

臺北市立木柵國民中學 111 學年度彈性學習課程計畫

課程名稱	影視社會學	課程類別	☒ 統整性主題／專題／議題探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程
實施年級	☐ 7 年級 ☐ 8 年級 ☒ 9 年級 ☒ 上學期 ☒ 下學期(若上下學期均開設者，請均註記)	節數	每週 1 節
設計理念	Prensky（2001）使用「數位原住民」或「數位原生」(Digital Natives) 來形容出生於1980 年之後的新世代，說明他們從出生便接觸數位科技與數位文化，他們常使用的數位語言多源自於動漫、卡通與電玩與網際網路等虛擬世界。視覺圖像已完全融入數位原住民的生活型態中，成為溝通工具中相當重要的一環。數位原住民學生與過去的學生最明顯的差異在於思考模式與資訊處理方式有極大的差異與改變。數位原住民學生喜歡「視覺圖像」更勝於「文字敘述」，也造就學習方式的改變。 影視社會學採依據布魯納提出「螺旋式課程」，以繼續性、順序性、統整性與銜接性為設計規準。七年級以媒體識讀及媒體製作來建立媒體素養教育的核心。八年級透過新聞採訪及紀錄片實作，培養學生進行文本及圖像視覺的產出，有助於學生成為理性的閱聽人。九年級從關懷所處環境為出發，將地方創生的概念帶入課程，讓學生將七、八年級之所學的影像及文本創作運用在自己的家鄉或生活周遭的環境，採取行動為在地付出，將觀點轉化成遊戲設計作品。 本課程結合數位科技及影像媒體，讓學生不再只是靜觀與聆聽的學習者，突破過去單向「想」的學習模式，學生不再只是靜觀與聆聽的學習者。透過「問題導向學習」（PBL）進行課程設計，藉由「社會設計」(Social Design)及「媒體創客」(Media Maker)的實作課程來引導學生融入情境，培養學生將「創意發想」及「設計執行」運用於表現任務。課程的「互動性」、「參與性」、「競賽性」讓學生能積極參與、恣意漫遊於課堂的互動空間，讓每一位學生成為「社會行動家」。		
核心素養 具體內涵	J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習的素養。 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。		
學習重點	學習 表現	1. 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係，思考主題內容與個人生活及社會的關聯性。 2. 關注生活周遭的重要議題及其脈絡，發展本土意識與在地關懷，珍視重要的公民價值並願意付諸行動。 3. 規劃與執行問題探究，運用數位及影音媒體，利用資訊科技進行創作表現，表達對生活環境及社會文化的理解。 4.實踐課程，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力，並能明確表達、解析及評價自己與他人的作品。	
	學習 內容	1. 地方創生概念與實務 2. 地方文化資源盤點 3. 遊戲設計方法及體驗 4. 遊戲輔助載具實作 5. 地方創生遊戲企劃 6. 團隊合作與分享回饋	
課程目標	學生從地方創生理論與案例，建立對家鄉及生長土地的認同感，讓地方創生的議題融入遊戲。學生透過表達與溝通的能力，展現主動參與及樂於分享，在團隊合作中凝聚共識，共同提出問題解決的方針及策略，協助社區活化及發展。		
總結性評量-表 現任務	九年級上學期：地方創生解謎遊戲 1. 遊戲主題確認及素材搜集 2. 地方創生解謎遊戲專題規劃 3. 地方創生解謎遊戲製作		

	九年級下學期：地方創生實境遊戲 1. 遊戲主題確認及素材搜集 2. 地方創生實境遊戲專題規劃 3. 地方創生實境遊戲製作			
學習進度 週次/節數	單元/子題		單元內容與學習活動	形成性評量(檢核點)/期末總結性
第1學期	第1-3週	地方創生理論與實務	1. 地方創生理論與實例介紹 2. 地方文化資源田調及盤點	1. 能完成學習單 2. 能回答問題
	第4-12週	解謎遊戲設計與體驗	1. 謎題類型解析 2. 遊戲取材應用 3. 解謎遊戲體驗	1. 能完成學習單 2. 能回答問題 3. 能參與解謎遊戲體驗
	第13-21週	地方創生解謎遊戲專題	1. 解謎遊戲謎題設計 2. 地方創生實境遊戲展示 3. 其他組進行遊戲測試回饋	1. 能與同學合作完成地方創生解謎遊戲專題 2. 能清楚表達解謎遊戲的玩法 3. 能接受同學的測試回饋並修正遊戲
第2學期	第1-5週	實境遊戲設計與體驗	1. 故事架構介紹 2. 謎題設計練習 3. 行動裝置設計遊戲 4. 實境遊戲體驗	1. 能完成學習單 2. 能回答問題 3. 能運用行動裝置在遊戲設計 4. 能參與實境遊戲體驗
	第6-16週	地方創生實境遊戲專題	1. 遊戲空間選擇 2. 故事情境包裝 3. 遊戲角色設定 4. 任務關卡設計	1. 能與同學合作完成地方創生實境遊戲專題 2. 能回答問題
	第17-18週	地方創生實境遊戲測試與交流	1. 地方創生實境遊戲展示 2. 其他組進行遊戲測試回饋	1. 能清楚表達解謎遊戲的玩法 2. 能接受同學的測試回饋並修正遊戲
議題融入實質內涵	性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題，培養與他人理性溝通的素養。 法 J3 認識法律之意義與制定。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 多 J11 增加實地體驗與行動學習，落實文化實踐力。 閱 J7 小心求證資訊來源，判讀文本知識的正確性。			

評量規劃	九年級上學期 1. 學習單(40%) 2. 課堂表現(10%) 3. 分組競賽(30%) 4. 解謎遊戲(20%) 九年級下學期 1. 學習單(40%) 2. 課堂表現(10%) 3. 分組競賽(30%) 4. 實境遊戲(20%)		
教學設施 設備需求	電腦、平板、影音撥放設備、攝影機、攝影器材。		
教材來源	地方創生：觀光、特產、地方品牌的 28 則生存智慧(不二家) 讓世界旅人看見台灣：地方創生×觀光創新的 12 堂課(臺灣商務) 遊戲設計的藝術：架構世界、開發介面、創造體驗，聚焦遊戲設計與製作的手法與原理(大家出版)	師資來源	張育華、李曉萍、吳旭山
備註			