

دکتر سعید کتابی
دانشگاه اصفهان
s.ketabi@yahoo.com
سعیده محقیان
دانشگاه اصفهان
delnazsara@yahoo.com

آموزش فناوری‌های نوین در آموزش زبان انگلیسی به فراگیران ایرانی: قصه‌گویی دیجیتال با تکیه بر فرهنگ وقصه‌های ایرانی

چکیده

در سال‌های اخیر فناوری نقش مهمی در عرصه آموزش زبان انگلیسی ایفا کرده است. قصه‌گویی دیجیتال که از موارد استفاده از فناوری در آموزش است نه تنها می‌تواند آموزش زبان انگلیسی در ایران را با پیشرفت‌های جهانی در این عرصه همگام سازد بلکه می‌تواند فرهنگ ایرانی را در کلاس‌های آموزش زبان گسترش دهد. از همین رو، پژوهش حاضر می‌کوشد تا در ابتدا از قصه‌گویی دیجیتال و تأثیرات مثبت و مهم استفاده از آن بر ابعاد مختلف آموزش سخن بگوید و سپس نمونه‌ای عملی از این استفاده را بر پایه یکی از داستان‌های ایرانی به نام «شنگول و منگول و حبه انگور» ارائه کند. با این روش، هم آموزش زبان انگلیسی تازه‌ترین فناوری‌های آموزشی جهان را در کلاس به کار گرفته است و هم از داستان‌های قدیمی ایرانی برای مقاصد به جز سرگرمی بهره جسته است. این شیوه هم روند یادگیری را در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی در ایران بهبود و سرعت می‌بخشد و هم یادگیری را جذاب‌تر می‌کند. از طرف دیگر، چنین استفاده‌ای می‌تواند زبان‌آموزان را از تأثیرپذیری ناخواسته از فرهنگ کشورهای انگلیسی زبان حفظ کند. نتایج این پژوهش می‌تواند گامی در جهت درک لزوم حرکت به سمت استفاده از قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌ها و کتاب‌های آموزش زبان انگلیسی در مدارس و مؤسسه‌های ایران باشد و بالاخره اینکه به زبان‌آموزان و معلمان کمک می‌کند تا به صورت مستقل یک داستان دیجیتال خلق کنند و از فواید آن بهره ببرند.

کلید واژه‌ها: داستان‌های ایرانی قدیمی، فناوری، قصه‌گویی دیجیتال، آموزش زبان انگلیسی

Abstract

In recent years, technology has played an important role in teaching English. Digital storytelling, as an example, can not only improve the use of technology in teaching English, but also extend Iranian culture in Iran's English classes. Therefore, the present article tries to, at first, review the important effects of using digital storytelling on teaching English and then, present one example based on an old Iranian story called "Shangool, Mangool and Habbe ye Angoor". By implementing this method, teaching English has used new technologies in English classes and besides, has utilized Iranian stories for purposes other than entertainment. This pedagogical procedure may make learning more interesting and help avoid the problems of the effects of foreign culture on EFL students. The results may help Iranian teachers and students understand the necessity of using digital storytelling in Iran's English classes. Meanwhile, the results can help them produce a digital story on their own and take advantage of its numerous effects.

Key Words: Old Iranian stories, Technology, Digital storytelling, English Language Teaching

۱. قصه‌گویی دیجیتال^۱

به کمک پیشرفت فناوری و دانش رایانه روش‌های آموزشی جدیدی در دنیای آموزش به وجود آمده است که می‌توان از میان آن‌ها به قصه‌گویی دیجیتال اشاره کرد. دیویس (۲۰۰۴) قصه‌گویی دیجیتال را نوعی داستان شخصی کوتاه می‌داند که همانند یک فیلم کوتاه برای نمایش در تلویزیون و یا صفحه نمایش رایانه آماده شده است (به نقل از اهلر، ۲۰۰۶). سادیک (۲۰۰۸) نیز قصه‌گویی دیجیتال را بیان جدید و امروزی هنر قصه‌گویی قدیمی می‌داند. از آن جایی که در طول تاریخ، قصه‌گویی، که بر طبق گفته سادیک (۲۰۰۸) ابزاری برای تبادل دانش، خرد و ارزش‌ها بوده است. فرم‌های مختلفی داشته است، این بار با ادغام شدن در فناوری توانسته است به‌عنوان ابزار قدرت‌مندی برای توضیح بهتر مفاهیم مشکل به‌کار آید (گیلز، ۲۰۰۵).

قصه‌های دیجیتال که بر دو نوع هستند (معلم ساخته و زبان‌آموز ساخته) برای اولین بار توسط لمبرت و اچلی به‌عنوان ابزاری برای مقاصد آموزشی در اواخر دهه ۱۹۸۰ مورد بررسی قرار گرفتند و در نهایت آن‌ها مرکز قصه‌گویی دیجیتال را در کالیفرنیا برای رشد بهتر این ابزار بنیان گذاشتند (به نقل از رزمی، پورعلی و نوزاد، ۲۰۱۴). مالیتا و مارتین (۲۰۱۰) معتقدند که با وجود استفاده از فناوری در هنر قصه‌گویی، این هنر همچنان هدف قدیمی خود را که انتقال پیام و ایجاد یک تأثیر احساسی است دنبال می‌کند.

گیلز (۲۰۰۵) معتقد است که قصه‌گویی دیجیتال فواید زیادی برای زبان‌آموزان دارد و اولین فایده آن تنوع است. زیرا تنوع باعث می‌شود زبان‌آموزان از قصه‌گویی بارها استفاده کنند بدون اینکه برای آن‌ها کسل‌کننده باشد و فایده دوم هم این

است که آموزش و یادگیری جنبه شخصی پیدا می‌کند و سطح آموزشی با استفاده از قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند هم سطح زبان‌آموزان شود (گیلز، ۲۰۰۵) ویژگی سوم هم جذابیت فراوان آن است. گیلز معتقد است که همراه کردن یک مسئله آموزشی با قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند برای زبان‌آموزان بسیار جذاب باشد. ویژگی چهارم قصه‌گویی دیجیتال جذب مشارکت زبان‌آموزان است (گیلز، ۲۰۰۵) و اینکه زبان‌آموزان علاقه بیشتری به یادگیری نشان می‌دهند و در فرایند یادگیری مشارکت بیشتری خواهند داشت. ویژگی بعدی که گیلز (۲۰۰۵) به آن اشاره می‌کند نزدیک بودن قصه‌های دیجیتال به شرایط زندگی واقعی است. وی معتقد است که قصه‌گویی دیجیتال به راحتی و با هزینه پایین این امکان را برای زبان‌آموزان فراهم می‌کند که شرایط مشابه به شرایط زندگی را خلق کنند. در نهایت، ویژگی پایانی قصه‌گویی دیجیتال به عقیده گیلز (۲۰۰۵) ایجاد شرایطی برای یادگیری فعال زبان‌آموزان است. با ایجاد نظام‌های یادگیری فعالانه متفاوت، قصه‌گویی دیجیتال مشارکت زبان‌آموزان را در یادگیری افزایش می‌دهد؛ در واقع ارتباط از ویژگی‌های مهم قصه‌گویی دیجیتال است (گیلز، ۲۰۰۵).

۲. تأثیرات قصه‌گویی دیجیتال

علاوه بر این فواید، قصه‌گویی دیجیتال تأثیرات مثبت فراوان دیگری بر فرهنگ، مهارت‌های ارتباطی، انگیزه، عملکرد، خلاقیت، تخیل، سواد، میزان همکاری بین زبان‌آموزان، فهم، فکر و همچنین مهارت‌های شفاهی آنان دارد که در ادامه به‌طور خلاصه به آن‌ها می‌پردازیم.



الف. تأثیر بر فرهنگ

مالیتا و مارتین (۲۰۱۰) معتقدند که قصه‌گویی دیجیتال تأثیر بسزایی در آشنایی زبان‌آموزان با فرهنگ سایر کشورها دارد. از آنجایی که زبان‌آموزان قصه‌های دیجیتال خود را با قصه‌های دیگر زبان‌آموزان از دیگر فرهنگ‌ها مقایسه می‌کنند، این قصه‌گویی ابزار مناسبی برای آشنایی با دیگر فرهنگ‌هاست (مالیتا و مارتین، ۲۰۱۰). بن‌مایر (۲۰۰۸) نیز به تأثیر مثبت قصه‌گویی دیجیتال بر فهم بهتر فرهنگ‌های مختلف و احترام متقابل در بین تمامی زبان‌آموزان اشاره می‌کند.

ب. تأثیر بر مهارت‌های ارتباطی

مالیتا و مارتین (۲۰۱۰) معتقدند که بهبود مهارت‌های ارتباطی، ابراز عقاید، داستان‌سرایی، یاد گرفتن، پرسیدن سؤال و نوشتن برای مخاطبان از تأثیرات مثبت قصه‌گویی دیجیتال برای زبان‌آموزان است. رزمی و دیگران (۲۰۱۴) نیز بر این باورند که با ایجاد محیط آموزشی زبان‌آموز محور، توسط ابزار قصه‌گویی دیجیتال، شرایط بهتری برای بهبود مهارت‌های ارتباطی زبان‌آموزان فراهم می‌شود. سادیک (۲۰۰۸) از دیگر

پژوهشگرانی است که به تأثیر مثبت قصه‌گویی دیجیتال بر مهارت‌های ارتباطی زبان‌آموزان اشاره کرده است. وی معتقد است که زبان‌آموزان به یکدیگر کمک می‌کنند تا داستان خود را به پایان برسانند، در صورت وجود مشکل آن را حل کنند و در نتیجه برای کمک به یکدیگر رغبت بیشتری نشان می‌دهند. رابین (۲۰۰۹) نیز بر این باور است که قصه‌گویی دیجیتال با ایجاد فرصتی مناسب برای انجام پژوهش، پرسیدن سؤال، سامان‌دهی نظرها، ابراز آن‌ها و نوشتن داستانی معنادار مهارت‌های ارتباطی زبان‌آموزان را تقویت می‌کند. مختار، عبدالحلیم و سیدقمرالزمان (۲۰۱۲) نیز به این تأثیر اشاره کرده‌اند.

دیویس (۲۰۰۴) قصه‌گویی دیجیتال را نوعی داستان شخصی کوتاه می‌داند که همانند یک فیلم کوتاه برای نمایش در تلویزیون و یا صفحه نمایش رایانه آماده شده است (به نقل از اهلر، ۲۰۰۶)

هـ. تأثیر بر میزان خلاقیت و تخیل

به گفته رابین (۲۰۰۹)، زبان آموزان با طی مراحل آماده کردن قصه‌های دیجیتالی که شامل انتخاب یک موضوع، انجام پژوهش، آماده کردن یک پیش‌نویس، و ایجاد یک داستان جالب می‌شود، به قصه‌سرایانی خلاق تبدیل می‌شوند. ثاگ، لی، ناجیها، لین، نوراذا و کمبوجا (۲۰۱۴) نیز معتقدند که طی کردن این مراحل باعث می‌شود زبان آموزان با استفاده از تخیل خود داستان را تصور کنند که این خود باعث تقویت تخیل آن‌ها می‌شود. رزمی و دیگران (۲۰۱۴) نیز به تأثیر مثبت قصه‌گویی دیجیتال بر افزایش خلاقیت زبان آموزان اشاره کرده‌اند.

و. تأثیر بر سواد

رابین (۲۰۰۹) معتقد است که قصه‌گویی دیجیتال در چند حوزه سواد زبان آموزان را افزایش می‌دهد. به گفته وی، حوزه اول سواد دیجیتال است که در آن زبان آموزان توانایی ارتباط با جامعه‌ای وسیع را برای بحث در مورد مطالب، جمع‌آوری اطلاعات و درخواست کمک به دست خواهند آورد. سواد جهانی مورد دومی است که رابین (۲۰۰۹) به آن اشاره می‌کند. قصه‌گویی دیجیتال باعث می‌شود که زبان آموزان بتوانند پیغام‌ها را از دید جهانی بخوانند، تفسیر کنند و پاسخ دهند (رابین، ۲۰۰۹). مورد سومی که رابین (۲۰۰۹) به آن اشاره می‌کند سواد فناورانه است که به وسیله آن زبان آموزان می‌توانند از رایانه و دیگر ابزار فناوری به خوبی استفاده کنند و یادگیری خود را افزایش دهند. سواد دیداری مورد بعدی است که رابین (۲۰۰۹) به آن می‌پردازد. با این سواد زبان آموزان قادر خواهند بود با استفاده از تصویر ارتباط برقرار کنند. مورد آخر نیز سواد داده است که با کسب توانایی در این حوزه، زبان آموزان خواهند توانست داده‌ها را یافته، ارزیابی و ترکیب کنند (رابین، ۲۰۰۹). سادیک (۲۰۰۸) نیز بر این باور است که قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند به افزایش سواد زبان آموزان در حوزه مهارت‌های فناوری اطلاعات کمک کند. اهلر (۲۰۰۶) معتقد است که قصه‌گویی دیجیتال بیشترین تأثیر را بر سواد دیجیتال، سواد شفاهی و سواد نوشتاری زبان آموزان خواهد داشت.

ز. تأثیر بر فهم، عملکرد و فکر

سادیک (۲۰۰۸) به تأثیر استفاده از قصه‌گویی دیجیتال بر میزان فهم و درک زبان آموزان از مطالب و محتوای درسی پرداخته است. وی معتقد است که چنین استفاده‌ای میزان فهم زبان آموزان را افزایش خواهد داد. برمارک (۲۰۰۴)، به نقل از رابین، (۲۰۰۹) دریافته است که ترکیب تصویر و متن، فهم و درک زبان آموزان را هم بهبود و هم سرعت می‌بخشد. رزمی

ج. تأثیر بر مهارت‌های زبانی

رزمی و دیگران (۲۰۱۴) به تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر بهبود مهارت‌های زبانی شنیداری، نوشتاری، خوانداری و گفتاری اشاره کرده‌اند. آن‌ها معتقدند که استفاده از این ابزار شرایط مناسبی برای تولید شفاهی زبان آموزان فراهم می‌کند. اهلر (۲۰۰۶) نیز معتقد است که قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند مهارت نوشتاری زبان آموزان را بهبود ببخشد. نتایج پژوهش رحیمی و سلیمانی (۲۰۱۵) نشان می‌دهد که به کار بردن قصه‌گویی دیجیتال در تدریس مهارت شنیداری می‌تواند اضطراب شنیداری زبان آموزان را کمتر کند. سیلوستر و گرینیج (۲۰۰۹) نیز معتقدند که قصه‌گویی دیجیتال باعث می‌شود ضعف زبان آموزان در حوزه گفتار زبان کاهش پیدا کند. تیموسین و ارگن (۲۰۱۵) بر این باورند که قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند پیشرفت زبان آموزان را در حوزه مهارت نوشتاری و قصه‌گویی به همراه داشته باشد.

به گفته رابین (۲۰۰۹)، زبان آموزان با طی مراحل آماده کردن قصه‌های دیجیتالی که شامل انتخاب یک موضوع، انجام پژوهش، آماده کردن یک پیش‌نویس، و ایجاد یک داستان جالب می‌شود، به قصه‌سرایانی خلاق تبدیل می‌شوند

د. تأثیر بر انگیزه

به گفته رزمی و دیگران (۲۰۱۴)، قصه‌گویی دیجیتال باعث می‌شود که زبان آموزان راه جدیدی برای سامان‌دهی عقاید خود بیابند و همین موضوع باعث افزایش انگیزه آن‌ها می‌شود؛ به علاوه، تلاش زبان آموزان برای ارائه بهتر داستان خود تأثیر مثبتی بر انگیزه آن‌ها می‌گذارد.

و دیگران (۲۰۱۴) بر این باورند که قصه‌گویی دیجیتال میزان علاقهٔ زبان‌آموزان را بالا می‌برد و باعث می‌شود آن‌ها مسئولیت بیشتری برای یادگیری خود عهده‌دار شوند. همین موضوع عملکرد شفاهی زبان‌آموزان را نیز تقویت می‌کند. ینگ و وو (۲۰۱۲) معتقدند که قصه‌گویی دیجیتال علاوه بر کمک به فهم زبان‌آموزان، اشتیاق به زبان و تفکر انتقادی آن‌ها را نیز بالا می‌برد.

ح. تأثیر بر همکاری بین زبان‌آموزان

طبق گفتهٔ سادیک (۲۰۰۸)، زبان‌آموزان در پیشبرد داستان دیجیتال خود به یکدیگر کمک می‌کنند. ثانگ و دیگران (۲۰۱۴) اظهار داشته‌اند که قصه‌گویی دیجیتال در عین اینکه زبان‌آموزان را از دیگران مستقل می‌سازد، همکاری را بین آن‌ها قوت می‌بخشد. در مطالعهٔ آن‌ها، ارزش کار گروهی به خوبی به چشم می‌آمده است. سادیک نیز (۲۰۰۸) قصه‌گویی دیجیتال را عامل بهبود همکاری تکنیکی بین زبان‌آموزان می‌داند.

با توجه به تمامی فواید موجود در استفاده از قصه‌گویی دیجیتال، انتظار می‌رود که در صورت این استفاده در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی در ایران شاهد چنین تأثیراتی بر زبان‌آموزان ایرانی نیز باشیم. ظهیری و دیگران (۲۰۱۵) نیز به لزوم استفاده از چنین روشی در برنامهٔ آموزشی ایران سخن گفته‌اند. باید به این نکته نیز توجه کنیم که پژوهشگرانی همچون سادیک (۲۰۰۸) معتقدند که استفاده از قصه‌گویی دیجیتال هیچ تأثیر منفی و یا نقطهٔ ضعفی ندارد. پس بهتر است که هرچه سریع‌تر معلمان ایرانی به فکر یادگیری چنین تکنیکی و همچنین آموزش آن به زبان‌آموزان خود بیفتند و از فواید بی‌شمار آن در آموزش خود استفاده کنند.

۳. ارائه نمونه عملی

داستان شنگول و منگول، حبهٔ انگور داستان شناخته شده‌ای برای ایرانیان است. تقریباً تمامی زبان‌آموزان در زمان کودکی خود این داستان را شنیده‌اند و از آن لذت برده‌اند. استفاده از این داستان می‌تواند نکات مثبتی داشته باشد؛ برای مثال، زبان‌آموزان با این داستان کاملاً آشنا هستند و این آشنایی به فهم بهتر متن انگلیسی آن کمک می‌کند. همچنین، این آشنایی علاقهٔ بیشتری در آن‌ها برای یادگیری زبان انگلیسی به وجود می‌آورد. نکتهٔ مثبت دیگر استفاده از این داستان، این است که ریشه در فرهنگ ایرانی دارد و به زبان‌آموزان کمک می‌کند تا در بافتی ایرانی زبان انگلیسی را یاد بگیرند و در ضمن نیازی به محتوای آموزشی بیگانه نداشته باشند.

در این بخش تلاش شده ادغام این داستان با فناوری گام به

گام شرح داده شود تا هم زبان‌آموزان و هم معلمان از آن بهره ببرند. این داستان دیجیتال می‌تواند توسط معلم برای آموزش گذشتهٔ افعال، هم با قاعده و هم بی‌قاعده، استفاده شود. اگر این داستان توسط خود زبان‌آموزان ایجاد شود تأثیر بیشتری خواهد داشت.

قصه‌گویی دیجیتال چندین مرحله دارد که گام به گام براساس داستان ایرانی شنگول و منگول، حبهٔ انگور شرح داده شده است.

طبق گفتهٔ سادیک (۲۰۰۸)، زبان‌آموزان در پیشبرد داستان دیجیتال خود به یکدیگر کمک می‌کنند. ثانگ و دیگران (۲۰۱۴) اظهار داشته‌اند که قصه‌گویی دیجیتال در عین اینکه زبان‌آموزان را از دیگران مستقل می‌سازد، همکاری را بین آن‌ها قوت می‌بخشد

گام اول

۱. موضوع و عنوانی برای داستان دیجیتال خود انتخاب کنید (که در اینجا موضوع، اعتماد نکردن کودکان به غریبه‌ها و عنوان، شنگول و منگول، حبهٔ انگور است).

۲. پوشه‌ای بر روی صفحهٔ رایانهٔ خود ایجاد کنید تا بتواند مواردی را که لازم دارید در آن ذخیره کنید.

۳. به دنبال مواردی که برای داستان دیجیتال خود لازم دارید بگردید. این موارد می‌تواند داستان، تصویر، نقاشی، عکس نقشه، جدول و ... باشد. این موارد را در پوشهٔ خود ذخیره کنید (برای این داستان، می‌توانید تصویرهای بسیاری در سایت‌های مختلف پیدا کنید. متن این داستان را نیز می‌توانید بیابید).

۴. در این مرحله، دنبال منابع آوایی بگردید. موسیقی، صداها،

در داستان‌سرایی خود از آن استفاده خواهید کرد.
۳. با استفاده از یک میکروفن صدای خود را در هنگام داستان‌سرایی ضبط کنید.

۴. این داستان‌سرایی را نیز به Photo Story منتقل کنید.
۵. در نهایت، داستان خود را با فایل (Windows Media Video wmv) در کامپیوتر ذخیره کنید.

گام چهارم

۱. داستان خود را به همکاران و یا هم‌کلاسی‌های خود نشان دهید.
۲. از هرگونه بازخوردی که باعث بهبود و گسترش کار شما می‌شود، استقبال کنید.
۳. به همکاران و یا دوستان خود نیز چگونگی تولید داستان‌های دیجیتال را آموزش دهید.
۴. و در آخر، برای ایجاد این داستان به خود تبریک و خسته نباشید بگویید.

به کارگیری گسترده‌ی قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی نیازمند همکاری گسترده از جانب مسئولان مربوطه و تغییرات بزرگ در امکانات آموزشی مدارس و مؤسسه‌های آموزش زبان ایران است

۴. نتیجه‌گیری

نکته‌ای که بر همگان بارز است، رشد سریع و بی‌وقفه فناوری در جهان امروز است که به‌صورت مستقیم بر عرصه آموزش نیز تأثیر گذاشته است. قصه‌گویی دیجیتال که نمونه‌ای جالب و جذاب از تأثیر فناوری در آموزش زبان انگلیسی است مدت‌هاست به وسیله بسیاری از کشورها به کار گرفته شده است و با پیشرفت روزانه فناوری، ما شاهد ظرفیت‌های آموزشی روزافزون این ابزار هستیم. نکته‌ای که در نظام آموزشی ایران بارز است این است که فناوری جایگاه شایسته‌ای در برنامه آموزشی ایران ندارد و حتی بسیاری از معلمان و زبان‌آموزان از فرصت‌های آموزشی که این فناوری برای آن‌ها به وجود آورده است آگاهی ندارند. متأسفانه، بسیاری از معلمان و زبان‌آموزان طرز استفاده از قصه‌گویی دیجیتال را نمی‌دانند. در تعدادی از پژوهش‌های صورت گرفته درباره استفاده

جلوه‌های صوتی و ... را در پوشه خود ذخیره کنید (می‌توانید برای این داستان، فایل صوتی را پیدا کنید و یا خود متن انگلیسی داستان را بخوانید و صدای خود را ضبط کنید).
۵. در این مرحله، دنبال محتوای داستان خود بگردید. برای این کار می‌توانید از پاورپوینت، سایت‌های مختلف و ... کمک بگیرید (در مورد این داستان، از آن‌جایی که با داستان‌آشنایی کامل دارید تنها کافی است آن را ترجمه کنید. البته اگر قسمت‌هایی از داستان را به یاد نمی‌آورید می‌توانید از سایت‌های مختلف آن را جست‌وجو و یا به کتاب قصه آن مراجعه کنید).
۶. به‌عنوان آخرین مرحله در این گام، در مورد هدف خود فکر کنید. آیا تلاش دارید که اطلاع‌رسانی کنید؟ یا کسی را متقاعد کنید؟ و یا پرسشی را مطرح کنید؟ (در مورد این داستان، هدف آشنایی بیشتر زبان‌آموزان با گذشته افعال باقاعده یا بی‌قاعده است).

گام دوم

۱. تصاویری را که برای داستان دیجیتالی خود لازم دارید انتخاب کنید.
۲. صدایی را که برای داستان خود مناسب‌ترین می‌دانید انتخاب کنید. این حتی می‌تواند صدای ضبط شده خودتان باشد.
۳. متن و محتوایی را که برای داستان خود مناسب می‌دانید انتخاب کنید.
۴. تصاویر خود را به Photo Story انتقال دهید (این نرم‌افزار را می‌توانید به‌صورت رایگان از مایکروسافت روی کامپیوتر خود نصب کنید).
۵. صدایی را که انتخاب کرده‌اید به این نرم‌افزار انتقال دهید.
۶. تعداد تصاویر و ترتیب آن‌ها را مشخص کنید.

گام سوم

۱. هدف خود را مشخص کنید.
۲. با توجه به اهدافی که تعیین کرده‌اید، متنی بنویسید که

ogy tool for 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3). 220-228.

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research Dev*. 56. 487-506.

Sylvester, R., & Greenideg, W. (2009). Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. *The Reading Teacher*. 63(4). 284-295.

Tahiri, A., Danaye Tous, M., & MovahedFar, S. (2015). *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*. 4(3). 144-153.

Thang, S. M., Lee, Y. S., Najihah, M., Lin, L. K., Noraza, A., & Kemboja, I. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storylling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 4(3). 118.

Timucin, M., & Irgin, P. (2015). Digital storytelling: An outlet for expression in EFL context. *International Journal of Languages' Education and Teaching*. 3(1). 228-302.

Yang, Y. T. C., & Wu, W-CI. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking and learning motivation: A year-long experimental study. *Computer & Education*. 59. 339-352.

ضمائم

این منابع قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند هم برای معلمان و هم برای زبان‌آموزان مفید باشد.

1. www.storycenter.org

مرکز قصه‌گویی دیجیتال که در آن می‌توان مثال‌ها، منابع، و مقاله‌های آن را پیدا کرد.

2. www.coe.uh.edu/digitalstorytekking/example.htm.

در این سایت که تحت نظارت دانشگاه هاستون است می‌توان نرم‌افزار قصه‌گویی دیجیتال، فواید آموزشی و ... را یافت.

3. www.creativenarrations.net/site/storybook/index.html Creative Narrations

در این سایت نمونه‌هایی از داستان‌های خلق شده توسط زبان‌آموزان قرار داده شده است.

4. www.photobus.co.uk/index.php?id=6&movie=the_bus.flv Photobus.

بیش از ۱۵۰ ویدیو در این سایت قرار دارد که با استفاده از موسیقی و تصویر داستان را ارائه می‌دهند. ویدیوهای این سایت داوری نیز شده‌اند.

5. teachteachers.com/digstory/examples.htm Tech Teachers

این سایت فهرستی کامل از سایت‌های قصه‌های دیجیتال را ارائه می‌دهد.

6. www.adobe.com/education/digkids/storytelling/index.html.

این سایت موضوعات متنوعی را مربوط به قصه‌گویی دیجیتال ارائه می‌دهد.

از قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی در ایران، همانند پژوهش‌های صورت گرفته توسط ظهیری و دیگران (۲۰۱۵)، رحیمی و سلیمانی (۲۰۱۵) و رزمی و دیگران (۲۰۱۴) نتایج مثبتی یافت شده که می‌تواند نشانه‌ای از این باشد که در صورت به‌کارگیری گسترده این ابزار می‌توانیم شاهد همین تأثیرات مثبت بر زبان‌آموزان ایرانی باشیم.

به‌کارگیری گسترده قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی نیازمند همکاری گسترده از جانب مسئولان مربوطه و تغییرات بزرگ در امکانات آموزشی مدارس و مؤسسه‌های آموزش زبان ایران است. جدای از هزینه‌های مالی که چنین تغییری به همراه دارد. سواد دیجیتال معلمان و زبان‌آموزان نیز باید افزایش یابد. از طرف دیگر فناوری‌های نوین نقش بسزا و فزاینده‌ای در زندگی زبان‌آموزان دارد. نباید فراموش کرد که می‌توان این علاقه‌مندی زبان‌آموزان به استفاده از فناوری را به سمت فضای آموزشی مدارس و مؤسسه‌های آموزش زبان نیز هدایت کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Digital Storytelling

References

Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Art & Humanities in Higer Education*. 7(2). 188-204.

Gils, F. V. (2005). Potential application of digital storytelling in education. In 3rd Twente Student Conference on IT, University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Sciences; Enschede, February 17-18.

Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2. 3060-3064.

Mokhtar, N. H., Abdol Halim, M. F., & Syed Kamarulzaman, Sh.Z. (2012). The effectiveness of storytelling in enhancing communicative skills. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 18. 163-169.

Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4). 44-47.

Rahimi, M., & Soleimani, E. (2015). The effect of digital storylling on the hearing stress of language learners. *Information and Communication Technology in Education Sciences*. 6(1). 87-111. (In Persian).

Razmi, M., Pourali, S., & Nozad, S. (2014). Digital storytelling in EFL classroom (oral presentation of the story): A pathway to improve oral production. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 98. 1541-1544.

Robin, B.R. (2009). Digital storytelling: A powerful technol-