

國立臺北教育大學人文藝術學院兒童英語教育學系

碩士論文

Department of Children English Education

College of Humanities and Arts

National Taipei University of Education

Master's Thesis

英語卡通影片教學對國小三年級學童英語字彙與

日常生活習慣學習之影響

The Effect of Cartoon-Teaching on English Vocabulary and

Health Habits of Taiwanese Third Graders

謝芸頌

Yung-Ting Hsieh

指導教授：陳錦芬教授

Advisor : Chin-Fen Chen, Prof.

中華民國 102 年 9 月

September, 2013

國立臺北教育大學  
兒童英語教育學系

碩士論文

英語卡通影片教學對國小三年級學童  
英語字彙與日常生活習慣學習之影響

謝芸頌

撰

102

9

## 謝誌

回顧研究所的學習生涯，雖然同時兼顧工作與學業，生活繁忙、辛苦，卻也很充實、收穫良多。現在回想起來，一路上有許多貴人的幫忙，讓我的論文得以順利完成。

首先，我要感謝我的指導教授陳錦芬博士，感謝她能在百忙中抽空且細心的不斷給予我指導，因為有老師清晰的思路、簡潔明確的指導，讓我能有明確的論文方向與題目；在撰寫論文的過程中，老師諄諄教誨讓我釐清很多觀念，讓我的論文內容導向正軌，尤其在寫作遇到瓶頸時，適時的給予我協助，並提供精闢的見解，讓論文內容更加嚴謹與充實。同時也要感謝胡潔芳教授、賴維菁教授在研究計畫及論文口試時，耐心與細心的給予指導與建議，使得實驗研究的設計上更為可行與順利，更修正不正確的概念，才讓本論文的內容與結構更為完善。

接著要感謝的是一路以來不斷給予我幫忙的研究所同學、學校同事與好友們，當我遇到困頓或是需要幫助時，因為他們的鼓勵、協助與經驗分享，讓我知道該如何面對困難，進而能一一度過難關，完成學業。

最後，我要感謝我的家人從小到大的辛勞教養、關懷與呵護之情，在我人生低潮時，適時的給予我支持與鼓勵，讓我在求學過程中能無後顧之憂的盡心學習、專心研究，成為我的精神支柱，也讓我能有繼續走下去的勇氣與決心。因為他們用心努力的照顧，成就了今日我，完成學業與論文，在此由衷感謝。

總而言之，萬分感謝一直以來陪伴我的家人、老師及朋友，協助我完成此篇論文，願以此論文一起與你們分享！

謝芸頊 謹啟

2013 年

## 中文摘要

本研究旨在探討英語卡通影片 Crawford's Corner 對國小三年級學童英語字彙能力與日常生活習慣學習之影響。本研究採雙組前後測實驗設計，以新北市某國小兩班三年級學童擔任實驗組(23 位)與控制組(20 位)，共 43 名學生。每週一節課(40 分鐘)，為期 8 週。實驗組接受的英語卡通影片教學，而控制組接受同系列卡通的電子繪本教學，兩組皆結合英語字彙教學和健康與體育領域相關的日常生活習慣教學。實驗所需資料則透過研究者自編的字彙測驗前後測與日常生活習慣學習問卷，以描述性統計和 *t* 檢驗方式來整理、分析和詮釋研究資料。

實驗結果顯示，實驗組在英語字彙能力發展顯著優於控制組，特別在「字音與字義連結」與「字義與字形連結」能力。但兩組在日常生活習慣學習成效上無顯著差異，可能是因為兩組在實驗前已養成相當好的日常生活知識與習慣因此兩組的前測平均分數偏高，成長空間有限，因此前後測表現無法達顯著意義。然而，多數實驗組學生認為藉由英語卡通影片學習新的單字較容易記得，上課的專心度、注意力、學習興趣也提升，且跨領域的結合也讓學生覺得比單上一種領域課程來得有趣、實用，且更能夠幫助記憶英文單字，進而能將所學的英語單字運用在日常生活當中。

最後，綜合本研究之結果，提出結論與建議，供英語教師及日後研究者作參考。

**關鍵字：**英語卡通、英語字彙教學、日常生活習慣、跨領域教學

## Abstract

This 8-week study aimed to investigate the effects of cartoon-teaching instruction on EFL 3<sup>rd</sup> graders' English vocabulary ability and on the cultivation of their health habits.

Forty-three 3<sup>rd</sup> graders from two classes participated in this study, one serving as the experimental group with 23 students and the other as the control group with 20 students. The former received English cartoon instruction of "Crawford's Corner" once a week for 40 minutes; while the latter received the digital picture books instruction of the same cartoon. Both received English vocabulary teaching and the knowledge of health habits learning related to the field of Health Education and Physical Education. Research data were collected through self-made vocabulary pre- and posttests and a questionnaire of daily health habits further analyzed and interpreted with descriptive statistics and *t* test to evaluate the impacts of English cartoon-teaching instruction.

The study results revealed that the experimental group significantly improved their English vocabulary ability than the control group did, especially on the aspects of the correspondence between sound-and-meaning and that of meaning-and-form. However, no significant difference was found in both groups' cultivation of their health habits learning. That was probably because both groups had already developed very good health habits before the study, and there was little room for improvement. Furthermore, the experimental group claimed that it's easy for them to learn new English vocabulary through watching cartoon clips, and watching cartoon clips motivated them to be more concentrated and interested in English learning, integrating English with other field of subject matters into English learning is more interesting than learning English alone, and they became more likely to utilize the English vocabulary they had learned in this study into their daily life.

Finally, based on the results of this study, some suggestions for teachers and further studies were provided.

Key words: English cartoon, English vocabulary teaching, health habits,  
cross-disciplinary instruction

# 目錄

中文摘要.....	i
Abstract.....	ii
表目錄.....	vii
圖目錄.....	viii
第一章 緒論.....	1
壹、研究背景與研究動機.....	1
貳、研究目的與問題.....	3
參、專有名詞解釋.....	4
第二章 文獻探討.....	7
第一節 字彙能力.....	7
壹、字彙的重要性.....	7
貳、有效字彙學習方法.....	9
參、字彙學習的原則.....	12
第二節 健康與體育.....	16
壹、基本理念.....	16
貳、課程目標.....	18
參、課程能力指標.....	19
肆、課程設計原則.....	22
第三節 多媒體英語教學.....	24
壹、多媒體教學相關理論.....	24
一、多媒體定義.....	25
二、多媒體語言教學相關理論.....	25
三、多媒體在語言教學之應用及成效.....	31
四、電腦輔助教學(CAI)教學模式.....	33
貳、YouTube 卡通影片與英語教學.....	34
一、YouTube.....	34
二、卡通影片的特性.....	35
三、卡通影片在教學上的功能及成效.....	36

四、相關研究.....	40
參、小結.....	42
第三章 研究方法.....	43
第一節 研究架構.....	43
第二節 研究場域和研究對象.....	44
壹、研究場域.....	44
貳、研究對象.....	45
一、教學者.....	45
二、研究對象.....	46
第三節 研究步驟與研究時程.....	50
壹、研究步驟.....	50
貳、研究時程.....	51
一、準備階段.....	51
二、實驗階段.....	52
三、實驗後階段.....	52
第四節 實驗教學活動計畫.....	53
壹、實驗教學教材.....	53
一、實驗組教學教材.....	53
二、控制組教學教材.....	54
三、Crawford's Corner 教材系列.....	54
貳、實驗教學進度.....	56
參、教學流程與活動設計.....	57
一、實驗組教學流程與活動.....	60
二、控制組教學流程與活動.....	61
第五節 研究工具.....	62
壹、學生英語學習背景問卷.....	62
貳、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷.....	63
參、英語字彙能力測驗.....	66
一、測驗目的.....	66
二、測驗施測的時間.....	66
三、測驗內容與編制.....	66
肆、日常生活習慣學習問卷.....	68
一、測驗目的.....	68
二、測驗施測的時間.....	68

三、測驗內容與編制.....	68
第六節、資料處理與分析.....	72
壹、英語字彙能力測驗.....	72
貳、日常生活習慣學習問卷.....	72
參、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷.....	72
第四章 研究結果與討論.....	75
第一節 卡通影片教學對學童英語字彙能力學習成效分析.....	75
壹、實驗教學後組內英語字彙學習成效.....	75
貳、控制組、實驗組組間英語字彙學習成效比較.....	77
第二節 卡通影片教學對學童日常生活習慣養成之影響.....	80
壹、控制組、實驗組教學後組內日常生活習慣學習比較.....	80
貳、控制組、實驗組組間日常生活習慣學習比較.....	81
第三節「英語卡通影片教學」回饋問卷之分析.....	83
壹、學生對於自身英語能力影響之看法.....	83
貳、學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見.....	85
參、透過卡通學習日常生活習慣之想法.....	86
肆、學生對於英語與健體跨領域教學之想法.....	87
伍、學生對於卡通影片教學複選或開放問題之結果.....	89
第五章 結論與建議.....	95
第一節 結論.....	95
第二節 建議.....	98
壹、對教學之建議.....	98
一、英語教學宜多應用卡通影片來提升英語學習成效.....	98
二、配合英語教學之卡通影片宜趣味性高且有討論性.....	98
三、選擇影像與教學內容相關且連結性高之卡通影片.....	99
四、影片觀賞後宜強調重點英語字彙並融入教學.....	99
五、英語教學可以嘗試與不同領域學科進行跨領域教學.....	100
六、能實際操作卡通影片內的教學重點.....	100
貳、對未來研究者之建議.....	101
一、研究對象.....	101
二、研究變項.....	101
三、研究方法.....	101

第三節 研究限制 .....	102
壹、研究結果推論之限制.....	102
參考書目 .....	103
壹、中文書目 .....	103
貳、英文書目 .....	107
附件.....	115
一、家長同意書 .....	115
二、學生英語學習背景問卷 .....	116
三、英語字彙能力測驗 (前測卷).....	118
四、英語字彙能力測驗 (後測卷).....	121
五、日常生活習慣學習問卷(前測).....	124
六、日常生活習慣學習問卷 (後測).....	125
七、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷 .....	126
八、教案範例 .....	129
九、學習單範例 .....	134

## 表目錄

表 2-1 教育部(2008)與字彙相關的能力指標與重要意涵.....	8
表 2-2 健體領域第一階段能力指標.....	20
表 2-3 本研究五項健體領域能力指標之補充內涵.....	21
表 2-4 國內、外卡通影片相關研究.....	41
表 3-1 研究對象英語學習背景.....	47
表 3-2 研究對象英語字彙起始能力.....	48
表 3-3 研究對象日常生活習慣起始能力.....	49
表 3-4 研究時程進度.....	51
表 3-5 Crawford's Corner 影片教材主題與內容.....	55
表 3-6 教學進度表.....	57
表 3-7 主題教學重點摘要分配情形.....	59
表 3-8 學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷題目分析表.....	63
表 3-9 「英語字彙能力測驗」雙向分析細目表.....	67
表 3-10 英語字彙能力測驗例題.....	68
表 3-11 日常生活習慣主題內容一覽表.....	69
表 3-12 日常生活學習問卷內容.....	71
表 4-1 實驗組與控制組個別英語字彙學習進步情形.....	76
表 4-2 實驗組與控制組組間英語字彙學習成就後測比較.....	78
表 4-3 控制組、實驗組組內日常生活習慣前、後測比較.....	81
表 4-4 實驗組與控制組組間日常生活習慣後測比較.....	82
表 4-5 實驗組認為觀看英語卡通影片對自身英語能力的影響.....	84
表 4-6 實驗組學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見.....	85
表 4-7 實驗組學生對於「透過卡通影片學習日常生活習慣之想法」..	87
表 4-8 實驗組學生對於「英語與健體跨領域教學之想法」.....	88
表 4-9 實驗組學生對於卡通影片教學的開放性回答.....	90

## 圖目錄

圖 3-1 研究架構.....	43
圖 3-2 實驗步驟圖.....	50



# 第一章 緒論

## 壹、研究背景與研究動機

隨著「地球村」的時代來臨，各先進國家為提升國民之國際競爭力與培養國際觀，紛紛重視國際共通語言的學習。而英語向來被視為重要的國際語言，因此，國內越來越多人意識到英語的重要性，而教育部也在 1997 年正式將英語教學納入國小課程，1999 年由國小六年級開始實施，2005 年更全面延伸到國小三年級，各個縣市也視情況逐年將英語課程下推至低年級的階段，希望能讓學生提早學習英語，將英語教學普及化。

然而，英語教學正式實施於國小課程當中至今已達 14 年之久，但卻仍存在許多實際的問題，其中研究者於新北市擔任英語教師的教學經驗中發現，學生英語能力落差大以及缺乏英語學習環境為兩大當前的困境。由於學生家庭背景不同，貧富差距的結果，造成學生在接觸國小英語課程時起點能力早已有所歧異(邱毓雯，2007)。英語程度較高的學童，上起課來認為缺乏挑戰性，對於學習時常感到興趣缺缺、意興闌珊，上課不認真，甚至干擾他人；而對於英語程度較低的學生，因為過去從未接觸過英文，學起來感覺不習慣、吃力，若無法跟上進度產生習得無力感(learned helplessness)，久而久之即相對地自我放逐，放棄學習。最後，若一個班級學生的能力差異若太大，會讓教師的教學產生困難，同時也無法讓學生獲得有效的學習(邱毓雯，2007)。此外，台灣的英語教學採班級教學，一班約有二三十位學童左右，每位學生甚少有在課堂上開口說英語的機會，即便英語教師使用全英語上課，離開課堂後，在台灣以中文為主要語言的環境裡，學生在日常生

活中幾乎沒有其他使用或聆聽到英語的機會與必要性，因此，如同林宜婷與孟祥傑(2003)所報導「政治大學英語系主任陳超明表示，國小一個班就有三十幾個人，這樣人數太多，不利於語言學習，況且以現在小學強調聽講能力來說，聽講一定要長期練習，浸潤在英語環境中才可能，不是一個星期兩小時的課程做得來的。」

面臨上述兩大棘手之問題，教育部(2008)在「國民中小學九年一貫課程綱要」建議的教學方法中即指出，為提升學童學習英語之興趣，教學的實施應透過多元化的平面及視聽教材，包括錄音帶、錄影帶、電腦多媒體、書本、圖片等，引導學生接觸童謠、歌曲、節奏韻文(jazz chants)、簡易故事、卡通等，不但能用來訓練學生聽與說的能力，即使對於不同英語程度的學生，也能夠增進學習英語之樂趣。此外還強調，英語課程之主題題材應以學生日常生活相關的主題，扣緊學生之生活，讓他們容易產生連結，以增進學習。有鑑於此，由於卡通一直是小學生最愛觀賞的節目，研究者想嘗試以英語卡通影片作為教學的媒材，來加強學生英語字彙能力。而經由多位資深英語教師之推薦，接觸了 Crawford's Corner 這部卡通影片，發現其中不但人物可愛、對話簡單、每單元只有3~5分鐘，內容題材貼近中年級學生的日常生活，更重要的是所提及的觀念與內容和他們現階段所應培養的「健康與體育」領域能力相輔相成，因此萌發了使用 Crawford's Corner 這部英語卡通影片搭配「健康與體育」領域中學生們平常日常生活中的習慣當作教學內容，作跨領域之結合，一方面讓學生藉由英語卡通中豐富的對白，實際的對話情境，及大量的英語語境，熟悉英語之語音和聲調，增進英語字彙能力，另一方面從影片主角的生活習慣、言行舉止，一點一滴、循序漸進培養良好日常生活習慣，更甚至能將兩者合而為一，

希望能將課堂上所學與日常生活息息相關之英語字彙帶入平常生活中使用，加深印象，長期練習累積下來，盼能打造較為優良的英語學習環境。

總而言之，為能解決當前國小英語教育實施之困境，本研究旨在探討藉由英語領域與健康與體育領域之統整課程，結合 Crawford's Corner 這個生活化的英語卡通影片教學，對國小學童英語字彙的學習成效，以及其對國小學童日常生活習慣之影響。

## 貳、研究目的與問題

根據上述研究動機和相關研究結果分析，本研究的目的如下：

- 一、 探究英語卡通影片教學對國小三年級學童英語字彙學習之成效。
- 二、 探討英語卡通影片教學對國小三年級學童在日常生活習慣學習之影響。
- 三、 探討國小三年級學童對教師透過英語卡通影片教學的回饋與意見。

因此，本研究的研究問題設定如下：

- 一、 接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組的英語字彙能力是否與控制組有顯著差異？
- 二、 接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組的日常生活習慣學習與控制組是否有顯著差異？
- 三、 接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組學童對於透過英語卡通影片教學的回饋與意見。

## 參、專有名詞解釋

### 英語卡通影片

卡通影片即為二維視覺藝術類型的一種，它是結合虛擬人物、影像、聲音、動作與故事情節，並經過人們錄製而成的連續動態畫面。本研究所採用的卡通影片為 Crawford's Corner，主要設計給美國學前幼兒或是國小低年級學童欣賞，希望創造一個正向、安全、富有生活教育意義的卡通世界，供給孩子欣賞、觀看，並從中學習良好生活習慣與常規。

### 英語字彙能力

Nation (1990)曾就字形(Form)、語法(position)、語用(function)及字義(meaning)四個面向為識字的定義做通盤性的詮釋，再綜合其他學者(Beck, McKeown & Kucan, 2002)之觀點後，歸納出識字的基本意義為將字彙的「字音、字形」，「字音、字義」和「字形、字義」作連結。本研究所指之三年級學童字彙能力為學童對於字彙學習能力中，「字音與字義」、「字音與字形」及「字形與字義」連結之能力。其學習成效由研究者自編之「英語字彙成就測驗」的得分多寡做為能力高低檢測之規準，分數愈高則代表英語字彙能力愈好。

### 日常生活習慣

本研究所指之日常生活習慣為「國民中小學九年一貫課程綱要健康與體育學習領域」中所標明第一階段國小一至三年級學童需要具備

的基本日常生活能力，例如：養成良好的健康態度和習慣(如：口腔的保健方法、正確的洗手方式)，並能表現於生活中；培養良好的飲食習慣；表現簡單的全身性身體活動；展示能增進人際關係、團隊表現及社區意識的行為；瞭解健康的定義，並指出人們為促進健康所採取的活動。





## 第二章 文獻探討

本章將依據本研究之主題「英語卡通影片教學對國小三年級學童英語字彙與日常生活習慣學習之影響」，探討、分析、歸納與此主題相關的文獻。本章共分為三節，第一節為「字彙能力」，第二節為「健康與體育」，第三節為「多媒體與英語教學」。

### 第一節 字彙能力

本節主要深入探究國小英語教學之字彙能力內涵，依序就「字彙的重要性」、「有效字彙學習方法」以及「字彙學習的原則」做更深入的分析與討論。

#### 壹、字彙的重要性

在教育部(2008)頒布的「國民中小學九年一貫課程綱要」語文領域(英語)的基本理念中即說明，國民中小學英語課程的目標包含培養學生基本的「英語溝通能力」、「學習英語的興趣與方法」以及「對本國與外國文化習俗的認識」。並在分段能力指標中，將英語教學分成「英語語言知識與能力」、「學習英語的興趣與方法」及「文化與習俗」三方面加以敘述，由此可知這三方面的知識技能，在整體國小英語教學中占有舉足輕重的角色，且所有的教材綱要、編纂原則、教學方法及評量重點也都是朝這三個內涵為主要依歸。在上述的三個重要的英語教學內涵當中，「英語語言知識與能力」的能力指標是陳述最多的一項，其中包含聽、說、讀、寫以及語言綜合應用能力五項。此外，在各項分段能力指標當中可以發現，「字彙」的習得是學生在各階段

中最基本也最必須要達成的目標。各項與英語字彙習得相關的能力指標與重要意涵如表 2-1 所示，其中，部分能力指標以「網底」標示者，代表該能力指標較為基本，應該優先在國小三、四年級達成。

表 2-1 教育部(2008)與字彙相關的能力指標與重要意涵

語言能力	分段能力指標	重點意涵
聽	1-1-3 能聽辨課堂中所習得的詞彙。	1-1-3-1 能聽懂課堂中所習得的字詞、片語。
		1-1-3-2 能聽懂辨別課堂中所習得的字詞、片語。
說	2-1-3 能說出課堂中所習得的詞彙。	2-1-3-1 能正確覆誦課堂中所習得的字詞、片語。
		2-1-3-2 能以正確的(輕)重音說出所習得的字詞、片語。
讀	3-1-2 能辨識課堂中習得的詞彙。	3-1-2-1 能正確辨識課堂中所習得的字詞、片語。
		3-1-2-2 能讀出課堂中所習得的字詞、片語。
		3-1-2-3 能瞭解課堂中所習得字詞、片語的語意。
寫	4-1-3 能臨摹抄寫課堂中習得的詞彙。	4-1-3-1 能臨摹課堂中所學的字詞、片語。
		4-1-3-2 能抄寫課堂中所學的字詞、片語。
語言綜合應用能力	5-1-2 能聽懂及辨識課堂中所習得的英語詞彙。	5-1-2-1 能聽懂課堂中所學過的字詞、片語。
		5-1-2-2 能辨識課堂中所學過的字詞、片語。
		5-1-2-3 能聽懂課堂中所學過的字詞、片語，並能找出該字詞、片語。
	5-1-3 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。	5-1-3-1 在聽讀字詞時，能在課文中指出(point to)相對應的字詞。
		5-1-3-2 在聽讀字詞時，能說出(read aloud)在課文中相對應的字詞。
		5-1-3-3 在聽讀短文時，能在書本中將所聽到的字一一指出。
5-1-4 口語部分至少會應用 300 個字詞，書寫部分至少會拼寫其中 180 個字詞，以應用於簡易	5-1-4-1 能依口語或圖畫提示，說出 300 個字詞。	
	5-1-4-2 能依口語或圖畫提示，寫出 180 個字詞。	

	的日常溝通中。	5-1-4-3 能將上述字詞應用於簡易的日常生活溝通之中。
	*5-1-7 能依文字或口語提示寫出重要字詞。	5-1-7-1 能依據上下文提示，適切的寫出相關的重要字詞。 5-1-7-2 能依據口頭提示，適切的寫出相關的重要字詞。

由表 2-1 可知，這些在在顯示出字彙能力是英語語言知識能力中核心的價值。

所謂的字彙，如果將語言比喻為人體，那麼字彙就是器官與皮肉 (Harmer,1991)。也就是說，字彙學習是第二語言學習的根基，並在其中扮演著重要的角色(Kayaoglu, Dag Akbas & Ozturk, 2011;Grabe &Stoller, 1997; E. Anne,&Daloglu, A, 2006; 楊懿麗, 2006)，沒有字彙的建構，很難再去更深入的學習文法、口說、聽力、閱讀以及寫作 (Kayaoglu, Dag Akbas & Ozturk, 2011)。可知，英語學習者為能有效且精確地使用英語字彙，且擁有大量的字彙是必要的條件之一。Lewis (2000)更指出，在語言學習當中，高成就與低成就學習者之差別不是在於文法知識的不同，而是在於字彙量的多寡。由此可知，字彙的習得與教學在語言學習中占有一席之地，而對於台灣 EFL 學習者更是如此。因此，英語教師如何透過有效的字彙教學原理與技巧增進教學效能，且引導學生靈活運用字彙學習的略，是英語教學重要的使命。因此如何提升英語字彙能力是本研究的研究重點之一。以下將進一步探討有效的字彙學習方法。

## 貳、有效字彙學習方法

兩種經常被討論的字彙學習方法為明確法(explicit method)與間

接法(implicit method)(E. Anne,&Daloglu, 2006 ; Brown, 2007)。根據 Nation (1990)指出，明確式字彙學習法是指學習者在文章中或是單獨一個單字的情形下，有意識且直接的學習字彙；間接式字彙學習法是指學習者是從閱讀或聆聽整段文章當中學習新字彙，是一種間接且非刻意(incidental)的字彙學習方式。

在明確式字彙學習法中，教師直接給予學生字彙的意義並給予說明。最常見的例子則是在閱讀一段文章之前，先教文章中的字彙並解釋，或甚至會先分析字彙的字根與詞綴(National Institute of Child Health and Human Development, 2000)。根據 E. Anne,&Daloglu(2006)所提到，使用明確法學習字彙的優點有以下三點：

(一) 由於在英語中，高出現頻率的字彙(high frequency words)非常重要，且數量不多(大約 2000 字)，因此，明確且直接的學習這些字彙是實際可行的。

(二) 當學生面對高於他們語言能力的語言輸入(input)時，利用明確法學習字彙，即可成為學生的橋梁，讓他們能從目前的程度順利銜接到所需要的水準。

(三) 明確法字彙學習能夠加速語言學習的過程(Nation, 2001)。

雖然明確法學習字彙有上述之優點，但並非所有的字彙都能夠也必須藉由明確法來學習，有許多的字彙仍是憑藉間接式或非刻意的方式而習得(Robbins & Ehri, 1994; Leung, 1992; Senechal & Corneel, 1993; Nicholson & Whyte, 1992; Stewart et al., 1997; E. Anne,&Daloglu, A., 2006)。這種非刻意的字彙學時方式發生在學習者閱讀或聆聽一段文字時，但學習者的專注力是擺在整篇文字訊息的意義上，而非專注於一個一個獨立的字彙(Nation, 2001)。也就是說，在使用非刻意字彙

學習方法時，是另有其他真正的教學目標(如：理解閱讀的文章)(Laufer & Hulstijn, 2001)。此外，非刻意的學習(incidental learning)方式主要根基於語言輸入習得理論(input-oriented language acquisition theory)，認為有上下文或是有意義的語言輸入，能夠讓學習者自行將新的資訊或字彙建構在自己的目標語系統當中，因而增進學習者語言學習的發展。因此，每當在上下文中遇到新的字，學習者會啟動內在的心智歷程，也可被稱為「輸入處理」，(input processing)(Chaudron 1985, Gass 1987, 1988; Hatch & Brown, 1995; Krashen, 1985, 1989; Wesche, 1994)。舉例而言，當學習者在閱讀時，遇到不懂的字彙，可根據上下文情境，將該單字之字型態與意思在腦中做連結處理(Min, 2008)，達成語言學習的目的。

許多第二語言字彙學習研究認為英語字彙是可以有效且非刻意地習得(Ellis, 1994; Laufer & Hulstijn, 2001; Sternberg, 1987)。同時亦指出多項間接式字彙學習法優於明確法的地方。例如，它提供豐富的上下文，讓學生更容易記得字彙以及了解字彙的使用方法(Huckin & Coady, 1999)；字彙呈現的方式比單獨呈現時更有意義與用處，使學習者更有學習動機(National Institute of Child Health and Human Development, 2000)；間接式字彙學習法同時合併了兩種學習活動——字彙學習與閱讀，給予學生與教師更有效的學習與教學(Huckin & Coady, 1999)。

綜合上述的說法，雖然明確式字彙學習法或是間接式字彙學習法，各有各的優點，但是前者不易引起學生學習字彙之興趣，而後者需要在學生大量接觸英語的環境下學習效果較佳，因此本研究採用英語卡通影片教學之法，希望藉由卡通影片讓學生能在課堂上多聆聽英語，

創造一個有樂趣又充滿豐富英語輸入(input)的外國語言學習環境，再加上教師使用明確式字彙學習法，點出適合學生程度學習的重要單字，雙管齊下，讓學習者可以快速又有趣的習得英語字彙。

由於英語字彙的種類與數量及大，對於學習英語為外語的學習者而言，哪些是優先學習的字彙，哪些是符合外語學習目標的字彙，多位學者就「字彙學習的原則」給予以下之建議。

### 參、字彙學習的原則

字彙的重要性日漸受到重視後，許多關於字彙學習的研究開始進行，不少國內外英語教學學者和研究者(National Institute of Child Health and Human Development, 2000; Nation, 2001; Senechal & Corneel, 1993; Kameenui, Carnine & Freschi, 1982; Leung, 1992; McKeown & Beck, 2004; 陳昭維, 2008)也紛紛提出對字彙教學的意見，研究者整理歸納出以下關於字彙教學的原則：

#### (一) 選擇出現頻率高的字彙(high frequency words)

進行字彙教學時，所教授的字彙其使用頻率與有用程度是非常需要列入考量的。Nation (2001)指出，在英語中，大部分的高頻率字彙都是屬於實詞(content words)，若學習者能習得這些字，對於他們的閱讀和聽力理解能力將會有非常大實質的幫助。因此，對初學者而言，學習這些常用字詞，參考教育部國中小英語基本 1200 字，並以具體的字彙為主(陳昭維, 2008)，是有助益的。

#### (二) 將字彙分成應用字彙(word for production)與認識字彙(word for recognition)

應用字彙指的是學生需要能應用且精熟的字彙，而認識字彙則是學生需要能夠認識，但不一定需精熟應用的字彙。將字彙分成這兩種進行教學，除了能讓學生減輕學習壓力外，再經由螺旋(spiral)模式反覆學習(recycle)，讓學生有機會不斷複習已學過的字彙，以達到溫故知新的效果。

(三) 以間接式(implicit)字彙教學為主，直接式(explicit)字彙教學為輔

在探究學生字彙量的研究發現，學生目前所達到的字彙程度和真實課堂上所學習到的字彙量是有落差的，也就是說，在課堂當中永遠沒有足夠的時間直接教授新的字彙，學生字彙的習得很多都是藉由非刻意的字彙學習方式學習，增進自己的字彙量(National Institute of Child Health and Human Development, 2000)。因此，Nation (1990)建議字彙教學應以間接的字彙教學為主，直接字彙教學為輔。

(四) 讓學生不斷重複接觸或閱讀字彙教材

研究發現讓學生一直重複閱讀或接觸字彙教材(如：故事書、有聲書)或是教師使用的教室英語，能讓學生加深對字彙的印象(Senechal & Corneel, 1993; Leung, 1992)，且這些字彙較可能成為學生常使用的字彙之一。

(五) 多讓學生在真實情境中，廣泛接觸豐富的真實語料

在字彙課程的安排上，讓學生能體驗在不同情境中接觸不同的高頻率字彙，提供豐富的英語字彙，並且設計能讓他們將所學的字彙延伸運用的活動(McKeown, Beck, 2004; Kameenui, Carnine & Freschi, 1982)。如此，藉由豐富的字彙與真實的情境，學習者可以思考一個字在不同的情境下所代表的意義以及和其他字的關係(McKeown & Beck, 2004)。

除了把握上述的教學原則外，在實際的課堂上，教師也能利用一些字彙的教學法來達成教學目標。以下根據 National Institute of Child Health and Human Development (2000)的研究，整理出適合外語教學者使用的字彙教學法供教師參考：

#### (一) 多媒體教學法 (Multimedia Methods)

此類教學法希望跳脫傳統只利用文本的字彙教學，將其他教學媒介帶入字彙教學。其他媒介諸如語意圖(semantic mapping)、圖示(graphic representation)(Margosein, Pascarella, & Pflaum, 1982; Levin, Johnson, Pittelman, Levin, Shriberg, TomsBronowski, & Hayes, 1984)或是超文本(hypertext)教學，都可增進學生的字彙學習。

#### (二) 聯想法 (Association Method)

在此類教學法中，教師會鼓勵學生將他們已經習得的字和新學習的字做聯結，最常用的是語義上的(semantic)或是文本上的(contextual)聯結。這主要是希望能激起學生的想像能力，以學習新的字彙。

#### (三) 任務重整 (Task Restructuring)

對於直接式字彙教學法而言，確定學生知道所要學習的字彙為何，和該如何完成學習是非常重要的。因此，利用任務重整的方式，如：小組學習(group learning)、小組輔助閱讀(group-assisted reading)、改寫教材(revising learning material)及改寫段落(alter the passage)並將較難的字彙改成較簡易的單字等，可以確定學生學習字彙的情形(Kameenui, Carnine, & Freschi, 1982; Gordon, Schumm, Coffland, & Doucette, 1992; Wu & Sloman, 1993; Eldredge, 1990; Malone & McLaughlin, 1997)。此外，此種教學法對於英語能力較落後的學生也非常有幫助和效益。

#### (四) 電腦科技 (Computer Technology)

電腦科技在字彙教學上儼然已經成為非常有力的方法(Reinking & Rickman, 1990; Heise et al., 1991; Davidson, Elcock, & Nyoes, 1996; Heller, Sturner, Funk & Feezor, 1993)。它能讓學生有更多的字彙練習、更多的多媒體資源及網路資源，讓學習方法更加的多元有趣。

根據上述相關文獻與研究之探討得知，語言字彙的學習先從出現頻率高的字彙開始，將字彙分為應用與認識字彙，並以間接式字彙教學為主，透過接觸或閱讀字彙教材的方式，讓學生有廣泛接觸豐富真實語料的機會。此外，多媒體教學法、聯想法、任務重整、電腦科技皆為適合外語教學者使用的字彙教學法。

據此，本研究將透過英語卡通影片來進行英語字彙的學習，即是利用電腦多媒體科技，透過網路資源，整合間接(implicit)與直接式(explicit)字彙學習法，並選擇很多與學生日常生活高相關的字彙進行教學，以提升國小學童英語字彙學習的效能。

## 第二節 健康與體育

本節將探討關於九年一貫課程中「健康與體育」領域課程之「基本理念」、「課程目標」與其「課程設計原則」。

國民教育的最終目標在於培養健全的國民，又「健全的心靈寓於健康的身體」、「體力即國力」是國際上先進國家政府執行健康與體育政策時所秉持的中心態度，亦是其社會民眾普遍認同的生活基本價值，而此等理念深深影響社會的繁榮與文明的發展(陳鴻雁，2000)。在教育部所訂定的九年一貫課程中，其基本理念即包含五個方面：一、人本關懷方面；二、統整能力方面；三、民主素養方面；四、鄉土與國際意識方面；五、終身學習方面，因此健康與體育教育應讓學童能擁有良好適能，生活在健康的環境中，同時擁有支持的法規與人群，讓學生藉著健康行為的養成、運動行為的培養與鍛鍊，改善自己的健康，同時在與別人互動中影響他人、社區與環境，以達到全人健康的目的(教育部，2008)。

### 壹、基本理念

國民小學階段自九十學年度開始由一年級率先實施九年一貫課程，在此新課程中，健康教學與體育教育被歸屬於七大學習領域中的「健康與體育領域」。原本教育部於民國八十六年四月成立「國民中小學課程發展專案小組」，初步規畫將「健康」融入自然領域，「體育」融入藝能，但經多方之溝通與討論，取得家長代表及部分基層教師代表之支持，最後終於在民國八十七年九月教育部頒布課程總綱，確定將「健康與體育」合而為一學習領域，以符合此次教改精神，也迎合世界潮流趨勢，如澳洲、紐西蘭、加拿大、日本等國亦如此。

教育部(2008)在所頒布的「健康與體育學習領域課程綱要」中明確指出其基本理念是為了因應新世紀的需要，國民必須要有良好的適能，才能擔負新時代的任務。美國健康教育體育休閒舞蹈學會(AAHPERD)根據適能(fitness)的觀點，對健康提出了整體性的概念，認為真正完整的健康應由 5 個安適狀態(well-being)所構成：

1.身體適能(physical fitness)：包括瞭解身體發展、身體照顧，發展正向身體活動的態度與能力。

2.情緒適能(emotional fitness)：包括思考清晰、情緒穩定、成功的調適壓力，具備自制與自律的能力。

3.社會適能(social fitness)：包括關心配偶、家人、鄰居、同事和朋友，積極與他人互動和發展友誼的能力。

4.精神適能(spiritual fitness)：包括尋找個人生命的意義，設定人生的目標，擁有愛人與被愛的能力。

5.文化適能(cultural fitness)：包括對社區生活改造有貢獻，能關注文化和社會事件與接受公共事物責任的能力。

這 5 個安適狀態彼此相輔相成而影響了生活型態與品質。「健康與體育」建構在「人與自己之生長發育」、「人與人、社會、文化之互動」、「人與自然、面對事物時如何做決定」三個層面的教育活動，而達成全人健康(total well-being)的課程目標。

由此可知，將「健康與體育」合併成一個學習領域，不單是在課程改革中具有劃時代的意義，更在新世紀的國家整體競爭力中，擔負起教育的重要使命。七大學習領域之中，唯有「健康與體育」跟生命的延續息息相關。在我們提倡生涯規劃、終身學習的同時，如果沒有健康的身心，一切都將是空談。因此，其最重要的理念在於以啟發學

生最基本的學習能力替代過去追求雖理想但難以實現的「標準」，讓學習的成果與日常生活相互結合，而非遙不可及的理論（晏涵文，2001）。據此，本研究將把「健康與體育」領域的相關內容帶入英語領域當中，讓學童藉由「健康與體育」領域中與生活與生命息息相關的事物，認識到更多的英語字彙或片語，並且是在現在或未來日常生活中有機會可以運用或複習的英語字彙，進而幫助他們增進英語能力。

## 貳、課程目標

根據「健康與體育學習領域課程綱要」(教育部，2008)，「健康與體育」的學習領域包含七大主題軸：一、生長、發展；二、人與食物；三、運動技能；四、運動參與；五、安全生活；六、健康心理；七、群體健康。所訂定的課程目標如下：

- (一) 養成尊重生命的觀念，豐富全人健康的生活。
- (二) 充實促進健康的知識、態度與技能。
- (三) 發展運動概念與運動技能，提升體適能。
- (四) 培養增進人際關係與互動的能力。
- (五) 培養營造健康社區與環境的責任感和能力。
- (六) 培養擬定健康與體育策略及實踐的能力。
- (七) 培養運用健康與體育的資訊、產品和服務的能力。

其實健康教育與體育有著共同的目標，即「一個健康且擁有良好體能的人，生活在一健康的環境中，同時擁有支持的法規與人群」(許義雄，1998)；但是彼此有著不同的方式去達成共同目標，健康教學藉著健康行為的養成和改變，體育教學則藉著運動行為的培養和鍛鍊

來達到健康的目的(黃暉睿，2005)。教師也應提醒學生除了以改善自己健康為目標外，應再擴展至他人及社區之生活、運動、休閒、環境，關懷身邊的人事物。

此外，由於受制於參與此研究學童的年齡和生活經驗，以及蒐集到的 YouTube 卡通影片之內容，本研究健康與體育之教育層面的學習則鎖定於培養良好的飲食與運動習慣、養成良好的健康態度和習慣，如：正確洗手、刷牙、生病管理，以及如何增進人際關係。

### 參、課程能力指標

根據「健康與體育學習領域課程綱要」(教育部，2008)，「健康與體育」的學習領域配合學生生長發育及現有學制，能力指標平均分為三個階段。第一階段為國小一至三年級，第二階段為國小四至六年級，第三階段為國中一至三年級。由於本研究對象為國小三年級學童，因此，第一階段國小一至三年級所需具備之能力指標其如表 2-2 所示：

表 2-2 健體領域第一階段能力指標

主題軸	第一階段 能力指標
生長、發展	1-1-1 知道並描述對於出生、成長、老化及死亡的概念與感覺。 1-1-2 觀察並比較不同人生階段的異同。 1-1-3 認識身體發展的順序與個別差異。 1-1-4 養成良好的健康態度和習慣，並能表現於生活中。 1-1-5 討論對於身體的感覺與態度，學習尊重身體的自主權與隱私權。
人與食物	2-1-1 體會食物在生理及心理需求上的重要性。 2-1-2 瞭解環境因素如何影響到食物的質與量，並探討影響飲食習慣的因素。 2-1-3 培養良好的飲食習慣。 2-1-4 辨識食物的安全性，並選擇健康的營養餐點。
運動技能	3-1-1 表現簡單的全身性身體活動。 3-1-2 表現使用運動設備的能力。 3-1-3 表現操作運動器材的能力。 3-1-4 表現聯合性的基本運動能力。
運動參與	4-1-1 藉語言或動作，來表達參與身體活動的感覺。 4-1-2 認識休閒運動並樂於參與。 4-1-3 養成規律運動習慣，保持良好體適能。 4-1-4 認識並使用遊戲器材與場地。 4-1-5 透過童玩、民俗等身體活動，瞭解本土文化。
安全生活	5-1-1 分辨日常生活情境的安全性。 5-1-2 說明並演練促進個人及他人生活安全的方法。 5-1-3 思考並演練處理危險和緊急情況的方法。 5-1-4 認識藥物及其對身體的影響，並能正確使用。 5-1-5 說明並演練預防及處理運動傷害的方法。
健康心理	6-1-1 描述自己的特色，並接受自己與他人之不同。 6-1-2 學習如何與家人和睦相處。 6-1-3 展示能增進人際關係、團隊表現及社區意識的行為。 6-1-4 認識情緒的表達及正確的處理方式。 6-1-5 瞭解並認同團體規範，從中體會並學習快樂的生活態度。
群體健康	7-1-1 瞭解健康的定義，並指出人們為促進健康所採取的活動。 7-1-2 描述人們獲得健康資訊、選擇健康服務及產品之過程，並能辨認其正確性與有效性。 7-1-3 描述人們在獲得運動資訊、選擇服務及產品之過程，並能辨認其正確性與有效性。 7-1-4 察覺不同親疏感的社區生活環境與健康互動的情形。 7-1-5 體認人類是自然環境中的一部分，並主動關心環境，以維護、促進人類的健康。

由上述的能力指標發現，與本研究之卡通影片主題內容較為相關

的能力指標包含五項，以下就其五項能力指標之補充內涵，如表 2-3 詳細說明之：

表 2-3 本研究五項健體領域能力指標之補充內涵

第一階段 能力指標	補充說明
1-1-4 養成良好的健康態度和習慣，並能表現於生活中。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識人體各部位的正確名稱及其基本功能，並懂得愛惜身體各部位。</li> <li>2. 體會眼睛、耳朵、牙齒的重要性，列舉並實行眼、耳、鼻、口腔的保健方法。</li> <li>3. 瞭解姿勢對生長的影響，並表現出坐、站立、行走、閱讀及提物時的正確姿勢。</li> <li>4. 瞭解健康習慣對整體形象的影響，並表現出整體的舒適感，如：身體清潔、衣著打扮等。</li> <li>5. 建立日常生活中的健康習慣，如：正確的洗手方式、正確使用廁所及按時如廁。</li> <li>6. 表現願意於日常生活中實踐健康習慣的意願。</li> <li>7. 養成運動流汗後擦乾、更衣，並補充水分之習慣。</li> </ol>
2-1-3 培養良好的飲食習慣。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 養成每天吃早餐的習慣。</li> <li>2. 實踐三餐規律、各大類營養素攝取均衡的飲食原則。</li> <li>3. 培養不偏食、定時定量、細嚼慢嚥、珍惜食物、飯前洗手、飯後潔牙、飯後不做劇烈運動等良好飲食習慣，並能自我檢視。</li> <li>4. 展現良好的餐桌禮儀，並能選擇良好的飲食場所。</li> <li>5. 養成喝白開水的習慣，少喝含糖飲料。</li> <li>6. 嘗試新食物，並願意納入日常飲食中。</li> <li>7. 保持愉快的用餐情緒。</li> </ol>
3-1-1 表現簡單的全身性身體活動。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解跑、跳、爬、擲等動作的方式。</li> <li>2. 由遊戲中表現跑、跳、改變方向、急停等動作。</li> <li>3. 對簡單性軸心運動能表現協調與平衡的動作，如：重心轉移、伸展等。</li> <li>4. 配合音樂節奏表現身體律動。</li> <li>5. 將簡單的動作應用於日常生活中。</li> <li>6. 由身體動作中體驗空間、時間、力量與關係等動作概念。</li> </ol>
6-1-3 展示能增進人際關係、團隊表現及社區意識的行為。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 列舉別人接受或不被接受的行為。</li> <li>2. 展示建立友誼的方法，以促進人際關係，如：坦承、互相幫助。</li> <li>3. 認識生活之社區並主動傳遞訊息，鼓勵參與社區之健康動態休閒活動。</li> <li>4. 協助身心障礙者並樂於一起參與各種身體活動。</li> <li>5. 參與各種團體休閒活動。</li> <li>6. 在遊戲活動中與他人和睦相處。</li> </ol>
7-1-1 瞭解健康的定義，並指出人們為促進健康所採取的活動。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 描述自己對健康的想法，並分辨是否合乎健康理念。</li> <li>2. 簡單歸納健康人在身體、情緒、人際關係等方面所展現的特質，並知道健康是生理、心理、社會各層面平衡安適的狀態。</li> <li>3. 列出兒童期常見的疾病，分享生病的感受和被照顧的經驗及處理情形。</li> <li>4. 能以尊重他人、保護自己的原則，對待周遭的病人。</li> <li>5. 瞭解有些疾病會藉由咳嗽、打噴嚏等方式傳播，進而明瞭在患病時，如何避免傳染給他人。</li> <li>6. 瞭解規律運動是健康促進的重要策略。</li> </ol>

根據表 2-3 得知，能力指標 1-1-4 養成良好的健康態度和習慣，主要希望學生了解並施行實行眼、耳、鼻、口腔的保健方法，更需要建立日常生活中的健康習慣，如：正確的洗手方式、正確使用廁所及按時如廁；2-1-3 培養良好的飲食習慣，則是培養學生不偏食、定時定量、細嚼慢嚥、珍惜食物、飯前洗手、飯後潔牙、飯後不做劇烈運動等良好飲食習慣，並且嘗試新食物，並願意納入日常飲食中；3-1-1 表現簡單的全身性身體活動，則是訓練學生簡單性軸心運動與平衡的動作，如：重心轉移、伸展等，可以配合音樂節奏表現身體律動；6-1-3 說明心理健康的重要性，展示能增進人際關係的行為與建立友誼的方法，以促進人際關係，如：坦承、互相幫助，並強調學生如何在遊戲活動中與他人和睦相處；最後，7-1-1 瞭解健康的定義，疾病的傳染途徑，如：咳嗽、打噴嚏等方式傳播，進而明瞭在患病時，如何避免傳染給他人。並指出人們為促進健康所採取的活動，能以尊重他人、保護自己的原則，對待周遭的病人。

上述五項健體領域能力指標其細部補充之內涵，皆與本研究所使用之卡通影片與電子繪本主題內容相互緊密結合與呼應，確實符合國小三年級學童所應具備之基本日常生活能力。因此本研究以卡通影片為媒介，除了示範學生所需學習之良好日常生活習慣外，再帶入英語字彙教學，將有些學生在中文方面已有先備知識之概念，再輔以英語之方式學習，期許不但能加深健體領域方面之知識，同時增進學生英語字彙能力，達到英語與健體跨領域學習之成效。

#### 肆、課程設計原則

陳明和(2004)認為基於有關健康與體育學習領域之教材編選原

則，教師在九年一貫「健康與體育」課程設計時，應注意以下幾點原則：

(一) 掌握學科的共通性與殊異性

健康與體育在課程屬性上是非常不相同的，一個是以知識的認知學習為取向，教室內學習的課程範疇，一個是以身體的活動為出發點，戶外教學為主的課程領域。因此，教師在設計課程時，必須了解其異同，以利融入健康與體育於課程中。

(二) 依據能力指標來規劃課程

在課程綱要中很清楚明列能力指標，因此課程設計時必須依據這些指標來做為設計課程時的目的，尤其要培養學生帶著走的能力，讓學生發展其才能和潛能。

(三) 多元的課程設計方式

課程規劃時宜由本領域教師共同完成，將學期或學年計畫規劃出來，如果採取單元主題設計時，則主題概念相似的單元宜規劃在一起，如果單元課程差異性極大，則適宜先分科教學，最後才進行整合教學。

(四) 融入學生真實生活經驗

統整課程除了學科的統整之外，尚包括己課、人己及己世等三種統整理念，而已課統整就是融入自己生活經驗。

(五) 兼顧與其他領域統整的可能性

在七大領域學習中，學習領域之間的統整是必要的，而各領域間的統整宜經過學校課程發展委員會來進行規劃，讓學生獲得統整性知識。

(六) 建立協同教學機制與合作學習的精神

此次課程改革，首重學校本位的課程發展，學校裡的教學群依據學校需求而有不同的型態出現，因此，教學群的互動具有指標性的意義，協同教學與合作學習將是教學群未來運用的重要機制。

正由於「健康與體育」領域有著和生命的延續及生活息息相關之特性，本研究的實驗教學充分參考上述的設計原則，即融入學生真實生活經驗、掌握英語與健康與體育教育兩領域的共通性，並依據其兩領域共有之能力指標來規劃課程。因此。才能順利地將健康與體育課程與英語課程結合，期望學童能將英語帶入日常生活當中，並增加多一些英語真實語料之輸入，並藉由這樣的雙向發展、相輔相成，學童不但能學習並養成良好的日常生活習慣，更可以創造一個接近雙語之環境，讓孩子們了解英語並不單單只是一門學校中的考試科目，而是可以真實的、自然的運用於日常生活當中的溝通工具。

### 第三節 多媒體英語教學

隨著科技的進步與網路的發達，許多教師都會使用資訊融入教學，Kayaoglu, Dag Akbas & Ozturk (2011) 指出電腦資源對於學生學習與教師教學式有助益的，而卡通動畫雖然只是電腦資源的一部份，但對於整個高科技的革新卻是占一定的重要性角色。本節就「多媒體教學相關理論」及「YouTube 卡通影片與英語教學」相關文獻進行探究與討論。

#### 壹、多媒體教學相關理論

自從 1959 年美國 IBM 公司成功研發出世界第一的電腦多媒體教學系統後，就代表著人類開始進入電腦教學應用的時代。更由於科技

的普及，台北市的英語教學自 2010 年也落實國民小學「班班有電腦」的政策，因此，將電腦資源融入教學儼然成為現代化教學的一個標誌。

### 一、多媒體定義

在日常生活中，所謂的媒體即是當我們與他人在做訊息交流時，為了讓訊息傳達得迅速、有效，因此必須借助各種工具做為媒介以協助傳達訊息，而這些媒介便稱為「媒體」(劉信吾, 1999)。媒體(media)語意源自拉丁文 medium (複數為 media) 一字，是中介的意思，意指資訊傳遞者與資訊接收者之間所傳遞訊息的任何事物，如影片、電視、圖片、印刷物、電腦及教師等；而多媒體 multimedia 一字則是由 media 加上 multiple 所組合而成的單字，其字首 multi 表示「多個、多種的」意思(李文瑞, 2002)。多媒體(Multimedia)，顧名思義，是整合兩種以上的媒介，而這些媒介包含文字、圖片、動畫、音效、影片等，使用者可以自行組合所需媒介將內容呈現(黃芝瑋, 2012)。也就是說，它是視覺與聽覺多媒體的結合：在視覺媒體上，包括文字或文本(text)、圖像(image)、照片(picture)、動畫(animation)及影片(video)等；聽覺媒體則包括有聲語言、音樂及音響等(廖曉青, 2007)。

### 二、多媒體語言教學相關理論

多媒體具有互動作用(interaction)，對複雜的資訊可以進行雙向處理。因此，運用在語言教學上，學習者與電腦能以多種資訊媒體進行對話及互動式操作；學習者之間也可透過互聯網的方式進行對話和交流(廖曉青, 2007)，這不但能提高學生學習興趣，亦能讓教學活動更

加多元、活潑。以下就多媒體在語言教學上之理論「雙碼理論」及「多媒體學習的認知理論」分別敘述之：

### (一) 雙碼理論 (Dual-Coding Theory)

雙碼理論是由Paivio (1971)所提出，他們認為人類的心智結構與訊息處理過程中包含了兩個符號系統：一為語言性系統

(verbalsystem)，一為非語言性系統(nonverbal system)。語文性系統是處理有關文字方面的訊息，當個體在接收文字訊息的刺激後，經選擇後編碼存入文字記憶區中；而非語言性系統即是視覺影像系統(imagery system)，處理一切有關靜態及動態的視覺性訊息，所有關於影像方面訊息的刺激，同樣經由選擇後編碼存入圖像記憶區中。Paivio也表示這兩套系統雖然各自分別處理語文(verbal)與非語文(nonverbal)訊息之，但兩者間也會進行相互連繫，而連繫彼此所收錄訊息的管道稱為「參照連結」(referential connection)，其作用是將兩個系統中的訊息作有關連的對應連結。因此，當學習者同時接受到兩個系統的訊息，他們會開始建構參照連結，並透過參照連結的方式將訊息進行語言性系統與非語言性系統的編碼，使得學習更有效率(Chun, 1994)。此外，Paivio認為當外界的訊息同時以此兩個系統——語言和非語言系統——一起進行編碼時，這比起單獨只使用其中一種系統進行編碼，更容易使個體儲存訊息至記憶中。更重要的是，假使訊息使用多種途徑的方式編碼，個體除了經由語言性刺激(例如文字或語音)之外，還可以經由非語言性刺激(例如靜態圖像或動畫)來進行多方面的連結，當訊息間有越多的關連性，代表可提取的線索也越多，而個體獲得的線索越多，那麼記憶也會比較深刻。

然而，能達到雙碼理論所強調的方式——語言和非語言資料一起進

行編碼，在所有現行的教學模式中，是多媒體的教學模式。因為多媒體能將語言教學的教材以雙重編碼的方式呈現，也就是同時呈現語言與非語言性（如文字、語音、圖片、動畫等）的語言學習教材，而且這些不同媒體模式呈現的教材卻都有密切的相關性，例如文字輔以圖片說明語義(Najjar,1996)、影像輔助讓聲音具有意義、文字與聲音同時呈現，相互呼應等。

## (二) 多媒體學習的認知理論

雖然 Paivio (1971)的雙碼理論認為語言與視覺刺激的處理歷程會相互輔助，而促進刺激的記憶表現。但學者 Sweller, Merrierboer, and Paas (1998) 所提出的「認知負荷理論」(Cognitive Load Theory) 也開始受到重視。認知負荷理論對人類認知架構有一項基本假定(Sweller, Merrierboer, and Paas, 1998)，亦即根據 Baddeley (1992)的工作記憶理論，人類工作記憶容量是很有限的，若待處理的訊息其內部成份(elements)互動性很強，需相互參照才能了解，則學習時需付出較多的心智努力來處理訊息，此將更耗費短期記憶容量，而產生更大的認知負荷，導致學習上更大的困難。

對於此不同意見之論述，Mayer (2001)則以多媒體的認知學習理論，又稱作雙碼學習(dual-code learning)或是雙重管道學習(dual-channel learning)來提出澄清。此理論乃奠基於Paivio (1971) 的雙碼理論之上、再結合了Baddeley (1992)有限工作記憶容量理論與 Sweller, Merrierboer, and Paas (1998) 的認知負荷理論特點，提出多媒體學習環境下，人類心智運作的三個假設，更提供多項適當的多媒體教學設計原則，藉此不但可減少學習者外在認知負荷，同時也可幫助學生專注於學習內容、整合及基模建構的認知過程，進而提升學習成

效 (Brüken, Plass & Leutner, 2003)。多媒體學習根據Mayer (2001)的闡述，人類的認知過程可分為兩種管道進行訊息處理：一種是處理語音方面的訊息，也就是個體將接收的訊息經感官記憶從耳朵進入後，由工作記憶區接收處理而形成語音記憶；另一種則是處理影像方面的訊息，即個體將接收的訊息經感官記憶從眼睛進入後，由工作記憶區接收處理而形成影像記憶。Mayer 指出多媒體學習環境下，人類心智運作的三個假設為：

### 1. 雙重管道假設 (dual channels)

類似之前所提的雙碼理論，在感官記憶區中，個體將透過眼睛或耳朵接收近來的訊息分為語音(auditory)和影像(visual)兩部分，再經由處理成為語音或影像模式，之後整合完成，訊息間的傳輸就可藉由管道進行相互轉換。

### 2. 有限容量假設 (limited capacity)

不論是接收語音(auditory)或影像(visual)訊息，人類所能處理訊息的管道是有限量的，記憶容量也是有限的。這種記憶歷程運作的假設，使訊息經通過回聲記憶 (echoic memory)，進入工作記憶

(workingmemory)，而尚未存入長期記憶 (long-term memory)，並且記憶容量有限。如果給予過多的資訊，則會產生所謂的知識負荷 (Sweller, Van Merriëboer, & Pass, 1998)。在此狀況下，個體通常會自行決定並選擇所要注意的訊息。因此，這樣突顯了認知資源的珍貴，教材設計者應以審慎的態度避免浪費學習者的認知資源，而將注意力投注在不相關的訊息，或是造成學習者進行無效益的認知程序。

### 3. 主動處理假設 (active processing)

個體會主動注意相關訊息，並將其接收的訊息輸入到工作記憶中

進行組織，使新訊息與舊經驗進行整合與一致化，接著再與長期記憶中相關的先備知識進行整合，使之產生理解並具有意義，最後完成訊息的處理與建構。

為避免學習者接收過多不當的多媒體教材，導致增加其認知負荷，降低他們對於訊息的整合成效，因此，Mayer 經過實證研究後，針對多媒體教材，提出十項教學設計原則，以下茲將與本研究相關的原則介紹如下（Abrams & Christ,2004; Mayer, 2001,2005; Mayer &Moreno, 2003）：

#### 1. 多媒體原則（multimedia principle）

同雙碼理論所言，圖像及文字是二個不同認知學習系統通路，語文及圖像表徵有不同的訊息效果。因此，學生從圖像及文字一起呈現的學習效果會比單獨採用文字呈現的學習效果好。亦即，多媒體優於單一媒體，此原則說明圖與文一起呈現時有助於理解與記憶。

#### 2.時間接近原則（temporal principle）

當有關聯的多媒體資訊，文字與圖畫同時呈現在螢幕中，其教學成效比圖文資訊先後呈現較為佳。因此在進行多媒體學習時，相關連的資訊應同步出現。

#### 3.空間接近原則（spatial contiguity principle）

學習者學習有關聯的文字與圖像，出現在螢幕中的位置，其距離近會優於距離遠。因此當學習者進行多媒體學習時，相關聯的媒體物件呈現位置不宜距離太遠。

#### 4.連貫原則（coherence principle）

教材中雖然有趣卻與學習無關的文字、圖像或聲音會妨礙學習，應儘量摒除不需要的訊息，將可使學習更簡易，化繁為簡，可減輕認

知負荷，使學習更深入，也更有助於學習。

#### 5.形式原則 (modality principle)

形式原則是假設雙通道的設計原則，強調多媒體教材動畫與旁白設計的成效優於動畫與書寫文字。因為書寫文字搭配動畫、圖片皆利用到視覺／圖像的通道，視覺／圖像通道在此通道中相互競爭認知資源，可能造成視覺通道認知超荷。但當動畫搭配口語文字的方式呈現時，動畫、圖片則使用到視覺／圖像通道，口語文字使用到聽覺／語文通道，二個通道的訊息互補且共同整合為有意義的訊息。因此，形式原則指出，多媒體教材設計應善用雙通道（視覺與聽覺）假設的設計原則，以提昇學習效果。

#### 6.重複原則 (redundancy principle)

當多媒體教材中包含動畫與旁白兩種，其學生的學習成效會優於教材中涵蓋動畫、旁白與文字。此原則是以前重複效果為基礎(Mayer, Heiser& Lonn, 2001)，當動畫搭配口語文字及字幕時，字幕和動畫同為視覺訊息，此時可能造成視覺／圖像通道認知超荷，且當語文訊息同時以視覺和聽覺形式呈現時，個體須調和組織兩者，將影響整合訊息的歷程。以分散注意力而言，重複的訊息也有可能分散學習者注意力，而降低學習成效。因此，重複原則指出，多媒體動畫應刪除非必要、非相關的重複訊息，以減少干擾學習時的認知負荷。

因此，綜觀上述的理論文獻得知，多媒體教材設計及呈現方式的好壞，在在影響學習者在學習過程中認知負荷及訊息整合的有效性。以良好的多媒體教材呈現教學內容，學習者能適當的同時接收語言與非語言性或是文字與圖像的教材，並且建構兩種情境模式間的關聯，如此一來即能幫助學習者有效選擇訊息，並且增進統合外在影音訊息，

且和長期記憶中的先備知識結合，產生有意義的學習。多媒體最大的功能就是同時提供學習者語言與非語言性的文字與圖像教材，且建構兩種情境模式間的關聯，能協助學習者進行有效的認知學習。然而，不當的多媒體呈現方式則會增加學生訊息處理工作上認知的負荷與干擾，進而對學生學習成效有不佳的影響(連寶靜, 2011)。有鑑於此，本研究以 Mayer 所提出的多媒體教材選擇原則為依據，選用適當的多媒體影片做為實驗教學之教材，期望能藉此協助研究對象習得英語字彙及日常生活習慣。

### 三、多媒體在語言教學之應用及成效

近幾年來，各種不同型態的多媒體教學軟體被開發出來，大都是藉由電腦的運作集結文字、圖片、聲音、動畫及視訊等作為教學互動與溝通的傳遞媒介，在教學上最常應用的有 PowerPoint、多媒體課程軟體、數位影片包含：

- (一)PowerPoint：利用此工具將主題、內容、背景編製完成後，再插入聲音、圖片和動畫，運用在課堂上，不但能加強教學的直觀生動性，更能優化課堂教學(廖曉青, 2007)。
- (二)多媒體課程軟體：此類軟體包括用於控制和進行教學活動的程式，如電子書或相關文檔資料(廖曉青, 2007)。
- (三)超本文網頁故事：超本文網頁故事又稱互動故事，它在網頁上創造了一個媒介物體，經由它學習者可以探索它非線性的多個故事發展出口，而學習者可以在網頁環境裡盡情的想像和創造故事(Celce-Murcia, 2006)。
- (四)數位影片：教師與學生能使用多媒體工具來建立、編輯、生產出

一個線性影片，將故事生動化。學習者可以藉此把故事中最重要的一部分與語言連結，不只注意到語言，還注意到圖像、聲音及三者之間的相互關聯(Celce-Murcia, 2006)。

藉由上述多媒體在教學上的應用於英語課堂中，根據相關之研究與學者的發現，有以下之成效：

- (一)反覆練習再練習：反覆練習與透過不斷刺激、反應、模仿、演練、強化、習慣等方法是學好英語的策略，而電腦多媒體正可以扮演這樣的角色，不論是文法、單字、發音、或聽力，電腦可以把一個字重複上百次，讓學生練習(Celce-Murcia, 2006)。
- (二)適用不同學習風格與學習策略的學生：多媒體教學提供多樣的模組(multiple modalities)，能滿足不同學習風格與不同學習策略的學生需求，像是聽覺型(aural)、視覺型(visual)、觸覺型(tactile)與肢體型(kinesthetic)的學習者們都可以在眾多活動中，找到屬於適合自己學習風格的多媒體活動(Butler-Pascoe & Wiburg, 2003)。
- (三)有利於英語字彙之學習：例如使用字典所附的 CD-ROMs、英語字彙網站，包含字彙遊戲、練習、活動、測驗、閱讀文章，讓學生可以由文本中學習字彙，或者是線上字典，不但能查詢單字(words)，還擁有能查詢書寫(written)或口語字彙(spoken)的語料庫(linguistic corpora)及彙編語詞索引(concordancing programs)(Butler-Pascoe & Wiburg, 2003)。此外，MacArthur, Ferretti, Okolo&Cavalier(2001)歸納多個研究後發現，電腦多媒體在字彙教學上能夠提供聲韻覺識(phonological awareness)與解碼(decoding)的教學，並且於練習時給予口語回饋。
- (四)刺激學生的感官收錄：由於多媒體教學能夠同時呈現文字搭配圖

像、動畫或是音效等特殊效果，學生能接收多重感官之刺激，如同前述之「雙碼理論」概念，學生能同時讓訊息在語文系統與非語文系統間進行多方面的連參照聯結，也因此學生也就越容易將學習內容編碼儲存至長期記憶中，有利於保留與提取。(鍾珮玲, 2012)

#### 四、電腦輔助教學(CAI)教學模式

電腦輔助教學(Computer-assisted Instruction, CAI)為現今常見的多媒體語言教學模式之一。國內、外之研究學者曾對「電腦輔助教學」作如下之定義:CAI是運用編序教學(programmed instruction)的原理，將所要學習之訊息透過電腦的輸入、儲存、記憶、提取，學習者只要按鍵操作，即可用之於學習知識(張春興, 2007)。CAI是一種設計用來協助傳授相關主題資訊或技巧的課程軟體(Roblyer, 2003)。CAI是以電腦做為教學媒體，以協助教師教學，輔助學生學習教材，達到個別化、補救教學或精熟學習的編序教學活動(鄭秀雲、楊熾康, 2003)。CAI是教師利用電腦當作教學工具，由電腦呈現以課程教材編制成的教材軟體之內容來做教學，而學生在課堂上和老師以及電腦作互動，以協助教師達成教學目標，並讓學生進行獨立學習(徐美惠, 2011)。

作為一個教學媒介，電腦可以運用與發揮在教學與學習的功能上相當廣泛，因此，廖曉青(2007)指出電腦輔助教學有以下五大特色：一、大容量的非順序式資訊呈現；二、學生可以自主控制學習內容和學習進度；三、學生處於一種積極、主動的精神狀態；四、實現因人施教的教學原則和及時回饋原則；五、為教師提供了教學決策支援。

此外，張淑真(2008)也提出使用電腦輔助教學在課堂上之優點，其中包含適性化教學，學生可以依照自己的步調學習；學生可以個別學習，亦可以和小組一同完成任務；電腦能夠給予立即性的回饋，讓學生知道他們答題之正確性；電腦能提供多樣化的教學活動，達成教學目標；因為電腦擁有互動式軟體，不但可以吸引學生注意力，更可以激起學生的好勝心去參與、競爭與挑戰。

## 貳、YouTube 卡通影片與英語教學

近年來由於網路的發達與普及，許多不同類型的網站紛紛出現在網路世界中，而其中“YouTube”可說是最知名的線上影音網站之一(Bodomo, 2010)。而對國小階段的學生而言，使用 YouTube 卡通影片於英語課堂教學能讓教學更加活潑有趣，提供更多元的感官刺激。

### 一、YouTube

成立於 2005 年，YouTube 是一個影音分享網站，而就如同它的標題“秀出你自己”(Broadcast Yourself) 一樣，能讓所有的使用者自己上傳、觀看或分享影片。目前，YouTube 影片中包含了歌曲的音樂錄影帶(music video)、受歡迎的電視節目影帶、使用者們的自製影片或是教育相關影片(Lori,2010)。以下研究者針對 YouTube 影音網站的資源，整理出其幾點特性：

1. 能夠簡單的自製影片並上傳分享給其他人 (McKinney, 2006)。
2. 它提供一個影片集中放置的網路空間，讓網路使用者能夠藉由瀏覽或是搜尋的方式，方便的找到影片(McKinney, 2006)。
3. 它讓網路可以連結到影片，甚至是讓電視節目可以保存在網路空間中(McKinney, 2006)。

4. 由於每個人都可以將自製影片上傳到 YouTube，讓觀看者覺得比起一些商業宣傳影片，網友自製影片更為真實(more “real”)有趣(Bodomo, 2010)。

可知，YouTube 對於語言學習而言，擁有豐富的英語學習資源。因此本研究將採用 YouTube 作為本實驗教學的主要多媒體教學媒介。然而，YouTube 呈現的內容有音樂錄影帶、真人實境影片、廣告影片、童詩童謠伴唱等各種不同方式，本研究將以卡通影片為主要的教學教材，原因在於卡通影片有下列之特性。

## 二、卡通影片的特性

### (一) 影音同步呈現

卡通影片結合了視覺的(visual)與聽覺的(aural)特性，對於學生語言習得而言是非常有助益的(Ciccone, 1995; Heinich, Molenda, & Russell, 2002)。在卡通影片中，視覺的呈現包含了圖片、動畫或是文字；聽覺的呈現則涵蓋了說出的話語及背景聲音(Mayer, 2005)。

### (二) 國小階段學童喜愛

根據兒福聯盟(2010)的調查，收看電視為台灣國小學童在週末最喜歡做的事情前三名之一，且每年約花費 1000 小時收看電視。而在所有電視節目當中，卡通是兒童心目中首選的節目(兒福聯盟, 2006)，由此可知，卡通節目備受國小階段學童的喜愛。卡通影片表達方式討喜、學習氣氛佳，像 Hello Kitty、辛普森家庭，皆深受各年齡層的歡迎，對國小學童而言，更是有無法抵擋卡通影片的魔力(陳建宏, 2008)。

### (三) 人物有投射性

在卡通影片構成要素當中，人物角色絕對占有一席之地，因為觀看者會將受歡迎的卡通人物主動投射或連結到與自己相關的事物上，間接的與自己產生意義(林志展, 2000)。卡通人物的塑造有一定的模式，讓觀看者可以與自身作連結，例如有些英雄角色雖然看似不真實，但卻沒有脫離現實生活，虛換與現實間有所結合，讓兒童能滿足幻想卻又與現實接軌；而有些角色懶惰笨拙，但就像現實中的自己，多少能找出與自己類似的特質或行為，讓人能直接將自己投射在其中，而有效與生活作連結與轉換(陳建宏, 2008)，不可自拔的將自己融入卡通劇情當中。

#### (四) 劇情生動有趣

陳建宏(2008)的研究中認為，兒童所喜愛的卡通影片基本劇情包含：開場、遇到衝突、化解衝突、完美的結局。藉由這樣的編排，能夠為劇情增添許多趣味性與吸引力，讓學童樂於觀看。

### 三、卡通影片在教學上的功能及成效

由於卡通影片有上述的特性，研究者統整出下列多項，教師運用卡通影片在英語教學的功能與成效：

#### (一) 有真實(authentic)且有意義(meaningful)的語料

語言教學的最終目標是希望學習者能夠使用所學的知識與技能進行溝通，因此，語言應該是以實際溝通中使用的語言為主，而不是想像或是虛構的語言(廖曉青, 2007)。所以，英語教材的選用或編寫的語言素材，必須與現實中的真實情境和語言有一致性，也就是說，在英語課堂中，學生所學的語言應該需有真實性(authenticity)，並且與日常生活中的情境息息相關(Colvin, 1997)。此外，學生對於語言教

材的選用非常注重，當他們發現所學習的語言無法立即的和生活有所聯結時，他們的學習動機將會下降(Brown, 2007)。因此，Brown (2007)也主張語言需要和生活真實情境有強烈的結合，有情境式的語言例如：故事、真實生活(real-life)中的對話、有意義(meaningful)、有目的的語言使用，都能增加學生學習語言的注意力與保留。

而以卡通影片為教材的教學，即符合上述教材選用的歸準。卡通影片生動、有趣，人物對話與動作雖然誇張，但也很真實(Tomalin, 1992)。此外，卡通影片包含與現實相關的劇情、人物與人物之間有真實性的對話與互動、人物有清楚的臉部表情(facial expression)與肢體動作(body language)(陳珮慈, 2011)。特別是本研究所使用的英語卡通影片 Crawford's Corner，其內容多與小朋友日常生活當中會遭遇的事情或生活習慣相關，所使用的字彙也是和生活中時常會接觸的人、事、物密不可分，希望能透過這樣有真實性也有意義的教材，增進學生英語能力與興趣。

## (二) 提供能理解的輸入(Comprehensible Input)

Krashen (1981)認為，人類只通過一種方式獲得語言，那就是當學習者(透過聽覺或閱讀)能夠理解輸入的語言，並透過吸收可理解的輸入信息來獲取語言知識。只要學習者聽到有意義的語言訊息並設法對其進行理解，就會產生語言習得的效果。Krashen 也主張輸入的語言信息既不能過難，也不能過易。他用  $i+1$  的公式來代表他的主張； $i$  代表學習者目前所處的語言水準， $i+1$  則是學習者下一步應達到的水平，為了使學習者有所進步，向他輸入的語言信息只能是稍微超出他目前所處的水準。也就是說，學習者所學習的語言難度應該要高於現在的語言程度。所以，給予學生的語言訊息輸入，難

度不可高於他們的能力太多( $i+2$ )，讓他們受到挫折，但也不應該太接近他們現在的程度( $i+0$ )，導致他們沒有接受到任何挑戰。

由於卡通影片有視覺的(visual)影像(images)與聽覺的(aural)聲音(sound)輔助，它可以提供學生有意義且能夠理解的輸入，以幫助學生語言習得(Herron, Hanley and Cole, 1995; Canning-Wilson, 2000; Bransford, 2000; Lin, 2010)。在 Balatova (1994)的研究發現，當學生只有接受聲音(sound-only)輔助教學時，他們上課表現會容易精神不集中，且失去學習興趣。但當透過卡通影片輔助語言學習，Canning-Wilson(2000)認為因為有畫面與聲音同時出現，學生可以藉由影像畫面在第一時間了解劇情與語言所要傳達的訊息(message)，甚至能將聽到的字彙對應至母語當中，在此，卡通裡情境及視覺的輔助即能增強(reinforce)學生對語言的理解與習得。卡通情節中人物的對話，即使學生無法完全了解，但可以藉由動作(action)及肢體語言(body language)的輔助去理解語言(Balatova, 1994)。

此外，在 Heron (1994)的研究中發現，卡通影片亦可被視為有意義的前導組織(advanced organizer)，適合運用在教學上，增強學生的理解能力及資訊的保留(retention)。所謂的前導組織(advanced organizer)是教育心理學家 Ausubel，在其教學理論中所使用的術語。意指在教導學生學習新的知識之前，教師宜先以學生已有的知識為基礎，對學生作一引導式的說明，使學生易於把將學習的新知識，與已經學過的舊知識之間，自行建立起前後連接的關係。簡而言之，前導組織就是一種以舊知識為基礎，包括了新知識簡要概念在內的較高層次的概念性組織體，由之可以幫助學生在原有的認知結構中組織、同化、關連已有的知識(張春興, 1995)。而藉由卡通動畫情境中的影像

與聲音刺激(stimuli)當作學習的前導組織，讓學生能夠將字音與字義經由影像作聯結，爾後再配合教師的字彙教學，將舊有已知的字彙與新學習的字彙做統整，對於學生在字彙上的理解與保留都有相當的幫助(Herron, Hanley and Cole, 1995)。

### (三) 能降低學生情意濾網(Affective Filter)，提升學習動機

Krashen (1982)主張，輸入的語言並不總是被吸收，即便是極容易的語言信息也是如此，而這是因為，在人類頭腦中會出現對語言的堵塞現象，使學習者常常無法理解所接受的語言輸入信息。他稱這種堵塞為「情意濾網」(Affective Filter)。一個學習者沒有學習動機或積極性，沒有信心，非常焦慮，精神和身體狀況不佳等等時，都會啟動情感過濾，使語言信息無法通過，達不到獲得語言知識的效果。因此，最佳的語言習得會發生在焦慮低和沒有抵制心的環境裡，也就是發生在「情意濾網」低的地方。

而當教師應用卡通影片在英語課堂上時，Hu&Deng (2007)認為卡通影片能夠達成降低學生焦慮的功效，原因有三：一、由於學生會融入卡通劇情當中，他們會覺得自己是在體驗(experience)主角所遇到的事情，而非刻意的在學習；二、人與機器(man-machine)的互動較為友善，比較不會有人與人面對面對談的壓力；三、學生認為卡通較為有趣，學習上也會比較快樂開心。同樣地，在 Canning-Wilson (2000)大規模的調查中也發現，學生喜愛藉由影片欣賞來學習語言。此外，對於低成就的學生而言，卡通影片教學提供他們能夠有機會從動態的影音當中學習到語言，而非單單的只能從教科書的文字中學習 (Bransford, 2000)，也因此加深他們學習語言的動機。

### (四) 能提升英語字彙學習

卡通影片是影音同時的呈現，因此 Lin (2010)提出，當教師藉由卡通影片進行字彙教學時，學生在觀看影片的過程中，會同時在視覺上(visual)與聽覺上(aural)接收到訊息。藉由卡通場景與對白將英語字彙進行字義與字音的聯結，並利用所聽到的發音與字幕進行字形與字音的聯結(Kayaoglu, Dag Akbas & Ozturk, 2011)。此外，因為這樣多感官的增強作用(multi-sensory reinforcement)，英語字彙也因此能更有效率地、更簡單且內隱式地(incidentally)學習(Lin, 2010)。

除了上述的四項功能與成效外，卡通影片的使用也能夠帶出許多文化上的議題、提升他國文化知覺(awareness of other cultures)(Bransford, 2000; Shareman, 2003; Ishihara & Chi, 2004; Herron, Dubreil, Corrie, and Cole, 2002; Canning-Wilson, 2000)；聽見語言的節奏性(speech rhythm)、真實情境中人們說話的速度(speed of speech)、並看見影片人物身體的節奏性(body rhythm) (Canning-Wilson, 2000)；能夠提供不同學習風格的學生各種不同的學習刺激，提升他們的學習動機(Kayaoglu, Dag Akbas & Ozturk, 2011)；整合所有的教學資源，並且將語言的各個面向都融入其中(Canning-Wilson, 2000)。

簡言之，卡通影片運用在教學上，特別是對於國小階段之學生，擁有非常多功能與益處是其他教學媒材所不能達到的。因此，本研究希望藉由卡通影片使用於英語教學課堂中，探討其對英語字彙與日常生活習慣習得之幫助。

#### 四、相關研究

近年來，國內、外已有不少研究是探討卡通影片運用在英語教學上的研究，以下將相關研究整理如下(表 2-3)：

表 2-4 國內、外卡通影片相關研究

	研究者	研究主題	研究對象/ 研究設計	研究結果
1.	楊榮棠(2005)	不同字幕的英語卡通影片觀賞對學生聽力效果之研究	兩班國小六年級學生，合計 68 人	影片字幕若為中英文同時呈現，學生容易了解影片內容，學習起來較輕鬆有趣，而聽力理解也比只有英文字幕的學生學習效果好。
2.	莊曉君(2007)	英語卡通影片教學對國小學童英語學習成就、學習動機影響之研究	兩班國小五年級學生，合計 68 人	實施影片融入教學學生的英語學習成就優於未接受影片教學學生，學生也認為影片融入教學對其學習英語有幫助，尤其在「聽」的部分。
3.	陳建宏(2008)	以英語卡通影片實施國小五年級英語補救教學之行動研究	15 位五年級英語科學習成就落後的學生	以英語卡通影片實施英語補救教學，學生對英語之學習態度有顯著之正向改變，英語字母的認知、phonics 的能力和英文單字與句型的能力皆有所提升。
4.	陳珮慈(2011)	卡通影片欣賞對國小學童英語聽力理解之影響	兩班國小四年級學生，合計 58 人	實驗組的學生接受晨間卡通影片欣賞後，進步幅度大於對照組，且看卡通學英文的方式深受學生喜愛，並能激發學生課後自主學習。
5.	Kayaoglu, M. Naci; Dag Akbas, Raside; Ozturk, Zeynep (2011)	A small scale experimental study: using animations to learn vocabulary	兩班大學中級英語班學生，合計 39 人	接受動畫影片欣賞的實驗組學生其成就測驗成績高於對照組，且對於使用動畫在課堂中有抱持著正向的態度。

綜合表 2-4 可以發現，運用卡通影片於英語教學中對於英語能力的學習皆有正面影響(陳建宏，2008；莊曉君，2007；楊榮棠，2005；陳珮慈，2011；Kayaoglu, Dag, Raside& Ozturk, Zeynep, 2011)。有的研究是運用卡通影片字幕的不同，探究出使用中英文字幕同時呈現，學生的英語聽力理解能力有顯著進步(楊榮棠，2005)。有的將卡通融入教學，並比較沒有使用卡通教學的控制組，發現有使用卡通的實驗組其英語能力，尤其是在聽力方面(莊曉君，2007；陳珮慈，2011)以及字彙方面(Kayaoglu, Dag, Raside& Ozturk, Zeynep, 2011)皆有明顯進步。而將卡通影片用於補救教學時，學生對於英語字母的認知、字母拼讀能力、英文單字與句型的能力皆有所提升，更重要的是，這些需要補救英語的學生，其對英語之學習態度也有顯著的正向改變(陳建宏，2008)。

### 參、小結

有鑑於多媒體教材，如：卡通影片，在教學上之益處，包含適用不同學習風格與學習策略的學生、刺激學生的感官收錄、降低學生學習焦慮、提供大量英語真實語料及能理解之輸入。本研究擬運用此類多媒體教材為媒介，期望提升學生英語字彙與日常生活習慣學習之成效。

### 第三章 研究方法

本研究為量化為主的研究，採用雙組前後測設計，旨在透過 YouTube 多媒體卡通影片來提升學生的英語字彙能力與學習健康與體育領域中所提及之日常生活習慣。本研究的實驗對象為新北市某國小三年級學生，研究對象分為實驗組與控制組，實驗組接受多媒體卡通影片之實驗處理，而控制組則是以電子繪本作為課程之教材，兩組各於實驗教學前後進行一次「英語字彙成就測驗」與「日常生活習慣學習問卷」，以瞭解其英語字彙能力學習成就及日常生活習慣學習之情形，並比較分析兩組學生教學前後兩方面之變化情形。本研究所需的研究資料將透過英語字彙能力前、後測、背景問卷和學習問卷來蒐集。以下將依研究架構、研究場域和研究對象、研究流程與時程、實驗教學設計(地點、時間、教材、教法)、研究工具和資料分析，逐一詳細說明。

#### 第一節 研究架構

根據本研究研究動機、目的與問題，提出本研究之研究架構如圖 3-1 所示。

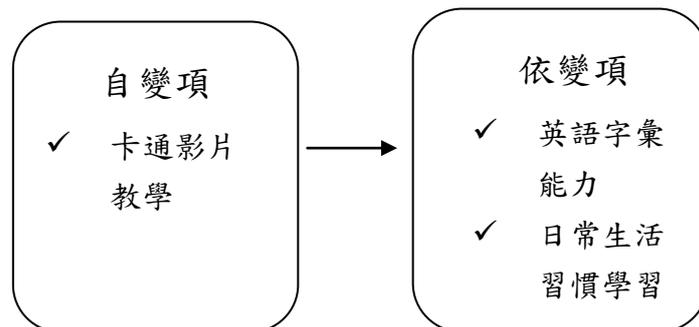


圖 3-1 研究架構

本研究涉及之變項說明如下：

自變項

本研究採單一自變項，即卡通影片教學的操作。

依變項

英語字彙能力

在進行教學之初，兩組先進行「英語字彙能力測驗」，做為前測成績，進行 8 週的實驗教學後，再利用同一份試卷進行後測測驗，以受試者在兩次測驗的得分進行分析。本測驗包含五十題選擇題，主要測試學生「字音、字義」、「字音、字形」及「字義、字形」連結之能力。

日常生活習慣學習問卷

在進行教學之初，兩組亦先進行「日常生活習慣學習問卷」調查，並將各選項轉換為得分，以做為實驗教學前，瞭解學生對健康與體育領域中相關的日常生活習慣之先備知識。接著經過實驗教學後，再利用同一份問卷進行後測測驗，以學生這兩次測驗的得分進行分析。本問卷包含二十題選擇題，目的在於理解學生對於飲食及運動、洗手、刷牙、疾病傳染及人際關係等日常生活中會遇到與學生息息相關之習慣。

## 第二節 研究場域和研究對象

### 壹、研究場域

本研究之研究場域為研究者所服務之某國小，實驗上課地點皆在原班教室。本校位於新北市三鶯區，與三峽、樹林區為鄰。目前全校共有 47 班，教師 80 人，其中三年級共有七個班，平均每班約 28 人。學區家長多以白領階級上班族為主，教育程度多在大學以上，對於孩

子的教育議題與成績相當重視，特別是對於英語教育，從校外英語補習班林立的情形可以得知，學生在校外補習英語的人數不占少數。

本校英語教師皆為專任教師，一〇一學年度共有八位英語教師，其中四位為正式教師，四位為代課教師，英語課上課皆採跑班制，並無英語專科教室得以使用。此外，本校除了依據教育部九十學年度九年一貫政策開始實施英語教學，三到六年級每週兩堂英語課，與新北市教育局九十三學年度向下延伸至一、二年級每週一節英語課外，從九十八學年度英語活化課程試辦時期，本校為強調對英語之重視，即全面實施英語活化課程，因此，直至一百學年度止，各年級每週皆在多加兩堂英語課。但由於接受各方意見與協議後，始自一〇一學年開始，只有一至四年級繼續實施英語活化課程，並採自由參與制度，學生與家長有權利選擇是否參與英語活化課程。

## 貳、研究對象

### 一、教學者

教學者即為研究者本人。研究者畢業於國立嘉義大學外國語言學系英語教學組，教學年資三年，皆擔任英語科任教師，對於英語教學非常有熱誠與興趣，平時喜歡閱讀關於英語教學的書籍與資訊。在學校上課屬輕鬆愉快的教學風格，喜愛運用多媒體、教具與多元的教學活動來培養學生們學習英語的興趣，讓學生能在快樂且無緊張壓力的情境下學習英語，進而能喜歡英語。研究者現在於國立台北教育大學兒童英語教育學系英語教學碩士班進修，未來也希望能不斷地朝英語教學領域發展與研究，為此領域盡一份心力。

## 二、研究對象

本研究採方便取樣，以研究者任教的新北市某國小三年級兩班參加活化課程的學童為研究對象。參加活化課程的學童的基本條件多為英語程度中等或是需要加強的學生，只有少數英語程度較佳的學生參與。兩班參加英語活化課程的人數分別為 23 人與 20 人，即為本研究之實驗組與控制組。本研究對象皆曾接受國小一、二年級學校英語課程，故學習英語至少已有兩年的時間，對於英語字母、字母發音、簡單日常用語已有一定程度的基礎。參與的研究對象都經過家長的同意(附件一)。為了進一步瞭解研究對象的學習英語背景經驗、英語字彙的起始能力與日常生活習慣學習的起始能力，因此在研究進行之前一週，請家長協助學生填寫學習英語背景資料問卷(附件二)、給予英語字彙成就測驗檢測(附件三、四)和日常生活習慣學習問卷(附件五、六)。詳細資料如表 3-1、表 3-2 及表 3-3。

表 3-1 研究對象英語學習背景

組別 項目		實驗組	控制組
人數		23	20
年齡		9.7	9.9
英語 補習 年數	從未補習	8 (35%)	5 (25%)
	1 年以下	2 (9%)	2 (10%)
	1~3 年	9 (39%)	8 (40%)
	超過 4 年	4 (17%)	5 (25%)
每周 校外 英語 補習 時數	1 小時以下	9 (39%)	5 (25%)
	1~3 小時	4 (17%)	6 (30%)
	超過 3 小時	10 (44%)	9 (45%)
每周 在家 中學 習英 語時 數	1 小時以下	14 (61%)	16 (80%)
	1~3 小時	6 (26%)	2 (10%)
	3 小時以上	3 (13%)	2 (10%)
在家 中學 習英 語的 方式 (複 選)	自己讀、自 己學	14 (61%)	10 (50%)
	長輩教	12 (52%)	6 (30%)
	利用電視或 電腦多媒體 學	4 (17%)	2 (10%)

根據表 3-1，可以得知，實驗組與控制組在校外補習英語的學習年限多為 1-3 年，各占 39% 及 40%；且校外英語補習時數多為 3 小時以上，各占 44% 及 45%，差距甚小。而每週在家中學習英語時數雙方大部分皆在 1 小時以下，且多為自己讀、自己學，或是長輩指導居多。這也顯示出本兩組研究對象在英語學習背景是相距不遠的。

為確定實驗教學前實驗組與控制組的英語字彙能力與日常生活

習慣認知能力無顯著差異，故實驗教學前以英語字彙前測及日常生活習慣前測來檢測兩組學生在此兩方面之起始能力，且以獨立樣本  $t$  檢定來考驗實驗組與控制組在「英語字彙起始能力測驗」與「日常生活習慣測驗」的差異性，統計結果如表 3-2 所示：

表 3-2 研究對象英語字彙起始能力

檢測項目	實驗組		控制組		$t$ 值	顯著性 (雙尾)
	平均	標準差	平均	標準差		
聽音釋義	29.73	5.53	31.20	6.59	.79	.43
聽音辨字	16.95	4.30	17.70	3.19	.64	.53
見義找字	20.34	5.87	22.10	7.93	.83	.41
總分	67.04	12.54	71.00	15.79	.92	.37

\* $p < .05$ ；註：實驗組  $N=23$ ；控制組  $N=20$

由表 3-3 可知，實驗組與控制組在整體「英語字彙起始能力測驗」的平均得分分別為 67.04 和 71.00， $t$  值為  $-.92$ ， $p = .37 > .05$ ，表示雖然控制組的平均值稍微高於實驗組，但是未達顯著差異，也說明兩組的英語字彙起始能力類似，沒有太大的差異。此外再進一步了解實驗組與控制組在實驗教學前的英語字音、字形、字義分項英語能力之表現發現，實驗組與控制組在「聽音釋義」、「聽音辨字」、「見義找字」三大分項能力的平均分數分別為 29.73、31.20；16.95、17.70；20.34、22.10，經獨立樣本  $t$  檢定來比較兩組研究對象的分項英語能力，結果為  $t = .79, p = .43$ ； $t = .64, p = .53$ ； $t = .83, p = .41$ 。可知，控制組實驗教學前「聽音釋義」、「聽音辨字」、「見義找字」三個層面的字彙能力稍高於實驗組，但是皆未達顯著差異。總之，兩組學生在字彙能力的三大層面皆未達顯著差異。換言之，兩組學生在實驗教學前的英語字彙起始能力相當，符合本研究控制變項中對兩個班級的選取條件。

表 3-3 研究對象日常生活習慣起始能力

檢測項目	實驗組		控制組		t 值	顯著性
	平均	標準差	平均	標準差		
飲食與運動	23.91	3.36	23.75	2.75	.17	.864
個人衛生	48.48	9.82	48.75	5.59	.11	.914
人際關係	13.48	2.79	14.00	2.05	.69	.495
總分	85.87	14.89	86.50	6.30	.18	.860

\* $p < .05$ ；註：實驗組 N=23；控制組 N=20

由表 3-4 可知，實驗組與控制組在整體「日常生活習慣學習測驗」的平均得分分別為 85.87 和 86.50， $t$  值為 .18， $p = .86 > .05$ ，這顯示雖然控制組的平均值稍微高於實驗組，但是未達顯著差異，表示兩組的日常生活習慣起始能力類似，沒有太大的差異。而再進一步了解實驗組與控制組在實驗教學前的對於「飲食與運動」、「個人衛生」、「人際關係」三大分項能力發現，實驗組與控制組在的平均分數分別為 23.91、23.75；48.48、48.75；13.48、14.00，再以獨立樣本  $t$  檢定來考驗， $t$  值分別為  $t = .17, p = .864$ ； $t = .11, p = .914$ ； $t = .69, p = .495$ 。而在「個人衛生」與「人際關係」兩個方面，控制組實驗教學前的能力稍高實驗組，但是皆未達顯著差異。由此可知，兩組學生在日常生活習慣能力的三大主題皆未達顯著差異。也就是說，兩組學生在實驗教學前如同英語字彙之起始能力，在日常生活習慣的起始能力亦相當，因此也合乎本研究控制變項中對兩個班級的選取標準。

### 第三節 研究步驟與研究時程

#### 壹、研究步驟

本研究分為三階段進行，即準備階段、實驗教學階段、實驗後階段。實驗步驟如圖 3-2：

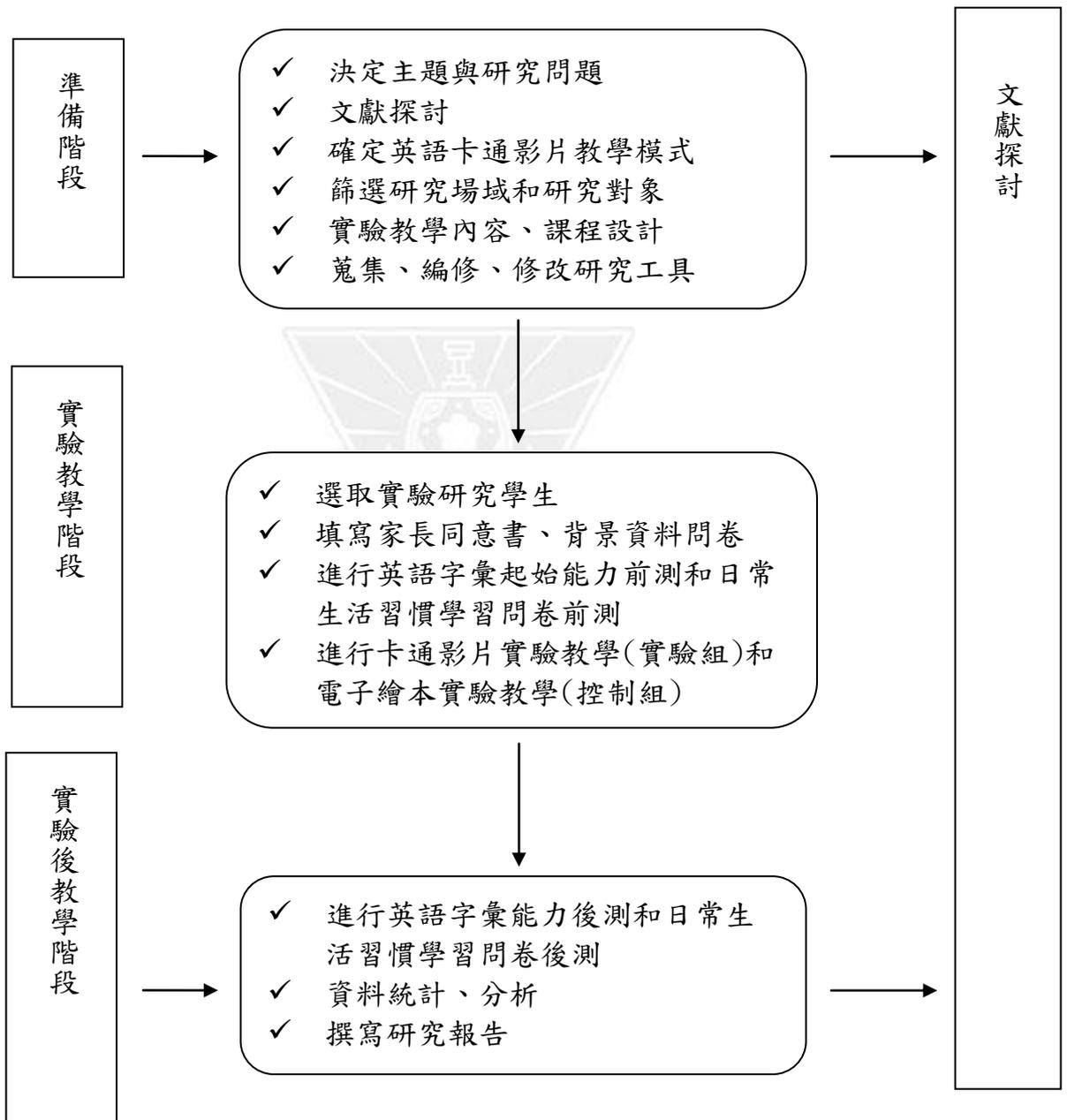


圖 3-2 實驗步驟圖

## 貳、研究時程

整體研究時程進度如表 3-4 所示：

表 3-4 研究時程進度

時間 工作項目		2012				2013								
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9
準備階段	確定研究主題	■	■											
	文獻蒐集整理	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	決定研究架構			■	■									
	研究工具蒐集編修					■	■							
實驗階段	選取實驗對象							■						
	英語字彙能力、日常生活習慣學習前測							■						
	進行實驗教學							■	■	■	■			
實驗後階段	英語字彙能力、日常生活習慣學習後測									■				
	資料分析									■	■			
	撰寫報告											■	■	■

### 一、準備階段

研究者於 101 年 9 月確定研究主題後，隨即開始蒐集文獻資料，並與指導教授討論研究相關事宜與整體研究架構。爾後，在 1 月時開始進行研究工具的編修，主要先分析英語卡通影片 Crawford's Corner 的教材內容，決定如何應用這套卡通融入英語教學課堂中。在參考其他相關論文與書籍後，開始尋找研究對象、設計教學實驗之流程及活動安排。最後，決定評量方式和資料處理之方法，並著手設計測驗卷、

問卷以及回饋卷，並適時的加以編修。

## 二、實驗階段

### (一)選取實驗對象

研究者擬於 102 年 3 月開始實驗階段，選取兩班三年級參加英語活化課程之學生，隨機分派實驗組別，作為實驗組與控制組。

### (二) 英語字彙能力測驗、日常生活習慣學習問卷前測與實驗教學

102 年 3 月底實施英語字彙能力及日常生活習慣學習問卷前測，並以此資料做為研究統計分析之依據。正式的實驗教學課程即在測驗前測結束後開始進行，到 103 年 6 月結束。研究對象每週上一節課，每節 40 分鐘，為期 8 週，共計 8 節課。

## 三、實驗後階段

### (一) 英語字彙能力測驗、日常生活習慣學習問卷後測與回饋問卷

實驗研究課程結束後，在第 8 次上課時進行「英語字彙能力測驗」、「日常生活習慣學習問卷」後測及「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」調查。

### (二) 資料分析

103 年 6 月進行「英語字彙能力測驗」、「日常生活習慣學習問卷」及「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」計算分數之工作，並利用統計軟體進行分析及前後測結果比較。

### (三) 撰寫報告

103 年 7 月到 10 月分析並統整所有實驗研究資料，並撰寫研究

報告。

#### 第四節 實驗教學活動計畫

本研究選擇實驗教學有兩大英語教學目標，一為學校英語正式課程內容與字彙的延伸，二者提供學童學習與健體領域日常生活習慣相關的知識和英語用字。相關的教學設計說明如下：

##### 壹、實驗教學教材

###### 一、實驗組教學教材

本研究實驗組選定的教材為 Crawford's Corner 的英語卡通教學影片。本卡通是由 Russ Harris 和 G. Brian Reynolds 共同創造，並由 Perennial Pictures Film Corp. 製作、推出，並放置於 YouTube 供社會大眾使用。Crawford's Corner 系列被選為教材的原因為：(一) Crawford's Corner 系列十三部短片，每部約 3~5 分鐘，長度適合活化課程的學生，不會帶給學生學習上的負擔；(二) 影片內容主要是透過有趣的人物與故事情節，教授美國學齡前的幼兒或是國小低年級學生一些生活常規、行為與態度，並希望能藉由卡通人物正確的行為做為小朋友的模範與榜樣。此一系的影片經由網路的傳播後，許多美國幼稚園或國小教師也開始使用 Crawford's Corner 於班級中，並在官方網頁上留言、大力的推薦與分享教學情形，目前，Crawford the Cat 團隊已在官方網站上開發許多與 Crawford's Corner 影片相關的教學資源，如：電子繪本、著色學習單、小遊戲等，提供教師在教學上更多元的使用。(三) 影片中所介紹的日常生活習慣能與健康與體育領域之學習主題做結合，達到英語語健體領域之跨領域整合，讓孩子進入生活情境，並從影片中學習實用的英語單字；(四) 影片中的內容及字彙與本校三年級

英語課所選用之版本內容類似，都與日常生活對話有關，其中有些字彙可能是學生以前聽過，但不完全熟悉認識的單字或片語，因此，本影片之運用亦可做為原本英語課程延伸之用，讓學童有更加深加廣的學習；(五)影片當中的英語字彙多與行為動作有關，所以藉由影像，學生能夠清楚的了解該字彙之意義，即使不全然聽懂英語，但也有所依據去推敲出影片之內容大意；(六)影片雖設計給美國幼稚園或低年級的學生觀賞，但在評估其字彙與內容，以及就台灣 EFL 的英語學習情境做為考量，研究者認為較適合國小中年級的學生觀賞。

## 二、控制組教學教材

本研究控制組選定的教材為 Crawford's Corner 的英語電子繪本。如同上述所提到，Crawford the Cat 團隊已在官方網站上開發許多與其影片相關的教學資源，如：電子繪本、著色學習單、小遊戲等，本電子繪本在播放時，每一頁有一張靜態的圖及故事內容的文字敘述，Crawford 會念出文字敘述來說明故事，故在控制組的部份，即選用與六部影片相同主題的電子繪本做為教學教材，旨在藉由卡通影片與繪本兩種不同教學教材之使用，來比較兩者對於學生在英語與健體領域之學習成效。

簡言之，兩組學生所學習的教材一樣，只是實驗組以 YouTube 影片呈現，控制組則以閱讀繪本為主。下面就兩組所使用的教材之共同內容加以陳述。

## 三、Crawford's Corner 教材系列

Crawford's Corner 系列共有十三部短片，研究者根據國小三年級學童過去與現在的英語與健康與體育課程內容，挑選出六部較適合的

主題，其主題、內容、所要教授的字彙與其所對應健體領域之學習能力指標如表 3-5 所示。

表 3-5 Crawford's Corner 影片教材主題與內容

	健康與體育領域分段能力指標	Crawford's Corner 影片主題	內容	字彙 / 片語
1	2-1-3 培養良好的飲食習慣。	Lesson 1 : Crawford's Try A Bite Club	Crawford 和他的好朋友 Harriet 創立了一個「吃吃看」社團。兩人都帶了些沒吃過的菜餚要一起來試試，其中包含 skillet potato 和 spinach soufflé，雖然都沒吃過，但他們都勇於嘗試新東西，最後還獲頒了藍色勳章喔！	club, try a bite, food, password, handshake, prize ribbon, potato, smell, yummy, spinach
2	3-1-1 表現簡單的全身性身體活動。	Lesson 2 : Crawford Does His Exercises	早餐後 Crawford 喜歡去做些運動。他示範三種他最愛做的運動：伸展運動、倒騎腳踏車及跳躍運動，希望小朋友也跟著他一起做，讓身體更健康。	exercise, stretch, toe, nose, eye, leg, march, jump, bend, turn
3	1-1-4 養成良好的健康態度和習慣，並能表現於生活中。	Lesson 3 : Crawford Washes His Hands	Crawford 在花園做園藝，肚子餓正準備吃飯時，發現自己的手好髒啊！趕緊洗手去，並示範給小朋友看如何正確的洗手：轉開水、抹肥皂、雙手搓揉、沖水，最後擦乾手。	flower, garden, stomach, dirty hands, turn on the water, soap, rub, scrub, bubble, dirt
4	1-1-4 養成良好的健康態度和	Lesson 4 : Crawford Brushes His Teeth	Crawford 的照片總是展現他美麗的笑容和乾淨潔白的牙齒，為了希望	brush one's teeth, picture, cheese, smile, floss one's

	習慣，並能表現於生活中。		大家能與他一樣，Crawford 這次示範如何正確的刷牙：拿出牙刷、擠上牙膏、刷牙兩分鐘、上下裡外前後的牙齒都要刷乾淨、漱口，最後用牙線清潔齒縫。	teeth, tooth brush, turn off the water, toothpaste, egg timer, spit out the water
5	7-1-1 瞭解健康的定義，並指出人們為促進健康所採取的活動。	Lesson 5 : Crawford Is A Sneezzer Pleaser	Crawford 感冒了！好友 Harriet 帶來熱湯給他喝，兩人一起教小朋友注意個人衛生的方法，並如何讓自己的感冒不會不小心傳染給其他人。	catch a cold, blow one's nose, wash one's hands, germs, soup, cover one's mouth and nose, cough, sneeze, tissue
6	6-1-3 展示能增進人際關係、團隊表現及社區意識的行為。	Lesson 6 : Crawford And Harriet Work Together	Crawford 想放風箏，但風箏的線早已斷掉了。想到好朋友 Harriet 那裏有線，Crawford 就與 Harriet 一起合作完成風箏，並且一起分享合作的成果。	string, take a walk, kite, fly a kite, beautiful, friend, work together, tie, share

## 貳、實驗教學進度

本研究為期 8 週，共有 6 個影片主題，每週上一節課，每節課 40 分鐘，一次(一節課)教一個主題，共計 8 節課的教學。教學進度如表 3-6：

表 3-6 教學進度表

週次 / 節數	進度	課程內容
1		英語字彙能力前測 日常生活習慣學習前測
2	Lesson 1: Crawford's Try A Bite Club	club, try a bite, food, password, handshake, prize ribbon, potato, smell, yummy, spinach
3	Lesson 2: Crawford Does His Exercises	exercise, stretch, toe, nose, eye, leg, march, jump, bend, turn
4	Lesson 3: Crawford Washes His Hands	flower, garden, stomach, dirty hands, turn on the water, soap, rub, scrub, bubble, dirt
5	Lesson 4: Crawford Brushes His Teeth	brush one's teeth, picture, cheese, smile, floss one's teeth, tooth brush, turn off the water, toothpaste, egg timer, spit out the water
6	Lesson 5: Crawford Is A Sneezer Pleaser	catch a cold, blow one's nose, wash one's hands, germs, soup, cover one's mouth and nose, cough, sneeze, tissue
7	Lesson 6: Crawford And Harriet Work Together	string, take a walk, kite, fly a kite, beautiful, friend, work together, tie, share
8		英語字彙能力後測 健體領域日常生活習慣後測 學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷

### 參、教學流程與活動設計

本研究重點是以卡通影片教學方式進行，希望國小三年級學童能藉由卡通影片與相關教學活動，結合健體領域之教學主題，跨領域教

學，並在輕鬆愉快的氣氛下學習英語字彙，並經由不斷複習來增進英語字彙能力。

實驗組與控制組都學習相同 Crawford's Corner 之主題、內容及英語字彙，但實驗組是透過「卡通影片 Crawford's Corner」融入教學當中，而控制組則以「Crawford's Corner 電子繪本」來教學。以下依兩組教學上的異同與其重點摘要分配情形如表 3-7 所示：



表 3-7 主題教學重點摘要分配情形

	實驗組	控制組
相同處	1. 教學目標 2. 英語字彙 3. 日常生活習慣內容 4. 教學者 5. 上課時數	
相異處	以卡通影片 Crawford's Corner 融入在進行教學	以 Crawford's Corner 之電子繪本進行教學
教學 流程	一、觀看卡通影片前  教師先以生活事件引出影片主題、學生腦力激盪可能會出現在影片中的重點單字與片語。爾後，提出幾個有關影片內容的問題，請學生從影片中找到答案，旨在協助學生仔細觀看。	一、觀看電子繪本前  教師先以生活事件引出影片主題、學生腦力激盪可能的重點單字與片語。爾後，提出幾個有關電子繪本內容的問題，請學生看完電子繪本播放後，找出到答案，旨在協助學生仔細觀看與聆聽電子繪本之內容。
	二、觀看卡通影片時  學生觀看影片兩次：第一次觀看後，教師即請學生進行小組討論，找出問題的可能答案，然後發表與全班分享。第二次觀看影片時，教師則採一段一段觀看方式進行講解或討論，且進行字彙與片語的相關教學，確保每位學生皆理解其中內容。	二、觀看電子繪本時  學生觀看電子繪本兩次：第一次觀看後，教師即請學生進行小組討論，找出問題的可能答案，然後發表與全班分享。第二次觀看電子繪本時，教師則採一頁一頁逐字逐句方式進行講解或討論，且進行字彙與片語的相關教學，確保每位學生皆理解其中內容。
	三、觀看卡通影片後  研究者利用學習單及字彙教學小遊戲複習並統整本單元所學的英語字彙，並再看一次影片，以加深學生對於字彙中字音、字義與字形連結之熟悉度，並將學生日常生活習慣之學習重點提要。	三、觀看電子繪本後  研究者利用學習單及字彙教學小遊戲複習並統整本單元所學的英語字彙，並再觀看一次電子繪本，以加深學生對於字彙中字音、字義與字形連結之熟悉度，並將學生日常生活習慣之學習重點提要。

每一個主題教學研究者設計多元教學活動，以提升學生學習效果。

以下簡要說明一個教學主題的教學流程與活動：(詳細教學計劃內容

詳見附件八)

## 一、實驗組教學流程與活動

### (一) 觀看卡通影片前

在觀看影片前，研究者先以生活事件引出一些和主題相關的問題，引起學生之動機與思考。如：現在流行性感冒很常見，我們要怎樣才能增強免疫力呢？之後，再請學生腦力激盪可能出現在影片中的重點單字或片語，先寫在黑板上。然後，研究者先做影片之重點題要或情境說明，並先提出幾個有關影片內容的問題，請學生從影片中找到答案，讓學生能仔細聆聽卡通影片中的對話，並推測出問題的答案。

### (二) 觀看卡通影片時

在觀看卡通影片時，研究者針對影片的內容設計問題，並分別請學生觀看影片兩次。第一次觀看影片後，教師即請學生進行小組討論，依據剛剛對於影片理解提出問題的可能答案，然後發表與全班分享，學生可用英文或中文回答，以了解學生理解之程度。第二次觀看影片時，教師則採一段一段觀看方式進行講解或討論，並進行字彙與片語教學，由於其中有許多單字能與動作做連結，因此在教授時，多會使用完全肢體反應教學法(TPR, Total Physical Response)，讓學生在字音與字義上做更完整的連結。爾後詢問學生其內容段落大意，確保每位學生皆理解其中內容。

### (三) 觀看卡通影片後

觀看完影片完畢後，研究者利用學習單(如附件九)及字彙教學小

遊戲複習並統整本單元所學的英語字彙，並再看一次影片，以加深兩組學生對於字彙中字音、字義與字形連結之熟悉度，並將學生日常生活習慣之學習重點提要。字彙教學小遊戲包含：老師說、嘴巴動做不一樣、眼明手快、耳聰目明、單字拳...等。

## 二、控制組教學流程與活動

### (一) 觀看電子繪本前

在觀看電子繪本前，研究者先以生活事件引出一些和主題相關的問題，引起學生之動機與思考。如：現在流行性感冒很常見，我們要怎樣才能增強免疫力呢？之後，再請學生腦力激盪可能出現在電子繪本中的重點單字或片語，先寫在黑板上。然後，研究者先做電子繪本之內容題要或情境說明，並先提出幾個有關電子繪本故事內容的問題，請學生從電子繪本中找到答案，讓學生能仔細觀看電子繪本中的文字、圖片及聲音，並推測出問題的答案。

### (二) 觀看電子繪本時

在觀看電子繪本時，研究者針對電子繪本的內容設計問題，並分別請學生觀看電子繪本兩次。第一次觀看電子繪本後，教師即請學生進行小組討論，依據剛剛對於電子繪本理解提出問題的可能答案，然後發表與全班分享，學生可用英文或中文回答，以了解學生理解之程度。第二次觀看電子繪本時，教師則採一頁一頁觀看方式，逐字逐句進行講解或討論，並進行字彙與片語教學，由於其中有許多單字能與動作做連結，因此在教授時，多會使用完全肢體反應教學法(TPR,

Total Physical Response)，讓學生在字音與字義上做更完整的連結。爾後詢問學生其內容段落大意，確保每位學生皆理解其中內容。

### (三) 觀看電子繪本後

觀看完電子繪本後，研究者利用學習單(如附件九)及字彙教學小遊戲複習並統整本單元所學的英語字彙，並再觀看一次電子繪本，以加深兩組學生對於字彙中字音、字義與字形連結之熟悉度，並將學生日常生活習慣之學習重點提要。字彙教學小遊戲包含：老師說、嘴巴動做不一樣、眼明手快、耳聰目明、單字拳...等。

## 第五節 研究工具

本研究共有四種研究工具，分別為：學生英語學習背景問卷、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷、英語字彙能力測驗及日常生活習慣學習問卷，以下將就各項研究工具之內容、實施目的與方法分別詳述說明之。

### 壹、學生英語學習背景問卷

英語學習背景問卷實施的主要目的在於蒐集學生的基本資料，以了解研究對象的英語學習背景。問卷內容包括學生基本資料、開始學習英語的年齡、在校、在家裡英語學習以及校外的補習經驗、每週學習英語的時間長短、學生是否曾透過觀看英語卡通學習英語(參考附件二)。研究進行的第一週，此問卷將和家長同意書交於學生帶回家，請學生家長填寫。

## 貳、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷

為了更了解研究對象對於英語卡通 Crawford's Corner 教學的想法與意見，在實驗教學結束後，請實驗組學童填寫一份研究者自行編制的「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」(參考附件七)。本回饋問卷分為兩種題型：「李克特式四點量表」與「複選或開放問題」。在「李克特式四點量表」的問題中，共分為四大向度探討：「學生對於自身英語能力影響之看法」、「學生對於觀看英語卡通影片的喜愛度和意見」、「由卡通學習日常生活習慣之想法」及「學生對於英語與健體跨領域教學之想法」。在「學生對於自身英語能力影響之看法」方面共有 7 題，題號為 1~7 題；「學生對於觀看英語卡通影片的喜愛度和意見」方面共有 5 題，題號為第 8~12 題；「由卡通學習日常生活習慣之想法」方面共有 3 題，題號為 13~15 題；「學生對於英語與健體跨領域教學之想法」方面共有 7 題，題號為 16~22 題。而在「複選或開放問題」的題型中，共有 4 題，題號為 23~26 題。問卷題數共 26 題。

本回饋問卷中，第一部分題型為「李克特式四點量表」，選項分為「非常同意」、「同意」、「不同意」和「非常不同意」。其中共有 16 題正向題，計分方式為「非常同意」得 4 分，「同意」的 3 分，「不同意」得 2 分，「非常不同意」得 1 分；而其中共有 6 題反向題，反向題計分方式則反之，「非常同意」得 1 分，「同意」的 2 分，「不同意」得 3 分，「非常不同意」得 4 分。受試者全部題目得分的總和，即為第一部分量表的分數，總分越高，代表研究對象對於教學實驗有較正向的影響與喜愛。本回饋問卷題目分析表如表 3-8 所示。

表 3-8 學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷題目分析表

題型	目的	題數	問題	
李克特式四點量表	對於自身英語能力影響之看法	7	正向題	1. 我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 學新英語單字很容易記得。 2. 藉由看 Crawford's Corner 讓我學到許多和生活相關的英語單字。 3. 即使不是完全聽懂，但我會用卡通影片中的地點、場景和角色們的動作去推測劇情和單字的意思。 4. 以後我有信心看懂其他類似的卡通影片。 5. 以後我會主動看英語卡通影片學英語。
			反向題	6. 因為卡通影片都說英文，而且說話很快，我根本都聽不懂。 7. 我在看 Crawford's Corner 時常常分心。
	學生對於觀看英語卡通影片的喜愛度和意見	5	正向題	8. 看 Crawford's Corner 卡通影片時，我都很興奮。 9. 看 Crawford's Corner 卡通影片時，我的眼睛會一直盯著螢幕看。 10. 看 Crawford's Corner 卡通影片比一般上英語課有趣多了。 11. 我常和同學討論 Crawford's Corner 卡通中的劇情。
			反向題	12. 播放 Crawford's Corner 卡通影片時，我常常希望可以快點結束。
	由卡通學習日常生活習慣之想法	3	正向題	13. 我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 能讓我多認識一些生活上健康與體育的小知識。 14. 透過卡通影片 Crawford's Corner 我更了解如何養成良好的飲食與運動習慣、個人衛生及人際相處之道。
			反向題	15. 我覺得 Crawford's Corner 中介紹日常生活習慣的內容很無聊。
	學生對於英語與健體跨領域教學之想法	7	正向題	16. 我發現英語和健康與體育一起學習時，可以同時學到兩種知識。 17. 我覺得用英語和健康與體育一起學習，比單上一種課程還有趣。 18. 我覺得用英語來上健體可以學到更多生活中會遇到的英語單字，很實用。 19. 我覺得學習日常生活相關內容可以幫助我記英文單字。 20. 我覺得我也可以將日常生活相關的英文單字運用在平常生活中。

			反向題	<p>21. 英語和健康與體育一起學習我覺得太難了，兩個都學不會。</p> <p>22. 我覺得用英語來上健體一點都不有趣。</p>
複選或開放問題	讓學生能更清楚陳述自己對於課程的意見或想法	4		<p>23. 利用卡通影片 Crawford's Corner 來學英語，你覺得你的英語能力有進步嗎？</p> <p><input type="checkbox"/>沒有</p> <p><input type="checkbox"/>有，最大的地方是？(可複選)</p> <p><input type="checkbox"/>聽<input type="checkbox"/>說<input type="checkbox"/>讀<input type="checkbox"/>寫<input type="checkbox"/>字彙</p> <p><input type="checkbox"/>文法<input type="checkbox"/>其他_____</p> <p>24. 在 Crawford's Corner 卡通影片中，給我印象深刻的影片有：(可複選)</p> <p><input type="checkbox"/>對於每種食物都要勇於嘗試，試吃一口，不偏食。</p> <p><input type="checkbox"/>要多做運動，讓身體更健康。</p> <p><input type="checkbox"/>正確的洗手：轉開水、抹肥皂、雙手搓揉、沖水，最後擦乾手。</p> <p><input type="checkbox"/>正確的刷牙：拿出牙刷、擠上牙膏、刷牙兩分鐘、仔細刷乾淨、漱口，最後用牙線清潔齒縫。</p> <p><input type="checkbox"/>感冒時注意個人衛生，打噴嚏遮口鼻...等防止散播細菌的方法</p> <p><input type="checkbox"/>當好朋友遇到困難時，我願意伸出援手、一同與他度過難關，並且共同分享和作的成果。</p> <p>25. 我喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可以複選)</p> <p><input type="checkbox"/>卡通很有趣<input type="checkbox"/>Crawford 畫得很可愛</p> <p><input type="checkbox"/>能學到很多日常生活中的英語單字</p> <p><input type="checkbox"/>即使看不懂也可以知道劇情在說什麼</p> <p><input type="checkbox"/>上課方式比較輕鬆</p> <p><input type="checkbox"/>學習印象比較深刻</p> <p><input type="checkbox"/>活動很有趣</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p> <p>26. 我不喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可以複選)</p> <p><input type="checkbox"/>內容很無聊</p> <p><input type="checkbox"/>看不懂卡通在演什麼</p> <p><input type="checkbox"/>上課時我很容易分心</p> <p><input type="checkbox"/>上課要寫學習單</p> <p><input type="checkbox"/>卡通中的英文單字太難</p> <p><input type="checkbox"/>單字太多，記不起來</p> <p><input type="checkbox"/>Crawford 畫得不可愛</p> <p><input type="checkbox"/>其他_____</p>

## 參、英語字彙能力測驗

### 一、測驗目的

本字彙能力測驗為紙筆測驗，並根據本研究之目的的問題進行編製，主要在測驗學童對於卡通影片中字彙之「字音、字義」、「字音、字形」與「字義、字形」連結的能力。

### 二、測驗施測的時間

本測驗分兩次施測，分別為實驗之前與之後，兩份測驗為同一份考題，唯題目順序呈現的次序不同。前測之目的在於了解研究對象在實驗教學進行前之英語字彙既有能力，而後測之目的為明白研究對象在實驗教學後英語字彙能力進步之成效。

### 三、測驗內容與編制

本研究的英語字彙能力測驗由研究者自行編製而成，測驗題目的編制依照卡通影片中所提及且在實驗教學中特別選擇出的焦點單字與片語為主(參見表 3-5)。整份測驗的內容與配分比率，請參考表 3-9「英語字彙能力測驗」雙向分析細目表。

表 3-9 「英語字彙能力測驗」雙向分析細目表

題型	評量目標	大題	L1	L2	L3	L4	L5	L6	總題數	配分	百分比
聽音釋義	了解學生聯結字音與字義之能力	一	3	3	3	3	4	4	20	2	40
聽音辨字	評量學生辨識字音與字形之能力	二	1	2	1	3	2	1	10	2	20
見義找字	了解學生聯結字義與字形之能力	三	4	5	3	2	2	4	20	2	40
總題數			8	10	7	8	8	9	50	2	
百分比			16	20	14	16	16	18			100

註：L1 代表 Lesson 1

本測驗卷含三大測驗題型，每一題型皆採三選一的單選題，每個主題平均出 7~10 個字彙或片語作為題目，共 50 題，每題 2 分，總分 100 分。此外，研究者在教學經驗中發現，三年級學童普遍而言，對於英語「字音、字形」連結能力皆優於「字音、字義」與「字義、字形」連結能力，故在試題信效度考量下，「聽音辨字」題型占 20%，而「聽音釋義」與「見義找字」題型則各占 40%。本英語字彙能力測驗例題如表 3-10 所示。

表 3-10 英語字彙能力測驗例題

解答	例題
( B )	<p>一、小朋友，請仔細聽 CD，並選出和聽到的字相對應的圖片。 CD 播放：brush my teeth (Lesson 4)</p>  <p>(A) (B) (C)</p>
( C )	<p>二、聽 CD，選出正確的單字 CD 播放：soup (Lesson 5) (A) spinach (B) soap (C) soup</p>
( B )	<p>三、小朋友，請依提示選出正確的單字 社團：(A) exercise (B) club (C) ribbon(Lesson 1)</p>

## 肆、日常生活習慣學習問卷

### 一、測驗目的

本日常生活習慣學習問卷乃根據本研究目的的問題進行編製，旨在測驗學童對於卡通影片中，所示範的日常生活習慣的認識程度與學習成效。

### 二、測驗施測的時間

本測驗分別於實驗前後進行施測，目的在於了解研究對象在實驗教學前，對於平常常見的生活習慣之先備知識；後測之目的則在測驗研究對象在實驗教學後，對於日常生活習慣學習之成效，並查看前後測結果是否達顯著性的差異。

### 三、測驗內容與編制

本研究的日常生活學習問卷由研究者自行編製而成，測驗題目依

照卡通影片中所示範與提及的與健體領域內容相呼應之主題編製而成(參見表 3-11)，題目類型為書寫○或X的是非題，從每個主題挑選出 2~3 個主要的行為規範概念或知識作為題目，共 20 題，每題 5 分，總分 100 分（參考附件五、六）。本日常生活學習問卷內容如表 3-12 所示。本問卷採專家效度，即委請兩位學校健體老師就內容提供意見，並做修正，以建立專家效度。

表 3-11 日常生活習慣主題內容一覽表

	Crawford's Corner 影片主題	主要行為規範主題
1	Lesson 1 : Crawford's Try A Bite Club	對於新的食物，小朋友雖然沒有吃過或看過，但都應該勇於嘗試，試著嚐嚐看一小口，不挑食，身體才會健康。
2	Lesson 2 : Crawford Does His Exercises	每天做運動，保持身體健康強壯。Crawford 最喜歡的運動有： 1. 伸展運動：讓肌肉暖身 2. 倒騎腳踏車 3. 跳躍：讓全身都運動到
3	Lesson 3 : Crawford Washes His Hands	吃飯前要先洗手，正確的洗手包含以下幾個步驟： 1. 轉開水龍頭，水溫適中 2. 抹上肥皂 3. 雙手搓揉摩擦出肥皂泡泡 4. 沖洗雙手，將肥皂泡泡沖洗乾淨 5. 擦乾雙手 6. 關緊水龍頭
4	Lesson 4 : Crawford Brushes His Teeth	正確的刷牙包含以下幾個步驟： 1. 打開水龍頭，拿出牙刷，將牙刷沾濕，關起水龍頭 2. 擠適量的牙膏在牙刷上 3. 刷牙兩分鐘 4. 仔細將牙齒口腔裡裡外外刷乾淨 5. 再次打開水龍頭，將牙刷清洗乾淨

		6. 徹底漱口 7. 使用牙線清理牙縫髒汙
5	Lesson 5 : Crawford Is A Sneezer Pleaser	生病時，有幾種方法不讓感冒病菌傳染給別人： 1. 擤完鼻涕，自己將衛生紙丟入垃圾桶中 2. 常洗手，尤其是擤完鼻涕後，一定要將手洗乾淨 3. 咳嗽或打噴嚏時，要摀住口鼻
6	Lesson 6 : Crawford And Harriet Work Together	與朋友相處時，應該要： 1. 當朋友有困難時，馬上伸出援手、努力幫助他度過難關。 2. 一起合作、一起分享快樂和憂愁。

根據表 3-11 的行為規範主題內容，編制以下的日常生活學習問卷(表 3-12)。問卷的目的主要測驗學生是否能針對題目的敘述，依據英語卡通中所提到的多項日常生活中該養成的良好習慣，做出正確的對錯判斷。問卷內容之重點包含飲食與運動習慣、個人衛生習慣與人際關係，共 20 題是非題，每題 5 分，總分 100 分，問卷內容細目如表 3-12 所示。

表 3-12 日常生活學習問卷內容

重點	題目
飲食 與 運動 習慣 25%	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對於花椰菜、胡蘿蔔、茄子或是任何我不喜歡吃的食物出現在營養午餐中，我絕對不要吃。(Lesson 1)</li> <li>2. 對有益身體健康的食物我應該不挑食，身體才會健康。(Lesson 1)</li> <li>3. 每天都該保持運動的習慣，這樣身體才會健康、有活力。(Lesson 2)</li> <li>4. Crawford 的伸展運動能讓肌肉先暖身，之後的跳要運動則能讓全身都運動到。(Lesson 2)</li> <li>5. 剛開始運動時，為節省時間，直接從能運動到全身的劇烈運動開始做就可以了。(Lesson 2)</li> </ol>
個人 衛生 習慣 60%	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. 牙齒的清潔對於我們的身體健康很重要。(Lesson 4)</li> <li>7. 生病打噴嚏或咳嗽時，不要摀住口鼻，以免病毒或細菌又回到自己的身上來，造成二度感染。(Lesson 5)</li> <li>8. 洗手時水溫越高越好，因為殺菌力較強，手可以洗得比較乾淨。(Lesson 3)</li> <li>9. 刷牙時，牙齒內外前後約刷 5~6 分鐘，並且可以用計時器幫忙計時。(Lesson 4)</li> <li>10. 吃飯前，只要用肉眼看，感覺手沒有髒就可以不用洗手，直接吃飯。(Lesson 3)</li> <li>11. 生病時，因為身體不舒服，擤完鼻涕的衛生紙就讓其他人拿去丟。(Lesson 5)</li> <li>12. 洗手時，應該在抹上肥皂後，仔細搓揉摩擦雙手，並出現肥皂泡泡後沖洗乾淨，這樣才算正確的洗手方式。(Lesson 3)</li> <li>13. 擤完鼻涕後，一定要將手用衛生紙擦拭乾淨，以防細菌在手上孳生。(Lesson 5)</li> <li>14. 刷完牙後牙指已經很乾淨了，不需要再用牙線清理牙縫。(Lesson 4)</li> <li>15. 感冒時一定要做好個人衛生管理，例如：把噴嚏時要遮住口鼻，避免把感冒傳染給別人。(Lesson 5)</li> <li>16. 洗完手後，直接用手把多餘的水甩出去，快速又衛生。(Lesson 3)</li> <li>17. 刷牙時應該從一開始就把水龍頭打開，一直到刷完牙才關上，這樣刷牙比較方便，也刷的比較乾淨。(Lesson 4)</li> </ol>
人際 關係 15%	<ol style="list-style-type: none"> <li>18. 朋友間應該要互助合作、互相幫忙。(Lesson 6)</li> <li>19. 當朋友遇到困難時，我們應該在他需要時幫助他。(Lesson 6)</li> <li>20. 和朋友相處時，應該還是多為自己的好處著想比較好。(Lesson 6)</li> </ol>

## 第六節 資料處理與分析

本研究蒐集之資料包含「英語字彙能力測驗」、「日常生活習慣學習問卷」以及「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」，資料蒐集後，以 SPSS 12.0 版統計軟體進行資料處理，資料分析採相依樣本  $t$  檢定 (Paired-Sample  $t$ -Test)、獨立樣本  $t$  檢定 (Independent-Sample  $t$ -Test) 與描述性統計做處理，說明如下：

### 壹、英語字彙能力測驗

英語字彙能力測驗前後測的施測目的在測驗三年級學童對於卡通影片中字彙之「字音、字義」、「字音、字形」與「字義、字形」連結的能力。因此將先探討兩組研究對象的字彙能力進步情形，即組內前後測分析，採相依樣本  $t$  檢定 (Paired-Sample  $t$ -Test)。然後比較兩組研究對象後測表現的差異性，即組間後測分析，採獨立樣本  $t$  檢定 (Independent-Sample  $t$ -Test)。

### 貳、日常生活習慣學習問卷

日常生活習慣學習問卷前後測的施測目的在測驗學童對於卡通影片中，所示範的日常生活習慣的認識程度與學習成效。因此將先探討兩組研究對象的字彙能力進步情形，即組內前後測分析，採相依樣本  $t$  檢定 (Paired-Sample  $t$ -Test)。然後比較兩組研究對象後測表現的差異性，即組間後測分析，採獨立樣本  $t$  檢定 (Independent-Sample  $t$ -Test)。

### 參、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷

在實驗結束後，對實驗組之研究對象進行回饋問卷之調查，所得

的資料以描述性統計與文字敘述的方式分析與及整理，藉以明白學生對於實驗教學後的心得感想和優缺點，以利研究者做更深入的探究檢討。





## 第四章 研究結果與討論

本章旨在分析並討論實驗教學結果後所得到之相關資料，全章分為三節依序說明「卡通影片教學對學童英語字彙能力學習成效分析」、「卡通影片教學對學童日常生活習慣學習成效分析」及「『英語卡通影片教學』回饋問卷之分析」。

### 第一節 卡通影片教學對學童英語字彙能力學習成效分析

在實驗教學的第一週和最後一週，控制組(N=20)與實驗組(N=23)同時接受「英語字彙能力測驗」，以了解兩組學生實驗前後英語字彙學習之成效。「英語字彙能力測驗」包含三大題，每題 2 分，共 50 題，總分為 100 分，聽音釋義(字音與字義之連結)、聽音辨字(字音與字形之連結)、見義找字(字義與字形之連結)三大分項能力各占 40%、20%、40%。前、後測的題型、架構題目內容與記分方式完全相同，唯有題目順序不同。本節先以相依樣本  $t$  檢定(paired-sample  $t$  test)分別分析控制組與實驗組在實驗教學後，「組內英語字彙能力進步之情形，之後再以獨立樣本  $t$  檢定分析比較實驗組與控制組在「組間英語字彙能力測驗後測」，以比較哪一組學生的英語字彙能力後測表現較為顯著。

#### 壹、實驗教學後組內英語字彙學習成效

本部分主要探討經過不同實驗教學後，控制組與實驗組在前、後測「英語字彙能力測驗」的表現情形為何，並藉由相依樣本  $t$  檢定的統計方式，進一步分析兩組學童組內的英語字彙學習成效，以了解其差異狀況，數據分析如表 4-1。

表 4-1 實驗組與控制組個別英語字彙學習進步情形

組別	檢測項目	前測		後測		t 值	顯著性 (雙尾)
		平均	標準差	平均	標準差		
控制組	聽音釋義(40%)	31.20	6.60	33.30	6.33	2.364	.029*
	聽音辨字(20%)	17.70	3.20	18.60	2.16	1.440	.165
	見義找字(40%)	22.10	7.93	28.70	6.72	5.395	.000**
	總分(100%)	71.00	15.79	80.60	13.95	5.812	.000**
實驗組	聽音釋義(40%)	29.74	5.54	36.78	3.45	6.850	.000**
	聽音辨字(20%)	16.96	4.30	18.87	2.07	2.851	.009**
	見義找字(40%)	20.35	5.87	32.78	4.89	11.578	.000**
	總分(100%)	67.04	12.55	88.43	9.04	11.841	.000**

\*\* $p < .01$  ; \* $p < .05$

根據表 4-1 所顯示，在實驗課程結束之後，整體而言，兩組的英語字彙能力皆有相當顯著之提升，控制組( $t = 5.812$ ,  $p = .000 < .05$ )與實驗組( $t = 11.841$ ,  $p = .000 < .05$ )在前、後測的表現上同樣達到顯著差異，表示不管運用卡通影片或電子繪本教學，皆能有效地提升學生學習英語字彙的成效。

而就英語字彙能力的三大細項能力而言，實驗組不管在聽音釋義(字音與字義之連結)、聽音辨字(字音與字形之連結)、見義找字(字義與字形之連結)，都達顯著進步。然而，控制組只有在聽音釋義(字音與字義之連結)和見義找字(字義與字形之連結)方面有顯著進步，而在聽音辨字(字音與字形之連結)層面雖也有些許進步，但卻未達顯著差異。可知，卡通影片教學較能有效協助國內國小年級的英語學習者，強化其在辨識英語字音、字義和字形三者間的交互連結關係。然而，電子繪本教學也能強化其辨識英語字音與字義、字形字義間的連結，但對於字音與字形間的連結影響，沒有卡通影片教學來的顯著。

此外，值得一提的是，許多英語卡通影片的相關研究大多是發現學生在「聽力理解」能力的成效有所提升(莊曉君，2007；楊榮棠，

2005；陳珮慈，2011)，然而本研究結果也發現特別是實驗組，在見義找字(字義與字形之連結)方面有顯著進步，且進步的幅度更勝控制組。推測可能的原因有兩點：第一，相對於較靜態的電子繪本只有圖與文字的出現，卡通影片的動畫雖然沒有文字的出現，但是對於學生專注力的提升是絕對有幫助的，實驗組的學生在實驗教學的過程中，專注力明顯優於控制組，視線總是會停留在螢幕或是黑板，使得他們對於黑板上所呈現的字卡與圖卡更為印象深刻，但是反觀控制組，由於較為靜態的電子繪本有許多文字的出現，加上圖案是靜止的，不會有動畫產生，較無法吸引他們的目光，導致大多數的學生上課專心度不足，時而低頭，時而看窗外，以致於即使有文字的出現，他們對於授課的內容仍較為模糊，且容易忘記；第二，在第一次觀看完影片後，教師有針對字彙的部分做說明，清楚的強調每個主題當中的重點字彙，讓學生明白每個影片主題中所要學的字彙，並藉由字卡與圖卡的輔助，反複的帶念、跟讀、認讀，並加上一些設計的活動，讓學生有自行認讀或是將圖與字配對的機會，最後再觀賞一次影片，加強學生對於字彙的印象，如此以增進學生對於字形與字義間的連結能力，使實驗組在後測表現上達到顯著的進步。

## 貳、控制組、實驗組組間英語字彙學習成效比較

由於兩組學生的前測表現已統計出來(於第三章研究對象)沒有顯著差異，代表兩組學生的起始能力相似。因此，本部分只針對控制組與實驗組在後測「英語字彙能力測驗」上的表現進行比較，並藉由獨立樣本 *t* 檢定的統計方式，進一步比較兩組學童英語字彙學習成效，以了解卡通影片教學和電子繪本教學成效的差異程度。數據分析如表

4-2。

表 4-2 實驗組與控制組組間英語字彙學習成就後測比較

檢測項目	控制組		實驗組		平均差	t 值	顯著性 (雙尾)
	平均	標準差	平均	標準差			
聽音釋義(40%)	33.30	6.33	36.78	3.45	-3.48	2.279	.028*
聽音辨字(20%)	18.60	2.16	18.87	2.07	-.27	.417	.679
見義找字(40%)	28.70	6.78	32.78	4.89	-4.08	2.285	.028*
總分(100%)	80.60	13.96	88.43	9.04	-7.83	2.212	.033*

\* $p < .05$

根據表 4-2 所顯示，控制組(M= 80.60，SD= 13.96)與實驗組(M= 88.43，SD= 9.04)在後測結果上達到相當顯著的差異 ( $t=2.212$ ， $p=.033 < .05$ )，上述統計結果說明使用多媒體英語卡通影片來教學，相較於較為靜態的電子繪本教學，更能有效提升學生英語字彙的整體學習成效。

就分項能力而言，控制組和實驗組在「聽音釋義」、「聽音辨字」、「見義找字」三大分項能力的平均數分別為 33.30、36.78；18.60、18.87；28.70、32.78；三大分項能力的獨立樣本  $t$  檢定分別為  $t=2.279, p=.028 < .05$ ； $t=.417, p=.679 > .05$ ； $t=2.285, p=.028 < .05$ ，其中「聽音釋義」(字音與字義之連結)與「見義找字」(字義與字形之連結)的獨立樣本  $t$  檢定結果達顯著差異，但在「聽音辨字」(字音與字形之連結)部分卻未達顯著差異。換言之，實驗教學之後，實驗組在英語「字音與字義連結」與「字義與字形連結」能力上顯著優於控制組。造成實驗組在字音與字義、字義與字形的連結能力顯著高於控制組的可能原因，第一，即如同先前雙碼理論(Dual-Coding Theory)所提到，當外界的訊息同時以語言及非語言系統一起編碼時，會比起單獨只使用一種系統編碼更容易使個體儲存訊息在記憶中，且藉由多方的聯結

也能讓記憶會比較深刻(Paivio, 1971)。第二，Crawford's Corners 卡通影片遵循 Mayer (2001)的多媒體認知學習理論中所提及的多媒體教學設計原則，影片中只採用動畫(視覺)與旁白(聽覺)雙通道的設計原則，避免出現文字及字幕造成視覺通道的認知超荷，造成重複的訊息分散學習者注意力，造成學習上的干擾。此外，動畫影像適度、簡單、不繁複也是重點，因為沒有過多炫麗卻與學習無關的聲光效果做干擾，內容呈現也能扣緊主題與英語關鍵字，不但減輕學生認知的負荷，卻也不失趣味性。也因此，比起電子繪本靜態的呈現，有效的多媒體教材如 Crawford's Corners 卡通影片，能夠提升學習者的注意力，刪除重複的多餘訊息，再搭配上影音同步出現，雙重通道的訊息設計，讓學生能同時接受語言(語音)及非語言(動畫)兩種系統的刺激，並降低同一訊息通道的認知負荷，這樣適當的多感官增強作用(multi-sensory reinforcement)更能強化學生對於字音與字義、字義與字形的連結能力，在字彙學習上也因此能更有效率、更簡單且內隱式地(incidentally)學習(Lin, 2010)。

然而，兩組在英語字音與字形的連結能力，卻沒有顯著差異，造成其可能的原因研究者推測，控制組和實驗組，前測平均分數即已得高分，分別為 17.70 和 16.96(總分 20)，平均只錯 2~3 題，實驗前兩組間無顯著差異，而在經過實驗教學後，平均分數上也皆有進步，分別為 18.60 和 18.87，平均只錯 1~2 題，更接近滿分。也就是說，兩組的進步空間有限，故兩組後測組間比較之兩組差異不大，因此未能達到顯著差異。

整體而言，在本研究的實驗教學之後，實驗組的英語字彙學習成就顯著的高於控制組。這也顯示本研究所採用的「英語卡通影片」教

學模式對於三年級學童在英語字彙教學有正面的顯著成效，尤其以「字音與字義連結」與「字義與字形連結」兩者能力的提升最為顯著。

## 第二節 卡通影片教學對學童日常生活習慣養成之影響

除了上述的英語字彙能力測驗外，本研究亦探究卡通影片教學對三年級學童學習日常生活習慣之影響。因此，同樣在實驗教學第一週和最後一週，控制組(N=20)與實驗組(N=23)同時接受「日常生活習慣學習問卷」，以了解兩組學生實驗前後對於日常生活習慣學習之情形。

「日常生活習慣學習問卷」為一大題，採是非題型式，每題5分，共20題，總分為100分，但問卷內容分為三大面向：「飲食與運動」、「個人衛生」、「人際關係」，各占25%、60%、15%。前、後測的題型、架構題目內容與記分方式完全相同，唯有題目順序不同。本節先以相依樣本t檢定(paired-sample t test)分別分析控制組與實驗組在實驗教學後，「組內日常生活習慣問卷前、後測」差異之情形，之後再以獨立樣本t檢定分析比較實驗組與控制組在「組間日常生活習慣問卷後測」的表現情形。

### 壹、控制組、實驗組教學後組內日常生活習慣學習比較

本部分主要探討經過不同實驗教學後，控制組與實驗組在前、後測「日常生活習慣學習」的表現，並藉由相依樣本t檢定的統計方式，進一步分析兩組學童組內的日常生活習慣學習成效，以了解其差異狀況，數據分析如表4-3。

表 4-3 控制組、實驗組組內日常生活習慣前、後測比較

組別	檢測項目	前測		後測		t 值	顯著性 (雙尾)
		平均	標準差	平均	標準差		
控制組	飲食與運動 (25%)	23.75	2.75	24.00	2.62	.295	.772
	個人衛生(60%)	48.75	5.59	47.75	7.86	.535	.599
	人際關係(15%)	14.00	2.05	14.50	1.54	1.000	.330
	總分 (100%)	86.50	6.30	86.25	10.87	.114	.910
實驗組	飲食與運動 (25%)	23.91	3.36	24.57	1.44	1.141	.266
	個人衛生(60%)	48.48	9.82	49.13	2.88	.354	.727
	人際關係(15%)	13.48	2.79	13.91	2.59	1.000	.328
	總分 (100%)	85.87	14.59	87.61	5.41	.785	.441

\* $p < .05$

由表 4-3 可以發現，在實驗課程結束之後，控制組在整體平均分數上略退步了 0.25 分，不過此前、後測差異並無達到顯著差異( $t=.114$ ， $p=.910 > .05$ )。而實驗組在整體平均分數上進步 1.74 分，不過同樣的，此前、後測差異並無達到顯著差異( $t=.785$ ， $p=.441 > .05$ )。

在各分項能力上，實驗組與控制組在日常生活習慣的養成上，兩者前後測皆未達到顯著差異。會有如此的表現，可能的原因在於前測結果兩組之前測分數即偏高，每分測驗卷答錯題數約 2~3 題，因此，不論是使用較為靜態的電子繪本或是多媒體英語卡通影片教學模式，學生對於日常生活習慣學習之進步空間有限，故實驗組與控制組個別在日常生活習慣上的進步都不顯著。

## 貳、控制組、實驗組組間日常生活習慣學習比較

本部分主要探討經過不同實驗教學後，控制組與實驗組在後測「日常生活習慣學習」的表現情形為何，並藉由獨立樣本  $t$  檢定的統計方式，進一步比較兩組學童組間的日常生活習慣學習成效，以了解

其差異狀況，數據分析如表 4-4。

表 4-4 實驗組與控制組組間日常生活習慣後測比較

檢測項目	控制組		實驗組		平均差	t 值	顯著性 (雙尾)
	平均	標準差	平均	標準差			
飲食與運動 (25%)	24.00	2.62	24.57	1.44	-.57	.893	.377
個人衛生 (60%)	47.75	7.86	49.13	2.88	-1.38	.785	.437
人際關係 (15%)	14.50	1.54	13.91	2.59	.59	.885	.381
總分(100%)	86.25	10.87	87.60	5.41	-1.35	.530	.599

\* $p < .05$

根據表 4-4 所顯示，控制組(M= 86.25，SD= 10.87)與實驗組(M= 87.60，SD= 5.41)在後測結果上並未達到顯著的差異( $t=.530$ ， $p=.599 > .05$ )。

而在分項能力上，控制組和實驗組在「飲食與運動」、「個人衛生」、「人際關係」三大分項能力的平均數分別為 24.00、24.57；47.75、49.13；14.50、13.91；三大分項能力的獨立樣本  $t$  檢定分別為  $t=.893$ ， $p=.377 > .05$ ； $t=.785$ ， $p=.437 > .05$ ； $t=.885$ ， $p=.381 > .05$ ，

整體而言，在本研究的實驗教學之後，實驗組與控制組對於日常生活習慣學習成效並無顯著的之差異，但前後測平均分數皆偏高，這顯示兩組學生對於日常生活習慣中，飲食運動習慣、個人衛生及人際關係之知識與養成已學習得相當良好，並不會因教學模式不同而產生學習上太大的差異。

### 第三節 「英語卡通影片教學」回饋問卷之分析

為了更了解研究對象對於英語卡通 Crawford's Corner 教學的想法與意見，以便能更清楚分析實驗結果，在實驗教學結束後，請實驗組學童填寫一份研究者自行編制的「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」。本回饋問卷分兩種題型：「李克特式四點量表」與「複選或開放問題」，其中「李克特式四點量表」分四大向度來探討：「學生對於自身英語能力影響之看法」、「學生對於觀看英語卡通影片的喜愛度和意見」、「由卡通學習日常生活習慣之想法」及「學生對於英語與健體跨領域教學之想法」，其中選項由「非常同意」至「非常不同意」，正向題分別給予 4、3、2、1 分，若為反向題則給予 1、2、3、4 分，其中填答得分越高者，表示受試者對於卡通影片教學模式有較正向、積極之看法，反之則較負面、較消極。若某一個文題所得到的平均分數高於 3 分則視為較高分；反之，平均分數低於 3 分則視為較低分。問卷結果所得資料依各分項分析如下：

#### 壹、學生對於自身英語能力影響之看法

問卷中「學生對於自身英語能力影響之看法」涵蓋第 1 到第 7 題，其描述性統計如表 4-5：

表 4-5 實驗組認為觀看英語卡通影片對自身英語能力的影響

題號	題目	非常同意		同意		不同意		非常不同意		平均
		N	%	N	%	N	%	N	%	
1	我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 學新英語單字很容易記得。	3	13%	18	79%	2	8%	0	0%	3.04
2	藉由看 Crawford's Corner 讓我學到許多和生活相關的英語單字。	13	57%	10	43%	0	0%	0	0%	3.57
3	因為卡通影片都說英文，而且說話很快，我常常聽不懂。	2	9%	9	39%	6	26%	6	26%	2.70
4	即使不是完全聽懂，但我會用卡通影片中的地點、場景和角色們的動作去推測劇情和單字的意思。	14	61%	6	26%	3	13%	0	0%	3.48
5	以後我有信心看懂其他類似的卡通影片。	9	39%	9	39%	4	17%	1	5%	3.13
6	我在看 Crawford's Corner 時常常分心。	2	9%	1	4%	7	30%	13	57%	3.35
7	以後若有機會我會主動看英語卡通影片學英語。	2	9%	9	39%	10	43%	2	9%	2.48
平均										3.11

此分項「學生對於自身英語能力影響之看法」是指教師在進行完卡通影片教學後，學生對於自身英語能力影響的評估與反思，得分越高代表學生覺得利用卡通影片之教學對自身英語能力的提升有正向的效果。由表 4-5 可知，「學生對於自身英語能力影響之看法」分量總平均為 3.11，除了第 3 題和第 7 題平均分別為 2.70 和 2.48 外，其他各題平均皆在 3 以上，這表示有八成以上的學生認為利用英語卡通影片教學能有效提升自身英語能力。

對於未達三分的題目進一步分析，第三題有將近 48% 的學生認為因為卡通影片都說英文，而且說話很快，所以他們常常聽不太懂，或許對於三年級的學童而言，要完全聽得懂其中所有內容是有難度的，所以第七題也因此只有 48% 的學生覺得以後若有機會，會自行主動看英語卡通影片學英語。然而，即使不是完全聽不懂，仍有 87% 的學生認為他們會用卡通影片中的地點、場景和角色們的動作去推測劇情和

單字的意思(第四題)，未來也有 78%的學生覺得有信心看懂其他類似的卡通影片(第五題)，更重要的是有高達 92%的學生認為藉由看卡通影片 Crawford's Corner 學新英語單字很容易記得(第一題)。簡言之，大部分的學童認為使用卡通影片學習英語對於提升自身英語能力是有正向影響的，不過有一半的學生認為在播放卡通影片時能將影片說話速度放慢，他們會聽得清楚、仔細，對於他們未來主動去觀看其他卡通影片學英語的意願也許會更高。

## 貳、學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見

問卷中「學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見」涵蓋範圍為第 8 到第 12 題，其描述性統計如表 4-6：

表 4-6 實驗組學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見

題號	題目	非常同意		同意		不同意		非常不同意		平均
		N	%	N	%	N	%	N	%	
8	看 Crawford's Corner 卡通影片時，我都很興奮。	7	30%	10	43%	6	27%	0	0%	3.04
9	看 Crawford's Corner 卡通影片時，我的眼睛會一直盯著螢幕看。	10	43%	8	35%	5	22%	0	0%	3.22
10	播放 Crawford's Corner 卡通影片時，我常常希望可以快點結束。	0	0%	3	13%	11	48%	9	39%	3.26
11	看 Crawford's Corner 卡通影片比一般上英語課有趣多了。	11	48%	8	35%	4	17%	0	0%	3.30
12	我常和同學討論 Crawford's Corner 卡通中的劇情。	9	40%	4	17%	6	26%	4	17%	2.78
平均										3.12

此分項「學生對於觀看英語卡通影片的喜愛和意見」主要是請學生表達出對於 Crawford's Corner 這部卡通影片的喜愛程度。而由表 4-6 可以得知，除了第十二題平均分數為 2.78 外，其他各題平均皆在

3 以上，顯示大多數的學生對於 Crawford's Corner 這部卡通影片的喜愛程度頗高。

再進一步分析各題發現，有七成以上的學生認為看卡通影片時很興奮(第八題)；有八成以上的學生認為看卡通影片比一般上英語課有趣多(第十一題)且希望卡通影片可以繼續演下去(第十題)；有五成左右的學生認為看卡通影片是很專注度的且常和同學討論 Crawford's Corner 卡通中的劇情(第九題與第十二題)。這符合前述卡通影片深獲國小階段學童之喜愛的特點(陳建宏，2008)。但是有 43% 的學生不常與同學討論 Crawford's Corner 卡通中的劇情(第十二題平均分數低於 3 分)。可能的理由，依據前述文獻陳建宏(2008)的說法，兒童較偏好有衝突且化解衝突的劇情，較有趣味性與吸引力，然而 Crawford's Corner 影片屬於教導學生一些正確生活習慣之卡通，劇情上較無高潮迭起，也因此學生們較無法與其他同學討論劇情。簡言之，學生對於第十二題的回答雖低於 3 分，不代表學生對於觀看英語卡通影片的喜愛持負面的態度，而是有關正確生活習慣的卡通影片，缺少高潮迭起的劇情，以致討論的空間不大。

### 參、透過卡通學習日常生活習慣之想法

問卷中學生「透過卡通學習日常生活習慣之想法」涵蓋範圍為第 13 到第 15 題，其描述性統計如表 4-7：

表 4-7 實驗組學生對於「透過卡通影片學習日常生活習慣之想法」

題號	題目	非常同意		同意		不同意		非常不同意		平均
		N	%	N	%	N	%	N	%	
13	我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 能讓我多認識一些生活上健康與體育的小知識。	10	43%	12	53%	1	4%	0	0%	3.39
14	透過卡通影片 Crawford's Corner 我更了解如何養成良好的飲食與運動習慣、個人衛生及人際相處之道。	11	48%	10	43%	2	9%	0	0%	3.39
15	我覺得 Crawford's Corner 中介紹日常生活習慣的內容很無聊。	1	4%	5	22%	9	39%	8	35%	3.04
平均										3.28

此分項學生「透過卡通影片學習日常生活習慣之想法」結果皆一致，每題平均皆在 3 以上，顯示九成以上的學生認為利用 Crawford's Corner 卡通影片不但能多認識一些生活上健康與體育的小知識(第十三題)、了解如何養成良好的飲食與運動習慣、個人衛生及人際相處之道(第十四題)，且有七成以上的學生認為藉由 Crawford's Corner 卡通影片來介紹正確的生活習慣更具有趣味性，不會無聊(第十五題)。

#### 肆、學生對於英語與健體跨領域教學之想法

問卷中「學生對於英語與健體跨領域教學之想法」涵蓋範圍為第 16 到第 22 題，其描述性統計如表 4-8：

表 4-8 實驗組學生對於「英語與健體跨領域教學之想法」

題號	題目	非常同意		同意		不同意		非常不同意		平均
		N	%	N	%	N	%	N	%	
16	我發現英語和健康與體育一起學習時，可以同時學到兩種知識。	13	57%	7	30%	3	13%	0	0%	3.43
17	我覺得用英語和健康與體育一起學習，比單上一種課程還有趣。	11	49%	7	30%	4	17%	1	4%	3.22
18	我覺得用英語來上健體可以學到更多生活中會遇到的英語單字，很實用。	8	35%	11	48%	3	13%	1	4%	3.13
19	英語和健康與體育一起學習我覺得太難了，兩個都學不會。	1	4%	4	17%	5	22%	13	57%	3.30
20	我覺得用英語來上健體一點都不有趣。	1	4%	4	17%	6	26%	12	53%	3.26
21	我覺得學習日常生活相關內容可以幫助我記英文單字。	6	26%	12	52%	5	22%	0	0%	3.04
22	我覺得我也可以將日常生活相關的英文單字運用在平常生活中。	10	44%	8	35%	4	17%	1	4%	3.17
平均										3.22

此分項「學生對於英語與健體跨領域教學之想法」結果也呈現一致性，每題平均皆在 3 以上。有九成左右學生認為將英語與健康與領域的知識結合一起不但可以同時學到兩種知識(第十六題)；有八成左右學生認為同時學習英語與健康與領域的知識，挺有趣(第十七題)，且可以學到很多與生活中息息相關且實用的英語單字(第十八題)和幫助英語單字的記憶(第二十一題)。八成左右的學生認為他們可以將所學單字落實在未來的生活當中(第二十二題)。由此可知，對於三年級學童而言，將英語教學結合健體領域的學習是具有正面影響與效果，比起分科學習，將英語和日常生活中的事物相結合進行教學，對於學生的學習會更為實用、有趣。此即符應了多位學者所言，學生所學的目標語言如果能和日常生活中的情境息息相關(Colvin, 1997)，更能增加學生學習語言的注意力與保留成效(Brown, 2007)。

## 伍、學生對於卡通影片教學複選或開放問題之結果

除上述「李克特式四點量表」外，本研究之回饋問卷另一題型為「複選或開放問題」。「複選或開放問題」共有四題，涵蓋範圍為第 23 到第 26 題，旨在更深入了解學生對於此部卡通影片教學之看法與意見，以作為日後教學改進之參考依據。茲將其結果與百分比分析如表 4-9：



表 4-9 實驗組學生對於卡通影片教學的開放性回答

題目	學生人數 (百分比)
23. 利用卡通影片 Crawford's Corner 來學英語，你覺得你的英語能力有進步嗎?(可複選)	
沒有	0 (0%)
有，最大的地方是聽	18 (78%)
有，最大的地方是說	17 (74%)
有，最大的地方是讀	13 (57%)
有，最大的地方是寫	6 (26%)
有，最大的地方是字彙	13 (57%)
有，最大的地方是文法	7 (30%)
24. 在 Crawford's Corner 卡通影片中，給我印象深刻的影片有 (可複選)	
對於每種食物都要勇於嘗試，試吃一口，不偏食。	19 (83%)
要多做運動，讓身體更健康。	22 (96%)
正確的洗手：轉開水、抹肥皂、雙手搓揉、沖水，最後擦乾手。	18 (78%)
正確的刷牙：拿出牙刷、擠上牙膏、刷牙兩分鐘、仔細刷乾淨、漱口，最後用牙線清潔齒縫。	19 (83%)
感冒時注意個人衛生，打噴嚏遮口鼻...等防止散播細菌的方法	19 (83%)
當好朋友遇到困難時，我願意伸出援手、一同與他度過難關，並且共同分享和作的成果。	21 (91%)
25 我喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可複選)	
卡通很有趣	17 (74%)
Crawford 畫得很可愛	14 (61%)
能學到很多日常生活中的英語單字	18 (78%)
即使看不懂也可以知道劇情在說什麼	21 (91%)
上課方式比較輕鬆	16 (70%)
學習印象比較深刻	19 (83%)
活動很有趣	18 (78%)
其他: 可以讓原本不愛上課的人, 利用卡通方法, 讓他們變得愛上課 (Jasmine)	1 (4%)
26 我不喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可複選)	
內容很無聊	1 (4%)
看不懂卡通在演什麼	2 (8%)
上課時我很容易分心	2 (8%)
上課要寫學習單	13 (57%)
卡通中的英文單字太難	6 (26%)
單字太多，記不起來	12 (52%)
Crawford 畫得不可愛	2 (8%)
其他	0 (0%)

根據第二十三題的統計，學生認為利用卡通影片 Crawford's Corner 來學英語，對於自己英語能力進步最多的地方是聽(78%)與說(74%)的部分，其次是認讀(57%)及字彙能力(57%)，最後為文法(30%)

與寫(26%)之能力。可能的原因為學生在觀看卡通影片時能有很多的  
機會聆聽主角們的英語對話或是其中的歌曲，加上影片所呈現的畫面，  
長期反覆的聆聽與觀看讓他們能夠多熟悉英語的發音、語調及了解其  
單字意思。且在觀看後做活動時，學生必須要將單字念出或是認讀，  
此時即能訓練他對於單字說與認讀之能力，也能將每一單元的字彙做  
更為精熟的練習，因此，大多數的學生會認為在英語聽、說、認讀、  
字彙能力有較明顯的進步。此也符合雙碼理論(Dual Theory) 所強調  
的教學模式—將教材以語言與非語言資料方式呈現，使學生一起進行  
編碼，以影像輔助，讓聲音具有意義，相互呼應(Najjar, 1996)，再加  
上不斷重複觀看卡通，課堂複習活動的增強，來加深學生對聽、說、  
認讀與字彙的印象(Senechal, 1997；Leung, 1992)。

當學生被問到他們印象深刻的卡通影片時，大多數學生認為是  
「多做運動保持身體健康」(96%)和「與朋友合作與分享」(91%)。前  
者學生喜愛的原因可能是因為其中融和了歌曲與身體律動的形式，學  
生不但能藉由影片輕鬆的起身動一動外，還能隨著歌曲律動唱出英語  
字彙，進而能加深印象，且看著卡通人物的動作擺動身體，更讓學習  
充滿樂趣。而後者關於人際關係和相處，所述說的是心靈的健康，如  
何與同儕互動，與其他主題著重於生理的健康較為不同，也因此讓學  
生更為印象深刻。而其他主題之卡通影片也都有七成以上的學生感到  
印象深刻，如：勇於品嚐不同食物(83%)、刷牙(83%)、預防疾病傳染  
(83%)及勤洗手(78%)。

此外，在詢問學生喜愛 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因，  
91%學生認為因為卡通影片有影音，即使看不懂也可以知道劇情在說  
什麼，不會看得一頭霧水；83%的學生認為觀看卡通影片能讓學習印

象比較深刻；78%的學生認為卡通影片內的活動很有趣；78%認為能學到很多日常生活中的英語單字；74%認為卡通角色很有趣；70%認為觀看卡通影片的上課方式比較輕鬆。值得一提的是，其中一位學生更認為使用卡通影片教學方法可以讓原本不愛上課的人，讓他變得愛上英語課，可見如兒福聯盟(2010)的調查，卡通影片對於國小學童而言絕對是首選節目。

最後，第 26 題關於學生不喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因，有超過半數的學生(57%)覺得原因為在教學當中需要書寫學習單，這與 2009 年親子天下雜誌所進行的調查結果類似，其調查發現台灣國中小學生對於教師喜愛用「學習單」來檢測閱讀成效感到反感且負面(台灣立報，2009)，也因此，學習單的使用與否、該如何設計及融入課程中是未來值得省思的議題。此外，有 52%則認為是因為每一個單元的單字太多，記不起來，又或是有 26%學生覺得英語單字太難，學習負擔太大。而只有一位同學則認為卡通影片內容很無聊(4%)、兩位學生(8%)表示看不懂卡通在演什麼、同時認為 Crawford 的卡通角色畫得不可愛，導致他們上課時很容易分心。

綜合上述學生對於複選或開放問題的回答，所得的結果為利用卡通影片 Crawford's Corner 來學英語，學生認為自己英語能力在聽、說、認讀與字彙能力進步較多；而若影片結合較多的歌曲律動，或是人際相處的故事，較能獲得學生們的喜愛，讓他們能印象深刻；而由於卡通影片具有聲音和影像的特性，學生能夠藉由影像知道劇情在說什麼，不會看得一頭霧水，而且觀看卡通影片能讓學習印象比較深刻、上課更有趣、輕鬆，因此學生喜愛利用 Crawford's Corner 卡通影片學英文；然而，因為課堂上有需要書寫學習單的部分，這是導致有半數學生不

喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的主要原因。





## 第五章 結論與建議

本研究旨在探究透過 YouTube 多媒體卡通影片教學對三年級學童的英語字彙能力與日常生活習慣學習之影響。由英語教師利用英語活化課程時間播放 Crawford's Corner 卡通影片給任教的三年級二十三位實驗組學生觀看；二十位控制組學生則接受同系列卡通影片的電子繪本教學，兩組皆進行字彙教學及討論影片中所題及與日常生活習慣相關問題。藉此了解透過 YouTube 多媒體卡通影片教學對學生英語字彙能力提升、學童良好日常生活習慣，培養健康知識增進之影響。實驗教學共維持八週。兩組學童於實驗前即接受「學生英語學習背景問卷」、「英語字彙能力測驗(前測)」與「日常生活習慣學習問卷(前測)」。待實驗教學實施完之後，再對兩組學生實施「英語字彙能力測驗(後測)」與「日常生活習慣學習問卷(後測)」，後測的測驗卷題目完全與前測相同，只是排列的順序不同。最後，再請實驗組學生填寫「學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷」以了解學童對於卡通影片教學感想與回饋。

本章將依本研究第一章所訂定的研究問題，根據研究結果依序提出本研究之結論，並進一步提出建議及研究限制，以利後續研究之參考。全章分成三節：第一節、結論，第二節、建議，第三節、研究限制。

### 第一節 結論

根據本研究之實驗結果，以測驗卷所收集到的資料以統計方式加以分析，得到本研究結論。之後，再以回饋問卷的資料作為輔助，以深入了解學生對於實驗教學後的反應與意見。本研究之研究問題有三

點：

研究問題一：接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組的英語字彙能力是否與控制組有顯著差異？

結論：英語卡通影片教學模式對於三年級實驗組學童在英語字彙能力表現上與控制組有呈現顯著差異，尤其以「字音與字義連結」與「字義與字形連結」兩組能力的差異最為顯著。

實驗組與控制組學生在進行完實驗教學後，英語字彙能力以 SPSS 進行獨立樣本 t 檢定方式分析，得到實驗組平均分數 88.43，控制組平均分數 80.60，顯著值 .033，表示兩組有顯著差異，且因為實驗組平均數大於控制組平均數，所以實驗組利用觀賞卡通影片之教學，對於整體英語字彙能力之提升，優於使用電子繪本進行教學的控制組。而在分項能力方面，實驗組與控制組在英語「字音與字義連結」與「字義與字形連結」能力上所得平均分數分別為 36.78、33.30；32.78、28.70 顯著值分別達 .028；.028，表示皆有顯著差異，且實驗組顯著優於控制組。然而，在「字音與字形」的連結能力，因兩組皆已接近滿分，差距甚小，因此在這類分項能力中並沒有顯著差異。這樣的結果與陳建宏(2008)的研究結果一致，雖然陳建宏的研究對象為五年級成績較落後的學生，而本研究為三年級參加英語活化課的學生，但其結果都顯示在接受卡通影片教學後，學生英語字彙能力有所提升，而本研究則更深入探究卡通影片教學在對學生英語字彙能力影響上，實驗組的英語「字音與字義連結」及「字義與字形連結」能力與控制組相比，有達到顯著且正向的提升。

研究問題二：接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組的日常生活習慣學習與控制組是否有顯著差異？

結論：英語卡通影片教學模式對於三年級實驗組學童在日常生活習慣學習成效與控制組無顯著之差異。

實驗組與控制組學生在進行完實驗教學後，日常生活習慣學習以 SPSS 進行獨立樣本 t 檢定方式分析，得到實驗組平均分數 87.60，控制組平均分數 86.25，顯著值 .599，雖然實驗組平均分數些許高於控制組，但兩組日常生活習慣學習成效並無顯著的之差異。原因在於實驗組與控制組日常生活習慣前後測平均分數皆偏高，顯示兩組學生對於日常生活習慣中，飲食運動習慣、個人衛生及人際關係之知識與養成已學習得相當良好，並不會因教學模式不同而產生學習上太大的差異。

研究問題三：接受英語卡通影片教學實驗後，實驗組學童對於透過英語卡通影片教學的回饋與意見。

結論：由回饋問卷得知，實驗組學童對於英語卡通影片教學的反應相當正向、積極。學生認為藉由英語卡通影片學習新的單字較容易記得，尤其在英語聽、說、認讀與字彙上也都有所進步；上課的專心度與注意力也比較集中，同時也提升學習的興趣；此外，經由卡通影片結合英語字彙和日常生活習慣的教學方式也讓學生覺得比單上一種課程還有趣、實用，且更能夠幫助記憶英文單字，進而能將所學的英語單字運用在日常生活當中。正因為卡通影片能提高學生的學習效能與興趣，這與文獻中的研究(楊榮棠，2005；莊曉君，2007；陳建宏，2008；陳珮慈，2011)發現看卡通影片的教學模式深受國小學童的喜愛，不但提高學生英語能力，還可以提升學生學習動機，激起他們自主學習的意願相符合。

綜合上述，雖然接受英語卡通影片教學後，在日常生活習慣培養

與健康知識的增進方面，實驗組學生與控制組學生並無呈顯著差異，但在英語字彙能力方面，實驗組則比控制組有顯著的增長。此外，實驗組學生肯定整合英語卡通影片教學和健康與體育教學能提升其英語學習效能、興趣與樂趣。因此，透過英語卡通影片教學整合國小三年級學童的英語字彙學習與日常生活習慣學習，是一個可行且具效能的教學策略，值得國小英語教師嘗試採用。

## 第二節 建議

本節根據研究結果及實驗教學過程中，研究者所獲得的心得，提出以下幾項建議，做為未來教學及研究之參考。

### 壹、對教學之建議

#### 一、英語教學宜多應用卡通影片來提升英語學習成效

根據本研究結果得知，藉由英語卡通影片教學，三年級學生的英語字彙能力提升許多，且學生回饋問卷結果也顯示學生對於這樣的教學方式覺得很有趣，能提高學習的效能。因此，建議英語教師有機會能選擇學生喜愛的主題、影片長度簡短並與所學相關的英語卡通影片，並將之融入課堂當中，之後設計一些情境或活動，讓學生能夠練習在不同場合中使用正確的語言，或甚至鼓勵學生利用課餘時間觀賞英語卡通影片，增加日常生活中接觸英語的機會，也同時增強學生自我學習英語的意願。

#### 二、配合英語教學之卡通影片宜趣味性高且有討論性

在教材選擇上，本研究選擇英語卡通影片 Crawford's Corner 系

列卡通，但由於此影片屬於教導學生一些正確生活習慣之卡通，劇情上較無高潮迭起，也因此學生們較無法與其他同學討論劇情。有鑑於此，未來卡通影片教學的選擇上，配合學生年齡階段，建議教師可選擇較具有劇情發展之卡通影片，對於學生而言會更有可看性與吸引力。

### 三、選擇影像與教學內容相關且連結性高之卡通影片

本研究結果在學童英語字彙能力學習上達到顯著的成效，符應雙碼理論中語言與非語言兩系統之刺激，經過多方面的連結讓學習更有效率。再加上 Crawford's Corner 系列卡通符合 Mayer 多媒體的認知學習理論中多媒體教學設計的原則，其影像與所要教授的英語字彙有緊密之結合，影像動作單純，學生亦需要仔細聽其對話才能充分了解當中的劇情，並無過多的聲光效果干擾，而增加學生認知負荷或是分散其對於語言之注意力。因此，在影片教材選擇時，教師宜參考 Mayer 多媒體的認知學習理論中多媒體教學設計的原則，選擇動畫本身與教學內容關連性高的卡通影片，以杜絕重複的多餘訊息，或過多的聲光效果干擾，反而阻礙學習。

### 四、影片觀賞後宜強調重點英語字彙並融入教學

為了加強學生對於教學重點字彙在字音、字形與字義之間的連結能力，教師在播放完影片後，宜適時將字彙帶入教學當中，設計多元活動讓學生有反覆練習字彙的機會。此外，教師也應特別加強學生字義與字形的連結。由於觀賞卡通影片多以字音與字義、字音與字形之成效為主，因此學生於字義與字形連結之能力較為薄弱，建議觀看影片後，多使用字卡與圖卡的輔助，讓學生能夠藉由字卡與圖卡的配對、

比手畫腳等活動，增進其在字義與字形連結之能力，同時再經由反復的聆聽與朗讀，增加其認字的敏感度及認讀之能力。

#### 五、英語教學可以嘗試與不同領域學科進行跨領域教學

根據本研究將英語教學和健康與體育領域教學結合，以不同領域的知識帶入英語課堂中，不但顯著提升國小三年級學生的英語字彙能力、英語學習興趣，且有助不同領域知識的吸收和生活習慣的培養。接受這樣方式的教學，學生能同時學得兩種知識，且更貼近學生的日常生活經驗。因此，建議英語教師能多運用跨領域主題教學，將九年一貫課程綱要中七大領域經過編排、統整、規畫，將原本較為零碎的課程統整起來，融入英語課堂中，也讓學生的學習更具全面性、完整性。

#### 六、能實際操作卡通影片內的教學重點

由於本研究時間上的限制，健康與體育領域教學的部分是以卡通影片中人物示範正確生活習慣後，教師以英語步驟解說的方式進行教學。但在將來若時間允許上，除了講解步驟外，也可請學生實際操作練習，例如：正確使用卡通影片介紹的刷牙步驟，每人實際操作一次，加深印象，或是利用分組請學生以情境劇或戲劇的形式，演出在現實生活中可能會遇到與同儕相處上的問題，之後討論該如何處理後，請學生將解決之道實際演出來，借由這樣的臨場反應，增加學生的參與度，同時加深正確的觀念，或許更能夠讓學科學習成效有顯著的進步。

## 貳、對未來研究者之建議

### 一、研究對象

本研究是以兩班參加活化課程的國小三年級學童為研究對象，實驗組與控制組分別有 23 及 20 位，共 43 位學生。未來的研究可將研究對象擴大到三年級全體學員的學生或是其他年級的學生，了解整個三年級或是不同年級階段學生的差異，甚至可以擴及到不同縣市，比較不同縣市間學生表現之差異，讓研究之結果的應用性更為廣泛。

### 二、研究變項

本研究著重於英語卡通影片應用於國小三年級學童英語字彙教學成效之影響，但是國小英語教學中，英語能力除了字彙教學外，尚包含聽力、口語能力、閱讀能力、拼字能力等教學，也都在國小英語教學中佔有一席之地。因此，建議未來的研究可就英語卡通影片應用於國小英語教學其他層面之成效作為依變項，進行探究。例如，應用英語卡通影片於國小高年級英語口說教學，利用卡通影片，配合多媒體資源，讓學生練習口語能力。

### 三、研究方法

本研究受到學校教學進度與學校活動限制，實驗教學僅進行 8 週，每週 40 分鐘，建議以後研究者可以延長實驗教學時數，以更了解英語卡通影片應用在國小英語教學與日常生活習慣學習的教學成效。此外，本研究屬於量的研究，在填寫問卷的過程中可能會受到受試者的主觀意識、心情、好惡影響，量化資料未必能完全客觀且真實的呈現受試者的想法及反應。因此，建議未來的研究可以再輔以深入的晤談、

課堂觀察、分析，讓整個研究結果更加縝密，研究的可信度也將更加提升。

#### 第四節 研究限制

本研究雖已順利圓滿完成，但仍在以下兩方面有改進的空間。因此，提出下列幾點，供未來研究者能有所克服與突破。

##### 壹、研究結果推論之限制

本研究之研究對象範圍只限於新北市某國小三年級實驗組與對照組各 23 與 20 位，共 43 位學生，由於授課班級數之限制，若要類推到其他年級或地區，使用上可能需要謹慎小心。

## 參考書目

### 壹、中文書目

台灣立報(2009)。學習單老師最愛學生最恨。上網日期：2009年12月3日，檢自：

<http://www.lhpao.com/?action-viewnews-itemid-13189>

李文瑞、趙寧、單文經、田耐青、朱則剛、李世忠、李鴻亮、朱麗麗、羅綸新、王燕超、梁朝雲、計惠卿、楊美雪、林佳蓉、王健華、張文山(譯)(2002)。R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, & S. E. Smaldino 著。教學媒體與學習科技。台北市：雙葉。

兒福聯盟(2006)。2006年台灣地區兒童傳播權調查報告，台北市。

兒福聯盟(2006)。2010年台灣親子休閒育樂狀況調查報告，台北市。

林志展(2000)。漫畫、意識形態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究。國立台北師範學院國民教育研究所碩士論文。未出版，台北。

林宜婷、孟祥傑(2003)。一週兩堂課怎教聽與說？聯合報(教育)，第B8版。

邱毓雯(2007)。國小英語教學問題之探討。研習資訊，24(4)，135-140。

徐美惠(2011)。CAI搭配電子白板融入國小輕度智能障礙學生注音符號教學之研究。國立東華大學特殊教育學系碩士論文。未出版，台東。

晏涵文(2001)。健康與體育新課程綱要之理念、內涵與特色。載於

教育部（主編），國中九年一貫課程種子教師健康與體育領域研習班手冊（13-24 頁）。台北市：教育部。

張春興 (1995)。教育心理學。台北：東華。

張春興 (2007)。教育心理學—三化取向的理論與實踐。臺北：東華書局。

張淑真 (2008)。電腦輔助多媒體英語流行歌曲教學對國小學童英語習得動機與成就之效益研究。國立高雄師範大學英語學系碩士論文。未出版，高雄。

教育部 (2008)。國民中小學九年一貫課程綱要。台北市：教育部。

教育部 (2008)。國民中小學九年一貫課程綱要。台北市：教育部。

莊曉君(2007)。英語卡通影片教學對國小學童英語學習成就、學習動機影響之研究。國立台南教育學系課程與教學碩士論文。未出版，台南。

許義雄(1998)。九年一貫的體育課程改革。台灣省學校體育雙月刊，46，2-3。

連寶靜、林朝清、周建宏、王曉璿(2011)。多媒體之字幕呈現方式在英語學習效益之研究。育達科大學報，26，1-30。

陳明和(2004)。從課程統整的觀點探討「健康與體育」學習領域之實施。學校體育雙月刊，80(14)，85-89。

陳建宏(2008)。以英語卡通影片實施國小五年級英語補救教學之行動研究。國立台北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文。未

出版，台北。

陳昭維 (2009)。『互動即時回饋系統』應用於國小高年級英語字彙教學成效之探討：以臺北縣某國小為例。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學兒童英語教育研究所，台北。

陳珮慈(2011)。卡通影片欣賞對國小學童英語聽力理解之影響。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文。未出版，台北。

陳鴻雁 (2000)。臺灣地區青少年參與休閒運動現況之研究。大專體育，48，75-81。

黃芝瑋 (2012)。歌謠韻文複習活動中文本呈現方式對國小三年級學童字彙能力之影響。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文。未出版，台北。

黃暉睿 (2005)。國小健康與體育學習領域教師專業能力之調查研究。未出版之碩士論文，國立臺南大學運動與健康研究所，台南。

楊榮棠(2005)。不同字幕的英語卡通影片觀賞對學生聽力效果之研究。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文。未出版，台北。

楊懿麗 (2006)。國內各級英語教學的詞彙量問題。國立編譯館館刊，34 (3)，35-44。

廖曉青(2007)。英語教育學。台北：心理。

劉信吾 (1999)。教學媒體。台北市：心理。

鄭秀云、楊熾康 (2003)。電腦輔助教學對國小智能障礙兒童功能性詞彙識字學習成效之研究。花蓮師院學報，16，269-297。

鍾珮玲(2012)。運用多媒體融入英語教學以提升大學生英語學習動機與學習成效之研究。國立東華大學課程設計與潛能開發學系碩士論文。未出版，台東。



## 貳、英文書目

- Abrams, R. A., & Christ, S. E. (2004). Automatic capture of attention by the onset of motion. *Journal of Vision*, 4(8), 826-826.
- Baddeley, A. (1992). Working memory. *Science*, 255, 556-559.
- Baddeley, A.D. (1992). "Is working memory working? Quarterly", *Journal of Experimental Psychology*, 44A(1), 1-31.
- Balatova, I. (1994). Impact of video on the comprehension skills of core French students. *Canadian Modern Language Review*, 50(3), 506-531.
- Beck, I.L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2002). *Bring words to life: Robust vocabulary instruction*. NY: Guilford.
- Bodomo, A. (2010). *Computer-mediated communication for linguistics and literacy*. Hershey, PA : Information Science Reference.
- Bransford, J. D. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, D. C.: National Academy Press.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5<sup>th</sup> ed.). New York, NY: Pearson Education.
- Brüken, R., Plass, J. L., & Leutner, D. (2003). Direct measurement of cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 53-61.
- Butler-Pascoe, M. E. & Wiburg, K. M. (2003). *Technology and teaching English language learners*. USA: Pearson Education, Inc.
- Canning-Wilson, C., (2000). *Research in Visuals*. Invited Paper for the Video Special Interest Group at the International TESOL Arabia 2000 Conference, Hilton Ballroom, Hilton Hotel.

- Celce-Murcia, M. (2006). *Teaching English as a second or foreign language* (3rd Ed.). Taipei: Thomson ◦
- Chaudron, C. (1985). A method for examining the input/intake distinction. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input on second language acquisition* (pp. 285-300). Rowley, MA: Newbury House.
- Chun, D. M. (1994). Using computer networking to facilitate the acquisition of interactive competence. *System*, 22(1), 17-31.
- Ciccone, A. A. (1995). Teaching with authentic video: Theory and practice. In F. R. Eckman, D. Highland, P. W. Lee, & J. Mileham (Eds.), *Second language acquisition: Theory and pedagogy* (pp. 203-215). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Colvin, R. J. (1997). *I Speak English: A guide to teaching English to speakers of other languages- listening, speaking, reading, writing*. Syracuse, NY: New Readers Press.
- Davidson, J., Elcock, J., & Nyoos, P. (1996). A preliminary study of the effect of computer-assisted practice on reading attainment. *Journal of Research in Reading*, 19(2), 102-110.
- E. Anne, F. T., & Daloglu, A. (2006). An investigation of incidental vocabulary acquisition in relation to learner proficiency level and word frequency. *Foreign Language Annals*, 39(2), 220-243. Retrieved from January 29, 2013, from <http://search.proquest.com/docview/216016533?accountid=8007>
- Eldredge, J. L. (1990). Increasing the performance of poor readers in the third grade with a group-assisted strategy. *Journal of Educational Research*, 84(2), 69-77.
- Ellis, R. (1994). Factors in the incidental acquisition of second language vocabulary from oral input: A review essay. *Applied Language Learning*, 5(1), 1-32.
- Gass, S. (1987). *Input, interaction, and the second language learner*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Gordon, J., Schumm, J. S., Coffland, C., & Doucette, M. (1992). Effects of

inconsiderate vs. considerate text on elementary students' vocabulary learning. *Reading Psychology*, 13(2), 157-169.

Grabe, W., & Stoller, F. (1997). Reading and Vocabulary development in a second language. In J. Coady & T. Huckin (Eds.), *Second language vocabulary acquisition* (pp. 99-122). Cambridge: Cambridge University Press.

Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching*. London: Longman.

Hatch, E., & Brown, C. (1995). *Vocabulary, semantics, and language education*. New York: Cambridge University Press.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

Heise, B. L., Papalewis, R., & Tanner, D. E. (1991). Building base vocabulary with computer-assisted instruction. *Teacher Education Quarterly*, 18(1), 55-63.

Heller, J. H., Sturner, R. A., Funk, S. G., & Feezor, M. D. (1993). The effect of input mode on vocabulary identification performance at low intensity. *Journal of Educational Computing Research*, 9(4), 509-518.

Heron, C. (1994). An investigation of the effectiveness of using an advance organizer to introduce video in the foreign language classroom. *Modern Language Journal*, 78, 190-198.

Herron, C, Dubreil, S., Corrie, C., and Cole, S. P. (2002). A classroom investigation: Can video improve intermediate-level French language students' ability to learn about a foreign culture? *The Modern Language Journal*, 86(1), 36-53.

Herron, C., Hanley, J. & S. Cole. (1995). A comparison study of two advance organizers for introducing beginning foreign language students to video. *Modern Language Journal*, 79(3), 387-394.

Hu, Hai-peng, & Deng, Li-jing (2007). Vocabulary acquisition in

- multimedia environment. *US-China Foreign Language*, 5(8), 55-59.
- Huckin, T., & Coady, J. (1999). Incidental vocabulary acquisition in a second language: A review. *Studies in Second Language Acquisition*, 21, 181-193.
- Ishihara, N., & Chi, J. C. (2004). Authentic video in the beginning ESOL classroom: Using a full-length feature film for listening and speaking strategy practice. *English Teaching Forum*, 42(1), 30-35.
- Kameenui, E., Carnine, D., & Freschi, R. (1982). Effects of text construction and instructional procedures for teaching word meaning on comprehension and recall. *Reading Research Quarterly*, 17(3), 367-388.
- Kayaoglu, M. N., Raside, D. A.R., Zeynep, O. (2011). A small scale experimental study: using animations to learn vocabulary. *TOJET*, 10(2), Retrieved January 29, 2013, from [http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?\\_nfpb=true&\\_ERICExtSearch\\_SearchValue\\_0=EJ932222&ERICExtSearch\\_SearchType\\_0=no&accno=EJ932222](http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=EJ932222&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=EJ932222)
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis*. London: Longman.
- Laufer, B., & Hulstijn, J. (2001). Incidental vocabulary acquisition in a second language: The effect of task-induced involvement load, *Applied Linguistics*, 22(1), 1-26.
- Leung, C.B. (1992). Effects of word-related variables on vocabulary growth repeated read-aloud events. In C. K. Kinzer & D. J. Leu (Eds.), *Literacy research, theory, and practice: Views from many perspectives: Forty-first Yearbook of the National Reading Conference* (pp. 491-498). Chicago, IL: The National Reading Conference.

- Levin, J., Johnson, D., Pittelman, S., Levin, K., Shirberg, L., Toms-Bronowski, S., & HAYES, B. (1984). A comparison of semantic- and mnemonic-based vocabulary-learning strategies. *Reading Psychology*, 5(1-2), 1-15.
- Lewis, M. (2000). *Teaching collocation*. Hove, UK: Language Teaching Publications.
- Lin, Lu-Fang (2010). A video-based CALL program for proficient and less-proficient L2 learners' comprehension ability, incidental vocabulary acquisition, *Educational Media International*, 47(3), 199-216.
- Lori, L. R. (2010). *Empower English language learners with tools from the Web*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- MacArthur, C. A., Ferretti, R. P., Okolo, C. M., & Cavalier, A. R. (2001). Technology application for students with literacy problems: A critical review. *The Elementary School Journal*, 101, 273-301.
- Malone, R. A., & McLaughlin, T. F. (1997). The effects of reciprocal peer tutoring with a group contingency on quiz performance in vocabulary with seventh- and eighth-grade students. *Behavioral Interventions*, 12(1), 27-40.
- Margosein, C. M., Pascarella, E. T., & Pflaum, S. W. (1982). The effects of instruction using semantic mapping on vocabulary and comprehension. *Journal of Early Adolescence*, 2(2), 185-194.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 33-48). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52.
- Mayer, R. E., Heiser, J., & Lonn, S. (2001) "Cognitive constraints on

multimedia learning: When presenting more material results in less understanding”, *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 187-198.

McKeown M. G., & Beck, I. L. (2004). Direct and rich vocabulary instruction. In Baumann, J. F. & Kame'enui, E. J. (Eds.), *Vocabulary instruction: Research to practice*. NY: The Guilford Press.

McKinney, J. (2006). Why YouTube works. *Unsought Input*. Retrieved February 3, 2013, from <http://www.unsoughtinput.com/index.php/2006/08/21/why-youtube-works/>

Min, Hui-Tzu (2008). EFL vocabulary acquisition and retention: reading plus vocabulary enhancement activities and narrow reading. *Language Learning*, 58(1), 73-115.

Najjar, L. J. (1996). Multimedia information and Information Learning. *Journal of Educational Multimedia and Hyper Media*, 5, 129-150.

Nation, I. S. P. (1990). *Teaching & learning vocabulary*. Boston, MA: Heinle & Heinle.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.

National Institute of Child Health and Human Development. (2000). *Report of the National Reading Panel. Teaching children to read: an evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction: Reports of the subgroups* (NIH Publication No. 00-4754). Washington, DC: U.S. Government Printing Office.

Nicholson, T., & Whyte, B. (1992). Matthew effects in learning new words while listening to stories. In C. K. Kinzer & D. J. Leu (Eds.), *Literacy research, theory, and practice: Views from many perspectives: Forty-first Yearbook of the National Reading Conference* (pp. 499-503). IL: The National Reading Conference.

- Paivio, A.(1971).*Imagery and verbal processes*.New York:  
Holt,Rinehart,and Winston.
- Reinking, D., & Rickman, S. S. (1990). The effects of computer-mediated texts on the vocabulary learning and comprehension of intermediate-grade readers.*Journal of Reading Behavior*, 22(4), 395-411.
- Robbins. C., & Ehri, L. C. (1994). Reading storybooks to kindergartners helps them new vocabulary words. *Journal of Educational Psychology*, 86(1), 54-64.
- Roblyer, M. D. (2003).*Integrating educational technology into teaching (3<sup>rd</sup> ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Pearson Education.
- Senechal, M., & Cornell, E. H. (1993).Vocabulary acquisition through shared reading experiences.*Reading Research Quarterly*, 28(4), 360-374.
- Shareman, J.(2003). *Using authentic video in the language classroom*.Cambirdge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R.J. (1987). Most vocabulary is learned from context. In M.E. McKeown & M.E. Curtis (Eds.), *The nature of vocabulary acquisition* (pp. 89-105). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Stewart, S. R., Gonzalez, L. S., & Page, J. L. (1997).Incidental learning of sight words during articulation training. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 28(2), 115-125.
- Sweller, J., Van Merrienboer, J. J. G., & Pass, F. G. W. C. (1998).Cognitive architecture and instructional design. *Educational Psychology Review*, 10(3), 251-297.
- Tomalin, B. (1992). What children can learn from television and video. In S. Stempleski & P. Arcario (Eds.), *Video in second language teaching: Using, selecting, and producing video for the classroom*. Alexandria, VA: TESOL.

- Wesche, M. (1994). Input and interaction in second language acquisition. In C. Gallway & B. Richards (Eds.), *Input and interaction in language acquisition* (pp. 219-249). New York: Cambridge University Press.
- Wu, H. M., & Sloman, R. T. (1993). Effective use of pictures as extra stimulus prompts. *British Journal of Educational Psychology*, 63(1), 144-160.



## 附件

### 一、家長同意書

貴家長鈞鑒：

我是貴子弟的活化英語任課教師--謝芸頌老師，課程的進行，結合英語繪本、歌曲、舞蹈、美勞、多媒體等多元教材，讓孩子在輕鬆愉悅的學習環境中，學到英語文能力、學習興趣與生活知識。教學的經驗，讓我深刻體會，適度使用多媒體影音資源，能提高孩子們學習的動力，亦能提升英語聽、說、讀、寫之能力。

教學之餘，我對於英語教學之研究具有高度的熱忱與興趣，目前在國立台北教育大學兒童英語教育研究所進修，且在陳錦芬教授的指導下，進行「英語卡通影片教學對國小三年級學童英語字彙與日常生活習慣學習之影響」的研究計畫。冀望能結合教學與研究，記錄孩子們的學習點滴，並將之放入此研究當中，以更了解孩子們學習之情形，也讓我在教學上，能更深刻反思與精進。

本研究將自 2013 年 4 月至 6 月，共 11 週，利用每週一節英語活化課時間，每節課利用 3-5 分鐘，將美國教育卡通 Crawford's Corner 系列影片(取自 YouTube，每節課以一集為主題，一集約 3~5 分鐘)，融入教學，並利用小組討論、字彙活動與學習單等活動，希冀學生藉此增加接觸英語的機會，並從中學習到與日常生活中息息相關的英語單字及良好生活習慣。

為了解學生在英語字彙上與日常生活習慣習得的進步情形，學生將在研究初與研究後各接受一次測驗，此測驗將不會列入學生平時學業成績之計算。研究過程中，學生所填寫的調查、問卷、測驗與回饋卷，我必將進行個資保密且僅做個人研究使用，以維護學生相關資料隱私。

我相信此研究對孩子單字學習及良好習慣養成，必有所助益。基於研究倫理，研究者懇請您能同意，讓孩子參與研究的歷程。誠摯感謝您！

敬祝平安快樂！

國立台北教育大學兒童英語教育研究所研究生  
新北市立○○小學英語科任教師謝芸頌謹啟

2013 年 3 月

#### 【同意書】

三年\_\_\_\_班學生\_\_\_\_\_

我同意讓孩子的學習歷程，納入本研究計畫。

我不同意讓孩子的學習歷程，納入本研究計畫，原因\_\_\_\_\_ (煩請留下電話或 e-mail \_\_\_\_\_ 研究者將再為您進一步說明，謝謝!!)

家長簽名：\_\_\_\_\_

## 二、學生英語學習背景問卷

親愛的小朋友，

你好，為了瞭解各位英語的學習情況和程度，並做為老師教學研究上的參考，特進行本項調查。這不是考試，也與英語成績無關，請根據實際情況和經驗，在適當的□內打✓，或填上你覺得最適當的答案，以獲得最正確的資料，謝謝你的合作！

國立台北教育大學兒童英語教育研究所 研究生：謝芸頌 敬啟

三年\_\_\_\_班\_\_\_\_號 姓名\_\_\_\_\_

### 一、基本資料：

1. 性別：男 女
2. 年齡：8歲 9歲 10歲

### 二、個人英語程度及學習情形：

1. 你有沒有曾經或是現在有在校外（如：美語補習班）學過英語？  
有（請繼續接第2題作答）  
沒有（請直接跳到第5題作答）
2. 你甚麼時候開始學英語？  
幼稚園 小學一年級 小學二年級  
小學三年級
3. 到目前為止，你一共在校外（如：美語補習班）學了幾年英語？  
一年以下 一~兩年 兩~三年  
三~四年 四年以上
4. 除了學校英語課外，你目前每週花多少時間在校外（如：美語補習班）學習英語？  
1小時以下 1~2小時 2~3小時  
3小時以上
5. 你平常在家中有接觸或學習英語嗎？  
有（請繼續接第6題作答）  
沒有（請直接跳到第8題作答）
6. 你在家中接觸或學習英語的方式有哪些？（可複選）  
我自己讀書、自己學  
家裡長輩會教我  
我看電視學（電視節目名稱\_\_\_\_\_）  
我用電腦軟體學（電腦軟體名稱\_\_\_\_\_）  
我用電腦網站學（電腦網站名稱\_\_\_\_\_）
7. 你每週花多少時間在家中學習英語？  
1小時以下 1~2小時 2~3小時  
3小時以上

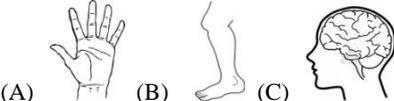
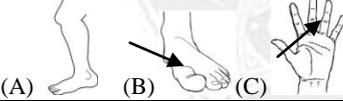
8. 你曾經在學校、在家中或在補習班看過純英語發音的卡通嗎？  
看過（請繼續接第 9 題作答）  
從來沒看過（請直接跳到第 10 題作答）
9. 看純英語發音的卡通影片，你能聽懂卡通影片的內容有多少？  
聽不懂           聽懂小部份  
聽懂大部分   全部聽懂
10. 你喜歡學習英語嗎？  
非常喜歡   喜歡   不喜歡   非常不喜歡

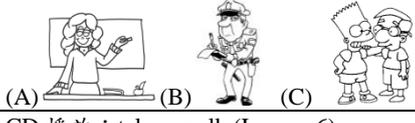
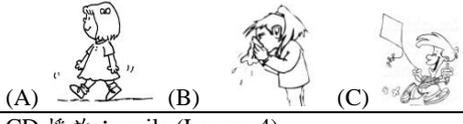
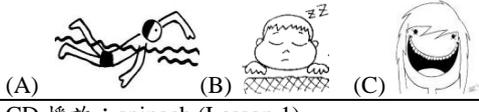
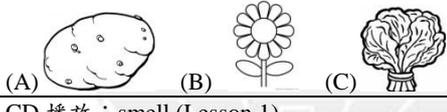
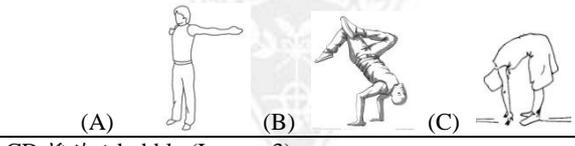
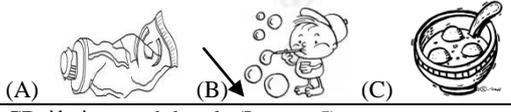
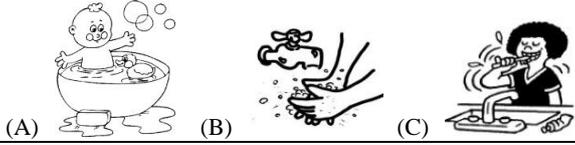
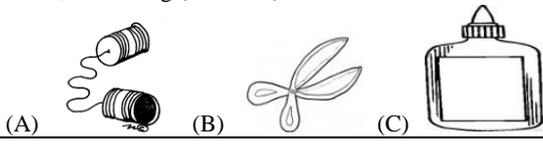
◎作答結束，請檢查每題都已勾選，謝謝你用心的回答！！



### 三、英語字彙能力測驗 (前測卷)

一、小朋友，請仔細聽 CD，並選出和聽到的字相對應的圖片

1.	( )	CD 播放：brush my teeth (Lesson 4) 
2.	( )	CD 播放：try a bite (Lesson 1) 
3.	( )	CD 播放：hand (Lesson 3) 
4.	( )	CD 播放：toothbrush (Lesson 4) 
5.	( )	CD 播放：toes (Lesson 2) 
6.	( )	CD 播放：leg (Lesson 2) 
7.	( )	CD 播放：blow my nose (Lesson 5) 
8.	( )	CD 播放：tissue (Lesson 5) 
9.	( )	CD 播放：stomach (Lesson 3) 
10.	( )	CD 播放：cough (Lesson 5) 

11.	( )	CD 播放：fly a kite (Lesson 6) 
12.	( )	CD 播放：friend (Lesson 6) 
13.	( )	CD 播放：take a walk (Lesson 6) 
14.	( )	CD 播放：smile (Lesson 4) 
15.	( )	CD 播放：spinach (Lesson 1) 
16.	()	CD 播放：smell (Lesson 1) 
17.	( )	CD 播放：bend (Lesson 2) 
18.	()	CD 播放：bubble (Lesson 3) 
19.	()	CD 播放：wash hands (Lesson 5) 
20.	()	CD 播放：string (Lesson 6) 

二、聽 CD，選出正確的單字

21. ( ) (A) spinach (B) soap (C) soup
22. ( ) (A) toothbrush (B) toothpaste(C) tooth
23. ( ) (A) homework(B) home(C) handshake
24. ( ) (A) snake(B) share(C) sneeze
25. ( ) (A) stretch(B) small(C) smell
26. ( ) (A) fly a kite (B) take a bath (C) catch a cold
27. ( ) (A) turn on the water(B) turn off the water (C) spit out the water
28. ( ) (A) eraser (B) ear(C) exercise
29. ( ) (A) game (B) germ (C) garden
30. ( ) (A) picture(B) pink (C) prize ribbon

CD 播放:

1	soup Lesson 5	2	toothpaste Lesson 4	3	handshake Lesson 1	4	Share Lesson 6	5	stretch Lesson 2
6	catch a cold Lesson5	7	turn on the water Lesson 4	8	exercise Lesson 2	9	gardenLesson3	10	picture Lesson4

三、小朋友，請依提示選出正確的單字

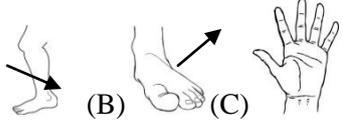
31. ( ) 社團：(A) exercise (B) club (C) ribbon
32. ( ) 跳：(A)jump (B) bend (C) turn
33. ( ) 把水吐出來：(A) turn on the water (B)spit out the water (C) turn off the water
34. ( ) 用牙線剔牙：(A) try (B) floss (C) soap
35. ( ) 灰塵、髒汗：(A) friend (B) food (C) dirt
36. ( ) 緞帶：(A)ribbon (B) sting (C) tissue
37. ( ) 風箏：(A) cake (B) walk (C)kite
38. ( ) 一同合作：(A)work together (B) sneeze nose (C) take a walk
39. ( ) 分享：(A) cough (B) share (C) stretch
40. ( ) 感冒：(A) leg (B) cough (C) cold
41. ( ) 聞：(A) smile (B)smell (C) small
42. ( ) 把水轉開：(A) spit out the water (B) floss my teeth (C) turn on the water
43. ( ) 踏步：(A)march (B) bend (C) turn
44. ( ) 眼睛：(A) head (B) ear (C)eye
45. ( ) 轉(身)：(A) march (B) jump (C)turn
46. ( ) 洗手：(A)wash hands (B) cover mouth (C) brush teeth
47. ( ) 搓、揉：(A) bite (B)scrub (C) dirt
48. ( ) 好吃：(A) yummy (B) beautiful (C) egg timer
49. ( ) 打結：(A) try (B) rub (C)tie
50. ( ) 鼻子：(A) hand (B) eye (C) nose

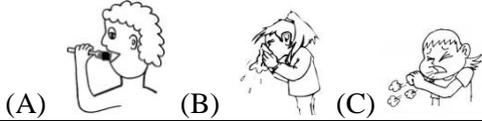
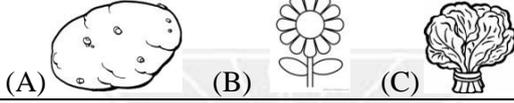
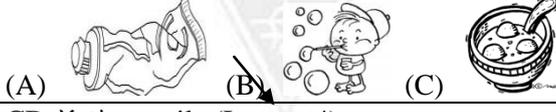
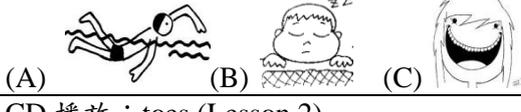
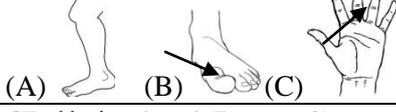
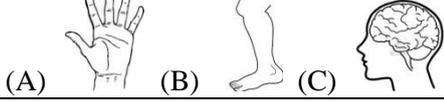
Answer:

31	B	32	A	33	B	34	B	35	C	36	A	37	C	38	A	39	B	40	C
41	B	42	C	43	A	44	C	45	C	46	A	47	B	48	A	49	C	50	C

## 四、英語字彙能力測驗 (後測卷)

一、小朋友，請仔細聽 CD，並選出和聽到的字相對應的圖片。

1.	( )	CD 播放：try a bite (Lesson 1)  (A) (B) (C)
2.	( )	CD 播放：fly a kite (Lesson 6)  (A) (B) (C)
3.	( )	CD 播放：stomach (Lesson 3)  (A) (B) (C)
4.	( )	CD 播放：tissue (Lesson 5)  (A) (B) (C)
5.	( )	CD 播放：take a walk (Lesson 6)  (A) (B) (C)
6.	( )	CD 播放：bend (Lesson 2)  (B) (B) (C)
7.	( )	CD 播放：wash hands (Lesson 5)  (A) (B) (C)
8.	( )	CD 播放：string (Lesson 6)  (A) (B) (C)
9.	( )	CD 播放：friend (Lesson 6)  (A) (B) (C)
10.	( )	CD 播放：leg (Lesson 2)  (A) (B) (C)

11	( )	CD 播放：blow my nose (Lesson 5) 
12	( )	CD 播放：brush my teeth (Lesson 4) 
13	( )	CD 播放：toothbrush (Lesson 4) 
14	( )	CD 播放：cough (Lesson 5) 
15	( )	CD 播放：spinach (Lesson 1) 
16	()	CD 播放：smell (Lesson 1) 
17	()	CD 播放：bubble (Lesson 3) 
18	( )	CD 播放：smile (Lesson 4) 
19	( )	CD 播放：toes (Lesson 2) 
20	( )	CD 播放：hand (Lesson 3) 

二、聽 CD，選出正確的單字

21. ( ) (A) spinach (B) soap (C) soup
22. ( ) (A) fly a kite (B) take a bath (C) catch a cold
23. ( ) (A) turn on the water(B) turn off the water (C) spit out the water
24. ( ) (A) picture(B) pink (C) prize ribbon
25. ( ) (A) snake(B) share(C) sneeze
26. ( ) (A) homework(B) home(C) handshake
27. ( ) (A) toothbrush (B) toothpaste(C) tooth
28. ( ) (A) eraser (B) ear(C) exercise
29. ( ) (A) stretch(B) small(C) smell
30. ( ) (A) game (B) germ (C) garden

Answer:

21	C	22	C	23	A	24	A	25	B
26	C	27	B	28	C	29	A	30	C

三、小朋友，請依提示選出正確的單字

31. ( )風箏：(A) cake (B) walk (C)kite
32. ( )一同合作：(A)work together (B) sneeze nose (C) take a walk
33. ( )踏步：(A)march (B) bend (C) turn
34. ( )搓、揉：(A) bite (B)scrub (C) dirt
35. ( )鼻子：(A) hand (B) eye (C) nose
36. ( )灰塵、髒汙：(A) friend (B) food (C) dirt
37. ( )聞：(A) smile (B)smell (C) small
38. ( )好吃：(A) yummy (B) beautiful (C) egg timer
39. ( )用牙線剔牙：(A) try (B) floss (C) soap
40. ( )社團：(A) exercise (B) club (C) ribbon
41. ( )洗手：(A)wash hands (B) cover mouth (C) brush teeth
42. ( )轉(身)：(A) march (B) jump (C)turn
43. ( )分享：(A) cough (B) share (C) stretch
44. ( )緞帶：(A)ribbon (B) sting (C) tissue
45. ( )跳：(A)jump (B) bend (C) turn
46. ( )把水轉開：(A) spit out the water (B) floss my teeth (C) turn on the water
47. ( )眼睛：(A) head (B) ear (C)eye
48. ( )感冒：(A) leg (B) cough (C) cold
49. ( )打結：(A) try (B) rub (C)tie
50. ( )把水吐出來：(A) turn on the water (B)spit out the water (C) turn off the water

Answer:

31	C	32	A	33	A	34	B	35	C	36	C	37	B	38	A	39	B	40	B
41	A	42	C	43	B	44	A	45	A	46	C	47	C	48	C	49	C	50	B

## 五、日常生活習慣學習問卷(前測)

班級\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_

◎小朋友請依照題目的敘述，對的寫○，錯的打X。

1. ( ) 牙齒的清潔對於我們的身體健康很重要。
2. ( ) 生病打噴嚏或咳嗽時，不要摀住口鼻，以免病毒或細菌又回到自己的身上來，造成二度感染。
3. ( ) 每天都該保持運動的習慣，這樣身體才會健康、有活力。
4. ( ) 朋友和同學間應該要互助合作、互相幫忙。
5. ( ) 洗手時水溫越高越好，因為殺菌力較強，手可以洗得比較乾淨。
6. ( ) 對於花椰菜、胡蘿蔔、茄子或是任何我不喜歡吃的食物出現在營養午餐中，我絕對不要吃。
7. ( ) Crawford 的伸展運動能讓肌肉先暖身，之後的跳躍運動則能讓全身都運動到。
8. ( ) 刷牙時，牙齒內外前後約刷 5~6 分鐘，並且可以用計時器幫忙計時。
9. ( ) 吃飯前，只要用肉眼看，感覺手沒有髒就可以不用洗手，直接吃飯。
10. ( ) 生病時，因為身體不舒服，擤完鼻涕的衛生紙就讓其他人拿去丟。
11. ( ) 剛開始運動時，為節省時間，直接從能運動到全身的劇烈運動開始做就可以了。
12. ( ) 對有益身體健康的食物我應該不挑食，身體才會健康。
13. ( ) 當朋友遇到困難時，我們應該在他需要時幫助他。
14. ( ) 洗手時，應該在抹上肥皂後，仔細搓揉摩擦雙手，並出現肥皂泡泡後沖洗乾淨，這樣才算正確的洗手方式。
15. ( ) 擤完鼻涕後，一定要將手用衛生紙擦拭乾淨，以防細菌在手上孳生。
16. ( ) 刷完牙後牙齒已經很乾淨了，不需要再用牙線清理牙縫。
17. ( ) 和朋友相處時，應該還是多為自己的好處著想比較好。
18. ( ) 感冒時一定要做好個人衛生管理，避免把感冒傳染給別人。
19. ( ) 洗完手後，直接用手把多餘的水甩出去，快速又衛生。
20. ( ) 刷牙時應該從一開始就把水龍頭打開，一直到刷完牙才關上，這樣刷牙比較方便，也刷得比較乾淨。

## 六、日常生活習慣學習問卷 (後測)

班級\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_

小朋友請依照題目的敘述，對的寫○，錯的打×。

1. ( ) 洗手時水溫越高越好，因為殺菌力較強，手可以洗得比較乾淨。
2. ( ) 對於花椰菜、胡蘿蔔、茄子或是任何我不喜歡吃的食物出現在營養午餐中，我絕對不要吃。
3. ( ) 牙齒的清潔對於我們的身體健康很重要。
4. ( ) 刷牙時應該從一開始就把水龍頭打開，一直到刷完牙才關上，這樣刷牙比較方便，也刷得比較乾淨。
5. ( ) 生病打噴嚏或咳嗽時，不要摀住口鼻，以免病毒或細菌又回到自己的身上來，造成二度感染。
6. ( ) 刷完牙後牙齒已經很乾淨了，不需要再用牙線清理牙縫。
7. ( ) 每天都該保持運動的習慣，這樣身體才會健康、有活力。
8. ( ) Crawford 的伸展運動能讓肌肉先暖身，之後的跳躍運動則能讓全身都運動到。
9. ( ) 朋友和同學間應該要互助合作、互相幫忙。
10. ( ) 吃飯前，只要用肉眼看，感覺手沒有髒就可以不用洗手，直接吃飯。
11. ( ) 生病時，因為身體不舒服，擤完鼻涕的衛生紙就讓其他人拿去丟。
12. ( ) 洗完手後，直接用手把多餘的水甩出去，快速又衛生。
13. ( ) 刷牙時，牙齒內外前後約刷 5~6 分鐘，並且可以用計時器幫忙計時。
14. ( ) 洗手時，應該在抹上肥皂後，仔細搓揉摩擦雙手，並出現肥皂泡泡後沖洗乾淨，這樣才算正確的洗手方式。
15. ( ) 和朋友相處時，應該還是多為自己的好處著想比較好。
16. ( ) 剛開始運動時，為節省時間，直接從能運動到全身的劇烈運動開始做就可以了。
17. ( ) 擤完鼻涕後，一定要將手用衛生紙擦拭乾淨，以防細菌在手上孳生。
18. ( ) 當朋友遇到困難時，我們應該在他需要時幫助他。
19. ( ) 感冒時一定要做好個人衛生管理，避免把感冒傳染給別人。
20. ( ) 對有益身體健康的食物我應該不挑食，身體才會健康。

## 七、學生觀賞英語卡通影片之回饋問卷

親愛的小朋友：

你好，以下的問題不是考試，而是要知道你們對於上英語卡通影片 Crawford's Corner 的看法。你只要依照自己實際的狀況成時作答就可以了。在仔細閱讀題目後，比較「自己實際的情況」和「題目的敘述」兩個符合的程度，並在右邊□中，選擇一個你覺得最適當的打✓。謝謝你的幫忙，若有任何疑問，請舉手發問。

國立台北教育大學兒童英語教育研究所研究生：謝芸頌敬啟

### 一、基本資料

性別：男 女

班級：\_\_\_\_年\_\_\_\_班 座號\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_

### 二、問卷內容

	非常同意	同意	不同意	非常不同意
				
<b>學生對於自身英語能力影響之看法</b>				
1. 我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 學新英語單字很容易記得。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 藉由看 Crawford's Corner 讓我學到許多和生活相關的英語單字。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 因為卡通影片都說英文，而且說話很快，我常常聽不懂。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 即使不是完全聽懂，但我會用卡通影片中的地點、場景和角色們的動作去推測劇情和單字的意思。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. 以後我有信心看懂其他類似的卡通影片。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. 我在看 Crawford's Corner 時常常分心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 以後若有機會我會主動看英語卡通影片學英語。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>學生對於觀看英語卡通影片的喜愛度和意見</b>				
8. 看 Crawford's Corner 卡通影片時，我都很興奮。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. 看 Crawford's Corner 卡通影片時，我的眼睛會一直盯著螢幕看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 播放 Crawford's Corner 卡通影片時，我常常希望可以快點結束。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. 看 Crawford's Corner 卡通影片比一般上英語課有趣多了。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. 我常和同學討論 Crawford's Corner 卡通中的劇情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

由卡通學習日常生活習慣之想法				
13. 我覺得看卡通影片 Crawford's Corner 能讓我多認識一些生活上健康與體育的小知識。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. 透過卡通影片 Crawford's Corner 我更了解如何養成良好的飲食與運動習慣、個人衛生及人際相處之道。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. 我覺得 Crawford's Corner 中介紹日常生活習慣的內容很無聊。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
學生對於英語與健體跨領域教學之想法				
16. 我發現英語和健康與體育一起學習時，可以同時學到兩種知識。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. 我覺得用英語和健康與體育一起學習，比單上一種課程還有趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. 我覺得用英語來上健體可以學到更多生活中會遇到的英語單字，很實用。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. 英語和健康與體育一起學習我覺得太難了，兩個都學不會。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. 我覺得用英語來上健體一點都不有趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. 我覺得學習日常生活相關內容可以幫助我記英文單字。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. 我覺得我也可以將日常生活相關的英文單字運用在平常生活中。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. 利用卡通影片 Crawford's Corner 來學英語，你覺得你的英語能力有進步嗎? <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 有，最大的地方是?(可複選) <input type="checkbox"/> 聽 <input type="checkbox"/> 說 <input type="checkbox"/> 讀 <input type="checkbox"/> 寫 <input type="checkbox"/> 字彙 <input type="checkbox"/> 文法 <input type="checkbox"/> 其他_____				
24. 在 Crawford's Corner 卡通影片中，給我印象深刻的影片有：(可複選) <input type="checkbox"/> 對於每種食物都要勇於嘗試，試吃一口，不偏食。 <input type="checkbox"/> 要多做運動，讓身體更健康。 <input type="checkbox"/> 正確的洗手：轉開水、抹肥皂、雙手搓揉、沖水，最後擦乾手。 <input type="checkbox"/> 正確的刷牙：拿出牙刷、擠上牙膏、刷牙兩分鐘、仔細刷乾淨、漱口，最後用牙線清潔齒縫。 <input type="checkbox"/> 感冒時注意個人衛生，打噴嚏遮口鼻...等防止散播細菌的方法 <input type="checkbox"/> 當好朋友遇到困難時，我願意伸出援手、一同與他度過難關，並且共同分享和作的成果。				
25. 我喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可以複選) <input type="checkbox"/> 卡通很有趣 <input type="checkbox"/> Crawford 畫得很可愛 <input type="checkbox"/> 能學到很多日常生活中的英語單字 <input type="checkbox"/> 即使看不懂也可以知道劇情在說什麼 <input type="checkbox"/> 上課方式比較輕鬆 <input type="checkbox"/> 學習印象比較深刻 <input type="checkbox"/> 活動很有趣				

其他\_\_\_\_\_

26. 我不喜歡用 Crawford's Corner 卡通影片學英文的原因：(可以複選)

- 內容很無聊
- 看不懂卡通在演什麼
- 上課時我很容易分心
- 上課要寫學習單
- 卡通中的英文單字太難
- 單字太多，記不起來
- Crawford 畫得不可愛
- 其他\_\_\_\_\_

請檢查每題都已勾選，謝謝你用心的回答！！



## 八、教案範例

### 實驗組教案範例

科目	英語	教學對象	三年級實驗組學生	
教材來源	YouTube	設計者	謝芸頌	
教學單元	Lesson 2 : Crawford Does His Exercises			
教學時間	一節共 40 分鐘	教學者	謝芸頌	
設備教具	電腦、單槍投影機、螢幕、喇叭、網路、字彙圖卡、字卡、學習單			
教學研究	影片摘要	早餐後 Crawford 喜歡去做些運動。他示範三種他最愛做的運動：伸展運動、倒騎腳踏車及跳躍運動，希望小朋友也跟著他一起做，讓身體更健康。		
	教學重點	重要英語字彙：exercise, stretch, toe, nose, eye, leg, march, jump, bend, turn 重要健體知識： 1. 每天保持做運動的習慣，身體才會健康有活力。 2. 運動先從伸展運動開始，讓身體暖身，以防止運動傷害。 3. Crawford 每日的運動包含：伸展運動(暖身運動)、倒騎腳踏車(主要運動)、跳躍運動(主要運動)、踏步(緩和運動)		
	學生分析	1. 學生已學過 26 個字母大小寫與自然拼讀法 2. 學生已學過簡單的教室用語 3. 學生已學過簡單的現在式對話，如：What's your name? My name is _____.		
教學活動	教學資源	時間	評量方式	
<b>壹、課前準備</b> 1. 教師蒐集本教學影片相關資料，並熟悉影片內容 2. 教師製作本單元之學習單 3. 製作單元之字彙字卡與圖卡 <b>貳、觀看影片前</b> 1. 教師先呈現幾張網路上體重過重的人之圖片，並詢問學生看到這些照片的想法，引出健康身體除了上次教過的飲食控制外，保持運動習慣也很重要。 2. 接著請學生腦力激盪等一下在影片中會出現和運動有關的單字有哪些。	電腦、單槍投影機、螢幕、喇叭、網路	10'	1. 課堂觀察 2. 口與評量 3. 學習單書寫	

<p>3. 教師提出幾個問題，請學生在影片中找到答案：</p> <p>(1) Crawford 每天做幾種運動?(4種)</p> <p>(2) 依序分別是哪一些?(伸展運動、倒騎腳踏車、跳躍運動、踏步)</p> <p>(2) 運動前一定要做哪一類運動?作用是什麼?(暖身運動；防止肌肉拉傷)</p> <p>(3) Crawford 是每天的甚麼時候做運動的?(吃完早餐後 30 分鐘)</p> <p>(4) Crawford 喜歡用甚麼方式讓做運動更有趣?(將運動編成一首歌)</p>	<p>字卡 圖卡</p>		
<p><b>參、觀看影片時</b></p> <p>1. 教師播放影片一次，請學生仔細觀看</p> <p>2. 學生進行小組討論，找出剛剛提出問題的可能答案，然後發表與全班分享。</p> <p>3. 教師再次播放影片，但這次採一段一段觀看方式進行講解或討論。並利用字卡及圖卡，呈現本單元重要自會之字形與字義。並利用字母拼讀法讓學生熟悉字形、字音、字義之間的連結。</p> <p>4. 一段一段播放影片，教師利用 TPR 請學生跟著影片的動作一起做，並帶入剛剛所教的字彙，以確保每位學生皆理解其中內容。</p>	<p>影片</p>	<p>20'</p>	
<p><b>肆、觀看影片後</b></p> <p>1. 複習活動：耳聽目明</p> <p>(1) 教師將所有單字配上動做複習一次</p> <p>(2) 全班同學起立</p> <p>(3) 教師做動做並念出單字，若念出的單字和動作配對正確，學生即重複教師的動作並念出單字，若教師念出的單字和動作配對錯誤，學生即不可做出任何動作或出任何聲音</p> <p>(4) 錯誤的學生需坐下</p> <p>(5) 最後結算看誰是冠軍</p> <p>2. 最後再看一次影片，並書寫學習單，將學生日常生活習慣之學習重點做提要說明。</p>	<p>字卡 圖卡</p>	<p>10'</p>	<p>學習單</p>

### 控制組教案範例

科目	英語	教學對象	三年級控制組學生	
教材來源	YouTube	設計者	謝芸頌	
教學單元	Lesson 2 : Crawford Does His Exercises			
教學時間	一節共 40 分鐘	教學者	謝芸頌	
設備教具	電腦、單槍投影機、螢幕、喇叭、電子繪本、字彙圖卡、字卡、學習單			
教學研究	電子繪本摘要	早餐後 Crawford 喜歡去做些運動。他示範三種他最愛做的運動：伸展運動、倒騎腳踏車及跳躍運動，希望小朋友也跟著他一起做，讓身體更健康。		
	教學重點	<p>重要英語字彙：exercise, stretch, toe, nose, eye, leg, march, jump, bend, turn</p> <p>重要健體知識：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每天保持做運動的習慣，身體才會健康有活力。</li> <li>2. 運動先從伸展運動開始，讓身體暖身，以防止運動傷害。</li> <li>3. Crawford 每日的運動包含：伸展運動(暖身運動)、倒騎腳踏車(主要運動)、跳躍運動(主要運動)、踏步(緩和運動)</li> </ol>		
	學生分析	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生已學過 26 個字母大小寫與自然拼讀法</li> <li>2. 學生已學過簡單的教室用語</li> <li>3. 學生已學過簡單的現在式對話，如：What's your name? My name is _____.</li> </ol>		
教學活動		教學資源	時間	評量方式
<p><b>壹、課前準備</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師蒐集本主題相關資料，並熟悉電子繪本內容</li> <li>2. 教師製作本單元之學習單</li> <li>3. 製作單元之字彙字卡與圖卡</li> </ol> <p><b>貳、觀看電子繪本前</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師先呈現幾張網路上體重過重的人之圖片，並詢問學生看到這些照片的想法，引出健康身體除了上次教過的飲食控制外，保持運動習慣也很重要。</li> <li>2. 接著請學生腦力激盪等一下在電子繪本中會出現和運動有關的單字有哪些。</li> <li>3. 教師提出幾個問題，請學生在電子繪本中找出答案：</li> </ol>		<p>電腦、單槍投影機、螢幕、喇叭、電子繪本</p> <p>字卡 圖卡</p>	10'	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課堂觀察</li> <li>2. 口與評量</li> <li>3. 學習單書寫</li> </ol>

<p>(1) Crawford 每天做幾種運動?(4種)</p> <p>(2) 依序分別是哪一些?(伸展運動、倒騎腳踏車、跳躍運動、踏步)</p> <p>(2) 運動前一定要做哪一類運動?作用是什麼?(暖身運動;防止肌肉拉傷)</p> <p>(3) Crawford 是每天的甚麼時候做運動的?(吃完早餐後30分鐘)</p> <p>(4) Crawford 喜歡用甚麼方式讓做運動更有趣?(將運動編成一首歌)</p>			
<p><b>參、觀看電子繪本時</b></p>			
<p>1. 教師播放電子繪本一次，請學生仔細聆聽觀看</p>	電子繪本	20'	
<p>2. 學生進行小組討論，找出剛剛提出問題的可能答案，然後發表與全班分享。</p>			
<p>3. 教師再播放電子繪本一次，但這次採一頁一頁方式進行講解或討論。教師利用字卡及圖卡，呈現本單元重要自會之字形與字義。並利用字母拼讀法讓學生熟悉字形、字音、字義之間的連結。</p>	電子繪本		
<p>4. 一頁一頁播放電子繪本，教師利用 TPR 請學生跟著電子繪本的圖片動作一起做，並帶入剛剛所教的字彙，以確保每位學生皆理解其中內容。</p>	字卡 圖卡	10'	
<p><b>肆、觀看電子繪本後</b></p>			
<p>1. 複習活動：耳聽目明</p>			
<p>(1) 教師將所有單字配上動做複習一次</p>			
<p>(2) 全班同學起立</p>			
<p>(3) 教師做動做並念出單字，若念出的單字和動作配對正確，學生即重複教師的動作並念出單字，若教師念出的單字和動作配對錯誤，學生即不可做出任何動作或出任何聲音</p>	學習單		
<p>(4) 錯誤的學生需坐下</p>			
<p>(5) 最後結算看誰是冠軍</p>			
<p>2. 最後再看一次電子繪本，並書寫學習單，將學生日常生活習慣之學習重點做提要說</p>			

明。			
----	--	--	--



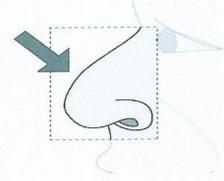
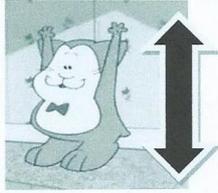
## 九、學習單範例

### Lesson 2

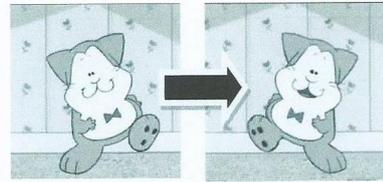
#### Crawford's Does His Exercise (worksheet)

Class \_\_\_\_\_ Number \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_

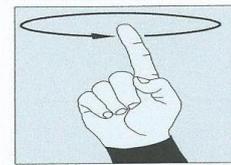
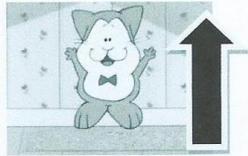
☆ 單字 Vocabulary : 配合圖片, 寫下相對應的英語單字; 聽 CD, 填代號 A~J 到( )中



1. ( ) \_\_\_\_\_ 2. ( ) stretch 3. ( ) \_\_\_\_\_ 4. ( ) nose



5. ( ) eye 6. ( ) \_\_\_\_\_ 7. ( ) \_\_\_\_\_



8. ( ) \_\_\_\_\_ 9. ( ) \_\_\_\_\_ 10. ( ) \_\_\_\_\_

☆ 小試身手 Let's Try : 聽 CD, 選出正確答案

1. ( ) (A) bend (B) turn (C) march
2. ( ) (A) nose (B) toes (C) eyes
3. ( ) (A) potato (B) yummy (C) stretch
4. ( ) (A) 轉(身) (B) 腳 (C) 運動

☆ 健體小常識 All about Health & Sports :

- ✓ 每天保持做運動的習慣, 身體才會健康有活力。
- ✓ 運動先從伸展運動開始, 讓身體暖身, 以防止運動傷害。
- ✓ Crawford 每日的運動包含: 伸展運動(暖身運動)、倒騎腳踏車(主要運動)、跳躍運動(主要運動)、踏步(緩和運動)