

影音繪本對國小學童的英語學習表現與閱讀動機之影響

黃映源¹ 黃思華²

¹臺北市立大學 教育學系 博士生

E-mail : e-yuan@yahoo.com.tw

²臺北市立大學 教育學系 助理教授

E-mail : anteater1029@gmail.com

摘要

本研究旨在探討影音繪本教學對於臺北市國小學童的英語學習表現與閱讀動機之影響。研究中實驗組施行與學科單元相關之影音繪本教學，而控制組則以單元句型做口語練習。資料收集主要是經由英語成就測驗的前後測、後測態度問卷與學生訪談獲得。研究結果顯示，影音繪本教學對於提升臺北市國小中年級學童的英語學習表現與閱讀動機，可能有其正面積極的影響。本研究根據參與學生的回饋，提出三個建議：1. 宜妥善安排學生座位，讓每個學生都能輕鬆地見到螢幕與參加活動；2. 宜細心考慮繪本的音量大小，務必讓每位學生都能聽見繪本內容；3. 宜提供學生推薦繪本的機會，以發現其他優秀的影音繪本的可能性。

關鍵字：影音繪本、學習表現、閱讀動機

Abstract

The main purpose of this study is to investigate the effects of electronic storybook instruction on English learning performance and reading motivation. In this study, the experimental group received electronic storybook instruction, while the control group received traditional instruction. Data were collected from English learning attitude questionnaires, performance tests and interviews. The main results show that electronic storybooks instruction may have positive effects on subjects' English learning performance and reading motivation. Suggestions include the proper arrangement of students' seats, the appropriate volume of videos, and the chances to allow students to choose the storybooks they want to read.

Keywords : electronic storybooks, learning performance, reading motivation

壹、前言

隨著社會的 M 型化，國小課堂中學生英語成績的雙峰現象日益嚴重，而且隨著年級的升高更加明顯。學生程度差異過大，學生程度雙峰現象造成中年級學生參與學習意願不易提高。然而要讓學生喜歡英語，縮小程度的差異，最根本的方法是要把學生對於英語學習的熱情發掘出來。因此，為了增進學習興趣、啟發主動學習，國小教師勢必要尋求豐富有意義的語料，且又能提供重複練習與適當回饋的互動環境，以幫助學生在英語學習的起跑點站穩腳步。電腦多媒體科技的進步，網路資訊的發達，與全球資訊豐富的資源正可以提供一個符合外語學習的環境（鄧美湘，2003）。

影音繪本一方面兼顧紙本繪本的特色，一方面又可提供影音動畫的效果，可提升學習興趣。此外，影音繪本教學已被許多相關的研究證實能有效提高學生的學習成效與學習動機（Miller, Blackstone, & Miller, 1994）。然而，影音繪本教學在國內英語學習的相關研究中，大多被使用在國小低年級、國中階段，對於國小中年級的使用率仍不算多見。因此，本研究將嘗試以臺北市的一所國小四年級的兩班學童為研究對象，探究影音繪本教學是否能有效提升國小中年級學童的英語學習表現與閱讀動機。

貳、文獻探討

一、影音繪本融入教學

影音繪本教學可做為教學輔助教材。其採用許多種類的媒體素材，並

經由重複且有意義的呈現出故事內容。主要特性有二：一、其表達故事情節的方式乃運用文字、聲音、音效、影像及大量的動畫等多種媒體；二、內容編排兼顧書本型式。其中包括文字和圖片的靜態部分；另外亦包括真人語音、文字動畫及圖片動畫的動態部分（劉志峰，2007）。

二、學習表現

黃富順(1974)定義學習表現為學生經由特定學科或學習材料所習得的知識與技能；而這些知識與技能常用學生在考試中所獲得的成績所表示。而 Brown, Campione 和 Day (1981)則提出學習表現意指學生經由正式的課程或教學設計所獲得的知識或訊息。在本研究中，學生的英語學習表現將在影音繪本教學實施的前後，分別經由英語成就測驗的前後測所呈現。

三、閱讀動機

Guthrie 和 Wigfield 在 1997 年指出動機為個人所抱持的信念、動機與目標。而動機可被區分為外在動機與內在動機（黃世杏，2006）。外在動機會鼓勵學生去完成教師或家長的期望，而獎勵或懲罰都算是外在動機的一種。內在動機則是意指學生本身的內在傾向或興趣去驅使他完成活動。本研究則主要著重學生自發性的內在閱讀動機，而其閱讀動機經由態度問卷與訪談探究。

參、研究實施與設計

一、研究方法

本研究旨在探討影音繪本教學對於臺北市國小學童的英語學習表現與閱讀動機之影響。參與者共有一位英語教師與兩班四年級的學生。在六週的實驗期程中，實驗組的學生將參與兩本影音繪本教學。資料收集主要是經由英語成就測驗的前後測、後測態度問卷與學生訪談獲得。資料分析主要是經由描述統計與獨立樣本 T 檢定所探討。

(一) 參與者

參與學生主要是臺北市的兩班四年級學童。這兩班的學生學習英文已有三年。此外，這兩班學生由於符合以下條件而被選為參與者：(1) 兩班的英語學習程度，在經過英語成就前測後，未達顯著差異，顯示其中一班可為實驗組，另一班可為對照組；(2) 兩班的英語指導教師、使用之學科教材、每週授課時數皆相同，以減少其可能的影響因素。

(二) 影音繪本教材

影音繪本教材主要有二，分別是“The Chicken Smells Good.”與“Whose Vest Is This?”。繪本的內容與句型配合學生的學習程度，且符合課本的學習內容與句型，因此可配合學生在學校的學習。繪本的取得網址為 <http://www.lil-fingers.com>

(三) 實驗組與對照組之教學實施流程

本研究中的教學實施流程乃配合學校教學節數、學生的程度與需求而設計，共兩個教學單元。每個教學單元皆有三週進行教學，共上九堂課。研究者為使兩組主教材上課時數相等，設計每個單元的前七堂課為主教材教學 (Hello, Darbie! 6)；第八、第九堂課實驗組施行與該單元相關之影音

繪本教學，而控制組則以該單元句型做口語練習。

二、資料收集

(一) 英語成就測驗

英語成就測驗的前後測皆為研究者所設計。研究者本身為該年級的英語教師，且試卷在完成設計後皆請該年段的另一位英語教師審核、修正，以確認能夠配合學生的學習內容、程度與測驗內容效度。

(二) 態度量表

在影音繪本教學實施之後，每位實驗組的學生都會接受態度量表的填寫，量表主要包含兩大部分：英語學習興趣與閱讀動機。此份量表主要改編於黃世杏(2006)的興趣量表。

(三) 學生訪談大綱

在影音繪本教學的實驗結束後，研究者隨機挑選實驗組的十位學生接受個別訪談。訪談內容主要包括：對於影音繪本教學的喜歡、不喜歡之處與原因，再次參與影音繪本教學的意願，以及對於安排影音繪本教學的其他建議。

肆、結果與討論

一、英語學習表現

在影音繪本教學活動後，實驗組與對照組在英語成就測驗的後測沒有顯著差異， t 值為 0.086, $p > .05$ 。不過仍可從實驗組的前、後測比較中發現實驗組的後測平均高於前測平均 3.7 分，因此仍可推測讀者劇場或許可以有效地提升學生的英語學習表現，不過此結論仍需要往後更多的實證研究加以探究與證實。

二、閱讀動機

(一)英語學習動機

78.5%的學生表示，在經過影音繪本教學活動後，他們對英文保持著更高的學習興趣。其中有 21.5%的學生認為影音繪本教學能夠增加他們對於參加英語學習活動的興趣；亦有 78.5%的學生同意影音繪本教學讓他們更喜歡、更認真參與英文課活動。

(二)閱讀動機

90%的參加學生表示，在參加過影音繪本教學的活動後，他們的英語閱讀動機有所提升。其中有 25.3%的學生認為影音繪本教學使得閱讀英文變得更有興趣；74.7%同意影音繪本教學有助於降低在閱讀英文上的焦慮。

三、學生訪談回饋

十位參與訪談的學生皆表示喜愛影音繪本教學的活動。其中有四位學生表示尤其喜歡影音讀本中有趣的情節；有三位學生表示喜歡影音繪本教學中的動畫；二位學生則表示，因為繪本內容簡單易懂，所以喜愛影音繪本教學。然而，有二位學生提出前面的童學太高，因而擋住視線；亦有二位學生表示，影音繪本的音量太小聲，有時候會聽不到。另外，學生建議在下次的影音繪本教學活動中，老師應該提供內容較長的故事；亦有學生表示希望在下次的繪本活動中，能夠讓小朋友自己選書。

伍、結論與建議

根據本研究的結果顯示，影音繪本教學對於提升臺北市國小中年級學童的英語學習表現與閱讀動機，有其

正面積極的影響。因此，本研究建議影音繪本教學應該被應用於課堂中，以增加學生在英語學習上的興趣。此外，影音繪本教學也建議使用於學生的發音學習上，提供他們跟著影音繪本進行練習，以改善他們在英語發音與語調上的不足。根據參與學生的回饋提出三個建議：(1)宜妥善安排學生座位，讓每個學生都能輕鬆地見到螢幕與參加活動；(2)宜細心考慮繪本的音量大小，務必讓每位學生都能聽見繪本內容；(3)宜提供學生推薦繪本的機會，以發現其他優秀的影音繪本的可能性。

參考文獻

一、中文部分

- 黃世杏 (2006)。讀者劇場對國小學生口語流暢度及學習動機之研究。國立臺北教育大學兒童英語教育研究所碩士論文，臺北市。
- 黃富順 (1974)。影響國中生學業成就家庭因素。國臺台灣師範大學教育研究所集刊。
- 鄧美湘(2003)。台北縣國小英語教師資訊融入教學之現況研究。國立臺北教育大學兒童英語教育研究所碩士論文，臺北市。
- 劉志峰(2007)。電子繪本教學對國小學生英語認字表現、字彙線索運用與繪本學習態度之影響。國立新竹教育大學教育研究所碩士論文，新竹市。

二、英文部分

- Brown, A.L., Campione, J.C. and Day, J.D. (1981). Learning to Learn: On Training Students to Learn from Texts. *Educational Researcher*, 10, 14-21.
- Miller, L., Blackstock, J., & Miller, R. (1994). An exploratory study into the use of CD-ROM storybooks. *Computers in Education*, 22, 187-204.