

逢甲大學學生報告 ePaper

多媒體繪本設計：提升台灣成人英語學習動機

**Multimedia Picture Book Design: To Improve the
Language Learning Motivation of Taiwanese Adults of
English**

作者：王睿維、李哲賢、汪尚蓉、何哲安

系級：外文三乙

學號：D0648527、D0795362、D0648514、D0650861

開課老師：周玉楨

課程名稱：專題討論

開課系所：外國語文學系

開課學年：108 學年度 第 2 學期

FCU ePaper



中文摘要

在這個科技充斥的時代, 人類的生活有了很大的改變, 對於教學與學習的平台更有著很大的不同, 由於對科技的依賴, 數位化科技的進步造就了數位學習的產生, 改變了教科書的呈現方式與使用者接收資訊的形態。且在國際化的驅使之下, 許多國家逐漸重視語言的學習, 除了自身的母語, 大多數的人都掌握了兩種以上的語言, 尤以通行於世界各地的英語, 為許多國家訂定為官方語言。顧此, 本專題將結合所學, 針對欲學習英文卻又望而卻步的民眾進行多媒體繪本的設計, 以此做為啟發學習動機的素材, 並藉由問卷調查量化不同年齡層之受試者之英文程度、英語學習目的、以及繪本對於學習動機的影響, 分析多媒體繪本對於提升台灣成人英語初級程度之語言學習成效與動機。

- (1)目的：提升台灣成人英語初級程度之語言學習成效與動機
- (2)過程及方法：多媒體繪本的設計與問卷調查
- (3)結果：多媒體繪本對於成人英語學習者可以有效提升學習動機。

關鍵字：成人英語、英語學習動機與成效、多媒體繪本設計

Abstract

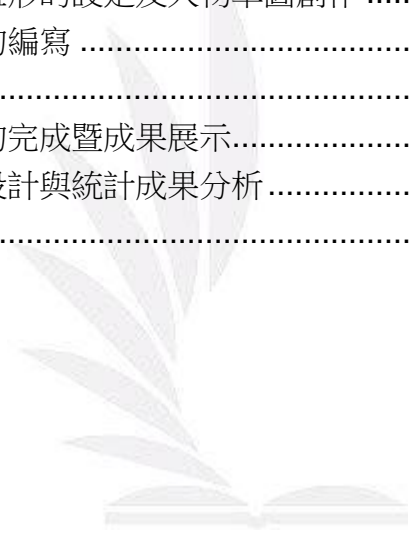
The development of digital technology has led to the emergence of digital learning, which is a change in the way textbooks are presented and the way users receive information, such as interactive games and multimedia audiobooks. Driven by internationalization, many countries gradually attach great importance to language learning. In addition to their mother tongue, most people have mastered more than two languages. In particular in English, which is widely used all over the world and has been set as the official language of many countries. Therefore, we'll apply the research to what we learned and design a multimedia picture book for those hesitant English learners as a material to increase their learning motivation. Then, we will design a questionnaire for learners to quantify their English level and their purpose of learning English from the respondents of different ages and the effects of using picture books on learning motivation and analyze the effectiveness and motivation of multimedia picture books in improving the primary level of English learning among Taiwanese adult learners.

- (1) Target: To improve the language learning effectiveness and motivation of Taiwanese adults at the primary level of English
- (2) Process and method: multimedia picture book design and questionnaire survey
- (3) Results: Multimedia picture books can effectively improve the learning motivation of adult learners.

Keyword : adult English, English learning motivation and effectiveness, multimedia picture book design

目錄

第一章 緒論	4
第一節 研究動機	4
第二節 研究目的	4
第三節 名詞解釋	5
第四節 研究架構與流程	5
第二章 文獻探討	7
第一節 學習動機的定義	7
第二節 學習動機之理論與研究	7
第三章 多媒體繪本之構想	8
第一節 故事的架構及故事背景之方向	8
第二節 角色雛形的設定及人物草圖創作	8
第三節 台詞的編寫	9
第四章 實作	10
第一節 繪本的完成暨成果展示	11
第二節 問卷設計與統計成果分析	12
參考文獻	15



第一章 緒論

本研究旨在多媒體繪本及繪本之實作，並以此探討所設計之多媒體繪本對於提升台灣成人英文初級程度之學習成效與動機。針對成年的學習者進行問卷調查，探究內容淺顯有趣的多媒體繪本在提升其語言學習成效與動機是否有所關連。本章分為四節，第一節為研究動機、第二節為研究目的、第三節為名詞解釋、第四節為研究架構與流程。

第一節 研究動機

心理學家 Jerome Bruner 的著作《教育的進程》(The Process of Education) 中表明：「理想上，學習的最佳動機就是對教材本身發生興趣，而不是像成績或競爭優勢這樣的外在目標。」因此，一個讓學習者產生學習興趣與動機的目的或事物便至關重要，學習動機也是影響語言學習成效的重要因素。此外，組員們對於插畫都挺感興趣，我們的研究方向也逐漸成形。身為文學院的學生，我們在文學課深知內容過於艱深難懂的書及容易讓讀者在起初便望而生畏，這對許多語言的初學者而言也是，會常使他們看到滿滿的字而打消念頭，認為學習一門新的語言是很困難的，也不知從何開始。由於對象是以成年人為主，我們需跳脫以往制式的教學方法或是書籍，以便使他們產生興趣並利用休閒時間閱讀，因此我們以詼諧並帶著現實社會大家所面臨到的問題繪成一本繪本，使其了解學習英文的重要。

第二節 研究目的

本專題報告將結合所學，設計一本初級英語的繪本，以簡易的英語對話、生動有趣的內容以及插畫結合而成，對於那些有非常基本英語能力的人能夠閱讀進而產生認同感，並願意繼續閱讀與學習。除此之外，在這個科技發達，人人皆用手機的年代，數位學習不僅只是接收資訊，更可以讓他們在自己的手機上方便學習，願決定採用多媒體繪本作為媒介設計繪本，作為引領學習者興趣的書籍。係因故事的內容與寫作的方式，英文程度與題材適切度較為適合成人，願打算以成人學

習者作為所設計之英語多媒體繪本的主要使用者作為此番學習動機與成效之研究的探討對象。

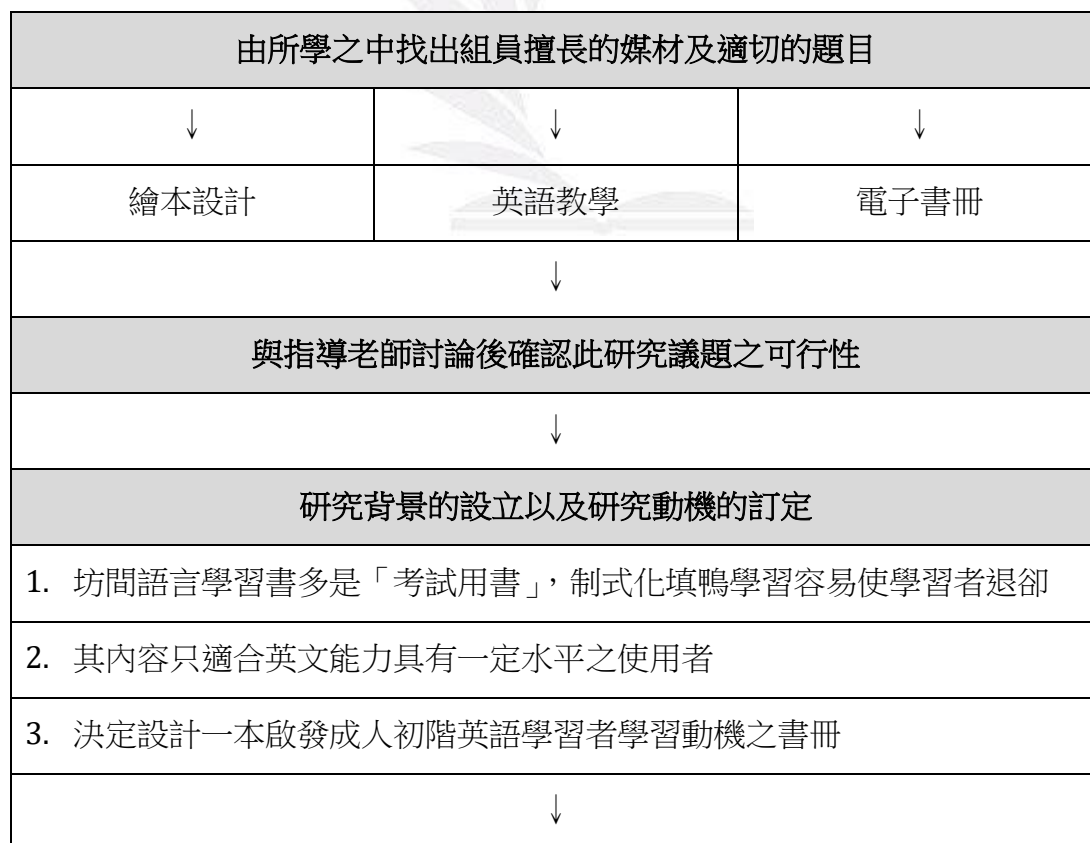
第三節 名詞解釋

(1) 成人學習者：

成人學習者一詞稱呼不一，有人稱為成人學生（adult student）、成熟學生（mature student）、亦有人稱之為非傳統學生（nontraditional student）（葉乃慧，2016），成人學習者(adult learner 或 Learning in adulthood) 指的是已經完成基本教育或第一階段教育，並離開正規學校教育、工作一段時間後，再回到學習行列，參與有組織的學習活動的人士。其學習之目的為在知識的擴充、技能的學習、證照的考取等。

(2) 學習成效：指的是學習者在教學過後通過測驗、了解學生在學習成果之下的表現。

第四節 研究架構與流程



相關文獻的搜尋、閱讀、考究及彙整
1. 繪本與電子繪本之定義歸納
2. 繪本與電子繪本之特性
3. 以多媒體電子繪本作為引導教材對於學習動機影響之研究
↓
研究方法：繪本的設計
1. 故事的架構及故事背景之方向構想
2. 角色雛形的設定及人物草圖創作
3. 分鏡、場景的安排
4. 台詞的編寫
5. 繪本的繪製
6. 音檔錄製
↓
將所有媒材結合並製成多媒體電子繪本
1. 圖片整合, 轉電子檔
2. 搭配組員配音
問卷的調查與施作
1. 整合問卷
2. 最終定案

第二章 文獻探討

本研究主要為多媒體繪本設計於提升台灣成人英語初級程度語言學習成效與動機。本章節而本章節共分成二節，第一節為學習動機之定義，第二節為學習動機之理論與研究。將各節詳述如下。

第一節 學習動機的定義

動機主要是指通過激發和鼓勵，使人們產生一種驅動力，使之朝著所期望的目標前進的過程。Munn(1969)認為學習動機(Learning Motivation)是個體內在的驅動力，進而影響和改變個體的行為模式。

第二節 學習動機之理論與研究

Keller(1983) 指出學習的動機包含了四個要素：興趣 (interest)、關聯性 (relevance)、期望值 (expectancy)以及產生的成果 (outcome)。Pintrich (1989) 則認為學習動機包含的是價值、期望與情感。並且，動機可以分為兩種不同的理論，分別稱為內在動機 (intrinsic motivation)和外在外動機 (extrinsic motivation)。兩者之間最簡單的區別是導致行動的原因或目標的類型。以下為 Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000)之闡述。

1. 內在動機：內在動機是由滿足內在所驅動的行為，指的是因為興趣或愉悅所帶來的動機。它是對任務本身的興趣或享受，它存在於個人中，而不是依靠外部壓力或渴望。例如，運動員可能會因為興趣而從事運動，而不是為了獲得獎勵。內在動機還包含個性、個人喜好、自身其許等。通常會讓學習者打從心底感到愉悅舒適，自由且放鬆。
2. 外在動機：外在動機來自個人外部的影響。通常用於獲得無法從內在動機得到的結果。例如，競爭、金錢、分數、強迫、懲罰等皆屬於外部動機，因為它鼓勵當事者獲得勝利並擊敗他人，而不僅僅是享受活動的內在回報。歡呼的人群（外界對於當事者的期待）和贏得獎杯的渴望也是

外部動機。外在動機涵蓋了他人期許、獲得讚美（外在的獎賞或榮譽）、環境所迫等等。顧此，汲汲營營的追求將導致得失心、好勝心、壓力、負面情緒等等

第三章 多媒體繪本之構想

第一節 故事的架構及故事背景之方向

故事的背景設定於 90 年代末，當時的許多人們（華裔）為了追求美國夢而移民到了美國，包括故事的主人公——一位台灣的少年 Ray Lee 以及他的家人。Ray 從小就聽著父親所闡述的美國夢。在升高中的時候，Ray 隨著父母一同移民到了美國。然而，他當時的英文程度不高，僅能通過簡單的英文字詞和同學對話。語言不通的窘境讓他燃起了意志，建立要把英文學習好的目標。由於現在世界上美國依然是世界的領袖，許多人仍然想移民美國，因次我們想藉由主角 Ray Lee 的經歷或是角度，讓讀者知道英文的重要性。

第二節 角色雛形的設定及人物草圖創作

由於故事的第一個版本設定，與第二個版本的有些不同，在角色設定上也有些差異。原先的故事為兩位主角，為中輟生。在數年後回到高中就讀，所發生之趣事。其中一位男角為頭戴鴨舌帽，掛著墨鏡，穿著很街頭風格的小痞子。另一位男角則是頂著呆版的中分頭，瞧起來像是書呆子的男孩，以一種反差詼諧的形象反映出校園裡的不同同學，以及擦出的火花。



而修正後的版本，為一位男主角。名叫做 Ray Lee，是一位十六歲的台灣高中少年。在其升高中的時候隨著父母移民到美國。外型是頂著平頭，大鼻孔、扁唇、臉形方正的害羞少年。



第三節 台詞的編寫

基於「繪本」是以圖像為主要的作品，因此在台詞的篇幅略做了刪減。故事內容以第一人稱書寫，由主角 Ray Lee 內心的自述及與他人的對話呈現。主角設定為英文不太好的少年，所以在對話上皆以淺顯簡單的字辭陳述。

頁碼	台詞
2-3	I'm Ray Lee. I'm from Taipei, Taiwan. I'm 16 years old. I moved to the United States with my family.
4-5	I moved to the U.S.A with my family. This is my new house.
10-11	Today is my first day of school. I'm so nervous. But I want to make new friends.
12-13	There are so many strange eyes looking at me. I want to run and

	shout.
14-15	“Morning, class. Today we have a new student joining our class. Ray, would you like to introduce yourself?” said the teacher. “Okay,...I’m Ray...Lee...I am shy...”
16-17	I feel so lonely. I miss my friends. There are so many cool classmates. I wish I can be like them.
18-19	Boys: “Sup, dude. Welcome to our class.” Jay: “Where you from?” Me: “...Taiwan.” Max: “What’s your hobbies?” Me: “My English is bad...” Jay: “No worries, bro. We can teach you. We should hang out. See you around.” “OK, bye.” That’s all I can say.
20-21	I thought they are Asians and could speak Chinese. I feel lonely again.
22-23	Dad: “Welcome home! Kid. How’s school?” Me: “ I gotta learn some English...”

第四章 實作

本章節為實作，基於上述理論及計畫進行繪本設計及問卷訪談。共分為兩節，第一節為繪本內圖像之成果展示與分析，第二節為問卷設計與統計成果分析。

第一節 繪本的完成暨成果展示

本書的插畫以鮮明色彩，並在頁面與頁面之間以相近色彩做出了順暢的過度。

HEX #c3dcf0	HEX #2186d8	HEX #448364	HEX #efddd3	HEX #e8e8e8
RGB	RGB	RGB	RGB	RGB
(195,220,240)	(33,134,216)	(68,131,100)	(239,221,211)	(232,232,232)
CMYK	CMYK	CMYK	CMYK	CMYK
(19,8,0,6)	(85,38,0,15)	(48,0,24,49)	(0,8,12,6)	(0,0,0,9)

內頁插圖展示：





SCAN ME!



S

第二節 問卷設計與統計成果分析

[問卷調查]多媒體繪本設計：提升台灣成人英語初級程度之語言學習成效與動機

本問卷旨在調查簡易英文程度的繪本和童趣的圖像設計，能不能提高您想學習英文的意願？

僅作為專題研究用途，並將調查結果以數據型式發表，感謝您的參與

* Required

請問您的年齡為 *

- 20-29
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- Other: _____

請問您的性別為 *

- 男
- 女
- Other: _____

請問您的職業為 *

Your answer

請問您的英文程度? *

如選1-3選項者,請繼續回答第六、七題

- 可辨認A-Z
- 聽得懂簡單對話,如" How are you" 且可應對
- 可以用英文做自我介紹或者回答隨機問題
- 能理解複雜對話且可順暢溝通
- Other: _____

什麼樣的動機會使你想學英文? *

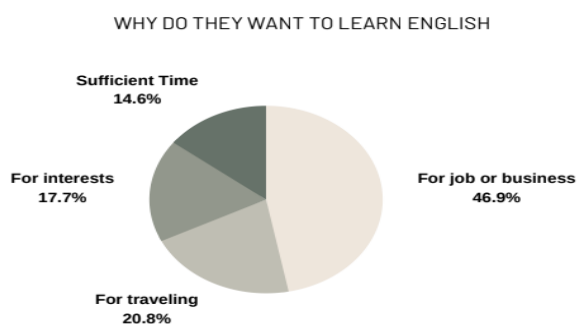
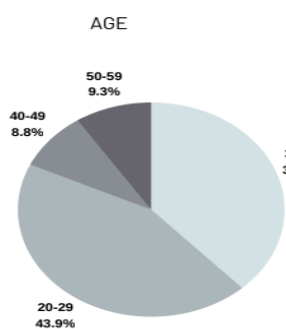
- 職業用途
- 旅遊用途
- 個人興趣
- 時間充裕
- 其他

請問您是否認為此次設計的繪本可以提升您學習英文的意願?如答案為否，請簡述原因為何:

Your answer _____

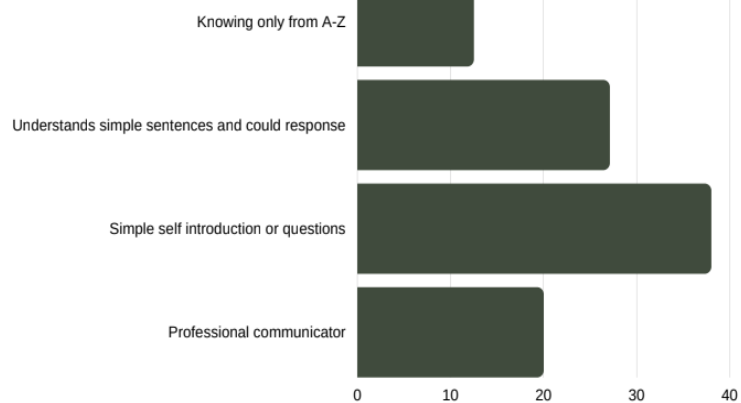
即使不懂英文的狀況下,您是否仍願意閱讀圖像來幫助你理解英文?

- 是
- 否



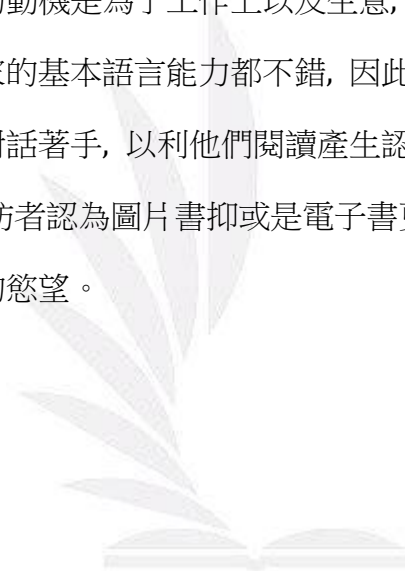
RESULT

ENGLISH LEVEL



90.3% OUT OF 96 RESPONDENTS
ARE WILLING TO USE PICTURES AS A TOOL TO UNDERSTANDING ENGLISH

根據我們的問卷，受訪者多為 20 至 40 歲的成年人，符合我們的目標對象。並且得知他們多數學習英文的動機是為了工作上以及生意，其次為旅遊用途。另外我們也可以從問卷發現大家的基本語言能力都不錯，因此我們之後設計繪本的對話內容會針對較為基礎對話著手，以利他們閱讀產生認同感。最後一項問題我們可以發現高達 93% 的受訪者認為圖片書抑或是電子書更能使他們產生興趣並能提升他們對於語言學習的慾望。



參考文獻

Bruner, J. S. (2009). *The process of education*. Harvard University Press.

葉乃慧 (2016)。成人學習者參與國中補校英語課程學習動機與策略之經驗敘說研究。國立臺南大學教育學系課程與教學碩博士班碩士論文，台南市。

Munn, N. L., Fernald, D. L., & Fernal, P. S. (1969). *Introduction to psychology*.

Bosten : Hougnton Miffin Co.

Keller, J. M. (1983). Motivational design of instruction. *Instructional design theories and models: An overview of their current status*, 1(1983), 383-434.

Pintrich, P. R. (1989). The dynamic interplay of student motivation and cognition in the college classroom. *Advances in motivation and achievement*, 6, 117-160.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.

