

媒體素養數位教學研究計畫教案

領域／科目		科技／資訊科技（資）	設計者	黃葳威
實施年級		七年級至十二年級	總節數	二
單元名稱		媒體識讀—係金ㄟ？係假？		
設計依據				
核心素養（或基本能力）	總綱 （核心素養具體內涵）	B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。		
	領域 （主題、項目、條目）	科技領域核心素養具體內涵 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科 S-U-B1 合理地運用科技符號與運算思維，表達思想與經驗，有效地與他人溝通互動。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科 S-U-B2 理解科技與資訊的原理及發展趨勢，整合運用科技、資訊及媒體，並能分析思辨人與科技、社會、環境的關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科 S-U-B3 欣賞科技產品之美感，啟發科技的創作與分享。		

議題融入	主題	閱讀素養教育	
	內涵	養成運用文本思考、解決問題與建構知識的能力；涵育樂於閱讀態度；開展多元閱讀素養。	
與其他領域／科目的連結		社會領域／公民與社會	
教學設備／資源		教學簡報、廣播劇、動畫、影音案例、遊戲測驗	
學習目標			
一、 引導學生察覺訊息分辨的重要 二、 讓學生認識釣魚網頁、網路謠言的負面影響 三、 教導學生查證相關資料			
學習架構			
係金ㄟ？ 消息散布 接收訊息 葫蘆裡賣啥？ 引導批判能力 運用批判能力 描述 分析 解釋 判斷 耳聰目明閱聽人 重新定位訊息 建立批判觀念			
學習活動設計			
學習活動內容及實施方式			時間
一、 準備活動：引起動機 (一) 暖身活動請教師開場播放簡報，進行課程簡要說明與自我介紹。 (二) 播放廣播劇教材：真假訊息守門員／衛生紙之亂 (三) 播放假資訊案例：Fake News／【魚目混珠】三星再傳造			20min

假門 被攝影師本尊抓包（動畫） 根據動畫教師從平日接收角度向學生提問： 1. 這個消息給你什麼印象？（很實用的？令人心動的？） 2. 你會不會想買來使用呢？ 3. 你曾經看過類似的消息嗎？在哪裡看到的？ 4. 你看過消息報導後有採信想要擁有的經驗嗎？ 5. 消息內容跟你親身的經驗是不是符合？	
二、 發展活動 (一) 核心概念介紹： 1. <u>虛假訊息 (disinformation)</u>：虛假的，故意創建的，傷害個人，社會團體，組織或國家的訊息。 案例：便當文事件 說明：被騙了！誤信便當文 四方報總編請辭 起源於 2013 年 5 月 9 日，菲律賓海巡署人員在臺灣與菲律賓各自主張的經濟海域重疊區，菲律賓槍殺臺灣漁船廣大興 28 號漁民洪石城，導致全臺各地群情激憤。而後網路上廣大流傳便當店拒絕販賣便當給菲籍移工，隨後發佈捏造造假貼文的臺灣立報記者、董姓小姐與潘姓牧師，證實貼文為聽來的並向社會道歉。 2. <u>錯誤訊息 (misinformation)</u>：虛假訊息，但並非故意造成傷害的信息。 案例：南港小模命案 說明：南港大樓姦殺小模宣判 程宇無期徒刑 2017 年南港陳姓小模姦殺命案，受害者陳姓小模與梁思惠為閨密，主謀程宇透過女友梁思惠認識陳姓小模，並將陳姓小模殺害，案發後程宇承認殺人，但裁臧謊稱是受女友梁思惠的指示教唆殺害，誤導檢方辦案並慘害梁思惠無辜遭羈押。 3. <u>惡意訊息 (mal-information)</u>：基於現實的訊息，用於對個人，組織或國家造成傷害。 案例：假新聞引駐日外交官輕生 說明：假新聞奪外交官命 NHK 探討蘇啟誠之死 2018 年燕子颱風重創日本，導致日本關西機場關閉，而後有消息誤傳民眾求助臺灣的大阪辦事處官員冷漠	50min

缺乏效率，引起網友的輿論謠言聲浪，隨後駐大阪辦事處處長蘇啟誠已表明不想受到羞辱之遺言，在官邸輕生。

案例：星空獵人

說明：第三話[星空獵人](#)

禾穗中學驚傳女鬼出現，星空獵人的網路影片造成同學之間各個人心惶惶，這場鬧鬼事件起因被霸凌的同學遭霸凌者捉弄，因此製作影片欲報復霸凌者。

4. 釣魚網頁 (Phishing webpage)：網路釣魚是透過網路來騙取個人資料的方式之一。

例如：廣播劇[釣魚網站的陷阱](#)

案例：看不見的城市

說明：高中生吳明俊在現實生活中木訥寡言，受到包大明欺負，何美美也在一旁附和，常受同學排擠的吳明俊將注意力投注在網路世界，成為虛擬城市之王。熱血追星族的何美美，因一心想成為明星因而落入吳明俊建立的虛擬網站陷阱，被騙取錢財與被網友攻擊。

(二) 互動實作—分組討論

【係金ㄟ？係假？】

【描述】各組描述案例故事

1. 將學生分四組，每一組發下全開海報紙一張、不同顏色麥克筆三至五支。
每組針對一個主題，進行討論。
案例一：便當文事件
案例二：南港小模命案
案例三：假新聞引駐日外交官輕生／星空獵人
案例四：看不見的城市
2. 討論「這則報導用什麼方法讓你相信？如何分辨真假？」（覺得不會注意的人，則以客觀立場假設「這則報導用什麼方法引起你注意？」）並將討論出的結果條列呈現於海報紙上。

可能的結果如下：

【分析】

1. 各訊息有哪些消息來源？ 2. 訊息的傳遞管道有哪些？ 3. 訊息傳的效果或影響可能有哪些？ 4. 我們可以如何解讀這則訊息？如何查證？ 討論結束後，將各組的海報紙貼在黑板上，教師統整各組的討論成果。 【解釋】破除假消息迷思 1. 消息中最引起你注意的是什麼？ 2. 你相信以上這些描述嗎？ 3. 如果你不相信某些描述，為什麼不相信？ 4. 如果這些描述是假的，你感覺如何？閱聽眾可能有何損失？ 【判斷】教師提問 1. 如何面對不確定的消息 2. 提供查證不實消息的途徑 (三) 活動小結：請教師進行簡短活動小結	
三、 綜合活動：回饋與統整 (一) 分享交流：回顧以上活動的內容，請同學提問並分享。 (二) 提問總結時間：請教師回答同學問題，並結論整體活動與核心概念。	20min
教材來源	
【案例來源】 中華白絲帶關懷協會 x 國立政治大學數位文化行動研究室網路安全教案影片 《星空獵人》https://www.youtube.com/watch?v=SSH8mLL1EoM 中華白絲帶關懷協會 x 國立政治大學數位文化行動研究室網路安全教案影片 《看不見的城市》https://www.youtube.com/watch?v=QVimmDKzan8 邱中岳、楊佩琪（107 年 7 月 10 日）。〈南港大樓姦殺小模宣判 程宇無期徒刑〉，《ETtoday 新聞雲》。取自 https://www.ettoday.net/news/20180710/1209477.htm#ixzz68bSZR7aD 壹電視（102 年 5 月 13 日）。〈被騙了！誤信便當文 四方報總編請辭〉。取自 https://www.youtube.com/watch?v=m2udLyZE4bA 賴佩璇、劉宛琳（108 年 12 月 3 日）。〈蘇啟誠之死 卡神楊蕙如雇網軍護謝長廷被訴〉。取自 https://udn.com/news/story/120854/4201436 陳詩童（108 年 3 月 5 日）。〈假新聞悲劇 NHK 深度報導蘇啟誠之死〉。取自	

<https://news.pts.org.tw/article/424513>

蘋果新聞網（107 年 12 月 6 日）。〈【魚目混珠】三星再傳造假門 被攝影師本尊抓包（動畫）〉。取自

<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20181206/1478629/>

延伸補充教材

【Channel+媒體識讀】

<https://channelplus.ner.gov.tw/curate/episode/76>

【媒體識讀動畫】

不負責任三國演義（上）

https://www.youtube.com/watch?v=qX1nIpwNua0&feature=emb_logo

不負責任三國演義（下）

<https://www.youtube.com/watch?v=uayKgIqD0ao>

【媒體識讀小試身手測驗】

假消息保衛戰 <https://channelplus.ner.gov.tw/curate/episode/76>

【廣播劇】

國立教育廣播電臺 x Channel+ 媒體素養百寶箱

<https://channelplus.ner.gov.tw/channel/program/160>

【新聞案例】

呂翔禾（108 年 4 月 16 日）。〈假造汽車排放數據 福斯前總裁遭起訴〉，《臺灣醒報》。取自 <https://anntw.com/articles/20190416-v2e1>

【訊息查證平臺】

臺灣事實查核中心 <https://tfc-taiwan.org.tw/>

LINE 訊息查證 <https://fact-checker.line.me/>

【官方資源平臺】

教育部媒體素養資源教育網 <https://mlearn.moe.gov.tw/>

教育部全民資安素養網站 <https://isafe.moe.edu.tw/>

領域／科目		科技／資訊科技（資）	設計者	費翠
實施年級		七年級至十二年級	總節數	二
單元名稱		媒體近用—我們與媒體的距離		
設計依據				
核心素養（或基本能力）	總綱 （核心素養具體內涵）	B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。		
	領域 （主題、項目、條目）	科技領域核心素養具體內涵 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科 S-U-B1 合理地運用科技符號與運算思維，表達思想與經驗，有效地與他人溝通互動。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科 S-U-B2 理解科技與資訊的原理及發展趨勢，整合運用科技、資訊及媒體，並能分析思辨人與科技、社會、環境的關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科 S-U-B3 欣賞科技產品之美感，啟發科技的創作與分享。		
議題	主題	科技教育		

融入	內涵	具備科技哲學觀與科技文化的素養；激發持續學習科技及科技設計的興趣；培養科技知識與產品使用的技能。	
與其他領域／科目的連結		社會領域／公民與社會	
教學設備／資源		教學簡報、廣播劇、麥寶電波、新聞素材	
學習目標			
一、 學習文本撰寫 二、 體驗媒體製作流程 三、 分享實作心得			
學習架構			
			
學習活動設計			
學習活動內容及實施方式			時間
一、 準備活動：引起動機 （一） 暖身活動請教師開場播放簡報，進行課程簡要說明與自我介紹。引言請教師調查學生自己媒體使用習慣，家人的媒體使用習慣及使用動機。 （二） 世代媒體使用消長分析 （三） 播放廣播劇教材：被網路綁架的生活／湯麵大挑戰			15min

二、發展活動

(一) 核心概念介紹：

媒體近用包括主動尋求資訊、接收資訊與產製資訊的機會與能力。討論範疇包括大眾媒體、社區媒體及網路媒體與通訊媒體的應用。

1. 資訊近用：

傳播權是參與公共事務權利，故不論國家貧富、區域遠近及個人，皆享有被動知曉、通知或主動蒐集與傳播的權利。除避免傳播媒體被誤用，並監督媒體運作，達成媒體近用平權的實現。

例如：每一個人都可以成為網路公民新聞平臺的公民記者，以便讓公共資訊的報導能納入多元化的觀點與在地化的視野。

2. 科技近用：

科技可以提供更多的資訊、娛樂、互動與自媒體功能，因而減少人與人之間的隔閡與矛盾，但仍須關注因種族、年齡、階級、語言等社會差異而衍生的「數位落差」(digital divide) 現象。

例如：教育部透過大專生資訊志工團隊進入偏鄉國小或社區，提供日常生活數位應用的教學。

3. 參與近用：

媒體產業是公共服務事業，並透過立法保障公民使用與傳播的權利。傳播業者將邀請社會大眾參與近用。

例如：社會大眾應透過讀者投書的專欄、參與廣播電臺或是電視臺開放現場叩應 (call in) 的機會，及網路直播平台的留言、互動，充分善用參與的權利。

4. 傳播近用：

網路媒體的使用者享有更多的自主權與積極參與的機會，網友們除了機會去接近、參與媒體之外，還能透過網路書寫、或是自製的影片分享提供資訊與娛樂大眾。若是針對公共議題提出個人或團體的意見，則成就了公民權力的彰顯 (empowerment)。因此網友們便從資訊的被動消費者轉變為積極的公民資訊生產者。

例如：成為部落客版主，或是在 YouTube 申請頻道成

65min

為創作者。 (二) 案例說明： 1. 每一個人都可以公民記者。PeoPo 公民新聞平臺 https://www.peopo.org 2. 體驗教育廣播電臺可愛的行動錄音裝置—麥寶電波 https://ner.ifp.io/posts/ (三) 互動實作：【一日廣播播音員體驗】 【新聞大事件？請問今天的頭條新聞？】 透過分組的方式，請同學在事前準備好的新聞素材中，選出心目中重要的三則新聞，編寫成廣播新聞稿件並下標，最後透過麥寶電波進行錄音。 【活動流程】 1. 由教師簡單介紹麥寶電波。 2. 教師提供數則不同新聞議題的圖卡紙板，每一則新聞議題各有數則素材—即不同立場的意見訪談稿。 3. 教師將學生分成不同的小組，一組基本以五至六人為單位。 4. 各組將自行從新聞素材中選擇三則同學認為重要的新聞作為快訊，並將三則新聞素材文字內容編輯成為 200 字以內的廣播新聞報導，並撰寫適當的新聞標題。 5. 一組學生推派代表，將該組的新聞稿，依照認為新聞的重要順序進行排播，用麥寶電波錄製成 50 秒的廣播新聞即完成。 6. 各組進行活動發表。 (四) 請教師檢視各組在三則自選新聞稿的排序狀況，以及選擇新聞素材的立場與意見，有何不同？ 並請各組進行說明與討論，最後進行簡短活動小結。	
三、 綜合活動：回饋與統整 (一) 分享交流：回顧以上活動的內容，請同學提問並分享。 (二) 提問總結時間：請教師回答同學問題，並結論整體活動與核心概念。	10min
教材來源	
林怡璇、林珊如（2009）。〈從老年人獲取資訊與通訊科技 (ICT) 技能的歷程探討數位落差〉，《圖書資訊學研究》，3(2)：75-102。	

黃葳威（2020）。《數位時代社會傳播》，新北市：揚智出版社。

黃葳威（1999）。《文化傳播》。新北市：正中。

管中祥（2008）。〈公共電視的新媒體服務：PeoPo 公民新聞的傳播權實踐〉，《廣播與電視》，29：85-112。

劉忠博、蔡欣怡（2009）。〈從世界人權宣言第十九條出發：傳播權文獻蒐集與分析（1948-2008）〉，《新聞學研究》，98：245-274。

羅彥傑（2018）。〈從媒體近用到 ICT 近用：偏鄉志工老人的傳播實踐〉，《傳播研究與實踐》，8(2)：281-315。

延伸補充教材

【Channel+媒體近用】

<https://channelplus.ner.gov.tw/curate/episode/77>

【廣播劇】

國立教育廣播電臺 x Channel+ 媒體素養百寶箱

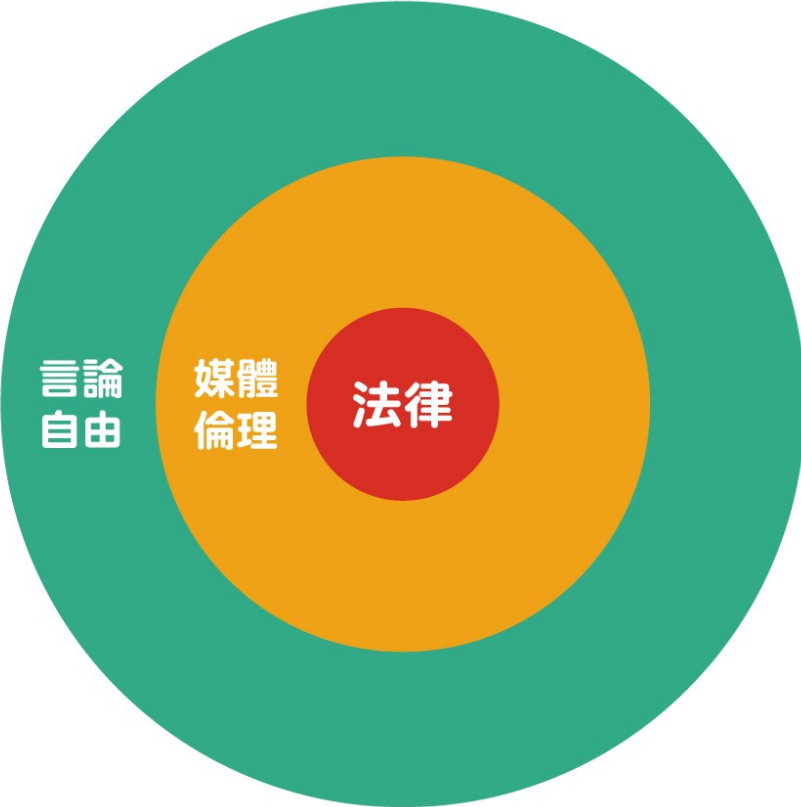
<https://channelplus.ner.gov.tw/channel/program/160>

【官方資源平臺】

教育部媒體素養資源教育網 <https://mlearn.moe.gov.tw/>

教育部全民資安素養網站 <https://isafe.moe.edu.tw/>

領域／科目		科技／資訊科技（資）	設計者	郭瑋芸、徐朝晃、洪千涵	
實施年級		七年級至十二年級	總節數		二
單元名稱		媒體倫理—致自由，我們都是媒體人			
設計依據					
核心素養（或基本能力）	總綱 （核心素養具體內涵）	B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。			
	領域 （主題、項目、條目）	科技領域核心素養具體內涵 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科 S-U-B1 合理地運用科技符號與運算思維，表達思想與經驗，有效地與他人溝通互動。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。 科 S-U-B2 理解科技與資訊的原理及發展趨勢，整合運用科技、資訊及媒體，並能分析思辨人與科技、社會、環境的關係。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。 科 S-U-B3 欣賞科技產品之美感，啟發科技的創作與分享。			
議題	主題	多元文化教育			

融入	內涵	認識文化的豐富與多樣性；養成尊重差異與追求實質平等的跨文化素養；維護多元文化價值。	
與其他領域／ 科目的連結		社會領域／公民與社會	
教學設備／資源		教學簡報、廣播劇、影音案例	
學習目標			
一、 認識理論與實作的落差 二、 尋找媒體倫理價值 三、 培養媒體使用的安全意識			
學習架構			
			
學習活動設計			
學習活動內容及實施方式			時間
一、 準備活動：引起動機 （一） 暖身活動請教師開場播放簡報，進行課程簡要說明與自我介紹。 （二） 播放廣播劇教材：網路發言不違規／揮灑創意要小心			10min
二、 發展活動 （一） 核心概念介紹：			60min

1. 媒體倫理與法律

倫理是在抵觸法律前的緩衝地帶，充滿著不確定的各種可能，憲法保障人們知與說的權利，而媒體正是將此權利發揮到極致的表現，透過人們的知與說來影響整個世界的價值觀並帶動世界更快速的進步，然而媒體的興起也帶來了「言論自由」限度的討論。

例如：韓國的演藝人員因網友霸凌而輕生的事件頻傳。

- (1) 智慧財產權 (intellectual property right): 「智慧財產權」可說是各國法律為了保護人類精神活動成果，而創設各種權益或保護規定的統稱。

案例：[「室友」](#)

- (2) 隱私權 (the right of privacy): 指人們消極的要求不受干擾的權利，與積極的對於自己的身分和資訊的使用具一定程度的控制權。

2. 媒體內容分級與自律

各類媒體內容都有相關規定規範，依據人類的身心成熟度與內容劃分成各類型，唯獨網路內容是由創作者自由心證，如有不當內容則依據內容由各相關主管機關事後審查與判定。如何避免不當的媒體內容影響兒童甚至青少年，仍是專家學者關注議題，故每位閱聽人需具備辨識媒體識讀能力。

例如：民眾若發現「有害兒少身心健康」之媒體內容時，將可以至相關主管機構進行申訴：

- (1) 平面與出版品→[台北市報業商業同業公會](#)
(2) 廣播與電視→[國家通訊傳播委員會](#)
(3) 網路→[iWIN 網路內容防護機構](#)
(4) 遊戲軟體→[經濟部工業局](#)

3. 網路內容原創與分享的倫理

網路世界中欲合法使用智慧財產權的內容，仍受到實體世界中智產權保障的規範。但全球創用 CC，則透過「姓名標示」、「非商業性」、「禁止改作」以及「相同方式分享」四個授權要素，讓網路創作者有機會選擇接受的智慧成果分享的形式，以便透過創作的自由流通，激盪出更多的創作。

- (1) 姓名標示表示：您必須按照著作人或授權人所指定的方式，表彰其姓名
- (2) 非商業性表示：您不得因獲取商業利益或私人金錢報酬為主要目的來利用作品
- (3) 禁止改作表示：您僅可重製作品不得變更、變形或修改
- (4) 相同方式分享表示：若您變更、變形或修改本著作，則僅能依同樣的授權條款來散布該衍生作品

例如：廣播劇[活用「創用 CC」](#)

反例：偷拍陌生人照片或影片後散播，若照片侵犯對方隱私，將可能觸犯刑法的妨害秘密罪，若是不涉及身體私密處，對方仍可提出提告民事侵權告訴，如果因此遭到不當評論，還能提告妨害名譽。

(二) 互動實作一：辯論活動

【尋找辯論大師】

1. 辯論主題一「二度創作是否違反智慧財產權？」

案例說明：

知名 YouTuber 古阿莫以特殊口吻與濃縮角度重新詮釋各類電影，其中剪輯不少原版電影畫面，近日遭電影公司訴諸法律，認為這樣無厘頭的創作不僅扭曲電影本身意象，也侵害電影的智慧財產權，網路上各式各樣的致敬、模仿與相似手法製作的各種創作，是否都有違反智慧財產權的可能。

2. 辯論主題二「公眾人物的隱私是否該被報導？」

案例說明：

- (1) 公眾人物的人生大事，容易獲得大家關注，無論是出於關心或是好奇，知名網紅 How How（陳孜昊）與歌手鄧福如低調婚禮，媒體潛入後獲得第一手現場照片；志玲姐姐歡喜宣告喜訊，媒體緊接關注懷孕跡象，名人是否連私生活都必須成為大家茶餘飯後的討論話題。
- (2) 太陽花學運領袖之一的陳為廷，在尚未成為公眾人物前，曾襲胸女子，政治人物的私德若非直接與所轄業務相關，是否需要受到媒體公評與報

導。

(3) 知名 YouTuber 蔡阿嘎的小孩，從小曝光在媒體上，雖然吸睛療癒，但小孩的隱私也已經曝光，是否對孩子日後有所影響。

3. 辯論主題三「網路是否也該比照其他媒體實行分級制？」

說明：依據現行規定，廣播、電視、電影與出版品甚至電玩都有明確的分級制度，唯有網路內容因相關規定修改後，變成只能要求業者自律，無明確分級制度，然而網路內容又比其他有規定的影視相關作品更複雜多元，是否也應有專規。

4. 辯論主題四「網路成年該從幾歲開始？」

案例：網路成年年齡是 13 歲？專家建議家長對策：「拖」

說明：網路活動或多或少需要蒐集使用者的資料，而過去的研究顯示 13 歲可能就會是一個關鍵的年齡，13 歲以後可能開始會頻繁的使用各種網路功能，但目前對於提早接觸網路者的研究顯示多為負面，可能提早引發社交焦慮、憂鬱或是網路成癮等現象，請分享彼此的想法與原因。

【辯論方式】

1. 選擇辯論主題「二度創作是否違反智慧財產權？」
2. 播放 YouTuber 古阿莫頻道影片與新聞案例
3. 全班同學以五至六人為一組，並派代表，以抽籤方式選擇辯論的角色：
 - (1) 申告人：片商
 - (2) 被告：古阿莫
 - (3) 檢察官：伸張法律
 - (4) 律師：被告的辯護律師
 - (5) 承審法官
4. 將學生進行分組，每一組發下全開海報紙一張、不同顏色麥克筆三枝。
5. 分組討論在海報紙上，寫下其角色立論。
6. 各組依照申告人、被告、檢察官、律師、承審法官順

序，上台進行立論發表。 7. 最後由教師宣布獲勝方。 (三) 互動實作二：角色揣摩活動 【尋找模仿大師】 1. 主題：<u>室友</u> 2. 說明：四位大學生 SMART、大俠、瀟灑與阿球，同為 521 寢室的室友。大俠是一位知名網路小說作家，成為網友欣賞的對象，卻因違反著作權法被原作者提告；瀟灑為了協助女網友繳交報告，使用手機偷拍 SMART 的作業。521 室的智慧財產權糾紛應如何解決…… 3. 將同學進行分組，每組分別抽籤決定模仿的對象，分別為 512 寢室的 SMART、大俠、瀟灑與阿球。 4. 將學生進行分組，每一組發下全開海報紙一張、不同顏色麥克筆三枝。 5. 請同學進行換位思考，依據所選的角色，根據影片內容，分析每一位角色的優點、缺點與個人特質，並寫在海報紙上。 6. 總結角色的個人特色，並為角色製作一句網路安全的標語或警語（網路沉迷、抄襲），請同學上台分享並說明原因。 7. 最後由教師選擇詮釋角色最到位的小組獲勝。 (四) 活動小結：請教師進行簡短活動小結。	
三、 綜合活動：回饋與統整 (一) 分享交流：回顧以上活動的內容，請同學提問並分享。 (二) 提問總結時間：請教師回答同學問題，並結論整體活動與核心概念。	20min
教材來源	
台灣創用 CC 計畫 http://creativecommons.tw/explore 經濟部智慧財產局 https://www.tipo.gov.tw/tw/mp-1.html 經濟部工業局數位娛樂軟體分級查詢網 https://www.gamerating.org.tw/Default.aspx 鈕則勳、賴祥蔚、何吉森、邱啟明、許北斗、莊伯仲、張佩娟、張美慧、黃振家、蔣安國（2014）。傳播倫理與法規。新北：威仕曼。	

延伸補充教材

【Channel+媒體倫理】

<https://channelplus.ner.gov.tw/curate/episode/78>

【廣播劇】

國立教育廣播電臺 x Channel+ 媒體素養百寶箱

<https://channelplus.ner.gov.tw/channel/program/160>

【影片】

中華白絲帶關懷協會 x 國立政治大學數位文化行動研究室網路安全教案影片

《室友》<https://www.youtube.com/watch?v=CGfp9ee6V54>

【官方資源平臺】

教育部媒體素養資源教育網 <https://mlearn.moe.gov.tw/>

教育部全民資安素養網站 <https://isafe.moe.edu.tw/>

【媒體內容申訴機構】

iWIN 網路內容防護機構 <https://i.win.org.tw/>

台北市報業商業同業公會 <http://www.newspaper.org.tw/index.asp>

經濟部工業局數位娛樂軟體分級查詢網

<https://www.gamerating.org.tw/Default.aspx>

國家通訊傳播委員會 <https://www.ncc.gov.tw/chinese/index.aspx>