

نوع مقاله: پژوهشی

صفحات ۳۸ - ۱۹

شاخصه‌های تربیتی اخلاقی مؤثر در قصه‌گویی دیجیتال کودکان

فاطمه اعتمادی^۱فهمیمه باب الحوائجی^۲سید علی حسینی المدنی^۳

چکیده

زمانی که فناوری با خلاقیت بشری پیوند می‌خورد مرز آن حتی به عالم خیال نیز راه پیدا می‌کند. مصادیق بارز قصه‌گویی نوین استفاده از فناوری‌هایی چون قصه‌گویی دیجیتال، صوتی، اینترنتی، تلویزیون و تلفن است که در کنار قصه‌گویی سنتی و چهره به چهره شکل گرفته است. قصه‌گویی دیجیتال از پدیده‌های جدید در عالم فناوری و قصه‌گویی است. هدف از پژوهش حاضر تعیین شاخص‌های تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان می‌باشد. تعیین شاخص‌های تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان از طریق نظرسنجی از خبرگان آگاه به موضوع با استفاده از تکنیک دلفی، مورد شناسایی قرار گرفت. جامعه آماری پژوهش شامل خبرگان است که با استفاده از روش گزینشی، هدفمند و قضاوتی از نظرات ۳۰ نفر از آنها استفاده شد. پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های کاربردی است که به روش‌های کتابخانه‌ای و کیفی با رویکرد دلفی انجام شد. روش گردآوری اطلاعات در این پژوهش، ترکیبی از مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی است. به منظور سنجش توافق بین نظرات خبرگان از ضریب همبستگی کندال استفاده شده است. یافته‌های پژوهش توافق شدید بین نظرات خبرگان در دور اول و دوم را نشان می‌دهد. انتخاب موضوع قصه، نوشتن یا پیدا کردن قصه، تهیه فیلم و عکس، تهیه و ضبط صدا، ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر، مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال، ارائه قصه دیجیتال، بازخور و بازبینی به عنوان مراحل تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان شناسایی شدند.

واژگان کلیدی

قصه، فناوری اطلاعات، قصه‌گویی دیجیتال.

۱. دانشجوی دکتری علوم اطلاعات و دانش‌شناسی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: Etemadi.fatemeh91@yahoo.com

۲. دانشیار گروه علوم ارتباطات و دانش‌شناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: f.babalhavaeji@srbiau.ac.ir

(نویسنده مسئول)

۳. استادیار گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: Hosseini-almadani@iau-tnb.ac.ir

پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۵/۲۵

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۲/۲۰

طرح مسأله

سنین کودکی و نوجوانی، دوره‌ای حساس و تاثیرگذار در شکل‌گیری شخصیت فرد است و نقش عوامل محیطی و آموزشی در این دوره را نمی‌توان نادیده گرفت (۱). یکی از روش‌های نوین آموزش، استفاده از ادبیات و بخش‌های مختلف آن، خصوصاً ادبیات داستانی در کلاس درس است. رابطه تنگاتنگ ادبیات و زندگی اجتماعی در پدید آمدن داستان‌ها و حکایت‌ها نقش اساسی دارد و سبب به اشتراک گذاشتن اندیشه‌ها و تجربیات فردی و اجتماعی، انتقال میراث فرهنگی، آداب و سنن، اعتقادات و تاریخ از یک نسل به نسل‌های بعدی می‌شود (۱۹). علی‌رغم آن که داستان به مفهوم کلی عبارت است از «ماجرای واقعی یا تخیلی که برای سرگرمی گفته یا خوانده می‌شود» (۱۵)، کارکرد داستان تنها سرگرمی نیست. بلکه، می‌تواند در جهت شناخت، پیشگیری و حل مشکلات مفید واقع شود (۳۹). ذهن انسان ماهیت قصه‌مدار است و ادراک تجربیات روزمره خود را در قالب خرده‌داستان‌ها سامان می‌دهد (۲۷). همانطور که مصرف مواد غذایی سبب رشد و نمو بدن و ارگان‌های آن می‌گردد، گوش دادن به داستان نیز می‌تواند سبب رشد ذهنی انسان‌ها گردد (۴۵).

کودکان و نوجوانان از طریق قصه با تجارب دیگران آشنا می‌شوند و می‌آموزند چگونه مسائل و مشکلات خود را حل کنند (۴۷). قصه‌ها مجموعه‌ی منسجمی از امیال، آرزوها و هدف‌های یک قوم هستند و از قصه‌گویی به عنوان روشی برای رشد مهارت‌های کلامی کودکان استفاده می‌شود (۳۸). داستان، مخاطب را به تفکر واد می‌دارد و اطلاعات متنوعی را به نحوی سرگرم‌کننده و جذاب در اختیار آنها می‌گذارد (۲۱). قصه‌گویی مایه شرف و شادی کودکان می‌شود و وسیله‌ای برای تأمین بهداشت روانی آنان است (۲۴). قصه‌گویی موجب افزایش خلاقیت و عزت نفس کودکان شده (۳۹) و بر رشد تفکر فلسفی (۱۸) و خودپنداره آنان تأثیر مثبتی دارد (۱۹).

علاوه بر این مزیت‌ها، داستان‌گویی یکی از تکنیک‌های مؤثر آموزشی است. ارزش آموزشی و تعلیمی ادبیات از دوران کهن در ادبیات تعلیمی کاملاً مشهود است. از این منظر، آثار ادبی در پیوند با دانش‌ها و رشته‌های دیگر قرار گرفته و عنصر اصلی آن آموزش و افزایش آگاهی مخاطب نسبت به موضوعات مختلف علمی، سیاسی، دینی و اخلاقی است (۳۱). داستان‌گویی نه تنها سبب بهبود کیفیت تدریس معلمان می‌شود (۲۲)، بلکه، حس کنجکاوی دانش‌آموزان را بر می‌انگیزد و به آنها کمک می‌کند تا مفاهیم مبهم و مباحثی را که نیاز به دقت بیشتر دارند را بهتر بیاموزند (۳۶). قصه‌ها به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند تا مسایل خود را از طریق فرا

گرفتن تجربه‌ها و حوادث زندگی دیگران حل کنند. زیرا، دانش آموزان هنگام گوش دادن به داستان در مورد شخصیت‌های داستان فکر می‌کنند و عملکرد آنها را مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار می‌دهند (۴۱). داستان می‌تواند، سبب تقویت مهارت‌های ارتباطی شود، در خواندن و نوشتن به دانش آموزان کمک کند، دانش آموزان را در فعالیت‌های کلاسی با روشی مهیج و سرگرم کننده درگیر کند، ساختارهای زبانی را به آنان بیاموزد و سبب گسترش دایره لغات آنها شود (۴۶). مقایسه بین روش سخنرانی و داستان‌گویی حاکی از تأثیر روش داستان‌گویی بر ارتقاء سطح آگاهی دانش آموزان است (۲۱). داستان سبب تقویت حافظه می‌گردد و قدرت تفکر عمیق و انتقادی را افزایش داده و در نتیجه سطح آگاهی، تفکر انتقادی، مهارت‌های کلاسی و یادگیری را ارتقاء می‌بخشد (۲۴).

از طرفی با گسترش روزافزون ابزارهای فناوری در سال‌های اخیر، نوعی قصه‌گویی به نام قصه‌گویی دیجیتال^۱ در آموزش مورد استفاده قرار گرفته است. قصه‌گویی دیجیتال عبارت است از تلفیق هنر قصه‌گویی با ابزارهای فناوری به نحوی که تصویر، موسیقی و گرافیک با صدای راوی (قصه‌گو) تلفیق شده و به صورت چندرسانه‌ای در ابزارهای فناوری قابل دیدن و شنیدن باشد (۵). واژه داستان‌گویی دیجیتال برای اولین بار توسط اشلی^۲ برای توصیف داستان‌ها و تجارب شخصی که از طریق رسانه‌های دیجیتال روایت می‌شوند، ابداع گردید. در این نوع داستان‌گویی، هر فرد (معلم با دانش آموز) می‌تواند با انتخاب یک موضوع دلخواه، داستانی را در محیط نرم افزارهای تولید چندرسانه‌ای به تصویر بکشد به نحوی که عکس‌های مربوط به موضوع داستان، روایت داستان توسط قصه‌گو و موسیقی پس زمینه همراه با هم برای مخاطب نمایش داده شوند. داستان‌های دیجیتال با فرمت‌های قابل نمایش (مانند MPEG^۳) ساخته می‌شوند و می‌توان آنها را در ابزارهای فناوری همانند تبلت، لپ‌تاپ و گوشی‌های هوشمند ذخیره و تماشا نمود (۲۹).

تحولات دهه‌های اخیر در زمینه ظهور فناوری‌های جدید، دوره جدیدی را در زندگی بشر رقم زده است. تبدیل شدن کره زمین با این وسعت و پهنا به یک دهکده جهانی کوچک، پدیده‌ای است که حاصل پیشرفت‌های فناوری از قرن بیستم به بعد می‌باشد. در این میان هیچ‌یک از قشرهای جوامع از این هجوم تحولات در امان نبوده و همگی با آن پیوند خورده‌اند. کودکان نیز بخش مهم این جوامع‌اند که بدون تردید دگرگون‌کنندگان نسل‌های آینده بشری خواهند بود. تغییر در نیازهای کودکان، شناخت این نیازها و آسیب‌شناسی آنها هر یک مباحثی

-
1. Digital Storytelling
 2. Dana Atchley
 3. Moving Picture Experts Group

جداگانه و تخصصی در حوزه های مختلف علوم رفتاری و اجتماعی است اما آنچه به ادبیات کودکان و نیازهای ادبی آنها مربوط است، این می‌باشد که به فراخور تغییر در نیازها و سبک زندگی بایستی ادبیات و به طبع آن قصه های کودکان تغییر یافته و با طرحی نو و از دریچه نگاهی نو ساخته و پرداخته شود. کودکان امروز شاید بیش از هر دوره تاریخی دیگری دچار تحول و دگرگونی گشته اند. کودکانی که امروز دوستان صمیمی شان رایانه، اینترنت، تبلت و... است. لذا پرداختن به نیازهای کنونی کودکان در بستری به نام رایانه و دنیای دیجیتال امری ضروری است و نشانگر بینش مدیرانه اندیشمندان جوامع کنونی می‌باشد. فناوری بسیاری از مهارت هایی را که بشر از دیرباز داشته، تحت تأثیر قرار داده است. یکی از این مهارت ها «قصه گوئی» است. بشر از دیرباز داستان هایی را با چاشنی تخیل برای نسل نو تعریف می کرده و این روند سینه به سینه به نسل های بعد منتقل می شده است. در واقع انسان همواره آرزوها، تجربیات و طرز فکر خود را به کمک قصه به دیگران منتقل می کرده و از آن لذت می برده است. «قصه گوئی دیجیتال» نسل جدیدی از قصه گوئی است که علاوه بر مزایای قصه گوئی سنتی، زمینه رشد مهارت سخنرانی، نگارش، ارتباطات اجتماعی و خلاقیت دانش آموزان را فراهم می کند. در واقع از زمان شکل گیری ایده داستان گوئی دیجیتال حدود یک دهه می گذرد و انواع مختلفی از داستان های دیجیتال برای اهداف مختلف مورد استفاده قرار گرفته اند. قصه ها نقش بسیار مهمی در تکوین شخصیت کودکان و ترغیب آنها به ارزش های اخلاقی و پرورش حس زیبایی شناسی در کودکان و متوجه ساختن آنها به دنیای اطرافشان دارند. هنر قصه گوئی به دلیل لذت آفرین بودنش تاثیر زیادی در برانگیختن مخاطبان دارد. با توجه به آنچه مطرح شد تحقیق با هدف ارائه تعیین شاخص های تولید قصه های دیجیتال توسط کودکان است. اهداف فرعی پژوهش عبارتند از:

- شناسایی شاخص های مراحل تولید قصه های دیجیتال در منابع؛

- تعیین میزان توافق خبرگان در خصوص شاخص های مراحل تولید قصه های دیجیتال.

۱- مفهوم قصه گوئی دیجیتال

قصه گوئی نوین و سنتی در خدمت هنر قصه گوئی برای مخاطبان هستند و با رشد تکنولوژی و تغییر ذائقه مخاطبان نمی توان یکی از این سبک ها حذف یا فدای دیگری کرد. شاید ساده ترین تعریف برای قصه گوئی دیجیتال این باشد که به عنوان زیر شاخه ای از رسانه های دیجیتال به هر فرد، امکان ارائه قصه ی خود را در فضای مجازی می دهد. قصه گوئی دیجیتال ساختاری مشابه قصه گوئی سنتی دارد. یک قصه ی دیجیتال همانند قصه به

شکل معمول، شامل بخش‌های زمینه‌چینی (آغاز)، بروز بحران، نقطه‌ی اوج (گره‌گشایی)، فرود و نتیجه‌گیری است. قصه‌های دیجیتالی به طور معمول برداشت شخصی افراد از دامنه‌ی نامحدود موضوع‌ها را در برمی‌گیرند. انعطاف، تنوع و دسترسی آسان، سه ویژگی برجسته‌ی قصه‌های دیجیتالی به شمار می‌آیند. بدین ترتیب در قصه‌گویی دیجیتال برخلاف شیوه‌های پیشین، مرز میان مخاطب/خواننده/مصرف‌کننده و گوینده/نویسنده/تولیدکننده تاحد زیادی کم‌رنگ می‌شود و مشارکت و تعامل میان مخاطب و صاحب اثر به حداکثر می‌رسد. به تعبیر دیگر، قصه‌گویی دیجیتال جایی است که سواد خواندن و سواد دیجیتال می‌توانند دو بال برای پرواز تفکر در افراد باشند (۲۹).

قصه‌گویی دیجیتال همانند سایر رسانه‌های دیجیتال بستری آسان و قابل دسترس برای تولید و انتشار دارد و فضایی تعاملی و بی‌واسطه را برای مخاطبان ایجاد می‌کند. امکانات و تجهیزات مورد نیاز برای تولید یک قصه دیجیتال بسیار متنوع است و طیف این تجهیزات از ساده‌ترین ابزار همچون موبایل و اپلیکیشن‌های کاربردی و آسان تا نرم‌افزارهای پیشرفته صداگذاری و تدوین است. برای تولید یک قصه دیجیتال دانش اولیه رایانه‌ای الزامی است. یک قصه دیجیتال از بخش‌های مختلفی از جمله صدا، موسیقی و تصویر تشکیل شده است. نرم‌افزارهای مورد استفاده در قصه‌گویی دیجیتال بنا به تکنیک اجرا، شامل نرم‌افزارهای ویرایش عکس، انیمیشن، نرم‌افزارهای ویرایش فیلم و تنظیم صدا است (۲۶).

۲- مولفه‌های حاصل از مطالعات کتابخانه‌های

نخستین جرقه‌های قصه‌گویی دیجیتال در اواخر دهه‌ی هفتاد میلادی در دانشگاه برکلی از سوی لمبرت^۱ و همکارانش معرفی شد. اما گسترش این رسانه در سطح جهانی به آغاز قرن حاضر برمی‌گردد. دسترسی عامه‌ی مردم به اینترنت و فن‌آوری‌هایی مانند دوربین‌های عکاسی و فیلمبرداری دیجیتال و نرم‌افزارهای تدوین صدا و تصویر در معرفی و گسترش این رسانه به‌عنوان یک ابزار آموزشی نقش به‌سزایی داشته‌اند (۲۹).

چانگ و چانگ در تحقیقی به بررسی فرآیندهای یادگیری برای تخیل علمی داستان پردازی دیجیتال پرداختند. نتایج نشان داد که کمترین عملکرد دانشجویی در مرحله تنظیم پویا در بین پنج مرحله از چارچوب تخیل علمی داستان پردازی دیجیتال رخ داده است (۱۱). دانش آموزان در توصیف روابط میان مفاهیم علمی و ایجاد داستان‌های علمی بر اساس دانش علمی خود، مهارت لازم را ندارند. روبین^۲ در تحقیقی به بررسی قدرت قصه‌گویی دیجیتال برای پشتیبانی از آموزش و یادگیری پرداختند و دریافتند که چگونگی داستان پردازی دیجیتال برای

1. Lambert
2. Robin

حمایت از فعالیت‌های آموزش و یادگیری مورد استفاده قرار می‌گیرد (۳۳). گیمینو سانز^۱ در تحقیقی به داستان پردازی دیجیتال به عنوان یک عنصر ابتکاری در زبان انگلیسی برای اهداف خاص پرداخت. نتایج حاصل از تحقیق نشان داد که با تعدادی از یافته‌های یک نظرسنجی دانشجویی نتیجه‌گیری می‌کند که قصه‌گویی دیجیتال یک رویکرد تدریس مفید و جذاب است که با استفاده از آن دانش‌آموزان هم مهارت‌های زبانشناسی و مهارت‌های غیرزبانی را بهبود می‌بخشند (۲۰). عابدین و همکاران در تحقیقی به بررسی تأثیر قصه‌های دیجیتال بر درک شفاهی زبان آموزان خردسال مالایی در یک مهد کودک دولتی پرداختند. نتیجه نشان داد که استفاده از قصه‌های دیجیتال بر درک شنیداری زبان آموزان تأثیر مثبتی دارد (۲). چانگ و کو^۲ تأثیر داستان‌گویی دیجیتال را با استفاده از سامانه برخط Storybird بر عملکرد خواندن زبان آموزان تایوانی بررسی کردند. نتیجه نشان داد که داستان‌های دیجیتال بر خواندن و درک مطلب و یادگیری لغات دانش‌آموزان تأثیر معناداری دارد. بیش از ۸۱٪ زبان‌آموزان اظهار کردند که خواندن داستان‌های دیجیتال فهم زبان انگلیسی و یادگیری لغات آنان را ارتقاء می‌دهد (۱۲). کلارک و آدام^۳ به بررسی نظر شش متخصص علوم تربیتی که در مورد قصه‌گویی دیجیتال مقالاتی منتشر کرده بودند، پرداختند و از آنان خواستند، ارزش استفاده از داستان‌گویی دیجیتال به عنوان یک تکنیک آموزشی در آموزش عالی استرالیا را مورد بررسی قرار دهند. داده‌های مورد نظر از طریق مصاحبه و حول سه موضوع اصلی: تجربه شرکت‌کنندگان در تولید و استفاده از قصه‌های دیجیتال، انگیزه آنان برای استفاده از این تکنیک در دروس دانشگاهی و نقاط قوت و ضعف این تکنیک جمع‌آوری شد. نتایج نشان داد که استادان ملاحظاتی برای استفاده از این تکنیک در دروس دانشگاهی دارند و معتقدند قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند تکمیل‌کننده روش‌های متداول یادگیری و پژوهش باشد؛ اما، جایگزین مناسبی برای آنها نیست (۱۳). یانگ و وو^۴ تأثیر استفاده از قصه‌گویی دیجیتال را با روش سخنرانی معلم در بین دانش‌آموزان تایوانی در کلاس زبان انگلیسی با هم مقایسه کردند. نتایج نشان داد که استفاده از قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند بر پیشرفت تحصیلی، تفکر نقادانه و انگیزه یادگیری زبان دانش‌آموزان تأثیر معناداری بگذارد. نتایج مصاحبه با دانش‌آموزان و معلمان نیز نشان داد که از نظر هر دو گروه، قصه دیجیتال تکنیک آموزشی ارزشمندی است که درک دانش‌آموزان از مطالب تدریس شده، یادگیری اکتشافی و تفکر انتقادی را که جزء اهداف اصلی تعلیم و تربیت قرن بیست و یکم است

-
1. Gimeno-Sanz
 2. Chuang & Kuo
 3. Clarke & Adam
 4. Yang & Wu

ارتقاء می بخشد (۴۶).

واحدی و همکاران در تحقیقی به بررسی تاثیر آموزش مفاهیم علوم به شیوه قصه گویی بر مهارت‌های اجتماعی و هوش کلامی نوآموزان دو زبانه دوره پیش دبستانی پرداختند. نتایج حاصل از این پژوهش در سیستم آموزش و پرورش شهرستان کارون بخصوص مراکز پیش دبستانی، مورد توجه قرار گیرد و از نتایج آن در تصمیم‌گیری‌ها و برنامه‌ریزی‌ها استفاده شود تا با کاهش عوامل بازدارنده به تقویت مهارت‌های اجتماعی و هوش کلامی نوآموزان کمک شود (۴۳). اصغری و همکاران در تحقیقی به تأثیر روش قصه گویی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به نشانگان داون پرداختند. نتایج نشان داد که روش قصه گویی موجب بهبود مهارت‌های اجتماعی (همکاری، جرئت ورزی، و خودمهارگری) کودکان مبتلا به نشانگان داون شده است. روش قصه گویی موجب بهبود مهارت‌های زبانی و ارتباطی همچون دقت شنیداری، افزایش درک معانی واژه‌ها، توانایی گوش دادن و صحبت کردن می شود که در نتیجه مهارت‌های اجتماعی نیز به صورت مثبت تحت تأثیر قرار می گیرد (۷). رسولی و همکاران در تحقیقی به اثربخشی آموزش هوش هیجانی به روش قصه گویی بر کاهش کمرویی و ارتقاء مولفه‌های هوش هیجانی دانش آموزان دختر دبستانی پرداخت. نتایج نشان داد که آموزش هوش هیجانی به روش قصه گویی بر کاهش کمرویی و ارتقاء هوش هیجانی و مولفه‌های آن در دانش آموزان دختر دبستانی موثر بوده است. بنابراین آموزش هوش هیجانی می تواند به عنوان یک مداخله درمانی جهت کاهش کمرویی به کار برده شود. علاوه براین بر اساس نتایج پژوهش حاضر می توان گفت، قصه گویی شیوه ای مناسب و اثر بخش برای آموزش مفاهیم به کودکان است (۳۰). سورشجانی و اعتمادی در تحقیقی دریافته‌اند که استفاده از قصه‌های دیجیتال تأثیر معناداری بر تقویت مهارت شنیداری زبان آموزان دارد (۴۰). نتایج تحقیق عبدالله پور و اسدزاده ملکی نشان داد که پس از آزمایش مهارت نگارش دانش آموزانی که از قصه‌های کامپیوتری استفاده کرده بودند به طور معناداری بهتر از دانش آموزانی بود که کتاب قصه چاپی را خوانده بودند (۱). نتایج پژوهش داداش‌زاده و پیرخائفی نشان می دهد که قصه گویی روش موثری در افزایش هوش اجتماعی دانش آموزان بوده و می تواند در محیط‌های آموزشی مورد استفاده معلمان قرار گیرد (۱۴). ناخدا و جوادی در تحقیقی به بررسی قصه گویی دیجیتالی در وب سایت‌های کودکان و نوجوانان ایران: الزامات و راهکارها پرداختند. نتایج نشان داد که وب سایت‌های کودکان و نوجوانان ایران، از نظر رعایت الزامات قصه گویی دیجیتالی، پایین تر از سطح متوسط قرار دارند. الزاماتی چون استفاده از یک بازی برای ساخت قصه، امکان هدایت شخصیت قصه‌ها، امکان انتخاب و افزودن افکت‌های صوتی، امکان انتخاب و افزودن افکت‌های تصویری، امکان رنگ آمیزی، و امکان انتخاب شخصیت‌ها، که حدود ۲۶.۸۶ درصد الزامات را به خود

اختصاص می دهند، در هیچکدام از وب سایت ها وجود نداشتند. استفاده از عکس و تصاویر گرافیکی، امکان جستجوی قصه ها بر اساس اطلاعات کتابشناختی، و امکان جستجو از طریق انتخاب تصاویر، جزء سه رتبه ی اول الزامات موجود در وب سایت های کودکان و نوجوانان ایران بودند. اصالت/ ارزش: به دلیل عدم پرداختن به مفهوم قصه گویی دیجیتالی در ایران تاکنون، آگاهی دست اندرکاران کتابخانه های کودکان و نوجوانان از شرایط پیاده سازی قصه گویی دیجیتالی در محیط اینترنت، موضوعی قابل پرداخت است. این پژوهش ضمن فراهم ساختن آشنایی با این مفهوم، قصه گویی دیجیتالی را به عنوان ابزاری در جهت افزایش مطالعه و کتابخوانی مطرح می سازد (۲۵). مهدی زاده و فتحی به بررسی تأثیر استفاده از چندرسانه ای دیجیتال و نقشه های مفهومی ساده، نقشه های مفهومی استدلالی و روش رایج (سخنرانی، بحث و پرسش و پاسخ) در ارتقاء میزان یادگیری و یادداری مباحث بهداشت فردی و عمومی دانش آموزان دوره ابتدایی شهرستان ایلام پرداختند. نتایج نشان داد که ترکیب آموزش با استفاده از چندرسانه ای دیجیتال و روش نقشه های مفهومی ساده از دو روش دیگر، در افزایش سطح دانش سلامت دانش آموزان مؤثرتر بوده است (۲۳).

جمع بندی نتایج پیشینه نشان می دهد که فرایند تولید قصه شامل مراحل است از جمله: انتخاب موضوع قصه، نوشتن یا پیدا کردن قصه، تهیه فیلم و عکس، تهیه و ضبط صدا، ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر، مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال، ارائه قصه دیجیتال، بازخور و بازبینی است.

جدول شماره ۱: مولفه های حاصل از مطالعات کتابخانه ای

بعد	مولفه ها	منبع
تولید دیجیتال قصه های	انتخاب موضوع قصه	صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)، روبین (۲۰۱۶)، گیمینو سانز ^۱ (۲۰۱۵)، رحیمی و سلیمانی (۱۳۹۴)، ناخدا و جوادی (۱۳۹۲)، سهیلی و همکاران (۱۳۹۷)، روبین (۲۰۰۸)، باوسی (۲۰۱۲)

نوشتن یا پیدا کردن قصه	صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)، روبین (۲۰۱۶)، گیمینو سانز (۲۰۱۵)، روبین و پیرسون ^۱ (۲۰۰۵)، باوسی (۲۰۱۲)
تهیه فیلم و عکس	صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)، هیل و همکاران (۲۰۱۰)، روبین (۲۰۱۶)، گیمینو سانز (۲۰۱۵)، سهیلی و همکاران (۱۳۹۷)، باوسی (۲۰۱۲)
تهیه و ضبط صدا	روبین (۲۰۱۶)، روبین (۲۰۰۸)، گیمینو سانز (۲۰۱۵)
ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر	باوسی (۲۰۱۲)، صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)
مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال	صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)، روبین (۲۰۱۶)، گیمینو سانز (۲۰۱۵)، سهیلی و همکاران (۱۳۹۷)
ارائه قصه دیجیتال	صدیق و گلزاری (۱۳۹۲)، روبین (۲۰۱۶)، گیمینو سانز ^۲ (۲۰۱۵)، رحیمی و سلیمانی (۱۳۹۴)، ناخدا و جوادی (۱۳۹۲)، سهیلی و همکاران (۱۳۹۷)، روبین (۲۰۰۸)، باوسی (۲۰۱۲)
بازخورد و بازبینی	باوسی (۲۰۱۲)، گیمینو سانز (۲۰۱۵)، روبین (۲۰۱۶)، چنگ و چانگ ^۳ (۲۰۱۹)

قصه‌گویی دیجیتال مفهوم قصه‌گویی را تغییر داده است. به این معنی که در قصه‌گویی سنتی، کودک فقط نقش شنونده داشت. به عبارت دیگر، منفعل بود و هیچ نقشی در تولید داستان نداشت. اما در قصه‌گویی دیجیتال، کودک یا نوجوان به کمک ابزارهای دیجیتال قصه را تولید می‌کند. در واقع، قصه‌گویی در این شکل، برخلاف شیوه سنتی، فعالیتی است که در آن ارتباط جمعی، خلاقیت، توانایی بازسازی دانش و تفکر کودک تقویت می‌شود (۶).

مراحل تایید شده قصه‌گویی دیجیتال بر اساس نظرات خبرگان به صورت ذیل می‌باشد:
انتخاب موضوع قصه: اولین مرحله در تولید قصه دیجیتال انتخاب موضوع قصه است. با

1. Robin & Pierson
2. Gimeno-Sanz
3. Cheng & Chuang

فکر کردن به هدف داستان شروع می‌شود. هدف از تولید قصه مشخص می‌شود که ممکن است هدف از تولید قصه: اطلاع‌رسانی، متقاعد کردن، تحریک کردن، ایجاد سوال در ذهن مخاطب و مهمتر از آن، انتخاب مخاطب است (۳۴).

نوشتن یا پیدا کردن قصه: در این مرحله با توجه به هدف، داستان مورد نظر در صورت وجود انتخاب خواهد شد و در صورتی که وجود نداشته باشد بایستی که نوشته شود (۳۴).

تهیه فیلم و عکس: انتخاب تصویرهای متناسب با موضوع داستان به کمک دوربین دیجیتال یا جستجو در صفحات وب. در این مرحله عکس‌ها، نقشه‌ها، نمودارها و هرگونه تصویری که برای تولید داستان نیاز باشد، بایستی جمع‌آوری شود (۳۷). از یک ابزار جستجوی آنلاین به طور خاص برای تصاویر، مانند جستجوی تصویر گوگل استفاده کنید. می‌توانید برای عکس‌ها، نقشه‌ها، کلیپ‌ها، نمودارها و موارد دیگر جستجو کنید. فراموش نکنید که می‌توانید از عکس‌هایی استفاده کنید که خودتان با دوربین دیجیتال بگیرید (۳۴).

تهیه و ضبط صدا: در این مرحله لحن احساسی داستان مشخص شده است و صدا یکی از بهترین راه‌های انتقال آن لحن است - از طریق نحوه انجام صداگذاری، کلمات گفته شده و صدای محیط و موسیقی که با روایت کار می‌کنند. موسیقی متناسب با موضوع داستان می‌تواند با تکمیل روایت و غنای آن بیفزاید. بسیاری از سایت‌های عالی آنلاین (مانند Jamendo.com) وجود دارند که موسیقی بدون حق چاپ و بدون هیچ‌گونه هزینه‌ای ارائه می‌دهند (۳۲).

ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر: در این مرحله، شما توضیح داده‌اید که داستان شما در مورد چیست و چه تاثیری بر شرایط آتی دارد. همچنین لحن کلی را که قصد دارید منتقل کنید، تنظیم شده است. شما لحظه‌ای از تغییر را مشخص کرده‌اید و تصمیم‌گیری در مورد نحوه استفاده از تصاویر و صدا برای جالب ماندن داستان و صحنه‌ها را برای مخاطبان خود آغاز کرده‌اید. اکنون شما می‌توانید با پخش کردن یادداشت‌ها و تصاویر و آهنگسازی فیلمنامه و صفحه داستانی خود، داستان خود را جمع کنید (۳۳).

مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال: در این مرحله از مراحل، قسمت‌های گردآوری شده، سرهمبندی و مونتاژ خواهد شد و داستان نویس میزان دستیابی خود به اهدافش را مشخص و شفاف می‌کند که ممکن است در طول ساخت داستان، هدف قصه‌گو تغییر کند. بنابراین، ضروری است که زمان دیگری را برای تجدید نظر و بازنگری داستان در نظر بگیرید. برای کمک به فرایند قصه‌گویی دیجیتال در انجام صحیح این مرحله دوباره سوال خواهد شد که: «مخاطب شما کیست؟ هدف شما از ایجاد داستان چیست؟ آیا در طی مراحل ساخت قطعه هدف تغییر کرده است؟ داستان دیجیتالی شما در چه ارائه‌ای مشاهده خواهد شد؟ و زندگی پس از اتمام این داستان چه خواهد بود؟» (۳۴).

ارائه قصه دیجیتال: ارائه داستان به مخاطبان (۳۷).
 بازخور و بازبینی: جمع‌آوری بازخوردها و اصلاح (۳۷).

۳- روش تحقیق

پژوهش حاضر، از نظر هدف کاربردی و به روش دلفی کلاسیک با رویکرد کیفی است. از آنجایی که، روش دلفی با مشارکت افرادی انجام می‌پذیرد که در موضوع پژوهش دارای دانش و تخصص باشند و در نتیجه، این افراد با عنوان پنل دلفی شناخته می‌شوند، در این پژوهش، ۳۰ نفر خبره با معیارهای ذیل به صورت هدفمند شناسایی و مورد پرسش قرار گرفتند. معیارها عبارتند از: اساتید دانشگاه و متخصصین در حوزه علم اطلاعات و دانش‌شناسی و بازیابی اطلاعات، ناشرین کتب کودک، روانشناسان کودک. ابزار گردآوری داده‌های پژوهش، پرسشنامه‌ای بر اساس مولفه‌های به دست آمده در مطالعات کتابخانه‌ای است و بر اساس طیف لیکرت پنج‌گزینه‌ای با مقیاس بسیار موافقم تا بسیار مخالفم تهیه شده است. تعیین مراحل تولید قصه‌های دیجیتال، توسط خبرگان اعضای پنل دلفی مورد تایید یا اصلاح قرار گرفته شده است. با توجه به اینکه، اعضای شرکت‌کننده در پنل دلفی، نماینده حوزه قصه، قصه‌گویی، قصه‌گویی دیجیتال مورد نظر می‌باشند، ابزار پژوهش دارای روایی محتوایی است که با استفاده از منبع این حوزه مطالعاتی به دست آمده است. روش دلفی کلاسیک معمولاً می‌تواند از دو راند تا چهار راند باشد که در این پژوهش به سه راند تعدیل گردید. بنابراین، فرایند دلفی را می‌توان به صورت زیر در نظر گرفت: فعالیت قبل از شروع؛ راند اول؛ راند دوم؛ راند سوم؛ تصمیم و تصویب.

فعالیت‌های قبل از شروع ابتدا ۴۰ نفر شناسایی و سپس با توجه به معیارهای انتخاب شده به ۳۰ نفر تقلیل یافتند.

راند اول در دلفی کلاسیک، اولین پرسشنامه پس از مطالعات کتابخانه‌ای (مراجعه به اسناد و مدارک مکتوب از قبیل کتب، مجلات و...) طراحی شد. مراحمی که توسط صاحب‌نظران مختلف در تحقیقات قبلی مورد تایید قرار گرفته بود شناسایی و در ادامه با توجه به اینکه بسیاری از مواحل همپوشانی داشت و تکراری بود توسط خبرگان حذف گردید و مراحل تولید قصه‌گویی دیجیتال به ۹ مرحله جمع‌شد و در راند دوم در اختیار خبرگان برای نظرخواهی قرار گرفت.

راند دوم در دلفی کلاسیک، پرسشنامه دارای ساختار استفاده‌شد و از خبرگان خواسته شد تا هر مرحله را با استفاده از مقیاس لیکرت و به عبارتی، کمیت‌پذیر با موارد بسیار موافقم تا بسیار مخالفم مشخص نمایند و فضایی برای شناسایی ایده‌های جدید، تصحیح، تفسیر، حذف و توضیح آنها به وجود آمد. همچنین از شرکت‌کنندگان خواسته شد تا استدلال و دلایل خود را بیان نمایند. پس از جمع‌آوری پرسشنامه دوم، آنالیز و خلاصه‌آماری

(از قبیل کمینه، بیشینه و میانگین) تهیه گردید.

راند سوم در دلفی کلاسیک، در این مرحله از خبرگان شرکت کنندگان در اعضای پنل درخواست شد تا پاسخها را مجدداً مرور نموده در صورت نیاز در نظرات و قضاوت‌های خود تجدید نظر کرده و دلایل خود را در موارد عدم اجماع ذکر نمایند و نظرات خود را بر اساس میانگین نظرات دیگران پاسخ دهند. رتبه بندی نظرات انجام شده، پیش بینی های جدید ارائه شد و خلاصه آماری پاسخها تهیه گردید.

تصمیم و تصویب، در این قسمت نتایج نهایی مراحل قصه‌گویی دیجیتال تهیه و منتشر شد و خبرگان و متخصصین در نتایج سهیم گردیدند.

برای محاسبه میزان موافقت اعضای پنل دلفی از اندازه های مرکزی و شاخص های پراکندگی آماره های اصلی در روش دلفی استفاده شده است. مطالعات کمی به دست آمده از دور دوم، با استفاده از کمترین و بیشترین میانگین، میزان بسیار مخالفم و بسیار موافقم تحلیل شده است و دور سوم با شاخص های مرکزی میانگین، انحراف معیار و واریانس میزان اهمیت مراحل تولید قصه‌های دیجیتال مشخص شد. در نهایت، با تعیین میزان هماهنگی نظر شرکت کنندگان، تجزیه و تحلیل یافته ها با استفاده از نرم افزار اس پی اس ورژن ۲۵ انجام شده است. برای تعیین میزان هماهنگی نظر شرکت کنندگان در راندهای مختلف در دلفی کلاسیک از ضریب همبستگی کندال، بین ۰ و ۱ متغیر است که اگر صفر باشد یعنی بسیار مخالفم و اگر یک باشد یعنی بسیار موافقم، استفاده شده است.

۴- یافته‌های پژوهش

مقادیر شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش در دو مرحله در جداول ۱ و ۲ آورده شده است.

جدول ۱- مقادیر شاخص‌های توصیفی در خصوص متغیرها در راند اول ($n=30$)

مؤلفه	میانگین	انحراف معیار	واریانس
۱	۴/۷۱	۰/۵۱	۰/۲۶
۲	۴/۷۱	۰/۶۶	۰/۴۴
۳	۴/۶۱	۰/۷۳	۰/۵۴
۴	۴/۵۷	۰/۷۳	۰/۵۴
۵	۴/۴۷	۱/۰۲	۱/۰۴
۶	۴/۵۲	۰/۹۲	۰/۸۶
۷	۴/۷۶	۰/۴۹	۰/۲۴
۸	۴/۵۸	۰/۷۸	۰/۶۱

با توجه به جدول فوق، میانگین امتیاز سوال‌های مربوط به هر متغیر به عنوان مقدار این متغیرها محاسبه شده است و از آنجا که ترتیب امتیاز بندی میانگین به صورت (۵-۴/۲، ۴/۲-۳/۴، ۳/۴-۲/۶، ۲/۶-۱/۸، ۱/۸-۱) که به این ترتیب (خیلی زیاد، زیاد، متوسط، کم، خیلی کم) است بنابراین با توجه به میانگین‌های محاسبه شده متغیرها دارای میانگین خیلی زیاد می‌باشند یعنی بیشترین تجمع در امتیازهای حد بالا می‌باشد.

جدول ۲- مقادیر شاخص‌های توصیفی در خصوص متغیرها در راند دوم (n=30)

مولفه	میانگین	انحراف معیار	واریانس
۱	۴/۷۲	۰/۵۱	۰/۲۶
۲	۴/۶۹	۰/۶۸	۰/۴۶
۳	۴/۵۷	۰/۷۵	۰/۵۶
۴	۴/۵۴	۰/۷۵	۰/۵۶
۵	۴/۴۳	۱/۰۴	۱/۰۹
۶	۴/۴۶	۰/۹۴	۰/۹۰
۷	۴/۷۸	۰/۴۲	۰/۱۷
۸	۴/۵۶	۰/۸۰	۰/۶۴

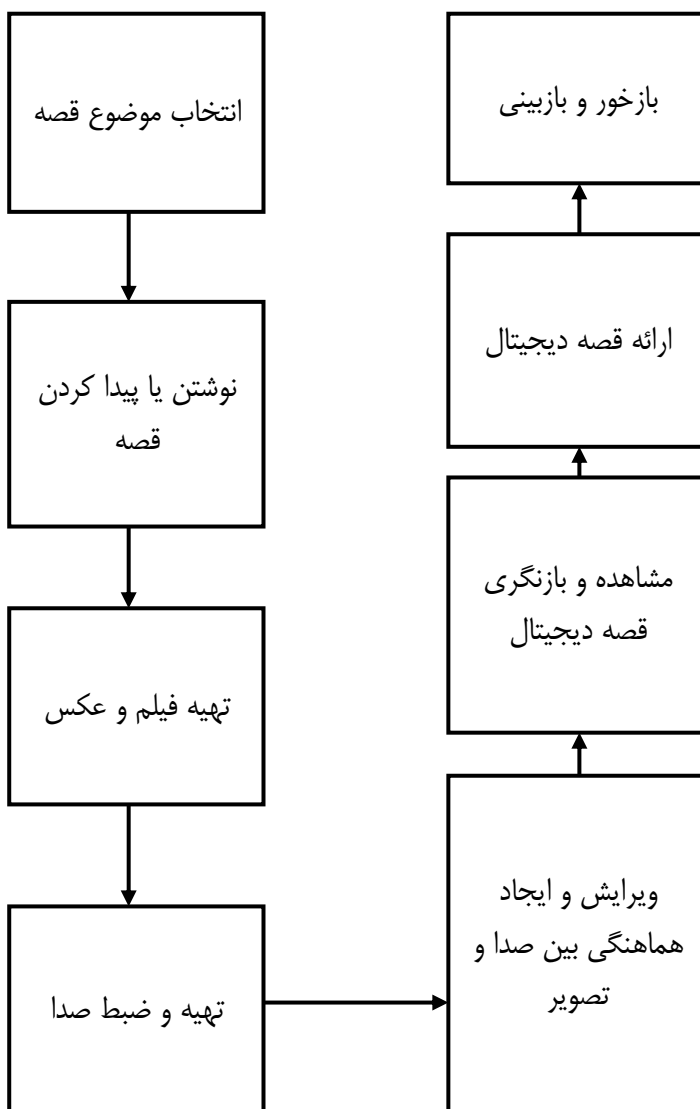
با توجه به جدول فوق، میانگین امتیاز سوال‌های مربوط به هر متغیر به عنوان مقدار این متغیرها محاسبه شده است و از آنجا که ترتیب امتیاز بندی میانگین به صورت (۵-۴/۲، ۴/۲-۳/۴، ۳/۴-۲/۶، ۲/۶-۱/۸، ۱/۸-۱) که به این ترتیب (خیلی زیاد، زیاد، متوسط، کم، خیلی کم) است بنابراین با توجه به میانگین‌های محاسبه شده متغیرها دارای میانگین خیلی زیاد می‌باشند یعنی بیشترین تجمع در امتیازهای حد بالا می‌باشد.

جدول ۳. بررسی نظرات خبرگان با ضریب همبستگی کندال (n=30)

متغیر	ضریب همبستگی کندال	p-value
۱	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۲	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۳	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۴	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۵	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۶	۰/۹۴۴	<۰/۰۰۱
۷	۰/۹۸۳	<۰/۰۰۱
۸	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱

با توجه به ضرایب همبستگی کندال بدست آمده نتایج حاکی از توافق شدید بین نظرات خبرگان در دو مرحله می باشد.

نمودار ۱- مراحل تولید قصه های دیجیتال



نتیجه‌گیری

قصه‌گویی از دیرباز از بهترین روش‌ها برای انتقال فرهنگ به کودکان و نوجوانان بوده و دارای اقسام و شیوه‌های مختلفی است. قصه‌گویی به عنوان ابزاری برای انتقال فرهنگ گذشته به بچه‌ها بوده و سبب می‌شود خشونت در بچه‌ها کمتر شده و آنها به خلاقیت و آرامش برسند. با قصه‌گویی خلاق می‌توان پیام‌های جدید را به بچه‌ها منتقل کرد. قصه‌ها باید کودکان را از ناامیدی، پرخاشگری و ناپاوری به سمت امید، روشنایی، باور و ایمان هدایت کنند (۴۶).

قصه‌گویی دیجیتالی یک ابزار آموزشی و یادگیری قدرتمند است که منجر به برقراری تعامل، پرورش خلاقیت و نوآوری، انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی، بهبود حافظه و برقراری ارتباط با دانسته‌های قبلی در میان کودکان و نوجوانان می‌شود (۲۸، ۱۶، ۲۲). همانطور که تسو^۱ و همکاران با طراحی وب سایت قصه‌گویی دیجیتالی که امکاناتی نظیر ایجاد قصه‌های چندرسانه‌ای برخط و استفاده از بازی‌های برای ساخت قصه را دارا بود، درک خلاقیت آنها بهبود پیدا کرده است (۴۲). همچنین یانگ و وو^۲ نیز در مطالعه‌ای یکساله بر روی ۱۱۰ نفر از دانش‌آموزان به روش آزمایشی، قصه‌گویی دیجیتالی را فرصتی برای افزایش پیشرفت تحصیلی، تقویت اعتماد به نفس و انگیزه یادگیری و ایجاد تفکر انتقادی دانستند (۴۶).

والی با یک مطالعه نیمه تجربی در ایران قصه‌گویی را روشی مؤثر در آموزش مفاهیم پیچیده پزشکی نتیجه‌گیری می‌کند (۴۴). آدامز^۳ از قصه‌گویی به عنوان وسیله‌ای برای روشن سازی مباحثات دانشگاهی یاد کرده، آن را به عنوان یک روش فعال و مؤثر آموزش مهندسی می‌داند که نقش مهمی در یادگیری، مفهوم سازی و افزایش خلاقیت دارد (۳). همچنین چونگ نقش قصه‌گویی دیجیتالی به عنوان یک روش قصه‌گویی مدرن در آموزش همگرای هنر، مورد تفحص قرار داده و آن را به عنوان وسیله‌ای بسیار مفهومی و قدرتمند در تدریس هنرهای پست مدرن ارزیابی می‌کند (۱۰).

صدیق و گلزاری (۳۷)، روبین (۳۴)، گیمینو سانز^۴ (۲۰)، رحیمی و سلیمانی (۲۹)، ناخدا و جوادی (۲۵)، سهیلی و همکاران (۳۹)، روبین (۳۲)، باوسی (۸)، در تحقیقاتشان انتخاب موضوع قصه را از جمله مراحل قصه‌گویی دیجیتالی معرفی کرده‌اند. در دومین مرحله از مراحل تایید شده در این تحقیق یعنی نوشتن یا پیدا کردن قصه همخوانی بین نتایج تحقیق با نتایج تحقیقات صدیق و گلزاری (۳۷)، روبین (۳۴)، گیمینو سانز (۲۰)، روبین و پیرسون^۵ (۳۳)، باوسی (۸) وجود

1. Tsou
2. Yang & Wu
3. Adams
4. Gimeno-Sanz
5. Robin & Pierson

دارد. تهیه فیلم و عکس در تحقیقات صدیق و گلزاری (۳۷)، روبین (۳۴)، گیمینو سانز (۲۰)، سهیلی و همکاران (۳۸)، باوسی (۸) نیز مورد توجه قرار گرفته و ایشان بیان کرده‌اند که برای تولید قصه‌های دیجیتال بایستی فیلم و عکس مناسب انتخاب شود. تهیه و ضبط صدا از سوی تحقیقات روبین (۳۴)، روبین (۳۲)، گیمینو سانز (۲۰)، مورد تایید قرار گرفته و ایشان در تحقیقاتشان تهیه و ضبط صدا را از جمله مراحل قصه‌گویی دیجیتال معرفی کرده‌اند. باوسی (۸) و (۳۷) ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر را جزء مراحل تولید قصه‌های دیجیتال معرفی کرده‌اند و ایجاد هماهنگی را امری ضروری تلقی کرده‌اند. مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال قصه‌های دیجیتال در بسیاری از تحقیقات مورد توجه قرار گرفته و بسیاری از محققان همچون: صدیق و گلزاری (۳۷)، روبین (۳۴)، گیمینو سانز (۲۰) و سهیلی و همکاران (۳۸) بیان کرده‌اند که این مرحله تاثیر بسزایی در تولید قصه دیجیتال با کیفیت دارد. ارائه قصه دیجیتال مرحله‌ای است که مورد توجه بسیاری از محققان و تحقیقات پیشین قرار گرفته و ایشان بر اجرای این مرحله تاکید داشته‌اند، از جمله: صدیق و گلزاری (۳۷)، روبین (۳۴)، گیمینو سانز^۱ (۲۰)، رحیمی و سلیمانی (۳۹)، ناخدا و جوادی (۲۵)، روبین (۳۲)، باوسی (۸) بیان کرده‌اند که ارائه قصه دیجیتال مرحله‌ای مهم و حیاتی در تولید قصه‌های دیجیتال است. باوسی (۸)، گیمینو سانز (۲۰)، روبین (۳۴) و چنگ و چانگ^۲ (۱۱) در تحقیقاتشان بازخور و بازبینی را از جمله مهمترین مراحل در تولید قصه‌های دیجیتال معرفی کرده‌اند و دریافت بازخور و در صورت نیاز بازبینی را عاملی موثر در ارائه قصه‌های دیجیتال بیان کرده‌اند.

1 Gimeno-Sanz

2 Cheng & Chuang

فهرست منابع

1. Abdollahpour, Z., & Asadzadeh Maleki, N. (2012). The impact of exposure to digital flash stories on Iranian EFL learners' written reproduction of short stories. *Canadian Journal on Scientific and Industrial Research*, 3(2), 40-53.
2. Abidin, J. Z., Pour Mohammadi, M., Souriyavongsa, T., Tiang, C., & Kim, N. (2011). Improving listening comprehension among Malay preschool children using digital stories. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(14), 159-164.
3. Adams R. (2007). *Storytelling in Engineering*, American Society for Engineering Education Conference.
4. Ahmadi, M., Fallah, V., & Mirzakhani, S. (2011). Comparing the effect of interactive and non-interactive multimedia on primary school students' learning. *Information and Communication Technology in Educational Psychology*, 1(4), 117-129. (In Persian).
5. Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Santa Barbara: Praeger.
6. Amin Alizadeh, Hamideh. (2019). *Digital Storytelling, Development of Educational Technology*, Volume Four, Number 3, December.
7. Asghari F, Akhavan M, Ghasemi Jobaneh R. (2018). Effect of Storytelling Method on Social Skills in Children with Down syndrome. *J Child Ment Health*; 5 (3) :1-10
8. Boase, Catherine. (2012). *Digital Storytelling for Reflection and Engagement: a study of the uses and potential of digital storytelling*, Centre for Active Learning & Department of Education, University of Gloucestershire
10. Chung S.K. (2006). *Digital Storytelling in Integrated Arts Education*, the *International Journal of Arts Education*, pp.33-50.
11. Cheng, Ming-Min & Chuang, Hsueh-Hua. (2019). Learning Processes for Digital Storytelling Scientific Imagination, *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(2), em1659.
12. Chuang, W., & Kuo, F. (2013). Improving reading comprehension among Taiwanese EFL young EFL young learners using digital stories. *Proceedings of 2013 Asian Literacy Conference* (pp. 134-146). Indonesia.
13. Clarke, R., & Adam, A. (2012). Digital storytelling in Australia: Academic perspectives and reflections. *Arts & Humanities in Higher Education*, 11(1-2), 157-176.

14. Dadashzadeh, S & Pirkhaefi, A. (2015). The Effectiveness of Storytelling Techniques on Enhancing Social Intelligence of Elementary School Female Students - 4th and 5th grades. *Journal of Instruction and Evaluation*, 8(29), 21-29.
15. Dekhoda, A. (2006). Dictionary. Tehran: Tehran University Press. (In Persian).
16. Espierling, U. et al. (2002). Setting the Scene: Playing Digital Director in Interactive Storytelling and Creation. *Computers & graphics*, 26 (1), 31-44.
17. Espierling, U. (2002). Digital Storytelling. *Computers & graphics*, 26 (1), 1-2.
18. Ghasemi, F., Zare, A., & Haghighat, S. (2011). Comparing the effect of Persian and foreign philosophical stories and common stories on the development of philosophical thought of first grade primary-school students. *Innovative Approaches in Administrative Management*, 2(4), 133-152. (In Persian).
19. Ghodsi, N & Sahif-Abadi, A & Soudani, M. (2012). The impact of storytelling based on Kelile and Demne on promoting female fourth grade primary-school students' ego. *Cultural and Educational Quarterly of Women and Family*, 19, 57-78.
20. Gimeno-Sanz, Ana. (2015). Digital storytelling as an innovative element in English for Specific Purposes, 15th International Conference of the Spanish Association for Language and Literature Education. 15th International SEDLL Conference, 19-21 November, Valencia, Spain, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 178, 110- 116
21. Farhady, S., Taghdisi, M., & Solhi, M. (2005). The impact of lecture and storytelling on male third grade primary-school students' awareness and attitudes towards preventing accidents in Shahrekord. *Toloo Behdasht Journal*, 1, 11-18. (In Persian).
22. Lowenthal, P. R & Dunlap, J. (2010). From Pixel on a Screen for Real Person in Your Students' Lives: Establishing Social Presence Using Digital Storytelling. *The Internet and Higher Education*, 13 (1, 2), 70-72.
23. Mehdizadeh, H & Fathi, R. (2013). The comparative impact of hybrid teaching on primary-school students' achievement and retention of health sciences. *Information and Communication Technology in Educational Psychology*, 3(3), 113-127. (in Persian).
24. Mostafazadeh, F. (2010). Storyteling: A new clinical education method. *Research in Medical Teaching*, 2(2), 53-58. (In Persian).
25. Nakhoda, M. and Javadi, A. (2013). Digital Storytelling in Iranian Children and Adolescents Websites: Requirements and Strategies,

- Scientific and Research Quarterly of Information Research and Public Libraries, Volume 20, Number 1, Consecutive 76, spring.
26. Nazi Dizaji, S. and Farming, Parvizi, Z. (2010). The Use of Narrative in Architecture Education, Journal of Educational Technology, Fifth Year, Volume 5, Number 2, winter.
 27. Nikooei, A., & Babashakouri, S. (2013). Rereading children's stories based on schemata in cognitive approach, Journal of Children's Literature Studies, 4(2), 149-174. (In Persian).
 28. Psomos, P. & Kordaki, M. (2012). Pedagogical Analysis of Educational Digital Storytelling Environment of the Last Five Years. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 46, 1213-1218.
 29. Rahimi, M., Soleimany, E. (2015). The Impact of Digital Storytelling on EFL learners' Listening Anxiety. Information and Communication Technology in Educational Sciences, 6(1(21)), 87-111.
 30. Rasooli, Roya & Mohammadi Sirat, Fatemeh & Hosseinian, Simin. (2020). the effectiveness of emotional intelligence training through storytelling on reducing shyness and promoting emotional intelligence of female students, Scientific-Research Quarterly of Education, 36 (1): 153-169.
 31. Razi, A. (2012). Educational functions of diacritic literature. Journal of Didactic Literature, 4(15), 97-120. (In Persian).
 32. Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. Theory into Practice, 47(3), 220-228.
 33. Robin, B. & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005 (pp. 708-716).
 34. Robin, B. R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning, Digital Education Review - Number 30, December 2016- <http://greav.ub.edu/der/>
 35. Rasooli, R, Mohammadisirat F, Hosseyniyaan, S. (2020) Teaching through Storytelling as a Way of Improving Emotional Intelligence and Reducing Bashfulness among Female Students. QJOE; 36 (1):153-169
 36. Sadik, A. (2012). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506.
 37. Siddiq, Ala & Golzari, Zeinab. (2013). Digital Storytelling in the Egyptian Curriculum, Tomorrow School Growth Quarterly, No. 8, Ninth Volume, May.
 38. Soheili, F & Solgi, Z & Khanjar, E. (2019). The Effect of Educating by Methods of Storytelling, Book Reading and Showing films on the

- Children's Motivation for and Interest in Reading. *Research on Information Science & Public Libraries*, 25(1), 67-94.
39. Soltani, M., Arian, K., & Angaji, L. (2013). The impact of group storytelling on female second grade primary-school students' self-esteem. *Quarterly of Educational Psychology*, 29(9), 95-108. (In Persian).
40. Soureshjani, K., & Etemadi, N. (2012). Listening comprehension success among EFL preschool children using internet-based materials. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(1), 243-251. Retrieved from <http://journalarticle.ukm.my/5025/>
41. Tomkins, A. (2011). "It was a great day when..." An exploratory case study of reflective learning through storytelling, *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 8(2), 123-131.
42. Tsou, W.; Wang, W. & Tzeng, Y. (2006). Applying a Multimedia Storytelling Website in Foreign Language Learning. *Computers and education*, 47 (1), 17- 28.
43. Vahedi, Mehdi, Qaltash, Abbas, Charkh Abi, Parisa. (2020). the effect of teaching science concepts through storytelling on social skills and verbal intelligence of bilingual preschool students, *Culture of Counseling and Psychotherapy*, 10 (38).
44. Vali, Anahita. (2007). Storytelling is an effective method in teaching complex medical concepts, *Iranian Journal of Medical Education*, No. 7, pp. 155-160.
45. Wright, A. (2012). *Storytelling with children* (2nd edition). Oxford University Press.
46. Yang, Y. & Wu, W. (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers and education*, 59 (2), 339-352.
47. Zarei, K., Parand, Z., Seyedfatemi, N., Khoshbakht, F., Haghani, H., & Zarei, M. (2013). The impact of storytelling on physiologic anxiety, anxiety and social anxiety of school-age hospitalized patients. *Mediacl Surgical Nursing Journal*, 2(3-4), 115-121.