

چکیده

اگر چه اصطلاح "داستان دیجیتال" ممکن است برای همه خوانندگان، بیش از گذشته، آشنا نباشد اما سالهاست که تعداد بیشتری از آموزگاران، دانش آموزان و دیگران در سراسر جهان فیلم های کوتاه را با ترکیب تصاویر مبتنی بر کامپیوتر، متن، صوت های ضبط شده مانند روایت، کلیپ های ویدئویی و موسیقی به منظور ارائه اطلاعات در مورد موضوعات مختلف ایجاد کرده اند. همچنین اعضای هیات علمی و دانشجویان تحصیلات تکمیلی در آموزش، طراحی و برنامه فناوری در کالج تحصیلات دانشگاه هوستون استفاده از داستان دیجیتال را برای حمایت از آموزش و یادگیری بکار برده اند. در سال ۲۰۰۴، استفاده آموزشی از وب سایت قصه گویی دیجیتال تاسیس شد و برای خدمت به عنوان یک منبع مفید برای علاقه مندان به یادگیری، نحوه ادغام داستان های دیجیتالی را در انواع فعالیت های آموزشی بکار برد. این مقاله خلاصه ای از نحوه قصه گویی دیجیتالی را ارائه می دهد که چگونه مورد حمایت فعالیت های آموزشی و یادگیری قرار گرفته است. علاوه بر این، توصیه ها و دستورالعمل های هستند تاملاتی که مایل به آموزش دانش آموزان توسط داستان قصه گویی دیجیتال می باشند به عنوان یک تلاش های آموزشی مورد توجه قرار دهند.

کلید واژه ها: داستان گفتگو دیجیتال، تکنولوژی آموزشی، آموزش، یادگیری، چند رسانه ای.

مقدمه: این مقاله در مورد استفاده آموزشی از داستان سرایی دیجیتال و ارائه خلاصه ای از چگونگی آن است. داستان سرایی دیجیتال برای استفاده از آموزش و یادگیری همچنان مورد استفاده قرار می گیرد. بخش اول با تعریف آنچه که داستان قصه گویی دیجیتال است و از سایر انواع ویدیوها متفاوت است، آغاز می شود. بخش بعدی در مورد چگونگی استفاده از داستان های دیجیتالی برای حمایت از آموزش متمرکز میشود و یادگیری در آموزش و پرورش، در زمینه های دیگر مانند موزه ها، سازمان ها و موسسات مرتبط با اجتماع است. سپس، دستورالعمل ها ارائه می شود که خبرنگاران تازه کار دیجیتال می توانند دنبال کنند. مقاله با توضیحات اضافی موجود برای کسانی که مایل به یادگیری بیشتر در مورد داستان دیجیتال هستند به پایان میرسد.

داستان گویی دیجیتال چیست؟

داستان گویی دیجیتال، هنر گفتن داستان با ترکیبی از رسانه های دیجیتالی، از جمله متن، تصاویر، روایت صوتی ضبط شده، موسیقی و ویدئو است. این عناصر چند رسانه ای با استفاده از نرم افزار کامپیوتری، به یک داستان که معمولاً در اطراف یک موضوع خاص و اغلب حاوی یک نقطه نظر خاص است ترکیب شده است. اکثر داستان های دیجیتال نسبتاً کوتاه است با طول بین ۲ تا ۱۰ دقیقه و در یک فرمت دیجیتال ذخیره که می تواند بر روی آن مشاهده شود و کامپیوتر یا دستگاه دیگر قادر به پخش فایل های ویدئویی آن است. علاوه بر این، داستان های دیجیتال از طریق هر مرورگر وب محبوب، آنها را به اینترنت می فرستند. بسیاری از انواع مختلف از داستان های دیجیتال، به سه دسته زیر: ۱- روایت شخصی - داستان هایی که حاوی مقادیر قابل توجهی از حوادث زندگی یک نفر؛ ۲- مستند تاریخی - داستان هایی که رویدادهای دراماتیک را بررسی می کند تا گذشته را درک می کنیم و ۳- داستان هایی که بیننده را در یک مفهوم خاص آموزش می دهد می باشد.

داستان عامیانه دیجیتال به طور پیوسته محبوبیت بیشتری دارد و در حال حاضر در مکانهای زیادی مانند مدارس، کتابخانه ها، مراکز اجتماعی، موزه ها، مدارس پزشکی و کسب و کار بیشتر استفاده می شود. در تنظیمات آموزشی، معلمان و دانش آموزان از مهد کودک از طریق مدرسه در حال ایجاد داستان های دیجیتالی در هر موضوع قابل تصور، و محدوده های متعدد محتوا را تولید می کنند. در حال حاضر داستان دیجیتال نیز به یک پدیده جهانی تبدیل شده است و با تمرین کنندگان از سراسر جهان با ایجاد داستان های دیجیتال و با ادغام تکنولوژی کلاس درس، یادگیری زبان را پشتیبانی، بحث را تسهیل، حضور اجتماعی را افزایش می دهد.

چگونه داستان های دیجیتال از انواع دیگر فیلم ها متفاوت است

در محیط آنلاین امروز، خطوط بین هر چیزی و آنچه که یک داستان دیجیتال از آن ساخته می شود این قابلیت را دارد تا ویدیوهای بیشتری به صورت آنلاین به اشتراک گذارد. در تدریس داستان های دیجیتالی، وقتی از دانش آموزان خواسته می شود تا داستان دیجیتالی بسازند برای تعیین یک داستان و همچنین بحث در مورد آن، اشتباه می کنند زیرا مهمترین بخش داستان دیجیتال؛ شناخت عناصر یک داستان دیجیتالی است. در یک محیط آموزشی، منطقی است که پرسید سوال از یک ویدیو برای کمک به تعیین اینکه آیا آن ممکن است به عنوان یک داستان دیجیتال طبقه بندی شود چیست؟ همچنین برخی از سوالاتی که باید هنگام مشاهده یک ویدیو خواسته شوند عبارتند از:

موضوع و هدف اصلی ویدئو چیست؟ کجا ویدیو ساخته میشود؟ • چه کسی آن را ایجاد و زمان ایجاد آن چه وقتی است؟ • تماشاگران چه کسانی هستند؟ آیا خالق فیلم آن را روایت می کند؟ • آیا این دیدگاه شخصی است؟ • آیا محتوای نمایش واقعی است و به روش عادلانه و متعادل ارائه می شود؟ • آیا به نظر میرسد که یک برنامه یا پیام خاص مربوط به یک موسسه باشد؟ کسب و کار، و یا نوع دیگری از سازمان؟ • مدت زمان ویدئو چیست؟ سیلویا روزنتال تویسانو (2015) در بلاگ واچ¹ بحث می کند چیزی که او معتقد است این است که :

داستان دیجیتالی نه در مورد ابزارها ... بلکه در مورد مهارت ها است ... نه در مورد ایجاد رسانه ها، بلکه درباره ایجاد معنا است • نه فقط درباره داستان است، بلکه درباره مشارکت و همکاری • ... داستان دیجیتال درباره گفتن یک داستان جداگانه نیست ... اما در مورد به اشتراک گذاری و اتصال • ... نه فقط در مورد انتقال دانش ... اما در مورد تقویت • ... در مورد جایگزینی داستان های آنالوگ نیست ... اما در مورد تبدیل داستان ها است . در مورد ماهیت شخصی داستان های دیجیتالی بسیار زیاد نوشته شده است و این شخصیت ها اغلب دیدگاه های احساسی ، یک عنصر ضروری داستان دیجیتالی است که از طریق داستان بیان می شود . روایت اول شخص شامل یک دیدگاه خاص و شخصی است که نمونه ای از این حوزه در اندیشه اوهرلر (2005/2006) مشاهده شد که "از طریق ایجاد روایت های شخصی الکترونیکی، دانش آموزان را سازندگان فعال، به جای مصرف کنندگان منفعل، از رسانه " (ص ۴۴) تبدیل می کند. به طوری که قصه گویی دیجیتال با قدرت توانایی ارتباط با تکنیک های مختلف چند رسانه ای بکار گرفته می شود . بوآس (۲۰۰۸) این موضوع را از طریق یک چشم انداز کمی متفاوت بررسی می کند و اشاره می کند که دانش آموزان اغلب به دلایل مختلفی از جمله چالش ها در داستان های خود به شیوه ای شخصی صحبت میکنند و سازماندهی و نوشتن و همچنین موانع فرهنگی برای به اشتراک گذاری تجربیات شخصی آنها وجود

¹ -Blogwatch Langwitches (<http://langwitches.org/blog/>)

دارد. او ادامه می دهد اعتبار داستان های دیجیتالی درباره مباحث غیر شخصی مانند موارد مرتبط با محتوای مبتنی بر سوالات را مورد پرسش قرار میدهد. اگر چه، ممکن است عقاید مختلفی درباره آنچه که یک داستان دیجیتالی است وجود دارد اما عبارت «همه» نشان می دهد هر کسی یک داستان برای گفتن دارد " زیرا مردم با استفاده از خطوط مختلف روایت، داستان را براساس تجارب زندگی خود می گویند و منعکس کننده فرهنگ، قومیت، تاریخ، محل در جامعه، آموزش و پرورش هستند (نگوین، ۲۰۱۱). در این مقاله، داستان های دیجیتال با عنوان داستان کوتاه ایجاد شده با ابزارهای تکنولوژی دیجیتال تعریف شده است که با دیگران به اشتراک گذاشته می شود تا اطلاعات، ایده ها و نظرات را با موضوعات و تم ها در مورد طیف وسیعی از اطلاعات ارائه نمایند.

چگونه تفسیر دیجیتالی از یادگیری دانش آموزان پشتیبانی می کند

داستان گویی دیجیتال می تواند یک ابزار آموزشی قدرتمند برای دانش آموزان در تمام سنین و سطوح باشد که وظایف خود را در ایجاد داستان های شخصی ایفا می کنند. این استفاده از داستان سرایی دیجیتال بر روی خلاقیت، سرمایه گذاری می کند و استعداد های دانش آموزان به عنوان شروع کننده تحقیق و داستان حمایت می شود تا یاد بگیرند که از کتابخانه و اینترنت برای تحقیق محتوای غنی و عمیق استفاده کنند. علاوه بر این، دانش آموزانی که در ایجاد داستان های دیجیتال شرکت می کنند مهارت های ارتباطی پیشرفته را با یادگیری برای سازماندهی ایده های خود، پرسیدن سوال ها، بیان نظرات و ساختار روایات بدست می آورند. دانش آموزانی که فرصت دارند کار خود را با آنها به اشتراک بگذارند ممکن است تجربه انتقادی در مورد انتقاد از کارهای خود و دیگران داشته باشند که می تواند موفقیت در هوش هیجانی، همکاری و یادگیری اجتماعی را ارتقا دهد.

داستان گویی دیجیتالی به عنوان یک ابزار آموزشی در دوره ابتدایی

علاوه بر خواندن برای تماشای داستان های دیجیتالی که توسط دیگران ایجاد شده است، داستان نیز می تواند برای استفاده فناوری رایانه و چند رسانه ای استفاده شود. امروزه جوانان از لحاظ تکنولوژیکی آگاه هستند و آنها به طور فزاینده ای توسط فعالیت هایی که در یک صفحه کامپیوتر قرار می گیرند، مشغول هستند. حتی بیشتر آنان با ایجاد مواد مبتنی بر کامپیوتر دانش خود را از موضوعاتی که در آنها جستجو می کنند، نشان می دهند. یکی از مهمترین جنبه های داستان سرایی دیجیتال این است که می تواند کمک کند یادگیری مناسب است. داستان گویی دیجیتال می تواند خلاقیت را تشویق و ترغیب کند. زیرا اشخاص صدای خود را با داستان های خود به اشتراک گذاشته و ایده ها و احساسات خود را با دیگران به اشتراک می گذارد. جنکینز (2014) یک پروژه داستان افسانه ای دیجیتالی که برای تدریس کلاس پنجم استفاده می شود را توصیف می کند به این شکل که دانش آموزان در مورد عناصر ادبی و سواد، روند نوشتن داستان را آغاز می کنند. دانش آموزان ابتدا در یک خواندن مشترک از یک رمان شرکت کردند و سپس فرایند داستان گویی دیجیتال را برای ایجاد یک فیلم بر اساس آن رمان مورد استفاده قرار دادند. یکی از محققانی که این پروژه را تسهیل کرد نتایج این روش را به این شکل شرح داد: با یک پروژه، دانش آموزانم از ناظران منفعل بیرون رفتند تا یاد بگیرند. تحول باورنکردنی و ارزشمند بود هر دقیقه من در این پروژه صرف کردم این پروژه خیالی ترین تخیل من بود. یک سری سوالات مربوط به استفاده از تحقیق را مورد بررسی قرار دادم داستان های دیجیتالی در کلاس های ابتدایی، از جمله: " چگونه داستان دیجیتالی تاثیر می گذارد؟ در پاسخ به این پرسش دانش آموزان ابتدایی درک خود را به عنوان نویسندگان بیان کردند. نتایج نشان داد که دانش آموزان درجه اول و دوم

که در داستان سرایی دیجیتال شرکت داشتند درک خود را به عنوان نویسندگان صالح تر، انگیزه به کار بر روی داستان های خود را کامل بیان کردند و با استفاده از رایانه ها برای تقویت داستان های خود توانایی خود را نشان دادند. علاوه بر این، برخی از دانش آموزان توانستند از انتصاب داستان دیجیتال استفاده کنند مانند ایجاد تصاویر بصری خود، گرفتن عکس برای داستانها و اضافه کردن رنگها، انتقال و روایت ضبط شده. با استفاده از یک عمل مدل هدایت شده، معلمان به دانش آموزان کمک می کنند تا انواع مختلفی از وظایف شامل انتخاب موضوعات مناسب داستان، بحث در مورد عناصر داستان، ایجاد آثار هنری و همکاری تهیه داستان نهایی دیجیتال را شناسایی کنند. معلمان در این مطالعه گزارش دادند که دانش آموزانی که در فعالیت داستان گویی دیجیتال شرکت کردند در کلاس درس بهتر عمل می کنند و اعتماد به نفس خود را افزایش داده و علاقه بیشتری به موضوعاتی که در آنها یاد گرفته بودند، نشان می دهند.

داستان گویی دیجیتالی به عنوان یک ابزار آموزشی دوره متوسطه

برای دانش آموزان بزرگتر، داستان دیجیتالی به ویژه در کلاس درس؛ سازنده گرا است و دانش آموزان می توانند معانی خود را از طریق چند زبان انتقال دهند که شامل: تجربه انتخاب یک موضوع داستانی، انجام پژوهش در مورد موضوع، نوشتن یک روایت، جمع آوری تصاویر، ضبط روایت صوتی و استفاده از ابزارهای مبتنی بر رایانه برای ساختن داستان نهایی است. این نتیجه یک مصنوع چند رسانه ای است که غالباً نشانگر آن چیزی نیست که دانش آموز تحقیق کرده است بلکه آنچه را که از تجربه به دست آورده است، به ارمغان می آورد. بنمائور (۲۰۰۸) معتقد است که داستان دیجیتالی دانش آموزان را به طرق مختلف از جمله فکری، فرهنگی و خلاقانه فعال می کند. زیرا طراحی و ایجاد یک داستان دیجیتال، بینش جدیدی از طریق این انتساب انتزاعی به دست می آورد. من از دانش آموزان می خواهم که در یک بازتاب فکری به کار خود ادامه دهند که داستان را تئوری می کند و از آنها می خواهم تا بررسی کنند که چگونه داستان آنها (روایت و متن های بصری) متناسب با مفاهیم، نظریه ها و منطق های فرهنگی که در کلاس خواندیم، متناسب است. برای توضیح آنچه درک و یا بینش آنها در مورد هویت و زندگی خود مناسب است را به خود جلب می کنند. گرگوری در بحث نشانه ها (۲۰۱۴) ادعا می کند که داستان دیجیتال به دانش آموزان امکان می دهد که "واقعیت را ارزیابی کنند آنها را احاطه کرده تا تفسیر خود را از آن تولید کنند. این قطعاً کمک می کند تا مهارت های مبتنی بر دانش و تعامل با جهان فیزیکی؛ اجتماعی و شهروندی و مهارت های فرهنگی را بدست آوریم" (ص ۲۴۷). شارد و داکیچ (2014) در تحقیقات خود یافتند که توانایی داستان سرایی دیجیتال برای شخصی سازی تجربیات یادگیری دانش آموزان آنها را پشتیبانی می کند زیرا تنوع، اعتماد به نفس دانش آموزان را ارتقا داده و مهارت های اجتماعی و روانی آنها را افزایش می دهد. برک (۲۰۰۹)، یک مجموعه از ۲۰ ویژگی "نسل خالص" را شناسایی کرد - آن دسته از دانش آموزانی که در یک فرهنگ دیجیتال بزرگ شدند و دسترسی مداوم به طیف وسیعی از فناوری ها دارند. اوسپس در مورد اینکه چگونه مدرسان می توانند استراتژی های تدریس خود را با ویژگی های این یادگیرندگان مطابقت دهند، می پردازد. داستان ها، مهارت ها و آموزه های ارزشمندی توسط مشارکت برای مهارت های قرن بیست و یکم تعیین شده است. گارسیا و روسیتر (۲۰۱۰) پیشنهاد می کنند که سه نتیجه دیگر یادگیری وجود دارد که دانش آموزان داستان های دیجیتال ایجاد می کنند یعنی همدلی و دیدگاه: داستان های دیجیتال مشترک که به بینندگان اجازه می دهد تا تجربیات خود را به اشتراک گذاشته تا داستان پردازی و چشم اندازهای خود را بزرگتر کنند که در دو مورد زیر خلاصه می شود:

۱- درک خود: داستان های دیجیتالی به اشتراک گذاشته شده خود را بازتاب میدهند که به آنها اجازه می دهند خود را در راه های جدید ببینند.

۲- جامعه سازی: داستان های دیجیتالی به اشتراک گذاشته شده از طریق تجارب مشترک با دیگران ارتباط برقرار می کنند.

داستان دیجیتالی می تواند در کلاس های متوسطه و پس از آن به عنوان وسیله ای برای ترکیب دانش اطلاعات محتوا با آگاهی اجتماعی مورد استفاده قرار می گیرد. فلچر و کامبر (۲۰۰۹) از تکالیف داستان گویی دیجیتالی استفاده می کنند تا اجازه دهند دانش آموزان برای ایجاد روایت های بصری که به توانایی های فکری و خلاقانه خود کمک می کنند درک خود را از محیط پیرامون و همچنین حس خود را از پیچیدگی های اجتماعی که در آن ساکن هستند دریابند. داستان دیجیتالی می تواند یک کلاس درس قدرتمند "به عنوان یک ابزار آموزشی (که) خالق / دانش آموز و بیننده را در یک گفت و گو به ارمغان می آورد باشد. (ص ۱۱۵) علاوه بر این داستان های دیجیتالی به عنوان یک فعالیت مستقل جداگانه ایجاد شده تا دانش آموزان تشویق شوند که مواد آموزشی را توسعه دهند. این منابع آموزشی می تواند شامل پیوند به خواندن اضافی و وب سایت ها، رسانه های خارجی مانند پادکست ها، مصاحبه ها و یافیلیم های دیگر، آزمونها، برنامه های درس، تعاریف و سایر مطالبی باشد که می تواند مورد استفاده قرار گیرد.

گفتگوهای دیجیتالی در زمینه های دیگر ، موزه ها و سایر سازمان های اجتماعی

موزه ها، از جمله آنهایی که بر روی هنر، علم و میراث فرهنگی متمرکز هستند، دیجیتالی را یافته اند داستان نویسی می تواند یک روش موثر برای جذب بازدیدکنندگان باشد. ترفندی برای جایگزینی فعالیت های تفریحی است که می تواند هر دو سرگرم کننده و آموزنده باشد. لوآیندیس و همکاران (2013) مثال هایی از چگونگی داستان دیجیتالی در موزه ها برای ارائه اطلاعات در مورد آن ارائه کرده است. اقلام نمایشگاه، پاسخ به سوالات نمایشگاه، و همچنین جذب بازدید کنندگان موزه و گروه های سنی مختلف، زمینه های فرهنگی و تخصص در موضوعات ارائه شده باعث شد تا موزه ها در یابند که استفاده از داستان های دیجیتالی برای حمایت از نمایشگاه ها و آثار هنری نیز می تواند کار آمد باشد. دیگر کاربردهای نوآورانه فناوری، دستگاه های تلفن همراه و واقعیت افزوده تجربه بازدید کننده موزه را گسترش میدهد و سازمان های غیر انتفاعی مانند موزه ها می توانند از داستان های دیجیتالی به عنوان راه موثر برای مشارکت مخاطبان و حمایت از علل آنها استفاده کنند. از آنجا که داستان های دیجیتالی می توانند به صورت آنلاین به اشتراک گذاشته شوند، می توانند به ماموریت سازمان های اجتماعی کمک کنند. مخاطبان داستان های دیجیتالی می توانند برای افزایش آگاهی، انگیزه و استفاده از آن استفاده کنند زیرا برای آنها الهام بخش بوده و فرصت هایی را برای تمرکز بر مشکلات کلیدی و راه حل های بالقوه فراهم می کنند.

دستورالعمل داستان گویی دیجیتالی برای آموزگاران

برای مربیان که مایل به تدریس داستان سرایی دیجیتالی هستند یک فرایند ۱۲ مرحله ای در نظر گرفته می شود .

گام ۱: یک موضوع را انتخاب کنید: با فکر کردن به هدف داستان شروع کنید. آیا می خواهید اطلاع دهید یا متقاعد کنید ، تحریک کنید ، سوال کنید ؟ مخاطب چه کسی است؟

گام ۲: انجام تحقیقات در مورد موضوع: شما می توانید از موتورهای جستجوی آنلاین استفاده کنید، اما فراموش نکنید که کتابخانه نیز می تواند یک ابزار تحقیق مفید باشد.

گام ۳: اولین پیش نویس را بنویسید: این به عنوان روایت صوتی داستان شما است. با صدای بلند آنچه را نوشته شده است بخوانید. اطمینان حاصل کنید که هدف داستان به روشنی بیان شده است و شامل یک نقطه قابل تشخیص است.

نکته ۱: نوشته خود را کوتاه بنویسید که معمولاً فقط چند دقیقه است.

نکته ۲: آن را شخصی کنید: داستان دیجیتال شما منحصر به فرد است. این داستان شماست و تماشاگران می خواهند آن را از دیدگاه خود بشنوند. شما حتی ممکن است نیاز به افشای اطلاعات شخصی در داستان برای رسیدن به عمق عاطفی هم باشید.

نکته ۳: داستان را درک کنید: اکثر داستان ها شامل سه قسمت می شوند: ابتدا، وسط و انتها. این داستان باید به نقطه اوج هم برسد. پایان داستان کجاست؟ سوالات حل شده اند؟ آیا دانش جدید شما را قوی تر می کند؟ پاسخ های داده شده بینش جدید را نشان میدهد.

مرحله ۴: دریافت بازخورد در مورد نوشته: متن خود را با دیگران به اشتراک بگذارید و از آنها بخواهید تا با شما بازخوردی در مورد چیزی بدهند.

مرحله ۵: مرور نوشته: از بازخوردی که دریافت کردید برای بهبود نسخه بعدی استفاده کنید. نوشتن متن یک فرآیند تکراری است و تلاش چندانی برای به دست آوردن نتایج آن دارد.

مرحله ۶: یافتن، ایجاد و اضافه کردن تصاویر: از ابزار جستجو آنلاین به طور خاص برای تصاویر، مانند تصویر گوگل استفاده کنید. شما می توانید عکس ها، نقاشی ها، کلیپ ها، نقشه ها، نمودار ها و ... را جستجو کنید می توانید از عکس هایی که خودتان می گیرید استفاده کنید.

گام ۷: احترام به کپی رایت: رعایت کنید.

گام ۸: یک طرح بندی ایجاد کنید: داستان، یک مرور کلی از کلیه عناصر شماست و قصد دارد در داستان دیجیتال قرار گیرد.

گام ۹: رکورد صوتی ضبط: سعی کنید از یک میکروفون با کیفیت بالا یا برنامه ضبط صدا استفاده کنید (گوشی های هوشمند).

مرحله ۱۰: موسیقی پس زمینه را اضافه کنید.

گام ۱۱: ساختن داستان دیجیتالی: ابزار نرم افزاری مورد استفاده برای ایجاد داستان دیجیتال را انتخاب کنید.

گام ۱۲: انتشار داستان دیجیتالی: داستان دیجیتال خود را به صورت آنلاین در مکان هایی مانند یوتیوب، گوگل درایو، مایکروسافت، ارائه کنید.

مرحله تجزیه و تحلیل: معلمان به دانش آموزان کمک می کنند هدف آموزشی را شناسایی و جنبه های دیجیتال را تجزیه و تحلیل کنند.

داستان مربوط به موضوع و متن است. ویژگی های یک داستان دیجیتال آموزشی را جدی بگیرید. آنالیز مخاطبان و داستان دیجیتال را بر اساس موضوع آن آنالیز کنید. در ایجاد تصاویر مفید، مجذوب باشید. از بالاترین کیفیت تصاویر موجود استفاده کنید. مسائل مربوط به کپی رایت و استفاده منصفانه از آدرس رادر نظر بگیرید. مرحله توسعه: آموزش دهندگان به دانش آموزان از سخت افزار و نرم افزار تکنولوژی برای ساختن داستان کمک می کنند. برای ضبط صدای با کیفیت بالا واز متن برای اضافه کردن عناوین معنی دار و اعتبار استفاده کنید. در مورد استفاده از عناصر چند رسانه ای اضافی فکر کنید. از نام فایل های مناسب برای تصاویر و رسانه های دیگر استفاده کنید. یک کپی از فایل بگیرید. نسخه نهایی داستان دیجیتال را در فرمت های مختلف ذخیره کنید. فاز پیاده سازی: آموزگاران به دانش آموزان کمک می کنند تا چگونگی استفاده از داستان و استفاده از آنها را ایجاد کنند. منابع از جمله برنامه های درس، جزوات و سایر مواد حمایت کننده و مواد آموزشی برای تکمیل داستان دیجیتال را توسعه دهید.

مرحله ارزیابی: آموزش دهندگان با استفاده از اقدامات گوناگون برای تعیین اینکه آیا دانش آموزان به هدف دست یافته اند، استفاده می کنند. ارائه بازخورد مفید و حمایتی به دست نوشته های دیگر در مرحله طراحی و پیش نویس در مرحله توسعه دانش آموزان را در ارزیابی در کل فرایند درگیر کنید.

نرم افزار داستان گویی دیجیتال برای آموزگاران و دانش آموزان

سه دسته اصلی از ابزارهای نرم افزاری و فن آوری وجود دارد که می تواند ایجاد شود برای داستان های دیجیتال: برنامه های نرم افزاری است که می تواند بر روی رایانه رومیزی یا لپ تاپ نصب شود. نرم افزاری است که می تواند از طریق اینترنت مبتنی بر وب و برنامه های کاربردی که بر روی گوشی های هوشمند اجرا می شود استفاده شود.

نرم افزار تجاری نرم افزاری که پیش از آن بر روی بسیاری از رایانه های رومیزی یا لپ تاپ نصب شده است ممکن است انتخاب خوبی باشد برای کسانی که فقط از داستان دیجیتالی شروع می کنند ویندوز مووی میکرو^۲. برای ویندوز و اپل برنامه (آی مووی - مگ^۳) هر دو بسیار محبوب و نسبتاً آسان برای استفاده هستند. گزینه های دیگر نرم افزار برای کامپیوترهای رومیزی و لپ تاپ شامل عناصر ادوب پریمیر^۴ و حتی مایکروسافت پاورپوینت می شوند.

نرم افزار متن باز علاوه بر نرم افزار تجاری، گزینه های منبع باز است که می تواند برای جمع آوری و ویرایش استفاده شود. داستان های دیجیتال برای ویندوز، او اس ایکس^۵ - و سیستم عامل های مبتنی بر لینوکس به صورت رایگان در دسترس هستند. دوتا از برنامه های امیدوار کننده نرم افزار در این دسته عبارتند از اوپن شات - شو کات است^۶.

نرم افزار مبتنی بر وب اگرچه تعدادی ابزار مبتنی بر وب وجود دارد که می تواند برای ایجاد داستان های دیجیتالی، استفاده شود اما وی ویدئو^۷ یکی از محبوب ترین برنامه های ویرایش ویدئو است که می تواند از طریق یک مرورگر وب مورد استفاده

² - Windows Movie Maker

³ - iMovie- Mac

⁴ - Adobe Premiere

⁵ - OSX

⁶ - OpenShot - Shotcut

⁷ - wevideo (<https://www.wevideo.com/>)

قرارگیرد. این برنامه در سال ۲۰۱۱ راه اندازی شد، هر نسخه جدید از رابط آن اضافه می شود و ویژگی های آن به نسخه های دیسک تاپ نرم افزار ویرایش ویدئو نزدیک تر می کند. این یک انتخاب عالی برای مدارس است که از رایانه های سیستم عامل های مختلف استفاده می کنند (مانند ویندوز و مکینتاش). از آنجا که در هر دو سیستم عامل از طریق هر مرورگر وب یکسان عمل می کند اما شامل مجموعه ای از درس ها و آموزش های به نام وی ویدئو اکادمی^۸ است .

ابزارهای موبایل با افزایش محبوبیت و قابلیت دسترسی گوشی های هوشمند و رایانه های لوحی، افزایش می یابد و تعداد برنامه های آن در حال حاضر در دسترس است که می تواند برای ایجاد داستان های دیجیتال استفاده شود. برخی از این ابزارها مانند آی مووی^۹ برای آی فون، اپل و آی پاد لمسی، از شرکت های فن آوری شناخته شده هستند. دیگر برنامه های کمتر شناخته شده مانند استوری رب^{۱۰} برای گوگل سیستم عامل اندروید^{۱۱} تلفن همراه به قیمت مناسب و یا حتی رایگان است .

اطلاعات بیشتر در مورد داستان گویی دیجیتال برای کسانی که مایل به ادغام داستان های دیجیتال در آموزش و یادگیری خود هستند، توصیه می کنیم آنها ابتدا فرآیند داستان سرایی دیجیتال را کشف کنند و سپس نحوه استفاده از سخت افزار خاص را یاد گیرند. استفاده آموزشی از وب سایت استوری تلینگ^{۱۲} دیجیتال به عنوان برنامه جامع عمل می کند و اطلاعات آن برای کسانی است که فقط شروع به استفاده از داستان سرایی دیجیتال و همچنین برای مربیان، دانشجویان تحصیلات تکمیلی و محققانی که می خواهند جنبه های بسیاری از این را بررسی کنند میباشد . این سایت شامل نمونه هایی از داستان های دیجیتالی، آموزش ها، لینک ها به کتاب های الکترونیکی، وب سایت ها، مقالات و مطالعات پژوهشی است .

گفتگوهای دیجیتال دوره آنلاین راه دیگری برای فراگیری بیشتر در مورد فرآیند داستان سرایی دیجیتال آنلاین ماک^{۱۳} (۲۰۱۲) ابزار قدرتمند برای آموزش و یادگیری است . دیجیتال داستان گویی ماک یک پنج هفته ای است که توسط نویسندگان و دانشجویان فارغ التحصیل دانشگاه یزد ایجاد شده است . آن را به صورت رایگان یا با هزینه کم در پلت فرم^{۱۴} ارائه می کند. این دوره آنلاین ارائه مقدمه ای است به داستان گویی دیجیتال و روش هایی که این ابزار تکنولوژی را می توان برای افزایش مورد استفاده قرار داد . یک پایه جامد در اجزای اصلی دیجیتال داستان سرایی با آموزش، به عنوان مثال داستان های دیجیتال و لینک ها به قرائت های اضافی که ماک فرصت های دستی برای یادگیرندگان فراهم می کند تا داستان های دیجیتالی خود را ایجاد کنند و بازخورد آن از طریق یک فرایند ارزیابی آن انجام می شود.

نتیجه داستان گویی دیجیتال یک ابزار قدرتمند است که می تواند فعالیت مؤثر در مدارس باشد . همچنین موزه، سازمان های اجتماعی، مراکز بهداشت و درمان و غیره هم از آن استفاده می کنند. روند ایجاد یک داستان دیجیتال قبلا محدود به رایانه های رومیزی و یا لپ تاپ ها بود اما در حال حاضر با ارزان ترین هزینه و دستگاه های تلفن همراه و ابزارهای مبتنی بر وب کار آسان تر شده است که می تواند توسط تمرین کنندگان در تمام سنین استفاده شود. داستان های دیجیتال که در

⁸ -WeVideo Academy

⁹ - iMovie

¹⁰ - Storyrobe -Apple iOS - Com-Phone Story Maker

¹¹ -Android

¹² - Storytelling (<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>)

¹³ -mook

¹⁴ -coursera (<https://www.coursera.org/course/digitalstorytelling>)

حال ایجاد هستند می توانند به آسانی با دیگران در سراسر جهان به اشتراک گذاشته شوند و در رایانه ها، لوح ها، گوشی های هوشمند و تعداد بیشتری از دستگاه های دیجیتال مشاهده شوند. داستان سرایی دیجیتال پیشرفت می کند، اما انتظار می رود افراد و گروه های بیشتری باشند تا ایده های نوآورانه برای ادغام داستان گویی دیجیتال در فعالیتهای آموزشی و یادگیری در سراسر جهان را گسترش داده تا از فرصت ها و امکانات بیشتری بهره مند شویم .

-----متن ترجمه و برداشت از مقاله زیر : مریم فدایی / موزه میرعماد آذر سال ۹۹

The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning **Rabin Bernard**

University of Houston, USA December 2016