|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |

**二、根據議題，說說看法**

|  |  |
| --- | --- |
| 議題 | 農村轉型為觀光景點，雖可活絡農村的經濟發展，然而許多農村地區在觀光興起後，也面臨居民對人潮過多、生活受干擾的擔憂。假設你是負責農村觀光轉型計畫的成員，請設身處地思考：在推動觀光發展的同時，應如何兼顧當地居民的生活品質？請具體提出兩項可行作法，並簡要說明每項作法的內容與想達成的目標。 |
| 我的看法 |  |