

# 主題動畫配音應用於英語學習之成效評估

## Effectiveness of Applying Animation Dubbing Project to English Learning

宋佳霖

SUNG, CHIA-LIN

國立政治大學 教育研究所 研究生

National Chengchi University of Education Graduate School Student

E-mail : [108152006@g.nccu.edu.tw](mailto:108152006@g.nccu.edu.tw)

### 摘要

本研究設計主題動畫配音課程，應用於高中一年級英語教學現場，試探其對於英語學習成效與學習態度之影響。研究對象為臺北市某公立高中共 143 位學生，進行片段剪輯、劇本撰寫、配音錄製完成作品。研究資料來源為學生完成學習任務後之回饋表、教師課間觀察與配音作業成品。研究結果顯示主題動畫配音課程有效幫助學生熟悉課程內容，包括字彙、句型與課文；除此之外，此項活動亦有助於培養學生想像力與創意、提升自我效能以及同儕間友善的互動關係。

**關鍵字：**配音、想像力與創意、學習成效、電腦輔助學習

### Abstract

This study applied an animation dubbing project to English classes in high school for the purpose of investigating the effect of this project on English learning and learning attitude. It required students to edit video clips, create a play and record lines of the characters. The data came from feedback sheets done by students after the project, teacher's observation in class and students' works. The result of this learning activity shows that this dubbing project assists students in gaining deeper understanding of the content presented in the chapter, including vocabulary, sentence patterns and reading text; besides, this learning activity is found to foster student's imagination and creativity, increase self-efficacy and develop a good rapport among peers.

**Keywords :** dubbing, imagination and creativity, learning effect, computer-supported learning

## 壹、前言

Alvin Toffler 曾在其著作《未來的衝擊》提及：「未來社會的變動，將以一時性、新奇性、多樣性向人類襲擊而來。」亦即我們目前所習得的知識，乃至價值觀甚至法律，將有可能隨著日新月異的發明與社會變遷而有所不同，今日所學在未來可能將不敷使用。因此，研究者身為現場教師，開始思考知識活用的重要性。長久以來，學生學習英文的重點在於熟悉文法架構、累積字彙量，研究者希望營造一個環境，讓學生得以在真實的語境中學習英文 (learn English in real context)，活用教科書知識，以期未來能夠靈活運用。本研究以高中英文第二冊宮崎駿相關之課文為教材，結合動畫配音活動，試了解此項教學活動對於學生學習之成效。

## 貳、文獻探討

### 一、 配音活動應用於語言學習

配音活動訓練學生科技使用與語言能力，學生須先挑選適合的片段，將其剪輯、靜音，而後依據主角原台詞、或自行創作劇情錄音，後製完成這項作業。Burston (2005) 比較傳統角色扮演活動與影片配音活動，歸納出以下相異之處：(1) 影片配音由於數位化呈現，潛在觀眾群相對多；當觀賞者回饋越多時，便能刺激創作的動力與品質。(2) 錄製配音作業無限次數，學生可透過作品自我檢視並改善口語表現。(3) 為精準掌握主角發言時機 (lip synchronization)，學生需要特別留意對話節奏，言談方式將更趨近於母語人士。(4) 影片所呈現得肢體語言與表情更能帶領學生投入角色詮釋。(5) 學生享有影片角色的庇護 (take refuge behind their screen persona)，有益於降低學習情意濾網 (affective filter)，相較於現場演出更為自在。

Zhang (2016)讓 123 位大一學生使用手機配音應用程式兩個學期，調查大學生使用手機習慣與配音應用程式對英語學習的影響。研究結果指出配音應用程式融入英語課程，有助於培養學生對於語言學習的興趣。除此之外，學生在正式錄音之前，可有多次反覆練習的機會，因此使用配音應用程式能夠增進學生使用英文的自信心，錄音作業在事後可作為學生自我能力評估之依據。Danan (2010)的教學實驗結果顯示，配音活動能夠讓學生在歡樂的氛圍中練習使用目標語言(target language)，提升學習動機；參與教學實驗的教師以「提升語言流暢度強而有力的推手」(huge fluency booster)形容配音活動，約 50%學生表示配音任務在口說流暢度、表達能力及發音上皆有助益。另一方面，藉由大量的排演過程，學生習得字彙得以更加內化，影像畫面亦深化字彙之意義。

綜上所述，影片配音活動不僅包含趣味性，對於英語學習在字彙深化、口語表達、運用科技方面皆有所訓練；此外，此項學習活動的特性亦可培養學生開口說英文的自信心。因此據以設計本研究，期待帶給學習者不同以往的學習體驗。

## 參、研究實施與設計

### 一、研究對象

本研究對象為臺北市某公立高中四個班級，共 143 位高一學生。編班方式為常態編班，因此班級組成包括英語能力低成就至高成就學生。大部分學生過去接受較制式的英語學習方式，本次實驗基於學生對於宮崎駿動畫的喜愛，設計動畫配音教學實驗。

### 二、教學活動設計

#### (一) 課程設計

本研究依據前述文獻探討設計配音活動課程，學生需利用該課習得之文法句型、字彙進行劇本改寫，並錄製配音作業，共分為五堂課，以下表 1 詳細說明：

表 1 動畫配音各階段說明

課堂	教學目標	教學活動內容	教學工具
1	使學生熟悉課文主旨與使用之文法與單字。	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 暖身活動：請學生猜宮崎駿動畫之三大特色。</li><li>2. 進入主題，討論課文內容。</li><li>3. 複習課文使用之文法架構與字彙。</li></ol>	教師自製學習單
2	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 學習配音使用軟體技術。</li><li>2. 探索配音創作片段。</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 教師展示配音作業範本，說明作業要求。</li><li>2. 介紹 iPad 螢幕錄製與錄音功能、影片剪輯軟體。</li><li>3. 學生搜尋欲使用之宮崎駿動畫片段，教師從旁協助。</li></ol>	教師自製學習單、iPad、電腦、PowerDirector、MovieMaker
3	創作配音動畫故事。	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 配音故事發想與台詞撰寫，教師從旁協助。</li><li>2. 教師與學生討論配音劇本，給予回饋與修正。</li><li>3. 教師請小組利用課餘時間錄製配音，以免聲音互相干擾。</li></ol>	教師自製學習單、iPad
4	完成動畫配音作業。	學生繼續配音作業與影片剪輯，教師從旁提供建議與協助。	iPad、電腦
5	成品分享與回饋。	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 全班欣賞各組成品。</li><li>2. 學生反思與教師回饋。</li></ol>	電腦、投影機、音響設備、回饋單

## (二) 教學過程與學生作品

表 2 教學過程

<p>Suddenly, it occurs to her that her pretty English teacher Sophie looks forward to seeing her in class.</p> <p>"If I <b>were</b> Sophie, I <b>would</b> be disappointed and furious about that." I'd better go to school on time tomorrow."</p> <p>• 「<b>與現在事實相反、無法實現</b>」的假設語氣： If + S1 + were/V1-ed . . . , S2 + would/could/might + be/V2 . . .</p> <p>• 子句表示沒能實現、與現在事實相反的情況</p>		
<p>複習該課文法、單字，以利學生撰寫台詞用。</p>	<p>學生搜尋欲配音之宮崎駿動畫片段。</p>	<p>學生為配音片段發想角色台詞。</p>

表 3 學生作品

	
	
<p>學生發揮創意將作品結合反毒宣導，故事中描述選擇吃下藥丸後的下場。</p>	



#### 肆、結果與討論

本研究設計宮崎駿動畫配音活動，結果發現此項活動對於學生英語學習、自我效能、同儕關係，或是相關技能上皆有所助益。以下依照「知識與技能方面」、「情意方面」加以說明：

在知識與技能方面，由於本次學習任務要求學生使用該課文法句型與字彙撰寫故事劇本，學生需不斷自課本查找、組合適用的寫作元素，活用先前所學的知識並組織脈絡相互連貫的劇情。學生在創作的過程中，接觸英文的體驗不再是為「測驗而學習」，而是為了表達想法，與觀眾溝通交流而書寫。在回饋表中，有學生表示透過本次活動，不僅瞭解英文如何與日常結合，亦學習到剪片技術；而這樣發揮想像力的過程，讓他們對於單字、課文更加熟悉。

「從大家一起在課本裡面找單字、修改句子到配音、剪輯，雖然是一大工程但也對單字及課文更加熟悉，而且是我沒有體驗過的活動！」(Stu\_01)

「最後完成後很有成就感，而且使用的句子也都很簡單！」  
(Stu\_02)

在情意方面，由於組內成員需要花費大量時間討論與錄製作業，自學生回饋中可見這項活動有助於培養良好的同儕相處氣氛，有學生表示在過程中組內發生許多好笑的事情，因此看到同儕不同的一面，留下了很美好的回憶；最後欣賞各組的成品，學生多笑得合不攏嘴，藉此看見他人創意十足的點子與戲劇

化的聲音表現。除此之外，大部分學生表示這是第一次嘗試自己撰稿、為動畫配音，感覺很新奇有趣，雖然過程繁複，但很滿意非常有「笑」果的成品，成就感油然而生。

「電影配音真的很有趣，成就感滿滿，而且大家的想像力真的很豐富！」(Stu\_11)

「電影配音十分有趣，同樣的畫面加入自己的創意後，呈現出截然不同的感覺！」(Stu\_16)

## 伍、研究建議與未來展望

本研究初步研究結果可發現，主題動畫配音活動對於學生英語學習等諸多面向皆有正面影響。然而，活動過後亦有學生表示製作時間稍不充裕，有些匆忙完成作品、製作步驟稍微複雜。此部分有待研究者後續研究，尋找適合的配音軟體，設計容易上手、更有效率的課程，以營造鼓勵學生發揮創意的環境，以及樂在其中的學習體驗。

### 參考文獻

#### 一、英文部分

Burston, J. (2005). Video dubbing projects in the foreign language curriculum. *Calico Journal*, 79-92.

Danan, M. (2010). Dubbing projects for the language learner: a framework for integrating audiovisual translation into task-based instruction. *Computer assisted language learning*, 23(5), 441-456.

Zhang, S. (2016). Mobile English learning: an empirical study on an APP, English fun dubbing. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11, 4-8.