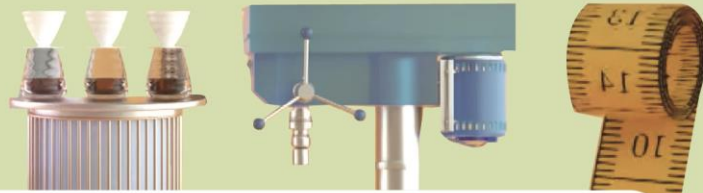


不虛擬人生



適用對象 七年級生
教學時間 90分鐘/2節課
影片資源 第三十集－不虛擬人生
教案撰寫 邱俐瑜

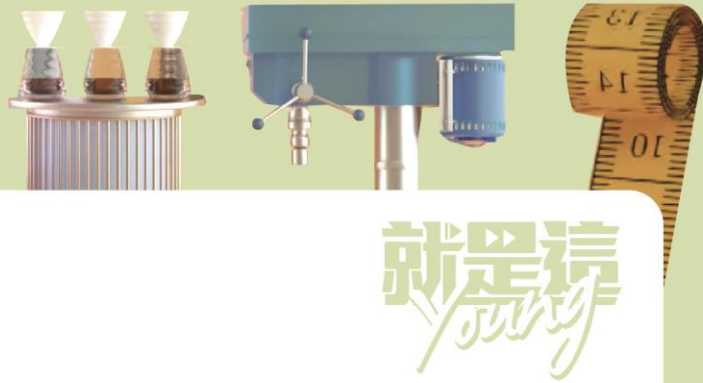
就是這
Young

搭配能力指標	7-4-1 分析個人如何透過參與各行各業與他人分工，進而產生整體的經濟功能 2-4-5 比較人們因時代、處境、角色的不同，所做的歷史解釋的多元性
設計理念	搭配不虛擬人生影片，讓學生藉由認識電玩「夕生」的遊戲幕後，發現創業可能面臨的挑戰，藉由遊戲故事的發展背景及脈絡，了解文化傳承與創新的意涵與重要性，看見其如何將舊有臺灣文化注入新元素，以新興獨特創新方式實踐理想。
教學目標	一、能發現創業可能面臨的挑戰 二、能了解文化傳承與文化創新的意涵與重要性
課前準備	教師將班上學生分為若干組，方便課堂討論
教學內容	一.準備活動 (一)教師提問： 1. 提到電玩，你會想到哪些作品呢？(神魔之塔、傳說對決、皇室戰爭、寶可夢、LOL、鬥陣特攻、第五人格...等) 2. 這些遊戲大多產自於那些國家？(日本、美國...等) (二)欣賞影片：不虛擬人生 二.發展活動 (一)創業多艱辛： 1. 概念介紹：就業是指具有工作能力與工作意願，付出行動找尋工作後，成功找到工作，而就業方式分為兩種，分別為受雇者和雇主(創業)。 2. 請從影片的介紹分析，案例中的主角創業動機為何？(喜歡挑戰、實現個人的夢想、想發揮個人的專業知識與經驗、受到家庭、朋友的影響...等) 3. 請從影片中的可以發現的主角在創業過程中面臨哪些挑戰？



影片連結

不虛擬人生



適用對象 七年級生
教學時間 90分鐘/2節課
影片資源 第三十集－不虛擬人生
教案撰寫 邱俐瑜

就是這 Young

	<p>(不確定作品在遊戲市場中是否能嶄露頭角、籌備資金不易、尚未有收入進帳前，開銷是靠之前比賽所得獎金在支撐，經濟很拮据...等)</p> <p>(二)文化新傳承(分組討論):</p> <ol style="list-style-type: none">請分析影片中電玩「夕生」的遊戲故事發展背景及脈絡為何? (以鄉下阿嬤家為主要場景，結合臺灣的傳統文化元素，加入科幻的場景，讓玩家一邊遊戲一邊回味過去的記憶)文化傳承指將文化內容傳承給下一代，文化創新指在舊有文化中注入新元素，如果有機會製做一款傳承臺灣文化的遊戲並加入創新元素，你會如何設計呢？你的理念為何？ (學生自由發揮) <p>(三)上臺發表：請各小組推派一人統整成果，全班給予回饋。</p> <p>三.總結活動 教師總結：雖然是影片中團隊設計的遊戲是虛擬人生，但影片中的主角們的人生卻不虛擬，勇於發揮所學所長，面對創業的艱辛與挑戰，並對於臺灣文化傳承盡心力，新世代勇於在舊有文化中注入新元素，既能文化傳承也展現了文化創新，也看見實踐人生理想的意義與重要性。</p>
教學評量	一、能寫出影片中 1 個以上創業可能面臨的挑戰 二、能分別提出 1 個以上的文化傳承與文化創新的意義
參考資料	就是這 Young_第三十集 - 不虛擬人生 https://www.pts.org.tw/young3/30.html



影片連結