|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **學校** | | **班級** | **座號** | **姓名** | |
|  | |  |  |  | |
| 標題 | 一日高中生 | | | |
| 刊登日期 | 2025/05/12 | | | |

**一、根據好讀「聯合學苑閱讀任務」文章，回答下列問題**

|  |  |
| --- | --- |
| ( ) | 1. 某旅遊公司希望設計一款類似「君野高中一日體驗」的新產品，主打「沉浸式文化教育」。以下哪一項設計最有可能參考了君野高中的成功元素？  （Ａ）導覽方式由當地學生帶領，以提升在地參與感  （Ｂ）所有活動採虛擬模擬，避免現場管理困難  （Ｃ）活動結合課程、文化與角色扮演，設計完整日常流程  （Ｄ）僅限周末開放，以免與真正高中生的日常課程互相干擾 |
| (　 　) | 2. 下列哪一個文字關係圖最能準確呈現「一日高中生體驗對日本農村與文化的影響」？  （Ａ）體驗課程收益不佳→舊校舍無人使用→君野高中廢棄  （Ｂ）外國旅客參加→君野高中賺錢→舊校舍改建為飯店  （Ｃ）日本動漫走紅國際→外國人移居農村→當地人口回流  （Ｄ）外國人沉浸體驗→成功活用舊校舍→振興農村觀光 |
| ( ) | 3. 假設下表是君野高中即將在下個月每周推出的一日體驗課程。根據文章內容判斷，哪兩週的課程設計與原文描述明顯「不符」？   |  |  | | --- | --- | | 週次 | 一日體驗流程 | | 1 | 穿上校服→日文課→日本禮儀課→午餐→打掃→換運動服→沙包投籃課→頒發畢業證書 | | 2 | 穿上校服→書法課→動漫繪圖課→午餐→打掃→換運動服→拔河課→頒發畢業證書 | | 3 | 穿上校服→日文課→書法課→午餐→打掃→太鼓課→品嚐傳統小吃→頒發畢業證書 | | 4 | 穿上校服→日本禮儀課→地震演習→午餐→打掃→換劍道服→劍道課→頒發畢業證書 |   （Ａ）第1周與第2周  （Ｂ）第2周與第3周  （Ｃ）第3周與第4周  （Ｄ）第1周與第4周 |
| (　 ) | 4. 下表為近期日本部分城市的觀光狀況比較。請根據圖表與文章內容，推斷「運動會屋」（Undokai）公司將來可能選擇在哪裡推廣類似「一日高中生」體驗活動？   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 城市 | 觀光壓力 | 適合文化體驗的空間 | 人口外移壓力 | | 東京 | 高 | 少 | 無 | | 京都 | 高 | 中 | 低 | | 高知 | 低 | 多 | 高 | | 奈良 | 中 | 中 | 中 |   （Ａ）東京  （Ｂ）京都  （Ｃ）高知  （Ｄ）奈良 |
| 5. 閱讀文章後完成以下題目：   |  |  | | --- | --- | | (1) 君野高中為外國遊客設計的一日體驗活動中，明確指出「所有活動皆以英語進行」。以下何者最可能是活動採用英語進行的原因？ | □(A) 能吸引更多非日語使用者參與  □(B) 為了展現日本英語教育的成果  □(C) 讓體驗者更輕鬆的通過日文認證  □(D) 有助於營造專業與正式的學習氛圍 | | (2) 活動中安排「上日文課」，卻又讓整體活動「以英語進行」。請分析這兩者各自的「設計目的」有何不同？ |  | | |

**二、根據議題，說說看法**

|  |  |
| --- | --- |
| 議題 | 日本千葉縣的君野高中推出了一日高中生體驗活動，讓外國遊客體驗日本高中生的日常生活，並且運用廢棄校舍作為文化體驗中心。這樣的活動不僅帶動了地方經濟，還促進了文化交流。然而，也有人擔心這會削弱教育本質，過度商業化。你認為這樣的活動是否應該在其他地區大力推廣？並請說明理由。 |
| 我的立場 |  |
| 我的理由 |  |