

قصه‌گویی دیجیتال در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران: الزامات و راهکارها

مریم ناخدا (نویسنده مسئول)

استادیار دانشکده علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه تهران
mnakhoda@ut.ac.ir

آرزو جوادی

کارشناس ارشد علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه تهران
arezoo.javadi@gmail.com
تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۵/۱۷؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۸/۱۲

چکیده

هدف: این پژوهش به بررسی الزامات و ویژگی‌های لازم برای قصه‌گویی دیجیتال در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران می‌پردازد.

روش: در این پژوهش از روش پیمایشی و ابزار سیاهه و آرسی شامل ۵ مؤلفه و ۶۷ مورد از الزامات برگرفته از مطالعه ادبیات پژوهش و مشاهده استفاده شد. همچنین در این پژوهش، ۲۱ وبسایت ایرانی کودکان و نوجوانان که دربرگیرنده بخش قصه‌گویی بودند، انتخاب شدند.

یافته‌ها: وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران، از نظر رعایت الزامات قصه‌گویی دیجیتال، پایین‌تر 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 رنگ‌آمیزی، و امکان انتخاب شخصیت‌ها، که حدود ۲۶.۸۶ درصد از الزامات را به خود اختصاص می‌دهند، در هیچکدام از وبسایت‌ها وجود نداشتند. استفاده از عکس و تصاویر گرافیکی، امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس اطلاعات کتابشناختی و امکان جست‌وجو از طریق انتخاب تصاویر، رتبه‌های اول تا سوم الزامات موجود در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران بودند.

اصالت/ارزش: مفهوم قصه‌گویی دیجیتال و آگاهی‌رسانی به دست‌اندرکاران کتابخانه‌های عمومی و کتابخانه‌های کودکان و نوجوانان درباره شرایط پیاده‌سازی قصه‌گویی دیجیتال در محیط اینترنت از موضوعات شایسته توجه است. این پژوهش ضمن فراهم ساختن آشنایی با این مفهوم، قصه‌گویی دیجیتال را به عنوان ابزاری در جهت افزایش مطالعه و کتابخوانی مطرح می‌سازد.

کلیدواژه‌ها: قصه‌گویی دیجیتال، اینترنت، کودکان و نوجوانان، کتابخانه‌ها.

مقدمه

سنین کودکی و نوجوانی، دوره‌ای حساس و تأثیرگذار در شکل‌گیری شخصیت فرد است و نقش عوامل محیطی و آموزشی در این دوره را نمی‌توان نادیده گرفت (احمدی، ۱۳۸۲). قصه و قصه‌گویی یکی از مؤثرترین شیوه‌هایی است که علاوه بر پاسخگویی به نیازهای عاطفی و اجتماعی کودکان و نوجوانان و نیاز آنها به دانستن (پریخ، ۱۳۸۲)، منجر به یادگیری و رشد تربیتی و اخلاقی آنها می‌گردد، باورهای ملی و مذهبی یک ملت را به نمایش می‌گذارد و در نتیجه علاقه به مطالعه و کتابخوانی را تقویت می‌کند (قزل‌آیاغ، ۱۳۸۳). قصه، حکایت و سرگذشت حوادث و جریان‌اتی است که اتفاق افتاده است (دادور، ۱۳۸۲). وقایع و مفاهیم مرتبط با هم، در بافت قصه در چهارچوبی مشخص و معنادار قرار می‌گیرند. قصه‌گویی هنر نقل قصه به نظم یا نثر توسط قصه‌گو برای یک یا چند مخاطب است که از حواس گوناگون مخاطبان به‌ویژه حس دیداری و شنیداری آنها برای برقراری ارتباط بهره می‌گیرد (حنیف، ۱۳۸۲). در واقع قصه‌ها با آموزش غیرمستقیم، کودکان و نوجوانان را با زندگی واقعی آشنا می‌کنند و با گشودن درهایی تازه، دیدگاه و اندیشه آنها را می‌پروراند و فرصتی برای ابراز آن به کودک می‌دهند؛ فرصتی که شاید کودک در جایی دیگر آن را لمس نکند.

از طرفی پیشرفت سریع علم و فن‌آوری نه‌تنها اندیشه و دیدگاه انسان‌ها را تغییر داده است، بلکه بر نحوه زندگی آنها نیز تأثیر گذاشته است به‌طوری‌که امروزه رشد اینترنت و ظهور میلیون‌ها وبلاگ و وبسایت و وجود بازی‌های رایانه‌ای، کودکان و نوجوانان را به طرز شگرفی به خود جذب کرده است. طبق آمارهای به‌دست آمده در ایران تا سال ۱۳۸۹، کودکان صفر تا نه ساله ۰/۴ درصد، و نوجوانان ۱۰ تا ۱۹ ساله ۲۶ درصد از کاربران اینترنت را تشکیل دادند و اکنون میزان استفاده از اینترنت توسط آنها بیش از ۲۰ ساعت در ماه است (آذر، ۱۳۹۰). در واقع کودکان امروزه که به گفته قریب و آزاده (۱۳۹۰) نسل نت نام گرفته‌اند، در نحوه یادگیری تفاوت‌های اساسی با نسل گذشته دارند و در نتیجه نیازهای آنها نیز تغییر کرده است.

در این میان قصه و قصه‌گویی نیز از این قاعده تحول مستثنی نبوده است و علیرغم وجود بازی‌های رایانه‌ای و ابزارهای جدیدی که روزبه‌روز کودکان و نوجوانان را به سوی خود می‌کشاند، نه‌تنها ارزش خود را از دست نداده است بلکه این فن‌آوری‌ها تفاوت‌های زیادی را

بین قصه‌گویی سنتی و قصه‌گویی با شیوه‌هایی نوین به وجود آورده‌اند. در قصه‌گویی به شیوه سنتی و کهن، قصه‌گو داستانی را انتخاب می‌کند، آن را به‌خاطر می‌سپارد و با استفاده از صدا و حرکات خود و بدون استفاده از ابزاری خاص آن را بازگو می‌کند در حالی که در قصه‌گویی مدرن از وسایل و ابزارهای نوین مانند رادیو، تلویزیون، اینترنت و مانند آن بهره‌گرفته می‌شود (وارث و ایزدی، ۱۳۹۱). در واقع همانطور که تاج‌آبادی و رنجبری (۱۳۸۹) بیان کرده‌اند قصه‌گویی توانسته است از فن‌آوری استفاده بهینه کند و اینکه در آمیختن هنر قصه‌گویی با فن‌آوری روز، محتاج هنری بالاتر است. یکی از این هنرها، قصه‌گویی دیجیتالی است. منظور از قصه‌گویی دیجیتالی به کارگیری ابزارها، امکانات و فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی در قصه‌ها و استفاده از آنها در شبکه جهانی وب است.

بنابراین از آنجایی که قصه‌ها یکی از محتواهای آموزشی موجود در کتابخانه‌های عمومی، کتابخانه‌های کودکان و نوجوانان و کتابخانه‌های آموزشگاهی هستند، نقش مهمی در علاقه‌مند کردن کودکان و نوجوانان به مطالعه دارند (قزل‌ایاغ، ۱۳۸۳). پس لازم است که این کتابخانه‌ها شیوه‌های آموزشی جدید را به کار گیرند و با استفاده بهینه از اینترنت و فن‌آوری‌ها، در زندگی کودکان و نوجوانان گام‌هایی رو به توسعه بردارند. یکی از این گام‌ها، آشنایی با اصول و معیارهای طراحی و ارزیابی وبسایت‌ها و غنی‌سازی محتوای موجود در آنها است. وبسایت‌ها منبعی نوین برای آموزش کودکان عصر حاضر هستند (بهزادی و زاهدی نوقابی، ۱۳۸۸). در همین راستا این پژوهش به بررسی الزامات و ویژگی‌های لازم برای قصه‌گویی دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران می‌پردازد.

پرسش‌های اساسی

- برای شناخت الزامات قصه‌گویی دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان پاسخ‌گویی به پرسش‌های زیر ضرورت دارد:
۱. قصه‌گویی دیجیتالی چیست و چه الزاماتی برای این مفهوم در نظر گرفته می‌شود؟
 ۲. وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایرانی کدام یک از الزامات قصه‌گویی دیجیتالی را رعایت کرده‌اند؟

۳. کدام یک از الزامات فوق بیشترین و کدام یک کمترین فراوانی را در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران دارند؟
۴. از نقطه نظر رعایت الزامات قصه‌گویی دیجیتالی، وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران نسبت به یکدیگر در چه رتبه‌ای قرار دارند؟

روش پژوهش

در این پژوهش، صفحات اصلی وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران مورد بررسی قرار گرفتند و در میان تمامی وبسایت‌ها، ۲۱ مورد انتخاب شدند. شروط انتخاب وبسایت‌ها این بود که یا به عنوان وبسایتی مستقل برای کودکان و نوجوانان باشند و یا بخشی مجزا برای کودکان و نوجوانان داشته باشند. همچنین دارای بخشی جداگانه با عنوان «قصه»، «داستان»، «قصه‌خوانی» و مانند آن نیز باشند. این وبسایت‌ها عبارتند از:

جدول ۱. آدرس وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران

آدرس	نام وبسایت	ردیف
www.beytoote.com/baby	بیتوته	۱
www.mahdportal.com	پورتال جامع مهدکودک‌های ایران	۲
www.tebyan.net	تبیان	۳
www.jadidtarin.com	جدیدترین	۴
www.husna.net	حُسنَا	۵
www.darasara.com	دارا و سارا	۶
www.dordaneh12.ir	دردانه	۷
www.zanbooredana.com	زنبور دانا	۸
www.zangule.com	زنگوله	۹
www.tkvl.ir	سرزمین مجازی کودکان تبیان	۱۰
www.shahrzadpress.com	شهرزاد	۱۱
www.farhadhasanzadeh.com	فرهاد حسن‌زاده	۱۲
www.icnl.nlai.ir	کتابخانه دیجیتال ملی کودکان و نوجوانان ایران	۱۳
www.koodakan.org	کودکان	۱۴
Kids.ifco.ir	کودکان و انرژی	۱۵
www.koodakaneh.com	کودکانه	۱۶
www.koodakcity.com	کودک سیتی	۱۷
www.markazafarineshha.ir	مرکز آفرینش‌های هنری	۱۸
www.rahmandoost.org	مصطفی رحماندوست	۱۹
www.nardebam.com	نردبام	۲۰
www.10006016.ir	هزار و شصت و شونزده	۲۱

پژوهش حاضر از نوع کاربردی است زیرا پژوهش کاربردی بر حل مسائل ویژه در شرایط واقعی تأکید می‌ورزد و با طراحی و مدل‌سازی نظری آغاز می‌شود. در پژوهش کاربردی با عبور از مراحل شناسایی، تعیین عناصر و متغیرهای دخیل و در نظر گرفتن امکانات، نیازها و اهداف، چهارچوب اولیه ساخته می‌شود و در نهایت از چارچوب ساخته شده به صورت عملی برای حل مسائل واقعی بهره گرفته می‌شود (پاول، ۱۳۸۹؛ حافظ‌نیا، ۱۳۸۴). همچنین از روش پیمایش توصیفی و تحلیلی که به طور معمول به توصیف ویژگی‌های جامعه تحت مطالعه، تخمین برخی درصدها در جامعه و پاره‌ای پیش‌بینی‌ها می‌پردازد (پاول، ۱۳۸۹)، برای بررسی وبسایت‌ها استفاده شده است.

پژوهش با استفاده از یک سیاهه واری که شامل ۵ مؤلفه و ۶۷ مورد از الزامات قصه‌گویی دیجیتالی است، به بررسی وبسایت‌ها می‌پردازد. در قصه‌گویی دیجیتالی از ابزارها، امکانات و فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی موجود در محیط وب و دنیای دیجیتال نظیر عکس، تصاویر، فیلم، انیمیشن، بازی‌های گرافیکی، موسیقی، واقعیت‌های مجازی و مانند آن استفاده می‌شود تا کاربران به‌عنوان یک یادگیرنده فعال بتوانند با قصه ارتباط برقرار کنند، خود به داستان شکل بدهند و حتی جنبه‌هایی از داستان زندگی خود را به اشتراک بگذارند. برای تهیه این سیاهه، ۲۱ وبسایت ایرانی و ۳۶ وبسایت غیرایرانی مورد مشاهده قرار گرفت، متون مربوط به این حوزه مطالعه شد و فن‌آوری‌ها و ابزارهای قصه‌گویی دیجیتالی مورد بررسی قرار گرفت.

جدول ۲. الزامات قصه‌گویی دیجیتالی از دیدگاه نویسندگان مرتبط

منبع ^۱	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه
پشوتنی‌زاده، ۱۳۸۹	گاهی مواقع با توجه به موضوع، استفاده از تصاویر واقعی نیز پیشنهاد می‌شود.	استفاده از عکس و تصاویر گرافیکی	۱	امکانات
صدیقی، گیلوری و نوشین‌فرد، ۱۳۹۰	-	استفاده از انیمیشن	۲	
صدیقی، گیلوری و نوشین‌فرد، ۱۳۹۰	استفاده از تصاویر کارتونی و نوشته‌های متحرک	استفاده از تصاویر و متون متحرک	۳	

←

۱. برای بعضی از الزامات بیش از یک منبع وجود دارد، اما برای اختصار، به بیان یک منبع بسنده شد.

منبع	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه	
www.koodakan.org	وجود عکس، تصاویر متحرک، انیمیشن و مانند آن به جای برخی از کلمات قصه	امکان وجود قصه‌های بصری	۴	امکانات	
قریب و آزاده، ۱۳۹۰	-	وجود قصه‌های گویا یا صوتی	۵		
غائبی، تاجداران و فهیمی فر، ۱۳۸۹	نظیر وجود موسیقی، فیلم و افکت‌های مرتبط با قصه	وجود افکت‌های صوتی و تصویری	۶		
www.koodakan.org	برای نمایش قصه‌ها به صورت ویدئو	استفاده از برنامه فلش	۷		
www.koodakan.org	-	امکان خواندن قصه توسط قصه‌گو	۸		
www.tkvl.ir	وجود قصه‌گویان با صداهای مختلف و متناسب با شخصیت‌ها در طول قصه	استفاده از دوبورها	۹		
غائبی، تاجداران و فهیمی فر، ۱۳۸۹	رنگی شدن و یا برجسته شدن کلمات به هنگام خوانده شدن توسط قصه‌گو	تغییر مشخصات ظاهری کلمات	۱۰		
غائبی، تاجداران و فهیمی فر، ۱۳۸۹	به منظور توضیح کلمات نامشخص در قصه و تلفظ آنها به صورت آنلاین	وجود واژه‌نامه	۱۱		
www.tumblebooks.com	با استفاده از موس، نمادهای راهبر و یا حتی لمس کردن	امکان ورق‌زدن صفحات قصه	۱۲		
www.drawastickman.com	به صورتی که همزمان با انجام بازی، یک قصه توسط کودک ساخته می‌شود.	استفاده از یک بازی برای ساخت قصه	۱۳		
www.tumblebooks.com	نظیر کاردستی‌ها، بازی‌ها، پازل و مانند آن	وجود سرگرمی‌های مرتبط با قصه	۱۴		
غائبی، تاجداران و فهیمی فر، ۱۳۸۹	هنگام قراردادن موس بر روی یک تصویر، عکس، متن و یا مانند آن توضیحی یا صوتی پخش و یا کار خاصی انجام می‌شود.	وجود هات‌اسپات‌ها ^۱	۱۵		
گیلوری، صدیقی و نوشین فرد، ۱۳۹۰	www.abtooncenter.com	امکان نوشتن، بیان و یا ساختن نتیجه و انتهای قصه‌های بی‌انتها توسط خود کودکان و نوجوانان	وجود قصه‌های بی‌انتها		۱۶

1. hot spots

منبع	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه
www.hermanshomepage.com	هدایت به مکانی در قصه یا مرحله بعد با استفاده از موس، نمادهای راهبری و یا حتی لمس کردن	امکان هدایت شخصیت قصه‌ها	۱۷	خدمات
www.storyplace.com	نمایش قصه به زبان‌هایی نظیر انگلیسی، کردی، ترکی و ...	وجود قصه به زبان‌های دیگر	۱۸	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	امکان تغییر متناسب با هر گروه سنی	امکان تغییر شکل نمایش رابط کاربر	۱۹	
www.koodakan.org	با در نظر گرفتن بخشی مجزا یا رنگی کردن و بزرگ نوشتن آن	مشخص کردن قصه‌های جدید	۲۰	
www.koodakan.org	قصه‌هایی که توسط کودکان و نوجوانان ارسال شده‌اند	وجود بخشی مجزا برای قصه‌های ارسال شده	۲۱	
Icnl.nlai.ir	رتبه‌بندی قصه‌ها از طریق انتخاب عدد، ستاره و مانند آن.	امکان امتیازدادن به قصه‌ها	۲۲	
www.koodakcity.com	مشخص کردن توسط سایت در بخشی جداگانه	مشخص کردن قصه‌های پربازدید	۲۳	
غائبی، تاجداران و فهیمی فر، ۱۳۸۹	نمایش نوار پیشرفت میزان مطلب ارائه شده	نمایش مدت زمان قصه	۲۴	
www.kids.tkv1.ir	از طریق نمادها، علائم و یا حتی لمس کردن	امکان اجرا یا متوقف کردن قصه‌ها	۲۵	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	نظیر علمی، آموزشی، سرگرمی، کم‌دی، پزشکی، تخیلی و ...	تقسیم‌بندی موضوعی قصه‌ها	۲۶	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	ارائه سیاهه‌ای از قصه‌های متناسب با هر گروه سنی	تفکیک قصه‌های متناسب با هر گروه سنی	۲۷	
www.koodakan.org	نظیر صوتی، تصویری، با استفاده از برنامه فلش و مانند آن	تفکیک قصه‌ها از نظر نوع ارائه	۲۸	
Icnl.nlai.ir	یا استفاده از نمادهای مرتبط با موضوع مورد نظر	امکان جست‌وجو از طریق انتخاب تصاویر	۲۹	
www.storybee.org	نظیر عنوان قصه، قصه‌گو، نویسنده و مانند آن.	امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس اطلاعات کتابشناختی	۳۰	
www.edbydesign.com	نظیر جست‌وجو از طریق رتبه، میزان بازدید و مانند آن	امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس ارزش	۳۱	

منبع	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه
Icnl.nlai.ir	نظیر جست‌وجواز طریق تاریخ، اندازه یا طول قصه و مانند آن	امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس مشخصات ظاهری	۳۲	خدمات
www.zanbooredana.com	مانند قصه‌های هم‌موضوع، هم‌نویسنده و مانند آن	نمایش قصه‌های مرتبط دیگر با قصه مورد نظر.	۳۳	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	با استفاده از عکس، تصاویر گرافیکی، انیمیشن و مانند آن	نمایش نتایج جست‌وجو به صورت گرافیکی	۳۴	
www.storycraft.com	توضیح چگونگی ایجاد قصه توسط خود کودکان و نوجوانان و پاسخ به سؤال‌های آنها	وجود راهنما برای ایجاد قصه	۳۵	
www.storycraft.com	توضیح در مورد چگونگی اضافه کردن صدا، تصویر، انیمیشن و مانند آن به قصه	وجود راهنما برای چگونگی افزودن افکت‌های صوتی و تصویری	۳۶	
www.storycraft.com	توضیح برای چگونگی فروگذاری و امتیازدهی به قصه‌ها	وجود راهنما برای چگونگی امتیازدهی	۳۷	
www.storycraft.com	توضیح برای چگونگی ارسال قصه‌ها به سایت و اشتراک‌گذاری آن با دیگر کاربران	وجود راهنما برای چگونگی ارسال قصه	۳۸	
Icnl.nlai.ir	با استفاده از تصاویر گرافیکی، صوت، انیمیشن و مانند آن	نمایش راهنما به صورت گرافیکی	۳۹	
www.abtooncenter.com	به منظور تصمیم‌گیری برای ادامه خواندن	ارائه‌ی چکیده یا مختصری از قصه	۴۰	
پسوموس و کورداک، ۲۰۱۲	نوشتن و یا ساختن قصه توسط خود کودک و نوجوان و یا به صورت گروهی	امکان خلق قصه توسط کاربر	۴۱	
استیکی و هاردی، ۲۰۱۱	ساخت یا بیان قصه با صدای خود کودک و نوجوان	ساخت قصه شفاهی یا گویا	۴۲	
www.drawastickman.com	نظیر ترسیم شخصیت‌ها و ابزارهای قصه‌ها توسط کودکان و نوجوانان	ساخت قصه از طریق نقاشی	۴۳	

منبع	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه
قریب و آزاده، ۱۳۹۰	افزودن صدا، افکت‌های صوتی، موسیقی و مانند آن به قصه توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب و افزودن افکت‌های صوتی	۴۴	ساخت قصه
تیسو، وانگ و تیزنگ، ۲۰۰۶	افزودن عکس، تصاویر متحرک، انیمیشن و مانند آن به قصه توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب و افزودن افکت‌های تصویری	۴۵	
www.storytimeforme.com	افزودن رنگ‌های مختلف به تصاویر و شخصیت‌های قصه‌ها توسط کودکان و نوجوانان	امکان رنگ‌آمیزی	۴۶	
www.storyplace.com	تعیین و انتخاب شخصیت‌های قصه و کارهایی که شخصیت‌ها در طول قصه انجام می‌دهند توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب شخصیت‌ها	۴۷	
www.kids.tkvl.ir	امکان انتخاب حوادثی که در قصه اتفاق می‌افتد و همچنین زمان قصه توسط کودکان و نوجوانان	تعیین مدت زمان و حوادث قصه	۴۸	
www.makeastorybook.com	انتخاب و تغییر لباس‌ها و ابزارهای شخصیت‌های قصه‌ها توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب لباس‌ها و ابزارها	۴۹	
اسپیرلینگ و همکاران، ۲۰۰۲	استفاده از تصاویر مجازی و سه بعدی در ساخت قصه	استفاده از امکانات شبیه‌سازی	۵۰	
www.kids.tkvl.ir	امکان ارسال قصه‌هایی که توسط کودکان و نوجوانان نوشته، بیان و یا ایجاد شده‌اند	امکان ارسال قصه	۵۱	
www.goodnightstories.com	نوشتن، بیان و یا ساخت قصه به صورت درون‌خطی توسط کودکان و نوجوانان	امکان ساخت قصه به صورت درون‌خطی	۵۲	
www.kids.tkvl.ir	وجود نقاشی‌هایی که توسط کودکان و نوجوانان همراه با قصه ارسال کرده‌اند	وجود نقاشی همراه با قصه‌ها	۵۳	

←

1. Tsou, Wang and Tzeng

2. Espierling et al.

منبع	توضیحات	الزامات	ردیف	گروه
www.kids.tkvl.ir	وجود عکس و اسم کودکان و نوجوانانی که قصه ارسال کرده‌اند	وجود عکس و اسم همراه با قصه‌ها	۵۴	شخصی سازی
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	وجود قصه با صداها و دوبلورهای مختلف و امکان انتخاب گزینه دلخواه توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب قصه‌گو	۵۵	
www.itellyouastory.com	--	امکان انتخاب شنیدن قسمت دلخواه قصه	۵۶	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	امکان تغییر پس‌زمینه توسط کودکان و نوجوانان	امکان انتخاب رنگ پس‌زمینه	۵۷	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	نظیر تغییر نوع، اندازه و رنگ قلم و متن قصه	امکان انتخاب افکت‌های نوشتاری	۵۸	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	به منظور استفاده در مراجعه بعدی	امکان علامت‌گذاری در قصه	۵۹	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	تغییر اندازه صفحات قصه با استفاده از ذره‌بین یا لمس کردن	امکان بزرگنمایی یا کوچک‌نمایی	۶۰	
www.markazafarineshha.ir	به منظور ذخیره در رایانه‌ی شخصی	امکان فروگذاری قصه	۶۱	
Icnl.nlai.ir	به منظور قرار دادن قصه‌های مورد علاقه در صفحه‌ای جداگانه و شخصی (صفحه من)	امکان ایجاد صفحه شخصی	۶۲	
www.kids.tkvl.ir	به منظور رتبه‌بندی قصه و آشنایی با نظرات دیگر کاربران	امکان بیان نظر در مورد قصه‌ها	۶۳	
www.kidskorner.com	از طریق نویسنده قصه	امکان برقراری ارتباط درون‌خطی	۶۴	تعامل
www.dordaneh12.ir	به منظور رتبه‌بندی قصه و آشنایی با نظرات دیگر کاربران	نمایش تعداد بازدید و فروگذاری قصه	۶۵	
صدیقی، گیلوری و نوشین فرد، ۱۳۹۰	به منظور برقراری ارتباط با دیگر اعضا	امکان اشتراک‌گذاری قصه‌ها	۶۶	
www.goodnightstories.com	از طریق گفت‌وگو و یا فرستادن ایمیل	امکان تعامل با دیگر اعضای سایت	۶۷	

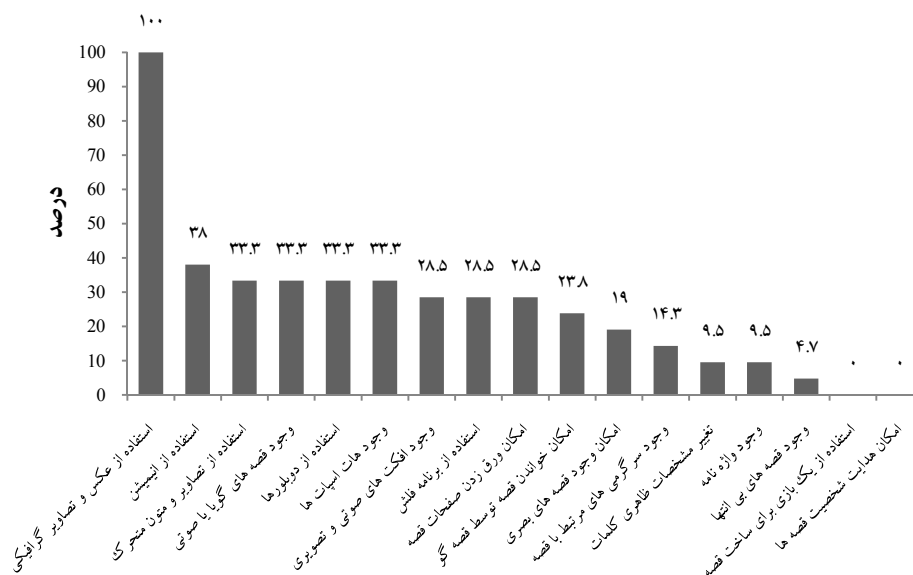
یافته‌ها

برای دستیابی به اهداف پژوهش، ابتدا ۲۱ وبسایت کودکان و نوجوانان ایرانی با سیاهه‌وارسی به دست آمده از الزامات، مقایسه گردید و سپس برای هر یک از الزامات امتیاز صفر و یک در نظر گرفته شد؛ بدین معنی که سایت‌های مورد بررسی در صورت دارا بودن هر الزام، امتیاز یک و در صورت عدم دارا بودن آن، امتیاز صفر را کسب کردند. در پایان نیز مجموع امتیازهای کسب شده برای هر مؤلفه به صورت جداگانه محاسبه گردید.

جدول ۳. رتبه‌بندی وبسایت‌ها بر اساس میزان رعایت الزامات قصه‌گویی دیجیتالی

رتبه	درصد فراوانی	فراوانی الزامات	نام سایت	رتبه	درصد فراوانی	فراوانی الزامات	نام وبسایت
۱۲	۱۴.۹۲	۱۰	فرهاد حسن‌زاده	۱	۴۴.۷۷	۳۰	سرزمین مجازی کودکان تبیان
۱۳	۱۴.۹۲	۱۰	مرکز آفرینش‌های هنری	۲	۴۰.۲۹	۲۷	هزار و شصت و شونزده
۱۴	۱۳.۴۳	۹	کودکان	۳	۳۷.۳۱	۲۵	کودک سیتی
۱۵	۱۱.۹۴	۸	حُسنَا	۴	۳۴.۳۳	۲۳	کودکان
۱۶	۱۱.۹۴	۸	شهرزاد	۵	۳۱.۳۴	۲۱	دُردانه
۱۷	۱۰.۴۴	۷	نردبام	۶	۲۵.۳۷	۱۷	کودکان و انرژی
۱۸	۷.۴۶	۵	بیتوته	۷	۲۲.۳۸	۱۵	زنبور دانا
۱۹	۷.۴۶	۵	پورتال جامع مهدکودک‌های ایران	۸	۲۰.۸۹	۱۴	تبیان
۲۰	۷.۴۶	۵	جدیدترین	۹	۱۹.۴	۱۳	کتابخانه دیجیتالی ملی کودکان و نوجوانان ایران
۲۱	۷.۴۶	۵	دارا و سارا	۱۰	۱۷.۹۱	۱۲	زنگوله
				۱۱	۱۷.۹۱	۱۲	مصطفی رحماندوست

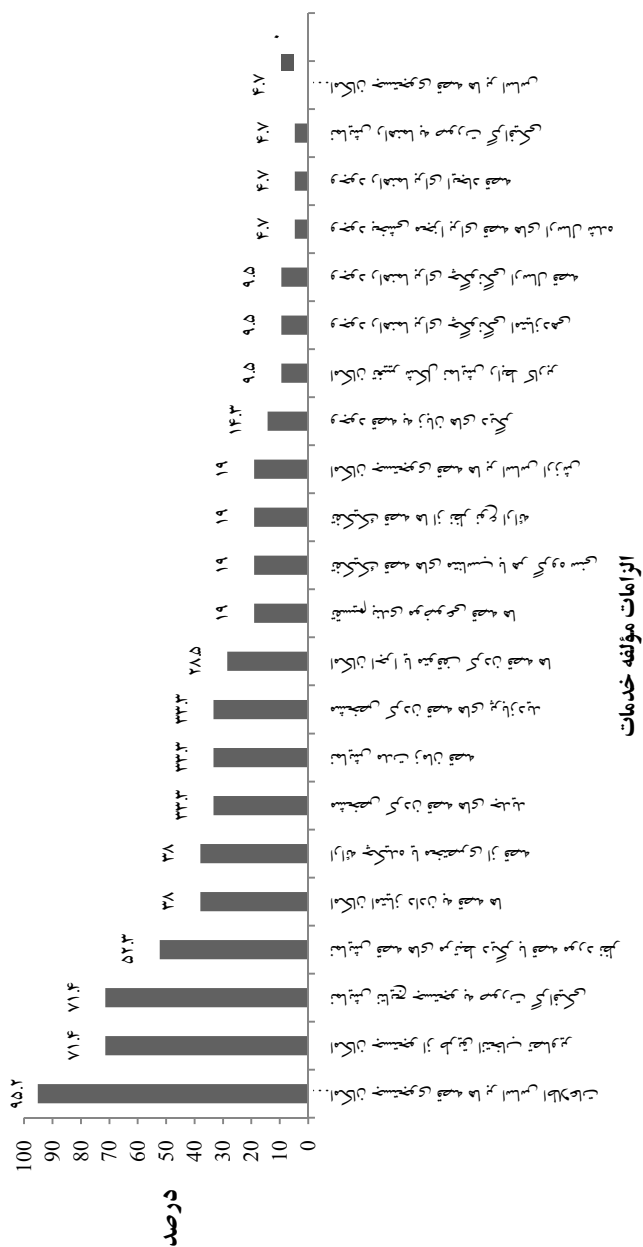
طبق آمارهای به دست آمده از جدول ۳، سایت سرزمین مجازی کودکان تیان با در بر گرفتن ۳۰ نوع از الزامات (۴۴.۷ درصد) بیشترین امتیاز و به ترتیب سایت‌های هزار و شصت و شونزده با ۲۷ (۴۰.۲۹ درصد) و کودک سیتی با ۲۵ عدد از الزامات (۳۷.۳۱ درصد) در رتبه دوم و سوم قرار گرفتند. همچنین وبسایت‌های بیتوته، پورتال جامع مهد کودک‌های ایران، دارا و سارا و جدیدترین، با در بر گرفتن ۵ عدد از الزامات (۷.۴۶ درصد) در پایین‌ترین رتبه نسبت به وبسایت‌های دیگر قرار گرفتند. به منظور رتبه‌بندی و نمایش درصد الزامات بررسی شده در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران، هر یک از مؤلفه‌ها به همراه الزامات موجود در نمودارهای جداگانه مورد بررسی قرار گرفته است:



الزامات مؤلفه امکانات

نمودار ۱. رتبه‌بندی و درصد الزامات موجود در مؤلفه امکانات

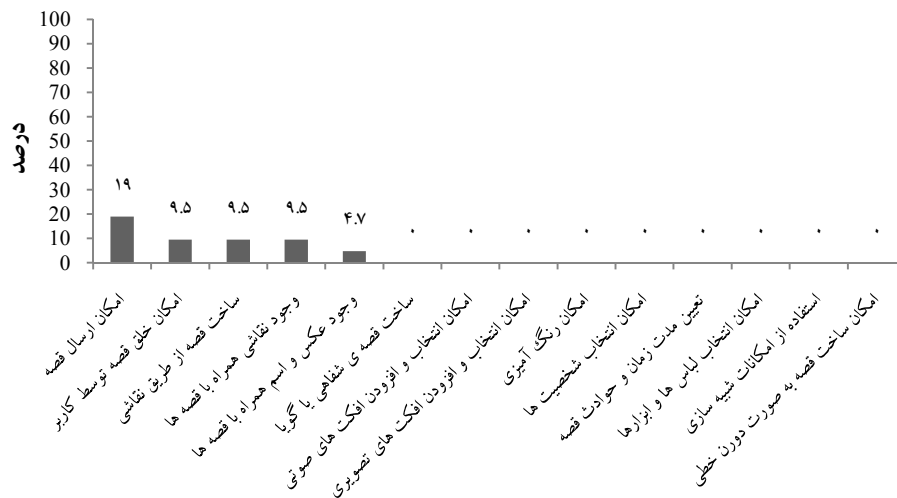
نمودار ۱ نشان می‌دهد که الزام «استفاده از عکس و تصاویر گرافیکی» با بیشترین امتیاز (۱۰۰ درصد) در تمامی وبسایت‌ها موجود بوده است، در حالی که الزاماتی نظیر «استفاده از یک بازی برای ساخت قصه» و «امکان هدایت شخصیت‌ها»، در هیچ کدام از وبسایت‌ها دیده نشد.



الزامات مؤلفه خدمات

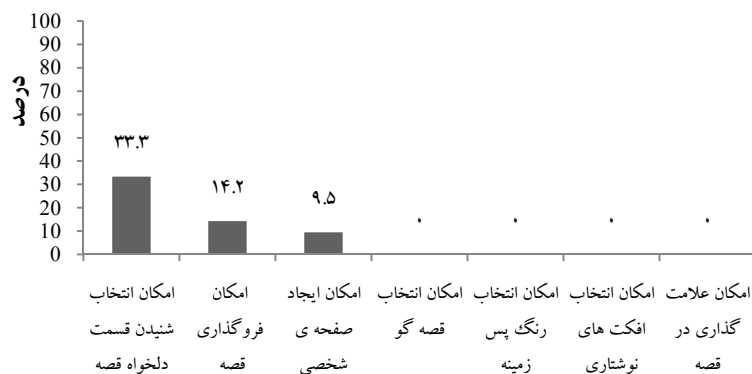
نمودار ۳. رتبه‌بندی و درصد الزامات موجود در مؤلفه خدمات

نمودار ۲ نشان دهنده آن است که الزام «امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس اطلاعات کتابشناختی» به دلیل رعایت شدن در ۲۰ سایت (۹۵.۲ درصد)، در میان الزامات مؤلفه خدمات رتبه نخست را کسب کرد. در حالی که الزام «وجود راهنما برای چگونگی افزودن افکت‌های صوتی و تصویری» در هیچکدام از وب‌سایت‌ها وجود نداشت.



نمودار ۳. رتبه‌بندی و درصد الزامات موجود در مؤلفه ساخت قصه

نمودار ۳ نشان‌دهنده آن است که وب‌سایت‌ها از نظر دارا بودن الزامات موجود در مؤلفه ساخت قصه ضعف دارند و اکثر این الزامات در هیچکدام از وب‌سایت‌ها وجود ندارند و تنها الزام «امکان ارسال قصه» به دلیل رعایت شدن در ۴ سایت (۱۹ درصد)، بیشترین امتیاز را کسب کرده است.



نمودار ۴. رتبه‌بندی و درصد الزامات موجود در مؤلفه شخصی‌سازی

آمارهای نمودار ۴ نیز مانند نمودار ۳، نشان می‌دهد که وبسایت‌ها به مؤلفه شخصی‌سازی توجه کمتری نشان داده‌اند. الزام «امکان انتخاب شنیدن قسمت دلخواه قصه»، در ۷ وبسایت (۳۳.۳۳ درصد) رعایت شده بود که بیشترین فراوانی را در میان سایر الزامات به خود اختصاص داده بود.



نمودار ۵. رتبه‌بندی و درصد الزامات موجود در مؤلفه تعامل

طبق نمودار ۵، الزام «امکان بیان نظر در مورد قصه‌ها» در ۱۲ وب‌سایت (۵۷.۱ درصد) رعایت شده بود و در میان مؤلفه‌های تعامل رتبه نخست را کسب نمود. این در حالی است که الزام «امکان تعامل با دیگر اعضای وب‌سایت» درصدی را به خود اختصاص نداده است.

نتیجه‌گیری

قصه‌گویی دیجیتال 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 (پسوموس و کورداسکی، ۲۰۱۲؛ اسپیرلینگ و همکاران، ۲۰۰۲؛ لوئنتال و دانلاپ، ۲۰۱۰). همانطور که تیسو، وانگ و تی‌زنگ^۲ (۲۰۰۶) با طراحی وب‌سایت قصه‌گویی دیجیتال که امکاناتی نظیر ایجاد قصه‌های چندرسانه‌ای برخط و استفاده از بازی‌ها برای ساخت قصه را دارا بود، به این نتیجه رسیدند که کودکان کلمات بیشتری را به یاد می‌آورند و قدرت یادگیری، درک و خلاقیت آنها بهبود پیدا کرده است. همچنین وو و یانگ^۳ (۲۰۱۲) نیز در مطالعه‌ای یک‌ساله بر روی ۱۱۰ نفر از دانش‌آموزان به روش آزمایشی، قصه‌گویی دیجیتال را فرصتی برای افزایش پیشرفت تحصیلی، تقویت اعتماد به نفس و انگیزه یادگیری و ایجاد تفکر انتقادی دانستند.

بسته‌های نرم‌افزاری نیز که توسط دورنر، گریم و ابوی^۴ (۲۰۰۲) معرفی شده‌اند، نشان‌دهنده اهمیت مفهوم قصه‌گویی دیجیتال هستند زیرا در درون این نرم‌افزارها، ابزارهای متفاوتی ارائه شده است تا به کمک آن، نویسندگان بتوانند به قصه‌ها شاخ‌وبرگ دهند. این نرم‌افزار ارتباط بین متخصصان فن‌آوری اطلاعات، خبرگان قصه‌گویی و کارشناسان حوزه نرم‌افزار را برقرار می‌کند. پسوموس و کورداسکی (۲۰۱۲) نیز برای ارزیابی قصه‌گویی دیجیتال، مدلی ارائه داده‌اند که ۱۶ معیار آموزشی را در بر می‌گیرد. مجموعه‌ای از این ابعاد آموزشی بر جنبه‌های اجتماعی مدرن و روش‌های یادگیری سازنده استوار هستند. این ۱۶ معیار عبارتند از: یادگیری مشارکتی، خلاقیت و نوآوری، ارائه چندگانه، انگیزه، حساسیت فرهنگی، برابری جنسیتی، تلاش‌شناختی، بازخورد، کنترل یادگیرنده، انعطاف‌پذیری، فعالیت یادگیرنده، ارزیابی دانش پیشین، جهت‌گیری هدف، ارزش تجربی، سازماندهی دانش و فراشناخت.

1. Espierling, Psomos and Kordaki and Lowenthal and Dunlap

2. Tsou, Wang and Tzeng

3. Wu and Yang

4. Dorner, Grimm and Abawi

علیرغم اهمیت داشتن مفهوم قصه‌گویی دیجیتالی، یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که برخی از وبسایت‌های بررسی شده، بخش‌هایی با عنوان «داستان»، «قصه»، «قصه‌خوانی» و مانند آن را دارا هستند، اما با ورود به این بخش‌ها با متن‌هایی ساده روبه‌رو می‌شویم که تنها تفاوت آنها با کتاب‌ها در این است که قصه‌ها در آنها با زبانی ساده‌تر نوشته شده‌اند. این درحالی است که وبسایت «سرزمین مجازی کودکان» تبیان که نخستین رتبه را به خود اختصاص داده است، از میان ۶۷ نوع از الزامات تنها ۳۰ نوع (۴۴.۷ درصد) را دارا بود که نشان می‌دهد که وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران از نظر رعایت الزامات قصه‌گویی دیجیتالی، پایین‌تر از سطح متوسط (۵۰ درصد) 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 رنگ‌آمیزی»، «امکان انتخاب شخصیت‌ها»، «تعیین مدت زمان و حوادث قصه»، «امکان انتخاب لباس‌ها و ابزارها و استفاده از امکانات شبیه‌سازی» که نزدیک به ۲۶.۸۶ درصد (۱۸ نوع) از الزامات را به خود اختصاص می‌دهند، در هیچکدام از وبسایت‌ها وجود نداشتند. به طور کلی ۱۰ رتبه اول الزامات موجود در وبسایت‌ها به شرح زیر است:

جدول ۴. ده رتبه اول الزامات قصه‌گویی موجود در وبسایت‌ها

رتبه	الزامات	فراوانی	درصد
۱	استفاده از عکس و تصاویر گرافیکی	۲۱	۱۰۰
۲	امکان جست‌وجوی قصه‌ها بر اساس اطلاعات کتابشناختی	۲۰	۹۵.۲
۳	امکان جست‌وجو از طریق انتخاب تصاویر	۱۵	۷۱.۴۲
۴	نمایش نتایج جست‌وجو به صورت گرافیکی	۱۵	۷۱.۴۲
۵	امکان بیان نظر در مورد قصه‌ها	۱۲	۵۷.۱۴
۶	نمایش قصه‌های مرتبط دیگر با قصه مورد نظر	۱۱	۵۲.۳۸
۷	استفاده از انیمیشن	۸	۳۸
۸	امکان امتیاز دادن به قصه	۸	۳۸
۹	امکان انتخاب شنیدن قسمت دلخواه قصه	۸	۳۸
۱۰	ارائه چکیده یا مختصری از قصه	۸	۳۸

ده رتبه اول الزامات موجود در وبسایت‌ها که در جدول ۴ نشان داده شده است، گویای آن است که این الزامات از حداقل فن‌آوری و امکانات بهره برده است و به دلیل تکرار در تمامی وبسایت‌ها و عام بودن، بالتبع جذابیتی برای نسل امروز ندارند. باید پذیرفت که جدا کردن نسل امروز از فن‌آوری، امری غیرمعقول و غیرمنطقی است. طبق آمارهای به دست آمده، از هر ۵ کودک زیر ۷ سال، ۴ نفر از آنها بیشتر از ۳ ساعت خود را در روز با کامپیوتر می‌گذارند. بنابراین باید هر آنچه را که می‌خواهیم به این مخاطبان کوچک آموزش دهیم، در قالب تکنولوژی ریخته و به تغذیه‌ای مناسب برای آنها بدل کنیم (باقری، ۱۳۸۹؛ میگنا، ۱۳۹۲).

با مقایسه نتایج به دست آمده از این پژوهش با نتایج پژوهش‌های حسن زاده (۱۳۸۷) و پریخ، نادری و آقامحمدیان شهرباف (۱۳۹۰)، می‌توان نتیجه گرفت که در جهت ارتقاء وضعیت وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران گام‌هایی اندک برداشته شده است. پژوهش حسن زاده بیان کرد که ۶۲ درصد از پایگاه‌های مورد مطالعه از لحاظ معیار «نشانی الکترونیکی» در سطح خوب و ۳۸ درصد در سطح متوسط هستند. از نظر معیار کلیدی «ارزیابی محتوا»، ۶۷ درصد پایگاه‌ها در سطح خوب و ۲۸ درصد در سطح متوسط و ۵ درصد در سطح ضعیف رتبه‌بندی گردیدند و در نهایت از لحاظ معیار کلیدی «جنبه‌های فنی» یا «طراحی صفحات»، ۲۴ درصد پایگاه‌ها در سطح خوب، ۷۱ درصد در سطح متوسط و ۵ درصد در سطح ضعیف بودند. همچنین پژوهش پریخ، نادری و آقامحمدیان شهرباف نیز به این نتیجه دست یافت که وبسایت‌های مورد مطالعه، در بسترسازی برای «پرورش عملیات طبقه‌بندی» و «نگهداری ذهنی» در حد متوسط و «ردیف‌بندی و بازگشت‌پذیری» به میزان کمی نقش دارند و به‌طور کلی با در اختیار داشتن نزدیک به ۳۴ درصد از معیارهای مورد نظر، به میزان کمی در فراهم آوردن زمینه رشد شناختی کودکان توانمند هستند. از آنجایی که پژوهش حاضر نیز از ضعف وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران و عدم توجه به آنها سخن می‌گوید، لازم است اقداماتی جهت گسترش مفهوم قصه‌گویی دیجیتالی و بهبود وضعیت وبسایت‌های مخصوص آنها انجام گیرد.

الزامات حاصل از این پژوهش به کتابداران، کتابخانه‌های کودکان و نوجوان و

کتابخانه‌های آموزشگاهی کمک می‌کند تا آشنایی لازم را با مفهوم قصه‌گویی دیجیتالی پیدا کنند و آن را به عنوان ابزاری در جهت جذب کودکان و نوجوانان و افزایش مطالعه و کتابخوانی به کار گیرند. همچنین تولیدکنندگان وبسایت‌ها نیز می‌توانند به منظور بهبود وضعیت وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران از الزامات ذکر شده بهره‌گیرند.

پیشنهادها

- موارد زیر برای بهبود وضعیت وبسایت‌های دارای قصه‌گویی دیجیتال پیشنهاد می‌شود:
- استفاده هر چه بیشتر و جامع‌تر از الزامات معرفی شده در تحقیق حاضر در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان؛
- آشنا کردن کودکان و نوجوانان با مفهوم قصه‌گویی دیجیتالی توسط کتابداران از طریق طراحی وبسایت‌هایی متناسب با آنها؛
- برگزاری کارگاه‌ها، جشنواره‌ها و همایش‌ها در زمینه قصه‌گویی دیجیتالی؛
- ارزیابی استقبال کودکان و نوجوانان از وبسایت‌های حاوی بیشترین الزامات قصه‌گویی دیجیتالی؛
- به کارگیری الزامات جدید و متنوع قصه‌گویی دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان.

منابع

- آذر، عادل (۱۳۹۰). نتایج آمارگیری از کاربران اینترنت به سال ۱۳۸۹. بازیابی شده در ۲۰ خرداد ۱۳۹۲ از: www.amar.org.ir
- احمدی، مریم (۱۳۸۲). قصه‌گویی و کتابخوانی در خانواده. عروس هنر، ۲۶، ۵۲-۵۶.
- از هر ده کودک ۴ نفر کاربر اینترنت (۱۳۹۲). بازیابی شده در ۲۰ خرداد ۱۳۹۲ از: www.migna.ir
- آندرسون، تری و الومی، فتی (۱۳۸۵). یادگیری الکترونیکی از تئوری تا عمل. ترجمه عشرت زمانی و امین عظیمی. تهران: مؤسسه توسعه فن آوری اطلاعات آموزشی مدارس هوشمند.
- باقری، حمید (۱۳۸۹). قصه‌گویی کهن، قصه‌گویی مدرن، تفاوت‌ها، شباهت‌ها و اشتراک‌ها. بازیابی شده در ۱۳ تیر ۱۳۹۲ از: www.kpf.ir
- بررسی مدارس هوشمند در ایران (۱۳۹۱). بازیابی شده در ۱۱ خرداد ۱۳۹۲ از: www.tebyan.net

- بهزادی، حسن و زاهدی نوقابی، مهدی (۱۳۸۸). وب‌سایت، منبعی نوین برای کودکان عصر حاضر در کتابخانه‌های آموزشگاهی: بررسی وضعیت وب‌سایت‌های فارسی کودکان و نوجوانان و نحوه سازماندهی اطلاعات در آنها، در همایش کتابخانه‌های آموزشگاهی: پویاسازی نظام آموزشی و مشارکت در فرآیند یاددهی-یادگیری (مشهد، اردیبهشت ۱۳۸۸)، تهران: کتابدار.
- پاول، رونالد (۱۳۸۹). روش‌های اساسی پژوهش برای کتابداران. ترجمه نجلا حریری. تهران: آثار نفیس.
- پربرخ، مه‌ری (۱۳۸۲). نقش ادبیات کودکان و نوجوانان در پاسخگویی به نیازهای آنها. فصلنامه کتابداری و اطلاع‌رسانی، ۲۳ (۶)، ۱۹-۲۷.
- پربرخ، مه‌ری؛ نادری، محمدامین؛ و آقامحمدیان شریف، حمیدرضا (۱۳۹۰). کارکردی نو برای وب‌سایت‌های کودکان: بسترسازی برای پرورش ویژگی‌های تفکر عملیات عینی (طبقه‌بندی، ردیف‌بندی، نگهداری ذهنی و بازگشت‌پذیری) از دیدگاه نظری پیازه. پژوهشنامه کتابداری و اطلاع‌رسانی، ۱ (۱)، ۱۵۲-۱۷۴.
- تاج‌آبادی، رضا و رنجبری، صفرعلی (۱۳۸۹). سیری در هنر قصه‌گویی و شیوه‌های روایت قصه. کتاب ماه کودکان و نوجوانان، ۱۶۱، ۶۳-۷۳.
- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۸۴). مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: سمت.
- حسن‌زاده، فریا (۱۳۸۷). بررسی وضعیت وب‌سایت‌های کودکان و نوجوانان. کتاب ماه کلیات: اطلاعات، ارتباطات و دانش‌شناسی، ۱۲۵، ۳۰-۳۹.
- حنیف، محمد (۱۳۸۲). تعریف قصه‌گویی. کتاب ماه کودک و نوجوان، ۷۵، ۱۰۴-۱۰۶.
- دادور، المیرا (۱۳۸۳). عناصر ساختاری قصه و افسانه. پژوهش زبان‌های خارجی، ۱۸، ۲۷-۳۸.
- صدیقی، زینب؛ گیلوری، عباس و نوشین‌فرد، فاطمه (۱۳۹۰). رابط کاربر در کتابخانه‌های دیجیتال کودکان ایران: دیدگاه متخصصان و ارائه الگوی پیشنهادی. نظام‌ها و خدمات اطلاعاتی، ۱ (۱)، ۵۳-۷۲.
- غائبی، امیر؛ تاجداران، منصور و فهیمی‌فر، سبیده (۱۳۸۹). معیارهای ارزیابی کتاب‌های الکترونیکی: سیاهه پیشنهادی. علوم و فن‌آوری اطلاعات، ۲۵ (۴)، ۷۲۱-۷۴۳.
- قریب، میترا و آزاده، فریدون (۱۳۹۰). والدین و استفاده از کتاب الکترونیکی و چندرسانه‌ای برای کودک. بازیابی شده در ۷ دی ۱۳۹۱ از: www.noormags.com
- قرنل‌آیغ، ثریا (۱۳۸۳). ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن (مواد و خدمات کتابخانه برای کودکان و نوجوانان). تهران: سمت.
- وارث، مهدی و ایزدی، اعظم (۱۳۹۰). بررسی شیوه‌های کهن و نوین قصه‌گویی با تأکید بر بررسی نقش ابزارها در جریان قصه‌گویی. بازیابی شده در ۱ اسفند ۱۳۹۱ از: www.kpf.ir

References

- Dorner, R.; Grimm, P. & Abawi, D. F. (2002). Synergies between Interactive Training Simulations and Digital Storytelling: A Component-Based Framework. *Computers & graphics*, 26 (1), 45-55.
- Espierling, U. (2002). Digital Storytelling. *Computers & graphics*, 26 (1), 1-2.

- Espierling, U. et al. (2002). Setting the Scene: Playing Digital Director in Interactive Storytelling and Creation. *Computers & graphics*, 26 (1), 31-44.
- 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.
- 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.
- Tsou, W.; Wang, W. & Tzeng, Y. (2006). Applying a Multimedia Storytelling Website in Foreign Language Learning. *Computers and education*, 47 (1), 17-28.
- 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.

به این مقاله این‌گونه استناد کنید:

ناخدا، مریم و جوادی، آرزو (۱۳۹۳). قصه‌گویی دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران: الزامات و راهکارها. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۲۰ (۱)، ۱۵۱-۱۷۱.

Digital Storytelling in Iranian Children's Websites: Identifying Requirements

Maryam Nakhoda (Corresponding author)

Assistant Professor, Faculty of Information Science and Knowledge Studies,
University of Tehran
mnakhoda@ut.ac.ir

Arezoo Javadi

M. A. of KIS, University of Tehran
arezoo.javadi@gmail.com

Received: 8th August 2013; Accepted: 3th November 2013

Abstract

Purpose: The present paper studies the requirements of digital storytelling in Iranian children's websites.

Methodology: This is a survey which uses a checklist of 67 requirements extracted from literature review and children's websites. For this purpose 21 children's websites were examined.

Findings: The results showed that Iranian children's websites are below average in following areas: using a game for building stories; the possibility of guiding characters within the stories; the possibility of selecting and adding sound effects and visual effects; and applying colors and choosing characters. These areas are identified as representing 26.86 percent of the websites requirements, while they were not available in the websites under study. The most important factors for successful storytelling that have been seen in Iranian children's websites are: the possibility of using pictures and graphics; the possibility of searching stories through bibliographic information and the chance to choose pictures.

Originality/value: Stories are increasingly used as educational content by children and school libraries. On the other hand, the rate of internet usage by children is also increasing. There is, however, a lack of research pertaining to the requirements of Iranian children's websites. This study introduces the concept of digital storytelling and recommends it as a tool to promote reading habits. It helps libraries to adapt their products and services including stories to the new environment.

Keywords: digital storytelling, Internet, children, libraries.

Digital Storytelling in Iranian Children's Websites: Identifying Requirements

Maryam Nakhoda (Corresponding author)

Assistant Professor, Faculty of Information Science and Knowledge Studies,
University of Tehran
mnakhoda@ut.ac.ir

Arezoo Javadi

M. A. of KIS, University of Tehran
arezoo.javadi@gmail.com

Received: 8th August 2013; Accepted: 3th November 2013

Abstract

Purpose: The present paper studies the requirements of digital storytelling in Iranian children's websites.

Methodology: This is a survey which uses a checklist of 67 requirements extracted from literature review and children's websites. For this purpose 21 children's websites were examined.

Findings: The results showed that Iranian children's websites are below average in following areas: using a game for building stories; the possibility of guiding characters within the stories; the possibility of selecting and adding sound effects and visual effects; and applying colors and choosing characters. These areas are identified as representing 26.86 percent of the websites requirements, while they were not available in the websites under study. The most important factors for successful storytelling that have been seen in Iranian children's websites are: the possibility of using pictures and graphics; the possibility of searching stories through bibliographic information and the chance to choose pictures.

Originality/value: Stories are increasingly used as educational content by children and school libraries. On the other hand, the rate of internet usage by children is also increasing. There is, however, a lack of research pertaining to the requirements of Iranian children's websites. This study introduces the concept of digital storytelling and recommends it as a tool to promote reading habits. It helps libraries to adapt their products and services including stories to the new environment.

Keywords: digital storytelling, Internet, children, libraries.