

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位環境與媒體新素養	授課 教師	藍毓華 LAN YU-HUA
	DIGITAL ENVIRONMENT AND NEW MEDIA LITERACY		
開課系級	社會分析學門B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUWB0B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、引導學生將社會科學領域的方法與概念應用於社會生活中。			
二、增進學生的自我瞭解、心理調適以及人際溝通能力。			
三、透過課程的設計，提高學生分析社會現象及洞察社會問題的能力，進而能夠關懷人群及承擔社會責任。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00)			
2. 資訊運用。(比重：20.00)			
3. 洞悉未來。(比重：15.00)			
4. 品德倫理。(比重：10.00)			
5. 獨立思考。(比重：20.00)			
6. 樂活健康。(比重：5.00)			
7. 團隊合作。(比重：15.00)			
8. 美學涵養。(比重：5.00)			
課程簡介	隨著數位傳播科技的演進，電腦、手機與網路已成最常用的媒體。出生即以媒體為生活重心的「M世代」，生活場域也由實體世界轉到網路雲端的數位媒體世界，其思考邏輯、倫理道德觀、責任義務感與媒體使用行為等皆與過去存在顯著差異。行動載具「無所不在」特質，更觸發新的政治參與形式、另類的經濟行銷模式、隨時隨地可享受娛樂通訊的行動接收及自行創製與擁有媒體的能力。		

	With the evolution of digital communication technology, computers, mobile phones and the Internet have become the most commonly used media. "N generation", born in this era, of life, their life have moved from the physical world to the digital cloud, and the thinking logic, ethics, responsibility and using-media behaviors exist significant differences with the past. The "Ubiquitous" also trigger new forms of political participation, alternative economic marketing models, and the ability to receive entertainment communications in anywhere, anytime both.
--	--

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	引導學生正確地認識傳媒領域，並藉此養成社會責任。	
2	培養同學研究傳播科技之興趣，並引導同學思考資訊、傳播與社會間的問題。	
3	整合產、官、學意見，思索解決或改善問題之道。	

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	認知		12457	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	情意		12457	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	情意		23568	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	開宗明義篇：課程介紹 — 課程目標、規定、授課大綱、課程進度、計分方式與應注意事項等。	
2	111/09/12~ 111/09/18	認識大眾媒體、匯流與媒體素養的重要性	
3	111/09/19~ 111/09/25	新聞真實嗎？—媒體新素養與媒體訊息解讀	

4	111/09/26~ 111/10/02	『假訊息』—談媒體之觀察與監督	
5	111/10/03~ 111/10/09	數位公民必備的批判思考力—從俄烏戰爭的假訊息談起	
6	111/10/10~ 111/10/16	破解假訊息的資訊素養	
7	111/10/17~ 111/10/23	自媒體與公民新聞	
8	111/10/24~ 111/10/30	專題演講：假訊息：AI世代傳播與民主之挑戰(暫訂)	
9	111/10/31~ 111/11/06	網路媒體社群新聞之評比	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	社群媒體效應與文化—假訊息之社會批判	
12	111/11/21~ 111/11/27	微課程(I)：公民新聞之傳播實踐—故事發展與新興媒體之應用	
13	111/11/28~ 111/12/04	公民新聞範例介紹與討論	
14	111/12/05~ 111/12/11	微課程(II)：公民新聞之傳播實踐：剪輯輕鬆玩—影音製作與採訪技巧	
15	111/12/12~ 111/12/18	媒體近用權之實踐	
16	111/12/19~ 111/12/25	社群媒體與公民素養	
17	111/12/26~ 112/01/01	微課程(III)：公民新聞之傳播實踐—成果觀摩、驗收與簡報	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項		A.準時完成並繳交指定作業，遲交者以缺交論並以零分計算。 B.無期中/期末考試，期中/期末成績均以作業/報告/學期成果/簡報成績計算。	
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		本課程教材自訂，另以 iClass 遠距教學平台及 Facebook 社團，作為課室之延伸。	

參考文獻	McQuiggan, S., Kosturko, L., McQuiggan, J., & Sabourin, J. (2015). Mobile Learning – A handbook for developers, educators, and learners. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc. Wendy Griswold (2008)。變動世界中的文化與社會(Cultures and Societies in a Changing World)(黃信洋、曹家榮 等合譯)。台北：學富文化。 成露茜、羅曉南主編(2005)。批判的媒體識讀。新北市：正中。 江靜之譯 (2003)。網際網路的衝擊：網際空間與網際網路的文化與政治。台北：韋伯文化。 林俊孝 (2014)。可信與不可信？大學生媒介使用對電視新聞採用網路影音之新聞可信度影響——以台北、新北市為例。載於黃葳葳（主編），數位世紀傳播生態（頁71-108）。台北：揚智。 唐·泰普史考特(2009)。N世代衝撞—網路新人類正在改變你的世界(Growing Up Digital: How the net generation is changing your world)(羅耀宗、黃貝玲、蔡宏明譯)。台北：McGraw-Hill。 梅田望夫(2006)。網路巨變元年：你必須參與的大未來。台北：先覺。 湯馬斯·佛里曼(2007)。世界是平的。台北：雅言文化。 黃葳葳(2008)。數位傳播與資訊文化。台北：威士曼文化事業。 黃葳葳(2012)。數位時代資訊素養。台北：威士曼。 黃葳葳，呂傑華，李志珍，林俊孝，涂家瑋等(2014)。數位世紀傳播生態。台北：威士曼。 管中祥(2015)。公民不冷血——台灣公民行動影音紀錄資料庫的社會實踐。羅世宏、童靜蓉(編著)，社交媒體與新聞業。台北：允晨文化。 唐士哲、曾毓青、李香潔、洪硯儒、朱家賢(2015年6月)。民意的中介及其阻絕：九合一選舉中電視政論的表現。傳播文化與政治，1，75-100。 盧世祥(2008)。新聞公害與傳播倫理——不要被媒體牽著鼻子走。台北：允晨文化。 蘇蘅(2016)。新聞倫理教育的困境：大學生倫理觀與媒體表現評價的影響。傳播與社會學刊，總(33)，153-187。 張蓉君(2016)。網友與記者的共舞——新聞中不可思議的道德價值觀。社會科學論叢，2，155-185。 陳炳宏、柯舜智(2021)。媒體與資訊素養——數位公民培力。台北：五南。
批改作業篇數	2 篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）
學期成績計算方式	◆出席率：20.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈作業〉：30.0 %
備考	「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。