

#### (三) 三年級

1. 南一出版社：主題二「我的選擇」，單元「會不會心動」，在此單元中討論流行文化與風潮、廣告創造流行風潮。
2. 翰林出版社：主題三「社區大發現」，單元「社區好鄰居」、「探訪社區機構」，認識社區服務機構、服務人員與工作項目。

#### (四) 四年級

1. 康軒出版社：主題一「性別你我他」，單元「性別大家談」中，在課本的圖示上，可以看到由圖片呈現運動活動的刻板印象，其他版本較少明白觸及，建議教師可多做延伸討論。
2. 翰林出版社：主題一「生活的天地」，單元「家庭的生活」，可直接以學習家務工作、料理來切入性別刻板印象；主題二「男生女生配」，單元「男生女生停看聽」中提及性侵害與性騷擾的防制議題。三個版本中，只有翰林提及性騷擾/性侵害防範，較為類似的有南一在同樣是四年級談到家庭暴力問題。

#### (五) 五年級

1. 南一出版社：主題四「和家人一起成長」，單元「生活中學習」，此單元強調閱讀的重要，建議可與 NIE 結合，進行讀報運動。
2. 康軒出版社：
  - (1) 主題一「班級兒童節」，單元「兒童權力知多少」，用兒童節引導思考，可以同時認識各國兒童節及文化，再思考兒童相關權利與兒童形象問題，兒童形象、再現、尊重多元也是兒童權利宣言的第一條法則。南一則將兒童相關法令放在四年級的珍惜生命主題中。
  - (2) 主題三「訪老啓示錄」，所有版本中唯一深入討論「老人」，由兒童藉由小組合作訪談，深入長者的生活，認識長者的過去記憶，並藉此體認長者的價值，瞭解長者的日常生活，可增進世代溝通，並知道長者需要協助的地方。訪談過程由小組採訪方式進行，也可藉機學習記者採訪或紀錄片拍攝的工作方式，是相當適合融入媒體近用概念的單元之一。
3. 翰林出版社：主題四「溝通 e 世代」，直接探討新通訊科技的素養，範圍可含納手機與網路。

#### (六) 六年級

1. 南一出版社：主題二「我們這一群」，單元「展現新活力」，認識同儕團體的概念與影響，可與青少年次文化議題結合。
2. 康軒出版社：主題一「文化起步走」，整個單元從介紹「文化」概念開始，引導學生觀察生活中的不同文化、文化現象（宗教、建築、飲食、服裝、休閒等），並藉由社區文化體驗活動與分享接觸其他文化經驗，再與社區文化對比差異以瞭解不同地區、族群文化。
3. 翰林出版社：主題一「角色的蛻變」，介紹「角色」概念，並由此推展出社區服務活動，其他版本的社區活動多與「環境」放在一起。

此外，各版本也有一些可直接由教科書再多補強的部分，有些是課程之間不連貫，有些是只需再多做切入即可傳達媒體素養教育的概念。就南一出版社而言，在四年級的「夢想起飛」單元，談家庭內性別分工時，提到了不同的家庭型態，例如單親家庭，但可惜僅止於性別層面。可以將家庭型態另列，討論目前社會多元的家庭型態，並對照媒體內容在這方面呈現的不足或過於單一（仍以中產階級、核心家庭為主）；以及在五年級的主題四「和家人一起成長」，單元「生活中學習」中，既已強調閱讀，可以從教科書直接與讀報運動做結合。最後在六年級的主題四「展翅高飛」，單元「探訪與展望」中，課本即可直接請學生將參訪經驗有系統的記錄下來，並複習四年級認識社區單元記者探訪工作。

在康軒出版社方面，一年級的主題三「親密一家人」，單元「常來往的親戚」中，可從課本延伸介紹不同族群的禮儀，請學生分享自己家族的經驗；二年級的主題二「成長的故事」，單元「感謝有您」，因為要分享對照護者的感謝，必定會發現不同家庭擔任主要照護者的差異，可由課本延伸介紹目前社會多元的家庭型態，並請學生與媒體內容對照，探究是否符合社會現實，並讓學生學習尊重。在三年級的主題三「我會做決定」，既討論大範圍的誘惑，可再將菸、酒放入一起討論，而這也是各版本皆忽略的地方。而在四年級的主題二「生命的樂章」，單元「人物大發現」中，可由教科書將前單元與此單元做一連結，設計尋找女性成功楷模的活動。

另外在翰林出版社方面，四年級的主題三「歡喜來作伴」，單元「當我們同在一起」，既以記者方式設計課程，可多設計後續活動，例如彙整訪問記錄於課堂上報告或以其他方式、管道發表等媒介近用的方式，且此單元與後續單元連貫性不大，稍嫌牽強。而五年級的「文化美地」與「化險為夷」的單元主題連貫，建議可將「溝通 e 世代」的順序排在「文化美地」之前，在學習新時代的通訊科技素養之後，於後續單元中應用，加強主題間的連貫性，例如「文化美地」單元中運用已討論過的正確的網路資訊蒐集方式，並利用網路傳播社區的文化資產，此二項皆涉及網路素養。

最後，可以發現各版本教科書的特色。就南一出版社而言，整體來說，各年級課程都包含三大主題軸：環境（社區）、生命與成長、家庭，在由此三大主題軸去發展單元。此外，各年級都有單元介紹人格特質、性別差異，與人際互動的適當方法，且各年級的最後皆有展示學習成果的單元，除了三到五年級以外；然而，各年級都有可與「媒體近用」概念結合的單元，也都有實踐的機會，除了展示學習成果外，還可以藉由影像紀錄、採訪工作來進行。面對誘惑與選擇的主題與單元出現在一年級的消費行為與三年級，建議還可以延伸到其他年級，做一貫性規劃。在三年級可以規劃初步的誘惑概念，於其他年級依序介紹廣告、流行文化、名牌、菸酒、線上遊戲等，不需在三年級就將所有概念一併介紹完畢。

翰林出版社則是每個年級都有一個共同的主題，而康軒出版社方面，其特色已於比較各出版社異同時提及，在此不贅述。

### 三、可連結的媒體素養面向：

本研究依據媒體素養教育白皮書中揭示的台灣媒體素養教育核心內涵作為可連結媒體素養教育的面向，分析如下：

可連結的媒體素養教育面向中，以媒介近用可融入單元最多，媒介組織最少，確實數量之多寡依序為：

(一) 媒介近用：共計 48 個，以二年級共 12 個單元居首，五年級與六年級共 10 個居次，三年級共 3 個單元（各出版社各一個，包括社區改造行動、危險停看聽、探訪社區服務機構等單元）居末。

主要連結方式包含舉辦活動並以影像媒體記錄，或觀察生活環境（家庭、學校、社區或大自然），發現隱含的問題或危機，並擬定相關行動計畫設法改善，全程以媒體記錄，並將行動成果以媒體發表，發揮主動閱聽人的角色，另外也有與家人或同學一起參與活動（與家人同遊或與同學一起參加文化體驗活動、社區文化活動等），並以媒體紀錄及發表參與過程和心得，還有舉辦展演活動並製作宣傳品或於可運用的媒體管道宣傳。此外，還有調查、實地參訪生活環境，可藉機以小記者或紀錄片拍攝者的角度切入，以媒體製作觀察記錄並發表；以上的行動成果都可以透過多元管道（學校或社區的刊物、廣播電台、電視台、公益頻道、網站等）發聲，過程中也學習相關媒體使用技巧。

(二) 媒介再現：共計 24 個單元，連結方式多為性別、文化、家庭型態、兒童、青少年與老人形象、弱勢族群等媒體中的刻板化呈現。其設計課程的方式，多半先讓學生針對該主題蒐集資料與實地調查、參訪，媒體素養教育的融入方式則在此讓學生將手邊資料與媒體內容相對照，瞭解媒介再現的概念與情形。

(三) 媒介文本：共計 17 個單元，連結方式包括學習視覺與聽覺的符號世界，諸如聲音與顏色（例如翰林一年級的主題一「彩色世界」，單元「顏色會說話」；主題二「聲音的世界」，單元「奇妙的聲音」）、攝影的鏡頭語言、表情、肢體動作服裝等符號運用及象徵意義，以及戲劇的產製過程（包括劇本編寫、配樂、布景、製作分鏡等）、製作書籍、繪本與宣傳品，和新聞採訪、編排與紀錄片拍攝方法等，加上廣告呈現元素。其中象徵符號意義與運用的單元較少，製作書籍、繪本與新聞採編、紀錄片拍攝手法較多，符號部分只有南一五年級的主題三「迎向陽光」，單元「溝

通的技巧」，以及上述翰林的一年級融入單元，而以漫畫方式介紹分鏡概念只有翰林出版社的主題五「體驗時刻」，單元「大展身手」。

(四) 閱聽人：共計 13 個單元，三年級最多，共有 6 個，二年級則無。主要與媒體使用習慣及廣告相關議題連結，為康軒版本在六年級的文化傳真單元，可以融入「主動閱聽人」的觀念。

(五) 媒介組織：共計 3 個單元，四年級有南一與翰林兩個出版社設計，五年級僅出現在翰林出版社的教材中。南一個四年級課程可融入方式為學習新聞編採與播出方式，瞭解新聞媒介組織的運作，融入主題一「社區與我」，單元「社區播報員」。在翰林四年級的主題三「歡喜來作伴」，單元「當我們同在一起」，同樣是與新聞編採過程結合，並可延伸討論資訊的選取角度與產生文本的過程會影響被報導事件呈現的面貌，以及為何主流新聞媒體中對於弱勢族群的報導偏向一致化、單元化，此亦為媒介守門的影響。另外，在五年級的翰林主題二「文化美地」，單元「思想起」，則是藉由討論文化活動，延伸比較媒體內容中有關各族群、文化的文化活動介紹的多寡，瞭解媒體（例如電視新聞）對於各文化的報導有所偏差（較報導主流文化，例如大量報導神明繞境活動）。整體而言，媒介組織的融入集中於新聞媒體，尤其是電視新聞，缺乏關於大媒體組織的討論，例如垂直或水平整合的媒體集團，或是跨國的大型媒體集團。

#### 四、媒體素養教育可融入的方式：

本研究將媒體素養融入教學的方式分隔為「融入」式與「延伸」式，融入者為可以直接與教材主題作連結者，而「延伸」表示需要稍微做額外的教學引導，或教學資源的介紹。

各家出版社可融入或延伸的單元數量分別為：

(一) 一年級：9 個單元可採融入式教學（南一 3 個、康軒 2 個、翰林

- 4 個), 6 個單元採延伸式教學(南一 1 個、康軒 3 個、翰林 2 個)。
- (二) 二年級: 12 個單元可採融入式教學(南一 5 個、康軒 2 個、翰林 5 個), 5 個單元採延伸式教學(南一 2 個、康軒 1 個、翰林 2 個)。
- (三) 三年級: 9 個單元可採融入式教學(南一 4 個、康軒 3 個、翰林 2 個), 7 個單元採延伸式教學(南一 3 個、康軒 3 個、翰林 1 個)。
- (四) 四年級: 14 個單元可採融入式教學(南一 4 個、康軒 4 個、翰林 6 個), 7 個單元採延伸式教學(南一 3 個、康軒 1 個、翰林 3 個)。
- (五) 五年級: 15 個單元可採融入式教學(南一 5 個、康軒 4 個、翰林 6 個), 4 個單元採延伸式教學(南一 1 個、康軒 2 個、翰林 1 個)。
- (六) 六年級: 13 個單元可採融入式教學(南一 4 個、康軒 4 個、翰林 5 個), 4 個單元採延伸式教學(南一 1 個、康軒 3 個)。

必須注意的是, 有些單元可兼採融入與延伸式教學, 而有些在同一主題下的單元可用同一種融入或延伸教學方式, 因此併為一個單元計算, 詳細實施方式可參考下表。



一年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	二、我們住的地方：常去的地方	觀察生活周遭環境，並發表看法。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲  融入 觀察生活環境並用媒體記錄	#27 上鏡頭不難
	四、消費高手：我會買東西	思考買東西時會考慮的因素，分享買東西經驗。	閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 1. 理性消費、名人/名牌迷思 2. 瞭解廣告的說服與銷售意圖 3. 認識各種廣告、行銷手法（包裝、贈品等）  延伸 1. 置入性行銷 2. 整合性的品牌、產品行銷方式（例：Qoo）	#2 信不信由你 #3 它抓得住我 #14 跟著卡通跑 #22 廣告隨身變 #30 哈燒名牌族 #39 他打包票、你掏腰包 #42 傑克，這真是「太」神奇了 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員

					#54 卡通夢工廠 #63 品牌卡位戰 #97 運動煉金術
	六、本 真不少： 怎樣表現 本事	引導學生將一年來的學習 成果展示出來，規劃展示 會，學習編排節目、準備 道具、布置場地等事項。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲：可用媒體記錄 活動並公開發表  融入 用媒體記錄展示活動並發表，例如整 理活動照片，加上圖、文編輯，並展 示於班級、校園	# 66 尋找聲音魔術 #78 好好辦一場家家 酒
康 軒	一、噹噹 噹！下課 了	觀察同學們在下課時間從 事的休閒活動，並把同學 玩的情形記錄下來。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻 板印象  媒介近用： 實踐媒體近用	融入 1. 用媒體記錄同學休閒活動情形 （拍照、繪畫、攝影） 2. 學習影像媒體使用方法  延伸 發表並對照每人記錄，討論男、女從 事的休閒活動，並思考兒童常接觸的	#男生女生配 #93 男女大同大不同 #61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事

				媒體文本中對男女生從事的休閒活動、遊戲的刻板印象	
二、常來往的親戚	觀察家裡有那些常來往的親戚並將大家常做的事記錄下來。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲 <u>融入</u> 1. 用媒體記錄親戚來往情形（拍照、繪畫、攝影） 2. 學習影像媒體使用方法	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事	
活動二、相聚時光	看場合穿衣服，瞭解各種場合需注意的禮節。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	看照片說故事 <u>延伸</u> 1. 各種媒體內容中對男女兩性從事活動、需注意事項的刻板印象 2. 認識多元文化，在媒體中尋找不同文化中對禮節要求的差異	#男生女生配 #93 男女大同大不同 #95 用圖畫說故事	
三、和家人出去玩	蒐集家人的照片，看照片、說故事。	媒介文本： 表徵系統、產製意義  媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲 <u>延伸</u> 學習影像媒體使用方法，包括拍攝角度等，並安排學生實際以影像媒體記錄家庭遊玩經驗	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事	

翰林	二、顏色 會說話	分辨顏色，能將顏色與心情作聯想，並常識用顏色表達自己的心情與感覺。瞭解生活中某些顏色代表的意義，並與生活結合。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	符號象徵意義、符號與社會文化的關係 <b>融入</b> 觀察媒體中的各種符號運用 1. 顏色代表意義在媒體中如何呈現（新聞、戲劇、卡通等） 例如緊張、受傷、警告用紅色，舒緩、天空、氣象用藍色 2. 性別、職業特徵、代表文化或族群的符號等  <b>延伸</b> 蒐集資料並討論不同地區、文化對顏色的運用方式	
	三、護眼 行動	藉由視障朋友的故事與體驗活動，讓兒童體會眼睛看不見的感覺，進而了解保護眼睛的重要性。	<b>閱聽人</b> 反思個人媒體行為	<b>融入</b> 思考並培養良好的媒體使用習慣，包括看電視、用電腦等，能夠妥善的運用休閒時間	

	一、奇妙的聲音	發現生活周遭各種聲音的存在與意義，並瞭解聲音代表的意義與情境，進而將學習內容應用在生活中。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	符號象徵意義、符號與社會文化的關係 <u>融入</u> 媒體中可以各種聲音符號、音效運用，例如槍聲、雷聲、緊張或懸疑的音效等	#66 尋找聲音魔術
	一、準備遊園會	準備遊園會中的闖關遊戲，並設計海報	媒介近用： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	<u>融入</u> 製作宣傳海報：瞭解宣傳品的意義與功能，學習宣傳品的製作  <u>延伸</u> 運用其他媒體管道進行宣傳：網站、校園或社區刊物、電台等，製作符合這些通路需求的宣傳品	

二年級

版	單元	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
---	----	-----------	------------	------------	--------

本	名稱				
南 一	一、關心 社區：欣 賞我社區	觀察社區，參與社區活 動，並發表感想。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲：可用媒體記錄 活動並公開發表 <u>融入</u> 用媒體記錄觀察社區與參與社區活 動的過程（拍照、攝影等），並於課 堂上發表	#61 打開攝影的黑盒 子
	社區的安 全、讓社 區更美好	觀察社區中有哪些危險的 地方，思考如何讓社區安 全，並設法改善社區環 境。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲，並發表結果與 感想，主動用媒體內容協助改善生活 <u>融入</u> 1. 用媒體記錄觀察結果（拍照、攝 影等） 2. 彙整觀察記錄照片，加上圖、文 編排、標題，做成 A4 報或宣傳單/ 海報、手冊等於校園、社區內散發	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命 的少年 #105 網路的天空
	二、關懷 大地	觀察生活周遭環境，注意 是否有需要改善的地方， 並與家人和朋友一起進行	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲，並發表結果與 感想，主動用媒體內容協助改善生活 <u>融入</u>	

		環保運動。		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用媒體記錄觀察結果（拍照、攝影等）</li> <li>2. 彙整觀察記錄照片，加上圖、文編排、標題，做成 A4 報或宣傳單/海報、手冊等於校園、社區內散發</li> </ol>	
三、歡樂廣場：超級秀一秀	學習用玩具和布偶表演節目，體驗角色扮演的樂趣。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>戲劇產製過程：學習故事腳本、編劇、配樂等概念與製作</p> <p><b>延伸</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 善用媒體紀錄與發聲：可用媒體記錄活動並公開發表</li> <li>• 用媒體紀錄表演過程（照片、影片、文字）</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖、文、影片編輯後可於學校網站上發表</li> <li>2. 圖、文編輯成新聞稿形式後於學校或社區刊物上發表</li> </ol>	<p>#64 先聲奪人</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#78 好好辦一場家家酒</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p>	

				3. 將文字記錄、心得與感想投稿報社或於學校或社區刊物發表	
	六、我的 小檔案	製作成長檔案及繪本，並 展示一年來的學習成果。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭 解並應用不同媒介製作  媒介近用： 實踐媒體近用	<u>融入</u> 書籍、繪本的編排方式  <u>延伸</u> 學習成果展示會： 用媒體紀錄表演過程（照片、影片、 文字） 1. 圖、文、影片編輯後可於學校網 站上發表 2. 圖、文編輯成新聞稿形式後於學 校或社區刊物上發表	#21 蠟筆小新大戰小 俠龍捲風 #95 用圖畫說故事
康 軒	二、遊戲 大集合	分享好玩的遊戲。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻 板印象、角色呈現的價值 與意識型態	<u>延伸</u> 觀察兒童動、漫畫中對於兩性從事的 休閒活動與遊戲的刻板印象	#男生女生配 #93 男女大同大不同
	三、感謝	表達心中對成長過程中照	媒介近用：	看照片說故事，並善用媒體紀錄與發	#95 用圖畫說故事

	有您	顧者的感謝，並完成故事小書。	實踐媒體近用	聲 <b>融入</b> 瞭解書籍製作過程，內容產製、版面編排等	
	一、看我的表現： 發表會的準備	認識發表會需準備的事項，學習海報製作。	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 宣傳品的意義、功能與製作	
翰林	一、拜訪校園	觀察校園，將觀察做聯想，思考是否有其他方法觀察校園及與朋友分享觀察心得的方法。	<b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲 <b>融入</b> 1. 除了用五官感受觀察外，用影像媒體記錄 2. 「觀察窗」的運用，類似攝影鏡頭，藉此學習使用攝影器材及攝影技巧，介紹「視角」觀念 3. 觀察對同一景物不同學生的觀察記錄，體驗「視角」不同的結果 4. 將觀察結果用多媒體呈現：繪	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事

				畫、文字，或發表影像紀錄成品	
				<u>延伸</u> 圖、文、影像編輯後再放到班級或學校網頁上	
一、我是大自然的 一份子	觀察生活周遭的自然環境，並完成「我的環保行動計畫」，學習維護不同生物的生活環境	<u>媒介近用</u> ： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲，發表結果與感想，主動用媒體內容協助改善生活	<u>延伸</u> 整理、編輯觀察結果，加入自己的心得、感想，可將圖、文編輯（觀察照片）或剪輯觀察影片發表在班級、學校或社區刊物或網站上	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命的少年
二、準備去郊遊： 延伸活動	回憶再現： 分享郊遊照片，整理郊遊記錄，並引導學生創造，彙整成爲作品及或成長檔案	<u>媒介近用</u> ： 實踐媒體近用	<u>融入</u> 1. 圖文與版面編排、標題製作：整理、編輯照片，加入自己的心得、感想，可將圖、文編輯發表在班級、學校或社區刊物或網站上 2. 學習使用攝影器材及攝影技巧，	<u>融入</u> 1. 圖文與版面編排、標題製作：整理、編輯照片，加入自己的心得、感想，可將圖、文編輯發表在班級、學校或社區刊物或網站上 2. 學習使用攝影器材及攝影技巧，	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事

	體驗大自然：「人體照相機」遊戲，攝影師與照相機的角色扮演遊戲		介紹「視角」觀念 3. 觀察對同一景物不同學生的觀察記錄，體驗「視角」不同的結果	
一、歡樂時光	記錄自己最喜歡的戶外活動並與朋友分享。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體紀錄與發聲：可用媒體記錄活動並公開發表 <b>融入</b> 1. 課前請學生用攝影媒體或繪畫記錄進行戶外活動的情形 2. 學習攝影器材使用方式	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事
二、戶外安全	調查校園環境並記錄，發現校園內需要注意的地方。  記錄下難忘的戶外活動經驗與同學分享，並討論於假日可從事的休閒活動。	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體蒐集資料、紀錄並發表觀點，最後可發表以吸引注意，主動以媒體協助改善生活。 <b>融入</b> 1. 觀察環境並以影像媒體記錄 2. 學習攝影器材使用方式 3. 整理、編輯觀察記錄（照片、文字、影片）後可放到班級或學校網站上分享，或於學校或社區刊物發表	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命的少年

				4. 用攝影媒體記錄進行戶外活動的情形	
	二、作品分享會	進行表演與作品分享，將親自製作的祝福小語送給同學，或是把祝福小語編製成「愛的小書」。	媒介近用： 實踐媒體近用	融入 書籍的產製過程：內容製作與編排	#95 用圖畫說故事

### 三年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
南一	一、我真的真的很不錯：我喜歡我自己	能說出自己的優、缺點，並發揮自己的長處、做好自己。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象	延伸 討論媒體中的性別刻板印象：對於專長的描述等	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同

	<p>三、會不會心動：聽自己的心聲</p>	<p>知道什麼是誘惑，生活中有哪些誘惑，並分享面對誘惑的經驗。</p>	<p><b>閱聽人：</b> 反思個人的媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p><b>融入</b> 1. 養成良好的媒體使用習慣（網路成癮等相關議題） 2. 食品、速食等使用的廣告、行銷手法（贈品、包裝、置入性行銷等）</p> <p><b>延伸</b> 菸、酒的廣告行銷方式</p>	<p>#24 電玩上身 #37 網咖、連線物語 #49 驚爆菸幕 #51 致命的吸引力 #65 誰與爭噲 #71 遊戲高手</p>
	<p>流行與廣告</p>	<p>分享自己與流行的經驗，及看廣告的經驗，討論廣告的影響與流行商品，以及消費應考慮的事項。</p>	<p><b>閱聽人：</b> 反思個人的媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p><b>融入</b> 1. 流行文化（商品種類與內涵、流行意義）、流行文化與商品的形成（由媒體與名人帶動風潮）與影響 2. 名人、名牌迷思 3. 卡通行銷：討論卡通引發的商機、卡通商品的行銷，例如蒐集遊戲王卡</p>	<p>#9 哪首歌最 hido #14 跟著卡通跑 #20 哈日發燒熱 #22 廣告隨身變 #30 哈燒名牌族 #33 酸橘子的滋味 #44 廣告大觀園 #47 超級推銷員 #54 卡通夢工廠</p>

					#56 大哥大也瘋狂 #81 流行奇機 #84 你所不知道的娛樂新聞 #91 唱片銷售進行曲 #97 運動煉金術
四、能不能想通	思考有哪些東西會令人著迷，及如何以適當態度面對這些事物。  以行動劇場方式演出如何拒絕誘惑。	<b>閱聽人：</b> 反思個人的媒體行為	<b>融入</b> 養成良好的媒體使用習慣(網路成癮等相關議題)  <b>延伸</b> 戲劇產出過程 (劇本編寫、選角、舞台設計與布置等)，並可將戲劇演出記錄下來、或拍成短片發表在社區電視台或網路上	#24 電玩上身 #37 網咖、連線物語	
五、美麗新家園	觀察生活周遭環境，用各種方式記錄發現，並思考	<b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用	善用媒體蒐集資料、紀錄並發表觀點，最後可發表以吸引社區居民注	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命	

		如何改善社區環境及實際執行，再把實行結果記錄下來。		<p>意，主動以媒體協助改善生活</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 社區改造行動：用媒體記錄社區環境與社區改造活動過程並發表</li> <li>2. 圖、文及版面編排、標題製作等新聞編排觀念：編輯記錄結果，可製成 A4 報紙散發，或將記錄結果公布於校園或社區刊物或電台，或以電子格式編排放上網站</li> <li>3. 介紹媒體近用概念，讓校園與社區內的民眾都能注意到觀察記錄成品並改善</li> </ol>	<p>的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>
康軒	一、危險 停看聽	觀察校園、生活周遭環境中有哪些空間被不當利用，可能帶來危險，並認識空間應如何妥善運用才能避免危險。	<p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p>善用媒體紀錄與發聲</p> <p><b>融入</b></p> <p>觀察之後用媒體記錄並發表</p> <p><b>延伸</b></p> <p>介紹媒體近用概念，將記錄結果公布</p>	<p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>

				於校園或社區刊物或電台，讓校園與社區內的民眾都能注意並改善	
一、五花八門的吸引力	知道什麼是誘惑，生活中有哪些誘惑，請學生蒐集廣告單或吸引學生的物品並分享面對誘惑的經驗。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p>閱聽人： 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p><b>融入</b> 介紹廣告的元素、討論廣告如何吸引人，例如運用贈品、卡通人物（課本中的圖片：蒐集點數或卡片，可融入討論對於卡通物品的蒐集，例如遊戲王卡，此屬於卡通行銷議題），檢視廣告是否誇大不實</p> <p><b>延伸</b> 分辨廣告多元的推銷手法與意圖、置入性行銷等</p>	<p>#2 信不信由你</p> <p>#3 它抓得住我</p> <p>#22 廣告隨身變</p> <p>#44 廣告大觀園</p> <p>#47 超級推銷員</p>	
左右為難	分享面對誘惑的經驗，並討論面對誘惑最好的處理方法。	<p>閱聽人： 反思個人的媒體行為</p>	<p><b>融入</b> 網路成癮等媒體使用習慣</p> <p><b>延伸</b> 菸、酒、食品、速食等使用的廣告、</p>	<p>#24 電玩上身</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#49 驚爆菸幕</p> <p>#51 致命的吸引力</p> <p>#65 誰與爭噲</p>	

				行銷手法	#71 遊戲高手
翰林	<p>一、社區好鄰居、</p> <p>二、探訪社區機構</p>	<p>蒐集社區內社區機構的資料極可能提供的協助，並透過實際參訪進一步認識社區機構，參觀過程中可請學生以各種媒體記錄，最後將紀錄與心得與同學分享。</p>	<p>媒介近用：</p> <p>實踐媒體近用</p>	<p>善用媒體記錄，並用媒體發聲，包含發表觀點，或公布以引起市區居民注意，促使社區居民利用並愛惜社區資源。</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過多元管道蒐集社區服務機構資訊</li> <li>2. 實地探訪：探訪過程隨時記錄（圖、文、影像）</li> <li>3. 影像媒體使用方式(拍照、攝影)</li> <li>4. 圖、文與版面編排、標題製作：整理蒐集到的資訊與記錄所得，編輯圖、文、影片，可製成平面新聞、宣傳品，或剪輯影片</li> <li>5. 以電子媒介編輯可放到網站上，或發表到學校或社區刊物，或會整編製成手冊散發，影片可安排公開</li> </ol>	<p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p>

				<p>播放</p> <p>6. 介紹媒介近用概念：蒐集與傳達訊息</p> <p>認識記錄片的特色、作用與產製</p>	
<p>一、我會怎麼做、</p> <p>二、我有妙方法</p>	<p>知道什麼是誘惑，生活中有哪些誘惑，並分享面對誘惑的經驗。</p>	<p>閱聽人：</p> <p>反思個人的媒體行為、瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 養成良好的媒體使用習慣（網路、電玩成癮、看電視時間等相關議題）</p> <p>2. 瞭解如何妥善規劃休閒與媒體使用時間</p> <p>3. 食品、速食等使用的廣告、行銷手法（包裝、贈品、誇大效果等、置入性行銷）</p> <p><b>延伸</b></p> <p>1. 菸、酒使用的廣告、行銷手法（包含置入性行銷）</p> <p>2. 流行文化（商品種類與內涵、流</p>	<p>#2 信不信由你</p> <p>#3 它抓得住我</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#9 哪首歌最 hido</p> <p>#14 跟著卡通跑</p> <p>#22 廣告隨身變</p> <p>#24 電玩上身</p> <p>#30 名牌哈燒族</p> <p>#36 叫我第一名</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#44 廣告大觀園</p> <p>#47 超級推銷員</p> <p>#49 驚爆菸幕</p> <p>#51 致命的吸引力</p>	

				行意義) 與名人、名牌迷思	#54 卡通夢工廠 #57 網路泡泡龍 #58 0204 什麼意思 #60 誰說聖誕節要這樣過 #65 誰與爭噲 #71 遊戲高手 #79 我刷卡，誰買單 #81 流行奇機 #91 唱片銷售進行曲 #97 運動煉金術 #113 誰偷了情人的荷包
--	--	--	--	---------------	--

四年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	可參考【別小看我】
----	------	-----------	-----------------	------------	-----------

南 一	一、社區 播報員	蒐集社區鄰近機構的資料，加以整理、介紹，並規劃機構的訪問活動。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作</p> <p><b>媒介組織：</b> 媒介組織的守門過程如何影響文本產製</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p>主動關心環境並以媒體協助改善生活</p> <p><b>融入</b> 學習記者採訪過程、新聞產製、編排與播出過程</p> <p><b>延伸</b> 可將採訪結果實際發表在社區或學校刊物上，或在社區、學校電台發表，或將成果獨立製成報刊或手冊在學校與社區發送</p>	<p>#16 新聞炒一炒</p> <p>#19 新聞鼻靈不靈</p> <p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#74 語言遊戲</p> <p>#80 照片會說話</p>
	三、生命 變奏曲	<p>瞭解何謂家庭暴力，並學習發生家庭暴力時的正確處理方式。</p> <p>認識保障兒童相關權益的法律規範。</p>	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b> 與兒童相關傳播法規：節目分及、隱私權保護等</p> <p><b>延伸</b> 1. 介紹兒童傳播權概念 2. 檢視媒體中的兒童形象</p>	

				3. 媒體中對家庭暴力案件的再現 (是否有特定族群出現、是否處理適當，例如不應使兒童身份曝光)	
	五、今日主角	發表在家庭中身為男生或女生的感覺，引導學生尊重性別差異。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>融入</u> 各種媒體內容中出現的 <u>性別</u> 刻板印象(兒童動、漫畫、廣告、戲劇等)，並可與學童的實際狀況對照	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同
		認識不同家庭型態，及兩性在不同家庭型態中的分工，並學習尊重	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>延伸</u> 各種媒體內容中出現的 <u>家庭型態</u> 刻板印象(兒童動、漫畫、廣告、戲劇等)，並可與學童的實際狀況對照	
	六、明日之星：我的未來不是夢	認識各種職業及所需具備的不同人格特質與才能，並討論兩性在職業選擇上的差別。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>融入</u> 各種媒體內容中出現的性別刻板印象(職業與專長，其他方面可延伸討論)，並可與學童的實際狀況對照	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同
康軒	一、性別 靠邊站、 二、性別	討論平常會如何形容兩性特質，以及家務、職業等性別刻板印象，並邀請來	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值	<u>融入</u> 各種媒體內容中對性別的人各特質、個性與職業、專長的刻板化呈現	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同

	新視界	賓介紹自己的職業。	與意識型態  閱聽人： 個人與文本的意義協商	<p><b>延伸</b></p> <p>觀察各種媒體內容中是否仍有其他的性別刻板印象，例如兩性在廣告中的表現（代言商品、旁白聲音、出現場所等）</p>	
	性別大家談	觀察生活中兩性互動的情形，並學習以正確的態度相處。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<p><b>融入</b></p> <p>兒童動、漫畫或其他兒童常接觸的媒體文本中（廣告、戲劇等）對兩性互動的刻板印象</p>	#7 男生女生配 #93 男女大同大不同
	二、人物大發現	選定想要學習的人物後，蒐集有關資料並報告。	媒介近用： 實踐媒體近用	<p>善用媒體蒐集資料、紀錄並發表觀點</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從社區中尋找值得學習的對象，進行訪談、攝影等資料蒐集工作，並在課堂上以多媒體的方式報告</li> <li>2. 從多元管道取得模範對象的資訊，並以多媒體方式報告</li> <li>3. 可結合前單元的討論，尋找女性</li> </ol>	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼

				成功楷模，並以多媒體方式報告	
	一、生活 情報家、 二、製作 情報手 冊、三、 生活實踐 家	引導學生思考哪裡可以找到生活中需要的資訊，並學習製作生活情報手冊以解決生活中的問題。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作  媒介近用： 實踐媒體近用	介紹媒體近用概念，善用媒體尋找資訊，並多方比對找到正確的資訊，並應用找到的資訊解決問題  融入 書籍的製作過程，包含資料蒐集、內容編排等	#4 上網去衝浪
翰 林	二、家庭 的生活	分享家庭裡家事分工的情形，並學習做家事。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	融入 各種媒體內容中（廣告、動、漫畫、戲劇等）對家庭、家務分工的刻板呈現	#8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同
	一、姑娘 與少年	從歌曲內容引發對男女兩性不同特質的注意，認識兩性的特質與刻板印象。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	融入 各種媒體內容中（廣告、動、漫畫、戲劇等）對兩性的刻板呈現，可延伸討論前單元的家務分工性別刻板印象	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #76 羅曼史 #93 男女大同大不同

				<p><b>延伸</b></p> <p>職業、家務分工、情緒表現、專長、遊戲等方面媒體中的性別刻板印象</p>	
二、男生女生停看聽	<p>從遊戲活動中，探討兩性身體接觸的適切性及了解人與人之間接觸的禮儀，學習適切表達自己的感受與自我保護。</p> <p>透過體驗活動，了解身體碰觸的界限，並且探討性騷擾、性侵犯的情形與防範之道，促進兩性和諧的共處。</p>	<p><b>媒介近用：</b></p> <p>實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 蒐集有關性侵害／性騷擾的相關資料（新聞報導、相關機構與法令、防範與應對方法等）</p> <p>2. 用多媒體在課堂上報告，或將蒐集到的資料+心得整理之後放到班級或學校網站上</p> <p><b>延伸</b></p> <p>討論網路交友可能碰到的陷阱與危機</p>		
一、當我們同在一起	<p>扮演記者，嘗試記者工作。</p> <p>在網路上蒐集資料，並討</p>	<p><b>媒介組織：</b></p> <p>媒介訊息受到守門過程的影響</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 認識記者工作、瞭解新聞編採過程</p> <p>2. 使用網路蒐集資訊的正確方法，</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#19 新聞鼻零不靈</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#74 語言遊戲</p>	

		<p>論資料的可靠性以及網路資訊帶來的幫助與傷害。</p>	<p>閱聽人： 反思個人的媒體行為</p>	<p>懂得運用媒體蒐集需要的資料，並多方比對找到正確的資訊</p> <p>3. 網路訊息的真實性與查證、網路謠言等議題</p> <p><b>延伸</b></p> <p>1. 瞭解新聞編採過程，並將採訪結果作圖、文編輯後學習報紙新聞編排</p> <p>2. 檢視對同一學生、事件的採訪結果：知道資訊的選取角度與產生文本的過程會影響被報導事件呈現的面貌</p>	<p>#80 照片會說話</p>
--	--	-------------------------------	---------------------------	--	------------------

<p>二、讓我們更靠近</p>	<p>觀察需要幫助的弱勢族群，蒐集相關資料，並思考可以何種方式進行協助，訂關懷計畫，實際執行，並記錄過程與成果。</p>	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實際觀察弱勢族群後，檢視媒體再現的弱勢族群與實際觀察是否有不同</li> <li>2. 用媒體記錄行動過程：學習拍照、攝影、錄音、紀錄片拍攝方式等</li> <li>3. 媒體近用概念：運用媒體發表觀察結果，並主動以媒體提供協助，例如將實施關懷行動結果+心得整理、編輯後發表在班級、學校或相關機構網站上，或彙整全班記錄編輯製成手冊於學校或社區散發。</li> </ol>	<p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>
<p>二、與大自然共舞</p>	<p>進行實際的調查與記錄，感受人類與自然的關係，並願意為改善環境問題盡一己之力。</p>	<p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>善用媒體記錄，並用媒體發聲，包含發表觀點，或公布以引起注意</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實際進行調查時以媒體記錄（照片、文字、影片、錄音等）</li> <li>2. 透過多元管道蒐集環保相關資</li> </ol>	<p>#96 為大自然寫日記</p> <p>#98 生態紀錄片秘技大公開</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p>

				<p>訊，瞭解環保人士的工作</p> <p>3. 擬定並實施環保計畫，以媒體記錄（照片、文字、影片、錄音等）</p> <p>4. 將記錄圖、文、影片編輯（新聞編排、標題製作等，影片剪輯）後，於課堂上發表，或製成報刊於學校或社區發送，或放到學校網站上</p>	
--	--	--	--	--	--

五年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	可參考【別小看我】
南一	一、環境的變遷	觀察社區環境並運用各種資訊管道蒐集社區的歷史變遷過程，發表、比較古今之差異及自己的感想。	媒介近用： 實踐媒體近用	<b>融入</b> 主動關心環境，運用媒體蒐集需要的資料，並訪查社區人士加實地訪查，多方比對找到正確的資訊	#4 上網去衝浪
	二、環保的實踐	觀察社區中環境惡化的地方及帶給居民的危險，並	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體記錄，並用媒體發聲，包含發表觀點，或公布以引起注意	#27 上鏡頭不難 #100 用相機為鳥請命

	設法改善。		<p><b>融入</b></p> <p>延續前單元，觀察社區因變遷引發的環境問題後：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實際進行調查時以媒體記錄（照片、文字、影片、錄音等）</li> <li>2. 擬定並實施環保計畫，以媒體記錄（照片、文字、影片、錄音等）</li> <li>3. 將記錄圖、文、影片編輯（新聞編排、標題製作等，影片剪輯）後，於課堂上發表，或製成報刊於學校或社區發送，或放到學校網站上</li> </ol>	<p>的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>
三、溝通的技巧	認識語言與非語言溝通技巧，藉由訪問溝通高手學習適當的溝通技巧，避免刻板印象與誤會產生	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識媒體內容中除了語言部分以外的其他表徵系統，例如表情、肢體動作、服裝等其他符號的意義</li> <li>2. 觀察媒體運用這些符號呈現了哪些刻板印象：性別、職業等等</li> </ol>	<p>#7 男生女生配</p> <p>#8 男主外、女主內</p> <p>#26 猜猜我是誰</p> <p>#93 男女大同大不同</p>

二、休閒 中成長	<p>調查家人常做的休閒活動，分享和家人進行休閒活動交流的心得，和全班分享並蒐集更多休閒活動方式，及說出從事各種休閒活動應注意的事。和家人一起從事新的休閒活動，並分享心得。</p>	<p><b>閱聽人：</b> 反思個人媒體行為</p>	<p><b>融入</b> 發現平常個人與家人的媒體使用行為，以及是否有共同使用媒體的經驗，藉此瞭解電視與其他休閒活動相較對家人的意義，並培養適當的媒體使用習慣</p> <p><b>延伸</b> 父母共視的重要、節目分級</p>	
三、生活 中學習	<p>分享自己的家人在生活中成長的方式，能調查家人在生活中成長的方法，並參與學習。</p> <p>說出閱讀和蒐集資料對生活、工作和休閒的好處，並與家人學習蒐集資料和好書的方法。</p> <p>以多元方式，紀錄和家人</p>	<p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習透過閱讀等多元管道蒐集需要的資訊，可強調報紙的重要（NIE），如何讀報</li> <li>2. 學習使用媒體器具，例如各種錄像器材將家庭生活記錄下來製成影片、影像書等，或運用電腦軟體製成投影片與同學分享（媒體近用與資訊素養）</li> </ol>	

		一起成長的心得，並和全班分享。			
康軒	一、兒童節追追追	蒐集世界各地不同國家、文化的兒童節文化，並於上課時報告、分享。	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>運用媒體蒐集需要的資料，並多方比對找到正確的資訊</p> <p>透過媒體內容認識不同文化，檢視媒體再現與真實狀況是否有不同</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過多元管道蒐集資訊並以多媒體報告</li> <li>2. 尋找資料的管道：可請認識的外籍配偶、幫傭或朋友提供其親身經歷，體驗不同文化</li> <li>3. 將蒐集的資料跟同學相互比較，檢視不同消息來源的資料是否有誤差、與有親身經歷的外籍朋友所述是否有誤差？引導思考媒體資訊的真實性與可信度</li> </ol>	#4 上網去衝浪

				<u>延伸</u> 引導觀察新聞媒體中對蒐集資料裡各國兒童的再現形象，檢試是否有偏差	
二、兒童權力知多少	介紹世界各國與台灣對兒童權利的規定，並討論與兒童權利相關的新聞報導。	<u>媒介近用</u> ： 瞭解傳播公民權概念 <u>媒介再現</u> ： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>融入</u> 1. 認識兒童人權、兒童傳播權與相關法規（節目分級、媒體近用權、隱私權保護等） 2. 觀察媒體（新聞、戲劇等）中再現的兒童形象	#1 上電視、秀自己 #52 童年再見	
三、不一樣的兒童節	共同規劃一個能提醒大人注意兒童權利的活動，學習如何規劃活動、蒐集相關資料並製成製作海報等宣導/傳品，將活動記錄下來。	<u>媒介近用</u> ： 瞭解傳播公民權概念、實踐媒體近用	<u>融入</u> 1. 介紹媒體近用概念 2. 認識宣傳活動、宣傳品的意義、功能與製作、規劃，並利用宣傳品表達意見。可將宣傳品以電子方式製作，並傳送到兒童相關網站，擴大宣傳。		

				<p>3. 將活動以媒體記錄（拍照、錄影），照片可發表在社區與學校刊物上，或將活動以照片及文字記錄、編輯，發表至兒童相關網站</p> <p><b>延伸</b></p> <p>學習報紙製作：兒童節專刊</p> <p>1. 將活動記錄的照片，與前單元蒐集到的資訊加上圖文編排、標題，製作成 A4 報紙發行</p> <p>2. 宣傳時也可將前單元蒐集到的資訊，編輯之後製成 A4 報刊發送</p>	
一、尋訪「老朋友」；二、老小喜相逢；三、老故事心	思考與老人相處的經驗，決定訪談對象，學習訪談應注意事項與準備工具，並進行訪談工作。最後將訪談結果整理、分享經驗，並將受訪老者的生命	<p><b>媒介文本：</b></p> <p>表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b></p> <p>媒介與社會真實、辨識刻</p>	<p>介紹媒體近用概念，善用媒體記錄、發聲並與其他媒體內容比較以對事情有正確的認識</p> <p>透過媒體經驗增進不同世代的交流</p> <p><b>融入</b></p> <p>1. 學習訪談與紀錄方法，學習記者</p>	<p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#102 超級剪刀手</p> <p>#109 說故事的百種方法</p>	

	感受	故事以各種方式呈現出來。藉由此過程建立對老者的正確認識與態度，並能進一步在老者需要幫助的時候提供協助。	<p>板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>與紀錄片拍攝等小組記錄採訪方式</p> <p>2. 影像媒體的使用方法、新聞採訪文字記者與攝影記者的分工、紀錄片的特色與功能</p> <p>3. 記錄呈現與發表：影片剪輯、後製（以紀錄片呈現）+圖文、版面編排（以記者採訪方式呈現）</p> <p>4. 觀察媒體中的「老人」形象（新聞、戲劇），並對照採訪結果，引導思考媒體真實與再現議題</p> <p>5. 將記錄成品於社區電視台、公益頻道播出</p>	
翰林	一、思想起	<p>舉例說明台灣的文化活動並與同學分享自己參與的心得。</p> <p>覺察不同地方、族群的文化活動有不同特色。</p>	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p>媒介組織： 媒介組織的守門對於文本</p>	<p>運用媒體蒐集需要的資料，並多方比對找到正確的資訊。</p> <p><b>融入</b></p> <p>1. 透過多元管道蒐集資訊（電視新聞、報紙、網路等）</p> <p>2. 將報告以多媒體方式呈現（投影</p>	#4 上網去衝浪

			產製的影響	片、影片、圖片、文字等)  <b>延伸</b> 1. 媒介再現概念：將親身體驗與蒐集到的資料或媒體內容(例如新聞對媽祖繞境的報導)相互比較，檢視媒體再現與真實狀況是否有不同 2. 媒體組織的守門：比較媒體內容中有關各族群、文化的文化活動介紹的多寡，瞭解媒體(例如電視新聞)對於各文化的報導有所偏差，較報導主流文化(例如大量報導神明繞境活動)	
二、文化報告	蒐集自己家鄉的文化資產資料，實地參訪並完成文化報告。	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作  <b>媒介近用：</b>		運用媒體蒐集需要的資料，並多方比對找到正確的資訊。 <b>融入</b> 資訊素養： 1. 透過多元管道蒐集資訊(電視新	#4 上網去衝浪 #61 打開攝影的黑盒子

			實踐媒體近用	<p>聞、報紙、網路等)</p> <p>2. 進行現場訪查：以媒體記錄（學習使用錄像器材進行拍照、攝影，學習攝影語言等）訪查結果（配合教學指引中的「產業和生活調查出發前準備」、「研究方法簡介」）</p> <p>3. 家鄉文化資產調查報告：將報告以多媒體方式呈現（投影片、影片、圖片、文字等）</p>	
三、文化小天使	思考可以何種具體方式維護、推廣家鄉文化或產物	媒介近用： 實踐媒體近用	善用媒體記錄，並用媒體發聲，包含發表觀點，或公布以引起注意	#105 網路的天空	
			融入		
			媒介近用，介紹近用方式與管道：		
			1. 可以網站發表宣傳家鄉文化特色		
			2. 將訪問結果製成小書、或將圖文集影像編排成新聞稿製成報、刊於社區、學校發送		
			3. 編輯圖、文、影像後投稿至公益		

				頻道或報社	
一、聰明 e 世代	思考行動電話與電腦等通訊設備帶來的便利，及為兒童人際關係帶來的影響。	閱聽人： 反思個人媒體行為  媒介近用： 實踐媒體近用		使用新通訊科技的倫理道德與禮儀 <u>融入</u> 1. 養成良好的媒體使用習慣：網路與行動電話的使用習慣，避免成癮 2. 認識新通訊科技的特性：非同步、跨時間與空間限制等 3. 新通訊科技特性帶來跨文化的傳播：例如外來文化透過網路傳播，形成地球村，學生也可藉由網路向外傳播自己的文化 4. 發掘多元又對生活有益的使用方式：學習正確使用網路找資料、聯繫便利、豐富溝通情境等，認識運用網路做為媒介近用的方式，並瞭解網路的不足與負面影響，例如無法面對面溝通；網路謠言、匿名性、網路交友的陷阱與危機；搜尋與下載、複製	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼 貼 #56 大哥大也瘋狂 #83 簡訊滿天飛

				資訊過於便利造成的著作權問題等 5. 可以透過多元管道蒐集課程相關資料並於課堂上以多媒體方式呈現（投影片、影片、圖片等）	
二、資訊駭客	認識網路便利性及隱藏危險，思考如何應對或避免網路上可能存在的危機，學習正確使用 e 世代的溝通工具。	閱聽人： 反思個人媒體行為	融入 網路使用道德等議題：匿名、隱私、著作權、網路購物、詐欺、線上遊戲（線上遊戲的真實與虛假、色情與暴力、網咖與成癮等）、網路成癮、交友、網路色情與暴力等議題	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼 #6 迷網、迷惘 #24 電玩上身 #37 網咖、連線物語 #71 遊戲高手	
二、大展身手	分組規劃成果表現方式，包含戲劇、籃球比賽、展示漫畫作品等	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	融入 1. 戲劇表演：戲劇產製過程（腳本、分鏡表、道具、布置等） 2. 漫畫製作（漫畫特色、分鏡表概念） 3. 製作宣傳海報或傳單，瞭解宣傳品的意義、功能與作法	#21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風 #61 打開攝影的黑盒子 #73 幕後英雄 #78 好好辦一場家家酒 #95 用圖畫說故事	

				4. 將發表會製作與進行過程以媒體紀錄(學習影像媒體使用方式與編輯、剪輯方法)	
--	--	--	--	---	--

六年級

版本	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向	可連結的媒體素養議題	可參考【別小看我】
南一	一、青春你和我	認識兩性具有不同的特質，觀察生活中兩性擔任角色的差異，思考正確面對性別刻板印象的方式。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<b>融入</b> 各種媒體內容中出現的性別刻板印象(兒童動、漫畫、廣告、戲劇等)，並可與學童的實際狀況對照 性別刻板印象包括職業、家務分工、情緒表現、專長、遊戲等	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同
	二、展現新活力	瞭解同儕團體的意義與作用，檢視同儕團體對自己的影響，閱讀相關新聞並發表看法。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<b>融入</b> 1. 討論同儕使用媒體的行為與習慣對自己的影響 2. 媒體中對青少年與兒童的同儕團	#112 嘻哈真心話(青少年次文化)

				體的再現	
二、探訪 與展望	做好參訪國中的計畫與準備，並對參訪內容與活動方式，充分的了解。 實際參與國中生活，體驗教學方式、學習方法與其他地方的差異。 ，並能做好心理準備，了解因應之道，做生涯規劃。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態  媒介近用： 實踐媒體近用	融入 1. 瞭解記者採訪過程、新聞編排原理 2. 將自己的，或綜合其他同學的參訪結果於學校或社區刊物、電台上發表，或製成手冊發送，與人分享  延伸 將採訪與親身體驗的結果，與媒體上（電視、報紙等）的國中生形象做比較，觀察有何差異	#19 新聞鼻靈不靈 #74 語言遊戲	
三、典禮 與祝福	討論並規劃如何留下小學六年的回憶，及表達祝福心意。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作  媒介近用： 實踐媒體近用	融入 用媒體記錄生活並以各種形式發表：畢業紀念冊（內容製作與編排）、資料光碟、照片等	#61 打開攝影的黑盒子 #86 一圓我的導演夢 #102 超級剪刀手	

<p>康軒</p>	<p>一、文化體驗</p>	<p>認識「文化」的意義，觀察文化現象，知道文化與生活的關係，並進行社區文化體驗計畫。</p> <p>認識不同地區或族群的文化，建立正確面對的態度。</p>	<p><b>媒介文本：</b> 瞭解並應用媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p>善用媒體記錄並與其他媒體內容比較以得到對事情的正確認識，並用媒體發聲</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「社區文化體驗活動」：觀察社區裡的文化現象並記錄</li> <li>2. 記錄：影像媒體使用方法、記者採訪工作（拍照+文字記錄）、記錄片的特色、功能、製作方式</li> <li>3. 社區文化：可特別觀察外籍配偶、勞工，或原住民的文化</li> <li>4. 透過多元管道蒐集不同文化的資料，並檢視資訊的真實性與可靠度（資訊素養）</li> <li>5. 思考、比對親身體驗的文化活動以及所蒐集到的資料，與在媒體中的再現有何差異？</li> <li>6. 外籍人士、原住民的文化與媒體</li> </ol>	<p>#61 打開攝影的黑盒子</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#102 超級剪刀手</p> <p>#109 說故事的百種方法</p> <p>#59 韓國寫真集</p>
-----------	---------------	--	---	--	--

				再現有何差異	
二、文化 傳真	用各種管道蒐集文化資訊，並進行在地文化傳播。 藉由活動瞭解自己在社區文化中可以扮演什麼角色	媒介近用： 實踐媒體近用、公民傳播權  閱聽人： 認識閱聽人概念		<ul style="list-style-type: none"> <li>善用媒體記錄並與其他媒體內容比較以得到對事情的正確認識，並用媒體發聲</li> <li>主動的閱聽人，可以蒐集、辨識正確資訊並運用媒體與資訊協助生活</li> </ul> <p><b>融入</b> 將前單元活動記錄+蒐集資料</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>資訊素養：檢閱資訊的真實性與可靠度</li> <li>於社區電視台、公益頻道播放（影片）</li> <li>寫成文章投稿報社或社區及學校刊物、在網站發表</li> <li>圖、文編輯+標題、排版製成文化專刊、手冊</li> <li>綜合圖、文、影片製作文化網頁</li> </ol>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p> <p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>

				6. 介紹主動閱聽人概念：積極、主動藉由媒體參與、體驗文化並傳播文化；可用多元方式驗證媒體資訊並主動回饋、修正	
一、自然與我； 二、讓生活更美好	進行自然探索之旅，思考自然與人的關係，觀察生活周遭環境，並設法改善。	媒介近用： 實踐媒體近用、公民傳播權	善用媒體記錄，並用媒體發聲，包含發表觀點，或公布以引起注意	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>以影像紀錄觀察大自然與社區環境的結果</li> <li>記錄方式：紀錄片製作、攝影與文字記錄</li> <li>解決社區問題：可將觀察記錄（圖、文、影片）發表在社區、學校網站或刊物，或製成手冊於社區發送</li> </ol> <p><b>延伸</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>新聞稿編輯：圖、文集版面編輯、新聞標題</li> </ol>	<p>#96 為大自然寫日記</p> <p>#98 生態紀錄片秘技大公開</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p> <p>#110 噓 這是什麼聲音</p>

				<p>2. 網頁製作資訊編排方式</p> <p>3. 書籍、手冊製作方式、內容編排方式</p>	
探詢 探尋	在畢業前夕，透過調查活動，對國中生活有初步的認識，並為國中生活預作準備與實踐。	媒介近用 實踐媒體近用	<p><b>融入</b></p> <p>1. 參訪國中、訪問國中生，並記錄：記者採訪工作過程（文字+攝影）</p> <p>2. 圖、文編輯、新聞標題、版面編排等新聞稿編輯：將自己的或綜合其他同學的參訪結果製成專刊或 A4 報於學校或社區發送</p> <p>3. 將參訪結果發表投稿報社、社區或學校刊物</p> <p><b>延伸</b></p> <p>將採訪與親身體驗的結果，與媒體上（電視、報紙等）的國中生形象做比較，觀察有何差異</p>		

翰林	一、我的角色	引導學生覺察在家庭扮演的角色，以及角色行為與意義。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹性別角色(gender role)與性別(sex)的不同與隨之而來的社會期待，並引發出性別刻板印象的議題，以及因此而造成不同角色之間的衝突(例如因為性別刻板印象而引發的「母親」角色與職場上的角色衝突)</li> <li>2. 檢視各種媒體內容中出現的兒童形象(兒童動、漫畫、廣告、戲劇等)，並可與學童的實際狀況對照</li> </ol>	<p>#46 演什麼要像什麼 #52 童年再見</p>
	二、角色加油站	透過角色扮演讓學童瞭解在學校、社區中的角色，並嘗試扮演好自己的角色。	<p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>參考「教學指引」中的「社區服務工作範例」：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過資料蒐集、實地訪查的工作(學習正確的透過多元管道蒐集資料；學習實地訪查的技巧，包括進行訪問、以影像媒體記錄調查等)，找</li> </ol>	

				<p>出可以進行的社區服務事項，並擬訂計畫</p> <p>2. 實行社區服務，以媒體記錄社區服務過程，最後將實行過程與成果與心得的文字和影像紀錄編輯之後，以多媒體方式於課堂上呈現，或放在班級或學校網頁上分享（學習圖、文與、版面編排、影像剪輯、簡報及投影片製作方式）</p>	
一、原來是這樣	透過實際參訪、瀏覽國中網頁或訪問畢業學生瞭解國中生活。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 參訪國中、訪問國中生，並記錄：記者採訪工作過程（文字+攝影）</p> <p>2. 圖、文編輯、新聞標題、版面編排等新聞稿編輯：將自己的或綜合其他同學的參訪結果製成專刊或 A4 報於學校或社區發送</p> <p>3. 將參訪結果發表投稿報社、社區或學校</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p> <p>#105 網路的天空</p> <p>#112 嘻哈真心話</p>	

				刊物  <b>延伸</b> 將採訪與親身體驗的結果，與媒體上（電視、報紙等）的國中生形象做比較，觀察有何差異	
二、畢業前的決定	討論、規劃並實行畢業留念計畫	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作  <b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用	<b>融入</b> 1. 學習製作紀念冊 2. 製作光碟、網站 (以上參考教學指引 p.102-112) 3. 介紹媒介近用概念，瞭解以上方法都是使用媒體發聲的方式，並可討論其他媒介近用的管道與方法，例如製作繪本、攝影記錄等，並可將作品於網路上、報刊上發表，展現主動閱聽人的能力		
二、告別童年	把六年來的表現與回憶，和對未來的期許，用各種	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭	<b>融入</b> 用媒體記錄生活並以各種形式發	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事	

		方式表現。	解並應用媒體製作 媒介近用： 實踐媒體近用	表：畢業紀念冊（內容製作與編排）、 資料光碟、照片、或以報刊形式（記 者採訪、報紙內容產製與編排工作） 呈現等	
--	--	-------	-----------------------------	--	--



### 第三節 藝術與人文領域教科書分析比較

綜觀藝術與人文領域可融入媒體素養的單元，可從融入單元數、融入之單元主題、可連結之媒體素養面向與議題、融入方式等面向討論。

#### 一、可融入單元數量：

各年級可實施融入教學的課程數量都在 20 個以上，且幾乎所有課程皆可實施融入教學。除了五年級的南一版本有一課以及六年級的南一版有 2 課、康軒版有 1 課適合延伸教學以外，所有可與媒體素養作結合的單元皆適用於融入教學。由此可見，藝術與人文領域非常適合採用媒體素養融入教學，尤其是三年級的課程，共有 32 個單元可進行融入教學。三年級以南一版本最為突出，共有 13 個單元可採融入教學，四年級的康軒版本則只有一個主題共 3 個單元可以與媒體素養結合並進行融入教學，五年級可採最多融入教學的為康軒版本，計有 9 個，六年級則為仁林，共有 10 個單元。詳細分析如下：

#### (一) 三年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 32 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「這裡的故事」，單元「圖畫書說故事」、「音樂裡的故事」；主題「同學之愛」，單元「當我們同在一起」；主題「小小劇場」，單元「小劇場、妙故事」。
2. 南一出版社：主題「新鮮事、新體驗」，單元「新鮮大追蹤：偶來演戲」、「捕捉新鮮的感覺」；主題「花花世界」，單元「花國的美容配方：聽花精靈說出美麗的秘密」、「與花仙子約會」、「芬芳美麗的世界」；主題「快樂時光」，單元「快樂時光」、「歡樂氣氛哪裡來：熱熱鬧鬧的活動」、「歡樂大進擊：歡樂一起來」、「歡樂大進擊：歡樂魔術師」、「快樂嘉年華」；主題「藝術萬花筒」，單元「放眼身邊細看生活」、「有意思的聲音」、「舉手投足都是秀」。
3. 康軒出版社：主題「學校的一天」，單元「校園生活印象」、主題「動物嘉年華」，單元「動物狂歡節」、「紙偶劇場」；主題「反覆之美」，單元「高高低低」、「反反覆覆」、「大家一起來」。

4. 翰林出版社：主題「生日會」，單元「生日的祝福」、「慶生會」；主題「春之嘉年華」，單元「花花世界」、「春神來了」、「花之圓舞曲」；主題「廟會」，單元「熱鬧的廟會」、「歡喜逛廟會」、「戲偶擂臺」、「神明的故事」

(二) 四年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 23 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「生之禮讚」，單元「生命的樂章」、「用心耕耘的人」、「用藝術歌頌生命」；主題「山之歌」，單元「美好的風光」、「綠色奇蹟」；主題「民俗采風」，單元「有意含的圖騰」、「我們去看皮影戲」。
2. 南一出版社：主題「我的關懷和心意」，單元「我們需要更多的關懷：進入童話故事」、「愛要讓你知道」；主題「動物進行曲」，單元「奇妙的動物家族」；主題「藝術耕耘者」，單元「怎麼『看』視覺藝術」、「樂興之時」、「走！去體驗不一樣的生活」。
3. 康軒出版社：主題「光影魔術師」，單元「明亮的音色」、「空間與音樂」、「我是奇影俠」。
4. 翰林出版社：主題「我們的學校」，單元「繽紛的校園」、「動靜之間」、「律動之美」；主題「我們的社區」，單元「生活的環境」、「生活的記憶」；主題「童話世界」，單元「魔力設計師」、「玩具兵進行曲」。

(三) 五年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 27 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「我的感覺」，單元「心靈的感受」、「發現獨特」；主題「水岸寄情」，單元「海岸巡禮」；主題「光與藝術」，單元「光的探索」、「奇妙的光」；主題「懷舊之旅」，單元「我們的民歌」、「民間故事」。
2. 南一出版社：主題「奇妙世界」，單元「環境裡的故事：富有地方特色的音樂」；主題「『迎鬧熱』、真熱鬧」，單元「統整篇」；主題「藝術萬花筒」，單元「誰可以成為藝術家」、「視覺藝術的表現」、「讓自己有自信的表演」。

3. 康軒出版社：主題「掌中天地」，單元「尪仔你我他」、「尪仔要講古」、「逗陣來做戲」；主題「五月的心情」，單元「將心比心，演一演」、單元「愛要怎麼說」、；主題「我們的故事」，單元「音樂裡的故事」、「編個故事真有趣」、「圖畫故事書」、「千變萬化演故事」。
4. 翰林出版社：主題「記憶寶盒」，單元「角色扮演」、「留下永恆」、「記憶的持續」；主題「藝術瑰寶」，單元「藝術瑰寶與生活」；主題「聽自然在說話」，單元「自然說故事」、「動物狂歡節」。

(四) 六年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 23 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「e 世代的新視野」，單元「當音樂遇見科技」、「科技時代的創意」、「動感的造型」；主題「城市觀察家」，單元「城市在哪裡」、「城市遊俠」；主題「藝想天開」，單元「看藝術品在說話」、「瞭解靈感來源」、「玩的創意」；主題「留下美麗的倩影」，單元「永恆的回憶」、「小學生活的點點滴滴」。
2. 南一出版社：主題「向誰說謝謝」，單元「統整篇」、「值得感謝的作者：謝謝你，辛苦了」、「我要說聲謝謝你：如果沒有你」；主題「永遠的回憶」，單元「有你真好」；主題「那天真特別」，單元「創意十足的規劃」；主題「世界共有的文化財產」，單元「獨特的文化采風」。
3. 康軒出版社：主題「花花世界」，單元「花之物語」、「花之饗宴」；主題「藝術交流」，單元「有朋自遠方來」；主題「珍重再見」，單元「點點滴滴的回憶」。
4. 翰林出版社：主題「藝術就在你身邊」，單元「表演藝術與生活」；主題「藝術「視」界大不同」，單元「生活新『視』界」、「音樂新『視』界」。

## 二、可融入單元主題：

本領域可融入的主題與單元主要為視覺、聽覺等藝術賞析與創作原理（例如單元「音樂裡的故事」、「怎麼『看』視覺藝術」、「有意思的聲音」等單元），介紹各種媒介文本的構成元素，以及攝影與光影等與影像媒體密切相關的媒介符號

系統。還有介紹傳統民俗文化與藝術（例如主題「廟會」的各個單元、及幾乎所有版本都有的布袋戲賞析與創作），讓學生學習欣賞本土民俗技藝，並有實際操作的機會，並藉此培養對於多元文化與宗教的尊重態度。再者，還有從前置、準備一直到演出的完整戲劇產製流程，讓學生瞭解戲劇元素、分鏡表繪製與編寫劇本並實際演出各種型式的短劇（例如「紙偶劇場」單元、「動感的造型」單元或以布袋戲演出等等，各種版本在各個年級都有類似的設計），以及介紹多元型態的表演藝術及其特色，並給予學生實作機會（包括介紹兒童劇、黑光劇、默劇、布袋戲等等），培養學生的多元品味；當然這也可以結合前述有關戲劇元素、劇本編寫、分鏡表製作及人物造型、舞台布置等等的完整戲劇產製過程。另外，還有學習版面配置與繪本製作、利用各種媒體觀察及記錄生活（則學生在其中可以學習用多方面、多視角觀察事物以及適當的取景與其他攝影語言，還有各種可茲觀察與紀錄的媒介使用）、透過各種型態的藝術認識社會與體驗生活（例如民歌、民間故事、各地方音樂、戲劇等）。此外，本次分析的教科書除了傳統的藝術創作技術（如用水彩、蠟筆繪畫），也直接點名媒介新科技，例如使用數位相機拍照、錄影，或使用媒體錄音技術，或如仁林六年級一整個主題所介紹的電子合成音樂與動畫科技等等，讓學生可以學習多元的藝術創作形式，以多媒材創作。還有讓學生觀察生活中的藝術，感受藝術與生活環境、公共空間的關係（例如翰林版本五年級的「藝術瑰寶」主題），共計約 8 種類型的主题。

仔細檢視各版本各年級的內容，可以發現一些異同。在以媒體觀察與紀錄相關主題上，唯有康軒無相關單元，翰林則是在各年級都有相關設計，仁林唯獨五年級教材在此主題缺席，南一則集中在六年級，主要都是要求學生以各種媒體記錄生活周遭的人、事、物，有些單元的設計還可以後續單元作結合，例如翰林五年級版本的「聽自然在說話」主題，即讓學生以記錄成果編製成繪本。再者，各版本皆有介紹基礎配音、配樂觀念的單元，仁林只有三年級有此課程，翰林則是三到六年級皆有，而其內容都提及瞭解音樂的力度、節奏、旋律與樂器音色等所引起的感受，並讓學生有實際操練配音與配樂的技術。而在戲劇產製過程（從編劇到最後演出的完整過程）相關主題上，南一只安排在四與六年級，在翰林版本的每個年級都可找到相關單元，值得一提的是，翰林在四年級的「童話世界」主

題中，整個主題循序漸進的讓學生學習完整的戲劇產製過程，而一開始先引導學生思考童話故事寓意的設計，也讓媒體素養融入教育能夠切入媒介文本深層意涵的機會，讓學生可以省思從小常接觸的童話故事隱含的意義。此外，各版本介紹布袋戲的主題，也會安排學生製作戲偶及編演布袋戲。

在視覺元素方面，有以光與影為專題介紹的為康軒與仁林版本，翰林版本則在以媒體觀察與紀錄相關主題中提及（四年級的「我們的學校」主題中，於攝影教學中提及）；康軒與南一以專章提及色彩與造型，且都以「花朵」為主要觀察標的，較為特殊的是康軒更深入探討色彩與花朵在不同文化的意義，承上，若論媒介符號的象徵意義，翰林版本在五、六年級分別介紹「音樂與動物」（以動物狂歡節樂曲為例）及「音樂與民族」（以胡桃鉗組曲一曲為例），已跳脫視覺藝術的範圍，康軒則是在五年級介紹卡片中的代表性圖案、在六年級教材介紹花的代表意義，南一則是如前述討論花語與花的故事。此外，在視覺藝術基本元素方面還有，康軒於三年級介紹構圖原理，南一於三到五年級依序介紹各種視覺藝術元素（包括紋路、肌理等及如「形式」、「內容」等各種視覺藝術專有名詞），翰林版於五年級讓學生觀察視覺藝術在生活中的體現，仁林版則闕如。繪本、圖畫書製作與版面配置相關單元則集中在三、五年級，而翰林、康軒與南一版有關於宣傳品製作與活動企畫、籌備的相關單元，特殊的是南一在「舉手投足都是秀」單元中，介紹廣告與宣傳的聲音，可以探討廣告與宣傳的功能與意義，也可進一步推動廣告素養，讓學生懂得分辨訊息的說服意圖。

另外，透過各種藝術品來認識社會的相關單元，僅三年級只有仁林一個版本涉及，其他年級都可找到兩個以上版本的相關教材；而透過不同活動、媒介來深入認識社區文化活動、民俗活動、宗教活動等設計，各年級都有，惟南一偏重於社區活動（此似乎為南一版本的特色，在其他領域領域也著重於關懷社區），翰林偏重於宗教議題、仁林則偏重原住民藝術，其中相當特殊的是翰林在三年級的「廟會」主題中，討論宗教的意義與功能，並培養對於多元宗教的認識與尊重，另外，並討論宗教活動的意涵，可以教育學生宗教活動的正確觀念，並觀察媒體大幅報導宗教活動對於閱聽眾的影響，使學生學習尊重宗教活動，但不會被煽動

且不迷信。此外，「神明的故事」單元可以讓學生在認識不同文化的神話故事之餘，瞭解宗教信仰與生活脈絡的關係，不迷信，或盲目的相信台灣現在當紅的靈異與占卜節目。而翰林與康軒都有討論「文化」議題，翰林介紹「文化差異」的觀念，康軒則深入探討「文化融合」對媒介文本的影響（以兒童劇為例）。此主題的系列介紹，都有助於培養學生多元品味與尊重多元的態度。

還有一個共同的特色便是，各版本皆有介紹布袋戲，其中的不同是仁林進一步比較布袋戲與卡通的差異（文化意涵、演出方式等）以及布袋戲與民眾生活的關係，而康軒則是深入討論布袋戲的發展、音樂、戲偶賞析、比較古今之特色、表演方式等。此外，各版本紛紛介紹不同型態的表演藝術，可以從小培養學生對於藝術型態的多元品味。最後，最為特別的是仁林版於六年級闢專章介紹媒體新科技與媒介文本內容的關係，南一亦於六年級教學生製作個人網頁，使用新科技，如此的設計將讓學生在媒介科技日新月異的時代中，擁有賞析與使用媒介新科技的素養，而不僅是為新科技所炫目。

此外，各版本也有一些可直接由教科書再多補強的部分，有些是課程之間不連貫，有些是只需再多做切入即可傳達媒體素養教育的概念。就仁林版本來說，於三年級的「小小劇場」主題，建議可延續前單元的定格造型—繪製分鏡表，加強兩個單元之間的連結，也可再加上「這裡的故事」單元，將戲劇加入配樂與音效，使整學期的課程具有連貫性，但整體來說，三年級下學期整學期課程總體連貫性強，可由教師的運用方式加強其聯繫。四年級在多元文化議題的介紹，其實可以加強其深度與廣度，並可藉由尋找各種文化資料的機會，接觸多元媒體管道與訊息，藉機教育兒童媒體素養中追求「多元」的態度，讓兒童經由多元管道接收多元訊息，培養多元品味與尊重多元文化的態度，並瞭解媒體內容會因社會、文化脈絡而異。六年級則是本學期最為特殊的就是介紹媒體新科技對於創作文本的影響。此外，整學期課程內容可以更有連貫性。教師可在學期開始即描繪出整學期實做方案的輪廓，讓學生在課程進行中，一步一步的完成實做方案（例如城市觀察與記錄、如布袋戲等日常生活中常接觸的民俗藝術的觀察、學習與創作，到了最後可用動畫或其他媒體形式呈現），如此可讓本學期課程更有連貫性，並

讓學生循序漸進的學習。

就南一版本來說，三年級的「快樂時光」主題，建議可將肢體語言、造型設計等課程放在文化展演活動之前，先瞭解各種文化活動中，肢體語言的含意、音樂運用的方式，及文化活動中各個角色的造型意義，並將學習成果運用在公開的社區展演中，如此可以加強單元內各課程的連結，也加深學生對文化活動的認識，及學校與社區的關係。四年級的「面對藝術的時候」主題，可由課本內容直接設計從生活中常接觸的文本中尋找視覺元素，並讓學生利用學過的視覺元素進行創作，另外為加強課程連貫性與教學深度，可以將第一單元「走出童話故事」加入辨識童話故事的元素與媒介再現的設計，由課文內容直接設計，則可直接呼應「面對藝術的時候」單元，「教室裡的春天」則可運用「面對藝術的時候」中的各種視覺元素進行創作，或將學生於「面對藝術的時候」時的作品展示於教室，做為教室布置。也因此，「面對藝術的時候」單元可以放在學期開始的第一單元，作為後續課程的基礎。而五年級的教材，在藝術萬花筒的「讓自己有自信的表演」單元中，既然已有讓學生思考偶像演唱會的表演型式的設計，可以再加入燈光、音效、舞台設計等介紹與討論，這也符合該主題對於各種表演藝術的介紹，因為燈光、音效與舞台服裝等設計都與表演藝術密切相關。最後，六年級的教材於「永遠的回憶」主題中，課本內容特殊處是讓學生有使用數位相機攝影與錄影的設計，但可惜在只著墨於使用教學。既然在藝術與人文領域，可以再進一步容納結合以往課程的規劃，例如讓學生學習配樂、鏡頭配置（運用各種視覺元素）等等，於課文內容即可深入介紹各種媒介文本常用的符號，而媒體素養在此可切入面則較廣，可以在介紹符號的同時，也教育媒介再現與建構的觀念，及其中隱含的價值與意識型態；另外，也建議可將「有你真好」單元放在最末，讓此單元在最末將本主題的所有課程串在一起。於本主題開始前，可以先做課程計畫，循序漸進的用數位相機完成每個單元的作業，（例如用數位相機記錄黑光劇表演）最後再延伸、彙整所有學習成果，如此將可提高課程的連貫性。

就康軒版本而言，三年級的「學校的一天」主題中學習構圖的部分，若在分析中加入以攝影器材介紹「分鏡表」的概念，或可與後續單元有所連結，使學生

在後續的戲劇產製過程中應用。四年級課程，主要可以做媒體素養融入教學的集中在第一個主題，融入標的主要為媒介文本中各表徵系統的敘事功能，而後續的主題則為激發學生的想像與創造力，讓學生以美術媒材創作。以課程連貫性論，第一個主題反而顯得突兀，而就媒體素養融入教學而論，本學期無法有更多融會貫通的機會也較為可惜；不過，配樂與音效的基本原理（音樂與樂器的音色、節奏、力度等課程）仍可在後續單元中進行複習。五年級的教材則是在學期後半段的課程連貫性很強，可以在主題開始前先做好課程規劃並向學生解說，則可循序漸進的學習並完成戲劇產製過程的所有步驟與工作。

以翰林版本而言，四年級「我們的學校」主題，特殊之處在於直接以課文內容教學生以多媒體創作，然而建議除了「小畫家」之外，還可以用照相機以分析中建議的分鏡表方式創作，也可教學生簡單的剪接技巧，讓學生以錄影方式記錄再加以剪接、配上音樂。除此之外，影像可以合成，可以讓學生以影像編輯軟體創作，編輯圖像，並介紹「媒介再現」、「媒介建構」的概念，讓學生瞭解圖像可以依個人目的進行編輯；本主題課程，若教師可事先做課程計畫可提高其連貫性，最初學習的光線、聲音、取景、影像媒體記錄方式都可以用在後續單元的創作中。而在六年級，建議可將第一個主題「一路上有你」稍加修正作為最後一個單元，使此單元可以彙整一學期所學，讓學生使用整學期所學的藝術技巧做一個藝術公開展演，舉例來說，可以是音樂劇或兒童劇的形式。

### 三、可連結的媒體素養面向：

本研究依據媒體素養教育白皮書中揭示的台灣媒體素養教育核心內涵作為可連結媒體素養教育的面向，可連結的媒體素養教育面向數量之多寡依序為：

- (一) 媒介文本：共計 83 個單元，連結方式主要為視覺、聽覺、表演藝術的各種基本元素與技巧介紹與實做，以及從前置到最後演出的完整戲劇產製過程之各步驟、各項職務的介紹與實踐。另外，還有版面配置、圖文編排的教學與實做。
- (二) 媒介再現：共計 45 個單元，連結方式主要為讓學生透過各種藝術

型態認識社會、體驗生活，瞭解藝術創作背後的歷史與社會文化脈絡，比較不同地區、文化、族群的媒介文本內容，並可深層挖掘其背後的隱含意義（如刻板印象、當代的社會價值與意識型態）。另外，還有檢視媒介內容中各種象徵符號的意義及使用脈絡，以及檢視大眾媒體內容的對於社會的再現，是否過於單元、呈現何種價值，與現實生活又有何差別，以瞭解「媒介再現」與「媒介建構」的觀念。

（三） 閱聽人：共計 22 個單元，連結方式主要為讓學生尊重多元的藝術型態、宗教信仰與文化，並培養多元品味，瞭解「製碼」與「解碼」的意義與差別，每個人可有多元解讀空間。另外也讓學生檢視平常的媒體行為，其接觸的媒體是否過於單元，有何影響又可如何改進。

（四） 媒介近用：共計 19 個單元，連結方式主要為讓學生有實地觀察、採訪並使用各種媒體記錄生活與環境，以關懷環境、弱勢族群或需要注意及維護的文化遺產為標的，將記錄成果公開展示以獲得大眾關注；過程中並可實際學習各種影像或文字媒體的使用與編輯方式。此外，也讓學生有透過多元資訊管道蒐集、彙整資料並在課堂上以多媒體報告的機會。

#### 四、媒體素養教育可融入的方式：

研究初始本擬採「融入」的方式將媒體素養教育與現行教科書單元結合，然而分析可融入之單元後發現，與現行教科書的結合亦可採「延伸討論」的方式，如此一來不僅可融合的單元數量增多，亦可減低融入時，媒體素養教育與現行教科書內容扞格不入的窘境。判斷單元應採「融入」或「延伸」的標準，則以教科書的內文或作業要求是否可直接引導進媒體素養教育的概念，或需額外透過教學引導或運用教學資源的方式介紹；前者歸屬於「融入式」教學，後者則為「延伸式」教學。

各家出版社可融入或延伸的單元數量分別為：

- (一) 三年級：32 個單元可採融入式教學（仁林 4 個、南一 13 個、康軒 6 個、翰林 9 個），8 個單元採延伸式教學（仁林 1 個、南一 3 個、康軒 2 個、翰林 2 個）。
- (二) 四年級：23 個單元可採融入式教學（仁林 7 個、南一 6 個、康軒 3 個、翰林 7 個），11 個單元採延伸式教學（仁林 5 個、南一 3 個、康軒 1 個、翰林 2 個）。
- (三) 五年級：27 個單元可採融入式教學（仁林 7 個、南一 5 個、康軒 9 個、翰林 6 個），7 個單元採延伸式教學（仁林 2 個、南一 3 個、康軒 1 個、翰林 1 個）。
- (四) 六年級：23 個單元可採融入式教學（仁林 10 個、南一 6 個、康軒 4 個、翰林 3 個），3 個單元採延伸式教學（仁林 2 個、康軒 1 個）。

必須注意的是，有些單元可兼採融入與延伸式教學，而有些在同一主題下的單元可用同一種融入或延伸教學方式，因此併為一個單元計算，詳細實施方式可參考下表。



三年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	這裡的故事	圖畫書說故事	<p>引導學生認識不同故事書的表現方式，並用自己所喜歡的故事做成一本屬於自己的小故事書。</p> <p>學生欣賞繪本時，提醒其注意畫家使用的表現方式，並請學生上台說明自己選擇的創作方式、圖案內容與特色</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作</p> <p>閱聽人： 個人與文本的意義協商</p>	<p>學習運用媒體發表意見</p> <p>融入</p> <p>瞭解製作書本等相關印刷媒體的技術，以及相同故事透過不同方式的呈現（圖畫或文字，不同的排版方式）可能有不同結果</p>	<p>#21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風</p> <p>#95 用圖畫說故事</p>
		音樂裡的故事	欣賞音樂故事，瞭解音樂節奏、力度、樂器音色等要素所引發對生理、心理上的影響。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義</p>	<p>融入</p> <p>媒體內容的背景音樂選擇：配樂、音效等</p>	<p>#11 我是武林高手</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p>
	三、同學之愛	當我們同在一起	欣賞肢體定格造型，並以視覺創作表現人物互動的肢體	<p>媒介文本： 表徵系統、產製</p>	<p>融入</p> <p>攝影的原理：學習攝影器材使用方</p>	<p>#61 打開攝影的黑盒子</p> <p>#80 照片會說話</p>

			動態	意義、瞭解並應用不同媒介製作	法與攝影語言  <b>延伸</b> 繪製分鏡表	#100 用相機為鳥請命的少年
	四、小小劇場	小劇場、妙故事	參與小組討論編劇活動，欣賞表演藝術中的創意舞台並利用生活中的器物變成創意舞台及表演空間。	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 瞭解戲劇產製的過程，知道戲劇生產是團體合作的活動，並瞭解製作過程對於媒體訊息成品的影響：是否運用戲劇公式？代表什麼意義？	#12 黃金八點檔 #48 誰是大壞蛋 #53 捕光捉影 #73 幕後英雄 #86 一圓我的導演夢
南 一	新鮮事、 新體驗	新鮮大追 蹤：偶來演 戲	體驗聲音的強弱、變化所帶來的不同感覺。  運用日常生活用品做的偶，配上聲音和動作合力編演偶戲。	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 1. 媒體內容的背景音樂與音效 2. 戲劇產製過程：包含劇本編寫、故事元素（人物、情節等）、舞台與造型設計、選角（不同聲音特色）、分鏡表繪製	#11 我是武林高手 #64 先聲奪人 #66 尋找聲音魔術 #103 恐怖片幕後追擊
		捕捉新鮮的 感覺	回想生活中最印象深刻的事件，並把新鮮的感覺把表現出	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製	<b>融入</b> 用圖畫表現出事件、故事	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事

		來	意義、瞭解並應用不同媒介製作	敘事方式：認識故事元素，包含人物、地點、時間、場地、情節等  <b>延伸</b> 學習運用多媒體表達，可學習電腦繪圖技術、電腦動畫製作、漫畫或卡通繪製等	#13 我愛卡通 #21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風 #111 你看到我在動嗎
花花世界	花國的美容 配方：聽花精靈說出美麗的秘密	尋找身邊的花朵，觀察與生活的關係。 發現同樣的主題可以不同的方式呈現。 花與花紋可以不同的形式出現在藝術作品中。 藉由觀察花，認識造型、色彩等美學原理。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 1. 認識美學元素並應用 2. 在媒體內容中找尋相關美學原理的應用實例	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事 #106 誰抓得住我
	與花仙子約會	思考不同花朵可傳達不同意義	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應	<b>融入</b> 1. 透過多元管道蒐集花語資訊 2. 在媒體內容中尋找花如何被	

				用不同媒介製作	運用，代表什麼意義 3. 認識「符號」的象徵意義，瞭解符號意義會依社會文化的不同而有差異  <b>延伸</b> 引導學生認識媒體與符號世界的概念，讓學生瞭解除了「花」以外，媒體內容仍充斥其他符號，可從大眾流行文本引導討論	
		芬芳美麗的世界	以繪畫表現人群於花國中活動的情境	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 1.用圖畫表現出事件、故事 敘事方式：認識故事元素，包含人物、地點、時間、場地、情節等 2.故事取材：從媒體中找出生活中花朵被運用的實例，包括各種象徵性運用（例如康乃馨代表母親節與玫瑰代表愛情等）	

	快樂時光	快樂時光	討論課本圖片，圖片中的活動有何特色與差異，並分享參與學校和社區活動的經驗	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>融入</p> <p>各國文化在媒體中的再現：可透過多元管道蒐集不同文化、民族的活動圖文資料，並運用多媒體於課堂上報告，藉此認識不同文化與習俗，以培養多元無偏見的文化觀及看待不同文化的正確態度。</p>	
	歡樂氣氛哪裡來：熱熱鬧鬧的活動	歡樂氣氛哪裡來：熱熱鬧鬧的活動	找出校園與社區活動的源由與意涵，並配合學校形式，以小組活動方式尋找展演主題、規劃表演。	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>融入</p> <p>可透過多元管道蒐集校園與社區活動的資料：各種媒體內容或訪談，進一步瞭解生活中的文化活動意涵，可利用實地訪談來與媒體內容做對照，發覺其中的差異與造成差異的原因</p> <p>延伸</p> <p>除了展演外，可安排同學位媒體組，負責活動宣傳、以媒體記錄展</p>	

					演過程並於活動結束後以媒體於校園或社區中公開，讓學生運用媒體加強學校與社區的關連	
	歡樂大進擊：歡樂一起來	感受音樂，隨著情境發展角色的肢體動作與表情，並設計一場遊行表演	媒介文本：表徵系統、產製意義	融入	1. 瞭解各種肢體動作的象徵意義，例如代表動物、情緒 2. 瞭解配樂與音效的意義並應用	
	歡樂大進擊：歡樂魔術師、快樂嘉年華	為選定的角色製作造型，並安排展演	媒介文本：表徵系統、產製意義	融入	1. 認識造型元素的代表意義，對角色的影響 2. 學習配樂與音效，瞭解音樂與角色、動作的關係	
藝術萬花筒	放眼身邊細看生活	引導學生觀察生活周遭事物與視覺藝術的關連，並蒐集生活中的視覺藝術實例。	媒介文本：表徵系統、產製意義	融入	瞭解不同視覺藝術傳達的意義及運用方式，例如「復古」式的視覺藝術如何在不同的作品中被運用，又在不同作品中發揮何種功能、代表什麼意義；或不同文化、	

					民俗的圖騰如何運用在不同的地方	
	有意思的聲音	思考生活中所有具有傳遞訊息功用的聲音。	媒介文本： 表徵系統、產製意義	融入 認識媒體中對於聲音的運用，聲音也成爲一種象徵符號：學習配樂與音效		#66 尋找聲音的魔術 #18 驚聲尖叫 #103 恐怖片幕後追擊
	舉手投足都是秀	思考生活中可見的傳達訊息、宣傳與廣告的聲音與內容。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、文本與科技的聯動 閱聽人： 瞭解文本中的商業意涵、認識廣告工業的主要概念	融入 1. 認識廣告元素，並進一步運用廣告元素自製廣告訊息 2. 認識「宣傳」的意義、功能		#3 它抓得住我 #44 廣告大觀園 #92 神奇宣傳術

康軒	學校的一天	校園生活印象	了解構圖觀念	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義</p>	<p><b>融入</b> 用攝影器材學習構圖概念，包含畫面配置、取景、聚焦、視角等，並瞭解觀察視角不同對媒介文本的影響，學生之間可以互相欣賞、觀摩以不同視角與構圖進行的攝影創作。</p> <p><b>延伸</b> 介紹「分鏡表」的概念，瞭解戲劇劇本與分鏡表的關係</p>	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫書說故事
	動物嘉年華	動物狂歡節	認識各種樂器的音色、曲調、節奏與力度如何表現不同動物的特性。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義</p> <p><b>閱聽人：</b> 個人與文本的意義協商</p>	<p><b>融入</b> 瞭解音效與配樂的原理。思考樂曲中如何用音樂的節奏、旋律與曲調代表不同的故事與情節發展，並討論在生活中常接觸的媒體文本中有沒有類似的、用特殊音樂來代表、象徵或描述人、事、物的例子</p>	#66 尋找聲音魔術

		紙偶劇場	製作紙偶並安排角色、討論劇情、配上音樂，自行編導、演出紙偶劇。	<p>媒介文本：</p> <p>表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習戲劇元素，包括人物、故事、場景、情節與衝突等</li> <li>2. 學習戲劇產製過程的步驟與工作，包括劇本寫作、分鏡表繪製、選角、服裝造型、舞台布置、配樂、燈光等</li> <li>3. 為內容做適當的配樂、配音與音效</li> </ol> <p><b>延伸</b></p> <p>可將整個活動過程用攝影器材記錄下來，可以用記者採訪幕後花絮的方式，或是做成工作紀錄，以及演出記錄加上演員心得等等，最後可編輯影像、圖、文、聲音後製成報紙、小冊分送，或於社區或學校電台、網站上公開展示，或可利用</p>	<p>#11 我是武林高手</p> <p>#64 先聲奪人</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p> <p>#12 黃金八點檔</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p>
--	--	------	---------------------------------	---	---	---

					公益頻道公開播放，除可瞭解戲劇產製過程外，也可瞭解公關操作及節目作業流程	
	反覆之美	高高低低、反反覆覆	認識藝術作品中有關「反覆」等的表現形式，並體驗其美感，並以此創作。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<b>融入</b> 瞭解音效與配樂的基本原理。思考音樂的節奏、旋律與曲調激發聽眾不同的感受，可以學生常接觸的媒體文本為例，討論其配樂引發的感受。	#66 尋找聲音魔術
		大家一起來	模擬反覆事物，認識配音概念	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	瞭解音效與配樂的基本原理。思考音樂的節奏、旋律與曲調激發聽眾不同的感受，可以學生常接觸的媒體文本為例，討論其配樂與音效引發的感受。	#66 尋找聲音魔術
翰林	壹、生日會	生日的祝福	思考生日的意義，製作生日卡表達生日祝福。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	<b>融入</b> 學習版面配置、圖文編輯	

		慶生會	了解不同文化的慶生方式、選擇適合的背景音樂，了解籌辦慶生會的流程與資源	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解情緒與聲音、表情的影響，可以戲劇表演方式為例，以學生常接觸的戲劇為討論目標。</li> <li>2. 學習適當的配樂與音效。</li> <li>3. 學習活動企劃與籌備，進而了解記者會與公關、表演活動的產生。</li> <li>4. 讓學生透過多元管道（電視、報紙、網路、書籍等）蒐集不同地方、族群、文化的慶生方式與兒童生活方式，培養多元觀點並尊重多元文化。</li> </ol>	<p>#18 驚聲尖叫</p> <p>#64 先聲奪人</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼貼</p>
貳、春之 嘉年華	花花世界	讓學生感受並宣傳春天花花世界不同的景象，能觀察並說出取景角度與主題大小的關係。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習攝影機的使用方式，了解取景框與焦距</li> <li>2. 了解取景角度對對畫面的影響，並嘗試以不同視角看世界</li> </ol>	<p>#61 打開攝影機的黑盒子</p>	

			媒介再現： 媒介與社會真實	3. 學習各種攝影語言，包括鏡頭、取景、拍攝角度等及其中隱含的意義，可以學生常接觸的媒體文本為例，包括平面與電子新聞照片、紀錄片、卡通、戲劇等。	
	春神來了	引導學生思考，有什麼方法可以知道春天來了？並讓學生瞭解因為媒體的發達能夠傳佈世界各地的春天景觀，不因此產生觀念上的混淆，鼓勵曾住在不同地區的學童與大家分享當地的春天風情，藉由實際例子讓學生認識各地春天景象的差異。	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態	融入 1. 讓學生透過多元管道蒐集各地（台灣不同地區、全球不同國家）不同的春天景象，觀察媒體內容再現的各地風土人情，比較不同資訊來源的內容有何不同。 2. 瞭解媒體上的內容需多加比對，不可盡信，因此需要多重資訊來源	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼貼
	花之圓舞曲	能改寫歌詞並編寫短劇	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	融入 1. 學習編寫劇本，認識各種戲劇、故事元素與公式，包括人物、時間與空間、情節、衝突等等	#11 我是武林高手 #12 黃金八點檔 #33 酸橘子的滋味 #53 捕光捉影

					2. 學習為短劇準備服裝、道具與舞台佈置	#64 先聲奪人 #66 尋找聲音魔術
參、廟會	熱鬧的廟會	討論廟會活動的意涵，及其中的視覺元素與熱鬧特質。  蒐集不同文化形式的廟會、慶典活動資料	媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態	融入	1. 蒐集新聞對於全台主要神明繞境活動的報導，討論新聞密集報導單一宗教活動對觀眾的影響，以及報導形式對觀眾的影響 2. 透過多元管道蒐集不同文化宗教慶典活動的資料，並請不同宗教信仰的學生分享看法與經驗，了解多元資料來源的重要性，及單元化的資訊對觀眾的影響 3. 培養尊重多元文化與宗教的態度，討論媒體中對於少數宗教的呈現方式 4. 知道製造「熱鬧」氣氛的元素 5. 知道宗教慶典活動的意義與歷史文化脈絡，了解、尊重但不迷信	#17 假鬼就在你身邊

					<p>6. 觀察在不同宗教慶典活動中使用的象徵符號，介紹「符號象徵」的概念</p> <p><b>延伸</b> 討論關於宗教儀式、靈異現象等節目</p>	
		歡喜逛廟會	引導學生從歷史、習俗的角度思考廟會的功能與意義，並引導學生認識不同文化型式的廟會活動。	<p><b>閱聽人：</b> 個人媒體行為</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集新聞對於全台主要神明繞境活動的報導，討論新聞密集報導單一宗教活動對觀眾的影響，以及報導形式對觀眾的影響</li> <li>2. 透過多元管道蒐集不同文化宗教慶典活動的資料，並請不同宗教信仰的學生分享看法與經驗，了解多元資料來源的重要性，及單元化的資訊對觀眾的影響</li> <li>3. 培養尊重多元文化與宗教的態</li> </ol>	#60 誰說聖誕節要這樣過

				<p>象、價值與意識型態</p>	<p>度，討論媒體中對於少數宗教的呈現方式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>知道製造「熱鬧」氣氛的元素</li> <li>知道宗教慶典活動的意義與歷史文化脈絡，了解、尊重但不迷信</li> <li>觀察在不同宗教慶典活動中使用的象徵符號，介紹「符號象徵」的概念</li> </ol> <p><b>延伸</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>討論關於宗教儀式、靈異現象等節目</li> <li>宗教活動引發的商業消費現象，例如聖誕節，討論論真正的聖誕節的意義</li> </ol>	
		戲偶播臺	戲偶製作、劇本編排、演出彩排、上戲演出	<p><b>媒介文本：</b></p> <p>媒體的表徵系統、產製意義、</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>瞭解戲劇產製過程，包括劇本與腳本編寫、分鏡表製作、配音與配</li> </ol>	<p>#11 我是武林高手</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p> <p>#64 先聲奪人</p>

		開始時先引導學生思考在哪裡看過布袋戲，討論角色，並為角色配音	瞭解並應用媒體製作	<p>樂、選角、服裝與造型、道具、舞台佈置、燈光等</p> <p>2. 認識「文類」的概念，知道不同類型的故事會有不同公式與故事元素，例如武俠故事、歷史故事或浪漫愛情故事等，以及衝突等故事元素</p> <p>3. 認識傳統藝術，思考傳統藝術在媒體中的再現</p> <p>4. 比較傳統布袋戲與現代布袋戲的差異，在認識布袋戲發展的同時，了解社會文化對媒體文本內容的影響</p>	<p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#78 好好辦一場家家酒</p>
	神明的故事	認識宗教神話故事，透過各種管道蒐集神明故事，並分享其他宗教神話故事書，最後畫出心目中理想的神明	<p>閱聽人：</p> <p>反思個人的媒體行為</p> <p>媒介再現：</p>	<p><u>融入</u></p> <p>1. 蒐集、觀察媒體中的各種宗教神話故事或相關內容（包括各種占卜與靈異節目），討論其內容與表現方式對觀眾的影響</p>	<p>#17 假鬼就在你身邊</p> <p>#43 星星知我心</p>

				媒介與社會真實、辨識刻板印象、價值與意識型態	2. 思考神話故事與環境的關係，了解神話故事的意義，尊重各種文化與宗教，並在了解神話故事的脈絡的同時，培養不迷信但尊重的態度	
--	--	--	--	------------------------	--	--

四年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	一、生之禮讚	生命的樂章	引導學生認識原住民音樂與世界音樂的特色與不同感受，欣賞、探索人類情緒表情的基本型態及傳達的訊息，讓學生藉由身體與聲音的表現體會表演樂趣，並能創作各式風格的喜怒哀樂表演。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印</p>	<p><b>融入</b> 觀察各種媒體內容中對於原住民音樂與舞蹈的運用，代表什麼意義？</p> <p><b>延伸</b> 1. 觀察媒體中是否有將原住民的音樂、肢體動作較為刻板化的運</p>	#7 男生女生配 #26 猜猜我是誰

				象	用，介紹「刻板印象」的概念 2. 觀察媒體中對於兩性的情緒表現的刻板印象	
	用心耕耘的人	認識本土音樂家及其創作。嘗試各種媒材，並選擇適當媒材紀錄生命影像。認識民歌，並探討、瞭解社會上各類型態的人及其他外在特徵，並藉由團體活動，創作、表演各式風格的角色人物，並討論職業的外在特徵與內在職業習慣。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態  媒介近用： 實踐媒體近用	融入 1. 討論各種職業在各類媒體形式、內容中的刻板印象 2. 學習影像媒體的使用方法，並學習影像媒體製作生命記錄，例如照片、影片；認識紀錄片及其製作方式 3. 思考當代流行音樂(或其他媒介內容)與古早民歌對同一種職業的人的描繪是否有差異，瞭解媒介再現與時代脈絡密切相關 4. 介紹「媒介再現」的觀念，將自己實際的觀察與經驗與媒介再現相比較	#8 男主外、女主內 #46 演什麼要像什麼 #61 打開攝影的黑盒子	

					<p><b>延伸</b></p> <p>可用媒體紀錄特定職業的實際工作情形，以小計者方式實地訪談職業工作者並發表</p>	
	用藝術歌頌生命	瞭解布袋戲與卡通的文化意涵、演出方式等的不同。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解媒體內容的產製與社會脈絡的關係：討論布袋戲的故事取材與美、日卡通的取材有何不同；傳遞的價值是否因社會、民族文化而有差異</p> <p>2. 認識卡通與布袋戲表演元素，並學習應用製作</p>	<p>#13 我愛卡通</p> <p>#21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風</p> <p>#55 戲說歌仔</p>	
二、山之歌	美好的風光	觀賞大自然，並能蒐集自然媒材從事與自然相關的多元視覺創作。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p><b>媒介近用：</b></p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 學習影像媒體的使用技巧</p> <p>2. 認識「視角」，瞭解文本會因視角不同而異，不同人對同一物、主題可能產出不同作品</p> <p>3. 學習以多種影像媒體記錄自然</p>	<p>#15 從鏡頭看動物</p> <p>#61 打開攝影的黑盒子</p> <p>#96 為大自然寫日記</p> <p>#98 生態紀錄片秘技大公開</p> <p>#100 用相機為鳥請命的</p>	

				<p>實踐媒體近用的方式：例如拍攝大自然紀錄片、錄製大自然聲音的技術</p> <p><b>延伸</b> 關懷大自然、省思環境與人的關係，並能近用媒體發表自我觀點：可尋找自然中需要人類多加關懷之處，例如需進行環保活動之處，以影像媒體記錄後，於多元管道公告訊息</p>	少年
	綠色奇蹟	透過各類型態的藝術創作，運用不同視角體會不同感受。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習影像媒體的使用技巧</li> <li>2. 認識「視角」，瞭解文本會因視角不同而異，不同人對同一物、主題可能產出不同作品</li> <li>3. 學習以多種影像媒體記錄自然的方式：例如拍攝大自然紀錄片、錄製大自然聲音的技術</li> </ol>	#61 打開攝影的黑盒子 #80 照片會說話

				<p>象</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>延伸</p> <p>1. 關懷大自然、省思環境與人的關係，並能近用媒體發表自我觀點：可尋找自然中需要人類多加關懷之處，例如需進行環保活動之處，以影像媒體記錄後，於多元管道公告訊息</p> <p>2. 延伸討論「視角」對文本產製的影響，對於新聞媒體而言，將影響對於「真實」的定義</p>	
四、民俗采風	有意含的圖騰	瞭解排灣族的圖騰意涵，並從生活中發現有意涵的圖樣。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p>閱聽人： 個人與文本的意</p>	<p>融入</p> <p>1. 認識「符號」與「象徵意義」的概念</p> <p>2. 瞭解在排灣族中如何運用符號的象徵意義</p> <p>延伸</p>	<p>#7 男生女生配</p> <p>#8 男主外、女主內</p> <p>#30 哈燒名牌族</p> <p>#93 男女大同大不同</p>	

				<p>義協商</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檢視各種媒體中隱含的符號與其象徵意義，包括性別、職業等，並發現其中的刻板印象</li> <li>2. 瞭解象徵符號的運用與刻板印象的關係</li> <li>3. 檢視生活中的其他符號與象徵意義，例如名牌迷思，對於名牌的符號崇拜</li> </ol>	
		我們去看皮影戲	欣賞並動手製作現代皮影戲，並選擇適當音樂表達圖像或心中影像，為自己的影戲製作配樂。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作、科技與文本的聯動</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解皮影戲的元素</li> <li>2. 配樂與音效</li> <li>3. 戲劇產製過程：劇本與腳本編寫、瞭解故事元素（人物、場景、時間、情節等）、造型與舞台設計等</li> </ol>	<p>#11 我是武林高手</p> <p>#64 先聲奪人</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#78 好好辦一場家家酒</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p>
南一	一、我的關懷和心意	我們需要更多的關懷：進入童話故事	以童話故事為例體會需要關心的感覺，培養主動關心與助人的觀念。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義</p>	<p>融入</p> <p>戲劇產製過程：劇本與腳本編寫、瞭解故事元素（人物、場景、時間、</p>	<p>#7 男生女生配</p> <p>#93 男女大同大不同</p>

				<p>情節等)、造型與舞台設計等</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>延伸</b> 介紹「刻板印象」：藉由增加討論其他童話故事中是否也有需要關懷的人，檢視童話故事中的兩性刻板印象，例如最邪惡的通常是繼母與壞巫婆，以及王子解救公主的情節</p>	
		愛要讓你知道	知道哪些人需要關懷又有哪 些方法可以表示關懷與心 意，並實際以行動傳達關心。	<p><b>媒介文本：</b> 瞭解並應用不同媒介製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b> 1. 學習各種宣傳品製作，不同的宣傳品需要不同技術，例如平面媒體（海報、小冊）需要版面編排，電子媒體（小短片）需要學習影像媒體使用技巧，包括剪接，或綜合圖、文、影像放置於網頁上 2. 透過多元管道找尋需要關懷者，並可以小記者方式實地訪查其</p>	<p>#19 新聞鼻靈不靈 #61 打開攝影的黑盒子 #80 照片會說話 #102 超級剪刀手</p>

				<p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>狀況，則需學習記者採訪過程，並將採訪結果剪輯成錄影帶成爲宣傳品</p> <p>3. 新聞採訪：承上，介紹報導、攝影角度對事件的影響，學生記者如何選擇報導角度來瞭解事件，又如何選擇攝影角度來呈現？考量哪些因素？</p> <p>4. 介紹「媒介近用」概念：運用各式宣傳品、各種媒體管道喚醒公眾對弱勢族群的注意與協助</p> <p><b>延伸</b> 媒介真實與再現：綜合所有同學找到的需要關懷者，檢視其在主流媒體上的呈現，是否有偏差，並討論原因</p>	
藝術耕	怎麼「看」視	認識視覺藝術品中色彩、線條	媒介文本：	<b>融入</b>		

	<p>耘者</p>	<p>覺藝術</p>	<p>與形狀、肌理與材質的特色及引發的感覺，並學習欣賞視覺藝術。</p>	<p>表徵系統、產製意義</p> <p>閱聽人：</p> <p>反思個人的媒體行為、瞭解個人與文本的意義協商本質</p>	<p>1. 媒體內容如何運用視覺藝術要素製造特別感覺，例如平面媒體的排版方式、使用的線條與色彩、材質等畫面呈現方式，以及電子媒體中用來呈現老舊畫面的方式等等</p> <p>2. 尊重多元品味：學生可以自由發表對不同視覺元素的感受，瞭解媒體素養中，每個人有權利發表多元意見、擁有多元品味</p> <p>3. 製碼與解碼概念：由學生討論中，介紹創作者製碼與觀賞者解碼的概念，創作者藉由各種媒材製碼傳達意念，但觀賞者因從不同角度、先備經驗切入解讀，而產生不同的解碼效果</p> <p>延伸</p> <p>從融入教學第一個方式延伸：請同</p>	
--	-----------	------------	--------------------------------------	--	--	--

				學依照課程中學習的視覺元素進行創作，可以平面或影片方式製作廣告	
	樂興之時	瞭解音樂元素，體會音樂含有人類情感。	媒介文本： 表徵系統、產製意義	<p><b>融入</b></p> <p>配樂與音效：檢視各種媒體內容中的配樂與音效，分別帶來何種效果</p> <p><b>延伸</b></p> <p>可讓學生任選文本進行配樂與音效的練習</p>	<p>#66 尋找聲音的魔術</p> <p>#18 驚聲尖叫</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p>
	走！去體驗不一樣的生 活	藉由欣賞表演藝術及其他媒體內容體驗不同的生活。  介紹人物、場景、情節等戲劇與故事元素。  認識默劇與默劇的表演方式，並嘗試默劇表演。	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒介文本： 表徵系統、產製</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 敘事：認識故事與戲劇元素，包含人物、場景、事件、情節，問題發生、解決問題到結果產生等過程</p> <p>2. 認識故事與戲劇的類型與公式</p> <p>3. 除了故事文本之外，認識用來說故事的方式：認識媒介內容中用來傳意義的各種符號機制，包括攝影</p>	<p>#12 黃金八點檔</p> <p>#33 酸橘子的滋味</p> <p>#40 我看歷史劇</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p> <p>#61 打開攝影的黑盒子</p> <p>#95 用圖畫說故事</p>

				<p>意義、瞭解並應用不同媒介製作</p>	<p>語言及其他象徵符號</p> <p>4. 能依據敘事元素練習編寫故事劇本</p> <p>5. 繪製分鏡表，可以分階段繪製，先以圖畫繪製，再以攝影器材拍定格畫面</p> <p>6. 媒介真實、新聞真實：瞭解媒介文本具有讓閱聽眾接觸替代性經驗的功能，並型塑閱聽眾的認知，而文本中任何象徵符號都具有傳達價值的功能，可以找學生常接觸的大眾流行文本進行相關討論</p>	
康軒	光影魔術師	明亮的音色	認識各種樂器的音色、曲調、節奏與力度如何影響音樂並引發不同感覺。	<p>媒介文本：表徵系統、產製意義</p>	<p><b>融入</b></p> <p>配樂與音效的基本原理。瞭解樂曲、樂器的音色、曲調、節奏、力度引發閱聽眾的不同感受，可取學生常接觸的文本為例（新聞、戲劇、電影、卡通等），討論不同配</p>	#66 尋找聲音魔術

				樂與音效的效果。	
				<p><b>延伸</b></p> <p>討論不同的配樂與音效在不同類型的文本中擔任的功能，思考音樂在新聞中的效果與影響。</p>	
	空間與音樂	<p>能說出在特殊活動中對燈光與音樂之感受。</p> <p>能利用自己的作品美化生活，或配合節慶結合音樂展現自己的作品。</p>	<p><b>媒介文本：</b></p> <p>表徵系統、產製意義</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 討論不同場合是用的配樂、音效與燈光變化，可舉學生常接觸的媒體文本為例（新聞、戲劇、卡通等），找出在不同文類中，代表、象徵特定場合的配樂、音效與燈光變化（節慶、地點等）</p> <p>2. 思考媒體文本如何利用空間、音樂與燈光的搭配與變化說故事。讓學生利用相同的原理創作。</p>	<p>#53 捕光捉影</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p>
	我是奇影俠	透過光影以肢體展現各種不	<b>媒介文本：</b>	<b>融入</b>	#53 捕光捉影

			同的造型及探討光源距離和影子大小的關係，並介紹皮影戲與其表演方式	表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以學生常接觸的媒體文本為例，說明光影的敘事效果、在故事中擔任的功能與特殊用法。</li> <li>2. 學習與實做：學習光影在舞台與劇場的實際操作</li> </ol>	
翰林	壹、我們的學校	繽紛的校園	能感受生活中的事物、聲音、畫面等，並用適當的媒材記錄、表現學校的生活影像和自然景觀，瞭解不同的人利用不同的方式記錄不同時間的景物。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p><b>閱聽人：</b> 個人與文本的意義協商</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 注意視角對取景的影響</li> <li>2. 注意光影變化對景物的影響</li> <li>3. 學習用影像媒體紀錄，觀察不同的紀錄方式不同的紀錄成果</li> <li>4. 注意聲音、光影、視角與環境的關係</li> <li>5. 學習攝影語言、鏡頭語言</li> </ol> <p><b>延伸</b></p> <p>可讓學生以一個主題創作，讓學生將記錄景色與校園的成果編成故</p>	#61 打開攝影的黑盒子 #95 用圖畫說故事

					事，則可以介紹「分鏡表」的概念，讓學生將每個記錄成果編成連環圖畫或四格漫畫。	
	動靜之間	藉由觀察校園環境、聲音引導學童利用不同感官來感覺周遭環境，引導學童瞭解肢體動作可以表現生活中人、事、物的動作、情緒與感受。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	融入	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可以結合上一堂課介紹的分鏡表概念，每一個靜態畫面就是分鏡表的一格，串起來可以編成故事。</li> <li>2. 觀察人際互動間的動作、情緒與感受的靜態與動態表現，觀察在學生常接觸的媒介文本中（卡通、戲劇等）動態與靜態的人物表現，觀察期中的公式、各角色的表現差異、性別間的表現差異。</li> </ol>	
	律動之美	以各種方式創作或紀錄生活中的律動之美	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	融入	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可以用照相機以前述建議的分鏡表方式創作，也可教學生簡單的剪接技巧，讓學生以錄影方式記錄再加以剪接、配上音樂。</li> </ol>	

				<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p>	<p>2. 讓學生以影像編輯軟體創作，編輯圖像。</p> <p>3. 學習圖文版面編輯，讓學生瞭解用於宣傳品、海報及雜誌、書籍等的版面編排方式及其間的差異。</p> <p><b>延伸</b> 介紹「媒介再現」、「媒介建構」的概念，讓學生瞭解圖像可以依個人目的進行編輯。</p>	
貳、我們的社區	生活的環境	<p>觀察並記錄社區裡令人印象深刻的事物，藉此瞭解人與環境的關係。</p> <p>介紹不同的宗教信仰，引導學生觀察宗教建築物並尊重不同宗教禮儀。</p>	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>善用媒體紀錄與發表觀點、改善生活</p> <p><b>融入</b></p> <p>1. 用影像媒體記錄、觀察社區的人、事、物</p> <p>2. 可以找出自己認為重要或需要大家關懷、注意的人、事、物，介紹「媒介近用」的概念，讓學習成</p>	<p>#61 打開攝影的黑盒子</p> <p>#95 用圖畫說故事</p>	

					<p>果能購進一步喚醒地方人民的注意（如外籍移民、外籍勞工、弱勢族群、需要維護的文化、宗教遺產，需要尊重的不同文化、宗教等，或是需要珍惜的地方特色或人際情感等）</p> <p>3. 除了自己觀察記錄，再加上實際訪談當地人民，加深學習深度。學習影像紀錄方式，包括攝影、錄影、錄音，或文字、圖畫記錄。</p> <p>4. 將記錄成果加個人心得以媒體編輯，可以圖、文、影像編輯成報紙或小冊分送、在學校網站發表、社區電台或電視台播出等。</p> <p>5. 將自己的紀錄與媒體中的再現比較其間的差異，介紹「媒介再現」與「媒介建構」的觀念</p>	
		生活的記憶	瞭解民謠是歷史的一部份，欣	媒介再現：	<input type="checkbox"/> 融入	

		賞民謠並討論歌詞意義，體會台灣古老農村生活情境。	媒介與社會真實、辨識刻板印象	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蒐集有關客家族各種媒體文本（新聞、戲劇、綜藝節目等）</li> <li>2. 實際訪查客家族群（可由老師帶領，或小組訪問親友），瞭解客家歷史文化實際生活情況，並請訪問對象續以民謠或其他客家民俗媒介文本為例，介紹客家生活與文化。讓學生理解媒體文本會依各族群的社會、文化脈絡而異</li> <li>3. 將實際訪查所得與主流媒體中呈現的客家族群互相比較，瞭解「媒介再現」的偏差</li> </ol>	
肆、童話世界	魔力設計師	尋找適合班級表演的童話故事，引導學童瞭解童話故事的意涵，進行劇本編寫、道具服裝等幕後準備工作。	<p>媒介文本：</p> <p>表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p>媒介再現：</p>	<p><u>融入</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在討論童話故事角色時，思考童話故事的公式、各種角色與兩性的刻板印象，可由老師介紹顛覆傳統童話故事刻板印象與公式的新文本（例如電影「史瑞克」）</li> </ol>	<p>#7 男生女生配</p> <p>#12 黃金八點檔</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p> <p>#53 捕光捉影</p> <p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#77 看我七十二變</p>

			<p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>2. 討論童話故事中的刻板印象對學生的影響</p> <p>3. 在現代的大眾媒體文本中找尋童話故事的影子（是否仍有童話故事的刻板印象與公式），例如王子與公主的情節等。</p> <p>4. 找尋不同地區的童話故事，觀察其中的差異（例如西方 vs. 東方）</p> <p>5. 學習戲劇的產製過程，包括劇本寫作、瞭解戲劇元素（人物、情節、工事、衝突等）、服裝造型、選角、舞台布置、道具、燈光等（可運用到本學期住出上課學到的光影原理）</p>	<p>#78 好好辦一場家家酒</p> <p>#93 男女大同大不同</p>
	玩具兵進行曲	能加入想像力以感受音樂的畫面，瞭解配樂的重要，並利用各種媒材或方式表現童話故事。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p>	<p>融入</p> <p>媒介內容的音樂選用</p> <p>1. 除了前一堂課的戲劇的產製過程各項工作外，再加入「配樂」。</p>	<p>#12 黃金八點檔</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p> <p>#66 尋找聲音的魔術</p> <p>#116 卡司選角全記錄</p>

			<p>準備童話故事的扮演，從劇情故事編排、道具布景製作、彩排等項目逐步完成，瞭解戲劇中需要什麼表現才能吸引觀眾。</p>	<p>閱聽人： 個人與文本的意義協商</p>	<p>思考配樂、配音與音效對文本的影響，瞭解戲劇用來吸引閱聽眾的各種元素</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 介紹戲劇產製過程中，負責各像職務的人員及詳細工作內容</li> <li>3. 進行腳本與分鏡表製作。</li> <li>4. 進行表演宣傳，瞭解宣傳與公關的操作。</li> <li>5. 將表演記錄下來，安排一組學生擔任採訪小組，紀錄戲劇製作與演出過程，並將成果圖、文、影、聲編輯之後公開發表，讓學生學習新聞採編工作（此工作可以運用到本學期上課所學習的各種媒體工具使用技巧）</li> </ol>	
--	--	--	--	----------------------------	---	--

五年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	一、我的感覺	心靈的感受	探討藝術家創作的背景與其創作的關連，並能用各類藝術形式，表達自己的感受。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.瞭解媒體內容的產製與社會脈絡的關係</li> <li>2.瞭解各國的文化在自己國家及其他國家的文本中呈現的差異</li> <li>3.媒體「再現」：瞭解媒體內容創作者皆以個人先備知識與經驗創作，媒介不是鏡子，是再現</li> <li>4.老師可蒐集同主題不同文化、不同時代的創作，觀察其中的差異</li> </ol>	<p>#59 韓國寫真集</p> <p>#70 破解好萊塢密碼</p> <p>#104 好萊塢的東方神話</p>
		發現獨特	透過視覺創作的體驗，感受個人獨特性，並欣賞舞蹈創作，體會表演藝術的多元型式，瞭解創作的多元化，並從生活中觀察。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、科技與文本的聯動</p>	<p><b>融入</b></p> <p>培養多元品味，瞭解媒體素養教育中對於「多元」品味的尊重，也培養以多元角度來觀察世界、觀察藝術。</p>	

<p>二、水岸 寄情</p>	<p>海岸巡禮</p>	<p>運用環境及各類素材做為創作媒介，並瞭解靠海的達悟族人特殊的舞蹈表現及代表意涵。  瞭解並欣賞不同文化背景的族群，所展現的不同藝術創作，並能積極表達內心感受，進行表演創作。</p>	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p>	<p><b>融入</b> 在媒體中各種不同內容尋找使用原住民圖騰的實例，討論如何被運用、代表何種意義，藉此瞭解「象徵符號」的觀念。</p> <p><b>延伸</b> 瞭解原住民在藝術上的成就，思考各種媒體內容中對原住民的再現</p>	<p>#26 猜猜我是誰</p>
<p>三、光與 藝術</p>	<p>光的探索</p>	<p>探索光帶來的不同感覺，運用多元表現型式進行各類型創作，並探索光影在視覺創作的重要性。  讓學生以戶外景物為主題進行創作，將對光線的感受以視覺創作的方式表現出來。</p>	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解光影在各種媒體內容中的使用與效果（新聞、廣告、戲劇...等），分別代表何種意義</li> <li>2. 瞭解如何使用影像媒體，如何在使用影像媒體時運用光源創作</li> </ol>	<p>#53 捕光捉影 #61 打開攝影的黑盒子</p>
	<p>奇妙的光</p>	<p>認識黑光劇場，並觀賞黑光劇的表演紀錄片，讓學生參與設</p>	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識紀錄片，紀錄片的意義、功</li> </ol>	<p>#61 打開攝影的黑盒子 #96 為大自然寫日記</p>

		計製作簡單的黑光劇表演。	意義、瞭解並應用不同媒體製作  媒介再現： 媒介與社會真實  媒介近用： 實踐媒體近用	能與製作，並嘗試製作紀錄片 2. 將自己的表演以紀錄片方式呈現，可以在公開管道上播放，例如公益頻道、學校 3. 嘗試拜訪一個藝術團體，並以紀錄片形式記錄參訪過程並公開發表，例如播放、加上心得放上網頁、投稿大眾媒體等	#98 生態紀錄片秘技大公開
四、懷舊之旅	我們的民歌	瞭解民歌的由來、內容、內涵及傳唱方式，瞭解台灣各族群的人文精神與風土民情，並蒐集各種與我們生活環境、文化背景息息相關的民歌，並加以分類。	媒介文本： 表徵系統、產製意義  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	<u>融入</u> 1. 透過媒體論述認識歷史與文化，並可訪問長輩當時境況，進而與媒體內容作比較 2. 「再現」：瞭解媒體內容產製與社會脈絡的關係，瞭解創作者皆以先備經驗與知識創作，媒體內容再現社會文化 3. 從媒體內容中找出對當時社會文化的表徵符號，與現代做比較	#26 猜猜我是誰

		民間故事	透過對民間故事的探索，欣賞民間故事的文學之美，並選擇內容轉化為兒童劇演出，讓學生感受劇中人物的各種角色扮演，用肢體語言來感受、表現劇中人物個性特點。 指導學生撰寫簡單的劇本，揣摩角色特徵、配樂的搭配方向、道具、布置、彩排等製作要領。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	融入 1. 戲劇的產製過程，包括瞭解戲劇與故事元素（人物、事件、時間、情節、類型、公式等），以及編寫劇本、設計造型（造型有何意義）、舞台布置等 2. 戲劇的意義與功能（再現社會並體驗生活），從戲劇中找出對該社會文化的象徵符號，瞭解古代與現代的不同，瞭解媒體內容會因社會脈絡而影響  延伸 找出民間故事中各種刻板化的角色	#7 男生女生配 #8 男主外、女主內 #11 我是武林高手 #40 我愛歷史劇 #48 誰是大壞蛋 #53 捕光捉影 #66 尋找聲音魔術 #73 幕後英雄 #77 看我七十二變 #78 好好辦一場家家酒
南 一	一、大家 一起來	合作之美	思考生活中有哪些事必須合力完成	媒介文本： 瞭解媒體製作技巧與技術	延伸 瞭解電影、影片等媒體內容的產製亦是許多人團結合作而成。	#16 新聞炒一炒 #73 幕後英雄

					<p>1. 認識各類媒體文本的產製過程（包括新聞、戲劇、電影等）、各職務的工作內容等</p> <p>2. 學習合作製作各種媒體文本</p>	
二、奇妙世界	環境裡的故事： 富有地方特色的音樂	瞭解因為不同的生活方式，產生富有地方特色的音樂，鼓勵學生找出生活中表達人們心聲的音樂或歌曲。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b> 學習解讀媒體內容，從媒體文本中認識創作的社會、文化背景，瞭解媒體文本創作與社會、文化脈絡密切相關</p>		
三、「迎鬧熱」、真熱鬧	統整篇	認識各式各樣的民俗慶典活動及民眾參與的意義，尊重多元民俗文化，並以「民俗文化」為主題創作。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b> 1. 透過多元管道蒐集各種地區、社會、文化、族群的民俗活動資料(文字、圖片、聲音、影像) 2. 以多媒體型態於課堂上發表，認</p>		

					<p>識並尊重不同族群與其民俗文化</p> <p>3. 瞭解民俗文化的產生背景，及與現代生活的關係。</p> <p>4. 可以小組作業，以「民俗文化」為主題進行影視文本創作：採訪記錄民俗活動（新聞或紀錄片製作）、以民俗文化或活動為背景編寫故事腳本並演出等</p> <p><b>延伸</b></p> <p>注意各類媒體中關於民俗文化的文本：媒體如何呈現民俗慶典活動與民眾參與的樣貌、呈現民俗文化的背景、脈絡與次數，思考媒體在文本中包含民俗文化的意義極其影響</p>	
藝術萬花筒	誰可以成為藝術家	認識「藝術家」與其表現形式，破除對藝術家的刻板印	媒介再現：媒介與社會真	<b>融入</b>	討論對於藝術家的刻板印象（認識	#26 猜猜我是誰

			象，並能包容各種藝術表現型態。	實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	「刻板印象」概念)，蒐集各類媒體文本中對於藝術家的描繪  <b>延伸</b> 思考生活中其他的刻板印象，及自己所受的影響	
		視覺藝術的表現	瞭解「媒材」、「形式」、「內容」、「意義」等視覺藝術創作名詞，並嘗試視覺藝術創作。	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製	<b>融入</b> 瞭解並學習解讀視覺藝術	
		讓自己有自信的表演	瞭解何謂表演藝術家，討論偶像演唱會的表演形式，並進行職業模仿秀	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用媒體製作	<b>融入</b> 1. 藉由職業模仿秀，思考對於各種職業的刻板印象 2. 思考偶像演唱會的表演形式及其造成的效果，瞭解燈光、音效、舞台設計的製作原理與效果	#26 猜猜我是誰 #87 偶像初體驗 #107 一個明星的誕生
康軒	掌中天地	尪仔你我他	介紹布袋戲、布袋戲的發展與戲偶製作、角色特色背景音樂	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製	<b>融入</b> 1. 瞭解布袋戲的演進，比較傳統布	

		選用等表現方式。 介紹現代布袋戲的特色與表演方式。	意義、文本與科技的聯動  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	袋戲與現代布袋戲（例如霹靂布袋戲）的差異，包括戲偶、舞台、配樂與表演方式，以及故事取材，並討論其原因。  2. 瞭解媒介文本會隨著時代脈絡變化，傳統布袋戲再現當時的社會價值，而現代布袋戲再現何種價值？  3. 討論現代布袋戲吸引觀眾的因素，包括戲劇元素（人物、場景、情節、二元對立與衝突等）、配樂與音效、特效等戲劇產製過程中各個步驟與工作，並思考媒介新科技對於媒介文本的影響（包括電子合成音樂、動畫特效等）	
	尪仔要講古、逗陣來做戲	創作布袋戲角色、編寫布袋戲劇本，演出布袋戲	媒介文本： 表徵系統、產製意義、文本與科	<u>融入</u> 1. 以前一堂課學習的各種編劇元素創作，並實際操作戲劇產製過程	#11 我是武林高手 #64 先聲奪人 #66 尋找聲音魔術

				<p>技的聯動</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>的各個步驟與工作，包括劇本與腳本寫作、分鏡表繪製、選角、服裝造型、道具與舞台布置、配樂與燈光等。</p> <p>2. 解釋公益頻道的概念，從準備到演出的全部過程可由一組學生擔任記錄工作，以各種媒體包括影像媒體記錄，最後可經由剪輯於公益頻道公開播放，或放在學校或個人網站上，或圖、文、聲、影組合後編成報紙分送、魚學校電台播放等。</p>	
五月的 心情	將心比心，演一演	透過訪問的方式來瞭解家人，與同學分享家人辛苦的一面，並進行角色扮演	<p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 討論各種媒體內容（新聞、戲劇、廣告、卡通、漫畫等）對於家中不同性別與角色的刻板化描繪</p> <p>2. 學習訪問方式，以及媒體記錄方式</p>	#8 男主外、女主內 #93 男女大同大不同	

					<p>3. 比較每位同學家中成員的實際狀況與媒體中呈現的差異</p> <p>4. 介紹「媒介再現」的觀念，及其影響，討論媒體中用來象徵及刻板化呈現性別與各種角色的方式（象徵符號、出現場景、角色表演方法等）</p>	
	愛要怎麼說	觀察卡片外表的差異，分辨出不同使用時機與用途的卡片，並描述在外觀與材質上有什麼特色，能分辨常見的或具有代表性的圖案，最後進行卡片製作	媒介文本： 表徵系統、產製意義、文本與科技的聯動	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解不同材質、顏色所引發的不同感受及隱含的意義、使用的時機，可以常接觸的媒體文本為例（如平面與電子廣告）</p> <p>2. 思考各種不同圖案的象徵與代表意義，在生活中尋找類似的例子。認識象徵符號的概念。</p>		
我們的 故事	音樂裡的故事	認識各種樂器的音色、曲調、節奏與力度如何影響音樂並引發不同感覺。	媒介文本： 表徵系統、產製意義	<p><b>融入</b></p> <p>認識音樂用來敘事的各種方式，包括樂器的音色、曲調與節奏等。以</p>	#66 尋找聲音魔術	

				學生常接觸的文本為例（卡通、電影、戲劇、新聞等），找出類似的例子，瞭解配樂與音效的基本原理。	
	編個故事真有趣	介紹故事元素並聯想故事、發展故事	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作	融入 1. 認識故事元素（包括人物、場景、時間/空間、情節、二元對立與衝突等），以及不同文類與相對應的公式，學習劇本編寫技巧，為自己設定適當的文類與公式。 2. 延續前一堂課，為自己的故事找尋適當的配樂與音效 3. 為後續課程做準備，介紹製作分鏡表的概念	#12 黃金八點檔 #33 酸橘子的滋味 #40 我看歷史劇 #48 誰是大壞蛋
	圖畫故事書	欣賞繪本，瞭解繪本中的排版、圖文編輯、翻頁方式、色彩運用、頁碼編排等要素，並學習製作分鏡圖與繪本。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作	融入 1. 學習圖文編排的方式，比較不同媒介文本的編排方式之間的差異（網站、繪本、雜誌、報紙等）。	#95 用圖畫說故事

					<p>2. 學習繪本、書籍的編製過程</p> <p>3. 可以將前一堂課編寫的故事作為繪本主題，配樂、配音與音效則可輔助成為有聲書</p> <p>4. 學習使用電腦軟體編輯影像與圖文</p> <p>5. 以自己的故事製作分鏡圖，包括取景、畫面配置等，學習各種攝影與鏡頭語言及其含意，可以其繪本為例進行解說</p> <p><b>延伸</b> 找到兒童常接觸的兒童文本（卡通或漫畫），讓兒童為其繪製分鏡表</p>	
	千變萬化演故事	將自己的故事選擇一種最適合的方式演出	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作	<p><b>融入</b></p> <p>1. 以前一堂課編寫的劇本與分鏡表為藍本</p> <p>2. 學習戲劇產製過程的各個步驟</p>	<p>#73 幕後英雄</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#102 超級剪刀手</p>	

					<p>與工作，包括腳本、選角、人物與服裝造型、舞台布置、道具、燈光、配樂與音效（可在前面的課程先行準備）等。</p> <p>3. 從準備過程開始一直到演出完畢，可以請一組學生擔任記錄或採訪小組，完整記錄所有工作與演出過程與，最後運用學過的圖文編輯技術，製成報紙，或影像、聲音檔，於社區與學校公開播映或傳遞。介紹「公益頻道」的概念。</p>
翰 林	壹、記憶 寶盒	角色扮演	認識不同時代的童玩形式，運用自我角色扮演設計遊戲的故事內容、表演自己的遊戲故事並與同學交換遊戲角色。	<p>媒介文本：</p> <p>表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p>	<p><u>融入</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 觀察不同媒材的特色及造成的不同效果</li> <li>2. 瞭解戲劇與故事元素（人物、角色、場景、情節、二元對立與衝突等），以及公式（例如警匪故事：警察追捕小偷的情節），利用這些</li> </ol>

					元素創作遊戲故事	
		留下永恆	瞭解相機的基本功能與拍攝方法，正確的使用相機與適當的取景，並利用照片記錄生活。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>善用媒體紀錄與發聲</p> <p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學習拍照技術與攝影、鏡頭語言，包含取景、拍攝角度、光影的影響</li> <li>可以學生常接觸的媒體文本為例（例如平面與電子新聞），說明攝影方式背後隱含的意義</li> <li>可將照片發表在網路等媒體上編寫日誌，或製成相簿、相片書等</li> </ol> <p><b>延伸</b></p> <p>介紹「媒介近用」概念： 可進一步讓學生進行社區觀察與記錄，探尋需要注意與關懷的人、事、物（如外籍移民、外籍勞工、弱勢族群、需要維護的文化、宗教</p>	#61 打開攝影的黑盒子 #106 誰抓得住我

					遺產，需要尊重的不同文化、宗教等，或是需要珍惜的地方特色或人際情感等)，以此為本單元的學習作業製作目標，並最後將紀錄成果公開展示，喚醒公眾注意。
	記憶的持續	能分享照片或圖片的記憶，將平面記錄轉換成立體的演出，瞭解改編畫面成立體演出需注意的元素（演出動作、音效、流暢度等），感受瞬間與持續延長記憶的不同，並利用表演的方式呈現。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作	融入 1. 介紹戲劇分鏡表的概念，瞭解如何用圖像思考將劇本製成分鏡表，再由演員演出，其中包括適當的取景、場面調度、畫面配置，以及適當的演員服裝、造型、場景、顏色、光影等等 2. 學習適當的配樂、配音與音效 3. 瞭解導演工作	#18 驚聲尖叫 #33 酸橘子的滋味 #53 捕光捉影 #61 打開攝影的黑盒子 #66 尋找聲音魔術 #77 看我七十二變 #78 好好辦一場家家酒 #95 用圖畫說故事 #103 恐怖片幕後追擊
貳、藝術瑰寶	藝術瑰寶與生活	發現藝術在生活中的體現與應用。	閱聽人： 思考個人媒體使用、閱聽人與文本意義協商	融入 1. 觀察藝術在學生經常接觸的媒介文本中的應用。檢視其應用脈絡與意義與古典藝術品產生的背	

				<p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>景、脈絡與意義有何不同。瞭解藝術品是當代畫家表達心中所感的媒介，而媒介內容與意義卻會依時代不同而變化。思考現代引用古典藝術的目的。</p> <p>2. 用基本的視覺元素進行藝術賞析，瞭解任何一種媒介文本除了外顯意義還有隱含意義</p> <p>3. 介紹「製碼」與「解碼」概念，並瞭解差異性解碼，每人對視覺藝術可有不同解讀，尊重多元品味與多元觀點</p>	
參、聽自然在說話	自然說故事	瞭解繪本的意義，請學生對繪本的不同表現方式發表想法，認識繪本與媒材運用。觀察大自然，並利用細密畫的技巧製作繪本作品。	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p><b>媒介近用：</b></p>	<p>善用媒體紀錄與發聲</p> <p><b>融入</b></p> <p>1. 繪本的製作過程、編排方式</p> <p>2. 繪本製作完畢可印成小書於社區、學校內發送</p> <p>3. 繪本製作主題：可以請學生以社</p>		

				實踐媒體近用	區附近或曾經接觸過的地方等需要注意、維護的自然景觀、自然現象為主題先進行訪查，再製作成繪本，則繪本成果也可以喚醒公眾的注意	
		動物狂歡節	辨識音樂代表的動物與其動作特徵，設計演出「動物狂歡節」，提示學生戲劇表演的要素：腳本、分鏡、導演等，並於戲劇中融入環保概念。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>融入</p> <p>1. 學習戲劇的產製過程的各項步驟與工作，學習戲劇元素（人物、場景、情節、衝突等）</p> <p>2. 學習不同媒體內容中象徵符號的運用（例如用何種符號表現不同動物）</p>	<p>#12 黃金八點檔</p> <p>#77 看我七十二變</p> <p>#78 好好辦一場家家酒</p> <p>#95 用圖畫說故事</p> <p>#116 卡司選角全記錄</p> <p>#95 用圖畫說故事</p>

六年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】

仁 林	一、e 世 代的新 視野	當音樂遇見 科技	<p>認識電子合成音樂及實際的聲響效果，並發表自己對於電子合成音樂的瞭解。</p> <p>引導學生發表電子合成音樂應用及現今的流行音樂應用，教導學生分辨音樂與人聲的結合與差異，並能發表電子合成音樂的特點</p> <p>透過歌曲演唱，瞭解歌曲的內涵與音樂性。</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、科技與文本的聯動</p>	<p><b>融入</b> 學習創作電子合成音樂</p> <p>配樂：學習在下次的表演中使用適當的電子合成音樂</p>	
		科技時代的 創意	<p>以動畫為例說明及欣賞科技媒體在藝術表現的特色，說明結合科技可以開發新的創作經驗與方向，理解科技創作的多元性，比較和傳統媒材創作的作品有何不同，並培養欣賞</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、科技與文本的聯動</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識動畫製作</li> <li>2. 認識電影特效</li> <li>3. 討論新科技對各種媒體創作的影響（例如衛星與 SNG、電子報對新聞製作的影響、BLOG、網路相</li> </ol>	<p>#13 我愛卡通</p> <p>#45 親愛的，我把自己變魔術師啦</p> <p>#102 超級剪刀手</p> <p>#111 你看到我在動嗎</p>

		各種類型創作的素養。		簿、數位科技與剪接技術對影視創作的影響；虛擬真實非真實：擬真的模仿場景在新聞中的運用、擬真畫面在電影中的運用及其影響)	
	動感的造型	瞭解動畫對現代人生活的功能與影響，思考動畫與電腦動畫的差異，而科技媒體對創作者有何影響？引導學生思考網際網路普及之下網頁設計與電腦動畫間的關連性。  培養欣賞科技藝術的素養，並引導學生理解動畫電影的內容與音樂。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、科技與文本的聯動  媒介再現： 媒介與社會真實	融入 1.討論新科技對各種媒體創作的影響（例如衛星與 SNG、電子報對新聞製作的影響、BLOG、網路相簿、數位科技與剪接技術對影視創作的影響；虛擬真實非真實：擬真的模仿場景在新聞中的運用、擬真畫面在電影中的運用及其影響） 2. 思考在創作媒體文本時，如何適當使用新科技（電腦合成音樂、電腦特效、動畫與電腦動畫）	#13 我愛卡通 #24 電玩上身 #111 你看到我在動嗎
二、城市觀察家	城市在哪裡	從多方面欣賞城市之美，並分工進行城市觀察、紀錄與蒐集、彙整與發表活動。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應	融入 1. 多元視角：瞭解對同一事物以不同視角觀察與記錄將有不同的成	#16 新聞炒一炒 #26 猜猜我是誰 #27 上鏡頭不難

			<p>用不同媒體製作</p> <p><b>媒介再現：</b> 媒介與社會真實、辨識刻板印象</p> <p><b>媒介近用：</b> 實踐媒體近用</p>	<p>果。可讓學生以各自的視角、多媒體進行城市觀察與記錄，可記錄景觀或事件，培養學生多元思考並尊重多元。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 各種攝影技巧</li> <li>3. 學生記錄城市的成果可公開發表，喚醒公眾對該議題的注意（可包含環保、關懷弱勢族群、民俗藝術保存、公共藝術、環境安全等等），藉此介紹媒體近用概念，讓學生利用媒體發聲，記錄自己對城市的觀點，並對城市有所貢獻。</li> <li>4. 檢視各種媒體中對不同城市的再現，讓學生檢視自己對各城市的刻板印象</li> </ol>	<p># 61 打開攝影的黑盒子</p> <p># 80 照片會說話</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p>
	城市遊俠	能以藝術語彙及適切言語表達自己的作品、詮釋意義，並能觀察、表演城市中各式各樣	<b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檢視各種媒體中對城市與城市中各類人物、生活的再現</li> </ol>	#26 猜猜我是誰

		形形色色的人或人物群像。	用不同媒體製作  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	2. 學習各種藝術表徵系統與意義，包括電影、攝影、鏡頭、聲音語言與符號等，檢視各種媒體（新聞影像、圖片、攝影作品、畫作、戲劇、遊記）中再現城市的意義，以及是否包含刻板印象、他者化與隱藏的價值與意識型態等 3. 嘗試以各種藝術表徵系統創作	
三、藝想天開	看藝術品在說話	探索藝術品的內涵與表達的含意，透過「移情作用」欣賞藝術品。  探索並欣賞默劇，透過表演活動讓學生詮釋不同角色的身份，並以肢體語言來感受，表現默劇中人物的特性	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作  閱聽人： 個人與文本的意義協商	<u>融入</u> 讓學生以默劇方式邊演短劇，學習戲劇元素與戲劇產製過程。	
	瞭解靈感來源	瞭解藝術創作不分時地、素材、年齡都可進行不受任何限	媒介文本： 表徵系統、產製	<u>融入</u> 資訊科技的使用：利用多元管道蒐	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼貼

		制的創作。  指導學生在雜誌上蒐集有關樸素藝術家的資料並做成簡報檔案。	意義  媒介近用： 實踐媒體近用	集、整理有用的資訊	
	玩的創意	認識布袋戲及布袋戲的發展、與台灣民眾在生活、文化上的互動關係  嘗試製作現代化的布袋戲偶，並演一齣簡單的布袋戲。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作、文本與科技的聯動  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	融入  媒體內容與社會、文化的關係 1. 瞭解媒體內容與社會、文化脈絡的關係，比較傳統布袋戲與現代布袋戲的故事取材、戲偶造型、舞台設計與其他聲、影、特效等，瞭解布袋戲發展、演變之虞也可發現社會文化的變動。 2. 學習製作布袋戲：學習腳本寫作、燈光、舞台、服裝、音樂、配音等	#11 我是武林高手 #55 戲說歌仔 #64 先聲奪人 #66 尋找聲音魔術 #78 好好辦一場家家酒
四、留下	永恆的回憶	利用集體創作留下一件紀念	媒介文本：	融入	# 73 幕後英雄

美麗的 倩影		品，表現對學校的情感	瞭解並應用不同 媒體製作  媒介近用： 實踐媒體近用	可以全班合作： 1. 選擇一主題進行影視媒體創作，例如本學期學過的動畫與電子音樂，或城市觀察與記錄，可以全班進行一個新專案，或將本學期的學習成果公開展示。若專案或學習成果與公共事務有關，亦可在公開展示時邀請社區民眾參與，以喚醒公眾注意（例如以社區或城市事務為主題，不論是以動畫或記錄、採訪方式呈現，都可藉機教育「媒介近用」的觀念） 2. 也可編寫腳本以戲劇方式呈現，例如本學期學習的布袋戲或默劇。	#86 一圓我的導演夢
	小學生活的 點點滴滴	瞭解錄音技術發展，瞭解如何操作錄音機器，提出錄音計畫的研擬方法，並可舉例解說近	媒介文本： 瞭解並應用不同 媒體製作、文本	<b>融入</b> 1. 給予學生實際操練錄音方法的機會，可以讓學生以錄音方法進行	#110 噓 這是什麼聲音

			<p>代民族音樂學田野調查研究的錄音方法與成果，以及對現代各類音樂的傳播、保存價值</p>	<p>與科技的聯動</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>觀察、記錄工作，並以公共事務為主題，可以延續本學期的城市觀察單元，實踐媒體近用。也可以讓學生以錄音技術記錄生活周遭事務，或進一步介紹課種影視文本的錄音技術，例如大自然紀錄片的錄音技術，並同樣讓學生有實做機會，培養學生日後使用媒體記錄、發聲的基礎能力。</p> <p>2. 音樂下載、保存、拷貝的著作權爭議，教育學生合法錄音儲存的觀念</p>	
南 一	向誰說 謝謝	統整篇	<p>從不同的藝術品中認識與理解社會上各行各業及其做的辛勞與貢獻，並心懷感恩。</p> <p>引導學生思考各種行業並採訪、記錄各行業的工作情形。</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製 意義、瞭解並應用 媒體製作</p>	<p>融入</p> <p>課本內容已有讓學生利用訪問等方式記錄各種行業的工作情形，可以讓學生學習各種觀察、記錄的方法，例如新聞工作、紀錄片拍攝等，學習成果可以公開展示，並為</p>	

					本主題後續課程做準備（深入討論各行業工作、刻板印象等）。	
	值得感謝的 工作者：謝謝 你，辛苦了	觀察各種行業、模仿，再深入 瞭解其工作內容與環境。	閱聽人： 反思個人媒體行 為、個人與文本 的意義協商  媒介再現： 媒介與社會真 實、辨識刻板印 象、角色呈現的 價值與意識型態	融入 1. 可蒐集媒體中有關行業的各種 再現，思考其中的刻板印象。 瞭解「刻板印象」的概念。 2. 與前一單元對於各行業的觀 察、採訪與記錄互相對照，瞭解媒 體文本與現實不盡相同，瞭解「媒 介再現」的觀念，以及個人與媒體 文本之間有意義協商的空間。 3. 引導學生思考媒體再現刻板印 象的影響，討論其中是否具有權力 關係。 4. 觀察各種行業的代表符號（實際 工作環境與媒介再現），瞭解刻板 印象與符號使用密切相關。		#8 男主外、女主內 #26 猜猜我是誰
	我要說聲謝	利用戲劇演出的方式思考各	媒介再現：	融入		#77 看我七十二變

	謝你：如果沒有你	種行業對社會的影響，並藉由戲劇體驗各行業。	媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	以前面的課程為基礎，讓學生以戲劇表演方式呈現對各行業的感想。  學習劇本寫作與各種戲劇、故事元素（故事、人物、情節等），及戲劇產製過程（除劇本寫作，還有選角、服裝、舞台布置等）	#78 好好辦一場家家酒
永遠的回憶	有你真好	用記錄的工具將日常生活記錄下來，保存美好的回憶。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作、科技與文本的聯動  媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的	<u>融入</u> 1. 學習錄像器材的使用 2. 學習適當的配樂 3. 剪接技術，將影像與音樂結合 4. 學習攝影與鏡頭語言，並認識導演工作、學習製作分鏡表 5. 在進行攝影與鏡頭語言及各種媒體表徵系統（包括所有視覺與聽覺符號）時，可舉學生生活中常接觸的媒體文本為例（例如新聞、戲劇或卡通），介紹媒體再現與建構	#61 打開攝影的黑盒子 #86 一圓我的導演夢 #102 超級剪刀手 #106 誰抓得住我 #109 說故事的百種方法

				<p>價值與意識型態</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>的概念</p> <p>6. 可將最後的作品公開發表，請社區參與，讓社區民眾瞭解國小學生的生活，並介紹兒童與青少年再現的議題，並引導認識「媒介近用」的概念</p>	
那天真特別	統整篇	<p>延伸活動： 分享討論小學活動的照片，並可學習製作個人網頁</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作、科技與文本的聯動</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><u>延伸</u></p> <p>1. 學習製作個人網頁，可將學習成果分享到網頁上，也可將學習中接觸的公共議題與自己對公共議題的觀察、採訪心得放在網頁上，喚醒公眾注意，實踐「媒介近用」；同時也再現兒童形象。</p> <p>2. 介紹「媒介近用」、「媒介再現兒童」觀念</p>	#105 網路的天空	

				<p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>		
		<p>創意十足的 規劃</p>	<p>思考畢業典禮的意義，規劃畢業典禮的表演型態，並分工進行活動的安排與企畫、會場佈置等事務。</p>	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作</p> <p>閱聽人： 瞭解文本中的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p>融入</p> <p>1. 媒體內容的企畫製作與宣傳： 學習規劃畢業典禮，從中可學習有關活動企畫的各種事宜，瞭解記者會、公關活動的操作，包括企畫案撰寫、活動設計、舞台、音樂、服裝造型、道具、職務分配、宣傳品製作等</p> <p>2. 用本學期學習的影像媒體使用方法與其他媒介文本製作方法，記錄畢業典禮活動，記錄成果亦可於地方電視台、廣播電台、社區報、學校網站上公開播放。介紹何謂「公益頻道」，讓學生之道可以運用公益頻道。</p>	<p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#102 超級剪刀手</p>

	世界共有的文化財產	珍貴的人間瑰寶	認識世界著名的古代文化遺跡或特殊的自然景觀。	媒介近用： 實踐媒體近用	<b>延伸</b> 讓學生蒐集有關台灣文化遺產的資料，可以規劃校外教學，讓學生接近台灣的文化遺產，做觀察記錄並公開播放，喚醒公眾對於維護文化遺產的注意。	
		獨特的文化采風	從宗教、戲劇中探尋各地的傳統文化。	媒介近用： 實踐媒體近用	<b>融入</b> 透過多種管道（電視、網路、報紙等）探尋台灣本土的無形文化資產，製作專題介紹，可運用各種媒體文本製作技巧，最後可以製成影像公開播放，或文字加圖片製成小冊或報紙分送，或多媒體放置於網站上，利用公眾媒體分享觀察心得，並喚醒公眾對本土無形文化資產的注意。	
康軒	花花世界	美不勝收	認識色彩的色相、明度、彩度等屬性在視覺藝術中的功能	媒介文本： 表徵系統、產製	<b>延伸</b> 1. 瞭解符號的象徵意義及文化差	

		與表現方式、引發的感受及在不同文化中代表的意義。	<p>意義</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>異。蒐集色彩在不同文化中代表意義的資料，並在生活中尋找不同顏色的象徵意義與使用方法（例如紅綠燈），以及在媒體文本中的色彩語言。</p> <p>2. 瞭解色彩也具有象徵意義，但也隨著文化不同而有差異。進而尊重多元品味與文化。</p>	
	花之物語	認識花的故事，花在各國、文化中象徵的意義。	<p>媒介文本： 表徵系統、產製意義</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 討論在不同文化中，花的象徵意義，介紹「符號具」與「符號意」的象徵符號概念與用法，並理解符號象徵意義由文化所附與因此有文化差異。討論大眾媒體中賦予各種花朵的象徵意義，找到與本土文化的關連與意義來源。</p> <p>2. 討論媒介再現價值、賦予符號象</p>	#113 誰偷了情人的荷包

					徵意義對於閱聽眾的影響。	
		花之饗宴	學習造型技巧,以及表演企畫能力,並進行舞台表演	媒介文本: 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒體製作	融入 瞭解舞台表演的前置與產製流程,包括企畫、編寫腳本、服裝造型、道具、舞台布置、燈光、配樂與音效等	
藝術交流	有朋自遠方來	說明世界各國互異的表演藝術因為文化交流之故而互相融合,使目前兒童戲劇的取材與內容有許多是改編自其他文化的傳說故事而來,而在其他的藝術形式中也有許多中西文化交流的痕跡。	媒介再現: 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態	融入 1. 在學生常接觸的媒體文本中尋找中西文化交流的痕跡(卡通、戲劇、流行歌曲等,例如在戲劇中講英文、討論從西方來的節慶與文化或西方的故事如王子拯救公主的童話故事、嘻哈音樂等,或相反在西方的文本中呈現東方文化,例如好萊塢電影中的中國功夫、花木蘭) 2. 尋找該文化的原始意義與面貌(例如花木蘭的原始故事或嘻哈	#104 好萊塢的東方神話 #112 嘻哈真心話	

					<p>文化的原始來源與意義)，比較原生含意與面貌在文化交融之後產生的變化，以及原始故事或文化在交融時被使用的脈絡與方式，並找出其中是否具有刻板印象或隱含的意義。</p> <p>3. 尋找本土的兒童故事並與西方童話故事做比較，或觀賞本土劇團的兒童劇，尋找其中中西文化交融的痕跡，以及在文化交融後原始意義被改變的地方。</p> <p>4. 瞭解「媒介再現」與刻板印象的概念，瞭解正確認識他國文化需要理解其真正的脈絡，而媒介再現與虛擬真實有時隱含刻板印象與價值。</p>	
珍重再見	點點滴滴的回憶	將美好的回憶寫成劇本，選擇最佳的表演形式，舉辦一場展	媒介文本： 表徵系統、產製	融入	1. 戲劇產製過程的各步驟與工	#84 你所不知道的娛樂新聞

			<p>演。除了表演相關工作的分配之外，還必須負責設計宣傳品、進行宣傳活動。</p>	<p>意義、瞭解並應用不同媒體製作、科技與文本的聯動</p> <p><b>閱聽人：</b> 瞭解文本的商業意涵、認識廣告工業的主要概念</p>	<p>作，包括劇本與腳本編寫、分鏡表繪製、選角、服裝造型、舞台布置、道具、燈光等</p> <p>2. 認識戲劇與故事元素，包括人物、時間與空間、場景、情節、二元對立與衝突等，找出其中的象徵符號及其隱含意義。</p> <p>3. 學習廣告、行銷與宣傳的概念，及實際操作方式</p>	
翰 林	貳、藝術 就在你 身邊	表演藝術與 生活	<p>瞭解生活中多元的表演藝術風貌，瞭解兒童劇的表演型態與內涵意義，並進行探索創作以體認表演要素，包括聲音、表情、肢體動作、時空轉換、道具安排與劇本編寫等表演要素，能瞭解兒童劇場取材上的精神內涵，並以故事改編的方式編導一齣有意義的短劇。</p>	<p><b>媒介文本：</b> 表徵系統、產製意義、瞭解並應用不同媒介製作</p> <p><b>閱聽人：</b> 個人與文本的意義協商</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解「文類」(genre)的概念，瞭解兒童劇的特色與其慣用故事內容、意義、劇情與公式及表演型態等，並可以其他劇種為例（例如歌舞劇、偶戲等）比較其間的差異。</p> <p>2. 認識戲劇與故事元素，包括人物、時間與空間、場景、情節、二元對立與衝突等，找出其中的象徵</p>	<p>#55 戲說歌仔</p> <p>#12 黃金八點檔</p> <p>#48 誰是大壞蛋</p> <p>#77 看我七十二變</p> <p>#78 好好辦一場家家酒</p> <p>#95 用圖畫說故事</p> <p>#116 卡司選角全記錄</p>

					<p>符號及其隱含意義。</p> <p>3. 學習戲劇產製過程的步驟與工作內容，包括劇本與腳本編寫、分鏡表繪製、選角、服裝造型、舞台布置、道具、燈光等</p> <p>4. 比較兒童電視劇、電影與劇場表演的差異，以同樣的故事元素來賞析兒童電影或電視劇，瞭解不同媒介內容因媒介本質而造成的差異，進而懂得選擇適當的媒介來發聲</p> <p>5. 檢視兒童劇的公式中是否存有對於某些角色的刻板印象（例如對於巫婆、王子與公主的刻板印象），思考刻板印象的影響，以及是否有方式扭轉這些刻板印象</p> <p>6. 比較東西方不同國家、民族的兒童劇故事，其間的差異是否與歷</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					史、社會文化脈絡有關 7. 思考本土兒童劇團的故事取材 主要來源，及其原因。	
參、藝術 「視」界 大不同	生活新「視」 界	利用多面向及改變慣性觀察 的方式來觀察生活中的景 物，瞭解由不同角度、著重的 主題都可發現景物的多面 向，體會美感上的獨特性與差 異性	媒介文本： 表徵系統、產製 意義  閱聽人： 個人媒體行為、 個人與文本的意 義協商  媒介再現： 媒介與社會真 實、	融入 1. 瞭解視角差異的影響，瞭解對於 同一事物、媒介文本可有多元的解 讀角度與空間，尊重多元品味與看 法 2. 實際操作攝影機體會「視角」的 影響，學習攝影與鏡頭語言 3. 介紹攝影與鏡頭語言的隱含意 義，並舉學生常接觸的大眾媒體文 本為例（新聞、戲劇、卡通、電影 等），討論其中的攝影與鏡頭語言 的使用與意義，瞭解即使是「客觀 的新聞」也是「媒介再現」與「媒 介建構」而成	#61 打開攝影機的黑盒 子 #109 說故事的百種方法	
	音樂新「視」	以「胡桃鉗組曲」為例，感受	媒介文本：	融入	#18 驚聲尖叫	

		界	音樂的旋律、節奏，及樂曲的主題	表徵系統、產製意義	<p>1. 感受音樂的節奏、曲調等對於閱聽人的影響，學習配樂、配音與音效的原理</p> <p>2. 思考樂曲中使用符號來象徵不同主題，瞭解限於音樂的本質，用樂器與旋律來代表不同的民族與動作，思考生活中其他媒體中是否也有用特殊音樂來作為象徵符號的用法</p>	<p>#66 尋找聲音魔術</p> <p>#103 恐怖片幕後追擊</p>
--	--	---	-----------------	-----------	--	---------------------------------------



## 第四節 社會領域教科書分析比較

綜觀社會領域可融入媒體素養的單元，可從融入單元數、融入之單元主題、可連結之媒體素養面向與議題、融入方式等面向討論。

### 一、可融入單元數量：

各年級可實施融入教學的課程數量都在 9 個以上，且幾乎所有課程皆可實施融入教學，而每個版本都有至少一個單元適合延伸教學，或僅採延伸教學，或可兼採融入或延伸教學。另外，四年級的課程可進行融入教學的單元最多，共有 18 個單元，僅一個單元只適合延伸教學。三、五年級各版本可進行融入教學的單元數量相近，四年級的課程以翰林版本擁有最多可施行媒體素養融入教學的單元，共 7 個，而六年級除了仁林無社會領域教科書之外，其餘版本可進行媒體素養融入教學的單元數量平均在 3 個左右。詳細分析如下：

#### (一) 三年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 9 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「參與社區的生活」，單元「認識社區」；主題「社區中各行各業的人」，單元「觀察社區的行業」。
2. 南一出版社：主題「我就是這樣長大的」，單元「家園生活調查」、「兒童權利知多少」。
3. 康軒出版社：主題「學校的生活」，單元「同學相處」；主題「家鄉的生活」，單元「參與家鄉活動」；主題「家鄉的地名」，單元「地名的由來」。
4. 翰林出版社：主題「社區的商店與生活」，單元「購物有學問」；主題「社區的發展」，單元「展望新社區」。

#### (二) 四年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 18 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「家鄉生活網」，單元「家鄉資訊網」、「家鄉文化網」；主題「攜手為家鄉」，單元「鄉親的參與」、「打響知名度」、「我是家鄉小導遊」。
2. 南一出版社：主題「家鄉交通、資源與生活」，單元「家鄉資源」；

主題「生活變變變」，單元「科技大躍進」、「世界大不同」、「家鄉與全球的互動：家鄉全球網」。

3. 康軒出版社：主題「家鄉的人與地」，單元「家鄉向前走」；主題「家鄉的交通」，單元「訊息交通」。
4. 翰林出版社：主題「家鄉的行業」，單元「行業與生活」、「行行出狀元」；主題「家鄉的生活」，單元「打響知名度」、「生活中的外來文化」；主題「家鄉的發展」，單元「家鄉新建設：通訊新體驗」、「家鄉建設與問題」；主題「家鄉的願景」，單元「家鄉的永續發展」。

(三) 五年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 14 個，分別為：

1. 仁林出版社：主題「寶島風情」，單元「台灣的聚落發展」；主題「台灣社會變變變」，單元「科技與生活」。
2. 南一出版社：主題「經濟與生活」，單元「消費與生活」；主題「政治與生活」，單元「憲法與人民」、「台灣民主化過程」、「民主參與」；主題「法治與生活」，單元「優質國民」。
3. 康軒出版社：主題「憲法與政府」，單元「基本權利」、「法律與生活」、「消費行為」；主題「經濟與生活」，單元「工作與成就」。
4. 翰林出版社：主題「追尋先民足跡」，單元「認識台灣的過去」；主題「中華民國在台灣」，單元「光復後的政治發展」、「我們的政府與人民」。

(四) 六年級可融入媒體素養教育課程單元數計有 12 個，分別為：

1. 南一出版社：主題「放眼看天下」，單元「打開世界之窗：世界的結合」、「全球化的挑戰：經貿全球化」、「全球化的挑戰：適應新時代」；主題「永續發展的地球村」，單元「愛與關懷的世界」；主題「台灣再出發」，單元「活力新台灣：世界一家親」。
2. 康軒出版社：主題「科技與社會」，單元「現代科技」、「科技管理」；主題「從台灣走向世界」，單元「台灣與亞洲」、「多元文化的地球村」。
3. 翰林出版社：主題「瞭望國際社會」，單元「文化交流看世界」、「漫

遊國際組織」；主題「人文科技新世界」，單元「世界 E 起來」。

## 二、可融入單元主題：

本領域可融入的單元，主要為以下六個主題。一為讓學生觀察生活周遭環境（如社區裡從事各種行業的人士、生活中任何跨文化與文化融合的例子、社區文化特色、新科技對社區的影響等），仔細觀察並以媒體記錄，最後可以多媒體方式呈現學習成果，利用新媒介科技發表以俾利社區或弱勢族群，讓學生學習近用媒體關懷社會及參與公共事務，而過程中並涉及採訪工作與媒體工具的使用與編輯方式的學習。

其二是培養學生從多元管道、多元視角觀察事物，以及尊重多元的態度，如各版本都論及的文化交流單元，討論外來文化與本地文化的交融，而媒體素養在此處的著力點包括了檢視跨文化的文本對於原文化的再現、外來文化與本地文化交融後的改變，及在全球化浪潮下，文化交流的原因與媒介扮演的角色，從而瞭解媒介組織在跨國傳播上的影響。

另一為討論新科技帶來的改變，包括新傳播科技對於媒介內容的影響，以及對於社會價值、道德規範與法治的影響，兼論新媒介科技的正負面效應（例如網路詐騙、網路交友、網路謠言、網路成癮、手機成癮、手機偷拍等各種使用新媒體的潛在危機及因應之道，也包括大眾媒體在新科技誕生後的正負面改變，包括 SNG 對新聞的影響），並教導學生如何妥善的運用新傳播科技，發展創意的新科技使用方式，則既可保護自己的權益，又可為自己、為需要關懷的族群發聲。

除此之外，又介紹民主法治的發展過程，以及社會政治演變的過程中對媒介論述的影響，在往昔媒介論述曾受到政治干預，而在現代民主社會中，媒介生態與運作的樣貌已截然不同，閱聽人的角色也有了變化，在這個主題中，學生學習受到法律保障的資訊安全與言論自由等基本權力，包括公民傳播權與兒童傳播權，以及各種與兒童相關的法令規範（如節目分級、兒童與青少黏福利法等），知曉近用媒體的不同管道與其特性，並能依需求為自己選擇適當的發聲管道；另

外並瞭解媒介自由運作的基本原則，檢視現代大眾媒體運作的狀況與亂象（如新聞媒體以閱聽人「知的權利」之名而罔顧事件當事人與兒童、青少年收視的權益），並知道在商業環境下，媒介組織對媒介訊息的產製將有重大的影響（如有特定政治立場的媒介，或過於重視商業利益的媒介，其內容中可能隨處可見置入性行銷，或廣告化的新聞），閱聽人必須批判地接收媒介訊息，並培養從多元管道汲取資訊的能力。

還有討論到全球化的效應，分為兩方面探討，一為對於媒介文本的影響（以及跨文化文本的傳播），一為媒介組織全球化經營，且透過垂直、水平整合成為大媒體集團的現象，如此也將影響文本的產製（資訊過於單元，或利用多重的衍伸性商品極大化商業利益）。最後，還有生產與消費，學習廣告與閱聽人的概念，能夠區辨廣告與節目內容，瞭解廣告吸引消費者的元素與廣告手法，進而能夠理性消費，不追求流行或被廣告挑起消費慾望。

仔細比較本次研究的各加教科書版本，發現其中的異同，本研究並提出若干建議，盼能提升教學連貫性，拓展媒體素養融入教學的深度及廣度。四年級的康軒與翰林版本，以及五年級的仁林版本皆有城市與鄉村的發展及差距現象的討論，分別為康軒的「家鄉的人與地」主題，「家鄉向前走」單元、翰林的「家鄉的生活」主題，「生活大不同」單元，以及仁林的「寶島風情」主題，「台灣的聚落發展」單元，單元內容即為帶領學生觀察城市與鄉村景觀與發展的差異與各自的特色，而媒體素養融入教學也都是從課本中城鄉差距的討論出發，讓學生檢視媒介再現的城鄉形象，三個單元大致相同。在這裡可以發現「家鄉」一詞於四年級各版本教科書中頻繁的出現，翰林四年級下學期的社會課程，即整個學期的課程環繞「家鄉」設計，在主題之間的連貫性很強，帶領學生關心家鄉的人、事、物，涵納了生活周遭將接觸的各個面向，建議可在學期初即擬定媒體素養融入教學的計畫，讓學生先跟著課程設計從觀察環境、發掘問題開始，到最後可以依照事先擬定的活動計畫，實際展開行動。另外建議可將科技另闢一單元專門介紹，討論新科技的影響，對生活造成的改變等等，同時可進一步探討新一代的資訊素養，包括科技如何正確、適當的應用；另外，翰林四年級的「家鄉的願景」與「家

鄉的發展」主題，可以在教學前先制訂教學企畫，讓學生在「家鄉的發展」主題開展時即觀察家鄉與周遭生活環境中需要關懷與注意的事物，然後分小組作業，擬定觀察記錄計畫，甚至可結合前一個「家鄉的機構」單元，將在此單元中學得關於家鄉各相關機構、單位的知識，應用在後續關懷社區、家鄉的實際協助行動上（例如編撰愛心小冊給社區的外籍新娘，當需要協助時可以前往哪些相關單位，或當社區居民發現環境問題時，可以尋求哪些機構的協助等等），以此為基礎，最後可以完成一個活動、行動，除了加強課程間的連貫性之外，還可讓學習成果更有意義。

而其他版本亦以「家鄉」為主軸，但討論的方式與範圍不同。康軒版本討論的範圍較廣，除了家鄉的特色與各種產業以外，還有交通與科技的演變，媒體素養融入教學施行的單元本研究建議以家鄉特色與城鄉發展，和交通與科技的演進為主，而南一版本則另外討論資源、世界文化與全球化的趨勢，相較之下，翰林的焦點在於學生的周遭環境，讓學生從關新生活周遭開始，到最後能對自己生活的地方有所貢獻。

三年級的南一版本中，「我會使用金錢」主題的「良好的消費習慣」單元、翰林版本中「社區的商店與生活」主題的「購物有學問」單元，以及五年級的仁林版本中，「台灣社會變變變」主題的「生產與消費」單元、南一版本中，「經濟與生活」主題的「消費與生活」單元，還有康軒版本中「經濟與生活」主題的「消費行為」單元，都是討論「消費」的單元。三年級各版本聚焦於培養良好的消費習慣，瞭解在消費時應該注意的事項（例如商品標示），五年級則是瞭解消費管道，並介紹信用卡消費方式，還有讓學生知道收支平衡的觀念，進而學習理財。準此，媒體素養融入教學所側重的面向也不同：三年級的媒體素養融入面向為「閱聽人」，教學活動主要在讓學生理解廣告與閱聽人的概念，瞭解廣告對閱聽人的影響，並培養正確的消費概念，不受廣告影響。五年級則在此之外，更與媒體素養的「媒介組織」面向結合，讓學生在知曉不同購物管道時也瞭解媒介頻道的差別（包含商業與公共頻道）；除此之外五年級也較強調「消費」的概念，除了教學生聰明購物之外，著重在介紹生產與消費之間的關係，介紹「消費者」的觀念，

生產、工作、收入與消費間的關係。其中較為特殊的是，翰林在三年級的課程已經提到信用卡與儲蓄觀念，康軒則用一整個「經濟與生活」主題專門介紹生產、消費的各個環節，先介紹工作與成就、收入及消費之間的關係，再介紹消費者與聰明消費的觀念（如何理性購物），之後再介紹儲蓄與投資，以及個人與經濟的關係，與其他版本相較，是以專題的方式深入介紹「生產與消費」，且範圍擴及個人與社會的關係。

三年級的南一版本中，「我就是這樣長大的」主題的「兒童權利知多少」單元，以及五年級南一版本的「政治與生活」主題，「憲法與人民」單元、康軒版本中「憲法與政府」主題的「基本權利」單元和「法律與生活」單元，以及翰林版本中「中華民國在台灣」主題的「我們的政府與人民」單元，都討論法治，也皆可與媒體素養「媒介近用」面向結合，探討傳播權的問題。翰林版本較特殊的是，除了介紹台灣民主法治的演進之外，還提到戒嚴時期的媒體言論，以及 228 事件。與其他版本相較，翰林較著重歷史面的介紹，從台灣的史前文化、移民時代、國民政府移民台灣直到現代等的歷史發展，較多歷史事件的介紹，而非議題式的設計。因此當使用翰林版本作為媒體素養融入教學的教材時，則可以多介紹媒體在不同社會文化下，其言論受到的影響，是否因為社會文化，或政治的因素使媒介論述受到一定程度的限制，又是如何受影響，使論述有了如何的改變？這些都能使學生深刻的體認媒體論述與政治文化的關係；然而在「瞭望國際社會」主題，「漫遊國際組織」單元，建議既已提到聯合國，可由課文內容直接補充聯合國有關兒童人權宣言的部分。另外，六年級的南一版本中，「永續發展的地球村」主題的「愛與關懷的世界」單元以及「台灣再出發」主題的「活力新台灣：世界一家親」單元，同樣是討論兒童人權與傳播權，但不同於其他出版社，將對兒童人權的關懷擴及全球層面，提及聯合國兒童權利公約，而其課程也是安排在介紹全球化趨勢的脈絡下，其他出版社的版本則多在介紹法規的背景下提到兒童的權利與受法律保障的面向。還有幾個南一版本較為特殊的設計，五年級課程中「政治與生活」主題，「民主參與」單元，一樣討論法治，但除了延續前單元的人民對於參與政治與公共事務的權利之外，還提到了政府藉由民調瞭解民眾對於施政的滿意度。現代社會中，經常出現各式各樣針對不同領域的民調，而在選舉

期間有關政治議題的民調數量更是到了高峰，且多半是由媒體自己舉行，而非由政府進行。因此在一片眼花撩亂的數據中，解讀、分析民調的能力，對於閱聽人而言更形重要。而同樣在五年級課程中的「法治與生活」主題，「優質國民」單元中，單章介紹現代民主社會中的媒介功能與影響性。此外，翰林版本的

另外也可發現各家出版社在設計各年級課程上面的一致性，如前所述，四年級課程以家鄉與科技為主軸，五年級課程則以法治為主軸，六年級則為新科技與全球化。

三年級的仁林版本，「社區生活中的發明」主題，「發明對生活的影響」單元，四年級的「家鄉生活網」主題，「家鄉資訊網」單元，以及同樣是四年級，南一版本的「生活變變變」主題，「科技大躍進」單元和「家鄉新風貌」主題，「家鄉與全球的互動：家鄉全球網」單元，康軒版本的「家鄉的交通」主題，「訊息交通」單元，翰林版本的「家鄉的發展」主題，「家鄉新建設：通訊新體驗」單元；五年級的「台灣社會變變變」主題，「科技與生活」單元，及六年級的南一版本，「放眼看天下」主題，「全球化的挑戰：適應新時代」，康軒版本的「科技與社會」主題，「現代科技」單元、「科技管理」單元，翰林版本的「人文科技新世界」主題，「世界 E 起來」單元等都提到新媒體科技對生活帶來的改變，四年級的相關課程與「家鄉」結合，其設計傾向於透過新媒介科技獲得資訊，並應用於觀察家鄉、關心家鄉事務，且此處的新媒介科技多以網際網路為重；六年級則與全球化議題結合，討論全球化環境下，媒介科技的演進與影響。就四年級的相關課程而言，仁林四年級的第二與第三主題連貫性相當高，皆以「家鄉」為主設計從認識家鄉、發覺家鄉特色到最後為家鄉宣傳，而課程間最常提及的便是網路科技，除了透過網路蒐集需要的資料以外，還可進一步學習架設網站，瞭解網站的功能（蒐集資訊、公告訊息、宣傳）。仁林五年級的課程特殊的地方在於，討論科技與社會制度的關係，從而可以討論新科技引發的法律與道德問題，例如著作權與隱私權的維護（mp3 事件），網路匿名的性質潛藏的危機（網路謠言、網路交友等），以及針對仍無法分辨廣告的兒童設計的網路遊戲行銷（以產品為遊戲圖樣或在遊戲中置入性行銷，抑或是在遊戲最後要求玩家留下私人資料等），

而其他出版社則在六年級討論關於此面向的議題。

### 三、可連結的媒體素養面向：

本研究依據媒體素養教育白皮書中揭示的台灣媒體素養教育核心內涵作為可連結媒體素養教育的面向，可連結的媒體素養教育面向數量之多寡依序為：

(一) 媒介近用：共計 28 個單元，連結方式主要為在新媒介科技的環境下，教導學生近用媒體的管道，及如何妥善使用並發揮其功能（搜尋資料或發表言論），另外則為讓學生以媒體關心公共事務，先透過多元資訊管道蒐集關於公共事務的資料，再實地探查（訪問不同行業的工作實況，或關懷弱勢族群）並全程以媒體記錄（圖像、文字、聲音），最後可將成果公開展示，以喚醒大眾的注意。

(二) 閱聽人：共計 22 個單元，連結方式主要為讓學生反思自己的媒體行為，是否有妥善運用傳播科技，帶學生討論新傳播科技環境下帶來的價值與道德的挑戰，包括網際網路環境下對著作權與隱私權的維護、網路遊戲的規範、網路謠言與詐騙、網路匿名與網路交友危機等。另外則是教學生如何區辨廣告，包括各種廣告用來吸引閱聽人的手法以及廣告效果，還有各種新行的廣告方式（包括網際網路環境下的遊戲行銷），讓學生瞭解廣告與閱聽人的概念，並養成理性消費及保護個人資訊。

(三) 媒介再現與媒介文本：皆為 19 個單元，在「媒介再現」方面，主要讓學生對照媒介呈現的內容與社會真實的異同，瞭解媒介再現與社會現實不盡相同，關注的面向包括跨文化文本的再現、城鄉差距、行業的再現等，以及透過媒介瞭解過去的歷史。「媒介文本」方面，連結方式主要為瞭解媒介文本如何利用其各種表徵系統及呈現的脈絡來傳遞意義（例如城鄉差距如何呈現、用哪些表徵系統來刻板化呈現各行各業、跨文化文本中又用哪些象徵符號來描繪不同文化），以及大幅介紹科技與文本的聯動關係，亦即新傳播科技對媒介內容的影響，如網際網路與傳統媒介相較擁有跨時空、跨文本的特性，並提升閱聽人的主動性，給予學

生更多近用媒體的機會。

- (四) 媒介組織：共計 13 個單元，連結方式主要為讓學生區辨不同媒介通道的功能與特性（如公共與商業媒體的區別、不同類型的媒介通道提供不同類型的內容），並帶學生思考在全球化浪潮下媒介商品跨國行銷、媒介組織跨國化經營，以及透過垂直雨水平整合和成為大媒體集團的現象，對閱聽人與媒介內容的影響。另外還有媒體在社會文化脈絡下，其論述受到的影響，例如在戒嚴前後，媒體言論與政治之間的關係，並帶領學生檢視其他類似的現象（例如日據時代與 228 事件的相關論述是否有受到當時政治勢力的干預而與實情不符）。

#### 四、媒體素養教育可融入的方式：

研究初始本擬採「融入」的方式將媒體素養教育與現行教科書單元結合，然而分析可融入之單元後發現，與現行教科書的結合亦可採「延伸討論」的方式，如此一來不僅可融合的單元數量增多，亦可減低融入時，媒體素養教育與現行教科書內容扞格不入的窘境。判斷單元應採「融入」或「延伸」的標準，則以教科書的內文或作業要求是否可直接引導進媒體素養教育的概念，或需額外透過教學引導或運用教學資源的方式介紹；前者歸屬於「融入式」教學，後者則為「延伸式」教學。

各家出版社可融入或延伸的單元數量分別為：

- (一) 三年級：9 個單元可採融入式教學（仁林 2 個、南一 2 個、康軒 3 個、翰林 2 個），3 個單元採延伸式教學（南一 2 個、康軒 1 個）。
- (二) 四年級：18 個單元可採融入式教學（仁林 5 個、南一 4 個、康軒 2 個、翰林 7 個），2 個單元採延伸式教學（南一 1 個、翰林 1 個）。
- (三) 五年級：14 個單元可採融入式教學（仁林 2 個、南一 5 個、康軒 4 個、翰林 3 個），1 個單元採延伸式教學（仁林 1 個）。
- (四) 六年級：12 個單元可採融入式教學（南一 5 個、康軒 4 個、翰林 3 個），1 個單元採延伸式教學（翰林 1 個）。

必須注意的是，有些單元可兼採融入與延伸式教學，而有些在同一主題下的單元可用同一種融入或延伸教學方式，因此併為一個單元計算，詳細實施方式可參考下表。



三年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	壹、參與社區的生活	一、認識社區	1. 了解要認識社區可透過各種資源 2. 使用各種認識社區的方法 3. 相互討論決定工作分配 4. 透過社區相片了解社區歷史與文化 5. 主動與同學分享自己的社區情形 6. 欣賞其他同學社區的特色	媒介再現 文本內涵與社會真實的關係  媒介文本 了解媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事	融入 1. 透過多元資訊管道蒐集舊照片、圖片等，透過媒體—照片瞭解生活環境 2. 讓學生運用相機、DV 等製作社區觀察記錄 3. 學習影像媒體的使用方式、剪輯方式 4. 將觀察記錄成果公開展示，可於學校報紙、廣播電台或社區報、社區電台展演	#4 上網去衝浪 #27 上鏡頭不難
	貳、社區生活中的發明	三、發明對生活的影響	了解發明對我們生活上帶來的便利 了解發明有些不利的影響	閱聽人： 反思個人媒體行為	融入 討論新科技運用方式與倫理、國際網路相關議題，包括檔案下	#4 上網去衝浪 #5 不是我不小心 #6 迷網、迷惘

					載、著作權的維護、網路匿名、網路戰火、網路謠言、網路遊戲規範、新科技的色情與暴力、隱私權、手機的使用型態等等	#34 謠言追追追 #37 網咖、連線物語 #56 大哥大也瘋狂 #57 網路泡泡龍 #83 簡訊滿天飛 #101 我貼我貼我貼貼貼
參、社區中各行各業的人	一、觀察社區的行業	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主動探索社區中的各行各業</li> <li>2. 覺察社區中是由不同行業的人所組成</li> <li>3. 調查社區中有哪些行業</li> <li>4. 主動分享對各種行業的看法</li> <li>5. 了解訪問時後該注意的事情</li> </ol>	<p>媒介文本</p> <p>了解並應用媒體製作技巧與技術</p> <p>媒體近用</p> <p>公民傳播權</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檢視各種媒介文本中對於各行業的再現，觀察是否存在刻板印象</li> <li>2. 讓學生實地採訪生活周遭不同行業工作者，並將訪問成果與媒介文本的再現對照，比較其間異同，並觀察被媒介刻板化呈現的行業，其工作人員是否有權益受損的情形</li> <li>3. 瞭解「媒介再現」的概念</li> </ol>	#8 男主外、女主內 #26 猜猜我是誰 #46 演什麼要像什麼 #90 我的名字不叫外籍新娘 #93 男女大同大不同	

					<p>4. 學習新聞採訪工作，以及影像媒體使用、剪輯方式</p> <p>5. 學習成果公開展示，介紹「媒介近用」的觀念，讓社區居民可以透過學生的學習成果認識各行各業的真貌</p>	
南 一	壹、我會使用金錢	六、良好的消費習慣	<p>1. 透過觀察食品外包裝來瞭解各種標示，並瞭解何謂盜版商品與智慧財產權。</p> <p>2. 瞭解購買商品時的注意事項。</p>	<p><b>閱聽人：</b></p> <p>了解文本的商業意涵、廣告的社會與文化意涵、對消費行為的影響</p>	<p><b>延伸</b></p> <p>1. 瞭解商業行銷創造流行風潮的各種手法，培養正確的消費態度，不迷信名牌、跟流行</p> <p>2. 檢視廣告是否誇大不實</p>	<p>#3 它抓得住我</p> <p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#30 哈燒名牌族</p> <p>#39 他打包票，你掏腰包</p> <p>#47 超級推銷員</p> <p>#63 品牌卡位戰</p> <p>#79 我刷卡，誰買單</p>
	貳、我就是這樣長大的	一、家園生活調查	引導兒童進行「家園生活報告」活動，了解不同的家庭生活與環境的關係	<p><b>媒介文本：</b></p> <p>表徵系統、產製意義，了解並應用媒體製作技巧</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 學習影像媒體使用與剪輯方法</p> <p>2. 運用多媒體（相機、DV、錄</p>	

			<p>與技術</p> <p>媒介再現： 媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p>媒體近用： 實踐媒體近用</p>	<p>音機、文字、繪圖等) 觀察與記錄家庭生活</p> <p>3. 分享個人記錄，觀察不同家庭的生活形態，發現其間異同</p> <p><b>延伸</b></p> <p>1. 觀察大眾媒介文本中經常出現的家庭生活形態（包括家庭成員組成、生活環境、家庭成員人口特性、生活方式等），以及呈現方式，並與學生記錄成果對照</p> <p>2. 觀察媒體對於不同家庭生活型態的再現，例如單親家庭、外籍配偶家庭，並與學生親身經驗相對照</p> <p>3. 瞭解「媒介再現」的觀念</p>	
	三、兒童權利知多少	1. 引導兒童認識「學習權」、「兒童權」與生活上的關係	<p>媒介再現： 媒介與社會真</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 介紹兒童傳播權、兒童人權的</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#27 上鏡頭不難</p>

			2. 引導兒童了解兒童權利的重要性	實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態  媒體近用： 了解公民傳播權	觀念與內涵 2. 讓學生有實際近用媒體的機會，例如透過多元資訊管道蒐集有關「兒童傳播權」的資料，並於課堂上以多媒體呈現 3. 也可透過多元資訊管道蒐集、檢視不同媒介對於「兒童」形象的再現。瞭解「媒介再現」的觀念，以及兒童近用媒體的重要性 4. 讓學生以兒童自己觀點製作媒介文本，可以將前一單元家庭成員生活的觀察記錄，或蒐集媒介文本再現的成果以多媒體剪輯，並公開展示，以呈現真實的兒童形象與觀點	#52 童年再見 #86 一圓我的導演夢 #94 公益廣告 DIY #100 用像機為鳥請命的少年 #105 網路的天空
康軒	壹、學校的生活	三、同學相處	觀察每個人不同的特點。 尊重、欣賞和自己不一樣的朋	媒介再現： 媒介與社會真	融入 1. 文化日活動：可請學生透過多	

			<p>友。</p>	<p>實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>元管道蒐集日常生活中常接觸族群的文化特色事物（可透過媒體或親身經驗），例如外籍配偶或幫傭，客家族群、原住民等，認識多元文化，並學習尊重多元。</p> <p>2. 將上述觀察所得與接觸媒體的經驗相對照，檢視媒體中再現的族群、文化是否過於單元，抑或是否刻板化呈現，或與實際情形差距很大</p> <p><b>延伸</b></p> <p>思考平日同學間兩性相處的實際情形，檢視平日常接觸的媒體文本中對於兩性相處、互動的描繪（例如戲劇、卡通、漫畫、綜藝節目等），與自己實際的經驗相較，討論媒介文本中是否有刻板</p>	
--	--	--	-----------	------------------------------	--	--

					化呈現？（例如刻板化的情緒表現，或女被動、男主動）	
貳、家鄉的生活	五、參與家鄉活動	了解家鄉活動的功能 參與家鄉活動應有的態度 能為家鄉盡心力	媒體近用 了解實踐媒體近用	融入 請學童尋找或自治家鄉活動的案例，了解實踐媒體近用  例如：課本所列永樂社區將家鄉活動歷程建置上網	#105 網路的天空	
參、家鄉的地名	二、地名的由來	1. 了解家鄉地名命名的依據。 2. 探討家鄉地名的由來與演變。 3. 培養探索家鄉地名意義及變遷的興趣。	媒介文本： 表徵系統、產製意義、了解並應用媒體製作技巧與技術  媒體近用 了解實踐媒體近用	融入 1. 讓學生實地採訪當地居民，學習記者採訪工作以及影像媒體使用與記錄方法。 2. 可小組作業，由老師指派，或經由資料搜索過程，尋找一個具有歷史與文化意義的地方，可能具有悠久歷史，或具有需要維護的古蹟等，讓學生的學習成果最後公開展示時，可以喚醒當地居		

					<p>民或更多人對該地的注意，並更爲珍惜、維護當地環境。</p> <p>3. 承上，學生學習成果公開展示，可以將多媒體記錄成果（影片、圖像、文字等）編輯之後，製成報、小冊發送，或於學校或社區網站、電台、電視台展演。</p> <p>4. 介紹「媒體近用」的概念，以及「公益頻道」</p>	
翰 林	參、社區 的商店與 生活	二、購物有 學問	<p>了解自己收入與支出的情形</p> <p>了解選購物品注意事項</p> <p>學習維護消費權益的方式</p> <p>探討有計畫消費與儲蓄的重要</p>	<p><b>閱聽人</b></p> <p>文本的商業意 涵、廣告工業的 主要概念</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 和學童討論可能影響自己的消費行爲及決定的因素</p> <p>2. 進而了解廣告的商業意涵和閱聽人的概念</p> <p>3. 檢視廣告是否誇大不實誤導消費者</p> <p>4. 討論信用卡、現金卡廣告與帶來的效應。解讀廣告，討論廣告</p>	<p>#2 信不信由你</p> <p>#39 他打包票，你掏腰包</p> <p>#42 傑克，這真是太「神」奇啦</p> <p>#79 我刷卡誰買單</p>

					效果，瞭解廣告對閱聽眾的影響，進而能夠理性面對包括信用卡、現金卡以及其他商品廣告的訴求。	
陸、社區的發展	二、展望新社區	<p>覺察社區居民運用的科技與技術，維護社區的安全並預防災害的發生</p> <p>了解如何保障自身的居家安全</p> <p>報告參與社區交流活動的經驗</p>	<p>媒介文本：</p> <p>表徵系統、產製意義、了解並應用媒體製作技巧與技術</p> <p>媒體近用</p> <p>了解實踐媒體近用</p>	<p>融入</p> <p>1. 請學童尋找或自製社區改造的案例，了解實踐媒體近用 例如：課本所列宜蘭北成社區網址。</p> <p>2. 可先讓學生學習影像媒體使用與編輯方式，包括紀錄片、短片製作、拍攝與採訪工作等等，讓學生實地採訪社區居民、參與社區活動並應用影像媒體技術。</p> <p>3. 最後的學習成果可以公開展示，製成報紙於學校與社區發送，或於社區或學校廣播電台、電視台、網站上播映，或可透過</p>	<p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#100 用像機為鳥請命的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>	

					「公益頻道」公開播放，或投稿如報紙、雜誌等大眾媒體，喚醒大眾對於生活環境的注意。 4. 介紹「媒介近用」的概念。	
--	--	--	--	--	---	--

四年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	貳、家鄉生活網	一、家鄉資訊網	<ol style="list-style-type: none"> <li>比較傳統與現代資訊傳遞的優劣</li> <li>說出資訊網的發達對家鄉居民生活上造成的影響</li> <li>說出利用資訊設備時應注意的事項</li> </ol>	閱聽人 反思個人媒體行為 媒體近用 實踐媒體近用	融入 <ol style="list-style-type: none"> <li>讓學生反思個人的媒體使用行為，包括：資訊使用規範、是否尊重智慧財產權(如 mp3、盜版軟體、網路資訊等)</li> <li>學習透過網路尋找適當的、需要的資訊</li> <li>學習架設網站，可以讓學生為</li> </ol>	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼 #105 網路的天空

					<p>班級、學校或社區架設網站，以提供服務，包括為同學在班級或學校網站上提供需要的資訊（例如月考題庫、生活資訊、娛樂資訊、班級或學校聯絡網等），或利用網路宣傳社區特色、維護傳統文化或古蹟等，或讓社區居民可透過網站聯繫情感、公告事項或舉辦活動等。</p> <p>4. 前項即為「媒介近用」，介紹「媒介近用」概念。</p>	
	五、家鄉文化網	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識外國文化對家鄉居民的影響</li> <li>2. 認識家鄉過去與現在傳承的人文建設與團體</li> <li>3. 培養參與家鄉文化活動的興趣</li> </ol>	<p><b>閱聽人</b></p> <p>文本的商業意涵、廣告工業的主要概念</p> <p><b>媒介再現</b></p> <p>比較西方文本內</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 知道有哪些節慶是從國外傳進來的，舉出哪些事物是屬於外來文化</li> <li>2. 觀察、蒐集不同媒體內容中有關外來文化的部分，並實際透過其他管道蒐集相關資訊，再加以</li> </ol>	<p>#13 我愛卡通</p> <p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#54 卡通夢工廠</p> <p>#59 韓國寫真集</p> <p>#60 誰說聖誕節要這樣過</p> <p>#68 「美」夢成真</p>	

				<p>涵與東方文本內涵、辨識當中的刻板印象、價值意涵與意識形態</p> <p>媒體近用 實踐媒體近用</p>	<p>對照。例如，在電視中尋找關於聖誕節的再現，再從圖書館或網路尋找有關聖誕節由來，與實際上西方人過聖誕節的情形、聖誕節對西方人的意義等資料。亦即先透過資料蒐集的過程瞭解該外來文化對該族群、該國的意義為何？有何社會與歷史文化脈絡？與大眾媒介中的再現對照則可理解「媒介再現」，觀察本地對於外來文化的再現，是否有偏頗、扭曲、選擇性呈現。</p> <p>3. 討論節慶與商業運作的關係，如聖誕節、情人節。可蒐集與節慶相關的廣告，討論自己受到的影響，瞭解廣告與閱聽眾的關係。</p> <p>4. 同樣的，可以討論目前流行的</p>	<p>#70 好萊塢電影美國文化</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#104 好萊塢的東方神話</p> <p>#112 嘻哈真心話</p> <p>#113 誰偷了情人的荷包</p>
--	--	--	--	--	---	--

					<p>青少年次文化：嘻哈文化，也可討論各種外來文化在學生常接觸的媒介文本中的再現，包括電視戲劇、新聞、廣告、動漫畫、流行歌曲等</p> <p>5. 社區中或同學有接觸外籍文化、外籍配偶、勞工或幫傭的經驗也可分享，觀察大眾媒介文本對於各國家的再現，以及對學生的影響，思考自己是否對特定國家、族群有刻板印象。</p> <p>6. 可實地探訪社區中的外籍人士（包括外籍配偶、幫傭等），或尋找社區中是否有外籍人士組成的社團（例如外籍新娘姊妹會），觀察、記錄其活動情形，或直接參與活動，最後再將訪問結果與媒體再現對照，也可將成果公開</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					放映展示，增進大眾對於外籍人士的瞭解、化解刻板印象。	
參、攜手 為家鄉	三、鄉親的 參與	<p>3. 說出家鄉各個地方性組織名稱及推動的活動內容</p> <p>4. 能說出家鄉整體營造成功的例子</p> <p>5. 知道家鄉的進步與發展需要鄉親的共同參與</p>	<p><b>媒介文本</b></p> <p>了解並應用媒體製作技巧與技術</p> <p><b>媒體近用</b></p> <p>實踐媒體近用</p>	<p><b>融入</b></p> <p>善用媒體紀錄與發表觀點、改善生活</p> <p>1. 讓學生學習新聞編採作業，及新聞產製過程（學習影像媒體使用與編輯方式），實地觀察、採訪家鄉的各個地方性組織。</p> <p>2. 採訪成果可以編輯圖文後製成報紙（學習版面配置、圖文編排），或剪輯成新聞影片、記錄短片（學習剪輯、特效、配樂）於社區或學校網路、廣播電台、電視台公開播映，增進社區居民對地方性組織與整體營造的認識，並進一步激起社區居民共同參與的興趣。</p>	<p>#19 新聞鼻靈不靈</p> <p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#74 語言遊戲</p> <p>#80 照片會說話</p> <p>#109 說故事的百種方法</p> <p>#117 包打聽的秘密</p>	

					3. 網路部分，若在「家鄉資訊網」單元曾做網站架設教學，則學生也可幫助地方性組織或地方活動架設網站，或觀察地方組織的網站架設，進而應用到班級、學校或社區網頁上。	
	四、打響知名度	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道邀請名人參與家鄉活動可以增加家鄉的知名度</li> <li>2. 能說出家鄉不同地區的產業的文化特色</li> <li>3. 能知道透過舉辦各種文化節、藝術季可以宣傳家鄉特色</li> </ol>	<p>閱聽人</p> <p>文本的商業意涵、廣告工業的主要概念</p> <p>媒體近用</p> <p>實踐媒體近用</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解廣告、宣傳方法之一：名人代言</li> <li>2. 認識宣傳、公關及其方法（包括網路、電子與平面廣告、記者會等公關活動）</li> <li>3. 能透過多元管道蒐集資料，找到家鄉或社區特色產業，並在瞭解廣告與宣傳方式後，實際應用，為家鄉或社區特色產業、事物規劃、籌備宣傳與公關活動</li> </ol>	<p>#84 你所不知道的娛樂新聞</p> <p>#92 神奇宣傳術</p> <p>#105 網路天空</p>	
	五、我是家	1. 說出為家鄉盡一份心力具體	媒介文本	融入	#109 說故事的百種方	

		鄉小導遊	作為 2. 會使用網際網路、地圖、旅遊手冊等資料蒐集家鄉的旅遊資訊 3. 能將家鄉的各種旅遊資訊整合成一日遊導覽圖	了解表徵系統、了解並應用媒體製作技巧與技術 媒體近用 實踐媒體近用	1. 能透過多元管道蒐集資料，並應用於設計活動上 2. 可將活動結果以多媒體的方式呈現，或發表於媒體告知大眾（網路、社區性廣播電台或報紙、地方台、宣傳小冊等）	法
南 一	壹、家鄉交通、資源與生活	二、家鄉資源	1. 了解各種資源消失、再生與創造的例子 2. 說明家鄉資源的利用情形 3. 分組(或個人)製作「家鄉環境的改變」的調查報告(要求學童剪貼文獻、上網查詢與訪問並做文獻探討)	媒體近用 實踐媒體近用 媒介文本 瞭解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事如何產製意義、了解並能應用媒體製作技巧與技術、科技與文本的聯動	<u>融入</u> 1. 透過紀錄片、舊照片等媒介了解家鄉資源利用型態的變化 2. 學習透過網路有效率的、正確的找到適當的、需要的資訊 3. 透過蒐集資料、採訪及製作調查報告的過程實踐近用（學習新聞編採、記者採訪工作，影像媒體使用與剪輯方法） 4. 可將記錄成果編輯後公開展示（可投稿報社、或公布在社區或學校網站、報紙、電視台、廣	#4 上網去衝浪 #101 我貼我貼我貼貼

					播電台、公益頻道等),以喚醒大眾對資源利用的注意,並介紹「媒介近用」概念。	
貳、生活變變變	一、科技大躍進	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解交通運輸工具及通訊工具的發展及今昔差異</li> <li>2. 了解科技產品或改良品對生活的貢獻</li> <li>3. 了解科技產品及其發明過程</li> <li>4. 了解發明與生活需求乃是因果關係</li> </ol>	<p>媒介文本</p> <p>了解媒體類型與敘事如何產製意義、了解科技與文本的聯動</p> <p>閱聽人</p> <p>反思個人媒體行為</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由討論生活中的科技產品,了解生活中所能觸及的媒體,以及新媒體科技對自己的影響(例如網路、電腦遊戲)</li> <li>2. 說明技術提升使得科技產品日新月異,同時舉例討論或說明媒體科技的變化(例如電腦動畫、特效,影像編輯方法、SNG新聞呈現方式等)</li> <li>3. 討論媒體的新科技對其內容的影響(例如 SNG 新聞造成記者採證不足、報導搶快),及對閱聽眾的影響(例如畫面逼真的網路遊戲,相較於傳統的電腦遊戲對</li> </ol>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#45 親愛的,我把自己變魔術師啦</p> <p>#52 童年再見</p> <p>#56 大哥大也瘋狂</p> <p>#83 簡訊滿天飛</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p> <p>#105 網路的天空</p>	

					玩家的影響,或網路謠言等問題) 4. 說明電視或廣播等一種以上 媒體的發明過程或原理	
	二、世界大 不同	瞭解外來商品、資訊與文化如何 影響生活習慣與文化,瞭解由於 交流頻繁,國外事物已成為生活 的一部份,並培養對待外來事物 與本土事物應有的態度。	<p><b>媒介再現：</b> 媒介真實、角色 呈現的價值與意 識型態</p> <p><b>閱聽人：</b> 反思個人的媒體 行為、個人與文 本的協商</p> <p><b>媒體組織：</b> 了解媒體組織的 守門過程如何影 響文本產製、檢 視媒體組織的所</p>	<b>融入</b>	<p>1. 觀察各種媒體內容中對外來 事物與文化的再現(例如聖誕 節、情人節、嘻哈文化、日、韓 文化等),以及外國文本中對於本 國文化與事物的再現(例如迪士 尼動畫「花木蘭」、好萊塢電影中 有關中國、東方文化的部分)</p> <p>2. 蒐集有關外國文化的資訊,並 與大眾媒介中的再現對照;或蒐 集中國或本土文化的資訊,並與 外國媒體文本中的再現對照,先 瞭解原始的文化脈絡,再省思媒 介再現是否有扭曲、偏頗、誤導, 或選擇性呈現的狀況,觀察媒介</p>	<p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#59 韓國寫真集</p> <p>#60 誰說聖誕節要這樣 過</p> <p>#68 「美」夢成真</p> <p>#70 好萊塢電影美國文 化</p> <p>#104 好萊塢的東方神 話</p> <p>#112 嘻哈真心話</p> <p>#113 誰偷了情人的荷 包</p>

				<p>有權如何影響文本選擇與組合</p>	<p>文本中異國文化出現的脈絡，並討論呈現方式的原因（例如為何好萊塢電影中中東民族多為好戰的恐怖份子、東方女子為何多有刻板形象；在本地文本中是否有類似的狀況？）</p> <p>3. 瞭解「媒介再現」的概念，並討論如前述媒介再現引含的價值觀與意識型態，及涉及的權力關係（例如刻板印象造成的影響）</p> <p>4. 討論美國、好萊塢文化藉由強勢的媒體行銷與組織傳遍全球造成的影響</p> <p>5. 討論媒體組織全球化的現象及其影響，例如 MTV、衛視集團，在 MTV 中行銷了多少西方文化為主的意識型態：例如審美觀、流行事物等</p>	
--	--	--	--	----------------------	---	--

					<p>6. 瞭解傳播跨疆界、地域的特性</p> <p>7. 知道如何多元化接收外來資訊並培養包多元觀點，知道多元資訊管道，挖掘除了西方強勢媒體外，其他接觸全球文化的資訊管道（可以讓學生觀賞其他國家的影視文本）</p>	
參、家鄉新風貌	一、家鄉與全球的互動：家鄉全球網	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解家鄉利用各種不同的關係網路和世界各地聯繫</li> <li>2. 了解各種關係網路的全球化對家鄉造成的影響</li> <li>3. 知道家鄉對全球化的各種因應措施</li> </ol>	<p><b>媒介文本</b></p> <p>瞭解科技與文本的互動、了解媒體製作技巧與技術</p> <p><b>媒體組織：</b></p> <p>了解媒體組織的守門過程如何影響文本產製、檢視媒體組織的所</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由國外新聞報導(含全球連線報導)、球賽轉播、流行資訊等媒體訊息等了解資訊網的全球化對家鄉及自己生活的影響，進而了解家鄉與全球的互動關係</li> <li>2. 瞭解媒體科技的進步對內容的影響，例如 SNG 打破時間限制、衛星轉播打破空間限制，網際網路則不受時間空間的限制</li> </ol>	<p>#35 SNG 不 NG</p> <p>#68 「美」夢成真</p> <p>#105 網路的天空</p>	

				有權如何影響文本選擇與組合	<b>延伸</b> 討論媒體組織全球化的現象及其影響，例如 MTV、衛視集團，在 MTV 中行銷了多少西方文化為主的意識型態：例如審美觀、流行事物等	
康軒	壹、家鄉的人與地	五、家鄉向前走	了解城鄉發展與城鄉差距 了解美好的家鄉應靠大家共同建設	<b>媒介再現：</b> 了解媒介與社會真實的關係  <b>媒介文本：</b> 了解媒體類型與敘事如何產製意義  <b>媒體組織：</b> 了解守門過程如何影響文本產製	<b>融入</b> 1. 檢視新聞畫面的選擇：城、鄉對比的畫面，鄉村在新聞中的再現 2. 思考城鄉相關新聞的議題對比，關於城市的新聞與鄉村的新聞在議題上有何差異，數量上有何差異，是否有重城市輕鄉村的現象？ 3. 請有接觸鄉村經驗的同學分享，比較親身經驗與媒介再現的異同	

					4. 討論媒介中再現城鄉的方式與原因，了解媒體文本選擇的原因亦與媒體特質有關係	
參、家鄉的交通	四、訊息交通	瞭解傳遞訊息的發展過程 了解電腦網路的應用	<p>媒介文本 了解不同的媒體與新科技、科技與文本的聯動</p> <p>媒介近用 實踐媒體近用</p> <p>閱聽人 反思個人媒體行為</p>	<p>融入</p> <p>思考新媒體科技的影響</p> <p>1. 思考網際網路的特質：與傳統媒體相較(例如傳統新聞媒體 vs. 電子報，傳統媒體中的讀者投書 vs. Blog)，網路帶來的什麼改變？討論網際網路的特色，包含打破時間與空間的疆界，可以一對多、多對多傳播、閱聽人主動性增加等</p> <p>2. 討論網路素養，包含隱私權、著作權、消息查證與網路謠言、網路匿名、網路交友等</p> <p>3. 討論新興媒體—手機的素養，思考平日使用手機的方式，</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#5 不是我不小心</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#56 大哥大也瘋狂</p> <p>#57 網路泡泡龍</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p>	

					<p>手機功能是否可以更為多元化、更具創意性以增進使用者生活的便利性與生活形態（例如用手機創作）</p> <p>4. 學習使用網路的正確態度，有效率的為自己找到需要的資訊，並能運用網路發聲（「媒介近用」的概念），增加自己身為閱聽人的主動性（例如可以將本學期的學習成果公開展示在網站上，可以發掘城鄉差距為議題，或以網路與手機素養為議題，讓學習成果可以分享給社區或學校或其他更多需要的人，成為一個擁有許多網路與手機素養資訊的教育網站）</p>	
翰林	貳、家鄉的行業	一、行業與生活	1、了解生活中所需的資源及個人所參與的經濟活動及動機	媒介再現 媒介與社會真	<u>融入</u> 1. 討論兒童心目中的理想職	#8 男主外、女主內 #26 猜猜我是誰

		<p>2、了解家鄉主要的行業</p> <p>3、了解行業與環境</p>	<p>實、職業刻板印象(媒體再現與腦中的刻板印象)</p>	<p>業，並討論各種行業媒介再現的形象，及對兒童認知的影響</p> <p>2. 讓學生實地探訪不同行業的人（學習新聞編採、記者採訪工作，以及影像媒體使用與編輯方式），瞭解實際的工作情形，並與媒介再現對照，思考媒介再現是否有偏頗、扭曲、誤導、刻板化呈現的狀況，並思考其成因，瞭解「媒介再現」的概念，及其影響。</p> <p>3. 播放日劇或其他國家的相關媒體文本，了解不同文化對職業的不同尊重與看法</p>	<p>#46 演什麼要像什麼</p> <p>#93 男女大同大不同</p>
	<p>二、行行出狀元</p>	<p>1、了解行業之間的關係</p> <p>2、尊重各行各業</p>	<p>媒介文本</p> <p>表徵系統、媒體類型與敘事如何產製意義、了解</p>	<p>融入</p> <p>1. 延伸課本活動：討論不同性別在各行各業的貢獻，討論不同性別的職業刻板印象</p>	<p>#8 男主外、女主內</p> <p>#26 猜猜我是誰</p> <p>#46 演什麼要像什麼</p> <p>#93 男女大同大不同</p>

				<p>並能應用媒體製作技巧與技術</p> <p>媒體近用</p> <p>實踐媒體近用</p>	<p>2. 蒐集各種媒體內容中有關行業的部分，觀察其中對於各行業是否有刻板化描繪（包括性別、族群等）</p> <p>3. 透過多元管道蒐集各行業成功人士的資料，觀察其中男女、族群數量的差異</p> <p>4. 訪談身邊從事個行業的不同性別與族群的人士，了解再其職場中不性別與族群的實際情況（包括數量、能力、擔任主管及數量等），並將訪談結果與主流媒體內容相較（如戲劇、電影、動漫畫、新聞等），了解媒介再現與現實不盡相同，思考媒介呈現是否過於單元</p>	#105 網路的天空
參、家鄉的生活	一、生活大不同	1、了解都市與鄉村生活方式的不同	媒介再現	了解媒介與社會	<p><u>延伸</u></p> <p>1. 檢視新聞畫面的選擇：城、鄉</p>	

		<p>2、了解都市與鄉村生活的優缺點</p> <p>3、發表自己的選擇及對都市與鄉村的感受</p>	<p>真實的關係</p> <p><b>媒介文本</b></p> <p>了解媒體類型與敘事如何產製意義</p> <p><b>媒體組織</b></p> <p>了解守門過程如何影響文本產製</p>	<p>對比的畫面，鄉村在新聞中的再現</p> <p>2. 思考城鄉相關新聞的議題對比，關於城市的新聞與鄉村的新聞在議題上有何差異，數量上有何差異，是否有重城市輕鄉村的現象？</p> <p>3. 請有接觸鄉村經驗的同學分享，比較親身經驗與媒介再現的異同</p> <p>4. 討論媒介中再現城鄉的方式與原因，了解媒體文本選擇的原因亦與媒體特質有關係</p>	
	<p>二、生活中的外來文化</p>	<p>瞭解外國商品對家庭生活的影響</p> <p>了解外國餐飲文化對鄉親飲食經營與用餐習慣的影響</p> <p>明白網路對生活的運用與影響</p>	<p><b>媒介再現</b></p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>外來文化的影響</li> </ul> <p>1. 觀察各種媒體內容中對外來事物與文化的再現（例如聖誕節、情人節、嘻哈文化、日、韓</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#5 不是我不小心</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#37 網咖、連線物語</p>

				<p>閱聽人：</p> <p>反思個人媒體行為</p>	<p>文化等),以及外國文本中對於本國文化與事物的再現(例如迪士尼動畫「花木蘭」、好萊塢電影中有關中國、東方文化的部分)</p> <p>2. 思考生活中受到外國文化影響的部分(包括飲食習慣),思考是受到哪一個文化、什麼媒體經驗所影響</p> <p>3. 蒐集有關外國文化的資訊,並與大眾媒介中的再現對照;或蒐集中國或本土文化的資訊,並與外國媒體文本中的再現對照,先瞭解原始的文化脈絡,再省思媒介再現是否有扭曲、偏頗、誤導,或選擇性呈現的狀況,觀察媒介文本中異國文化出現的脈絡,並討論呈現方式的原因(例如為何好萊塢電影中中東民族多為好戰</p>	<p>#56 大哥大也瘋狂</p> <p>#57 網路泡泡龍</p> <p>#83 簡訊滿天飛</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p>
--	--	--	--	-----------------------------	---	---

					<p>的恐怖份子、東方女子為何多有刻板形象；在本地文本中是否有類似的狀況？)</p> <p>4. 瞭解「媒介再現」的概念，並討論如前述媒介再現引含的價值觀與意識型態，及涉及的權力關係（例如刻板印象造成的影響）</p> <p>5. 討論美國、好萊塢文化藉由強勢的媒體行銷與組織傳遍全球造成的影響</p> <p>6. 討論媒體組織全球化的現象及其影響，例如 MTV、衛視集團，在 MTV 中行銷了多少西方文化為主的意識型態：例如審美觀、流行事物等</p> <p>7. 瞭解傳播跨疆界、地域的特性</p> <p>8. 知道如何多元化接收外來資訊並培養包多元觀點，知道多元</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>資訊管道，挖掘除了西方強勢媒體外，其他接觸全球文化的資訊管道（可以讓學生觀賞其他國家的影視文本）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 資訊設備的重要</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解生活中可運用資訊的部份</li> <li>2. 資訊對鄉親生活的影響，了解新的媒體科技，網路與手機可利於跨國傳播，打破時空疆界</li> <li>3. 手機在現代生活中所扮演的角色與所佔地位</li> <li>4. 資訊網路的使用禮儀</li> </ol>	
伍、家鄉的發展	一、家鄉新建設：通訊新體驗	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、了解科技進步與家鄉建設的關係</li> <li>2、家鄉建設與鄉民生活的關係</li> </ol>	<p>媒介文本</p> <p>了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展示新式的通訊與資訊設備，讓學生體驗其便利，如手機上網收發電子郵件或電腦無線上</li> </ol>	<p>#56 大哥大也瘋狂</p> <p>#83 簡訊滿天飛</p>	

				<p>事、了解科技與文本的聯動</p> <p>閱聽人：</p> <p>反思個人媒體行為</p>	<p>網，並讓學生討論新資訊科技的影響，討論新資訊科技做為媒介的功能，例如透過網際網路可以即時、跨疆界的搜尋所需的資訊、接觸外界、做為個人發聲工具，手機也是自己與外界的媒介，除了通訊，還可利用新的功能做更多自我表達（如拍照）</p> <p>除了瞭解新媒介科技帶來的便利的通訊外，也同時思考負面效應，例如網際網路的使用是否排擠人際面對面相處時間等</p> <p>2. 比較傳統通訊科技與新通訊科技的異同，瞭解通訊科技的原理，及新科技帶來的影響（正負面兼具），並討論新科技更具創</p>	
--	--	--	--	---	---	--

				意、更能提升生活機能的使用方法。 3. 介紹「主動閱聽人」的概念，新科技提升閱聽人的主動性，媒體素養也將閱聽人視為「主動閱聽人」。	
	家鄉建設與問題	1.能舉例說明家鄉建設影響生活或生態環境的事例。 2.能舉例說明家鄉產業所面臨的問題。 3.能說明通訊產業發展所帶來的問題。 4 能了解家鄉過度開發所造成的環境汙染與生態破壞問題。 5.能比較家鄉建設的優缺點。	媒介文本 了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事、了解科技與文本的聯動  閱聽人： 反思個人媒體行為，瞭解閱聽人與廣告意涵	融入 瞭解新媒介科技的負面效果，包括隱私權（狗仔隊、網路交易安全）、著作權問題（mp3 事件），以及網際網路匿名的效應（網路謠言、網路交友、網路戰火等），還有置入性的廣告行銷、網路色情暴力、網咖效應（網路遊戲成癮等）、手機成癮、手機廣告簡訊等，學習如何在網路、手機應用上滿足生活需求同時也保護自己。	#4 上網去衝浪 #5 不是我不小心 #6 迷網·迷惘 #24 電玩上身 #34 謠言追追追 #35SNG 不 SNG #37 網咖·連線物語 #57 網路泡泡龍 #83 簡訊滿天飛

	陸、家鄉的願景	家鄉的永續發展	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說出家鄉現今面臨的環境問題及其解決方法。</li> <li>2. 舉例說出如何運用資源，建立家鄉特色。</li> <li>3. 表達對家鄉的關懷。</li> <li>4. 說出家鄉未來的願景。</li> </ol>	<p>媒介文本</p> <p>了解不同媒體的表徵系統、了解媒體類型與敘事、了解科技與文本的聯動</p> <p>媒介近用： 實踐媒體近用</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小組作業，透過資料蒐集，找出家鄉的文化特色或生態問題，或是其他社會問題，諸如問題家庭或需要關懷的弱勢族群。</li> <li>2. 進行活動企畫，活動內容即為實地探訪、瞭解問題、並擬出協助解決問題之道，全程以影像媒體記錄。</li> <li>3. 呈上，需學習活動企畫製作（活動目的、所需資源與活動內容等），以及影像媒體使用與編輯方式（相機、DV、錄音器材等）、新聞編採與記者採訪工作、紀錄片製作等等，並知道媒介文本創作工作不同的職務與不同階段的工作項目。</li> <li>4. 最後將學習成果編輯過後，可</li> </ol>	#105 網路的天空
--	---------	---------	---	---	---	------------

					<p>以投稿報社（於大眾媒體發聲），或放在學校或社區網站上、學校與社區的電視台、廣播電台上公開播映，或製成小冊或報紙於學校或社區發送，或於「公益頻道」播出，或架設網站，可以行銷、宣傳家鄉的文化特色，也可喚醒鄉民對於弱勢族群或生態問題等的關注。</p> <p>5. 以上為「媒介近用」，介紹「媒介近用」的觀念</p>	
--	--	--	--	--	---	--

五年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁	壹、寶島	二、台灣的	1、知道鄉村和都市的區別	媒介再現	融入	

林	風情	聚落發展	<p>2、了解鄉村自然、人文環境上的優缺點</p> <p>3、探討鄉村居民選擇居住地點的原因</p> <p>4、了解鄉村地區景觀及居住型態的特色</p> <p>5、觀察鄉村景觀和功能的改變</p>	<p>了解媒介與社會真實的關係</p> <p><b>媒介文本</b></p> <p>了解媒體類型與敘事如何產製意義</p> <p><b>媒體組織</b></p> <p>了解守門過程如何影響文本產製</p>	<p>1. 檢視新聞畫面的選擇：城、鄉對比的畫面，鄉村在新聞中的再現</p> <p>2. 思考城鄉相關新聞的議題對比，關於城市的新聞與鄉村的新聞在議題上有何差異，數量上有何差異，是否有重城市輕鄉村的現象？</p> <p>3. 請有接觸鄉村經驗的同學分享，比較親身經驗與媒介再現的異同</p> <p>4. 討論媒介中再現城鄉的方式與原因，了解媒體文本選擇的原因亦與媒體特質有關係</p>	
	貳、台灣社會變遷	二、生產與消費	<p>1、明瞭生產和消費是相互影響</p> <p>2、培養現今社會消費選擇能力</p> <p>3、認知量入為出才是正確的消費觀念</p>	<p><b>媒體組織</b></p> <p>了解公共媒體與商業媒體的區別</p>	<p><b>延伸</b></p> <p>1. 透過瞭解不同購物方式(如實體通路、網路購物、購物頻道等)了解頻道區別</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#79 我刷卡誰買單</p>

			<p><b>閱聽人</b></p> <p>反思個人媒體行為，瞭解廣告文本商業意涵</p>	<p>2. 瞭解網路購物注意事項，並能夠分辨網路廣告，包括跳出式廣告、橫幅廣告、遊戲行銷等</p> <p>3. 進而了解商業媒體與公共媒體</p> <p>4. 可延伸至卡債議題討論信用卡、現金卡廣告與帶來的效應。解讀廣告，討論廣告效果，瞭解廣告對閱聽眾的影響，進而能夠理性面對包括信用卡、現金卡以及其他商品廣告的訴求。</p>	
	三、科技與生活	<p>1、察覺科技對人們價值、信仰的改變是全面性的</p> <p>2、查覺人們價值、信仰和態度如何影響科技發展</p> <p>3、察覺科技和社會制度的關係</p> <p>4、培養接受科技並適當應用的態度</p>	<p><b>媒介文本</b></p> <p>文本與科技的聯動</p> <p><b>閱聽人：</b></p> <p>反省個人媒體行為</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 藉由討論生活中的科技產品，了解生活中所能觸及的媒體，以及新媒體科技對自己的影響（例如網路、電腦遊戲）</p> <p>2. 討論媒體的新科技對其內容的影響（例如 SNG 正面影響，可</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#5 不是我不小心</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#56 大哥大也瘋狂</p> <p>#57 網路泡泡龍</p>

				<p>媒體近用 實踐媒體近用</p>	<p>以及時報導新聞，負面影響則為新聞造成記者採證不足、報導搶快)，及對閱聽眾的影響（例如畫面逼真的網路遊戲，相較於傳統的電腦遊戲對玩家的影響，或網路謠言等問題，網路電子報與傳統平面報紙的差異）</p> <p>3. 討論新科技所引發的道德與法律問題，包括隱私權與著作權的維護（mp3 與檔案下載），網路匿名隱含的危機（網路謠言、網路戰火），以及網路置入性行銷（pop-out 廣告、遊戲行銷等）、還有網路遊戲的規範（如盜寶）；在手機方面，例如手機廣告等。培養使用網路的正確態度，保護個人資訊與隱私，並免於網路色情與暴力的戕害</p>	<p>#83 簡訊滿天飛 #101 我貼我貼我貼貼 貼</p>
--	--	--	--	------------------------	--	---

南 一	壹、經濟 與生活	一、消費與 生活	1、了解家庭消費支出的項目 2、理解不同的現代消費方式 3、了解消費時應有的態度與原則及記帳的方式	<p><b>媒體組織</b></p> <p>了解公共媒體與商業媒體的區別</p> <p><b>閱聽人</b></p> <p>反思個人媒體行為，瞭解廣告文本商業意涵</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 透過瞭解不同購物方式(如實體通路、網路購物、購物頻道等)了解頻道區別</p> <p>2. 瞭解網路購物注意事項，並能夠分辨網路廣告，包括跳出式廣告、橫幅廣告、遊戲行銷等</p> <p>3. 進而了解商業媒體與公共媒體</p> <p>4. 可延伸至卡債議題，討論信用卡、現金卡廣告與帶來的效應。解讀廣告，討論廣告效果，瞭解廣告對閱聽眾的影響，進而能夠理性面對包括信用卡、現金卡以及其他商品廣告的訴求。</p>	#79 我刷卡誰買單
	貳、政治 與生活	三、憲法與 人民	1. 了解憲法是國家的根本大法，說明人民的基本權利與義務、規定國家的基本組織。	<p><b>媒介近用：</b></p> <p>瞭解公民傳播權，實踐媒體近</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解公民傳播權及兒童傳播權，知道近用媒體的意涵，瞭解</p>	

		<p>2. 了解平等權、自由權、受益權、參政權的意義與內涵。</p> <p>3. 了解憲法中規定人民的義務。</p> <p>4. 了解受國民教育是人民的權利也是義務。</p>	<p>用</p> <p><b>媒體組織</b></p> <p>檢視資訊私有化的影響，瞭解守門過程對媒介訊息產出的影響</p>	<p>媒體的功能，思考如何有創意的應用媒體改善自己與他人的生活。</p> <p>2. 瞭解新聞自由、言論自由、「知的權利」的真正內涵，並檢視大眾媒體的新聞表現，討論狗仔隊與八卦新聞。</p>	
	四、台灣民主化過程	<p>1、了解台灣自政治民主化後，言論更自由</p> <p>2、了解台灣自政治民主化後，更尊重不同的文化</p> <p>3、了解台灣自政治民主化後，在經濟上與文化上和國際交流更頻繁</p>	<p><b>媒體組織</b></p> <p>檢視資訊私有化的影響</p> <p><b>媒體近用</b></p> <p>公共資訊開放</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 透過戒嚴、解嚴時代，了解媒體從受箝制到今日的資訊開放與言論自由，進而了解資訊私有化的影響。</p> <p>2. 知道新聞自由之後的偏差現象，例如：八卦新聞、狗仔隊、製造新聞、政論性節目等、爆料、新聞綜藝化等，思考新聞媒體如何兼顧新聞道德。</p> <p>3. 知道有哪些知道新聞資訊的</p>	<p>#16 新聞炒一炒</p> <p>#19 新聞鼻靈不靈</p> <p>#32 牛肉在哪裡</p> <p>#38 狗仔照妖鏡</p> <p>#45 親愛的.我把自己變魔術師啦</p> <p>#74 語言遊戲</p> <p>#82 愛上影劇版</p> <p>#85 選舉廣告大車拼</p> <p>#89 唯恐天下不亂</p> <p>#108 夢露效應</p>

				<p>管道，培養從多元資訊管道蒐集資訊的能力，知道單一資訊管道將造成訊息過於單元。檢視目前大眾媒體平面與電子新聞呈現新聞的方式，是否客觀、中立？</p> <p>4. 知道新聞的產製過程，以及政治勢力利用媒體的方式（文宣、置入性行銷、箝制媒體言論等），培養批判地閱讀新聞的能力</p> <p>5. 知道自己也可運用媒體發表演論，瞭解可以近用的媒體管道（讀者投書、網路、公益頻道等），知道「媒介近用」的概念。</p>	#117 包打聽的秘密
	五、民主參與	<p>1、了解在民主社會中，人民可以對公共事務提出建言或解決的方式</p> <p>2、了解人民對公共事務的主張，可藉由合法的管道表現出來</p>	<p>媒介再現：</p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 透過介紹對公共事務表達主張的過程，了解公民傳播權</p> <p>2. 可設計兒童以近用方式表達自己或家人對公共事務意見的作</p>	<p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p>

				<p><b>媒體近用</b></p> <p>了解公民傳播權、實踐媒體近用</p>	<p>業</p> <p>3. 思考民調代表的意義，瞭解民調進行方式，知道如何正確解讀大眾媒體傳遞的各種民調資訊。</p>	
參、法治與生活	四、優質國民	<p>1、認識生活中常見各種媒體</p> <p>2、了解媒體的功能及重要性</p> <p>3、認識節目分級制</p> <p>4、培養兒童具備判斷訊息的能力</p>	<p><b>媒介再現</b></p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p> <p><b>閱聽人</b></p> <p>反思個人媒體行為</p> <p><b>媒體組織</b></p> <p>了解公共媒體與</p>	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解媒體在現代社會的功能與對閱聽眾的影響，瞭解「閱聽人」的概念。</p> <p>2. 瞭解不同媒體的功能及其特性，例如區辨公共媒體與商業媒體，以及網路、報紙與電視等不同媒介通道的區別，並思考可以如何應用這些媒體，包括從中汲取資訊，以及為自己發聲。</p> <p>3. 思考在言論自由下媒體的表現（尤其是新聞媒體），討論媒體</p>	<p>#5 不是我不小心</p> <p>#17 假鬼就在你身邊</p> <p>#23 暴力終結者</p> <p>#29 隱形推銷員</p> <p>#31 誰愛炒新聞</p> <p>#34 謠言追追追</p> <p>#35 SNG 不 NG</p> <p>#41 綜藝破壞王</p> <p>#45 親愛的，我把自己變魔術師啦</p> <p>#72 SARS 風暴</p> <p>#75 數字的秘密</p>	

				<p>商業媒體的區別</p> <p>媒體近用</p> <p>主動媒體閱聽人</p>	<p>亂象，包括八卦新聞、狗仔隊、製造新聞、SNG 新聞求快未經查證，以及一般節目的亂象，包括綜藝節目、靈易節目等侵犯他人權益與隱私，或罔顧兒童與青少年權益，還有網路謠言、民調解讀等等，思考是否有對應的規範。</p> <p>4. 瞭解「媒介再現」的概念，知道媒介現實與社會現實不盡相同，並且需培養透過多元管道獲取資訊的能力，以培養尊重多元的態度和觀看世界的角度。</p> <p>5. 知道監督媒體表現的方式與管道，知道節目分級（及最近的圖書與網站分級），能夠為自己選擇適當的媒介內容，也能夠選擇適當的媒介發表言論（例如在網</p>	<p>#82 愛上影劇版</p> <p>#84 你不可不知道的娛樂新聞</p> <p>#89 唯恐天下不亂</p> <p>#117 包打聽的秘密</p>
--	--	--	--	---	---	--

					路上建立個人 Blog、讀者投書等)	
康軒	貳、憲法與政府	一、基本權利	了解人民基本權利	媒體近用 公民傳播權	<p><b>融入</b></p> <p>1. 瞭解公民傳播權及兒童傳播權，知道近用媒體的意涵，瞭解媒體的功能，思考如何有創意的應用媒體改善自己與他人的生活。</p> <p>2. 瞭解新聞自由、言論自由、「知的權利」的真正內涵，並檢視大眾媒體的新聞表現，討論狗仔隊與八卦新聞、爆料與政論節目，檢視新聞內容，是否以「知的權利」為名，實則侵犯他人與閱聽人權益（例如曝光被害人身份、罔顧兒童與青少年收視權益而呈現不堪的畫面或過於詳細的犯案過程），以及媒體中的製造新聞</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#16 新聞炒一炒</p> <p>#19 新聞鼻靈不靈</p> <p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#32 牛肉在哪裡</p> <p>#38 狗仔照妖鏡</p> <p>#45 親愛的.我把自己變魔術師啦</p> <p>#74 語言遊戲</p> <p>#82 愛上影劇版</p> <p>#85 選舉廣告大車拼</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#89 唯恐天下不亂</p> <p>#94 公益廣告 DIY</p> <p>#100 用像機為鳥請命的少年</p>

					<p>(包括假新聞、公關活動等、新聞廣告化等)。</p> <p>3. 瞭解學生有何近用媒體管道，其不同管道的功能與特性，以及運用的方式，包括讀者投書、網際網路(投書報社或相關單位、個人 Blog 等)、公益頻道等</p>	<p>#105 網路的天空</p> <p>#108 夢露效應</p> <p>#117 包打聽的秘密</p>
貳、憲法與政府	三、法律與生活	<p>1、了解法律的意義</p> <p>2、了解未成年人的法律行為和效力</p> <p>3、了解法律對兒童與少年的保護</p> <p>4、了解犯罪行為及處罰</p> <p>5、了解法律的功能</p>	<p>媒體近用</p> <p>公民傳播權</p> <p>閱聽人：</p> <p>反省個人媒體行為</p>	<p>融入</p> <p>1. 介紹與兒童青少年切身相關的法律資源，包括隱私權保護(如在網際網路環境保障個人資訊安全)、著作權維護(例如檔案下載、資料蒐集時著名出處)，以及保護兒童避免暴露於媒體內容的色情與暴力(節目、圖書與網站分級)。</p> <p>還有網路遊戲規範，包括盜寶、</p>	<p>#5 不是我不小心</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#21 蠟筆小新大戰小俠龍捲風</p> <p>#23 暴力終結者</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p>	

					<p>網路詐欺等，以及網路交友注意事項。</p> <p>2. 讓兒童曉得如何透過多元管道取得有關此單元的相關資料（如何近用媒體獲取資訊），包括相關法規與求援管道，並可設計活動先讓學生蒐集資訊，再將成果於課堂上以多媒體呈現（如製作 PPT、編輯圖文與影像播出），最後還可以相關資訊放到個人或學校、社區網站上，公告大眾並俾利他人。</p>	
參、經濟與生活	一、工作與成就	<p>1、瞭解工作的意義和種類</p> <p>2、了解工作的報酬</p> <p>3、了解正確的工作態度</p> <p>4、在工作中力求創新</p> <p>5、從工作中獲得成就感</p>	<p>媒介再現</p> <p>媒介與社會真實、職業刻板印象(媒體再現與腦中的刻板印象)</p>	<p>不同工作在文本中的呈現</p> <p><b>融入</b></p> <p>1. 討論兒童心目中的理想職業，並藉由課本所舉的髮型設計師例子，延伸討論兒童對理想職業的想像範圍(例如：專業技能者</p>	<p>#8 男主外、女主內</p> <p>#26 猜猜我是誰</p> <p>#46 演什麼要像什麼</p> <p>#93 男女大同大不同</p>	

					<p>亦應受尊重)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. 播放日劇相關文本，了解不同文化對職業的不同尊重與看法</li><li>3. 蒐集各種媒體內容中有關行業的部分，觀察其中對於各行業是否有刻板化描繪（包括性別、族群等）。讓學生實地探訪不同行業的人（學習新聞編採、記者採訪工作，以及影像媒體使用與編輯方式），瞭解實際的工作情形，並與媒介再現對照，思考媒介再現是否有偏頗、扭曲、誤導、刻板化呈現的狀況，並思考其成因，瞭解「媒介再現」的概念，及其影響。</li><li>4. 透過多元管道蒐集各行業成功人士的資料，觀察其中男女、族群數量的差異</li></ol>	
--	--	--	--	--	--	--

				<p>5. 訪談身邊從事個行業的不同性別與族群的人士，了解在其職場中不同性別與族群的實際情況（包括數量、能力、擔任主管及數量等），並將訪談結果與主流媒體內容相較（如戲劇、電影、動漫畫、新聞等），了解媒介再現與現實不盡相同，思考媒介呈現是否過於單元。</p> <p>6. 從中並瞭解工作與報酬的關係，檢視媒體內容中從事相關工作的再現（戲劇、電影等）是否不符現實（例如支出超過正常報酬，包括穿戴名牌、進出奢華場所等），培養正確的消費態度。</p>	
	二、消費行爲	<p>1、了解消費的意義</p> <p>2、了解合理及錯誤的消費行爲</p> <p>3、保護消費權益</p>	<p>閱聽人</p> <p>文本的商業意涵、廣告工業的</p>	<p>融入</p> <p>1. 和學童討論可能影響自己的消費行爲及決定的因素</p>	<p>#2 信不信由你</p> <p>#3 它抓得住我</p> <p>#14 跟著卡通跑</p>

				<p>主要概念</p>	<p>2. 瞭解「消費者」的概念，進而了解廣告的商業意涵和閱聽人的概念，瞭解廣告效果與對閱聽人的影響。</p> <p>3. 學習理性購物，不受廣告蠱惑、煽動購物慾望。知道廣告吸引閱聽人的因素與各種技巧，能夠區辨廣告與節目內容、辨識置入性行銷。</p>	<p>#30 哈燒名牌族</p> <p>#44 廣告大觀園</p> <p>#47 超級推銷員</p> <p>#54 卡通夢工廠</p> <p>#60 誰說聖誕節要這樣過</p> <p>#63 品牌卡位戰</p> <p>#79 我刷卡誰買單</p> <p>#81 流行奇機</p> <p>#113 誰偷了情人的荷包</p>
翰 林	壹、追尋 先民足跡	一、認識台 灣的過去	<p>1、能說出臺灣歷史的特色。</p> <p>2、能知道探索臺灣歷史的途徑及資料。</p> <p>3、能知道臺灣歷史的分期。</p>	<p>媒介再現</p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象角色呈現的價值意涵與意識型態</p>	<p>融入</p> <p>1. 瞭解「媒介」與「媒介再現」的概念，可透過媒介認識社會與文化，例如課本中提到可藉由觀賞雲門舞集的舞蹈表演，以及老照片、歷史文獻等認識台灣歷史。</p>	

					<p>2. 瞭解媒介再現受當時的社會文化影響，可能與實際的社會真實不盡相同（言論可能受到箝制或媒介再現扭曲現實）。可藉由多方蒐集資料以及實際訪查的輔助瞭解過去的歷史，例如日據時代或有關原住民的歷史可藉由上網蒐集資料、翻閱圖書、訪問長輩或相關人士、參觀博物館等來描繪更接近真實、更完整的歷史地圖。另外可以結合藝術與人文領域，從視覺藝術賞析的角度出發，觀察並解讀各種有關過去的各种視覺圖像檔。</p> <p>3. 瞭解媒介不只單一來源，許多事物都可以是一種「媒介」。</p>	
陸、中華民國在台	一、光復後的政治發	1、認識國父創立中華民國的過程	媒介再現 文本內涵與社會	融入	1. 「欣賞二二八時代歌曲」：如	

灣	展	<p>2、了解中華民國政府收回台灣政權的原因</p> <p>3、分析二二八歷史</p>	<p>真實的關係</p> <p>媒介組織：</p> <p>媒介守門過程如何影響媒介資訊產製</p>	<p>港都夜雨、淡水暮色。並探討這些歌曲的悲情成分是否與當時社會氣氛有關係？</p> <p>瞭解不同社會文化、政治脈絡對各種媒體內容的影響。</p> <p>2. 知道多方尋找、比對 228 資訊，並與新聞報導相對照，知道如何批判地看待媒體訊息，並做出理性判斷，結合前單元，瞭解 228 事件的媒介再現因為時代或不同政治立場的媒介而不盡相同。</p> <p>3. 瞭解政治如何影響媒體，包括戒嚴前後以及有線電視合法化的媒介生態、媒介內容改變，及對社會的影響。</p>	
	二、我們的政府與人	<p>1、認識我國憲法和民主政體</p> <p>2、理解我國政府的組織和功能</p>	<p>媒體近用</p> <p>公民傳播權</p>	<p>融入</p> <p>1. 瞭解言論自由與新聞自由、</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#27 上鏡頭不難</p>

		民	3、理解基本權利的重要性		<p>「知的權利」的真正意涵。</p> <p>2.瞭解在現代民主社會媒體的功能與影響。</p> <p>3. 瞭解公民傳播權與兒童的傳播權。讓學生知道近用媒體的管道，及不同管道的特性與功能，並能夠依自己所需選擇適當的媒介管道發聲（個人 Blog、投書相關網站或報社、自行拍攝記錄片、拍照、編製繪本等）。</p> <p>4. 討論目前大眾普遍使用近用媒體參與公共事務管道，檢視是否被正確的使用，或是否真正符合大眾需要。討論 call-in 節目、政論性節目的表現，以及讀者投書等，思考人民的聲音是否充分的表達，以及還有哪些方式可以充分表達自己的想法。</p>	<p>#38 狗仔照妖鏡</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#94 公益廣告 DIY</p> <p>#100 用相機為鳥請命的少年</p> <p>#117 包打聽的秘密</p>
--	--	---	--------------	--	---	---

六年級

版本	主題	單元名稱	教學目標與活動重點	可連結的媒體素養面向與教育目標	可連結的媒體素養議題	【別小看我】
仁林	無	無	無	無	無	無
南一	壹、放眼看天下	一、打開世界之窗 2、世界的結合	<p>p.16</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>說明人類通訊技術的發展過程，使的現代可以很方便的獲得想要的訊息</li> <li>說明現代資訊對人類價值、信仰和態度的影響</li> </ol>	<p>媒介文本：</p> <p>了解不同的媒體與新科技、科技與文本的聯動</p> <p>閱聽人：</p> <p>反省個人媒體行為</p> <p>媒介近用：</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>瞭解通訊科技帶來的改變。認識新媒體科技，包括網際網路、有線電視、衛星電視、衛星轉播、行動電話等，瞭解目前新媒介科技的發展趨勢，以及不同媒介的特性與功能。</li> <li>讓學生知道可以近用的媒介管道與媒介科技，知道運用的方式，並思考如何創意使用，發展</li> </ol>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼</p>

				<p>實踐媒體近用</p>	<p>新的、增進生活機能的使用方式，例如透過網際網路搜尋資料、建議個人網誌為自己發聲、用行動電話照相功能隨身記錄周遭事件、用相機或 DV 拍攝紀錄片並於網站上分享等。</p> <p>3. 瞭解新傳播科技對媒介內容的影響，如 SNG 與衛星轉播技術對新聞的影響，網際網路電子報與傳統報紙的差別，電子商務與傳統交易方式的異同等等</p> <p>4. 兼論新（傳播）科技的正反面效應，討論新科技帶來的負面影響，例如網際網路對於著作權與隱私權的衝擊，以及業者透過網際網路以各種方式取得個人資訊，還有網路交友、網路謠言與網路詐騙等事件，另外 SNG 技術</p>	
--	--	--	--	---------------	--	--

					使新聞求快而疏於查證或過濾訊息，手機照相功能與偷拍事件等。思考新媒介科技是否需要對應的法規與道德規範，以及新世代的媒介素養（包括網路素養、手機素養等）。	
	二、全球化的挑戰 1、經貿全球化	了解產業全球分工的情形及對世界各國造成的影響	閱聽人 文本的商業意涵 辨識  媒體組織 了解媒體組織的守門過程如何影響文本產製、檢視媒體組織的所有權如何影響文本選擇與組合	融入 1. 藉由討論迪士尼財團(課本例)或另舉例子了解產業全球分工，同時了解商業組織全球化的力量對消費者的影響。 2. 瞭解媒體組織全球化的現象，例如 MTV、衛視集團、大媒體潮（不同媒體的垂直與水平整合，例如報紙、電視台、出版社為同一家媒體集團），討論對閱聽人的影響，是否使得媒體論述的多元性受到限制，並極大化媒介	#20 哈日發燒熱 #50 電影等於好萊塢？ #54 卡通夢工廠 #59 韓國寫真集 #68 「美」夢成真 #112 嘻哈真心話	

					<p>商品的收益（開發許多衍伸性商品，並由媒體集團中的不同部門發售）。</p> <p>3. 瞭解媒體商品的跨國行銷，在媒體全球化的浪潮下，媒介商品得以跨國銷售，例如好萊塢電影、日、韓劇等。思考媒介商品跨國行銷對閱聽人的影響、媒介商品爲了開發跨國市場而特別設計的媒介文本（如 Disney 動畫「花木蘭」），以及媒介商品與商業利益的關係，並思考台灣在媒介全球化的角色，包括台灣媒介商品的外銷、台灣媒介內容受到外國文化的影響等等。</p>	
	2、適應新時代	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說明資訊科技不當使用所造成的影響</li> <li>2. 認識國際間需要共同訂定相</li> </ol>	媒介近用： 實踐媒體近用	融入 瞭解資訊使用規範、智慧財產權 (如 mp3、盜版軟體、網路資訊	#101 我貼我貼我貼貼 貼	

		關的法律才規範資訊科技的使用 3. 認識面對全球化的社會，應有的態度和作為	閱聽人： 反省個人媒體行為	等)，及其他新媒介科技素養，思考是否有相對應的法規與道德規範。	
貳、永續發展的地球村	二、愛與關懷的世界	認識基本人權的意義和內容	媒體近用 了解公民傳播權的意義	融入 1. 瞭解聯合國宣言，並進一步認識兒童傳播權。 2. 延伸課本設計思考社會中的兒童與婦女問題，思考兒童與青少年在媒體中的再現，以及大眾媒體中的兒童觀點。 3. 透過多元管道蒐集有關弱勢兒童、家庭與婦女的訊息，擬定活動計畫，實地訪查需要關懷的兒童、婦女與家庭，並擬定協助計畫，全程用媒體記錄（影片、照片、文字、聲音媒體等）將成果公開展示於網站、報紙、學校	#1 上電視，秀自己 #4 上網去衝浪 #27 上鏡頭不難 #52 童年再見 #86 一圓我的導演夢 #94 公益廣告 DIY #100 用像機為鳥請命的少年 #105 網路的天空

					與社區廣播電台、公益頻道上，喚醒大眾的關注，並呈現學生觀點。 4. 介紹「媒介近用」的概念。	
參、台灣再出發	二、活力新台灣 2、世界一家親	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解參與國際事務的重要性</li> <li>2. 了解參與國際性組織應有的準備</li> <li>3. 瞭解世界公民應有的態度與能力</li> <li>4. 知道會議規範及國際禮儀的重要性</li> </ol>	媒體近用 公民傳播權	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解兒童人權</li> <li>2. 透過多元管道蒐集相關資訊，關懷國內與全球兒童的境況，思考大眾媒體中對於國內與世界其他國家兒童的再現，與自己所搜集的資料相對照下，是否有偏差，或比重太少若有則討論原因為何。</li> <li>3. 思考如何與世界其他國家的兒童交流，可由老師選擇適當的網站（或在台灣的外籍學校），擬定交流計畫，讓學生以多媒體準備與外籍學生交流的工具（包含</li> </ol>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#27 上鏡頭不難</p> <p>#86 一圓我的導演夢</p> <p>#94 公益廣告 DIY</p> <p>#100 用像機為鳥請命的少年</p> <p>#105 網路的天空</p>	

					用媒體呈現自己的生活、自己的文化特色), 在交流過程中, 並觀察彼此對對方文化的刻板印象, 思考刻板印象的來源與影響。	
康軒	壹、科技與社會	三、現代科技	了解核能科技的優點、引發的疑慮及台灣的現況 了解電腦科技的好處與引發的疑慮	閱聽人： 反思個人媒體行為	<p><b>融入</b></p> <p>1. 討論網際網路帶來的便利：例如資訊檢索</p> <p>2. 網際網路帶來的疑慮：例如網路成癮、網路色情與暴力、網路著作權與隱私權爭議、因使用網路而排擠了人際相處與運動的時間、直接使用網路資訊不經多方查證的網路謠言議題、網路遊戲規範(外掛與盜寶等)、網路文字(火星文)、網路交友與詐騙(包括網路交易)等種種網路使用的偏差現象。討論相對應的法規與道德規範。</p>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#5 不是我不小心</p> <p>#6 迷網、迷惘</p> <p>#24 電玩上身</p> <p>#37 網咖、連線物語</p> <p>#71 遊戲高手</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼貼</p>

	四、科技管理	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解核能科技、電腦科技、生物科技如何管理</li> <li>2. 了解科技管理的重要性</li> </ol>	<p>閱聽人：</p> <p>反思個人媒體行為</p>	<p>融入</p> <p>網路素養：使用網路與遵守網路倫理</p>	#101 我貼我貼我貼貼貼
貳、從台灣走向世界	一、台灣與亞洲	台灣在亞洲的位置、台灣與中國、東北亞及東南亞的交流	<p>媒介再現</p> <p>媒介與社會真實、辨識刻板印象、角色呈現的價值與意識型態</p>	<p>融入</p> <p>1. 討論哈韓、哈日現象(延伸課本提及的「韓流」),討論偶像劇,及其他周邊經濟效益,包括延伸商品、旅遊潮、流行文化等,思考其形成流行風潮的原因及大眾媒體扮演的角色。並討論在亞洲文化跨國傳播中,台灣的角色與參與的程度。</p> <p>2. 了解外籍配偶如何被再現,檢視不同媒體內容(包括新聞、戲劇、電影、綜藝節目等)</p>	<p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#54 卡通夢工廠</p> <p>#59 韓國寫真集</p> <p>#76 浪漫的公式</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p>
	四、多元文化的地球村	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 地球村的到來引進多元的外來文化</li> <li>2. 不同的文化接觸交流會產生</li> </ol>	<p>媒介文本</p> <p>了解媒體的表徵系統、媒體類型</p>	<p>融入</p> <p>1. 請兒童討論自己對不同文化的印象,及可能的影響因素</p>	<p>#13 我愛卡通</p> <p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#54 卡通夢工廠</p>

		<p>創新與衝擊</p> <p>3. 接觸外來文化應有的態度</p>	<p>與敘事如何產製 意義、媒體製作 技巧與技術</p> <p><b>媒介再現</b> 比較西方文本內 涵與東方文本內 涵、辨識當中的 刻板印象、價值 意涵與意識形態</p> <p><b>媒體組織：</b> 了解媒體組織的 守門過程如何影 響文本產製、檢 視媒體組織的所 有權如何影響文 本選擇與組合</p>	<p>介紹不同媒體文本如何再現不同 文化</p> <p>2. 透過動畫【花木蘭】(課本例) 的欣賞與討論，了解東西方文化 的交流，以及文本如何因應市場 需求及賣座考量，修改或呈現劇 情與人物</p> <p>3. 讓學生觀察生活中常接觸的 文本，有哪些外來文本，哪些本 地文本中出現外來文化（文化交 融）？找出本地文本中呈現外來 文化的部分，透過多元管道蒐集 有關該文化的資訊，並與媒介再 現對照，找出相異之處，本地媒 體的呈現是否符合該文化原本的 社會文化脈絡？是否隱含價值與 意識型態？並以同樣方式檢視外 國文本中呈現本地文化的部分</p>	<p>#59 韓國寫真集</p> <p>#60 誰說聖誕節要這 樣過</p> <p>#68 「美」夢成真</p> <p>#70 好萊塢電影美國 文化</p> <p>#90 我的名字不叫外 籍新娘</p> <p>#104 好萊塢的東方神 話</p> <p>#112 嘻哈真心話</p> <p>#113 誰偷了情人的荷 包</p>
--	--	------------------------------------	--	---	---

					<p>(例如好萊塢電影再現的東方文化),以及外國文本呈現其他外地文化的部分(例如好萊塢電影再現的中東民族)。</p> <p>4. 生活中還有哪些事務受到外來文化影響,思考外來宗教與慶典活動在本地的意義,如聖誕節與情人節。</p> <p>5. 透過上述活動瞭解「媒介再現」的概念,培養透過多元管道接觸資訊的習慣,以及尊重多元文化的態度。</p> <p>6. 檢視本地媒體如何呈現外來文化,是否隱含價值與意識型態,對於歐美文化與東南亞文化的再現是否有差別?</p> <p>7. 美國、好萊塢文化藉由強勢的媒體行銷與組織傳遍全球,以及</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>媒體組織全球化的現象，例如 MTV、衛視集團，瞭解現代傳播科技跨疆界、地域的特性</p> <p>8. 除此之外，可延伸至本地文化再現地不同族群的層面，包括對於客家族群與原住民的再現。</p>	
翰 林	貳、瞭望 國際社會	一、文化交 流看世界	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解不同文化的交流會產生不同的交流模式</li> <li>2. 認識文化交流產生衝突、合作與創新的例子</li> <li>3. 關心文化交流所產生的意義</li> </ol>	<p><b>媒介文本</b></p> <p>了解媒體的表徵系統、媒體類型與敘事如何產製意義、媒體製作技巧與技術</p> <p><b>媒介再現</b></p> <p>比較西方文本內涵與東方文本內涵、辨識當中的刻板印象、價值</p>	<p><b>融入</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過動畫【花木蘭】的欣賞與討論，了解東西方文化的交流，以及文本如何因應市場需求及賣座考量，修改或呈現劇情與人物</li> <li>2. 請兒童討論自己對不同文化的印象，及可能的影響因素</li> <li>3. 外來文化與本土文化的交融</li> </ol> <p>介紹不同媒體文本如何再現不同文化</p> <p>產生了什麼影響，原本的外來文化有何改變？（聖誕節、情人節、</p>	<p>#13 我愛卡通</p> <p>#20 哈日發燒熱</p> <p>#54 卡通夢工廠</p> <p>#59 韓國寫真集</p> <p>#60 誰說聖誕節要這樣過</p> <p>#68 「美」夢成真</p> <p>#70 好萊塢電影美國文化</p> <p>#90 我的名字不叫外籍新娘</p> <p>#104 好萊塢的東方神</p>

				<p>意涵與意識形態</p> <p>媒體組織：</p> <p>了解媒體組織的守門過程如何影響文本產製、檢視媒體組織的所有權如何影響文本選擇與組合</p>	<p>嘻哈文化、外籍配偶的文化) 找出本地文本中呈現外來文化的部分，透過多元管道蒐集有關該文化的資訊，並與媒介再現對照，找出相異之處，本地媒體的呈現是否符合該文化原本的社會文化脈絡？是否隱含價值與意識型態？並以同樣方式檢視外國文本中呈現本地文化的部分（例如好萊塢電影再現的東方文化），以及外國文本呈現其他外地文化的部分（例如好萊塢電影再現的中東民族）。</p> <p>4. 過上述活動瞭解「媒介再現」的概念，培養透過多元管道接觸資訊的習慣，以及尊重多元文化的態度。</p> <p>5. 美國、好萊塢文化藉由強勢的</p>	<p>話</p> <p>#112 嘻哈真心話</p> <p>#113 誰偷了情人的荷包</p>
--	--	--	--	--	--	---

					媒體行銷與組織傳遍全球，以及媒體組織全球化的現象，例如 MTV、衛視集團，瞭解現代傳播科技跨疆界、地域的特性	
	三、漫遊國際組織	<p>能認識現今世界上重要的國際組織。</p> <p>能說出重要的國際組織的成立宗旨與推動工作。</p> <p>能舉例說出國際組織中的政府與非政府組織。</p> <p>能體認每一個個人都是世界公民的意識。</p>	<p>媒體近用</p> <p>公民傳播權</p>	<p>融入</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹兒童傳播權、兒童人權的觀念與內涵</li> <li>2. 讓學生有實際近用媒體的機會，例如透過多元資訊管道蒐集有關「兒童傳播權」的資料，並於課堂上以多媒體呈現</li> <li>3. 也可透過多元資訊管道蒐集、檢視不同媒介對於「兒童」形象的再現。瞭解「媒介再現」的觀念，以及兒童近用媒體的重要性</li> <li>4. 讓學生以兒童自己觀點製作媒介文本，可以將前一單元家庭</li> </ol>	<p>#4 上網去衝浪</p> <p>#101 我貼我貼我貼貼貼</p>	

					成員生活的觀察記錄，或蒐集媒介文本再現的成果以多媒體剪輯，並公開展示，以呈現真實的兒童形象與觀點	
參、人文 科技新世 界	一、世界 E 起來	說明數位學習的概念 分析網路世界運用的方便性及 潛藏的危機 了解、使用 e 化政府 了解 e 化交通的現狀 具備 e 世代好公民的責任與態度	閱聽人 反思個人媒體行 為  媒體近用 實踐媒體近用  媒體組織 了解公共媒體與 商業媒體的區別	融入 1. 瞭解新傳播科技帶來的改變 與影響，包過線上學習、電子商 務、及其他課本提及的改變，瞭 解新傳播科技打破時空疆界的特 性，及妥善運用的方式。 2. 知道網際網路環境中不同網 站與應用程式的特性與功能近用 媒體的管道，知道如何依需求為 自己選擇適當的管道（包括搜尋 各種需要的資料、發表言論等）， 亦即能夠區辨不同頻道的特性 （如公共與商業頻道、醫療網 站、入口網站、搜尋引擎等差	#4 上網去衝浪 #5 不是我不小心 #6 迷網、迷惘 #34 謠言追追追 #37 網咖、連線物語 #57 網路泡泡龍 #101 集我貼我貼我貼 貼貼	

					別)。 3. 網路素養：知道使用網路的正確方式與態度，並與遵守網路倫理。討論議題：著作權與隱私權維護、使用網路不排擠人際相處與從事其他活動的時間、網路謠言與詐騙、網路匿名與交友等，懂得避免接觸網路色情與暴力，並能區辨各種網路廣告。	
		三、科技危機與立法	明瞭科技危機急需法律規範的必要性	閱聽人 反思個人媒體行為	延伸 討論因新科技引發的法律問題，例如網路下載軟體引發的著作權爭議、網路遊戲的外掛程式與盜寶等。討論相對應的法律規範及道德規範。	#5 不是我不小心 #6 迷網、迷惘 #34 謠言追追追 #37 網咖、連線物語 #101 集我貼我貼我貼

