

教育部教學實踐研究計畫成果報告格式

教育部教學實踐研究計畫成果報告 Project Report for MOE Teaching Practice Research Program (Cover Page)

計畫編號/Project Number：PSL107029

學門分類/Division：社會學門

執行期間/Funding Period：2018.8.1 – 2019.7.31

自媒體時代媒體產製者素養教育與媒體使用意涵之研究
(配合課程：資訊與媒體素養、數位化溝通與敘事能力)

計畫主持人(Principal Investigator)：柯舜智

共同主持人(Co-Principal Investigator)：無

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：中國文化大學資訊傳播學系

繳交報告日期(Report Submission Date)：2019.9.18

自媒體時代媒體產製者素養教育與媒體使用意涵之研究

一、研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

美國電腦科學家暨麻省理工學院媒體實驗室創辦人 Nicholas Negroponte 指出，資訊時代強調的重點是蒐尋資料、整理與分析；但在訊息已過度浮濫的後資訊時代(post-information age)，最重要的已不是資訊(information)，智慧 (intelligence)才是重點，即如何有創意、有效率且適切的應用資訊 (Negroponte, 1995)。

Negroponte 在當時即預測「全能式人工智能助理」及「可穿戴設備」的來臨，所有的資訊、產品或服務，將透過人工智慧的全能助理、依據個人的需求與喜好、篩選後傳輸至個人的接收器。Negroponte 的預測在 20 年後已成為全球普遍現象，在去中心化、雙向互動、客製化、行動化、全球化與在地化等傳播科技純熟的匯流融合時代，資訊的傳播愈來愈朝向個人化；夫妻、情侶或朋友同桌吃飯，人人低頭滑手機，個個沉浸在個體的訊息洪流中。面對當下的社會現象，如何培育個人瞭解媒體、判斷訊息、解讀媒體與應用媒體的能力就顯得更加重要與迫切。

不僅是資訊個人化時代來臨，因應個人的角色也極端多重化，不再只是傳統的被動接收者。在現今的傳播系統結構中，人人都是接收者、傳播者，也是中介者、守門人及不同層級的意見領袖與追隨者，多重、多工的角色扮演，隨時隨地、無時無刻的產製訊息。

於是我們看到現在的學生在課堂上是知識訊息的接收者，但同時在掌上滑動的手機中，卻是某個訊息的傳播者；還同時是自媒體的直播主或 YouTuber，媒體內容的生產製作和傳播不再掌握在少數媒體組織，原本被動消費媒體內容的聽眾也能參與內容產製，出現了 Bruns(2007)所說的「又產又用」(prodsage)，使用者成了「產用者」

(producer)；以及社群媒體相連而成為使用者產生內容(UGC)或是同儕共創(peer production)。每個學生皆具多重角色，媒體素養的內涵不能再囿限於接收者的培力。

另一方面，在教學現場也觀察到學生使用媒體的時間愈來愈長，手機不離身、不離手，幾乎等同於感知外在世界的肌膚。再根據台灣傳播調查資料庫的分析，2016 年民眾每日平均使用媒體的時間(包含報紙、廣播、電視與上網)已有 480 分鐘，若再加上每天滑手機的 205 分鐘(資策會，2016)，意味著民眾平均每天接觸媒體的時間約有 10 小時之久¹。媒體仍然具有重要的影響力，社會各界皆十分重視媒體的發展，特別是「當代學術專業都需要反思媒體的角色」(黃俊儒，2014)。

目前在教學現場遭遇最大的難題是，不易培養學生本身即訊息產製者的體認與技能，即大部分的學生仍侷限自己的角色只是訊息接收者，雖然他們知道自己每天都在發文、上傳照片，卻未產生自己也是媒體產製者的覺醒。也因為學生未能由衷發出自媒體的認同，在討論傳播者應具備的知能與態度時，如傳播內容創製、傳播者主體性思考、傳播倫理與法規等單元時，學生的反應最為冷淡。如何調整教學內容與方式、翻轉學生

¹ 當然這樣的說法是不夠精確的，除了媒體定義與媒體行為的劃分不夠明確之外，兩種統計數字也有重疊的可能性，例如使用「手機」「上網」，同一種行為分別列入兩種統計。

自我認知，成為本計畫的重要問題。

此外，媒體的功能不斷演化增強，傳統的媒體功能理論包含監督(surveillance)、詮釋(interpretation)、價值傳遞/社會化(values transmission / socialization)以及娛樂(entertainment)等面向(Wright, 1974)；之後經過多位學者的補充與擴充，媒體功能除了Wright所提出的面向之外，又在鉅觀的社會功能增加「連結」(linkage)，以及添加媒體對個人的「認知、轉移、社會實用性與退縮」(cognition, diversion, social utility, withdrawal)等微觀的功能(Dominick, 2002)。

然而上述的媒體功能幾乎都是來自媒體內容所提供，Sundar 與 Limperos (2013) 認為媒體型式與使用情境愈來愈多元，每一種新媒體都刺激使用者不同的感官、提供不同的功能，不僅僅是媒體內容提供使用者滿足的功能，傳播科技的技術本身也可以提供媒體不一樣的功能，提出數位媒體在「型式、主體、互動與導航」(Modality, Agency, Interactivity & Navigability; MAIN) 等四個面向不同功能。在新媒體環境下，使用者的媒體使用意涵不再只被框限於媒體內容的滿足，媒體的科技型式、使用者的主體性、人機互動性與導航性等特質，都有可能是使用者對於媒體功能的體驗。

那麼現今大學生的媒體使用是否適用 Sundar 與 Limperos 的 MAIN 模式？年輕世代對新媒體(特別是手機)的深度倚賴是因為媒體擁有哪些傳統媒體所未具備的功能？

由於教學現場與社會趨勢的發展，促使本計畫提出兩點研究主題：

- (一) 透過課程培養學生發展媒體使用者應有的主體意識與知能
- (二) 瞭解使用者對行動社群媒體的功能滿足面向；並嘗試檢驗 Sundar 與 Limperos 的 MAIN 模式

兩個主題看似不相干，事實上都以媒體使用者為中心的研究。本計畫的重心在「媒體使用者」，也就是學生本身。研究目的即是希望透過媒體素養課程的培力，養成學生理性思辨的能力，覺知自己在媒體使用之際的多重角色與應承擔的責任；同時察覺當今媒體的功能與自身的滿足，不過度沉溺或依賴媒體，進而共同建設更美好的社會環境。

為達上述目的及考量教學現場因素，本計畫將採用單元教學融入既有課程，而非特別單獨開設一門課。媒體素養採用此種「無所不在的融入式教學」(黃俊儒，2014)，雖然不易提供完整且全面的系統知識，但對單一主題卻有重點式的強調效果，更具有跨領域學習、短時間觸達最多學生數的優點。

本計畫規劃「媒體內容產製能力」、「自媒體與使用者主體性」以及「傳播者倫理規範」等三個教學單元，分別融入 107 學年度開設的《資訊與媒體素養》及以《數位化溝通與敘事能力》等二門課程中，細節將於研究方法中進一步說明。

二、文獻探討(Literature Review)

本計畫涉及兩個研究主題：媒體使用者的媒體素養教育、以及新媒體的媒體使用功能與滿足，文獻探討的範疇即針對這兩部分進行討論。

（一）強調自媒體時代媒體使用者的素養

媒體素養對高教人才培育的重要性已獲得眾多學者專家的支持肯定(吳翠珍、陳世敏, 2007; 成露茜、羅曉南, 2009; 陳炳宏, 2014; 方念萱, 2014; 李明穎, 2014; 劉慧雯, 2015a 等)。媒體素養的教學理念, 也如同英國的發展, 逐步由提升識讀能力、鼓勵分辨與抗拒 (discriminate and resist) 粗糙的文化內容, 擁有對抗大眾媒體商業化操控的能力, 保護自己免於惡質媒體的侵害的「保護主義」心態, 轉為「準備主義」(preparation approach) 的哲學思維 (Frau-Meigs, 2006)。

「準備主義」的轉向, 意味著已認知人人皆是訊息接收者與產製者的雙重身分, 媒體素養開始從教師為中心的知識傳授, 轉為學生為中心的實作參與; 個人的能動性與主體性成為核心, 鼓勵學生運用資源自行產製訊息, 培養學生媒體近用與產製自媒體。

特別是近幾年的傳播科技大幅躍進, 降低傳播技術的製播門檻, 人人都可以當網紅、甚至是經營媒體。面對這股匯流、整合、互動、多螢、即時、社群連結的新媒體潮流, 莫不調整教學內容, 以符合社會趨勢與產業發展所需(Sandler, 2009; 朱傳麗、黃佩珊、周純, 2014; 湯麗麗, 2014)。

聯合國教科文組織 (UNESCO) 也因為媒體環境的變遷, 以「媒體與資訊素養」(media and information literacy, MIL) 做為回應 (UNESCO, 2016a); 其中所蘊藏的意涵, 稱為媒體與資訊素養五大法則 (Five laws of media and information literacy)。其中的法則二特別強調人人都是訊息與知識的創造者; 法則五則明確指出學習媒體產製與傳播的相關知識/技能/態度, 是重要的核心課程, 如此「所謂的『媒體與資訊素養』內容才算完整」(UNESCO, 2016b)。

顯然媒體素養的重心開始翻轉, 強調媒體使用者、創設者的角色, 不再僅僅是媒體的接收者與解讀者。

（二）新媒體功能滿足的研究

早期 McQuail 等人(1972)即提出媒體具有「逸樂功能、社交功能、加強個人認同功能及守望環境功能」; Katz 等人(1973)則歸納的民眾使用媒體的五大需求: 認知需求、情感需求、個人整合需求、社會整合需求及紓解緊張需求。Wright(1974)則認為媒體具有四種滿足使用者的功能, 分別是監督、娛樂、詮釋、以及傳遞社會化價值等功能。這些都是屬於傳統媒體的功能與滿足。

隨著網路媒體興起, 學者也開始投入網路媒體的功能, 例如 Perse 與 Dunn (1998) 聚焦於電腦網路的研究, 發現使用電腦的需求有學習、娛樂、社會互動、逃避煩惱壓力、打發時間、排遣寂寞、甚至是上癮式的儀式性使用等因素。

後資訊時代, 媒體不僅是分眾化, 甚至是朝個人化發展, 使用者對於媒體的功能滿足類型更多元。特別是在電腦中介傳播、網路媒體興起之際, 許多學者即意識到傳統聚焦在媒體內容的功能與滿足研究, 已面臨不足以解釋現實行為的困境。例如 Ruggiero (2000) 即認為使用與滿足理論會隨著科技的快速變遷而變得更加重要, 但必須持續修正與擴充理論內涵以回應時代的變化。Ruggiero 提出 21 世紀的使用與滿足理論必須重視互動性、分眾化、超文本性與異時性等; 研究的重心不再只是探討媒體內容的功能,

還必須強調人與科技的使用與互動。

針對數位媒體的多元特質，Sundar (2008) 認為透過傳播科技的使用，已經顯著的對使用者展現不同以往的心理效果，特別是數位媒體在「型式、主體、互動與導航」(Modality, Agency, Interactivity & Navigability; MAIN) 等四個基礎面向的變化，導致不同的使用行為出現，這也是 MAIN 模式的提出。

之後，Sundar 與 Limperos (2013) 更進一步察覺媒體型式與使用情境愈來愈多元，每一種新媒體都刺激使用者不同的感官、提供不同的功能，讓使用需求與滿足的探討更加複雜。所以 Sundar 與 Limperos 修正 Sundar 本人在 2008 年的基本觀點，針對新媒體提出使用與滿足 MAIN 模式的進階版。

Sundar 與 Limperos (2013) 把媒體依其技術上的能供性 (affordances) 作為分類的基準；所謂技術上的能供性，指的是每一種技術帶給使用者潛在的行為能力，讓使用者採用不同的行動，例如在 web 2.0 時代，每個人都可以在網路上分享自己的故事，這個分享就是技術帶來的能供性；而使用者也因為不同類型的能供性、採取不同的行為而導致不同的心理變化。再如網站上所建置的許多超連結，使用者只要點擊鏈結，就可到不同的場域、參與不同的活動，這些都是技術所提供的能力。在此同時，使用者在點擊的時候，也從中建構了屬於個人的行為意義，滿足個人內心的需求。

其次，Sundar 與 Limperos 也發現新傳播科技賦予使用者主動參與媒體的行為能力，使用者不再只是閱聽眾進行訊息的接收消費，也是積極的媒體使用者與創製者。以前述的網站使用為例，科技不僅賦予個人接收訊息與連結網站的能力，還提供參與網站內容的能力，如分享自己的故事、留話給對方、甚至創製自己的網站等。技術帶來人與人、人與媒體之間更複雜且深層的交互作用，也帶來更大的心理滿足；所以科技是數位媒體滿足感的重要來源。

三、研究方法(Research Methodology)

本計畫的研究問題有二，分別是(1)透過課程培養學生發展媒體使用者應有的主體意識與知能；(2)瞭解使用者對行動社群媒體的功能滿足面向；並嘗試檢驗 Sundar 與 Limperos 的 MAIN 模式。

前者是課程教學的實質操作，後者則是理論的驗證與觀察；兩者皆以教學現場為研究資料蒐集的來源。為達成跨領域學習以及擴大參與對象，本計畫不以單一課程為規劃目標，而是採取單元式的融入教學，即在相關的任教課程安排本計畫所欲執行的內容，說明如下。

- (一) 研究目的：在自媒體時代，培養學生理性思辨、創意思考與媒體創製能力，以提升媒體素養知能，共創優質媒體環境與公民社會
- (二) 研究問題：1. 透過課程培養學生發展媒體使用者應有的主體意識與知能
2. 瞭解使用者對行動社群媒體的功能滿足面向；MAIN 模式檢驗.
- (三) 研究策略：1. 採取單元式融入課程教學，而非單一課程。主要考量是因為接收

解讀與訊息分析雖然重要，但只要使用者不分享訊息、不主動產製內容，訊息影響的範圍較有限；然而自媒體時代，人人都是媒體產製者，錯誤的訊息或偏差的價值傳遞，影響個人與社會至鉅。因此在有限的時間與資源內，媒體產製者的素養教育是最急迫的。

為了擴大教學效益，規劃以單元方式，融入不同課程，讓不同科系的學生，皆有機會接觸媒體素養教育，同時在課程中培養媒體使用者應具備的素養知能。

2. 至於探索學生滿足新媒體的功能研究，將使用問卷調查法，進行量化分析；再以焦點座談方式，進行質化資料的蒐集。

(四) 研究步驟：選取「媒體內容產製能力」、「自媒體與使用者主體性」以及「傳播者倫理規範」等 3 個教學單元。

(五) 研究對象：選取 107 學年度通識課程《資訊與媒體素養》作為第一優先的研究對象。通識課程的學生來自不同科系的屬性符合本計畫所要教授的 3 個單元，其次是個人在資傳系開設的必修課《數位化溝通與敘事能力》，本計畫所規劃的 3 個單元正好可以融入課程教學，讓本系學生亦能接受專注於媒體使用者的素養教育。

至於媒體功能滿足的研究，將以進行媒體素養教學的 2 個班級的學生為對象，問卷內容以調查媒體使用行為與功能滿足為主，以封閉式問卷為主，填寫時間不超過 5 分鐘。

待問卷回收整理之後，從中詢問有意願參與焦點座談的學生，共召開 6 場座談，訪問人數 30 名。

(六) 研究資料分析：1. 課程教學：學期第 2 週進行媒體素養的前測、學期結束前 2 週進行後測，蒐集資料之後，以 SPSS 統計軟體進行分析。

2. 媒體功能研究：共舉辦 6 場焦點座談，蒐集質性資料，再進行內容的統整、歸類與分析。

四、教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(一) 教學過程與成果

本計畫的教學班級與學生人數詳如表 1。分別是通識課程的《資訊與媒體素養》，以及資傳系開設的必修課《數位化溝通與敘事能力》。通識課程的學生來自不同科系，課程目標符合本計畫所要教授的 3 個單元；而《數位化溝通與敘事能力》的課程目標是培養學具備數位媒體的傳播能力，正巧是本計畫要推動的自媒體時代所需具備的媒體素養，兩門課程共有 179 位同學參與。

表 1：教學課程說明

學年度	學分	課程名稱	學生組成	修課人數
107-1	通識選修 2 學分	資訊與媒體素養	來自 27 科系	42
107-2	資傳必修 2 學分	數位化溝通與敘事能力	資傳系為主	135

每一單元的教學實施內容與教學評量設計等細節的說明，詳如表 2。感謝教育部的經費挹注，得以應用經費邀請專家分享，提升教學品質。

表 2：教學實施內容與教學評量說明

單元名稱	教學時數	教學內容	教學資源	教學評量
媒體內容產製能力	4 小時 (2 週)	敘事能力、影像製作、社群媒體創製	公視新媒體部門王建雄先生	每組創作 1 則影音專題報導
自媒體與使用者主體性	4 小時 (2 週)	瞭解自媒體平台、認知主體角色與意識	公視參訪並與 PeoPo 公民新聞座談;民視參訪	個人參訪報告及社群媒體分享
傳播者倫理規範	4 小時 (2 週)	瞭解傳播倫理與訊息製播相關規範	1.衛星電視公會 陳依玫 秘書長演講 2.凱擘有線電視法務處 林雅惠副處長演講	媒體觀察分組報告 案例分析分組報告

為了瞭解學生的媒體素養能力是否因課程教學而有所提升，因此在課程實施之前，即第二週，進行媒體素養能力指標的前測；並於第十六週進行後測。所使用的媒體素養能力指標使用陳炳宏（2018）整理出來的 27 個數位時代的媒體素養能力指標，前後測的平均分數與統計顯著水準如表 3。分析同學們的問卷，每一項能力指標的前測與後測皆有顯著差異，顯示教學活動有助於提升同學們的媒體素養。

最重要的是，27 項媒體素養能力指標的顯著成長，由前測的 3.21 平均分數，大幅成長到平均 4.3，有效提升學生的媒體素養，達到本計畫的預設目標。

表 1：媒體素養能力指標前測與後測結果

編號	媒體素養能力指標	前測平均	後測平均	統計顯著水準
1	我瞭解媒體兼具公共與商業的兩種特性	3.55	4.26	***
2	我瞭解媒體組織及其運作	2.83	4.06	***
3	我瞭解資訊與科技本質，並作為學習工具	3.45	4.48	***

4	我瞭解媒體所有權及其影響	3.98	4.55	**
5	我瞭解媒體訊息如何被產製與建構	2.58	4.48	***
6	我瞭解媒體訊息資訊所傳達的意義與其背後的意識型態	2.90	4.06	***
7	我瞭解媒體所建構的多元文化與刻板印象	3.45	4.19	***
8	我會區辨不同科技形式的媒體特質	2.83	3.97	***
9	我會區辨真實世界與虛擬空間之間的差異	3.90	4.45	***
10	我會正確使用電腦軟硬體	3.40	4.42	**
11	我會蒐集及正確評估媒體資訊內容	3.35	4.26	**
12	我會分析與整合大量資料	2.70	4.06	***
13	我會批判媒體內容	3.50	4.48	***
14	我會反思個人的媒體使用行為	3.58	4.55	**
15	我會與他人共享資訊	3.83	4.48	**
16	我會整合媒體資訊以產製內容	2.65	4.06	***
17	我懂得傳播自己產製的媒體內容	2.83	4.19	***
18	我會運用與反思數位科技以解決問題	2.95	3.97	***
19	我會運用科技與他人及社會進行溝通	3.48	4.45	**
20	我會運用媒體資源進行社會參與	3.20	4.42	***
21	我瞭解資訊與社會相關的法律議題	2.75	4.16	***
22	我瞭解媒體的政策與規範	2.68	4.19	***
23	我瞭解媒體的倫理與法規	3.03	4.35	***
24	我懂得實踐公民傳播權與媒體近用權	3.03	4.39	***
25	我懂得實踐媒體監督行動	2.98	4.23	***
26	我懂得理解、思考與創作視覺圖像作品	3.35	4.32	***
27	我瞭解資訊安全及隱私權	3.83	4.55	**
	平均數	3.21	4.30	***

資料來源：本研究統計分析

*< .05, **< .01, ***<.001

有關前後測的描述統計分析、T 檢定，以及與人口屬性的交叉分析等，已撰寫完整論文，經匿名審查後，於 2019 年 5 月 24 日發表於靜宜大學所舉辦的「多元升等暨教學實踐研究研討會」。目前正修改成更嚴謹的期刊論文。

(二) 教師教學反思

過去曾執行公民素養核心計畫，對於教學型的計畫實施已累積些許經驗，但對本案卻十分陌生；也因無前例可循，就以努力實驗盡力求證的態度，帶著兩位兼任教學助理謹慎的往前行。

就教學部分而言，由於教育部教學資源的挹注，讓課程內容極為豐富多元，得以完成理想中的教學品質，同學們的期末回饋也極為正向，非常開心。雖然其中一門通識

課被安排在早上八點鐘的第一堂課，秉持熱忱與使命，整個學期從未遲到，這股教學熱情慢慢感染學生，準時八點上課的學生越來越多，班級學習氛圍也越來越積極。

過去在通識課程的教學經驗也一併應用到本次的班級經營。在教學法也採取較為大膽的全班隨機抽籤分組、當場隨機抽籤決定各組報告人、全班與各組皆有 Line 群組作為互動平台，訊息即時送達每位學生，讓全班產生高度的認同感與凝聚力。此外，帶學生到電視台參訪，安排專業導覽以及座談，學生收獲滿滿，連新聞、大傳等專業科系學生都感到十分滿意。

對於課程內容、班級經營及活動帶領等，已有過去多年累積的教學經驗作為基礎，再加上周詳的規劃與經費支持，可以自信的自評是成功的。

至於研究部分，計畫採用前後測的問卷統計分析，屬典型的「量化研究」。但因已有多年未採用量化研究方法，助理對於量化研究也不熟悉。因此特別安排「SPSS 套裝軟體使用說明」、以及「統計概念與應用」等二次課程，邀請專家來上課，讓學生與自己一起跟著計畫成長，厚實研究能量。

整體而言，本計畫對於參與課程的學生、協助研究教學的助理，以及我個人，都是非常愉快且豐收的，人人皆因參與計畫而有正向成長。

(三) 學生學習回饋

為瞭解學生參與小組活動的情形，以及落實公平評分機制，特別加入組員互評機制，作為期末評分的參考。另一方面，為瞭解學生對課程的建議與反應，同學們需上傳 300 字以上的心得，從中獲得許多教學回饋。表 2 即是組員互評表；表 3 即是同學的修課心得。

表 2：組員互評表

組別：第 3 組		
組員	評分	評分說明
葉 OO	90	第一次的討論算是我與大家主動提出，也針對第一次的優缺點做了點評論提供組員做參考，對於每次的報告也很認真得參與討論，在檔案(文書、PPT)出來後我也會檢查與校正，基本上我被分配到的工作室上台報告，留個 10 分表示自己還有進步空間><。
高 OO	85	雖然他還是有幫忙，不過有時候他會沒參與討論或是沒有主動表達意見和爭取自己的任務，通常他是會說要找資料，不過有些並沒有經過自己的整理，然而在某些想法上還是令我感到有特色，我覺得至少有分配到任務時他有去做，沒有擺爛或潛水。
張 OO	95	基本上她也是滿主動請我們一同參與報告的討論，主要是我們的文書或 PPT 製作者，做出來的檔案都很不錯，速度也很快，感覺很像是支撐我們報告的大支柱，是個很優秀的成員><。
張 OO	90	她算是我們實際行動的隊長 XD 例如拍攝或調查什麼的她都會說她去做然後就衝衝去了哈哈，雖然在某次的分工覺得她分的有點奇怪，不過該做的她都有做到，也算是很熱心參與討論的成員。

表 3：課程心得

系級：生應系	姓名：陳 OO
心得	
<p>對於我們組而言，雖然沒有組長什麼的來進行規範與監督，但是我很滿意我的組員們能夠對於每次的報告負起責任，雖然因為我們是不同的科系，所以在做報告時通常都是在一個禮拜前才提出來，但是每個人都有花時間去注意這堂課要做的作業或報告，也會提出自己的意見或想法來想辦法呈現出報告，可能我們做的東西不會是最好的，但是在準備報告到完成報告的這個過程，不會有什麼不甘心，反而會感謝大家一同參與，盡我們的能力呈現出來，也不會有人故意不做或是都不表達意見，即使是不同科系且臨時組成的小組，我也對這學期的組員們表達感激及滿意。</p> <p>至於柯老師您的教學方式，我認為算是數一數二好的了><，我覺得能夠利用多元且活潑的方式來教學對於學生們的學習是很有幫助的，雖然因為我們這種跨域課的關係可能不太認真聽課(抱歉 XD，但我還是多少有聽啦~)，再加上我覺得作業是不難但量卻很多，所以有些麻煩，除此之外我倒是學習到了很多有關資訊社會的知識，例如如何分辨假新聞，或是該如何拍出好的影片，抑或是在取得資訊後要 transform 和 combine 等。本來我因為沒選到想要的跨域課而耿耿於懷，但意外發現老師的上課方式還不錯，可惜只到這學期，希望將來有機會能夠在上到老師的課><，這學期也辛苦您了。</p>	

系級：資管系	姓名：林 OO
雖然這堂課在我的志願內，並非列列於前面面，甚至至可以說是倒數，但是經過這一個學期的上課內容，讓我學到很多，拍攝的技巧讓我知道很多平常拍照、攝影容易易犯的錯誤;參參觀公視讓平常只看到電視節目目的我，能夠了解到電視的背後，需要許多人員的付出、也讓我明白到電視的製作、操作、播放方式;平常上課的內容，平常完全不看新聞的我，現在打開電視就會轉到新聞頻道，也讓平時只是一一味地觀看電視的我，因此會開始思索該新聞或消息的真實性.....等。雖然報告真的很多，而而且組員又又有組員不做事，每當期中考或期末考的時候，總是壓得喘不過氣，但是課程非常有趣、老師人又很好、而而且老師的教學也非常有趣，總體來說，我並不後悔選到這門課，謝謝老師這一學期的教導，讓我學到很多平常根本不會接觸到的知識。	

五、參考文獻

- Bruns, A. (2007). Producers: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation. In Proceedings Creativity & Cognition 6, Washington, DC. Retrieved Jan. 12. 2018, from <http://eprints.qut.edu.au/6623/1/6623.pdf>
- Dominick, J. R. (2002). *The dynamics of mass communication: Media in the digital age*. 7th ed. New York: McGraw-Hill.
- Katz, E., Gurevitch, M., & Haas, H. (1973). On the use of mass media for important things. *American Sociological Review*, 38: 164-181.
- McQuail, D., Blumler, J., & Brown, J. (1972). The television audience: A revised perspective. In D. McQuail (Ed.), *Sociology of mass communications*, pp. 135–165. Middlesex, England: Penguin.
- Negroponte, N. (1995). *Being digital*. New York: Vintage Books.
- Perse, E. M., & Dunn, D. G. (1998). The utility of home computers and media use: Implications of multimedia and connectivity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(4), 435-457.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st century. *Mass communication & society*, 3(1): 3-37.
- Sandler, K. (2009). Teaching media convergence. *Cinema Journal*, 48(3): 84-87.
- Sundar, S. S. (2008). The MAIN model: A heuristic approach to understanding technology effects on credibility. In M.J. Metzger & A. J. Flanagin (Eds.), *Digitaimedia, youth, and credibility* , pp. 73-100. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Sundar, S., & Limperos, A. M. (2013). Uses and grats 2.0. New gratifications for new media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57(4): 504-525.
- UNESCO (2016a). Media and information literacy: Reinforcing human rights, countering radicalization and extremism. Jagtar Singh, Paulette Kerr & Esther Hamburger (ed). Retrived March 2. 2017, from <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002463/246371e.pdf#page=25>
- UNESCO (2016b). Five laws of media and information literacy. Retrived March 2. 2017, from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/five-laws-of-mil/>
- Wright, C. (1974). Functional analysis and mass communications revisited. In Blumler, J., & Katz, E. (eds.), *The uses of mass communications*. Beverly Hills: Sage.
- 方念萱 (2014)。〈大眾媒體與媒體素養教育〉，《教學與學教-高等教育媒體素養教學手冊》，頁 129-144。台北：翰蘆。

- 台灣傳播調查資料庫 (2017.7.18)。〈台灣民眾媒體使用行為變遷初探-2012 年至 2016 年〉，
《編輯室報告》，第 55 期。上網日期：2018.1.12，取自
<http://crctaiwan.nctu.edu.tw/epaper/%E7%AC%AC55%E6%9C%9F20170718.htm>
- 成露茜、羅曉南 (編) (2009)。《批判的媒體識讀》。台北：正中。
- 朱傳麗、黃佩珊、周純 (2014)。〈全媒體時代醫學生信息素養教育的新內涵與新政策〉，《中
華醫學情報圖書雜誌》，23(12)：59-62。
- 吳翠珍、陳世敏 (編) (2007)。《媒體素養教育》。台北：巨流
- 李明穎 (2014)。〈媒體素養的情境教學實驗〉，《教學與學教-高等教育媒體素養教學手冊》，
頁 159-172。台北：翰蘆。
- 教育部 (2002)。《媒體素養教育政策白皮書》。台北：教育部。取自
http://homepage.ntu.edu.tw/~floratien/gen_whitepaper.files/mediaequipment.pdf
- 陳炳宏 (2014)。〈數位科技與課程教學：以「媒體素養」通識課為例〉，《課的解析》，頁
219-230。台南：成大醫學科技與社會研究中心。
- 陳炳宏 (2018)。《數位時代媒體素養之核心意涵、能力指標、與課程發展：一個「媒體素
養」教師的課程行動研究中華傳播學刊》，科技部研究計畫 MOST103-2410-H-003-
078-MY2。
- 陳順孝 (2014)。〈創用者的媒體素養〉，《教學與學教-高等教育媒體素養教學手冊》，頁 173-
184。台北：翰蘆。
- 湯麗麗 (2014)。〈全媒體條件下的開放教育學習策略研究〉，《科教文匯》，297：31-33。
- 黃俊儒 (2016)。〈面對公民社會的大學媒體素養教育- 一種融入的可能〉，《教學與學教-高
等教育媒體素養教學手冊》，頁 29-39。台北：翰蘆。
- 資訊會 (2016)。〈眼球之爭手機大獲全勝-台灣民眾平均每天滑手機 205 分鐘是看電視時間
的 2 倍〉。上網日期：2017.12.29，取自
http://www.find.org.tw/market_info.aspx?k=2&n_ID=8926
- 劉慧雯 (2015a)。〈從媒體素養到新素養：試論教學策略與認識論的轉變〉，《中華傳播學
刊》，27：67-98。
- 劉慧雯 (2015b)。〈群師圖像：從教師背景勾畫臺灣媒體素養的教學實況〉，《傳播研究與實
踐》，5(2)：1-30。