

南 華 大 學

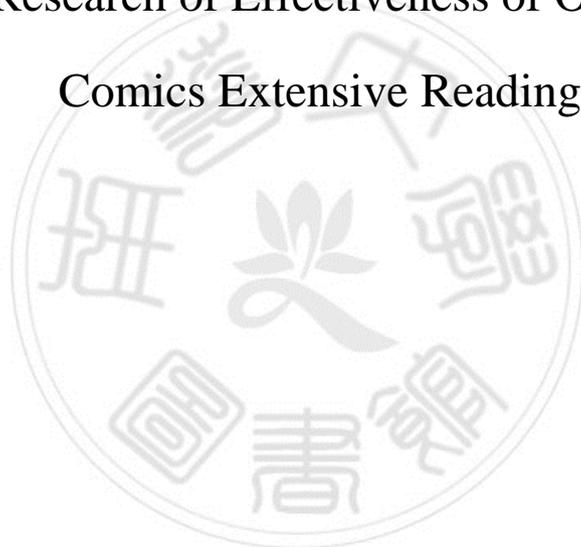
資訊管理學系

碩士論文

線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究

An Action Research of Effectiveness of On-line English

Comics Extensive Reading



研究生：吳欽能撰

指導教授：尤國任博士

中華民國 一〇五 年 六 月 二十三 日

南 華 大 學

資訊管理學系

碩 士 學 位 論 文

線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究

研究生： 吳欽能

經考試合格特此證明

口試委員： 周志賢  
李淑芬  
成明成

指導教授： 成明成

系主任(所長)： 

口試日期：中華民國 一〇五年六月二十三日

南華大學碩士班研究生

論文指導教授推薦函

資訊管理學系碩士班 吳欽能 君所提之論文

線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究

係由本人指導撰述，同意提付審查。

指導教授



105年7月18日

# 南華大學資訊管理學系碩士論文著作財產權同意書

立書人：\_\_\_\_\_吳欽能\_\_\_\_\_之碩士畢業論文

中文題目：

線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究

英文題目：

An Action Research of Effectiveness of On-line English Comics Extensive Reading

指導教授：\_\_\_\_\_博士\_\_\_\_\_

學生與指導老師就本篇論文內容及資料其著作財產權歸屬如下：

- 共同享有著作權
- 共同享有著作權，學生願「拋棄」著作財產權
- 學生獨自享有著作財產權

學生：\_\_\_\_\_吳欽能\_\_\_\_\_（請親自簽名）

指導老師：\_\_\_\_\_石明人\_\_\_\_\_（請親自簽名）

中華民國 105 年 6 月 23 日

## 誌 謝

時間過的真快，一眨眼已經碩四了，在歷經好長一段的撞牆期，終於能夠順利將投入許多時間與精神的成果呈呈顯出來，心中不免充滿喜悅。

首先必須感謝恩師尤國任教授的指導，總是不吝從自己多年的教學實務經驗中舉例說明，讓我對於未曾接觸過的理論能夠淺顯易懂，而每次討論教授總是耐心的聽我說出自己的想法，更以鼓勵的方式來引導我的思緒，讓我對自己充滿信心，才能順利完成本篇論文；更要感謝論文口試委員李淑芬教授與周志賢教授對於本論文的肯定及建議，讓本論文得以更加完備；也要感謝南華大學進修學士班的同學不求回報的對於本研究所投入時間與精神，本論文才得以順利完成；還有要感謝家人和女朋友涵棋的支持與幫助讓我能夠盡全力放手一搏，走完這最後一哩路，在此一併致上最誠摯的謝意。

吳欽能謹誌

南華大學資訊管理研究所

# 線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究

學生：吳欽能

指導教授：尤國任博士

南華大學 資訊管理學系碩士班

## 摘要

本研究旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式。研究結果發現：線上英文漫畫廣泛閱讀之實施，可有效提昇英語低成就學習者之學習動機，進而可提昇其英語聽、說與讀的能力；其中，線上英文漫畫廣泛閱讀之實施成效，會受到學生個人特質、與所搭配之教學法的影響。本研究並據此研究結果提出線上英文漫畫廣泛閱讀應用於提升英文學習成效之教學實務與未來研究之建議！

關鍵字：廣泛閱讀、線上閱讀、合作學習法、行動研究

# An Action Research of Effectiveness of On-line English Comics

## Extensive Reading

Student : Qin-Neng Wu

Advisors : Dr.Graham Yu

Department of Information Management  
The Graduated Program  
Nan-Hua University

### ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the influence of on-line English comics' extensive reading on English learning performance of English low-achievers as well as exploring the factors which affect the effectiveness of implement of on-line English comics' extensive reading. Besides, the study probe into the better way of implement on-line English comics' extensive reading through three stages of action research.

The results show that the implement of on-line English comics' extensive reading can improve the motivation of those who English low-achievers and then improve their English abilities of listening, speaking and reading. Moreover, the effectiveness of implement of on-line English comics' extensive reading can be affect by personality traits of students as well as teaching methods. Finally, the practice and further research recommends of on-line English comics' extensive reading are proposed.

Keywords: extensive reading, On-line reading, cooperative teaching method, action research

## 目錄

摘要.....	i
ABSTRACT.....	ii
目錄.....	iii
表目錄.....	v
圖目錄.....	v
<b>第一章 緒論</b> .....	<b>1</b>
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	2
第三節 研究流程.....	3
<b>第二章 文獻探討</b> .....	<b>5</b>
第一節 廣泛閱讀.....	5
第二節 學習成效.....	10
第三節 線上閱讀.....	12
第四節 合作學習法.....	17
第五節 英語學習低成就.....	27
<b>第三章 研究方法</b> .....	<b>30</b>
第一節 研究方法.....	30
第二節 研究工具.....	32

第三節 研究設計.....	37
第四節 資料蒐集.....	41
<b>第四章 資料分析與討論.....</b>	<b>43</b>
第一節 第零階段.....	43
第二節 第一階段「線上英語漫畫廣泛閱讀」.....	44
第三節 第二階段「線上英文漫畫廣泛閱讀修正」.....	52
第四節 第三階段「線上 ER 修正搭配分組學習」.....	60
第五節 跨階段的發現.....	70
<b>第五章 結論與建議.....</b>	<b>76</b>
第一節 研究結論.....	76
第二節 研究貢獻.....	80
第三節 研究限制與建議.....	80
<b>參考文獻.....</b>	<b>83</b>
一、 中文文獻.....	83
二、 外文文獻.....	86
附錄一.....	90
附錄二.....	91
附錄三.....	92

附錄四 .....	93
附錄五 .....	94
附錄六 .....	95
附錄七 .....	96

### 表目錄

表 2-4-1 合作學習之定義 .....	17
表 2-4-2 合作、競爭、個別學習三者之比較 .....	24
表 3-3-1 學生個性分析表 .....	38
表 3-4-1 資料編碼表 .....	42
表 4-5-1 英文漫畫 ER 三階段活動表 .....	71
表 4-5-2 跨階段結論一 .....	72
表 4-5-3 跨階段結論整理二 .....	73
表 5-1-1 結論整合 .....	77

### 圖目錄

圖 1-3-1 研究流程圖 .....	3
圖 3-2-1Mangahere 首頁 .....	32
圖 3-2-2 實際閱覽畫面 .....	33

圖 3-2-3 Hot Manga 熱門漫畫 .....	33
圖 3-2-4 漫畫列表 .....	34
圖 3-2-5 Latest Releases 最新發布 .....	34
圖 3-2-6 漫畫封面 .....	35
圖 3-2-7 臉書社團首頁 .....	36
圖 3-2-8 powerpoint 首頁 .....	37
圖 3-3-1 教室位置圖 .....	40
圖 4-2-1—ST03 同學的作品 .....	47
圖 4-2-2—ST03 同學的投影片 .....	49
圖 4-2-3—ST09 投影片 .....	50
圖 4-3-1—ST08 同學的作品 .....	55
圖 4-3-2—ST05 同學的作品 .....	58
圖 4-4-1—ST06 同學和 ST07 同學的作品 .....	67
圖 4-4-2—ST06 同學和 ST07 同學的作品 .....	68
圖 4-5-1 第一階段 .....	74
圖 4-5-2 第二階段 .....	75
圖 4-5-3 第三階段 .....	75

# 第一章 緒論

## 第一節 研究背景與動機

許多報導指出英語能力之重要性，英語能力已經不只攸關個人的職場競爭力，也是衡量國家競爭力的重要指標。因此民國八十七年九月三十日教育部公佈「國民教育階段九年一貫課程」總綱，將英語納入語文領域正式課程，宣布於九十學年度起國小必須加入英語教學。目的是透過提早接觸外語，提昇學生語文能力，達到「國際化」的教改目標（朱惠美、施玉惠，1999；教育部，2003）。長久以來，台灣的學生對於英語的接觸是十分有限的，而且老師和家長注重成績好壞的程度，遠多過於關心學生對英語學習的態度。此外，台灣的英語教育多著重於密集式的閱讀教學（intensive reading），此種方式往往造成學生對閱讀產生反感，甚至毫無興趣（黃佩綺，2010）。也因此許多相關英語教學研究與英語教學者發現越到高年段學生對英語的好惡越明顯，學習成就的「雙峰曲線」也越兩極化，而造成英語學習的低成就者。Huang 和 Tsai（2003）表示造成台灣學生英語能力顯著落差的原因不只是成績或動機因素使然，更關鍵的是學習英語的信念影響所致。過去關於廣泛閱讀的研究中，廣泛閱讀所使用之閱讀題材主要以正式英語學習的讀物為主，而較少選擇英語漫畫結合線上閱讀來進行相關研究。因此，本研究希望透過探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式，提供英語低成就者

合適的學習模式，讓有意進行相關英語教育教學工作者有所依循。

## 第二節 研究目的與問題

基於以上之動機，本研究旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式。依據上述的研究目的，本研究的問題為線上英語漫畫廣泛閱讀對於英語低成就學生之英語學習影響為何？



### 第三節 研究流程

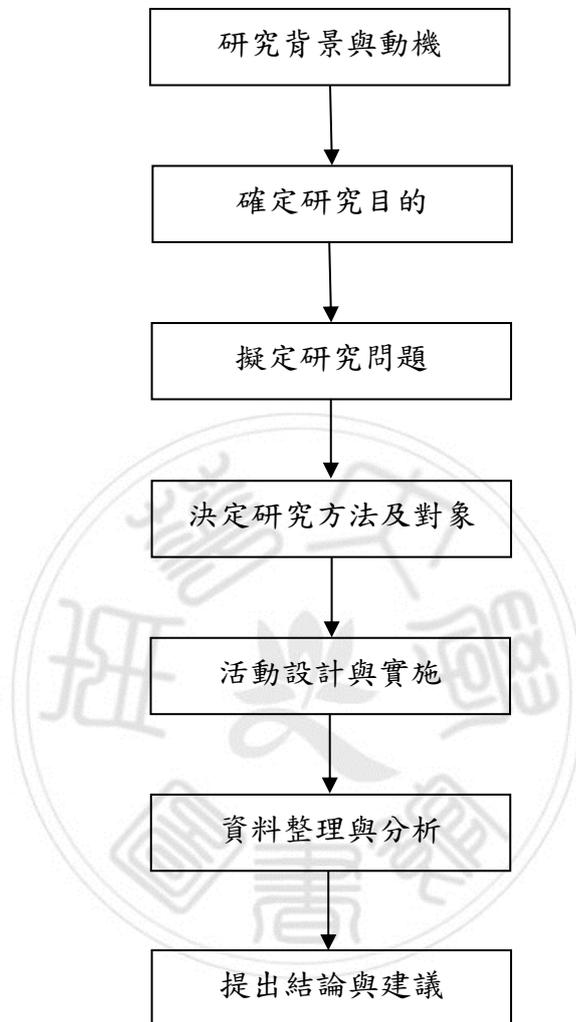


圖 1-3-1 研究流程圖

圖 1-3-1 為本研究之流程圖，本研究目的根據前一節所述旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響。研究流程首先根據本研究背景、動機進行相關文獻蒐集與研讀，並根據目前相關研究結果確定研究目的擬定研究問題與方向。接著根據研究問

題決定研究方法及對象，進行活動設計與實施，並徵求參與者進行研究活動與資料收集。最後根據資料分析結果提出結論與建議。



## 第二章 文獻探討

本研究在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式。相關文獻方面主要就「廣泛閱讀」、「學習成效」、「線上閱讀」、「合作學習法」和「英語學習低成就」五方面加以論述。

### 第一節 廣泛閱讀

#### 壹、何謂廣泛閱讀 (Extensive Reading)

閱讀是學習語言最有效的方法之一 (Krashen, 1994)。根據施孜孜 (2007) 的研究，英語之閱讀學習分為「精讀」(intensive reading) 和「廣泛閱讀」(extensive reading)。「廣泛閱讀」，指的是廣泛且大量去涉獵各類讀物，重點在於快速明白所閱讀之內容大意，而非反覆鑽研同一內容的細節。讀者可依本身的興趣與程度挑選適合自己的讀物來進行閱讀，並訂定自己的閱讀進度 (Day & Bamford, 1998)。由於此類閱讀屬於「悅讀」型 (reading for pleasure)，過程中以不查字典為主，故讀本之選擇應以難易度比本身程度略淺一點為宜 (Day & Bamford, 2000)。廣泛閱讀是否持之以恆的關鍵因素在於學生長期閱讀的習慣以及閱讀興趣是否已培養 (Eskey, 1987)，台灣的學生大多固守單一讀本而拒絕其他讀物的學習情況之下，如何讓學生敞開胸懷去接納廣泛閱讀大量的英語讀物，而不

被大量又陌生的書籍吞沒、對原文書感到困擾，則須要更強烈的動機驅使學生願意持續的參與下去。因為廣泛閱讀的宗旨之一是享受閱讀的樂趣 (Day & Bamford, 2000)，故啟發學生的學習動機可從兩方面著手－閱讀教材的選擇與習慣養成的方法。廣泛閱讀教材必須「簡單」而「有趣」 (Schmidt, 1996; Day & Bamford, 2000)，由於廣泛閱讀是以學生為中心的自助式學習策略 (Blue, 1992)，必須要讓學生願意且喜歡自行前往閱讀，有鑑於閱讀教材的挑選能激起學生的興趣，且在他們能夠理解的範圍，如此才能夠吸引他們閱讀。「有趣」的教材讓閱讀輕鬆許多，同樣的，閱讀教材難易程度如果「簡單」而易於掌控，則讀者更能掌握並欣賞其意境；廣泛閱讀教材必須要在學生能掌控的語文程度範圍內，一頁以不超過一到兩個困難的單字為宜 (Day & Bamford, 2000)，換言之，「簡單」而「有趣」的閱讀教材指的是能吸引學生並適合學生的讀物 (Eskey, 1987)。

其次，廣泛閱讀習慣的養成。在一個沒有閱讀習慣之文化的社會環境中，維持外語閱讀習慣面臨著更大的挑戰 (Day & Bamford, 2000)，而台灣即屬於這樣的狀況，要將廣泛閱讀計劃融入到現行課程已是相當困難，再加上多數台灣的高中學生表示在英文閱讀時有很大的挫折感，並表示對「額外的英文功課」沒有興趣，因此廣泛閱讀的實施需要許多的輔助以誘導低或無閱讀動機的學生，使其發現閱讀的樂趣和回饋，其實就在閱讀當中。在沒有任何獎勵的條件下而自動自發去做一件事情，需要發自內在的動機 (intrinsic motivation) (Brown, 2001)，然而要驅使學生有這樣高度的內在動機，通常需要外在誘因作為引導。由心理行為學派 Skinner 與 Watson 所提出的行為增強理論 (behavior-reinforcement theory) 便可

加以應用在鼓勵閱讀的開始階段。

由上述可知，廣泛閱讀是以「簡單」而「有趣」的閱讀教材引出學生閱讀的興趣，進而培養廣泛閱讀的習慣，而隨著學生逐漸習慣於主動閱讀，這種強化的誘因便可以逐漸淡出，最後不需任何外因，學生亦會願意自動自發作廣泛閱讀，因為成功的學習者在閱讀方面獲得的成就，讓他們能夠享受語言學習並重視他們的學習成果 (Nation, 1997)。

## 貳、廣泛閱讀所扮演的角色

許多研究指出廣泛閱讀在外語學習中扮演許多中重要的角色，Bell (1998) 將廣泛閱讀在外語學習中所扮演的角色歸納為十點：

- 一、 廣泛閱讀提供可理解的輸入語料 (comprehensible input)。  
Krashen (1982) 指出如果符合足夠的接觸、有趣的材料及輕鬆無壓力的學習環境等三個條件，廣泛閱讀將可以達成外語習得 (language acquisition) 的目的。傳統教科書通常是為了考試而規劃的，很難引起學生閱讀興趣，使得我們的學生在學習外語時文化認知方面的副學習明顯不足 (Chang, 2002)。  
多元的英語圖書可以彌補教科書不足，配合廣泛閱讀計畫以符合 Krashen 所提的三個條件。
- 二、 廣泛閱讀可強化學生整體的外語能力。許多實證性研究皆得證，透過長期廣泛閱讀學生在認字、閱讀、口語、及寫作上都有長足的進步。
- 三、 廣泛閱讀增加學生接觸英文的機會。

- 四、 廣泛閱讀可提升學生的字彙量。Nagy and Herman (1987) 研究指出三年級到六年級學生平均學會約三千個字彙，其中極少數是藉由直接的字彙教學，大部分是透過閱讀學習到的。
- 五、 廣泛閱讀可提升學生的寫作能力。
- 六、 廣泛閱讀可引起學生的學習動機。廣泛閱讀的題材是配合學生依個人的需要、興趣、及偏好而選擇的，能夠使學生維持高度意願去瞭解書中的內容。
- 七、 廣泛閱讀可穩固學生先前學過的內容。透過廣泛閱讀，學生學過的單字句型及文法概念重複的出現在文本裡，讓學生能透過舊知識學習新語句，加深對學習過的單字及辭彙的記憶。
- 八、 廣泛閱讀可建立學生閱讀大篇幅文章的信心。
- 九、 廣泛閱讀可訓練腦部處理訊息的能力。認知心理學研究指出緩慢、逐字閱讀的方式事實上是阻礙對文章的理解，因為腦部接收過多的訊息，處理的管道無法暢通。要理解一篇文章，腦部事實上只需要部分的訊息。透過廣泛閱讀，學生不斷閱讀相同形式之單字、句型和文法，這些重複出現的字，成為一眼就能理解的字彙(sight vocabulary)，大幅降低腦部負擔，腦部處理這些訊息就能更迅速準確，並且加快閱讀速度，也能夠提升閱讀的信心。
- 十、 廣泛閱讀可提升學生的推測能力。研究結果大家公認的觀點是在閱讀理解的過程中，我們是利用背景知識及我們已經存

在的基模，來推測我們要讀的內容。當我們在閱讀的時候，我們的基模會運作，透過推測、假設、調整、重組基模來理解文章的內容。

### 參、廣泛閱讀的特色

Day and Bamford (1998) 提出十點成功的廣泛閱讀的特色：

- 一、學生要多閱讀並且要在課餘時間閱讀。
- 二、各種主題的書籍都一應俱全，才能鼓勵學生用不同的方式及為了不同原因而閱讀。
- 三、學生選擇自己所要讀的書，而且當他們發現書的內容不吸引他們的時候，可以自行決定選擇其他書籍。
- 四、閱讀的目的通常和愉悅、資訊的取得、理解文章內容有關，而且要依據書本的性質和學生的興趣而定。
- 五、閱讀本身就是一種獎賞，閱讀後的練習盡量避免，若有，也盡量簡短而簡單。
- 六、閱讀的內容，在單字和文法方面不要超越學生的語言能力，閱讀的過程幾乎不用字典，因為，經常停下來查字典會無法流暢的閱讀。
- 七、閱讀是個人化的，而且要靜下來。學生依據自己的步調，在課餘時間，決定自己何時何地閱讀。
- 八、閱讀速度通常是快速的，而非慢的。因為學生所閱讀的書本或文章是對他們來說很容易懂的。
- 九、老師要引導學生走向計畫的目標，向學生解釋廣泛閱讀的方

法，追蹤每一位學生所閱讀的書名，並且引導學生從廣泛閱讀計畫中得到最大的收穫。

- 十、老師是學生的閱讀典範。老師也要是閱讀群中的成員，必須展現出良好的閱讀者的風範，作為學生的楷模。

## 第二節 學習成效

### 壹、學習成效的定義

根據（田福建，2010）的研究，學習是指經由某種活動或經驗而促使人的行為產生持久性改變的歷程（張春興、林清山，1981）。學習也是一種建構和改變心理模式的過程（Shuell, 1986; Leidner & Jarvenpaa, 1995）。而學習成效則是學習者經由學習活動後，所成就的某種技能或知識的程度（陳李綢，1991）。更有學者認為學習成效是指教學活動結束之後，學習者在知識、技能及態度上的改變（邱貴發，1992；Piccoli, Ahmad, & Ives, 2001）。Wager（2003）認為學習成效是指教師教學所期望得到的成效，也可以說是教師期待學習者能夠達成的目標，而且他認為學習成效可以發展成為成績評比的依據，也可以反映教學設計的優劣，更重要的是學習成效可以讓學生了解老師對此次教學活動的期待。李堅萍（2006）認為學習成效是指學習者達成認知（cognitive）、情意（affective）與心理動作（psychomotor）三個學習目標的程度。蕭克昌（2001）認為學習成效是學習者在學習過程中達成教學目標的程度，教學者以科學方法和工具來評估學習者的學習成效，藉此了解學習者在知識、技能及態度等方面的改變，以做為改進教學品質或課程設計的參考。

## 貳、 學習成效的衡量

美國教育學者 Bloom (1956) 依照教學目標將學習成效分為認知、情意及技能三大領域。郭生玉 (2004) 將 Bloom 的分類做了更進一步地說明。首先他認為學習成效在認知方面是指學習者先備知識的轉變或當下所學知識的留存，其內容又分為知識、理解、應用、分析、綜合、評鑑等六個層次，知識是屬於最低層的能力，評鑑則是層次最高的能力。教學者可以透過成就評量來測得學生學習的成效，也可藉此診斷學生的學習困難；其次他認為學習成效在情意方面主要包含態度、興趣、理想、欣賞和適應方式等五項教學目標，而其層次由低而高又分為接受、反應、價值判斷、價值組織和價值的性格化等，其評鑑的方式則有觀察法、自陳量表法及友伴互評法；最後在技能方面他認為學習成效是指動作技能的學習行為，例如：運動技能、樂器操作、舞蹈、演說…等能力，而其行為表現可分為觀察、準備、模仿、表現、熟練、創意等六個層次，這些能力可以由實作測驗測得學習者的熟練程度。

學習成效是教學者所關心的重要議題，許多專家學者對如何衡量學習者的學習成效提出了他們的見解。Tough (1982) 指出學生參與學習活動的動機和結果可以用學習滿意度來解釋，它是一種對學習活動的感覺或態度，因此學習滿意度可以當作衡量學習成效的指標。Baldwin&Ford (1988) 在研究中發現，大多數的研究者在衡量學習者學習後的行為改變時，都採用自我評估方式。(孫仲山、李德純，2007) 針對職業訓練學員學習成效的影響因素做研究，他們使用自行編製的「學習層次職業訓練成效自評量表」，來瞭解學習者對於職訓單位所提供的學習內容之理解

與熟稔程度。李堅萍（2006）在相關研究中，以學習者在學習陶藝課程中的認知成績、技能成績與情意成績，作為衡量整體學習成效的表現。馮兆康、潘麗卿與陳敏郎（2007）於相關研究中使用的學習成效量表包括學習態度、動機志趣、學習方式、活動表現、學習滿意、人際關係等六個衡量構面。

綜上所述，學習成效的衡量根據朱彩馨與彭虹綾（2009）綜合過去相關學者所提出衡量學習成效之指標後，以學習成就、學習績效、學習自我評估、課堂評估、滿意度、自我效能、參與程度、學習興趣、學習態度以及電腦焦慮等十個構面來衡量學習者的學習成效。

### 第三節 線上閱讀

#### 壹、 線上閱讀的意涵

林巧敏（2009）表示網際網路和科技發展之迅速，改變了我們使用資訊的方式，他根據西元 2008 年 3 月《網際網路世界統計資料》（Internet World Stats：Usage and Population Statistics）的資料顯示，台灣的網路使用者人口，約佔臺灣總人口的 67.4%；而美國線上圖書館（Online Computer Library Center，簡稱 OCLC）的《圖書館及資訊資源觀察》報告中也發現，當使用者發生資訊需求時，有高達 91% 的使用者會優先使用搜尋引擎來檢索資料。

Leu 等（2004）認為網路的出現已成為我們生活的部份中心，這是因為我們的工作場所和社會組織正在變化。張淑慧（2008）指出在網路上閱讀就像閱讀普通的書一樣普通。

隨著電腦技術的優點，紙張文件已對於數位電子妥協，故許多文件現在是以電子形式來呈現。這個成長將帶動在閱讀中的明顯改變（MA，2008）。

## 貳、 線上閱讀的特徵

### 一、 非線性閱讀

一般平面的閱讀的路徑是呈現線狀，循著文本的章節呈現方式來了解文章的脈絡與內容。而線上閱讀提供了放射型的樹狀或網狀的結構，使得讀者可以直線閱讀、比較閱讀、尋找閱讀等方式，使得使用者可以多種方式來探索，除了可以橫向，還可交叉、重疊，並加以反向研討，使讀者的思考處於活躍的模式中（呂芸樺，2006）。

### 二、 系統與結構化數位教材

網際網路現今在教育上，不論是對學生或是老師而言，它都是重要的工具，同時也是指引。另外，如同 Hackbarth 所言，網站提供了數位教材活動，同時也提供大量有關主題適合各年級程度網路課程（Tanyeli，2009）。線上閱讀所指的是讀者透過電腦螢幕、網際網路、PDA、手機、閱讀器等設備讀取數位化的文字內容的方式。同時陳海泓（2008）也認為數位化的內容又稱電子文本或電子書，它是以數位的方式載錄文字、圖片、影像、聲音、動畫等資料，同時加以系統與結構化的處理。

#### （一）提供多元的豐富資源

在 Altun（2003）的研究中提及，網際網路能為要探索

並獲得訊息為他們的需要利用ESL (English as second language) 的讀者提供一種訊息和一件支援工具的豐富資源。與列印的材料相比，使資訊系統數字化為來源提供相當迅速的出入口。這樣的便利不應該被忽略，並且在教室裡使用網際網路為ESL (English as second language) 學習者豐富教室環境的教育價值是語言教育工作者必須認真考慮的一個問題。從此可知，非線性的線上閱讀的豐富資源是其優勢。

## (二)自我建構閱讀

我們從事一般線性的紙本閱讀時，所進行的閱讀程序都是照著作者的章節進行，這是屬於被動的接收；而非線性的線上閱讀，則是屬於主動採取資料並自我建構知識。讀者可從中截取，內化成自己的知識與概念（呂芸樺，2006）。讀者也因建構閱讀的培養，思考模式顯得更加多元、活潑。

### 參、 線上閱讀的優缺點

以下列出線上閱讀的優缺點 (MA, 2008)：

優點：

#### 一、 便於共享與協作：

使用線上文件來閱讀，比起紙本閱讀是利用與同伴共同分享和協同合作。

## 二、 簡單的存檔程序：

比起一般紙本上的保存程序，線上文件閱讀顯得更簡單輕鬆。

## 三、 輕鬆有條理的標記能力：

線上閱讀能更有條理且方便的標記能力。

## 四、 文字搜尋能力：

線上網路的技術，使得線上搜尋的能力有效率且便利。

## 缺點：

### 一、 閱讀界面不夠友善：

線上閱讀的界面並不够友善，致使使用者可能因此失去興趣。

### 二、 批判性思考不被鼓勵：

具批判性的思考受限於線上，也無法加以促進。

### 三、 分散和閒散的閱讀：

線上閱讀也因便利性，使用者可隨意跳至想閱讀的章節，形成較閒散的閱讀。

## 肆、 線上閱讀策略

閱讀是一種為了解決讀者閱讀的問題，而統整融合文章的涵義。期間所運用的方法，就是閱讀策略。許多研究也指出，在使用線上閱讀時，使用適當的策略是相當重要（Anderson，2003）。故，線上閱讀就是在進行網路閱讀時，所採用解決網路閱讀的問題，並導引自己達成理解網路文章的策略（張淑慧，2008）。

首先，Konish（2003）發現，網路閱讀所使用的策略與文本的閱讀是相似的，尤其是在讀單一的文本。在任務 A 中數據顯示，參加往往放棄閱讀一篇文章，因為它並不足夠有趣。這可判斷為他們使用略讀、瀏覽找到一些有趣的信息。在任務 B 中，參與者決定回到原始的界面，因為那裡似乎有更多他們必須找到的訊息，這可判斷為他們在眾多資料中採用搜尋和掃描。這些策略可能在閱讀單一文本時不會被採用，這是因應網路無邊際的特性。周玉婷（2006）以台南市某公立國小六年級的學生進行實驗對象，將參與的學生分成四組：分別為「摘要組」、「畫重點組」、「自我發問組」、「控制組」。前三組分別接受摘要策略、畫重點策略、自我發問策略，控制組不施以任何閱讀策略。實施結果發現學生在接受閱讀策略教學應用於網路資源教學後，閱讀理解能力是優於教學之前的。

Coiro 和 Dobler（2007）認為在網路上熟練的讀者，其所進行閱讀理解的過程和選擇是與紙本上的閱讀類似。只不過在網路上的閱讀是更為複雜。如傳統的自我調節過程：目標設定、預測、監控、評估，這些也在網路閱讀上使用。Anderson（2003）也將閱讀線上閱讀的策略分成三種，分別是整體閱讀策略（global reading strategies）、問題解決策略（problem solving strategies）、支持策略（support strategies）。

總結以上觀點，網路閱讀策略與一般紙本上所使用的策略有許多相似之處。從研究過程中，我們證明透過在線上閱讀的過程，閱讀理解技能上能獲得明顯的改善（Tanyeli，2009）。

#### 第四節 合作學習法

本節依據（林穎，2010）之研究依序說明合作學習的定義、合作學習的基本要素、合作學習的基礎理論、合作學習教學法和合作學習的優點。

##### 壹、合作學習的定義

表 2-4-1 合作學習之定義

提出定義之學者	合作學習定義的內容
Slavin (1985)	合作學習是一種有系統有結構的教學策略。在合作學習中教師將不同能力、性別、種族之學生分配於小組中一起學習。適用於不同學科及不同年齡學生之學習。
Parker (1985)	合作學習是在教室的學習環境中，提供一個合作的學習環境，讓學生在異質小組中與同儕共同學習，彼此互相支援、批判或分享彼此的觀點，最後共享成果，並藉此合作的學習環境中，潛移默化以培養更多的合作行為。
Nijhot & Kommers (1985)	合作學習是一種在一起學習的活動方式，鼓勵彼此討論，擴展思考和期望以引導更高層次的認知，刺激學生多元化的發展。在這種環境下，能用合作學習的方法組織複雜、有趣及開放性作業，一但此過程達到完全內化後，即成為學生獨力發展過程中之一部份。

Jonhson &Jonhson (1987)	合作學習不僅是面對面的接觸，更要互相討論、幫忙與分享。
Sharan &Shachar (1988)	合作學習是將學習活動作較精緻的設計，鼓勵兒童在小組內分工及合作，透過教室的學業活動與社會互動的層面，在彼此溝通與互動的情境中，增進小組效率並分享學習喜悅。
Kalkowski (1988)	依不同能力、種族、性別所組成的常態性異質結構，不同背景的學生參與合作學習之後，增加學科成就並增強自尊心，同時也更能尊重別人不同的人格特質。
Joe Cuseo (1992)	合作學習是一種將三至五個學生有目的性的分為一組而使每組學生共同完成某些特定學習活動的教學過程，在此種此以學習者為中心的教學過程中，小組每一成員皆對自己的表現負責，而教師係扮演小組學習促進者（facilitator）與諮詢者（consultant）之角色。
林生傳 (1992)	合作學習是結合教育學、社會心理學、團體動力學等的一種分組教學設計，主要是利用小組成員間的分工合作、互相支持，去進行學習；並利用小組本位的評核及組間比賽的社會心理氣氛，以增進學習成效。目的在使學習活動成為共同合作的活動，其成敗關係團體的榮譽。

Nattiv (1994)	合作學習是一種教學方式，學生以小組方式在一起工作，並一起面對共同的目標。每位成員都個別的為學習負責任，不管是報酬上、工作上、材料上以及角色上都「互相依賴」、小組成員在成就、性別、種族上通常是異質的。
何素華 (1996)	合作學習是經由小組同儕合作協助的學習方式，在 2 至 6 人的異質小組中，透過團體互動的歷程，一起學習，彼此協助完成工作，以達到個人及團體之共同學習目標。
林達森 (2002)	是一種班級組織的改良狀態，採小組學習方式，藉由各種策略促進同儕互動，營造組織命運共同體的狀態，擴大自己與他人學習的機會，構成積極互賴的學習情境。
林靜萍 (2005)	合作學習是一種教學策略，指透過教師將學生妥善異質分組，每組人數 5-6 人。學習歷程中，教師的角色是協助者，經由教師的協助和學生同儕的扶持進行學習活動。小組為了共同目標一起合作，以完成個人和團體學習目標，進而從中習得各種技能。

由上述學者的意見，可看出合作學習的定義有幾個共同點：

- 一、 合作學習是一種有系統的教學策略。
- 二、 合作學習為兩人以上的學習小組。
- 三、 有著共同的學習目標。

四、 小組間可以共同協商討論。

五、 合作學習可以提昇學生認知、社交與情意的發展，以增進彼此學習。

## 貳、 合作學習之基本要素

合作學習大都包含下列五項要素（Johnson & Johnson, 1994；黃政傑、林佩璇，1996）：

### 一、積極互賴（positive interdependence）

「積極互賴」是指學生能知覺到自己與小組是浮沉與共、休戚相關的，自己的成功有賴於整個小組獲得成功，小組若失敗，自己也就失敗了，因此小組內每一個成員都應該共同努力，以完成任務。

### 二、面對面的助長式互動（face-to-face promotive interaction）

透過此一要素的安排，組內學生可以相互助長彼此學習的成功，小組成員在透過面對面溝通中，能增進彼此互相依賴，為小組共同利益或目標而努力，因而提高學習之表現。

### 三、個人學習績效責任（individual accountability）

合作學習當中，小組的成功是界定在組內每一個人的成功，而不是以小組某一位成員的成功來代表小組，不顧其他成員的表現。因此，合作學習除了強調小組的整體表現外，同時也強調個人的績效。此外，在合作學習情境下，學生易於察覺到個人的努力攸關小組的命運，所以反而會更促使自己表現得更好。因此，合作學習是「共同學習，獨自表現」。

#### 四、人際與小團體技巧 (interpersonal and small group skills)

成員之間有良好的協同工作技能，則將會有高品質、高效率的學習效果。

合作學習的情境，鼓勵互動，故爭議在所難免，所以教師要教導學生：1.相互認識和相互信任；2.清晰地溝通；3.相互接納和支援，4.化解衝突。

#### 五、團體歷程 (group processing)

給予學生適當的時間及歷程去分析小組的運作及使用人際技巧的情形，強調自我檢視的重要，以不斷的進步與成長。

這五項都是合作學習必備之基本要素，透過學習與反省的歷程，促使小組成員彼此之互動和協調合作，以達成團體共同目標，並增進學生的人際關係、合作技巧或社會技巧，藉由每位成員的互相依賴、幫忙，資源的分享，以提高組員學習的效果。

#### 參、合作學習的理論基礎

可合作學習主要奠基於社會學及心理學基礎上，形成合作學習教學策略的理論頗多，大致可歸納為社會互賴論、動機論、認知論等取向，以下針對這三方面加以陳述。

##### 一、社會互賴論

社會互賴論源於 1900 年代初期完形心理學派創始人 Kurt Kafka，他提出團體是一個動態整體的理論，認為各團體之中成員的互賴有其差異性。

心理學家 Kurt Lewin 在 1935 年，修正 Kafka 的觀點，他認為：

(一)組的重要本質是其成員間的相互依賴，這樣的互賴使小組成為一個動力的團體，若小組中任何一個成員或次團體的狀態發生變化，都將影響其他次成員或次團體的狀態。

(二)依賴的形式有賴團體目標的建立，小組成員藉由內部的張力狀態，促動團體朝向小組共同目標的達成。

社會互賴論假定社會互賴的組織方式，取決於個人與他人間的互動，進而決定了結果，積極互賴產生增進的互動，團體成員彼此鼓勵並幫助他人努力學習，消極互賴（競爭）產生敵對的互動，團體成員會互相阻礙，阻止他人達成目標，倘若缺乏互賴，團體成員都是獨立工作彼此不會有互動（Johnson、Johnson & Holubec,1998）。

就學習目標來看，合作學習教學進行之前，教師須界定學業目標及社會技巧目標，故目標對學生而言是重要的。就教學活動言，合作學習能適用於任何教學工作，越是複雜的工作越需要結合大家的心智和才能。就師生互動關係而言，合作學習中教師的任務在於適時介入學習小組教導合作技巧，以促進學生使用各種技巧的能力，增進彼此的互動，師生的互動是雙向的。就同儕的互動而言，合作學習鼓勵學生彼此互助與分享，創造一種積極互賴的關係。

David Johnson 擴展 Morton Deutsc 的理論成為社會互賴論。假定社會互賴的組織方式，決定個人之間的互動，進而決定了結果：積極互賴（合作）產生助長式互動，消極互賴（競爭）產生

對抗式互動；如果是缺乏互賴的話，個人之間彼此便不會有互動，個人都是獨立工作而不受干擾。

## 二、動機理論

從動機理論的觀點，合作學習之所以能增進學生的學習動機，可由獎勵與目標結構兩方面來談：Slavin（1990）指出獎勵結構包含個人績效責任與小組獎勵，前者促使個人盡最大的努力，為小組爭取最好的成績；後者則是提供小組同學共同完成目標的公開誘因，以增進學生學習表現。

所以，團體內的成員會由於內在的緊張狀態而激發他們完成共同目標的動機，朝向目標而行動，因此在個體實現目標的驅力下將引發合作、競爭與個別的行為。其後，Morton Deutsch 於 1940 年代晚期，從目標結構建立合作和競爭的理論。Morton Deutsch 界定了三種目標結構（Slavin，1990）：

### (一)合作的目標結構：

人的目標取向努力可以協助他人獲得目標。

### (二)競爭的目標結構：

個人的目標取向努力會妨礙他人獲得目標。

### (三)個人的目標結構：

個人的目標取向努力與他人獲得目標無關。

Jonhson & Jonhson（1994）更進一步將這三類目標作了一比較說明。

表 2-4-2 合作、競爭、個別學習三者之比較

	合 作	競 爭	個 別
學習目標	目標是重要的	目標對學生而言並非最重要，他們關心的是輸贏	目標和個人是一樣的重要，每一個人期望最後能達到自己的目標
教學活動	適用於任何教學工作，越複雜越抽象的工作越需要合作	著重於技巧的練習、知識的記憶和複習	簡單的技巧或知識的獲得
師生互動	老師督導、介入學習小組以教導合作技巧	老師是協調、回饋增強和支持的主要來源。老師提出問題，澄清規則，是權勢協調者，正確答案的判斷者	老師是協調、回饋、增強和支持的主要來源
學生間的互動	鼓勵學生互動、幫助與分享是一種積極的互賴關係	依同質性組成小組以維公平競爭，是一種消極的互賴關係	學生間沒互動

學生教材間的關係	依課程目的安排教材	為小組或個人安排教材	教材的安排及教學純粹為個人而做
學生的空間安排	小團體	學生三人一組或小集合體	有自己的作業空間
評鑑	標準參照，學生的學習與既訂標準比較以決定其成績	常模參照，學生的學習結果相互比較，決定其成績	標準參照

### 三、 認知發展論

認知發展理論的基本假設是當學生以適當的作業進行互動時，便能精熟重要的學習概念。其主要代表人物是皮亞傑(J. Piaget)和維高斯基(L. S.Vygotsky)，在此即就此二人所主張之發展理論加以介紹：

#### (一)Piaget 的認知發展論 (Johnson & Johnson,1994)

Piaget 認為人類的認知發展，是個體經由與環境主動的不斷互動而逐漸發展的一種過程，強調個體認知發展的主動性和自我調節功能。

#### (二)Vygotsky 的認知發展理論

Vygotsky (1978) 認為個人認知結構是外在社會活動逐漸內化的結果，並提出「近側發展區」(the zone of proximal development)，指出「真正發展層次」和「潛在發展層次」

間的差距。所謂「真正發展層次」是經由學習者獨立解決問題時，所表現出的能力水準；「潛在發展層次」是經由其他成人的導引或其他同學的合作之後，所表現出的問題解決能力水準。兩者之間所產生的差距，稱為學習的潛能。Vygotsky 認為學生間的合作學習可以促進成長，因為年齡相近的兒童的基本發展區運作類似，所以合作的團體學習，較個別學習的表現好。Vygotsky 這一派認為知識具有社會性，經由合作學習，理解和解決問題而建構起來，團體成員藉由資訊和見解的交換，發現彼此推理上的弱點，相互矯正，奠定於別人的理解之上來調整自己的理解。

#### 肆、合作學習的優點

王岱伊 (2001) 將合作學習的優點列舉如下：

- 一、 在合作學習的鼓勵下，個人知識及經驗的分享獲得支持，在與團體交流之後，可以提出更多變的觀點與經驗，針對學習事物能夠有更深一層的瞭解。
- 二、 在合作學習中，學習者是主動的參與者，學習者會主動地建構知識並參與學習的歷程。
- 三、 在合作學習的互動中，會讓成員產生使命感、認同感與歸屬感。
- 四、 在合作學習的歷程當中，學習者要經常發表、修正自己學到的內容，並且把新舊的知識加以融合，同時獲得成長。

Qin, Johson, & Johson (1995) 整理發現合作學習具有以下優點：

- 一、 促進學生產生更高的成就表現與生產力。
- 二、 提昇學生的關懷、支持與認同感。
- 三、 使學生具備更好的心理健康狀況、社會競爭力與自尊等。

由合作學習的特質得知實施合作學習可達成九年一貫課程改革之基本理念中的「自我表達、獨立思考、與人溝通、包容異己、團隊合作」，呼應國民教育階段應培養之基本能力中的「欣賞、表現與創新，表達、溝通與分享，尊重、關懷與團隊合作，獨立思考與解決問題」(教育部，1998)。

合作學習可以提昇團體的向心力和凝聚力，增加彼此互動，增進小組成員情感，促使組員凝聚共同體的心理感受，讓學生從被動的知識接受者蛻變成主動的知識追求者，促進學生在認知、情意和技能方面的表現，提高學習興趣，容易了解課程的內容與意義，增進學生的學習成效，訓練學生學習適當的社會技巧及培養帶得走的能力，願意表達自己的看法，也學會尊重他人看法與互相幫助的團隊精神，成就個人和團體的雙贏局面。

## 第五節 英語學習低成就

本節首先定義何謂「英語學習低成就」，接著探討英語學習低成就者的學習特徵。

### 壹、 英語學習低成就的意義與出現率

根據陳慧芬（2011）的研究指出學習低成就（underachievement）是指學生無法在學習成就上表現出該有的能力。學者郭生玉（1973）認為學習低成就是指學業成績表現明顯低於其學習能力所可以表現者；李咏吟（2001）、林建平（2010）認為低成就學生是指無發展性的障礙或心理疾病，但其學業上未能達到與能力相符的水準。若借用上述之概念，則所謂英語學習低成就應指在英語科學習上，排除任何生理上的限制，學習者的成就表現未達其能力所能表現者。低成就學生之所以是一個值得關注的議題，乃是因為研究者發現學習低成就生所占比例不低；而且年級越高，所占比例也越高。

## 貳、英語學習低成就生的學習特徵

根據陳慧芬（2011）的研究指出低成就學生共同的特徵則是缺乏有效的學習方法。Bleuer指出低成就學生常被指責不夠努力而非能力不足，但事實上許多低成就者的問題並非其努力不足所致，而是學習策略欠佳所引起（引自李咏吟，2001）。張景媛（2001）也指出有些低成就學生往往花費許多力氣，卻得不到好的效果。這種努力與成就不一致的表現，乃因為欠缺讀書技巧所引起。林建平（2010）在探討低成就學生的心理特徵與原因中，歸納國內學者的研究指出，低成就學生在認知、情感和行為方面均有缺陷，尤其是認知方面的認知及後設認知策略，亦即「學習方法」上的缺陷。唐淑華（2006）研究亦顯示，許多學習挫折的學生，都曾想把該領域學好，但卻因為沒有正確的方式，而造成不斷失敗。由此可見，學生在語言學習過程中，若能選擇好的方法、妥善運用策略將是邁向成功學習的關鍵。Brown（2000）與Cox（2005）在語言學習的學

理上，不約而同指出語言學習有待策略的使用，使之達事半功倍之效。



## 第三章 研究方法

本研究旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式。以南華大學資訊科技進修學士班之學生為研究對象，進行相關分析與探究。

本章共分四節，第一節為研究方法，第二節研究設計，第三節為研究工具，第四節為資料蒐集，以下分別加以說明。

### 第一節 研究方法

#### 壹、選擇研究方法

為達成研究目的，本研究採行動研究法，根據成虹飛（1999）對行動研究的定義，是把研究作為一種知識產生方式和「行動」作為一種生活實踐的方式相結合的活動過程，並以研究者的理念來進行。採用行動研究法的原因在於研究者本身在以往英文學習經驗中感到挫折，因此對於本研究的主題、方法及結果，期望能提供給英語學習低成就之學生不同以往的學習方式，並期望能改善對於學習英文的態度。研究者透過實際參與活動的方式來進行研究，能夠確切了解分享活動過程之缺失並提出能確實改進的方法，而行動研究的特質正好符合這樣的需求。

因此本研究的實施循著「計畫、行動、觀察、反思」(Carr&Kemmis,1983)

的程序，反覆的進行。以本研究的研究步驟來看，分別將上述四個程序依序說明：

1. 計畫：設計線上英語漫畫廣泛閱讀計畫
2. 行動：執行設計線上英語漫畫廣泛閱讀計畫，並與同學實際互動。完全以實務的過程作為研究省思的證據。
3. 觀察：在進行分享活動中，以各種蒐集資料的方式，將研究中各種反應資料蒐集起來，除了紙筆紀錄，還運用其他技術來充實觀察紀錄的內涵，例如：訪談、錄音、作品、檔案資料等。
4. 反思：將所收集到的資料分析歸納，並與計畫內容整合，加以思考和檢驗，然後再進行下一個循環的「計畫、行動、觀察、反思」。

## 貳、 研究設計

由於本研究屬於行動研究，研究過程是透過讀書會的方式進行，每週集合一次分享一週內的閱讀心得，每三週為一個階段，將每個階段的資料收集後分析討論，進而反思與不斷改進的歷程，研究設計主要分成三個階段，為了能使本研究真實反映學生參與情形，及呈現線上英語漫畫廣泛閱讀之效果，每個階段研究者將蒐集的資料分成「學生基本資料」、「活動日誌與反思」、「作品」、「學生訪談」以及「第三方觀察」五個部分，並且根據實際的情況與問題進行反省與檢討，同時擬定改進的方案，以探究實施線上英語漫畫廣泛閱讀之成效。

## 壹、 研究流程

本研究從探討資訊融入英文學習等相關的理論出發，包含資訊融入的理論基礎、教學策略的理論基礎、行動研究法的理論基礎等。從文獻

資料來探討研究者的研究方法以及擬定研究進行的方向，接著行動研究來進行研究流程，根據行動研究學者提出的行動研究步驟，研究者試著參照行動研究的方法擬出本研究的研究流程，並依照學者提出的研究步驟融合於本研究過程中，從中驗證理論與實務的配合，並藉以尋找研究問題的答案，最後在提出研究者從研究活動之循環的活動設計與實施中歸納出結論與建議。

## 第二節 研究工具

本研究所使用之網站及工具詳細說明如下：

### 壹、線上英文漫畫網站

本研究為了能提供充足的閱讀資訊，因此，選擇 Mangahere (www.mangahere.co) 線上英文閱讀網站，選擇此網站的原因為網站內提供大量免費英文漫畫於線上閱讀，與其他類似網站相比 Mangahere 網站呈現的介面簡潔清晰，也不會顯示過多廣告影響閱讀品質。Mangahere 首頁如圖 3-2-1



圖 3-2-1Mangahere 首頁

Mangahere 網站實際閱覽畫面，畫面右上角有提供按鍵，點選能夠選擇上下頁數，左上角可以點選下拉式頁面選擇欲閱覽章節，如下圖 3-2-2 所示



圖 3-2-2 實際閱覽畫面

在 Mangahere 網站裡提供了能夠協助讀者選擇漫畫的幾項功能，以下依序說明：

- 一、 Hot Manga 熱門漫畫：會根據漫畫的點擊率以及討論度較高的漫畫依序排列呈現出來，如下圖 3-2-3 所示。

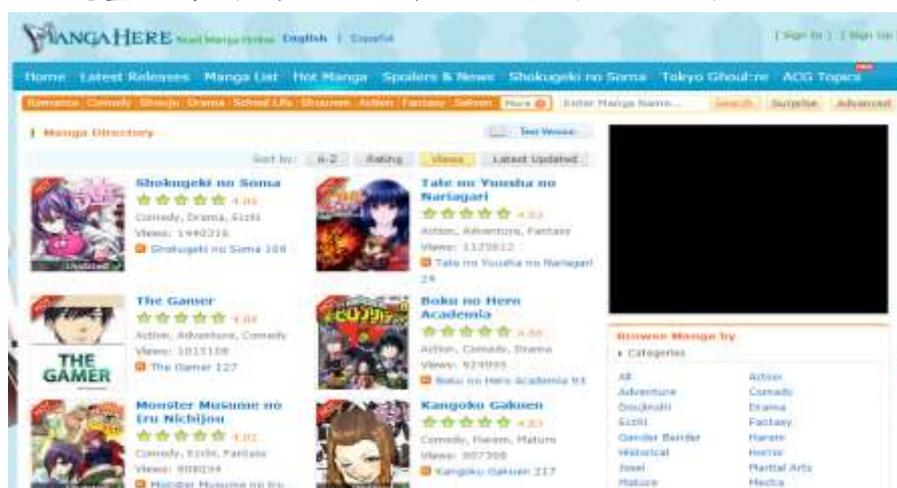


圖 3-2-3 Hot Manga 熱門漫畫





圖 3-2-6 漫畫封面

## 貳、 虛擬社群—臉書

本研究選擇臉書創立虛擬社團，因為臉書每日活躍使用人數部分，目前已經成長至 10.1 億人，其中包含台灣在內的亞太市場使用人數約佔 3 億人（聯合新聞網，2015），在虛擬社群的建置中臉書所提供的相關功能十分齊全，例如：檔案上傳、活動公告、訊息傳遞等相當便利。臉書社團能夠協助研究者達到隨時提供訊息給參與活動的學生，透過社團的功能除了可以聯繫到各位學生，亦能將問題即時反應給研究者，並且將檔案上傳至此社團空間，對於研究者以及學生們都是相當實用的工具。以下為本研究創立的臉書社團首頁如圖 3-2-7。



圖 3-2-7 臉書社團首頁

### 參、投影片製作—powerpoint

本研究透過讀書會的活動了解同學廣泛閱讀線上英文漫畫的過程，因此分享閱讀心得活動中主要的呈現方式，就是同學將自己每週於線上漫畫網站所閱讀漫畫之內容透過投影片來分享，由於 powerpoint 是一套普及且好用的多媒體簡報軟體，它能夠將文字、圖像、影片等多種媒體素材加以結合，讓學生們可以輕鬆的製作投影片，軟體中也提供許多投影片的範本，因此學生不需要花費太多時間在其他技術面上，就能夠將欲呈現的內容製作出來，故其選擇此軟體。以下為 powerpoint 軟體的首頁如圖 3-2-8 所示。

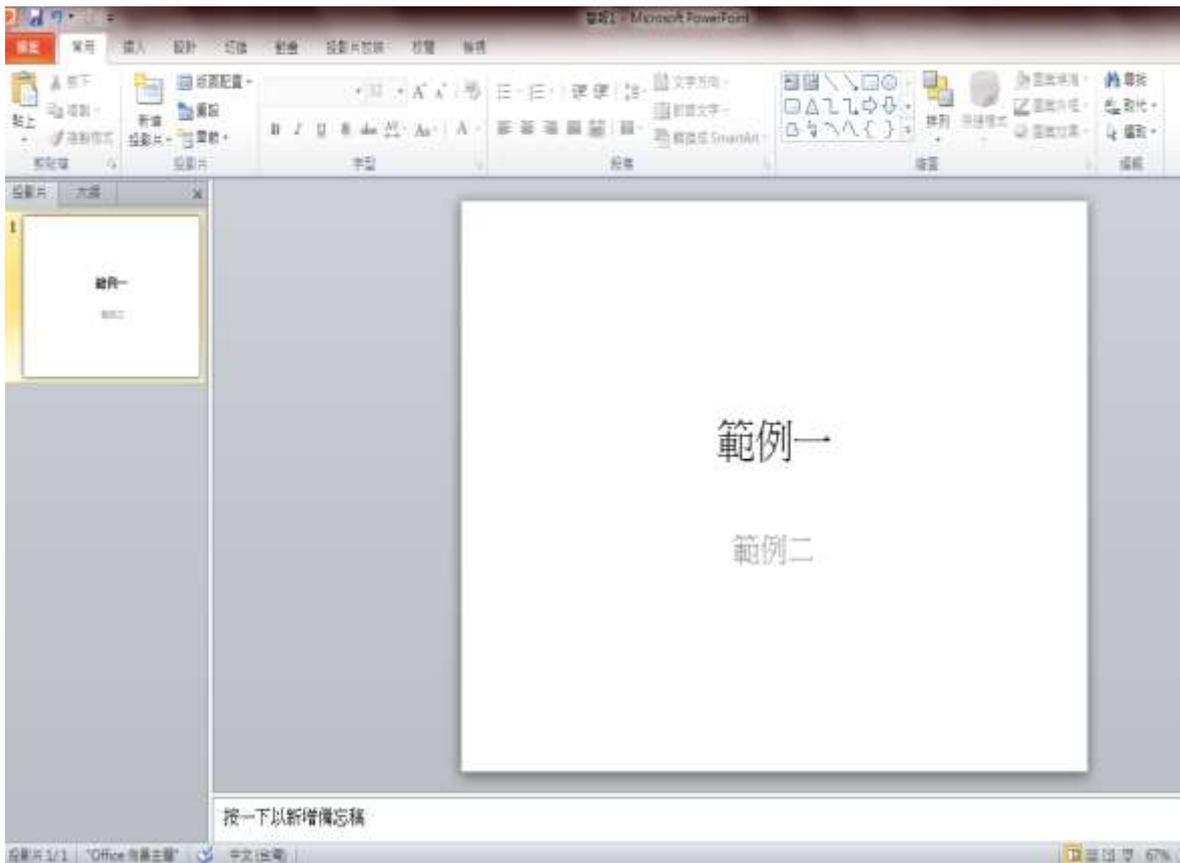


圖 3-2-8powerpoint 首頁

### 第三節 研究設計

#### 壹、研究設計

由於本研究屬於行動研究，研究過程是透過讀書會的方式進行，每週集合一次分享一週內的閱讀心得，每三週為一個階段，將每個階段的資料蒐集後分析討論，進而反思與不斷改進的歷程，研究設計主要分成三個階段，為了能使本研究真實反映學生參與情形，及呈現線上英語漫畫廣泛閱讀之效果，每個階段研究者將蒐集的資料分成「學生基本資料」、

「活動日誌與反思」、「作品」、「學生訪談」以及「第三方觀察」五個部分，並且根據實際的情況與問題進行反省與檢討，同時擬定改進的方案，以探究實施線上英語漫畫廣泛閱讀之成效。

## 貳、 研究對象

本研究之對象排除英文相關學系之學生，所以招募對象為南華大學資訊科技進修學士班之學生共 9 人（皆為男性），自願參與線上英文漫畫讀書會，年齡以 18 歲以上之成年人士為主，平均年齡 18.625（範圍 18～20 歲），其中僅一位同學通過全民英檢初級檢定認證。在研究中參與的 9 位同學分別會以同學 ST01~同學 ST09 做為同學的代號，以下為幾位同學的個性分析的資料，如學生個性分析表如表 3-3-1 所示：

表 3-3-1 學生個性分析表

同學代號	性別	個性分析	英語程度	備註
ST01	男	開朗	佳	像是班長一樣
ST02	男	活潑	普	活潑大方
ST03	男	木訥	差	比較安靜、隨和
ST04	男	憨厚	差	樂愛看漫畫
ST05	男	沉穩	普	年紀較長、健談
ST06	男	認真	佳	相當認真負責
ST07	男	單純	佳	通過英檢初級

ST08	男	幽默	差	幽默風趣
ST09	男	內向	普	車禍受傷旁聽

將本研究之研究對象視為英語學習低成就者是根據學測資料顯示 2014 年學測均標為 10 級分，後標為 6 級分，底標 4 級分。從學生基本資料表中的資料顯示，參與研究之九位同學中，級分數最高為 9 級分未過均標，第二高為 8 級分，其餘同學皆為之 5 級分以下，所以將研究對象歸納為英語學習低成就者。

#### 參、 研究者介紹

研究者本身為南華大學資訊管理學系碩士班之學生，個性較為樂觀、幽默、熱心。因為研究者也是英語學習低成就者，對於本研究是抱持著真的能找出適合英語學習低成就的學習方式，所以此研究對於研究者來說不僅僅只是研究，而是希望能與參與研究的同學一同見證自身的成長與改變。

#### 肆、 研究時間

本研究計畫執行主要分為三個階段，每個階段共為期三週，並在每週透過臉書社團詢問並公布讀書會集合時間、地點。實施每個階段結束後，將會延續上個階段持續進行。另外與同學的訪談時間皆在各階段第三週之後一週內完成。

第零階段時間：2014/10/20～2014/10/27。

第一階段時間：2014/10/28～2014/11/14。

第二階段時間：2014/11/18～2014/12/5。

第三階段時間：2014/12/16～2015/1/3。

#### 伍、環境介紹及教室建置

本研究所舉行的讀書會地點在南華大學成均館 2F 電腦教室，此教室為參與活動之九位同學平常上課的地點，由於線上漫畫閱讀讀書會需要使用到電腦及投影設備，教室位置分配也符合研究者的要求，再者研究者考慮到九位參與的同學就讀大學之前應該沒有上台分享的經驗，對於其他的環境可能會因為陌生或是其他心理因素，而影響上台分享閱讀的內容，對研究者來說需要盡力排除會影響研究成果的不確定性，因此選擇同學較熟悉的地點來當作英文漫畫讀書會主要舉辦場地。

為了本研究活動舉行能夠得以順利進行，活動場地的建置也是相當重要，研究活動進行前需要準備投影機一台、電腦一台，場地需有投影布幕以及廣播系統，教室座位的安排如下圖 3-3-1 所示。

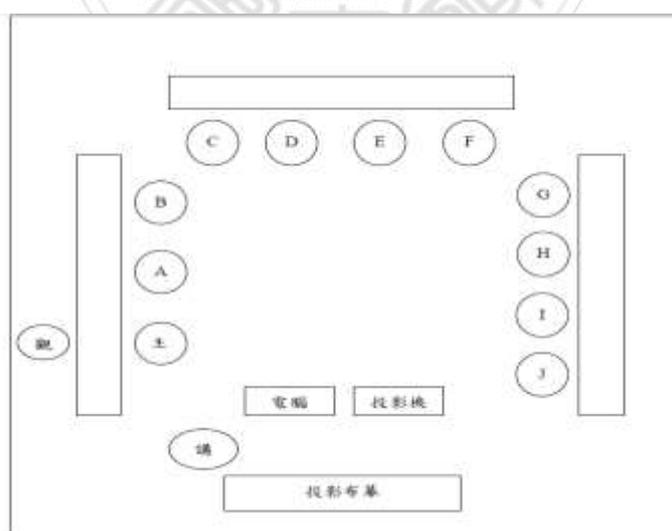


圖 3-3-1 教室位置圖

A~J：學生座位

主：主持人

觀：第三方觀察

講：講者（分享的同學）

同學的座位並無強制規定，可依同學的意願自由更換，但是坐定之後盡量避免更動；主持人需要與台上的同學能夠近距離溝通所以需盡量靠近講者的位置；第三方觀察者的位置需要能夠觀察到所有在場的同學以利於觀察記錄。

#### 第四節 資料蒐集

本節將介紹資料蒐集表格與資料編號。

##### 壹、資料蒐集表格

本研究中所分析的資料包括：學生基本資料（附錄一）、活動日誌與反思表（附錄二）、學生訪談紀錄表（附錄三）、第三方觀察日誌表（附錄四）、參與研究同意書（附錄五）。

##### 貳、資料編碼

本研究中所蒐集到的質性資料種類分為：「學生資料」、「活動日誌與反思」、「第三方觀察紀錄」、「學生訪談資料」、「作品」；對上述資料進行編碼整理，以便整個研究的進行，其編碼原則如表 3-4-1 所示：

表 3-4-1 資料編碼表

編碼	代表意義
ST01	同學編號 01
誌-1031113-1	民國 103 年 11 月 13 日的活動日誌第一點
訪-1031113-1-1	民國 103 年 11 月 13 日的訪談記錄第一題第一點
反-1031113-1	民國 103 年 11 月 13 日的活動反思第一點
觀-1031113-1	民國 103 年 11 月 13 日的第三方觀察日誌第一點
( )	填入編碼代號的括弧

#### 參、研究信度與效度

陳惠邦（1998）指出信效度可能是行動研究最具爭議，但也是相當重要的議題，各種社會科學行為研究都有一個共同的目的，那就是獲得「真」的知識，知識是否為「真」，涉及到其產生得方法、過程與結果的討論。

為提升研究的信度，研究者以「三角驗證」的方法，是從參與者、研究者與觀察者等三方面獲得線上英語漫畫廣泛閱讀之成效的資訊，在進行分析比對以檢核研究成效之可信度。

本研究所使用的各種研究工具，包含活動設計、表格、訪談內容等，是研究者參考文獻內容進行整合與設計，並與指導教授討論及修正，以符合本研究的需求，其目的於提升研究工具的效度。

## 第四章 資料分析與討論

本研究目的在探討線上英語漫畫廣泛閱讀之學習成效，期望透過線上閱讀英文漫畫協助英文低成就學習者提升學習動機，並實際瞭解學生使用英文漫畫為閱讀教材時的學習過程及其所遭遇之困難，研究者於此行動研究中能夠自我成長，同時藉由廣泛閱讀學習法的效果呈現與學習教材的改變，促進學生更主動的學習英文的態度與資訊教育學習上的幫助，在行動研究的過程中，探究對於英文低成就學習者學習英文最具學習成效的閱讀策略。

本研究進行期間自 2014/10/28 至 2015/1/3，每週透過讀書會的方式集合，共進行了為期共十一週的英文漫畫讀書會，本節將活動進行期間所蒐集的資料進行分析與討論。

### 第一節 第零階段

本研究第零階段為第一階段開始前的準備階段，此階段時間：2014/10/20 至 2014/10/27。研究者於南華大學資訊科技進修學士班中找尋參與研究的同學，研究者本身擔任該班同學的管理學助教，利用下課時間，將本研究之概念及想法講述給該班學生知曉，轉述內容如下：本研究為線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究，透過舉辦英語漫畫讀書會之活動來進行，讀書會需 8~10 位同學自願共同參與，歡迎喜歡看漫畫的同學、或是覺得自己本身的英文不好想要嘗試不同的英語學習方式，都

能夠報名參與。最後順利募集到十位同學自願參與，其中一位同學了解詳細的過程後，表示選擇退出，其餘九位同學確定參與本研究活動，在了解各位同學的參與目的之後，將同學聯絡資訊統整以及虛擬社群的建立，並將 Mangahere 網站的資訊提供給同學，為期一週的測試閱讀時間並製作心得分享之投影片。此段時間，研究者在課餘時間也主動聯絡並詢問參與同學閱讀的狀況或是否有其他問題，盡量給予同學協助。

## 第二節 第一階段「線上英語漫畫廣泛閱讀」

本研究第一階段「線上英語漫畫廣泛閱讀」的實施是以讀書會的方式，讓同學進行閱讀英語漫畫的閱讀分享。第一階段實施的時間為 2014/10/28~2014/11/14，為期三週。本節將實施期間內所蒐集的資料進行分析與討論，包含英語漫畫閱讀分享活動之實施、線上漫畫廣泛閱讀之成效、結束後反思與小結。

### 壹、 英語漫畫閱讀分享之活動實施

以往的英文教學，教材來源大部分都以教科書為主，而教學方式也都以著重聽說讀寫這四方面的能力加強訓練，大多數英語老師都是依照自己本身過去學英語的經驗來教授學生學習英語的方式，英語學習的過程不外乎聽力練習、反覆抄寫、查字典、背單字、考試、翻譯...等繁雜且困難的過程。因此學習英文對大部分的學生而言，是一種負擔，甚至是一種壓力，導致失去學習英文的興趣，造成排斥、恐懼學習英文的情況。廣泛閱讀理論的基礎就是認為語言的學習應該是快樂的，自主的。因此，廣泛閱讀是指學生在閱讀英語書籍時，選擇適合自己程度、符合

自己興趣的讀物，能夠大量閱讀，並非為了考試而閱讀，而是將閱讀英文書籍當成一種休閒活動，輕鬆且較無壓力的學習。廣泛閱讀的目的是讓學生享受閱讀的樂趣，讓學生把閱讀英文當作一種因為個人興趣喜好或其他目的，如查資料、取得資訊等，而閱讀的選擇。

本研究讓參與的同學進行廣泛閱讀線上英文漫畫，同學在課餘時間使用電腦或是手機等資訊科技來進行線上閱讀，不受限於傳統紙本的閱讀方式，同學能夠隨心所欲的閱讀各種主題的英語漫畫，除此之外也可搭配線上翻譯軟體來查詢單字和句子，查詢到的單字以及印象深刻的句子也能記錄在投影片中，呈現在閱讀分享的內容中。

## 貳、 線上漫畫廣泛閱讀之成效

- 一、 漫畫的呈現方式是圖像搭配文字，由於圖像較文字易讀，而漫畫中精美的圖像，搭配上簡短且生活化的文字，在英語漫畫廣泛閱讀中，能夠幫助同學在閱讀上的理解。

*比看到英文課本的感覺就差很多了，英文課本全部都是英文字，英文漫畫的話，它會增加一些圖跟字，而且字比較少，閱讀起來比較不會痛苦，讀英文漫畫不會有壓力還蠻開心的。(訪-1031113-5)*

- 二、 同學閱讀英文的漫畫幾乎都是挑選讀過的漫畫，可以直接根據以前閱讀的記憶，配合漫畫的圖像，能聯想或推測對話的內容。

*以前有看過的為主。(訪-1031113-4)*

*以前看過的。(訪-1031113-4)*

*就是有興趣的，不然就是曾經看過的(訪-1031113-4)*

- 三、 同學願意嘗試閱讀英文漫畫並上台分享是相當大的進步。

那時候…一開始參加的時候覺得好麻煩，因為是上大學第一次還不太會，覺得有一點算麻煩。沒有到不想做下去，因為那時候就是也是想練習報告。(訪-1031113-2)

我是想參加看看，看會不會讓自己去接觸或是懂更多英文，平常沒有在接觸英文，就是偶爾摸到，然後，欸…沒看過的漫畫，然後點一下進去，英文可能看個幾頁。(訪-1031113-2)

#### 四、 不懂的單字或是閱讀上的問題能使用翻譯工具得以解決；或是搭配上中文版本對照協助理解閱讀內容。

ST07 一邊翻譯一邊看漫畫，因為英文程度還還不錯，閱讀的單字量很多。參與態度優良。(誌-1031104-7)

ST06 因為覺得漫畫很好看所以延續下去閱讀，先使用線上翻譯之後再找中文對照確認內容，不論是故事內容還是英文的部分都相當豐富，參與態度優良。(誌-1031104-9)

#### 五、 從活動中能觀察到同學們之間的互動良好，對於同學分享內容也能相當熱絡的討論。

台上的同學分享的漫畫內容比較有趣或是漫畫主題比較熱門，台下同學的互動會明顯熱絡也會互相討論。(誌-1031104-10)

感覺很特別阿，可以學到英文…多增加一些英文單字也可以多看一些漫畫阿，就是有一個不一樣的感覺。(訪-1031113-2)

## 參、 結束後反思

本研究第一階段結束之後發現：

- 一、 同學們分享的內容都是中文，反而較少呈現英文的內容如圖 4-2-1(ST03)同學的作品所示。

報告投影片中，中文部份太多，可以多加與英文相關的內容  
(觀-1031104-1)



圖 4-2-1—ST03 同學的作品

- 二、 雖然同學們之間的互動良好，但是分享的以個人興趣為主軸，

主題過於發散，導致部分同學對於分享的內容可能無法專注。

*同學分享的內容，主要以個人的興趣為主軸，所以對於其他同學的接受度需要多注意，因為有些並沒有在聽台上同學的分享而是在使用手機。(觀-1031104-3)*

為了解決上述的問題，本研究參考過去的文獻為依據並與指導教授討論，下一階段將實施修正廣泛閱讀線上英語活動的內容。

#### 肆、 小結

第一階段結束之後，經過上述的資料彙整，有以下幾點的大方向的小結論：

#### 1. 同學的閱讀策略以有閱讀經驗之漫畫為依據來挑選，所以閱讀漫畫的經驗有助於線上漫畫廣泛閱讀的實施。

根據文獻探討得知，廣泛閱讀是讓同學選擇适合自己程度、符合自己興趣的讀物，能夠大量閱讀，研究者在同學分享的內容以及訪談的內容得知，大部分同學所挑選的英語漫畫以閱讀過中文版本經驗為選擇依據，此現象為同學們廣泛閱讀線上英文漫畫的一種閱讀策略，能夠幫助同學增加對於線上漫畫廣泛閱讀的接受度。

同學挑選有閱讀過中文版本經驗的英語漫畫開始線上英語漫畫廣泛閱讀，對於同學廣泛閱讀英語漫畫能夠達到降低閱讀英語的恐懼感並增加英語學習的接受度，對於故事劇情以及人物關係較為熟悉的同學，在閱讀英語漫畫時，將對話的內容中專有名詞翻譯，再透過漫畫所呈現的連續圖像就能夠聯想及猜測其意思。

*因為英文漫畫都有圖片和場景阿，就算你不知道它在講什麼，可以還是*

可以大概知道它在演什麼，比較想看英文漫畫。(訪-1031113-6)

原來還有這種方式可以學到英文，可以接受用這種方式學習英文。

(訪-1031113-8)

## 2. 自由挑選英語漫畫主題內容、讓同學自己掌控閱讀時間長短以及上台分享內容，對於同學嘗試線上漫畫廣泛閱讀是有幫助的。

廣泛閱讀跟傳統學習最大的不同就是在於自由度，未限制閱讀內容是為了讓同學能真正的找到願意閱讀的漫畫主題，來提升閱讀動機，讓同學能夠自己掌控閱讀時間的長短以及分享的內容，主要是希望將同學真實呈現出閱讀線上英語漫畫的情況，並將其閱讀過程透過投影片展現出來，圖 4-2-2 以及圖 4-2-3 是 ST03 同學和 ST09 同學各別所製作的投影片，從這兩張圖中能夠得知同學選擇閱讀該漫畫的原因以及該漫畫中所的人物及故事大綱，還有同學所閱讀到的單字和閱讀英語漫畫的方法。



圖 4-2-2—ST03 同學的投影片



圖 4-2-3—ST09 投影片

3. 利用課餘時間進行線上英語漫畫之廣泛閱讀能夠培養閱讀興趣和累積閱讀經驗。

台灣傳統英語學習的方式以直接教學，刻意培養學習一種規則、字義或是拼音。研究證實這種學習方式對於語言學習的幫助並不大，因為語言太複雜，無法一次只學一種規則或一個單字，使用語言需要學會很多字包括許多細微的字義變化和複雜的文法。本研究將漫畫容易閱讀的特色應用在英語學習讓同學實際閱讀英語，培養閱讀興趣並在閱讀的過程中累積閱讀經驗。也因為現在網際網路發達，同學課餘時間使用電腦的時間較長，所以同學透過線上閱讀比起傳統閱讀方式更便利。

*覺得很棒，不會有什麼像以前讀書的壓力之類的，就是可以很輕鬆的去參加這個英文讀書會。（訪-1031113-2）*

比看到英文課本的感覺就差很多了，英文課本全部都是英文字，它如果是英文漫畫的話，它會增加一些圖跟字，而且字比較少，閱讀起來比較不會痛苦，讀英文漫畫不會有壓力還蠻開心的。（訪-1031113-5）

#### 4. 線上英語漫畫廣泛閱讀確實能提升同學閱讀英語的興趣與動機。

本研究讓英語學習低成就的同學跳脫以往的教材以及學習方式，由於漫畫的劇情精彩，對話內容豐富多元且貼近生活，簡短的對話內容也有艱深的單字以及文法的應用，隱藏在其中的背景知識，搭配上繪製精美的圖像等等優點，都能幫助同學廣泛且大量的閱讀英語，逐漸累積單字量並熟悉閱讀英語，達到改善同學學習英語的態度以及實際的學習效果。

看漫畫的會比較吸引人，就是不會像課本那樣全部都單字，然後會讓你很膩的那種感覺，平常也有在看漫畫。（訪-1031113-6）

因為以前老師給的一字一句慢慢念，就很乏味，那時候沒什麼興趣。課文都是文字，然後像是寫作才比較用得上，然後我們在對話可能也不能像漫畫那麼生動，我覺得口語在漫畫學會比較多也學的到，比較符合實際用的上的，因為我想說漫畫中也能看的到文法。以前的文法就不太想去學，因為看不懂，而且都叫我們直接看，就會看不下去。（訪-1031113-6）

#### 5. 線上英語漫畫廣泛閱讀搭配上個人特質屬於好奇的同學而言效果較於顯著。

研究者根據同學的訪談的資料中得知，線上英語廣泛閱讀對同學而言是沒有壓力的活動，而且同學對於英語漫畫分享讀書會是

充滿好奇的、新鮮感十足的，也因此同學好奇能否在活動中找到有趣的英語學習方式，才能夠將自己寶貴的課餘時間用在線上英語漫畫廣泛閱讀以及分享活動的投影片製作。

*蠻有趣的，覺得沒有參加過這種活動，很特別又新奇。(訪-1031113-2)*

*就覺得，很棒，不會有什麼像以前讀書的壓力之類的，就是可以很輕鬆的去參加這個英文讀書會。(訪-1031113-2)*

*感覺很特別阿，可以學到英文…多增加一些英文單字也可以多看一些漫畫阿，就是有一個不一樣的感覺。(訪-1031113-2)*

### 第三節 第二階段「線上英文漫畫廣泛閱讀修正」

本研究第二階段「線上英文漫畫廣泛閱讀修正」的實施是以上個階段的延續。第二階段實施的時間為 2014/11/18 至 2014/12/5，為期三週。本節將實施期間內所蒐集的資料進行分析與討論，包含英語線上漫畫 ER 修正之實施、線上漫畫廣泛閱讀之成效、結束後反思與小結。

#### 壹、線上漫畫 ER 修正之實施

延續上個階段，為了不違反廣泛閱讀自由閱讀的宗旨，但是需要將閱讀的主題統一，所以研究者依據上個階段蒐集到資料，增加漫畫挑選條件(一)閱讀主題需以運動、格鬥、幻想的類型為主。將同學之前分享的漫

畫主題統整之後，同學們閱讀的主題的共通點是以這幾種類型為主。條件(二)需要從未閱讀過的漫畫來選擇。因為從上個階段得知同學們都是根據有閱讀過中文版的漫畫來分享，所以研究者再這個階段開始讓同學嘗試閱讀新的漫畫主題，並將自己的閱讀方式及過程與其他同學互相分享參考。另外上個階段同學分享的內容以中文呈現為主，所以研究者在這個階段開始要求同學需要將分享的主題著重在英文單字跟印象深刻的句子，另一方面也希望加強同學其他英語能力方面，如：口說跟聽力等，所以同學上台分享時需要將單字以及句子唸出來，讓同學能夠增加練習說英文的機會也能加強說英文的自信，在台下聽的同學也能加強聽力的部分，跟著一起唸出來，藉此活動加強英聽跟英語口說的能力。

由於本階段進行期間因為參與的同學也有參加校外競賽，以及學期中有許多課業需要完成，導致此階段的讀書會只完成了兩週。

## 貳、 線上漫畫廣泛閱讀修正之成效

一、 透過著漫畫的精美圖像與生活化且簡短的文句搭配，讓同學嘗試廣泛閱讀沒有閱讀經驗的英語漫畫來瞭解同學的閱讀情形，但是因為需要花更多時間來了解人物以及故事背景所以同學閱讀量比起上個階段明顯下降了。

*嗯…單字都要一直去查，然後，就因為都沒看過，所以，欸…會比較艱鉅一點，然後一直查單字一直查單字，然後，我都習慣先看漫畫，然後，再看單字。(訪-1031204-1)*

*比較困擾一點，因為不知道那個劇情，然後，可能連英文都看不懂，在理解劇情的時間會拉長，但是英文漫畫還是看得下去。(訪-1031204-1)*

二、 此階段分享的內容著重在英文單字以及對話內容，也需要將英語的部分唸出來，對於同學來說是個訓練說英語以及加強自信的機會，即使唸錯台下的同學也能及時糾正，一起練習。

*我覺得嘗試唸英文真的會比較好，因為你只是背單字，你也只是會背單字，就是不會講英文，因為平常也沒有在講英文，阿如果有一個可以講英文的管道就覺得還不錯，我也不會排斥去講英文。（訪-1031204-4）*

*給我一個機會學習唸英文、給我一個機會上台報告，順便增加自己報告的自信心，因為平常也沒有在唸英文，所以覺得蠻不錯。（訪-1031204-4）*

三、 線上英語漫畫廣泛閱讀改善了同學對於閱讀英文的態度及想法。

*會慢慢的增加耐心，因為之前如果看到一長篇的英文可能就不會想去閱讀，現在可能看到之後會去看一個段落、選一個段落看，對。（訪-1031204-6）*

*有，因為看英文漫畫會讀到很多的單字，可以更順利的去看其他英文的東西，在閱讀英文漫畫之前讀英文會比較吃力。（訪-1031204-6）*

參、 結束後反思

本研究第二階段結束之後發現：

一、 要求同學閱讀未閱讀過的新漫畫，讓同學花費更多時間在翻譯以及了解漫畫主題，但是關鍵的英語漫畫閱讀量卻因而下降，如圖

4-3-1 所示 ST08 同學的作品可以看到，除了閱讀的大綱以及主角的介紹之外，同學只列出了五個單字，和上個階段的作品相比閱讀量以及單字量明顯比預期的情況更差。



圖 4-3-1—ST08 同學的作品

大部分同學投影片的內容都縮減了(誌-1031118-3)

二、進行了兩階段的分享活動之後，研究者觀察到同學們的態度比起上個階段比較沒那麼積極。與同學溝通了解同學除了需要著重課業另外還有其他社團活動的關係，造成同學無法專注在線上漫畫閱讀的活動，因此研究者與同學們多溝通協調，也因此少了一週的活動。

上一週同學比較忙所以暫停，讀書會，但是部分同學還是有繳交電子檔。可能是因為上週暫停，這一週多少都能感受到同學，跟第一階段比起來，比較沒有那麼專注在讀書會上。可能是因為要求以英文為主，或是慢慢出現倦怠感。必須想辦法解決這個情形。

三、從同學訪談資料中得知，大多數的同學比起一個人閱讀，

同學更希望能與其他同學討論分享閱讀的內容。

*恩…還不錯，因為可以跟別人分享一件事情是蠻快樂的。(訪-1031204-5)*

*就是…比自己一個人看好多了，有人可以分享。(訪-1031204-5)*

為了解決上述的問題，本研究參考過去的文獻為依據並與指導教授討論，下一階段將銜接這個階段的內容並加入合作學習法，期望能改善各位同學的情況。

#### 肆、 小結

第二階段結束之後，經過上述的資料彙整，有以下幾點的大方向的小結論：

1. **分享活動閱讀主題統一對於討論內容更能聚焦，讓同學更能專注聆聽台上的分享，台上同學也更熱於分享。**

將閱讀主題統一之後，同學對於分享的內容更聚焦、同學間的互動也因為閱讀的主題相近，對於活動中的討論更加熱絡，參與同學表示閱讀分享的過程對於自己本身是有幫助的。

*很開心啊，畢竟可以跟朋友分享娛樂和有興趣的東西，還可以培養感情。(訪-1031204-5)*

*可以看到別人選了什麼樣的漫畫，可以試著去看，我覺得這個分享的過程對我來說是好的。(訪-1031204-5)*

2. 線上英語漫畫廣泛閱讀之活動分享內容以英語為主，能改善對閱讀英語態度以及加強英語說、讀以及聽的能力。

這個階段同學需要閱讀新的漫畫主題，在閱讀分享活動中同學必須將閱讀到的英文單字以及漫畫中印象深刻的英語對話唸出來，所以同學在閱讀英語漫畫時需要查詢更多英文單字及對話，必須更用心去理解英文內容的部分，也需要了解各個單字的讀音的唸法。本研究在這個階段主要是希望同學能夠透過這個機會嘗試閱讀其他的英語讀物，有了上個階段的閱讀經驗，研究者認為對於英語低成就的同學在上個階段以及第二階段的銜接是相當關鍵的一環，要挑戰閱讀讓自己挫敗的英文，跨出這一步，對於其他英文讀物也能嘗試閱讀。

*我覺得嘗試唸英文真的會比較好，因為你只是背單字，你也只是會背單字，就是不會講英文，因為平常也沒有在講英文，阿如果有一個可以講英文的管道就覺得還不錯，我也不會排斥去講英文。(訪-1031204-4)*

*就…會…就唸一唸單字就會背起來了，應該說，常常就是不怎麼會去講英文，然後，講的時候就覺得自己發音怪怪的，會自己去糾正自己的感覺。*

*(訪-1031204-4)*

3. 活動的新鮮感會因為時間而消退，同學的課業、社團與其他活動的時間會排擠同學進行線上英語漫畫廣泛閱讀的閱讀量。

活動進行經過了一個多月的時間，能夠感受到同學對於活動本身的新鮮感下降，另外同學需要顧及課業以及因素的影響，而忽略廣泛

閱讀英語漫畫。分享閱讀英語漫畫的投影片沒時間做，也因為同學參加有其他活動而暫停一週讀書。活動初期能感受到同學對於活動的期待，在新鮮感漸漸消退之後，能夠感受到有些同學對於活動漸漸地不在意，可能因為接近學期中後階段在課業上有分數的壓力，所以對於的線上英語漫畫廣泛閱讀活動也因為其他事務而無法兼顧，所以從蒐集的資料中能察覺到閱讀量明顯下降，如圖 4-3-2—ST05 同學的作品可以得知投影片內容僅只有 3 頁比起第一階段更少。



圖 4-3-2—ST05 同學的作品

可能是因為要求同學閱讀沒看過的漫畫，所以大部分的同學閱讀量都下降了。需要想辦法改善這個狀況。(反-1031118-1)

#### 4. 要求同學挑選新的英語漫畫來進行廣泛閱讀，讓同學找到新的閱讀方式，透過網路找到中文版來對照英文版本的翻譯內容。

在不違反廣泛閱讀的情況下，所以研究者只有要求同學閱讀新的漫畫，因此同學閱讀新的漫畫需要花費更多時間在翻譯對話內容以及理解人物關係，才能了解劇情發展，所以在這樣的情況下同學們除了使用線上翻譯軟體，還主動去找中文版的漫畫來對照翻譯的內容。

對照中文漫畫看，看英文漫畫只看圖片，找出幾個可能會用到的單字學習。(觀-1031118-3)

ST07 閱讀的句子量很多，閱讀方式是翻譯完後再找中文版的對照閱讀。(誌-1031118-7)

5. 線上英語漫畫廣泛閱讀修正對於個人特質是較有耐心以及負責任的同學而言效果較為顯著。

修正線上英語漫畫廣泛閱讀主要是在不違反廣泛閱讀的原則下要求同學閱讀新的漫畫主題，對於英語學習低成就者的同學來說，要嘗試未接觸的讀物需要更多的耐心來理解漫畫劇情以及查單字，另外也能從上台分享的內容得知負責任的同學對於自己應該完成的事情會比起其他同學的分享內容更完整。

恩…單字都要一直去查，然後，就因為都沒看過，所以，欸…會比較艱鉅一點，然後一直查單字一直查單字，然後，我都習慣先看漫畫，然後，再看單字。(訪-1031204-1)

比較困擾一點，因為不知道那個劇情，然後，可能連英文都看不懂，在理解劇情的時間會拉長，但是英文漫畫還是看得下去。(訪-1031204-1)

就是…會比較慢，因為劇情整個不瞭解，但是可以看圖片慢慢猜劇情，有時候會很難猜，但是還是看得下去。(訪-1031204-2)

#### 第四節 第三階段「線上 ER 修正搭配分組學習」

本研究第三階段「線上 ER 修正搭配分組學習」的實施是以上個階段的延續，維持將廣泛閱讀的條件修正，並希望能在這個階段改善上一階段的問題。第三階段實施的時間為 2014/12/16~2015/1/3，為期三週。本節將實施期間內所蒐集的資料進行分析與討論，包含線上 ER 修正搭配分組學習之實施、線上 ER 修正搭配分組學習之成效、結束後反思與小結。

##### 壹、 線上 ER 修正搭配合作學習之實施

延續上個階段，之前兩個階段是以同學個人上台分享，在這個階段我們加入了合作學習，由於合作學習的優點有以下幾點一、透過分組能在合作學習的鼓勵下，同學個人閱讀英語漫畫的知識及經驗能透過分享獲得支持，在與其他小組交流之後，可以獲得更多想法與經驗，針對英語學習能夠有更深一層的瞭解。二、在合作學習中，學習者是主動的參與者，學習者會主動地建構知識並參與學習的歷程。三、在合作學習的互動中，讓成員產生使命感、認同感與歸屬感。四、在合作學習的過程中，同學能夠經常表達、自己學到的內容，並且把新舊的知識加以融合，同時獲得成長。從上個階段觀察到參與的同學因為時間或是其他外在因素影響，對讀書會的重視下降以及消退的新鮮感，期望透過合作學習將同學參與活動的專注力能更進一步的往上提升。

研究者根據之前對同學的觀察，依照個人的態度以及英語能力為分組依據來組成以下四組。

1. 第一組是由兩位同學的態度都相當積極，一位同學英語程度比較好，

- 另一位同學的英語程度相對較差所組成。
2. 第二組是兩位態度積極且英語能力都好的同學所組成。
  3. 第三組是由兩位英語能力相對較差但是一位態度積極的同學跟另一位比較不積極的同學所組成。
  4. 第四組是由態度積極且英語能力較好的同學與態度普通英語能力較差的同學。

雖然是分組但是每位同學分享的投影片需要依個人單位，這樣才能避免只有一個人需要做投影片而另一位同學沒事做的情況，但是上台分享是一起上台的。另外為了加強小組之間的互動，研究者讓小組之間共同討論訂定每週一個目標，組員能夠一起完成，或是互相檢視是否完成或是未達成的原因。

## 貳、 線上 ER 修正搭配分組學習之成效

1. 第一組是線上英語漫畫廣泛閱讀效果最明顯的組合，由 ST01 和 ST04 兩位同學從第一階段到第三階段都是相當認真閱讀英語漫畫，其中一位在分享的內容裡總是將自己閱讀到有趣的內容與同學分享，並將對話內容透過實際的例子以幽默的方式讓同學了解；另外一位同學雖然英文程度比較不好，但是無時無刻總是在不停的閱讀著英文漫畫，即使看不懂仍然把握時間持續著閱讀。這兩位同學在閱讀分享活動中的表現讓研究者確信線上英語漫畫廣泛閱讀確實能夠幫助英語學習低成就者的關鍵之一。

*會互相幫助同伴，PPT 準備的很用心也很認真的閱讀英文漫畫，*

會再複習一次上星期與同學們分享的英文單字和句子。(觀-1031223-2)

2. 第二組的 ST06 和 ST07 兩位同學英語程度比其他幾位同學好而且參與活動的態度也很積極，研究者希望這兩位同學能夠互相將對方的優點發揮出來，所以將這兩位同學分在同一組，這一組的同學上台分享內容相當精彩，投影片的內容很少出現中文，其中一週的分享內容直接將漫畫的畫面擷取下來直接現場講解說明故事內容。

這一組的成員的英語程度比較好，他們自己訂定的目標是直接翻譯，投影片的內容幾乎沒有中文，而且是直接看著漫畫的原文內容翻譯、解說。(誌-1031216-4)

3. 第三組是由態度積極的 ST02 同學帶領著另一位態度較不積極的 ST08 同學共同組成，藉由態度積極的 ST02 同學所散發出熱情來影響 ST08 同學。從前面幾個階段的分享內容中可以觀察到消極的 ST08 同學在英文的部分較為薄弱，第三階段中加入同儕學習法，讓這位平常不太願意說英文的 ST08 同學願意嘗試說英文，即使念錯了還有組員會在一旁給予協助。對於雙方在英文學習上都有一定的幫助。

這一組會找比較實用的句子和英文單字和同學們分享，整體上的報告內容與學習態度都還不錯，句子和英文單字都是日常生活中會使用的。(觀-1031223-1)

4. 第四組是兩位同學不足的地方透過合作學習將其補足，這一組是不常看漫畫的 ST05 跟平常有在看漫畫的 ST03 同學所組成，不看漫畫的 ST05 同學較為主動且積極，另一位 ST03 同學有看漫畫的習慣，但是態度與表現比較不明顯，所以這一組主要是想透過兩位同學的互動，透過合作學習來讓兩方面都能夠互相幫助。從訪談的過程中得知，不常看漫畫的 ST05 同學在選擇閱讀的內容上較為困擾，所以能夠與同學討論對他本身來說是有幫助的，另一位 ST03 同學改善了上台分享比較慵懶的態度。

*這一組總是很用心的解釋每個不同單字的意思與詞性讓同學瞭解，也會試著念出英文單字。(觀-1031223-4)*

#### 參、 結束後反思

1. 線上漫畫廣泛閱讀搭配合作學習，對於同學在英語學習上確實是有幫助的，從各組作品中都能察覺到同學們分享的單字量以及閱讀量都有增加，閱讀時間也相對減少。互相討論也能加強同學們閱讀的印象、單字的記憶以及對劇情內容的理解。對於廣泛閱讀的效果也明顯的提升。

*我是覺得在這個階段我沒背的單字，好像就是有深刻的比一個人的時候還要誇張，我一個人可能背三個，一樣的漫畫我覺得自己去讀可能背三個單字，一生可能都還忘不掉，只有三個，那和同學的話，我覺得到現在可能有十幾個，才這短短這幾個月就可能有十幾個我都還背著，最後這個階段我覺得很有幫助，我都不用去看都還記得單字。(訪-1031231-6)*

他都聊得很開心，然後我也聽得…欸…兩個人看的時候，其實注意到的地方、有興趣的地方都是那幾個，可能他會蹦出幾個我沒注意到的，然後我就會回去翻起來，然後他就會叫我在看那幾個地方，有加強我們重複閱讀的習慣，因為平常看課本根本不會再看第二次，阿…漫畫的話我就會常常會去重翻。(訪-1031231-3)

2. 分享活動中唸出單字跟句子的部分，因為分組的關係同學們能夠與組員一起練習、討論，與上個階段比較，對於加強聽、說、讀的能力更有效果。

可能兩個人，就發音會學得比較快，單字意思印象會比較深刻，比一個人讀的時候還要快兩、三倍。(訪-1031231-4)

分組討論，因為前一個階段可能同學會和我為了學這個單字，我們看了五六次，但是，自己看可能就兩、三次，然後後來，欸…不像到現在印象還那麼深刻，而且還會唸。阿一個人的時候還會欸…我剛剛讀的是什麼，啊我有印象但是不知道怎麼唸。(訪-1031231-4)

3. 因為這次的分組是根據研究者分好的名單分組，由於每個同學都有各自的獨特性，透過合作學習，能讓同學發揮各自的特質產生激發出更多火花，所以能夠如果能嘗試更多組合或是讓同學自由挑選組員，或許還會有更多有趣的情況發生。

自己選組員會比較快樂。(訪-1031231-6)

挑選組員我覺得可以自己挑或者是抽籤下去排這樣子，就比較亂數去排，這樣可以接觸不同的人，各有好處。(訪-1031231-6)

4. 組員之間的相處，能夠訓練個人的人際關係處理，對於現在講求分工合作的訓練也有一定的幫助，像是協調、溝通、互相理解等。

溝通跟協調吧，自己的容忍度還有領導力。(訪-1031231-4)

學到蠻多溝通的技巧，然後還有怎樣去討論一件事情，然後找出一個解決方法。(訪-1031231-4)

#### 肆、 小結

第三階段結束之後，經過上述的資料彙整，有以下幾點的大方向的小結論：

1. 線上漫畫廣泛閱讀修正加入合作學習之後，同學們的閱讀量以及單字量都有明顯提升。

加入合作學習之後，以小組的方式來進行線上英語漫畫廣泛閱讀，由於多了組員可以共同討論閱讀的內容、對於漫畫劇情的想法、能夠互相分享自己的閱讀方式以及能夠一起分工合作來製作投影片，遇到

問題也能一起解決，因此改善了上個階段的困境，讓閱讀量能夠提升，單字量也隨著閱讀量增加一起提升，就能達到大量閱讀的目標。

我覺得很好啊，我們兩個本來不是很熟，然後因為分組，所以想辦法要互相的誰不知道哪部分，或者是你看完分享心得給我，結果後來我們兩個就兩邊一個負責上半段，一個負責下半段，就像是有人負責看前幾頁阿，但是，後來發現不通，我們兩個就全部都看了。因為我們兩個就為了這個漫畫兩個就努力的看，然後才可以寫比較多的東西出來分享。（訪-1031231-1）

嗯…因為我們會分工，閱讀的速度比自己一個人看的時候還要快。

（訪-1031231-2）

## 2. 導入合作學習法，使小組之間多了共同的話題，除了增進同學之間的情誼，也加強了同學參與活動的動機。

同學在小組間多了閱讀英文漫畫的話題討論，如劇情的發展、人物的喜好、推薦的漫畫等，進而增進同儕間的感情，對於同儕學習的效果更為加分，另一方面也改善了同學對於活動參與的態度，更加積極且投入於活動。

比較喜歡分組，因為，多了一個人可以討論，也多了一個人可以互相想要看哪一本，覺得哪一本好哪一本不好，這樣子。（訪-1031231-5）

我覺得，分組比較好，因為有些人看書時間不一樣，如果再多一個人看說不定時間會比較長，因為你一個人一直看書的話，看久了也會累，兩個人一起看的話，說不定兩個人還可以聊一下天笑一笑，然後再繼續看。

(訪-1031231-5)

3. 小組內共同訂出目標讓同學間在課餘時間互動更密切，能夠增加線上英語漫畫廣泛閱讀的學習成效。

透過目標的訂定，讓同學間的互動更加密切，也透過自己本身的使命感以及同儕間的革面情感使其作用，讓各組所呈現分享內容更加充實也讓同學增加成就感，對於學習成效有明顯的幫助，如圖 4-4-1 是 ST06 同學和 ST07 同學這一組的投影片內容，兩位同學共同訂下目標，看得出來兩位同學相當用心。



圖 4-4-1—ST06 同學和 ST07 同學的作品

從一開始不敢唸出單字，到現在單字的發音進步很多。看不懂的單字除了會用 google 翻譯之外，還會舉其他意思相近的單字跟同學分享。

(觀-1031216-2)

4. 分組之後，分享活動中要求同學唸出單字以及句子，口說與聽力的訓練能更顯著，每組分享的內容也更加豐富且充實。

分組之後，從上個階段開始加入同學需要念出單字以及句子，因為有組員可以練習，所以口說與聽力的訓練能更顯著，因為投影片的製作也能分工合作，讓每組分享的內容也更加豐富且充實，如圖 4-4-2—ST06 同學和 ST07 同學的作品可以看到投影片中有一段是直接將漫畫的內容翻譯出來並解釋，這樣的呈現方式想必是投入許多時間練習才能完成。



圖 4-4-2—ST06 同學和 ST07 同學的作品

恩...有阿，因為我在寫這個單字，不是大家分享單字的時候會唸，然後會寫的就寫上去，然後像我的組員阿，他可能會跟我重複到幾個，兩個人都不會，但是他會來問我要怎麼唸，然後我也會上網聽，

然後再教組員要怎麼唸，或者叫他自己多聽幾次，他唸給我聽的時候我就會背下來，我會聽他發音唸到標準為止，然後他自己也背起來了，非常有印象。(訪-1031231-2)

**5. 合作學習採個人特質的「同質」以及「異質」性分組所呈現的效果各有其特色都會影響合作學習的效果。**

本研究主要以「同質」以及「異質」兩種為分組依據，但是不只是考慮到能力之差異，研究者認為學習態度也是關鍵的要素。

第一組同學是屬於異質性分組，這組的個人特質分別是 ST01 同學樂於助人以及 ST04 同學有毅力的組合，因為英語程度比較好 ST01 同學樂於幫助有毅力總不停詢問的 ST04 同學，所以兩位同學在線上英語廣泛閱讀搭配合作學習法的效果十分顯著。

讓人起雞皮疙瘩的組合，報告的水準超乎研究者的預期，從兩位的互動以及報告的內容能夠感受到兩位互相都有相當的幫助，不論被問的同學與問人的同學都能夠重複思考及學習的好方式。(誌-1031216-1)

第二組同學是屬於同質性分組，這組的 ST06、ST07 兩位同學個人特質都是屬於獨立的組合。因為兩位都相當獨立，所以都能將自己分配到的任務做好，而且在上台分享時也都相當有自己的想法，所以這兩位同學的組合的表現是超出水準的表現。

這樣的搭配上不錯，因為我覺得他的程度好像跟我差不多，我覺得組員程度跟我差不多，對我比較有幫助。(訪-1031231-1)

第三組同學是屬於異質性分組，這組的個人特質分別有耐心的 ST02 同學和隨性的 ST08 同學的組合的組合。因為 ST08 同學總是表現出得過且過的態度，所以讓他和認真且有耐心的 ST02 同學來帶領 ST08 同學一起努力。

*有挑戰性，因為有些組員會比較懶散，然後有些組員比較有自己的想法，然後必須整合。（訪-1031231-1）*

第四組同學是屬於異質性分組，這組的個人特質分別是喜歡領導的 ST05 同學以及配合度高的 ST03 同學兩人組合。ST03 從第一階段就相當配合，活動從未缺席也從未沒繳交投影片，但是就是比較缺乏自己的意見，所以讓 ST05 同學來領導 ST03 同學。

*組員會提供更不一樣的漫畫類型出來，就自己沒看過的而且會比較不一樣，類型也不一樣。（訪-1031231-1）*

## 第五節 跨階段的發現

首先介紹本研究線上英文漫畫廣泛閱讀第一階段到第三階段的活動表，如表 4-5-1 所示依序介紹第一階段「線上英文漫畫廣泛閱讀」、第二階段「線上英文漫畫廣泛閱讀修正」、第三階段「線上英文漫畫廣泛閱讀修正以及同儕學習」與各階段比較。

表 4-5-1 英文漫畫 ER 三階段活動表

	第一階段	第二階段	第三階段
	線上英語漫畫廣泛閱讀	線上英語漫畫廣泛閱讀 修正	線上英語漫畫廣泛閱讀 修正搭配合作學習
活動 重點 說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課餘時間閱讀自己挑選的英文漫畫</li> <li>2. 透過興趣觸發學習動機</li> <li>3. 嘗試著閱讀英文讀物並試著習慣閱讀英文</li> <li>4. 舉辦讀書會分享及討論閱讀心得</li> <li>5. 需製作投影片</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課餘時間閱讀自己挑選的英文漫畫</li> <li>2. 透過興趣觸發學習動機</li> <li>3. 嘗試著閱讀英文讀物並試著習慣閱讀英文</li> <li>4. 舉辦讀書會分享及討論閱讀心得</li> <li>5. 需製作投影片</li> <li>6. 限定條件：選擇沒有閱讀經驗的漫畫</li> <li>7. 限定閱讀類型聚焦讀書會主題</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課餘時間閱讀自己挑選的英文漫畫</li> <li>2. 透過興趣觸發學習動機</li> <li>3. 嘗試著閱讀英文讀物並試著習慣閱讀英文</li> <li>4. 舉辦讀書會分享及討論閱讀心得</li> <li>5. 需製作投影片</li> <li>6. 限定條件：選擇沒有閱讀經驗的漫畫</li> <li>7. 限定閱讀類型聚焦讀書會主題</li> <li>8. 兩人一組為單位，製作一份投影片各自分享自己的心得</li> </ol>
分享 內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書名</li> <li>2. 選擇的原因</li> <li>3. 故事大綱</li> <li>4. 印象深刻的對話、或是故事發展、喜歡的角色</li> <li>5. 遇到問題如何解決、閱讀的方式描述。</li> <li>6. 對於閱讀英文漫畫之後的感想</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書名</li> <li>2. 選擇的原因</li> <li>3. 故事大綱</li> <li>4. 印象深刻的對話、或是故事發展、喜歡的角色</li> <li>5. 遇到問題如何解決、閱讀的方式描述。</li> <li>6. 閱讀英文漫畫之後的感想</li> <li>7. 分享內容以英文為主</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 書名</li> <li>2. 選擇的原因</li> <li>3. 故事大綱</li> <li>4. 印象深刻的對話、或是故事發展、喜歡的角色</li> <li>5. 遇到問題如何解決、閱讀的方式描述。</li> <li>6. 閱讀英文漫畫之後的感想</li> <li>7. 分享內容以英文為主</li> </ol>

		8. 需要唸出英文單字以及對話句子	8. 需要唸出英文單字以及對話句子 9. 說明組員之間如何協助或互動
參與人員	1. 學生人數 9 位 2. 主持人 1 位 3. 第三方觀察 1 位	1. 學生人數 8 位 2. 主持人 1 位 3. 第三方觀察 1 位	1. 學生人數 8 位 2. 主持人 1 位 3. 第三方觀察 1 位
實行時間	2014/10/28 至 2014/11/14	2014/11/18 至 2014/12/5	2014/12/16 至 2015/1/3

經過三個階段線上英語漫畫廣泛閱讀行動研究之後，在研究者歸納分析每項資料，並審視每個階段所獲得的結論後發現，當線上英語漫畫廣泛閱讀應閱讀英語低成就時，確實存在著跨階段共同的結論，並對英語低成就的學習成效產生影響，茲將跨階段共同的結論整理如下：

一、 跨階段結論一：

線上英語漫畫廣泛閱讀會引發英語低成就者的學習動機，進而影響其線上英語廣泛閱讀的學習成效。

針對各階段結論中，有關學習動機與學習成效的影響關係，整理如表 4-5-2 所示：

表 4-5-2 跨階段結論一

研究階段	研究階段結論一
第一階段	1.線上英語漫畫廣泛閱讀確實能提升同學閱讀英語的興趣及動機。
第二階段	1.線上英語漫畫廣泛閱讀改善了同學對於閱讀英語的態度及想法。

第三階段	<p>1.線上英語漫畫廣泛閱讀修正加入合作學習之後效果顯著，同學的閱讀量以及單字量都有明顯提升。</p> <p>2.加入合作學習法，使同學之間多了共同的話題，除了增進同學之間的情誼，也加強了同學參與活動的動機。</p>
------	---

資料來源：本研究整理

## 二、 跨階段結論二：

**線上英語廣泛閱漫畫廣泛閱讀之分享活動對於同學讀、聽、說的能力的學習成效是有影響的。**

針對各階段結論中，分享活動對於同學讀、聽、說的能力的學習成效影響關係，整理如表 4-5-3 所示：

表 4-5-3 跨階段結論整理二

研究階段	研究階段結論二
第一階段	1.自由挑選英語漫畫主題、不規定閱讀時間長短以及上台分享內容，對於同學嘗試線上漫畫廣泛閱讀是有幫助。
第二階段	1.線上英語漫畫廣泛閱讀之活動分享內容以英語為主，能改善對閱讀英語態度以及加強英語說、讀以及聽的能力。
第三階段	1.分組之後，分享活動中要求同學念出單字以及句子，口說與聽力的訓練能更顯著，每組分享的內容也更加豐富且充實。

資料來源：本研究整理

### 三、 跨階段結論三：

第一階段的同學們因為新鮮感所以在參與活動時的態度都相當積極踴躍所以效果不錯，第二階段的因為時間的關係新鮮感降低也因此造成第二階段的效果不好，第三階段帶入合作學習讓同學能夠互相合作學習讓線上英語漫畫廣泛閱讀的效果大大的提升。

針對各階段結論中所觀察到的情況，首先引起同學的好奇心以及興趣對於同學接受英語學習是有效的，但是時效並不長，所以必須加入其他的教學法來延續同學的學習態度，例如合作學習法就是相當有效的方式，找出其他能夠激發同學求知慾並提供幫助才是有效的教學法，單純的給予壓力對於同學而言只會造成反效果。圖 4-5-1 到圖 4-5-3 是第一階段到第三階段同學的投影片呈現的狀況



圖 4-5-1 第一階段



圖 4-5-2 第二階段

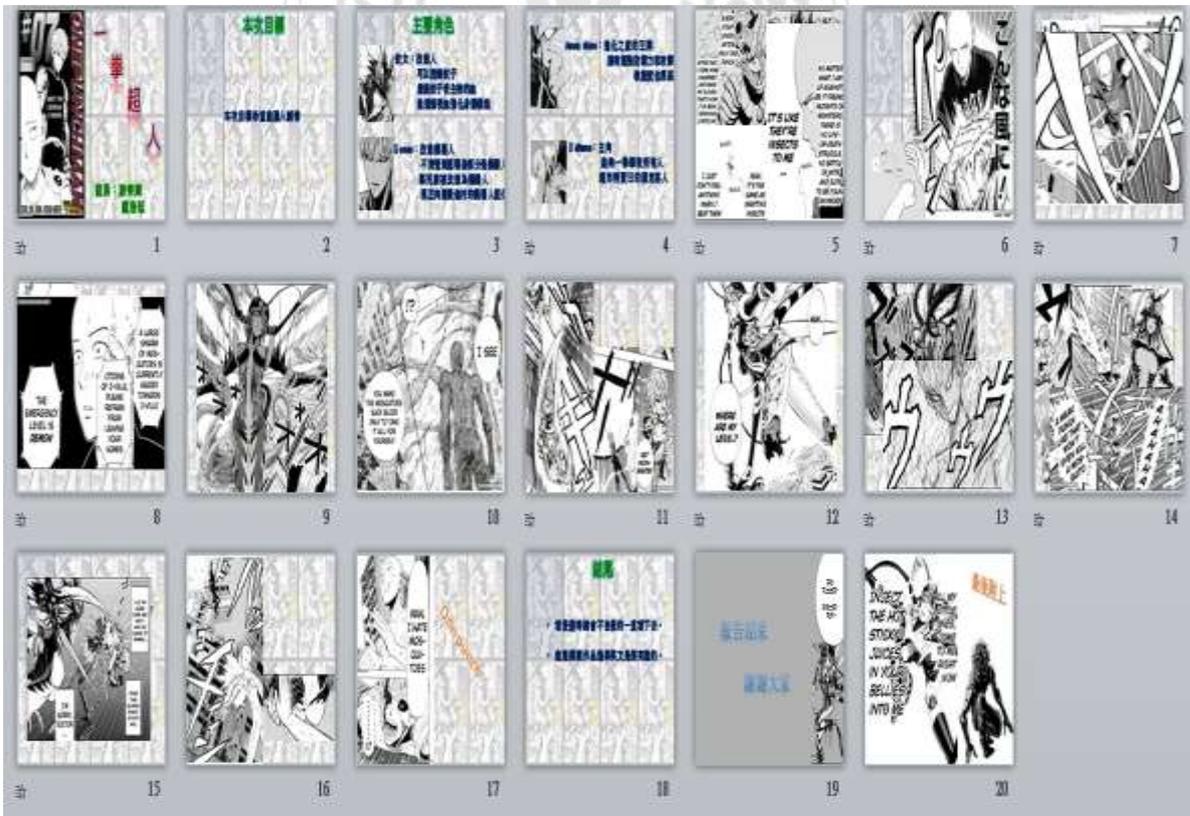


圖 4-5-3 第三階段

## 第五章 結論與建議

本研究旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式，以及了解受試學生對於線上英語漫畫廣泛閱讀的意見。因此，將研究對象定為非英語相關學系的大學生，以文獻探討為基礎，根據研究過程及所蒐集的相關資料，進行行動研究。

本章根據第四章的研究結果，歸納出以下幾點研究結論提出具體建議。第一節為研究結論，第二節為研究貢獻，第三節為研究限制與建議。

### 第一節 研究結論

本研究旨在探討線上英文漫畫廣泛閱讀的實施，對英文低成就學習者英文學習成效之影響，同時發掘此一學習成效之影響因素；本研究並透過三階段行動研究的實施，以尋求線上英文漫畫廣泛閱讀較佳之實施方式，包含研究者在遇到同學對於參與活動中所遇到問題以及採取解決途徑，經由與第三方觀察討論、觀察、訪談以及其他各種書面資料的整理，並分析了解同學對線上英語漫畫廣泛閱讀的看法，茲將研究之結果說明如下：

一、線上英語漫畫結合廣泛閱讀的應用，對於英語學習低成就者的

英語學習成效影響。

1. 線上英語漫畫廣泛閱讀能夠提升英語學習低成就者的英語學習動機。
2. 漫畫的呈現方式是圖像搭配文字，由於圖像較文字易讀，而漫畫中精美的圖像，搭配上簡短且生活化的文字，在英語漫畫廣泛閱讀中，能夠幫助同學在閱讀上的理解。

二、線上英語漫畫結合廣泛閱讀的應用，透過舉辦讀書會的方式對於英語學習低成就者的英語學習成效影響。

1. 同學願意嘗試閱讀英文漫畫並上台分享是相當大的進步。
2. 自由挑選英語漫畫主題、不規定閱讀時間長短以及上台分享内容，對於同學嘗試線上漫畫廣泛閱讀是有幫助。
3. 分享活動將同學分組之後，活動中要求同學念出單字以及句子，口說與聽力的訓練能更顯著，每組分享的內容也更加豐富且充實。

三、各階段的結論整合

如表將本研究各個階段所發現的結論整合在下列表格中

表 5-1-1 結論整合

第一階段線上英語漫畫廣泛閱讀	
結論 1	同學的閱讀策略以有閱讀經驗之漫畫為依據來挑選，所以閱讀漫畫的經驗有助於線上漫畫廣泛閱讀的實施。
結論 2	自由挑選英語漫畫主題內容、讓同學自己掌控閱讀時間

	長短以及上台分享內容，對於同學嘗試線上漫畫廣泛閱讀是有幫助的。
結論 3	利用課餘時間進行線上英語漫畫之廣泛閱讀能夠培養閱讀興趣和累積閱讀經驗。
結論 4	線上英語漫畫廣泛閱讀確實能提升同學閱讀英語的興趣與動機。
結論 5	線上英語漫畫廣泛閱讀搭配上個人特質屬於好奇的同學而言效果較於顯著。
<b>第二階段線上英語漫畫廣泛閱讀修正</b>	
結論 1	分享活動閱讀主題統一對於討論內容更能聚焦，讓同學更能專注聆聽台上的分享，台上同學也更熱於分享。
結論 2	線上英語漫畫廣泛閱讀之活動分享內容以英語為主，能改善對閱讀英語態度以及加強英語說、讀以及聽的能力。
結論 3	活動的新鮮感會因為時間而消退，同學的課業、社團與其他活動的時間會排擠同學進行線上英語漫畫廣泛閱讀的閱讀量。
結論 4	要求同學挑選新的英語漫畫來進行廣泛閱讀，讓同學找到新的閱讀方式，透過網路找到中文版來對照英文版本的翻譯內容。
結論 5	線上英語漫畫廣泛閱讀修正對於個人特質是較有耐心以及負責任的同學而言效果較為顯著。
<b>第三階段—線上英語漫畫廣泛閱讀修正加合作學習</b>	

結論 1	線上漫畫廣泛閱讀修正加入合作學習之後，同學們的閱讀量以及單字量都有明顯提升。
結論 2	導入合作學習法，使小組之間多了共同的話題，除了增進同學之間的情誼，也加強了同學參與活動的動機。
結論 3	小組內共同訂出目標讓同學間在課餘時間互動更密切，能夠增加線上英語漫畫廣泛閱讀的學習成效。
結論 4	分組之後，分享活動中要求同學念出單字以及句子，口說與聽力的訓練能更顯著，每組分享的內容也更加豐富且充實
結論 5	合作學習採個人特質的「同質」以及「異質」性分組所呈現的效果各有其特色都會影響合作學習的效果。

資料來源：本研究整理

#### 四、跨階段的發現

1. 線上英語漫畫廣泛閱讀會引發英語低成就者的學習動機，進而影響其線上英語廣泛閱讀的學習成效。
2. 線上英語廣泛閱漫畫廣泛閱讀之分享活動對於同學讀、聽、說的能力的學習成效是有影響的。
3. 第一階段的同學們因為新鮮感所以在參與活動時的態度都相當積極踴躍所以效果不錯，第二階段的因為時間的關係新鮮感降低也因此造成第二階段的效果不好，第三階段帶入合作學習讓同學能夠互相合作學習讓線上英語漫畫廣泛閱讀的效果大大的提升。

## 第二節 研究貢獻

本研究經過紋線探討、行動研究的實施歷程以及資料分析後，所取得之資料經過整理與歸納，了解本研究發現其結果，具備以下之貢獻。

### 一、 在學術貢獻上：

1. 過去廣泛閱讀的研究主要以教學者之課程應用為主，本研究以學生的角度來進行線上英語漫畫廣泛閱讀，並分析影響的關鍵因素。
2. 目前國內的學術論文較少針對線上英語漫畫廣泛閱讀作為主題之研究，故本研究以此主題進行探討，可做為學術界後續研究者的參考。

### 二、 實務貢獻：

經本行動研究的實施歷程之結論，可提供線上英語漫畫廣泛閱讀實施的關鍵因素，讓教學者、學習者參考並擬定相關學習策略。

## 第三節 研究限制與建議

本研究為行動研究，探討線上英語漫畫廣泛閱讀之成效，而其影響因素，則有待後續研究。針對後續研究之限制與建議敘述如下：

### 一、 關於研究的對象方面

本研究的研究對象為南華大學本為南華大學資訊科技進修學士班之學生，因為研究者本身還是學生，所以資源以及人力上之限制，所以樣本數僅有 9 人皆為男性略為不足，未來研究對象若能選取更多

樣本數、不同性別、不同年級以及不同教育階段，如果國中、高中等階段，探究其學習成效如何，都是值得研究的方向。

## 二、關於研究方法上

本研究方法主要以質性的分析，透過作品、學習態度及深入訪談方式進行資料蒐集，未來研究可結合實驗研究等其他方式進行，蒐集學生學習之資料進行量化研究，更深入探究探討線上英語漫畫廣泛閱讀之成效。

## 三、關於閱讀題材

本研究閱讀題材僅針對線上英語漫畫，搭配線上英文閱讀網站 Mangahere，此網路媒體為免費提供英語漫畫給有興趣者閱讀，建議未來可利用其他閱讀題材像是英語報章雜誌、英語電玩、英語歌曲或是國外影集等不同題材驗證是否具有相同效果。

## 四、關於研究的教學策略

本研究因時間的限制，僅探討運用合作學習教學策略，對於線上英語漫畫廣泛閱讀之成效，在資料分析結果中顯示是持正面肯定的，建議後續研究者可在深入探討將其他不同教學策略，探討其成效與貢獻。

依據本研究的結論，針對教學者、學習者以及課程規畫者提出的實務性建議如下：

1. 教學者：建議教學者進行線上英語漫畫廣泛閱讀讀書會時，應先熟悉線上英語漫畫網站的使用，並實際了解同學閱讀的情況，同時鼓勵學習者持續閱讀，讓同學對於活動的參與更投入，進而改

善英語學習低成就學習者之態度，以利提升英語學習之成效。

2. 學習者：建議學習者進行線上英語漫畫廣泛閱讀時，應該保持著積極的態度來閱讀英語漫畫，能與志同道合的同學一起討論，讓閱讀過程與結果充滿驚奇。



## 參考文獻

### 一、 中文文獻

1. 孔員 (2006)，幼稚園推動親子共讀之行動研究，國立屏東教育大學教育行政研究所。
2. 王岱伊 (2001)，「小組合作學習策略之研究」，國立交通大學資訊科學研究所未出版。
3. Wager, W. (2003)，闡明學習成效—傳達您對學生的期望：臺灣高等教育部分主題探討，通識教育季刊，第 10 期，第 3-4 卷，頁 101-114。
4. 田福建 (2010)，閱讀教學策略文獻探討。
5. 朱惠美、施玉惠 (1999)，「國小英語課程之精神與特色」，教育研究資訊，7，117-137。
6. 朱彩馨、彭虹綾 (2009)，提昇科技中介學習成效—從個人內在認知因素探討合作學習的學習成效，資訊管理學報，第 16 期，第 1 卷，頁 135-162。
7. 成虹飛 (1999)，我為何要做行動研究？一種研究關係的抉擇，1999 行動研究國際學術研討會論文集。
8. 呂芸樺 (2006)，「網路超文本的閱讀理解歷程之探討」，未出版之碩士論文，淡江大學教育科技學系。
9. 李咏吟 (2001)，低成就學生的診斷與輔導，載於李咏吟 (主編)，學習輔導—學習心理學的應用，台北：心理。
10. 李堅萍 (2006)，自我效能與技能課程學習成效之相關性與差異性研究：以陶藝技能為例，國教學報，第 18 期，頁 103-124。

11. 余泰魁 (2007)，科技媒介學習環境之學習成效比較研究，教育心理學報，第 39 期，第 1 卷，頁 69-90。
12. 邱貴發 (1992)，電腦輔助教學成效探討，視聽教育雙月刊，第 33 期，第 5 卷，頁 11-18。
13. 周玉婷 (2007)，「不同閱讀策略應用於網路資源教學對於國小高年級學童學習成效之研究」，未出版之碩士論文，國立台南大學教育學系。
14. 林巧敏 (2009)，推動國中小學童數位閱讀計畫之探討，台灣圖書館管理季刊，(2)，49-67。
15. 林穎 (2010)，合作學習之概念探討，網路社會學通訊期刊。
16. 林建平 (2010)，低成就學童的心理特徵與原因之探討，國教新知，57 (1)，43-51。
17. 施孜孜 (2007)，廣泛閱讀創意課程設計。
18. 唐淑華 (2006)，我的未來不是夢？一個以希望感角度探究國中學生學業挫折經驗的研究，中等教育，57 (3)，4-21。
19. 孫仲山、李德純 (2007)，職業訓練學員學習成效的影響因素--學員屬性的周密化分析，高雄師大學報，第 23 期，頁 29-50。
20. 陳李綢 (1991)，個案研究，台北：心理。
21. 陳惠邦 (1998)，教育行動研究，台北：師大書苑。
22. 陳海泓 (2008)，紙本閱讀和電腦閱讀文章對國小五、六年級學生閱讀理解之影響，教育學誌，20，121-168。
23. 陳慧芬 (2011)，希望理論在提升國小六年級英語學習低成就學生學習成效之行動研究，國立臺灣師範大學教育學系碩士論文。

24. 郭生玉 (1973)，國中低成就學生心理特質之分析研究，國立台灣師範大學教育研究所集刊，15，451-532。
25. 郭生玉 (2004)，教育測驗與評量，台北：精華。
26. 黃政傑 (1996)，創思與合作的教學法，台北：師大書苑。
27. 黃政傑、林佩璇 (1996)，合作學習，台北：五南。
28. 黃姵綺 (2010)，「應用廣泛閱讀於國小英語課程：對 EFL 非自願讀者之閱讀動機和閱讀能力之影響」，元智大學應用外語學系碩士論文。
29. 黃孟儒 (2011)，教學網站應用於社會學習領域學習成效之研究-以六年級上學期生活與文化單元為例，國立臺南大學文化與自然資源研究所碩士論文。
30. 馮兆康、潘麗卿、陳敏郎 (2007)，不同入學管道學生之學習成效分析--以某科技大學醫務管理系為例，醫務管理期刊，第 8 期，第 1 卷，頁 85-103。
31. 張春興、林清山 (1981)，教育心理學，台北：東華。
32. 張景媛 (2001)，學業低成就學生的學習輔導，載於何英奇、毛國楠、張景媛、周文欽 (主編)，學習輔導。台北：心理。
33. 張淑慧 (2008)，合作學習對國小五年級學童網路閱讀理解及策略影響之研究，未出版之碩士論文，國立嘉義大學國民教育研究所。
34. 楊秀滿 (2012)，資訊科技融入高職實用技能學程數學科之教學對學生學習成效及學習興趣轉變影響之研究-以排列組合單元為例，彰化師範大學研究所碩士論文。

35. 聯合新聞網 (2015) , 臉書每日人數破 10 億新興國家用戶居高, 聯合新聞網網址 <http://udn.com/news/index> 。
36. 蕭克昌 (2011) , 國小陶藝校本課程發展與學童學習成效研究—以高雄市某國小為例, 國立屏東教育大學視覺藝術學系研究所碩士論文。
37. 顏菟廷、劉遠楨、黃思華 (2010) , 互動式電子白板融入創新合作學習模式對國小數學科學習成效與動機之影響, 課程與教學季刊, 第 14 期, 第 1 卷, 頁 115-140 。
38. 羅希哲、溫漢儒、曾國鴻 (2007) , 概念構圖融入電腦輔助教學法應用於綜合高中學生化學科之學習成效及態度之研究, 科學教育學刊, 15 期, 第 2 卷, 頁 169-194 。

## 二、 外文文獻

1. Altun, A. (2003). Understanding hypertext in the context of the reading on the web:Language learners' experience. *Current Issue In Education*, 6(12). Retrieved August 19, 2007 from the World Wide Web :  
<http://cie.ed.asu.edu/volume6/number12/>
2. Anderson, N. (2003). Scrolling, clicking, and reading English: Online reading strategies in a second/foreign language. *The Reading Matrix*, 3(3), 1-33.
3. Bloom, B. S.(1956).A taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, Handbook I: Cognitive Domain. New York, NY: Longman, Green.

4. Baldwin, T. T., and Ford, K. J.(1988).Transfer of training: a review and directions for future research, *Personnel Psychology*, (41),pp.63-105.
5. Bell, T(1998). *The Internet TESL Journal*, vol. IV, No. 12 <http://iteslj.org>
6. Brown, H. D. (2000). *Principle of language learning and teaching*. White Plains, NY: Pearson Education.
7. Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson English Lang. Teaching.
8. Carr,W.,&Kemmis,S.(1983).*Becoming critical : Education,Knowledge and action research*. Philadelphia : Falmer Press.
9. Chang, C.Y(2002). *Teaching English with Literature*.  
<http://163.22.97.130/english>
10. Cox, C. (2005). *Teaching Language Arts: A Student- and Response-Centered Classroom*(5th ed.). Boston, MA: Allan & Bacon
11. Coiro, J. &Dobler, E. (2007). Exploring the online reading comprehension strategies used by sixth-grade skilled readers to search for and locate information on the Internet. *READING RESEARCH QUARTERLY*, 42(2), 214-257.
12. Day, R. and J. Bamford. (1998) *Extensive reading in the second language classroom*. New York: Cambridge University Press.
13. Day, R., & Bamford, J. (2000). *Reaching Reluctant Readers*. *English Teaching Forum Online*. 38(3). 12.  
<http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol38/no3/p12.htm>

14. Eskey, D.E. (1987). Conclusion. In J. Devine, P.L. Carrell, & D. E. Eskey (Eds.). *Research in Reading in English as a Second Language*, 189-192. Washington DC: Teachers of English to Speakers of Other Languages
15. Elliott, J. (1991) . *Action research for educational change*. Buckingham, UK: Open University Press.
16. Huang, S. C. & Tsai, R. R. (2003) . A comparison between high and low English proficiency learners' beliefs. ED 482 579.
17. Johnson , D.W. & Johnson , R.T.( 1987 ). *Learning Together and Alone : Cooperative , Competitive , and Individualistic Learning*. Englewood Cliffs , NJ : Prentice-Hall.
18. Krashen, S. D.(1982). *Principles and practice in Second Language Acquisition*. New Yor,: Prentice hall.
19. Krashen, S.D. (1985). *Inquiries and insights*. Hayward, CA: AlemanyPress.
20. Konishi, M. (2003). Strategies for reading hypertext by Japanese ESL learners . *The Reading Matrix*, 3(3), 97-119.
21. Leidner, D., and Jarvenpaa, S.,(1995).The use of information technology to enhance management school education: A theoretical view, *MIS Quarterly*, (19:3), pp. 265-291.
22. Leu, D. J., Jr., Kinzer, C.K., Coiro, J. & Cammack, D. (2004). Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies. *Theoretical Models and Processes of*

- Reading, Fifth Edition, 1570-1613.
23. MA,Q.(2008).Capturing theonline academic reading process. *INFORMATION PROCESSING & MANAGEMENT* , 44(2), 581-595.
  24. Nagy,W. &Herman,P.(1987).Breadthand depth of vocabulary knowledge: Implications for acquisition and instruction. In Mckeown, M. & Curtis, M. (eds), *The nature of vocabulary acquisition*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
  25. Nation, P. (1997). *The Language Learning Benefits of Extensive Reading*,TheLanguage Teacher,<http://www.jalt-publications.org/tlt/files/97/may/extensive.htm/>
  26. Piccoli,G., Ahmad, R., and Ives, B.(2001)Web-based virtual learning environment: a research framework and a preliminary assessment of effectiveness in basic it skill training, *MIS Quarterly*,(25:4), pp. 401-426.
  27. Shuell,T.(1986).Cognitive conceptions of learning, *Review of Educational Research*, (54:4), pp. 411-436.
  28. Slavin, R. E. (1990) .Cooperative learning.Celin Rogers : *The social psychology of the primary school*,N.Y.:KKY.
  29. Tough, A.(1982)*The Adult learning Projects*, (2nd ed.), Ontario: The Ontario Institute for Studies in Education.
  30. Tanyeli, N. (2009). The efficiency of online English language instruction on students' reading skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 564-567.

## 附錄一

學生資料表		
(1) 姓名：_____		
(2) 性別：_____		
(3) Email：_____		
(4) 手機：_____		
(5) 大學指考或學測分數		
<input type="checkbox"/> 學科能力測驗英文分數 _____ 分數		
<input type="checkbox"/> 入學指定科目考試英文 _____ 級分數		
(6) 擁有的英文證照		
<input type="checkbox"/> 全民英檢 (GEPT) _____ 級別 <input type="checkbox"/> 其他 _____ 分數		
<input type="checkbox"/> 多益測驗 (TOEIC) _____ 分數 <input type="checkbox"/> 完全沒有		
<input type="checkbox"/> 托福測驗 (TOEFL) _____ 分數		
(7) 喜歡閱讀的領域 (複選)		
<input type="checkbox"/> 商業理財	<input type="checkbox"/> 自然科普	<input type="checkbox"/> 飲食
<input type="checkbox"/> 藝術設計	<input type="checkbox"/> 心理勵志	<input type="checkbox"/> 旅遊
<input type="checkbox"/> 人文史地	<input type="checkbox"/> 醫療飲食	<input type="checkbox"/> 電腦資訊
<input type="checkbox"/> 社會科學	<input type="checkbox"/> 生活風格	
(8) 喜歡英文的程度		
<input type="checkbox"/> 非常喜歡	<input type="checkbox"/> 有點喜歡	<input type="checkbox"/> 一般普通
<input type="checkbox"/> 有點討厭	<input type="checkbox"/> 非常討厭	

## 附錄二

### 活動日誌與反思表

活動名稱		人數	
學習法		日期	
活動內容簡述			
活動紀錄			
活動反思			

### 附錄三

#### 第一階段訪談紀錄表及提綱

現階段		受訪日期	
姓名		訪問者：	
訪談內容：			
1. 對於閱讀英文漫畫的感想是？			
2. 對於第一次參加英文讀書會的感想是？			
3. 請問你平均都花多少時間閱讀英文漫畫？			
4. 請問你都依據什麼條件挑選你閱讀的漫畫？			
5. 閱讀英文漫畫對於你學習英文有任何幫助嗎？			
6. 跟傳統英文教材相比閱讀英文漫畫你覺得有哪些差異或是感想？			
7. 對於透過漫畫的劇情發展在閱讀上對你哪些幫助？			
8. 經過這幾週的閱讀對於英文的看法有哪些改變？			

## 附錄四

### 第二階段訪談紀錄表及提綱

現階段		受訪日期	
姓名		訪問者：	
訪談內容			
1. 有了前幾週的閱讀經驗，在嘗試閱讀之前沒看過的英文漫畫上有哪些幫助或感想？			
2. 漫畫中透過圖文呈現，對你閱讀漫畫有哪些幫助？			
3. 如何挑選你沒看過的英文漫畫？			
4. 英文讀書會的活動中嘗試說英文你的想法是？			
5. 英文讀書會的活動中閱讀分享你的感覺是？			
6. 閱讀英文漫畫之後讓你對閱讀英文有哪些幫助？			

## 附錄五

### 第三階段訪談記錄表及提綱

現階段		受訪日期	
姓名		訪問者：	
訪談內容： 1. 對於這樣的分組你覺得？ 2. 能夠與同儕分組之後對於你在閱讀英文漫畫上有哪些幫助？ 3. 能夠與同儕共同討論漫畫內容讓你覺得？ 4. 與同儕討論的過程中有讓你學習到什麼嗎？ 5. 比較上個階段你喜歡個人閱讀還是分組討論？理由是？ 6. 對於此階段的活動之後，你的感想是？			

## 附錄六

### 第三方觀察日誌表

活動名稱		人數	
教學法		日期	
活動紀錄			
觀察者的觀察及評論			



## 附錄七

### 參與研究同意書

本人經研究者詳細說明研究目的與性質後，同意參加南華大學資訊管理學系研究所吳欽能碩士生所進行的「線上英語漫畫廣泛閱讀成效之行動研究」，對個人經驗進行觀察與訪談。

經由詳細說明後，本人已經充分了解以下有關我參與此研究的各項權利與義務等重點：

1. 本研究將遵行研究倫理進行研究，故可確保本人之有關權益。
2. 本次觀察與訪談旨在瞭解並收集本人與他人合作學習之經驗看法。
3. 本人同意此觀察過程中可以錄影與錄音，作為研究之用。
4. 研究者對本人所提供之錄影與錄音資料有保密責任。使用上，只有研究者可在研究教學中使用，關於觀察與訪談內容，研究者將在刪除足以辨識個人背景資料之內容後，才在研究報告中呈現，並不為其他用途之使用。
5. 本人可自由選擇是否參與這個實驗，且在活動過程中，隨時可終止或退出，不需要做任何賠償（或影響學期成績等）。

參與者簽名：

研究者簽名：

日期：