

大学英语教学融合“Digital Storytelling” 的场景化应用评价

王晨曲

合肥城市学院, 安徽 合肥 230000

DOI: 10.61369/RTED.2025280013

摘要 : 随着经济的迅速发展, 电子技术和信息在协助语言教学和学习过程中发挥了重要作用, 这主要是由于技术的持续发展, 在教育方面开辟了各种道路。由于教育技术已经发展得更加先进, 这些技术的进步已经被教育者和研究者考虑到, 以帮助提高语言教学的过程。技术进步应用于不同的语言学习情境中, 引导着教师和学习者在各种语言标准和技能之间的变化方向。

关键词 : 大学英语教学; 场景化应用; 应用评价

Evaluation of the Scenario-Based Application of Integrating “Digital Storytelling” into College English Teaching

Wang Chenqu

Hefei City University, Hefei, Anhui 230000

Abstract : With the rapid development of economy, electronic technology and information have played an important role in assisting the process of language teaching and learning. This is mainly due to the continuous advancement of technology, which has opened up various avenues in the field of education. As educational technology has become more advanced, these technological developments have been taken into account by educators and researchers to help improve the process of language teaching. The application of technological advances in different language learning scenarios has guided the changing direction of teachers and learners in terms of various language standards and skills.

Keywords : college English teaching; scenario-based application; application evaluation

引言

技术增强语言学习 (TELL, 亦称计算机辅助语言学习 CALL) 历经行为主义、交际性、综合性三个发展阶段, 其数字化材料应用具备多模态、编排、参与三大特征, 且通识教育理论 (建构主义、社会文化方法等) 与二语习得理论 (如交互主义理论) 适用于该领域; Digital Storytelling 在认知、语言等多维度具有重要作用。本文以国内一所大学为例, 对数字化技术在英语学习与 Digital Storytelling 中的应用展开综述性评价, 研究将依次呈现文献综述、具体情境、基于评估工具的评估内容 (含工具与过程、优劣分析及改进建议) 及结论。

一、文献综述

由于 Digital Storytelling 已经被用来改善外语学习的教与学过程, 本节首先简要地考虑其在第二语言学习中的重要地位。然后, 第二部分将回顾一些关于评估类型和工具的主要理论作为背景, 而第三部分主要集中在概述技术增强语言学习 (TELL) 的运动和与 Digital Storytelling 相关的教育模式。最后, 对该技术的研究进行了进一步的探讨。

(一) Digital Storytelling 在第二语言教学中的作用

Digital Storytelling 对研究者而言并非全新概念; 20 世纪 80 年代末, Joe Lambert 于美国加州创立非商业艺术社区数字化叙

项目编号: 2022jyxm1217

事中心 (CDS), 为相关人群提供故事制作与分享的培训支持, 该中心还开发并推广了数字化叙事的七个核心元素, 常作为实践开展的基础框架^[9]。Digital Storytelling 作为教育工作者开展语言教学的工具, 能有效激发学习者兴趣, 其以学习者为中心的特性, 在主题贴近日常生活与个人体验时, 可助力学生高效传递个人故事; 相关研究表明, 该方式不仅能促进学习者英语口语能力提升, 还可优化其外语语言表达、词汇储备、音韵节奏等方面的能力。

(二) 评估: 类别和工具

探讨评估类别与工具前, 需明确材料分析与评估的本质区别——本文聚焦 Digital Storytelling 的评估而非分析。

评估工具方面，检查表是由系列标准构成的通用方法，McGrath 总结其被总结具备系统性、成本效益、方便、明确四大优点，相关领域已有不少可用检查表^[9]，但 Sheldon 指出该方法对英语教学评价实践或教育决策的实际影响有限，因检查表的选取与易用性问题，印象式评价比检查表评价更为普遍；不过检查表兼顾客观性与主观性，仍是适合独立开展评估的工具^[11]。TELL 评价尚未形成正式体系，常沿用一般材料评价方式，可针对特定技术案例或教学计划开展；Leakey 在提出 CALL 评估框架后，通过案例研究提出 12 项关键标准，构建了可推广的 CALL 评价方法，旨在更可信地佐证 CALL 的有效性^[9]。

（三）TELL 的发展

技术增强语言学习（TELL）前身为计算机辅助语言学习（CALL），其发展可概括为三个阶段，各阶段均对应特定技术标准与教育方法^[9]。Kern 和 Warschauer 指出，互联网的普及与任务型学习的兴起，让教育者可利用海量免费通用资源，轻松推动学习者与同伴及母语者的交流，且无需专业 IT 技能，这与以往 TELL 发展阶段形成显著区别。

“技术不会取代教师，但使用技术的教师会取代不使用技术的教师”，Kiddle 引用了一个普遍的观察结果。研究人员强调了有助于有效应用数字材料的三个特征——多模态（如视频和文本）、编排（如学习者的角色发展途径）以及与资源和同伴的参与^[14]。

在独立的技术创新理论尚未形成的背景下，TELL 需借鉴多领域相关理论，其核心理论支撑分为通识教育理论与二语习得理论两大类。此外，研究表明数字化叙事在认知、语言、教学及社会文化等维度均具有重要作用^[10]。

（四）研究中的 Digital Storytelling

有许多研究都在探讨在语言教育中使用 Digital Storytelling 的意义^{[2][7]}。例如，Hibbing 和 Rankin-Erikson 以及 Boster 等人认为，在语言学习环境中使用多媒体可以促进学习者的学习过程以及他们保留新信息的能力^{[11][3]}。其中一些调查实验证明，除了为语言教育者提供一开始就掌握综合语言技能的机会外，Digital Storytelling 还可以将讲故事的能力与各种电子来源联系起来，如图像、叙事录音、视频和音乐^[7]。正如 Robin 所陈述的那样，“参与数字化故事创作的学生可以通过学习组织他们的想法、提出问题、表达意见和构建叙述来提高沟通技巧”，也有人认为，更好的信息安排和更完善的沟通技巧包括在观察到的数字化故事叙述的智力益处中。此外，Digital Storytelling 的其他情感价值还存在于三个方面，即更高的兴趣，更高的注意力和更高的成就感，这些都是学生的情况^[10]。

二、具体情境

语言教学环境以中国某大学外国语学院二年级课堂为背景。

（一）教学重点

ESL 老师为她的学生策划了一个单元的数字化故事教学指导，以发展他们对故事新词汇的理解，并加强他们与故事的互

动。所选的故事《罗密欧与朱丽叶》是莎士比亚创作的一部举世闻名的戏剧，它在英国文学中扮演着极其重要的角色，就像中国民间故事梁山伯和祝英台在男女主角永恒的真爱中所占据的突出地位一样，往往对大学生很有吸引力。它由五幕组成，每幕包含三到六个场景。当时，其中一个最经典的场景被选为二年级阅读的礼物片段。背景音乐，感人的恋人，英式古风的生活环境，老师认为数字化故事选集更容易吸引学生的注意力，更容易让学生在真实的小组交流中运用新单词和短语。

（二）技术融合

在本教学过程中使用的教学技术辅助工具是用于电影制作的摄像机和 iMovie 视频编辑软件。所有的学习者都被要求携带自己的笔记本电脑。软件将由每个学生在老师的指导下使用学校的无线局域网下载并安装。在制作任何数字化故事之前，学习者被告知对视频编辑软件进行一个小时的讨论，这旨在帮助学生解决一些关于使用的技术工具的问题，例如 iMovie 软件中那些技术术语的含义。作为制作数字化故事的一个过程，这一步帮助学习者关注学术目标，而不是被原始技术本身所吸引。老师在学生们周围走来走去，回答问题，不时地提出建议。接下来的指导将引导学习者在小组中编写脚本和设计他们自己的电影故事板。对于老师来说，讨论也可以作为一个很好的机会来发现学生可能遇到的任何问题，然后在给学生布置作业之前强调这些问题。

（三）学习安排

这个班总共有二十名学生。在整个教学过程中，将学习者分为五组，每组四名学生。事实上，固定小组的安排有助于教师通过参与小组讨论来观察学生的表现，并为数字化故事制作做准备。因此，教师和学习者保持着以学术目标为教学重点的互动。

（四）教学组织

教学内容分为四个部分。在第一部分中，引导学生观看故事选段，并用单词或句子写下他们想要在小组故事中发展的想法。第二部分进行想象指导，要求学习者在戏剧选择中运用一些语言词汇或结构风格对剧本提出自己的个人想法，并进行师生讨论。这部分是学生们进行头脑风暴的部分，以扩展他们的初始设计，并在上下文中加强新词汇。在第三部分，学习者被要求根据他们的想法和发现，分组起草剧本和故事板，并设计任何他们想要的图像或音乐。最后一部分是要求学生在课后以小组的形式完成的作业，即拍摄和剪辑视频，添加额外的效果等。完成这些后，学习者应在下次上课前至少两天将他们的数字化故事发布在学校网络平台上，该平台向老师和其他学生开放。在学校的平台上，学习者被鼓励在其他小组的数字化故事下面发表自己的评论，以便不断提出建议，以改进下一个故事的制作。

（五）评估

在包括课后活动在内的整个教学过程中，英语老师不断评估所有学习者的成果，包括小组笔记、想象方向、剧本和故事板、原创视频和发布的小电影。通过这一步，教师有机会发现学习者在学习和完成任务的过程中，语言技能是如何提高的。此外，评估可以让教师发现学生在英语学习方面的差异，并找出教学改进的空间，例如在最终评估之前增加一些词汇复习。

三、评价

(一) 评价工具和过程

本文应用的评估工具是基于 Leakey 制作的清单,这是上文在文献综述的评估部分提到的。这个清单模型由12个关键标准组成,这些标准由3Ps 概念——平台、项目和教学方法——组成。如文献所示,TELL 的评估工具缺乏。因此,选择该模型作为评价工具的原因是,该模型是在丰富的文献理论和后续绘图实践的基础上发展起来的,似乎是合理的。在此基础上,本文认为,无论是定性研究还是定量研究,都有必要对 CALL 评价的发展趋势和前景进行展望。因此,鉴于其在这一领域的权威,与其他材料和技术评估工具相比,它似乎是评估数字化技术的最可接受和最合适的工具之一。

除此之外,考虑到 Digital Storytelling 的技术特殊性,本评估还采用了相关研究中一些具体的调查问题作为标准参考资料,在休斯顿大学的 LITE (University of Houston's Laboratory for Innovative Technology In Education) 评估 Digital Storytelling 的有效性。研究表明,在该研究中,教育工作者被要求完成的调查将估计和评估一系列因素,例如他们是否一直将数字化故事叙述作为其教学实践的一个元素,影响后的效果,没有使用数字化故事叙述的地方,出现的问题等^[7]。

(二) 优势与劣势

在上面的评估部分之后,在评估过程中可以识别出一些优点和缺点。然而,需要指出的是,本文除了参考了一些相关研究之外,还基于一些真实的评论和反馈,这些评论和反馈来自真正在语言教育背景下实施 Digital Storytelling 的教师和学生。

除对语言教育者与学习者的直接益处外, Digital Storytelling 还具备多重优势:采用戏剧对话形式,可引导学习者关注语言要点与新词汇,具有语言学习潜力;技术工具适配大二学生能力,课后自主创作任务能发挥其学习自主性;可提升学习者包含研究、写作、技术、协作等维度的“读写能力”,印证技术技能培养的评估标准^[7];小组任务模式能营造协作学习氛围,保障高水平互动,且可通过软件可及性等标准评估工具适配性^[6];教师对学习进度监测反馈与评估形成协同效应^[6]。但该教育技术也存在不

足:真实性标准未完全达标,教学评估无法考察学习者在 TELL 环境外开展目标语言活动的兴趣;教师个性风格对 TELL 有效性的影响难以控制^[6];教学中对学生创作时尊重公共资源版权的要求有所忽视。

(三) 改进建议

显然, Digital Storytelling 需要针对上述问题采取一些行动,以便在第二语言教学领域取得更大的进步。

在提高教师水平或技术本身等外部因素之前,应该提醒语言学习者,他们创造数字化故事是为了快乐地学习语言,从而调动对 Digital Storytelling 的积极兴趣和热情。因此,应该给他们更多的机会对其他学习者的数字化故事发表评论,这可以扩大互动的范围,并使其符合社会建构主义的通识教育理论。

其次,在教师因素方面,在实施 Digital Storytelling 作为教学工具时,可以采取一些措施来促进教师的发展。例如,中国教育部可以实施相关政策来提高教师培训的质量,比如让他们有更多的机会掌握可以用于进行 Digital Storytelling 的技术。此外,大学和中学在选择教师时可能会根据他们的个人特点和教学风格制定一些更严格的筛选程序,这将影响教师教育的有效性。

此外,在尊重网络资源版权方面,也许最有效的方法是要求学习者创建他们的个人数字化故事,这在一定程度上避免了剽窃。虽然这项技术需要一些公共在线资源的连接,如图像、音乐或视频,但有各种免费的在线页面允许用户获取公共内容以达到教育目的。在这个问题上,学校也可以更加努力地开发针对语言学习者的网络搜索过滤和限制技术。

四、结论

综上所述,本文从中国大学语言学习的语境出发,对 Digital Storytelling 这一教育技术的应用实践进行了总体评价。通过查阅相关文献和使用清单作为评估工具,表明该数字化工具有其自身的优点和缺点。因此,虽然数字化故事在英语教学中还没有完全普及,但作为教育工作者和学习者提高语言学习的合格选择,数字化故事确实有助于第二语言教育。然而,未来数字化讲故事作为一种数字化语言教育技术如何影响和指导语言学习过程还需要更多的研究。

参考文献

- [1]Boster, F. J, Meyer, G. S, Roberto, A. J, and Inge, C. C. 一份关于 United Streaming 应用程序对教育绩效影响的报告.(2002). 弗吉尼亚州 Farmville: Longwood University.
- [2]greggori - signes, C. 整合新旧:数字化讲故事在英语课堂中的应用. 格蕾塔,(2008)16(1&2),43-49.
- [3]Hibbing, a.n. 和 Rankin-Erikson, j.l. 一张图片胜过千言万语:使用视觉图像来提高中学挣扎读者的理解能力. 阅读教师,(2003).56(8),758-770.
- [4]Kiddle, T. 开发数字语言学习材料. 开发语言教学材料,(2013).189-206.
- [5]Kern, R. 和 Warschauer, M. 网络语言教学的理论与实践. 基于网络的语言教学:概念与实践,(2000).1-19.
- [6]Leakey, J. 评估计算机辅助语言学习:一种综合方法的有效性研究. 牛津大学:Peter Lang.(2011).
- [7]Robin, B. 数字化叙事的教育用途. D. A. Willis, J. Price, N. E. Davis, & R. Weber(编),《信息技术与教师教育国际会议2006》(2006)(第709-716页). 切萨皮克, 弗吉尼亚州:AAACE.
- [8]Robin, B. 数字化讲故事:21世纪课堂的强大技术工具. 理论与实践,(2008).47(3),220-228.
- [9]McGrath, I.(2013) 语言教学的材料评价与设计 / Ian McGrath. 第二版, 爱丁堡.
- [10]Torres, a. R., Pastor, M. D., & Ponce, E. P. 数字化讲故事作为外语教学中教学序列中的教学工具. 数字化教育评论,(2012)22(1),1-18.
- [11]Sheldo n. 评估英语教材和材料. 语言学报,(1988).42(4),237-246.