

C1: 學習科學、教育神經科學與計算機支持協作學習

迷因圖創作學習對高中學生英文學習成就與英文學習焦慮之效果

The Effect of Learning by Meme Creation on English Academic Achievement and Anxiety

簡廷暘 1*, 趙子揚 2

1, 2 臺灣中央大學 學習與教學研究所

* caota98460611@g.ncu.edu.tw

【摘要】 本研究旨在探討自行研發之迷因圖創作學習之教學模式 (Learning by Meme Creation, LMC) 對高中學生英文學習成就與焦慮之影響。研究採準實驗設計，以臺灣桃園市某高中一年級六個班級為研究對象，其中三班為實驗組，接受共八節 LMC 課程；另三班為控制組，維持原有校訂英文課程。研究工具包含校內兩次期中評量及修訂後之英文學習焦慮量表，進行前後測分析。研究結果顯示 LMC 能顯著降低學生英文學習焦慮，具正向情意效果；惟在短期內對英文學習成就未呈現顯著差異。總之，LMC 助於營造低焦慮的學習情境，並可能對學習成就產生長期正向影響。可為未來研究之參考。

【關鍵詞】 迷因圖創作學習；英文學習成就；英文學習焦慮

Abstract: This study aims to investigate the effects of Learning by Meme Creation (LMC) on high school students' English learning achievement and learning anxiety. A quasi-experimental design was adopted, involving six 10th grade classes from a senior high school in Taoyuan, Taiwan. Three classes in the experimental group received an eight-session LMC program, while the three classes in the control group continued with the school's regular English curriculum. The results indicated that LMC significantly reduced students' English learning anxiety; however, no immediate significant improvement was found in learning achievement. Overall, LMC, characterized by humor and creativity, effectively alleviated learning anxiety and may contribute to long-term gains in learning achievement. The findings provide valuable implications for practical applications of LMC and for future research.

Keywords: Learning by meme creation, English learning achievement, English learning anxiety

1. 前言

隨著迷因在網路文化中的普及和其幽默性與高度共鳴的特質，使其成為學生熟悉的文化符號 (Milter, 2014)。迷因結構簡單且易於仿效，在網際網路與數位媒介的推動下，使用者得以參與迷因的創作與再製，進一步加速其傳播與多元變化，亦呼應 Jenkins (2009) 所提出之參與式文化的概念。近年來，學者開始關注迷因於教育情境中的應用潛力。相關研究指出，迷因可應用於 ESL 教學，並有助於促進學習理解、激發創意思考及降低語言學習焦慮 (Kyrpa, 2022; 蘇文伶, 2020)。然而，目前研究多將迷因作為教學素材，較少探討學生主動參與迷因創作的學習歷程。相較於單純接觸迷因，引導學生進行迷因創作能促使其將語言知識轉化為具體產出，並透過情境化表達深化理解與參與動機。此外，雖然科技輔助教學有助於提升學習成效，但其課程設計往往需較高成本，實務推行上可能受限 (陳貞君與楊淑晴, 2022)。因

此，本研究提出 LMC 作為一種低成本的教學模式，透過引導學生創作迷因，將學習由被動接收轉為主動產出，以期提升學習表現並降低學習焦慮。

2. 研究方法及結果

本研究採準實驗設計，以桃園市某綜合型高中一年級六個班級為研究對象，其中三班為一般高中科，三班為職業類科。三班為實驗組，接受為期一學期、共八節課之 LMC 英語課程；三班為控制組，維持原有校訂課程。研究歷時八週，於第一週蒐集前測資料，包括學期評量、英語學習焦慮問卷及創造力聯想測驗，後者作為控制變項納入分析；第八週進行後測，以評估介入成效。實驗組以既有課程進度為基礎，透過學生手機與校方平板輔助，引導學生創作迷因圖。學生利用數位平台搜尋圖片、設計文字與編排內容，將語言學習轉化為具視覺與情境表達功能的迷因作品；教學過程亦安排小組討論、同儕回饋與成果分享，以在低設備負擔下促進創意表達與語言理解。

結果顯示，LMC 對降低英語學習焦慮具有顯著效果。組間前後測主效果達顯著($F=10.87$)，交互作用亦顯著($F=34.01$)。單純主要效果分析顯示，實驗組前後測($M=29.49 \rightarrow 25.62$)顯著下降，控制組($M=29.91 \rightarrow 35.55$)顯著上升，呈現明顯相反趨勢。相較之下，LMC 對英語學習成就短期影響未達顯著，組間主效果不顯著($F=2.54$)，雖交互作用達顯著($F=9.95$)，但前後測差異皆不顯著，顯示短期內學習成就未受明顯影響。

3. 結論

LMC 歷程中，學生透過圖像與文字進行語言表達，提升課堂趣味性並營造低威脅情境，使焦慮感顯著下降；小組分享與討論亦有助建立表達信心與參與意願。相較之下，短期內英語學習成就未見顯著變化，顯示成效可能需長期累積。整體而言，本研究填補國內高中英語迷因教學實證研究缺口，並提供低成本、操作彈性高的教學參考。

參考文獻

- 陳貞君、楊淑晴 (2022)。科技輔助語言教與學之回顧與展望。《課程與教學》，25(1)，135-172。 [https://doi.org/10.6384/CIQ.202201_25\(1\).0005](https://doi.org/10.6384/CIQ.202201_25(1).0005)
- 蘇文伶 (2020)。用語藝教創造力：多元識讀導向的大專英語教學。輔仁外語學報，(16)，1-34。 <https://www.airitilibrary.com.ezproxy.lib.ncu.edu.tw/Article/Detail?DocID=18136346-202007-202012070011-202012070011-1-34>
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT press.
- Kyrpa, A., Stepanenko, O., Zinchenko, V., Udovichenko, H., & Dmytruk, L. (2022). Integration of Internet memes when teaching philological disciplines in higher education institutions. *Advanced Education*, 45-52. <http://doi.org/10.20535/2410-8286.235947>