

食農教育兒童繪本設計實務研究

Practical research on the design of children's picture books for food and agriculture education

許宏賓

HSU, HUNG-PIN

南臺科技大學 視覺傳達設計系 助理教授

S Southern Taiwan University of Science and Technology Department of Visual
Communication Design Professor

E-mail: hsuhp@stust.edu.tw

摘要

繪本是一種以圖畫為主、文字為輔的敘事讀物。由於繪本能夠讓兒童透過圖像化的閱讀方式理解繪本中的內容，因此比較容易吸引兒童的注意力與專注力，進而促進兒童的敘事能力。隨著數位科技的發展，當前互動形式的電子繪本開始逐漸出現在市場當中。為閱讀繪本的過程增加了多樣化的媒體與娛樂性，讓兒童能夠獲得更豐富的感官刺激，並同時具有能夠讓兒童想像的優點。然而目前針對設計繪本所用的媒材互動性，較少有實務性的理解。同時繪本的媒材互動性對於兒童敘事力之影響亦尚未獲得認識。為解決前述的問題，本研究針對三種不同互動形式的設計媒材進行研究。這些設計媒材包含電子書翻閱形式、動畫媒體閱讀形式、互動操作的遊戲形式。本研究邀請具有以兒童繪本進行敘事教學經驗的教師，使用以三種互動形式的食農教育電子繪本。接著本研究再邀請教師參與訪談，蒐集他們根據過往教學經驗分析前述三種繪本用於教學時的優缺點。最後本研究再透過分析訪談獲得的資料，找出繪本互動性對於兒童敘事力之影響。透過這項研究在設計實務中的研究，可以提供未來研究及設計兒童繪本的研究者及設計師做為參考的知識。

關鍵字：食農教育、兒童繪本、電子繪本、敘事力、媒體互動性

Abstract

A picture book is a kind of narrative reading mainly based on pictures and supplemented by words. Because picture books allow children to understand the content of picture books through visual reading, it is easier to attract children's attention and focus, thereby promoting children's narrative ability. With the development of digital technology, electronic picture books in the current interactive form have gradually appeared in the market. It adds a variety of media and entertainment to the process of reading picture books, allowing children to obtain richer sensory stimulation and, at the same time, has

the advantage of allowing children to imagine. However, there is little practical understanding of the interactive nature of the media used in designing picture books. At the same time, the influence of the media interaction of picture books on children's narrative ability has not yet been understood. This research studies three different interactive forms of design media to solve the aforementioned problems. These design media include e-book reading form, animation media reading form, and interactive game form. This study invites teachers with experience teaching narrative with children's picture books to use electronic picture books for food and agriculture education in three interactive forms. Then this study invites teachers to participate in interviews and collects them to analyze the advantages and disadvantages of the aforementioned three picture books in teaching based on their past teaching experience. Finally, this study analyzes the data obtained from the interviews to determine the influence of picture book interactivity on children's narrative ability. Through the research of this research in design practice, it can provide future research and design of children's picture book researchers and designers as reference knowledge.

Keywords: food and agriculture education, picture book, electronic picture books, narrative ability, media interactivity

壹、前言

兒童繪本是一種專門給兒童閱讀的讀物，內容主要是以圖畫為主、文字為輔的方式所組成，因此繪本圖畫所傳達的視覺訊息在故事敘述時扮演著重要的部份，更有時候繪本會被視為是一種從封面、經過內容、再到封底，都以圖畫敘事的視覺讀物（彭懿，2006）。由於對兒童來說，相較於文字，圖畫還更能夠幫助他們理解故事內容，因此兒童繪本上的圖畫就顯得非常重要。如同 Tomlinson 及 Lynch-Brown（1996）所說，繪本是有很多插畫的書，這些插畫也有著不同的品質與等級，同時也是幫助讀者理解故事中的歡樂情節以及故事內容的主線的重要因素，進而幫助兒童藉由這些圖像來當作課後學習的讀物。

繪本能夠提升兒童的敘事能力，繪本的故事及圖像也適合用以提升兒童閱讀之動機與能力。因應當前數位科技的發展，電子繪本的出現是否真能因為其媒材豐富度及多樣性，讓兒童增添更多的想像與感受？又否能進一步地提升兒童的敘事能力？不同數位媒材所提供的互動形式對於兒童的敘事力又有何影響？前述這些問題皆應值得投入研究其間的關聯。

因此本研究所想探討主要問題為：繪本的媒體互動性，對於兒童敘事力的影響為何？在前述的主要問題中，本研究的次要問題是：何種媒體之互動性，對於兒童敘事力有較佳的助益呢？

貳、文獻探討

每一本繪本都有自己的故事以及意義，往往繪本能夠傳達這些抽象的概念靠的就是其中的圖與字。陳嬾如（2007）表示繪本透過創意與特色的插畫來傳達訊息，並輔以簡單易懂的文字作故事的說明，兒童很容易被這樣的方式吸引，透過想像力來擴充繪本的世界並加以學習。而黃齡嫻（2009）同樣認為繪本透過圖與文字的搭配，且主要透過視覺來表達內容，同時符合各個不同階段的幼兒的認知發展來設計內容，所以繪本同時具有傳達性、文學性與藝術性。兩位學者的見解皆認為繪本必須是由圖與字的搭配來讓讀者理解其中的意義。

繪本中的圖文搭配，同時擁有插圖的美感與文字的知性，以這樣的方式來呈現出整個故事架構或是更深層的寓意，不僅能帶給讀者在精神上的滿足以外，更能豐富想像力，培養對文學的愛好。在看似簡單的繪本表達上，僅僅透過圖文的搭配就能賦予兒童美學的能力，且藉由其中的故事來讓兒童獲得不只視覺上的幫助，更能在心裡層面獲得提升。而徐素霞（2002）認為透過美妙的繪本牽引，小朋友可以進入一個新的世界，好的圖畫書應具有兒童發展性、想像創造性、傳達教育性與藝術表現性的特點。

參、研究方法與步驟

本研究主要透過多媒體的動畫、互動等優勢增添至電子繪本中，探討是否能夠透過此方式讓學童加深對故事中的印象並同時增強對故事的理解，分為三大部分，第一部分為繪本的先前調查；第二部分為設計實證，最後則是研究分析的部分。

步驟一、繪本風格選定

本研究所想探討的風格相關研究以整理出 2017 年由親子天下雜誌推薦及金石堂所實際銷售的前五名繪本與 2018 年第一季（前三個月）的前二名繪本，共 14 本繪本做為研究的素材來藉以探討目前市面上販售兒童繪本的設計風格。將雜誌所推薦的作為出版商的意見，而金石堂所販售的繪本作為銷售商的意見，從中看出由專家推薦與實際販售的繪本中是否有共通點與相近的風格，且針對其中選出繪本中的筆觸、色彩、角色、物件繪製上作出探討，這三個面向都是兒童在閱讀繪本時，第一眼就能看到最直接的情報，因此會讓受測者對樣本中的這三點以感受性的方式來直接填答，根據受測者的意見分類風格，並找出較靠近現代的繪本風格，整理出近代繪本的風格趨勢與各類風格的特點，並應用至本研究所繪製的繪本上。

步驟二、故事架構設計

本研究總共會做出 9 種繪本，在 3 個故事中分別衍生出 3 種不同的繪本，其中的故事情節、發展走向、台詞等等都是一樣的，差別在於各個不同的媒體與互動上的設計，並且在 C 組的繪本中，由於有不同結局的設置，會增加不同結局所

對應的頁數與其寓意來來表現。

繪本組別	繪本類型	繪本互動方式
A	電子書繪本	1.翻頁按鈕
B	動畫繪本	1.動畫說故事、2.設置時間軸、3.背景音樂及音效
C	互動繪本	1.在轉折情節處設置互動、2.根據遊戲結果改變結局、3.背景音樂及音效

步驟三、訪談流程與紀錄

繪本測試的流程會先經由研究者經過一次的解說後，再讓受測者自行操作整體的繪本一次，並確保無操作上的疑慮後，最後才進行訪談。在繪本測試時，會在受測者自行熟悉的電腦上操作，而在測試完畢後，會請受測者們移駕到會議室進行訪談過程，並在研究者所準備的筆記型電腦上進行繪本的回想。整個過程，解說與操作的部分大約15~20分鐘，訪談過程大約10~15分鐘。訪談內容針對四大面向，分別是視覺層面、易讀層面、互動層面、回饋層面等針對各個老師做出提問，並聽取老師們的意見並記錄下來，於後續做分析與討論。

肆、結論

- (1) 視覺層面：繪本中視覺的色調多樣性與角色動作的明確性，可能較容易避免讓兒童感到厭倦，同時增加兒童使用繪本與互動時的積極性。
- (2) 編排層面：繪本中排版的變化程度，可以刺激兒童閱讀時的新鮮感，進而強化兒童認識繪本文字的興趣
- (3) 互動層面：按鈕設計的視覺化與操作流程的簡化，會影響兒童使用繪本時的理解性與難易度，進而提高與老師間互動敘事的程度
- (4) 回饋層面：互動時的獎勵機制可以增強兒童對於繪本的吸引力，同時因應互動繪本的多結局，會讓兒童之間相互交流討論。

參考文獻

- 彭懿 (2006)。世界圖畫書閱讀與經典。中國北京市：接力出版社。
- 陳嬾如 (2007)。創造性繪本教學方案對國小低年級學生創造力之影響。國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，台北市。
- 黃齡嫻 (2009)。紙本與電子繪本教學對國小輕度智能障礙學生閱讀理解學習成效之比較研究。國立台灣師範大學特殊教育系碩士論文，未出版，台北市。
- 徐素霞 (2002)。圖畫書的圖像傳達藝術表現，台灣兒童圖畫書導賞(49-61)，國立台灣藝術教育館。
- Tomlinson, C. M., & Lynch-Brown, C. (1996). Essentials of children's literature. Boston: Allyn and Bacon.