資優教育季刊　民 110 年 4 月　第 155 期　第 25-32 頁
Doi: 10.6218/GEQ.202104_(155).25-32

後真相時代下的賦權知能～媒體素養課程設計之分享

許芮瑄 *
國立彰化師範大學
特殊教育系
研究生

吳孟育
國立彰化師範大學
特殊教育系
研究生

摘　要

在 21 世紀這樣一個科技進步、資訊爆炸的時代，資訊戰和媒體帶風向的情況已經成為生活中的常態。現在的青少年能夠更輕易、迅速的從網路上獲取大量的資訊，因此，對於現今的學生而言，具備媒體識讀的能力以及學習問題解決的過程便是一件十分重要的事情。本文旨在分享一個為資優生而設計的媒體素養課程。在本課程中，學生會先藉由前半段的課程，學習關於媒體識讀的基本概念，並且透過數次的課堂練習來加深概念。而在後半段的課程中，學生要學習一種創意的問題解決方法—設計思考 (design thinking)。首先，學生會先進行一個由老師引導的小練習，在練習結束後，自己執行這個問題解決的策略，來產生一個日後可以幫助學生辨別假訊息的點子。

關鍵詞：資優課程設計、媒體識讀、資優生

* 通訊作者：許芮瑄（doreme61937@gmail.com）

Gifted Educatuon Quarterly April, 2021 Issue No. 155 Page 25-32
Doi: 10.6218/GEQ.202104_(155).25-32

The Empowerment of Media Literacy Competence in a Post-truth World—a Media Literacy Curriculum Designed for Gifted Students

Jui-Hsuan Hsu*
Graduate Student,
Department of Special Education,
National Changhua University
of Education

Meng-Yu Wu
Graduate Student,
Department of Special Education,
National Changhua University
of Education

Abstract

As we enter the 21st century – a world of information warfare, cyber war, and media framing, it is time when advances in technology are making it easier and faster for teenagers to access information in a short time. Thus media literacy and problem solving skills are more important for gifted students than ever in today's world of constant messaging. This article aimed to share a media literacy curriculum designed for gifted students. The curriculum was a whole day class with two parts. In the first part, students learned about the basic knowledge of media literacy and gained deeper understanding in several class activities. In the second part, students were introduced to a creative problem-solving strategy—Design Thinking, created by David Kelley, the founder of IDEO and Stanford d. school. Not all entire curriculum of Design Thinking has been implemented because of limited time; instead, we only adopted the third stage and a simplified fourth stage into the second part. After the first practice led by the teacher, gifted students then implemented the two stages on their own in order to generate the idea which would be beneficial for them to tell true information from the fake one.

Keywords: gifted curriculum design, media literacy, gifted student

* Corresponding Author: Jui-Hsuan Hsu (doreme61937@gmail.com)

壹、前言

2002 年，教育部公布了《媒體識讀教育政策白皮書》，揭示媒體素養教育的重要性，並將媒體素養教育視為一種終身學習。其中提及媒體所提供的資訊中有五項重要的本質：一、媒體資訊並非真實反映世界；二、媒體訊息皆經過篩選、包裝、選擇與組合；三、呈現出的訊息可能受記者與編輯者、媒體組織負責人、政府或財團影響；四、媒體傳播科技特質會塑造其獨特表現形式或內涵；五、閱聽人作為廣告商欲觸及的目標對象屬於媒體工業運作下所產生的市場商品。媒體特質如此複雜，影響層面深知更廣，其衍生之利弊、困難與願景，正是當今及未來孩子所置身其中的重要課題。當代莘莘學子應具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養媒體識讀的素養與倫理，分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係，透過媒體素養教育獲得「賦權」的知能。

貳、課程設計理念

這份媒體素養課程的設計，主要是基於兩個重點，說明如下：

一、後真相時代的媒體素養

經筆者實務觀察中發現，在目前國中教育階段，大多數媒體素養課程設計主要為引導學生如何分辨、判析假訊息、錯誤訊息。資優學生相較於普通生具有良好的訊息處理能力，在思考上可能比普通學生來得更加精緻豐富（郭靜姿、陳學志、梁庚辰、高淑芬、吳清麟，2019），因此筆者兩人決定為資優學生設計更進一步的學習內容—後真相時代的媒體素養。

每個事實都具有多面性，如果對一句敘述稍做調整，任何一組事實通常都可以得到不只一個真相（林麗雪、葉織茵譯，2018）。後真相時代強調真相的「競爭性」，敘事者從真相的多元面貌抽取對自己有利的部分，影響閱聽者的態度及行為（林麗雪、葉織茵譯，2018）。以前自媒體不發達的年代，資訊傳播可能是單一的、統一的，無法像現代多樣化的自媒體造出「競爭性真相」，後真相的意義在於，當世人民身處資訊爆炸的時代，須得在各種競爭性的真相中學會自處。筆者希冀資優學生不只能分辨事實真假，更能站在不同角度批判性的思考問題，利用科技作為蒐集多方立場訊息的工具，建構屬於自己更完整的見解與價值觀（林麗雪、葉織茵譯，2018）。

二、「設計思考」——以人為本，創造更多可能性

媒體識讀在未來是學生需要具備的重要能力，因此在本課程中，筆者希望學生可以有大量實作的練習，並且藉此找出適合自己的媒體識讀方式。本課程將「設計思考」作為課程進行的主軸之一。知名設計公司 IDEO 的創辦人 David Kelley 以及其執行長 Tim Brown 認為「設計」就是一種解決問題的方法，把自身過去從設計的角度去思考解決問題的經驗，加以統整以及修正後，完善了「設計思考」思維的流程 (Kelley, D. M., & Kelley, T., 2013)。而 David Kelley 也在 2004 年創辦了附屬於史丹佛大學工程學院的哈索普拉特納設計學院（Hasso Plannter Institute of Design，通常稱為 d. School），引領了「設計思考」的風潮。以下將對「設計思考」做出簡略的介紹（吳莉君譯，2010）：

（一）以人為本：IDEO 的執行長 Tim Brown 曾在哈佛商業評論 (2008) 提出最初衷的定義：「設計思考是以人為本的設計精神與方法，考慮人的需求、行為，也考量科技或商業的可行性。」

（二）及早失敗：失敗的出現並非壞事，即早失敗代表能提早發現問題、儘快修改。

（三）跨領域團隊合作：不同領域背景的成員，有不同的專長、用不同的觀點在看待事物，也更容易激發出更多創新的可能。

（四）做中學：動手學習，實地動手做出原型。

不論成功與否，都能由實作的過程中，更進一步去學習。

（五）快速原型製作：原型製作，由粗略、簡易、低成本的模型開始，很快的完成，以供快速反覆的修正。

（六）五個實施步驟

1. 同理 (empathize)：

發揮同理心，站在使用者的角度思考。藉由觀察 (observe)、接觸 (engage)、看與聆聽 (watch and listen) 的方式，仔細觀察使用者的行為與肢體語言、確實記錄，並且多詢問「為什麼？」來找出使用者的真實需求。

2. 定義 (define)：

清楚定義關鍵問題點，找出使用者的「痛點」，並使用簡短的一句話來去定義使用者的需求。（可以利用「設計觀點填空 (point - of - view madlib)」方法，整合同理階段所得到的資訊。運用「使用者」、「使用者需求」以及「洞見」發展出設計觀點：［使用者］需要［使用者的需求］，是因為［令人驚豔的洞見］。例如：［一個生病的兒童］需要［包裝成冒險故事的核磁共振儀器］因為［對於他／她來說，要進入原本的核磁共振儀器進行檢查是一件令人害怕的事情，也可能導致檢查無法完成而延誤治療］）

3. 發想 (ideate)：

腦力激盪，快速發想解決方案。先不用思考可行性或能否達到目標，重點在於盡量去探索不同的可能性。

4. 原型 (prototype)：

製作原型，模擬使用流程。將腦中的想法「具體化」的呈現，盡可能以最「快速、便宜」的方式，用最低的成本模擬想法、最小化失敗所需承擔的時間和金錢，同時也大膽的測試不同的想法。

5. 測試 (test)：

透過測試，確認是否符合使用者需求。同時也可利用這階段的回饋，來使產品優化，透過使用者的反饋來重新定義需求解決辦法，並更加深入的了解使用者。

最後測試完成並非設計思考的終點，而其實是設計迭代 (iteration) 的開始，拿到測試的反饋後，可以再回過頭來檢視前面的四個階段，再不斷的迭代循環後，最終得到最貼近使用者的需求、以及最好的解決方案。

參、教學活動說明

整個教學活動設計是以國中資優學生為主要對象，實際教學參與對象包括臺中市某國中一、二年級一般智能資優、語文資優、數理資優學生共計 21 位。教學時間總計有六節課，每節 45 分鐘，利用週末一整天時間來進行。

一、教學主題與活動設計

本課程設計為充實性課程，以國一公民課媒體識讀單元為先備知識基礎，主題分為兩大部分：第一部分為媒體識讀的基本知能，在上午第一、二、三節課，主要課程主題包含「媒體敘述技術」、「偏誤消息的運作及處理」、「媒體識讀技巧」，目的在讓學生能了解媒體常用的技術及其背後用意，反思對自己的影響，並對偏誤訊息做出適當反應。第二部分為上午課程技能的實際運用，在下午第四、五、六節課，教師提供各種議題，讓學生使用電腦搜尋各種立場的資料來查證不同言論的虛實之處，透過設計思考中的發想階段提出多項發問，對所閱聽的資訊進行批判性思考，最後產生出一個適用於中學生的媒體識讀金句。六節課的課程目標及教學內容摘要如表 1 及表 2。

表 1
課程目標

單元	課程主題	教學目標
一	說故事大師（45 分鐘）	1. 學生能根據自身價值觀，主動發表對媒體的看法。 2. 學生能察覺媒體背後的運作及用意，了解對自己的影響，並與他人交流觀點。 3. 學生能從與他人觀點的交流中，增進／補強自己的觀點。
二	我們與真相的距離（45 分鐘）	
三	火眼金睛—媒體識讀技巧（45 分鐘）	1. 學生能察覺媒體背後的運作及用意，了解對自己的影響，並與他人交流觀點。 2. 學生能察覺媒體的言論手法，並能使用適當的方法查證媒體言論虛實之處，論證媒體可能會對自己或他人造成的影響。
四	大腦暖身操—設計思考之發想階段技巧練習（45 分鐘）	1. 學生可以了解設計思考的運作思維以及使用技巧。 2. 學生可以從老師給的大量資料中擷取出所需的訊息。 3. 學生學會操作設計思考中的腦力激盪階段。
五	大展身手—設計思考之發想階段：學生實作（45 分鐘）	1. 學生可以自行操作設計思考中的腦力激盪階段。 2. 學生可以為自己腦力激盪出來的點子做出適當的分類。 3. 學生可以運用網路搜尋到自己需要的資訊。
六	淬鍊成金—設計思考之原型階段：我的媒體識讀方法（45 分鐘）	1. 學生可以根據得到的訊息，總結出所需要的結果。

表 2
教學內容

單元	課程主題	教學重點
一	說故事大師（45 分鐘）	【活動一】暖身活動：看圖說話 1. 教師展示 PPT 中的隱喻插畫，請學生發表看法。 【活動二】說故事大師 1. 教師引導學生從心理學的角度看新聞標題。 2. 播放「媒體素養：真相調查局」影片，摘要媒體常見的六大問題，並請學生分享經驗。 3. 教師講解媒體常用的四大技術：誤導、置入性行銷、標籤、刺激。請學生小組討論其用意，將答案紀錄在學習單上並發表。 【活動三】媒體偵察兵 1. 教師發下卡牌教具，每組一份，卡牌上包含上述媒體常用四大技術，共四張。 2. 小組競賽：根據報導及影片，小組討論找出媒體所使用的技術。最快答對的前三組加分。允許學生提出與教師答案的不同看法，若能說服教師則加一分。

單元	課程主題	教學重點
二	我們與真相的距離 （45 分鐘）	【活動一】丞相，起風了 1. 媒體「讓」你看見什麼？以廣告短片《視角》(Points of view) 及圖片讓學生了解從不同角度看事件的差別。 2. 何謂帶風向？請學生先進行五分鐘小組討論：「用一句話解釋帶風向」、「帶風向的負面／正面影響」。教師再以學生熟悉的「孔明借東風」故事隱喻帶風向的定義、意圖與價值。 3. 教師舉例講解非營利組織 First Draft 的文章中假新聞的七大型態：揶揄模仿、錯誤連結、誤導內容、錯誤情境、偽裝新聞、操弄內容、造假內容。 【活動二】全民高峰會談 1. 請各組抽出所代表的角色立場。（例如：政府、學校、家長團體、學生團體、媒體記者、社群平臺） 2. 小組模擬各方團體代表參加高峰會談，討論對不實消息的應變措施。包含兩大問題：一、面對已經傳開的假消息要如何處理；二、如何預防假消息的傳播。
三	火眼金睛——媒體識讀技巧 （45 分鐘）	【活動一】媒體識讀技巧 1. 教師將各種不同的媒體識讀技巧（資料來源：《親子天下雜誌》、《後真相時代》、真相調查局、新聞實驗室、臺灣事實查核中心）整理成講義發給學生，進行討論並發表其看法。 【活動二】我的破敵銳眼 1. 參考過各種媒體識讀技巧後，請小組討論出自己的媒體識讀技巧，愈完整愈好，並紀錄於個人學習單上。 2. 小組輪流上臺發表媒體識讀技巧並講解設計理念。
四	大腦暖身操——設計思考之發想階段技巧練習（45 分鐘）	【活動一】準備活動：大腦暖身操 1. 教師播放與藻礁相關的影片（立場不同、用詞風格不同），並提供各組數篇與藻礁議題有關之新聞，請學生先迅速的掃讀。 2. 帶領學生做討論。（例如：一篇好的報導應具有哪些特質？是否有任何現存的任何一個媒體，可以符合上述討論的標準？） 3. 腦力激盪：教師請學生仔細閱讀剛剛發下去的所有資料，並且對於報導提出任何想問的問題（越多越好），寫在便條紙上，貼在該組的海報紙上面。 4. 分門別類：學生將問題分類，覺得有共通特徵的問題分在同一類，之後再為各個分類命名（寫出具體分類名稱）。（例如：藻礁是甚麼？→生態）

單元	課程主題	教學重點
		5. 小組分享：各組分享自己組別寫出的分類，由老師寫在黑板上。後面發表的組別只須講出前面組別沒有提過的分類即可（與前面組別同樣的分類就不用重複再提）。 6. 各組討論：全班都分享完後，學生在學習單上記錄想法或是提問。
五	大展身手——設計思考之發想階段：學生實作（45 分鐘）	【活動一】發展活動：大展身手 1. 教師給予每一組不同議題，讓各組自行去搜尋相關的新聞或資料，並重複前一節課的腦力激盪與分類流程。（議題候選：進口美國豬肉、廢核、移除蔣公銅像、限塑、調整水費。若是要自訂，要與老師討論） 2. 各組利用另一張麻將紙整理自己搜尋的新聞以及討論的結果，為接下來的發表做準備。
六	淬鍊成金——設計思考之原型階段：我的媒體識讀方法（45 分鐘）	【活動二】綜合活動：淬鍊成金 1. 各組發表：各組發表探討議題後所得到的結果，以及搜尋新聞後的感想。（一組 5 分鐘） 2. 請各組討論對於閱聽新聞訊息的建議，做出一句「閱聽金句」。（例如：多問為什麼，透視新聞 so easy） 3. 請各組分享自己的「閱聽金句」後，由教師收尾。

二、教學實施與學生學習成果分享

（一）用「隱喻」觸動學習的深度連結

教師先使用跟媒體有關的隱喻插圖做為引起動機，並使用循序漸進的提問方式：第一張圖片時，只有一個學生主動舉手發表，教師便給予含鼓勵與重點複述的積極回饋，以及使用加點機制。再接著詢問有沒有人有更多想法，這時並沒有其他學生提出更多想法，於是教師自己提出其他細節的看法；第二張圖，有另一位學生主動舉手回答，教師重複同樣的回饋機制，並鼓勵學生推薦其他同學回答，由此連鎖反應，後面幾張插圖有愈來愈多的學生主動舉手回答。

第二節課「我們與真相的距離」中，由於學生大多對「帶風向」一詞有基礎認識，因此先讓學生小組討論，寫出對於帶風向的定義及正負面影響，教師再呈現專家的定義，讓學生思索與自己的定義有何異同。再用大家耳熟能詳的孔明借東風故事作隱喻，學生在聽完故事後，紛紛能連結到帶風向的正負面影響。

（二）將桌遊融入教學

第一節課活動三「媒體偵察兵」參考桌遊《抓誑新聞》，調整為可全班進行的趣味活動作為形成性評量，使用真實新聞內容、影片等，讓學生實際判斷該媒體使用了哪種敘述技術。學生對於此遊戲頗具興趣，參與及討論度都十分熱烈。

（三）以「角色扮演」促發學生換位思考及創造力

在第三節課「火眼金睛—媒體識讀技巧」的活動二「我的破敵銳眼」，學生以小組扮演不同團體的倡導者，站在不同立場上討論如何處理已經流傳的假消息，以及如何預防假消息傳遞。小組需製作一張簡潔的海報表達他們的建議，其中「政府組」提出一個頗具創意的政見：「設一條法規針對傳播假消息的媒體課假消息稅」。藉由此活動，學生也了解到不同立場的角色可能會有什麼樣的作為及想法，例如

討論過程中「家長組」糾結起一個問題：但很多時候傳遞假消息的就是家長群組啊！於是教師向學生建議討論方向：「如果你們發現群組裡其他家長正在傳遞假消息，該怎麼做？是不是可以考慮從對他們的小孩宣導開始並影響他們的父母？」

（四）從「思維方式」到「生活中的態度」

在第四到第六節課中，教師以「設計思考」中的第三個階段作為主要操作的教學活動。在第四節課的活動一「大腦暖身操」中，學生要練習操作初次接觸的思維模式：「設計思考」，練習如何放下既有的思考方式以及認知，學習在與人討論時需要掌握的原則（如：不離題、不打斷、不批評、延續他人想法等等）。在第五到六節課中，學生則從有教師的引導到自行選擇要探討的議題、獨立操作「設計思考」中的第三個階段，最後產出結果。

如此設計課程的目的除了希望學生運用自身的視野與創意去發想出適合自己運用的媒體識讀策略外，也希望學生能在未來多練習使用在過程中學習到的討論原則。

肆、教學反思與建議

一、以「後真相」概念增進資優生的媒體識讀知能

資優生的媒體識讀知能不該只停留在分辨假訊息、懷疑資訊真偽的階段，應更進一步了解「對錯不是二分法，更重要的是從哪個角度去看待事件」，第二部份的課程由藻礁議題出發，為的就是讓學生了解到：媒體資訊不一定是「假」或「錯」，但可能「有意圖」。需對議題提出多種反問，並廣泛蒐集資訊，才能有更加全面的理解。

二、教師可在問題討論中搭建更多鷹架

由於此次教學活動參加者大多是國中一年級生，在討論一開始對問題的捕捉仍較為淺顯或沒有方向，但仔細追問的話可挖掘出學生很多有趣的想法。建議老師應在小組討論時搭建更多鷹架，如：利用追問、針對討論內容提出反問，有助於學生聚焦及邏輯化自己的表達。

三、在實際運用「設計思考」前，需要更多準備活動

本課程主要採用了「設計思考」中的第三階段 (ideate)，搭配一小部分的第四階段 (prototype) 來進行課程活動，由於時間上以及課程內容上的限制，教師對於無法帶領學生完整的體驗「設計思考」這個問題解決的策略感到十分可惜。對大部分的學生而言，是第一次接觸這個解決問題的方法，因此學生要在三節課的時間內了解並且順暢的自行操作這個方法並不容易，這也是當初教師選擇擷取了其中學生最有熟悉感、最能夠從操作中有所共鳴與收穫的階段來融入課程中的原因。建議老師若要在課堂上教導學生運用「設計思考」，需要拉長課程的時間，至少兩個整天，給予學生充足的練習與思考的機會。

參考文獻

吳莉君（譯）（2010）。**設計思考改造世界**（Brown, T. 著：Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation）。新北：聯經。（原著出版於 2009）

林麗雪、葉織茵（譯）（2018）。**後真相時代：當真相被操弄、利用，我們該如何看？如何聽？如何思考？**（Hector Macdonald 著：TRUTH: How the many sides to every story shape our reality）。臺北：三采文化。（原著出版於 2018）

教育部（2002）。**媒體識讀教育政策白皮書**。2021 年 11 月 15 日，取自 http://homepage.ntu.edu.tw/~floratien/gen_whitepaper.files/mediaequipment.pdf

郭靜姿、陳學志、梁庚辰、高淑芬、吳清麟（2019）。數理資優大腦白質網路結構分析之研究。**教育心理學報**，**50**(3)，389-406。doi: 10.6251/BEP.201903_50(3).0001

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review, 86*(6), 84-92.

Kelley, D. M., & Kelley, T. (2013). Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all. New York, NY: Crown Publishing Group.