

# Digital Storytelling in Foreign Language Teaching

Yu Zhou<sup>1</sup>, Sheng Zhou<sup>2</sup>

<sup>1)</sup> School of Qiu Zhen, Huzhou University, Zhejiang, China (stellazy@hutc.zj.cn)

<sup>2)</sup> Department of Finance, Military Economics Academy, Wuhan, China (pamelazhou@163.com)

**Abstract**—Digital storytelling refers to a short form of digital media production, in which images, music, narrative and voice are woven together to give deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights. The application of digital storytelling in foreign language teaching can help the instructor present teaching materials and convey specific contextual emotions; on the other hand, the students are offered the opportunities to intake “the comprehensible input”, cultivate the literacy development of a target language and improve their language skills. The design of digital storytelling follows the principles in language teaching methodology, cognitive psychology and multimedia interface aesthetics.

**Keywords**—digital storytelling, foreign language teaching, design principles

## 外语教学数字化叙事探究

周昱<sup>1</sup> 周晟<sup>2</sup>

<sup>1)</sup> 湖州师范学院求真学院, 湖州, 浙江, 中国

<sup>2)</sup> 解放军军事经济学院, 武汉, 湖北, 中国

**摘要** 信息时代, 数字设备被广泛运用于教育领域来辅助教学活动, 数字化叙事便是其中之一。它通常以 2-10 分钟的微电影来传达概念、展现主题、表现感情色彩。融入数字化叙事的外语教学有助于提供“有意义的语言输入”, 提高语言学习者的知识摄入量, 促成文化素养的生成, 支持语言理解能力的纵深发展。为了达到特定的教学效果, 数字化叙事的制作需要遵循一定的语言教学理念, 多媒体辅助教学的认知规律, 以及界面布局设计原则。

**关键词** 数字化叙事, 外语教学, 设计理念

### 1. 引言

叙事作为一种传播知识、智慧、价值的方式一直被沿用至今。数字化叙事是信息时代对故事讲述这一古老艺术形式的全新阐释, 它借助多媒体工具来传达概念, 以故事讲述来展现某种特定主题[1]。随着科技的普及, 数字化叙事开始走进课堂, 并成为当今颇受欢迎的教学辅助手段。

数字化叙事教学模式起源于欧美国家, 该模式通过逼真的图像、生动的故事讲述来呈现知识重难点及其相关信息。文字、数据、图像、音频、视频等多种媒体素材的结合从最大程度上丰富了知识的输入量, 以特定内容为主题的情景故事可以帮助学习者理解抽象、多层次的知识概念。学习者在视觉素养生成的同时, 综合文化素养得以提高。

数字化叙事被国外高等教育课程所采纳始于 20 世纪 90 年代后期, 并在随后的十年间得以蓬勃发展。以美国加州大学巴克雷分校为首的众多知名大学纷纷将数字化叙事融合于专业教学中。美国马里兰大学电影学习课程要求学生根据自己的体验, 用微电影的形式来表达个人对电影文化概念的理解; 乔治城大学的物理教育硕士课程要求学生连续三周用电影故事的方式来记录“位移”在生活中的体现。

### 2. 数字化叙事所反映的教学理念

国内外的一些科学研究表明: 将叙事方式融入课堂教学能够增强学习者的参与意识和探索精神。学习过程是主动地形成类目及其编码系统的过程, 叙事的信息编码不仅有助于知识的理解, 而且有助于信息的储存和提取[2]。数字化叙事借助多媒体进行表语义编码, 它有助于引起学习

者的注意,告知其学习目标,提示先前所学的知识,呈现教材中的知识点,提供反馈与评估,促进知识学习的迁移。

作为一种教学辅助手段,数字化叙事也反映了行为主义的学习理念。行为主义的“程序教学之父”斯金纳认为:机体接受外界的刺激,做出相关反映,就是所谓的学习;在学习过程中,“教学机器”的使用能够帮助实现正强化刺激。作为辅助教学的“教学机器”,数字化叙事的运用遵循着行为主义固有的原则、步骤和模式,注重知识信息的分层展现、强化练习,能够有效地激发学生的学习兴趣 and 参与意识。

借助多媒体数字技术表达的情景叙事能够有效地模拟各种教学环境,帮助学习者完成意义的构建。其学习过程体现了构建主义理论的主动性、社会性和情景性。数字化叙事要求教学围绕当前学习主题,按“最邻近发展区”的要求建立概念框架,将学生引入一定的问题情景,要求学生独立分析探索,在概念框架中继续攀升。通过小组协商、讨论,学习者的目标知识体系逐渐变得清晰、明朗,在集体思维的基础上最终完成对所学知识意义构建。

### 3. 数字化叙事与外语教学的融入

20 世纪 80 年代,美国语言学家克拉申提出,获得语言的最佳方式是语言学习者在无焦虑状态下获得有意义的语言输入[3]。数字化叙事中的图像、音频和动画等多媒体素材极大地丰富了语言信息输入量,使语言的呈现更加生动,同时多媒体的互动性也增强了学习者的学习兴趣和参与意识。外语学习者在叙事所营造的真实语境中尝试各种途径来表达自己的理念或解决问题,在语言的运用中学习语言并获得语言。以外语教学为目标的数字化叙事应确保“有意义的语言输入”。故事讲述的内容和意图应清晰明确,对于比较生僻或专业的内容应给予清晰的解释。例如,3 分钟的数字化叙事《蓝调不仅仅是一种感觉》向学习者传达了蓝调音乐的概念、发源、所蕴含的音乐元素、音乐形式、代表人物和作品以及对现代音乐的影响。在讲述蓝调的音乐形式时,数字化叙事以动态图像形式展示了大量的乐器,并将经典蓝调作为其背景音乐。学习者了解音乐知识的过程中,理解相关词汇、术语或者复杂概念;在构建意义的过程中,掌握词汇拼写和发音,扩大词汇量,提高外语运用能力。

通常意义的文化素养泛指处理文字的能力,即对文字的理解以及写作能力。高科技时代的文化素养含义则更为广泛,除了文字处理能力,还涵盖对图像、音频的理解与运用。以外语教学为目标的数字化叙事将文字内容以故事形式呈献给学习者,其中所蕴含的教学策略引导他们以听、说、读、写方式完成各种指定任务。在文化素养的生成中,

外语学习者的阅读、写作以及听说能力都能够得以提高。

引导学习者直接参与数字化叙事创作是提高语言流畅性的绝佳途径。例如以《校服》为话题,要求学生组成 2-5 人小组,协作完成数字化叙事的资料收集、脚本创作、录制、剪辑、合成与发布。数字化讲述的创作前期需要学习者阅读大量原版文献资料,在此基础上进行筛选、整合,并融入自己的观点。中期的故事脚本制作则为学习者提供了一个逼真的写作环境,他们需要运用各种写作策略与技巧来表述自己的观点。微电影的最终合成则是文字视觉化、听觉化的过程,对语言学习者的听、说能力都提出了较高的要求。

融入外语教学的数字化讲述依靠内在的情节和技术要件为学习者提供深度理解的各种策略[4]。数字化叙事的情节要件包括:故事目的,作者观点和故事冲突。故事目的涉及描述、说明、议论,属于理解的宏观阶段;作者的观点包括:支持/反对,积极/消极等态度,属于理解的推理阶段;故事冲突涉及:起因、发展、结局,属于理解的微观阶段。数字化叙述的技术要件包括:图像、音频、小标题和字幕。图像和音频都属于理解的微观阶段,让学习者直接感受叙事所要表达的意义;小标题属于理解的连接阶段,是整体结构。字幕的使用属于理解的微观阶段,可以加深对语言形式的记忆。学习者通过对情节以及技术要件的把握,加工、处理各种深层次信息,从而推动逻辑思维能力,批判性思维能力向纵深发展。

### 4. 基于数字化叙事的外语教学设计

传统意义的原版视频外语教学是指在外语视听说课上使用原声影像资料进行听、说训练。融入数字化叙事的外语教学则是在此基础上的升华。除了呈现语境,它更强调素材的选择与加工。利用数字化技术,多模态叙事形式将文本、影像、声音、动画等多种媒体素材综合加工成单独的个体来实施教学任务[5]。从外语教学设计的角度来讲,数字化叙事可分为六类:语法结构类、概念/功能类、特定场景类、技巧类、任务类、内容类。

语法结构类教学设计以教授语法、语言结构为重点,如名词、动词、形容词、陈述句、疑问句、从句等。例如,针对英语初级水平的学习者所设计的“我爱我的头发”,提到了头发的各种样式(长的、短的、直的、卷的、黑色的、金色的等)。这个故事旨在让语言学习者理解形容词的意义、功能及用法。

概念/功能类教学设计侧重于表述语言的功能或帮助学习者建立语言概念。功能包括:告知、同意、道歉、要求等。概念包括:大小、年龄、颜色、时间等。例如,针对英语初级学习者所设计的“我看见”,可以用来教授比较

级的概念，帮助观众掌握同级比较级的用法。

特定场景类教学设计旨在探讨如何在真实的或假想的场景中使用语言，包括特定环境中的语言功能和语体运用。例如，通过观看超市购物，书店买书，新生见面会等情景叙述，语言学者可以迅速掌握这些特定场合中所使用的语言。

技巧类教学设计针对特定语言技巧的掌握。它将语言学中的要素（发音、词汇、语法和语体等知识）和某些语言需要，如快速阅读、演讲、写作，等语言任务相结合，目的在于传授语言学习方法，帮助形成特定的语言学习策略。例如，在写作课上使用的微电影“我和妈妈一起做披萨”，可以帮助学习者掌握说明文的写作方法。

任务类教学设计要求学生使用特定语言完成指定任务。所谓指定任务是指一系列目的明确的活动。任务类教学设计将语言技巧的学习融合于特定的语言场景中，并根据学习者的实际语言水平，要求学习者综合运用语言来完成指定任务。此类数字化叙事可以设计为工作面试、客服投诉、商务谈判等内容。学习者在完成活动的过程中提高语言能力。

内容类教学设计的核心在于使用目标语言来传授专业知识，比如用外语来教科学、艺术、历史。学生在学习专业知识的同时潜移默化地获得语言知识，语言教学只起到辅助理解的作用。内容类和任务类的区别在于：内容类侧重信息内容的传达和掌握，任务类侧重交流和认知形成。例如数字化叙事“自然的力量”讲述了地震、火山和海啸三种自然现象的成因，相互联系以及危害。语言学者在学习自然科学知识的过程中掌握定语从句的用法。

## 5. 以外语教学为目标的多媒体叙事设计

数字化叙事借助多媒体来传达概念和信息，执行语言教学任务，到达语言形式、功能和内容动态融合。多媒体是通过视觉、听觉元素实现信息内容的传达。为了使信息传达获得最大限度的视觉传达功能，使之成为可读性强而且新颖的媒体，多媒体设计必须适应人们视觉、听觉流向的心理和生理特点。基于认知学原理和大量的实践研究，强化教学效果的多媒体设计应符合以下五大原则：多种媒体原则，相邻原则，流畅性原则，双重通道原则以及个性化原则[6]。

多种媒体原则。单一感官的刺激会抑制人对信息的获取，因此数字化叙事的媒体设计应综合运用各种多媒体要素。与单纯的文本表达相比，图像表达能够帮助学习者更深刻地理解所获得的知识与信息，而文本与图像的结合同可以延长对所学内容的短时记忆，有助于意义的深度构建。比如，天气概念中的“闪电”以用抽象的文本信息来表达，

也可以用具体的图像进行视觉展示。文本与图像的共同使用会使学习者对“闪电”形成深层次的认识。

媒体同步原则。数字化叙事中的文本、音频、图像、动画等多种媒体的同步呈现有助于对学习者在较短的时间内形成信息链，掌握基本概念，进而引导知识的迁移。比如，在呈现“闪电”这个概念时，旁白伴随着闪电的动画同步出现，学习者会对闪电概念的语言表述产生深刻印象。

流畅性原则。以外语教学为目标的多媒体设计应去除多余的文字、图像、音频和动画，以免分散学习者的注意力。过度使用娱乐性的故事、背景音乐、旁白、描述性文字会加重信息获取通道的负担，阻碍认知过程的流畅性。比如，在引入“闪电”概念时，使用一段恶劣气候下所拍摄的闪电视频可能会误导学习者将注意力转移到闪电的危害上，使“闪电”概念复杂化。

双重通道原则。数字化叙事既可以用视频形式表达，也可以用音频形式单独表达。在没有音频的情况下，故事讲述可以用文本形式单独呈现，并结合图像、动画给观众更加深刻的感受。根据认知学原理，每种认知通道的工作能力都有一定限度，过度使用一种感官有可能延长信息处理时间，造成理解障碍。因此视觉通道和听觉通道同时运用既能够扩大信息量的摄入，也能减轻认知通道的负担，促进理解的深度发展。

个性化原则。运用多种媒体制作叙事，将其运用于外语教学应充分考虑观众的现有知识水平和学习方式等因素。对于外语水平较低的学习者来说，多种媒体的综合运用应以强化信息，构建知识基本框架为主要目的；对于高层次的语言学习者来说，多种媒体的运用则应侧重于完善学习者现有的知识体系，达到知识的延伸。对于视觉学习者来说，多媒体设计应提供足够的文字、图像、视频和动画，帮助他们形成视觉思维，并提供足够音频信息来增强此类学习者的学习积极性和主动性。

## 6. 外语教学数字化叙事的视觉设计

一部好的数字化叙事是一部艺术作品，无论是媒体的选择还是媒体的综合运用都要和谐自然。以外语教学为目标的多媒体叙事从整体布局到局部构图、字体、颜色、声音的搭配，再到语言语体、文体、结构的选择应遵循：一致原则、平衡原则、简洁原则、清晰原则[7]。

一致原则。数字化叙事的每一帧画面的形式、风格应始终保持一致。杂乱无章的布局会增加观众的认知负荷，不利于信息的理解。类似的字体或者颜色，基调相同的图像与音频会增强布局的整体感。风格一致的结构安排，语体选择，启发方式以及感情基调有助于观众对所传达的知识信息进行认知解码。

平衡原则。数字化叙事的界面布局应保持平衡状态，避免观众产生视觉紧张，影响他们外语学习的效果。平衡状态有两种含义：正式平衡和非正式平衡。正式平衡指整体布局左右两侧的物体的大小、颜色、形状的对称。非正式平衡指运用色彩搭配、光线明暗度、界面质感，视觉角度等因素产生的视觉对比所达到布局的平衡。

简洁原则。数字化叙事以视觉方式引导、启发学习者的思维。过度使用多媒体素材会造成视觉障碍，影响观众对所传达信息的理解。因此在进行页面设计时，文本的选择应简明扼要，并借助项目符号，编号列表等形式进行结构布局。字体和色彩的使用应舒适简单。图像、音频、视频的选择应和主题密切相关，避免不必要的装饰。

清晰原则。数字化叙事界面所使用的语言应符合目标观众的语言水平，避免使用过于专业的术语和过于绝对的语言。所涉及的场景应贴近观众的生活、学习经历，表义应采用肯定方式、主动语态、较近的人称。在阐述抽象概念时，应借助实例清晰展现其主题和思想。

## 7. 外语教学数字化叙事的视觉设计

数字化叙事外语教学利于学习者在单位时间内有效地掌握学习内容，体会教学重难点，形成有效的语言学习策略[8]。高品质的多媒体讲述可以更好地帮助学习者掌握词汇拼写和发音，扩大词汇量，提高逻辑推理能力。语言学

习者在故事情景所营造的文化素养氛围中会尝试使用多种方式来表达自己的理念和情感，从而逐步提高词语的分析能力，阅读技巧以及阅读效果。以外语教学为目标的数字化叙事的制作既要遵循一定的语言教学理念，也要符合多媒体辅助教学的认知规律，在界面的整体布局上还应体现特定的美学设计原则。

### 参考文献(References)

- [1] Center for Digital Storytelling, <http://www.storycenter.org>
- [2] N. Couldry, Digital Storytelling, Media Research and Democracy. New York: Peter Lang. 2008: pp. 41-43
- [3] Stephen D. Krashen, Second Language Acquisition and Second Language Learning. Prentice-Hall International. 1988: pp. 89
- [4] O. Erstad and K. Silseth, Agency in Digital Storytelling. New York: Peter Lang. 2008, pp. 213-232
- [5] J. Lambert, Cookbook for Digital Storytelling. New York: Digital Diner Press. 2010
- [6] B. R. Hergenhahn and M. H. Olson, an Introduction to Theories of Learning. NJ: Prentice-Hall. 1997: pp. 167-169
- [7] C. Halter and J. Levin, "The Multiple Educational Functions of Creating Multimedia", Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, vol. 23, no. 1, pp. 5-28
- [8] J. Lambert, Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Communities. Routledge, New York. 2013