**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3-2-2PPT 8-9圖3-2-2PPT 10~24VR、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 26-27PPT28~39PPT40~43 | * 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 |