

遊戲入課：通識教育中以學生為主體的媒體素養教學法

鄧宗聖* 李律鋒**

本文旨在論述批判教育與學習者中心的媒體素養教學，以隱性教學為範疇，強調「遊戲」概念下著重設計「互動」及發展「對話」的教學法。遊戲入課一文主要包含兩個主題：第一，課程可視為對話發生的脈絡與逐步產製的文本，在此過程中使學生有能力去分析而非只是消費媒體訊息。第二，參與包含「默識、行動與反思」的過程。

本文目的在敘說遊戲入課的實踐特色，形塑教師角色、課程發展與研究實踐的想像力。我們以「媒體素養概論」通識教育課為例，取再現單元中針對刻板印象設計的「造人遊戲」為個案，解釋如何運用「行動中默識」、「行動中反思」、「對行動反思」等概念於教學設計。除描述課程脈絡、設計理念、綱要，並以「討論日誌」為分析資料，詮釋學生對遊戲教學之評估：從「行動中反思」層面看，遊戲教學有助參與感以及反思性討論；就「對行動反思」層面，遊戲有助聯繫學生反思「性別」與「身分」方面的媒體觀看經驗（行動中默識）。最後，我們發現：課程為溝通傳播的一種形式，遊戲中學生參與訊息產製與批判伴隨討論與反思，遊戲入課可視為學生積極參與其日常生活中媒體經驗的賦權過程。

關鍵字：媒體素養、遊戲、隱性教學、批判教育學

* 作者現職：美和科技大學文化事業發展系 專任助理教授兼系主任

** 作者現職：國立政治大學新聞研究所 博士生

通訊作者：鄧宗聖，e-mail: lily6943.tw@yahoo.com.tw