**教育部增置國小圖書教師輔導與教育訓練計畫**

**圖書資訊利用教育課程綱要-教案設計**

**一、教學設計理念說明**

1.「真的假的?」是數位時代值得鼓勵使用的一句話，它代表思辨質疑的精神。

2. 自媒體時代，未經驗證的訊息氾濫充斥，惡意的假訊息更企圖影響公民對事實的

認知，「假」是一個不折不扣的負面詞。且讓思緒歸零，跟隨一本哲學小書進行

圖書館媒體資源巡禮，用全新的角度來看待虛實與真假、重新啟動自己的思辨力。

3.本教案的核心概念有:

(1) 圖書館有虛構的故事和虛擬的媒體，正如人類生活正持續邁向虛實融合。只要

保持思辨的態度，會發現: 虛實真假並不是敵人，它們配合得很好。

舉例:800(文學類)文學類人物故事(虛構)和傳記類人物故事(真實)。

虛構的影像故事(電影)， 真實的影像故事(紀錄片)。

虛擬實境、擴增實境、混合實境，科學類圖書或雜誌媒體揭露的科學原理。

4. 透過實例，帶學生覺察自己辨識假訊息的策略，透過討論和發表，發展出防範之道。

**二、教學單元設計說明**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 國語文 | | **設計者** | | 圖書館利用小組-郭靜如 | |
| **實施年級** | | 中年級 | | **總節數** | | 2節 | |
| **面向** | | 圖書館利用/喜愛圖書館 | | **主題** | | 媒體識讀 | |
| **單元名稱** | | 3-2-2媒體的虛實與資訊的真假 | | | | | |
| **單元內容簡述** | | * **活動一: 媒體虛實大集合(一節)**   (1)真的假的?(2)圖書館裡的真假大集合(3)未來生活的真假大融合  (4)破解大腦騙局(5)思辨虛實與真假   * **活動二: 資訊真假大考驗(一節)**   (1)孫悟空的考驗(2)換你接受考驗 | | | | | |
| **學生學習**  **基礎背景** | | 1. 學生已經知道圖書館裡有各種圖書資訊與媒體，但可能未體驗過AR、VR。 2. 學生可能聽過假新聞、假訊息，但是不知道怎麼辨識與防範。 | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | 2-Ⅱ-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。  2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。  2-Ⅱ-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 | | **核心**  **素養** | | 國-E-A2  透過國語文學習，掌握文本要  旨、發展學習及解決問題策略、  初探邏輯思維，並透過體驗與  實踐，處理日常生活問題。   |  | | --- | | 國-E-B2  理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 |   國-E-C2  與他人互動時，能適切運用語  文能力表達個人想法，理解與  包容不同意見，樂於參與學校  及社區活動，體會團隊合作的  重要性。 |
| **學習內容** | | Bc-Ⅱ- 3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。  Ca-Ⅱ-1各類文本中的飲食、服飾、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 | |
| **議題**  **融入** | **議題名稱** | | 資訊教育、閱讀素養 教育 | | | | |
| **實質內涵** | | E11 建立健康的數位使用習慣與態度。  E7 發展詮釋、反思、評鑑 文本的能力。 | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | |  | | --- | | 社會領域  3b-Ⅱ-1透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。  3c-Ⅱ-1聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 | | | | | |
| **教材內容** | | | 1.教學簡報(圖3-2-2媒體的虛實與資訊的真假共44頁) | | | | |
| **教學設備/資源** | | | 1.教學簡報(圖3-2-2)  2.電腦投影設備、AR、VR相關書籍、平板  3.《真真假假大集合》、《 幼獅少年》 2018年8月號（第502期） | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | |
| * 知識:認識圖書館媒體資源的虛實特性。 * 態度:認識虛實並存的世界，能謹慎思辨、欣賞活用。 * 實踐:辨識媒體資訊的真實性，覺察自己辨識與防範的方法。 | | | | | | | |

**三、教學活動設計流程簡述**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **時間/**  **節次** | **教學活動設計** | **教材** | **備註(評量或說明等)** |
| 第一節 | * **活動名稱: 媒體虛實大集合**   **準備活動:**  當你覺得一件事情可疑，會不會問  「真的?假的?」這是個好習慣、好問題。  你相信圖書館裡有假的東西嗎?老師在  100類(哲學類)找到《真真假假大集合》  這本可愛的小書，這節課讓它帶著我們  進行圖書館巡禮。  **發展活動:圖書館真假大集合**   1. 共讀目錄頁:人類喜歡製造假的東西。 2. 有讀過圖書館裡的這些故事嗎?   西遊記、哈利波特、昆蟲Life秀……  這些大都是虛構的故事。真實的人物  故事如傳記、紀錄片   1. 介紹虛擬實境、擴增實境、未來的混合實境與三者的科學原理。 2. 大腦的騙局和無法分辨真假的後果、思辨的重要性。   **綜合活動**  傳閱老師準備的書籍、雜誌媒體、  輪流體驗各種VR、AR書籍。 | 圖3-2-2  PPT 8-9  圖3-2-2  PPT 10~24  VR、AR圖書與設備 | 說明:  如果圖書館有《真真假假大集合》及剪報中提到的各類圖書雜誌等媒體，可帶到班級展示給學生看。(沒有也沒關係)   * 口語及實作評量 |
| 第二節 | * **活動名稱:資訊真假大考驗**   **準備活動**   1. 講述孫悟空和二郎神改變形體激 戰、考驗雙方辨識力的橋段。提醒學生要像孫悟空一樣保持警覺，遇到可疑的網路訊息應多質疑，以免上當受騙。 2. 邀請學生接受辨識真假大考驗   **發展活動:**  說明情境。提供三張青蛙照片，請學生判斷哪一張是假的。   1. 只提供照片，請學生看完發表。 2. 提供照片和文字說明，學生看完發表。 3. 提供照片、文字說明和資料來源，請學生發表判讀結果。   **綜合活動**  (1)學生分享:方才用了哪些方法辨識網路訊息的真假?  (2)認識「事實查核」、「封閉群組」  不隨意轉傳網路訊息。 | 圖3-2-2  教學PPT 26-27  PPT28~39  PPT40~43 | * 口語評量 |
| ●**參考資料：**  1.布莉姬‧拉貝, 米歇爾‧布許(2018)《真真假假大集合》米奇巴克出版  2. 《 幼獅少年》 2018年8月號（第502期）  3. 台灣事實查核中心https://tfc-taiwan.org.tw/  4. 親子天下( 2019) 11月號《聊出思辨力》  5. 瑪莉.茉菲(2017)《無尾熊與小花》 譯:許慧貞 小魯文化 | | | |