

國立政治大學幼兒教育研究所

Graduate Institute of Early Childhood Education,
National Chengchi University

碩士論文

指導教授：吳翠珍博士

學前幼兒媒體素養教學手冊之發展

Developing the handbook for teaching media literacy in preschool

研究生：賴慧玲 撰

中華民國九十八年七月

學前幼兒媒體素養教學手冊之發展

摘要

本研究主要目的在研發我國大班幼兒媒體素養教育教師教學手冊，以做為未來實施媒體素養教育課程之參考方向。藉由實際事件的舉例與可試行的教學活動解說，期望幼教老師在讀完教學手冊後，能瞭解幼兒媒體素養教育的意涵與重要性，並且依照個人教學需求進行幼兒媒體素養相關概念的引導活動。

本手冊發展歷程首先整理台灣、英國、美國、澳洲、加拿大國家幼兒階段的媒體素養學習內涵、訪談幼稚園教師以瞭解幼兒媒體經驗、教師感知媒體素養之現況，再根據文獻與訪談的分析結果撰寫手冊，初稿完成後分別以問卷與訪談的方式針對手冊內容進行專家評鑑，整體發現手冊初稿的設計，尤其是教學活動範例的部分，皆較適用於已經具備或熟稔媒體素養知能的幼教老師，對一般不具備傳播教育背景與未曾涉獵相關概念的老師來說使用性較低，最後根據修改建議完成修訂版手冊內容，主要以現場問題為導向，來說明與媒體素養可以連結的部分與可參考的活動及提問方式，涵蓋「閱聽人」、「媒體再現」與「媒體文本」三個面向的學習活動，此外更強調的是讓教師明瞭遇到哪些機會點可以進行媒體素養教育與需掌握的要領（詳見第四章第四節）。

在手冊研發歷程中同時探討幼稚園教師感知幼兒使用媒體的情況、師生一同使用媒體的狀況、教師對媒體素養理解狀況與態度。結果發現教師即使進行的教學內容有部分會談論到與媒體內容有關的議題，也鮮少涉及媒體素養的核心概念與面向，再則是如果要針對媒體訊息內容討論必是與原先課程主題極為相關，或是此訊息對幼兒產生不當的影響需要進行全班性的解說與勸導。而雖然教師多贊成可以在幼稚園進行媒體素養教學，但是包括教師本身的認知與態度、幼兒的能力與發展，還有家庭的配合都是需詳加考量的部分。

最後根據本研究所探討的內容、研究結論與限制，提出研究建議，以供教育行政機關、媒體素養推動機構、師資培育機構、幼稚園與教師、家長及未來相關研究之參考。

關鍵字：教學手冊、學前幼兒、媒體素養教育

Developing the handbook for teaching media literacy in preschool

Abstract

This research aims to develop a handbook for teaching media literacy in preschool. By using examples of real events and feasible teaching activities, we hope teachers could realize the importance of media literacy education for children and conduct media literacy activities on their own demands.

This handbook was developed through the following process. First of all, we compared the content of media literacy learning in preschool of five countries, including Taiwan, UK, United States, Australia and Canada. Besides, we interviewed several kindergarten teachers to learn media usage of children and the perception of teachers regarding media literacy. Then we used the literature review and result of interviews to compose the handbook. Furthermore, the draft of handbook were evaluated by professionals. According to the evaluation, we found the handbook might be more useful for teachers with some knowledge of media literacy, and not for those without background knowledge of communication or media literacy. Therefore, the handbook was revised and re-designed by questions to explain the link between media literacy and relevant activities. These activities consist of three main parts, audience, media representation and media texts, with the emphasis on some good opportunities for media literacy education and the skills necessary for teaching media literacy.

We also explored how children use media alone or with the teachers through the perception of kindergarten teachers, and the understanding of media literacy and attitudes of these teachers. As a result, we found these teachers may mention media related issues in their teaching, but seldom refer to the core concept of media literacy. In addition, only when the media messages are closely related to the original courses subjects or they may have some bad influences on children will these teachers use them. Moreover, although most teachers agree that media literacy could be contained in kindergarten education, there are still some concerns related to the attitudes and cognition of teachers, the ability and development of children and the support of family.

Finally, based on the result of this research, we provided some suggestions for further research on media literacy education. We hope this could be useful for education administrations, institutions of media literacy education, teacher training institutions, kindergarten teachers, and parents.

Keywords: handbook for teaching media literacy in preschool, preschool children, media literacy education

學前幼兒媒體素養教學手冊之發展

目次

目次	I
表次	III
圖次	IV

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與問題	6
第三節 重要名詞釋義	7

第二章 研究設計與實施歷程

第一節 研究架構	9
第二節 手冊（初稿）研發歷程	10
第三節 研究方法、工具與流程	14

第三章 文獻探討

第一節 幼兒與媒體	27
第二節 媒體素養教育	42
第三節 幼兒發展與媒體素養教育	59
第四節 各國幼兒媒體素養教育之內涵	92

第四章 學前幼兒媒體素養教學手冊發展、評鑑與修訂

第一節 手冊初稿前置之幼師訪談結果	113
第二節 幼兒媒體素養教學手冊初稿	125
第三節 手冊初稿評鑑結果	132
第四節 學前幼兒媒體素養教學手冊之修訂	136

第五章 結論與建議

第一節 結論	170
第二節 建議	175
第三節 研究限制	178

參考書目

一、中文部分	180
二、英文部分	185

附錄

附錄一 幼兒與媒體類研究一覽表	188
附錄二 幼兒媒體素養教學手冊初稿	191
附錄三 手冊初稿教學活動範例內容介紹	223
附錄四 專家評鑑問卷（幼教類專家）	228
附錄五 專家評鑑問卷（媒體素養類專家學者）	235
附錄六 專家評鑑問卷細部意見	242
附錄七 專家評鑑訪談細部意見	250

表次

表 2-3-1：手冊前製階段之訪談對象與介紹	15
表 2-3-2：手冊前置階段之訪談題綱	16
表 2-3-3：手冊初稿評鑑之專家名單與介紹（訪談部分）	17
表 2-3-4：不同專家手冊總評題項說明表	23
表 2-3-5：手冊初稿之專家名單與介紹（問卷部分）	23
表 3-2-1：媒體素養核心概念與各國內涵面向之一覽表	53
表 3-2-2：媒體素養教學策略	56
表 3-3-1：幼兒發展與教育重點討論表	69
表 3-3-2：美國聯邦傳播委員會評估電視的發展性架構	77
表 3-3-3：兒童媒體行為特質一覽表	78
表 3-3-4：幼兒與媒體素養相關教學表	79
表 3-4-1：解構幼兒媒體性別刻板印象之教育課程	86
表 3-4-2：幼稚園媒體素養學習綱要表	89
表 3-4-3：我國 1-3 年級媒體素養能力指標	91
表 3-4-4：CML 的媒體素養關鍵問題與核心概念	94
表 3-4-5：美國幼兒階段媒體素養與與藝課程學習一覽表	95
表 3-4-6：英國 BFI 媒體素養學習內涵	101
表 3-4-7：安大略省語文藝術課 1 年級之媒體教育相關學習成果表	105
表 3-4-8：魁北克語藝課程與媒體教育相關指標	106
表 3-4-9：Media Awareness Network 媒體素養教學資源	108
表 3-4-10：4-6 歲幼兒媒體素養學習重點（澳洲）	110
表 4-2-1：文獻資料轉化手冊內容說明表	126
表 4-2-2：幼師訪談意見轉化手冊內容說明表	128
表 4-2-3：手冊初稿第一部份內容說明表	130

圖次

圖 2-1-1：本研究架構圖 -----	9
圖 2-2-1：手冊開發歷程圖 -----	10
圖 2-3-1：研究實施流程圖 -----	26
圖 3-2-1：台灣媒體素養核心概念圖 -----	51
圖 3-3-1：電視訊息處理歷程圖 -----	63

第一章 緒論

由於媒體科技的發展與普及，身處於二十一世紀的現代，媒體的重要性就如同陽光、空氣和水一般不可或缺。媒體是環境，它所產生的影響就像「魚在水中不知有水」一樣，對於發展成熟的成人而言也不免受到媒體的影響，更遑論是尚處於發展階段的幼兒。而現今的幼兒打從出生就處在媒體、科技產物與流行文化環伺的生活中，這些舉凡電視、電腦、手機、電玩等媒體科技，或是不同類型的媒體內容，像是廣告、卡通、電影、連續劇...等，不只在成人生活中佔重要的使用比例，它們同時也在型塑與改變童年的樣貌。因此媒體素養教育應從幼兒階段開始做起，以涵養幼兒有能力去分析、評估各種媒體訊息，並透過實作達到與人溝通及自我表達之目的，進而成為具思辨力的小公民。

從文獻及過去的研究看來，媒體素養在國內學前階段仍屬一個有待論述與開發的領域，因此本研究主要目的在發展學前幼兒媒體素養教學手冊，以供幼教老師作為教學之參考。本章共分三節，分別說明研究背景與動機、研究目的與問題以及重要名詞釋義。

第一節 研究背景與動機

一、幼兒的媒體環境樣貌

- * 幼稚園教室裡，一個男孩握著一瓶草莓口味的羊奶，老師問道：「這個好喝嗎？」男孩答道：「不好喝，可是只要買它就會送皮卡丘一隻」。而孩子手上拿的 Keroro（日本動畫主角）公仔，是吃麥當勞兒童餐得到的。
- * 午餐時刻，座位上的孩子們吃著飯，開始有人說著昨天晚上看到的「公主小妹」（中國電視台偶像劇名），男主角和女主角抱在一起，接著幾個孩子開始發出小小的笑聲。
- * 積木角裡，孩子將雪花片（積木的一種）組合成環狀，並邀請其他孩子：「這是我的戰鬥陀螺（日本動畫中的產品），我們來戰鬥！」
- * 孩子琅琅上口的歌曲是廣告歌曲、電視主題曲以及流行歌曲。偶爾還問問老師：「你聽過楊宗緯唱的背叛嗎？」
- * 美勞角裡，孩子正在進行晨光時間的日記畫圖，老師問：「請你告訴我你畫的是什麼？」孩子的回答除了生活記事外，就是海綿寶寶、Dora、哆啦A夢、真珠美人魚…等卡通裡的角色。

* 孩子使用的水壺、穿戴的衣物不乏都有卡通的圖樣。

* 圍討時孩子的專注力隨著話題與時間而渙散，但只要一聽到自己喜歡的卡通或節目，眼睛便為之一亮馬上專注聆聽。

上述這些例子僅是我在幼教現場曾觀察過以及親身經驗的一小部分而已。這些例子也許無法套用在每一個幼兒身上或適用於每一間教室情境，然而不可否認的卻是幼兒在進入幼稚園時已帶進大量的媒體經驗與知識。我在幼稚園工作時便發現多數的幼兒都有看電視或使用其他媒體的經驗，他們收看的節目類型相當廣泛，不只是卡通，尚包含綜藝節目、新聞、偶像劇…等。而除了收看行為以外，媒體內容以及流行文化的文本，常以商品的形式並結合戲劇中的角色或故事來吸引幼兒，繼而衍生消費、收集、崇拜等行為。

電視與其它各類媒體對當代的多數幼兒來說，不僅提供了多樣的媒體使用選擇，也提供了多種電視節目（Moses, 2009）。尤其是電視從問世到普及，顯然已經成為家家必有的媒體，加上工商社會的轉變，父母沒有時間陪孩子遊戲，又不放心孩子自己出去玩，於是在大眾傳播媒體發達之後，電視電玩或其他科技產品，也就自然而然取代幼兒其他的活動或遊戲，成為幼兒在家活動的重心。根據大多數國家的研究報告指出，看電視是現代幼兒主要的休閒活動，佔據幼兒百分之二十清醒時間，4-6 歲的幼兒更是重度的電視使用者（Rideout, Vandewater, & Wartella, 2003），而除了看電視以外，他們也使用其他的媒體，像是錄影帶、電腦、電動等。電視媒體也已成爲家庭、學校和同儕團體之外，最重要的社會化機構，影響力甚至超過父母及老師（陳淑芳、謝韻諭，2000）。

在國內，李嘉梅（2004）、李怡慧（2004）以及簡佩瑋（2003）都曾調查過幼兒收看電視的情形，研究發現幼兒平日收看電視時間爲 1-2 小時，假日則爲 2-4 小時，其中多數的幼兒「每天」都會看電視；國民健康局 2005 年的調查則發現幼兒週間約看 2.3 小時的電視，假日則爲 2.9 小時。部分的調查研究中雖然也指出幼兒使用其他媒體（電腦、上網、打電動遊戲、繪本）的情況，但仍以看電視所花費的時間爲最多（張粹文、林宇旋、蔡秀鳳、張新儀、吳浚明，2006；Burton, 2006）。不難發現幼兒因爲生、心理發展、時間許可，且較無能力與機會使用其他媒體的因素，觀看電視時間將達到人生的第一個高峰（吳翠珍，1991）。這些大量的媒介化資訊（mediated information）已經成爲兒童與青少年族群與一般民眾資訊來源最重要的管道（吳翠珍，2003）。

而在電視普及、媒體科技日益發展與進步的趨勢之下，幼兒使用各式媒體的年齡日漸下降。Burton（2006）表示在澳洲 4 個月大的嬰兒每天看 44 分鐘的電視，等到 4 歲每天則看 2-3 小時，5 歲至 12 歲的兒童每天看電視的時間已超過 2 小時，而且有部分的幼兒每天都會玩電玩。美國凱瑟家庭基金會（Kaiser Family Foundation）2003 年及 2006 年對全國六歲及未滿六歲的幼兒進行抽樣調查，結果揭示現今的幼兒在各式各樣的媒體環境中成長，但待在螢幕媒體前的時光每天

平均就約花費 2.5 小時，尤其是收看電視與錄影帶（Moses, 2009），而且有超過一半的幼兒已經開始使用電腦及電動遊戲（Rideout, Vandewater, & Wartella, 2003; Rideout & Hamel, 2006）。林宛霖（2002）的研究結果也顯示幼兒每天閱讀時間為半小時至 1 小時，收看電視時間則為 1-2 小時，幼兒最常收看的節目為卡通，此外他們已經會自己操作錄放影機與光碟機，使用電腦的機會較少，且以互動式遊戲軟體為主。

然而在這樣背景之下，有關於幼兒與媒體，尤指電視、電腦的相關研究其實仍未受到高度的關注。在各界大力提倡閱讀及其帶來的正面影響後，成人逐漸意識到培養孩子閱讀習慣的重要性，在幼稚園裡更將繪本視為有利的教材，許多教師利用繪本融入教學來進行生命教育、性別教育、品德教育...等各式議題，但是殊不知除了繪本或書籍以外，幼兒所面臨的媒體環境其實是多元且複雜的。媒體佔據了人們的休閒時光，不管走到哪兒都看得到電子影像，它也改變了我們的學習方式與生活習慣，不單只是提供資訊與娛樂，也帶動流行與社會風潮（周芊、吳知賢、沈文英，2004），甚至從小即開始「餵養」價值觀，成為一股重要的教育力量。

二、媒體對幼兒的影響

王純真（1998）指出幼兒在家庭中看了很多的電視節目，他們看電視模仿劇中的語言、歌曲、動作和角色特徵、各種事物，不知不覺受到影響而養成習慣。雖然這些行為舉止很快就遺忘或消失，但這些卻是幼兒對感覺和認知的途徑，並且成為幼兒認知的一切基礎，如果幼兒又面臨在遊戲環境不夠充足、友伴關係比較貧乏、親子關係不足的情況，那麼電視對幼兒的影響力相對的會明顯增加。除此，長期觀看電視也會影響兒童的語言發展、創造能力、閱讀時間、人際關係，或形成不正確的價值觀念或消費行為（吳知賢，1998）。

從電視問世後，國內有很多的研究顯示電視媒體對兒童有很多重要的影響，然而專對處於重要發展階段的學前幼兒所做的研究仍在少數。國內信誼基金會成立至今，致力於推動早期教育的工作並關懷幼兒早期的發展，其從 2000 年開始，每兩年舉辦一屆與嬰幼兒發展相關議題之研討會，直至 2008 年舉辦第五屆幼兒發展研討會，更正視了媒體對幼兒早期發展的影響，包括電視對幼兒早期之語言學習、注意力、學習效果、行為表現、身體健康等都會造成影響（信誼基金會，2008）。

林佩蓉與陳淑琦（2003）曾指出電視是刻板印象的來源，因為它常是幼兒第一次接觸許多社會團體和機構的主要途徑，因此對一些未接觸過的人的印象往往會受到影響，而且電視會抑制兒童的想像力及腦部的發展，甚至廣告會引發兒童不當的購買慾，不過電視並無絕對好或壞的影響，如果運用得當，電視將有助於幼兒正向的發展，是很好的教育工具（蔡春美，1999；許怡珮，2002；陳秀萍、陳美惠，2005；Moses, 2009）。

三、幼兒教育新視野—媒體素養

我們其實不難發現成人在面對媒體對幼兒影響弊多於利的狀況下，消極的作法常是採取關機策略—禁止幼兒觀看電視，不過王純真（1998）認為新媒體時代來臨，幼兒教育的目標和內容要全面更新，媒體教育勢在必行。富邦文教基金會前執行長陳藹玲在談到媒體素養運動的推行時也指出現代人不可能遠離媒體，媒體充斥在每個人的周遭，即便你不主動要求，也會有飄然至眼前的情況滋生，與其消極杜絕它的出現，倒不如積極迎向它；與其阻止孩子不要看電視，不如教孩子如何看電視，而且即使實行「關機運動」也無法讓孩子遠離媒體的影響（徐藝華，2003）。是以媒體素養教育實有往下扎根之必要性。

在修習研究所課程期間，我接觸了「媒體素養教育」與「兒童與媒體」等相關課程，身為一個幼教老師，這些研究議題開啓了我多年來關注的重點。不過在國內，有關幼兒使用媒體的研究資料卻相當缺乏，對幼兒教育來說更可謂陌生的領域（李嘉梅，2004；劉愛真，2007），也因為媒體素養在學前教育階段的論述鮮少，因此我在摸索與聚焦研究之際經過了相當多的轉折，起初我思考著究竟媒體素養教育如何在幼兒教育階段扎根？媒體素養教育這一名詞對幼教老師來說意味著什麼意涵？幼兒們是否真的需要接受媒體素養教育？而後衍生的問題包括倘若接受媒體素養成為幼兒教育內容的前提，是認同媒體已成為幼兒生活的一部份且確實造成影響，那麼幼教老師對於幼兒的媒體經驗看法又是什麼？他們如何感知幼兒帶進教室內的媒體經驗？他們會採取哪些因應的方法？

在這一連串的自我提問之下，我接受了指導教授的建議先進入幼稚園現場進行研究主題的初探¹，我以參與觀察法瞭解兩間幼稚園的幼兒在自然情境下展現了哪些與媒體內容相關的行為，以及教師如何回應這些情況。另外一對一訪談²了五位幼師關於幼兒使用媒體的看法、態度與對媒體素養的認知情形。此初探過程雖無嚴謹周密的設計，然在啟發我聚焦問題意識的過程中扮演了極其重要的角色。整體來說有以下的發現：

（一）電視是幼兒常用的媒體，且在教學現場中幼教老師認為幼兒受電視內容影響的可觀察行為包含幼兒之間的同儕對話會談到卡通與連續劇，使用的物品會有卡通的圖案，廣告及流行歌曲常是幼兒琅琅上口的。

（二）對於幼兒的媒體使用行為及經驗，幼教老師通常不會扮演主動瞭解的角色。除非是嚴重的暴力或危及安全、人格的影響，否則教師不會介入處理，此

¹幼稚園現場觀察後訪談：我於96年10-12月間分別進入一所公、私立幼稚園教室進行半天的參與觀察及根據觀察結果訪談幼兒與老師。觀察重點是幼兒在自然情境下的行為，像是遊戲、談話、繪畫等內容，以及他們所使用的物品是否與媒體內容有關、教師面對這些情形如何回應，過程中訪談幼兒的目的主要在確認我在參與觀察中的疑惑或判斷，觀察結束後則根據在現場的筆記訪談幼教老師以了解幼兒帶進教室內的媒體經驗現況與老師的看法及態度。

96年10-12月間，我以滾雪球抽樣的方式訪談了五位幼稚園現場教師，皆採結構式的訪談，訪談的題目可分作「幼教老師對媒體素養教育的認知」、「幼教老師對幼兒媒體經驗的看法及態度」兩個面向。

外電視暴力是教師最關切的問題，甚至以此做為幼兒出現問題行為時的歸因之一。

（三）電視內容可能造成不當的影響，也可以成為教學教材。不過他們雖然肯定電視具備教育的功能也覺得不一定要禁止幼兒看電視，但在實際行動上卻仍以「不要看」或「少看」居多，顯然幼兒教師對於媒體是環境，與其禁止不如教育的觀念仍然缺乏。

（四）幼教老師不自覺的將流行文化帶進教室，例如流行歌或是電影，卻忽略了當中隱含的潛在影響，包括偶像崇拜、歌詞中的意識型態等問題，可以說對媒介訊息並不敏感，甚至高估自己對媒介訊息的判斷力，而對於幼兒尚有哪些可觀察的行為與電視內容相關也有察而不覺的情況，例如消費。另外，在教室內「播放卡通影片」有時候則成了一種獎賞工具或維持班紀的策略

（五）有關媒體素養的意義與內涵在訪談的個案中都不瞭解，在是否可以融入幼稚園課程的可行性上也面臨了教師知能不足，不知道該教什麼以及怎麼教的問題，也有教師認為不需要刻意去跟幼兒談論如何看電視，因為看電視的行為主要是家中的活動，教師的影響有限，倘若真的要談論，也得避免造成幼兒更想收視的反效果。而另一較為極端的例子則是教師認為媒體並未真的對幼兒造成影響，並不需要進行媒體素養教育。

（六）媒體素養這一詞彙對受訪的幼教老師來說過於陌生，但並不表示教師完全不教導幼兒與媒體訊息內容相關的學習內涵，但在不知而行的情況下便無法掌握媒體素養教學策略與關鍵提問。

依據上述的初探結果，我的研究轉向從起初只想調查「幼教老師具備媒體素養現況」、「幼教老師媒體素養內涵認知程度」、「幼兒帶進教室的媒體經驗」、「幼教老師對幼兒使用媒體的看法及態度」、調查「媒體素養融入幼教課程的現況」，一直到「發展學前幼兒媒體素養教學手冊」。主因在於初探理解現象與問題後，如果媒體素養教育欲向下扎根，那麼當務之急應是讓幼教老師理解幼兒媒體素養教育的迫切性以及教學教法之問題，也可讓已經不知而行的教師們掌握媒體素養的關鍵概念，進行更多元的教學。幼稚園在課程結構上較為彈性，不受學科成績影響，在面對幼兒所展示的媒體經驗時，教師其實更應該把握機會進行媒體素養教育。媒體素養教育並非權威式、一對多的傳統教學，教師應該扮演協助者的角色，主動關心兒童接觸媒體的經驗，透過對話、自省、討論幫助學生察覺媒體對自己及生活的影響，理解不同觀點的呈現，學習區辨真實與虛幻，進而培養價值判斷的能力（吳知賢，1998）。

準此，幼兒的生活環境中媒體已扮演了舉足輕重的地位，而媒體素養教育在幫助幼兒從小開始培養及累積觀察、思辨、評估媒體的態度與能力。李嘉梅（2004）調查已指出，雖然絕大多數的家長與幼教老師並不認識「媒體素養教育」這個名詞，但都贊成在幼稚園裡教導幼兒如何看電視。儘管幼兒能力有限，部分媒體素養所要求的目標難以達成，但 Rogow (2002)認為學齡前幼兒仍可在其認知

能力可及範圍內學習媒體素養。

四、國內的相關研究與實踐狀況

目前國內對於媒體素養教育課程的研究或推行，聚焦於國中小學童，並且試圖將其融入九年一貫課程中的某一學習領域或議題，如健康與體育、社會、性別教育（黃馨慧，2003；白佳麒，2005；鄭智仁，2006；林佳儀，2008），或從某一種媒體文類³如廣告、偶像劇、卡通、新聞、網路去設計相關的教學方案或課程。而與「幼兒媒體素養教育」較為直接相關的研究僅黃伊瑩（2005）一篇，該研究發展出一套以性別刻板印象為議題的媒體素養教學方案，探討幼兒媒體素養教學對於解構幼稚園大班幼兒的性別刻板印象之效果，在其實驗中發現媒體素養教學確實可引發幼兒之興趣，而且經由教學可促進幼兒的媒體素養能力。之後，國內則尚未有其他學前幼兒媒體素養學習內涵或教學與教法之相關論述出現。

媒體教育實踐的部分，教育部於2002年已頒佈《媒體素養教育政策白皮書》，正式將媒體素養列為重要的學習目標，但此舉宣示性質過於行動執行，直到97學年度，方才正視媒體帶來的影響力，落實媒體素養推動計畫，更預計100學年度將媒體素養正式納入中小學課程，以提升學童的媒體素養能力。然而在國中小課程實踐的部分仍稍嫌不足，除了受限於中小學課程結構、學科考試的壓力與影響之外，還包括現場教師即便有意從事媒體素養教育也因礙於對核心概念之知能不足而無法有效融入實際教學中，因而在晚近的研究裡相關的能力指標、學習內涵之建構與教師指引皆持續發展中。

第二節 研究目的與問題

因為媒體及其使用之普遍，幼兒帶進教室裡的媒體經驗與知識不勝枚舉，童言童語之間，各自的媒體經驗構築了不同的意義，幼教老師雖然不會陪同幼兒在家中一起使用媒體，但卻可以透過觀察或是與幼兒的互動中來瞭解他們的電視媒體收視行為、喜好與經驗。此外頻道選擇多，幼兒跟著家長一起收看電視，他們收看的節目類型其實相當廣泛，甚至已經不只是卡通，也包含綜藝節目、新聞、偶像劇...等，可謂收視品味及習慣與成人趨同。此外媒體與教育的關係密不可分，沈文婷（1997）、莊美珍（2005）、楊佩真（2005）、陳育淳（2000）以及陳秀萍與陳美惠（2005）、梁瀚云（2009）的研究中都有發現幼兒的生活、活動與學習和媒體的使用、影響及互動有關。

身為幼兒重要他人之一的教師，實不能對前述現象不聞不問，反之，應思考可以進行媒體素養教學的機會與融入點，正如同陳世敏與吳翠珍（2007:10）在談到為什麼需要媒體素養教育時曾說道：「從現在眼光來看，未能重視媒體教育這個課題，不無使學校教育與生活脫節之憾。」

³ 文類（genre），簡單來說就是形式、風格或體例，以電影為例，恐怖片或愛情片都是一種文類。

因此本研究致力於發展「學前幼兒媒體素養教學手冊」，以教學現場曾發生的事例，結合國內外文獻所論述，研發相關概念及可參考之教學活動，其貢獻在於提供幼教老師思考在遇到相同事例時可進行的媒體素養教學之可能性，以及協助有意進行媒體素養教學的幼教老師釐清核心概念與作為教學活動設計之參考，並能將相關的提問要領與引導步驟融入在一般的教學活動中，使二者緊密結合提升學習效果，對於實踐層面的提升以及媒體素養從幼兒開始均可有所助益。

一、研究目的

綜上所述，本研究主要之目的在發展「學前幼兒媒體素養教學手冊」，期望幼教老師閱畢本手冊之後，能夠：

- (一) 增進教師個人對媒體素養教育之內涵與教學方式的知識。
- (二) 參考本手冊所提供之教學活動範例、相關概念或討論策略進行幼兒的媒體素養教學。

二、研究問題

根據研究目的而來，在發展手冊的歷程中欲瞭解下列問題：

- (一) 幼教老師認為幼兒最常使用的媒體為何？透過什麼方式瞭解？以及對幼兒使用媒體的看法為何？與幼兒有哪些透過媒體訊息而互動的情況？
- (二) 幼教老師對媒體素養教育的內涵理解狀況及看法為何？在教室內針對媒體訊息進行討論或教學的方式有哪些？
- (三) 不同類專家對本研究所發展之手冊的評鑑結果與意見為何？
- (四) 一份適用於幼教老師使用的幼兒媒體素養教學手冊應具備哪些特質與內容？

第三節 重要名詞釋義

為了界定與閱讀易於理解，本研究之相關名詞釋義如下：

一、學前幼兒 (preschool children)

各國媒體素養課程中所融入階段多以 K-12 為主，即幼稚園-高中，而此幼稚園階段屬於我國幼稚園大班之幼兒，其所涵蓋年齡層為 5-6 歲。本研究所發展之手冊的教學對象為幼稚園大班的幼兒，但在彙整各國幼兒階段的媒體素養學習內涵時會含括 K-1 年級階段，因一年級兒童在各方面的發展與成熟度與幼稚園大班幼兒相近。

二、媒體素養教育 (media literacy education)

媒體素養 (Media literacy)，亦有人譯作「媒體識讀」、「媒介素養」或「媒

介識讀」。而將 literacy 一詞譯為「素養」的國內學者等，包括最早推動相關運動者之一的吳翠珍教授認為，由於「識讀」二字來自於平面媒體，較為強調聽、說、讀、寫等能力，其意涵已經不足以涵蓋 literacy 中有關批判思考、論域、多媒體、以及賦權等意義，因此本研究採「媒體素養」為中文譯名。

國內學者多以能力觀點來定義媒體素養。強調在接收媒體訊息時，閱聽人自身應該具備能力以評估、分析、辨識與思考，而且不失素養之本質，媒體素養能力亦是一種連續的、多元的、與時並進的能力。如果將媒體素養謂之「結果」，那媒體素養教育即是透過教育的方式，達此結果的「過程」，也可稱做媒體教育（media education）。然多數現場教師在初次接觸時會以為使用資訊科技或繪本教學即是進行媒體教育，因此有其澄清之必要，媒體教育重視的是教導學生一套分析的工具，而非媒體本身，亦非單純的藉用媒體聲光效果或新奇來提升幼兒注意力，媒體教育可運用的媒體範圍非常廣泛，不論是電視、電影、廣播、手機、網路遊戲、流行音樂、或廣告。因此本研究所稱之媒體素養教育，係指幼稚園教師針對各種形式的媒體及其訊息內容，進行相關媒體素養概念的課程或教學活動，其目標在提升幼兒的媒體素養能力。

經過文獻探討與訪談結果，國內大班使用「電視」的現象最為普遍，因此在本教學手冊中選用來做為媒體素養教育討論及活動的媒材，以電視為主要。

三、教學手冊（handbook for teaching media literacy in preschool）

教學手冊是提供特定資訊、參考使用的書面資料。本研究中的「學前幼兒媒體素養教學手冊」是指提供幼教老師有關幼兒媒體素養相關資訊的書面資料，其內涵架構分做三個部分，一是以教學現場實例做為前導情境說明、二是先備知識的概念與說明介紹，三是提供可參考之教學活動範例。一般說來，幼教老師並不會完全照著教學手冊進行教學，因此本手冊之教學情境與教學範例另一目的在讓幼教老師從中領略媒體素養教材與教法的重點與融入機會點。

在論文中所提及本手冊、本教學手冊、本研究手冊所指皆為本研究所發展之「學前幼兒媒體素養教學手冊」。特別說明的是，本手冊在發展前後曾以訪談與觀察取得撰寫之參考依據，完成「手冊初稿」（見附錄二），再以訪談與問卷的方式針對手冊初稿進行專家評鑑（評鑑結果見第四章，細部意見詳見附錄四、五），之後根據專家評鑑與本論文口試委員之意見進行修改，完成「手冊修訂稿」（詳見第四章第四節）。

第二章 研究設計與實施歷程

本研究主要目的在研發我國大班幼兒媒體素養教育教師教學手冊，以做為未來實施媒體素養教育課程之參考方向，藉由實際事件的舉例與可試行的教學活動解說，期望幼教老師在讀完教學手冊後，能瞭解幼兒媒體素養教育的意涵及重要性，並且依照個人教學需求進行幼兒媒體素養相關概念的引導活動。本手冊內容主要依據文獻資料與訪談，因此於第二章說明研究設計與實施歷程。本章共分做三節，分別說明本研究概念之架構、手冊研發歷程、以及本研究所採行的研究方法及步驟。

第一節 研究架構

根據本研究的動機與目的以及相關文獻之探討，本研究架構如下：

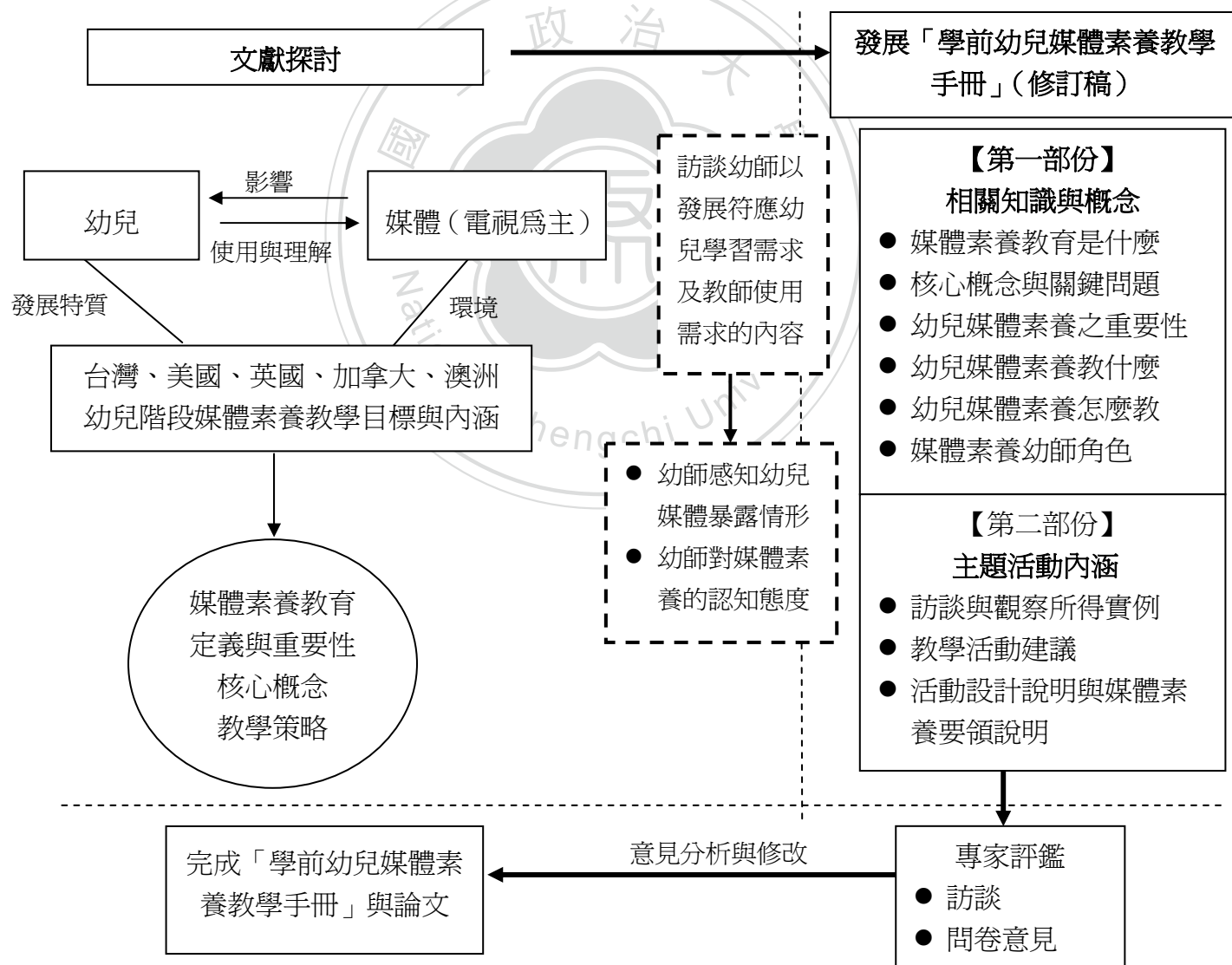


圖 2-1-1：本研究架構圖（註：虛線為研究歷程中的發現結果）

第二節 手冊（初稿）研發歷程

本手冊主要使用對象為幼稚園教師，教學對象為幼稚園大班幼兒，在研發過程中，歷經文獻資料彙整、訪談現場幼師、分析與設計、研發與撰寫到最後的評鑑與修正階段，如圖 2-2-1 所示：

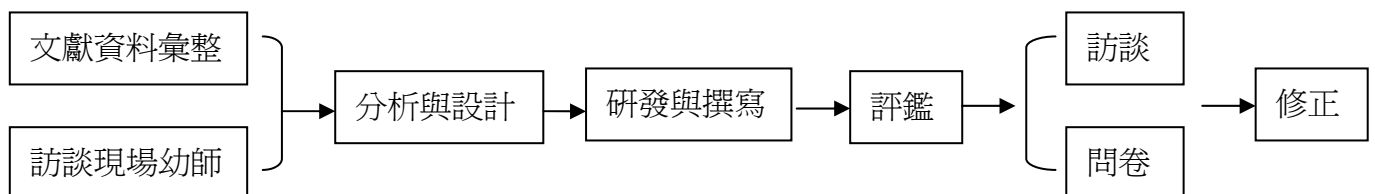


圖 2-2-1：手冊研發流程圖

為達本研究目的，本研究手冊有幾個重要發展階段，茲說明如下：

一、文獻資料彙整

本研究文獻可分做四個部分：

（一）幼兒與媒體：

瞭解國內外幼兒使用媒體的情形、媒體對兒童所產生的影響以及國內的相關研究。文獻發現現代幼兒使用媒體的種類多元，尤以電視的使用量為最，收看的內容除了卡通以外，也包括廣告與戲劇類節目；而電視對幼兒所造成的影響有多種面向，像是暴力、模仿、刻板印象...等。本教學手冊的設計內容，教學活動範例的部分所用媒材以電視為主要，包括卡通與廣告，另外圖書與圖片亦為本手冊應用的素材，涵蓋的議題包括暴力、刻板印象、收視管理。

（二）媒體素養教育：

探討媒體素養教育之定義、內涵、重要性、目標與教學策略。由於本手冊主要讀者對象為幼稚園教師，研發手冊目的是要讓幼兒教師能夠藉由本手冊認識媒體素養，並從所提供之教學活動範例領略幼兒媒體素養教學內涵與重點。李嘉梅（2004）與劉愛真（2007）的研究中都會提到媒體素養的意涵在幼教領域尚屬陌生，這一點與我從發展論文題目到手冊編製前的訪談結果相符，研究者所接觸的幼教老師可分為兩類，一種是完全沒聽過媒體素養，另一種則是聽過媒體素養卻不瞭解內涵。此部分文獻為教學手冊中「第一部份-媒體素養教育養成秘笈」撰寫立論依據，旨在向幼教老師介紹相關概念，讓他們在正式進行媒體素養教學時

能掌握先備知識與概念，此外，幼教老師多數不具備媒體相關領域背景，因此需透過研究者進行知識轉化，讓幼教老師不會感到用字艱澀或是充滿過多學術專有名詞及用語。

（三）幼兒發展與媒體素養教育：

瞭解影響幼兒理解電視的原因與解讀方式、討論幼兒媒體行為特質及發展之關係，說明媒體素養教育早期的成效。本手冊教學對象為幼稚園大班幼兒，所以瞭解教學對象的發展及特質有助研究者發展教學活動範例，手冊中的活動型態以討論及實作為主，因為幼兒處在發展的關鍵期，可以透過鼓勵發言的方式，培養其語言表達與溝通的能力，更重要的是促進其思考能力。大班幼兒處於運思預備期，抽象與邏輯性的思考較無法掌握，因此在教學活動的安排上，研究者設計了若干實作的內容，在討論的部分也以展示實際圖片或影片為主。

（四）各國幼兒媒體素養教育之內涵：

彙整美國、英國、加拿大、澳洲與台灣在幼教階段所施行的媒體素養學習內涵，資料來源包括各國課程綱要、相關書籍、刊物以及各國媒體素養研究機構或團體所建立之網站。媒體素養有五個學習面向，國內的研究多以發展或融入某一議題（黃馨慧，2003；黃伊瑩，2005；白家麒，2005；鄭智仁，2006）的媒體素養教學為主，亦有針對某一面向，如媒介再現（林佳儀，2008）與媒體近用（張淑華，2006）。本研究手冊主要在介紹基本概念與教學活動範例，因此由研究者根據彙整國內外資料後，篩選出媒體素養五大學習面向裡適合本國幼兒使用的學習目標（見附錄二幼兒媒體素養教學手冊初稿，頁 2-4），綜合參考後撰寫教學活動範例。

二、訪談現場幼師

除了文獻資料為教學手冊內容撰寫之重要依據之外，在撰寫手冊之初期構想階段，我以便利取樣（convenience sampling）及滾雪球取樣（snowballing Sampling）的方式，訪談了五位任職於幼稚園的教師。因為幼教老師是幼兒的重要他人，他們透過互動與觀察而瞭解幼兒的生活與經驗，所以在此階段的訪談不僅作為我構思手冊的啟發與建議，最主要是希望能瞭解幼兒的媒體使用經驗、現況以作為教學活動之實例說明，並透過與現場幼教老師的討論，可以瞭解老師如何引導幼兒思考與媒體有關的訊息，結果發現幼教老師會與幼兒進行討論與講解，但並非從媒體素養的面向去切入教學重點。訪談後確立本手冊撰寫內容之面向，發展出符

合幼兒學習需求以及兼顧教師「實用性」與「可讀性」的幼兒媒體素養教學手冊。

三、分析與設計

依據文獻探討及訪談之結果進行分析與設計。本研究手冊主要目的在使未具傳播教育相關背景的幼教老師瞭解媒體素養基本概念，並且能參考教學活動範例領略各學習面向之教學重點。分析文獻以媒體素養教育意涵、各國幼兒媒體素養教學內容分析、幼兒發展與媒體特質為主要考量；訪談分析以瞭解幼兒使用媒體之現況、幼師感知幼兒媒體暴露情形、幼師對媒體素養的認知態度為主。依據分析所得結果進行設計。

四、研發與撰寫

本手冊撰寫依據為文獻探討與訪談幼師的綜合結果。為使用字遣詞淺顯易懂，又不失媒體素養意涵之原貌，手冊第一部份之相關概念在編寫過程中不斷向幼師請益與確認，包括名詞與概念說明是否清楚、解說內容深淺合宜；第二部分教學活動範例設計依據則由訪談現場幼師的實際教學情況、幼兒使用媒體現況及篩選各國幼兒媒體素養學習內涵而來。

第一部份「媒體素養教育養成秘笈」旨在向幼教老師介紹相關概念，內容包括：

- (一) 媒體素養教育是什麼？
- (二) 媒體素養核心概念與關鍵問題
- (三) 媒體素養教育在幼兒階段的重要性
- (四) 幼兒媒體素養教什麼？（概念篇）
- (五) 幼兒媒體素養怎麼教？（概念篇）
- (六) 媒體素養幼師角色

何以編寫此等內容，將於下一章詳述。

第二部分教學活動範例，內容涵蓋媒體素養五大學習內涵，共計十八個教學活動範例，使用的媒材以「電視」為主。每一教學活動的編寫有以下共同架構：

- (一) 活動目標：說明活動所對應的學習目標
- (二) 媒體素養雷達圖：活動可能同時包含不同概念，以雷達圖方式讓幼教老師在進行教學活動時可以知道自己正在帶領幼兒認識哪些概念。

- (三) 觀察與評量：說明透過活動期望幼兒能達成或展現哪些能力
- (四) 教學準備：說明教師需事先準備的素材或用品
- (五) 教學活動建議：說明活動進行方式及提問要領
- (六) 學習單：根據不同的活動需求設計學習單

五、評鑑

Benperts(1981，引自黃政傑，1987)曾將教科書、教師手冊、視聽器材等定義為「課程材料」，意指在課程發展過程中的種種成品，亦被視作廣義的課程（黃政傑，1991）。

（一）參與評鑑對象

本研究採用「專家評鑑法」，又稱作「專家判斷法」。因為專具有權威性、中立性和說服力，在評鑑時扮演著「提供」、「選擇」、「批評」「引導」與「支持」五種角色（黃政傑，1987）。本手冊主要知識面向為媒體素養，內涵涉及傳播領域知識，然而使用者與讀者主要是幼教老師，所以在評鑑時必須尋找不同領域的專家，運用他們的知識、經驗和專長，來提供意見和判斷，因此本研究邀請相關專家有以下分類（詳細專家介紹說明見下一節）：

- 1、與媒體素養教育相關之學者
- 2、實踐媒體素養教育課程之現場教師
- 3、與幼兒教育、兒童發展領域相關之學者
- 4、幼稚園現場教師

（二）評鑑方式

本手冊係屬課程材料，針對課程材料評鑑採用「問卷」與「訪談」方式進行：

- 1、問卷：題項設計參考課程材料評鑑規準而來，本手冊初稿完成之際，即寄發問卷與手冊給願意擔任評鑑工作之專家填寫。
- 2、訪談：以開放式的訪談方式進行，讓受訪專家直接談論對本手冊整體內容的看法與建議。

六、修正

本研究彙整專家評鑑的結果與建議，作為教學手冊改良之基礎，並重新修正原內容之設計，以期提升本研究手冊的學術性與實用性。修訂稿內容詳見第四章第四節。

第三節 研究方法、工具與流程

本節內容可分做三個部分，分別介紹本研究所使用資料蒐集方法，在說明方法時介紹本研究歷程中訪談的對象、填答問卷的專家及評鑑工具的編製，最後說明本研究流程。

一、試探性研究

在論文題目聚焦之際，研究所修課期間所學所思不斷的讓我與過去和幼兒互動的經驗做參照，然而卻理不出自己最衷心關切的研究主題，因此在指導教授的建議之下，我帶著一團疑雲先進到幼稚園現場以及開始訪問一些自己認識的幼稚園老師，我想知道是否和我的經驗一樣，孩子在教室內會展現與他們使用媒體相關的行為，像是談話、遊戲或是繪畫…等，而老師在面對這些情況時又是採取哪些方式來回應幼兒，並且針對教師對媒體素養的認知及內涵理解程度進行訪談。這個試探性的過程雖然沒有縝密的研究設計，但在聚焦與啟發論文主題時扮演著相當重要的角色。試探研究結果詳見第一章，聚焦主題後，本研究最主要的目的在發展「學前幼兒媒體素養教學手冊」，期望能讓幼教老師對媒體素養教育有基礎的認識與理解，也讓有意進行媒體素養教學的幼教老師可據此作為教學活動設計之參考。

二、研究方法

為達研究目的，本研究採用文獻分析、訪談、專家評鑑的資料蒐集方法，分述如下：

（一）文獻探討與分析

整理歸納學前幼兒進行媒體素養教育的重要性與可行性、蒐集與瞭解媒體教育發展重要國家所公告之媒體素養教育於幼兒階段融入的領域、內涵、教學目標與相關研究資料。從相關研究的結果與建議中發展適用於我國幼兒的媒體素養教育教學手冊。

文獻探討的資料範圍或來源包括：1、一般性參考資料：相關的書籍、研究報告、定期刊物、學位論文等；2、網際網路資料：係指經由全球資訊網搜尋引擎所取得的資料，電子資料庫的部分，國內主要透過國家圖書館與國立教育資料館進行相關文獻檢索，國外期刊論文的部分，主要搜尋之資料庫為 EBSCOhost、

ERIC、Education Full Text、ProQuest 等，其次則包括各國媒體素養研究機構或團體所建立之網站。

（二）訪談

在研究過程中，本研究根據不同的目的進行訪談，整體而言可分作兩個階段：

1、編寫手冊前所進行的訪談（半結構式的訪談）

由於本手冊的主要讀者與使用者為幼稚園教師，因此在編寫手冊前，研究者希望可以瞭解幼師對本研究相關主題內容的看法，以作為編寫手冊的參考。所採用的訪談方式為半結構式的訪談，半結構式的訪談一方面對研究有一定的控制作用，但另一方面也鼓勵受訪者積極參與，雖然事先根據自己的研究目的、問題與計畫提出一份訪談大綱，但在訪談過程中仍視具體的情況對訪談的程序和內容進行彈性的調整（陳向明，2002）。

（1）訪談對象介紹

在編寫手冊前，我訪談了五位現職的幼教教師，藉由他們在現場與幼兒的互動，瞭解目前幼兒使用媒體的現況與老師們會如何回應，並根據幼教老師的需求，發展手冊內容。

表 2-3-1：手冊前製階段之訪談對象與介紹

教師姓名 (訪談時間)	服務單位	背景介紹
王慧玲老師 (98.4.7)	北市信義國小 附設幼稚園	幼教相關研究所畢業，幼稚園教學年資 16 年，擅長開放式的教學引導，認為幼兒的學習要從有趣的活動中進行。接受訪談前沒有聽過相關概念。(手冊初稿完成後有接受閱讀意見訪談)
劉玫君老師 (98.4.8)	北縣明志國中 附設幼稚園	大學幼教系畢業，幼稚園教學年資 7 年。幼稚園教學模式採單元與角落教學，接受訪談前不清楚媒體素養意涵，但對此議題感興趣。教學信念是不提供孩子標準答案，而是提供思考機會。(因私人因素未接受第二次訪談)
歐奉君老師 (98.4.9)	基隆市仙洞國小 附設幼稚園	大學幼教系畢業，幼稚園教學年資 4 年。幼稚園教學模式屬主題教學。常以開放式的問答鼓勵幼兒思考。聽過媒體素養但不清楚內涵。(因私人因素未接受第二次訪談)
胡毓縈老師 (98.4.18)	北縣私立雅德 賽思幼兒別墅	大學幼教系畢業，幼稚園教學年資 3 年 5 個月。幼稚園教學模式為主題與方案。常進行繪本與深度閱讀的教學，在訪談前並不清楚媒體素養意涵。(手冊初稿完成有接受閱讀意見訪談)

Carol 老師 (98.4.18)	內湖私立華泰 幼稚園	大學幼教系畢業，幼稚園教學年資 4 年。幼稚園主要以雙語教學及主題教學為主。在教學觀察中對於幼兒使用媒體的情況有豐富的互動經驗，在訪談前未聽過媒體素養亦不清楚意涵。 (因私人因素未接受第二次訪談)
-----------------------	---------------	---

在挑選受訪對象時，研究者僅以「幼稚園教師」作為篩選條件，因為手冊使用對象即為幼稚園教師。研究者以便利與滾雪球取樣方式得到表 2-3-1 五位受訪者，以上五位老師受訪進行時間皆約為 90—120 分鐘，訪談結束後研究者謄寫訪談錄音稿，後進行資料的分析，此部分訪談結果詳見第四章。

(2) 訪談題綱

在編寫手冊前，為能顧及教師需求與納入他們的意見與經驗，研究者事先擬定訪談題綱，說明如下：

表 2-3-2：手冊前置階段訪談題綱

題目
1.請問您認為幼兒最常使用的媒體是什麼？怎麼用？
2.請問您與幼兒有過哪些媒體互動的經驗？
3.請問您曾觀察過幼兒帶進教室的媒體經驗為何？
4.請問您覺得媒體對幼兒有哪些影響（優缺點皆可）？
5.請問您對媒體素養教育的認識為何？
6.請問您對媒體素養融入幼稚園教學的看法為何？
7.請問您認為「幼兒媒體素養教學手冊」應該含括哪些面向？
8.請問您認為針對幼兒所設計的媒體素養內涵可以有哪些面向？
9.請問您認為幼兒媒體素養可以以怎樣的教學方式進行？
10.請針對本手冊架構、學習面向、學習目標提出您的看法與建議。

(3) 訪談歷程

在訪談時，為避免如同試探性的結果一樣，多數教師不認識媒體素養意涵，因此研究者事先準備一份有關媒體素養定義與內容說明¹的書面資料，並帶了 2 本編寫架構、內容與風格不盡相同的媒體素養教育相關教學手冊²前往，以便在訪談過程中作為輔助工具。

¹ 摘要自本論文第三章第二節，約 1-2 頁說明資料。

² 一本為公共電視發行，政大媒體素養研究室所編著之《媒體素養行動派—別小看我九年一貫互動教學手冊》，另一本為與媒體識讀推廣中心所發行之《國小媒體識讀教學手冊》。

2、專家評鑑訪談（開放式的訪談）

手冊初稿完成後，進行專家評鑑，評鑑方式有問卷與訪談兩種，由於本手冊評鑑的最主要目的是作為修改手冊的依據，因此進行訪談可以針對手冊意見與修改建議提出具體的說明，相較於問卷的填答，可以有更明確的方向。

（1）訪談專家介紹

在此階段進行訪談，原先設想的對象及篩選條件如同手冊編寫前以幼稚園教師為主，最初的考量僅認為幼稚園教師是讀者，手冊目的正是要讓他們看得懂內容，訪談他們即可。後來在指導教授的提醒之下，重新思考對象的挑選，原因在於如果受訪對象特殊性不夠，可能遇到的困境會如同手冊編寫前一樣，教師受限於所知知識而無法具體提供建議與說明，如此便失去了特意使用訪談與問卷來進行評鑑的用意。於是我改用立意取樣(judgment sampling)的方式找到 5 位受訪者，分別為實踐媒體素養教育的現場教師，以及幼稚園現場教師，特別說明的是幼稚園教師的部分可再分為下列三類：

A、教學經驗豐富之幼師：受訪幼教老師 3 位，其中王老師在第一階段時已受訪過，就研究者過去與王老師接觸的經驗，我認為他是一個教學經驗相當豐富的教師，不論是活動設計或是教學引導都相當有個人見解與能力，可在本手冊評鑑中針對活動設計範例給予意見。

B、瞭解媒體素養教育內涵的幼師：林老師則是依據他的學歷經驗，因為他在就讀大學與碩士班期間，都曾接觸過媒體素養教育意涵，大學時在一門社會學的課程中曾聽過相關概念，碩士班則是修習過媒體素養教育課程，是受訪幼教老師中唯一同時具有幼兒教育與傳播教育領域知識的教師

C、對媒體素養教育感興趣的幼師：最後，胡老師則是在接受了第一次訪談後，對此議題與教學內容相當感興趣，曾主動與我聯絡表示很希望這樣的課程可以在任教班級中實施，是受訪幼教老師中對此最感興趣的教師。全體受訪專家名單與背景介紹如下：

表 2-3-3：手冊初稿評鑑之專家名單與介紹（訪談部分）

專家姓名 (訪談時間)	專家類別	背景介紹
潘葉菜 老師 (98.5.21)	媒體素養現場教師	具備幼兒及語文教育專長，曾任政大實小附幼教師，幼兒教育工作經驗長達 10 年。 現為台北縣永定國小六年級導師，教授過 1~6 年級各學習領域。曾參與媒體素養相關研習活動、

		學術交流與教學實驗計畫，並擔任別小看我媒體素養教學手冊教案編寫工作。不論是幼稚園或小學，皆擁有豐富的媒體素養教學實務與實驗經驗，為國內媒體素養教育現場重要之實務工作者，亦具備幼兒教育之經驗，因此擔任本手冊之評鑑專家，能結合幼教專長與媒體教育實務給予建議。
張嘉倫 老師 (98.6.12)		具備幼兒教育、課程與教學專長，長期擔任一、二年級導師，教授國語、數學、社會、綜合、健康與體育等學習領域。在攻讀碩士學位期間，以「媒體素養教育」為研究主題。曾參與媒體素養相關研習活動、學術交流與教學實驗計畫，並擔任教師研習活動之講師、別小看我媒體素養教學手冊教案編寫工作、撰寫國語日報「小小媒體觀察家」專欄，擁有豐富的媒體素養教育知識，以及融入教學的推廣經驗。（原為問卷評鑑填寫對象，後主動要求以訪談進行，給予更多、更深入的意見）
林玉璇 老師 (98.5.24)	幼稚園現場 教師	具備幼兒教育及教育傳播科技研究之專長。現任台北市私立十方幼稚園教師，教學年資 1 年 2 個月，在大學求學中已接觸媒體素養相關概念，更於攻讀研究所期間對此議題有更深入之涉獵。因學校型態的因素，不論是生活或是教學皆與大班幼兒有豐富的互動經驗。
胡毓縈 老師 (98.5.24)		具備幼兒教育專長。現任台北縣私立雅德賽思幼兒別墅教師，教學年資 3 年 5 個月，在訪談前未曾聽過媒體素養相關概念，經研究者第一次訪談介紹手冊內容後，對幼兒媒體素養教學深感興趣，同意接受手冊初稿完成後的訪談。
王慧玲 老師 (98.6.16)		具備幼兒教育與兒童文學專長。現任台北市信義國小附幼教師，教學經驗豐富，亦擔任幼教出版社教案撰寫者，有豐富課程設計經驗，在第一次受訪時，認為自己無法提供媒體素養方面的意見，但可以從現場的教學經驗與實況中給予教案設計回饋意見。

(2) 訪談歷程

手冊初稿完成後寄出手冊給受訪專家，待受訪專家看完手冊或認為已經可以提供意見後與研究者聯絡進行訪談。訪談以開放的方式進行，由受訪者直接針對本手冊給予意見，研究者在過程中有疑惑或認為需要理解何以受訪者有如此看法時即提出問題。每一位訪談進行時間皆約為 60-90 分鐘，訪談結束後研究者謄寫

訪談錄音稿，後進行資料的分析，訪談結果詳見下一章。

（三）學者、專家評鑑

本研究邀請四類學者與專家針對研究者所發展之手冊初稿進行評鑑。研究者根據學者專家填答的結果與意見進行資料分析，評鑑目的在協助研究者發現手冊設計之優缺，並檢視手冊內容是否完善，最後根據訪談與問卷意見進行手冊修改。專家評鑑訪談的部分前文已說明，在此分別就問卷設計、填答問卷之專家介紹及問卷施行方式予以說明。

1、評鑑工具（問卷）設計

本手冊屬課程材料。課程材料是爲了促進學習而存在的物質實體，就教學意義而言十分重要，課程材料由教師參與評鑑，能促進教師有一廣博的瞭解，評鑑之後做成的抉擇，可能更符合學生學習之需要。而且教師在評鑑過程中，等於接受教材使用的初步訓練，評鑑可以是量化也可以是質化，兩者兼具更有意義（劉玉玲，2005）。

關於教材內容的評鑑，李世忠（1999，引自白佳麒，2004：84）指出，專家在進行評鑑時可朝以下幾項重點進行：

- （1）內容的正確性
- （2）內容的組織架構
- （3）內容的順序配合學習者的先備知識與經驗
- （4）內容的術語、例子、指示說明等是否清楚
- （5）內容所需的視、聽覺訊息是否充足或正確（如圖解、語言、表格、影像等）

課程材料的評鑑標準還可區分爲目標、內容、學生活動、作業、教學上應用、出版及物理特性等標準（McNeil, 1999，引自黃光雄、楊龍立，2004：242）。此外黃光雄、楊龍立（2004）提出課程材料的評鑑標準可包含選材與組織、物理屬性、文句可讀性及教學設計。

黃政傑（1987）將評鑑項目分作發行（課程材料自發展到成品出現、推廣等程序）、外表（課程材料的物理特性）、內容（課程材料代表的意義，包含事實、概念、原則、理論、方法、程序、價值、角色等）、教學（課程材料是否便利於教學）、效果（課程材料的外在規準）、學生、教師、其他等八類。每一類評鑑規準再細分成約 1～10 項評鑑項目說明。

林佳儀（2008）發展轉化媒介再現刻板印象的媒體素養教育教學指引架構時，將評鑑內容分作教學指引與教學目標，教學指引主要評鑑適切性、重要性、難度、範圍與順序、背景知識是否正確、統整性、實用性、詳細度；教學目標的部分則著重在適切性、可行性、均衡性、

白佳麒(2005)發展媒體素養融入國中階段社會科領域教學之媒體素養能力指標與教案時進行教材評估，該研究綜合多位學者與美國教育評鑑標準聯合委員會的評鑑標準，依研究需求選取並修改其中課程設計層面指標，將評鑑內涵分為教學目標、教學活動設計與學習單三個部分，另給予填寫開放性意見，項目包括：

（1）教學目標

教學目標是否包含情意、認知、技能三種不同層面均衡發展

教學目標是否能與國小課程銜接

教學目標是否能與其他領域或重大議題統整

（2）教學活動設計

教學活動是否能反映對應的媒體素養核心概念

教材內容的組織、銜接與編排是否符合學生身心需求

教學資源的使用是否適切

教學活動的安排是否恰當

（3）學習單

學習單建議是否可對應教學活動設計

（4）其他意見

上述各項標準均需針對個別材料內容加以調整（黃光雄、楊龍立，2004），本研究參酌各家所提出的評鑑規準，以本手冊之內容架構設計評鑑規準，而在部分題項上考量不同專家的專業背景而有所調整，以手冊評鑑內容而言，分作第一部份概念介紹的評鑑，根據手冊所述之內容分別評鑑、第二部分教學活動範例評鑑，以及閱讀完本手冊的總評。

幼兒教育類學者、專家及教育先進（問卷詳見附錄一）：主要強調評鑑內容的可讀性與實用性，分別根據第一部份六個主題進行評鑑，每一主題評鑑完有一總評，六個主題的評鑑共同題項如下：

（1）概念說明清楚明瞭

（2）名詞解釋清楚易懂

（3）解說部分文字流暢、表達清楚

媒體素養教育在幼兒階段的重要性這一個主題增列一題題項：

(4) 內容說明可支持該議題之重要性

最後第一部份背景知識介紹總評題項包括：

- (1) 整體內容架構順序深淺合宜
- (2) 整體內容對您受用
- (3) 字體大小合宜，容易閱讀
- (4) 版面編排恰當，次序清楚
- (5) 看完第一部份，您對（幼兒）媒體素養教育已有概念及方向
- (6) 看完第一部份，您理解媒體素養在幼教階段的重要性
- (7) 看完第一部份，您認同媒體素養在幼兒階段的可行性

媒體素養教育類學者、專家及教育先進（問卷詳見附錄二）：著重在專家的專業認知，協助判斷內容的正確性與完整度，因此題項與幼教類專家不同，評鑑方式同上，先進行每一主題評鑑，最後再進行總評，六個評鑑主題共同題項如下：

- (1) 概念說明清楚、正確
- (2) 名詞解釋清楚、正確
- (3) 解說部分文字流暢、表達清楚
- (4) 內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念

最後第一部份背景知識介紹總評題項包括：

- (1) 字體大小合宜，容易閱讀
- (2) 版面編排恰當，次序清楚
- (3) 整體內容架構深淺合宜
- (4) 整體內容之目標與概念清晰陳述
- (5) 整體內容適合幼教老師
- (6) 書寫風格有助幼師理解
- (7) 以不具媒體相關領域背景的幼師而言，內容完整度已足夠

第二部分教學活動範例的評鑑，手冊（初稿）中教案共計十八個，專家們以同樣的評鑑標準分別進行十八個教案評鑑，依據每一個教案的結構，研究者分別從三個部分設計問卷（詳見附錄二、三）：

(1) 教學目標

教學目標包含情意、認知、技能不同層面均衡發展

教學活動能反映對應的媒體素養核心概念

教學目標能與幼兒階段課程銜接

教學目標能與其他幼兒學習領域或重大議題統整

對本議題的概念與目的而言，該教學目標恰當

該教學目標對大班幼兒而言難易度適中

(2) 教學活動設計

教學活動能反映對應的教學目標與評量

教學內容的組織、銜接與編排符合大班幼兒身心需求

教學資源的選用適切

教學活動的安排恰當

教學活動能引起幼兒學習興趣

教學活動對大班幼兒而言可行

(3) 學習單與其他

學習單建議可對應教學活動設計

教學策略、補充說明有助教師有效使用該活動

(4) 綜合意見：綜合意見屬開放的設計，專家對於內容有增列之意見可在此說明，屬工具設計不當或是專家們無暇一一填答時的權宜作法。

待第一部份概念與第二部分教案評鑑完，再進行閱讀完本手冊的總評，不同類專家根據其專業在題項上有所調整，媒體素養類專家主要評鑑本手冊之正確、詳細、一致、可讀、組織順序、適切性；幼兒教育類專家則包括可讀、內容的適切、實用與時宜，如表 2-3-4 所陳：

表 2-3-4：不同專家手冊總評題項說明表

媒體素養類學者、專家及教育先進	幼兒教育類學者、專家及教育先進
1.手冊整體用字遣詞易讀易懂 2.手冊整體架構詳細清楚 3.手冊整體編排設計適合閱讀 4.手冊整體內容兼具深度與廣度 5.手冊整體內容資訊正確詳實 6.手冊整體內容連貫且一致 7.手冊整體內容符應當代教育與教學議題 8.手冊整體內容能顧及應用的可能 9.手冊整體資訊能讓幼教老師充分理解媒體素養概念與教學方式 10.您會推薦本手冊給有意接觸幼兒媒體素養教學活動的幼兒教師	1.手冊整體用字遣詞易讀易懂 2.手冊整體架構詳細清楚 3.手冊整體編排設計適合閱讀 4.手冊整體內容難度適合大班幼兒的程度及經驗 5.手冊整體內容可應用至課堂教學活動 6.整體教學活動多樣化，能引起大班幼兒學習興趣 7.手冊整體內容符合當代的幼兒教育與教學議題 8.手冊整體內容對您受用 9.看完手冊，您對幼兒媒體素養教學已有概念及方向 10.本手冊能幫助教師準備媒體素養教學活動 11.您會推薦本手冊給有意接觸幼兒媒體素養教學活動的幼兒教師 12.內容實用性的排序

2、使用問卷進行評鑑的專家介紹

以下為使用問卷填答來進行評鑑的專家名單與介紹，如表 2-3-5 所示：

表 2-3-5：手冊初稿評鑑之專家名單與介紹（問卷部分）

專家類別	姓名	背景介紹
幼兒教育、兒童發展領域相關之學者	簡淑真	現職國立台灣師範大學人類發展與家庭學系幼兒發展與教育組專任副教授。學術專長暨開授課程為幼兒發展與學習、幼稚園課程與教學。
	傅清雪	現任中華醫事科技大學幼兒保育系助理教授，學術專長為幼稚園課程與教學、幼稚教材教法以及教育心理學。知道媒體素養教育之內涵也曾推廣過幼兒媒體素養的概念，曾發表《淺談幼兒教師的媒體素養》一文，帶領大專生製作「卡通影片的教學活動設計」專題，擔任產學合作案之計畫主持人，主題亦是「卡通影片的教學活動設計」，目前為南部地區多所幼稚園與托兒所顧問。早期曾任電影電視科講師、廣

		播公司節目部主任、記者。是一同時具備傳播媒體知識與幼兒教育知識之專家。
幼稚園現場教師	沈素香	桃園新明附幼現職教師，大學幼教相關科系畢業，幼稚園教學年資長達 14 年，目前任教的班級有大班幼兒。但在填寫問卷前未曾聽過媒體素養教育。
	張馨月	北市信義國小附幼現職教師，大學幼教相關科系畢業，教學年資 21 年，有 15 年大班幼兒的教學經驗。聽過媒體素養教育，但並不太瞭解內涵。
	李碧雯	北市大安國小附幼現職教師，教學年資 2 年，幼教類研究所畢業，目前任教班級有大班生，曾聽過媒體素養但不瞭解內涵
	蔡卓銀	金門縣金城幼稚園現職教師，教學年資 2 年，幼教類研究所畢業，有 1 年帶大班生的經驗，曾聽過媒體素養但不瞭解內涵。
	張馥麗	現任台北市私立復興國小附設幼稚園教學組長，幼教類研究所畢業，聽過媒體素養但不瞭解內涵。
媒體素養教育相關之學者	陳世敏	為政治大學新聞學系退休教授，並曾任淡江大學大眾傳播學系教授兼系主任、交通大學傳播研究所教授兼所長、慈濟大學傳播學系教授兼系主任、中華傳播學會理事長，現為財團法人卓越新聞獎基金會董事長。專長於新聞寫作教學與評論，媒體與社會變遷等議題。致力於媒體素養教育與讀報教育之推動。
	蕭昭君	現為東華大學專任副教授，任教科目有教育研究法、多元文化教育、女性主義教育學、獨立研究、媒體識讀教育，早期發表關於兒童與電視的相關期刊文章，對於電視對兒童的影響有深切的關懷。
	林佳蓉	現任國立台北教育大學副教授。至今尚在開設大眾媒體與社會、媒體識讀教育、媒體識讀教育研究等課程。目前為教育部「國民中小學媒體素養教育推廣計畫」計畫協同主持人、師資培育之授課講師及教學手冊之作者。
實踐媒體素養教育課程之現場教師		此類專家為張嘉倫老師，因張老師擁有豐富的媒體素養教學經驗與相關研究的評鑑經驗，在他的建議之下不進行問卷填答，改以訪談方式進行。

3、問卷施行說明

本手冊初稿與問卷完成，經具備不同專業背景的專家本人同意後進行評鑑。根據評鑑之各題項填答，研究者希望能獲知專家的明確意見，所以選項分別為「非常同意」、「同意」、「不同意」與「非常不同意」，選填「不同意」與「非常不同意」者，需給予修正意見。而對於手冊內容如有問卷題項無法敘明的其他意見，則給予綜合意見說明。

本研究問卷發放、回收與填答情況如下：

- (1) 幼兒教育、兒童發展領域相關之學者：發出 4 份，回收 2 份。教授們皆依照問卷內容進行評鑑。
- (2) 幼稚園現場教師：發出 7 份，回收 5 份。教師們皆按照研究者所設計之問卷進行評鑑。
- (3) 媒體素養教育相關之學者：發出 3 份，回收 3 份。其中僅林佳蓉教授根據研究者所設計之問卷進行評鑑；陳世敏教授第一部份根據問卷填寫，教案的部分給予整體建議；蕭昭君教授則是將評鑑意見寫在手冊內頁後寄回。
- (4) 實踐媒體素養教育課程之現場教師：僅發出 1 份，後以訪談方式獲知評鑑意見。

三、研究實施歷程

本研究執行歷程如下：

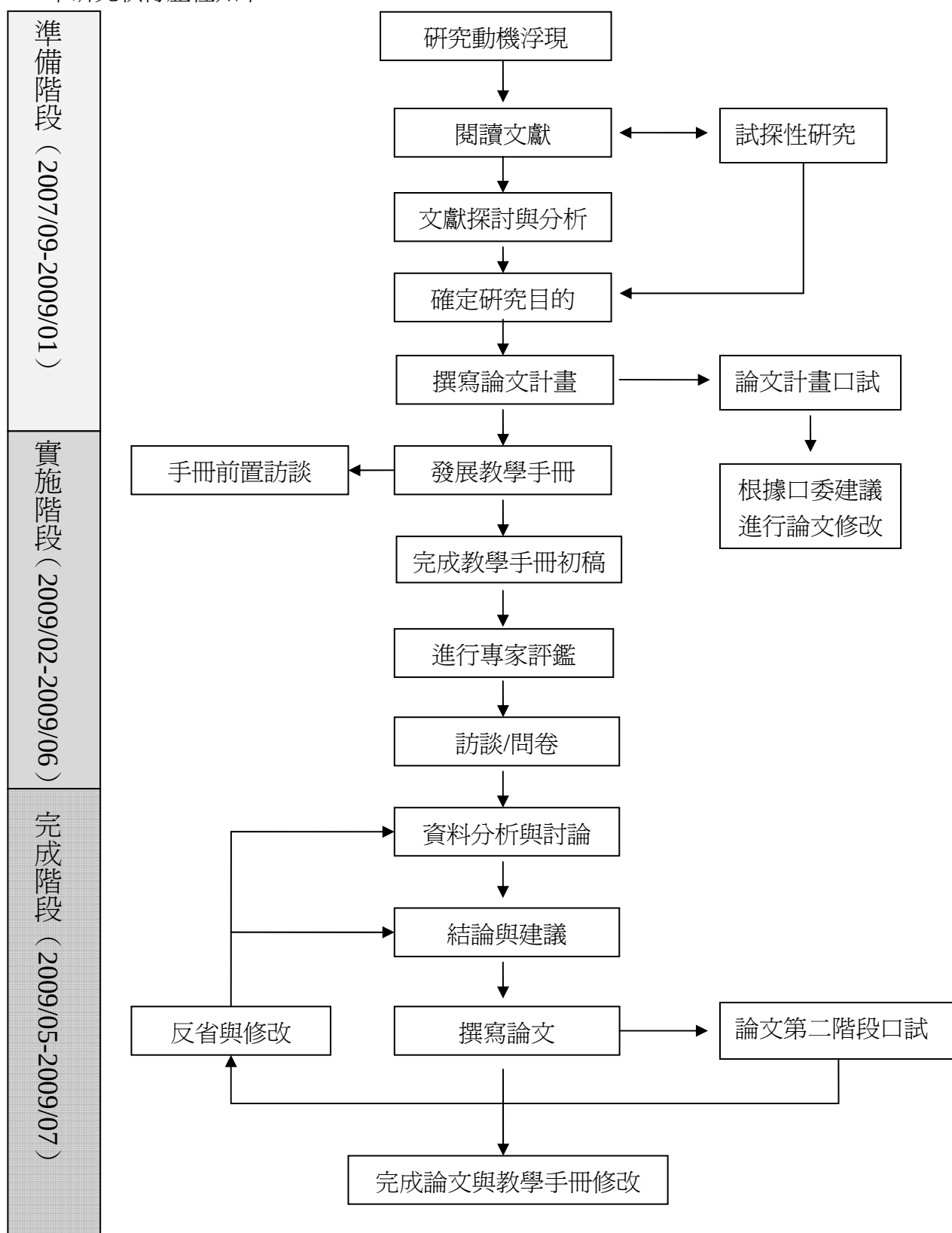


圖 2-3-1 研究實施流程圖

第三章 文獻探討

本章分作四節。第一節探討幼兒與媒體，瞭解幼兒使用媒體的情形、媒體的影響以及國內的相關研究；第二節媒體素養教育，探討媒體素養教育之定義、內涵與教學策略；第三節幼兒發展與媒體素養教育，瞭解影響幼兒理解電視的原因與解讀方式、討論幼兒媒體行為特質及發展之關係，說明媒體素養教育早期的成效，最後第四節則是彙整各國幼兒媒體素養教育之內涵，再探究幼兒媒體素養如何與幼兒學習接軌，以作為本研究立論基礎，並用以建構研究之架構與教學手冊之概念撰寫與教學活動範例發展，以下分別敘述之。

第一節 幼兒與媒體

1970 年，孩子開始看電視的平均年齡是四歲，而今天，是四個月。

(Christakis,2008)

本節分成三個部分，先瞭解幼兒的媒體使用情形，媒體範圍廣泛但在本研究中所指媒體以「電視」為主，探討媒體對幼兒的影響，再來綜覽國內關於幼兒與媒體方面的研究。藉由文獻探討說明幼兒使用媒體量的攀升現象以期引發對此議題之關注及重視，並透過瞭解媒體對幼兒的諸多影響發想可作為幼兒媒體素養教育的討論議題。

一、幼兒的媒體使用情形

兒童與青少年，向來都是傳播研究的重點，理由不外乎是因為兒童與青少年的心智發展未臻成熟，最容易受到媒介內容的影響，過去數十年的研究都顯示這一族群易受媒體暴力、色情內容的傷害，至於他們都使用什麼樣的媒介內容及怎樣使用媒介的調查資料在台灣則是欠缺的（莫季雍，2001）。研究者在查找文獻的過程中，也同樣發現國內有關兒童使用媒體的實證資料相當缺乏，更遑論專為幼兒（2-6 歲）使用媒體狀況所做的調查。

廣電基金會 2000 年針對 3 至 18 歲的兒童進行廣電媒體使用行為調查¹，結

¹ 總樣本數 5526 份

果發現約 96% 的兒童有收看電視的習慣，其中更高達 2/3 的比例是天天收視（許毓容，2001）。澄豐經緯國際媒體研究小組 2002 年調查 4 至 14 歲兒童媒體偏好，亦發現在兒童的生活形態裡看電視是兒童在週末假日最常從事的活動，也是他們處理個人煩惱時主要的排遣方式之一；而最開心的事情裡，看電視更是名列第六，足以見得電視在兒童的心目中佔有絕對的地位。電視觀看內容部分，兩者調查的結果都發現年齡越小的兒童越喜歡看卡通，其中 4 至 6 歲的幼兒收看卡通的情形更達 98%，其次為八點檔，多為與母親共視，佔 14%。在這兩份調查中，因為皆屬於跨年齡層的報導，難以分辨究竟 3-6 歲幼兒確實的媒體使用情況為何，但可以確定的是媒體在兒童生活中所扮演的角色相當重要。

專為幼兒所進行的媒體使用行為研究有李嘉梅（2004）調查台北市 648 位 3-7 歲的學齡前幼兒家長，透過家長填答問卷來瞭解幼兒的電視使用行為，研究結果發現有超過一半的幼兒在週間看電視的時間為 1-2 小時，其次為 2-3 小時（33.7%），3-4 小時亦佔 8.3%，4 小時以上者僅佔 6.8%；而到了假日，幼兒看電視的時間大幅上升，1-2 小時有 29.4%，2-3 小時有 28%，3-4 小時達 24.3%，4 小時以上亦佔 18.3%。李怡慧（2004）以同樣的方式調查台南地區 652 位幼兒家長，結果發現超過半數的幼兒「每天」都會看電視（佔 64.8%），只有週末假日才看的僅有 49 人（佔 7.52%），而每日的平均收視時數，週間以 1-2 小時居多（佔 65.3%），假日則是 2-3 小時（佔 44.8%），前述的調查結果與簡佩瑋（2003）針對大台北地區的學齡前幼兒進行收看電視情形的調查研究結果相去不遠，學齡前幼兒平均收看電視的時間，平日一天約 1-2 小時，假日一天約 3-4 小時。另外國民健康局 2005 年的調查則發現幼兒週間約看 2.3 小時的電視，假日則為 2.9 小時。部分的調查研究中雖然也指出幼兒使用其他媒體（電腦、上網、打電動遊戲、繪本）的情況，但仍以看電視所花費的時間為最多（張粹文、林宇旋、蔡秀鳳、張新儀、吳浚明，2006；Burton, 2006）。不難發現幼兒因為生、心理發展、時間許可，且較無能力與機會使用其他媒體的因素，因此觀看電視時間達到人生第一個高峰（吳翠珍，1991）。

而在電視普及、媒體科技日益發展與進步的趨勢之下，幼兒使用各式媒體的年齡日漸下降。Burton（2006）表示在澳洲 4 個月大的嬰兒每天看 44 分鐘的電視，等到 4 歲每天則看 2-3 小時，5 歲至 12 歲的兒童每天看電視的時間已超過 2 小時，而且有部分的幼兒每天都會玩電玩。美國凱瑟家庭基金會（Kaiser Family Foundation）2003 年及 2006 年對全國六歲及未滿六歲的幼兒進行抽樣調查，結

果揭示現今的幼兒在各式各樣的媒體環境中成長，但待在螢幕媒體前的時光每天平均約花費 2.5 小時，尤其是收看電視與錄影帶，而且有超過一半的幼兒已經開始使用電腦及電動遊戲（Rideout, Vandewater, & Wartella, 2003; Rideout & Hamel, 2006）。林宛霖（2002）的研究結果也顯示幼兒每天閱讀時間為半小時至 1 小時，收看電視時間則為 1-2 小時，幼兒最常收看的節目為卡通，此外他們已經會自己操作錄放影機與光碟機，使用電腦的機會較少，且以互動式遊戲軟體為主。

綜合上述國內外的調查結果可以發現「看電視」是幼兒最主要從事的媒介使用行為。收看時數的部分，在國內平日約 1-2 小時，假日約 2-3 小時；國外的調查結果平均而言也約是 2-3 小時，意味著當今的幼兒每年約花費 700-1000 小時在電視觀看上。與外國相較，國內專為幼兒所進行的媒體行為調查資料相當缺乏，理由可能包括幼兒缺乏時間觀念及口語表達能力有限無法自行回答問題，而請家長代為填答的部分又受制於問卷回收或家長因社會期望的壓力而可能謊報確實的收視行為。然而，現代幼兒與媒體接觸的機會越來越多，接觸時間越來越早，關於幼兒如何使用及使用種類等相關議題，更是家長或幼教老師需要正視與重視的問題，因為幼兒早期的發展具備可塑性，這個階段的媒介使用對於認知、社會、情緒及身體方面的發展皆有著密不可分的關係。

二、媒體對幼兒的影響

當媒體使用與幼兒的生活產生了緊密的關係後，究竟會對幼兒造成怎樣的影響，仍是兒童與媒體研究中所關注的焦點。美國小兒科醫學學會有鑑於媒體對兒童健康所產生的影響，在其媒體教育宣言中（Media Matters）即揭示不鼓勵兩歲以下的幼兒看電視，且家長應約束兒童接觸媒體的總時數，即使是觀看優質節目，時數仍不宜超過兩小時（American Academy of Pediatrics, 1999）。

就史觀的角度來看，印刷術發明後，兒童、童年概念因應而生，兒童礙於識字能力，保有與成人之區別性，然而電子媒體（尤指電視這個一覽無遺的媒介）的誕生，兒童在電視節目中可以看到與學到所有的事物，因而模糊了成人與兒童之間的界線，兒童與成人趨同，諸如穿著、食物、行為、說話方式...等。（蕭昭君譯，1994；楊雅婷譯，2003，陳正乾譯，2006）。蕭昭君（1996）指出電視將成人世界的後台，一覽無遺的打開，兒童不需經過學習，就可以跟大人一樣，具有解讀電視畫面的能力，因此電視大量、無遮掩的呈現大人生活中的秘密，兒童

於是經由電視，被迫提早接觸屬於大人生活世界的知識，包括：性、暴力、謀殺、謊言、無能與混亂，他們因而暴露在電視面前，接觸不屬於他們年齡的知識，造就出一大堆超乎世故的兒童，談論自己其實一無所知的話題。Buckingham 也指出在電子媒體時代下長大的孩童其實毫無童年可言（楊雅婷譯，2003）。

媒體是否真如洪水猛獸一般，僅對幼兒帶來負面的影響？在過去，有學者將媒體對幼兒產生的影響以簡單的二分法分做「正面」與「負面」，也有學者認為媒體的影響可分做「直接」與「間接」。本研究從發展的面向出發，彙整國內外學者關於媒體對幼兒之影響的綜合討論結果，包括身體健康、認知學習、心理情緒、社會行為以及其他如廣告、消費、刻板印象等議題，詳細說明如下：

（一）媒體對身體健康的影響

當幼兒花費大量的時間觀看電視或玩電動，最明顯的影響是在身體方面，因為要發展健全的體魄、心肺功能與肌肉協調，必須從事經常性的運動。但根據美國小兒科醫師的報告顯示，倘若在觀看電視的過程中又吃過量的甜食或垃圾食物，則會造成運動不足的現象，並有 40% 的 5-8 歲兒童將有體重過重、高血壓、糖尿病及心臟病的風險（周芊、吳知賢、沈文英，2004）。看電視或打電動的行為基本上都列屬於靜態的活動，看電視與肥胖之間並不能以因果關係表示，但在進行這樣的媒體行為時，相對取代的則是從事其他活動的機會，而在不運動的狀況之下，倘若又飲食過量，自然就增加了肥胖的風險。Christakis（2008a）表示看電視會讓幼兒體重上升的可能因素有三：第一、身體活動量減少，因此體重增加；第二、看電視時新陳代謝率下降（Wadsworth, & Thompson, 2005）而且不會回到基本的代謝率；第三則是看電視的過程中，增加卡路里的攝取以及選擇了不對的食物。在過去，蔡春美（1999）從幼兒生活作息的觀點出發，認為倘若看電視的時間佔用了吃飯或睡眠的時間，則會導致消化不良，而且一邊看電視一邊吃零食也可能影響正餐的食慾。

上述之電視和幼兒身體健康及肥胖之間的關係，皆著重於看電視這個「行為」造成的影響，但電視「內容」所傳達予幼兒的訊息亦是關鍵之一。Wadsworth 和 Thompson（2005）的研究中表示媒體內容所呈現的不真實身體意象感，對導致兒童對於身材高矮胖瘦之標準產生偏頗的態度，間接影響其飲食習慣並造成偏食或節食的現象。而廣告中也有很多勸服兒童消費零食、速食的內容，影響兒童食物選擇及對健康食物之判斷（Wadsworth & Thompson, 2005; Christakis, 2008a）。

其他有關身體健康的影響，尚包括觀看近距離電視或打電動，再加上時間太久未充分休息的話可能導致近視（蔡春美，1999；洪憶文，2006）。晚近的 Zimmerman（2008）則是覺得因為現在媒體使用的時間都非常不規律，對兒童的睡眠時間與睡眠品質都造成了不當的影響，一旦睡眠受影響，連帶也影響了大腦的組織與思考能力及注意力。

（二）媒體對認知學習的影響

在資訊的年代裡，幼兒常用視覺/圖像、音樂/聲音的模式來思考，而且這種思考模式是孩子日常生活中處理資訊的重要方法，然其重要性卻被低估，且常被作為學習情形不佳的代罪羔羊。Calvert（2008）認為如果能將媒體與重要資訊及個人興趣產生連結的話，媒體對於增進學習會有很大的幫助。幼兒要瞭解媒體上的訊息一定要能夠對媒體上的符號系統加以解碼（decode），而解碼本身就是一種文法系統。心理學家認為幼兒是透過兩種主要的方法從媒體上學東西：知覺搜尋模式（search model）以及可瞭解模式（comprehensibility model）（Calvert, 2008）。

而每個人所知覺到的形式特徵不同，常被凸顯的知覺特徵就特別容易引起幼兒的注意，像是聽覺、視覺效果、畫面切換速度，待年齡更長才能引發注意對話、旁白及有意義的內涵（Huston & Wright, 1983）。Anderson、Lorch、Field 與 Sanders（1981）的研究則認為幼兒並不在意畫面上凸顯的內容，而是隨時都在搜尋與注意自己能理解的內容。

在 Calvert（2008）的研究即指出多數的電視節目都依循知覺搜尋模式以及可瞭解模式而製作。如果依此準則思考幼兒喜歡觀看的卡通、幼兒節目或是坊間販售的互動式學習軟體更不難發現這些內容也部分符合前述模式，而且通常是使用吸引幼兒注意的視覺效果，至於幼兒可理解的內容則視發展差異而定。

從訊息處理理論（Information Process Theory）的角度來看，吳翠珍（1991、1996）認為「兒童的學習若欲達到理解與記憶效果，必須經過一連串的認知過程方能理解」，此過程包括產生感官記憶、進入短期記憶，而後透過編碼與回憶步驟形成長期記憶。也就是說如果節目要達到讓幼兒可以學習的效果，從中獲得知識的累積，就得針對幼兒感官與認知發展特質加以設計與規劃。

在美國，許多父母相信媒體是很重要的教育工具，特別是電腦和電視（Rideout, Vandewater, & Wartella, 2003; Rideout & Hamel, 2006），然而

Zimmerman 與 Christakis (2005) 為瞭解幼兒 3 歲以前及 3-5 歲期間收看電視，對 6、7 歲時的認知發展有無影響所做的縱貫研究發現，3 歲以前看電視越多對於後期的注意力及學習成效都有不良的影響，而那些標榜為幼兒所製作的學習節目，對幼兒的認知發展並無多大助益。但在同一研究中發現 3-5 歲時看電視對於閱讀理解與短期記憶則是有幫助的。至於媒體對學習成效的影響為何，眾家說法不一，張琦敏 (2006) 認為即使是未刻意設計來教導孩子的訊息，也會讓孩子產生學習。而美國最有名的兒童節目「芝麻街」(sesame street) 的研究發現，常觀看此節目的兒童比不觀看的兒童習得更多符號表現、解決問題與推理能力，對其智力發展有幫助，但是一年之後，不論看多少集知識都不會再增加，甚至妨礙創造力或智力的發展 (黃淑霞，1990)。Moses (2006) 指出適量的收看電視節目以及節目中有學習活動存在時對於讀寫能力的發展是有幫助的。李嘉梅 (2004) 調查幼教老師對電視使用的態度發現他們認為電視是一種輔助教材，例如有些節目中有動手 DIY 的單元，幼兒可以邊看電視邊學習美勞。

其實多數的研究或論述都肯定電視的學習功能，但並不是所有內容都能幫助學習或是所有幼兒都能透過電視學習。Calvert (2008) 認為幼兒與真人互動的學習效果最好，至於看電視學習的成效則有很大的差異，原因是受限於節目內容與結構影響。

另一個值得關注的學習成效是語言發展，近年來互動式的節目會以一種仿似對話或要求複誦的方式進行，例如展示一張圖片問觀眾，「這是什麼？」後停頓幾秒，再宣布答案。然而 Calvert (2008) 表示幼兒也許會以為他們正在跟電視或電腦中的人物對話，但這些其實都未真的達到互動之效果，仍停留在單向溝通所建立的關係。研究者認為若先不顧及語言發展的意涵，幼兒的確從電視中習得很多語彙，不論好壞都照單全收，甚至他們根本不理解所說出來的話是什麼意思，在楊佩真 (2005) 的研究就發現，幼兒對於卡通台詞、廣告標語、歌曲多能背誦且琅琅上口。

吳知賢 (1996: 27) 指出許多學者 (Doerken, 1983; Fisher, 1984; Winn, 1985) 認為電視不能增進兒童的語言發展是因為：

- 1、電視主要依賴視覺刺激，強調動作、對話簡短、節奏快速，而幼兒時期是語言發展相當迅速的階段，但他們卻都喜歡收看沒有太多語言的節目，所以電視開發的語彙相當有限。
- 2、電視語言不夠精緻，無法適當的替代真實生活中的語言。

- 3、看電視是單向傳播，但是語言的發展主要依賴與外在環境產生交互作用，所以兒童無法像與同儕互動或遊戲一樣練習語言語法。
- 4、兒童的思考、創意及解決問題策略是語言學習的關鍵因素，電視內容如果倚重影像，則多屬右腦活動，兒童甚少進行分析或字彙製碼的工作，對語言發展助益不大。
- 5、電視媒介有時會造成聲音的扭曲或失真，成人可不受影響，但兒童可能無法掌握其中的意義。

但也有學者（Choat, Griffin, & Hobert, 1986; Rice, 1983、1984）認為，電視能增進兒童的語言發展，理由如下（引自吳知賢，1996：27）：

- 1、兒童是主動的觀看者，看電視不但能增加新字彙且學習到語言技巧，同時節目中常用慢速、短評，再三強調重要概念，這些都能加強兒童語言學習，獲得重要概念。
- 2、電視內容雖主要依賴聲音及視覺符號，但語言意義的呈現是非常明顯的，常配合情境出現，因此電視對兒童字彙的理解、句型的變換、表達能力與聽力都有積極的影響，不至於發生混淆。
- 3、兒童喜歡模仿電視中的語言或廣告，並在遊戲中展現，因此開發了更多語言的使用機會。
- 4、一些經過良好設計的兒童節目，不但豐富兒童的語言類型，更加强兒童語言發表及組織思考的能力。

（三）媒體對心理情緒的影響

媒體具有娛樂的功能，因此不能否定在觀看電視時讓人產生心情放鬆、幽默及愉悅的感覺，而且如果幼兒喜歡看電視，被允許從事觀看的行為本身已是一件快樂的事。在卡通研究中，黃藍瑩（2005）以問卷訪談幼兒「觀看卡通的樂趣」，研究結果發現觀看卡通讓幼兒產生愉悅的情緒不僅是因為卡通好笑或愛看，還包括卡通人物的吸引力、與他人互動、卡通世界、衍生自卡通的創作以及卡通跟生活經驗的連結。然而，在頻道選擇眾多的情況下，成人真的可以完全把關幼兒所觀看的內容嗎？成人式幽默的卡通、血腥暴力的內容、夢幻不實的偶像劇、兒童不宜的綜藝節目，抑或是充滿恐怖靈異的談話節目...等充斥在頻道的選擇中，這些都會對幼兒造成心理或情緒上的影響。

吳知賢（1991）指出觀看電視暴力會使兒童對別人產生不信任感，擔心電視

上的暴力行為會發生在自己身上，易產生焦慮不安的情緒與恐懼害怕的心理，而且媒體暴力會使兒童對真實世界與幻想的暴力不敏感（Aidman，1997，引自何巧姿，1999）。幼兒從出生起，如果能獲得良好的照顧，則有助於安全感的發展，但是血腥、危險的電視畫面，卻容易讓幼兒產生外面的環境很危險的感覺，造成心理上的威脅（洪憶文，2006）。

另有一說，則是何巧姿、王健華（2006）認為「非人化」是電視的一個特點之一，因為電視屬單向性，不給予任何回饋或處罰，反而讓幼兒有安全感，因為兒童在成長過程中，可能經由模仿他人行為來取悅父母或老師的關心，此種為了取悅他人的學習，受到讚美的時候是對自己的一種肯定，但是受到責備的時候就是負面的否定，情緒會大受影響，不過電視並不會責罵兒童，兒童可在看電視中修正錯誤行為，不必害怕在教室中被公開指責的壓力，只要轉動電視開關就可以控制參與或退出。

關於電視的單向性對幼兒造成的影響，謝美芳（2005）覺得孩子看電視時沒辦法與電視溝通和互動，在螢幕中的角色根本不知道他的存在，於是孩子學到了自己的存在根本不重要，對於這種感覺所做的反應使有些孩子變得充滿敵意、暴力，極端有侵略性，因為這是他們對自己及外在世界宣稱他們存在的方法；另有一些孩子則是變得退縮、冷淡，切斷和外界的溝通，活在自己的世界裡。同時電視亦影響小孩心靈成長，小孩每天需要一段安靜的時間讓自己有機會來消化與思考一天發生的事，消除對他造成負擔的衝突，如此才能幫助他內在的成長。不過很多父母用電視來讓孩子安靜下來，如此一來不但沒有提供孩子消化生活經驗的機會，反而因為更多的刺激而增加了他身體的負擔。電視用了很多別人的想法及影像填充了孩子的心靈，一旦孩子發覺自我的自由被否定了，便會感到挫折、負擔過重，而且缺少自我認知的能力，唯有提供孩子自我認知的能力，孩子才會發展出探索自己內心世界的能力。

綜合上述可以發現電視中的暴力內容容易造成幼兒焦慮與害怕，也會讓幼兒對暴力不敏感，甚至混淆幼兒的價值判斷以為用暴力就可以解決問題，同時因為電視屬於單向性無法產生溝通與對話，可能造成幼兒心靈成長與自我形象的發展不健全。而節目中的恐怖靈異也會造成兒童產生恐懼與不安的情緒（周芊等，2004）。電視對心理情緒產生的間接影響還包括因為電視而造成的親子衝突，像是父母不允許觀看電視或是不准購買廣告及節目周邊產品，這些都會造成幼兒的負面情緒。

（四）媒體對社會行為的影響

陳偉仁、許嘉萍、陳曉萍與張馨文（1998）的研究裡將「社會行為」定義為：「個體在生活中，有意或無意間的行為表現，以此與周遭互動，產生關聯」。辛翠芸（2003）則綜合發展心理學的觀點認為，由於兒童的行為模式尚未建立完整，因此會受到周遭環境與人物的行為影響。而電視既為幼兒生活的一部份，便對其社會行為產生下列影響：

1、角色模仿、崇拜

電視藉由聲光影像塑造出鮮明的人物，兒童暴露電視之下會對角色產生認同與模仿的心理、行為。從兒童的口頭禪、動作、穿著、配戴，甚至是與同儕間的談話均可以發現，而且是年紀越小越顯著（陳偉仁等，1998；楊佩真，2004）。李怡慧（2004）調查 0-7 歲幼兒收視與模仿行為之間的關係發現，每個年齡層的幼兒皆有超過一半的比例觀看電視節目後會產生模仿行為，而且無性別上的差異，觀看時間越多，會產生模仿行為的可能性也就越高，而且幼兒對於自己喜愛的節目及角色，較容易產生模仿行為。因此不論是卡通或是目標收視群為幼兒的兒童節目，如果缺乏完善的內容，均會使幼兒產生不當的模仿與認同。

2、人際互動

當幼兒觀看電視時間過長時，很自然的會減少他與其他人互動的機會。在家裡，電視會改變幼兒與父母或其他手足間的互動，雖然電視可以凝聚家人，達到親子共視之行為，但卻未產生真正有意義的互動（林佩蓉、陳淑琦，2003），有些家長甚至只把孩子擺放在電視機前，讓電視代理親子間的互動（蔡春美，1999）。而隨著社會型態的轉變以及媒體科技的發展，孩子的休閒方式也跟著改變，一旦兒童待在家裡看電視或玩電玩的時間變多了，便取代了兒童從事其他活動的時間，例如與同儕外出活動或遊戲（蔡春美，1999；許怡珮，2002）。倘若電視成為幼兒的主要生活重心，不僅是減少他與人互動的機會，也無從習得社交技巧，如此一來人際關係及社會發展都將受限。

不過，電視對人際發展的影響，也有不同的研究結果：兒童看電視後，與同伴討論自己的感受以獲得認同，他們能經由不同層次的討論獲得情感的抒發，並與同儕產生共同意識，融入同年齡層的生活領域中，有些節目更是幼兒的共同經驗，可以促進聊天或遊戲的社會互動（楊佩真，2004；莊美珍，2005）。

3、暴力行爲

多數人的觀念都認為卡通節目是最適宜幼兒觀看的，然而根據研究顯示，卡通節目的內容常伴隨著打架、暴力，以及一些粗俗的言語與畫面，為兒童做了很多不良的示範（方逸芸，1999；林佩蓉、陳淑琦，2003）。除了卡通以外，新聞報導中也常出現許多暴力、血腥的鏡頭（吳知賢，1991），就連標榜闔家觀賞的綜藝節目裡，也不乏一些暴力的玩笑、懲罰，並以一些不當的笑料來合理化這些暴力內容。通常一談到媒體中的暴力，多以肢體暴力為主，然而語言暴力亦是值得重視的暴力形式，像是吵架、威脅、輕視、辱罵或嘲笑別人，都是媒體中常見呈現暴力的方式（周芊等，2004）。

電視問世後的數十年間，許多研究皆指出觀看暴力的影像與兒童攻擊行為之間有很大的關連（陳偉仁等，1998；洪憶文，2006；Wang, 2007）。不過學者 Wang（2007: 65）的研究中引用 Phillips 的話表示「要指出暴力與行為之間的因果關係，猶如看雨水落入池塘中卻要指出是哪一滴引起漣漪一樣困難」。有關電視暴力的研究，有學者試圖從過去所做的諸多研究中找出其與行為之間的關係，像是實驗研究、相關研究、縱貫研究、後設分析，結果可發現並不是看了暴力的內容就一定會導致暴力攻擊的行為（Strasburger & Wilson, 2002）。

早期探討電視暴力對兒童行為的影響多是根據史丹福大學教授 Bandura 的研究而來，研究指出觀看暴力影片的幼兒會對實驗室裡的 Bobo doll 表現出攻擊的行為（吳知賢，1998；Wang, 2007；Christakis, 2008），然而這種實驗控制的研究結論仍有待商榷，像是兒童的攻擊行為是得到研究者的許可、攻擊洋娃娃可以不考慮是否被報復的問題（Freedman, 1984，引自吳知賢，1998；Wang, 2007），不過即使是在比較自然的教室情境或遊戲場域，Stein 與 Friedrich 1972 年的研究也發現經常觀看有暴力內容的影片，會使幼兒在人際關係方面比較容易引發衝突或攻擊行為（引自吳知賢，1998）。晚近的學者 Christakis 與 Zimmerman（2007）從 1997 年起以縱貫研究調查 2-5 歲幼兒所觀看的電視內容，預測 5 年後對其社會行為是否造成影響，研究結果發現，幼兒階段的男生如果每天看一小時暴力節目，他們的攻擊行為在日後會增加兩倍。從這些研究結果可以發現如果讓幼兒長時間暴露在電視暴力前而又缺乏成人的解說與教導，對他未來的行為勢必會產生較多不當的影響。總的來說，電視暴力內容會對兒童產生下列的影響（吳知賢，1991；方逸芸，1999；陳偉仁等，1998；洪憶文，2006；Wang, 2007）：

（1）媒體暴力會鼓勵兒童模仿攻擊行為，如果電視暴力常常出現，兒童也會將

這樣的行為視為理所當然，甚至發展出使用暴力及攻擊行為解決問題優於其他方法的錯誤觀念和態度。

- (2) 因為兒童無法區辨電視中的暴力是真實或虛幻，媒體暴力會培養兒童對於電視世界害怕與悲觀的態度，擔心害怕電視中的暴力會發生在自己身上，導致焦慮及恐懼的心理。再加上如果暴力伴隨著「正義」或「英雄」等角色一起出現，也會讓幼兒將展現暴力行為與英雄表現劃上等號。
- (3) 媒體暴力會使兒童對真實世界與幻想的暴力不敏感。不過另外的說法則表示，電視中的暴力內容可以讓幼兒學習認識這個世界所隱藏的危險，並且學習處理在危險的情境中如何讓自己免於受傷（Wang, 2007）。

有關電視暴力與兒童之間的關係，國內、外的研究與討論不計其數，透過瞭解媒體暴力對幼兒可能產生的影響，將這些相關的議題融入媒體素養教育活動中，讓幼兒檢視自身觀看的媒體內容，可增進幼兒思辨電視暴力與真實世界的關係。

4、利社會行為

利社會（pro-social）行為包括利他（altruism）與自我控制(self-control)兩個範疇的行為，而電視較常出現的是有關前者（利他）的內容（陳偉仁等，1998）。大部分在探討媒體與行為之間的關係，多只聚焦於負面的影響，然而電視其實也可以推展正向的利社會行為（吳知賢，1998）。何巧姿與王健華（2006）認為兒童透過觀察、傾聽與模仿來學習電視節目中的內容，同時學習社會上可接受及不可接受的行為，他們會模仿內容中利他的行為並善待他人，看電視人物表現出勇氣、犧牲、情感，而歸納出人們共有的行為，這些模仿也會影響自我批評、自我控制、或解決問題時傾向直覺反應而非衝動，或影響兒童的道德判斷，與同儕進行社會接觸，以及控制偏差行為。國外的研究也證明，觀看利社會描述的電視內容可促進人際之間的善意、大方、友誼、合作、遵守規則及延宕滿足（Rushton, 1988，引自吳知賢，1998），而且孩子會將這些利社會行為在真實生活中加以模仿（Christakis & Zimmerman, 2007）。儘管電視節目仍有教育及利社會行為的內容，但倘若家長因此放任幼兒觀看卻缺乏鼓勵實踐之行動，那對幼兒也不是有效的教育策略。

（五）其他影響

在綜觀了媒體對幼兒認知、心理、社會行為、情緒等各方面發展的影響，我

們亦不能忽略一些特定議題及電視內容的影響。

1、刻板印象

所謂「刻板印象」是個人藉著一些未必符合事實的間接資料，去組織和形成個人對事物的認知，並且根深蒂固地支配個人的思考。換言之，印象是認知過程的一部份，是每個人認識外在人、事、物所不能或缺的，然而如果印象過於僵化、簡化或侷限，久之便形成所謂的刻板印象而難以改變。媒體爲了在短時間內敘述故事內容以及強調某一主題內容，因此只能挑選事情發生的某幾個重要特徵來呈現，這即是媒體充滿刻板印象的原因之一。刻板印象通常有三個特徵：籠統而概括、個人對某個人或一群人特性的描述、個人對某個人或某一群人的一種態度（政大媒體素養研究室，2002：58-59），常見的刻板印象包括性別、族群、職業、年齡等。對於認知能力尚在發展階段、人生經驗及世界觀尚不完整的幼兒來說，媒體內容中的刻板印象影響更著，而且這些價值觀念及意識型態，也往往潛移默化了幼兒的人格發展。

吳知賢（1991）與方逸芸（1999）皆認爲常看電視的兒童有較明顯固著於性別角色及職業的刻板印象。吳翠珍（1994）在「兒童之電視釋義基模初探」研究中曾指出：兒童看電視並非一久視成良人的歷程，電視內容的敘事結構、形象塑造與暴力呈現...等「外延意義」與刻板印象、媒體組織與廣告勸服...等「內涵意義」的認知能力，無法透過大量或長期的收視習得。洪憶文（2006）即指出電視節目中的人物與角色行爲會影響兒童的角色認同，大量重複出現的刻板化印象也會形成兒童的刻板印象，而且年紀越小越容易受影響。此外，研究指出幼兒電視觀看量也是影響刻板印象形成的因素之一，Beuf（1974）的研究發現二到六歲的幼兒，常看電視者對職業的選擇較有刻板印象。Freuh 與McGhee（1975；1980）研究80位幼稚園及二、四、六年級兒童，證實經常看電視的幼童比不常看電視的幼童有較明顯固著於性別角色的刻板印象，亦即花愈多時間觀看電視的幼兒會接收到愈多刻板印象的知識（引自黃伊瑩，2005：40）。

楊婉怡（2002）的研究指出廣告是造成性別刻板化的主因，因爲電視廣告是一種濃縮的傳播形式，播出時間短、強調視聽反應之刺激，因此刻板形象方面的問題比一般嚴重，尤其是性別角色。陳瑩娟（2004）的研究發現具有刻板化的兒童讀物、電視節目，對於學齡前兒童的性別認知有所影響，也型塑了學齡前兒童對於男女角色的看法、以及自己的性別認同。

2、廣告與消費

根據國外的研究指出，兒童每年觀看電視廣告量約為三萬則左右（楊婉怡，2002）。吳翠珍（2002b）則提到每人每天大約會看到 500~600 則廣告，卻幾乎沒有意識到它的存在。這些現象不只說明了接觸廣告的時間，也在強調接觸廣告的多元機會，舉凡公車上、捷運車站或是店家都播放著電視與廣告。在英國及歐洲國家，有關於廣告及其促銷手法引起廣泛的討論，原因在於廣告使新一代的兒童養成「必須擁有」的價值觀，而且對兒童健康及福利均造成影響（Jackson, 2003）。

漆梅君（1999）整理 70 年代末期至 80 年代間有關廣告對兒童的影響，歸納出幾點重要發現：

- （1）電視食品廣告與兒童對食品喜愛度之間有深刻的關聯，兒童會在收看食品廣告後，選擇購買廣告內的食品來食用。
- （2）學齡前幼兒對於廣告內所宣稱的事物，有高達 75% 的比例抱持信任的態度，他們相信廣告內所說的效果是真的。
- （3）電視廣告會引發購買慾，收看電視廣告的兒童，要求購買產品的比例甚高。孩子可能因為父母不購買產品給他們而發生爭執，連帶影響了親子關係。

而後，漆梅君（1999）以焦點團體討論法訪問了七位育有 2-7 歲幼兒之母親，探討有關幼兒對電視廣告的瞭解度、辨認度、專注度、喜好度、信任度以及電視廣告對幼兒社會化、消費行為及親子關係的影響，該研究發現：

（1）廣告時間注意力高度集中：無論廣告訴求對象是成人或是幼兒，幼兒在廣告時間顯得非常專心，即使是同一則廣告重複收視也不改其興趣，且能區分節目與廣告。儘管幼兒的專注力難以持久，但因廣告利用炫目的聲光效果，常使幼兒注意力集中。不論是區別節目與廣告或是對廣告的注意力，年齡都是相當重要的指標（吳知賢，1999；Strasburger & Wilson, 2002）。

（2）廣告蘊含的價值觀念亟待澄清：孩子多能瞭解兒童類的商品廣告，例如玩具、零食，但是，其他非以兒童為主要訴求對象的廣告內容，由於其所傳達的意念常因大人無暇解釋，而未能充分理解。於是，一些兒童不宜的畫面與價值觀，對幼兒也產生了潛移默化的影響。而且吳翠珍（2002b）與吳知賢（1999）都認為，廣告賣的不只是商品，往往夾帶著價值、性感、愛、名流或時尚，或是推銷一種品味、信念與生活方式，可說是主流價值及意識型態的代言人。

（3）幼兒喜愛與信任電視廣告：幼兒對電視廣告的喜愛已超越節目本身，而且廣告歌曲與廣告標語，孩子多能琅琅上口，甚至有取代童詩或童謠的趨勢。廣告

中所使用的手法，諸如贈獎、抽獎及促銷或是鼓勵蒐集也常讓幼兒毫無抗拒力。

（4）電視廣告對幼兒價值觀與社會化的影響：部分受訪家長對於兒童的價值觀受到電視廣告濃厚的商業氣息扭曲感到憂心，由於孩子的模仿力強，容易如法炮製廣告中的劇情，孩子不理解廣告的最終目的，無形中便誤以為只要像劇中人物一樣就可以得到該商品，就能擁有和劇中人物一樣的際遇；然而另一方面，在幼兒的社會化過程中，廣告亦有其正面教育內容，例如兒童燙傷防治的廣告，教導兒童正確的救護觀念，或如募款濟助貧弱的廣告，讓孩子看到另一個世界的孩子。

Strasburger 與 Wilson（2002）認為廣告可能以多種形式出現，像是介紹玩具的節目、在學校的行銷等都是，品牌忠誠度亦是透過廣告從小開始建立，而且研究指出有看廣告的幼兒會對商品有好的印象。楊佩真（2005）的研究中也發現幼兒對於卡通商品的追求不亞於偶像明星追星族，幼兒所使用的物品或衣服常印有卡通人物的標誌，甚至會比較彼此間的擁有數量與種類的多寡。

由於幼兒尚無經濟能力，所以關於他們的消費能力或行為相關論述並不多，然可以肯定的是幼兒有能力央求家長購買，這可能造成親子衝突或養成不當消費的觀念，以為別人有的我也要有、爸媽通通都會買給我，尤其是如果廣告中提出這樣類似的宣言或主張，即便年紀大一點的幼兒已能區辨節目和廣告，也恐怕難以理解廣告勸服的意圖及背後的商業意涵，尤其是節目廣告化，置入性行銷、消費隨附贈品，另外還有速食店、便利商店推出的玩具蒐集、集點策略等，這些都是值得關注與留意的。

三、幼兒與媒體之相關研究

綜合上述幼兒媒體使用情形與媒體對幼兒的影響，有關幼兒與媒體之研究層面涵蓋範圍非常廣泛，可討論與研究的議題也非常多。媒體使用的部分包括電視（本研究主要討論）書籍繪本、電腦、電動、網路、互動式電腦光碟；諸如身體健康、認知、學習、語言發展、心理、情緒、角色模仿與崇拜、暴力、利社會、刻板印象、消費、想像力、創造力、繪畫表現、遊戲、人際互動等議題都是媒體對幼兒影響的討論範疇。

反觀國內關乎兒童與媒介的研究雖然不少，近幾年亦有增多之趨勢，但以幼兒為對象的研究涵蓋面向並不多元，研究者透過全國博碩士論文摘要系統²，整理「幼兒」與「媒體」³研究面向相關的論文成附表（詳見附錄一）。

四、小結

關於幼兒與媒體這個面向，不論是瞭解幼兒使用媒體之狀況、媒體對幼兒的諸多影響，或是附表所列舉之國內的相關研究，可以發現的是有關幼兒使用媒體的狀況以及如何使用媒體，在國內相當缺乏具規模性的研究，然而不可否認的是幼兒處在多元的媒體環境中。本文中所論述之媒體對幼兒的「影響」，面向多元卻無法充分瞭解幼兒與媒體如何互動或進行怎樣的意義協商，再觀看國內研究的面向：媒體類型以繪本、卡通、電視節目為主；而研究主題則以訊息解讀及媒體效果居多。幼兒使用媒體的狀況普遍，且因為發展因素使之成為易受影響的一群觀眾，因此除了鼓勵後續研究者對此領域之重視外，更積極的作法即是教導幼兒學習媒體素養知識，透過瞭解幼兒媒體使用狀況及所可能影響之層面，方能發展出合宜的學習內涵。

² 全國博碩士論文資訊網 <http://etds.ncl.edu.tw/theabs/index.html>

³ 除了以媒體作為關鍵字搜尋外，亦使用繪本、電視、卡通、電腦、動畫、電玩等關鍵字搜尋。透過全國博碩士論文摘要系統 (<http://datas.ncl.edu.tw/theabs/1>) 的「關鍵字」搜尋，再依其與幼兒與媒體的相關性加以篩選所得之結果。因部分論文未提供論文電子檔，所以資料取自該論文之摘要內容，若疏忽、遺漏了任何的相關著作及重要資訊，我深感抱歉並於此向您致歉，也歡迎您提供更正資訊給我（來信請寄電子郵件信箱：koibedo@gmail.com）

第二節 媒體素養教育

我們不能將兒童送回童年的秘密花園裡，或找到那把魔法鑰匙，將他們永遠鎖在花園的圍牆內。兒童正逃往更寬廣的成人世界中——那是一個充滿危險和機會的世界，其中電子媒體扮演了日益重要的角色。那個讓我們能夠期望保護孩子、使他們不接觸這個世界的時代已經消逝了。我們必須有勇氣為孩子做好準備，使他們能應對這個世界、瞭解這個世界、並憑其與生俱來的權利成為其中積極的參與者。

— David Buckingham

本節主要探討與釐清媒體素養教育之定義與概念、推行的原因與目的、核心概念與學習內涵，以及教學目標及策略，以作為本研究手冊「背景知識」說明之基礎。

一、媒體素養教育之定義與概念

媒體素養 (Media literacy) 一詞在國內的中文字譯並未完全取得共識，亦有人譯作「媒體識讀」、「媒介素養」或「媒介識讀」。而將 literacy 一詞譯為「素養」的國內學者等，包括最早推動相關運動者之一的吳翠珍教授認為，由於「識讀」二字來自於平面媒體，較為強調聽、說、讀、寫等能力，其意涵已經不足以涵蓋 literacy 中有關批判思考、論域、多媒體、以及賦權等意義，因此本研究採「媒體素養」為中文譯名。

然而素養的意涵為何？Literacy 一詞源自拉丁字 literate，最普遍的解釋是將素養視為一種具備讀、寫、算 (3R) 或具有知識與能力的人 (何志中，1999；吳翠珍、陳世敏，2007)。何志中 (1999) 與張一藩 (1997) 將傳統素養定義為具備讀寫算能力者，而主張素養應是一種日常生活中所必備的能力，亦即個人為了適應社會生活，必須與外界作有效的溝通與互動所需具備的基本能力。晚進學者亦漸主張素養能力不能侷限在文字的書寫或語言表達，還需因應科技發展與社會結構的變化，將其他能力含括在內，以滿足媒體導向的資訊社會需求。由於傳播科技日新月異，「文字」媒體主宰地位不再，尤其各種電子媒體的誕生與普及，媒體朝向多元化發展，使得當代對於素養的定義也更為延展，泛指運用多元媒體形式，及多種元素 (文字、聲音、影像等) 的組合，接近、分析、評估，與創製、傳播訊息的能力 (引自林佳儀，2008：64)。吳翠珍 (2007) 也認為，現代主宰螢幕的是圖像，而不是書寫。圖像與書寫因其媒介本質及符號特質不同，不論是

邏輯或配置所需具有的能力皆不同；且螢幕媒介不僅改變文本結構，也轉變了文本的深層意義、概念建構以及知識結構，也因為螢幕的媒介轉向和圖像的表達方式轉向這兩個重要的特徵，所以素養概念需要重新定義。研究者歸納整理素養的特性如下（吳翠珍，1996；鄭如雯，2004；郭佳穎，2006；吳翠珍、陳世敏，2007）：

- 1、素養是動態、持續的發展歷程，具累積性。不僅限於一個符號系統，更強調的是對符號系統內的意義呈現，以及符號系統內的意義傳輸。而且它會隨情境的不同與使用的方式不同而做調整與改變。
- 2、素養具有高度社會與文化的在地性，因應時代變遷之需要所發展。
- 3、素養是基本能力的表現，其實踐不只包括文字的書寫或語言的表達，還包括各種解決問題或做決定的過程。
- 4、素養的產生並非價值中立而沒有任何社會材料，是中性存在的。
- 5、素養非常多元，所謂比較重要的素養，只是在眾多素養中被人為突顯的結果，此外，素養的狀態是一連續光譜，無法二分成有或沒有。
- 6、多元素養是共存的，而非取代。

綜合上述對素養的定義，可以發現不論素養指的是基本的讀、寫技能，或是更多的面向，其目的是使人能與外在事物溝通。此外，素養是動態、具發展性的，因應不同的時空背景以及社會變遷，所具備的基本能力也會有所改變或擴充，而當此字運用至媒體時，即稱為媒體素養能力。

至於素養與識讀的差別，除了「識讀」就字面上意思仍以強調讀寫能力外，相對比較起來，從識讀入手的媒體教育，基於保護主義會認為媒體中充斥著各式的壞訊息，因此教學目的在於讓學生學會指認壞資訊，並免於其污染；相對的素養論者的媒體教育觀點，則是跨越各個能力領域，從認知、情感、態度、觀念到行動（吳翠珍、陳世敏，2007）。

「媒體素養教育」也有人稱「媒體教育」。NAMLE⁶（The National Association for Media Literacy Education，原 AMLA）基於常有人將媒體素養與學習其他媒體科技使用能力渾為一談，因此對媒體素養一詞所包含的關鍵字提出了明確的定義如下：

- 1、**媒體（media）**：指的是所有電子或印刷媒介所傳遞的訊息內容；
- 2、**素養（literacy）**：從一個符號系統譯碼至另一個符號系統，並且綜合及分析訊息的能力；
- 3、**媒體素養（media literacy）**：是指有能力將媒體訊息從一個符號系統譯碼至另一個符號系統，並且有能力綜合（synthesize）、分析（analyze）及產製

⁶ 國際媒體素養教育協會 <http://www.amlainfo.org/media-literacy/definitions>

(produce) 媒介化 (mediaed) 的訊息；

4、**媒體教育 (media education)**：是關於媒體的學習及研究，包括實踐的經驗及媒體製作，

5、**媒體素養教育 (media literacy education)**：則是致力於教授媒體素養相關內容的教育領域。

承上，研究者認為不管是媒體素養教育或媒體教育，所需包含的能力都不離「分析」、「評估」及「產製」媒體訊息等三個面向，而且此媒體並不侷限於電子或印刷媒體。在國內，大部分學者都將媒體素養與媒體素養教育當作同一個概念，對於媒體素養之定義多有著墨，而鮮少將媒體素養教育一詞另做解釋。不過，如果將媒體素養謂之「結果」，那媒體素養教育即是透過教育的方式，達此結果的「過程」。媒體教育並非使用媒體工具來輔助教學 (teach with media)，或是學習操作媒體工具 (teach in media)，而是教媒體 (teach media)，其重要意涵在於養成媒體素養能力。林子斌 (2005) 以 Buckingham 所述，說明媒體教育指的是教授與媒體相關議題 (teach about media) 的過程而不是僅以媒體來輔助教學 (teach with media)。

Buckingham (2003, 林子斌譯, 2006) 認為媒體素養教育旨在將媒體視為一個新的教育領域，面對現代媒體時除了傳統學校教育強調的文字素養之外，還需注重「媒體」素養，意即「為了使用與詮釋媒體所需要的知識、技術與能力」；但並不僅止於「使人們瞭解與運用媒體的認知工具箱」，而應是一種「批判」素養的形式，包括分析、評價與反思，範圍廣及對媒介存在社會的制度與脈絡的思考，以及這些要素如何影響人們的經驗與實踐等面向。

歐洲理事會(The Council of Europe)將媒體素養定義為一種透過使用書寫及廣播媒材所進行的教學實踐，目的在培養跟媒體有關的能力，以及擁有思辨及識別的態度，使媒體消費者可以從媒體中獲得資訊並有利於生活中的選擇 (引自 Jackson, 2003)。1992 年，美國召開之「媒體素養領袖會議」(The National Leadership Conference on Media Literacy) 中，與會學者與實務工作者，對媒體教育的概念達成以下的共識：媒體素養教育是指使閱聽人有能力去近用 (access)、分析 (analysis)、評估 (evaluate) 及產製 (produce) 各種媒體訊息，並達成有效溝通 (communicate) 之目的 (Silverblatt, 1995; CML⁷)，美國後續的研究中，多以此為媒體素養之定義，且環繞於能力觀 (ability)。Neuman (1995) 認為媒體素養教育是個體能運用邏輯批判思考的能力，使在接受電視傳遞的訊息時能有判斷的能力，免於輕易的被勸服 (引自張憲庭, 2008: 35)。CML(Center for Media

⁷ 美國媒體素養中心 <http://www.medialit.org/>

Literacy)拓展媒體素養的定義為「一種21世紀的教育途徑。提供近用、分析、評估及產製各式訊息的架構，以理解媒體在現代社會裡所扮演的角色，以及探究(inquiry)與自我表達的基本能力，這些都是身為民主社會的公民必備之能力。」⁸張嘉倫(2006:22)的研究中發現國外學者對於媒體素養能力觀之展現，各有不同之界定，涵蓋面向有「分析媒體組織」、「瞭解媒體內容」、「思辨媒體再現」、「選擇近用媒體」等四部份，尤其著重在於文本訊息上的解讀、分析、評估能力。換言之，研究者認為「瞭解媒體內容」以及「思辨媒體再現」此兩個面向為媒體素養教育中的基礎能力，所有的學習活動都不脫離這兩個範疇。

國內則有簡梅瑩(2005)認為媒體素養教育即指教養或培育閱聽人能具備有解讀、分析，與提出自己看法的能力。

許碧月(2004)將媒體素養教育的意義歸納為兩層面：

- 1、學習者能學會創造與運用媒體產品的技能，且能主動針對媒體的內容、運作形式、表徵系統等媒體工業產製文本的內涵，及其所傳遞的符號及運用之科技對閱聽人造成的影響進行瞭解。
- 2、教育閱聽眾具備選擇及區辨媒體內容真實性的解讀技能，使其能理性管理使用時間、批判性近用媒體，並藉由建立多元觀點以在詮釋、賞析、運用媒體訊息的過程中，達到對媒體傳達的內容進行監督批判之目的。

彭雯莉(2005)將媒體素養定義為學習者能夠正確瞭解並分析媒體傳遞的內容，以及個人能具有批判思考的能力去詮釋自己的想法。

張憲庭(2008)則將媒體素養教育視為透過教育的歷程和方法，促進學生認識大眾媒體的本質、媒體運用之技術、瞭解媒體訊息如何被製造與組織，並能進而判斷、區辨媒體訊息的真實與虛偽及其對生活的影響，使學生具備嫻熟使用媒體的能力。

綜合國內外學者針對媒體素養的定義，研究者歸納如下：

- 1、媒體素養中所指的媒體是各種型式的媒體，從印刷、電子媒體至網路媒體都可涵蓋在其範圍內。
- 2、媒體素養是媒體時代中每個人必備的能力。
- 3、媒體素養著重在思辨能力的養成，包括分析媒體訊息、評估媒體內容，瞭解媒體如何被建構、組織及影響閱聽人，並能達到近用媒體之目的以做有效的溝通及表達。

本研究即希望當幼兒接受媒體素養教育之後，能具備理解媒體技術與思辨的

⁸ http://www.medialit.org/reading_room/rr2def.php

觀看能力，並在生活中主動思考與回應媒體中的訊息。

二、媒體素養教育的重要性及原因

教育部（2002：4）在《媒體素養政策白皮書》中一開始便開宗明義提到媒體在目前教育中的重要性：

教育學界大多數人都注意到「學校」這個體制，如何改變了一百多年來台灣人的教育過程和教育內涵，尤其是學校如何取代家庭，成為主要的教育場所。但是較少人知道，電視興起以及大眾傳播媒介發達的過去這四十年，媒體已經成為台灣青少年和兒童的第二個教育課程，甚至直逼「學校」，有取而代之成為第一個教育體制的可能。媒介在教育上，不但進一步邊緣化了家庭的教育角色，也逐步瓦解、威脅與動搖了學校的權威地位。

吳翠珍與陳世敏（2007）提出媒體是環境的概念，無人能自絕於外，不僅如影隨形，還不斷的在銘印與註記我們的經驗，同時媒體也是意識工業，不只提供有關世界的資訊、型塑我們的世界與價值觀，也建構我們如何看待世界、瞭解世界的方式，再加上媒體是學童的第二套課程影響力直逼學校與家庭，但是以目前的媒體內容看來，卻多是良莠不齊，充斥著不當的觀念與扭曲的價值，因此在媒體混雜的資訊時代中，我們需要的不是規範而是教育。

吳翠珍（2000）認為需要媒體教育以培養具有媒體素養公民的理由大致可歸納如下：

- 1、媒介消費時間在日常生活作息中佔重要比例。以國小兒童為例，扣除上學、睡覺、交通時間外，看電視佔餘暇時間的三分之一；如果再扣除做功課、上課後輔導的時間，則佔休閒時間的二分之一。國中與高中生看電視時間雖然比較少，但接觸電玩以及使用網際網路的時間漸增多，媒介化資訊已經成為兒青族群資訊來源的最重要管道。
- 2、媒介化的資訊充斥著意識型態，媒體是意識形態工業的產製者。
- 3、媒介消費者與媒介產製者之間存在不平衡的關係，媒介私有化、資訊已成為經濟體系生財核心。
- 4、民眾傳播權的覺知待啟蒙：1996年「資訊社會世界高峰會議」宣示媒體公民權為「近用媒體、取得資訊、表達意見、進行傳播、免受媒體侵害個人權益及接受媒體素養教育」

5、媒介與民主政治關係密不可分。

吳翠珍與陳世敏（2007），補充「等待重整資訊秩序」以及「學習如何接收資訊」亦是何以需要媒體素養教育的因素。

楊洲松（2004）提到需實施媒體教育的重要性是因為：

- 1、媒體是青少年與孩童最重要的資訊來源之一。
- 2、媒體是青少年及孩童日常生活中休閒與娛樂的重要媒介。
- 3、媒體建構了青少年及孩童的世界觀。
- 4、媒體塑造了個人與社會群體的認同。

研究者歸納國內外學者對於媒體素養教育之重要性及其實施的原因，有以下幾個重要的觀點（Singer & Singer, 1998；Luke, 2000；Hobbs, 2004；Wadsworth, & Thompson, 2005；吳翠珍, 1998、2002a；簡梅瑩, 2005；何巧姿、王健華, 2006）：

- 1、**媒體與閱聽人的關係密切**：舉凡印刷或電子媒體，各式媒體充斥於生活環境之中，且每個人每天都高度暴露於媒體使用之中，年幼的兒童尤其是電視的重度使用者，年紀越大使用媒體類型越多，包括電腦、電玩及網路。
- 2、**媒體內容對閱聽人產生不同程度的影響**：不論是卡通、廣告、戲劇或其他媒體型式，因媒體特質、媒體語言及商業勸服意涵，都會對閱聽人產生不同程度的影響，且往往是年紀越小影響越大，是以媒體素養教育應從小培養。
- 3、**媒體素養教育的訓練有助於提供閱聽人擁有一套理解及分析媒體內容的工具**，使閱聽人能思考媒體訊息免受媒體的不當影響，並能從過程中提升批判性的思考能力，因此媒體素養能力亦是一種生活技能，不可或缺。

三、媒體素養教育之核心概念與內涵

加拿大媒體教育之父 John Pungente（1993）提出媒體訊息的八個先驗前提，要瞭解這八個先驗前提之後，才能夠進一步探討媒體素養。而且國內外媒體素養課程大都參照此八項核心概念加以設計與發展，內涵如下（郭佳穎, 2006；楊洲松, 2004；Hobbs, 2004；陳世敏, 2000）：

- 1、**所有媒體均是建構的**：所有媒體都是建構而來，有目標的以不同媒體形式創造不同的媒體訊息呈現於人們眼前，並非單純的反映事實。
- 2、**媒體建構真實**：人們對世界的觀察與經驗往往是根據媒體訊息而來，透過媒體來建構世界的圖像。
- 3、**閱聽人在媒體訊息中進行意義協商**：人們因個人因素對媒體訊息有不同的詮釋，產生交互作用。閱聽人不僅是訊息被動接收者同時也是主動解讀者，同樣的訊息未必產生同樣的意義，所以訊息的意義是在閱聽人與媒體間協商過

程中達到平衡。

- 4、**媒體有商業意涵**：大多數媒介都是商業產品，都有商業目標，因此必須對媒體訊息背後的經濟與商業脈絡進行理解。
- 5、**媒體包括意識型態與價值訊息**：不同媒體可能都負載了不同的價值觀與意識型態，其可能由某些特定政黨或利益團體加以控制而宣揚其特定之主張及立場。
- 6、**媒體有社會與政治意涵**：媒體的穿透力與廣佈性佳，對社會與政治情勢易造成影響，媒體讓大眾關切社會議題，更可能影響民眾政治支持取向。
- 7、**媒體的形式與內容是密切相關的**：各種媒體都有其特定的文法與規則，媒體形式與訊息內容緊密結合，熟悉媒體形式與手法，將能充分領會媒體內容所表達的訊息與意涵。
- 8、**每種媒介都有其獨特的美學形式**：閱聽人宜嘗試欣賞、評鑑不同形式媒體其獨特的美學形式，亦能對媒體訊息有更深入的理解與洞察。

吳翠珍（2000）根據上述論點，歸納出如下幾點：

- 1、媒體內容都是人爲建構的，在形成媒介真實後則倒過來形塑人們心目中的感知真實。
- 2、所有的媒體在商業機制的運作下，幾乎都有商業意涵。
- 3、社會中的政治勢力通常也會以意識型態的形貌存在媒介訊息內。
- 4、每種媒體都有其媒介特質，有其特有的符號系統、文法規則，而符號的特質往往經由媒體訊息的建構使得每一種媒介對閱聽人產生不同的影響。

吳翠珍（2002a、2006）認為媒體在呈現資訊時，有五項重要但一般人卻習焉不察的本質：

- 1、媒體的資訊並不全然真實地反映世界的真相。
- 2、媒體訊息都經過複雜的篩選、包裝、選擇與組合
- 3、訊息的呈現，可能受到各式影響（包括媒體記者與編輯、媒體部門與組織負責人，甚或政府、政黨或財團）
- 4、媒體的傳播科技特質，塑造了媒體的表現形式或內涵
- 5、閱聽人是媒體工業運作下所產生的市場商品，做為廣告商欲觸及的目標。

綜合上述，媒體素養的核心概念最主要在強調所有媒體訊息皆爲人爲建構，因此資訊本身並不客觀，而是經過人爲的組裝與篩選刻意呈現於閱聽人眼前，自然存在著某種意識型態與價值觀，然而閱聽人可能因爲自己的背景以及媒體形式及其表現內涵而有不同的意義詮釋，所以媒體素養教育的學習內涵應以上述核心

概念為基礎而設計。

吳翠珍（1996）指出媒體素養教育的知能樣態是多面向的，包含「認知領域」的心理思考過程、「情感領域」的情緒瞭解和體驗、「美學領域」的賞析以及「道德領域」的價值判斷，對媒體訊息本質有基本認識與瞭解後，再進一步探討媒體素養教育的內涵。吳翠珍（1996）、Thoman 與 Jolls（2004）提出探索媒介訊息的核心概念，分別涉及訊息產製者、媒介文本形式、閱聽人、文本內容，與媒介組織等內涵。

- 1、誰創造這訊息？如何創造？—訊息產製、媒介科技的探討
- 2、運用了什麼技術來吸引閱聽人注意？—媒介文本型態的探討
- 3、不同閱聽人解讀這則訊息時有何差異？—閱聽人的分析探索
- 4、這則訊息中再現或忽略了哪些生活形態、價值與觀點？—媒介再現內容
- 5、為何傳遞這則息？誰在傳播？有何目的？—媒介組織的瞭解

張嘉倫（2006）認為媒體素養教育的內涵包含了：

- 1、文本符號觀：即瞭解媒體訊息內容，包含瞭解不同媒體的表徵系統（媒體語言與成規）如何產製意義，知曉並能應用媒體製作技巧與技術，以尋求科技與媒體訊息文本間的聯動關係
- 2、再現批判觀：即思辨媒體再現，解讀媒體再現所潛藏的價值意涵與意識形態。此內涵則不著重分析訊息接收、媒體各類內容形式，而重視於媒體被人為建構操弄的事實、試圖解構媒體受政治商業之影響，及探討其可能對社會文化所造成的意識影響
- 3、主動閱聽人觀：即反思閱聽人之意涵，透過瞭解個人與媒體訊息文本的意義協商本質，知曉瞭解媒體訊息文本的商業意涵中有關「閱聽人」的概念，進而產生閱聽人詮釋意識。

我國教育部（2002）於其公布的《媒體素養政策白皮書》中，對於媒體素養的內涵則界定如下：

1、瞭解媒體訊息內容

- 1-1 瞭解不同媒體的表徵系統（媒體語言與成規）
- 1-2 瞭解媒體類型與敘事如何產製意義
- 1-3 瞭解並能應用媒體製作技巧與技術
- 1-4 瞭解科技與媒體文本的聯動關係

2、思辨媒體再現

- 2-1 辨識媒介內容中年齡、性別、種族、職業、階級、性傾向等各種面向的刻板印象和權力階級間的關係
- 2-2 比較媒介內涵與實際生活中的情境、人物、事件等媒介與社會真實的關係
- 2-3 解讀媒介再現所潛藏的價值意涵與意識型態

3、反思閱聽人的意義

- 3-1 反思個人的媒體行為
- 3-2 瞭解個人與文本的意義協商本質
- 3-3 瞭解文本的商業意涵中「閱聽人」的概念
- 3-4 認識廣告工業的主要概念：收聽/收視率、廣告的社會與文化意涵

4、分析媒體組織

- 4-1 瞭解媒體組織的守門過程如何影響文本產製
- 4-2 檢視媒體組織的所有權如何影響文本選擇與組合
- 4-3 瞭解公共媒體與商業媒體的區別
- 4-4 檢視資訊私有化的影響

5、影響和近用媒體

- 5-1 瞭解媒體公民權的意義
- 5-2 實踐接近與使用媒體
- 5-3 區辨被動媒體消費者與主動媒體閱聽人
- 5-4 主張個人肖像權、隱私權
- 5-5 主張公共資訊開放

教育部所揭示的核心內涵以媒體近用為核心，強調釋放(Liberating)與賦權(Empowerment)，透過行動實踐更具傳播公民權意識的「影響和近用媒體」概念，如圖3-2-1所示：

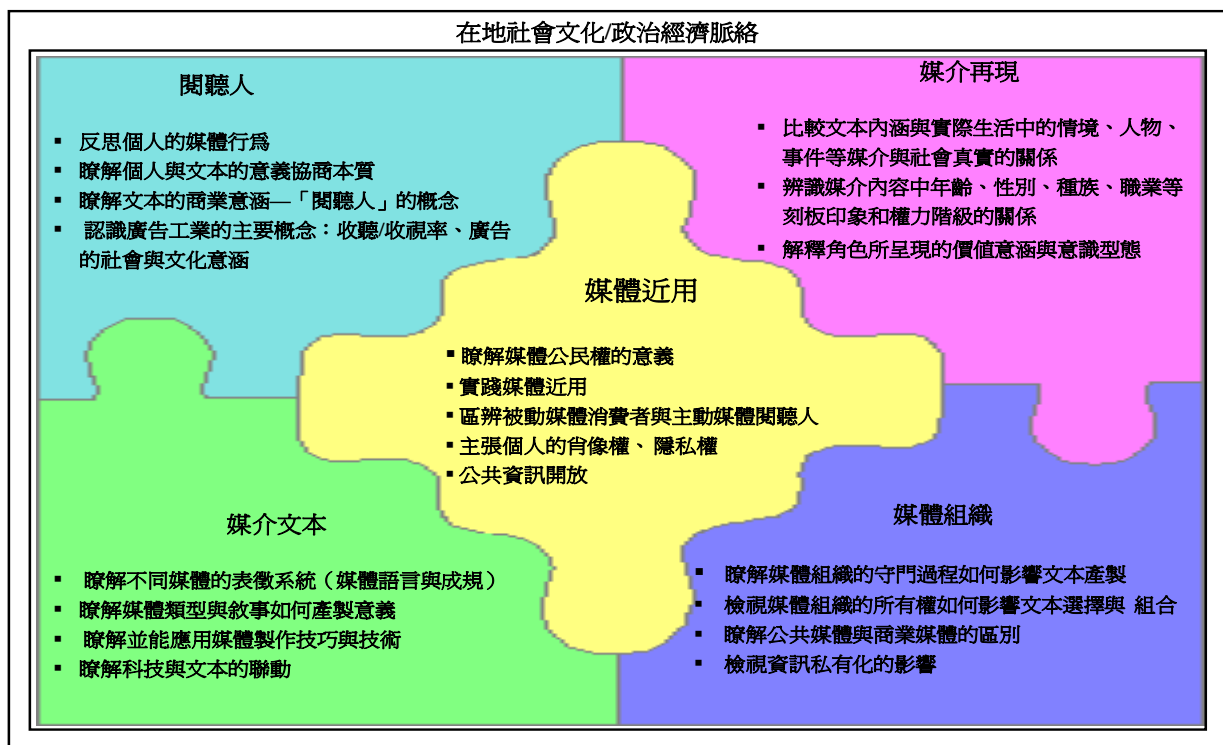


圖3-2-1：台灣媒體素養核心概念圖

資料來源：教育部（2002）媒體素養教育政策白皮書。台北：教育部。

英國電影學會（British Film Institute, BFI）於1989年集結22位教師的共同研究成果，界定了媒體素養知識和理解六大範疇，自此也成為英國媒體教育的核心內涵，讓媒體素養教育的內容範圍更為完整具體（引自吳知賢，1998）：

- 1、**媒體機構（media agencies）**：誰在傳播訊息與目的。媒體機構在產製過程中所扮演的角色，包含專業常規、組織掌控、資金來源等；經濟與意識型態對於媒體機構的影響；媒體機構的目的與效果為何。
- 2、**媒體種類（media categories）**：媒體的形式為何。區辨傳播媒介（電視、電影等）、媒體形式（新聞、戲劇方式等）與節目類型（喜劇、運動節目、肥皂劇等）；比較不同的媒體型態如何影響閱聽人的理解。
- 3、**媒體科技（media technologies）**：採用哪些科技產製訊息。如何使用；不同的科技產生什麼不同的效果。此謂的科技（technologies）包含產製媒體訊息的工具與材料。例如、燈光、音效、特效。
- 4、**媒體語言（media languages）**：如何知道媒體產製的意義。每種媒介皆有其獨特的語言以建構意義，視、聽覺與結構符號的運用，知曉媒體指涉意涵；如何產製意義；媒體語言的規則與敘事結構為何，以思辨媒體訊息與創作自己的文本。

- 5、**媒體閱聽人（media audiences）**：誰在接收訊息與對媒體所持的態度。閱聽人如何被建構、界定與描述；閱聽人如何發現、選擇與消費媒體文本；閱聽人如何理解文本。
- 6、**媒體再現（media representation）**：媒體如何再現議題。知曉媒體文本建構了真實世界與人類觀感間的關係，媒體不可能複製真實關係，只是再現；檢視媒體中刻板印象的呈現。

加拿大媒體素養則以「再現」觀點出發，分析產製者與閱聽人的相對角色，重新思辨媒體文本再現的議題，進而培養主動將批判能力運用於媒體文本的批判思辨中，具批判自主性。主要藉由三個面向來協助教師教導學生解構（deconstruct）媒體：文本（texts）、閱聽人（audiences）以及產製（production）（Shepherd, 1992；Media Awareness Network, 2005，引自張嘉倫，2006）：

- 1、**文本**：是指所有的媒體產製品，有可能是電視節目、書籍、海報、流行歌曲、或最新流行事物等，教師們在教學上可討論的內涵包括不同文本類型之間的差異；或是檢驗符號所指涉的意義、敘事結構、傳遞的意識或隱含的價值，以及與其他文本間的關連性等。
- 2、**閱聽人**：接收媒體文本的任何人均可稱之為閱聽人，在閱聽人的面向中尤其強調文本產製閱聽人的概念，也就是文本為閱聽人而設計並將其區隔賣售給廣告商。此面向中教學重點在教導學生解讀文本可能傳遞的意義、價值或偏見，進而做出主動的選擇而非被動的接受，當學生能夠自己自主選擇與批判時，閱聽人的主體性方能存在。
- 3、**產製**：產製為從事媒體文本製作相關的每一部份，教學重點包括科技、所有權、經濟、機構、法律及產製過程等。

美國的媒體素養教育則包含以下分析要素（Aufderheide, 1993, 1997；引自白佳麒，2005）：

- 1、媒體如何被建構與如何建構真實？
- 2、商業化對媒體的影響為何？
- 3、意識型態與政治對媒體的影響為何？
- 4、各種媒體的內容、形式與表徵風格為何？
- 5、閱聽人如何與媒體進行協商等。

若從Terry Jones所發展的概念模式來看，則可發現澳洲的媒體教育與英國很

雷同，以媒體文本作為核心，再透過「再現」、「意識形態」、「閱聽人」、「媒體組織」等四個重要面向尋求媒體產製的影響因素，其中澳洲媒體教育更是從媒體文本與再現、敘事、文本類型、意識型態、媒體組織、閱聽人間相互關連中，學會媒體產製與消費的關係，進而檢視媒體文本對再現社會真實的意涵，理解閱聽人的概念。澳洲之媒體素養教育內涵，則如下敘述（Terry Jones，引自張嘉倫，2006：50-51）：

- 1、**媒體再現（representation）**：媒體文本中再現了哪些人；這些人是如何被描繪的？
- 2、**媒體敘事（narrative）**：如何運用媒體文本的敘事元素組成故事；誰是故事中的英雄或壞人？
- 3、**媒體化（mediation）**：運用什麼工具以建構媒體文本；如何呈現其世界觀？
- 4、**類型（genre）**：區辨媒體文本中的類型特質；與其他文本類型相似的部分為何？
- 5、**意識型態（ideology）**：媒體文本中明確的呈現或隱含了哪些價值？
- 6、**機構（institution）**：誰擁有產製媒體文本的主宰權；對於媒體產製文本成品有何影響？
- 7、**閱聽人（audience）**：誰是媒體文本的目標對象；閱聽人如何與媒體文本互動對應？

研究者將各國媒體素養內涵及其符應核心概念整理如下表：

表3-2-1：媒體素養核心概念與各國內涵面向之一覽表

媒體素養 八大核心概念	英國	加拿大	澳洲	美國	台灣
■ 在媒體中，形式與內容是密切相關的 ■ 每種媒介都有其獨特的美學形式	媒體類型	文本	類型	各種媒體的內容、形式與表徵風格為何	瞭解媒體訊息內容
	媒體科技		媒體化		
	媒體語言		媒體敘事		

表 3-2-1 (續)

■ 所有媒體均是建構 ■ 媒體建構真實 ■ 媒體有商業意涵 ■ 媒體包括意識型態與價值訊息	媒體再現	文本	媒體再現 意識型態	■ 媒體如何被建構與如何建構真實 ■ 商業化對媒體的影響 ■ 意識型態與政治對媒體的影響為何	思辨媒體 再現
■ 媒體有社會與政治意涵 ■ 所有媒體均是建構的	媒體機構	產製	機構		分析媒體 組織
■ 閱聽人在媒體訊息中進行意義協商	媒體閱聽人	閱聽人	閱聽人	閱聽人如何與媒體進行協商等	反思閱聽人的意義
■ 閱聽人在媒體訊息中進行意義協商					影響和近用媒體

資料來源：研究者自行整理。

綜合以上可以發現，媒體素養教育的核心內涵是一致且有共識的，教學內涵不外乎認識媒體文本的組成與產製、瞭解媒體組織的運作及影響、分辨不同媒體特質及其對閱聽人所造成的影響，探究媒體再現所隱含的意識型態與價值觀，反思閱聽人的媒體消費行為，以及選擇媒體的自主性等。

四、媒體素養教育之目標與教學策略

媒體教育的終極學習目標是在思辨態度的養成，使之成為一個有媒體素養的公民，而不只是媒介消費者。媒體教育的終點不只是有能力分析媒體內容，而是有更廣泛與深入的學習目的，就是期望學生能具有質疑媒體所措置的政治經濟生態與媒介組織的能力，成為對傳播權有所瞭解的有知有能的公民（吳翠珍，2000）。教育部（2002）《媒體素養教育政策白皮書》中認為媒體素養應是終身學

習的一環，期望在「健康的媒體社區」(Healthy Media Community)中，個人能透過媒體素養教育獲得「釋放」和「賦權」的知能，並運用媒體來溝通表達和獲取改善社會的能力。換言之，媒體教育的目的是讓學生做好準備進入媒體充斥的社會，而非預防學生免於壞媒體訊息之影響(林子斌，2005：128)。

張秀雄(2000)就大環境面向而言，認為媒體素養必須透過媒體教育來培養，可由以下幾方面來著手：

- 1、進行媒體素養課程：針對國外的實施經驗及國內的媒體素養課程需求，進行長期深入的研究，研擬可行的課程方案。
- 2、發展媒體素養教材：將適當的教材融入相關的學科。
- 3、鼓勵媒體製作媒體素養相關節目。
- 4、鼓勵民間團體研究，推展媒體素養教育。

楊洲松(2004)則就教師的立場，認為媒體素養教育的實施策略有下列重點：

- 1、反思個人的動機與假設：教師必須先反思自己何以實施媒體素養課程，透過反思才能保護自己與學生免於媒體的操縱。
- 2、批判個人喜歡或討厭媒體文化所包含的要素：教師應該理解個人為何喜歡某些媒體形式與資訊，或討厭某些媒體形式與資訊的原因。透過分析與批判，將可更清晰的瞭解自己與媒體之間的關係，有利於進行媒體素養的教學。
- 3、理解與尊重學生對於媒體文化的經驗、快樂與不滿：教師必須以開放的心胸去面對學生的行為與態度，並提供機會給學生去表達他們最關心的議題。因此教師必須創造一個可以容忍多元觀點，允許多向批評的環境。
- 4、創造一個開放而多元的學習環境：教師也必須創造一個開放的課堂環境，讓學生可以自由的接受或拒絕各種理念，可以毫無顧忌的表現他們的感受。
- 5、結合家長與社區的力量共同發展：教師可以擴大參與媒體素養教育的層面，結合班級、學校與社區。一方面，可以瞭解並感受家長的態度、社區規範及價值，以修正教學方向與促進教學效果；另一方面，也可以邀請具有媒體專門知能或興趣的家長與社區人員做為課堂的協助者。

Masterman 認為媒體教育應是一種去迷思(demystification)的過程，同時，媒體教育的教學應該是種民主式、對話式的，教師應協助學生發展出屬於學生的觀點(引自林子斌，2005：124)。而根據 Buckingham(2003，引自林子斌，2005)的看法，媒體課程的教學應採鷹架學習(scaffolded learning)理論的取向，教師提供一個指引架構讓學生自行建構意義，因此學生將會經歷三個階段：1、讓學

生之先備知識清楚；2、讓學生瞭解媒體之相關知識並學習如何應用；3、鼓勵學生超越這些知識內涵而發展出屬於自己的想法。

陳世敏、吳翠珍（2007）認為媒體教育的教學必須使用有系統的教學策略，方能達到有效的學習結果，此外老師在進行媒體素養教學時一定要不斷的提醒自己「學生在進到教室之前早已從媒體學到許多知識，即使不是傳統所稱之知識，也是文化實踐中的知識」。而林子斌（2005）與陳世敏、吳翠珍（2007）都曾介紹 Buckingham（2003）所主張的教學策略，研究者整理如表 3-2-2：

表 3-2-2：媒體素養教學策略

六種教學策略	林子斌（2005）	陳世敏、吳翠珍（2007）
textual analysis （文本分析）	就單一媒體文本（如卡通、連續劇等）做符號學分析，提供學生對媒體文本的深度認識。	強調對單一文本的深入分析。通常會選擇較短或量少的文本，像是照片、廣告、影片片段等。應包含：描述、注意與觀察、思考意義、評估這些階段。
context analysis （脈絡研究）	重視媒體文本的外在脈絡，以瞭解媒體文本、媒體語言、媒體產製與閱聽人這四個層面互動關係。	讓學生多瞭解與文本息息相關的媒體製作脈絡與如何設想閱聽人，相較於文本分析，此步驟不問「有什麼？」而問「為什麼？」
case study （個案研究）	對單一媒體進行個案研究。型態包括特定文本、特定議題、特定閱聽人	深入研究單一媒體文本。可包括聚焦於某特殊文本的製作、行銷與消費，跨媒體調查、調查媒體閱聽人。
translation	譯名：轉換。 將不同媒體內的文本做轉換，如此可讓學生瞭解不同的媒介特性。	譯名：改作練習 焦點在媒體語言與再現。透過改作練習對於不同媒體如何處理文本與建構意義，會有清楚的認知。
simulation	譯名：模擬 當具有前述經驗後，可讓學生模擬製作，扮演不同的角色，透過實作獲得第一手媒體經驗。	譯名：模擬練習 模擬是一種角色扮演的形式，對於深度理解製作流程相關問題特別有意義。
production	譯名：產製 產製是模擬的後續階段。不過產製並非只進行到成品出來就停止，後續的自我反思與評量更重要。	譯名：動手做 詮釋媒體與創作媒體，是不可分離的學習歷程。製作的目的是要有效整合學生在之前課程所學過的媒體思辨性概念，製作成品可安排公開展演。

資料來源：研究者整理自林子斌（2005）、吳翠珍與陳世敏（2007）。

在這六個教學策略中可發現，前三項比較屬於分析性質，且是後三者的基礎；後三項相對而言則較重視「做中學」的體驗式學習，且重視自我反思。

美國教育學者杜威曾主張「所有真正的教育都是由經驗而來」認為教育不應脫離學生的生活經驗，提出「學校即生活，生活即教育」，媒體素養教育的理念，正是這種以學生為導向、媒介資源為本、由活動中學習的實踐取向知識觀（吳知賢，2004）。也就是說媒體素養的知識觀是一種行動的知識觀，在做中學學習知識也在學習知識中參與實作，最後反思自己的行動。

美國學者 Phillips(1998)指出，在課堂上進行的媒體素養教育大多根據四種教學取向：

- 1、褒揚取向（celebrant）：認為媒介科技豐富我們的生活，所以媒體素養在發展熟悉各類媒介的技巧，並懂得欣賞不同媒介形式的特質。
- 2、保護取向（protectionist）：認為媒體內容有害，所以在教學時要保護學生免於暴力、色情或有害文本的影響。
- 3、品味取向（educated consumer）：認為兒童因為不懂得好壞媒介所以會有錯誤的選擇，因此教師要幫助兒童慎選所看的節目，區分不同媒介的差異。
- 4、文化思辨取向（cultural critical）：啟發學生對媒體文本進行分析省思，區分真實與虛幻。

根據不同的教學取向，在課堂實踐中自然會產生不同的樣貌，可依不同的情境及素材做合宜的選擇，重點在於能幫助學生建構知識，以讓他們有反思媒介訊息的訓練。黃光弘（2005）的研究指出提升學生的媒體素養不宜採取被動的接受訊息，而是運用課堂中各種不同的學習環境，自然導入媒體觀念，更積極的做法就是營造媒體生態環境，讓學生置身其中，透過問題導向的主題教學，讓學生親身參與實作。

媒體素養的教學有別於一般傳統直接教授的課程，重點不是傳遞知識與技能，而是教學活動的過程。在教學方法上強調討論，但不在追尋客觀與真實的解讀標準，在討論的意見交流過程中鼓勵學生主動省思與認知，使兒童瞭解媒體文本傳達的意義，學習建構新的想法，尊重他人的個別經驗與詮釋，並從中修正個人的成見，藉由發言抒發個人的見解與反省，使教學成為一種共同參與的活動（吳翠珍，2002；黃伊瑩，2005）。

歸結張芝綺（2004）與黃伊瑩（2005）的研究可發現，媒體素養教學方式有以下特點：

- 1、教師只是帶領幼兒去發現媒體文本中的訊息是片面和不完整的觀點，而幼兒個人的社會背景和文化經驗是決定個人的社會知覺和觀看取向的重要因素。

- 2、對於媒體文本中的議題沒有絕對「正確」或是「唯一」的觀點，只有價值判斷的優劣，老師幫助幼兒理解相同的文本可傳達多樣的訊息及意義。
- 3、希望幼兒能以開放的角度來接受媒體所傳遞的訊息，瞭解對於單一的議題可以有許多不同的角度來詮釋，而媒體文本裡所提供的內容也僅是其中之一。
- 4、利用多元的學習單與實作活動，來鼓勵幼兒表達自己的觀點，並幫助幼兒察覺媒體對自己及生活的影響。

綜上所述，媒體素養教學強調對話的過程，在對話中對於所見所聞的媒體訊息進行思辨性的分析與思考。教師所扮演的角色並非權威式的知識灌輸者，而是以搭鷹架的學習方式，讓學生反思自身經驗、重新思考已知的媒體知識以及實踐自我想法。因此在媒體素養的教學中「討論」與「實作」是常用的方法。

五、小結

媒體是生活中不可或缺的載具，而媒體素養即是媒體世代中不可或缺的能力。至於幼兒階段媒體素養能力的教學原則應以幼兒的媒體經驗為主，教師善用幼兒常接觸以及較為熟悉的文本，才能啟發興趣、增進學習效果。教學方式以討論與實作為主，討論的重點是為了促進思考而非得到標準答案；實作的意義既是一種體驗式的學習，也是透過參與製作瞭解媒體產製的相關知識。此外媒體素養能力狀態是一連續的光譜、是一持續發展的歷程，也應根據每個人的不同媒體經驗或生活差異而有所制宜。

媒體素養教育沒有固定的教材以及標準化的教學步驟，然而媒體素養教育的內涵與目標在各國是一致且有共識的，端賴老師能內化媒體素養的核心概念與目標，掌握教學策略，並對媒體相關議題保持敏感度，將之融入教學中。

本研究所發展之「學前幼兒媒體素養教學手冊」使用對象是幼教老師，他們多數是非具備傳播教育背景的老師，因此本研究手冊內容的第一部份即是相關背景知識的介紹，包括媒體素養教育之定義、核心概念與關鍵問題、媒體素養教育之重要性、教學面向與內涵、方法及策略。

第三節 幼兒發展與媒體素養教育

孩子住在充滿幻想與感覺的世界……，
他們探究最不起眼的東西，他們自得其樂，並看到自己希望看見的一切。

— Adam G. Oehlenschläger

本節內容主要在探討幼兒發展與媒體、媒體素養教育之間的關係，可分為四個部分，首先是幼兒發展與媒體，瞭解影響幼兒理解電視的原因為何、幼兒如何解讀媒體、看電視的訊息處理歷程及相關研究；接著透過文獻瞭解幼兒階段的重要發展內涵及特點外，並討論幼兒媒體行為特質及其發展之關係；再從發展的觀點說明何以媒體素養應從幼兒階段做起；最後則提出有關幼兒與媒體素養教學之相關研究以確立媒體素養早期教育的成效。

一、幼兒發展與媒體

周芊等學者（2004）與黃伊瑩（2005）的研究中曾綜合國內外的研究歸納出影響幼兒解讀電視內容的因素，包括：

- 1、**媒介內容與觀看者的相似性**：幼兒以基模（scheme）的認知方式來組織電視內容，但卻因為有限的基模而無法對陌生的角色、情節、生活經驗產生共鳴，反之，他們較能理解與自己生活經驗貼近的角色與劇情。
- 2、**觀看者的興趣與需要**：根據使用與滿足理論，觀眾是為了自己的需求及目的來選擇及使用媒介，因此幼兒的興趣會影響幼兒觀看多少電視、看何種形式的節目，以及從節目內容中得到多少訊息。
- 3、**觀看者的年齡**：觀看者的年齡與發展階段息息相關，其關係著認知基模的改變，以及記憶與理解電視節目的程度。而且受年齡的影響，年紀越大的兒童對劇中人物的描述會使用更多抽象或內在特質，也較能理解時空與情境如何影響角色的行為，以及角色的正負面個性。
- 4、**收視情境**：因為幼兒的判斷能力有限，所以在觀看電視時，如果成人可以在旁適時的講解與提問將有助於幼兒學習，包括正確的理解節目內容、澄清不當的價值觀，還可透過互相討論促進幼兒的媒體素養能力。

吳知賢（1993）的研究及整理可以彙整如下幾點：

- 1、年幼兒童喜好節目的原因常基於「好玩」、「好看」，但常無法具體說明不

一樣的理由。

- 2、隨著年齡增長，幼兒愈能記憶節目內容，包括情節的發展、廣告需求、教育內容、新增項目及主題訴求等。因此年幼的兒童無法完整敘述影片內容及情節順序，然而架構清楚及節奏緩慢的內容有助幼兒理解與記憶。
- 3、十歲以下的幼兒認知基模較為簡單，只能記憶起源、問題的發生及結局，幾乎完全不懂也不能記憶有關動機和情感方面的情節，主題意識的能力較低，隨著成長後基模改變，可增進他們對電視內容的瞭解。
- 4、學齡前幼兒欠缺推論統合電視內容的能力，無法推論未呈現的劇情。他們喜歡注意單一、孤立的熱鬧片段以及事件的表相。也由於缺乏足夠的背景知識及過分依賴刻板的情節鋪陳，常會有錯誤的推論。
- 5、幼稚園的幼兒大都相信電視上的東西是真的，只有卡通與偶物是假的，而區辨真實與虛幻的能力，會隨著年齡增長而增加。
- 6、五、六歲的幼兒對於電視的形式特質開始有所認識，知道電視節目的一些基本類別，也能回答一些媒體製作的過程：如表演、假裝、使用蕃茄汁等等；但也可能過度類化，認為電視中不可能發生的事都是假的。

綜合上述可發現影響幼兒如何解讀電視內容的因素中，以年齡與發展為最主要因素。它不僅關係著幼兒對媒體內容的理解，也影響幼兒區分節目真實與虛幻及不同目的與意涵的程度。

（一）幼兒如何解讀媒體

幼兒對媒體的解讀涉及他所接觸的文本內容與訊息接收的內部認知活動(周芊等，2004；吳翠珍，2008)。過去行為主義學派強調媒介的效果，認為幼兒是被動的接收訊息，但認知主義學派 Piaget 和 Vyegsky 皆認為幼兒具有主動選擇訊息並加以詮釋的能力(周芊等，2004；黃伊瑩，2004；劉愛真，2007)。

劉愛真(2007)的研究中分別從故事基模理論、讀者反應理論、電視基模理論及接收分析理論探討幼兒如何解讀訊息內容。研究者參考其立論架構，整理探討如下：

1、基模理論

認知心理學家 Piaget 將「基模(schema)」視為兒童認知的最小單位，用以認識周圍世界，透過同化與調適的反覆歷程，隨經驗的增加而漸複雜。基模是一個動態且抽象的認知結構，幫助個體主動選擇與組織輸入的訊息，以核對、瞭解與學習，並將零碎或分散的知識整合成有意義的架構(周芊等，2004；王珮玲，2006；劉愛真，2007)。根據基模理論，當兒童接收媒介訊息時，基模會導引兒童注意重要的刺激，排除無關情節的干擾，分析事件發生的前因後果、人物的感情與動

機等事項，並且根據以往的經驗及認知架構來選擇、記憶、分辨、比較、推論、組織、推衍、統整與評價。(周芊等，2004)。因此，在觀看電視時如果幼兒缺乏對判斷劇情與內容的認知架構或基模，則無法理解節目內容。

劉愛真(2007)的研究中分別以「故事基模(story schema)」和「電視基模」來說明幼兒如何解讀卡通。故事基模是指個體所具有的一套內在認知結構，用以瞭解故事如何組成，並可引導個人有效的處理與統整故事中的訊息，幫助理解與記憶。陳靜音(2003，引自劉愛真，2007)指出故事基模可讓兒童預測故事的發展，選取某些資訊以掌握故事裡人物的性格、行為、動機和場景先後順序...等，這些訊息的處理包含了歸因、推論和統整等過程(謝韻諭、陳淑芳，1999；周芊等，2004；劉愛真，2007)。

然而在觀看電視、電影等動態影像媒介時，解讀訊息所需的基模運作可能要比靜態的閱讀要來得複雜，這是因為影像媒介的形式特質(周芊等，2004)不如我們想像的那麼簡單，它包含了視覺符號(visual sign)：角色、場景、道具、鏡頭的構圖與運鏡；聽覺符號(audio sign)：對話、旁白、音效與配樂；以及結構符號(structural sign)：鏡頭間的銜接與編排，不同的剪輯安排就如同語言中的文法，展現電視文本的說故事方式(周芊等，2004；吳翠珍，2007)。

周芊等(2004：82)學者認為隨著兒童年齡與觀看媒介影像經驗的增加，他們對於電視形式特質的理解也逐漸增加。認知發展越成熟的兒童，對於電視的形式語言、內涵與外延意義越能洞察，這即是素養(literacy)能力的展現，然而因為影像所呈現的形式特質有不同的簡單至複雜層次，因此素養能力的發展並不是自然形成的，必須依照基模理論，加上媒體素養教育的啟發以及現實生活的知識與經驗等方面配合所形成。吳翠珍(1994)的研究已證實兒童的電視基模能力與觀看時間多寡並無關係，也並非被動的閱聽人對電視內容照單全收，而是根據自我概念與社會經驗加以解讀。

綜上所述，基模能幫助幼兒對故事及影像媒介訊息的理解與記憶，除了自身的心智發展成熟之外，先備知識與經驗亦是重要的因素，倘若幼兒缺乏理解訊息內容的基模，則無法順利詮釋與解讀，而且因為影像媒介的形式特質比平面故事要來得複雜，需透過適時適量的媒體教育以幫助幼兒理解電視內容。

2、讀者反應理論

根據讀者反應理論，因為讀者本身的不同經驗能將主觀的想法帶入故事中而有不同的詮釋，他們能主動建構意義。雖然文學與媒體的組成元素不同，前者如文字與靜態圖像，後者則是聲光音效果所配合的動態影像，但都因個人的背景，

對文本的詮釋有不一樣的見解（蔡蕙珊，2000，引自劉愛真，2007）。

「文本互織」(intertextuality)是指書寫的、視覺的，乃至生活中的文本交織引用的現象（趙金婷，2007）。Faiclough(1992，引自趙金婷，2007)認為舉凡電視節目、繪畫、廣告、錄影帶等媒介組成符號陣列，使得讀者的閱讀超越當前的內容，連結到腦海中其他文本的記憶，構成解釋的意義網絡。幼稚園的課堂討論中，以繪本故事最能引發幼兒的想像空間，研究也已顯示即使幼兒也能做出文本互織連結，而團體互動的討論歷程更能引發幼兒的文本互織反應，在此川流不息的對話歷程中，幼兒建構了他們的認知基模（引自趙金婷，2007：2）。

趙金婷（2007）的研究顯示幼兒習慣詮釋故事，並且運用個人經驗來理解故事，但隨著聆聽故事的增加，對文本與其他文本、電視節目、媒體、影帶、藝術作品、廣告和諺語有關的連結也會增加，所以運用一系列不同版本的故事，是有助於幼兒產生文本互織，建立特定故事基模的方法。

讀者反應是個人與文學作品間獨一無二的連結，沒有二位讀者具備共同的反應（劉愛真，2007）。這與媒體素養學習內向裡所闡述之閱聽人的意涵相同，每個人皆與文本進行意義協商，且根據個人不同的背景與經驗知識而有不同的詮釋。研究者認為不論是印刷的靜態媒介或是電子的動態影像媒介，皆有相同的文本交織性，幫助幼兒進一步理解角色人物的特性、組織故事以及架構情節。

3、接收分析理論

接收分析理論強調閱聽人與文本互動的解讀過程，對於文本傳遞的訊息，閱聽人不再是被動的角色，而是具有主動詮釋媒介訊息的能力，基於個人生活經驗、先備經驗及基模運作不同，而造成閱聽人對相同文本有不同的解讀結果（劉愛真，2007）。

綜合以上討論顯示，幼兒是主動的閱聽人，會自行選擇、注意以及解釋其所經驗的媒體內容，每位幼兒因為個人的認知基模以及經驗的不同即使是面對相同的訊息內容，也會有不同的看法。基模運作與幼兒如何解讀媒體的關係密不可分，而經驗的累積又與基模的發展息息相關，在幼稚園裡透過講授故事與對話，教師不斷幫助幼兒建構故事基模，同樣的，對於影像媒介基模的強化也需要教師或其他成人的講解與說明，才能提升幼兒的媒體素養能力。

（二）幼兒看電視的訊息處理

吳知賢（1993）的研究指出兒童對電視內容的認知建構過程，包括訊息處理（information processing）、解讀（interpretation）、評鑑（evaluation）三個階段。

1、訊息處理（information processing）階段

訊息處理是用來解釋人類在環境中如何經由覺察、注意、辨識、轉換與記憶等內在心理活動，以吸收並利用知識的歷程（張春興，1995，引自謝韻諭、陳淑芳，1999：3）。若以訊息處理理論的觀點來檢視幼兒處理電視訊息的過程，即是當幼兒看到電視內容後，訊息在其內在的認知轉換過程。

一般說來，訊息處理可分做「感官收錄」、「短期記憶」、及「長期記憶」三個階段，吳翠珍（1996、2007）曾提到兒童觀看電視如要從中獲得知識的累積達到學習的效果，則要經過一連串的前述認知過程，但各階段並非單向與孤立的。訊息處理是一交互作用的複雜歷程，環境之中的刺激甚多，能引發個體注意並將其編碼、輸入記憶中，該刺激的至少某一特徵必定與長期記憶中的既有訊息有連帶關係（謝韻諭、陳淑芳，1999：3）。

電視所傳遞出來的訊息，包括視覺、聽覺與結構訊息。當訊息進入兒童內在時會呈現如下圖 3-3-1 的處理歷程，包括注意訊息（attention）、訊息編碼（encoding）、儲存訊息（storage）與訊息提取（retrieval）的過程（吳翠珍，2008）。

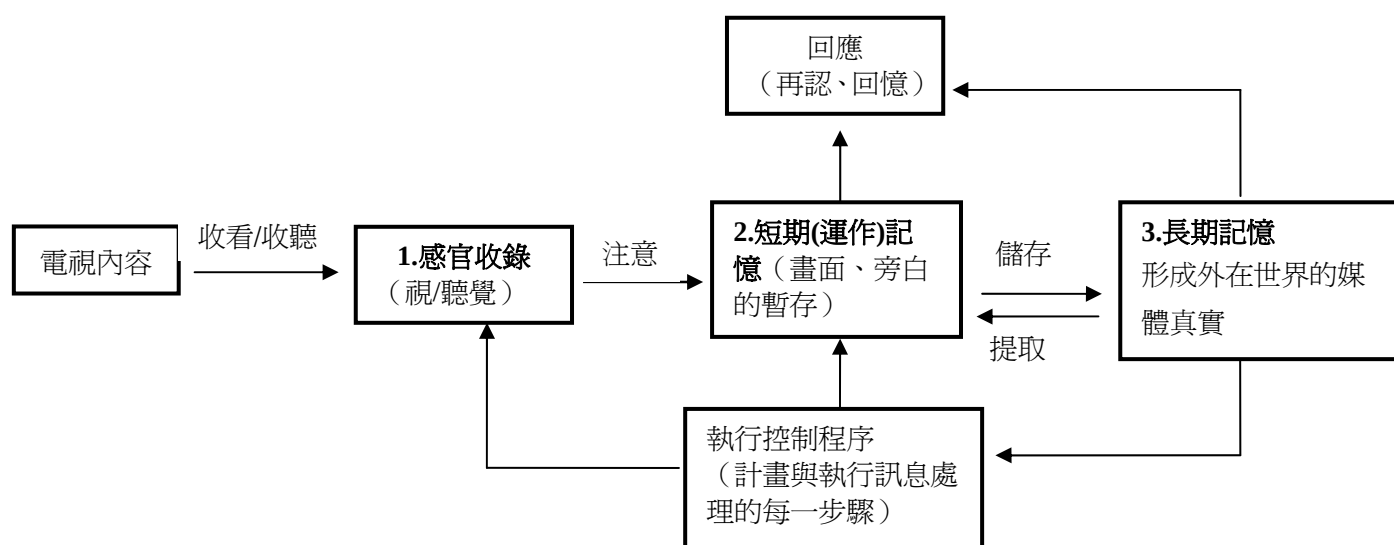


圖 3-3-1 電視訊息處理歷程圖

資料來源：引自吳翠珍（2008：43）

由上圖可知，訊息處理是幼兒認知電視內容的基本階段，而在這階段裡已涉及包含注意與記憶等過程，因此每一種不同的媒體形式幼兒所產生的訊息處理定是不同的結果，再加上幼兒尚處發展階段，心智能力皆未成熟的狀態，對於媒體

所呈現的聲、光、影與音訊息一次暴露眼前，亦無法立刻掌握重要資訊。

2、解讀（interpretation）階段

認知建構的第二個過程是解讀階段，也有學者稱之為詮釋（comprehension）階段（吳翠珍，2007），所指的皆為將訊息處理過程所得的資訊予以合理化的解釋（吳知賢，1993；吳翠珍，2007）。

關於幼兒如何解讀媒體在本節一開始即已探討過，但兒童對於訊息的解讀與詮釋。通常包含著歸因（attribution）、推論（inference）、及整合（integration）三個部分（吳知賢，1993；吳翠珍，2007）。歸因指的是對某一行為的解釋，例如海綿寶寶為什麼要和派大星吵架？珍珠美人魚為什麼會變身？可用以判斷幼兒對於電視內容的理解，推論是對於沒有出現的內容給予合理化的解釋，例如海綿寶寶看到大家驚慌失措的跑向它，則推論可能有怪物出現，但不論是對訊息做歸因或推論，都要將前後劇情與脈絡連貫統合，才能獲得更深層的理解，此為統整過程。

Rolandelli 1988 年把兒童對電視的理解區分為具象（concrete）理解與推論（inferential）理解，前者是指對節目以視覺影像具體呈現之內容的理解，後者是指視覺影像沒有明顯顯示，而是推論而得之內容的理解，說明了電視節目的理解不侷限於可見（或可聽）的正確訊息記憶而已，更要具有推論訊息的能力（引自李秀美，1996：34）。

3、評鑑（evaluation）階段

幼兒看完電視後會產生心理及情緒上的感受，像是喜歡、害怕或是討厭，這些都是對內容的評價。幼兒對電視內容的好惡因人而異，即使是相同的內容也會出現不同的觀感。。

綜上所述，再次強調兒童在觀看電視時是一主動的角色。兒童與電視內容的互動是一複雜的歷程，包含對訊息的注意、編碼、儲存、解碼、提取與記憶，更對訊息進行歸因、推論與統整，並做出價值與情緒的反應

本研究手冊所設計之教學活動內容據此原則設計，讓幼兒在觀看電視片段後回答與情節、動機、人物角色、喜好有關的問題，並深入思考影片中所未提及的隱含意識。

（三）幼兒對電視節目的解讀與注意力研究

電視呈現內容的形式具備視覺特色，適合肖像式（iconic）心智處理階段的幼兒觀看，因此電視被視為幼兒極佳的學習工具。然而學習需經過有效的訊息處理

過程，注意力的啟動即是訊息處理的第一步驟，接著是探討對電視文本的理解程度，以作為判定幼兒是否產生學習的依據（李秀美，1996）。從圖 3-3-1 電視訊息處理歷程圖也可以發現，當幼兒收或聽到電視訊息時，一定要對內容產生注意力，才能進一步探討記憶與理解的效果。

一般研究幼兒注意力，包括聽和看兩方面研究。幼兒會注意電視螢幕出現特別或突然發生一些事，如突然改變的行動或發生好笑的，大的聲音，這些因素會吸引幼兒的觀看，使幼兒轉向螢幕，研究也顯示幼兒很早就對影像產生注意力，同時會說出電視中出現的東西，重複電視的對話，描述電視中的東西，最吸引幼兒注意的是動態的圖像和圖像所產生的外顯行為，另外，新奇的刺激能引起孩子的注意（劉愛真，2007：41-42）。

李秀美（1996）曾歸納幼兒節目評鑑的文獻，提到理解的項目有以下六項：1.認識角色 2.辨識角色的行為 3.瞭解發生的事件 4.瞭解事件的順序 5.瞭解角色的想法（感受） 6.瞭解角色的動機。

因此國內有關幼兒與電視節目的研究中，常以上列之項目來發展研究問題，包括瞭解幼兒對內容的認知、理解、喜好與反應（謝韻諭、陳淑芳，1999；林巧芳，2003；蔡玲津，2003；黃藍瑩，2005；鄧佩玲，2006；胡瑋珍，2007；劉愛真，2007）。而在節目類型上以卡通研究為主（謝韻諭、陳淑芳，1999；林巧芳，2003；黃藍瑩，2005；鄧佩玲，2006；胡瑋珍，2007；劉愛真，2007）。

謝韻諭與陳淑芳（1999）、林巧芳（2003）、劉愛真（2007）的論文均探討幼兒如何解讀某卡通或動畫；黃藍瑩（2005）與鄧佩玲（2006）則較針對幼兒對卡通的樂趣與反應；胡瑋珍（2007）的論文題目雖為「大班幼兒對電視卡通人物認同之研究-以多啦 A 夢為例」但在研究內容上仍不脫離解讀卡通主題和內容、評鑑劇中人物的看法與好惡。

謝韻諭與陳淑芳（1999）曾以半結構式的訪談及錄影的方式研究 30 位大班幼兒對卡通的認知、喜好與理解程度。研究結果發現：

- 1、對人物角色的辨別：幼兒多以外型來辨認人物的性別，也會以行為來判定人物好壞。
- 2、幼兒認知機制：幼兒會用自己舊有的認知解釋片中人物的行為與不熟悉的名詞；他們對於不常使用的專有名詞較難記住，但能用自己的理解來描述其外表，別人談起時也能明白。
- 3、對象徵性表現的瞭解：幼兒對於象徵性的表現仍無法理解。
- 4、真實與虛幻的辨別：幼兒能分辨真實與虛幻。

- 5、 人物喜好與角色認同：幼兒各有其喜歡與不喜歡的角色，且多為同性認同，他們以人物的行為來判定角色的良善與否，不喜歡反派角色。
- 6、 注意焦點：影片中突然出現的聲音或音樂與畫面上的顯著變化，是幼兒注意的焦點
- 7、 理解劇情與角色人物的指標：以人物之間的關係來作為理解劇情及角色的主要指標。

因此針對幼兒所設計的卡通情節與人物，在特徵上一定要避免太過接近，而且內容要以幼兒的舊經驗出發，用具體的方式傳達訊息（謝韻諭與陳淑芳，1999）。

林巧芳（2003）的研究，採取一對一訪談 15 位大班幼兒的方式來進行研究，主要在瞭解幼兒對動畫的注意力、解讀與評鑑。在訪談時，同時播放〈企鵝家族〉影片，並採取將畫面定格的方式來詢問幼兒相關問題。除此之外，林巧芳也制定了一份「幼兒觀看動畫時的注意力行為記錄表」，對幼兒觀看卡通時所表現出的記憶力加以觀察和記錄。研究結果發現（林巧芳，2003，284-288）：

- 1、 幼兒觀看動畫時的訊息注意力以「笑」的反應為主，且對滑稽、溫馨的情節最有反應。
- 2、 幼兒訪談時的訊息注意力以具體性的外顯物體和情緒居多，而對抽象的時空則較少。
- 3、 幼兒多能從「企鵝家族」中解讀出主要主題
- 4、 幼兒解讀動畫人物時，以外顯的身體特徵為主，尤其是特異突出的地方。
- 5、 幼兒解讀動畫情節時，以歸因最多，推論次之，統整最少。幼兒對解讀的情節和歸因的依據，是以具體的外顯事物和情緒為主；幼兒對情節的推論是從動作去推論想法為最多。
- 6、 幼兒評鑑用語以好或不好居多，且是非觀念兩極。主要評鑑兒童或是具親和性的人物。用好玩、好笑和好看的用詞來評鑑正面評價的情節，不喜歡、不對、難過與不禮貌來評鑑負面評價的內容，甚至給予建議。
- 7、 幼兒對快樂的情節感覺最深刻，對可愛、好笑的人物最喜歡。幼兒的情緒會隨情節而有所起伏。

劉愛真（2007：64）的研究則是訪談 12 位大班幼兒，於影片播放後，藉助一個河馬玩偶，並輔以「獅子王 2」小書來訪問，引導幼兒表達「獅子王 2」卡通影片的劇情大意、影片主軸事件的敘述、劇中角色人物之特性、動作行為的再認和記憶、劇中人物的動機企圖、影片的主題意識。並且透過幼兒的價值觀、意

識表達對影片角色人物、劇情事件的喜好和感受。結果發現：

- 1、 幼兒零碎、間斷、不完整表達「獅子王 2」故事大意，注意「獅子王 2」影片之動態事件，快速畫面
- 2、 幼兒喜歡與自己同性別的角色，對影片所呈現之主題意識的感受有性別差異，女生是友情，男生是暴力。

黃藍瑩（2005）以問卷和訪談的方式瞭解幼兒觀看卡通的習慣與好惡，鄧佩玲（2006）以觀察與收集幼兒繪圖資料來探討幼兒對觀看卡通後的幽默欣賞及反應，研究發現性別的差異會影響對幽默類型的反應。黃藍瑩（2005）的研究發現男女生所喜歡的卡通偏好不同，但不論男女生會喜歡某一部卡通皆基於對卡通人物的喜愛，討厭某一部卡通的話則是因為內容的關係，與陳淑芬、謝韻諭（1999）和林巧芳（2003）、劉愛真（2007）的研究結果相同，幼兒均傾向於認同與自己同性別的卡通人物，此外男生重視人物的能力表現，女生則重視外貌。

胡瑋珍（2007）以觀察和半結構式訪談大班幼兒觀看〈多啦A夢〉卡通後，對其內容和主題的理解及看法，研究發現（胡瑋珍，2007，101-106）：

- 1、 幼兒收看卡通已經成為一種習慣，父母並未有過多的干涉，而是讓幼兒自行選擇卡通。
- 2、 幼兒隨著訪談次數的增加而越能清楚的描述卡通的內容。
- 3、 幼兒能夠用有限的字彙說出卡通的主題意涵，對於抽象的用詞也能有自己的解釋。
- 4、 幼兒對於卡通人物的好惡，是以「技能配備」（能力）、「外貌」、「做了某事」為判斷依據，但主要還是以當時所看的卡通內容而決定。
- 5、 幼兒對生活經驗相近的卡通情節印象較深刻。

綜合上述研究可以發現，不論研究主題為何，有關幼兒與電視解讀的研究多以訪談的方式來瞭解幼兒在看了某卡通、動畫或節目後，如何使用歸因、推論與統整等技巧，來解釋與理解他們所看的內容。而且研究的共通點可發現現代的幼兒受動態畫面所吸引，且對內容的理解與評鑑都各有自己的想法，但不管是情節與人物，他們較能注意與理解外顯且具體的事物，並以自己的生活經驗來回應文本內容。

李秀美（1996）的研究中提到訪談幼兒是瞭解他們對節目理解的有效工具，可是礙於幼兒即使知道問題，也可能無法用適當的言語來表達他們的知識，因此針對幼兒的提問，被提到的具體物件或事件，須呈現在幼兒面前，不能單憑語言描述；在問答過程中要提供幼兒一種與其觀點矛盾的見解，或問他想到的相對觀

點是什麼。也就是說，除了針對影片內容的問答以外，尚需要以多元觀點的方式來進行討論，才能知道幼兒理解層次上的差別。此外李秀美（1996）以日本NHK及美國CTW所進行的理解與注意力測驗研究為例，發現針對幼兒所進行的電視節目理解測試，主要有訪談法與測驗法兩種，藉用再認、自由回憶、序列回憶和線索回憶等記憶研究方式，來作為推測理解情形的依據，但倘若能同時以複合形式的方式測試將能擴大兒童顯示對節目內容理解的機會，像是描述、指認、角色扮演、模仿、口語測量、圖片排列或重組技巧...等。

二、幼兒發展與教育重點

在本節「幼兒發展與媒體」以及文獻第一節的討論中，可以發現年齡與發展關乎幼兒對媒體內容的理解，它意味著大班階段的幼兒怎麼看媒體？怎麼理解媒體？為什麼幼兒比成人易受媒體的影響？以及本研究最關切的重點，如何發展出符合這個階段幼兒的媒體素養學習目標與內容，他們該學哪些內容，而在設計上研究者又應特別注意哪些部分？

一般而言，幼兒教育指的是針對尚未接受正式教育的幼兒所提供的教育。但因各國學制和定義上的差異，所涵蓋年齡範圍略有差異，以台灣來說，是指6歲以下幼兒；英法等國則指5歲以下，美國幼教協會（NAEYC）的定義，指的是8歲以下的幼兒（林佩蓉、陳淑琦，2003：13）。本研究所定義之幼兒為6歲以下未進入小學就讀的學齡前兒童，但因應各國媒體素養教育學習內涵發展，以及皮亞傑（Piaget）認知發展階段的年齡劃分，本研究教學手冊的設計主要對象為大班幼兒，即滿5歲未滿7歲之幼兒，而在幼兒媒體素養學習內涵資料蒐集的範圍則涵括幼稚園大班及小學一年級（K-1 階段）。

研究者根據王珮玲（2006）、林佩蓉、陳淑琦（2003）、郭麗玲（1987）、李宗薇與董建成（2007）、高沐晴（2002）及 Luke（2000）的研究歸納整理幼兒階段發展與教育重點如表 3-3-1，並試討論何以媒體對幼兒產生影響：

表 3-3-1：幼兒發展與教育重點討論表（研究者自行整理）

發展項目	發展狀況	教育重點	分析與討論
身體發展	學前幼兒的肢體發展主要是身體重心的降低及大肌肉的發展漸成熟，	讓幼兒從移動、探索及操作物體等活動中學習，且因幼兒不斷的在發展新的能力，教師應提供多元的活動樣態	當幼兒安靜的坐在電視機前或其他螢幕媒體中，相對的減少了幼兒運動的頻率，妨礙其身體動作練習的機會及發展。因此教育重點在協助幼兒從事均衡的身體活動，而非過度使用某一媒體。
感官與知覺	■ 3-6 歲幼兒的視、聽、味、嗅覺大部分已發展完成，但視力還在發展中。感官知覺能力大致良好，但因還未能有效掌握及運用，所以無法充分理解所接受的訊息，及表達感覺。 ■ 在尚未習得文字之前，是透過感官來認識這個世界，幼兒的學習從視覺和聽覺刺激開始。	■ 由於視覺能力尚在發展中，教師應提供多元的視覺環境，動態或靜態的皆可，以及提供幼兒討論感官知覺的練習。 ■ 由於幼兒各方面發展更快速，進入團體生活後，與外界環境的眾多連結，讓語言	幼兒因為視覺尚在發展，倘若觀看過度且過量的電視內容，可能導致近視或其他視力症狀。此外，媒體的聲光效果總以高刺激、快節奏的方式出現，不論是電視、電玩都在刺激著幼兒視覺與聽覺的反應，雖然可以吸引幼兒的注意，但其實內容常混淆不清，也易使得幼兒缺乏思考能力，再加上習慣了炫目的聲光效果，對於較為靜態的活動容易注意力不集中。

表 3-3-1 (續)

	■ 3-5 歲時影視畫面能幫助學習;6-8 歲則開始對畫面進行整合思考。	發展更具邏輯性。如果在幼兒園裡，團體播放視聽影片給孩子觀賞，的確能達到娛樂、認知或學習等預期效果，但應透過討論幫助幼兒理解內容。 ■ 6-8 歲幼兒開始辨別，並明確的選擇喜歡收看的內容，收看品味在此時漸漸成形，有能力整合或組織畫面故事，但有時也可能因為流連畫面，而放棄其他的活動。教師應幫助幼兒體認媒體與自身的關係，善用畫面進行教育及其他遊戲活動。	電視是一覽無遺的媒介，但因為其符號特質、文法及慣例，所以無法久視成良人，需有成人的介入與講解才能幫助幼兒思考及理解媒體內的訊息。 幼兒從感官接觸到認知理解有其發展歷程，此階段收視品味逐漸形成，因此，針對不同年齡的需求，應該謹慎提供孩子不同層級的聲光畫面，以及不同類型的內容，讓幼兒有機會多接觸富教育性的媒體內容。
語言與溝通	■ 語言與溝通能力的發展是 3-6 歲階段的重要發展特徵。學習字彙的速度及字彙累積量在	■ 幼兒語言學習對象是成人，教師需幫助幼兒有說話	幼兒模仿學習能力強，雖然可以學習電視發出聲音或認識一些語彙，但缺乏互動

表 3-3-1 (續)

	此階段都相當驚人 ■ 幼兒多半愛講話，不論是與同儕或是成人，喜歡閱讀以及聽別人閱讀，並向別人重述故事的內容 ■ 熟悉各種溝通的「腳本」且善於模仿。進入團體生活後，與外界溝通對話產生更多連結，表達更具邏輯性 ■ 口語能力影響心理表徵能力，能逐漸將語言融入思考中，開始具備計畫、記錄、敘事的能力 ■ 幼兒能用語言表達思想、情感，與別人分享想法與經驗。	機會、耐心傾聽幼兒說話，並在自然的情境中示範正確的語句及字彙，幫助幼兒提升表達能力。 ■ 互動式的遊戲，例如扮演、合作都需與他人互動，適合提升語言能力，教師應主動把遊戲融入各種教學策略中。 ■ 提供豐富的圖書與視聽資訊 ■ 提供團體遊戲的機會，像是聽聲音，表達感受。並且自然的融入一些識字活動。	與回應，只學其字而不知其意，也可能從媒體中學到不雅的詞彙。 關於電視是否能增進幼兒的語言能力發展看法不一，即使幼兒真能透過電視學習，並將其融入社交技巧，增加語言使用能力，成人亦不能因此忽略了與幼兒互動、對話及講解內容的重要性。透過討論可幫助幼兒辨識內容，並可引發口語表達能力。 此外，媒體使用是幼兒普遍的經驗，讓他們練習表達自我媒體經驗的看法亦是訓練思考的方法。 因此，媒體素養教育的課程重點之一為討論活動，能促進幼兒口語表達能力，而在播放影片或相關學習單的填寫，也能結合識字活動。
--	---	--	---

表 3-3-1 (續)

認知發展	Piaget 將兒童的認知發展分為四個階段： 0-2 歲：感覺動作期 2-7 歲：前運思期 7-11 歲：具體運思期 11 歲以後：形式運思期 本研究之幼兒正處於「前運思期」階段，發展特徵如下： ■ 抽象思考能力的進步：比較能進行有目的性的活動，在扮演遊戲時能和大家互動，也會交代許多細節。 ■ 自我中心、具象化：此階段的思考仍受到自我中心影響，且只專注於事物的某一點，而忽略其他層面。這些都會影響幼兒的思考與推理，具象化則是只注意到具體可觸碰及可觀看的事物。而且幼兒比較容易瞭解與生活相關的關係、概念及方法。	幼兒的認知能力發展與年齡有關，但他們的學習潛力驚人，不能低估他們的思考、推理、記憶及解決問題的能力。 因此教育重點可放在： ■ 提供充分的遊戲時間 ■ 促進幼兒彼此互動與合作 ■ 主動幫助幼兒發展思考能力、學習概念及技能 ■ 適時提問、激發他們深入思考或探索 ■ 教幼兒使用新工具的方法 ■ 鼓勵幼兒創作或檢討自己的作品 ■ 鼓勵幼兒使用語言、圖畫或其他媒介表達自己的想法	有關媒體對幼兒的影響與認知發展能力有關，而認知發展能力又與其他發展緊密扣連，由此可知發展與學習的各層面息息相關。 在此階段雖能使用符號思維能力，理解一個東西可以代表一個東西，雖能夠用心像來表現觀察的事物，習於直覺思考，因此無法分辨表象和真實的差異。不過亦有研究指出部分電視內容，可讓幼兒較早發展出某些認知概念。 幼兒在觀看電視時，容易受到個別訊息、畫面的左右，而無法綜觀全局，建立個別訊息之間的連結，表現出來對節目內容的敘述不但不完整而且是扭曲的、較多刻板的資訊及明顯錯誤 (Collins, 1983, 引自黃伊瑩, 2005: 22)。
-------------	--	--	---

表 3-3-1 (續)

	■ 以直覺推理，隨成長才能更具邏輯概念。推理方式同時也受幻想及萬物有靈論影響 ■ 雖然學前幼兒對事物已經很有概念，但是他們還是很難把時間、空間跟年齡等抽象的概念實際運用於生活中 ■ 年紀太小的幼兒，專注力及記憶力都尚未發展成熟，因此理解力與解決問題的能力無法超越某種極限。學前幼兒易分心，需以他們感興趣的活動或資訊吸引他們的注意。 ■ 知識社會建構：當幼兒的記憶力以及其他認知能力逐漸發展與改變之後，他們的人際互動也會受到影響，並且發現原來別人也有他們自己的看法，自我中心的想法會逐漸瓦解		就媒體特質而言，包括媒體是人為建構、是再現真實而非反映真實、媒體充斥意識型態及商業勸服目的以及每種媒介科技特質有不同的表現形式與內涵...等。幼兒的直覺思考加上無法全觀整件事，對於媒體刻意呈現或隱瞞的內容勢必難以區辨。透過討論能激發幼兒深入思考，成為對媒體訊息更具思辨性的個體。但特別要注意的是，在選材上應與幼兒的經驗相關，像是他們看過的卡通、廣告，並且設計能引起他們討論興趣的話題，即便他們的回答可能缺乏邏輯，但是幼兒階段的媒體素養重點是在養成被問問題的習慣及思辨的能力，而非知識灌輸。
社會情緒	■ 學前幼兒在社會、情緒及道德方面都有重大的改變，這些改變與語言及認知發展的進步	■ 學前幼兒與同儕互動，但需要透過教導才能幫助他們	媒體的娛樂功能能讓幼兒產生愉悅感，透過與他人的對話也可產生共同經驗

表 3-3-1 (續)

發展	有關。同儕是社會化的重要媒介。 ■ 3-6 歲幼兒的情緒發展之中，最重要的是自我概念的發展。 ■ 幼兒的自我控制能力不足，較難顧及人我之間的關係，無法按規範來判斷是非。 ■ 思考能力及幻想能力的精進使得幼兒開始產生恐懼的情緒。	習得重要的社交技巧。因為互動就有衝突的可能性，且幼兒也經常有機會從媒體中學習攻擊行為，所以教師需教導他們學習解決衝突的技巧和方法，以讓他們能表達自己的需要及感情，並與其他小朋友維持適當的情誼。 ■ 提供幼兒發展自我概念與意識的機會，讓他們積極、主動，產生自信，並肯定自我價值。	與話題，幫助他們發展社交能力。教育性的內容或好的示範亦可帶來利社會的行為，使幼兒在與他人互動中學習尊重、同理的態度及肯定自我。而且電視本身即是幼兒社會化的重要途徑。 反之，媒體中的暴力或靈異則可能造成幼兒產生恐懼或其他負向的情緒。再加上重度使用電視，除了取代幼兒與他人社交的機會外，也易產生冷漠感。
------------------	--	---	---

資料來源：研究者自行整理。

綜觀表 3-3-1 的分析結果，研究者認為幼兒時期的發展充滿了可能性與不可預測性。不可否認早期的發展很重要且影響著未來，成人在其可能努力的範圍內幫助幼兒學習將對於他的發展有助益，但因為每個幼兒的個別差異及發展步調不同，而使每個幼兒產生不同的可能性。在眾多的文獻及過往的論述中不斷的倡述著媒體對幼兒的負面影響，這樣的印象其實是值得深入論述，甚至投入更多的文化及生活脈絡的討論。若以生態環境論的觀點，環境是由內至外、小至大系統的影響著幼兒，如果幼兒個體以外的皆可謂之「環境」，那在這個「媒體是環境的」世代裡，其實幼兒的發展充滿了不可預測性，沒有人可以預測究竟媒體會對幼兒造成什麼影響，很多成人因此企圖阻絕幼兒與媒體接觸的機會，但規範與限制其實助益不大，早期即有很多學者提出「親子共視」與「成人講解」的觀點，到了晚近，洪琳琇（2008）《學齡前家長親子共視互動過程與家長看法之研究》、劉愛真（2007）《幼兒對卡通的解讀及成人講解的影響—以迪士尼卡通獅子王 2 為例》、黃藍瑩（2005）《幼兒觀看卡通的樂趣之研究》及李怡慧（2004）《台灣本土幼教電視頻道節目內容及時段編排對幼兒收視與模仿行為之研究》等研究中都曾呼籲幼兒媒體素養教育的重要性。

研究者在修習媒體素養相關課程時即反覆思量成人參與幼兒的收視以及在旁講解是否足夠，最後發現媒體素養的涵養過程不只能停留於講解，更重視的是互動、思考與討論，因而成人理解媒體素養學習內涵以及幼兒所見的媒體世界為何，也就更顯得重要。最完善的教育應是學校與家庭相互配合，媒體素養也不例外，因此本研究手冊除了是設計給幼兒教師參考，尚有家庭作業單，讓家長也能參與其中。

三、幼兒發展與媒體素養教育

盧美貴（1988）、李嘉梅（2004）指出幼兒發展的特徵如下：

- 1、幼兒期長且可塑性與模仿性最大
- 2、早期發展是後期發展的基礎，且早期發展較後期重要
- 3、發展是連續的過程
- 4、早期發展奠定後來個人角色學習、價值觀以及人格發展的基礎

因此基於幼兒早期發展的重要性，以及他們的認知與世界觀發展尚不完整，媒體素養應從小做起。

而國內外學者對於何以媒體素養需從小開始大致可以歸納出三個因素：

1、幼兒年齡及其發展成熟度：

Burton (2006) 認為兒童養成良好收視習慣的關鍵年紀是 5-8 歲。型塑其思辨的觀看技巧與共同討論電視內容，在這個階段是較有效的。蔡淑瑜 (2003) 表示兒童的心智發展尚未成熟，可塑性與學習力很強，也很容易受外界各式符號的影響，所以媒體素養教育應從小開始培養。同時當兒童漸漸成長，家長或老師對他們選擇電視的影響力會越來越小，因此成人需參與兒童早期的收看行為，尤其是如果幼兒經常是一個人收視的話，那麼媒體素養能力的養成絕對是非常重要的 (Burton, 2006；黃藍瑩，2005)。

黃伊瑩 (2005：24) 認為 5、6 歲的幼兒開始會依形式特質來判斷節目內容的真假，也因此幼兒隨著故事基模的發展開始瞭解電視的內容，並會注意明顯的形式特質，以及分辨無關內容的能力也逐漸增加，因此應該在學齡前進行媒體素養教育，才能幫助他們掌握媒體訊息與內容，發展媒介知識。

2、媒體已是幼兒生活的一部份：

Rogow (2002) 認為學齡前幼兒仍可在其智力可及範圍內教導媒體素養，而且倘若成人將媒體素養視為電子世代生活中所必須，那麼媒體素養教育越早開始越好。學校和老師必須運用和瞭解幼兒所帶入學校的文化，教師需感知到幼兒已經擁有許多媒體素材和訊息的知識，需經由有意義的談話、遊戲來進行教學 (BFI, 2003)。Hesse 與 Lane (2003) 認為幼兒暴露於媒體之中，舉凡書本、電視、電玩、電腦及網路都可視為媒體，他們應該被教導如何自我管理媒體使用時間與如何成為一個具思辨性的媒體消費者，而且與幼兒討論媒體並發展出合宜的課程，都應奠基於幼兒的興趣及經驗，因此媒體素養教育的進行刻不容緩 (黃藍瑩，2005)。

電視是兒童生活的一部份，在兒童年紀很小的時候，就扮演了娛樂、提供資訊以及教育的功能，而如同兒童需要習得閱讀的技巧與能力，他們也需要學習「閱讀」電視以發展媒體素養的技巧。媒體素養教學可以幫助兒童瞭解真實與虛幻的差異、電視廣告所使用的勸服手法，這同時也可以教導兒童有關於媒體的偏倚 (bias) (Burton, 2006)。

3、兒童的媒體行為特質：

美國聯邦傳播委員會 (Federal Communications Commission, FCC) 曾提出「評估電視的發展性架構」(見表 3-3-2)，這個架構可作為一個教學參考的指引，並以兒童發展需求課題為基礎，幫助成人瞭解電視可能承載的負面影響，以決定如何介入，同時也是進行媒體素養教育時可運用與討論的重點 (保心怡，2000)。

表 3-3-2：美國聯邦傳播委員會評估電視的發展性架構

發展的課題	兒童在電視上看到的是...	兒童應該看到的是...
建立信任和安全感	這個世界是危險的，到處都是敵人，爲了感覺安全，武器是必要的	一個人們可以彼此信任、互相幫助的世界。是安全而可以預測的，恐懼感是可以被克服的。
發展有聯結感的自主意識	自主等於戰鬥和武器，聯結感等於無助、脆弱和利他	較寬廣範疇的示範，描述在有意義的關係中的獨立性，以及和一群自立的人們之間的互相幫助。
建立性別認同	誇大、僵化的性別區隔，男性是強壯、暴力、拯救世界的；女性是無助、被犧牲，和世界事物無關的	有不同行爲、興趣和技術的各種角色，在不同性別中有兩性都可勝任的重疊部分和共通性。
建立對存在於人的多樣性的珍視感	種族的刻板化印象，沒有人性的敵人。多樣化是危險的。對待「異己」的暴力是公義的。	各種不同的人有不同的才能、技術和需求，他們彼此尊重，用非暴力的方式解決問題，且豐富彼此的生活。
建立道德和社會責任的根基	好或壞「單一向度」的角色，暴力是解決人際問題的方式。獲勝是唯一可以接受的結果，壞人應該受傷害	角色是具複雜性的。人們能夠負責、道德的對待他人，表示仁慈和尊重，解決道德問題，用他人的觀點看事情。
有機會從事有意義的遊戲	節目內容遠離兒童的經驗或理解的層次。玩具和節目連結，促進的是模仿而非創造性遊戲。	能在遊戲中運用的有意義的內容，能和發展需求深深共鳴，節目不和商品化的玩具連結，兒童可以創造他們獨特的遊戲。
發展勝任感和效能感	身體的力氣和暴力等於力量和效能。壞人經常會再回來，一些有效果的解決方法卻沒有產生效果	有許多例子呈現出人們對於所存在無暴力的世界有正向的影響。

資料來源：保心怡（2000）。從媒體教育及法令政策層面看兒童與電視--他山之石。明新學報，24，369-380。

FCC 所提出的架構確實可以做爲瞭解兒童眼中的媒體內容爲何之參考，然而需考慮國情、文化，及節目內容之不同而有所轉化，研究者認爲這份架構需配合幼兒究竟都看些什麼內容後做適當的轉化。

此外，Burton（2006）把兒童發展年齡以 2-5 歲、6-8 歲及 10-12 歲三個階段劃分，指出這三個階段的媒體行為特質以說明兒童所看見和理解的內容與成人之差異。由於 10-12 歲不在本研究範圍內，故研究者保留 2-8 歲的媒體行為特質整理如表 3-3-3：

表 3-3-3：兒童媒體行為特質一覽表

兒童媒體行為特質	
2-5 歲	6-8 歲
● 喜歡看電視 ● 每天看 1 小時以上的電視	● 每天看 2 小時以上的電視 ● 開始感興趣於成人的戲劇、喜劇、新聞、科學自然等節目 ● 使用電腦、電影、CD 和遊戲
● 相信廣告 ● 對廣告有高度的注意力 ● 不知道廣告與節目的不同	● 記得廣告與商品 ● 非常注意廣告 ● 能分辨廣告與節目 ● 開始理解廣告的勸服目的
● 喜歡模仿電視上的事物 ● 喜歡一些很魔幻的內容-卡通 ● 不喜歡新聞 ● 喜歡音樂、教育節目	● 對於過於逼真的暴力感到害怕，包括新聞 ● 是否受到媒體的正負面影響取決於社會、文化及個人的因素
● 跟隨與記憶劇中情節及角色是有困難的 ● 無法分辨原因與結果 ● 需使用一些簡單的角色：動物、小孩、家長	● 能記住且瞭解簡單的情節 ● 無法輕易發現刻板印象 ● 對新聞的敘事形式難解碼 ● 能瞭解寓教於樂的節目形式，以及一些戲劇文類
● 認為電視裡的內容是真的 ● 無法知道真實（新聞）與虛構的不同	● 知道電視不全然為真 ● 喜歡虛構的內容勝於真實 ● 觀看新聞不具思辨力

資料來源：研究者整理自 Burton, L. (2006). **Getting started! Media education in the early years. Screen Educations, 44**, 90-96

綜合表 3-3-2 與 3-3-3 的結果，可以發現幼兒所看見的媒體世界與成人不同，

且受限於他們的媒體行為特質，對於電視或影像所用的符號、語言、慣例及隱含的商業訊息無法全然瞭解，因此成人應與幼兒討論他們的感覺、看法及認知，能幫助幼兒建立觀看的基模與素養能力。。

四、幼兒與媒體素養教學相關研究

有鑑於媒體環境的發達，在國內有越來越多的研究呼籲媒體素養教育應紮根於幼教階段（李嘉梅，2004，黃伊瑩，2004；李怡慧，2004；黃藍瑩，2005；劉愛真，2007；胡瑋珍，2007；洪琳琚，2008）然而，針對媒體素養教育課程的施行與研究卻仍在少數，以中小學階段的研究為多。但不管是何種年齡層，或是針對不同媒體文本所設計的媒體素養課程，結果皆證實了媒體素養教育對於媒體素養能力養成的成效（引自黃伊瑩，2004：46）。

在國內，幼兒與媒體素養教學相關研究資料中直接相關的僅黃伊瑩（2004）一篇，張芝綺（2004）與劉愛真（2007）的則是概念相關，研究者分別整理如下表：

表 3-3-4：幼兒與媒體素養相關教學表

研究資料	研究對象	研究設計	研究結果
黃伊瑩 （2005）。幼兒媒體素養教學之研究——以解構性別刻板印象為例。	48 位大班幼兒	採實驗研究法，實驗組接受 12 個單元的媒體素養教學後，測量比較兩組幼兒的性別刻板印象，由差異情形來推定媒體素養之教學效果。	1. 幼兒的性別刻板印象可經由媒體素養教學方案來改善 2. 媒體素養教學可引發幼兒之興趣 3. 經由教學可促進幼兒的媒體素養能力
張芝綺 （2004）。兩性教育融入生活課程之研究——以卡通做為改變性別刻板印	68 位國小一年級兒童	以卡通影片做為兩性教育的教材，然後經由實驗組、控制組及對照組三者不同的課程進行方式，探討透過卡通影片來進行討論教學，是否可以扭轉性別的刻板印象	1. 卡通影片進行兩性教學能影響小一學生對職業、家事、人格特質、玩具的性別刻板印象 2. 卡通影片具有正面的教育性，透過討論教學讓兒童學習建構新的想法，使兒童瞭

表 3-3-4 (續)

象教材。			解卡通中傳達的意義，從中修正個人原先武斷的觀念
劉愛真 (2007)。幼兒對卡通的解讀及成人講解的影響-以迪士尼卡通「獅子王 2」為例。	12 位大班幼兒	研究設計 1：以訪談方式及幼兒畫來瞭解幼兒對「獅子王 2」影片的認知解讀、喜好評鑑。 研究設計 2：將幼兒分組，比較 A、B 兩組幼兒對影片解讀之差異。比較 A 組幼兒在成人講解前後之差異。	1. 成人講解影響幼兒對「獅子王 2」影片內涵意義的解釋 2. 成人講解不影響幼兒對於「獅子王 2」影片、角色人物之喜愛 3. 研究顯示，成人講解能引導幼兒注意影片中易忽略的性別族群議題，澄清幼兒誤解觀念，傳遞正確的價值觀，即時講解有立收成效的效果

資料來源：研究者自行整理

綜上整理結果可發現，針對影片與幼兒進行討論有助於他們對內容的認知與理解。透過實驗設計所得的結果也可比較出有無接受媒體素養相關概念教學的效果，黃伊瑩（2004）與張芝綺（2004）的教學方式重點皆以開放式的討論，讓幼兒試想新的可能性，而劉愛真（2007）的研究則再次驗證如果教師或是照顧者可以在幼兒觀看影片的同時，根據影片設計講解課程或教材，引導幼兒欣賞影片特質，將影片發生的事件、情節與生活經驗結合，並且與現實社會之間的差異做比較，深入討論、思考影片的內涵意義，特別是隱藏在影片中重要，幼兒易忽略的議題，並針對幼兒誤解的地方，提出影片中的訊息加以佐證澄清，定能養成幼兒從小欣賞影片，洞察影片內涵，理性觀看節目，而成為能思辨媒體訊息的閱聽人。

五、小結

幼兒教育目的是讓幼兒身心健康的發展，並且培育出完整人格的幼兒。雖然在台灣幼稚園課程模式百花齊放，但教學內容不脫離各種學習領域，如音樂、工作、健康、社會、遊戲、自然、科學、數學、藝術...等。教育既然以幼兒為中心，除了應兼顧幼兒興趣與能力外，也應考量發展與環境的需求。媒體是環境，影響著幼兒的發展，幼兒的發展也影響對媒體的接受與理解。倘若幼兒教育以「生活」為依歸，以「發展」為訴求，以「全人」為願景，想必媒體素養於幼稚園進行的合宜性與重要性就更加確立了。

綜觀了幼兒如何解讀媒體與其訊息處理歷程，可以發現幼兒受限於年齡、發展特質及生活經驗的不足，對訊息的理解有其共同的特徵，像是只能注意外顯行為、易受快速的影音效果所吸引、對於內隱的意涵無法辨識以及常以個人經驗來表述對媒體內容的觀感...等。以基模理論的觀點來看，幼兒無法理解訊息內容是因為缺乏對該事件的認知基模，所以透過與幼兒講解、討論，促發他們思考，是一促進認識媒體訊息內容基模運作的方式，多聽、多看、多討論，即能涵養幼兒的媒體素養能力。

第四節 各國幼兒媒體素養教育之內涵

適當的幼兒教育，並不在於將他們腦袋裝滿一大堆文字及語言，或是被各種教科書作者的個人想法拖著走，而是應該開啟幼兒對外在世界的認知並產生自己的想法，使得幼兒有自由意志，可發展自己的想法，如同樹木自然萌芽，長出樹葉、花朵和果實一樣。

— John Amos Comenius

本節主要說明台灣、美國、英國、加拿大及澳洲媒體素養教育推展情形，分析整理各國媒體素養教育融入課程綱要之學習目標，並探討各國幼兒階段媒體素養學習內涵，以作為發展本研究手冊之參考。本節文獻蒐集範圍為 K-1 年級階段，即各國幼稚園大班至小學一年級階段的媒體素養學習內涵。

一、媒體素養教育在台灣

(一) 發展與推動情形

相較於其他各國，台灣的媒體素養教育發展起步較晚，其興起的原因，不外乎是媒體工業的發展，以及成人對於兒童、青少年被媒體訊息影響之憂心（吳翠珍，2004；楊洲松，2004）。在民間團體⁹大力的推動之下與社會大眾深刻感受到國內媒體環境的惡質競爭所導致的負面效果，方才促進了政府的重視。

張嘉倫（2006：106）的研究指出台灣媒體素養教育貢獻良多的民間機構如政大媒體素養研究室、富邦文教基金會、媒體識讀推廣中心等，在多年的耕耘下，其關注的焦點並不是侷限於媒體監督與觀察的功能上，而是積極透過有限資源，邀集學者與實務教學者發展出相關的叢書與適宜的教材，再適時進入校園社區活動，輔以師資培訓進行教師、學生、社區等全方位推廣，以期普及媒體公民教育理念於社會大眾，更同時從學校教育及社區網絡發揮影響力。在這些民間機構各具特色的推廣下，「媒體素養」此一議題，已漸受到社會大眾關注與認同，是其對台灣媒體素養教育最大的貢獻。

而若與世界各國媒體素養教育的發展模式相比，台灣較屬於由下而上的推展情形。因為早期公部門在媒體教育的推動上，多站在輔導協助的角色，採補助經

⁹有一些是著眼於媒體監督與觀察的功能，其中有台灣媒體觀察基金會、卓越新聞獎基金會、台灣新聞記者協會、新聞公害防治基金會、中華文化總會、閱聽人監督媒體聯盟等。另一些則是長期進行媒體素養教育的推廣教育工作，以媒體識讀推廣中心、政大傳播學院媒體素養研究室、富邦文教基金會此三機構推行最具成效性

費方式或委由民間機構與學術機構進行大型方案、舉辦研討會、製作相關教材資源等方式。教育部除了將媒體素養列入九年一貫重大議題之外，也在 2002 年公布《媒體素養教育政策白皮書》，此舉不僅是亞洲國家推動媒體素養教育政策之創舉，更是台灣媒體素養教育發展的一個重要里程碑，其重要的宣示要將媒體素養教育納入正式課程，以期讓媒體素養教育的能見度能被廣泛重視與實施，這將十分助於推廣工作。不過教育政策發展常與政治息息相關，雖然教育部於 92 年成立「教育部媒體素養教育委員會」，歷經三年的重大決議與執行成果，但 95 年媒體素養教育委員會的經費，卻被立法院三讀通過予以刪除，嚴重影響教育部媒體素養教育委員會預計於 2006 年實施之媒體素養教育計畫規劃。因而自政策公布後，這幾年在資源有限、分配不均、教育部重視不足推動不力等情形下，國內媒體素養教育之發展仍不如預期有成效，還是相當仰賴民間機構的主動培訓相關教師與積極開發實踐教學之可能（張嘉倫，2006）。

教育部 2008 年 5 月間公布微調國中小九年一貫課程綱要，增加媒體素養基本知能，預計民國 100 年起，「媒體素養」將納入中小學課綱，成為正式教科書內容；為了積極規畫因應配套措施，教育部舉辦「看媒體·讀媒體·做媒體——國民中小學媒體素養教育推廣計畫啟動記者會」，結合世新大學、民間團體、以及多家媒體組成「媒體素養教育策略聯盟」。教育部表示，將成立「國民中小學媒體素養教育推廣計畫」專案小組，透過媒體素養教學手冊研編、種子師資及種子學校培育、一百場巡迴講座到校服務等各項媒體宣傳與推廣活動，讓媒體素養教育落實於國民中小學（教育部國教司¹⁰）。

（二）媒體素養學習內涵—幼教階段

在國內，早在 1996 年即有學者呼籲在傳播科技的環境之下，應從幼兒階段開始教導孩子學習利用媒體，從中解讀正確的訊息（社論，1996）。而第一次有系統的進行幼兒媒體教育活動則為 2003 年孩樂嬰讀影會與台北市立圖書館民生分館利用暑期所合辦的電視營¹¹，透過影像觀賞與導讀，介紹好的國內外兒童節目，提供兒童選擇收視，並推薦相關兒童讀物，進行延伸閱讀；結合看好節目、讀好書的觀念傳播，引導孩子善用時間，這是特別針對八歲以下兒童與其父母設

¹⁰ 教育部國教司公告，取自

http://www.edu.tw/EJE/news.aspx?news_sn=2193&pages=0&site_content_sn=4414&keyword=%e5%aa%92%e9%ab%94%e7%b4%a0%e9%a4%8a

¹¹ 資料來源：囡仔影因公社網站 http://www.cm-workshop.com/fruition_data.php?frui_no=140

計的連續八周課程，課程主題包括媒體與我、認識節目製作成員、瞭解媒體製作與敘事。後續提出幼兒媒體素養概念的為李嘉梅（2004）《學齡前兒童媒體識讀教育之初探-台北市幼稚園兒童電視觀看行為之研究》，該研究在探討國內學齡前幼兒媒體素養教育是否具備實施的條件，以及家長、老師對學齡前幼兒媒體素養教育的看法與意見，研究發現雖然絕大多數家長與幼教老師都不認識「媒體素養教育」這個名詞，但都贊成在幼稚園教導幼兒如何看電視，幼教老師對於媒體素養教育納入正規教育的看法也表示樂見其成，但是首先要充實老師本身的媒體素養能力，其次則是給幼稚園一套標準化的媒體教育課程。李嘉梅（2004）的研究為幼兒媒體素養之推動揭開了序幕，但是其研究只提出幼教老師與家長對媒體素養教育及早推動之意見，與呼籲此課程之重要性，並未提到相關作法、學習內涵及課程要點。然可以肯定的是如果要在幼稚園裡實施媒體素養教育，在推動之初應提供幼教老師可參考之教學指引、活動內涵、範例或步驟。

有關幼兒階段之媒體素養教育課程設計、教學活動內容、教案編撰之研究以黃伊瑩（2005）針對媒體性別刻板印象所設計之幼兒媒體素養教學方案，與教育部媒體素養委員會 2005 年委託政大媒體素養研究室吳翠珍教授主持所完成的「研發高級中等以下（含幼教）學校媒體素養融入學習內涵發展計畫」兩項研究成果為主。

黃伊瑩（2005）以實驗研究法，經由12次媒體素養教學活動的實驗處理，探討幼兒媒體素養教學對於解構幼稚園大班幼兒的性別刻板印象之效果。該研究歸結出媒體素養教育之內涵，發展出一套以性別刻板印象為議題的媒體素養教學方案。設計理念以幼兒為中心，規劃出一套能夠引導幼兒主動思考辨別電視上兒童節目、卡通影片、廣告中所傳遞之性別角色訊息，並且培養幼兒主動判讀訊息的媒體素養能力。在其設計的12個媒體素養教育教案中，雖強調以性別刻板印象議題為主，然課程內容所囊括之媒體素養內涵可歸納出三大面向：

- 1、媒體種類的辨識：辨別不同的媒體、型式特質，分析不同種類的節目如何對我們造成影響。
- 2、媒介再現的思考：洞悉與瞭解媒體所建構的真實與價值觀，媒體文本是否與真實的生活遭遇相符？媒體內容的呈現是否客觀公平？
- 3、媒介語法的瞭解：主動解讀媒體訊息，瞭解媒介所使用的語言、符號、圖像等技巧，進而學習動手做的技能。

該研究另考量幼兒尚未發展出後設思考的能力，以下列三個教育目標做為教

學內容之原則：

- 1、知道不同的電視媒體型態，
- 2、瞭解媒體呈現的多樣性別刻板印象，
- 3、知道媒體所再現的內容是建構出的真實。

研究者依據教學理念、活動名稱、教學重點、教學主旨、學習目標、教學活動及資源、主要媒體文本、媒體素養核心概念自行歸納整理黃伊瑩（2005）所設計之教學內容如表3-4-1，並參照教育部《媒體素養政策白皮書》中所揭示的五大核心概念重新檢視表中之教學方案設計內容，發現所涵蓋的概念以閱聽人、媒體再現、媒介文本為主，並以討論、觀賞影片、遊戲或扮演活動為主要進行教學的方式，此外其所使用的媒體文本以幼兒所熟悉的卡通為主，再依教學目的之需要輔以使用廣告、戲劇或節目片段。就黃伊瑩（2005）的教學設計而言，所選用性別刻板議題係屬幼稚園中常施行之教學主題，但以媒體再現為教學主軸，在幼稚園中則不多見。

表 3-4-1：解構幼兒媒體性別刻板印象之教育課程

教學理念	以幼兒為中心，規劃出一套能夠引導兒童主動思考辨別電視上兒童節目、卡通影片、廣告中所傳遞之性別角色訊息。					
教學重點	活動名稱	教學主旨	學習目標	主要媒體 文本	教學活動 及資源	媒體素養 核心概念
媒體的種類	什麼是大眾傳播媒體	幫助幼兒認識大眾媒體與和自己生活的關係。	1. 能夠辨識出大眾傳播媒體。 2. 能夠舉例出哪些是大眾傳播媒體。 3. 能夠知道大眾傳播媒體的功能。		討論 學習單	閱聽人 媒介文本
電視的各種型態	電視類型知多少	引導學生比較各類節目的特質與差異，讓他們學著去瞭解不同類型電視節目的特色、呈現方式、以及對自己的影響。	1. 知道電視節目的多種型態 2. 瞭解不同電視節目型態的性質	卡通 廣告 新聞 戲劇	觀賞影片 分組 討論 遊戲	媒介文本 閱聽人
卡通影片中兩性角色的塑造	我是遊戲王	協助幼兒觀察卡通中兩性角色的描寫，並瞭解卡通塑造了什麼樣的性別刻板印象。	1. 瞭解卡通中角色的個性與人格特質。 2. 能討論卡通節目中對於性別角色刻板的問題。	卡通	觀賞影片 討論 學習單	媒介再現
	飛天女英雄	以不同角度來思考兩性角色	1. 能說出卡通中呈現的性別角色及其特徵。 2. 欣賞不同的性別的英雄角色。	卡通	觀賞影片 討論 學習單	媒介再現 閱聽人
	無敵戰鬥陀螺	瞭解電視所複製的性別刻板印象如何影響遊戲及玩具的選擇	1. 覺察卡通中塑造的男性角色特質。 2. 認識卡通文本中常會傳遞的玩具性別刻板印象。	卡通	觀賞影片 討論 遊戲	媒介再現 閱聽人

表 3-4-1 (續)

	美麗勇敢的愛天使	討論男女生權力與能力的議題，讓幼兒瞭解到所隱含的女性美貌迷思的性別刻板印象和男尊女卑的價值觀。	1. 能說出卡通中的男女角色的性別特徵。 2. 瞭解媒體所建構的性別刻板印象---男尊女卑，美貌迷思。 3. 辨明卡通中所形塑的錯誤價值觀。	卡通	觀賞影片 討論	媒介再現 閱聽人
兒童節目的性別角色再現	高矮胖瘦的天線寶寶	旨在引導幼兒注意到節目中所表現的性別角色特質，瞭解媒體運用了許多特徵再現性別刻板印象。	1. 能說出節目中人物的性別及其身材特徵。 2. 知道媒體運用顏色及配件等刻板的特徵建構性別角色。	(天線寶寶)	觀賞影片 討論 遊戲	媒介再現 媒介文本
	水果奶奶的變裝魔法	探討電視中常常運用哪些道具或是裝飾，把人變成我們所看到的樣子或性別角色，也藉此提醒孩子電視常使用這些變裝的魔法，讓我們相信它所演出來的角色。	1. 能辨別節目中人物的真實性別及呈現性別。 2. 能指出劇中運用裝扮來塑造劇中人物的性別與角色。	MTV (節目)	觀賞影片 遊戲 討論 扮演	媒介再現 媒介文本
電視廣告建構的兩性角色	最佳代言人	旨在帶領幼兒檢視廣告中呈現的兩性角色，與反思媒體運用刻板印象再現的樣貌與真實生活差異。	1. 瞭解廣告商品中男生女生角色安排的差異。 2. 發現廣告中再現的性別刻板印象。 3. 能思考商品並沒有性別的劃分。	廣告	觀賞影片 討論 扮演	媒介再現 閱聽人

表 3-4-1 (續)

	男強人 vs. 女強人	提醒幼兒在收看電視時，應該結合平常日常經驗，聰明的判斷電視上所呈現的內容是否產生刻板印象	1.發現廣告中男生女生職業安排的差別。 2.辨識廣告中對於職業的性別刻板印象。	廣告 (影片)	討論 觀賞影片 遊戲	媒介再現
統整課程	我是聰明的小觀眾	整合前面課程，讓幼兒知道電視中的兩性角色，隱藏許多對性別的刻板印象，並檢核經由活動後幼兒是否對於媒體刻板化訊息能夠辨別與判讀，並能創造出平衡的兩性角色。	1. 能統整之前看到的性別刻板印象。 2. 瞭解電視演的不一定是真實的。 3. 學習分辨電視所塑造出的兩性刻板印象。		討論 遊戲	媒介再現 閱聽人
	超級英雄		1. 注意從成人得來的資訊和指導。 2. 能和其他孩子與成人討論自己的意見與經驗。 3. 嘗試創作劇情角色與服裝道具的呈現。	卡通	觀賞影片 討論 分組 扮演	閱聽人

資料來源：分析整理自黃伊瑩（2005）。**幼兒媒體素養教學之研究—以解構性別刻板印象為例**。國立政治大學幼兒教育研究所碩士論文。

吳翠珍（2005）所建構之幼兒媒體素養課程綱要，其核心概念與細則包括：

- 1、閱聽人：媒體行為、個人與文本的意義協商、文本的商業意涵
- 2、媒體再現：文本內涵（媒體真實）與實際生活（社會真實）、價值意涵與意識型態、刻板印象
- 3、媒介文本：媒體類型、媒體訊息產製、媒體敘事、產製
- 4、媒體組織：守門過程、媒體所有權與文本產製、公共媒體與商業媒體、資訊私有化
- 5、媒體近用：公民的媒體、被動與主動的閱聽人、個人肖像權及隱私權、資訊公開化

依循上述概念共發展出 35 個教學活動，研究者根據媒體素養五大核心概念將其細則、教學目標及教學方式整理如表 3-4-2，呈現如下：

表 3-4-2：幼稚園媒體素養學習綱要表

媒體素養核心概念	媒體素養核心次概念	學習目標	可參考教學方式
閱聽人	媒體行為	- 認識「媒體」 - 檢視自己對依賴媒體的程度 - 瞭解自己、家人與電視的關係 - 發現個人節目選擇的因素	- 遊戲 - 團討 - 發表意見 - 共讀（視）文本 - 實驗
	個人與文本的意義協商	- 互相尊重 - 瞭解多元思維 - 挑選好節目的技巧	
	文本商業意涵	- 瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響 - 瞭解自己的消費行為 - 瞭解自己是廠商的目標閱聽人 - 瞭解廣告中的食品是否符合健康需求 - 瞭解節目中販賣東西的意圖	
媒介再現	文本內涵與實際生活	- 分辨電視世界與真實世界的差異 - 藉由角色扮演體驗舞台的表現方式與日常生活的差異	- 討論 - 共視電視/平面文本 - 共讀繪本 - 角色扮演 - 遊戲
	價值意涵與意識型態	- 瞭解主持人在節目的角色，幕後工作人員如何協助主持人達到任務 - 發展區辨角色的能力 - 分辨演員裝扮及原因	

表 3-4-2 (續)

	刻板印象	- 察覺節目中的性別刻板印象 - 發現媒體如何呈現兒童	
媒介文本	媒體類型	- 比較不同媒體所呈現的不同樂趣 - 瞭解電視媒體由視覺和聽覺共同產生意義的特質 - 瞭解不同類型的敘事模式	- 共視文本 - 實作練習 - 實地參觀 - 角色扮演 - 遊戲
	媒體訊息產製	- 幕後哪些人在做節目 - 創造自我的敘事模式	
	媒體敘事	- 瞭解故事情節的順序所產生的不同意義 - 藉由改編故事體會故事中即使沒有暴力、色情等元素仍會是精采的故事	
	媒體產製/製作	- 節目製作流程的基本認識 - 真實世界與攝影機下的建構世界 - 瞭解攝影機與主體的距離 - 瞭解攝影機的角度與動線 - 分辨不同鏡頭所表達的意義 - 體驗配音與配樂的樂趣 - 瞭解燈光與影像的關係 - 瞭解聲音效果對影像的影響 - 認識剪接形成畫面效果的基本概念 - 學習影像的組合來瞭解電視語言	
媒介組織	守門過程	- 體驗媒體的守門現象 - 發現媒介組織對文本內容的影響	- 角色扮演 - 團體討論 - 分組討論 - 遊戲
	媒體所有權	瞭解不同屬性頻道間文本組合的差異	
	公共媒體與商業媒體	瞭解公共媒體與商業媒體的區別	
媒體近用	媒體公民權	思考近用媒體的方式	- 共視文本 - 團體討論 - 實作練習 - 角色扮演
	實踐媒體近用	學會以攝影的基本概念及術語溝通	
	主動的閱聽人	學習操作攝影機	
	主張個人權利	- 能主動解讀文本 - 評論影片的優缺點 - 認識肖像權與隱私權	

張嘉倫（2006）以模糊德菲法分別建構出 1-3 年級及 4-6 年級相對應之國小媒體素養教育能力指標，本研究彙整 1-3 年級內容如下：

表 3-4-3：我國 1-3 年級媒體素養能力指標

媒體素養 核心概念	一至三年級能力指標
一、媒介文本	1 認識生活中各種媒體傳播管道(平面、電子)。 2 欣賞與區別媒體中各種不同的媒體訊息類型(如新聞、戲劇、卡通、廣告等)。 3 知道如何從生活中各種不同媒體傳播管道(平面、電子)尋找資訊。 4 看、讀、聽媒體的訊息，並描述所學習到的事物。
二、媒體再現	1 分辨自己現實生活與媒體內容呈現生活樣貌的差異。 2 明白廣告的訊息是爲了推銷商品或觀念。
三、媒體組織	1 知道媒體訊息是經過人的主觀處理而會產生不同的結果。 2 明白媒體內容的製播會受到許多因素的影響。
四、閱聽人	1 尊重每個人分享的媒體經驗。 2 檢視自己使用媒體的習慣。 3 分享自己對媒體內容的喜好與排斥。 4 學習主動地選擇媒體內容。 5 說出自己日常生活中受到媒體影響的經驗。 6 知道自己是特定廣告中的銷售對象。
五、媒體近用	1 知道自己有對媒體內容表達意見的權利。

資料來源：張嘉倫（2006）。**我國媒體素養教育能力指標之建構**。國立台北教育大學課程與教學研究所碩士論文。

在台灣，幼兒階段的媒體素養學習內涵以《媒體素養教育政策白皮書》所羅列之五大面向爲設計之依據，指出各面向應達成之學習目標。雖然教學方式皆爲幼稚園所普遍使用的教學方式，然因爲媒體素養等相關知能對幼稚園教師仍屬陌生，易導致被認爲這是新的、獨立的「學科」，因此研究者認爲倘若能將幼兒學習活動之內涵、目標與媒體素養教育之目標與內涵相呼應，將更有助於幼教老師

理解媒體素養內涵，進而將已知的教學技巧應用於媒體素養教學之中，真正落實媒體素養融入幼兒教育。

二、媒體素養教育在美國

（一）發展與推動情形

在美國，媒體教育的發展，相較於其他國家是屬於比較晚的，早期以發展電視批判性閱讀為主，由於認為媒體具有強大的影響力，而將媒體教育的重點放在控制與減少閱聽人對媒體的依賴或上癮，因此發展的重點是針對電視中所呈現的問題進行批判，尤其是暴力與色情對兒童的影響（白佳麒，2005）。

因為美國的教育型態屬地方分權制，因應各州家長與學生的教育需求而呈現不同的型態，所以媒體教育也非常多元（章五奇，2001：66）。雖然美國不同於英國擁有正式的國定課程，由政府從幼稚園大班到高中大力推廣，但在美國社會團體與教育人士大力的倡導之下，社會各界也紛紛注意媒體素養之議題（郭佳穎，2006）。

美國目前有兩個全國性的組織支持著媒體素養教育的推廣，一個是美國媒體素養聯盟（National Association for Media Literacy Education, NAMLE, 原 AMLA）；另一個則是媒體教育行動聯盟（Action Coalition for Media Education, ACME）（Hobbs, 2004）。

（二）媒體素養學習內涵—幼教階段

反映著美國媒體素養教育的發展脈絡，兒童媒體教育專家 Rogow(2002)認為對幼兒進行媒體素養教育是因為成人想解決一些與媒體有關的問題，像是觀看電視後所衍生的消費行為以及一些不當的影響。不過與台灣發展狀況相近，多數的教學資源皆為小學以上學童所設計，而鮮少針對幼兒，甚至有些成人會認為幼兒階段根本不應該看電視或使用其他媒體，因此不需要接受媒體素養教育。

Rogow（2002）指出可以從三個範疇開始教導幼兒媒體素養知識：

1、誰是訊息產製者：

瞭解訊息產製者的觀點與動機是學習分析媒體訊息的要素。多數的幼兒會以為媒體文本中的主角就是訊息產製者，而隨著年齡漸增，他們才會明白訊息產製者可能是導演、編劇或贊助商。在此範疇裡，教育幼兒的目的不在獲得正確的答案，而是養成幼兒被問問題的習慣，不同的答案展現的是幼兒認知發展上的差異。

2、瞭解媒體內容：

請幼兒重新述說媒體中的內容。透過問幼兒他們看到或聽到什麼，正是鼓勵幼兒思考及談論媒體的方法。

3、學習媒體語言：

如同寫作使用文字，電視或電影使用影像，讓幼兒學習影像有其鏡頭語言與觀點，可幫助他們理解影像是被建構的。除了影像外，聲音是媒體語言中較易學習的部分，可讓幼兒練習不同的音效所賦予的不同感受與行動。學習媒體語言可奠定幼兒瞭解訊息產製者選擇使用何者方式來影響閱聽人。

由此看來，Rogow 認為幼兒媒體素養的教學以討論為重點，討論是為了促進思考而非得到標準答案；而且這些學習範疇適用任一媒體，不論是繪本、電視或電影。

Lacina（2006）覺得幼兒階段的學習可以從繪本媒介開始，讓幼兒進行圖、照片的意義解讀。再來應善用幼兒熟悉的文本，才能啟發興趣，教師可以使用多種策略來將媒體素養融入教學中。Lacina 與其他學者不同，並無明確指出幼兒學習媒體素養的內涵為何，但是「思辨媒體訊息」是學習的基礎與核心，有幾個基本的問題是老師討論時需引導幼兒學習思考的：

- （1）誰是訊息產製者，他們的目的是什麼？
- （2）誰是目標閱聽人？
- （3）何種媒體呈現手法常被用來吸引你的注意力？
- （4）文化的概念如何被傳達？
- （5）哪些訊息被忽略了？

Hobbs（2004）認為幼兒的媒體素養可以強調選擇節目的重要性、使用媒介的限制，或是從媒體效果與公眾健康層面著手，像是媒體暴力與模仿的問題。Hesse 與 Lane（2003）提供幼稚園課程整合的教學實例來說明如何進行幼兒媒體素養，他們所使用的方法是挑選一本內容與媒體相關的故事書或一段影片，然後直接與幼兒討論媒體的議題，像是探究電視內容及閱聽人的偏好、處理關於不同電視偏好而引發的爭吵、做個主動的媒體消費者、察覺媒體對於身心及生活帶來的影響、學習區辨真實與虛幻、瞭解媒體語法、探究媒體內容、做自己的媒體。

綜合上述，幼兒媒體素養內涵強調閱聽人—幼兒為主的相關問題，包括個人

節目選擇的偏好、使用媒體的限制、主動閱聽人，以及媒體對自身的影響等。因為這些與幼兒的經驗最為貼近，也易於討論。

美國媒體素養中心（Center for Media Literacy, CML）2005 年出版《MediaLit Kit》提出教導年幼兒童的關鍵問題及核心概念，如表 3-4-4：

表 3-4-4：CML 的媒體素養關鍵問題與核心概念

核心概念	關鍵問題	引導幼兒思考的問題
所有訊息都是被建構的	誰製作訊息？	1.這是什麼？ 2.這些訊息如何被放在一起？
媒介訊息是運用其獨特的規則與語法製作而成	用了哪些技術來吸引我的注意？	1.聽到或看到了什麼？可以聞嗎？碰得到嗎？ 2.喜歡或不喜歡的部分是什麼？
不同的人對相同的訊息有不同的解讀	其他人的解讀與我有何不同？	1.我認為這則訊息如何？或是給我什麼感覺？ 2.別人可能如何思考這個訊息？
媒體隱含價值與觀點	訊息中再現或忽略了什麼生活型態、價值與觀點？	1.這則訊息呈現了其他人的哪些生活及想法？ 2.有什麼被忽略了嗎？
大部分的媒介訊息是爲了獲得利益或權力而製作	傳送這則訊息的原因為何？	1.這個訊息想告訴我什麼？ 2.要賣什麼東西給我嗎？

資料來源：研究者整理自 CML (2005). **MediaLit Kit**。

CML 所提倡的教學策略與內涵皆根據上表的核心概念及關鍵問題而來，與之結合的課程領域主要爲語藝（Language Arts），輔以社會研究、健康、數學和美術課程，研究者將幼稚園到二年級階段可學習之目標與內涵整理如下表 3-4-5：

表 3-4-5：美國幼兒階段媒體素養與語藝課程學習一覽表

核心概念及關鍵問題	媒體素養學習單元	單元目標	語藝領域學習標準（K-2）	
所有訊息都是被建構的 （誰製作訊息？）	廣告內幕：媒體與訊息	1.認識各種媒體所用的技術和語言 2.瞭解不同媒體如何改變訊息以符合其結構 3.運用不同的媒體訊息溝通	瞭解媒體 特性與組成	知道不同的節目類型
	螢幕之後：電影製作者 及其選擇	1.增進對參與媒體製作的人的理解 2.深度理解製作電影的複雜度 3.能夠分析影響電影製作的選擇因素		知道訊息和產品是人 為製造的
媒介訊息是運用其獨特的 規則及語法製作而成 （用了哪些技術來吸引 我的注意？）	基本視覺語言一	1.瞭解相片是攝影師選擇拍攝的產物 2.瞭解不同的照片能產生不同的意義 3.運用光線、角度、構圖三種視覺要素拍照	使用觀看的 技巧和策略以理 解與詮釋 視覺化的 媒體	瞭解不同的元素如何 構成媒體敘事，如情 節、角色、場景
	基本視覺語言二：如何 分析文本	1.辨認常見的傳播技術 2.比較大眾媒體中的不同視覺技術 3.運用多元的視覺素養製作照片		知道不同的特點能影 響觀看者對角色的感 知
	聲音：工具、技巧和技 術	1.理解電視中音樂和音效的影響 2.分析音效、音樂和對白在電視或其他媒體結 構中的角色 3.運用聲音和影像間的關係說自己的故事		認識不同媒體要素對 不同性別閱聽人的差 異

表 3-4-5 (續)

不同的人對相同的訊息有不同的解讀 (其他人的解讀與我有何不同?)	圖像、商標與你	1.建立對周遭視覺符號的意識 2.瞭解不同的人解讀相同符號有差異 3.使用自己所選的符號表達意見與想法		瞭解媒體主要傳達的想法與訊息
媒體隱含價值與觀點(訊息中再現或忽略了什麼生活型態、價值與觀點?)	角色認同	1.比較媒體所型塑的真實人物 2.分析大眾媒體所推廣的價值與生活形態		瞭解媒體所再現的真實與社會真實之間的異同

資料來源：研究者整理自 McREL National Standards 的語藝學習標準與 CML (2005). MediaLit Kit

從上述可以清楚發現在媒體素養的核心概念之下，幼兒階段可以衍生的學習內涵與所對應的學習目標。在美國許多州將媒體素養和語藝課程結合（吳翠珍、陳世敏，2004），CML 採用 McREL National Standards 的語藝學習標準，可分做閱讀、傾聽與表達、書寫、觀看，和媒體五個主軸，並把媒體素養重點放在「觀看」和「媒體」這兩個部分。不過研究者認為這些學習指標的年齡範圍雖然符合本研究之幼兒年齡，但它同時也是小學二、三年級的學習指標，因此在使用上需做適度的調整，方能符合學前幼兒發展之需求。

三、媒體素養教育在英國

（一）發展與推動情形

英國可以稱作是媒體教育納入學校課程的始祖，在《媒體素養教育政策白皮書》中也提到「英國自一九三〇年代起便將媒體教育視為正式教育體系的重要任務，...施行由幼稚園大班到高中的正式學制課程，並有完整的評量系統」（教育部，2002）。

英國的媒體教育相較於其他國家，主要特色在於歷史悠久並且有一套完整理論基礎與可行的教學評量體系。由歷史的角度來看，根據 Buckingham 的劃分，英國的媒體素養教育可依發展先後順序分為四個階段（Barrett, 2000，引自林子斌，2005：119）：

1、李維斯主義階段：

李維斯主義（Leavism）始於一九三〇年代，主要受到當時文學批判界盛行的李維斯學派影響，認為文化的意義是存在於其代表著對於人類過往流傳下來的優秀藝術、文史哲作品欣賞的能力。對 Leavis 來說，菁英文化是造就文明的動力，但學生在校外卻輕易的暴露在如電影、報紙、商業導向小說類的廉價媒體中，「電影」作為第一個視覺影像媒體所帶來的流行對 Leavis 來說是一種文化的衰敗，亦即是一種文化疾病（cultural disease）。因此此階段的媒體教育被當作一種保護優秀文化的手段，設計成為疫苗給予大眾「預防接種」（inoculation），學校實施媒體教育在於鼓勵學生「分辨與抗拒（discriminate and resist），以對抗大眾媒體的商業化操控，亦稱做防疫注射取向的媒體教育（Halloran & Jones, 1986，引自吳知賢，1998：187）。

2、文化研究階段：

一九六〇年代，媒體教育改變的契機來自兩個因素，首先文化被視為「生活

方式的整體」(a whole way of life)，其價值存在於日常生活實踐中，而非一些文學品或藝術品，因對文化預設立場的改變，亦使看待媒體的方式產生變化，其次是成長於電影世代的人所具有的媒體經驗不同於前人（林子斌，2005：120）。

1960 年是英國媒體教育上非常重要的分水嶺，英國教師會議中指出媒體已成為我們日常生活經驗的一部份，教學中使用媒體也是不可逆轉之趨勢，因此媒體教育的功能應是教導學生分辨的技術、良好的判斷及品味，幫助他們知曉傳統的文化以及現代商業的特性（吳知賢，1998：188）。

林子斌（2005）指出在當時雖然教師已被鼓勵開始從事電影教學，但電視的影響力與其他媒體仍未受到重視，而是被視作一種通俗的消遣，媒體教師將電視與電影作為對比進行教學。但一般而言，媒體教育在學校中仍被視為不重要的課程（吳知賢，1998）。此階段媒體教育之問題在於：

- （1）媒體教育目的仍在保護學生免於受到不良媒體的影響，因此教師教授學生分辨媒體內容的好壞，
- （2）教學實踐有困難，因為媒體內容好壞的判斷標準並非人人可接受，
- （3）雖然電視已出現但未普及，教師藉由貶低電視地位來提升電影的藝術地位而賦予電影研究合法性。然媒體教育不能忽略電視日漸普及的影響性，故電影研究的媒體教育取向漸漸消失。

3、螢幕教育階段：

這個階段主要始於一九七〇年代，是受到「螢幕理論」(Screen theory) 的影響，影響這個階段的理論有結構主義與意識型態論。前者強調符號學方法是解讀符號系統的重點而非解讀者；後者根據 Althusser 與 Gramsci 的意識型態與霸權理論，認為兩者間是一種不斷協商與修正的關係，也就是說教導學生瞭解媒體意識型態運作並進而達到意識啟蒙與挑戰霸權的可能性。

基於上述，此階段代表人物 Len Masterman 強調教學實踐如下：

- （1）將媒體文本視為一種符號體系，運用符號分析方法進行客觀和嚴謹的分析，
- （2）經由意識型態分析瞭解媒體工業的政治經濟層面。

也就是說，媒體教育的目的在於瞭解媒體文本的建構本質，並且討論媒體組織是如何經媒體再現來使閱聽人將媒體意識型態視為理所當然。

4、媒體教育階段：

一九八〇年代中期以後，社會與媒體環境的快速變動加上媒體素養成為 1988 年國定課程內涵之一，媒體教育進入新時期。林子斌（2005）指出影響此階段英

國媒體教育發展之原因主要在於媒體、社會環境與理論的改變，各式媒體問世，不僅是閱聽人媒體經驗大不相同，文本之間的互文性情況也增加，因此媒體素養的內涵隨之複雜化；多元素養（multiliteracies）理念在此時被提出，所主張的是素養不能由所處的社會脈絡中被分隔出來，牽涉到人我互動，因此媒體教育所要培養之媒體素養，除瞭解讀與產製媒體外，應該是一種社會實踐的能力。

此外，本階段因為研究取向的轉變—採用質性閱聽人研究，代表人物為 David Buckingham，除了重視學生的媒體經驗，也落實在教學實踐，朝向「學習者中心」的教學發展。

（二）媒體素養學習內涵—幼教階段

1989 年在伯明罕的幼兒學校，由學者 Fuirer 與該校老師針對 5-7 歲幼兒，進行媒體教育的實驗課程，目的在培養學生對媒體批判覺醒的能力，課程結果有助於提升幼兒溝通、問答、選擇與決定的能力，也提升幼兒相互合作、分享、探索觀察的機會。其課程內容包括：1.先建立學生與媒體的關係，使用的媒體是平面影像，討論影像呈現的方式、2.學習控制影像，可分作被攝者與拍攝者，3.以自己觀點產製、選擇及呈現媒體作品（Fuirer, 1992，引自章五奇，2001）。

英國電影協會（British Film Institute, BFI）於西元 2003 年出版媒體素養教學指引《Look Again！》，該手冊內容旨在教導 3-11 歲的幼兒認識電影與電視。最基礎的教學概念是學習觀看影像，包括畫面（動、靜態）、聲音與影像、辨識不同的鏡頭語言（中、近、遠景），流動影像的學習重點在於分析不同媒體作品中的結構與符號系統意涵。此外，學齡前幼兒的教學實踐應顧及發展之需要，在學習媒體素養的目標中應該更強調拓展字彙的學習、使用故事語言、重說故事、劇情前後順序、區辨角色、利用關鍵字討論流動影像文本、辨識電影如何介紹主角、瞭解聲音和影像如何說故事（BFI，2003）。

除了強調流動影像的學習以外，平面的影像可以做為學齡前幼兒學習媒體素養的初階練習。研究者認為，幼兒在幼稚園接觸平面影像的機會非常多，例如繪本、圖畫作品、圖片。教師利用繪本進行教學已是普遍的現象，舉例來說他們鼓勵幼兒發表觀後感想、畫下印象最深刻的一頁、回憶故事、討論故事內容...等，但是教師鮮少教導幼兒影像被建構的歷程，例如圖畫的大小在排列上產生怎樣的視覺感，或是圖像中的角色以怎樣的方式呈現會帶給觀看者任何不同的感覺。而在教室中播放影片是一種觀賞的活動，師生間也許僅討論這部影片好不好看，喜

不喜歡電影中的主角，抑或是主角有哪些值得學習與不值得學習的事，但是老師鮮少與幼兒討論電影提供了哪些視覺與聽覺的線索來告訴我們誰是主角。

BFI 揭示了媒體素養教育可運用電影、電視、錄影帶融入幼兒的學習領域中，教學原則應建立在幼兒本身已有的媒體經驗之上，並且以遊戲和工作的形式，使他們參與學習過程，促進幼兒的第一手經驗，並鼓勵正向的學習態度，此外教師需協助將媒體素養整合至其他學習領域。如表 3-4-6 所示：

表 3-4-6：英國 BFI 媒體素養學習內涵

學習領域	領域目標	流動影像學習成果	分析與討論（可參考作法）
個人、社會與情緒發展	■ 提供適當的機會發展個人與社會技巧、價值與態度 ■ 適當地表達情感，需要與喜愛/偏好 ■ 參與適當任務時，維持專心度且能面對困難 ■ 有自信的探究與實驗新的學習機會 ■ 跨領域的傳播、語言和素養技巧、知識和瞭解，這些可以是傳播、素養和語言基礎	1.辨認喜歡的電影和節目 2.使用數位攝影機企劃和拍攝簡短劇情 3.利用關鍵字來描述他們的作品，如數位影像攝影機、鏡頭切、特寫、影片	讓幼兒分享自己使用媒體的經驗，可讓他們建立自己的媒體社群，並且增進對已知事物的自信。 1-1 討論自己喜愛的節目，思考這些內容帶給自身的情感作用為何？ 1-2 做自己的影像，先以紙上企畫的方式呈現，再以攝影機或照相機呈現。
傳播、語言與素養	■ 描述主要的故事場景，事件和主要角色 ■ 拓展字彙—探究新字的意義與聲音 ■ 使用討論以組合劇情和澄清想法 ■ 社交活動和遊戲中傾聽小孩與成人的聲音 ■ 注意從成人那邊得來的資訊和指導 ■ 和其他孩子與成人討論自己的經驗和看法 ■ 以語言和非語文方式帶著漸增的自信表達需求、思想和情感 ■ 為各種目的使用語言，如描述、解釋和預測、問問題與發展想法。	1.瞭解電影語言的元素 2.區辨靜態和動態影像的差異 3.指出目標觀眾的廣泛類別 4 指出媒體類型的特質，如新聞 5.提供社會戲劇的角色扮演機會，寫作和閱讀不同媒體的各類文本 6.使用關鍵字來討論電影語言的元素，如卡通動畫、聲軌、特殊效果等 7.瞭解不同的閱聽人對相同的媒體文本有不同的回應	1-1 討論節目中的角色，例如好人與壞人，燈光及音效如何暗示氣氛或呈現角色。 2-1 討論印刷媒體和文字媒體的不同。 3-1 看一系列不同類型短片，指出目標閱聽人，如節目是給成長中的小小孩看的，並要求幼兒思考他們選擇的理由，引導出許多家庭觀看的類型，例如是因為我的保母正在看，所以我也一起看。 5-2 使用角色扮演去體驗節目製作流程。

表 3-4-6 (續)

數學發展			兒童從觀看電視電影中，直接和間接地發展一些數學技巧，知識和理解，而在一些教育性的節目中，也常介紹一些數字和形狀的概念。
認識並瞭解世界	■ 仔細觀看相同、相異、型態和改變。 ■ 開始瞭解自己和他人的文化信仰等。 ■ 將事物以各種方式放在一起，如以創意和建構的方式。 ■ 討論一年之中最適合的季節和天氣。 ■ 討論自己，如住哪裡，家庭成員，過去和現在生活中發生的事件。 ■ 發問、實驗、設計、動手做、解決問題。 ■ 辨識環繞其世界的型態、形狀、顏色。 ■ 開始瞭解利用各種資訊來源（如電視、書籍、資訊科技和圖書館）	1.辨識各種製作角色，如劇作家、攝影機操作人員、導演等 2.瞭解影片如何改變時間，如利用顏色、特效。 3.辨識媒體類型的特質，如廣告、新聞。 4.以數位攝影機來企劃和拍攝短片	兒童可以從影像中學習許多世界知識，包括文化和各種社群的實踐等，從電影和電視所獲得的知識經由討論來拓展。 2-1 討論不同版本影片的差異，如顏色、音樂和服裝的使用 3-1 觀看家庭中重要的影片，如成長影片、婚禮記錄影片，討論影片如何使用可以幫助家庭捕捉珍貴的那一刻和紀錄改變中的生活 4-1 讓幼兒與家長一同參與腳本寫作，並帶領幼兒完成拍攝作品
體能發展	■ 發展對速度和他人的覺知意識，瞭解簡單規則和安全，正確地使用工具和設備。 ■ 瞭解健康和體重適當的重要性 ■ 對自己的身體和成長的意識	1.瞭解電視提供資訊時的角色 2.使用關鍵字彙去討論如鏡頭、長鏡頭等	運用流動影像媒體可以連結到許多學習的方式，影片的製作可以幫助兒童對自我和他人的覺知，也能發展新的技能與學習，此外，當兒童學習控制攝影機或用滑

表 3-4-6 (續)

	■ 瞭解、欣賞和享受跑步、走路、跳躍、爬山和跳躍等差異		鼠、鍵盤的時候，兒童的粗略和完美技巧可以增進。
創造力發展	■ 辨識和探究聲音可以如何改變 ■ 利用自己的想像力 ■ 利用各種材料，表達和溝通他們的想法，思想和情感。 ■ 利用角色扮演或木偶來重新創造和發明情境。 ■ 由自己或小組使用樂器來發明音樂表達影片的思想和情感。 ■ 享受音樂的韻律和製作音樂的各種樂器和聲音 ■ 喜歡角色扮演和想像性的戲劇。	1.理解電視節目中的角色 2.瞭解電視節目對觀眾行銷和公關	兒童可以實驗和探究各種素材，當他們為電影做道具和木偶，為影片創作動畫和發展廣告素材等等，音樂整合入影片製作，鼓勵兒童探究各種聲音創意，分析和發展聲軌時，角色扮演也是增進創意和發展想像力的重要部分。 1-1 看過各種電影後，討論音軌的效果，給幼兒一些樂器，看電影時，將電影的聲軌音量關掉，特別是那些戲劇性段落，要求小朋友製作他們對這一段落的聲音。 2-1 創作道具和背景，然後發展電影拍攝，幼兒並為自己的電影創作海報

資料來源：整理自 BFI (2003) . **Look Again! A teaching guide to using film and television with three-to eleven-year-olds.**

綜合表 3-4-6 的結果可以發現，在英國，流動影像的學習與幼兒課程領域之結合點。流動影像可以被視為一種學習工具，透過學習流動影像來幫助幼兒學習領域目標的達成；而流動影像的學習成果則反映了媒體素養學習內涵與目標。研究者認為 BFI 所提供的教學指引中，教師需要具備相關流動影像的製作和分析等具體的技能和知識，表列的方法與建議並非幼兒媒體素養教育的唯一方式，但可以瞭解英國媒體素養的教與學如何融入現有課程。

四、 媒體素養教育在加拿大

（一）發展與推動情形

加拿大是除了英國以外最重視媒體素養的國家，主要是因為有線電視的滲透以及加拿大的媒體文本多數來自於美國，在面臨強大的文化與消費壓力，以及公共團體對於媒體暴力與色情的關注下，媒體教育的發展尤其受到重視（許碧月，2004；白佳麒，2005）。

加拿大媒體素養教育發展淵源可追溯自一九六〇年代末期中學的「螢幕教育」課程（screen education），最初僅由幾個積極的省分推動，一九七〇年代雖被教育改革淹沒，但經由一群媒體教育工作者的努力，一九八〇至一九九〇年代媒體素養教育重新獲得穩定發展，並於 1998 年底，加拿大各省皆將媒體素養教育納入正式體制。其中，魁北克省目前已發展一套全新的課程架構，2006 年落實於學校內（陳尚蕙，2006；教育部，2002）。

加拿大的教育體系主張為啓迪公民的素養，兒童與青少年必須能夠閱讀、瞭解並具批判性思考來面對各種資訊，這類思維普遍地反映在語藝（English Language Arts）課程架構中。甚至在渥太華和魁北克二省裡，與媒體相關學習標準的還包含社會研究、健康、公民、和生涯與個人規劃等領域的課程目標，因此，媒體教育也被認為具有跨領域課程（cross-curricular）的潛力（吳翠珍、陳世敏，2004：15）。

（二）媒體素養學習內涵—幼教階段

加拿大兩個主要的區域教育系統，西北加拿大基礎教育聯盟（Western and North Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education，WNCP）和東部大西洋省教育基金會（the Atlantic Provinces Education Foundation，APEF），及兩個獨立運作的省分為安大略省與魁北克省，都各自發展媒體教育（吳翠珍、陳世敏，2004：15）。

WNCP 與 APEF 在九 0 年代時皆已發展幼稚園大班到高中 (K-12) 的共同課程架構。其中又以語藝課程與媒體素養最為相關，在 WNCP 課程架構中，媒體文本被視為重要的語文內涵，主張發展學生的媒體文本的建構與分析

(construct and analysis)，觀看和再現 (viewing and representing) 等技巧，而語藝課程學習成果「學生具有聽、說、讀、寫、觀看和再現之能力，並能自主與批判性的回應和理解口語、印刷與其他形式的文本」與媒體教育最相關。APEF 的語藝課程學習標準因建立在素養的概念上，強調具備使用、瞭解視覺與科技傳播工具，素養教育的目的則在培養有批判媒體能力的消費者，並對他們所使用的媒體進行批判性的分析 (吳翠珍、陳世敏，2004)。

將媒體教育融入語藝課程中，以安大略省實行最早，發展也最為完整。在其課程計畫中，重新設計 1-12 年級語藝課程，學習的三大主軸為寫作 (writing)、閱讀 (reading) 和口語視覺傳播 (oral and visual communication)，與媒體教育最為相關的為口語視覺傳播，學習重點在區分媒體作品類型、辨識媒體作品的元素、辨識媒體製作內容，以及技術面向的媒體創作技巧 (吳翠珍、陳世敏，2004)。不過安大略省的課程架構中並未指出適合幼稚園階段學習的範疇與學習標準。因此本研究整理安大略省一年級媒體教育相關學習成果，作為發展幼兒媒體素養教學範例之參考。

表 3-4-7：安大略省語文藝術課 1 年級之媒體教育相關學習成果表

課程主軸 (strand)	學習成果 (outcomes)
口語和 視覺傳播	學生能達成： ■ 看、讀和聽媒體簡單的訊息、事實資訊，並描述所學習的事物 ■ 使用口語或各種不同媒體的規則 (如句型結構)，且符合一年級的程度 ■ 看、讀和聽媒體作品獲取資訊，完成指派的任務 (如辨識卡通的訊息、明白道路符號象徵意義) ■ 分辨真實生活與動畫描繪的生活 (如電視卡通或電影) 的不同 ■ 創作簡單的媒體作品 (如錄製有聲故事)

表 3-4-7 (續)

閱讀與觀看	學生能回應各種文本 ■ 回應對所讀和看文本，並提供解釋、舉例與支持性的論述。 ■ 陳述對閱讀和觀看素材的個人觀點，有條理地鋪陳觀點 ■ 發掘文本的資訊，支持個人對於相關主題和情境的觀點和主張。
	學生能利用語文、形式和類型的知識思辨文本 ■ 辨識文本和區辨偏見，拓展對各種印刷等媒體文本含有立場的認知，回答和提問時能批判性思考並質疑訊息的相關性和可信度。 ■ 拓展批判各式文本的回應能力。

資料來源：整理自吳翠珍、陳世敏（2004）

魁北克的語藝課程中有四大核心主軸「聽和讀文學、流行和資訊為主的文本」、「書寫自我表達的敘事和資訊類文本」、「表現個人素養於不同媒體」、「使用語言來溝通和學習」明確的放入媒體素養的概念，其中以「表現個人素養於不同媒體」與媒體素養最直接相關，但其他的核心主軸也融入媒體素養概念，魁北克語藝課程中與媒體教育相關指標，此為學習期¹²一（K-2 年級）階段的指標，整理如下表：

表 3-4-8：魁北克語藝課程與媒體教育相關指標

課程主軸	學習目標	K-2 學習指標
閱讀與聽，文學、流行和資訊的文本	■ 運用適當的閱讀技巧建構意義 ■ 閱讀與傾聽，文學、流行和資訊為主的文本時，體驗個體回應的過程 ■ 閱讀和傾聽文學、流行和資訊為主的文本，建構自己的世界觀	■ 發展各類喜愛的文本型態，從中建構意義 ■ 發展並使用各種意義建構策略的資料庫 ■ 理解對相同文本的不同詮釋 ■ 辨識文本型態的結構與特色 ■ 討論讀者位置的主題 ■ 隨著課堂指定讀物，開始思

¹² 2000 年魁北克教育當局展開近 30 年來最大歸模的教育改革，此次改革的重大核心是去除學習的年級（grade），而以學習期（Cycle）取代。學習期一為幼稚園至小學二年級。

表 3-4-8 (續)

	■ 建構讀者的自我檔案 ■ 自我評鑑個人的閱讀發展	考自己閱讀參考書籍的情形。
書寫自我表達的敘事類和資訊類文本	■ 整合個人的文本知識到寫作過程 ■ 隨著寫作過程來學習 ■ 建構身為作者的自我檔案 ■ 利用書寫作為一種傳播與意義建構的系統 ■ 自我評鑑寫作的發展	■ 選擇自己寫作主題和文本型態 ■ 使用符號、象徵、例證和文字對熟悉的閱聽人進行傳播 ■ 產製一種以服務個人表達功能的文本類型 ■ 改編閱讀和觀看的經驗，衍生自己的文本 ■ 討論自己寫作的情境
表現個人素養於不同媒體	■ 利用適當創作建構意義 ■ 體驗對媒體文本反應外在世界的過程 ■ 透過媒體來建構自己的世界觀 ■ 參與為特定閱聽人和目的的製作過程 ■ 自我評鑑身為媒體文本閱聽人和製作人的角色	■ 與同儕合作為特定閱聽人製作文本時，進行影像、符號、象徵、標誌和文字等實驗 ■ 整合性的英語課程中，在師長指導下分享並討論作品
使用語言來溝通與學習	■ 使用語言傳播資訊、經驗和觀點 ■ 使用語言學習與思考 ■ 運用對語詞結構和特色的知識 ■ 合作性的團體活動互動中扮演各種角色 ■ 自我評鑑語言的發展	■ 使用語言作為一種探究、表達和發展思想、感情與想像的工具 ■ 在指導下討論個人的口語傳播發展

資料來源：整理自吳翠珍、陳世敏（2004）

在媒體教育的幾個重要國家中，網站資源常成為有用的教學工具。Media Awareness Network (縮寫 MNet)為加拿大最主要的媒體教育資源網，提供廣泛且

易於理解的教學設計參考，採分齡、分領域、分議題式的教學設計，研究者根據該網站所提供的相關教學資源，整理如下：

表 3-4-9：Media Awareness Network 媒體素養教學資源

教學對象 年齡	教學重點	教學目標
K-3 年級	廣告行銷	■ 認識廣告行銷手法及其採用的相關技術 ■ 廣告中用了哪些手法來吸引你
K-3 年級	媒體再現	■ 意識媒體所傳達的意識型態與價值觀 ■ 能意識到媒體呈現的訊息有很多不同的考量 ■ 有能力辨識及解釋媒體的美學形式，例如色彩、服裝...
K-8 年級	媒體企畫	■ 理解媒體在生活中扮演的角色 ■ 瞭解自己的媒體消費 ■ 瞭解媒體的業務 ■ 瞭解廣告有特定的對象 ■ 對自己觀看的內容作思辨性的分析 ■ 明白閱聽人在媒體企畫時所扮演的角色
1-3 年級	廣告與消費	■ 健康飲食與消費的關係 ■ 食品廣告如何影響消費選擇？跟健康有何關係？
1-4 年級	暴力	■ 意識兒童節目中所呈現的不同暴力類別 ■ 能夠瞭解在媒體中所呈現的暴力行動後果都是不真實的 ■ 能瞭解自己對各式暴力的反應 ■ 重新改寫有暴力內容的文本（明白有各種解決問題的方法）
1-6 年級	思辨性觀看技巧	■ 瞭解媒體製作有其獨特的技術與形式 ■ 賞析多樣的媒體形式，瞭解媒體有其美學形式 ■ 發展思辨性的觀看及聆聽技巧 ■ 瞭解傳播有很多種方式 ■ 理解不同的節目類型
	愉悅使用媒	■ 愉快使用媒體且能瞭解媒體吸引自己的原因

表 3-4-9 (續)

	體	■ 能明白觀看電視僅是眾多休閒活動之一的選擇 ■ 述明自身的節目偏好 ■ 思辨性的觀看一則電視節目
	媒體組織與 訊息產製	■ 瞭解媒體訊息是經由媒體組織選擇的結果
	媒體敘事	■ 瞭解每個媒體產物都在說故事 ■ 辨識媒體敘事中的每個部分，如角色、情節 ■ 以不同的媒體重新敘事 ■ 明白同一個故事能有不同的敘述方式 ■ 比較不同的敘事形式 ■ 構想故事
	媒體技術	■ 瞭解媒體在呈現影像或聲音時所用的基本技術

資料來源：研究者整理自 Media Awareness Network

(<http://www.media-awareness.ca/english/teachers/index.cfm>)

綜合上述，幼兒階段的媒體素養學習活動設計可採媒體議題式，如暴力、廣告與消費；或以同一種媒體，例如以電視為主，分別教授媒體素養的核心概念，像是閱聽人、媒體製作、媒體組織、媒體再現，如表 1-6 年級的學習內涵即為此類。此外，加拿大的語藝課程綱要中早已將媒體素養融入學習的一部份，依據其學習指標所設計的學習內涵，涵蓋的媒體類型會更多元，所指媒體素養能力也將更廣泛。

五、媒體素養教育在澳洲

(一) 發展與推動情形

相較於英國，由上層教育單位制訂決策，引導下層教師作媒體教育實踐工作的方式，在澳洲則是恰好相反，基層教師工會才是左右媒體素養發展的重要力量，六 0 年代初期，澳洲的教育學者們受到文化研究運動的影響，而開始重視對大眾媒體批判能力，燃生企圖改變的決心，1970 年代多元文化主義的勃興，以及有感於西方與好萊塢的流行文化對當地文化的影響，媒體教育在澳洲於是發端 (Heins & Cho, 2003；教育部，2002: 9，引自白佳麒，2005：66)。

大體而言，澳洲的媒體教育是由教師團體、學校、政府教育機構三者合力推

動，由於植基於草根性運動，加上澳洲多元種族特質和全國推動多元文化共榮並重政策，使得澳洲的媒體教育從課程架構設計、內容編排、學習評鑑、考試制度等發展的非常完整，也進入了各省重要的學習領域主軸中，幾乎是全國都在實施媒體教育（ATOM，2004，引自吳翠珍、陳世敏，2004：84）。

（二）媒體素養學習內涵—幼教階段

Luke（2000）認為幼兒階段可以運用思辨性的媒體分析技巧來討論再現的議題，試用一個幼兒熟悉或是喜愛的文本，如迪士尼的動畫、卡通來練習分析影片中的語言、影像再現、劇情、舞台或佈景，以及每個角色的特性，並且讓幼兒學習瞭解神話或虛幻的世界是如何被其他媒體形式所建構出來。

澳洲媒體素養教育專家 Burton（2006）的研究中曾敘明早期的媒體素養教育應該教什麼與怎麼教，他指出幼兒階段的學習範疇可以從最基本的認識個人所經驗的表情、聲音到談論社會責任以及對自己的媒體行為有主動選擇與改變的能力。因為媒體素養的養成過程與能力程度會受年紀、認知、文化及對媒體的先備知識不同而有差異，所以應回歸到個人的脈絡之中去檢視媒體與個人的關係，也就是說媒體素養的學習不能從個人所產製的意義中孤立。

Burton(2006)所建議的教學重點整理如下表：

表 3-4-10：4-6 歲幼兒媒體素養學習重點（澳洲）

媒體素養面向	4-6 歲幼兒學習重點
媒介文本	● 辨別靜態或動態影像中的基本元素 ■ 理解符號和慣例 ● 辨別不同類型的敘事 ■ 重述意義 ■ 與自身經驗產生連結
媒介再現	● 學習區辨真實與虛幻 ■ 學習分辨卡通、人偶和真實的演員的異同 ■ 理解媒體特效 ■ 創作簡單的故事板、翻翻書或使用相片來創作故事
閱聽人	● 瞭解廣告

資料來源：整理自 Burton, L. (2006). Getting started! Media education in the early years. *Screen Educations*, 44, 90-96.

而爲了達成上述之學習，可採用如下的教學與討論活動：

（續表 3-4-10）

教學單元	教學暨討論活動
我與電視	■ 要求幼兒記錄一週電視日記 ■ 舉辦教室討論共同繪製電視圖表 鼓勵幼兒設計一些符號或圖像來記錄電視節目類型，如笑臉代表喜劇。 ■ 我喜歡電視裡的什麼？畫下所喜歡的角色人物 ■ 我最喜歡的節目是什麼？爲什麼？ ■ 我常看電視的時間 ■ 我常看電視的地點 ■ 我喜歡獨自收視或跟家人、朋友共視？ ■ 選擇電視節目的是誰？ ■ 這些節目都在適當的時間播嗎？
電視內容	■ 第一次看：與孩子討論看到了什麼？ ■ 第二次看：討論敘事中角色的衝突點 ■ 第三次看：聚焦於媒體素養與思辨性思考的發展 ■ 討論電視裡的鏡頭、角度如何使用，爲什麼？如果改變了會怎麼樣？
真實與虛幻	■ 爲什麼卡通不是真的？ ■ 卡通和偶有人操作嗎？ ■ 偶是怎麼被製造的？ ■ 聲音怎麼出現的？ ■ 什麼是特效？ ■ 電視中使用哪些符號、元素或慣例？
廣告及價值觀	■ 請孩子列舉自己喜歡和不喜歡的廣告 ■ 這些廣告在賣什麼？ ■ 廣告使用哪些話、聲音或影像來傳達訊息？ ■ 區辨訊息與販賣 ■ 廣告的勸服目的以及它如何影響我們的消費行爲 ■ 討論想要與需要的不同

整體而言，幼兒階段的媒體素養學習以幼兒生活經驗的內涵為主，由瞭解自身與媒體的關係開始，進而理解媒介文本中常用的規則及慣例，透過討論促發幼兒思考媒體再現的問題與身為閱聽人在媒體中所扮演的角色。

六、 小結

我國幼兒媒體素養教育的發展仍在起步階段，概念的啓蒙與美國發展情形相近，強調為避免兒童受媒體的不當影響，所以應推行媒體素養教育，在學習內涵的部分除教授媒體素養核心概念之外，亦有議題式的內容，如暴力、解構性別刻板印象等；英國則強調視覺素養，舉凡眼睛所及的影像都可以作為媒體素養教育的教材與討論；加拿大與美國在語藝課程的部分皆揭示了學習媒體素養的重要性與教學指標，因此媒體素養融入語藝課程的教學在這兩國的資料中最常見，研究者所整理為 K-1 年級的學習範疇，但可發現多數的內容仍以小學以上的兒童為主，是否適用於幼兒階段仍待商榷；而澳洲的部分，因為是全國皆在推行媒體素養教育，所以媒體素養深植於生活之中，可發現其幼兒階段的學習內涵與幼兒生活息息相關。

相同的是可以發現，不論各國媒體素養學習內涵為何，皆奠立在媒體素養的核心前提之下，也統整於媒體素養的各學習面向。此外，幼兒教育不能脫離幼兒自身的生活經驗與脈絡，因此幼教階段的媒體素養多談論幼兒所經驗的媒體，先理解自己與媒體的關係，再教導觀看的種種技巧以思辨媒體文本的各種特質、技術及思考媒介再現的內涵，並從廣告與消費中教導幼兒閱聽人之概念以及媒介訊息是有目的的被人為建構著。除了台灣以外，其他各國在幼教階段媒體素養的學習中關於「媒體近用」的概念著墨都不深，研究者認為「媒體近用」與「媒體組織」對於發展有限與經驗不足的幼兒來說確實是較為困難的，甚至於對沒有媒體相關背景的幼教老師來說也是較難理解的一環，但仍可透過讓幼兒產製自己的媒介訊息中學習相關的概念。

第四章 學前幼兒媒體素養教學手冊發展、評鑑與修訂

本章旨在將研究者所蒐集的資料予以整理與分析，主要可分做兩個部分，一為本手冊初稿（詳見附錄二）開發歷程中的研究發現、形成及評鑑意見結果說明，二為經建議與修改後完成之手冊內容（定稿）。本章共分做四節，第一節為手冊開發前所進行的訪談結果彙整；第二節說明本手冊初稿內容；第三節分析手冊初稿之問卷與訪談評鑑結果，第四節為經相關建議與修改後所完成之學前幼兒媒體素養教學手冊內容。

第一節 手冊初稿前置之幼師訪談結果

本手冊目標使用對象為幼稚園教師，研究者欲瞭解幼兒使用媒體現況、經驗以及教師在面對幼兒討論或發生與媒體內容相關的事件時，他們的看法與所採取的引導策略。對研究者來說這些訪談結果是架構手冊內容的重要參考依據。

一、幼稚園教師感知幼兒使用媒體的情況

媒體素養教育可運用的「媒體」非常廣泛，包括電視、電影、廣播、書籍、漫畫、報紙、廣告…等，都可以是進行媒體素養教育的素材。然而，針對幼兒所設計的媒體素養教學手冊，必須用幼兒使用與喜愛的媒體來設計教學活動內容才能符合他們的經驗。李嘉梅（2004）的研究中發現幼教老師雖然不會跟幼兒一起看電視，但是透過與孩子的互動常可以瞭解幼兒收看電視的情況。所以本研究透過訪談幼師來瞭解他們認為幼兒使用媒體的情況為何，包括幼兒最常什麼媒體？老師是如何發現的？對於幼兒使用媒體的看法為何？與幼兒有哪些透過媒體訊息而互動的情況？

1、幼兒的媒體環境多元，老師認為在學校幼兒主要以使用繪本為主，但在家裡則是看電視居多。收視的內容以卡通為主，也有新聞、偶像劇、廣告或是綜藝節目，除卡通之外，其他不是普遍的現象，媒體使用經驗與幼兒個人的生活經驗及家長態度極為相關。

因為電視的普及性，幼兒在家裡常使用的媒體為電視，電視內容中最喜歡的是卡通，但是他們所接觸的媒體內容卻不只有卡通，在研究者訪談的五位教師中都有談及這個現象。以幼兒主動使用來說，如果是在學校的話，則是以繪本為主；在家裡，則是電視。

（1）卡通

幼兒會主動與老師談論他們在看或是喜歡的卡通，也會帶影片來學校與大家

分享。在研究者訪談的這段時間發現，流行於幼兒之間的卡通為【海綿寶寶】，訪談的老師都認為幼兒最常看的卡通是【海綿寶寶】而且沒有性別上的差異，有差異的部分是男生喜歡看「戰隊」、「戰鬥」系列還有由真人穿著戲服所拍攝的特攝片¹，女生的部分則喜歡看「公主」系列。受訪者認為男生所看的內容會反映在他們的遊戲中，加入打鬥的元素或是在組合積木時組成卡通中的東西，如戰鬥陀螺；而反映在女生的部分則是在畫圖時以畫卡通中的女主角居多，樣貌多為長頭髮，刻意將眼睛畫得很大、短裙，此外受女生歡迎的卡通內容常滲入愛情元素，幼兒有樣學樣，也會在教室內談論著誰愛誰的話題。

可以發現的是，幼兒的卡通收視與品味決定權在於電視台，電視台播放什麼卡通，我們的孩子就只看什麼卡通，像是【海綿寶寶】不只是電視台主打的卡通，重播率也相當高，跟電視台的宣傳與廣告策略有關，

(2) 廣告

教師認為幼兒並不常談到自己看的廣告，如果有的話會是廣告歌曲或是某一句台詞。而且如果幼兒發展較為成熟，本身就看卡通類型以外的節目，則談到廣告的機會相對來說比較多。

「我認為孩子稍微早熟一點的，有看其他類型的他比較容易講到廣告的內容，如果比較以看卡通為主的，他講廣告的機會並不多。」(980407 訪王)

幼兒在學校講自己看的電視內容以卡通居多，不過這不能表示他們在家只看卡通，他們可能跟著父母一起收視，只是因為那些內容幼兒可能較無興趣，因此鮮少在學校裡談到。

受訪的劉老師(980408)表示「因為社會階層的關係，再加上家長多是藍領階級，而且很多是隔代教養，甚至是由國中國小的兄姊帶著，在看電視的挑選上比較沒挑選。」

(3) 綜藝節目

教師的瞭解與觀察，收看綜藝節目的幼兒僅為個案，有兩種情況，一種是與家人一起收看，另一種則是家人完全不會限制與管理幼兒所收看的電視內容。也有家長的教養標準不一致，不允許幼兒收看電視，但是家長想看自己喜歡的節目時，幼兒就可以在旁一同收看，像是【超級星光大道】。

(4) 偶像劇

因為幼師所接觸的幼兒不同，他們所帶進教室的媒體經驗也不同。在王老師的班級裡，他認為幼兒很少談及偶像劇(980407 訪)，反之劉老師的班級裡，因

¹通常就是科幻片和恐怖電影，在日本壓倒性多是以真實現代日本做背景的超級英雄和怪獸與鬼怪故事，以希望吸引一些不全接受動畫中完全虛構世界觀，又希望看到超現實的事物的觀眾。

為很多幼兒收視不受限制，家裡又有正值青春期的兄姊，所以看偶像劇的機會很多（980408 訪），所提及的文本包括【公主小妹】、【愛情魔髮師】、【王子變青蛙】、【波麗士大人】。

（5）新聞

受訪的教師認為幼兒並不常收看新聞，雖然曾聽過孩子在教室內提過，但多是跟家人一起收視時才會收看新聞，原因可能是他們對新聞不感興趣。不過新聞話題有時是教師會主動與幼兒討論的，雖然不會在教室內播放新聞片段，但是與幼兒或是課程主題相關的新聞則會和孩子一同討論，例如三手煙、腸病毒、飲食致癌的報導等。

（6）電影

除了卡通、動畫電影，幼兒也有與父母一起去看電影的經驗，即使目標對象為成人，但也可能因為該部電影的票房與宣傳過度的在媒體中被報導、曝光，幼兒也會間接知道相關的資訊。在訪談中，教師們談到孩子看過電影【海角七號】（980408 訪劉、980418 訪胡），而搭配劇情內容衍生的電影歌曲就成了孩子琅琅上口的歌。

（7）偶像明星

幼兒階段對於「偶像」的概念並不是那麼明顯，而是認為這是電視上常常看到的人，如果可以擁有這個人的週邊商品，或是談論這個人，就會跟別人不一樣，相較之下較為優越（980408 訪劉）。幼兒對於電視明星的觀感，是成人賦予的，如果成人曾經與幼兒討論過某位明星，並給予評價，孩子便容易將這樣的經驗轉變成自己的經驗。

「因為蔡依林很漂亮又很會跳舞，羅志祥很帥也很會跳舞，周杰倫很會唱歌，我就問小孩你聽得懂周杰倫在唱什麼嗎？小孩說聽不懂，但是就很會唱歌，我就喔..我覺得因為父母會在車上放，父母的喜好會影響孩子的喜好，小孩會模仿他們。」（980418 訪陳）

也就是說當幼兒在接觸一件新的人事物時，如果成人沒有善加思考即給幼兒一個答案，孩子就會形成既定的印象。此外，幼兒常收看東森 YOYO 台，受訪的歐老師（980409）即指出「YOYO 台深入小孩的家庭，而且他們的偶像常是 YOYO 台裡的哥哥姊姊」。

（8）流行歌曲

幼兒較常唱卡通的歌曲，只有少數幼兒會在教室中唱起流行歌曲，這部分與幼兒的環境有關，小至幼兒所接觸的父母、家庭，大至幼兒所處的社區。有些幼兒會主動唱起流行歌曲；有些幼兒則是因為聽到某一首歌而回憶並且說出自己曾

在父母或長輩的車上聽過該首歌曲的經驗；有些幼兒則是從小耳濡目染成人唱歌的經驗。

「唱流行歌比例不高，現在比較沒有，上學期有，老鼠愛大米，童話，今天你要嫁給我，我們不會去教他們唱，他們每次唱我都覺得很好笑。起頭一定是在家裡聽哥哥姊姊或爸爸媽媽聽，然後他們來學校就覺得很優越。來這邊唱了之後，就會有模仿效應，全班孩子就會跟。我們也從來沒制止過，唱OK，有時候也會說我要點歌，久了之後其實就不會唱了。」（980408 訪劉）

「我以前在山上的時候，小孩比較會唱到流行歌曲，我覺得是跟小孩的環境有關，我這邊的小孩比較少自己來學校唱流行歌，這邊的小孩會說我知道那是誰的什麼歌，或是我在哪裡有聽到，比較像是他聽到之後再去回憶他的經驗。但我山上的小孩很愛唱小薇，張惠妹的我要快樂，我覺得真的跟環境有關，因為部落裡有投幣的KTV，那個環境家裡隔壁都很愛唱，常有聚會就常唱，所以他們比一般小孩更容易接觸到。」（980409 訪歐）

此外，幼兒接觸流行音樂的來源還包括幼教老師自身，使用範圍與時機包括幼稚園的律動時間、配合節慶活動使用，也有依據老師的喜好使用。

綜上所述，幼兒雖然主要收看的電視內容為卡通，但在每個教室裡都可發現幾個媒體使用與閱聽經驗豐富的少數幼兒。就教師的看法來說，這樣的狀況往往與幼兒的個人生活經驗有關。

2、幼兒在家也使用電腦，以玩遊戲光碟為主，例如巧虎，或是家長會幫幼兒從網路上下載遊戲讓幼兒使用。

在訪談中也發現現在的幼兒接觸電視最為普遍，電腦也逐步增加，可是孩子在學校會講看電視的細節，但比較少講用電腦的情況。不過使用電腦的情況視每個幼兒的家庭社經背景而不同，有些幼兒家裡沒有電腦，有些幼兒僅看過父母使用電腦而未自己使用過，有些則是以玩遊戲為主，有些是在父母的陪同下使用電腦。

3、幼教老師透過哪些方式來發現幼兒使用媒體的狀況，包括幼兒會主動與幼師分享，或是在與同儕分享時引起全班性的共鳴，進而讓幼師發現。有時則是因為幼兒的行為或說的話讓教師主動想瞭解。

幼兒會主動與幼師分享個人的使用媒體經驗，像是聊天時會講到自己在在家看電視、看什麼電視、第幾台，有時也會把家人收視的情形也一同報導，像是爸爸在看新聞。即使幼教老師沒看過幼兒看的電視內容，也能從幼兒的行為或是語言中來評估幼兒所看的內容。

「有一天有個小朋友早上來寫學習單，他突然對另一個小孩說看什麼看，我覺得這不是幼兒平常會說的，所以我就主動問他，他就說海綿寶寶，我告訴

他這樣的卡通可能不適合你看。」(980407 訪王)

幼兒對於自己有收看的卡通，劇情與角色如數家珍，一有某位幼兒講到相關的內容，很容易引起全班共鳴。

「有時候是跟其他人聊天，就會引起共鳴，就會說到對阿對阿，裡面有誰誰誰。我們班有一次在玩聯想遊戲，一想到什麼…就想到什麼，他們因為都看海綿寶寶，所以講海綿寶寶裡面的人物都沒有斷過，都沒有出局。(980407 訪王)」

「班上幼兒在講某些電視內容時，其他幼兒都點頭如搗蒜，非常熱烈」
(980408 訪劉)

4、玩具分享日常能一覽幼兒接觸的媒體，幼兒看的卡通會主動告知，覺得不錯的內容也會帶來學校分享，教師在選擇是否播放幼兒帶的影片時會考量是否與正在進行的主題有關，如果遇到不適合播放的影片，會進行全班宣導，讓幼兒將訊息轉知家長。

在訪談中發現，幼兒會帶來學校分享的卡通多是幼兒喜歡的內容，【多啦 A 夢】(又名小叮噠)曾在三個班級裡播放過。其次則是迪士尼或宮崎駿系列的動畫。

「某一天我們班有小孩拿蠟筆小新來，我就直接跟他說我覺得這個不適合你們看，小孩就問我為什麼？我告訴他們因為他常把褲子脫下來給大家看只是為了搞笑，而且他講話很不禮貌。我就請他帶回家，如果家長有問，請你也這樣告訴媽媽。(980407 訪王)」

幼兒會攜帶掌上型電玩到校分享(980407 訪王)，有些幼兒像是男生可能會帶的是恐龍卡、甲蟲王者卡、變身手環，還有幼兒帶偶像劇的劇照(980408 訪劉)，

5、幼兒的媒體接觸與使用經驗反映著他們的家庭生活與家長教養方式。

在本研究中，雖然沒有安排直接訪談幼兒或其家庭，但從老師提供的例子中可發現幼兒使用媒體的經驗與狀況相當值得投入更多的研究。黃藍瑩(2005)的研究發現多數的家長讓幼兒獨自收視，與本研究訪談老師所得到的結果相符。有些幼兒的家長則是主動提供幼兒接觸卡通以外的機會。

「我們去年有接觸過一個小女孩他會看偶像劇，他是針對歌曲，倒沒有針對劇情。因為他媽媽會去下載歌詞，然後唱歌對著歌詞，一方面可以認字。所以他就會把媽媽列印的歌詞帶來學校，就會跟其他幼兒分享，有時候會大家一起來唱，覺得認字又可以唱歌也不錯，倒沒有針對歌詞去作教學。」(980407 訪王)

在受訪中，教師也提供一些幼兒案例，表示家長並無顧及內容是否適合幼兒收看，僅是因為家裡有人在看，幼兒也跟著收看。像是藍色水玲瓏、娘家、摔角。而且如果家長沒有時間陪幼兒看電視的話，不是完全禁止，就是完全放任。

還有，孩子也許並不完全清楚品牌或是名牌的意涵與價值，但是他們從小就開始接觸類似的概念，像是家長擁有名牌包，幼兒會索求正版的玩具。

6、教師根據幼兒展現與媒體內容有關的行為時所採取的回應方式端看當時的情境來決定，如果教師當下認為媒體提供了一種學習方式則不會介入說明，倘若是涉及對幼兒本身已造成負面影響的內容則選擇教育。

「討論之後反而會造成負面影響的，我不繼續。會繼續的，是跟課程有直接相關的，或是說我覺得這名孩子已經被錯誤觀念影響，我必須去糾正的，我才會再深入探討。」（980407 訪王）

當面對幼兒出現與媒體內容相關的行為時，如果涉及危害安全、人格者，教師會選擇介入與說明，像是模仿暴力遊戲最後釀成真正吵架，或是幼兒說了不恰當的話。另外則是分享式的，幼兒以分享的方式與老師分享了某一首歌或是某一個影視內容，老師也會善意回應。

「幼兒唱【我要快樂】給我聽，我跟他說你唱得很好聽，你為啥會唱這首歌，比較是分享式的，他說他聽到媽媽唱」（980409 訪歐）

亦有聊天形式的問答方式，像是幼兒問老師有無看過哪一個影視內容或是知不知道哪一個明星，教師就會與幼兒分享自己的媒體經驗。

7、媒體對幼兒的影響可以從很多面向探討，就教師教學的經驗來看，最顯而易見的是暴力卡通的模仿，除此教師們多肯定媒體的教育功能，因為資訊的流通與發達，可以補充很多教室裡幼兒未能學習的知識，但卻也造成幼兒的專注力與穩定性有逐年下降的趨勢。

媒體可以豐富幼兒的世界與想法，也能促進語言的使用，但是因為資訊過多，成人如何選擇與把關變成很重要的事情，尤其是如果幼兒常常陪著成人收看電視，無形中就會造成影響，而且如果都是接收資訊卻缺乏思考，媒體就會產生不當的影響。

二、幼稚園教師與幼兒一同使用媒體的狀況

1、上課中會用「媒體」來介紹跟課程相關的內容，此處使用媒體的意義較為「輔助課程的進行」，而非針對媒體的內容或特質進行討論。倘有與幼兒針對媒體訊息內容而進行的討論仍以與課程主題相關為主，較少以媒體為教學的重點。

「以老師角度來講，是我在教室提供的素材，或是我使用媒體的方式來進行

教學課程。例如上課時會放音樂、錄音帶，使用電腦，單槍，廣告類平面的，圖片，用來跟他們介紹跟課程相關的」(980407 訪王)。

2、教師播放幼兒帶來的卡通影片，播放的時機不一，有的學校有固定的時間可以播放；有的老師則視當下的時間安排來決定；有時候播放影片是一維持班紀的策略。

教師會選擇性的播放幼兒所帶來的卡通影片，每個老師考量的依據都不相同，包括與課程有關的才會播放，教室人力不夠時需要利用可以讓幼兒安靜的影片來協助，而有的幼稚園則是每週有固定時段可以播放卡通。

「在選擇上，如果與主題直接相關的，我們會積極播放，如果較無直接關連，那我們會在非常有空閒時刻才播放。不然就是用在這個時間我無法完整使用時，我才會播放卡通。」(980407 訪王)

「第一年教學時比較常播影片，而且是用來殺時間的，像是小孩的吃飯時間都差很多，在人力不夠的時候，你就得靠一個就是你一播他們就會定住的，可以讓他們不要跑來跑去。」(980409 訪歐)

教師也播放富教育性的影片給幼兒收看，而且教師多表示除非有特殊因素，不然他們並不喜歡播放影片給孩子觀看或是沒有陪著他們一起收看。

三、幼稚園教師的媒體素養理解狀況與態度

研究者在決定論文主題時曾對幼稚園教師進行過訪談，發現幼稚園教師普遍沒聽過媒體素養，也不瞭解媒體素養的內涵。後在撰寫手冊前亦曾訪談幼稚園教師，受訪的教師對於媒體素養的認知狀況與研究者初期的研究結果，以及李嘉梅（2004）的調查結果一樣，即是有很高比例的教師沒聽過媒體素養。本研究將在撰寫手冊前的訪談結果彙整如下：

1、對「媒體素養」這一名詞感到陌生，在訪談前多是未曾聽過或是聽過但不知道內涵，亦有教師是在聽過研究者的解說之後，才發現「媒體素養教育」與「多媒體教學」是不一樣的意涵。

受訪的五位教師有 3 位未曾聽過媒體素養，有 2 位則是有聽過但不甚瞭解。

「我怕我無法給意見，因為這個東西（媒體素養）對我們來講好陌生，但是可能其實都在接觸吧，只是可能沒有把這些東西歸類為媒體素養，我的感覺是這樣」(980407 訪王)

「媒體素養知道，但是不清楚內容」(980409 訪歐)

「聽過媒體識讀，沒聽過媒體素養，不過我對這部分並不清楚。」(980408

訪劉)

此外，研究者發現媒體素養教育可運用之媒體範圍廣泛，但是透過與現場老師的討論發現最後多侷限於「電視」，因為以電視來舉例說明幼教老師最易理解，其次為繪本，一經解說教師可以理解平常進行的繪本教學與融入媒體素養概念的繪本教學之差異，不過因為繪本在幼稚園裡是常用的教學工具，教師已有既定的教法，多是討論與課程主題有關的內容，而非針對繪本裡的媒體訊息。

2、雖然教師贊同可以在幼稚園裡進行媒體素養教育，但普遍仍是不鼓勵幼兒看電視，所以在進行教學活動時，也不會刻意去討論電視內容，除非是要教學的內容直接就來自電視，透過看電視而來達成，才會去討論。

李嘉梅（2004）的研究中使用問卷和訪談的方式進行，雖然多數教師沒聽過媒體素養但多贊成可以在幼稚園裡教導幼兒如何看電視。在本研究訪談中發現五位教師都贊同可以在幼稚園裡進行媒體素養教育，原因包括：

- （1）思考、思辨能力的養成應從小做起，能讓孩子將來的視野更加開闊。
- （2）現在的孩子常看電視卻缺乏思考，媒體素養教育可以提供一種思考媒體訊息與背後意涵的訓練，可達潛移默化之作用。
- （3）教材取自幼兒的生活經驗，可以促進幼兒的學習興趣。

雖然如此，但在幼稚園裡以某一媒體訊息或是電視內容來進行教學卻是少見，原因在於平時已經不鼓勵幼兒看電視了，倘若再以播放電視影片的方式進行討論顯得與規範自相矛盾。此外，有教師認為電視並非絕對之惡，但是因為幼兒的邏輯與抽象思考能力未完善，有些解說與討論並無法達到效果，與其難以與孩子解釋，不如在幼兒階段先禁止他們收看電視。

3、學術性的字眼或描述會影響教師想瞭解或進行媒體素養教育的意願。

在與幼師訪談與討論的過程中發現，如果將媒體素養教育定義成「解說或討論電視內容」、「幫助孩子免受電視的不當影響」、「幫助孩子思考媒體訊息」，受訪教師多贊同可以在幼兒階段開始，但是一經研究者提供書面資料給予幼師參考，包括媒體素養的定義、媒體素養五大面向，受訪教師則認為對幼兒來說太難，特別是閱聽人的概念，需反思到個人行為，普遍認為幼兒無法達成。

4、為了培養媒體素養能力，取材於媒體，帶領幼兒動手實驗與實作，不僅幼教老師在課前的教學準備負擔增重，孩子的先備能力也得花很多的時間養成，這些亦影響幼師進行媒體素養的教學意願。

例如以記錄自己的媒體使用行為與時間來說，受訪者（980407 訪王）認為「這需要大人的協助，而且還要讓幼兒理解不看這個電視會有什麼改變，但是如果這個孩子本身沒有相同訓練的基礎，他可能無法瞬間馬上反應出來。這些都不是一次兩次就可以做到了，光是記錄，就得花一段時間，要自己主動才能教會他，

記錄了之後要跟其他人做比較，比較之後才會產生差異，產生差異之後才會引發不同的想法去促進他去思考。那這個影響到什麼行為，不看會怎樣…。想起來就感覺會花很長的時間，好像不太容易。」

此外，媒體素養中強調的思辨能力養成須透過討論來引發幼兒思考，但是討論的效果與進行有很多的疑慮，像是幼兒的發展差異，即便是大班的幼兒有些人要聽懂問題已經是一大難事，而來自文化不利家庭的幼兒也會因平時刺激不足無法參與討論，再加上很多幼稚園皆為混齡教學，每個幼兒的發展程度不一，這樣就很可能媒體素養的養成只有利於少部份的幼兒，而無法全面性、均衡的進行。

「因為有些孩子你連簡單的對話他都無法。這樣的孩子多來自文化刺激不利的家庭，這樣會呈現已經 OK 的孩子可以討論，而比較不 OK 的孩子只能跟著他的答案，這樣可能要看孩子的融入狀況，有時候我自己也是蠻矛盾的，這會形成他們之間的落差。你從孩子的反應就能知道對這樣的話題，孩子能不能跟上，外配的孩子最明顯，我覺得這東西對某些孩子來說是困難的，但就刺激來說我覺得對孩子是好的。」（980408 訪劉）

再加上媒體素養的討論中有很多是鼓勵思考而無標準答案，不只是對於幼兒，對於老師都是一種挑戰，因為那意味著教師需有良好的教學引導技巧，而且最重要的是開放的態度與非權威式的教學。受訪的陳老師（980418）即認為「每個人都喜歡標準答案，而且渴望得到結論，教師在養成中也是這樣被教導的。」

5、幼稚園的課程內容不一，多由教師自行設計，媒體素養教育宜採融入式的教學，融入孩子的生活與學習經驗中。但對於不熟悉內涵的老師來說，要掌握要領融入教學較為困難。

李嘉梅（2004）的研究指出，幼稚園教師在自行設計教學活動與統整性教學的能力相當足夠，但是若要進行媒體素養教育則需有一套標準化的課程內容，以免幼兒在不同老師的不同標準下學習。本研究受訪的教師則認為如果老師對於內涵與定義無法釐清與掌握的話，給孩子的引導相對來說就會不夠豐富，而且是否願意融入媒體素養於教學活動中涉及老師的個人理念與技巧。

「要融入的話，必須老師本身非常熟悉，在教學的運用上才會比較容易。如果對概念都很陌生的話，要融入比較難，在教學時就會顯得相當刻意，是為了培養素養之目的才決定進行。」（980407 訪王）

6、媒體素養教學較難評量，若要達到教學目標，教師的引導與教學能力是關鍵。因為不只是媒體素養教學，平常在與幼兒討論時，要讓幼兒回答出一個答案是一件非常容易的事，但不容易判斷這答案是否為幼兒理解後所說出的答案。

除了教師的教學能力與幼兒的差異是實施媒體素養教育時需考量的困難

處以外，教師對於媒體素養內涵的理解程度與家庭教育的配合也是需要考量之處。因為家庭教育是一切的基礎，如果僅有學校單方面的努力而家庭無法達成共識或是配合教育的話，學習效果難以彰顯。

總的來說，如果媒體素養教育欲往幼兒階段延伸，尚須詳加思考以下幾個問題，包括：

- (1) 學習的適切性：幼兒需不需要以及有無能力理解媒體素養內涵？
- (2) 教師的能力：如何掌握機會教育的時間點與適度的將媒體素養融入教學活動中？
- (3) 家庭的配合：家長能否支持與接受學校進行媒體素養課程？是否願意配合在家庭中延續與幼兒進行相關的討論？

7、學習目標無法立竿見影，鼓勵行動優於養成思辨。

另外，媒體素養注重能力的養成，是一連續的光譜而非一蹴可及，重視在歷程中學習，因此對幼兒來說是較難以評量，也較為抽象的學習，評量的方式變成需透過長時間的經營與觀察去看幼兒的改變。另有教師認為幼兒階段的媒體素養除了鼓勵幼兒思考之外，更應該鼓勵幼兒將這些能力落實於生活中，像是選擇收看優良的節目內容或是自我收視時間的管理，免得媒體素養教育流於形式，僅養成一群光說不練的幼兒。

「可以再想想怎麼鼓勵幼兒去實踐。鼓勵他們做出別的選擇。思考到實踐過程，應該還是要實踐，不然小孩以後就變得很會說，但他們不去做。鼓勵他們做出來，但不是強迫」(980418 訪陳)

四、幼稚園教師對於幼兒媒體素養教學手冊的看法與建議

研究者在訪談歷程中的省思與發現，要發展一本學前幼兒媒體素養教學手冊有以下幾個困難點：

(一) 媒體素養必須以融入的方式來學習，但是幼稚園並無固定的教材與學習內容，以致於研究者在設計手冊時無法像白佳麒(2005)與林佳儀(2008)的研究中可以具體指出老師可以將媒體素養與課本第幾課或是哪一個教學主題結合。

(二) 幼稚園並非分科教學，而是統整學習的概念，是順應幼兒興趣與教學討論來發展接下來的活動，因此一旦本手冊發展教案就有違前述的想法，且無法顧及所有教室情境與幼稚園教學主題。

在與幼教老師們討論，瞭解他們對於本手冊的看法後，本手冊在編寫上有以下幾個考量與原則：

1、手冊的定位：一本讓幼教老師增進個人媒體素養知識與理解教材與教法的工

具書。

訪談的教師中，有些會參考坊間教學手冊來進行教學活動，有些則未曾使用過教學手冊。不過幼教老師在使用教學手冊時，多將其視為一本工具書，而非照本宣科，但是手冊可以提供幼教老師一些教學上的想法，並視活動的需求取手冊的部分內容進行教學活動。

「坦白說我們拿到這樣的東西，我是把它變成工具，我會看看找我可以用的部分來做，看我可以朝哪個面向，看我可以談什麼話題。你要把它想成一本工具書就像教老師如何釣魚，這樣如果這些活動用完了，老師自己還是可以做。也就是說媒體素養到底是什麼東西反而是比較重要的，變成你要教老師一個方法，瞭解這是什麼，可以用什麼方法，這樣老師之後可以自己延伸。」
(980409 訪劉)

本研究手冊希望可以提供幼教老師參考媒體素養相關教學活動，但是要進行這些活動時教師本身是否掌握核心概念是一件相當重要的事，受訪的教師中多數不理解媒體素養內涵，因此本手冊首要部分則是相關定義與內容說明，充實教師在進行教學時自身需先具備的媒體素養知識，另一部份是教學活動範例，幼教老師設計教案的能力訓練相當足夠，但對於不熟悉的教學內容而言，倘若可以給予一個教案參考，幼教老師多能很快領略當中的教學重點與方法。張添洲（2000）談到教案可促使教師對所教科目做深刻的思考，對所教資料有清晰的印象。

「人的能力都是從模仿而來，當我什麼都不會的時候，你給我這個東西，我一開始一定要照著試試看，模仿了以後我才知道有什麼效果，我下一次再用的時候會跟著舊經驗去融入去創新。如果對老師來說是陌生的，那一開始的教學手冊就很重要。」(980407 訪王)

「老師必須先理解說什麼是媒體素養，否則會不瞭解方向在哪。做出來的東西可能就會不一樣，很容易就變成一個教學檔案。那我覺得可以讓老師知道概念，刺激老師思考，才有辦法帶領孩子。」(980408 訪劉)

「教案的部分可以呈現，會有活動範例比較具體。但我覺得它應該不單單只是活動跟範例，活動範例只是讓老師知道我怎麼做。」(980409 訪歐)

2、手冊的內容：基於工具書的概念，需讓老師們理解為什麼要進行媒體素養教育，什麼是媒體素養教育，可以教什麼還有怎麼教。

在訪談時發現，幼師對於媒體素養一詞，不是未曾聽過就是聽過但不解意涵，因此在內容上的安排，必須先定義什麼是媒體素養與內涵，接著必須喚起幼師對此議題的重視，然後說明有哪些面向可以進行以及如何進行，但是媒體素養不同於一般的領域知識，它所強調的是能力的養成而非知識的灌輸，所以還必須讓幼師知道進行媒體素養教學時，教師的角色與態度。

此外，「媒體素養教育」與「媒體輔助教育」兩者間的異同需要釐清，提供教學活動範例或是以舉例的方式讓幼師理解概念。

「最重要的是要把媒體素養跟用媒體教學分開。給老師一個觀念的釐清，不然老師就會想說我有給孩子用媒體進行教學阿。要先釐清，破題，分開，讓老師知道他原先認識的跟你所說的不一樣。再給她一些例子，類似教學活動範例。」(980408 訪劉)

受訪的歐老師(980409)在提到教案應該如何呈現時認為「不一定要非常的詳案，不用寫到很仔細的步驟跟流程」。

3、手冊的編寫：力求用字言簡意賅，學理性的內容不能過多，善用美化編排的方式吸引讀者閱讀，標題命名的部分要趣味化。

受訪談的教師在被問及手冊如何寫才會吸引他們閱讀時，有一個共同的重點是用字遣詞不能過於學術、也不能是理論型的專文、篇幅要簡短，涉及重要概念的名詞一定要用例子來說明，以將原先為傳播領域的知識轉化為非傳播背景的幼師可以理解的內容。再加上讀者會選擇性的閱讀資訊，因此分類清楚，善用編輯的方式，像是突顯字體、表格方框化、利用插圖，有層級的分類，都可以吸引讀者閱讀。

「他要一看到就覺得很好用，很實用，名詞也不能界定的太難。他要一看到就知道那是什麼。把複雜的東西變成簡單，如果這本手冊是希望幼稚園老師可以用的，如果太過學術，對於現場老師來說不喜歡閱讀，一旦不喜歡閱讀就不會去用。名稱好看，有趣，有趣的名稱要保留，可以吸引老師去使用，概念很重要，很清楚的目標，每一個活動的目標要簡單，寫出主要的目標，清楚的，不要太仔細的寫細節，大綱式的寫，有一些學習單與照片都可以放進來」(980407 訪王)

「我覺得例子很重要，舉例讓老師知道有不同的方向可以去思考。對於現場老師來說，太學術性的字眼看不下去，而且他要快速，快速吸收後他可以很快抓到方向，這是現場老師很想要的，他看到例子就可以舉一反三。」(980408 訪劉)

「老師必須先知道的東西放前面，知道我為什麼要教這個東西，後面多一個範例，有不同可行的方法，再搭配學習單，可搭配另外可行的方法，老師可以作變化跟捨棄。可以鼓勵我再去做些什麼。」(980408 訪劉)

五、小結

撰寫手冊前的訪談，可以瞭解幼兒最常使用的媒體是「電視」，雖然收看內容仍以卡通為主，但也因為每個人的背景與經驗不同接觸與使用媒體的種類與內

容都不盡相同。因此，本手冊初稿以電視作為撰寫教案與主要的舉例說明。

而透過訪談幼教老師對於幼兒使用媒體的看法與平常的作法，還有對媒體素養的認知狀況，可以瞭解媒體素養正以何種形式在幼稚園裡進行以及媒體素養向下延伸所需思量的問題。結果發現教師即使進行的教學內容有部分會談論到與媒體內容有關的議題，也鮮少涉及媒體素養的核心概念與面向，再則是如果要針對媒體訊息內容討論必是與原先課程主題極為相關，或是此訊息對幼兒產生不當的影響需要進行全班性的解說與勸導。而雖然教師多贊成可以在幼稚園進行媒體素養教學，但是包括教師本身的認知與態度、幼兒的能力與發展，還有家庭的配合都是需詳加考量的部分。

最後有關本研究所發展之「學前幼兒媒體素養教學手冊」(初稿)，根據教師的意見而來，本手冊為工具書，一方面增進教師個人的媒體素養知識，一方面提供可參考的教學範例，希望教師可以掌握媒體素養教學內涵與方法。此外，本手冊主要讀者為幼稚園教師，因此在撰寫前參考幼師意見，規劃內容與斟酌編寫的原則，包括要易於理解與具實用性，才會提高教師的閱讀與使用意願。

第二節 幼兒媒體素養教學手冊初稿

根據圖 2-2-1 所示，本手冊發展分做以下幾個階段，根據各階段所得結果撰寫手冊，本節從文獻分析、訪談幼師、分析與設計、開發與撰寫闡述手冊初稿內容（詳見附錄二）。評鑑所得修正意見於第三節說明。

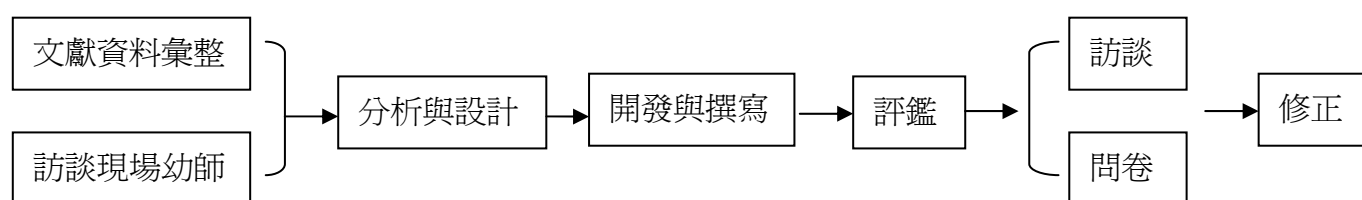


圖 2-2-1：手冊研發歷程圖

一、文獻資料彙整

手冊初稿撰寫依據根據文獻而來，綜合文獻所探討之媒體素養教育之定義及重要性、核心概念與教學策略撰寫幼師需瞭解之先備知識，將內容分做定義、概念與問題、重要性、教學內容與教法及教師角色六個部分。

歸納與彙整美國、英國、澳洲、加拿大與台灣幼兒階段（K-1）的媒體素養教學目標，手冊初稿根據這些目標自行設計教學活動範例共計十八個，涵蓋媒體

素養五大學習面向，設計的內容中結合幼兒使用與理解媒體及媒體對幼兒造成的影響之議題。

二、訪談現場幼師

根據第一節訪談幼師結果，幼師認為幼兒最常使用的媒體為電視，收視內容為卡通，電視對幼兒造成的影響中，暴力模仿為共通點。幼師不瞭解媒體素養的內涵，因此手冊需以工具書的型態呈現，既包括教師需要知道的相關基本概念，也提供教學活動範例做為參考。

一本手冊需具備可讀性與實用性，可讀性意味著教師需要一看就能理解，因為本手冊使用對象多為非具傳播領域背景的教師，所以不能以過於學術性或理論性的敘寫方式；而實用性的部分則包括內容對教師而言是否受用與可行。此外，吸引幼師閱讀的內容需善用編排功能，像是使用圖片、圖表、字體放大加深等功能，在視覺設計上需要先吸引幼師注意，才能使他們進一步閱讀內容。

媒體素養教育著重思辨能力的養成，幼師認為可以透過討論、實驗以及實作的教學方式來進行。因此手冊初稿教學活動範例中以討論為主，即使有實作的部分，也會搭配討論活動來進行。教師所提供幼兒在教室內所展現的媒體經驗以及教師如何與幼兒互動的現場實例，亦作為本手冊舉例之參考。

三、分析與設計

研究者在發展手冊的過程中根據文獻探討與訪談幼師所得結果加以分析與設計，分別說明知識與概念如何轉化成手冊內容。

（一）分析文獻

在第二章文獻探討中，研究者結合訪談與自身的分析設計考量，將理論性的內容轉化成非傳播領域背景之幼師閱讀。

表 4-2-1：文獻資料轉化手冊內容說明表

文獻內容	分析、設計之考量	手冊內容
一、媒體素養教育之定義與概念	1、媒體素養之定義各家說法不一，需提供教師最言簡意賅之說明 2、部分教師易將媒體教育與多媒體混為一談，需比較說明	1-1 媒體素養教育是什麼 2-1 媒體素養教育是什麼、不是什麼之比較
二、媒體素養教育的重要性及原因	1、幼兒教育是教育之基礎，因為沒有固定的教材與內容，多由教師自行設計，因此需說明何以媒體素養	1-1 媒體素養教育在幼兒階段的重要性

表 4-2-1 (續)

	能力需從小開始培養，分就幼兒發展、幼兒與媒體使用以及理解三個面向加以說明。使幼師能正視幼兒教育內容需考量環境變化及需求。	2-1 媒體素養幼師角色
三、媒體素養教育之核心概念與內涵	1.媒體素養教育可運用之媒體範圍廣泛，熟稔媒體素養核心概念以及具備教學知能之教師，能適時與適度的融入教學中。 2. 以教育部所頒佈之媒體素養政策白皮書所揭示之五大學習內涵為主，然專有名詞易讓幼師產生排斥感，因此在解釋與說明的部分需以幼師的生活經驗或教室內的經驗為例。	1-1 媒體素養核心概念與關鍵問題列舉 2-1 幼兒媒體素養教什麼？
四、媒體素養教育之目標與教學策略	媒體素養有其教室與教學策略，可以分作兩個部分，一是利用什麼方式進行教學，二是教師的角色與態度，謹記這些方式與反思教師個人動機，有利教學活動之進行。	幼兒媒體素養怎麼教 媒體素養幼師角色
五、各國幼兒階段媒體素養內涵	各國幼兒階段媒體素養取向與內涵不同。台灣從五大面向與議題式設計，英國強調影像教育，加拿大與美國結合語藝課程，美國也重視結合媒體對幼兒造成的影響來設計教學單元，澳洲則落實在生活教育中。研究者認為，幼兒媒體素養的相關研究與論述在國內仍屬少數，可從幼兒接觸與使用媒體之經驗介紹五大學習內涵，並且結合易對幼兒造成影響的議題，故彙整與篩選各國目標作為教案發展之依據。	幼兒媒體素養教學面向與目標一覽表

(二) 訪談幼師

參考幼師的意見進行內容的編寫，但相較於一般的幼稚園教師，研究者所扮演的角色為熟悉媒體素養內涵之幼師，因此考量幼師之意見，部分採納、部分由研究者折衷設計。

表 4-2-2：幼師訪談意見轉化手冊內容說明表

訪談意見	分析、設計之考量	手冊內容
一、提供幼師理解相關定義與內涵	訪談中理解幼師之需求，包括減少學理型的文章，用生活實例解說專有名詞。	初稿第一部份「媒體素養教育養成秘笈」，旨在介紹相關概念。
二、教學意願	媒體素養可以從機會教育做起，但接受度與教學意願涉及教師是否有意識到媒體與幼兒的關係，以及是否將媒體素養視為一種額外的授課負擔，因此需從幼兒教育的角度去說明教學方式以及教師角色。	如何進行幼兒媒體素養以及教師需扮演哪些角色。
三、統整與融入式的教學	幼稚園並無固定教材，每一位教師所設計的教學主題都不同。幼稚園採統整教學而非分科教學，因此教學活動範例應以融入幼稚園主題的方式撰寫，然而，在未能掌握所有教學主題的情況下，以及如果本手冊目的在讓幼師明白媒體素養教學內涵與教法，則不宜從幼稚園主題來設計融入的媒體素養概念，因此本手冊所設計之教學範例，皆以主題活動來呈現，教學重點為媒體素養各面向的目標。	十八個教學活動範例，涵蓋媒介文本、媒介再現、閱聽人、媒介組織與媒體近用五個面向。
四、手冊編寫風格	訪談的教師多建議手冊內容不宜多，教案的寫法條列式即可，不用過於詳細。本手冊所採用的教學方式多以討論為主，討論重點應強調媒體素養核心概念與關鍵問題，因此應詳述討論問題與引導步驟。吳知賢（2002，引自黃馨慧，2004：37）研究中談到一般教師普遍缺乏媒體素養概念與相關的理論背景，因而在媒體素養教育的教案設計上必須調整，將媒體素養相關的概念及內涵加以詳述，教案設計上宜採詳案模式，簡案的設計只能發展短暫性的功能，難以有長遠性的功能發揮。	初稿分作兩部分，知識介紹以簡要文字說明。教學活動範並非完整的詳案，但關於教學步驟與討論問題均詳細陳述，而與教學活動有關的必備或補充知識也一併寫在各教學活動範例中。

綜上所述，本研究分析文獻與訪談結果，並結合自己的設計考量撰寫手冊內容。

四、開發與撰寫

黃馨慧（2004）的研究中曾根據教材介紹、教材特色、內容簡介與教材內容評析國內出版的媒體素養教學手冊專書，分別有《我把遙控器變聰明了～國小媒體識讀教學手冊》、《別小看我～媒體教育互動教學手冊》、《媒體教育親子學習本》、《別小看我～九年一貫互動教學手冊》、《大家說廣告～媒體素養教育系列》。本手冊開發歷程中曾介紹《我把遙控器變聰明了～國小媒體識讀教學手冊》（賴國洲，2001）與《別小看我～九年一貫互動教學手冊》（政大媒體素養研究室，2002）兩本給幼教老師翻閱，兩本的編寫方式各有人喜好。研究者呈現這兩本手冊之用意為《我把遙控器變聰明了～國小媒體識讀教學手冊》教材特色為教案提供清楚、詳細的教學步驟，欲討論的問題已詳列，有各式活潑的課程設計，能給予初次接觸的教師依循的方向，在每一主題前有一篇相關的專文，做為教學前導的概念；而《別小看我～九年一貫互動教學手冊》為全國第一套集結國中、小教師、媒體專業與傳播教育學者所編著，統整適合的領域和議題，規劃出實用的教學，強調貼近學生個體與社區的文化經驗，重視師生間的平等對話與教學過程的設計，各主題單元均提供與教學內容相關的輔助資料（黃馨慧，2004）。

手冊初稿在撰寫時參考此兩本書的編寫架構，並採納幼教老師的意見進行撰寫，包括：

- （一）提供與教學內容相關的背景資料，使教師對主題內涵有所掌握
- （二）教學活動設計上描述明確的教學與評量目標、教學進行時的步驟與流程、教學準備用具與視聽教材
- （三）配合教學活動之需要，設計學習單以促進親子共同學習
- （四）教學活動多元，包含故事引導、團體討論、分組活動、實作

以下說明手冊初稿內容，整體而言本手冊包含媒體素養相關概念之背景知識，另一部份為媒體素養五大學習面向之教學活動範例。在手冊的一開始說明編輯理念以及如何使用本手冊。

（一）編輯理念：幼兒的媒體環境正在型塑與改變幼兒的童年，媒體素養是現代公民不可或缺的能力，而身心尚未發展完全的幼兒更是不容忽視的閱聽群，及早進行媒體素養教育可以涵養幼兒思辨媒體訊息的能力。

（二）手冊簡介：內容可包含二個部分，第一部份「媒體素養教育養成秘笈」旨在向幼教老師介紹相關概念，包括：「媒體素養教育是什麼？」、「媒體素養核心概念與關鍵問題」、「媒體素養教育在幼兒階段的重要性」、「幼兒媒體素養教什麼？」、「幼兒媒體素養怎麼教？」以及「媒體素養教師角色」；第二部分為了能讓幼教老師從參考教學活動中領略媒體素養教育之內涵與重點，研究者參考美

國、英國、澳洲及加拿大四個媒體素養教育的重點發展國家在幼教階段所施行的學習內涵，融入國內幼兒的媒體使用現況、教師教學現況，設計了十八個教學活動範例，內容涵蓋媒體素養五大學習內涵。

（三）使用說明：本手冊針對幼稚園大班幼兒所設計，每一個教學活動皆可由教師根據幼兒學習狀況與興趣而延伸或深入，活動時間不限。每一教學活動，均可單獨進行，亦可搭配班級主題挑選任一活動或學習單單獨使用。

（四）教案架構說明：

- 1、活動目標：說明活動所對應的學習目標
- 2、媒體素養雷達圖：活動可能同時包含不同概念，以雷達圖方式讓幼教老師在進行教學活動時可以知道自己正在帶領幼兒認識哪些概念。
- 3、觀察與評量：說明透過活動期望幼兒能達成或展現哪些能力
- 4、教學準備：說明教師需事先準備的素材或用品
- 5、教學活動建議：說明活動進行方式及提問要領
- 6、學習單：根據不同的活動需求設計學習單

以下介紹手冊第一部份內容如表 4-2-3：

表 4-2-3：（一）第一部份（媒體素養教育）內容說明

主標題	內容說明
媒體素養教育是什麼？	定義媒體素養為一種能力狀態，透過教育的方式養成思辨媒體訊息的能力。媒體素養就廣義來說是公民必備的能力。為釐清媒體素養教育以及資訊科技融入教學，以媒體素養是什麼，不是什麼來說明。
媒體素養核心概念與關鍵問題	媒體訊息有五個特質，因此媒體素養能力即在解構媒體訊息特質，如果能掌握媒體訊息特質，就能擁有獨立思辨媒體訊息之能力。每一核心概念，都有對應的關鍵問題供教師提問與思考，也就是說每一個討論與提問都是為某一核心概念而做。
媒體素養教育在幼兒階段的重要性	幼兒教育是教育的基礎，根據幼兒身心發展提供完善的教育，養成良好的習慣與態度，以作為未來生活之準備。幼兒教育取材自幼兒的生活，注重生活教育，媒體是幼兒生活的一部份，而幼兒又因受限於發展而無法充分理解媒體訊息，因此媒體素養教育宜從小開始。即使幼兒的思考與邏輯不夠成熟，然透過成人與之解說與討論，能幫助他們發展認知媒體訊息能力之基模。
幼兒媒體素養	研究者以我國所頒佈之《媒體素養政策白皮書》所揭示之五

表 4-2-3 (續)

教什麼？	大學習面向為主。每一面向所代表的意涵以生活經驗舉例說明，包括瞭解媒體訊息內容、思辨媒體再現、反思閱聽人的意義、分析媒體組織、影響與近用媒體。
幼兒媒體素養怎麼教？	媒體素養教學活動策略多元，而幼稚園課程彈性，活動方式活潑豐富，研究者以幼稚園常用的教學策略來說明如何進行媒體素養教育。包括觀看與聆聽一個文本，並做深入的思考；討論以促進幼兒思考，而非獲得標準答案；透過扮演與實作學習認識訊息產製的過程以及實驗媒體所傳達的訊息，例如廣告的效果。
媒體素養幼師角色	教師因應情境需求與每個幼兒的差異，隨時調整與轉換自己的角色。而媒體素養教育中，教師所扮演的角色主要在建立一個鼓勵多元觀點的環境，幫助幼兒思考媒體訊息、啟發思辨能力，並且時時提醒自己思考有關媒體與幼兒之間各式的問題。

手冊初稿所撰寫的教案，設計對象為大班幼兒，研究者沒有寫出明確的授課所需使用的時間，原因有二：

- 1、教學活動可根據幼兒學習狀況或興趣而延伸或深入，由教師自行判斷，此外在撰寫手冊前受訪的教師曾表示如果幼兒平常並不習慣思考媒體訊息，或是班級活動中鮮少開放性的團討互動，在正式的教學引導時會需要比較長的時間。
- 2、教案的使用可以視為一整個獨立的教學活動，完全根據研究者的設計進行，也可以從中挑選教師認為適用的某一活動或某一個問題討論來進行。

教學活動範例的部分，研究者根據媒體素養學習面向、教案名稱、教學目標與活動目標、設計介紹、學習活動與主要媒體整理如附件三，設計介紹在說明研究者所安排之教學活動設計理念，學習活動則是在這一個教案中幼兒所參與的學習活動包含哪些，以及主要媒體或議題在說明該教案利用哪些媒體或主要教學重點來進行介紹與討論，幼兒主要認識了哪一種媒體、節目或概念。此外每一個教學活動可能同時包含媒體素養不同的學習面向。

在教案排序的部分，研究者以五大學習面向來分類，所強調的學習面向為同一項目的教案依序放在一起，並於手冊前放置教案一覽表，讓幼師可以依學習面向與教學目標來挑選自己想進行的教學活動。修訂版內容詳見本章第四節。

第三節 手冊初稿評鑑結果

手冊初稿完成，利用專家評鑑的方式來判斷手冊的優缺，協助研究者發現當中的缺失、矛盾與不一致，以做為參考修改之依據。黃光雄、楊龍立（2004）將評鑑的目的歸結為改進調整與總結價值，經由評鑑可協助設計者更改原先的設計內容。

本研究發展的手冊在過程中雖以訪談與文獻分析蒐集相關的撰寫資料，但內容係由研究者獨力完成，因此委請外部人員擔任評鑑工作（outsider evaluation），由外部人員評鑑可從旁觀者的角度發現內部人員看不見的缺失，結果較具公信力（黃政傑，1997）。本研究以訪談與問卷兩種方式調查專家的意見，來彌補時間不足而無法於教學現場進行試用教學手冊之缺憾。本節分別就訪談與問卷的分析結果進行討論。

一、專家評鑑—問卷意見之結果

本研究共計回收 10 份專家所填寫之意見，有 2 位專家未依照研究者所設計之問卷題項勾選，原因在於專家認為評鑑的問卷項目過於細節與分化，再加上要分別針對 18 個教學活動範例逐題勾選過於繁瑣，因此僅針對手冊內容給予整體意見。

各評鑑人依據評鑑問卷所給予之細部修正意見，依手冊各主題內容整理如附件四，包括第一部份媒體素養教育之背景知識與第二部分教學活動範例：

（一）第一部份媒體素養教育養成秘笈

綜合專家所填答的結果，媒體素養教育類的學者對於媒體素養是什麼？核心概念與關鍵問題以及幼兒媒體素養教什麼與怎麼教有較多的指正意見，包括在定義上需更具體，解說部分尚須表達清楚才合乎幼師所需具備的入門概念。而幼教類專家學者及教育先進所給予修正意見中多從使用者的角度來說明，包括對於文意的質疑與不解、書寫表達之流暢與清晰、內容組織與編排，也有就自身教學經驗來評估媒體素養教育如要在幼兒階段施行，教學方式以及幼兒的能力與背景都需慎加考慮。此外，媒體素養所代表的定義與意涵有必要作跨領域的溝通。

（二）第二部分教學活動範例

第二部份教學活動範例的評鑑結果發現，每個教案的活動設計都有需要調整的部分，最主要的問題是活動目標與評量不一致的狀況多，而且目標均衡性不夠，既然是強調做中學，但是目標的敘寫裡卻常出現缺乏技能的目標；另一個部分是教學活動建議內容多，內容一多活動顯得複雜，就專家判斷來看就會覺得對幼兒來說不可行。在組織順序的部分，需要先學習的活動應該放在手冊前面，相同概念的活動也應該放在一起看起來會比較有統整性。此外，有部分專家是將建

議逐頁寫在手冊中回覆意見，可以發現關於手冊中所使用的圖片或是用字的細節都尚須考量多元性，例如家庭學習單中需顧及家庭狀況較為特殊的幼兒，使用的圖片不能流於另一種形式的刻板化。

（三）手冊初稿閱畢後的整體回饋評鑑意見

針對手冊閱畢後所進行的評鑑項目主要有選材與組織、物理屬性、文句可讀性及對個人的實用性四個面向。總的來說，手冊內容及活動的連貫與一致性、時宜性以及整體版面設計上皆有專家持不同意的意見，教學活動範例最大的問題則是對幼兒來說難易度並不適中，研究者以為以幼兒感興趣的電視內容來進行活動的設計定能引發學習興趣，再加上活動中的討論問題也從他們的生活經驗出發，然後輔以遊戲與實作的方式進行。然專家的看法則認為活動著重在討論的部分，使得教學方式略顯單調，針對幼兒所設計的活動應該以遊戲性質為主。

（四）手冊單元之實用性

本手冊主要使用對象為幼教老師，在幼教類學者、專家與教育先進的評鑑問卷中增列實用排序的填選，教師根據手冊中的內容給予排序，最為實用、幫助最大的排名為 1，依此類推 2、3、4…。。

結果發現在第一部份相關概念的介紹中，幼師所排名的主題實用性最實用到最不實用依序為幼兒媒體素養教什麼（概念篇）、媒體素養核心概念與關鍵問題、幼兒媒體素養怎麼教（概念篇）、媒體素養是什麼、媒體素養教育在幼兒階段的重要性、媒體素養幼師角色。而教案部分的排序，因教案內容涵蓋五大學習面向，所以以面向來排序，最為實用的類別是瞭解媒體訊息與影響和近用媒體這兩個面向的教案，接著依序為分析媒體組織、反思閱聽人的意義、思辨媒體再現這三個面向。這樣的結果與研究者在第二章文獻探討時所進行的分析有所落差，因為幼兒階段的媒體素養教育學習面向中「媒體組織」與「媒體近用」是最少被提及的，在於幼兒的經驗與行動力都不足，反之瞭解媒體訊息、思辨媒體再現與閱聽人的概念是最容易帶領幼兒學習的，研究者自省的結果認為這樣的發現與教案的設計有很大的關係，活動設計的優缺會影響教師對於學習內涵的觀感，也會影響教師的試用意願。

二、專家評鑑—訪談意見之結果

除了以問卷方式進行評鑑以外，本手冊尚以訪談的方式蒐集專家意見，研究者先彙整專家的訪談結果，再分述每個教案活動的細部修正意見。

（一）整體內容

1、整體內容，用字遣辭與專有名詞的解釋、說明仍須再清楚淺顯一些

本手冊主要使用對象為幼教老師，因此在專有名詞的解說上應該以一個完全未具備相關概念甚或是完全沒聽過媒體素養一詞的教師角度來撰寫，才能確保知識能普遍被接受與理解。

2、整體內容完整度堪稱足夠，但可以使用主題概念網來幫助教師掌握教學重點。

手冊內容中提及各面向的學習內涵，幼師表示參考手冊的用意在於立即性，也就是要一眼看到就明瞭、被吸引、想使用，過多的文字說明會降低閱讀的意願，圖表化的書寫形式可以讓幼師快速產生連結，主題概念網可以兼具深度與廣度，這作法不僅可以讓幼師明瞭概念，也可避免內容偏離或教學活動切入點錯誤。此外，提供概念網，有助於幼師理解文字內容。

（二）教學活動範例

1、教案活動範例需再簡化，比較的例子對比性要強一點，教案名稱應該兒語化，貼近幼兒生活

受訪的教師皆認為雖然手冊內容與教學活動範例都是給幼師看的，但是教案活動範例應該再簡化，簡化的部分包括活動步驟的說明與活動的複雜度，雖然研究者的出發點在於如果沒有詳細的說明，恐怕教師在執行上只參考活動卻未涉及素養概念的討論，多一點的活動說明可以讓教師有更多元的選擇，但誠如前文所述，一旦文字數量變多就會降低幼師的使用意願。

此外，有部分活動皆有設計分析與比較的範例，包括比較不同類型的媒體，分析媒體的訊息特質等，有媒體教育經驗之教師即認為比較性質的活動中所使用的素材必須對比強烈，才能符合幼兒的學習特質，不宜有模糊地帶，幼兒無法判斷即無法達到良好的教學效果。

而教案的名稱雖然都是給幼師看的，但因為部分幼師在課堂中會跟幼兒宣告活動名稱，因此建議名稱應該兒語化或是以貼近幼兒生活經驗的命名，例如：「廣告大觀園」可以修改成「廣告在哪裡？」。

2、增加親子共學的學習單，才能讓家庭與學校教育互相結合

李嘉梅（2004）從調查家長與幼師的觀點中發現，家長多贊成幼師在學校教孩子如何看電視，包括有認為需要家長與教師配合、也有認為老師教導即可，而本研究幼師的看法則是認為幼兒主要看電視的機會都是在家裡，家長進行教育的機會與成效會比老師來得好，也就是說倘若要進行媒體素養教育應該是家庭與學校並進。因此本研究教師建議在活動範例中應該增加親子的共同學習單，一來是延續在學校的學習，二來是讓家長也學習媒體素養，更有教師認為假使家長無暇協助或參與幼兒看電視的過程，那麼則應該給予幼兒一些功課或任務，讓他們在看電視的過程中學習思考。

3、教案內容與概念說明連貫與呼應性須再加強

專家建議在教案中不宜再出現專有名詞，例如「文本」、「媒介再現」，否則應該提供索引訊息方便幼師查找。此外，部分活動的主題重複，建議加以整併或放在一起。

4、教案活動多以討論為主過於單調，應強調技能讓孩子可以動手玩

手冊初稿中所設計的大部分教案多較缺乏技能目標，雖然思辨能力需透過討論來促進，然而考量幼兒的學習特質應該加入更多遊戲與操作的活動，否則幼兒易失去學習興趣。部分教學目標與活動設計未縝密配合，以及未提供具體的評量方式說明

此外實作活動或遊戲的部分應該要以幼兒能自己做的設計為主，需要成人過多協助的設計需再斟酌。

5、目標涵蓋的面向可以編號，目的的說明可以幫助幼師重視

一個教學活動中會包含不同面向的學習目標，幼師建議可以自行編號，在撰寫目標時把涵蓋的目標都寫進去，會讓教師更清楚明瞭活動涉及的範圍。雖然每個活動都有教學目標，但可以說明活動進行的背後意涵與目的，能幫助老師意識到該活動議題的重要性。

（三）教師知能

媒體素養教育的施行關鍵在於教師的能力以及所營造的班級情境

許碧月（2004）與郭佳穎（2006）分別調查國小教師對於媒體素教育的認知、實踐及知覺情形，結果發現教師多缺乏媒體素養的教育專業知能，連帶影響的是教學意願與配合。在本研究手冊評鑑的訪談中，幼師認為手冊中所安排的教學活動可以嘗試教學，但是需先花費較長時間來建立幼兒的先備經驗與知識，像是學習操作媒體器具，以及思考與討論的習慣。媒體教育的現場教師則認為一個已經掌握知能的教師能夠自然的融入教學，教師會在幼兒的生活中即營造很多元的情境，讓幼兒從探索與發現中開始學習觀察、使用與思考媒體，自然就能建立孩子的先備經驗與知識。而最重要的還是幼師本身具備的素養與能力，包括幼師必須對媒體素養有意識與理解，並且具備成熟的團討引導能力，才能對涵養幼兒媒體素養能力有實質的幫助，要重視從舊經驗引導至新知識的作法。

而教案活動的部分，受訪的專家多根據自己的教學經驗提供修改與調整建議，而非評價活動設計的優劣，關於各個活動範例的細部修正意見整理如附件五：

總的來說，在訪談時，專家所給予的意見多從不同的角度，有從閱讀者的角度提出問題、也有從自身的教學經驗給予建議，有幾位專家則認為這些活動既然是未進行過試驗教學的，那無須劃地自限去判斷什麼不可行，只要掌握好想傳達

給幼兒哪些知識、帶給他們哪些經驗即可。多數都提供了細部的修正意見，期望活動的設計可以增加更多遊戲與操作的元素，不能把討論活動做為教學核心，應該在教案中就呈現較為多元的活動方式，才會讓活動的趣味性提高。而在教案裡有使用一些自編的故事，因為是研究者自行設計的，所以讀者並不能立刻與活動內容產生連結，應該有輔助的文字說明。

第四節 學前幼兒媒體素養教學手冊之修訂

根據手冊發展歷程的發現與評鑑結果來看，手冊初稿的設計，尤其是教學活動範例的部分皆較適用於已經具備或熟稔媒體素養知能的幼教老師，對一般不具備傳播教育背景與未曾涉獵相關概念的老師來說使用性較低。

另一方面，教學活動設計的本意在於傳授幼兒媒體素養相關知識，倘若幼師無法從本手冊中領略設計原意或未能掌握準確的媒體素養教學目標，教學活動再多元，也無法凸顯本研究手冊之目的。因此，根據專家評鑑之意見與本研究口試委員之建議，修改本手冊之內容與敘寫方式。第一部份相關概念多數保留，僅微調部分用詞，並增列媒體素養五大面向中，幼兒可學習的目標；第二部分則修改成利用現場實例來說明媒體素養的重要性與切入點，再設計可進行的活動與提問內容。

修訂版第二部分大幅變更，與初稿最大的差異在於初稿以教案方式撰寫，包含教學目標、評量目標、完整活動進行方式與學習單，五大學習面向的活動設計皆有；但修訂版則是以現場問題為導向，來說明與媒體素養可以連結的部分與可參考的活動及提問方式，因此並非涵蓋五大學習面向，主要為閱聽人、媒體再現、媒體文本等三個面向的學習活動。此外更強調的是讓教師明瞭為什麼在遇到這些機會點時需要進行媒體素養教育，需掌握哪些要領。完整修訂內容如后：



教師教學手冊
(修訂版)

如何使用本手冊

幼兒的媒體環境正在型塑與改變幼兒的童年，媒體素養是現代公民不可或缺的能力，而身心尚未發展完全的幼兒更是不容忽視的閱聽群，及早進行媒體素養教育可以涵養幼兒思辨媒體訊息的能力。

本手冊為使用字遣辭能盡量簡單易懂，在編寫過程中不斷向現場幼教老師請益與確認。內容可包含二個部分，第一部份「媒體素養教育」旨在向幼教老師介紹相關概念，包括：「媒體素養教育是什麼？」、「媒體素養核心概念與關鍵問題」、「媒體素養教育在幼兒階段的重要性」、「幼兒媒體素養教什麼？」、「幼兒媒體素養怎麼教？」以及「媒體素養幼師角色」；第二部分為讓幼教老師能連結媒體素養概念，因此以現場曾發生過的實例作為設計主軸，先讓幼師思考是否曾發現過相同的經驗，再說明當孩子把媒體話題帶進教室時，教師們可以在哪些機會點引導媒體素養相關知識與概念，以及為什麼這是需要被教導的。共分成六個主題單元「幼兒的媒體使用行為」、「電視與電視節目」、「偶像與流行歌曲」、「小小消費家」、「真實的媒體視界」、「看電視不學壞」，期望幼師從參考教學活動中領略媒體素養教育之內涵與重點，筆者參考美國、英國、澳洲及加拿大四個媒體素養教育的重點發展國家在幼教階段所施行的學習內涵，融入國內幼兒的媒體使用現況、教師教學現況、相關文獻，撰寫了 15 個教學活動主題。

本手冊針對幼稚園大班幼兒所設計，每一個教學活動皆可由教師根據幼兒學習狀況與興趣而延伸或深入，活動均可單獨進行，亦可搭配班級主題挑選任一活動使用，筆者鼓勵幼教老師能引起與發展更多幼兒媒體素養議題的討論及活動，不要錯失媒體素養教育的機會點。

第二部分主題活動編寫介紹：

- 一、 現場實例：此為筆者觀察與訪談幼稚園現場而來。
- 二、 與媒體素養的關係：說明現場實例與活動主題含括哪些媒體素養議題，重要性為何。
- 三、 活動範例說明、教學提醒：主題活動編排沒有順序性，每一活動可依 123... 編號接續進行，也可針對其中一個提問來問答，教學提醒在幫助老師掌握媒體媒體素養要領。
- 四、 給老師的話：總結主題單元意涵。

第一部份 媒體素養教育

由於媒體科技的發展與普及，身處於二十一世紀的現代，媒體的重要性就如同陽光、空氣和水一般不可或缺。媒體是環境，它所產生的影響就猶如「魚在水中不知有水」一般，對於發展成熟的成人而言也不免受到媒體的影響，更遑論是尚處於發展階段的幼兒。而現今的幼兒打從出生就處在媒體、科技產物與流行文化環伺的生活中，這些舉凡電視、電腦、手機、電玩等媒體科技，或是不同類型的媒體內容，像是廣告、卡通、電影、連續劇...等，不只在成人生活中佔重要的使用比例，它們同時也在型塑與改變童年的樣貌。

媒體素養教育是什麼？

「媒體素養」是什麼？這一名詞以及它所代表的意涵和概念，對幼教老師來說是一個相當新興，也相當陌生的詞彙。簡單來說，**媒體素養是一種能力狀態**，希望我們在接收媒體訊息時能化被動為主動，透過「觀看」、「聆聽」及「動手作」來仔細「分析」、「辨識」、「評估」與「思考」我們習以為常的媒體訊息，以及可能對我們每個人與我們的生活周遭帶來哪些影響。美國媒體素養中心（Center for media literacy, CML）更拓展了媒體素養的定義，喻為「一種 21 世紀的教育途徑，提供分析與製作各訊息的架構，以理解媒體在社會所扮演的角色，以及探究與自我表達的基本能力，而這些都是身為公民必備的能力」

如果將媒體素養謂之「結果」，那媒體素養教育即是透過教育的方式，達此結果的「過程」，也可稱做媒體教育（media education）。然多數現場教師誤以為使用資訊科技或繪本教學即是進行媒體教育，因此有其澄清之必要：

媒體素養教育是...teach media(教媒體)

- ✓ 媒體素養教育重視的是教導學生一套分析媒體訊息內容的技巧
- ✓ 媒體素養教育有其關注的學習內涵及核心概念，主要目的是提升媒體素養能力
- ✓ 媒體素養教育可運用的媒體範圍非常廣泛，可以包括電視、電影、廣播、書籍、漫畫、報紙、雜誌、手機、電玩遊戲、流行音樂、或廣告

媒體素養教育不只是...teach with media(視聽教育)

- ✓ 媒體素養教育不只是把媒體當成教學輔助工具，藉用媒體聲光效果或新奇來提升學生注意
- ✓ 媒體素養教育所關注的不只是在解釋電視的內容，而是互動與對話的過程
- ✓ 媒體素養教育不只是在反對或禁止學生使用與喜歡媒體
- ✓ 媒體素養教育不只是在教導學生防範媒體的污染
- ✓ 媒體素養教育不只是在教導媒體製作的專業技術

媒體素養教育著重的是思辨媒體能力的養成，培養耳聰目明的觀眾或讀者，且能在生活中積極思考與回應媒體中的訊息，成為主動的、具備媒體素養的閱聽人。

媒體素養核心概念與關鍵問題

媒體素養的目的在於涵養能力，而非知識灌輸。媒體在呈現資訊時，有幾個一般人習焉不察的本質，因此媒體素養的核心概念即在學習理解訊息的本質，且多數的課程皆參照核心概念加以設計與發展。因此下表陳述媒體素養核心概念與關鍵問題列舉，讓教師瞭解這些問題的背後其實是要反映欲學習的概念。

核心概念	關鍵問題列舉
所有媒體訊息都是被建構的。人們也透過媒體訊息來認識外在世界	1. 是誰製作了訊息？ 2. 內容主要是什麼？
在媒體中，形式與內容密切相關，每個媒介訊息都運用了獨特的規則和語法製作而成	1. 用了哪些方法和技術來吸引我？ 2. 不同的表現方式有沒有差別？
每個人對媒體訊息會有不同的詮釋與解讀	1. 這個訊息給我什麼感覺？我如何思考？ 2. 別人的看法和我的有什麼不同？
媒體隱含意識型態與價值觀	1. 訊息中如何呈現每個角色？生活形態？或人際關係？ 2. 訊息中呈現或忽略了哪些人或群體的價值觀？
大部分的媒體訊息都是為了獲得利益或其他目的而製作的	1. 傳訊這則訊息的原因是什麼？要我們接受什麼想法？ 2. 是想賣什麼產品給我嗎？

媒體素養教育在幼兒階段的重要性

幼兒教育的目的是根據幼兒身心發展之需要提供完善的教育，養成良好的習慣與態度，並且充實其生活經驗所需之知能，以作為未來生活之準備。因此教育除了以幼兒為中心，需顧及幼兒發展、興趣與能力之外，也應與時並進，考量環境的變化與需求。

媒體是生活不可或缺的，媒體也廣佈在我們的環境當中，沒有人可以將自己阻絕於外，即使我們不主動接觸或使用媒體，媒體的訊息都會飄然至眼前。與其禁止或保護，不如及早進行媒體素養教育。何以媒體素養需從小開始培養可以歸納出三個重要因素：

1、幼兒年齡及其發展成熟度：

- ✓ 養成良好收視習慣的最佳年紀是 5-8 歲
- ✓ 幼兒階段是形塑思辨觀看技巧與共同討論電視內容的最佳時期
- ✓ 當幼兒年紀漸長，成人對他們的收視影響力就越小
- ✓ 幼兒可塑性與學習能力都很強，也容易受媒體符號的影響，而隨著發展他們對電視內容的理解會越加成熟，在學齡前進行媒體素養教育，能幫助他們掌握媒體訊息與內容，發展媒體素養知識

2、媒體已是幼兒生活的一部份：

- ✓ 幼兒暴露於媒體之中，舉凡書本、電視、電玩、電腦及網路都可視為媒體，他們應該被教導如何自我管理媒體使用時間以及如何成為一個具思辨性的媒體消費者
- ✓ 媒體是幼兒生活的一部份，也是文化的一部份，教師需感知到幼兒已經擁有許多媒體素材和訊息的知識，並且運用和了解幼兒所帶入學校的文化，經由有意義的談話、遊戲來進行教學
- ✓ 電視在兒童年紀很小的時候，就扮演了娛樂、提供資訊以及教育的功能，而如同兒童需要習得閱讀的技巧與能力，他們也需要學習「閱讀」電視以發展媒體素養的技巧

3、幼兒的媒體行為特質：

- ✓ 幼兒理解電視內容的方式和結果與成人有差異
- ✓ 幼兒因為個人發展及所處生活脈絡的不同，他們喜好與理解媒體訊息的角度不同
- ✓ 幼兒喜歡看電視，平均每天約看 1-2 小時，他們也開始使用其他的媒體，像是電腦、電玩
- ✓ 幼兒最喜歡看卡通，但也接觸與成人相同的戲劇、綜藝節目
幼兒能記住與瞭解一些簡單的情節，但推論的能力尚不完整，也無法輕易發現訊息中所傳遞的刻板印象、價值觀或意識型態的問題，成人應與幼兒討論他們的感覺、看法及認知。

有鑑於此，媒體素養教育應從幼兒階段開始做起，以涵養幼兒有能力去瞭解、思考、分析與評估各種媒體訊息，並透過做中學達到與人溝通及自我表達之目的，進而成為具思辨力的小公民。

幼兒媒體素養「教什麼？」

幼兒雖然認知能力與社會生活經驗有限，但仍可在其能力範圍與生活經驗中教導媒體素養知識。教育部在 2002 年頒布了「媒體素養政策白皮書」，對於媒體素養的教育內涵可包括下列五個面向：

1、瞭解媒體訊息內容

瞭解媒體的內容在說什麼？傳達什麼意涵？而不同的傳播媒介（電視、電影、廣播、書籍、電腦等）會有不同的表現技術，造成我們對意義的理解產生不同的觀感，例如睡美人的故事，錄音帶與影片的呈現即是兩種截然不同的方法。不同的節目類型（戲劇、卡通、綜藝節目等）也會運用不同的呈現方式去組織與反映事件。媒體有其製作的技術（音效、特效等）、語言（畫面構圖、角度、距離等）、與成規（常使用的指涉意涵），每一個視覺、聽覺與結構的安排都是人爲建構的訊息，影響我們有不同的看法。

學齡幼兒的學習目標：

- 認識媒體的種類與功能
- 瞭解不同節目類型的特性
- 認識生活中各種媒體傳播管道
- 欣賞與區別不同的媒體訊息類型
- 體驗不同媒體所呈現的樂趣
- 認識不同的故事順序所賦予的不同意義
- 了解不同的元素如何構成媒體敘事
- 知道不同特點能影響觀看者對角色的感知
- 欣賞不同媒體要素所產生的差別
- 體驗產製訊息的過程

2、思辨媒體再現

媒體中的人事物皆是一種再現（再度呈現）的結果，只能反映部分的真實，而不能代表全部，也不能代表社會真實。媒體扮演提供資訊的角色，讓我們知道我們未曾到過的地方有什麼，未見過的人是怎樣，諸如種種沒經驗過的人事物，媒體開拓了人的視野，但同時也侷限了更多元的想像。讓我們以為韓國人就是愛吃泡菜？原住民都有山地口音？老人走路的樣子只有彎腰駝背？護士只能是女生？公主都要長頭髮？這些不論是角色、性別、族群、地區，因為媒體「固定」而「重複」的呈現某一種「樣態」，久之便形成了刻板印象，養成我們對事情的

看法只有單一的價值觀或意識型態。

學齡幼兒的學習目標：

- 認識角色的個性與特點
- 學習討論媒體中的刻板現象
- 發現媒體世界與真實世界的差異
- 察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別

3、反思閱聽人的意義

閱聽人，簡單的說就是指收聽、收看、使用與消費媒體的我們。媒體有其商業意涵，我們以為我們只是在看電視、電影，卻不知道我們間接成了媒體業者賣給廣告商的「商品」。而像卡通或戲劇所衍生的周邊商品亦是廣告的一環，因此我們應當試著瞭解自己的媒體行為與選擇，包括：我為什麼喜歡這個節目、歌曲或人物，它們用了哪些手法來吸引我觀看或購買產品。

學齡幼兒的學習目標：

- 思考自己與媒體的關係
- 養成良好的收視習慣
- 養成聆聽多元意見的習慣
- 充實選擇節目的技巧
- 尊重每個人分享的媒體經驗
- 分享自己對媒體內容的喜好與排斥
- 瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響
- 認識廣告訊息及其目的認識角色的個性與特點
- 學習討論媒體中的刻板現象
- 發現媒體世界與真實世界的差異
- 察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別

4、分析媒體組織

訊息是經過重重人為的包裝、組織與篩選而呈現於我們眼前的產物，而這個過程中涉及了不同的媒體組織，及其立場、價值與生產流程。例如不同政黨立場的新聞台在播報政治相關的新聞時無法呈現全然客觀的報導；又如東森幼幼台是幼兒的最愛，在其節目中所使用的歌曲同時也是他們所販售的商品...等，媒體組織的運作涉及許多政治與商業的力量。

學齡幼兒的學習目標：

- 明白媒體訊息是經過人的主觀處理而產生不同的結果
- 明白媒體內容的製播會受到許多因素的影響

5、影響和近用媒體

媒體素養教育不只是教我們使用媒體、分析媒體，更進一步的是接近與使用媒體、參與生產訊息，以實踐每個人的公民傳播權。我們並非被動的媒體消費者，而是主動的媒體閱聽人。因此，我們可以實踐自身的媒體近用權，共同為打造「健康媒體社區」盡一己之力。在學習接近、使用媒體的過程中，議題的選擇可以小至個人、家庭，大至社會與媒體現象，重點在學生學習使用、製作、企畫、解決問題的過程中亦能明瞭訊息建構的歷程，成為更具獨立思考的閱聽人。

幼兒的學習目標：

- 明白每個人都可以對媒體內容表達意見
- 使用媒體表達自己的意見
- 學習操作媒體器材，如相機、DV
- 創作簡單的媒體作品

幼兒媒體素養「怎麼教？」

1、強調做中學

媒體素養教育並非權威式的知識灌輸，重視的是帶領學生在行動中學習，也在學習中行動，亦即是教育學家杜威所強調的「做中學」的精神。幼兒階段媒體素養能力的教學原則應以幼兒的媒體經驗為主，教師善用幼兒常接觸以及較為熟悉的文本，才能啟發興趣、增進學習效果。透過與幼兒一起觀看影片後討論、扮演、實際操作媒體工具、剪貼報紙...等方式，都是做中學的方法之一，尤其是孩子喜歡遊戲，教師可利用活潑的活動方式來進行。

2、採取關鍵問題融入學習活動的方式，亦可作為單一主題教學活動

幼稚園的教學較為彈性，由教師運用各種生動有趣的教學策略來促進幼兒學習，但也因為幼兒的學習是一統整經驗的課程，並非分科教學，因此媒體素養概念的相關教學活動端看教師如何設計、與現有教學主題連結與進行，也就是說可以是一個以媒體素養為教學重點的活動，例如討論卡通中的性別角色、暴力，或是一個融入式的教學活動與討論，例如在繪本賞析之後，引導媒體素養相關概念

的問題，例如「你覺得這個故事所描繪的世界與我們真實的世界什麼不一樣？」。

3、多元的教學活動策略

正如同幼稚園老師會根據不同的教學目的設計合宜的學習活動一樣，幼兒媒體素養的教學活動可以使用下列幾種策略：

- ✓ **看一看，聽一聽，想一想：**強調對單一媒體文本的深入賞析，例如一起看一本繪本、一部電影、一集卡通、一張照片，或是一起聆聽一首歌曲，接著進行「描述、注意、觀察、思考意義」等活動。



描述	注意	觀察	思考意義
• 你看（聽）到了什麼？ • 請你再說一次這個故事（劇情）有什麼？	• 仔細看一看，哪裡最吸引你？ • 你覺得最特別的地方是哪裡？	• 每一個角色的個性有什麼不同？ • 故事裡的人和現實中的人有什麼不同？	• 卡通裡為什麼要使用這樣的效果？ • 如果這一段的音樂換了會有什麼不一樣的感覺？

- ✓ **問一問，答一答：**幼兒媒體素養的教學以討論為重點，討論的重點是為促進思考而非得到標準答案。盡量選擇跟幼兒經驗最為貼近的內容來討論，像是他們最愛看的卡通或節目、常聽的故事、個人的媒體行為及收視偏好...等。而且不論是以哪一種媒體文本，媒體素養有幾個核心的問題是老師在討論活動時可以引導幼兒思考的：



5W1H 思考教學

1. **Who**：誰在說這個故事？是誰製作這個訊息？裡面有哪些人物出現？這是給誰聽或看的？
2. **What**：這個故事在說什麼？卡通（電視、電影）裡在演什麼？有賣什麼東西給你嗎？除了訊息告訴你的以外，有沒有其他的可能？
3. **Why**：故事為什麼要這樣說，想告訴你什麼？廣告的目的是什麼？你喜歡或不喜歡的原因是什麼？
4. **Where**：在哪裡發生的？有哪些場景或地點出現？
5. **When**：是什麼時候發生的？訊息有提到時間的資訊嗎？
6. **How**：用了哪些方法吸引你的注意，音樂？聲音？特效？你對這個內容有什麼感覺？其他人如何看待這個內容？訊息如何呈現每個角色或生活？

- ✓ **演一演，做一做：**透過遊戲式的**角色扮演**活動讓幼兒認識媒體製作過程中每個角色的功能，例如：導演、攝影師、燈光師、主持人...等，更在扮演過程中體會每個角色所代表的立場可能會影響訊息的產出，角色扮演對於深度理解製作流程相關問題特別有意義。**實做**的部分則帶領幼兒創作簡單的媒體作品，可以是拍照、攝影、設計一張海報、錄製有聲故事...等，讓幼兒體驗企畫作品的概念，進而產製傳播訊息與外人溝通、表達自我。製作的目的是整合幼兒所學的思辨性概念，製作成品可安排公開展演活動。



媒體素養幼師角色

- 1、**觀察者：**瞭解幼兒對於媒體知道多少？他們帶進教室中的媒體經驗為何？幼兒之間最愛的媒體文本是什麼？對他們有怎樣的意義？其他的幼兒如何共構意義？
- 2、**傾聽、尊重者：**傾聽幼兒如何詮釋媒體訊息，透過問題與回饋幫助幼兒重新組織自己的看法。創造一個開放而多元的學習環境，以開放的心胸接納幼兒表達他們所喜愛的媒體話題，建立一個可以容忍多元觀點的環境。
- 3、**引導、啟發與諮詢者：**引導幼兒思考媒體素養概念的問題，讓幼兒對既定的媒體訊息有更多元的想像，化被動為主動，而不受限於單一的價值觀或印象。
- 4、**玩伴、示範與協助者：**陪幼兒一同玩不同的媒體素材，以示範來增進理解，並視情況適時提供協助，此協助是實際操作媒體器材的方法，也是協助幼兒因媒體內容而衍生的問題解決能力，例如，因爭執自己的收視偏好而起的衝突、本來只是好玩的模仿戰鬥卻變成真的打鬥...等。
- 5、**學習與反思者：**老師要不斷的思索幼兒對於媒體已經知道什麼？提供什麼樣的知識與幼兒既有的經驗與知識連結？媒體教育的內涵與知識對於幼兒構成什麼意義？老師亦要時時反思個人實施媒體素養教育的動機與假設，理解自己採取什麼觀點與策略，將有利於進行媒體素養的教學。

第二部分 主題活動內涵

主題 1：幼兒的媒體使用行為

你可曾親自經驗過這樣的例子…

分享假日生活的時候，除了跟爸爸媽媽出門玩之外，孩子還說：「我在家有看卡通」、「我跟哥哥一起打電動」、「爸爸媽媽帶我去看電影變形金剛」、「我家有去唱 KTV」…

玩具分享日的時候，可以看到掌上型電玩、恐龍卡、甲蟲王者卡，只要有好看的卡通錄影帶，像是蠟筆小新、多啦 A 夢、櫻桃小丸子、皮克斯與宮崎駿系列動畫，都是教室內的熱門播放排行榜…

與媒體素養的關係—認識個人的媒體行為

身為一個幼教老師，雖然你不會陪著孩子一同收看電視，但卻可以透過觀察幼兒、與幼兒互動中發現他們使用媒體的情形，即使你不主動詢問，也無法阻止這些訊息飄至眼前的狀況，而重點是，你正視了嗎？

學校與家庭是成長過程中的兩大重要教育機構，1950 年代電視發明之後直至今日，媒體的地位直逼學校甚至逐步瓦解了家庭教育的功能，幼兒可能無法像成人一般熟稔科技又善用媒體，但打從他們呱呱墜地就被媒體所環伺，而電視這個一覽無遺的媒介更在幼兒的生活中扮演了重要的角色，甚至除了電視之外，他們也參與了與成人無差別的媒體世界。

幼兒看電視、看書、看電影、打電動、用電腦、上網，接觸媒體的狀況與其個人生活經驗與家長態度息息相關，雖然他們使用媒體（尤其是電子媒體）的機會多是在家庭中，但當幼兒將這些經驗反映在幼稚園教室活動時，將是很適合進行媒體素養教育的機會點。特別是媒體素養著重從個人的立場去檢視與媒體的關係，且幼兒教育的學習應奠基於幼兒的生活經驗，因此可以帶領幼兒認識自己的媒體使用行為、分享個人的媒體經驗與喜好，透過這些對話的練習，培養幼兒思考自己與媒體的關係與聆聽多元意見的習慣。

建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
分享個人媒體使用	1.教師可利用分享時間，讓幼兒分享昨日的家庭生活，請幼兒盡可能回憶昨天在家	1.鼓勵幼兒發言，而不先進行評價。

經驗	中做了哪些事，再由教師將幼兒的分享內容記錄於白板上。(幼兒的回答可能有吃飯、幫忙做家事、看電視、看書、玩玩具…) 2.教師在記錄的時候可以做適度的分類，像是有使用到媒介物的為一類，以圖表的方式，讓幼兒看看班上的小孩從事各種活動與使用媒體的情況。 3.記錄完後，可將活動重點放在個人的媒體經驗。讓幼兒思考： ① 使用這個媒體時都是跟誰一起用？ ② 最常在什麼地點使用這個媒體？ ③ 為什麼你會喜歡這個媒體？ ④ 當你在用這個媒體時，爸爸媽媽會不會反對或限制，為什麼？	2.教師要適度提醒孩子，每個人喜歡做的事情跟爸爸媽媽允許的事情都不一樣，避免孩子因為看到其他人可以使用媒體反而回家跟父母央求。 3.此處所指媒體可依討論結果而定，包括繪本、電視、電腦…透過討論讓幼兒思考自己與媒體的關係。
認識媒體種類	1.幼兒分享過自己的媒體使用行為後，教師可根據他們所使用的媒體種類做分類，例如： ① 平面媒體 ② 電子媒體 ③ 新媒體：電腦、網路 或是： ① 平面媒體（靜態） ② 影像媒體（動態） 也可問幼兒哪些媒體有聲音？畫面會動？要用到電才能開啓？ 2.分類後，可與幼兒討論每一種媒體的功能。媒體主要具備娛樂、守望、決策、教育等功能。教師可設定情境讓幼兒討論，例如：颱風來了，爸爸媽媽想知道別的地方下了多少雨或沒有人受傷有哪些方法？（此為守望功能，告訴我們發生了什麼事）	1.不同的媒體也可分不同的課介紹 2.藉由認識媒體的功能瞭解媒體在生活中扮演的角色。教師可利用不同的媒體圖卡或字卡，讓幼兒玩分類與配對遊戲，加深印象。



給教師的話

當你開始正視孩子的媒體經驗，也願意以此作為活動主題時，你就已經在帶

領孩子討論媒體，思考媒體了。在幼兒階段，讓孩子養成思考媒體議題的習慣，能幫助媒體素養能力的養成！

主題 2：電視與電視節目

你可曾親自經驗過這樣的例子…

自由時間，孩子們你一句我一句的說著自己看的電視或節目，有【海綿寶寶】、【下一站，幸福】、【娘家】、【蠟筆小新】、【超級星光大道】、東森幼幼台，或者跟著爸爸媽媽看了新聞台，知道發生了什麼新聞…

與媒體素養的關係—瞭解自己的收視行為、習慣與喜惡、養成良好的收視習慣、瞭解不同節目的特性、區別不同的媒體訊息、充實節目選擇的技巧

根據研究發現，「看電視」是幼兒最主要從事的媒介使用行為，而且平均一天約看 1-2 小時，然而看電視對發展尚未完全的幼兒來說，缺點多於優點，因此很多教師或家長都禁止幼兒看電視。然而，即使幼兒在家不收看電視，成人也不能期望幼兒所處的環境中完全沒有電視節目的訊息。與其禁止，不如陪伴幼兒一起觀看，透過選擇優良節目、規範收看時間與討論節目內容來增進觀看電視時的思辨能力。

如果問幼教老師或是成人一個問題：「你覺得幼兒最喜歡看什麼節目」，相信多數的人都會回答：「是卡通！」沒錯，根據國內外的研究皆顯示，幼兒喜歡看卡通也最常收看卡通，也因此造成很多成人忽視了卡通中也有很多不適齡的內容，暴力、情色、恐怖…等，而且因為有線電視的關係，頻道選擇眾多，節目五花八門，內容卻參差不齊，幼兒除了收看卡通之外，他們也跟著大人甚或是獨自收看了與成人一樣的節目。

幼兒看電視的行為多在家中，而在教室裡，有些幼兒會主動說出自己看的節目內容；而有時是剛好有人提起節目名稱或是劇情內容，於是引發了也有收看的其他幼兒的共鳴，甚至有些幼兒會主動的與幼師分享，或詢問老師有沒有收看過某某節目，而姑且不論幼兒在教室內主動說起電視節目的頻繁與否，不能否認的是，幼兒會將他們所收看的內容反映在他們的談話、遊戲、繪畫表現中，特別是如果有個時間可以讓他們盡情談論所收看的電視內容時，多數的幼兒都會相當的興奮且侃侃而談。

然而多數的教師不會將這樣的討論延伸成教學主題或活動，甚至也有教師是不與孩子聊電視的，原因在於，擔心造成本來未收視的幼兒央求收視的行為、與幼兒談論電視節目等同於間接鼓勵幼兒收看電視，小朋友看的電視內容教師並不熟悉…等。而也有教師可能會認為這不是一個普遍的現象，無須刻意進行教學，除非孩子所談論的內容涉及了人格、安全或是偏差的價值觀，教師才會選擇介入。

請幼兒重新述說媒體中的內容，透過問他們看到或聽到什麼，都是鼓勵幼兒

思考與談論媒體的方法，從幼兒的電視收視行為與習慣引導幼兒思考自己對電視的依賴程度，研擬可替代的活動，養成良好的收視習慣；討論電視節目除了瞭解不同節目類型的特色之外，鼓勵幼兒表達自己對媒體內容的喜好與排斥、充實選擇節目的技巧。

建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
電視與我	1.用繪本《電視壞掉了…》(文／傑瑪諾·朱洛、圖／艾兒蓓蒂，大穎文化)做為引起動機。 2.詢問幼兒的生活經驗與故事內容有哪些異同。包括： ① 你最常看什麼節目？最喜歡什麼節目？為什麼？ ② 你的家人們喜歡看些什麼節目？ ③ 你的家人會一起看電視嗎？ ④ 你在看電視的時候，你的其他家人都在做什麼事情呢？ 3.請幼兒想想看，如果有一天家裡電視壞掉了，會有什麼心情？(建議可以讓幼兒用表演的方式表達)沒有電視的時間可以做什麼？(可讓幼兒回家訪問自己的爸爸媽媽或更老一輩爺爺奶奶以前沒有電視的歲月)。	2.讓幼兒聆聽與發現每個家庭與電視的關係。 3.討論的重點可以著重在電視帶給自己的便利性與如果不能看電視，可以做什麼其他的事情。倘若幼兒所回答的是其他的媒體(如打電動)，則可再進一步讓幼兒去想沒有這個媒體時怎麼辦？
	1.請幼兒發表自己的觀看經驗： ① 常看電視的時間 ② 常看電視的地點 ③ 喜歡獨自收視或是家人、朋友一起收看，為什麼？ ④ 為什麼喜歡或看某一個節目？ 2.請幼兒想想看自己有沒有因為看電視而產生的快樂或難過事件，為什麼會發生這件事？ 3.教師可模擬看電視的樣子(因為是演出，可加入誇張的情節，像是坐離電視機很近)，讓幼兒來找找看這樣看電視有什麼問題？ 4.請家長協助紀錄幼兒的收視行為情況，	1.談論收視行為，習慣與喜惡，可以提供幼兒思考「我為什麼會…？」的機會。 2.可能是受收看的劇情影響(喜劇/悲劇)，也可能是收視行為的影響(看太久被家人處罰…等) 3.此討論較屬於正確概念的傳遞，因此幼兒說出自己的看法時，老師可以請他說

	請幼兒帶到班上分享，讓幼兒檢視自己已經擁有哪些好習慣，而需要改善哪些較不好的習慣。可討論的範疇包括： ① 一天的收視時數（每天不宜超過 2 小時） ② 看電視時的休息間隔（每 30 分鐘應起來休息 10 分鐘） ③ 看電視時的姿勢（不躺著或趴著看電視） ④ 看電視時的距離與位置（不能太近也不能斜斜的看電視） ⑤ 看電視的環境（燈光要充足柔和，最好可以請大人陪你一起看，可以吃東西但是要適量，也要選擇較為營養的食物）	明理由，再透過引導式的提問與解說讓幼兒瞭解比較良好的收視習慣是哪些。 4.討論與分享是爲了讓幼兒習得良好的收視習慣並落實於生活中，因此可將這些好習慣以學習單的方式，讓幼兒回家實踐。
節目大不同	1.請幼兒分享看過的電視節目名稱，由老師協助幼兒思考節目的分類，像是新聞、廣告、卡通、戲劇，並記錄於「班級電視牆海報」。 2.幼兒所提出的節目會以卡通居多，爲了討論不同的節目類型，教師可以自身觀看經驗作爲分享。想想除了卡通以外，他們還曾經看過什麼，例如卡通休息時會有「廣告」，東森幼幼台還有其他節目，晚餐時間爸爸媽媽會看「新聞」 3.讓幼兒們針對自己喜歡的節目去思考爲什麼喜歡？這些節目是誰的選擇？節目裡的內容是大人小孩都適合看的嗎？是男生比較喜歡看還是女生比較喜歡看？ 4.鼓勵幼兒設計一些符號或圖像來記錄電視節目類型與觀看的感受，例如笑臉代表喜劇或是這個節目給我快樂的感覺...等。 5.看一系列不同類型的短片，指出目標觀眾，像是給成人看的，給幼兒看的，要求幼兒思考他們選擇的理由，引導出家庭觀看的類型。	1.重點在讓幼兒瞭解電視節目有很多不同的類型，每一種節目會帶給自己不同的感受。此外不同的節目類型有不同的特性，例如廣告內容很短，且主要以賣商品爲主；新聞在報導事件，多數人會認爲新聞都是真實發生的。 3.這是一個分析與思考節目類型的方式，可以進行不同節目的比較，也可以針對單一節目做深入的分析。教學重點不放在討論劇情或漫談，而是讓幼兒去想不同的節目內容如何影響收看觀感與

		自己為什麼會收看這個節目。
電視的秘密（聲音元素）	1.播放各種不同的音樂或音效給幼兒聽，讓他們表達認為可搭配的情境，為什麼有這樣的感受？ 2.播放幼兒喜歡的影片或節目，以不同的音樂或音效來替換原本的內容，讓幼兒親身發現聲音改變了會有什麼不一樣的感受。因為隨著聲音、音樂或音效的改變會影響我們觀看的情緒。例如，同一片段，用快樂的音樂與悲傷的音樂，讓幼兒感受差異。 3.利用不同的道具創作不同的聲音，讓孩子體會各種聲音都是可以被創造出來的，例如： ① 下雨或海浪聲：綠豆或米放在鐵餅乾盒裡搖晃 ② 火焰燃燒聲：用手搓揉玻璃紙 ③ 走路聲：用 2 隻筆在桌上走 ④ 風聲：一束紙條搖晃聲 4.另外，在電視節目裡的聲音可以分成以下幾個來源，教師可以讓幼兒練習觀察： ① 說話聲：主持人、演員的台詞或是節目旁白。 ② 效果音：配合劇情需要或為傳達某種意義的聲音，有時候是為了突顯臨場感，像是風雨的聲音等。 ③ 背景音樂：為營造特定的氣氛，引導觀眾的情緒所加入的音樂 5.全班一起為一段影片配音或是錄製廣播劇，讓幼兒體驗產製媒體的樂趣，更重要的是教師應與幼兒討論因為要達成哪些傳播與溝通目的，因此要用什麼的方式配製聲音。	聲音和影像是電視或電影中的重要元素，活動的進行目的是要讓孩子去體驗產製這個媒體內容的人利用了哪些技術來吸引觀眾的注意，也可以瞭解聲音是如何出現的，哪些是真實存在的聲音？哪些是人為創造的？ 讓幼兒使用各種工具去產製聲音與體驗當中的變化，最重要的學習在於思考要達成哪些傳播或溝通目的應使用哪些方法，因此我們平日所觀看或收聽的媒體內容也是有目的的呈現在我們的眼前。
電視的秘密（影像元素）	1.老師先拍攝照室內的 5 種不同物品。將照片陳列給幼兒觀看，再以厚紙板製作一個攝影的方框。讓幼兒拿方框去比擬要如何才能拍出一樣的圖片，再一一講解鏡頭	1.教師可自行決定要將重點放在較為認知性的「辨識」不同的鏡頭，抑或帶領孩

	術語。同一個人或物體，因為觀看的角度不一樣，就會有不同的感受與詮釋，一般來說鏡頭可以分成下列幾種（教師自行選擇幾個鏡頭即可）： ① 角度 ■ 仰角鏡頭：由下往上拍，引發敬畏崇高感 ■ 俯角：由上往下拍，會造成縮小的感覺 ■ 齊眼鏡頭：又稱水平鏡頭，一般觀看的視線 ■ 傾斜：畫面與水平不一致，失去平衡，表達主觀不安 ■ 側角鏡頭：側部拍攝，使構圖更有深度。 ② 距離：與鏡頭中的畫面人景物的距離，如： ■ 大特寫：比特寫更大，有誇大、暗示的企圖 ■ 遠景和全景：可說明人物和環境的關係 ■ 中景：膝蓋以上的鏡頭，交代主體動作，是最常用的鏡頭 ■ 大遠景：說明環境和故事地點 ■ 近景和特寫：專注某個部位或強調情緒 2.教師可用一個情緒表情，例如生氣，拍攝一系列不同遠近與角度的照片，讓幼兒指出哪張照片看起來最生氣，為什麼？ 3.老師擺設一些物品在桌上，讓孩子先在紙上進行「企畫」的練習，例如依序先畫出要拍攝的東西，接著孩子得根據自己事先計畫好的來完成拍攝。例如特寫、遠景...也可給孩子一個主題來拍攝，像是我最喜歡的地方、我的好朋友等。 4.舉辦作品發表會，讓孩子練習與他人說明自己的作品。	子「體驗」影像的創造過程。最好的方法就是直接讓孩子操作數位相機或 DV，可以發現即便是同樣的景物，也會因為不同的人而拍出不同的結果。透過讓孩子去看影像，來引導各種鏡頭給予的觀感。 2.影像鏡頭的呈現會影響觀眾的感知。也會影響訊息是全面或是片段的，就連繪本裡的圖像也有相同的結果，例如《海底來的祕密》一書，就運用了許多鏡頭語言來說故事。 3.多數人會認為企畫的概念對孩子稍嫌困難，但很多實驗與教學結果都告訴我們透過教師的引導與反覆的練習，孩子是可以學會的。就如同在幼稚園裡讓孩子動手做小書的原理一樣，須先有計畫的思考要選用哪些材料、內容，才能完成小書。
--	---	--

 給老師的話

幼兒媒體素養教學內涵不脫離幼兒的生活經驗，因此從幼兒收視與使用媒體的經驗來作為教學引導與活動設計的開端，將能提供幼兒學習興趣。因此讓幼兒學習檢視自己的收視行為、習慣與喜惡，更積極的期望是能落實於幼兒的生活之中而產生改變，然而良好的收視習慣養成並非一蹴可及，特別是對於在家裡可以自由看電視且不受限的幼兒來說。所以除了老師的教育與宣導之外，也有賴家長們的協助。

每一種媒體或節目中都可能同時存在著不同的媒體訊息，讓幼兒練習區辨不同的媒體訊息如何在節目中呈現，對幼兒來說可能因為認知能力而顯得內容過於知識性，但反覆的與孩子談論讓他們習於思考不同媒體特質與訊息類別，定能逐步累積他們觀看節目的技巧。每一種媒體用來產製訊息的工具與材料皆不同，例如燈光、音效與特效...等，瞭解科技如何使用以及產生哪些效果，最恰當的方法之一就是帶領幼兒動手做，透過做中學，讓幼兒親身體驗當中的神奇之處。

本單元以幼兒最常接觸的媒體—電視為主。教師可嘗試以不同的媒體，例如繪本、廣播、網路...等，帶領幼兒分析與思考在這些媒體中不同訊息類型的特性，像是收音機可以用來聽錄音帶、CD 還有廣播，而廣播又可以分成很多節目類型，像是談話性、音樂欣賞、交通路況的報導以及新聞節目；繪本的分析可以讓幼兒根據繪本的設計以及主題內容的設定來討論，設計的部分像是無字圖畫書、立體書等，主題內容的部分可分成友誼、親情、生命、手足等。

主題 3：偶像與流行歌曲

你可曾親自經驗過這樣的例子…

體能律動課，使用的歌曲是 FIR 樂團的〈你的微笑〉，王心凌的〈Honey〉，蔡依林的〈野蠻遊戲〉或是 YOYO 點點名的律動專輯歌曲。跳舞的時候，孩子會開心的說著自己曾在爸爸媽媽的車上、在家裡或是跟哥哥姊姊一起聽過這首歌。

孩子會問你：「老師，你喜歡楊宗緯還是蕭敬騰？我有聽過背叛喔」「我最喜歡蔡依林，因為她很漂亮又很會跳舞」。孩子琅琅上口的歌曲是「小薇」、「童話」…

與媒體素養的關係—瞭解自身偶像崇拜的行為、練習分析流行歌曲

在幼稚園裡，使用流行歌曲來作為體能課或相關活動的歌曲是一普遍的現象，確實有些流行歌曲很適合用來唱唱跳跳，這不是一件須要被禁止的事情，然而教師在使用這些歌曲時，或許可以稍加觀察一下，孩子是不是因此而特別喜愛這首歌曲？有沒有因此也喜歡唱這首歌的偶像？或者，其實是孩子們讓你認識了這首歌曲呢？此外，有些歌曲雖然節奏感輕快活潑，然而歌詞卻隱含很多不適齡的意識型態或用詞，孩子或許不懂意思，但是當你聽到孩子正唱著不好聽的歌詞時，又會作何感想呢？像是曾經紅極一時的電影【海角七號】插曲—〔愛你愛到死〕就曾是孩子琅琅上口的歌曲。此外像是廣告歌曲或節目的片頭片尾曲也有部分悄悄流行於孩子之間，都是可作為討論的素材。

幼教老師是幼兒的重要他人之一，態度與行為對幼兒皆有示範的作用，在與幼兒針對流行文化所產生的互動或許偶一為之，卻也可能間接影響幼兒對偶像、流行歌曲、偶像劇的觀感。在教學現場，老師在面對這個問題時，其實可以輕鬆面對，即使自己不瞭解孩子在談論或收聽的偶像與歌曲，也可以藉由提問來瞭解幼兒接觸流行文化的管道，也可以趁此觀察孩子是如何處理偶像的概念。擁有偶像是一正常的心理發展過程，涉及模仿與認同的問題，學前幼兒即使不見得有強烈的「偶像」觀念，但是能談論某位偶像或擁有某位明星的周邊商品多少都會有與「他人不同」的優越感。

建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
我的偶像	1.請幼兒分享自己的偶像是誰？ 2.請幼兒思考為什麼這個人物是自己的偶	幼兒的偶像並無善惡之分，重點在於藉

	像，看到他時會有什麼感覺？ 3.根據幼兒提出的人物，全班一起來討論這些偶像在特質上或個性上的共通性或差異。一般來說幼兒的偶像可能會是： ① 卡通人物 ② 生活中的人，如父母、老師、同儕、手足…等。 ③ 媒體中的影歌星 4.教師可盡可能的挑戰孩子的思考，例如：偶像一定要很帥或很美嗎？偶像一定要是電視上的卡通或明星嗎？偶像可不可以說不好聽的話？每一個人都可以成為偶像嗎？每一個電視上的人物都是偶像嗎？成為偶像有哪些優缺點呢？ 5.幫幼兒分類與整理他們心中的偶像特質，再以這樣的特質總和請幼兒回想身邊的大人或小孩有無符合這樣條件的人。 6.票選班級偶像活動。讓幼兒提名班上具備偶像條件資格的人，並且說明提名的理由，獲選的幼兒可以表達是否擔任班級偶像及其原因。	此瞭解幼兒透過哪些管道來認識這些人物與喜歡的理由。這樣的討論其實可以幫助老師瞭解幼兒在家裡的媒體接觸行為，有些是因為家中成員也喜歡這個偶像，有些是因為幼兒有固定收看的節目內容。除此，教師也可以與幼兒分享自己的偶像崇拜經驗。 4.透過與幼兒談論，去瞭解幼兒對偶像的概念為何，也讓幼兒有顛覆思考的練習機會，問題沒有標準答案，教師可視情況，如發現有偏離價值觀的現象可介入說明。 引導「人人都可以成為偶像」的概念，而在媒體中所看到的人物是因透過大眾傳播的效果讓每個人認識。
班級流行歌	1.利用一首流行於孩子之間的歌曲作為引導，可以是流行歌曲、廣告歌曲、或是節目的片頭片尾曲。 2.請幼兒說明自己接觸到這首歌的原因，例如爸媽車上播放的、哥哥姊姊在聽的、看電視聽廣播聽到的、其他幼兒在唱的…等。	1.進行此活動前，最重要的是察覺流行於幼兒之間的歌曲。 2.這樣的提問是為了瞭解幼兒接觸流行歌曲的管道。

	3.讓每位幼兒有機會表達這首流行於每個人之間的歌是否都是自己真的喜歡的？或僅是跟隨他人的意見？喜歡的理由為何？ 4.教師可將幼兒喜愛的歌曲歌詞寫出來，一句一句拆解，讓幼兒認識歌詞的意涵，再讓幼兒重新思考這樣的歌曲是否適合孩子唱？教師也可引導幼兒更改歌曲歌詞，再讓幼兒比較兩者聽起來的感覺如何。 5.教師可利用有旋律的樂器，與孩子一起討論完成一首屬於班級的流行歌曲。	3.讓幼兒去思考自身的媒體行為。 4.別因為學前幼兒不識字或不解意涵，而認為流行歌曲對他們不會產生影響，有些歌詞的潛在意識型態或是不雅的用詞都是可以藉機會來教育的。即使幼兒發現改了歌詞後歌曲變得不好聽了也無妨，教師都可進行延伸的提問。 5.這也是體驗動手做媒體的一環，可以透過產製的過程，去問幼兒相關的概念，例如一首歌要好唱又好記需具備什麼條件。
--	---	--

給老師的話

在不同的教室裡，幼兒談論偶像與流行歌曲的頻率也會不同，本單元建議教師可利用活動範例中的建議提問方式來與幼兒互動，當你開始與孩子針對媒體問題來討論時，你就已經著手在進行媒體素養教育了，孩子需要透過被提問來練習回答與思考，教師也需要透過問問題，還反思個人的動機與不斷思考媒體素養教育的切入點。媒體素養是生活教育，也是機會教育，而最可惜的正是那些與孩子有很多分享偶像或流行歌曲經驗，卻錯失教育機會的教師。此外，教師也當思量在面對孩子談論偶像或唱流行歌曲時自己所扮演的角色，是置之不理？還是無形中引進了許多流行文化給孩子呢？透過分析自身與媒體的關係，將有利於進行媒體素養的教學。

主題 4：小小消費者

你可曾親自經驗過這樣的例子…

幼兒使用的水壺與穿戴的衣物都不乏有卡通的圖樣。商品與店家的廣告、行銷策略與方式，不經意的也銘印在孩子的印象中，爲了蒐集到皮卡丘而選了早餐店的羊奶；吃下麥當勞的兒童餐就可以得到多啦 A 夢；走到賣場裡，只要是曾經出現在電視上的都較能吸引幼兒的注意力。

幼兒甚至會跟你說：「老師，我的湯瑪士小火車都是正牌的喔」、「我媽媽喜歡的皮包是 LV，等我賺錢我要買一個 LV 給她」…

與媒體素養的關係—瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響、認識廣告訊息與其目的

即使幼兒尚無經濟能力，但可以肯定的是他們有能力央求父母購買，成人若非一味的滿足，養成孩子不當的消費觀念與行爲；就是斥責怒罵，不惜在賣場大演全武行而造成親子衝突。但在面對孩子的消費慾望時，成人不妨可以想一想，是誰告訴孩子這些消費訊息的？是誰在鼓吹他們消費？是誰在強調一定要擁有的念頭呢？答案是無所不在的廣告。有些廣告中會提出這樣類似的宣言或主張，以爲別人有的我也要有、爸媽通通都會買給我，即便年紀大一點的幼兒已能區辨節目和廣告，也恐怕難以理解廣告勸服的意圖，尤其是節目廣告化，置入性行銷、消費隨附贈品，也難以發覺這背後的商業意涵，還有速食店、便利商店推出的玩具蒐集、集點策略，這些都是值得關注與留意的。

舉凡電視廣告、各式各樣的宣傳旗幟、海報、看板，廣告在生活裡扮演重要的角色，告知我們新的產品和想法，而且因爲廣告時間很短，必須快速的讓觀眾記住，因此廣告通常也具有娛樂效果，但是廣告也可能產生欺騙、誤導或鼓勵過度消費的物質生活等缺點。在這些消費訊息不斷的刺激下，孩子被養成天生的消費者，甚至從小就養成對某一品牌的忠誠度，他們是最容易被說服的一群，因此本單元建議成人可及早介入小朋友的消費行爲，讓他們學習判斷商品、廣告與自身消費行爲之間的關係。

在幼稚園裡，教師可留意孩子使用的物品與穿戴的衣物，是否爲廣告或卡通周邊商品，以及孩子是否有蒐集某產品的習慣。教師可能會認爲消費屬幼兒在家庭領域的事情，重要的是家長的態度，然幼教老師可幫助幼兒去瞭解廣告精心設計的勸服技術與意圖，使他們從小學習當個能反思的消費者，甚至也能影響家長。不過特別說明的是，針對廣告與消費所進行的媒體素養教育，不是在禁止幼兒消費或欣賞廣告的愉悅感，而是爲消費行爲建立多元的觀點。



建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
物品大搜查	1.教師與幼兒玩「支援前線」的遊戲，請全班幼兒一起找出孩子的擁有物中有卡通圖像的物品，像是水壺、手帕、鞋子…等都可。 2.蒐集好這些物品後，教師可以請擁有者來為大家介紹物品，教師藉此提問： ① 誰買給你的？ ② 是你要求購買的嗎？ ③ 為什麼喜歡這個物品？ ④ 如果少了這個圖案，這東西就不好看或不好用了嗎？	去引導孩子發現，在選購物品時，可能會受到廣告或媒體的影響，然選購商品應以實用性為主，有些物品的價格很貴，有一部份是其品牌所轉嫁的。 2.老師可以拿出有卡通圖案跟沒卡通圖案的東西來讓孩子做對比，盡可能不要造成反效果，反而讓孩子更想擁有有卡通圖案的商品。
玩具比一比	1.選擇商品隨贈的玩具，利用附贈玩具的食品廣告來引導。 2.先讓幼兒看廣告，再猜測這個贈品玩具的大小，可以找教室內的實體來比擬。 3.公布玩具實體，讓幼兒去對照和自己所猜測的結果。也想想廣告的玩具贈品給你的感覺與真實的玩具贈品給你的感覺有什麼不同。 4.再看一次廣告，或食品上的玩具圖案，請孩子想想看有什麼方法可以使玩具實體發揮和廣告一樣的效果。 5.一起吃廣告的食品，讓幼兒想想，如果沒有附贈玩具或沒有廣告，會不會購買這個食品？這個食品是否符合健康需求？	此活動可以融入於健康議題，當教師在進行「營養」或「均衡飲食」的主題時，可以讓幼兒去思考自己平日是否有吃零食或速食的習慣，以及影響消費的原因。
我被廣告了嗎？	1.用相同的盤子，準備 2 個漢堡。一個是早餐店的漢堡，一個是麥當勞的漢堡。 2.請幼兒假想，肚子很餓時很想買漢堡吃，有 2 個漢堡可以選，請幼兒選擇。	實驗曾證明，消費的選擇會受廣告與包裝的影響。因此在這個活動中用餅乾或是其他的物品也可

	3.公布第一次票選結果。並請幼兒發表選擇的理由。 4.播放麥當勞漢堡的廣告，給幼兒看，再給幼兒一次選擇的機會。 5.公布第2次票選結果，請改變選擇的幼兒發表改變的理由。討論為什麼會有這樣的差異。 6.再看一次廣告內容，去討論： ① 廣告裡說了哪些話讓你覺得漢堡很好吃？ ② 廣告裡的漢堡和實際的漢堡有哪些差別，為什麼會這樣？ 廣告常用一些方式來吸引人購買商品，像是： ① 找受歡迎的明星當代言人。例如西瓜哥哥和水蜜桃姊姊代言零食廣告（滿天星） ② 買東西送贈品。例如麥當勞的兒童餐會搭配卡通或電影推出兒童喜歡的玩具、早餐店瓶裝牛奶也會附送小玩具 ③ 使用鏡頭特效，讓產品看起來很酷炫 ④ 告訴觀眾每個人都要擁有	以，活動主要是讓幼兒練習發現，每個人的消費選擇其實可能受到廣告或包裝的影響，並學習討論廣告的推銷手法。
廣告大觀園	1.依教師人數將幼兒分組，走訪校園周邊的廣告訊息。 2.出發前，教師可請幼兒先想一下什麼是廣告？在哪裡會看到廣告？ 3.教師準備相機，帶幼兒外出觀看，引導幼兒發現廣告訊息，拍攝照片做為記錄。 ① 公車車體 ② 店家招牌 ③ 宣傳單 ④ 圍牆邊的布條 ⑤ 廣告看板 4.以幻燈片方式播放校外觀察所拍到的廣告內容	1.帶領幼兒去觀察生活中廣告出現的形式。 5.廣告最主要的目的

	5.教師可解說廣告的內容，問幼兒認為這些廣告的目的是什麼？ ① 鼓勵消費：廣告多數的目的皆在激發人們消費的需求和行為，像是店家招牌除了讓你知道店家的位置，也是希望你能進去消費，還有宣傳單也是讓你知道哪裡有販賣的資訊。 ② 宣導：有一些廣告是宣導一些習慣或政策，像是腸病毒勤洗手、燒燙傷要沖脫泡蓋送。 6.請幼兒想想除了校外觀察看到的廣告以外，生活裡還有哪裡會出現廣告，把它畫下來。例如：電視、廣播、報章雜誌或書籍、天空氣球、人偶 7.承上，也可以從報紙中把廣告訊息剪下來。 8.介紹過廣告的概念後，準備各種廣告單，用猜謎的方式讓幼兒猜內容在賣什麼。 9.可讓幼兒體驗當個廣告人要如何為商品打廣告。	在鼓勵人們消費，因此有些重要的資訊廣告是不會讓你知道的，教師可引導幼兒去察覺廣告的問題，包括是否誇大不實、甚至是誤導與欺騙，也鼓勵長家在家裡常針對消費與廣告與孩子進行互動式的問答，定能累積幼兒對廣告的認知。 9.透過實際操作，去理解廣告需要使用哪些技術來傳達訊息，標語、聲音或影像...等。
--	---	---

給老師的話

本單元希望能導引幼兒去觀察廣告與實際產品的差異，進而瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響，且能在生活中察覺廣告訊息與其目的。媒體素養能力的養成，無法立竿見影，而是一連續的光譜，讓孩子從小練習思考廣告與消費相關的問題，能幫助孩子明白自己的需要，在廣告環伺的生活中，運用自己的判斷選擇合適的產品。

主題 5：真實的媒體「視」界

你可曾親自經驗過這樣的例子…

在團討的時候，老師問：「小朋友，哪些生物住在海洋裡呢？」幼兒你一言我一語的說著有魚，有海龜...也有幼兒說了「海綿寶寶」。

自由活動時間，孩子正在玩著玩具車，玩著玩著還說到了晚上，汽車都會變成變形金剛。

演戲的時候，幼兒會把老人家演得彎腰駝背；畫畫的時候，長頭髮、大眼睛，短裙都是女生的特徵...

與媒體素養的關係—認識角色的個性與特點、學習討論媒體中的刻板現象、發現媒體世界與真實世界的差異

媒體中所呈現的內容都是一種再度呈現的結果，我們稱之為「媒體再現」，此外在媒體內容中的所有的人事物都是經過刻意的安排。因此在這部分可以與幼兒討論的範圍非常廣泛，不論是對年齡或職業的再現，教師皆可妥善利用各式的媒體，讓幼兒能開始學習思考與分析每個角色與被呈現的方法，思考更多元的可能性，才不至於讓僵化且刻板的印象所限制。

適合幼兒的議題應當是與他們生活相關的：

1. 像是父母的職業，我們可以進行廣告或戲劇對職業的再現之討論，像是護士只有女生才可以當嗎？電視裡有沒有男護士？
2. 卡通中的男女生：挑選幼兒喜歡的卡通文本進行比較與討論，男女生都有英雄角色，可是他們解決問題的方式好像不太一樣，連他們的英雄服裝也不太一樣呢。性別刻板的討論不論是在卡通、廣告、戲劇或繪本中都有豐富可用的題材。
3. 人物：幼兒自己、爸爸媽媽、爺爺奶奶...等，可以比較不同的卡通中媽媽的角色，像是柯南的媽媽和我們這一家裡的花媽，或是看看電視中的爺爺奶奶是什麼樣子，跟自己的爺爺奶奶有什麼不同？讓幼兒可以思考媒體與現實生活中的異同。
4. 動物：例如哪些動物角色常常被形容成壞的代表？可是好像也有很多可愛的動物角色，在現實生活中我們會覺得很可怕？

此外，年齡與認知基模是孩子判斷媒體世界的依準，年紀較大的孩子通常已能分辨電視世界與真實世界的差異，或者是具備認知電視的基模者也較能判斷真實與虛幻。當您發現孩子對媒體所呈現的人事物全盤接受或是有不當的誤解，不一定要急著去導正孩子的觀念，可以用問答或是和孩子一起探索真相的方式來陪同孩子一步步揭開媒體「視」界的真實面貌。

 建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
男女大不同	1.先以性別將幼兒分成2組。 2.進行「男女大不同」搶答賽，每個幼兒輪流依自己的性別問題回答：例如外表、個性、工作、玩具、行為、穿著、能力…等。 3.根據幼兒的回答，鼓勵幼兒考思考「只有這樣嗎？」、「只能這樣嗎？」為什麼？ 4.接著請幼兒列舉他們熟悉的卡通，針對卡通裡的男女角色來討論。例如： ① 第一遍看：幼兒看到了什麼？ ② 第二遍看：在觀看前提示幼兒注意影片中提到主角的個性、服裝…等，觀看後並進行討論。 ③ 出現哪些角色？誰是主角？你怎麼知道的？ ④ 主角是男生還是女生？他在影片中做了哪些事？你覺得主角是勇敢的？還是膽小的？為什麼？ ⑤ 影片中還有其他的男生和女生，他們都在做什麼事情？跟主角做的有什麼不一樣呢？ ⑥ 你覺得誰是好人？誰是壞人？影片中用了哪些方法讓你知道？（他們的樣子？燈光還是音效呢？ ⑦ 你最想要成為哪一個主角？為什麼？是因為他的個性？還是因為他比較厲害？ ⑧ 如果主角全部都變成女生可不可以？如果不可以是因為什麼原因呢？ ⑨ 請幼兒想想看有沒有其他影片裡的角色跟這兩部有一樣的特色？例如：女生是英雄？或是男生是英雄？會有變身的畫面？女生的裙子都很短，男生都很帥…等。	本活動重點在學習多元的男女性別角色，因此建議教師事前先準備各式媒體中所呈現的不同男女生角色。 2.先瞭解孩子自身的經驗與看法，明白孩子的性別角色印象及影響的因素。 3.讓孩子聆聽每個人不同的說法，並鼓勵孩子思考是否有其它的可能性，卡通、電視劇、廣告、繪本裡頭的男生和女生曾出現哪些特點。 4.如果教室內的設備許可，教師利用事先蒐集的影片片段來播放，透過觀看再討論，效果會更好。

我的家人	1.先請幼兒畫除自己以外的1個家人 2.與大家分享這個家人與自己的關係，可能是爸爸、媽媽、爺爺、奶奶、兄弟姐妹…等。 3.將同等關係的家人分成1組，例如畫爸爸的幼兒1組，以此類推。 4.請幼兒先介紹一件與家人有關的事，例如興趣、穿著、脾氣、長相…等。 5.根據孩子所畫與介紹的內容，去找出符合相關角色的書或影片，例如： ① 媽媽：我們這一家、多拉A夢、櫻桃小丸子… ② 爸爸：柯南、我們這一家… ③ 爺爺：櫻桃小丸子… ④ 奶奶：有你真好… 6.讓幼兒去比較媒體中所呈現的世界與自己實際生活的差異。也可以思考為什麼媒體中只告訴我們簡單或一種訊息，這樣會不會讓我們產生誤解。	本活動主要在讓幼兒可以思考媒體與現實生活中的異同。也藉由討論與分享去瞭解多元的人物角色。 5.可以分媒體類型進行，像是書中的媽媽、電視中的媽媽、廣告中的媽媽。 6.引導幼兒去發現訊息如何被呈現，是否有忽略的。
------	---	---

給老師的話

所謂「刻板印象」是個人藉著一些未必符合事實的間接資料，去組織和形成個人對事物的認知，並且根深蒂固地支配個人的思考。換言之，印象是認知過程的一部份，是每個人認識外在人、事、物所不能或缺的，然而如果印象過於僵化、簡化或侷限，久之便形成所謂的刻板印象難以改變。而媒體為了在短時間內敘述故事內容以及強調某一主題內容，因此只能挑選事情發生的某幾個重要特徵來呈現，這即是媒體充滿刻板印象的原因之一。刻板印象通常有三個特徵：籠統而概括、個人對某個人或一群人特性的描述、個人對某個人或某一個人的一種態度，常見的刻板印象包括性別、族群、職業、年齡等。對於認知能力尚在發展階段、人生經驗及世界觀尚不完整的幼兒來說，媒體內容中的刻板印象影響更著，而且這些價值觀念與意識型態，也往往潛移默化了幼兒的人格發展。

利用繪本或是電視來與幼兒討論真實、虛構與再現的問題是非常容易的，特別是差異性較大的內容，可以針對某一角色、職業或族群，透過觀察、討論與比較或扮演，慢慢型塑孩子看世界的多元角度與多元價值觀。

主題 6：看電視不變壞

你可曾親自經驗過這樣的例子…

小男生愛玩打打殺殺的遊戲，一不小心就弄假成真，釀成了真正的吵架；小女生愛說誰誰誰喜歡誰。嘴裡還學著節目裡的台詞「你看什麼看！」、「賣來這套（台）」…

與媒體素養的關係—察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別

研究發現，幼兒最喜歡與最常看的節目就是「卡通」，而最常收視的頻道是「東森幼幼台」。因此多數的成人，會誤認為只要是卡通孩子都可以看，或者只是要幼兒台播放的就全都適合孩子看。卡通之所以吸引幼兒的注意、產生愉悅的情緒不僅是因為卡通好笑或愛看，還包括卡通人物的吸引力、看卡通可以與他人互動、卡通世界、衍生自卡通的創作以及卡通跟生活經驗的連結。然而，成人式幽默、血腥暴力、夢幻不實的愛情觀點、靈異恐怖，抑或是充滿裸露的身體形象…等充斥在卡通內容中，這些都會對幼兒造成心理或情緒上的影響。暴力色情的內容容易被發現，但是隱含的意識型態卻是連成人也難以察覺的。

不管是看卡通或是其他的節目，是否有暴力的內容與會不會造成孩子的模仿行為是成人最關注的問題，也是禁止孩子收看电视的主因。然而並非所有收看行為都會引起孩子暴力，孩子就像海綿一樣，對事物充滿好奇也善於模仿，要他們完全不模仿電視是一件困難的事，尤其是當家中經常放任幼兒獨自收視也沒有可以與之討論的對象時，因收看电视而習得不當的行為會更顯而易見。一般說來，常見的電視暴力會以下列方式呈現：

- 1、口語暴力：說話中以吵架、辱罵、威脅、戲謔的方式，造成他人感到痛苦或害怕，像是「你這大笨蛋」、「你給我小心一點」、「你看什麼看」等，都是不適齡也不好聽的話語。
- 2、肢體暴力：用身體或動作傷害他人，破壞物品或建築、亂摔東西等都是。

國內的卡通多購自日本或歐美國家，充斥著暴力的言語與打鬥畫面。內容中最為常見的即是將暴力合理化成正義的化身，或是以好笑的形式呈現，而且幾乎是每部卡通裡都會出現程度不一的暴力內容，久之幼兒可能誤以為暴力就是解決問題的方式，也會抱持沒什麼大不了的態度。

 建議進行的教學活動與設計重點

活動主題	活動範例說明	教學提醒
和平大使	1.準備幾段幼兒喜歡的節目但是有暴力內容的片段，例如名偵探柯南、海綿寶寶、飛天小女警、百獸戰隊…等。 2.將幼兒分成 2 組競賽，播放影片讓幼兒用搶答的方式找出卡通或節目裡的暴力，找到一個的得一分，最後看哪一組找到的暴力內容最多，就是最佳的暴力糾察隊員。 3.老師可以請幼兒思考這些暴力畫面出現時，自己有哪些感覺？為什麼自己會喜歡看這樣的卡通？ ① 回想一下，自己有沒有跟朋友在玩的時候出現一樣的動作，或是說出類似的話？ ② 電視上這樣做，在生活中可能出現嗎？例如別人欺負我，我就要去報仇。如果生活裡也這樣做可能會發生什麼後果呢？ ③ 挑選一段有暴力內容的影片，請幼兒重新說一個沒有暴力的劇情，讓幼兒思考不用暴力也能解決問題的方式，而且有時候暴力是無法解決問題的。 4.而為了鼓勵孩子練習檢視卡通中的暴力內容，可以和家人一起來找找卡通中是否出現下列現象，出現越多代表暴力指數越高，要小心觀賞： ① 為了拯救世界，所以可以殺死別人 ② 要戰鬥，贏了就可以收服怪獸 ③ 有罵人白癡、笨蛋或是傻子 ④ 會破壞東西或是建築 ⑤ 有亂摔或是亂砸東西 ⑥ 一不高興就吵架 ⑦ 會說你給我小心一點或是走著瞧 ⑧ 拿東西敲別人或是敲自己 ⑨ 保護別人必須靠打架 ⑩ 生氣的時候踢路邊的狗	1.利用孩子喜歡的卡通來進行教學常能吸引孩子的注意力，但未免不收視的孩子回家要求，建議教師可以先與家長溝通，並在一開始直接向孩子說明播放影片目的是教學需要，請沒有收看的孩子不要回家央求父母。 3.越是聲光畫面精彩的卡通，通常內容越不適合孩子收看，像是暴力打鬥、裸露變身，但因為這樣聲光刺激反而養成了孩子的收視品味，變得較不易接受靜態或平淡的節目內容。所以教師也可以播放內容形式迥異的卡通與節目去讓幼兒說明自己對內容的喜好與排斥，為什麼會這樣？或為什麼明明是不好的內容自己卻喜歡看呢？ 3.雖是讓孩子觀察暴力內容，但在提問時可以強化和平正向的行為。

	⑪ 用魔法或忍術來打鬥 5.理解卡通中有暴力內容不適合收看後，教師可挑選或推薦優質的節目內容孩子看。 6.更進一步的作法是和孩子一起想想看面對這些暴力不當的節目內容，可以採取什麼更積極的作法？例如： ① 可以跟誰說？（家長、老師、創作者、決定播出的電視台…） ② 可以改變卡通的內容嗎？（進行故事文本的改編） ③ 有什麼方法可以讓這些人知道你的意見？	6.因為每個人都有權利對媒體內容表達意見，即使是幼兒也可以。
--	---	---------------------------------------

給老師的話

在幼稚園教室裡，最容易被認為是因收看電視而產生的行為是暴力，與一些不適齡的言談。所以當老師發現孩子出現這樣的現象時，把握機會進行媒體素養教育顯得相當重要，但應避免流於教條式的說理或處罰，也不需灌輸嚴肅的道德觀念，最好的方法之一即是與孩子一起收看電視共同發現問題，這樣的活動不是要去批評或禁止孩子看的內容，而是與他們討論這些內容出了什麼問題，模仿電視內容之後對自己的生活又帶來什麼影響。

本單元以「暴力」內容為例，教師可循序漸進的進行教學，從發現問題、討論問題，讓孩子設身處地的去思考，改善暴力行為甚或是關掉暴力節目，更積極的作法可以發揮自己的媒體近用權。

每個人都有媒體近用權，即便是幼兒也有權利對媒體內容發表意見，從閱聽人的角度去表達自己的喜好與排斥，評論與欣賞媒體訊息內容，媒體近用是一個更積極主動的作法，跳脫個人的層次，而是與社區、社會，甚至是一個媒介組織進行對話。在美國，幼教老師與幼兒一同討論不適合的影片內容，然後決定與播放這些影片的頻道溝通，他蒐集了每位幼兒的意見（有些幼兒已會書寫），然後寄給電視台，電視台因此重新評估了該影片的適宜狀況，最後決定停止播出，所以即使是幼兒，也可以產生大力量。

第五章 結論與建議

本研究旨在發展學前幼兒媒體素養教學手冊，在發展過程中透過文獻分析以及訪談來蒐集建構手冊之內容，撰寫完手冊初稿之後以問卷及訪談兩種方式進行專家評鑑，最後根據建議修改手冊內容。

有鑑於上述說明，本章分成三節，第一節為本研究之結論，說明本研究手冊發展之結果與研究歷程中的發現；第二節分別就不同面向給予未來研究之建議；第三節為本研究限制，說明研究者之專業、時間與成本等條件限制，詳述如後。

第一節 結論

第一節先歸結本研究主要發現，再提出研究結論。

本研究手冊最主要目標是希望能提供幼教老師幼兒媒體素養教學入門知識，讓幼教老師瞭解相關概念、增進個人對媒體素養的理解，進而參考教學活動進行教學，或是從教學活動範例中去比照自己是否進行過類似的教學活動，從閱讀手冊中領略媒體素養教學重點。

發展手冊的過程有文獻分析、訪談、問卷等蒐集資料的方法，在歷程中所探究的問題包括：

- (一) 幼教老師認為幼兒最常使用的媒體為何？
- (二) 他們透過什麼方式瞭解？
- (三) 對幼兒使用媒體的看法為何？
- (四) 與幼兒有哪些透過媒體訊息而互動的情況？
- (五) 幼教老師對媒體素養教育的內涵理解狀況及看法為何？
- (六) 在教室內針對媒體訊息進行討論或教學的方式有哪些？

以這些研究結果做為現況的初探，將幼兒帶進教室內的媒體經驗做為引導活動的說明實例，並結合幼師意見與文獻進行手冊的撰寫，手冊初稿撰寫完寄發予媒體素養教育類的學者、教育先進以及幼兒教育類的學者及教師進行評鑑，以協助研究者找出設計的優缺、矛盾與不當之處。透過訪談與問卷瞭解：

- (七) 不同類專家對本研究所發展之手冊的評鑑結果與意見為何？

(八) 最後透過彙整專家意見瞭解一份適用於幼教老師使用的幼兒媒體素養教學手冊應具備哪些特質與內容？

依據本研究之目的與上述欲瞭解之問題，綜合資料分析結果，歸納出以下主要研究發現：

一、教師瞭解幼兒使用媒體現況、媒體素養意涵與態度

（一）幼教老師認為幼兒最常使用的媒體在家裡是電視，在學校是繪本。

媒體的定義相當廣泛，包括電視、電影、書籍、廣告、電腦、報紙...等都是媒體，幼教老師認為幼兒最常使用的媒體在家裡是電視，在學校是繪本。多數的研究中都指出幼兒最愛也最常看的是卡通，本研究中的幼教老師也認為幼兒最常看的電視內容是卡通，而且透過訪談老師更發現其實幼兒除了收看卡通之外，他們所接觸的媒體訊息內容相當多元，包括新聞、廣告、偶像劇、綜藝節目、流行歌曲。幼兒在家另一個使用的媒體是電腦，以玩遊戲光碟為主。能廣博的接觸不同媒體與訊息內容反映著幼兒個人的生活經驗與家長的教養方式，此外幼兒從小即開始接受品牌的概念。

（二）幼教老師知曉幼兒媒體經驗的方式較為被動

除非是幼兒說出了不恰當的話語或是表現出不當的行為，否則大多時候幼教老師並不會主動去瞭解幼兒的媒體使用經驗。反而是幼兒常主動分享，透過與幼兒聊天的方式、幼兒同儕間的聊天引發的全班共鳴以及帶影片來與大家分享。男幼兒收視的內容在教室裡會反映在他們的遊戲中，女生則反映在繪畫上，其他還有幼兒唱出卡通或是流行歌曲，以及帶來相關的影視周邊商品。一些研究裡都曾在教室中發現幼兒的生活、活動與學習都與媒體內容有關（沈文婷，1997；莊美珍，2005；楊佩真，2005；陳秀萍、陳美惠，2005）。研究者認為教師做為幼兒的重要他人之一，而媒體也正在形塑與改變幼兒的環境，因此可以更主動的瞭解幼兒的媒體使用經驗。

（三）對幼兒使用媒體的看法，多數是禁止或少看，但是對於媒體的學習功能多抱持肯定的態度

因為幼兒的成熟度與自制力多方面都不夠較易受媒體的不當影響，因此教師多選擇倡導幼兒不要收看電視。在第三章文獻探討的第一節中研究者曾就發展的面向來討論媒體對幼兒造成的影響，就教師教學的經驗來看，關於幼兒接觸媒體而造成的影響，最顯而易見的是暴力卡通的模仿，除此教師們多肯定媒體的教育功能，透過媒體、資訊的流通與發達，可以補充很多教室裡幼兒未能學習的知識、增進語言的學習，不過另一方面卻也造成幼兒的專注力與穩定性有逐年下降的趨勢。

（四）教師透過「主動提供」與「幼兒提供」的管道和幼兒針對媒體訊息互動

教師主動提供的媒體是以在教室提供的素材或是使用媒體的方式來進行課程，也就是說上課中會用「媒體」來介紹跟課程相關的內容，此處使用媒體的意義較為「輔助課程的進行」，而非針對媒體的內容或特質進行討論，倘有與幼兒

針對媒體訊息內容而進行的討論仍以與課程主題相關為主，較少以媒體為教學的重點，而播放影片也會選擇富教育性或與課程主題相關的，當然教師也會播放幼兒提供的卡通影片，每個老師決定播放的考量依據都不盡相同，有時候是為了維持班紀，有時候是幼稚園有固定的播放時間，受訪的教師多表示他們不喜歡在無法陪同幼兒的情況下播放影片給幼兒觀賞。另一個由老師提供的媒體訊息即是流行歌曲，使用範圍與時機包括幼稚園的律動時間、配合節慶活動使用，也有依據老師的喜好使用。

幼兒主動提供的多是他們自身的媒體接觸經驗，像是與老師聊天分享他們愛看的電視內容、一首歌曲或是展現的行為中透露使用媒體的訊息，教師所採取的回應方式則根據當時的情境來決定，如果教師當下認為媒體提供了一種學習方式則不會介入說明，倘若是涉及對幼兒本身已造成負面影響的內容則選擇教育，不過通常教師都會善意的回應幼兒所分享的內容，有時候也會與幼兒分享自己的媒體經驗。

（五）幼教老師對媒體素養教育的內涵不甚理解但多持肯定的看法，倘若真的要在幼稚園中施行尚有很多問題需要考慮

對「媒體素養」這一名詞感到陌生，受訪教師在訪談前多是未曾聽過或是聽過但不知道內涵，易將「媒體素養教育」與「多媒體教學」視為一樣的意涵。本研究中的教師都贊同可以在幼稚園裡進行媒體素養教育，原因包括：

- 1、思考、思辨能力的養成應從小做起，能讓孩子將來的視野更加開闊。
- 2、現在的孩子常看電視卻缺乏思考，媒體素養教育可以提供一種思考媒體訊息與背後意涵的訓練，可達潛移默化之作用。
- 3、教材取自幼兒的生活經驗，可以促進幼兒的學習興趣。

不過執行上的困難點包括教師的知能、意願以及可能衍生的問題，像是媒體素養相關的學術性字眼或描述會影響教師想瞭解或進行媒體素養教育的意願；而為了培養媒體素養能力，取材於媒體，帶領幼兒動手實驗與實作，不僅幼教老師在課前的教學準備負擔增重，孩子的先備能力也得花很多的時間養成，甚至包括幼兒的家庭背景，這些都在影響幼師進行媒體素養的教學意願。

幼稚園的課程內容不一，多由教師自行設計，媒體素養教育宜採融入式的教學，融入孩子的生活與學習經驗中。但對於不熟悉內涵的老師來說，要掌握要領融入教學較為困難。媒體素養教育重視的是能力養成，教學目標無法立竿見影，教師的引導能力相當重要，此外原本教師多是宣導不要讓幼兒看電視，而今要變成看電視或用媒體來學媒體素養，家長的接受度更是一大考驗，因此家庭教育一定要與學校教育配合，才能發揮成效。

（六）在教室內針對媒體訊息進行討論或教學的方式多採被動或避免的態度

雖然教師贊同可以在幼稚園裡進行媒體素養教育，但普遍仍是不鼓勵幼兒看電視，所以在進行教學活動時，也不會刻意去討論電視內容，除非是要教學的內

容直接就來自電視，透過看電視而來達成，才會去討論。本研究發現有教師會融入新聞的素材來進行與幼兒生活相關的教學，除此之外，教師多是因為媒體訊息內容（例如某一部卡通或是某一首歌）造成不好的事件，才會針對內容進行討論。

二、學前幼兒媒體素養教學手冊評鑑結果

（一）不同類專家對本研究所發展之手冊初稿的評鑑結果與意見

媒體素養教育類的學者對於手冊初稿第一部份中的媒體素養是什麼？核心概念與關鍵問題以及幼兒媒體素養教什麼與怎麼教有較多的指正意見，包括在定義上需更具體，解說部分尚須表達清楚才合乎幼師所需具備的入門概念。而幼教類專家學者及教育先進所給予修正意見中多從使用者的角度來說明，包括對於文意的質疑與不解、書寫表達之流暢與清晰、內容組織與編排，也有就自身教學經驗來評估媒體素養教育如要在幼兒階段施行，教學方式以及幼兒的能力與背景都需慎加考慮。此外可以發現兩類的專家對於媒體素養的意涵意見有點不同，因此在發展上應強化跨領域的溝通。整體內容完整度堪稱足夠，但可以使用幼教老師所熟悉的主題概念網來幫助教師掌握教學重點。

每個教案的活動設計都有需要調整的部分，最主要的問題是活動目標與評量不一致的狀況多，而且目標均衡性不夠，目標的敘寫裡常出現缺乏技能的目標；另一個部分是教學活動建議內容多，內容一多活動顯得複雜，就專家判斷來看就會覺得對幼兒來說不可行。在組織順序的部分，需要先學習的活動應該放在手冊前面，相同概念的活動也應該放在一起看起來會比較有統整性。教案內容與概念說明連貫與呼應性需再加強。

總的來說，手冊初稿內容及活動的連貫與一致性、時宜性以及整體版面設計上皆有專家持不同意的意見，教學活動範例最大的問題則是對幼兒來說難易度並不適中，且專家的看法認為活動著重在討論的部分，使得教學方式略顯單調，針對幼兒所設計的活動應該以遊戲性質為主，應強調技能讓孩子可以動手玩。

（二）一份適用於幼教老師使用的幼兒媒體素養教學手冊應具備的特質與內容

綜合了專家評鑑與手冊前置的訪談結果，一份適用於幼教老師使用的媒體素養教學手冊有以下幾個特質與內容：

- 1、趣味化：教學活動名稱與內容一定要有趣，吸引幼師想跟幼兒一起玩活動；而在版面設計上也需強調視覺的趣味性，才會吸引幼師願意閱讀。例如修訂版「小小消費家」單元中與幼兒一起實驗產品附贈的玩具與實體玩具的不同；聲音的秘密可以利用不同道具創造聲音...等。
- 2、簡單化：所有的用字遣辭與概念說明都要力求言簡意賅，才能使不瞭解內涵的教師不會產生排斥感。活動內容的設計需簡化，簡化的意思不是代表省略內容，而是降低複雜度。修訂版手冊第二部分主題活動內涵，每一主題活動皆可僅針對一個問題來討論，相較於初稿內容已刪減大幅複雜的活動步驟。

3、連貫性：知識概念的說明要與教案活動相呼應，教師才能知道可以在何處找到自己所需要的資訊。修訂版的內容將概念於每一主題活動中敘寫，教師在使用上可以瞭解知識概念與活動進行目的。

4、方便性：教學活動範例中所提示的教學準備須是方便使用的，以及要讓教師知道的策略、提示與說明之呈現方式要一目了然，才合乎方便使用的手冊。

綜合上述的主要研究發現，本研究歸納研究結論如下：

一、幼教老師對於媒體素養的理解狀況並不足夠，雖然贊成與支持媒體素養從幼兒階段開始，然在行動上仍須要透過宣導與鼓吹的方式使幼師願意投入媒體素養教育。

二、幼師對於幼兒帶進教室內的媒體經驗關注度並不高，所意識到的媒體影響多就外顯行為來判斷，而較少想到潛在性的影響。

三、事先訪談幼師對於媒體素養教育手冊的期望內容以設計出適宜的教學活動，就評鑑結果來看並不完善，因為幼師未具備媒體素養教學知能在發展之際提供的意見相當有限。

四、國內外幼兒階段媒體素養的教學內涵，透過教學活動設計的轉化內容多能被接受，唯讓幼兒動手使用媒體普遍被認為難度較高，且多數幼師覺得以討論為主的活動內容可行性較低。

五、本手冊初稿內容的完整度與呈現無法符合教師的需求，教師需求的是少量與簡單的內容，但因為涉及重要的資訊傳達與說明及知識的完整性，研究者未能簡化手冊內容。

六、手冊初稿中的教學活動安排應以幼教老師慣用的主題與概念網形式呈現，將有助於幫助教師掌握教學方向。

七、媒體素養要推行於幼兒階段最主要的關鍵是教師對媒體素養重要性的接受度、進行教學的意願、自身的媒體素養教育知能以及教學引導能力。

第二節 建議

根據本研究所探討的內容、研究結論與限制，提出以下建議，以供教育行政機關、媒體素養推動機構、師資培育機構、幼稚園與教師、家長及未來相關研究之參考：

一、對教育行政機關、媒體素養推動機構的建議

（一）加強對幼稚園及教師的宣導，增進幼師對媒體素養教育的瞭解與教學意願。

本研究發現幼教老師對媒體素養的理解普遍不足，很多教師甚至是沒聽過這一名詞，如要進行教學首當其衝的問題即是教師本身具備的知能，假使幼師能掌握內涵，在融入課程中與設計相關的教學活動都是相當容易的事。並且需透過宣導才能讓他們重視媒體素養教育的重要性，進而落實於幼兒的生活與學習中。

（二）舉辦教師研習或工作坊以利教師在職進修，並提供相關的鼓勵機制

幼教老師具備設計活動的能力，加上幼稚園課程無固定教材多採統整教學，因此可透過相關單位舉辦研習活動，進行系統性的培訓課程，協助幼師對於媒體素養教育擁有更深入的瞭解與體認，並且在研習中結合教案的設計幫助幼師釐清活動的重點。發展完善的教案後可以進行出版工作以利媒體素養教育的推廣。

二、對師資培育機構的建議

（一）開設媒體素養、兒童與媒體相關課程；既有課程應結合媒體議題

在師培過程中，教師應接受相關課程的知識，一方面充實自身的媒體素養能力；一方面能喚起對媒體所扮演的角色、功能、影響與媒體素養教育重要性的重視。或者是在現有的課程中結合與媒體素材或議題相關的內容，例如以「幼兒行為觀察與評量」這門課來說，可以結合觀察幼兒的媒體經驗與教師如何因應；「幼稚園教材教法」中可以讓幼師學習設計針對媒體訊息內容來進行教學的主題活動。

（二）養成教師的思辨能力

媒體素養教學有賴教師成熟的教學引導能力，但媒體素養教學重視的是養成幼兒思辨媒體訊息的能力，此外教師要時時反省幼兒帶進的媒體經驗與知識如何與課堂經驗及知識結合，並且察覺自己的引導角色。所以在師培的過程中應該除了教學能力以外尚須重視養成教師思辨與多方思考的能力，因為教師的理念與關切也會反映在他認為幼兒需學習的是什麼內容之上，而幼兒學習的內容應符合幼兒生活經驗、順應時代潮流變遷，從小涵養成為未來公民。

三、對幼稚園與教師的建議

（一）看待幼兒的媒體經驗與因應態度之轉變

媒體是幼兒生活，甚至佔休閒生活比重很重的一部份已是不爭的事實，因此園所與教師在心態上應調整以順應時代趨勢，接受「與其禁止不如教育」的觀念。此外，對於新的、未曾涉獵的教學內容不要畫地自限，避免一開始就只看到實行的難處，而不願意嘗試。所有的學習內容都可以在每個成長階段被教育，幼兒的教育以生活教育為基礎，那媒體已是生活的一部份，更可以被做為幼兒學習的內容。

（二）循序漸進的嘗試媒體素養融入教學

媒體素養的能力養成並非一蹴可及，而在教師普遍對概念理解不深的狀況下，園所與教師可透過不斷的討論與實作來共構可行的教學內容，在幼稚園裡進行教學活動，時間的安排可以由少到多，像是一週一次或是每天十分鐘等，園所更可以協請具備媒體素養教學專長之專家到校輔導。

（三）教師對於幼兒媒體經驗的敏感度

幼教老師是幼兒的重要他人之一，唯有幼教老師開始重視幼兒所帶進教室內的媒體經驗與知識，提高對媒體議題的敏感度、重新反思個人習以為常的現象，媒體素養教育向下延伸的可能性才得以實現。

（四）加入媒體素養融入教學之教材研發

媒體素養最合宜的進行方式是融入現有的課程或教學主題中，因此，需要現職教師的協助，加入教材發展的行列，除了可提供統整性的教學設計與教學現場的實際經驗，還可使教材更符合教師的使用需求，以確保將來的使用價值。

四、對家庭的建議

（一）重視親子共視、共讀

不管是任何媒體，幼兒獨自使用都不及家長從旁適時的引導要來的好。成人的適時解說可以增進幼兒對訊息的理解狀況，家長不應完全放任幼兒自行看電視，親子共視時要發揮實質的功能，與幼兒解說與討論，掌握機會教育的時刻。而且家長在與幼兒對話跟討論時，要提醒自己啟發幼兒的獨立思考能力。

（二）支持與配合幼稚園進行媒體素養教育

由於幼兒的媒體使用行為與經驗多發生於家庭中，因此家長的態度與家庭教育的配合，是本研究教師所考量的因素。在態度上家長應支持教師進行相關的教學活動，而在作法上則是與學校配合，讓幼兒所學到的思辨能力與觀看技巧也能在家庭教育中延續。因為媒體素養教育已經不只是學校該教的內容，更是家庭必須正視的價值引導活動。

五、對未來研究的建議

（一）在研究內容的部分

本研究礙於時間與能力的限制僅發展出教學手冊而未能對教學活動範例進行實驗教學，建議未來研究上可開發更多教學活動，並且進行實地的教學以瞭解教學成效與幼兒的反應，真正將理論於實務做適切的融合。

本研究手冊內容為研究者獨力完成，未能考量學習者的狀況與使用者的訴求，建議未來能結合教師共構手冊內容，進行跨領域的對話，並且針對單一的學習面向或是媒體議題創造出更深入也更符合實際教學運用之教材。

在本研究中有部分內容為訪談幼師以瞭解幼兒的媒體使用狀況以及師生間在教室內因為媒體訊息而產生的互動情況，幼兒與媒體的使用樣貌多元，應加強質、量化的研究，瞭解我國幼兒究竟都在使用哪些媒體、什麼內容、如何解讀，而教師的看法與回應是否因個人的媒體生命經驗而與幼兒產生不同的對話及互動方式。

最後建議可以針對幼兒的坊間教材或是課程標準進行整體性的分析，使媒體素養融入教學與現行課程或教材密切配合。

（二）在研究方法的部分

本研究主要以問卷及訪談來瞭解專家的評鑑結果，問卷調查的部分，礙於填答者可能受諸多因素干擾，而影響研究結果的準確性，而訪談的部分多數為未具備媒體素養專長的幼師，礙於研究時間的限制，無法進一步追蹤問卷填答結果所反應的真實想法，建議未來可以運用焦點團體法的方式，納入不同專家進行訪談，對於教材的研發相關意見，能有更深入的瞭解與探究。

手冊未進行試用效果的評估，建議未來研究者應該進行使用前後的測量，或讓幼師參照手冊內容進行試教，有助於更明確瞭解開發目的是否達成。

（三）在研究工具的部分

建議研究者設計好的評鑑工具，先進行信效度檢驗，此外工具項目不宜繁瑣否則會降低填答意願也會影響研究結果，具備信效度的問卷題項搭配訪談進行，才能夠一一呈現欲檢核的評鑑項目。

第三節 研究限制

受限於研究者自身的專業、時間與成本等條件，本研究有以下不足的部分：

一、與幼兒階段的學習領域內容結合性不足

幼兒學習內容並無固定的教材，多由教師自行設計，但學習內涵不脫離教育部七十六年頒佈《幼稚園課程標準》所揭示之健康、遊戲、音樂、工作、語文、常識六大領域。在研究者發展手冊初稿之際，適逢幼稚園課程標準正在進行修改，已不適合結合舊的課程標準，故捨棄在手冊初稿中說明各教案所發展之內容與幼兒課程內涵的結合。李嘉梅（2004）的調查中認為媒體素養教育適合融入幼教課程中的常識領域，但研究者所設計的教學活動中其實已涵蓋各領域的學習內涵，尤重語文、音樂、遊戲與健康，但手冊中並未具體說明，因此在使用手冊上恐有讓人產生「這是一門額外且特殊」的課程。

二、缺乏分析與結合幼教現有教材

以白佳麒（2004）與林佳儀（2008）的研究來說，他們皆先行分析了國中、小教科書內容，找出適合融入媒體素養教學的單元內容後再進行教學指引與教案的撰寫。然而每間幼稚園的教學模式與課程特色都不同，幼教老師使用坊間教材的狀況與程度也不一，因此研究者發展手冊初稿時並未與坊間教材的內容結合，不過研究者曾發現有部分坊間幼兒教材已開始加入與媒體議題相關的內容，像是報紙、廣告、電視，但在教師手冊裡並未在教學重點中結合媒體素養的概念。

三、教學對象與使用對象的評估不足

本手冊教學對象為大班幼兒，使用對象為幼教老師。雖然在發展手冊過程中曾徵詢教師意見，但有關幼教老師與幼兒的媒體素養暨學習能力狀況評估仍不足，對於幼兒的學習習慣與喜好僅以研究者自身的經驗為考量，因此教學活動的可行性、難易度以及幼教老師的可理解內涵均無法推估，此為本手冊在發展中的缺失。

四、教學與使用成效的評估不足

本研究主要目的在於，希望教師看了本手冊之後能增進個人媒體素養相關知識，並且參考教學活動範例進行教學或是從當中所設計的活動領略媒體素養教學之意涵與重點。然研究中所發展的教案範例，因受限於發展時間與後續修改因素，並未進行實地教學試驗，故在教學成效上無法實際測量，對於幼兒表現是否能達到教學目標的要求無法進行評估與修正，且在教學評估上較缺乏系統與全面性的方法，並未準確達到認知、技能與情意等多元的評量要求。再加上時間與成本的關係，無法將手冊寄給多位教師試用，這兩點都是本研究較為不足之處。

五、評鑑工具與次數

本研究所發展的評鑑問卷填選項目過多，導致內容在編排上較為後者的受評意見較少，但礙於時間與成本的因素，研究者未能重新設計評鑑工具，或是在內容發展的過程中即加入重複與多次性的評鑑驗證。此外，最終修改完成的手冊版本，未能在研究時程內再次商請現場教師進行評鑑，亦為不足之處。

六、手冊內容未限定特定的媒體類型與議題

由於本手冊的發展希望能傳達廣泛而入門的知識，所以以媒體素養五大學習面向來設計教學活動範例，而且因為可用的媒體素材相當廣泛，因此在本手冊中並未限定特定媒體類型或是僅設計某一學習面向與議題，以致有部分教師對於「媒體」的定義感到疑惑。

參考書目

一、中文部分

- 方逸芸（1999）。電視暴力對兒童的影響。生活科技教育，32（5），13-18。
- 王家儀（2008）。大班幼兒對五味太郎不同類型圖畫書閱讀反應之研究。嘉義大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 王珮玲（2006）。幼兒發展評量與輔導。台北：心理。
- 王純貞（1998）。新媒體時代的教育和保育。親子教育，81，10-12。
- 白佳麒（2005）。媒體素養教育融入九年一貫社會學習領域--第四階段能力指標與課程發展難議。國立政治大學廣播電視學系碩士論文，未出版。
- 朱伶莉（2004）。幼兒對圖畫書回應行為之探究。屏東師範學院幼兒教育學系碩士論文，未出版。
- 何巧姿、王健華（2006）。從電視新聞對兒童學習發展的影響談臺灣媒體素養教育。圖文傳播學報，6，18-32。
- 何志中（1999）。台灣中部地區國民小學教師網路素養之研究。國立台中師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 余思靜（1999）。孩子可以看電視嗎？成長幼教季刊，38，26-30。
- 吳知賢（1991）。電視與兒童。國立台南師範學院初等教育學報，4，171-198。
- 吳知賢（1993）。國小兒童解讀卡通影帶的研究---以「龍貓」為例。初等教育學報，6，131-168。
- 吳知賢（1996）。電視與兒童的語言發展。教學科技與媒體，1996（12），27-28。
- 吳知賢（1998）。兒童與電視。台北：桂冠。
- 吳知賢（1999）。電視廣告與兒童。視聽教育雙月刊，40（4），25-32。
- 吳詠蘭（2006）。對話式與有聲書閱讀教學對幼兒聽覺詞彙理解能力與幼兒閱讀行為之影響。國立新竹教育大學語文學系研究所碩士論文，未出版。
- 吳翠珍（1991）。影響兒童電視觀看時間因素之分析。新聞學研究，44，73-94。
- 吳翠珍（1992）。電視形式特質對兒童與電視研究的啟示—從注意力與理解的研究發現談起。廣播與電視，創刊號，35-47。
- 吳翠珍（1994）。兒童之電視釋義基模初探。新聞學研究，48，1-41。
- 吳翠珍（1996）。媒體教育中的電視素養。新聞學研究，53，39-59。
- 吳翠珍（1998）。解毒媒體——我們需要媒體素養教育。人本教育札記，111，17-19。
- 吳翠珍（2000）。媒體、社會與教育。社教雙月刊，98，25-27。
- 吳翠珍（2002a）。教孩子認識媒體--教育新觀念--資訊時代的媒體教育。人本教育札記，157，40-41。
- 吳翠珍（2002b）。教孩子認識媒體--吳翠珍專欄--廣告，賣的不只是廣告。人本教育札記，157，42-43。

- 吳翠珍 (2003)。媒體素養教什麼？師友，436，17-20。
- 吳翠珍 (2005)。媒體素養融入幼教主題教學之學習內涵發展。台北：教育部
- 吳翠珍 (2006)。媒體素養是什麼？--媒體素養的核心概念。北縣教育，58，23-26。
- 吳翠珍 (2007)。從媒體到素養—從書寫時間到配置空間。媒體素養與教育研討會。台北：師範大學教育政策研究小組。
- 吳翠珍 (2008)。破解電子童年的密碼—媒體與兒童成長。台北：信誼。
- 吳翠珍、陳世敏 (2004)。媒體素養教育核心概念之建立與實踐研究計畫報告。台北：教育部。
- 吳翠珍、陳世敏編 (2007)。媒體素養教育。台北：巨流
- 李秀美 (1996)。幼兒電視節目理解測試的探討。教學科技與媒體，30，33-42。
- 李宗薇、董建成 (2007)。電視卡通對兒童認知及情意的影響。國民教育，47(5)，80-87。
- 李怡慧 (2004)。台灣本土幼教電視頻道節目內容及時段編排對幼兒收視與模仿行為之研究。南台科技大學資訊傳播系碩士論文，未出版。
- 李研綺 (2006)。互動式幼兒學習光碟圖像隱喻設計及幼兒對其認知態度之研究。南台科技大學資訊傳播系碩士論文，未出版。
- 李菁芸 (2006)。卡通影片對幼兒繪畫圖像表達之探討。國立台北教育大學幼兒教育學系碩士論文，未出版。
- 李嘉梅 (2004)。學齡前兒童媒體識讀教育之初探-台北市幼稚園兒童電視觀看行為之研究。私立中國文化大學新聞研究所碩士論文，未出版。
- 沈文婷 (1997)。幼兒扮演遊戲之研究。國立台灣師範大學家政教育學系碩士論文，未出版。
- 辛翠芸 (2003)。兒童電視劇中的兒童形象，文化研究月報，28。2008 年 10 月 2 日。取自於 http://hermes.hrc.ntu.edu.tw/csa/journal/28/journal_park221.htm。
- 周芊、吳知賢、沈文英編著 (2004)。媒介與兒童。台北：桂冠。
- 林子斌 (2005)。英國媒體教育之發展及其在國定課程中的角色。當代教育研究，13，115-148。
- 林子斌譯 (2006)。媒體教育：素養、學習與現代文化。台北：巨流。(原著：David Buckingham [2003]. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture)
- 林巧芳 (2003)。大班幼兒對動畫訊息的解讀-以「企鵝家族」為例。國立嘉義大學幼兒教育學系碩士論文，未出版。
- 林佳儀 (2008)。媒體素養教育之教學指引架構發展-以「轉化媒介再現刻板印象」為例。國立政治大學廣播與電視研究所碩士論文，未出版。
- 林佩蓉、陳淑琦 (2003)。幼兒教育。台北：空大。
- 林宛霖 (2002)。台北市幼兒對圖畫書及電子童書之調查與反應研究。國立台灣師範大學家政教育研究所碩士論文，未出版。
- 林岳蓉 (2005)。幼兒閱聽電子童書之歷程探究。國立嘉義大學幼兒教育學系碩

- 士論文，未出版。
- 林美玲（2006）。**引導性圖像介面與幼兒認知關係研究—以互動遊戲光碟為例**。雲林科技大學視覺傳達設計系碩士論文，未出版。
- 社論（1996）。幼兒的媒體素養教育。**教學科技與媒體**，30（2），2。
- 信誼基金會（2008）。媒體對幼兒早期發展的影響。**第五屆信誼幼兒發展研討會會議手冊**。台北：信誼。
- 保心怡（2000）。從媒體教育及法令政策層面看兒童與電視--他山之石。**明新學報**，24，369-380。
- 政大媒體素養研究室（2002）。**媒體素養行動派—別小看我九年一貫互動教學手冊**。台北：公共電視文化事業基金會。
- 洪琳琄（2008）。**學齡前家長親子共視互動過程與家長看法之研究**。國立嘉義大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 胡瑋珍（2007）。**大班幼兒對電視卡通人物認同之研究-以多啦 A 夢為例**。國立台北護理學院嬰幼兒保育研究所碩士論文，未出版。
- 徐韶君（2007）。**電子童書與幼兒閱讀理解之研究**。國立政治大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 徐藝華（2003）。將媒體素養教育帶出學術殿堂—陳藹玲執行長談媒體素養的推動。**師友月刊**，436，8-11。
- 高沐晴（2002）。認識孩子的視聽世界。**學前教育**，24（10），10-11。
- 張一蕃（1997）。資訊時代的國民素養與教育。**國家政策(動態分析)雙週刊**，175，9-10。
- 張秀雄（2000）。應把媒體素養融入公民教育。**社教雙月刊**，98，23-24。
- 張芝綺（2004）。**兩性教育融入生活課程之研究—以卡通做為改變性別刻板印象教材**。國立台北師範學院社會科學教育所碩士論文，未出版。
- 張純毓（2006）。**平面文本與幼兒的邂逅—幼稚園團討活動中，幼兒對平面文本的回應**。國立新竹教育大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 張添洲（2000）。**教材教法-發展與革新**。台北：五南
- 張淑華（2006）。**媒體近用之觀念在國小高年級視覺藝術教學之應用：以臺北縣石碇鄉蚯蚓坑為例**。台北市立教育大學視覺藝術研究所碩士論文，未出版。
- 張琦敏（2006）。**兒童觀看電視節目「運書機 13 號」過程之研究**。國立台北教育大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 張嘉倫（2006）。**我國國小媒體素養教育能力指標之建構**。國立台北教育大學課程與教學研究所碩士論文，未出版。
- 張粹文、林宇旋、蔡秀鳳、張新儀、吳浚明（2006）。臺灣地區幼兒及兒童靜態活動與日常生活行為問題初探--2005 年國民健康訪問暨藥物濫用調查結果。**國民健康訪問調查研究簡訊**，5，1-12。
- 張憲庭（2008）。媒體素養教育的理念與落實。**研習資訊**，25（1），85-90。

- 教育部（2002）。**媒體素養教育政策白皮書**。台北：教育部。
- 梁瀚云（2009）。**幼兒家庭生活經驗**。國立台灣師範大學人類發展與家庭學系碩士論文，未出版。
- 莫季雍（2001）。兒童、青少年與傳播媒介：我們所知與不知的閱聽行為。**廣電人**，**80**，14-19。
- 莊美珍（2005）。**卡通情節對學齡前兒童遊戲行為的影響**。台北市立師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 許怡珮（2002）。電視對兒童及青少年的影響。**教育文粹**，**31**，44-48。
- 許毓容（2001）。臺灣地區 3~18 歲閱聽眾廣電媒體使用行為大調查。**廣電人**，**82**，24-29。
- 許碧月（2004）。**國小教師對媒體識讀教育之認知與實踐之調查研究**。屏東師範學院教育政策研究所碩士論文，未出版。
- 郭佳穎（2006）。**台北縣市國民小學教師對媒體素養教育知覺之研究**。國立台北教育大學教育政策與管理研究所碩士論文，未出版。
- 陳正乾譯（2006）。**西方社會對兒童期的洞見：從洛克到史巴克具有影響力的兒童模式**。台北：文景。（原書：Cleverly, J. & Phillips, D. C. [1986]. *Visions of Childhood: Influential Models from Locke to Spock.*）。
- 陳向明（2002）。**社會科學質的研究**。台北：五南。
- 陳秀萍、陳美惠（2005）。百獸王和我們的幻想世界。**幼教資訊**，**175**，21-24。
- 陳育淳（2000）。**大眾文化對兒童繪畫發展的影響**。彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文，未出版。
- 陳尚蕙（2006）。**國民小學教師媒體素養之調查研究**。國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 陳若含（2007）。**不同年齡幼兒於不同圖畫書所反映的幽默理解與幽默欣賞之差異**。台北市立教育大學幼兒教育學系碩士論文，未出版。
- 陳偉仁、許嘉萍、陳曉萍、張馨文（1998）。電視卡通影片的潛在課程對國小高年級學童的影響—以台北市龍安國小為例。**傳習**，**16**，1-28。
- 陳淑芳、謝韻諭（2000）。從幼兒看卡通的研究談如何讓電視教學更有效。**幼教資訊**，**111**，19-22。
- 陳淑芬（2008）。**幼兒觀看動畫電影之閱讀觀點研究以《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》為例**。國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，未出版。
- 陳瑩娟（2004）。**學齡前兒童性別認知發展之研究**。國立高雄師範大學性別教育研究所碩士論文，未出版。
- 陳麗霞（2004）。幼教老師的新教育觀--理解與評量幼兒的方法。**親子教育**，**114**，6-7。
- 章五奇（2001）。**電視文化批判課程之研究—從批判教育學的觀點**。國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，未出版。

- 彭雯莉 (2005)。國民小學教師媒體使用行為及媒體識讀課程內涵理解之相關研究。國立台北教育大學國民教育學系碩士論文，未出版。
- 黃伊瑩 (2005)。幼兒媒體素養教學之研究---以解構性別刻板印象為例。國立政治大學幼兒教育研究所碩士論文，未出版。
- 黃光弘 (2005)。學習的科技－媒體素養融入教學活動的理論與實作。國立台灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文，未出版。
- 黃光雄、楊龍立 (2004)。課程發展與設計：理念與實作。台北：師大書苑。
- 黃政傑 (1987)。課程評鑑。台北：師大書苑。
- 黃政傑 (1997)。課程設計。台北：台灣東華。
- 黃淑霞 (1990)。淺談電視對兒童發展及其生活之影響性。育達學報，4，196-201。
- 黃藍瑩 (2005)。幼兒觀看卡通的樂趣之研究。國立台北教育大學幼兒教育學系士班碩士論文，未出版。
- 黃馨慧 (2003)。媒體素養教育融入國小五年級課程之研究－探討教學方案設計與資源教材分析及網站建構。國立台南大學國民教育研究所碩士論文，未出版。
- 賴國洲 (2001)。我把遙控器變聰明了。台北：媒體識讀推廣中心。
- 楊佩真 (2004)。尋訪童語的秘密花園--幼兒同儕私下言談之探究。國立台灣師範大學人類與家庭學系碩士論文，未出版。
- 楊洲松 (2004)。解放與賦權--媒體素養教育的理念與實踐。台灣教育，629，2-8。
- 楊婉怡 (2002)。電視廣告對兒童性別角色發展之影響--兼論媒體教育之重要性。國教新知，49 (2)，38-47。
- 楊雅婷譯 (2003)。童年之死-在電子媒體時代下長大的孩童。台北：巨流。(原著：Buckingham, D. [2000]. After the death of childhood; Growing up in the age electronic media.)。
- 漆梅君 (1999)。學齡前幼童接觸電視廣告之研究。中國廣告學刊，4，131-146。
- 趙金婷 (2007)。幼兒對不同版本故事書的文本交織反應之探究。新竹教育大學教育學報，24 (1)，1-28。
- 劉玉玲編 (2005)。課程發展與設計 = Curriculum develop and design。台北：新文京開發。
- 劉愛真 (2007)。幼兒對卡通的解讀及成人講解的影響-以迪士尼卡通「獅子王2」為例。國立台南大學幼兒教育學系碩士論文，未出版。
- 潘瑀軒 (2007)。電子繪本教學及其對提升幼兒詞彙與口語表達能力之研究。樹德科技大學幼兒保育學系研究所碩士論文，未出版。
- 蔡春美 (1999)。電視對幼兒的影響。幼教資訊，100，50-53。
- 蔡玲津 (2003)。電視幼兒節目中偶的運用分析與幼兒對偶的知覺之研究。國立台南大學社會科教育學系碩士論文，未出版。
- 蔡淑瑜 (2003)。涵化理論與認知研究。媒體識讀教育月刊，27。2008年12月12日，取自 <http://www.tvcr.org.tw/life/media/media27.htm>

- 蔡蓉蓉（2008）。學齡前幼童對兒童電視廣告的認知。世新大學公共關係暨廣告學研究所碩士論文，未出版。
- 鄭如雯（2004）。媒體素養是什麼？－核心概念與教學原則簡介。2008年10月10日，取自於 <http://www.pts.org.tw/~web02/education/mediadata/what.ppt>
- 鄭智仁（2006）。媒體素養教育融入健康與體育學習領域第二學習階段教學之行動研究。國立政治大學廣播與電視研究所碩士論文，未出版。
- 鄧佩玲（2006）。不同性別幼兒觀看各類卡通幽默類型下之幽默反應研究。國立台北教育大學幼兒教育學系研究所碩士論文，未出版。
- 盧美貴（1988）。幼兒教育概論。台北：五南。
- 蕭昭君（1996）。傳播科技下的兒童。學前教育，21（2），64-65。
- 蕭昭君譯（1994）。童年的消逝。台北：遠流。（原書：Postman, N. [1982]. The Disappearance of Childhood.）
- 謝美芳（2005）。電視兒童-究竟是愛因斯坦還是過動兒。琉璃光養生世界，54，12-15。
- 謝韻諭、陳淑芳（1999）。大班幼兒對卡通的認知、喜好、及理解程度之研究——以一部卡通為例。1999年行動研究國際學術研討會，台東師範學院。
- 簡佩瑋（2003）。台灣本土幼教頻道節目規劃策略之初探——以東森幼幼台為例。銘傳大學傳播管理研究所碩士論文，未出版。
- 簡梅瑩（2005）。媒體識讀教學活動設計的思考流程與實例介紹。視聽教育雙月刊，46，1-16。

二、英文部分

- American Academy of Pediatrics (1999). Media education. *Pediatrics*, 104, 341-343. Retrieved October 3, 2008 from the World Wide Web: <http://aappolicy.aappublications.org/cgi/reprint/pediatrics;104/2/341.pdf>
- BFI (2003). *Look Again! A teaching guide to using film and television with three-to eleven- year-olds*. London: BFI education.
- Burton, L. (2006). Getting started! Media education in the early years. *Screen Educations*, 44, 90-96.
- Christakis, D. A. & Zimmerman, F. J. (2007). Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age. *Pediatrics*, 120, 993-999
- Christakis, D. A. (2008a)。TV's role in childhood behavior and obesity. 第五屆信誼幼兒發展研討會會議手冊，33-34。台北：信誼
- Christakis, D. A. (2008b)。TV's effect on children's language development and spans. 第五屆信誼幼兒發展研討會會議手冊，22-23。台北：信誼
- CML（2005）。MediaLit kit. Retrieved October 3, 2008 from the World Wide Web:

- http://www.medialit.org/bp_mlk.html
- Hesse, P. & Lane, F. (2003). Media literacy starts young: An integrated curriculum approach. *Young Children*, 58, 6, 20-26.
- Hobbs, R. (2004). *A review of School-Based Initiatives in Media Literacy Education*. Retrieved July 21, 2008 from the World Wide Web:
<http://abs.sagepub.com/cgi/content/abstract/48/1/42>
- Jackson, P. (2003). New initiatives to promote media literacy in children. *Nutrition Bulletin*, 28(1), 47 - 52.
- Lacina, J. (2006). Media literacy and learning. *Childhood Education*, 82(2), 118-120.
- Luke, C. (2000). What next? Toddler netizens, playstation thumb, techno-literacies. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 1(1), 95-100. Retrieved October 3, 2008 from the World Wide Web:
<http://www.worldwords.co.uk/pdf/freetoview.asp?j=ciec&vol=1&issue=1&year=2000&article=Luke>
- Moses, A. M. (2006). *Impacts of television viewing on young children's literacy development: A review of the literature*. Manuscript submitted for publication.
- Moses, A. M. (2009). What television can (and can't) do to promote early literacy development. *Young Children*, 64(2), 80-89.
- Pungente, J. (1993). The second spring : Media education in Canada's secondary schools. *Canada Journal of Education*, 22(1), 47-60.
- Rideout, V. J., & Hamel, E. (2006). *The media family: Electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers and their Parents*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A., & Wartella, E. A. (2003). *Zero to six: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Rogow, F. (2002). *ABC's of media literacy: What can preschoolers learn?* Retrieved October 3, 2008 from the World Wide Web:
http://www.medialit.org/reading_room/article566.html
- Silverblatt, A. (1995). *Media literacy : keys to interpreting media messages*. Westport, Conn. : Greenwood.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1998). Developing critical viewing skills and media literacy in children. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 577, 164-179.
- Strasburger, V. C., & Wilson, B. J. (2002). *Children, adolescents, & the media*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Thoman, Z., & Jolls, T. (2004). Media literacy-A national priority for a changing world. *The American Behavioral Scientist*. 48(1), 18-29.

- Wadsworth, L. A., & Thompson, A. M. (2005). Media literacy: A critical role for dietetic practice. *Canadian Journal of Dietetic Practice and Research*, 66(1), 30-36.
- Wang, D. W. (2007). A study on media culture's negative influence on children. *Sino-US English Teaching*, 4 (4), 65-70.
- Zimmerman, F. J. & Christakis, D. A.(2005) Children's television viewing and cognitive outcomes: A longitudinal analysis of national data. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 2005(159), 619-625.

附表一：幼兒與媒體類研究一覽表（研究者自行整理）

研究者	年代	論文題目	主要媒體 類型	研究對象	研究方法	研究主題	電子 全文
林宛霖	2002	台北市幼兒對圖畫書及電子童書之調查與反應研究	圖畫書 電子童書	大班幼兒	問卷調查 觀察訪談	媒體使用經驗 讀者反應	✓
林巧芳	2003	大班幼兒對動畫訊息的解讀-以「企鵝家族」為例	動畫	大班幼兒	深度訪談	訊息解讀	✓
簡佩瑋	2003	台灣本土幼教頻道節目規劃策略之初探—以東森幼幼台為例	電視節目	2-5 歲幼兒 幼教頻道	訪談 文獻分析 問卷調查	收視行為 收視偏好 親子共視行為	✓
蔡玲津	2003	電視幼兒節目中偶的運用分析與幼兒對偶的知覺之研究	幼兒節目	大班幼兒 幼兒節目	文本分析 節目分析 觀察訪談	知覺反應	✓
朱伶莉	2004	幼兒對圖畫書回應行為之探究	圖畫書	幼兒 幼教老師	觀察 訪談	讀者反應	無
李怡慧	2004	台灣本土幼教電視頻道節目內容及時段編排對幼兒收視與模仿行為之研究	電視節目	1-7 歲幼兒 節目內容 家長 幼教老師	節目分析 問卷調查 深度訪談	收視行為 模仿行為	紙本
李嘉梅	2004	學齡前兒童媒體識讀教育之初探-台北市幼稚園兒童電視觀看行為之研究	電視節目	4-6 歲幼兒 幼教老師 家長	問卷調查 深度訪談	收視行為 媒體素養認知	紙本

黃伊瑩	2004	幼兒媒體素養教學之研究---以解構性別刻板印象為例	電視文本	大班幼兒	實驗研究	媒體素養教學效果	紙本
林岳蓉	2005	幼兒閱聽電子童書之歷程探究	電子童書	大班幼兒	個案研究	使用與反應歷程	✓
莊美珍	2005	卡通情節對學齡前兒童遊戲行為的影響	卡通	大班幼兒	觀察與訪談	卡通效果	無
黃藍瑩	2005	幼兒觀看卡通的樂趣之研究	卡通	大班幼兒	問卷調查 訪談 卡通文本分析	媒體使用與滿足	✓
李研綺	2006	互動式幼兒學習光碟圖像隱喻設計及幼兒對其認知態度之研究	幼兒光碟	中大班幼兒	觀察 訪談	人機互動 視覺認知	無
李菁芸	2006	卡通影片對幼兒繪畫圖像表達之探討	卡通	大班幼兒	實驗研究	卡通效果	✓
林美玲	2006	引導性圖像介面與幼兒認知關係研究－以互動遊戲光碟為例	遊戲光碟	幼兒	觀察 訪談 問卷調查	媒體效果	無
張純毓	2006	平面文本與幼兒的邂逅－幼稚園團討活動中，幼兒對平面文本的回應	繪本 照片 幼兒作品	大班幼兒	觀察 訪談 文本分析	讀者反應	✓
張琦敏	2006	兒童觀看電視節目「運書機 13 號」過程之研究	電視節目	3-5 歲幼兒 一年級兒童	觀察 訪談	媒體效果	無
吳詠蘭	2006	對話式與有聲書閱讀教學對幼兒聽覺詞彙理解能力與幼兒閱讀行為之影響	繪本 有聲書	中大班幼兒	實驗研究	媒體效果	✓

鄧佩玲	2006	不同性別幼兒觀看各類卡通幽默類型下之幽默反應研究	卡通	大班幼兒	文本分析 觀察	收視反應	無
胡瑋珍	2007	大班幼兒對電視卡通人物認同之研究-以哆啦 A 夢為例	卡通	大班幼兒	訪談	.認同 訊息解讀	✓
徐韶君	2007	電子童書與幼兒閱讀理解之研究	電子童書	中大班幼兒	實驗	閱讀理解	無
劉愛真	2007	幼兒對卡通的解讀及成人講解的影響-以迪士尼卡通「獅子王 2」為例	卡通	大班幼兒	訪談 實驗	訊息解讀 效果研究	✓
陳若含	2007	不同年齡幼兒於不同圖畫書所反映的幽默理解與幽默欣賞之差異	繪本	一年級兒童 中班幼兒	問卷調查	閱讀理解	無
潘瑀瑄	2007	電子繪本教學及其對提升幼兒詞彙與口語表達能力之研究	電子繪本	大班幼兒	實驗	媒體效果	無
王家儀	2008	大班幼兒對五味太郎不同類型圖畫書閱讀反應之研究	繪本	大班幼兒	訪談幼兒	閱讀反應	無
陳淑芬	2008	幼兒觀看動畫電影之閱讀觀點研究以《紅孩兒決戰火焰山》、《怪獸電力公司》、《史瑞克》為例	動畫電影	6 歲幼兒	個案研究 文本分析 觀察訪談	訊息解讀	無
蔡蓉蓉	2008	學齡前幼童對兒童電視廣告的認知	電視廣告	4-6 歲幼兒 幼兒家長	問卷調查	訊息解讀 媒體效果	無
張文宿	2009	幼兒觀看幽默卡通之幽默欣賞與幽默理解-以海綿寶寶為例	卡通	4-6 歲幼兒	問卷調查 實驗	幽默理解	無
高藝珊	2009	兩個家庭的大班幼兒收視行為探究	電視	大班幼兒	觀察	收視行為	無

資料來源：研究者自行整理。



教師教學手冊 (初稿)

國立政治大學 幼兒教育研究所

賴慧玲 編製
0

如何使用本手冊

幼兒的媒體環境正在型塑與改變幼兒的童年，媒體素養是現代公民不可或缺的能力，而身心尚未發展完全的幼兒更是不容忽視的閱聽群，及早進行媒體素養教育可以涵養幼兒思辨媒體訊息的能力。

本手冊為使用字遣辭能盡量簡單易懂，在編寫過程中不斷向現場幼教老師請益與確認。內容可包含二個部分，第一部份「媒體素養教育養成秘笈」旨在向幼教老師介紹相關概念，包括：「媒體素養教育是什麼？」、「媒體素養核心概念與關鍵問題」、「媒體素養教育在幼兒階段的重要性」、「幼兒媒體素養教什麼？」、「幼兒媒體素養怎麼教？」以及「媒體素養教師角色」；第二部分為了能讓幼教老師從參考教學活動中領略媒體素養教育之內涵與重點，筆者參考美國、英國、澳洲及加拿大四個媒體素養教育的重點發展國家在幼教階段所施行的學習內涵，融入國內幼兒的媒體使用現況、教師教學現況，設計了十八個教學活動範例，內容涵蓋媒體素養五大學習內涵。

本手冊針對幼稚園大班幼兒所設計，每一個教學活動皆可由教師根據幼兒學習狀況與興趣而延伸或深入，活動時間不限。每一教學活動，均可單獨進行，亦可搭配班級主題挑選任一活動或學習單單獨使用。筆者鼓勵幼教老師能引起與發展更多幼兒媒體素養議題的討論及活動，不要錯失媒體素養教育的機會點。

教學活動編寫介紹：

- 一、 活動目標：說明活動所對應的學習目標
- 二、 媒體素養雷達圖：活動可能同時包含不同概念，以雷達圖方式讓幼教老師在進行教學活動時可以知道自己正在帶領幼兒認識哪些概念。
- 三、 觀察與評量：說明透過活動期望幼兒能達成或展現哪些能力
- 四、 教學準備：說明教師需事先準備的素材或用品
- 五、 教學活動建議：說明活動進行方式及提問要領
- 六、 學習單：根據不同的活動需求設計學習單



本手冊知識地圖與教學活動一覽表

第一部份 媒體素養教育 養成秘笈		
內容	頁碼	
媒體素養教育是什麼？	5	
媒體素養核心概念與關鍵問題	6	
媒體素養教育在幼兒階段的重要性	7	
幼兒媒體素養教什麼？（概念篇）	9	
幼兒媒體素養怎麼教？（概念篇）	10	
媒體素養教師角色	12	

第二部分 幼兒媒體素養教學活動範例				
媒體素養教學面向	教學目標	教學活動名稱	學習單	頁碼
瞭解媒體訊息	認識媒體的種類與功能	媒體 show 一 show	✓	14
	瞭解不同節目類型的特性	班級電視牆		17
	認識生活中各種媒體傳播管道	媒體 show 一 show		14

	欣賞與區別不同的媒體訊息類型	現代電視王國	✓	19
	體驗不同媒體所呈現的樂趣	白雪公主比一比		22
	認識不同類型的敘事方式	白雪公主比一比		22
		變形故事		23
	認識不同的故事順序所賦予的不同意義	變形故事		23
	了解不同的元素如何構成媒體敘事	動手玩媒體		26
		廣告在我心	✓	30
	知道不同特點能影響觀看者對角色的感知	玩一玩聲音		33
	欣賞不同媒體要素所產生的差別	卡麥拉達人		35
		玩一玩聲音		33
	體驗產製訊息的過程	卡麥拉達人		35
	思辨媒體再現	認識角色的個性與特點	卡通挑戰賽	38
	學習討論媒體中的刻板現象	卡通挑戰賽		38
		我們的樣子		40
	發現媒體世界與真實世界的差異	我們的樣子		40
		和平電視	✓	44
	察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別	和平電視	✓	44

反思閱聽人的意義	思考自己與媒體的關係	電視在我家	✓	47
	養成良好的收視習慣	我與電視有個約定	✓	50
	養成聆聽多元意見的習慣	每個活動皆符合		
	充實選擇節目的技巧	聰明小眼睛		53
	尊重每個人分享的媒體經驗	媒體 show 一 show		13
		班級電視牆		17
	分享自己對媒體內容的喜好與排斥	現代電視王國		19
	瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響	廣告在我心	✓	30
分析媒介組織	認識廣告訊息及其目的	廣告大觀園		55
	體驗媒介組織的功能	小小記者		56
	明白媒體訊息是經過人的主觀處理而產生不同的結果			
	明白媒體內容的製播會受到許多因素的影響			
影響和近用媒體	明白每個人都可以對媒體內容表達意見	我的大聲公		60
	使用媒體表達自己的意見			
	學習操作媒體器材	動手玩媒體	✓	26
	創作簡單的媒體作品			

媒體素養教育 養成秘笈

由於媒體科技的發展與普及，身處於二十一世紀的現代，媒體的重要性就如同陽光、空氣和水一般不可或缺。媒體是環境，它所產生的影響就猶如「魚在水中不知有水」一般，對於發展成熟的成人而言也不免受到媒體的影響，更遑論是尚處於發展階段的幼兒。而現今的幼兒打從出生就處在媒體、科技產物與流行文化環伺的生活中，這些舉凡電視、電腦、手機、電玩等媒體科技，或是不同類型的媒體內容，像是廣告、卡通、電影、連續劇...等，不只在成人生活中佔重要的使用比例，它們同時也在型塑與改變童年的樣貌。

媒體素養教育是什麼？

「媒體素養」是什麼？這一名詞以及它所代表的意涵和概念，對幼教老師來說是一個相當新興，也相當陌生的詞彙。簡單來說，**媒體素養是一種能力狀態**，希望我們在接收媒體訊息時能化被動為主動，透過「觀看」、「聆聽」及「動手作」來仔細「分析」、「辨識」、「評估」與「思考」我們習以為常的媒體訊息，以及可能對我們每個人與我們的生活周遭帶來哪些**影響**。美國媒體素養中心（Center for media literacy, CML）更拓展了媒體素養的定義，喻為「一種 21 世紀的教育途徑，提供分析與製作各訊息的架構，以理解媒體在社會所扮演的角色，以及探究與自我表達的基本能力，而這些都是身為公民必備的能力」。

如果將媒體素養謂之「結果」，那媒體素養教育即是透過教育的方式，達此結果的「過程」，也可稱做媒體教育（media education）。然多數現場教師誤以為使用資訊科技或繪本教學即是進行媒體教育，因此有其澄清之必要：

媒體素養教育(Teach media)是...

- ✓ 媒體素養教育重視的是教導學生一套分析媒體訊息內容的工具
- ✓ 媒體素養教育有其關注的學習內涵及核心概念，主要目的是提升媒體素養能力
- ✓ 媒體素養教育可運用的媒體範圍非常廣泛，可以包括電視、電影、廣播、書籍、漫畫、報紙、雜誌、手機、電玩遊戲、流行音樂、或廣告

媒體素養教育(Teach media)不是...

- ✓ 媒體素養教育**不是**只把媒體當成教學輔助工具，藉用媒體聲光效果或新奇來提升學生注意
- ✓ 媒體素養教育所關注的**不是**在解釋電視的內容，而是互動與對話的過程
- ✓ 媒體素養教育**不是**在反對或禁止學生使用與喜歡媒體
- ✓ 媒體素養教育**不是**在教導學生防範媒體的污染
- ✓ 媒體素養教育**不是**在教導媒體製作的專業技術

媒體素養教育著重的是思辨媒體能力的養成，培養耳聰目明的觀眾或讀者，且能在生活中積極思考與回應媒體中的訊息，成為主動的、具備媒體素養的閱聽人。

媒體素養核心概念與關鍵問題

核心概念	關鍵問題列舉
所有媒體訊息都是被建構的。人們也透過媒體訊息來認識外在世界	1. 是誰製作了訊息？ 2. 內容主要是什麼？
在媒體中，形式與內容密切相關，每個媒介訊息都運用了獨特的規則和語法製作而成	1. 用了哪些方法和技術來吸引我？ 2. 不同的表現方式有沒有差別？
每個人對媒體訊息會有不同的詮釋與解讀	1. 這個訊息給我什麼感覺？我如何思考？ 2. 別人的看法和我的有什麼不同？
媒體隱含意識型態與價值觀	1. 訊息中呈現或忽略了哪些價值觀？ 2. 訊息中如何呈現每個角色？生活形態？或人際關係？
大部分的媒體訊息都是為了獲得利益或其他目的而製作的	1. 傳訊這則訊息的原因是什麼？要我們接受什麼想法？ 2. 是想賣什麼產品給我嗎？

媒體素養教育在幼兒階段的重要性

幼兒教育的目的是根據幼兒身心發展之需要提供完善的教育，養成良好的習慣與態度，並且充實其生活經驗所需之知能，以作為未來生活之準備。因此教育除了以幼兒為中心，需顧及幼兒發展、興趣與能力之外，也應與時並進，考量環境的變化與需求。

在這個媒體是環境的世代裡，沒有人可以將自己阻絕於外，即使我們不主動接觸或使用媒體，媒體的訊息都會飄然至眼前。與其禁止或保護，不如及早進行媒體素養教育。**何以媒體素養需從小開始培養可以歸納出三個重要因素：**

1、 幼兒年齡及其發展成熟度：

- ✓ 養成良好收視習慣的關鍵年紀是 5-8 歲
- ✓ 幼兒階段是形塑思辨觀看技巧與共同討論電視內容的關鍵期
- ✓ 當幼兒年紀漸長，成人對他們的收視影響力就越小
- ✓ 幼兒可塑性及學習能力都很強，也容易受媒體符號的影響，而隨著發展他們對電視內容的理解會越加成熟，在學齡前進行媒體素養教育，能幫助他們掌握媒體訊息與內容，發展媒體素養知識

2、 媒體已是幼兒生活的一部份：

- ✓ 幼兒暴露於媒體之中，舉凡書本、電視、電玩、電腦及網路都可視為媒體，他們應該被教導如何自我管理媒體使用時間以及如何成為一個具思辨性的媒體消費者
- ✓ 媒體是幼兒生活的一部份，也是文化的一部份，教師需感知到幼兒已經擁有許多媒體素材和訊息的知識，並且運用和了解幼兒所帶入學校的文化，經由有意義的談話、遊戲來進行教學
- ✓ 電視在兒童年紀很小的時候，就扮演了娛樂、提供資訊以及教育的功能，而如同兒童需要習得閱讀的技巧與能力，他們也需要學習「閱讀」電視以發展媒體素養的技巧

3、 幼兒的媒體行為特質：

- ✓ 幼兒理解電視內容的方式和結果與成人有差異
- ✓ 幼兒因為個人發展及所處生活脈絡的不同，他們喜好與理解媒體訊息的程度不一
- ✓ 幼兒喜歡看電視，平均每天約看 1-2 小時，他們也開始使用其他的媒體，像是電腦、電玩
- ✓ 幼兒最喜歡看卡通，但也接觸與成人相同的戲劇、綜藝節目
- ✓ 幼兒能記住與瞭解一些簡單的情節，但推論的能力尚不完整，也無法輕易發現訊息中所傳遞的刻板印象、價值觀或意識型態的問題

所以，媒體素養教育應從幼兒階段開始做起，以涵養幼兒有能力去瞭解、思考、分析與評估各種媒體訊息，並透過做中學達到與人溝通及自我表達之目的，進而成為具思辨力的小公民。

幼兒媒體素養「教什麼？」

幼兒雖然認知能力與社會生活經驗有限，但仍可在其能力範圍與生活經驗中教導媒體素養知識。教育部在 2002 年頒布了「媒體素養政策白皮書」，對於媒體素養的教育內涵可包括下列五個面向：

1、 瞭解媒體訊息內容

瞭解媒體的內容在說什麼？傳達什麼意涵？而不同的傳播媒介（電視、電影、廣播、書籍、電腦等）會有不同的表現技術，造成我們對意義的理解產生不同的觀感，例如睡美人的故事，錄音帶與影片的呈現即是兩種截然不同的方法。不同的節目類型（戲劇、卡通、綜藝節目等）也會運用不同的呈現方式去組織與反映事件。媒體有其製作的技術（音效、特效等）、語言（畫面構圖、角度、距離等）、與成規（常使用的指涉意涵），每一個視覺、聽覺與結構的安排都是人為建構的訊息，影響我們有不同的看法。

2、 思辨媒體再現

媒體中的人事物皆是一種再現（再度呈現）的結果，只能反映部分的真實，而不能代表全部，也不能代表社會真實。媒體扮演提供資訊的角色，讓我們知道我們未曾到過的地方有什麼，未見過的人是怎樣，諸如種種沒經驗過的人事物，媒體開拓了人的視野，但同時也侷限了更多元的想像。讓我們以為韓國人就是愛吃泡菜？原住民都有山地口音？老人走路的樣子只有彎腰駝背？護士只能是女生？公主都要長頭髮？這些不論是角色、性別、族群、地區，因為媒體「固定」而「重複」的呈現某一種「樣態」，久之便形成了刻板印象，養成我們對事情的看法只有單一的價值觀或意識型態。

3、 反思閱聽人的意義

閱聽人，簡單的說就是指收聽、收看、使用與消費媒體的我們。媒體有其商業意涵，我們以為我們只是在看電視、電影，卻不知道我們間接成了媒體業者賣給廣告商的「商品」。而像卡通或戲劇所衍生的周邊商品亦是廣告的一環，因此我們應當試著瞭解自己的媒體行為與選擇，包括：我為什麼喜歡這個節目、歌曲或人物，它們用了哪些手法來吸引我觀看或購買產品。

4、分析媒體組織

訊息是經過重重人爲的包裝、組織與篩選而呈現於我們眼前的產物，而這個過程中涉及了不同的媒體組織，及其立場、價值與生產流程。例如不同政黨立場的新聞台在播報政治相關的新聞時無法呈現全然客觀的報導；又如東森幼幼台是幼兒的最愛，在其節目中所使用的歌曲同時也是他們所販售的商品...等，媒體組織的運作涉及許多政治與商業的力量。

5、影響和近用媒體

媒體素養教育不只是教我們使用媒體、分析媒體，更進一步的是接近與使用媒體、參與生產訊息，以實踐每個人的公民傳播權。我們並非被動的媒體消費者，而是主動的媒體閱聽人。因此，我們可以實踐自身的媒體近用權，共同為打造「健康媒體社區」盡一己之力。在學習接近、使用媒體的過程中，議題的選擇可以小至個人、家庭，大至社會與媒體現象，重點在學生學習使用、製作、企畫、解決問題的過程中亦能明瞭訊息建構的歷程，成為更具獨立思考的閱聽人。

幼兒媒體素養「怎麼教？」

1、強調做中學

媒體素養教育並非權威式的知識灌輸，重視的是帶領學生在行動中學習，也在學習中行動，亦即是教育學家杜威所強調的「做中學」的精神。幼兒階段媒體素養能力的教學原則應以幼兒的媒體經驗為主，教師善用幼兒常接觸以及較為熟悉的文本，才能啟發興趣、增進學習效果。

2、採取關鍵問題融入學習活動的方式，亦可作為單一主題教學活動

幼稚園的教學較為彈性，由教師運用各種生動有趣的教學策略來促進幼兒學習，但也因為幼兒的學習是一統整經驗的課程，並非分科教學，因此媒體素養概念的相關教學活動端看教師如何設計、與現有教學主題連結與進行，也就是說可以是一個以媒體素養為教學重點的活動，例如討論卡通中的性別角色、暴力，或是一個融入式的教學活動與討論，例如在繪本賞析之後，引導媒體素養相關概念的問題，例如「你覺得這個故事所描繪的世界與我們真實的世界什麼不一樣？」。

3、多元的教學活動策略

正如同幼稚園老師會根據不同的教學目的設計合宜的學習活動一樣，幼兒媒體素養的教學活動可以使用下列幾種策略：

- ✓ **看一看，聽一聽，想一想：**強調對單一媒體文本的深入賞析，例如一起看一本繪本、一部電影、一集卡通、一張照片，或是一起聆聽一首歌曲，接著進行「描述、注意、觀察、思考意義」等活動。

描述	注意	觀察	思考意義
• 你看（聽）到了什麼？ • 請你再說一次這個故事（劇情）有什麼？	• 仔細看一看，哪裡最吸引你？ • 你覺得最特別的地方是哪裡？	• 每一個角色的個性有什麼不同？ • 故事裡的人和現實中的人有什麼不同？	• 卡通裡為什麼要使用這樣的效果？ • 如果這一段的音樂換了會有什麼不一樣的感覺？



- ✓ **問一問，答一答：**幼兒媒體素養的教學以討論為重點，討論的重點是為了促進思考而非得到標準答案。盡量選擇跟幼兒經驗最為貼近的內容來討論，像是他們最愛看的卡通或節目、常聽的故事、個人的媒體行為及收視偏好...等。而且不論是以哪一種媒體文本，媒體素養有幾個核心的問題是老師在討論活動時可以引導幼兒思考的：



5W1H 思考教學

1. **Who**：誰在說這個故事？是誰製作這個訊息？裡面有哪些人物出現？這是給誰聽或看的？
2. **What**：這個故事在說什麼？卡通（電視、電影）裡在演什麼？有賣什麼東西給你嗎？除了訊息告訴你的以外，有沒有其他的可能？
3. **Why**：故事為什麼要這樣說，想告訴你什麼？廣告的目的是什麼？你喜歡或不喜歡的原因是什麼？
4. **Where**：在哪裡發生的？有哪些場景或地點出現？
5. **When**：是什麼時候發生的？訊息有提到時間的資訊嗎？
6. **How**：用了哪些方法吸引你的注意，音樂？聲音？特效？你對這個內容有什麼感覺？其他人如何看待這個內容？訊息如何呈現每個角色或生活？



- ✓ **演一演，做一做：**透過遊戲式的**角色扮演**活動讓幼兒認識媒體製作過程中每個角色的功能，例如：導演、攝影師、燈光師、主持人...等，更在扮演過程中體會每個角色所代表的立場可能會影響訊息的產出，角色扮演對於深度理解製作流程相關問題特別有意義。
- 實做**的部分則帶領幼兒創作簡單的媒體作品，可以是拍照、攝影、設計一張海報、錄製有聲故事...等，讓幼兒體驗企畫作品的概念，進而產製傳播訊息與外人溝通、表達自我。製作的目的是整合幼兒所學的思辨性概念，製作品可安排公開展演活動。

媒體素養幼師角色

- 1、觀察者：**瞭解幼兒對於媒體知道多少？他們帶進教室中的媒體經驗為何？幼兒之間最愛的媒體文本是什麼？對他們有怎樣的意義？其他的幼兒如何共構意義？
- 2、傾聽、尊重者：**傾聽幼兒如何詮釋媒體訊息，透過問題與回饋幫助幼兒重新組織自己的看法。創造一個開放而多元的學習環境，以開放的心胸接納幼兒表達他們所喜愛的媒體話題，建立一個可以容忍多元觀點的環境。
- 3、引導、啟發與諮詢者：**引導幼兒思考媒體素養概念的問題，讓幼兒對既定的媒體訊息有更多元的想像，化被動為主動，而不受限於單一的價值觀或印象。
- 4、玩伴、示範與協助者：**陪幼兒一同玩不同的媒體素材，以示範來增進理解，並視情況適時提供協助，此協助是實際操作媒體器材的方法，也是協助幼兒因媒體內容而衍生的問題解決能力，例如，因爭執自己的收視偏好而起的衝突、本來只是好玩的模仿戰鬥卻變成真的打鬥...等。
- 5、學習與反思者：**老師要不斷的思索幼兒對於媒體已經知道什麼？提供什麼樣的知識與幼兒既有的經驗與知識連結？媒體教育的內涵與知識對於幼兒構成什麼意義？老師亦要時時反思個人實施媒體素養教育的動機與假設，理解自己採取什麼觀點與策略，將有利於進行媒體素養的教學。

爲了能讓幼教老師從參考教學活動中領略媒體素養教育之內涵與重點，筆者參考美國、英國、澳洲及加拿大四個媒體素養教育的重點發展國家在幼教階段所施行的學習內涵，融入國內幼兒的媒體使用現況、教師教學現況，設計了十八個教學活動範例，內容涵蓋媒體素養五大學習內涵。

本手冊教學對象爲幼稚園大班幼兒，每一個教學活動皆可由教師根據幼兒學習狀況與興趣而延伸或深入，活動時間不限。每一教學活動，均可單獨進行，亦可搭配班級主題挑選任一活動或學習單單獨使用。

本手冊所使用之影音資料，皆爲網路上即可找到之素材。

活動名稱：媒體 show 一 show

活動目標：

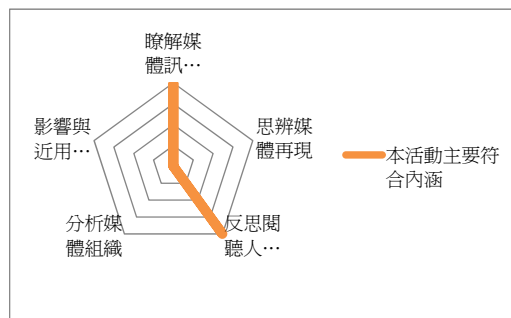
- 認識媒體的種類與功能
- 認識生活中各種媒體傳播管道
- 尊重每個人分享的媒體經驗

觀察與評量：

- 能說出平面媒體與電子媒體各一種
- 能說出媒體的功能至少一項
- 能聆聽別人分享的媒體使用經驗

教學準備：

- 各式媒體圖片（實體圖片尤佳）
 - ◆ 平面媒體：報紙、書籍、宣傳單、圖片、信件、廣告看板...等。
 - ◆ 電子媒體：收音機、電視、電影、CD...等。
 - ◆ 新媒體：電腦、網路...等。
- 我家媒體 show 一 show 學習單



教學活動建議：

（一）引起動機：

1. 老師將準備好的圖卡一一展示給幼兒看（盡量以手拿閃示的方式進行），每展示一張圖片即問幼兒「這張圖片是什麼？」、「它可以用來做什麼？」

2. 變換玩法：在快速閃示過後，老師可以問幼兒「哪些有聲音？哪些是畫面會動？哪些需要用到電？」或者問幼兒「使用這個東西時你會用到哪個部位？手、眼、腳、腦（心）...」

（二）團體討論：

1. 老師可以告訴幼兒這一些圖片都是「媒體」。
2. 老師將圖片張貼在討論用的小白板上，與幼兒討論每一種媒體的功能，例如電視可以看卡通（娛樂）、知道最近發生了什麼事（守望）、告訴我們應該怎麼決定哪些事？（決策）、以及可以學到一些東西（教育）。
3. 利用不同的分類方式，加深幼兒對各種媒體的認識以及比較不同的傳播管道。
 - ① 哪些是靜態的（平面）媒體，哪些是動態（電子）的媒體
 - ② 哪些是你可以跟它問問題，它會跟你說話的？（直接傳遞的媒體，像是電話、信件）而哪些是它說給你聽，寫給你看，而且很多人都可以看到跟聽到的？（大眾傳播媒體）
 - ③ 哪些媒體會讓你覺得很好笑、很快樂？哪些教你懂很多東西？哪些會賣東西給你？
 - ④ 不同的傳播管道：
 - i. 以廣告為例廣告：商家想要傳達某些訊息→找人撰寫或製作內容→用廣告單、電視廣告、廣播廣告...等方式讓每個人知道。
4. 請幼兒發表曾使用這些媒體的經驗。例如：
 - ① 跟誰一起用？
 - ② 用它來做什麼？
 - ③ 在哪裡用過？

（三）綜合活動：

1. 請幼兒找找教室內，有哪些媒體？
2. 示範講解回家作業「我家媒體 show 一 show」學習單。請幼兒回家畫下家中媒體，客廳裡有哪些媒體？並且擇一間房間畫下房間裡有哪些媒體。提醒幼兒，只要是媒體都可以畫在方格裡。



我家媒體 show — show

小朋友，找一找客廳裡有哪些媒體呢？房間裡有哪些媒體呢？
把它畫下來，讓大家來瞧一瞧喔。

我家客廳	我的房間

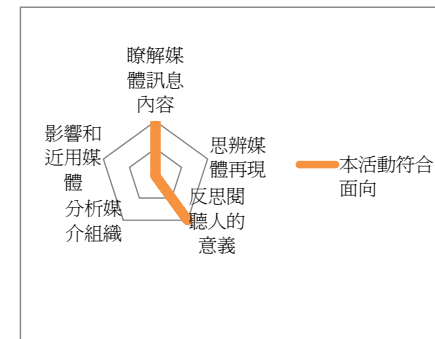
16

活動名稱：班級電視牆

- 活動目標：
 - 瞭解不同節目類型的特性
 - 尊重每個人分享的媒體經驗
- 觀察與評量：
 - 能比較不同電視節目的類型及差異
 - 能表達對不同文本內容的觀感
- 教學準備：
 - 【班級電視牆】海報

- 教學活動建議：
 - (一) 引起動機：

請幼兒分享看過的電視節目名稱，由老師協助幼兒思考節目的分類分類，像是新聞、廣告、卡通、戲劇，並記錄於「班級電視牆海報」。(幼兒所提出的節目會以卡通居多，為了討論不同的節目類型，教師也可引導幼兒想想除了卡通以外，他們還曾經看過什麼，例如卡通休息時會有廣告，東森幼幼台還有其他節目，晚餐時間爸爸媽媽會看新聞)



【圖例】

米果班的電視牆（以下節目名稱純屬舉例）

類型	廣告	卡通	戲劇	綜藝節目或兒童節目	新聞
米果小孩的電視節目單	張君亞小弟點心麵	菜瓜布寶寶	小妹公主	TOTO 點點名	腸病毒
		石頭美人魚		無敵星光小道	
		阿拉歷險記			

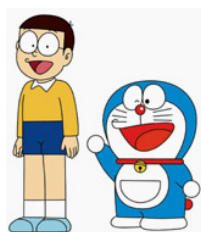
17

（二）團體討論：

- 待班級電視牆完成後，教師可引導幼兒比較各類節目的特質與差異，讓他們學著去瞭解不同類型電視節目的特色、呈現方式、以及對自己的影響。參考作法：
 - 針對同一節目類型的不同文本，以卡通類為例，海綿寶寶和柯南有什麼不同？
 - 跨節目類型的比較：像是海綿寶寶和 YOYO 點點名的差別。
 - 可參考的提問方式如：
 - 目標觀眾：你覺得這個節目是給誰看的？裡面的內容是每個人都可以看的嗎？我們班是女生比較愛看這個節目還是男生呢？
 - 呈現方式：是真人？動畫？還是偶？
 - 播出方式及時段：每天都有播出嗎？在什麼時間播出呢？每次都播出多久呢？
 - 主題內容：主要內容是什麼？故事前後有連續性必須每天都看，還是分開來看也可以？
 - 媒體行為：你都跟誰一起看？這些節目是誰選擇的？你都在哪裡看這些節目
- 上述的討論並無標準答案，主要在鼓勵幼兒發言，說出自己的看法，同時刺激幼兒思考與談論他們所熟悉的節目，並且藉由大家的意見不斷思考每一個節目間的差異。
- 此外，這是一個分析與思考的方式，可以進行不同節目的比較，也可以針對單一節目做深入分析。

（三）綜合活動：

- 幼兒合作彩繪班級電視牆海報
 - 鼓勵幼兒設計一些符號或圖像來記錄電視節目類型及觀看的感受，如笑臉代表喜劇或是這個節目給我快樂的感覺...等。
 - 幼兒可在海報空白處著顏色，也可在節目名稱旁畫下相關劇情與角色，或是寫下自己的名字（貼姓名貼紙）表示自己有看過這節目。



活動名稱：現代電視王國

- 活動目標：
- 欣賞與區別不同媒體訊息類型的特性
 - 分享自己對媒體內容的排斥與喜好
 - 養成聆聽多元意見的習慣

- 觀察與評量：
- 能說出媒體訊息的類型及差異
 - 能說出自己對媒體訊息的喜好因素
 - 能聆聽別人分享的意見

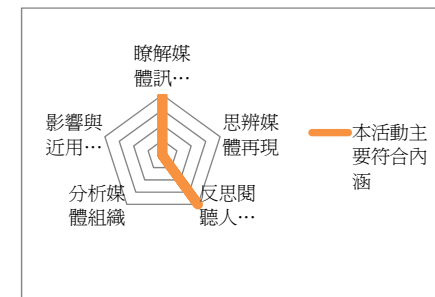
- 教學準備：
- 可從 Youtube 網站下載不同類型的短片作教學播放用：例如廣告、戲劇、卡通、新聞、幼兒節目...等。
 - 電視機
 - 【電視王國大發現】學習單

教學活動建議：

（一）引起動機：

老師請幼兒看著未開機電視的螢幕，用一簡單的自編故事讓幼兒開始參與討論：

「從前電視王國，裡頭住著三種人：新聞、廣告和節目，有一天從前電視王國的大門被打開了，全部的人都跑了出來，跑跑跑，跑到了「現代電視王國」裡，而且變成不同的樣子...



（二）團體討論：

- 請幼兒想想，在現代電視王國裡，新聞、廣告、和節目都跑到哪裡去了？他們會用哪些樣子出現？
- 幼兒可能會回答新聞在 50 幾台，廣告則是每 1 台都有，這些是幼兒的生活經驗，重點在於教師引導幼兒去思考這些媒體訊息的特性：
 - 請幼兒說出或演出看過的新聞報導是如何呈現的？例如有一個人（主播）告訴我們發生了什麼事，發生的事情會有很多的畫面（報導採訪畫面）。
 - 你喜歡看新聞嗎？喜歡或不喜歡的原因是什麼？家裡都是誰會看新聞呢？
 - 新聞會告訴我們哪些事情？
 - 新聞除了出現在電視裡，還會出現在哪裡？（例如廣播、報紙）

- ② 請幼兒發表自己觀看廣告的經驗。
 - i. 廣告裡有賣什麼？你買過什麼？
 - ii. 廣告跟新聞和卡通有什麼不同？你怎麼知道現在是廣告呢？
 - iii. 你喜歡看廣告嗎？喜歡或不喜歡的原因是什麼？
 - iv. 廣告除了在電視廣告時間出現以外，哪裡也會出現廣告？（像是雜誌、新聞、捷運裡的電視、兒童節目裡）
- ③ 除了廣告和新聞，其他的都歸屬於節目，請幼兒發表自己觀看節目的經驗。像是卡通、偶像劇、用真人扮演的特攝戲劇、鄉土劇、綜藝節目、兒童節目等。
 - i. 你最喜歡看的節目是什麼？為什麼？
 - ii. 讓幼兒比較自己愛看的節目有什麼不同的特性。例如卡通與YOYO 點點名有什麼不同。
3. 綜合幼兒的討論，播放事先準備的不同媒體訊息內容短片，作為討論的參照，讓幼兒回想先前所回答的特性和短片中所呈現的有什麼異同。

（三）綜合活動：

1. 為加深幼兒對不同媒體訊息內容的理解，由老師說特性，幼兒思考後做反應，屬於廣告拍手 1 下，新聞 2 下，節目 3 下。
 - i. 時間短只有幾秒鐘而已，大部分都是在賣東西：廣告（拍 1 下）
 - ii. 海綿寶寶：卡通屬節目（拍 3 下）
 - iii. 告訴我們今天或最近發生了什麼事：新聞（拍 2 下）
2. 發下「電視王國大發現」學習單，請幼兒想一想，畫下（昨天）曾看到的媒體訊息內容。只收看過單一媒體訊息內容亦可。

本活動以幼兒最常接觸的媒體—電視為主。教師可嘗試以不同的媒體，例如繪本、廣播、網路...等，帶領幼兒分析與思考在這些媒體中不同類型的特性，像是收音機可以用來聽錄音帶、CD 還有廣播，而廣播又可以分成很多節目類型，像是談話性、音樂欣賞、交通路況的報導以及新聞節目；繪本的分析可以讓幼兒根據繪本的設計以及主題內容的設定來討論，設計的部分像是無字圖畫書、立體書等，主題內容的部分可分成友誼、親情、生命、手足等。

請小朋友想一想，你昨天看過哪些廣告、新聞和節目呢？把它畫出來。
畫好之後，廣告用紅色筆圈起來，新聞用藍色，節目用黃色。

廣告 新聞 節目

活動名稱：白雪公主比一比

活動目標：

- 體驗不同媒體所呈現的樂趣
- 瞭解不同類型的敘事方式
- 尊重多元意見的表達

觀察與評量：

- 能欣賞同一題材不同媒體呈現的文本
- 能說出不同媒體類型呈現訊息的差異
- 能感受每個人對文本有不同的詮釋

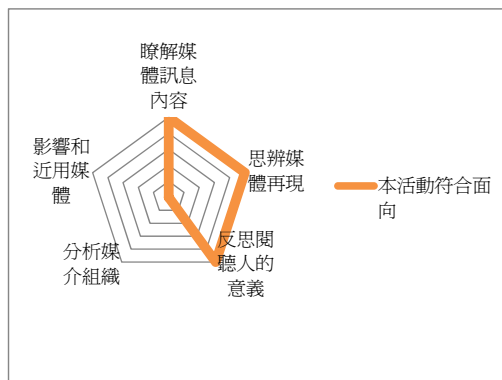
教學準備：

- 蒐集並播放不同媒體呈現同一題材的例子：例如繪本、CD、舞台劇及電影動畫的「白雪公主」

教學活動建議：

（一）團體活動：

- i. 播放不同媒體所呈現的相同題材（以白雪公主為例，建議先從聽覺媒體開始）
- ii. 請幼兒發表意見：
 1. 在聽故事（看繪本/看電影）時你用到了身體的哪幾個部位？
 2. 故事裡講的白雪公主你覺得她可能長得什麼樣子？
 3. 繪本裡的白雪公主聲音可能會是怎樣的呢？
 4. 電影裡的白雪公主給你什麼感覺？和你剛剛的想像有什麼不一樣？
 5. 哪些情節是電影有而繪本和 CD 沒有的，你覺得為什麼會這樣？
- iii. 討論閱聽不同媒體類型時，有哪些不一樣的感受或樂趣。
- iv. 前述討論的重點在引導幼兒思考不同的媒體類型如何呈現訊息、組成意義，並且讓幼兒可以去比較彼此間所帶給感官的刺激有什麼不同。例如：沒有影像的 CD 會將重點放在聽覺，利用音樂、聲音和音效來讓我們知道故事的進行；而繪本的白雪公主以文字為主，圖畫為輔，識字鮮少的幼兒會以圖畫作為故事發展的依據；而電影的白雪公主是由聽覺和視覺要素所共同構成，生動又豐富卻可能降低了幼兒對故事的想像...等。



活動名稱：變形故事

活動目標：

- 認識不同類型的敘事方式
- 認識不同的故事順序所賦予的不同意義

觀察與評量：

- 能看圖說故事
- 能依照不同的圖片順序說出故事
- 能欣賞他人所說的故事

教學準備：

- 由卡通中或繪本中擷取畫面製作四到六張故事圖卡單（本教案以繪本【雪人】為例）
- 「我的故事不一樣」學習單
- 剪刀與繪圖工具

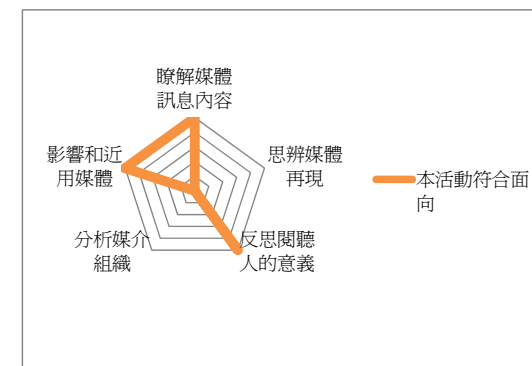
教學活動建議：

（一）變形故事工作：

1. 請幼兒拿取故事圖卡單及學習單
2. 先從故事圖卡單上把故事圖卡剪下來
3. 按照自己設定的順序黏貼故事在「我的故事不一樣」學習單上
4. 在最後一格空白處劃上一格與故事相關的自編情節

（二）團體活動：

1. 分組別，安排選擇相同故事圖卡的幼兒聚在一起
2. 按照組別分享，讓其他幼兒看見在同一個故事裡，因為每個人所黏貼的順序不同而有不同的故事，就算是故事順序一樣，也會有不同的敘述方式及添加不同的情節



【雪人】故事圖卡

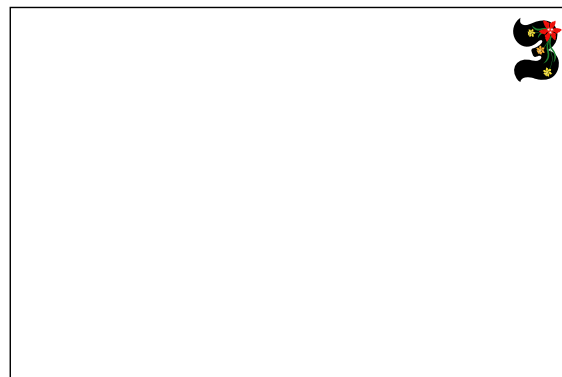
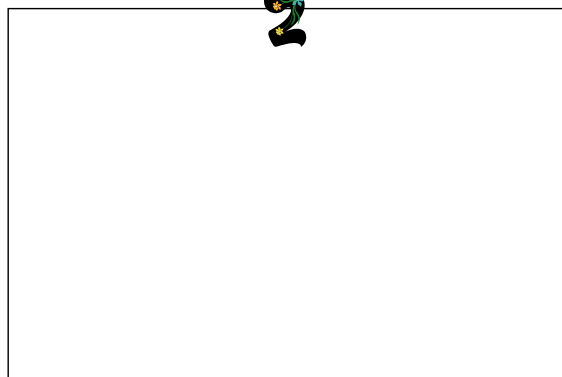
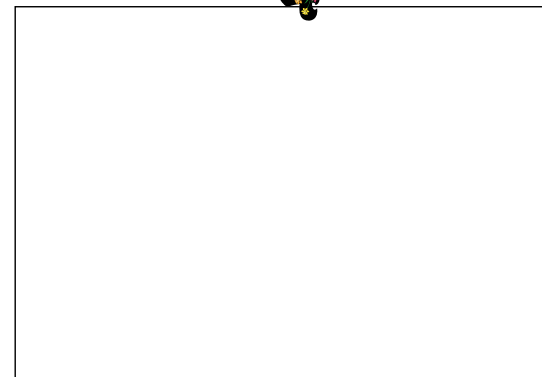
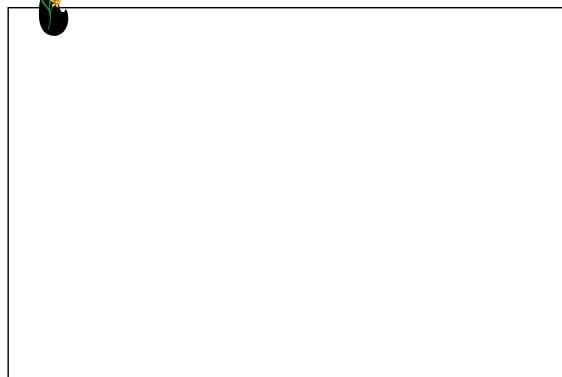


沿著虛線把圖片剪下來

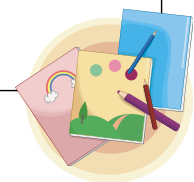
24



我的故事
不一樣



自己想一個跟前面
故事有關的情節，畫
下來



活動名稱：動手玩媒體

活動目標：

- 學習操作媒體器材
- 創作簡單的媒體作品
- 體驗產製訊息的過程

觀察與評量：

- 能使用拍照、攝影器材、錄音機至少一種的基本功能
- 能體驗企劃作品的過程
- 能完成個人的媒體作品

教學準備：

- 錄音設備、錄影設備、數位相機、美術用紙、創作工具及素材，為避免等待時間過長，器材類可多準備
- 作品企劃單【我的作品】

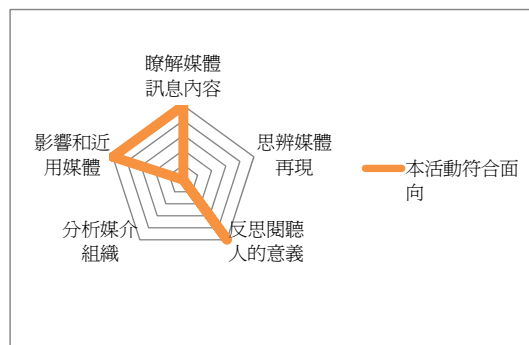
教學活動建議：

（一）引起動機：

1. 將數位相機、攝影機、錄音機放在團討位置，先確認幼兒知道這些器材，接著告訴幼兒數位相機用來拍照，攝影機可以錄影（具備聲音與影像）、錄音機可以錄音。
2. 詢問有無幼兒會使用，可以上前操作，再由教師說明基本操作方法：
 - i. 數位相機：開關機、調整距離（變焦）、照相鍵
 - ii. 攝影機：開關機、調整距離（變焦）、暫停、錄影鍵
 - iii. 錄音機：開關機、錄音鍵
 - iv. 備註：每台機種不盡相同，教師可使用圓點標籤貼在機器上讓幼兒易於操作。

（二）個別活動：

1. 完成作品企劃單：教師解說如何使用這份企劃單，幼兒完成一張如果不夠可以再索取。
 - i. 企劃的目的在讓幼兒能先思考自己要做的內容
 - ii. 拍照組與攝影組的分鏡圖，要請幼兒利用畫圖強調鏡頭所要呈現的感覺，學習使用鏡頭語言（遠景、近景、特寫...等）來拍攝物品，拍攝主題以教室內的人物為主，初階練習可以拍攝靜態影像為主，動態影像若涉及戲劇對幼兒而言難度較高。所以，在幼兒畫下分鏡圖前，可請幼兒先看看教室



內的人與物，想拍誰或想拍什麼東西。

- iii. 錄音組與書本組的操作，則是讓幼兒依據自己的分鏡故事錄製錄音帶，以及將分鏡上的圖畫製成書本，一頁代表一個分鏡。在此要特別提醒幼兒在製作的過程中要根據自己的分鏡圖所繪的內容。
2. 根據企劃單上的分鏡圖順序完成作品
 3. 每個幼兒的完成速度不一，先完成的可鼓勵再創作別的作品。
 4. 可視幼兒程度協助製作複合式的作品，例如小書但有錄音檔，可以看或聽，也可以邊看邊聽的作品。

（三）綜合活動：

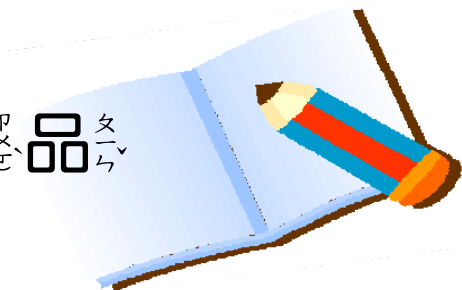
全班完成作品後公開分享。

（四）延伸活動與補充說明：

本活動設計的重點在於：

- i. 讓幼兒學習企劃過程
 - ii. 以媒體作品呈現自己所欲表達及溝通的意見
- 因此使用哪種器材來完成作品並不是本活動強調的，而是由幼兒自行選擇，教師提供協助。所以教師也可以讓全班幼兒皆使用同一種媒體來進行，但創作自述仍是重要的，延伸的班級活動如下：
- ① 照相展：讓每個幼兒拍攝 3-5 張照片，邀請他班幼兒來觀看，由幼兒負責介紹自己的作品
 - ② 有聲屋：讓幼兒錄製自己的故事、歌唱或是笑話錄音帶，放置在學習區，供其他幼兒收聽

我的作品



■ 按照順序，畫下你要說的故事：（分鏡）

■ 我的名字：

■ 我想用哪些東西來做，請打✓

相機	錄影機	錄音機	紙
			

■ 我的作品要給哪些人看，請打✓

小孩	大人	全部的人都可以

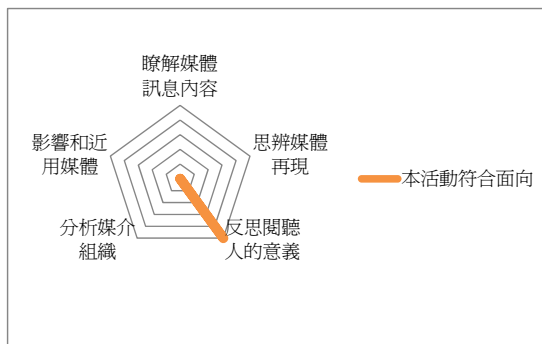
■ 我要幫我的作品取一個名字，叫做

活動名稱：廣告在我心

- 活動目標：
- 瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響
 - 體驗產製訊息的過程
- 觀察與評量：
- 能發現自己的消費選擇會受到廣告的影響
 - 能說出廣告傳達訊息的方法至少一種
 - 能設計廣告單

- 教學準備：
- 選擇一瓶市售且曾廣告過的果汁（本活動以美粒果為例）與一瓶沒有包裝的天然果汁
 - 廣告影片數則（可上 youtube 網站搜尋）
 - 「來打廣告」學習單

實驗曾證明，消費的選擇會受廣告及包裝的影響。因此在這個活動中用餅乾或是其他的物品也可以，活動主要是讓幼兒練習發現，每個人的消費選擇其實是受到廣告以及包裝的影響，並學習討論廣告的推銷手法。



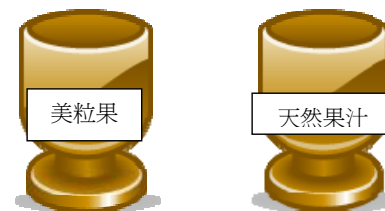
教學活動建議：

（一）引起動機：

1. 在桌上擺放 2 瓶果汁，告訴幼兒這裡有 2 瓶一樣的果汁，接著問幼兒覺得哪一瓶比較好喝，為什麼？
2. 教師統計與記錄幼兒票選結果

（二）團體活動：

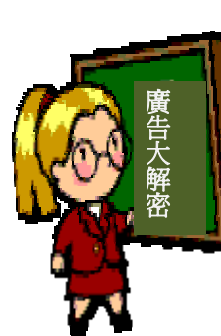
1. 將 2 瓶果汁分別倒入相同的杯子中，請幼兒喝，再票選哪一個比較好喝。



2. 第一次的票選與第二次的票選結果會不盡相同，教師與幼兒討論為什麼會有這樣的差異？
3. 總結說明，每個人的消費會受到廣告及包裝的影響

（三）團體討論：

1. 播放數則廣告影片
2. 讓幼兒看過影片之後，與他們討論：
 - i. 廣告裡在賣什麼東西？
 - ii. 產品是要賣給誰的？
 - iii. 廣告裡說了哪些話讓你覺得這個東西很棒？
 - iv. 你看完這個廣告後會想買嗎？為什麼？
 - v. 如果廣告裡的人換成 XXX，你還會想買嗎？（讓幼兒想像置換元素後的廣告效果）



廣告常用一些方式來吸引人購買商品，像是：

- 找受歡迎的明星當代言人。例如西瓜哥哥和水蜜桃姊姊代言零食廣告（滿天星）
- 買東西送贈品。例如麥當勞的兒童餐會搭配卡通或電影推出兒童喜歡的玩具、早餐店瓶裝牛奶也會附送小玩具
- 使用鏡頭特效，讓產品看起來很酷炫
- 告訴觀眾每個人都要擁有

（四）綜合活動：

1. 發下「來打廣告」學習單，為某一商品製作廣告單。透過體驗製作廣告的過程，讓幼兒瞭解廣告傳達訊息的方法與目的。
2. 請幼兒按照自己設計的廣告單及台詞推銷自己的產品：
 - i. 我要賣什麼？
 - ii. 我的東西哪裡好？

來打廣告囉

活動名稱：玩一玩聲音

活動目標：

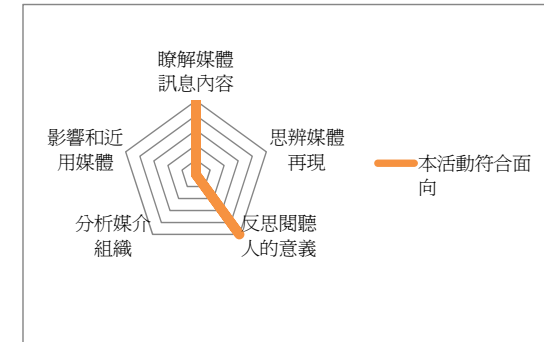
- 知道不同特點能影響觀看者對內容的感知
- 了解不同的元素如何構成媒體敘事

觀察與評量：

- 能說出對不同聲音的感覺
- 能為影片配上聲音
- 能認識電視媒體由視覺和聽覺共同產生意義的特質

教學準備：

- 準備一段幼兒喜歡的影片或節目（聲音豐富點的）
- 各式可以發出聲音的道具，例如鞋子、裝水的保特瓶、紙張、餅乾盒、綠豆...等
- 各種不同的音樂或音效



在電視節目裡的聲音可以分成以下幾個來源：

- 說話聲：主持人、演員的台詞或是節目旁白。
- 效果音：配合劇情需要或為傳達某種意義的聲音，有時候是為了突顯臨場感，像是風雨的聲音等。
- 背景音樂：為營造特定的氣氛，引導觀眾的情緒所加入的音樂

教學活動建議：

（一）引起動機

1. 先展示教師所準備的各式道具，再來教師躲在遮蔽物後利用各式道具發出聲音讓幼兒猜猜看，這些聲音聽起來像什麼？可能是用哪些道具做成的？

（二）團體活動：

1. 播放一段幼兒喜歡的影片或節目，請幼兒背對螢幕只聽聲音，再請幼兒回想剛剛聽到了哪些聲音，由教師記錄下來。
2. 第二次播放同一段影片，但利用靜音鍵或是關閉喇叭聲讓幼兒欣賞，並且發表

看沒有聲音的影片有什麼感覺。

3. 再播放一次影片讓幼兒看，並且核對影片中用了哪些聲音，有誰說話、有什麼音樂、或是什麼特殊的聲音。
4. 帶領幼兒討論，如果這些聲音改變了會有什麼不一樣的感覺？討論要在影片中加入或刪除哪些聲音。

（三）綜合活動：

1. 進行聲音玩一玩的實驗，根據討論結果分配給每個幼兒一個聲音任務，請幼兒發揮創意，找找教室裡或是老師所準備的道具可以如何製作聲音：例如
 - i. 下雨或海浪聲：綠豆或米放在鐵餅乾盒裡搖晃
 - ii. 火焰燃燒聲：用手搓揉玻璃紙
 - iii. 走路聲：用 2 隻筆在桌上走
 - iv. 風聲：一束紙條搖晃聲
2. 待幼兒練習完畢，再次播放靜音節目由幼兒們同時搭上聲音。

活動名稱：卡麥拉達人



活動目標：

- 知道不同特點能影響觀看者對角色的感知
- 知道不同媒體素養所產生的差別



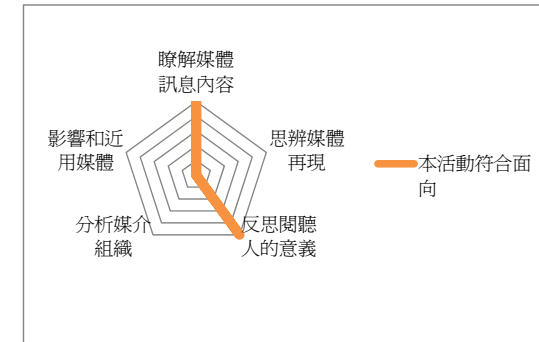
觀察與評量：

- 能瞭解影像是經過人選擇而拍攝的產物
- 能說出對不同鏡頭運用的觀感
- 能分辨電視鏡頭至少三項

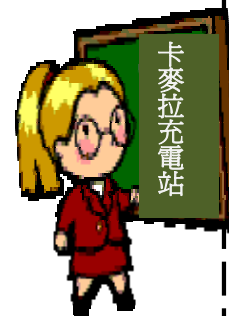


教學準備：

- 利用厚紙板製作的攝影方框（大小約小朋友兩手食指接拇指所圍成的方框）



- 繪本「海底來的秘密」投影片（文圖/ 大衛威斯納，格林文化出版）



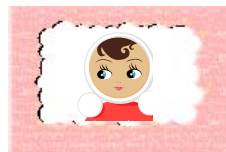
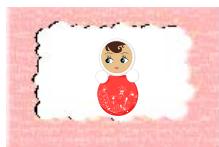
同一個人或物體，因為觀看的角度不一樣，就會有不同的感受與詮釋，一般來說鏡頭可以分成下列幾種：

- 角度
 - 仰角鏡頭：由下往上拍，引發敬畏崇高感
 - 俯角：由上往下拍，會造成縮小的感覺
 - 齊眼鏡頭：又稱水平鏡頭，一般觀看的視線
 - 傾斜：畫面與水平不一致，失去平衡，表達主觀不安
 - 側角鏡頭：側部拍攝，使構圖更有深度。
- 距離：與鏡頭中的畫面人景物的距離，如：
 - 大特寫：比特寫更大，有誇大、暗示的企圖
 - 遠景和全景：可說明人物和環境的關係
 - 中景：膝蓋以上的鏡頭，交代主體動作，是最常用的鏡頭
 - 大遠景：說明環境和故事地點
 - 近景和特寫：專注某個部位或強調情緒

教學活動建議：

(一) 引起動機

1. 拿出厚紙板製作的攝影方框，告訴幼兒「這是一台照相機，假裝我們每個人都是攝影師，框框就是鏡頭。」
2. 選定教室內的一個目標，老師先示範將鏡頭框框放在眼睛的前方，接著移動框框朝目標拉去或拉回。示範後發給幼兒每人一個方框，請幼兒跟著一起做。



3. 請幼兒注意自己鏡頭內的目標會不會因為鏡頭的移動，拉近拉遠而有所不同。

(二) 團體活動：

1. 播放「海底來的秘密」投影片，該繪本屬於無字圖畫書，特色在於作者利用鏡頭運鏡的方式，讓主觀畫面不斷的切換，讓閱讀者不會只侷限在單一的角度。
 - i. 讓幼兒試著對每種運鏡方式表達觀感，比較差異



圖片來源：翻拍自繪本



- ii. 請幼兒結合先前的攝影活動發表意見
 1. 框框拉近、拉遠，拿高、拿低來看同一個事物有什麼不一樣的感覺？
 2. 誰可以決定照片的呈現方式？

(三) 綜合活動

卡麥拉搶答遊戲：播放一段影片，利用暫停鍵讓幼兒猜測攝影機離角色多遠或多近才能拍出這樣的畫面，請幼兒用鏡頭術語來回答。

活動名稱：卡通挑戰賽

- 活動目標：
- 認識角色的個性與特點
 - 學習討論媒體中的刻板印象

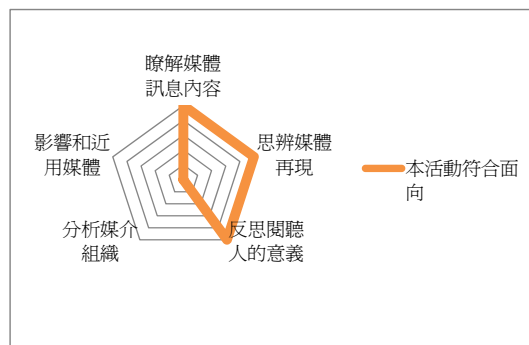
- 觀察與評量：
- 能說出每個角色的特點至少 2 個
 - 能發現媒體如何呈現角色
 - 能聆聽多元意見

- 教學準備：
- 美勞工作（製作棒偶）
 - 準備各式各樣的卡通短片，以電腦播放（教師在準備時應事先觀看，以準備討論問題，本活動挑選目標觀眾為男生和女生的影片各一部）
 - ◆ 女生：珍珠美人魚（第 1 集片段，片長 8 分鐘，來源：
<http://www.youtube.com/watch?v=v85QK-9nuHU>）
 - 人魚露亞公主為了拯救人類男孩-海斗，而將自己的珍珠給了人類，七年之後為了找回自己的珍珠而來到人類世界，並與當初拯救的男孩相遇且就讀同一間學校，但是露亞不能告訴海斗自己就是人魚當初救他的人魚，而得靠自己的力量找回珍珠。露亞喜歡海斗，個性天真浪漫，也非常魯莽。海斗興趣是衝浪，喜歡露亞，而且他樣子很帥，在學校裡很受女生歡迎。
 - ◆ 男生：戰鬥陀螺（第 17 集-最後的決鬥，漆黑的閃電，來源：
<http://www.tudou.com/programs/view/qvxXIV8eedw/>）
 - 劇中強調的是男生們充滿鬥志與冒險精神，參與戰鬥陀螺的競賽。劇情繞著四個男主角而走，強調他們勇於挑戰，邁向世界大賽的故事，全劇將陀螺這個玩具視為男孩們競賽的工具，而從頭到尾沒有一個女性的參賽者出現。（本片長約 23 分半，教師可播放 10 分鐘即可）

教學活動建議：

（一）團體活動與討論：

1. 播放兩段影片給幼兒看
 - i. 第一遍看：與孩子幼兒看到了什麼？
 - ii. 第二遍看：在觀看前提示幼兒注意影片中提到主角的個性、服裝...等，觀看後並進行討論。
 1. 珍珠美人魚：
 - 甲、出現哪些角色？誰是主角？你怎麼知道的？
 - 乙、主角是男生還是女生？他在影片中做了哪些事？你覺得主角是



勇敢的？還是膽小的？為什麼？

丙、影片中還有其他的男生和女生，他們都在做什麼事情？跟主角做的有什麼不一樣呢？

丁、你覺得誰是好人？誰是壞人？影片中用了哪些方法讓你知道？（他們的樣子？燈光還是音效呢？

2. 戰鬥陀螺：
 - 甲、劇中四個主角—小凱、小龍、雷克斯、金李四個男主角的外貌、個性有什麼特色？有沒有共同點？
 - 乙、那你最想要成為哪一個主角？為什麼？是因為他的個性？還是因為他比較厲害？
 - 丙、那麼如果主角全部都變成女生可不可以？如果不可以是因為什麼原因呢？
 - 丁、那如果變成有女生的參賽者出現，你覺得男生會贏還是女生會贏？為什麼？
 - 戊、這部影片裡有出現的女生，他們在做什麼？
3. 請幼兒想想看有沒有其他影片裡的角色跟這兩部有一樣的特色？例如：
 - 甲、女生是英雄？或是男生是英雄？
 - 乙、會有變身的畫面？
 - 丙、女生的裙子都很短，男生都很帥

（二）綜合活動：

1. 請幼兒設計一個角色，每個人都要畫出一個男性角色，和一個女性角色（人或動物不拘）。在設計開始前，可以請幼兒想想看，這個角色的長相、表情與服裝，以及這個角色的個性還有優缺點。
2. 發給幼兒一人 2 張圖畫紙（厚紙板尤佳），請幼兒一張圖畫紙畫一種性別的角色
3. 畫好後著色並剪下來，後面黏貼竹筷，就變成一支支的棒偶了。

（三）延伸活動：

1. 班級劇場：師生一同合作以幼兒們製作的棒偶，編寫一齣戲，用棒偶來演戲。在過程中，引導孩子能演出自己所設定的角色特性。

活動名稱：我們的樣子

活動目標：

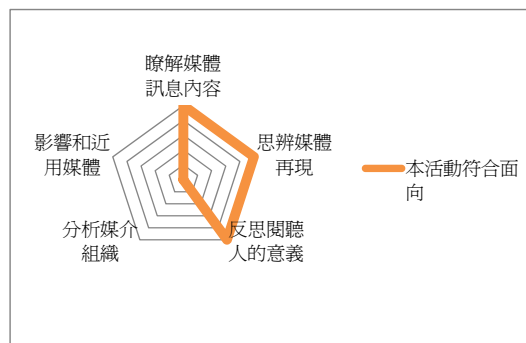
- 發現媒體世界與真實世界的差異
- 學習討論媒體中的刻板印象

觀察與評量：

- 能說出每個角色的特點至少 2 個
- 能比較媒體中的兒童與自己生活中的差異
- 能聆聽多元意見

教學準備：

- 有兒童角色的媒體內容，繪本、卡通、廣告、戲劇、皆可（本活動以廣告為例）
 - ◆ 7-11 30 週年形象廣告童年篇（來源：
http://soapbox.msn.com.tw/soapbox_watch.aspx?sn=0801010135）
 - ◆ 內容介紹（摘要自 7-11 網站）：這則廣告主要利用十多位小童星以六、七○年代的復古裝扮擔綱演出，在特別打造 30 年前的 7-ELEVEN 門市裡，上演著當時的你、我、他的故事，象徵 7-ELEVEN 30 年來一直在這裡，陪你度過童年，也 OPEN 你的未來，點出 30 週年「Always OPEN」的主張。
 - ◆ 主角皆為幼稚園的小朋友（角色介紹）



小男生穿著制服扮演學生情侶
台詞：男對女說給你吃



小女生說：好香喔



小男生穿著球衣，喝著飲料，吹著涼氣
台詞：好涼喔



小男生穿著阿兵哥制服
台詞：又收假了，我要多吃一個



小男生裝扮成工人
台詞：我沒騙你，我一次可以吃 5 個哦



小男生扮演司機
台詞：7-11 到了



小男生扮演店員
台詞：您好，歡迎光臨



小男生穿著西裝，小女生穿著洋裝拿著咖啡（2人皆為較成熟的扮相）
台詞：女生說公司尾牙要不要帶我去阿？

男生摸著頭看起來有點靦腆
台詞：男生說好啊

教學活動建議：

（一）引起動機：

1. 播放此則廣告給幼兒觀賞，觀賞前提醒幼兒要注意影片中每個人的樣子，還有在做什麼
2. 為增加學習的樂趣，看完之後教師可以設計一些與影片記憶有關的問題詢問幼兒，例如：
 - i. 總共有幾個小女生？
 - ii. 運動球員在吃什麼？
 - iii. 喝咖啡的人穿什麼衣服？

（二）團體討論：

1. 看完影片後，可以問幼兒最喜歡哪一個角色？為什麼？
 - i. 可以從討論結果來引導孩子思考，自己受角色吸引的因素，像是女生喜歡女生，或是喜歡酷酷的樣子，還是因為穿的衣服讓你很喜歡...等。
2. 帶領幼兒討論每個角色的特點：
 - i. 有哪些角色？
 - ii. 這些角色是男生還女生演的？
 - iii. 他們的裝扮看起來怎麼樣？每個人有什麼不同的表情？
 - iv. 這個廣告裡女生比較少，有人覺得是什麼原因呢？
 - v. 女生所扮演的一個是女學生，一個是太太，這兩個有哪裡一樣？有哪裡不一樣？
 - vi. 有戴眼鏡的男生有阿兵哥和學生，給了你哪些不一樣的感覺？
 - vii. 可以吃5個包子的小男生看起來有點胖胖的，你覺得瘦瘦的人也可以吃5

個包子嗎？那為什麼這個廣告沒有讓瘦瘦的人演？

3. 帶領幼兒討論媒體的再現與真實生活的差異：
 - i. 這些角色和真實接觸過的幼兒當中有哪一位最接近？
 - ii. 比較一下，最喜歡的角色和最喜歡的真實人物有哪些異同？
 - iii. 引導幼兒討論片中的幼兒與自己有何不同。

（三）綜合活動：

1. 讓幼兒根據自己喜歡的角色分組，讓選擇相同角色的幼兒一組，重新詮釋廣告角色的表情，也可以讓幼兒依自己的創意置換台詞。
2. 鼓勵每一個幼兒演出不同的表情，體驗每個角色的更多可能性

媒體中所呈現的內容都是一種再度呈現的結果，我們稱之為「媒體再現」，此外在媒體內容中的所有的人事物都是經過刻意的安排。因此在這部分可以與幼兒討論的範圍非常廣泛，不論是對年齡或職業的再現，教師皆可妥善利用各式的媒體，讓幼兒能開始學習思考與分析每個角色與被呈現的方法，思考更多元的可能性，才不至於讓僵化且刻板的印象所限制。

適合幼兒的議題應當是與他們生活相關的：

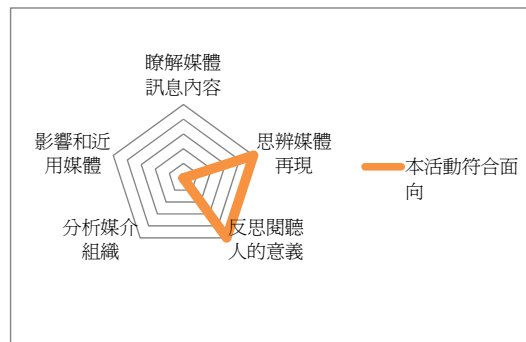
1. 像是父母的職業，我們可以進行廣告或戲劇對職業的再現之討論，像是護士只有女生才可以當嗎？電視裡有沒有男護士？
2. 卡通中的男女生：挑選幼兒喜歡的卡通文本進行比較與討論，男女生都有英雄角色，可是他們解決問題的方式好像不太一樣，連他們的英雄服裝也不太一樣呢。性別刻板的討論不論是在卡通、廣告、戲劇或繪本中都有豐富可用的題材。
3. 人物：幼兒自己、爸爸媽媽、爺爺奶奶...等，可以比較不同的卡通中媽媽的角色，像是柯南的媽媽和我們這一家裡的花媽，或是看看電視中的爺爺奶奶是什麼樣子，跟自己的爺爺奶奶有什麼不同？讓幼兒可以思考媒體與現實生活中的異同。
4. 動物：例如哪些動物角色常常被形容成壞的代表？可是好像也有很多可愛的動物角色，在現實生活中我們會覺得很可怕？

活動名稱：和平電視

- 活動目標：
- 察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別
 - 發現媒體世界與真實世界的差異

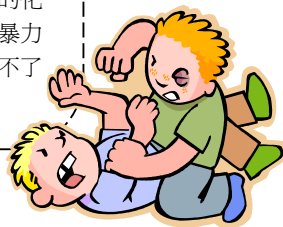
- 觀察與評量：
- 能認識節目中所用的暴力行為
 - 能說出不用暴力也能解決問題的方式至少一種
 - 能思考媒體世界與真實世界的不同

- 教學準備：
- 準備幾段幼兒喜歡的節目但是有暴力內容的片段，例如名偵探柯南、海綿寶寶、飛天小女警、百獸戰隊...等。
 - 「暴力糾察隊」學習單



在媒體對幼兒可能造成的影響中，電視暴力一直是成人非常關切的議題。一般說來，常見的電視暴力會以下列方式呈現：

- 1、口語暴力：說話中以吵架、辱罵、威脅、戲謔的方式，造成他人感到痛苦或害怕，像是「你這大笨蛋」、「你給我小心一點」、「你看什麼看」等，都是不適齡也不好聽的話語。
- 2、肢體暴力：用身體或動作傷害他人，破壞物品或建築、亂摔東西等都是。多數的成人皆認為幼兒喜歡收看卡通，國內的卡通多購自日本或歐美國家，充斥著暴力的言語與打鬥畫面。文本中最為常見的即是將暴力合理化成正義的化身，或是以好笑的形式呈現，而且幾乎是每個文本裡都會出現程度不一的暴力內容，久之幼兒可能誤以為暴力就是解決問題的方式，也會抱持沒什麼大不了的態度。



教學活動建議：

（一）團體活動：

1. 老師可以問幼兒有沒有聽過暴力？這是什麼意思？待幼兒發表完意見後，由老師總結並解說暴力的定義及範圍。
2. 暴力糾察隊：將幼兒分成 2 組競賽，播放影片讓幼兒用搶答的方式找出卡通或節目裡的暴力，找到一個的得一分，最後看哪一組找到的暴力內容最多，就是最佳的暴力糾察隊員。

（二）團體討論：

1. 老師可以請幼兒思考這些暴力出現時，自己有哪些感覺？
2. 回想一下，自己有沒有跟朋友在玩的時候出現一樣的動作，或是說出類似的話？
3. 電視上這樣做，在生活中可能出現嗎？如果生活裡也這樣做可能會發生什麼後果呢？
4. 挑選一段有暴力內容的影片，請幼兒重新說一個沒有暴力的劇情，讓幼兒思考不用暴力也能解決問題的方式，而且有時候暴力是無法解決問題的。

（三）綜合活動：

1. 發下「暴力糾察隊」學習單，請幼兒回家和爸媽一起當當暴力糾察隊，找出不和平的電視內容。



暴力糾察隊

小朋友，和爸爸媽媽一起擔任糾察隊，看看卡通裡有哪些暴力份子喔。有出現以下現象者，在○中途上顏色，●越多表示暴力份子越多。

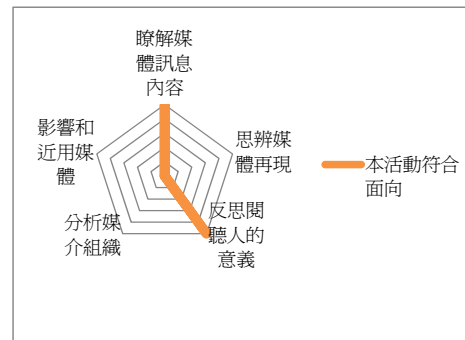
卡通名稱	
播出時間	
為了拯救世界，所以可以殺死別人	○
要戰鬥，贏了就可以收服怪獸	○
有罵人白癡、笨蛋或是呆子	○
會破壞東西或是建築	○
有亂摔或是亂砸東西	○
一不高興就吵架	○
會說你給我小心一點或是走著瞧	○
拿東西敲別人或是敲自己	○
保護別人必須靠打架	○
生氣的時候踢路邊的狗	○
用魔法或忍術來打鬥	○

糾察隊簽名：

活動名稱：電視在我家

活動目標：
■ 思考自己與媒體的關係

觀察與評量：
■ 能說出自己使用電視的經驗
■ 能說出電視對自己象徵的意涵
■ 能思考對電視依賴的程度



教學準備：
■ 繪本「電視壞掉了...」（文／傑瑪諾·朱洛、圖／艾兒蓓蒂，大穎文化）
■ 「電視在我家」學習單

教學活動建議：

（一）引起動機：

- 老師講「電視壞掉了」內容給幼兒聽。
故事大綱：迪蒙一家人都很愛電視，爸爸、媽媽和西維歐弟弟都有自己喜歡看的電視節目，但有一天，電視突然壞掉了，這真是一個晴天霹靂的消息...



（二）團體活動：

- 講完故事後，請幼兒回想故事內容：
 - 電視在迪蒙家的什麼地方？
 - 爸爸、媽媽和西維歐弟弟愛看什麼節目？你覺得當爸爸在看電視時，媽媽可能在做什麼？書裡的人在看電視時臉上的表情如何？
 - 什麼時間他們會一起看電視？看什麼？
 - 電視壞掉了之後，他們做了些什麼事？和之前的生活有哪裡不一樣？
 - 請幼兒說說自身的經驗，像是電視在家裡的哪個位置？爸爸媽媽和自己或其他人喜歡看什麼節目...等。
- 發下「電視在我家」學習單，請幼兒畫下：
 - 先在紙上畫出電視機的位置
 - 接著畫出自己看電視的位置，和看電視時的樣子。
 - 畫出家裡的其他人，在你看電視時，他們在家裡做什麼事。
- 分享每個人所畫的內容，讓幼兒去聆聽與發現每個家庭與電視的關係。

(三) 綜合活動：

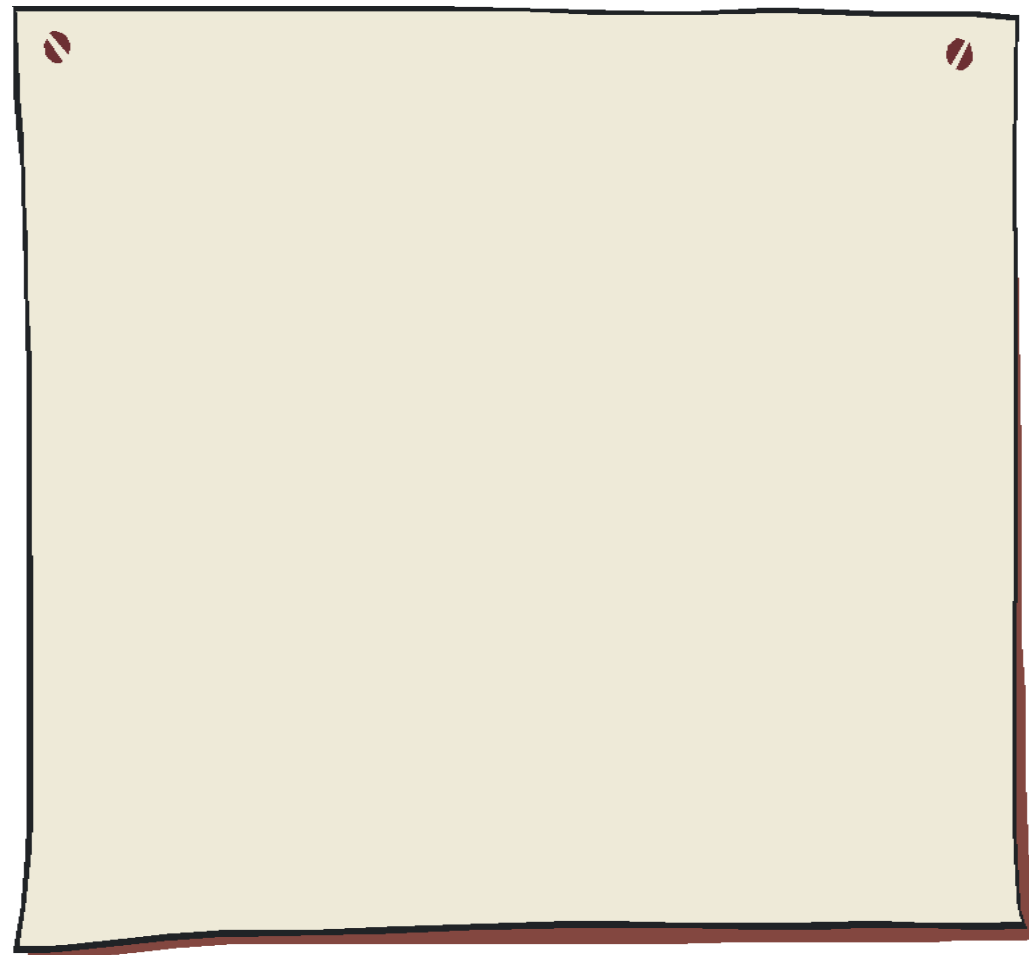
1. 接龍遊戲

- i. 「**電視就像是我的??**」：老師引導幼兒思考電視對自己的意涵，例如：電視就像是我的朋友，它會陪我玩；電視是我的媽媽，會講故事給我聽，電視是我的老師，會教我很多事...
- ii. 「**如果電視壞掉了，可以做??**」：引導幼兒去發現在家中可以做的事除了看電視以外，還有很多其他的事可以做。

電_カ視_シ在_マ我_ミ家_ヤ

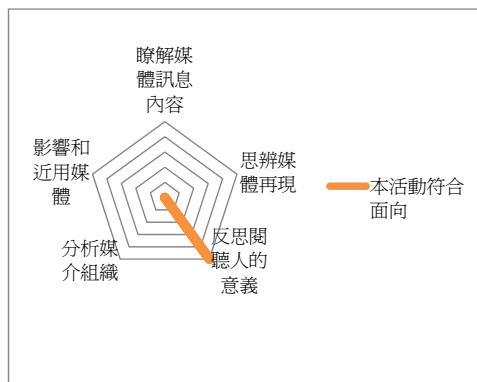


1. 先_マ在_マ紙_シ上_ニ畫_キ出_ス電_カ視_シ機_キ放_マ在_マ家_ヤ裡_ニ的_ノ哪_ノ個_ノ位_ノ置_キ
2. 接_キ著_キ畫_キ出_ス你_ミ看_ミ電_カ視_シ的_ノ位_ノ置_キ，和_ニ看_ミ電_カ視_シ時_ノ的_ノ樣_ノ子_キ。
3. 最_マ後_ニ畫_キ下_ス在_マ你_ミ看_ミ電_カ視_シ時_ノ，家_ヤ裡_ニ的_ノ其_ノ他_ノ人_タ在_マ做_キ什_ニ麼_ノ事_キ。



活動名稱：我與電視有個約定

- ✚ 活動目標：
 - 培養良好的收視習慣
- ✚ 觀察與評量：
 - 能提出至少一種有利改善收視習慣的作法
 - 能養成良好收視習慣
- ✚ 教學準備：
 - 「我與電視有個約定」學習單



✚ 教學活動建議：

(一) 引起動機：

以自編故事為例，引發幼兒對收視行為之討論興趣

從前有個愛看電視的小華，他每天在家都會看 5 個小時的電視，他最愛看的節目是打來打去，你殺我我殺你的卡通。而且每一次看電視的時候他都會躺在沙發上，眼睛一動也不動，一邊看電視他還會一邊吃餅乾、糖果、炸雞跟薯條，一次吃掉一個冰箱的食物。

有一天，可怕的事情發生了...小華發現他的眼睛看東西變得很模糊，電視越搬越近卻都看不清楚，在幼稚園裡老師說要動動手扭扭腰他的手腳都不聽話，老師說要坐下來畫可愛的動物，可是卡通裡的人就在圖畫紙上打打殺殺，小華覺得好傷腦筋喔，量體重的時候，醫生阿姨說：「小華，50 公斤」。

啊～～這真是太可怕了....小華尖叫得跑著突然撞到了電視機。原來只是一場夢。

躺在沙發上睡著的小華醒了過來，說了「這真是一場惡夢啊！」

請幫他想想應該怎麼做才不會惡夢成真呢？



(二) 分組討論：

1. 將幼兒分成 2 組，由老師各帶 1 組幼兒進行討論：
 - i. 一天的收視時數（每天不宜超過 2 小時）
 - ii. 看電視時的休息間隔（每 30 分鐘應起來休息 10 分鐘）
 - iii. 看電視時的姿勢（不躺著或趴著看電視）
 - iv. 看電視時的距離與位置（不能太近也不能斜斜的看電視）
 - v. 看電視的環境（燈光要充足柔和，最好可以請大人陪你一起看，可

以吃東西但是要適量，也要選擇較為營養的食物）

2. 前述的討論較屬於正確概念的傳遞，因此幼兒說出自己的看法時，老師可以請他說明理由，再透過引導式的提問與解說讓幼兒瞭解比較良好的收視習慣是哪些。

(三) 綜合討論：

1. 公布兩組幼兒的討論結果，讓幼兒說說看哪一些習慣是自己已經擁有，哪一些是可以再努力，而且為了自己可以不要像故事中的小華一樣，我們應該遵守哪些約定
2. 發下「我與電視有個約定」學習單，請幼兒每天睡覺前檢查自己做到了哪幾項，有做到的打 V，沒做到的打 X，並請爸爸媽媽作見證人，一週之後交給老師。老師可以給予獎勵以鼓勵幼兒更積極的履行良好的收視約定。



幼兒良好的收視習慣養成並非一蹴可及，特別是對於在家裡可以自由看電視且不受限的幼兒來說。因此讓幼兒學習檢視自己的收視習慣，更積極的期望能回應到幼兒的生活之中產生改變，所以除了老師的教育與宣導之外，也有賴家長們的教育，讓幼兒履行與電視的約定。

我（ 姓 名 ）與電視有個約定

我與電視有個約定，有做到的打√，沒做到的打X

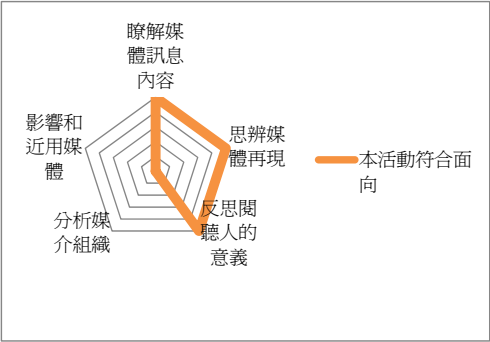
約定	星期	一	二	三	四	五	六	日
我看電視 30 分鐘後會讓眼睛休息一下，或是起來動一動								
我看電視不會靠太近，也不會坐在斜斜的地方看								
我看電視不會躺著或趴著								
我看電視時，會請爸爸或媽媽陪我一起看								
我看電視時不會一直吃零食								
我看電視時會打開燈，不會暗暗的								
我一天看電視沒有超過 2 小時								

我總共得到了幾個√？（ ）個 見證人簽名_____

活動名稱：聰明小眼睛

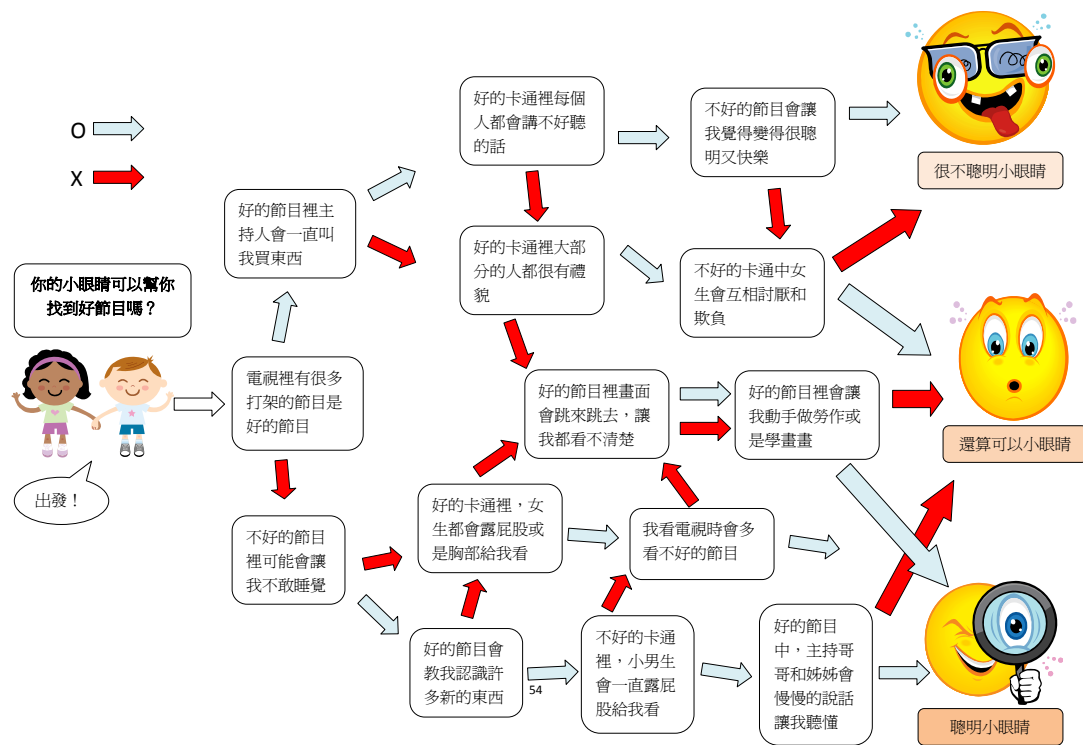
- 活動目標：
 - 充實選擇節目的技巧

觀察與評量：
 - 能夠分辨節目好與不好的理由
- 教學準備：
 - 準備數個幼兒所熟悉的節目或影片片段（盡可能是優劣皆備）
 - 「聰明小眼睛」海報



- 教學活動建議：

（一）團體討論：
 - 教師播放數個幼兒們最熟悉的卡通、節目或影片片段給幼兒看，看完之後請幼兒說說內容好看與不好看的地方，為什麼？
 - 老師可以引導幼兒更深入的思考他們熟悉的節目：
 - 優質節目的基本判斷標準參考：
 - 有無節目廣告化—這個節目裡有沒有叫你要買東西？
 - 暴力問題—會不會打來打去、戰鬥、受傷、罵來罵去、欺負別人？
 - 色情資訊—有沒有男女生露出自己身體重要部位的畫面？
 - 刻板印象—有沒有讓你覺得男生就是最厲害最勇敢的感覺？女生要很漂亮才有人愛？
 - 靈異恐怖—看完這個節目我會覺得很害怕晚上不敢睡覺？
 - 表現形式—節目主持人有沒有把自己裝得太幼稚？或是講不好聽的話？畫面會不會太單調或是太過跳來跳去？
 - 參與感—這個節目會有可以動動腦和動動手的機會？
 - 總結幼兒討論，請幼兒以後在選擇節目時可以張開聰明小眼睛，仔細想想自己看的節目有哪些好和不好的地方。（備註：教師可視幼兒情況討論好看與適合看的不同）
- （二）綜合活動：
 - 為加深幼兒對挑選節目技巧的認識，以「聰明小眼睛」海報來進行 QA 活動。



活動名稱：廣告大觀園

- 活動目標：
- 認識廣告訊息及其目的
- 觀察與評量：
- 能觀察生活中廣告出現的形式
 - 能說出廣告的目的至少一種

- 教學準備：
- 電腦投影設備、數位相機
 - 圖畫紙

教學活動建議：

（一）團體活動：

1. 依教師人數將幼兒分組，走訪校園周邊的廣告訊息。
2. 出發前，教師可請幼兒先想一下什麼是廣告？在哪裡會看到廣告？
3. 教師準備相機，帶幼兒外出觀看，引導幼兒發現廣告訊息，拍攝照片做為記錄
 - i. 公車車體
 - ii. 店家招牌
 - iii. 宣傳單
 - iv. 圍牆邊的布條
 - v. 廣告看板



（二）團體討論：

1. 以幻燈片方式播放校外觀察所拍到的廣告內容
2. 教師可解說廣告的內容，問幼兒認為這些廣告的目的是什麼？
 - i. 鼓勵消費：廣告多數的目的皆在激發人們消費的需求和行為，像是店家招牌除了讓你知道店家的位置，也是希望你能進去消費，還有宣傳單也是讓你知道哪裡有販賣的資訊。
 - ii. 宣導：有一些廣告是宣導一些習慣或政策，像是腸病毒勤洗手、燒燙傷要沖脫泡蓋送

（三）綜合活動：

1. 請幼兒想想除了校外觀察看到的廣告以外，生活裡還有哪裡會出現廣告，把它畫下來。例如：
 - i. 電視、廣播
 - ii. 報章雜誌或書籍
 - iii. 天空氣球
 - iv. 人偶

活動名稱：小小記者

- 活動目標：
- 體驗媒介組織的功能
 - 明白媒體訊息是經過人的主觀處理而產生不同的結果
 - 明白媒體內容的製播會受到許多因素的影響

- 觀察與評量：
- 能扮演媒介組織裡的角色
 - 能思考媒體訊息的製作可能受到哪些影響

- 教學準備：
- 自編故事
 - 一份報紙
 - 小小記者大富翁

教學活動建議：

（一）引起動機：

教師講自編故事給幼兒聽

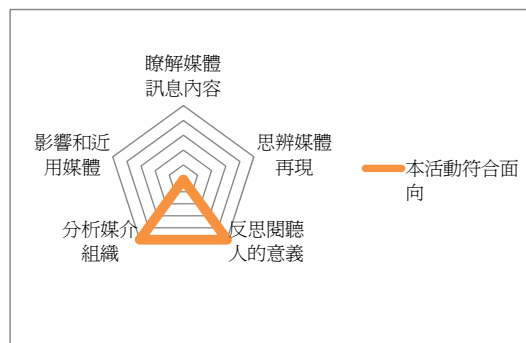
珍珠村裡住了很多豬還有野狼，不過這裡的野狼不吃豬。豬民們最愛看真豬好報，小豬三兄弟就在真豬報社裡當記者。豬大哥最愛棒球，所以他是運動新聞的記者，豬二哥喜歡刺激的生活，所以他喜歡採訪社會發生的事情，是社會記者，豬小弟喜歡小朋友，所以他就當了一個可以報導豬小孩生活的記者。另外一家報社是野狼們愛看的拍狼日報，野狼不吃豬，但他們很愛蒐集豬的照片，所以拍狼日報裡有很多各式各樣的豬模特兒照片。

珍珠村長爲了讓豬民還有野狼們可以看到更多不一樣的新聞，決定把 2 家報社的老闆換人做做看....

小朋友，接下來會發生什麼事呢？

（二）團體討論：

- 針對故事回憶與討論：
 - 真豬好報會報導哪 3 件事呢？拍狼日報裡為什麼會有很多豬照片？
 - 村長為什麼要換老闆？原本的真豬好報和拍狼日報有什麼不一樣？
 - 新的老闆會怎麼改變真豬好報？又會怎麼改變拍狼日報呢？



iv. 你覺得真豬好報（拍狼日報）裡應該還要報導哪些事？

2. 教師可以將幼兒的討論做出比較表：

	真豬好報 	野郎日報 
誰愛看？給誰看的？		
主要都報導哪些事？		
老闆是誰？		
換了之後可能會變成？		



報紙與新聞是幼兒較少接觸的媒體，但透過討論與扮演活動可以讓幼兒學習認識：訊息在呈現至我們眼前時，可能受到各式影響（包括媒體記者與編輯者、媒體部門與組織負責人，甚或政府、政黨或財團）。也就是說電視新聞在製播過程中有許多人在做篩選、把關的工作，在這樣的層層控制之下已經受到許多個人主觀看法、電視台的立場與考量因素的影響，甚至是同一件事也會因為不同人的報導，而讓內容有所不同。繪本「三隻小豬的真實故事」就是一個最佳的例子。

3. 展示一份報紙，問幼兒一份報紙的誕生可能經過哪些過程：

- 記者到報社後要準備開會，分配好工作
 - 記者開始蒐集與採訪新聞，採訪時有負責攝影的記者拍出適合的照片
 - 報社的人整理記者帶回來的新聞
 - 整理好之後用電腦排好文字與照片的位置
 - 送進印刷廠，印刷機開始印製報紙
 - 印刷結束後，摺報機會把報紙摺成一份一份的，再進行打包的工作
 - 最後，運輸車會把報紙送到運送到各地
4. 教師總結，報紙的製作需要很多人的分工合作才能完成，而且也會受到很多的影響，像是如果大老闆不喜歡你的新聞，你就不能刊在報紙上了。

（三）綜合活動：

小小記者大富翁遊戲：（此活動僅為增加幼兒的學習樂趣）

請幼兒選擇要扮演真豬好報的記者還是拍狼日報的記者，由老師扮演大老闆，

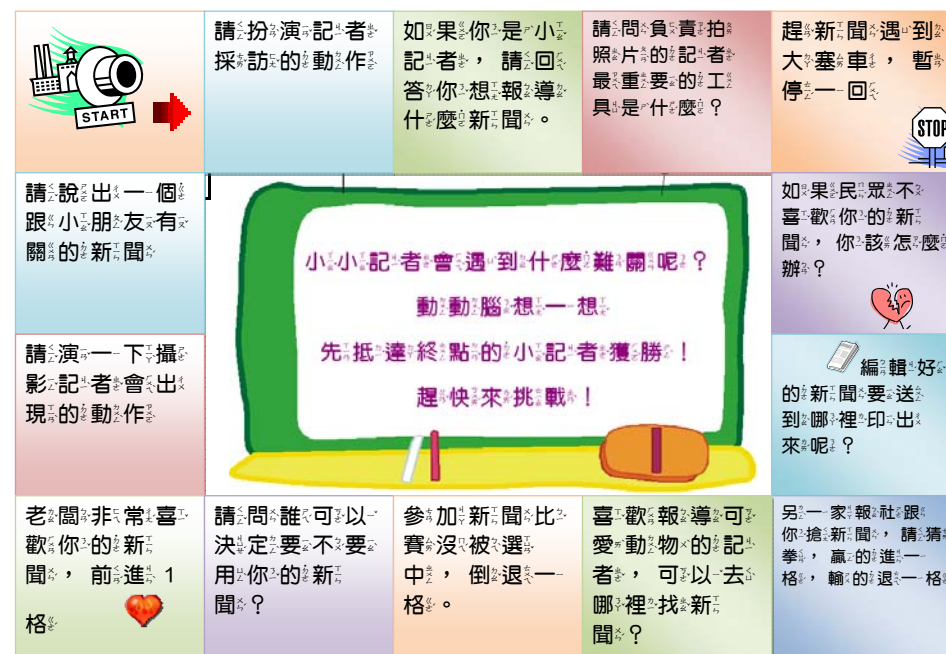
讓幼兒執骰子決定前進的步數，每走到一個定點都有一個狀況，看最後哪個報社的記者可以先抵達終點。

(四) 補充資料：

媒體內容的製播受到了很多因素的影響，不論是廣告的製作、書籍的完成、報紙、節目，在產製過程中都經過很多不同角色的分工合作才得以完成，再經過層層的把關最後完成。在幼稚園裡，幼兒經由扮演活動去體驗各行各業的人如何工作，以及認識各個產業，例如小電視台製作節目、辦班報、做小書...等，帶領幼兒產製訊息在幼稚園是一普遍的活動，但較少引入媒介組織的概念，因此幼兒階段的練習可以從體驗媒介組織的功能開始，瞭解媒體訊息經過人的主觀處理會產生不同的結果，進而思考媒體內容的製播會受到許多因素的影響。

(五) 延伸活動（還可以怎麼做？）：

1. 辦班報：讓幼兒先思考我們班的報紙有哪些立場與宗旨，進而產製貼近需求的報刊內容
2. 出版社：做小書，先讓幼兒說明創作理念，同一屬性的小書可以放在同一家出版社，或分櫃擺設
3. 小電視台：為自己電視台取名，以及想一想這家電視台要做哪些節目，以瞭解不同屬性頻道間文本組合的差異，亦即認識媒體組織所有權如何影響文本選擇與組合。



活動名稱：我的大聲公

活動目標：

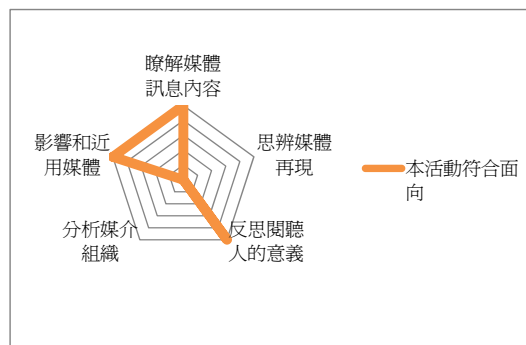
- 明白每個人都可以對媒體內容表達意見
- 使用媒體表達自己的意見

觀察與評量：

- 能說出對媒體內容的喜好與排斥
- 能思考近用媒體（對媒體內容表達意見）的方式
- 能實踐媒體近用

教學準備：

- 信紙、錄音設備、錄影設備、幼兒常看節目的圖片（可以先以單一頻道為主，如東森幼幼台）



好看，我就轉別台...



在聯想遊戲的部分，幼兒的回答通常會以接近個人經驗的方式，較少能做另一層次的思考，例如買回家的玩具如果壞掉，幼兒會知道可以拿去跟老闆換，那如果電視上播出的卡通非常不好看，有什麼方法呢？幼兒會回答轉台、不要看。

但其實每個人都有媒體近用權，即便是幼兒也有權利對媒體內容發表意見，從閱聽人的角度去表達自己的喜歡與排斥，評論與欣賞媒體訊息內容，而媒體近用是一個更積極主動的作法，跳脫個人的層次，而是與社區、社會，甚至是一個媒介組織進行對話。

在美國，幼教老師與幼兒一同討論不適合的影片內容，然後決定與播放這些影片的頻道溝通，他蒐集了每位幼兒的意見（有些幼兒已會書寫），然後寄給電視台。電視台因此重新評估了該影片的適宜狀況，最後決定停止播出...

（二）團體討論：

與幼兒討論，如果觀看的電視內容有一些是很恐怖的、打架的，看了之後會不舒服的，除了轉別台、不要看以外，還有其他的方法嗎？或是說這個內容真的非常的棒，你想幫它拍拍手，加加油，有什麼方法呢？

- i. 可以跟誰說？（家長、老師、創作者、決定播出的電視台...）
- ii. 可以改變卡通的內容嗎？（進行故事文本的改編）
- iii. 有什麼方法可以讓這些人知道你的意見？

（三）綜合活動：

1. 讓幼兒自己選擇表達意見的方式：寫（畫）一封信、把要說的話錄下來、或是對著鏡頭說。
2. 根據節目圖片，選擇想對哪個節目發聲。
3. 待大家都發表完意見，老師展示給幼兒欣賞（老師可以假裝成電視台負責人來回應幼兒的意見，再問問看幼兒是否滿意這樣的回答）

教學活動建議：

（一）引起動機：

與幼兒玩「如果怎麼樣...我就怎麼樣...」的聯想遊戲。由老師出題，並且視情況將聯想內容引導至團體內容。例如：如果電視機壞了...我就去睡覺，如果卡通不



雖然這只是個在班上的練習活動，但也許有一天幼兒們也能成為一個小小發聲者。

附表三：教學活動範例內容介紹

教學活動名稱	教學目標	具體活動目標	設計介紹	學習活動	主要媒體或議題	媒體素養學習面向
媒體show 一show	1.認識媒體的種類與功能 2.認識生活中各種媒體傳播管道 3.尊重每個人分享的媒體經驗	1.能說出平面媒體與電子媒體各一種 2.能說出媒體的功能至少一項 3.能聆聽別人分享的媒體使用經驗	活動內容：利用各式的媒體圖卡引導孩子認識生活中的媒體，包括平面與電子媒體，協助幼兒認識媒體的種類與功能，透過分享使用媒體的經驗思考自己與媒體的關係。 學習單：發現自己家裡的媒體	1.遊戲 2.討論 3.繪畫	不同的圖片，圖片中有不同的媒體	媒介文本 閱聽人
班級電視牆	1.瞭解不同節目類型的特性 2.尊重每個人分享的媒體經驗	1.能比較不同電視節目的類型及差異 2.能表達對不同文本內容的觀感	活動內容：協助幼兒認識不同的節目類型，比較不同節目的特色與呈現方式。並練習用自己設計的符號來記錄不同的節目帶給自己的感受。	1.遊戲 2.討論 3.繪畫	不同的電視節目	媒介文本 閱聽人
現代電視王國	1.欣賞與區別不同媒體訊息類型的特性 2.分享自己對媒體內容的排斥與喜好 3.養成聆聽多元意見的習慣	1.能說出媒體訊息的類型及差異 2.能說出自己對媒體訊息的喜好因素 3.能聆聽別人分享的意見	活動內容：每一個媒體載具可能同時出現不同的媒體訊息，引導幼兒思考媒體訊息特性以及曾經在哪些地方或媒體中看過這些訊息。 學習單：請幼兒回想自己聽或	1.聽故事 2.討論 3.影片欣賞 4.遊戲	廣告、新聞、節目訊息	媒介文本 閱聽人

			看到的廣告、新聞或是節目。			
白雪公主比一比	1.體驗不同媒體所呈現的樂趣 2.瞭解不同類型的敘事方式 3.尊重多元意見的表達	1.能欣賞同一題材不同媒體呈現的文本 2.能說出不同媒體類型呈現訊息的差異 3.能感受每個人對文本有不同的詮釋	活動內容：讓幼兒比較相同題材透過不同的媒體種類呈現會有什麼不一樣的感受與差異。因此要從各種媒體種類的特質去引導幼兒思考。	1.欣賞影音 2.討論	不同的媒體種類	媒介文本 媒體再現 閱聽人
變形故事	1.認識不同類型的敘事方式 2.認識不同的故事順序所賦予的不同意義	1.能看圖說故事 2.能依照不同的圖片順序說出故事 3.能欣賞他人所說的故事	活動內容：認識不同的敘事方式會產生不一樣的故事或劇情。 學習單：包含剪貼與繪畫的設計，體驗因排序與自我創作而有不同的故事。	1.剪貼 2.繪圖 3.創作故事	平面故事	媒體近用 閱聽人 媒介文本
動手玩媒體	1.學習操作媒體器材 2.創作簡單的媒體作品 3.體驗產製訊息的過程	1.能使用拍照、攝影器材、錄音機至少一種的基本功能 2.能體驗企劃作品的過程 3.能完成個人的媒體作品	活動內容：透過動手使用媒體體驗製作訊息的過程。 學習單：讓幼兒自己選擇用哪些媒體創作怎樣的內容給誰收聽或觀看。	1.實物操作 2.創作	可錄製聲音或影像的媒體工具	媒體近用 媒介文本 閱聽人
廣告在我心	1.瞭解廣告訊息對自身消費行為的影響 2.體驗產製訊息的過程	1.能發現自己的消費選擇會受到廣告的影響 2.能說出廣告傳達訊息的方法至少一種	活動內容：透過實驗的方式讓幼兒明白廣告或包裝會影響個人的消費選擇。並練習解析廣告中使用哪些元素及方式	1.影片欣賞 2.實驗 3.討論	廣告	閱聽人

		3.能設計廣告單	讓你產生購買的念頭。 學習單：利用所學到的概念設計一個廣告	4.創作		
玩一玩 聲音	1.知道不同特點能影響觀看者對內容的感知 2.了解不同的元素如何構成媒體敘事	1.能說出對不同聲音的感覺 2.能為影片配上聲音 3.能認識電視媒體由視覺和聽覺共同產生意義的特質	活動內容：認識電視中所使用的元素可以透過哪些方式製作。	1.欣賞影片 2.實驗 3.遊戲	影片中的聲音	媒介文本 閱聽人
卡麥拉 達人	1.知道不同特點能影響觀看者對角色的感知 2.知道不同媒體素養所產生的差別	1.能瞭解影像是經過人選擇而拍攝的產物 2.能說出對不同鏡頭運用的觀感 3.能分辨電視鏡頭至少三項	活動內容：透過觀看影像與操作實體相機或錄影機來分辨不同的運鏡方式會使影像產生哪些不同的效果。	1.圖片欣賞 2.遊戲 3.討論 4.實物操作	影像語言	媒介文本 閱聽人
卡通挑 戰賽	1.認識角色的個性與特點 2.學習討論媒體中的刻板印象	1.能說出每個角色的特點至少 2 個 2.能發現媒體如何呈現角色 3.能聆聽多元意見	活動內容：透過觀看分別為男女幼兒喜歡看的卡通來討論影片中的性別角色，讓幼兒思考與比較影片中所呈現的角色。	1.影片欣賞 2.討論 3.創作	卡通影片	媒介文本 閱聽人 媒體再現
我們的 樣子	1.發現媒體世界與真實世界的差異	1.能說出每個角色的特點至少 2 個	活動內容：讓幼兒觀看以幼兒為角色的影片中如何呈現他	1.影片欣賞	廣告影片	媒介文本 閱聽人

	2.學習討論媒體中的刻板印象	2.能比較媒體中的兒童與自己生活中的差異 3.能聆聽多元意見	們，與現實生活中有何異同，是否僅有單一的可能性而已。	2.討論		媒體再現
和平電視	1.察覺兒童節目中所呈現的不同暴力類別 2.發現媒體世界與真實世界的差異	1.能認識節目中所用的暴力行為 2.能說出不用暴力也能解決問題的方式至少一種 3.能思考媒體世界與真實世界的不同	活動內容：瞭解媒體中有哪些暴力內容，思考對生活中有哪些影響，而除了使用暴力以外，有沒有其他解決事情的方法呢？ 學習單：學習檢視自己所觀看的卡通是否充斥不同型態的暴力內容	1.影片欣賞 2.遊戲 3.討論	卡通影片	閱聽人 媒體再現
電視在我家	思考自己與媒體的關係	1.能說出自己使用電視的經驗 2.能說出電視對自己象徵的意涵 3.能思考對電視依賴的程度	活動內容：思考電視與自己或是家人的關係，以及除了看電視以外還有哪些其他的休閒方式。 學習單：發現每個家庭與電視的關係。	1.故事欣賞 2.討論 3.繪畫	電視	媒介文本 閱聽人
我與電視有個約定	培養良好的收視習慣	1.能提出至少一種有利改善收視習慣的作法 2.能養成良好收視習慣	活動內容：透過討論思考良好的收視習慣，以及檢視自己的收視行為。 學習單：請家長共同參與養成幼兒良好的收視習慣。	1.故事欣賞 2.討論	收視行為與習慣	閱聽人

聰明小眼睛	充實選擇節目的技巧	能夠分辨節目好與不好的理由	活動內容：透過分析討論幼兒自己喜愛的節目內容，學習選擇與判斷好與不好的節目內容。	1.影片欣賞 2.討論 3.遊戲	電視節目選擇技巧	媒介文本 閱聽人 媒體再現
廣告大觀園	認識廣告訊息及其目的	1.能觀察生活中廣告出現的形式 2.能說出廣告的目的至少一種	活動內容：透過觀察發現生活周遭的廣告訊息以哪些形式出現，以及廣告有哪些目的。	1.社區觀察 2.討論 3.繪畫	廣告	媒介文本 閱聽人
小小記者	1.體驗媒介組織的功能 2.明白媒體訊息是經過人的主觀處理而產生不同的結果 3.明白媒體內容的製播會受到許多因素的影響	1.能扮演媒介組織裡的角色 2.能思考媒體訊息的製作可能受到哪些影響	活動內容：透過角色扮演讓幼兒體驗媒介組織的功能，明白訊息產製會受到很多因素影響。	1.角色扮演 2.討論 3.故事欣賞 4.遊戲	影響製播訊息的因素	閱聽人 媒體組織
我的大聲公	1.明白每個人都可以對媒體內容表達意見 2.使用媒體表達自己的意見	1.能說出對媒體內容的喜好與排斥 2.能思考近用媒體（對媒體內容表達意見）的方式 3.能實踐媒體近用	活動內容：成為主動的閱聽人，思考自己的發聲權，以及有哪些方式可以對媒體表達自己的意見。	1.遊戲 2.討論	主動表達對媒體的意見	媒介文本 閱聽人 媒體近用

「幼兒媒體素養教學手冊」專家評鑑問卷
（幼兒教育類學者、專家及教育先進）

親愛的學者、專家及教育先進，您好：

首先感謝您願意擔任本研究之專家，並在百忙中撥冗填寫這份問卷，本研究旨在發展「幼兒媒體素養教學手冊」，教學對象為幼稚園大班幼兒，手冊內容涵蓋幼兒媒體素養教育基本概念與教學活動參考範例。本研究採用專家評鑑以蒐集整理各專家學者的意見，並據此修改手冊內容，作為相關單位未來運用之參考。

請根據您的專業認知填答，調查結果僅供學術研究之用，並煩請於 98 年 6 月 5 日前填妥寄回。您的幫助對本研究將具有重大的貢獻，謹對您表達由衷的謝意。

國立政治大學 幼兒教育研究所
 指導教授：吳翠珍博士
 研究生：賴慧玲 敬啟
 中華民國九十八年五月

【個人基本資料】請依類別填寫

一、幼稚園現場教師

- 教師姓名：
- 園所名稱：
- 園所屬性：☐公立 ☐私立
☐幼稚園 ☐托兒所
- 教學模式：
- 教師年齡：
- 教學年資：
- 教育程度：☐幼教研究所（碩班、博班） ☐大學幼教相關科系（含幼教學程）
☐專科（二專或五專）幼教相關科系畢業 ☐高職幼保科畢業 ☐其他

- 兼任職務狀況：☐沒有 ☐有，是_____
- ☐我目前任教班級有大班幼兒 ☐我曾教過大班幼兒，共幾年？（_____）
- 在這之前，☐我完全沒聽過媒體素養教育一詞 ☐我聽過，但不太瞭解
☐我聽過，而且我非常清楚內涵 ☐我知道內涵，且我進行過類似的教學
☐其他（_____）

二、幼兒教育、幼兒發展、幼兒課程與教學類學者

- 學者姓名：
- 學術專長（可複選）：☐幼兒教育 ☐幼兒發展與學習 ☐幼稚園課程與教學
☐幼稚園教材教法 ☐幼兒與媒體 ☐其他（_____）
- 在這之前，☐我完全沒聽過媒體素養教育一詞 ☐我聽過，但不太瞭解
☐我聽過，而且我非常清楚內涵 ☐我知道內涵，且我推廣過類似的概念

☐其他（_____）

手冊第一部份「媒體素養教育養成秘笈」填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，第一部份旨在向幼教老師介紹相關概念，可分做六個主題。然而媒體素養一詞在幼教領域尚屬陌生，因此需透過知識的轉化，讓幼教老師瞭解其內涵與重要性。

- 請您依照每個主題，評定內容是否可讀，可讀之定義在於用字遣詞是否清楚與易於理解，並在適當表格中打 V。勾選不同意與非常不同意者，請於意見欄中給予寶貴的意見。
- 如果您對於各主題之內容，認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 若您對手冊之意見有建議增列之主題或其他意見，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

評鑑主題	題項	可讀性				意見欄
		非常同意	同意	不同意	非常不同意	
媒體素養教育是什麼	1.概念說明清楚明瞭					
	2.名詞解釋清楚易懂					
	3.解說文意流暢清晰					
媒體素養核心概念與關鍵問題	1.概念說明清楚明瞭					
	2.名詞解釋清楚易懂					
	3.解說文意流暢清晰					
媒體	1.概念說明清楚					

素養教育在幼兒階段的重要性	明瞭					
	2.解說文意流暢清晰					
	3.內容說明可支持該議題之重要性					
幼兒媒體素養教什麼	1.概念說明清楚明瞭					
	2.解說文意流暢清晰					
	3.名詞解釋清楚易懂					
幼兒媒體素養怎麼教	1.概念說明清楚明瞭					
	2.解說文意流暢清晰					
	3.名詞解釋清楚易懂					
媒體素養幼師角色	1.概念說明清楚明瞭					
	2.解說文意流暢清晰					
第一部份	1.整體內容架構順序深淺合宜					

整體內容						
	2.整體內容對您受用					
	3.字體大小合宜，容易閱讀					
	4.版面編排恰當，容易閱讀					
	5.看完第一部份，您對（幼兒）媒體素養教育已有概念及方向					
	6.看完第一部份，您同意媒體素養在幼教階段的重要性					
	7.看完第一部份，您同意媒體素養在幼兒階段的可行性					

綜合意見：

手冊第二部份「教學活動範例」填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，教學對象為大班幼兒。第二部份為教學活動範例，含括媒體素養五大學習面向，共計 18 個活動設計。

- 1、請您根據您的專業，評定每個活動內容是否適切，並在適當方格中打 V。勾選不同意與非常不同意者，請於意見欄中給予寶貴的意見。
- 2、如果您對於該活動內容，認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 3、若您對教案之意見有建議增列之內容或其他意見，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

教案評鑑意見表（共 18 個教案）

活動名稱					
評鑑標準	評鑑意見				修正意見
	非常同意	同意	不同意	非常不同意	
（一）教學目標					
1. 教學目標包含情意、認知、技能三種不同層面均衡發展	☐	☐	☐	☐	
2. 目標陳述具體清楚	☐	☐	☐	☐	
3. 教學目標能與幼兒階段課程銜接	☐	☐	☐	☐	
4. 教學目標能與其他幼兒學習領域或重大議題統整	☐	☐	☐	☐	
5. 對本議題的概念與目的而言，該教學目標恰當	☐	☐	☐	☐	
6. 該教學目標對大班幼兒而言難易度適中	☐	☐	☐	☐	
（二）教學活動設計					
1. 教學活動能反映對應的教學目標與評量	☐	☐	☐	☐	
2. 教學內容的組織、銜接與編排符合大班幼兒身心需求	☐	☐	☐	☐	
3. 教學資源的選用適切	☐	☐	☐	☐	
4. 教學活動的安排恰當	☐	☐	☐	☐	
5. 教學活動能引起幼兒學習興趣	☐	☐	☐	☐	
6. 教學活動對大班幼兒而言	☐	☐	☐	☐	

可行					
（三）學習單與其他					
1. 學習單建議可對應教學活動設計（若該活動無附學習單可免填）	☐	☐	☐	☐	
2. 教學策略、補充說明有助教師有效使用該活動	☐	☐	☐	☐	
（四）綜合意見					

「幼兒媒體素養教學手冊」總評填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，整體架構可分成概念說明與教案。

- 1、 請您閱讀本手冊後，評定內容是否可讀與實用，並在適當表格中打 V。勾選不同意與非常不同意者，請於意見欄中給予寶貴的意見。
- 2、 如果您對於本手冊認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 3、 若本手冊未曾提及您所遇到的問題，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

（一）評鑑題項	評鑑意見				意見欄
	非常同意	同意	不同意	非常不同意	
1.手冊整體用字遣詞易讀易懂	☐	☐	☐	☐	
2.手冊整體架構詳細清楚	☐	☐	☐	☐	

3.手冊整體編排設計適合閱讀					
4.手冊整體內容難度適合大班幼兒的程度及經驗					
5.手冊整體內容可應用至課堂教學活動					
6.整體教學活動多樣化，能引起大班幼兒學習興趣					
7.手冊整體內容符合當代的幼兒需求					
8.手冊整體內容對您受用					
9.看完手冊，您對幼兒媒體素養教學已有概念及方向					
10.本手冊能幫助教師準備媒體素養教學活動					
11.您會推薦本手冊給有意接觸幼兒媒體素養教學活動的幼兒教師					

綜合意見：

（二）您認為手冊哪一部份最為實用，幫助最大？（請分別就第一部份與第二部分填答，本項請用阿拉伯數字標示優先順序，1 為最首位，2 其次，以此類推）

第一部份背景知識與概念介紹	第二部分 教學活動範例
☐ 媒體素養是什麼？	☐ 瞭解媒體訊息面向之教案
☐ 媒體素養核心概念與關鍵問題	☐ 思辨媒體再現面向之教案
☐ 媒體素養教育在幼兒階段的重要性	☐ 反思閱聽人的意義面向之教案
☐ 幼兒媒體素養教什麼（概念篇）	☐ 分析媒體組織面向之教案
☐ 幼兒媒體素養怎麼教（概念篇）	☐ 影響和近用媒體面向之教案
☐ 媒體素養幼師角色	

（三）本手冊未曾提及您所想要獲知的資訊為何？（簡答題）

（問卷結束，再次感謝您的填寫）

請留下您的 e-mail，手冊修改後我將寄一份修正後的手冊電子檔給您

e-mail: ()

「幼兒媒體素養教學手冊」專家評鑑問卷

（媒體素養類學者、專家及教育先進）

親愛的學者、專家及教育先進，您好：

首先感謝您願意擔任本研究之專家，並在百忙中撥冗填寫這份問卷，本研究旨在發展「幼兒媒體素養教學手冊」，教學對象為幼稚園大班幼兒，手冊內容涵蓋幼兒媒體素養教育基本概念與教學活動參考範例。本研究採用專家評鑑以蒐集整理各專家學者的意見，並據此修改手冊內容，作為相關單位未來運用之參考。

請根據您的專業認知填答，調查結果僅供學術研究之用，並煩請於 98 年 6 月 9 日前填妥寄回。您的幫助對本研究將具有重大的貢獻，謹對您表達由衷的謝意。

國立政治大學 幼兒教育研究所
指導教授：吳翠珍博士
研究生：賴慧玲 敬啟
中華民國九十八年五月

【個人基本資料】請依類別填寫

一、實踐媒體素養現場教師

1. 教師姓名：
2. 學校名稱：
3. 目前任教年級：☐幼稚園 ☐低年級 ☐中年級 ☐高年級
4. 我曾教授 ☐幼稚園 ☐低年級 ☐中年級 ☐高年級 兒童媒體素養概念（可複選）

二、媒體素養教育相關課程領域專家學者

1. 專家姓名：
2. 服務單位：
3. 職稱：
4. 開設媒體素養相關課程狀況：☐曾經有，現在沒有 ☐至今尚在開設中 ☐開設狀況不一定
☐不曾開設過
5. 承上，開設之媒體素養相關課程名稱（ ）

手冊第一部份「媒體素養教育養成秘笈」填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，第一部份旨在向幼教老師介紹相關概念，可分做六個主題。然而媒體素養一詞在幼教領域尚屬陌生，因此需透過知識的轉化，讓幼教老師瞭解其內涵與重要性。

- 1、請您根據您的專業，評定每個主題內容是否正確與完整，並在適當空格中打 V。
- 2、如果您對於各主題之內容，認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 3、若您對手冊之意見有建議增列之主題或其他意見，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

評鑑主題	題項	評鑑意見				意見欄
		非常同意	同意	不同意	非常不同意	
媒體素養教育是什麼	1.概念說明清楚、正確					
	2.名詞解釋清楚、正確					
	3.解說部分文字流暢、表達清楚					
	4.內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念					
媒體素養核心概念與關鍵問題	1.概念說明清楚、正確					
	2.名詞解釋清楚、正確					
	3.解說部分文字流暢、表達清楚					

	4.內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念					
媒體素養教育在幼兒階段的重要性	1.概念說明清楚明瞭					
	2.解說部分文字流暢、表達清楚					
	3.內容完整具說服力					
幼兒媒體素養教什麼	1.概念說明清楚、正確					
	2.解說部分文字流暢、表達清楚					
	3.名詞解釋清楚、正確					
	4.內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念					
幼兒媒體素養怎麼教	1.概念說明清楚、正確					
	2.解說部分文字流暢、表達清楚					
	3.內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念					

媒體素養幼師角色	1.概念說明清楚、正確					
	2.解說部分文字流暢、表達清楚					
	3.名詞解釋清楚、正確					
	4.內容完整度已符合媒體教育幼師之入門概念					
第一部份總評	1.字體大小合宜，容易閱讀					
	2.版面編排恰當，次序清楚					
	3.整體內容架構深淺合宜					
	4.整體內容之目標與概念清晰陳述					
	5.整體內容適合幼教老師					
	6.書寫風格有助幼師理解					
	7.以不具媒體相關領域背景的幼師而言，內容完整度已足夠					

綜合意見：

手冊第二部份「教學活動範例」填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，教學對象為大班幼兒。第二部份為教學活動範例，含括媒體素養五大學習面向，共計 18 個活動設計。

- 1、請您根據您的專業，評定每個活動內容是否適切，並在適當方格中打 V。
- 2、如果您對於該活動內容，認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 3、若您對教案之意見有建議增列之內容或其他意見，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

教案評鑑意見表（共 18 個教案）

活動名稱					
評鑑標準	評鑑意見				修正意見
	非常同意	同意	不同意	非常不同意	
（一）教學目標					
1. 教學目標包含情意、認知、技能不同層面均衡發展	☐	☐	☐	☐	
2. 教學活動能反映對應的媒體素養核心概念	☐	☐	☐	☐	
3. 教學目標能與幼兒階段課程銜接	☐	☐	☐	☐	
4. 教學目標能與其他幼兒學習領域或重大議題統整	☐	☐	☐	☐	
5. 對本議題的概念與目的而言，該教學目標恰當	☐	☐	☐	☐	
6. 該教學目標對大班幼兒而言難易度適中	☐	☐	☐	☐	
（二）教學活動設計					
1. 教學活動能反映對應的教學目標與評量	☐	☐	☐	☐	

2. 教學內容的組織、銜接與編排符合大班幼兒身心需求	☐	☐	☐	☐	
3. 教學資源的選用適切	☐	☐	☐	☐	
4. 教學活動的安排恰當	☐	☐	☐	☐	
5. 教學活動能引起幼兒學習興趣	☐	☐	☐	☐	
6. 教學活動對大班幼兒而言可行	☐	☐	☐	☐	
（三）學習單與其他					
1. 學習單建議可對應教學活動設計(若該活動無附學習單可免填)	☐	☐	☐	☐	
2. 教學策略、補充說明有助教師有效使用該活動	☐	☐	☐	☐	
（四）綜合意見					

「幼兒媒體素養教學手冊」總評填答說明

本手冊使用對象為幼教老師，整體架構可分成概念說明與教案。

- 1、 請您閱讀本手冊後，評定整體內容是否合宜，並在適當表格中打 V。勾選不同意與非常不同意者，請於意見欄中給予寶貴的意見。
- 2、 如果您對於本手冊認為有斟酌修改的必要，煩請您將寶貴的意見填入各題項右欄之意見欄。
- 3、 若本手冊未曾提及您所遇到的問題，煩請在「綜合意見欄」內加以附加說明。

(一) 評鑑題項	評鑑意見				意見欄
	非常同意	同意	不同意	非常不同意	
1.手冊整體用字遣詞易讀易懂					
2.手冊整體架構詳細清楚					
3.手冊整體編排設計適合閱讀					
4.手冊整體內容兼具深度與廣度					
5.手冊整體內容資訊正確詳實					
6.手冊整體內容連貫且一致					
7.手冊整體內容符應當代教育與教學議題					
8.手冊整體內容能顧及應用的可能					
9.手冊整體資訊能讓幼教老師充分理解媒體素養概念與教學方式					
10.您會推薦本手冊給有意接觸幼兒媒體素養教學活動的幼兒教師					

綜合意見：

（問卷結束，再次感謝您的填寫）

請留下您的 e-mail，手冊修改後我將寄一份修正後的手冊電子檔給您

e-mail: ()

（一）第一部份媒體素養教育養成秘笈

1、媒體素養教育是什麼？

- （1）陳世敏：修正成 teach media-瞭解媒體，teach with media-視聽教育，以視聽媒體進行學科教學。此外需開宗明義界定媒體素養。
- （2）簡淑真：「媒體素養對幼教老師來說是一個新興且陌生的詞彙」這句話有待商榷，可能部分老師熟悉。手冊內「然多數現場教師認為誤以為使用資訊科技或繪本教學即是進行媒體素養教育」此二點之敘寫依據之證據為何？請註明才較具可信度。

2、媒體素養核心概念與關鍵問題

- （1）陳世敏：須說明目的是培養能力，而非知識，以及為何採取核心概念而非使用理論說明？
- （2）簡淑真：核心概念與關鍵問題間的關係為何？因僅以表列，不甚明晰。

3、媒體素養教育在幼兒階段的重要性

簡淑真：「何謂在這個媒體是環境的世代裡…」這句話意不明，建議不要用「關鍵期」之詞。內容說明之依據是否有研究發現做為支持，尤其是一些數據。例如「培養收視習慣的關鍵為 5-8 歲」。

4、幼兒媒體素養教育教什麼？（概念篇）

簡淑真：1. 標題可議：媒體素養本身應該不會教、2. 媒體再現，此詞對幼教老師恐不易明白、3. 標題意不明：何謂反思閱聽人的意義？4. 何謂影響和近用媒體，請敘寫再清晰。

5、幼兒媒體素養教育怎麼教？（概念篇）

- （1）蕭昭君：第 10 頁沒有做中學的資料，反而在第 12 頁實作部分才有做中學。
- （2）陳世敏：可再強調遊戲（如剪貼報紙）
- （3）簡淑真：問題同上題，幼兒媒體素養本身應該不會教，因此無所謂怎麼教，第 11 頁，5W1H 項目中之問題題意應再清晰，故事、卡通、廣告…等不同項目者合併寫，顯得混雜而不易明白所指。

6、媒體素養教師角色

這一部份專家多同意內容中概念說明清楚明瞭、解說部分文字流暢與表達清楚。

7、第一部份內容整體綜合回饋意見

- （1）陳世敏：每一節開始，需有導言，解釋本節的重點或方向。建議每一節有一張簡表，對比媒體素養教育是"什麼"，"不是"什麼，便於閱讀，也可以藉此重複本節重點。
- （2）林佳蓉：可再加強，就媒體文本之理解與批判可能不夠多。
- （3）傅清雪：第一部份大體而言，可完整淺顯傳達"媒體素養"之概念，對

幼師的"入門"知識當有幫助。不過文字感覺有些擠。

- （4）蔡卓銀：內容次序 OK，美編再加強會更吸引人閱讀。
- （5）沈素香：讓幼教現場的老師能透過筆者清楚說明幼兒媒體素養涵義，一方面讓我們更充實，另一方面也讓我們在教學活動中更生動、活潑。
- （6）張馨月：雖然並非不可行，但以我近年教學經驗認為城鄉差異，文化背景及幼兒語文表達能力薄弱，必須透過討論進行相關活動，擔心沒有想像中順利。
- （7）張麗麗：第一部份需非常專心才能完全理解，文字或許可以再白話一些。

（二）第二部分教學活動範例

1、媒體 show 一 show

（1）教學目標

傅清雪：未敘述受課年齡層及授課所需之時間

李碧雯：增加技能目標-學習使用媒體…之類的。

蔡卓銀：無技能。

簡淑真：媒體此概念對幼兒似甚抽象

張麗麗：媒體這個名詞，可再做具體一點的定義讓小朋友瞭解。

（2）教學活動設計

簡淑真：組織、銜接方面可再加強，符合幼兒身心需求性可再斟酌。圖案是非常西化的內容與圖案，活動有點單調，應加強內涵本身之意義與有趣性。

蔡卓銀：實物更佳，圖片可更多，例如報紙上的圖卡可用較多張呈現更多的樣子。

張馨月：內容太深、討論過多、活動稍枯燥。

（3）學習單與其他

傅清雪：教學計優，但此設計可能須花上兩節課以上，因為當幼師將此等媒體全部呈現時，班級的秩序、幼兒的提問回答及幼師對媒體特性的理解等，均是教學的考驗。建議可將不同媒體分不同的課加以介紹，一來教師負擔不會太重，二來幼兒較不會提出不同媒體的問題致使教師無暇兼顧的困窘。

林佳蓉：圍討題目與目標有些差異，媒體只限於教室內，不見得教室有包含這麼多的媒體

蕭昭君：圖案都是住大樓的家庭，這就很都會型的思考。如果老師沒有用可參考的提問方式，學童會有能力比較嗎？這個設計其實是很中產階級的設計，使用的語言及概念，難易度要看幼教老師教學的區域。

2、班級電視牆

（1）教學目標

蔡卓銀：無技能

簡淑真：無技能目標，有部分較難，如 P.18 目標觀眾、播出方式及時段，對幼兒意義待考量。

傅清雪：教學目標與幼兒階段的課程銜接性因未提及總體教學目標，難以對此題下定論。

(2) 教學活動設計

簡淑真：同上

張馨月：討論過多、認知性太強、議題太難不具趣味性。

(3) 學習單與其他

傅清雪：1、p. 18 團體討論編碼有誤，p. 19 也是。2、勿使用過多學術用語，例如第 18 頁第五行…不同文本，應改為較口語為佳。

3、現代電視王國

(1) 教學目標

傅清雪：技能部分較難提供目標

林佳蓉：沒看到連結與幼兒學習內涵的連結

簡淑真：新聞不也是節目嗎？我們不都說新聞節目，意義性可再考量。

(2) 教學活動設計

林佳蓉：新聞，大班的孩子比較不看。

簡淑真：活動安排尚恰當，但需再斟酌其意義

(3) 學習單與其他

傅清雪：這是個不算"小"的教案，請考慮現場教師可運用之授課時間，以免在"很短的時間內擠進很多知識"，對幼兒及教師而言，均是一項挑戰。

張馨月：建議議題不要這麼大，新聞、廣告、卡通…等可形成單獨的教案，用趣味、遊戲的方式進行。

李碧雯：節目有很多型態，可以先用圖片、範例型式請幼兒圈選分類再進行所設計的會比較容易。

林佳蓉：可看到媒體素養的教學重點，沒有看到六大議題的連結。

4、白雪公主比一比

(1) 教學目標

李碧雯：增加認知目標-認識不同種類的媒體。有點太簡單，瞭解不同…大班可以辨認、舉例出不同類型的敘事方式。

簡淑真：體豔…不是目標寫法，是活動的寫法。活動名稱為何稱白雪公主比一比，是否為另一刻板印象的無形形成？

(2) 教學活動設計

李碧雯：同上

簡淑真：1. 先聽故事再被問及「…的聲音可能會是怎樣」是否受剛剛聽故事時聲音的影響？2. 若先看過繪本或 CD 或影片，幼兒被問及你覺得他可能長得什麼樣子是否會受先前的印象干擾想像？

蕭昭君：可以與學童討論他的長相在不同媒體下被建構出不一樣。但是多數的學童已看過白雪公主的正確長相，這個活動會有點難度。

傅清雪：很棒的教案，淺顯易懂，透過不同媒體呈現相同的故事題材，幼兒可立即判別不同媒體的差異在何處。

張馨月：同時評比三種類型不同但題材相同的呈現時間太長，幼兒會失去耐心，再繼續討論過於冗長。

5、變形故事

(1) 教學目標

傅清雪：不太瞭解陳述的內容

簡淑真：兩者皆為認知目標，而且活動內容未見「類型」相關的分辨。

(2) 教學活動設計

簡淑真：教學活動未反映對應的教學目標。

張馨月：活動並不一定只著眼於個人，建議直接放大圖卡，一人拿一張敘述故事再以大風吹將排列次序變換，來改變故事內容。

(3) 學習單與其他

傅清雪：這應該是一個讓幼兒練習自我編劇的教案，設計得不錯，只是活動名稱變形故事，感覺有些不妥，所謂變形講的應是反轉或異於常理之事，較難令人信服，可否改為"我也會編劇哦"讓幼兒知道節目的進行編劇是靈魂，是掌控戲劇走向的幕後推手，演員只是照劇本演的人而已。

張馥麗：很容易作，不過跟媒體的連結較弱。

6、動手玩媒體

(1) 教學目標

林佳蓉：目標缺認知，且沒看到與幼教課程的連結

李碧雯：偏重技能操作

簡淑真：三項似皆非目標的寫法，皆為活動的寫法。攝影機較難，且未提及如何處理幼兒一拿到攝影機及照相機時的興趣及隨意拍照的興致如何滿足與處理。

傅清雪：教學素材過於繁雜，恐非一般教師可勝任。

蔡卓銀：要更多指導，作為家庭作業會更適合

(2) 教學活動設計

蕭昭君：這活動應該放在卡麥拉達人後面比較好，故事圖卡 23、24 是否就會讓老師學到分鏡的概念嗎？

簡淑真、蔡卓銀：意見同上

沈素香：玩媒體的種類中，較能讓幼兒上手的是相機和錄音設備，因為可以從中學得簡單的操作並獲得樂趣。

張馨月：建議選用一種媒體即可，以更簡單的方式呈現，分鏡太難了。

傅清雪：使用三種不同的媒體素材，並解說其特性，對幼兒而言過於繁雜，教師的挑戰更大，建議擇一進行即可。教案八可符合此原則。

(3) 學習單與其他

林佳蓉：學習單很有創意

7、廣告在我心

(1) 教學目標

林佳蓉：缺少與幼兒學習領域的連結

(2) 教學活動設計

張馨月：整體內容太難，這已是小二以上程度的活動。

蔡卓銀：團體活動中有強調包裝，但綜合活動只強調廣告

蕭昭君：可以讓幼兒比較電視上的玩具贈品跟真實拿到的贈品感覺有什麼不同嗎？

(3) 學習單與其他

蕭昭君：學習單應當加附具體說明，否則老師無法使用。

8、玩一玩聲音

(1) 教學目標

蔡卓銀：不同特點？僅指聲音？目標敘述不清楚。

林佳蓉：缺議題連結。

(2) 教學活動設計

張馨月：若是我會這樣進行，引起動機稍加討論後，直接播放各種不同的音樂（或音效）讓孩子表達他們認為可搭配的情境。

(3) 學習單與其他

沈素香：這是幼兒常玩的戲劇活動之一，很受孩子喜愛哦。

蕭昭君：學生要學的是這都是人為做出來的，所以也可能做出不同的東西來影響人。

9、卡麥拉達人

根據(1)教學目標(2)教學活動設計來看，李碧雯、蔡卓銀以及張馨月三位幼稚園現場教師都認為難度過高。

10、卡通挑戰賽

(1) 教學目標

張馥麗：感覺較難一些

林佳蓉：目標1與評量2不符合

(2) 教學活動設計

蔡卓銀：有討論角色特性，但未強調刻板印象。

張馨月：綜合活動部分幼兒很難自己設計一個全新的角色，並給予個性、優缺點。同樣的，若要以自訂的教學目標，不如拿出更多孩子知道的卡通人物來進行分類，而非侷限於兩種。

(3) 學習單與其他

沈素香：可以和孩子討論卡通題材，更可以透過實際操作，訓練小朋友的膽

量及語文能力。

傅清雪：1、這是一個教導"性別角色"如何透過媒體陳述的教案，立意極優，讓社會大眾瞭解媒體可能呈現的"性別刻板印象"。但建議在影片挑選及幼兒觀賞分配時，就將男女生分開，可將這兩部不同型態影片同時給男女幼兒看。因為你不可在教學前即認定"男生喜歡看什麼？女生喜歡看什麼？此又是另一種性別刻板印象的結果。2、以此等影片公開播放教學，是否有版權爭議？需詳查！

蕭昭君：活動名稱要改得更具體，例如：打破卡通中的性別框框。給老師的性別平等提示要更直接更多，不然在沒有性別意識的老師手裡，會變成再型性別刻板啦。

11、我們的樣子

(1) 教學目標

蔡卓銀：需花較多時間，幼兒才能學會

(2) 教學活動設計

張馨月：活動內容不夠具體，與幼兒生活經驗相距甚遠。

(3) 學習單與其他

林佳蓉：第43頁的解釋不錯

蕭昭君：所選的廣告題材不夠多元，只有階級與性別，缺乏族群。

12、和平電視

林佳蓉：暴力的定義很清楚、糾察隊的學習單很好。

李碧雯：通常上課會往正面的方向去處理，所以一開始覺得這個設計不太好，但是就如你所舉例，幼兒目前觀看的卡通對話內容也都在說一些不當的內容，從這個角度切入讓他們瞭解自己都在看一些暴力內容的，似乎也不錯，但可以加強鼓勵欣賞正向卡通內容。

傅清雪：我非常喜歡這個教案，學習單設計很好。可讓幼兒區辨媒體不適切的內容。建議將"活動名稱"與"學習單名稱"一致。"和平電視"與"暴力糾察隊"感覺好像是兩個教案。

蕭昭君：這個活動很好，但有必要更細緻的用某一個卡通或橋段來說明具體一點，像是某某影片中的語言暴力、肢體的例子。而且也要教幼兒去思考/行動這些暴力的內容，我們可以做什麼。

13、電視在我家

(1) 教學目標

林佳蓉：目標多於觀察評量

張馥麗：目標不完整

(2) 教學活動設計

林佳蓉：活動設計良好

蕭昭君：綜合活動多在引導電視的正向功能，但是老師也可以引導學生思考

負向的功能。

(3) 學習單與其他

張馨月：學習單內容偏難，可以直接進入沒有電視怎麼辦的學習單（以勾選方式）

14、我與電視有個約定

(1) 教學目標

張馥麗：目標不足

(2) 教學活動設計

蔡卓銀：中班幼兒就可以進行。

張馨月：可加入護眼操活動

林佳蓉：引起動機很好

(3) 學習單與其他

傅清雪：此教案屬"概念性"，建議移到前面較適合，而之前較複雜的，可挪到後面，較能在教學上循序漸進。

張馥麗：設計很好

蕭昭君：家長也需要被教育，學習單的部分尚須思考如果幼兒沒有跟父母一起住呢？

15、聰明小眼睛

(1) 教學目標

張馥麗：目標不足。

(2) 教學活動設計

張馨月：直接採用電視分級制來進行活動是不是更明確？

(3) 學習單與其他

蕭昭君：學習單的使用提示不明確。

傅清雪：與上同

林佳蓉：很活潑的設計

16、廣告大觀園

(1) 教學目標

張馥麗：目標不足

(2) 教學活動設計

張馨月：建議在分析過廣告的概念後，可用猜謎遊戲進行各種廣告單讓孩子猜內容在賣什麼。

(3) 學習單與其他

沈素香：透過孩子敏銳的觀察力，進而成為創作的原動力，想法不錯。

17、小小記者

(1) 教學目標

林佳蓉：沒寫出與幼教課程如何結合

(2) 教學活動設計

張馨月：內容太多，抓一個重點進行即可，例如編一份報紙，老師提供各式內容，讓孩子排選、編輯在書面紙上。

蕭昭君：討論的問題太難了，幼兒無法回答。

(3) 學習單與其他

李碧雯：如補充資料所述，扮演真的玩太多了，導入媒介組織概念將是一個很好的學習內涵

傅清雪：建議同上

18、我的大聲公

(1) 教學目標

林佳蓉：評量與目標不符

(2) 教學活動設計

張馨月：孩子都愛看電視，不如讓他們表達他們喜歡的理由與不喜歡的理由的相關活動設計。

(三) 整本手冊閱畢後的整體回饋評鑑意見

(1) 李碧雯：目標敘寫可以再口語些，例如…的感知，可以有別的寫法嗎？不過教案有趣又很受用，果真教師本身應有一些基礎素養之後，才會在教學活動中傳遞給幼兒，寫了問卷閱讀手冊後，有大大上了一課，也希望自己以後在教學中能展現素養。

(2) 張馥麗：可將活動寫成教案格式較清楚。何謂媒體是手冊中較缺乏的資訊。

(3) 林佳蓉：目標與評量不一致多，缺與幼兒課程六大議題結合

(4) 沈素香：閱讀完本手冊，除了題材生活化之外，更能讓教學活動更生動活潑，小朋友的創作能力、語文能力提升，也讓不甚清楚媒體素養的幼教老師更加瞭解不同層面的幼教知識。

(5) 張馨月：活動盡量簡單有趣，讓孩子在遊戲中進行。教案內容偏重過深，如何將想傳達的概念轉化成好玩的活動，尚須多加油。

(6) 陳世敏：建議不用媒介組織與媒體近用兩面向、活動範例可減少到10-12個、多使用剪貼、不少範例對幼兒太難，難易不適中、建議每個範例加上媒體素養之核心概念與關鍵問題、畫畫對幼兒太難了，如果可能，何不設計一個以剪貼為主要活動的學習手冊，每一活動均以剪貼為主。

1、媒體 show — show

王慧玲：認知情意技能的目標需要涵蓋，缺乏技能活動會變得不好玩。可以用圖卡玩配對遊戲，或是分類、兩組競賽。

張嘉倫：應增加教學小提醒，讓老師更清楚掌握教學重點及如何引導。用圖卡來分類。媒體難以界定，幼兒也難以引導。但就種類跟功能來說可以讓幼兒練習分類，用多元的方式去玩分類與配對，可以較具趣味與活動性。

2、班級電視牆

潘葉荼：不用介紹太多個節目，舉例 1-2 個即可，可以讓幼兒以自己觀賞電視的經驗教幼兒。

班級電視牆：

林玉璇：我覺得會有個問題是，記錄你看的電視節目，你看了哪些電視節目，看過的人就可以貼名字。可是對於我沒看過，小孩會有一種你有我也要有的心態，會因為模仿的效應而看更多的節目，量會多，家長也會有疑慮，我的小孩本來不會想看，卻要求要看。親子的工作功課要增加，家長也要瞭解，才能去協助老師做些什麼東西。要有親子學習單，一起完成什麼功課內容。這樣對幼兒來說是比較容易完成的。

王慧玲：「文本」這一字不夠通俗，看不懂目標。圖例的部分要加入畫面或是注音。

張嘉倫：建議與現代電視王國順序對調，先區別廣告、節目、新聞，再進行分類，要先瞭解這三者的差異。認識有新聞、廣告和節目就可以了，團體討論的目的性較雜。可以利用親子作業再來學校進行。

3、現代電視王國

潘葉荼：幼兒較少聽廣播。提問的建議需提醒幼兒要問哪些重點，但寫法要口語或兒語化。

王慧玲老師：自編的故事重點不明顯。圍討內容太多幼兒也會不想使用。比較不同節目要談異質性高一點的，否則幼兒會一直講劇情。如果缺乏先備經驗，幼兒無法記錄。也許可以票選最喜歡的節目，來瞭解幼兒的認知情況和實際情況。提問的方式過於開放。綜合活動的遊戲屬間接連結，對幼兒較難，可以用舉字牌的方式。

張嘉倫：自編故事很好，應該結合戲劇或偶來延續故事的討論。可以透過圖片來理解每一種節目的特質。

4、白雪公主比一比

潘葉荼：老師要有個概念這些東西都叫做媒體，也要讓小朋友知道這些也叫做媒體，我建議不要太多，大概 2 種到 3 種去比就好了，因為太多太過複雜也沒有時間作那麼多，你可能單元進行時不可能只進行這一個，你可能融入在課程裡，或者是說你在進行一個，譬如說你的主題名稱叫做故事屋，然後你的故事屋裡就要進行很多很多跟這個有關的活動，其中一個你就可以把這

個活動帶進去，其中一個部分就是介紹媒體如何呈現這個故事，所以你就選一個比較強烈對比的，比如一個聽的，一個看的，一個卡通，平面，讓她們就會知道，同樣的故事會有對比的差別。要找對比的東西才能讓幼兒很明顯知道你在進行什麼

王慧玲：教案設計格式不一致。寫作者自己的風格要一致，才比較有整體性。可以設計延伸活動或學習單比較不會顯得活動單薄，學習單可以去圈選。

5、變形故事

張嘉倫：開放性的結局用意很好，可以用分組的方式讓幼兒集思廣益來想。單獨完成較為困難，否則也應是穿插順序而不是放最後。

6、動手玩媒體

潘葉荼：動手玩媒體的部分，我覺得比較困難。這個部分，因為你要講到鏡頭，這比較難，較適用於小一或小二的學生，因為幼兒比較難，會變成很多是老師幫忙的，大人要去幫忙多一點，不過這是可以運用的，但你可能得幫老師想好克服的方式。建議可以讓幼兒分組拍，直接決定拍攝的主題。企畫的概念太難，幼兒會需要太多協助，意義性會失去。重點應該放在體驗使用媒體的經驗就好，太專業的學習並不需要。

林玉璇：動手玩媒體。我覺得可以讓他們瞭解動畫，因為他們接觸最多的媒體是卡通，讓他瞭解動畫的形成，而且他也有分鏡的概念。

王慧玲：名稱抽象，媒體範圍又很廣。設計活動名稱可以讓幼兒聽得懂。引起動機不能與教學活動有銜接。什麼是分鏡圖？無法理解。

張嘉倫：分鏡對幼兒較難。幼兒只能說頭與尾的特質，但中間的分段很難。可以去找最喜歡的地方，然後讓幼兒去拍。可以讓老師帶一組學生，由老師拍給幼兒看，讓幼兒來決定鏡頭，但是由老師來按。

7、廣告在我心

潘葉荼：幼兒難以分辨果汁味道的些微差距，做起來會有點困難。而且幼兒是視覺性的，他會去看他喜歡的圖案跟包裝，教學較難判斷他究竟是否真的受影響。因此一定要用強烈對比的東西來進行比較。

王慧玲：有預設立場的感覺，除非有研究證明，不然教案看起來太武斷，書寫方式要修改。

張嘉倫：廣告與包裝不能混為一談，可以給予情境題，讓幼兒投票與思考，加入變項-廣告，這樣可以讓幼兒自己分辨他的消費是否有受影響。

8、玩一玩聲音

張嘉倫：可以直接放影片換聲音讓幼兒親身發現，單用問的太過抽象。

9、卡麥拉達人

潘葉荼：與動手玩媒體結合，這可以分成 2 個活動，先拍照，看的時候就會有那些景。但是要拍的很明顯，太接近的小孩會分不清楚。

林玉琬：這部份名詞解釋沒問題，但是讓幼兒分辨鏡頭比較難，因為孩接收到的訊息跟大人是不一樣的，教遠近是 OK，但是問角度太難了，他們無法體會三度空間的意義。

張嘉倫：老師拍出不同角度的照片，讓幼兒用小方框去察覺怎麼擺動手的位置才會跟照片中一樣。再結合字卡，會有更具體的認知。播放影片，猜距離太遠了。視覺與文字搭配到檢測，才能真的知道幼兒有無學到。

10、卡通挑戰賽

張嘉倫：活動與影片的連結不太一致，先播一部片從外型個性來討論男女生的差異。棒偶的設計應該給予元素，例如女生只能穿長褲，顛覆刻板。

11、我們的樣子

潘葉荼：這活動設計小孩反而會去認同廣告中的小孩，而無法體會這是個解構刻板印象的教學。應該要提供很多的材料，然後讓小朋友有機會去做很多組的比較。例如大野郎不是絕對壞的，他可能還有很多不是你想像的那些刻板印象，而是媒體塑造的，大野郎也可能是好的。讓幼兒去思考電視所呈現的並非絕對的，這樣就可以了。

張嘉倫：活動想讓幼兒思考媒體中呈現的自己的樣子，但是選用的廣告是小孩演大人，不太恰當。應該要從媒體報導的觀點去擷取孩子的影像來討論。如果是從再現的觀點，可以用動物。

12、和平電視

潘葉荼：在提問時，要盡量講和平的行為，我們要用正面的方式去做引導，把暴力的部分削弱，暴力不好，那應該怎樣是好，因為教育嘛，它已經呈現暴力你再去強調暴力的話，幼兒會越來越暴力，所以在教育的立場上，要去增強和平的行為。像學習單暴力糾察隊可能也要改個名字，教學要以正面為主。

張嘉倫：先體驗再定義。不單講解還要說明導致的後果，加入情境的扮演，結合情境、行為與後續結果的討論。

13、電視在我家

張嘉倫：可以讓幼兒回家訪問自己的爸爸媽媽早期沒有電視的時候是什麼情況。

14、我與電視有個約定

張嘉倫：給予父母學習單記錄幼兒的收視或媒體使用行為，請幼兒帶來分享，這樣才能與幼兒有所約定。提醒了之後再做約定才會有效果與一致性。宜善用故事，從故事來引導，才不會流於政令宣導。

15、聰明小眼睛

張嘉倫：討論的問題太過生硬，應結合遊戲，用體驗式的。

16、廣告大觀園

潘葉荼：可以發學習單讓幼兒記錄住家附近看見的廣告訊息。

張嘉倫：順序要放在前面。可以用報紙讓幼兒剪貼，找出廣告。

17、小小記者

張嘉倫：用布偶來講故事會比較，故事的目標對象沒有設定，幼兒難做角色轉換。報紙的製作流程要有圖片、影片，或實地去參觀，參觀中拍照，討論後排順序。

18、我的大聲公

張嘉倫：教案很好，但要讓幼師與幼兒都知道為什麼要做近用，動機要強。可以編一個反面的故事，讓幼兒知道自己要發揮自己的功能，自己是有權力的。必須讓幼兒知道動機。