

The Lived Experience of Children and Teenagers from the Online Storytelling of the Institute for the Intellectual Development of Children and Young of Kurdistan Province during the Corona Crisis Epidemic

Sayyede Neda Rabiei*

Rafiqh Hasani**

Abstract

The aim of the present study was to discover the lived experience of children and teenagers from online storytelling in the Institute for the Intellectual Development of Children and Young of Kurdistan province during the corona crisis. This study with a qualitative method and a phenomenological approach and the research field included all children and teenagers who are members of the Institute for the Intellectual Development of Children and Young and members of the Storytelling Association of Kurdistan Province in the year 2021 and the participants included 22 members of online storytelling workshops during the Covid-19 pandemic. They were selected based on the purposeful sampling method. The data was collected through semi-structured interviews and the Attride-Stirling approach was used to analyze the interviews. Based on the results, a total of 18 major themes including positive attitude; Familiarity with proverbs and folklore stories; filling free time; learning storytelling skills; optimal use of corona restrictions; Ability anytime anywhere; strengths of online storytelling; development of interactive features; Self Confidence; less stress than the face-to-face course; Satisfaction with trainers; Weakness in interactive communication; Weaknesses of

* M.A in Preschool Education, Employee of the Center for Intellectual Development of Children and Adolescents in Kurdistan Province, Sanandaj, Iran, rabneda@gmail.com

** Associate Professor of Educational Management, Department of Educational Sciences, Sanandaj Branch, Islamic Azad University, Sanandaj, Iran (Corresponding Author), hasani.rafiqh@gmail.com

Date received: 26/01/2024, Date of acceptance: 19/06/2024



online storytelling; The stress of live storytelling; low interest and enthusiasm; conditional interest; The superiority of face-to-face storytelling and the superiority of online storytelling were identified and named. By using storytelling techniques and by stimulating the audience's imagination and mutual influence, the art of online storytelling can be used to fill the free time of teenagers and young people.

Keywords: lived experience, online storytelling, in Institute for the Intellectual Development of Children and Young of Kurdistan province, Covid-19.

Introduction

For centuries, stories and storytelling have been the best way to express the wishes and common language of humans to explain signs and meanings and transfer spiritual values from one generation to another (Bustamante, 2002)). Among the fields where digital has widely entered, storytelling is an attractive activity, and it is necessary to examine the advantages and disadvantages of online storytelling in various platforms as an alternative to traditional storytelling (Gregory & Cahill 2009). Online storytelling has many uses and benefits for teaching children and adolescents, emphasizing their multiple learning needs and styles, helping them to collaborate, express themselves, be creative and think logically, and at the same time strengthen digital skills (Ghosn, 2002). As a result, by using online storytelling, the educational and educational skills of the 21st century such as virtual literacy, innovative thinking, effective communication and high productivity for living and working in the digital age and meeting the needs of the global economy can be strengthened among children and adolescents. Leoste et al, (2021) state that storytelling and playing are important for the development of children's language, cognitive and social skills, and using robots as characters in digital storytelling will further develop children's creativity, teamwork and other 21st century skills. Saretepeci (2021) also concluded that parents also found digital storytelling activities fun and attractive. Maureen et al, 2020) found in a research that when storytelling is combined with game-based activities, it can be an effective stimulus for early literacy and both storytelling conditions significantly increase children's literacy and digital literacy skills. Smeda et al (2014) found in a research that digital storytelling is a powerful tool for combining educational messages with learning activities to create more engaging and exciting learning environments. In a research, Nakhda and Javadi (2013) concluded that due to the lack of consideration of the concept of digital storytelling in Iran so far, the awareness of the staff of children's and teenagers' libraries

about the conditions of implementing digital storytelling in the Internet environment is a worthwhile issue.

In this regard, and considering the epidemic of Kovid-19, the center for the intellectual development of children and adolescents has taken advantage of this capacity and organized online storytelling courses. As a result, the main goal of conducting this research was to answer the question, what is the discovery, understanding of the meaning and lived experience of the members of the storytelling association and the participants in the online storytelling workshops of the Center for Intellectual Development of Children and Adolescents of Kurdistan Province in the year 2021 and at the same time as the epidemic of the coronavirus crisis?

Materials & methods

This study was conducted using a qualitative method with a phenomenological approach. The field of research was all children and teenagers who were members and trained in online storytelling workshops on the site of the Intellectual Education Center of Kurdistan province in 2021. The participants in the research were 22 members of the age group of 6 to 16 years of Institute for the Intellectual Development of Children and Young of Kurdistan province and the selection was based on theoretical and targeted sampling among boys and girls through online storytelling workshops and using the Instagram social network during the Covid pandemic. In this research, semi-structured interviews were used to collect data and information. In this research, Attride-Stirling's proposed approach was used to analyze the text of the interviews.

Discussion & Result

Based on the coding results related to interview questions, there are a total of 18 major themes including positive attitude; Familiarity with proverbs and folklore stories; filling free time; learning storytelling skills; optimal use of corona restrictions; Ability anytime anywhere; strengths of online storytelling; development of interactive features; Self Confidence; less stress than the face-to-face course; Satisfaction with trainers; Weakness in interactive communication; Weaknesses of online storytelling; The stress of live storytelling; low interest and enthusiasm; conditional interest; The superiority of face-to-face storytelling and the superiority of online storytelling were identified and named.

Conclusion

Online storytelling is an enjoyable activity for children and teenagers in the Corona situation, and it gives people the opportunity to provide children with entertainment in a special way, and as a result, children have a positive attitude towards online storytelling. Considering that filling free time is one of the concerns of parents, especially mothers; Online storytelling courses have filled this free time with the help of enjoyable and favorite activities of the child in the center of intellectual development. On the way to reach this goal, with the supervision and guidance of parents and educators of the intellectual development center in online courses, according to the interests and ability level of children and teenagers, it is possible to make appropriate planning for children's free time. Also, considering that information and communication technology and the use of today's technologies have destroyed the physical boundaries and physical presence of people, this theme was one of the themes of online storytelling.

Cultivating the essential skills of children at this sensitive age is also one of the goals of online storytelling courses. After participating in the course, members of the center can improve their self-confidence after learning storytelling skills with the help of coaches and parents and overcoming their weaknesses. The lack of necessary infrastructure such as the readiness of instructors and members of the center to tell stories virtually, insufficiency in the Internet network and connection problems, low knowledge of technical skills of members and their parents, the time-consuming nature of learning in an unfamiliar and new virtual environment, the inequality of geographical areas and access to online equipment and Internet access equipment, disruption and stoppage in the process of online storytelling is due to the presence of various stimuli, including those mentioned by the participants in the research, which caused a negative attitude and view towards holding online storytelling courses.

Based on the results, it is suggested that a special section in the center of intellectual development under the title of online storytelling section with specialized forces related to online storytelling in line with the continuous holding of courses as well as more cooperation and interaction with kindergartens and educational centers with regard to the effect of stories on learning at the disposal of the center Intellectual development should be launched.

Bibliography

Black, S. (2008). Literature based storytelling: Read one, tell one. Retrieved March 23, 2008, from www.ala.org/booklinks.

89 Abstract

- Bustamante, D.M. (2002). Telling our stories, finding our voices: Nurturing a community of learners. *Primary Voices Theoretical Framework*, 11(1): 2-6.
- Cliatt, M., & Shaw, J. (1988). The story time exchange: Ways to enhance it. *Childhood Education*, 64 (5): 293-298.
- Dadashzadeh, S., and Pir Khaefi, A. (2015). Investigating the effectiveness of using storytelling methods on increasing the social intelligence of fourth and fifth grade female students in 1990-1991. *Education and Evaluation Quarterly*, 8(29):21-29.[in Persian]
- Fast, C. (2014). *Berättande i förskolan. Tysta! Jag vill berätta*. 1. utg. Stockholm: Natur & Kultur, 52(11): 29-50.
- Ghosn, I.K. (2002). Four good reasons to use literature in primary school ELT. Oxford: Oxford university press. Available: ERIC through EBSCO host, viewed 16 February.
- Gregory, A., & Cahill, M. (2009). Constructing critical literacy: Self-reflexive ways for curriculum and pedagogy. *Critical Literacy: Theories and Practices*, 3(2):5-16.
- Hekmatipour, N., Behnam Vashani, H, Vagheyee, S., and Asghari Nikah, S. M. (2014). Investigating the effect of storytelling on the academic self-efficacy of 7-12-year-old children with thalassemia. *Evidence-Based Care Quarterly*, 5(16):19-28. [in Persian]
- Houston, G., Goolrick, F., Tate, R. (1991). Storytelling as a stage in process writing: A whole language model. *Teaching Exceptional Children*, 23(2): 40-43.
- Kashani Vahidi, L., Mohammadi, S., and Moradi, H. (2019). The effectiveness of digital storytelling on emotion regulation of children with autism spectrum disorder. *Quarterly Journal of Psychology of Exceptional People* (40): 73-98. [in Persian]
- Khosravi, Z., Efthemi, R., and Azad Falah, P. (2018). Digital Storytelling and Theory of Mind: A Media for Creative Mind Reading. *Innovation and creativity in human sciences*, (2)52:9-23.[in Persian]
- Kitabi, S., and Mohaghegian, S. (2019). Teaching new technologies in teaching English to Iranian learners: digital storytelling based on Iranian culture and stories. *Foreign Language Growth Quarterly*, 27:130. [in Persian]
- Leoste, J., et al. (2021). Using Robots for Digital Storytelling. A Game Design Framework for Teaching Human Rights to Primary School Students. In: Lepuschitz W, Merdan M, Koppensteiner G, Balogh R, Obdržálek D. (eds) *Robotics in Education*. RiE 2020. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 1316. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-67411-3_3
- Maureen, Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *IJEC* 52, 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>
- Nakhda, M., and Javadi, A. (2013). Digital storytelling in the websites of Iranian children and adolescents: requirements and solutions. *Quarterly Journal of Information Research and Public Libraries* (76): 151-171.[in Persian]
- Saritepeci, M. (2021). Students' and Parents' Opinions on the Use of Digital Storytelling in Science Education. *Technology, Knowledge and Learning*. 26. 1-21. [10.1007/s10758-020-09440-y](https://doi.org/10.1007/s10758-020-09440-y).

- Shabani, S., Tajabadi, R., and Mohdian, S. (2016). The application and impact of digital storytelling technology in the development of the culture of reading and learning in students (with emphasis on primary education), National Conference of Subject-Educational Knowledge (Knowledge of Content Education): Religious Education and Primary Quran, Qom.[in Persian]
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learn. Environ, 1- 6.<https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>.
- Stern, N. (2013). Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance. USA, Gylphi Limited.
- The website of the Center for Intellectual Development of Children and Adolescents (2019). History of the Center for Intellectual Development of Children and Adolescents. Retrieved from <https://kpf.ir/%d8%aa%d8%a7%d8%b1%db%8c%d8%ae%da%86%d9%87>[in Persian]



تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی آنلاین کانون پرورش فکری استان کردستان در همه‌گیری بحران کرونا

سیده ندا ربیعی*

رفیق حسینی**

چکیده

هدف پژوهش حاضر کشف تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی آنلاین کانون پرورش فکری استان کردستان در همه‌گیری بحران کرونا بود. این مطالعه با روش کیفی و رویکرد پدیدارشناسی و میدان پژوهش شامل کلیه کودکان و نوجوانان عضو کانون پرورش فکری و اعضای انجمن کودک و نوجوان قصه‌گویی استان کردستان در سال ۱۴۰۰ و مشارکت‌کنندگان شامل ۲۲ نفر از اعضای کارگاه‌های برخط قصه‌گویی در طول پاندمی کووید-۱۹ بودند که بر اساس روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه نیمه ساختاریافته گردآوری و جهت تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها از رویکرد اترید استرلینگ استفاده شد. بر اساس نتایج در مجموع ۱۸ مضمون عمده شامل نگرش مثبت؛ آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور؛ پر کردن اوقات فراغت؛ یادگیری مهارت قصه‌گویی؛ استفاده بهینه از محدودیت‌هایی کرونایی؛ قابلیت هرزمانی هر مکانی؛ نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین؛ توسعه امکانات تعاملی؛ اعتماد به نفس؛ استرس کمتر نسبت به دوره حضوری؛ رضایت از مربیان؛ ضعف در ارتباط تعاملی؛ نقاط ضعف قصه‌گویی آنلاین؛ استرس قصه‌گویی زنده؛ علاقه و شوق پایین؛ علاقه مشروط؛ برتری قصه‌گویی حضوری و برتری قصه‌گویی آنلاین شناسایی و

* کارشناس ارشد آموزش و پرورش پیش دبستانی، کارمند کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان استان کردستان، سنندج، ایران، rabneda@gmail.com

** دانشیار مدیریت آموزشی، گروه علوم تربیتی، واحد سنندج، دانشگاه آزاد اسلامی، سنندج، ایران (نویسنده مسئول)، hasani.rafigh@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۰۶، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۳/۳۰



نام‌گذاری شدند. با بهره‌گیری از فنون قصه‌گویی و با تحریک قوه تخیل مخاطبان و تأثیر متقابل، می‌توان از هنر قصه‌گویی آنلاین برای پر کردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان استفاده کرد.

کلیدواژه‌ها: تجربه زیسته، قصه‌گویی آنلاین، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان استان کردستان، کووید-۱۹.

۱. مقدمه

قصه‌گویی، کهن‌ترین شکل ادبیات، آیین و سنتی دیرینه است. قصه قالبی ادبی است که نویسنده به‌وسیله آن حرف و پیام خود را به‌صورت ماجراها و حادثه‌هایی که به‌طور منطقی به دنبال هم می‌آیند، به مخاطبش عرضه می‌کند (حکمتی پور و همکاران، ۱۳۹۴). قرن‌هاست که قصه و قصه‌گویی بهترین راه بیان آرزوها و زبان مشترک انسان‌ها برای تشریح اشاره‌ها و معنی‌ها و انتقال ارزش‌های معنوی از نسلی به نسل دیگر بوده است (Bustamante, 2002). ازجمله کارکردهای بسیار مهم قصه، کارکرد تعلیمی آن بوده و گذشتگان به نیکی به اهمیت قصه در انتقال باورها و عقاید پی برده و از همین رو سعی بر آن داشتند که مقاصد خود را از این طریق به مخاطبان خود منتقل کنند (Cliatt & Shaw 1998). اگرچه قصه گفتن از زمان‌های گذشته تا به حال در فرهنگ کشورها جایگاه خاصی داشته، اما در عصر جدید شاهد افول این هنر بوده و احیای آن‌ها ضروری به نظر می‌رسد (Houston, Goolrick & Tate 2006). شاید یکی از دلایل این افول را پیشرفت‌های نوین بشری در حوزه‌های مختلف ازجمله فناوری‌های نوین دیجیتال دانست.

امروزه فناوری اطلاعات در نظام آموزشی کشورها وارد شده یا با سرعت در حال ورود است و مراکز آموزشی و پرورشی کودکان و نوجوانان نیز از این قاعده مستثنا نبوده و در حال استفاده از فناوری در فعالیت‌های مرتبط با خود هستند (داداش زاده و پیر خائفی، ۱۳۹۴). ازجمله عرصه‌هایی که دیجیتال به‌طور گسترده به آن ورود پیدا کرده، فعالیت جذاب قصه‌گویی است؛ اما این رویداد نیازمند بررسی علمی و پژوهشی خردمندانه است؛ ارزیابی در خصوص اثربخشی و اینکه منابع الکترونیکی تولیدی تا چه اندازه برای مخاطبان و به‌ویژه کودکان مناسب‌سازی شده است و همچنین اعتبارسنجی مزایا و معایب قصه‌گویی آنلاین در پلتفرم‌های گوناگون به‌عنوان جایگزینی برای قصه‌گویی سنتی امری ضروری می‌باشد (Gregory & Cahill 2009).

یکی از پیشگامان قصه‌گویی آنلایین، لامبرت (Lambert) است که مؤسس مرکز داستان‌نویسی آنلایین در کالیفرنیا می‌باشد. از دهه ۱۹۹۰ این مرکز به نوجوانان و جوانان در خلق و به اشتراک‌گذاری روایت‌های شخصی، از طریق ترکیبی از نوشته‌های ذهنی و ابزارهای رسانه دیجیتال خدمات ارائه می‌نماید (Black, 2008). در یک قصه‌گویی آنلایین، نویسنده قصه را با رسانه آنلایین و با کمک تصویر، صدا، موزیک، متن و آهنگ ارائه می‌کند. به این طریق، آن را بیان نموده و با دیگران به اشتراک می‌گذارد (Stern, 2013). در کل، قصه‌گویی آنلایین، کاربردها و مزایای متعددی برای آموزش کودکان و نوجوانان با تأکید بر نیازها و سبک‌های متعدد یادگیری، کمک به آن‌ها برای همکاری، ابراز خود، خلاقیت و تفکر منطقی و هم‌زمان تقویت مهارت‌های دیجیتال دارد (Ghosn, 2002). در نتیجه با استفاده از قصه‌گویی آنلایین می‌توان مهارت‌های آموزشی و پرورشی قرن بیست‌ویک از قبیل سواد مجازی، تفکر نوآورانه، ارتباطات مؤثر و بهره‌وری بالا را برای زندگی و کار در عصر دیجیتال و برآوردن نیازهای اقتصاد جهانی را در بین کودکان و نوجوانان در سطح جهان تقویت نمود. در همین راستا و با توجه به همه‌گیری کووید-۱۹ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اقدام به استفاده از این ظرفیت نموده و دوره‌هایی آنلایین قصه‌گویی را برگزار نموده است.

کاشانی وحید و همکاران (۱۳۹۹) در تحقیقی با عنوان "اثربخشی قصه‌گویی دیجیتالی بر تنظیم هیجان کودکان با اختلال طیف اتیسم" نتیجه گرفتند که استفاده از قصه‌گویی دیجیتالی به‌منظور ارتقای تنظیم هیجان کودکان دارای اختلال اتیسم موردبحث و بررسی قرار گرفت.

کتابی و محققان (۱۳۹۹) در تحقیقی با عنوان "آموزش فناوری‌های نوین در آموزش زبان انگلیسی به فراگیران ایرانی: قصه‌گویی دیجیتال با تکیه بر فرهنگ و قصه‌های ایرانی" کوشیدند تا در ابتدا از قصه‌گویی دیجیتال و تأثیرات مثبت و مهم استفاده از آن بر ابعاد مختلف آموزش سخن گفته و سپس نمونه‌ای عملی از این استفاده را بر پایه یکی از داستان‌های ایرانی به نام «شنگول و منگول و حبه انگور» ارائه نمودند. آن‌ها در نهایت نتیجه گرفتند که می‌تواند گامی در جهت درک لزوم حرکت به سمت استفاده از قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌ها و کتاب‌های آموزش زبان انگلیسی در مدارس و موسسه‌های ایران باشد و بالاخره اینکه به زبان‌آموزان و معلمان کمک می‌کند تا به‌صورت مستقل یک داستان دیجیتال خلق کنند و از فواید آن بهره ببرند.

خسروی، افهمی و آزاد فلاح افهمی (۱۳۹۸) در تحقیقی با عنوان "قصه‌گویی دیجیتال و نظریه ذهن: رسانه‌ای برای ذهن‌خوانی خلاق" دریافتند که در تقابل با روش‌های منفعل پیشین،

می‌توان از امکانات این رسانه نوین برای تدوین الگوهای داستان‌سرایی خلاقانه و مشارکتی باهدف پرورش نظریه ذهن در افراد بهره برد.

شعبانی و همکاران (۱۳۹۶) در تحقیقی با عنوان "کاربرد و تأثیر فناوری قصه‌گویی دیجیتال در توسعه فرهنگ مطالعه و یادگیری در دانش‌آموزان (با تأکید بر آموزش ابتدایی)" نتیجه گرفتند که قصه‌گویی آنلاین به‌عنوان مدل قصه‌گویی در قرن بیست‌ویک هنوز نوپا بوده و کارگاه‌های قصه‌گویی آنلاین هرروز به شکل جدیدی تجربه و برگزارشده تأکید نمودند که قصه‌گویی آنلاین می‌تواند ابزاری مناسب برای پیوند بین سواد چندگانه و هنر قصه‌گویی باشد. ناخدا و جوادی (۱۳۹۳) در تحقیقی با عنوان "قصه‌گویی دیجیتال در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایرانی: الزامات و راهکارها" نتیجه گرفتند که به دلیل عدم پرداختن به مفهوم قصه‌گویی دیجیتالی در ایران تاکنون، آگاهی دست‌اندرکاران کتابخانه‌های کودکان و نوجوانان از شرایط پیاده‌سازی قصه‌گویی دیجیتالی در محیط اینترنت، موضوعی قابل پرداخت است.

۲. پیشینه خارجی

لوئست و همکاران (Leoste et al, 2021) در پژوهشی با عنوان "استفاده از ربات‌ها برای قصه‌گویی دیجیتال. یک چارچوب طراحی بازی برای آموزش حقوق بشر به دانش‌آموزان دبستان" دریافتند که قصه‌گویی و بازی کردن برای رشد مهارت‌های زبانی، شناختی و اجتماعی کودکان مهم بوده و استفاده از ربات‌ها به‌عنوان شخصیت‌های قصه‌گویی‌های دیجیتالی و عوامل شناختی مجسم، باعث پیشرفت بیشتر خلاقیت، کار تیمی و سایر مهارت‌های قرن بیست‌ویک کودکان می‌شود.

سارته‌پسی (Saritepeci, 2021) در پژوهشی با عنوان "نظرات دانش‌آموزان والدین در مورد استفاده از قصه‌گویی دیجیتال در آموزش علمی" دریافتند که اجرای فعالیت‌های قصه‌گویی دیجیتال باعث می‌شود زبان‌آموزان از سطح رضایت بالایی در طی فرایند یادگیری برخوردار بوده و همچنین والدین نیز فعالیت‌های قصه‌گویی دیجیتال را سرگرم‌کننده و جذاب می‌دانستند و این تغییرات مثبتی را در نگرش آن‌ها نسبت به آموزش علوم در اختیار زبان‌آموزان قرار می‌داد. علاوه بر این قصه‌گویی دیجیتال در افزایش اعتمادبه‌نفس فراگیران و اطمینان از درگیر شدن فعال فراگیر در فرایند یادگیری مؤثر بوده و درنهایت با توجه به نظرات

والدین نتیجه گرفتند که فعالیت‌های قصه‌گویی دیجیتال عملکرد یادگیرنده را در کلاس افزایش داده و آن‌ها را قادر می‌سازد تا یادگیری‌های دائمی کسب کنند.

مائورین و همکاران (Maureen et al, 2020) در پژوهشی با عنوان "تقویت فعالیت‌های قصه‌گویی برای حمایت از توسعه سواد اولیه (دیجیتال) در آموزش دوران کودکی" دریافتند که وقتی قصه‌گویی با فعالیت‌های مبتنی بر بازی همراه شود، می‌تواند محرکی مؤثری برای سوادآموزی اولیه بوده و هر دو شرایط قصه‌گویی به میزان قابل‌توجهی سواد کودکان و مهارت‌های سواد دیجیتالی را افزایش می‌دهند و در نهایت نتیجه گرفتند که فعالیت‌های ساختاری داستان‌سرایی راهی مناسب و ارزشمند برای افزایش سواد و سواد دیجیتالی در آموزش اولیه کودکی فراهم می‌کند.

اسمدا و همکاران (Smeda et al, 2014) در پژوهشی تحت عنوان "اثر بخشی قصه‌گویی دیجیتال در کلاس‌ها: یک مطالعه جامع" دریافتند که قصه‌گویی دیجیتال ابزاری قدرتمند برای تلفیق پیام‌های آموزشی با فعالیت‌های یادگیری برای ایجاد جذاب‌تر محیط‌های هیجان‌انگیز یادگیری بوده و نتیجه گرفتند که این یک رویکرد معنادار برای ایجاد یک فضای یادگیری سازنده بر اساس اصول جدید آموزش و یادگیری است؛ بنابراین، این رویکرد بالقوه برای افزایش تعامل دانش‌آموزان و ارائه نتایج آموزشی بهتر برای زبان‌آموزان است.

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از جمله سازمان‌های دولتی است که در دی‌ماه سال ۱۳۴۴ تأسیس و پس از پیروزی انقلاب اسلامی نظارت آن به وزارت آموزش و پرورش سپرده شد. مأموریت‌های کانون در راستای قصه‌گویی شامل تأسیس مراکز عرضه کتاب و آموزش‌های فرهنگی، هنری و ادبی مخصوص کودکان و نوجوانان در کشور؛ تهیه و استفاده از وسایل سمعی و بصری، تدارک وسایل آموزشی، تولید، توزیع، نمایش و فروش فیلم‌های سینمایی و تولید تئاتر مخصوص کودکان و نوجوانان؛ کمک به توسعه و ترویج ادبیات کودکان و نوجوانان از طریق تشویق نویسندگان، طراحان، هنرمندان و ناشران و همکاری با آنان و برگزاری جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های ادبی، هنری و فرهنگی مخصوص کودکان و نوجوانان است (سایت کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ۱۳۹۹). در نتیجه هدف اصلی محقق از اجرای این تحقیق ضروری با عنایت به عدم اجرای پژوهشی با محوریت قصه‌گویی آنلاین در بحران‌هایی مانند پاندمی بیماری کرونا و ویروس در شبکه اجتماعی اینستاگرام و سایت کانون، پاسخ به این سؤال کلیدی است که کشف، درک معنا و تجربه زیسته اعضای انجمن قصه‌گویی

و شرکت‌کنندگان در کارگاه‌های آنلاین قصه‌گویی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان استان کردستان در سال ۱۴۰۰ و هم‌زمان با همه‌گیری بحران کرونا ویروس چگونه است؟

۳. روش‌شناسی پژوهش

این مطالعه با روش کیفی با رویکرد پدیدارشناسی، در سال ۱۴۰۰ در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان استان کردستان انجام گرفت. میدان پژوهش کلیه کودکان و نوجوانان دارای عضویت و آموزش‌یافته در کارگاه‌های برخط قصه‌گویی در سایت کانون پرورش فکری استان کردستان در سال ۱۴۰۰ بودند. مشارکت‌کنندگان در پژوهش نیز ۲۲ نفر از اعضای گروه سنی ۶ تا ۱۶ سال کانون پرورش فکری استان کردستان بودند و انتخاب بر اساس روش نمونه‌گیری نظری و هدفمند از میان دختران و پسران از طریق کارگاه‌های قصه‌گویی آنلاین و استفاده‌کننده از شبکه اجتماعی اینستاگرام در طول پاندمی کووید-۱۹ صورت گرفت.

در این پژوهش از مصاحبه نیمه ساختاریافته جهت جمع‌آوری داده‌ها و اطلاعات استفاده شد. برای یافتن توصیفی جامع از تجربه‌های زیستی در مورد پدیده‌ی موردنظر پژوهشگر یک مصاحبه‌ی با شرکت‌کنندگان ترتیب می‌دهد. از جمله سؤالات پروتکل مصاحبه شامل تجربه شما از شرکت در دوره‌های قصه‌گویی آنلاین کانون پرورش فکری چیست؟ تجربه خود را جهت شرکت در برنامه لایو اینستاگرامی و ارائه فعالیت قصه‌گویی جهت مخاطبان بیان کنید؟ چه تفاوت‌هایی بین میزان علاقه خود در قصه‌گویی حضوری و آنلاین را تجربه کرده‌اید؟ بودند.

در این تحقیق از رویکرد پیشنهادی اترید استرلینگ (Attride-Stirling) جهت تجزیه و تحلیل متن مصاحبه‌ها استفاده شد.

۴. یافته‌ها

در جدول (۱) اطلاعات توصیفی مشارکت‌کنندگان در دوره قصه‌گویی آنلاین آمده است.

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسینی) ۹۷

جدول ۱. اطلاعات توصیفی مشارکت‌کنندگان

ردیف	جنسیت	پایه تحصیلی	تحصیلات مادر	تحصیلات پدر	سابقه عضویت در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	تعداد شرکت در دوره قصه‌گویی آنلاین	تعداد شرکت در دوره قصه‌گویی حضوری قبل از بیماری کرونا
۱	دختر	هشتم	دیپلم	فوق‌دیپلم	۳ سال	۲ دوره	بله خصوصاً در جشنواره‌ها
۲	پسر	هفتم	دیپلم	دیپلم	۳ سال	۱ دوره	۳ دوره
۳	پسر	هشتم	دیپلم	لیسانس	۱ سال	۱ دوره	۱ دوره
۴	دختر	دهم	فوق‌لیسانس	لیسانس	۱۰ سال	۲ دوره	۴ دوره
۵	پسر	هفتم	لیسانس	لیسانس	۵ سال	۱ دوره	۵ دوره
۶	دختر	هفتم	دیپلم	دیپلم	۸ سال	۲ دوره	۵ دوره
۷	پسر	دوم دبیرستان	لیسانس	لیسانس	۵ سال	۱ دوره	۱ دوره
۸	دختر	پنجم	فوق‌لیسانس	فوق‌لیسانس	۱ سال	۱ دوره	۲ دوره
۹	پسر	هفتم	فوق‌لیسانس	فوق‌لیسانس	۲ سال	۱ دوره	۰
۱۰	دختر	هفتم	پایه‌ی ششم	پایه‌ی ششم	۵ سال	۱ دوره	۰
۱۱	پسر	هفتم	لیسانس	فوق‌لیسانس	۶ سال	۳ دوره	۳ دوره
۱۲	دختر	نهم	نهم	نهم	۴ سال	۱ دوره	۲ دوره
۱۳	دختر	یازدهم	فوق‌دیپلم کامپیوتر	فوق‌دیپلم کامپیوتر	۸ سال	۳ دوره	۵ دوره
۱۴	پسر	پنجم	لیسانس	لیسانس	۴ سال	۲ دوره	۵ دوره
۱۵	دختر	سوم ابتدایی	لیسانس	فوق‌لیسانس	۳ سال	۴ دوره	۰
۱۷	پسر	هشتم	کارشناسی	دیپلم	۱۰ سال	۱ دوره	۱ دوره
۱۸	دختر	پایه نهم	دیپلم	لیسانس	سه سال	۲ دوره	۱ دوره
۱۹	دختر	سوم ابتدایی	کارشناسی ارشد	کارشناسی	۳ سال	۲ دوره	۱ دوره
۲۰	دختر	پنجم دبستان	دیپلم	کارشناسی	۴ سال	۱ دوره	۱ دوره
۲۱	دختر	پنجم	دیپلم	لیسانس	۱ سال	۱ دوره	۰
۲۲	دختر	سوم ابتدایی	کارشناسی ارشد	لیسانس	۳ سال	۱ دوره	۱ دوره

با توجه به جدول (۱) می‌توان دریافت که در خصوص جنسیت مشارکت‌کنندگان در پژوهش می‌توان فهمید که ۱۳ نفر (۵۹ درصد) دختر و ۹ نفر را نیز پسران (۳۱ درصد) بودند. در مورد پایه تحصیلی کودکان شرکت‌کننده در تحقیق ۳ نفر پایه سوم، ۳ نفر پایه پنجم، ۲ نفر

نهم، ۳ نفر پایه هشتم، ۶ نفر پایه هفتم، ۱ نفر پایه دهم، ۱ نفر پایه یازدهم و ۱ نفر دوم دبیرستان گزارش شده است. در خصوص تحصیلات پدر در مشارکت کنندگان ۴ نفر تحصیلات دیپلم و پایین تر، ۲ نفر فوق دیپلم، ۱۰ نفر کارشناسی (لیسانس) و ۴ نفر تحصیلات فوق لیسانس داشتند. در مورد تحصیلات مادر کودکان شرکت کننده در تحقیق نیز ۹ نفر دیپلم و پایین تر، ۱ نفر فوق دیپلم، ۶ نفر کارشناسی (لیسانس) و ۵ نفر تحصیلات فوق لیسانس داشتند. در خصوص سابقه عضویت در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان نیز ۳ نفر دارای سابقه یک سال، ۶ نفر سابقه ۳ سال، ۳ نفر دارای سابقه ۴ سال، ۳ نفر دارای سابقه ۵ سال، ۱ نفر سابقه ۶ سال، ۲ نفر دارای سابقه ۸ سال و ۲ نفر نیز دارای سابقه ۱۰ سال گزارش گردید. در مورد تعداد شرکت در دوره قصه گویی آنلاین، ۱۲ نفر تنها در یک دوره، ۶ نفر دارای سابقه شرکت در دو دوره، ۲ نفر دارای سابقه در ۳ دوره و ۱ نفر نیز دارای سابقه شرکت در ۴ دوره آموزش قصه گویی آنلاین بودند. در خصوص تعداد شرکت در دوره قصه گویی حضوری قبل از بیماری کرونا، ۴ نفر فاقد سابقه، ۷ نفر دارای سابقه شرکت در یک دوره، ۲ نفر دارای سابقه شرکت در ۲ دوره، ۲ نفر دارای سابقه شرکت در ۳ دوره، ۱ نفر دارای سابقه شرکت در ۴ دوره و ۴ نفر دارای سابقه شرکت در ۵ دوره گزارش نمودند.

همچنین در حدود ۳۶/۳۶ درصد (۸ نفر) از طریق دوستان، ۲۷/۷۲ درصد (۵ نفر) توسط سایر افراد و ۲۷/۲۷ درصد (۶ نفر) آشنایی با کانون پرورش فکری با کمک والدین و ۹/۰۹ درصد (۲ نفر) توسط معلم و حدود ۴/۵۴ درصد (۱ نفر) از افراد از طریق تبلیغات محیطی با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان آشنا شده اند.

۵. جمع بندی و ترکیب مفاهیم اولیه و عمده

در جدول (۲) مضامین اولیه و عمده مربوط به کدگذاری پاسخ های ۲۲ نفر از مشارکت کنندگان در قصه گویی آنلاین در مورد ۱۳ سؤال مصاحبه به غیر از سؤال ۱ آمده است.

جدول ۲. مضامین اولیه و عمده

مضامین اولیه	مضامین عمده
مثبت؛ رضایت در بخش های علوم و نجوم و داستان نویسی؛ مناسب؛ لذت بردن از قصه گویی (۴ مورد)؛ خیلی سرگرم کننده؛ قابل قبول بودن آنلاین؛ خوب و بسیار خوب (۲۲ مورد)؛ عالی و خیلی عالی (۲۰ مورد)؛ مفید بودن (۷ مورد)؛ تأثیرگذار (۳ مورد)؛ بسیار کارآمد؛ بسیار آموزنده (۵ مورد)؛ جذاب؛ شیوه ای جدید و تجربه ای به روز (۲ مورد)	نگرش مثبت

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسینی) ۹۹

مضامین اولیه	مضامین عمده
آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور مناسب جهت آشنایی با قصه‌های فولکلور ایجاد زمینه مناسب جهت شنیدن قصه‌های جدید	آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور
پر کردن اوقات فراغت (۴ مورد) پر کردن اوقات فراغت به‌ویژه در فصل تابستان کم‌هزینه‌ترین و در دسترس‌ترین گزینه در اوقات فراغت کودکان	پر کردن اوقات فراغت
مشاهده کار سایر دوستان کمک به تقویت قصه‌گویی احساس پیشرفت و رضایت ایجاد جو دوستانه در یادگیری ایجاد حس برتری در مهارت قصه‌گویی یادگیری مهارت‌های کلی و جزئی قصه‌گویی به‌کارگیری مهارت‌های قصه‌گویی در زندگی روزمره	یادگیری مهارت قصه‌گویی
استفاده از محدودیت‌ها عالی در دوران قرنطینه کرونایی مناسب به جهت عدم شیوع بیماری کرونا ایجاد زمینه مناسب جهت یافتن دوستان جدید استفاده از دوران قرنطینه و بیکار نماندن در خانه ارتباط با دوستان و مربیان کانون در دوران قرنطینه عدم ناامیدی و امکان انجام کار در شرایط غیرمعمول تداوم برگزاری دوره‌های آنلاین در شرایط پس از کرونا	استفاده بهینه از محدودیت‌هایی کرونایی
عدم حضور فیزیکی قابلیت شنیدن مجدد قابلیت دیدن در هر مکان قابلیت ذخیره و دیدن مجدد دسترسی آسان به قصه‌گویی‌ها قابلیت مشاهده کار دیگر دوستان شکستن مرز و محدودیت مکان و زمان قابلیت دسترسی به کلاس در هر مکان و امکان سؤال پرسیدن	قابلیت هرزمانی هر مکانی
تقویت بیان افزایش تمرین	نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین

مضامین اولیه	مضامین عمده
پاسخگویی مناسب پیشنهاد تکرار دوره تعداد مخاطبان نامحدود داشتن وقت برای برطرف کردن اشکال	
ایجاد شرایط تعاملی استفاده از پلنفرم‌های پیشرفته‌تر استفاده از قصه‌های صوتی تصویری استفاده بیشتر در فعالیت‌های فرهنگی برگزاری مسابقه جهت ارتقای سطح شوق و علاقه	توسعه امکانات تعاملی
افزایش اعتماد به نفس	اعتماد به نفس
استرس کمتر کاهش استرس کاهش استرس کودکان تسلط بیشتر به دلیل کاهش استرس نسبت به دوره‌های حضوری	استرس کمتر نسبت به دوره حضوری
دلسوز بسیار با دقت توانایی مربیان باتجربه و متخصص رضایت از عملکرد مربیان خلاق و پرتلاش در جذب اعضا خیلی خوب و توانا در پاسخ به سؤالات	رضایت از مربیان
عدم ارتباط مطلوب جذابیت کلامی کمتر عدم ارتباط با مخاطب عدم ارتباط چشمی و کلامی عدم ارتباط مستقیم عضو و مربی کم بودن امکان پرسش و پاسخ و ارتباط با مربی عدم بیان مطلوب عواطف و احساسات گوینده قصه عدم حضور مستقیم افراد تماشاچی و شبیه به یک تئاتر ضبط شده	ضعف در ارتباط تعاملی
لذت کمتر خسته کننده کاهش قدرت بیان افراد	نقاط ضعف قصه گویی آنلاین

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسینی) ۱۰۱

مضامین اولیه	مضامین عمده
تداخل با کلاس درس مدرسه ایجاد تجربه بی‌حوصلگی و شکست وجود مشکلات برگزاری دوره آنلاین عدم وجود شرایط مسابقه برای فعال‌تر شدن اعضا عدم برنامه‌ریزی زمان برنامه‌های زنده اینستاگرامی عدم تأمین خواسته‌های مدنظر از دوره قصه‌گویی آنلاین	
راحت نبودن در مقابل دوربین فوق‌العاده جالب و همراه با استرس وجود استرس زیاد در قصه‌گویی لایو اینستاگرامی	استرس قصه‌گویی لایو و زنده
عدم علاقه علاقه‌مندی پایین کاهش علاقه در دوره آنلاین شوق و علاقه کمتر نسبت به دوره حضوری عدم رضایت از برگزاری دوره‌های آنلاین	علاقه و شوق پایین
شوق و علاقه بسیار مرتبط با علاقه شخصی افراد تجربه خوب به شرط علاقه افراد	علاقه مشروط
همراهی با قصه مشاهده شنوندگان ارتباط مستقیم با قصه‌گو وجود حال و هوای شادتر شرایط بهتر و رقابت بیشتر جذابیت بیشتر و کاهش کم‌کاری تأثیرگذاری بیشتر قصه و قصه‌گو افزایش یادگیری با وجود زمان بیشتر لذت از قصه‌گویی و ارتباط نزدیک با مربی دیدن مخاطبان و گرفتن انرژی و ارتباط چشمی ارتباط نزدیک با دوستان و انرژی گرفتن از مربیان نزدیکی به واقعیت، تعامل با مخاطب و آگاهی از عکس‌العمل‌ها	برتری قصه‌گویی حضوری
شرایط مادران شاغل افزایش تمرکز خستگی کمتر	برتری قصه‌گویی آنلاین

مضامین اولیه	مضامین عمده
حفظ ارتباط کودکان با کانون برقراری ارتباط با دوستان حتی در خانه ارتباط نزدیک و روزانه با دوستان و معلمان به‌روز بودن و تأثیرگذاری در حفظ ارتباط با مربیان	

بر اساس نتایج کدگذاری مربوط به سؤالات مصاحبه درمجموع ۱۸ مضمون عمده شامل نگرش مثبت؛ آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور؛ پر کردن اوقات فراغت؛ یادگیری مهارت قصه‌گویی؛ استفاده بهینه از محدودیت‌هایی کرونایی؛ قابلیت هرزمانی هر مکانی؛ نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین؛ توسعه امکانات تعاملی؛ اعتمادبه‌نفس؛ استرس کمتر نسبت به دوره حضوری؛ رضایت از مربیان؛ ضعف در ارتباط تعاملی؛ نقاط ضعف قصه‌گویی آنلاین؛ استرس قصه‌گویی لایو و زنده؛ علاقه و شوق پایین؛ علاقه مشروط؛ برتری قصه‌گویی حضوری و برتری قصه‌گویی آنلاین نام‌گذاری شدند.

۱.۵ نگرش مثبت

در این پژوهش نیز مشارکت‌کنندگان به شیوه‌های متعدد و متنوع و اظهارنظرهای مداوم نگرش مثبت خود را نسبت به قصه‌گویی آنلاین نشان داده بودند. اظهارنظرهایی مانند لذت بردن از قصه‌گویی؛ خیلی سرگرم‌کننده؛ مفید بودن؛ تأثیرگذار؛ بسیار آموزنده و جذاب ازجمله موارد بیان‌شده بود که بارها در طول مصاحبه‌ها تکرار شده بودند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"تا اونجایی که می‌تونستم در همه کلاس‌ها شرکت می‌کردم و از آن لذت می‌بردم"

۲.۵ آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور

ازآنجا که از عمده‌ترین راه‌های مطالعه در جامعه، رواج قصه‌گویی به شمار می‌آید، بنابراین قصه‌های فولکلور به دلیل اینکه نوعی حس نوستالژیک را به دنبال دارند، می‌توانند حتی افراد بزرگ‌سال را نیز نسبت به قصه‌گویی علاقه‌مند نمایند. از دیگر سو آشنایی کودک با فرهنگ‌ها و آداب و رسوم کشورهای مختلف جهان به‌واسطه قصه‌گویی باعث می‌شود ذهن او نسبت به مردمان و مکان‌های مختلف کشورهای دیگر باز شود. در این پژوهش نیز مشارکت‌کنندگان به

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسنی) ۱۰۳

شیوه‌های متعددی علاقه‌مندی خود به آشنایی با ضرب‌المثل‌ها و قصه‌های فولکلور با کمک قصه‌گویی آنالاین و ایجاد زمینه مناسب جهت شنیدن قصه‌های جدید نشان داده بودند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

" جهت آشنایی با قصه‌های فولکلور و پر کردن اوقات فراغت در این ایام خوب است "

۳.۵ پر کردن اوقات فراغت

با عنایت به این نکته که به دلیل شیوع ویروس کرونا و خطر حضور در مکان‌های عمومی این موقعیت از کودکان و نوجوانان گرفته شده بود؛ کودکان و نوجوانان می‌توانند در خانه و از طریق فضای مجازی با شرکت در دوره‌های آنالاین قصه‌گویی به نحو احسن نسبت به پر کردن اوقات فراغت فرزندان خود اقدام نموده و از این طریق به کسب مهارت‌های حل مسئله و افزایش اعتمادبه‌نفس و همچنین آموزش‌های ورزشی، فرهنگی و علمی بپردازند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

" قصه‌گویی کم‌هزینه‌ترین و در دسترس‌ترین گزینه برای اوقات فراغت فرزندانم است "

۴.۵ یادگیری مهارت قصه‌گویی

قصه‌گویی برای کودکان نه تنها سرگرم‌کننده است، بلکه دارای مزایای بی‌شماری در رفتار و آینده کودک نیز است چراکه از قصه‌گویی به عنوان روشی برای رشد مهارت‌های کلامی کودکان استفاده می‌گردد. قصه‌ها می‌تواند از لحاظ تربیت اجتماعی، عاطفی و اخلاقی نیز تأثیرگذار باشند و بسیاری از مقررات، هنجارهای اجتماعی و دستورالعمل‌های زندگی را منتقل کنند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

" به من اعتمادبه‌نفس می‌دهد و من می‌توانم کار دوستان دیگر را ببینم "

۵.۵ استفاده بهینه از محدودیت‌هایی کرونایی

شیوع ویروس کرونا، از مهم‌ترین مخاطرات جهان امروز و همه‌گیری این ویروس، بخش‌های گوناگون جامعه از جمله آموزش کودکان را درگیر کرده است. همانند هر چالشی، همه‌گیری ویروس کرونا نیز برای کودکان و نوجوانان تهدیدها و فرصت‌های بسیاری را به همراه آورده است. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"دسترسی آسان به قصه‌گویی‌ها _ایمن بودن از کرونا".

۶.۵ قابلیت هر زمانی هر مکانی

مقارنت وضعیت کرونایی و لزوم ادامه فعالیت‌های فرهنگی سبب شده است تا کانون نیز به فضای مجازی و کلاس‌های برخط روی بیاورد و برنامه‌های پرورشی خود را از طریق شبکه‌های اجتماعی دنبال کنند. در این پژوهش نیز مشارکت‌کنندگان به شیوه‌های متعددی از جمله عدم حضور فیزیکی؛ قابلیت شنیدن مجدد؛ قابلیت دیدن در هر مکان؛ قابلیت ذخیره؛ دسترسی آسان به قصه‌گویی‌ها؛ شکستن مرز و محدودیت مکان و زمان؛ قابلیت دسترسی به کلاس در هر مکان و امکان سؤال پرسیدن به مسئله قابلیت هرزمانی هر مکانی اشاره دارند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"تو هر جای امکان دسترسی به دوره وجود داره و ما راحت‌تر میتونیم سؤال کنیم".

۷.۵ نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین

برخی از ویژگی‌ها و نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین شامل یادگیری پویا و درعین حال کم‌هزینه؛ افزایش انگیزه یادگیری از طریق جذابیت‌های رایانه‌ای مانند استفاده از امکانات صوتی، تصویری؛ عدم نیاز به حضور فیزیکی کودک و مربیان در محل و انعطاف‌پذیری برنامه‌ریزی بر اساس شرایط موجود؛ دسترسی آسان به مربیان؛ عدم محدودیت مکانی و زمانی آموزش است. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"من یک تجربه لایو دارم خیلی خوب بود و دوست دارم بازم تکرار بشه".

۸.۵ توسعه امکانات تعاملی

برخلاف تصور عمومی که برخی تصور می‌کنند که سیستم‌های آنلاین آموزشی به سیستم سنتی لطمه وارد می‌کنند؛ بیشتر پژوهشگران عرصه‌های تعلیم و تربیت اعتقاد دارند که در کل، سیستم آموزش و پرورش در حال رشد و تکامل است چراکه بسیاری از افرادی که به واسطه‌ی داشتن کار تمام‌وقت و یا والدینی که مجبور به نگهداری از اطفال خود هستند و امکان شرکت در کلاس‌های سنتی و متداول را ندارند، می‌توانند به راحتی از طریق اینترنت به نسبت به شرکت در کلاس‌های آنلاین آموزشی در راستای تقویت مهارت‌های ضروری فرزندان خود اهتمام کنند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسنی) ۱۰۵

"هر چه به سمت تعاملی بودن در پلتفرم‌های پیشرفته‌تر برود بهتر است".

۹.۵ اعتماد به نفس

در این پژوهش نیز می‌توان گفت که قصه‌گویی آنالاین موجبات افزایش اعتماد به نفس در کودکان را فراهم آورده است. مشارکت‌کنندگان این پژوهش نیز به تأثیر قصه‌گویی آنالاین در افزایش اعتماد به نفس اشاره کرده‌اند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"به من اعتماد به نفس می‌دهد و من می‌توانم کار دوستان دیگر را ببینم".

۱۰.۵ استرس کم‌تر نسبت به دوره حضوری

شرکت‌کنندگان در این پژوهش به تجربه استرس کمتر نسبت به دوره حضوری در قصه‌گویی اشاره کرده بودند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"به نظر من تسلطی که در کلاس آنالاین داریم بیشتر از کلاس‌های حضوری است چون کسی ما را نمی‌بیند و ما استرس خیلی کمتری داریم".

۱۱.۵ رضایت از مربیان

در این پژوهش نیز مشارکت‌کنندگان، به رضایت از مربیان با کمک قصه‌گویی آنالاین اشاره نموده‌اند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"مربیان با خلاقیت‌هایی که بکار می‌برند نهایت تلاش را جهت جذب اعضا دارند".

۱۲.۵ ضعف در ارتباط تعاملی

یادگیری آنالاین برای بسیاری از کودکان و نوجوانان مخصوصاً دانش‌آموزان که در فضای سنتی کلاس‌های درس روابط اجتماعی خود را پایه‌گذاری و گسترش می‌دهند چندان جذابیتی ندارد. اگرچه شبکه‌های اجتماعی بستری است که بسیاری از تعاملات اجتماعی در آن شکل می‌گیرد اما بدون تعاملات اجتماعی واقعی که معمولاً دانش‌آموزان در محیط‌های آموزشی و در قالب تعامل با معلمان، همکلاسی‌ها تجربه می‌کنند، ممکن است که آن‌ها احساس تنهایی و انزوا

کنند. شرکت‌کنندگان در این پژوهش نیز به ضعف در ارتباط تعاملی در آموزش‌های قصه‌گویی آنلاین اشاره کرده‌اند. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که: "ارتباط با مخاطب ندارد". "نبود ارتباط چهره به چهره".

۱۳.۵ نقاط ضعف قصه‌گویی آنلاین

حتی برای اعضای پرتلاش و با انگیزه نیز قصه‌گویی آنلاین می‌تواند مشکل‌زا باشد، چراکه این یک واقعیت است که همه اعضا به ابزارهای تکنولوژیک لازم برای اتصال به دوره‌های آنلاین دسترسی ندارند. پس یکی از اولین و مهم‌ترین نقاط ضعف و تکیه بر دوره‌های آنلاین در بحث قصه‌گویی، بحث مدیریت زمان و دیگری بحث‌های مربوط به پوشش سراسری اینترنت و دسترسی به ابزارهای هوشمند است و در این زمینه نیز محدودیت‌هایی وجود دارد. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که: "قطع مرتب ارتباط و مشکلات نصب برنامه‌های موردنیاز".

۱۴.۵ استرس قصه‌گویی لایو و زنده

در جمع صحبت کردن همیشه سخت است و باید قبول کرد بعضی افراد و به‌خصوص کودکان ممکن است این مهارت را نداشته باشند. در شرایط به وجود آمده ناشی از شیوع ویروس کرونا و خانه‌نشینی کودکان، اثرهای مخربی بر روح و روان کودکان گذاشته و موجب بروز رفتارهایی نابهنجار در کودکان شده که قصه درمانی و بهره‌گیری از این امکان مؤثر در درمان استرس و اضطراب و تشویش بسیار مؤثر است. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"من بیش از حد در لایو اینستاگرام استرس دارم ولی امیدوارم قصه‌گوها این‌طور نباشند".

۱۵.۵ علاقه و شوق پایین

در این پژوهش نیز مشارکت‌کنندگان به شیوه‌های متعددی علاقه و شوق پایین در قصه‌گویی آنلاین نشان داده بودند. برای یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که: "به نظر من علاقه و شوق شرکت کردن در دوره حضوری بیشتر از آنلاین است".

۱۶.۵ علاقه مشروط

آموزش آنلاین دوره‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان نیز با این چالش‌ها و مشکلات روبرو بوده و دست‌وپنجه نرم می‌کنند که بایستی از طریق آموزش عمومی مردم در زمینه فناوری اطلاعات بتوان زمینه‌های افزایش آگاهی اعضای شرکت‌کننده در دوره‌های کانون را نیز ارتقا داد.

۱۷.۵ برتری قصه‌گویی حضوری

با شیوع ویروس کرونا و به دنبال آن تعطیلی مراکز آموزشی، دست‌اندرکاران نظام آموزشی خود را موظف دیدند تا به خاطر حفظ سلامتی فراگیران، مربیان و در کل جامعه‌ی انسانی، جهت کاهش شیوع ویروس کرونا، با استفاده از نرم‌افزارها و ابزارهای مختلف، جریان آموزش و پژوهش را از طریق فضای مجازی دنبال کنند؛ اما به دلیل نبود زیرساخت‌ها و امکانات لازم، در بحث طراحی و اجرا در ابتدا با چالش‌های جدی روبه‌رو شدند. مشارکت‌کنندگان این پژوهش نیز به برتری قصه‌گویی حضوری در مقابل قصه‌گویی آنلاین اشاره کرده‌اند برای مثال چند مورد از متن مصاحبه مشارکت‌کنندگان در این زمینه این بود که:

"قصه‌گویی حضوری چون با دیدن مخاطبان انرژی و ارتباط چشمی می‌گیریم که این موضوع باعث تأثیرگذاری بیشتر قصه و قصه‌گو می‌شود".

۱۸.۵ برتری قصه‌گویی آنلاین

این فضا در کنار همه ایراداتی که دارد دارای مزیت‌های فراوانی دارد. دوره‌های آنلاین امکان دسترسی به زمان و مکان در آموزش را به فراگیران ارائه می‌دهد. سیستم یادگیری آنلاین، با طیف وسیعی از گزینه‌ها و منابع، می‌تواند به طرق مختلف شخصی‌سازی شود. برای مثال یکی از مشارکت‌کنندگان در این زمینه بیان کرده بود که:

"من علاقه‌ی خیلی بیشتری به آنلاین دارم چون هر روز دوستان و معلمین عزیزم را از نزدیک می‌بینم".

۶. بحث و نتیجه‌گیری

این پژوهش باهدف درک تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی آنلاین کانون پرورش فکری استان کردستان در همه‌گیری بحران کرونا انجام شده است. یکی از چالش‌های کانون‌های پرورش فکری کودکان و نوجوانان بعد از پاندمی کووید-۱۹ در مقایسه با قبل از آن، مشکلات عدیده در ارتباط با برگزاری دوره‌های عملی و مهارتی اعضای کانون بوده است. نگرش مثبت جزو یکی از بااهمیت‌ترین یافته‌های قصه‌گویی آنلاین به شمار می‌رود. قصه‌گویی آنلاین در شرایط کرونایی و قرنطینه ناشی از آن غالباً هم برای کودک و هم برای مادر و پدر فعالیتی لذت‌بخش بوده و این فرصت را به افراد می‌دهد تا به شکل اختصاصی موجبات سرگرمی کودک فراهم گردیده و در نتیجه کودکان نگرشی مثبت نسبت به قصه‌گویی آنلاین داشته باشند. رواج تکنولوژی و رسانه، تلویزیون و اینترنت و فاصله گرفتن نسل حاضر از قصه، به‌ویژه در شرایط بحران کرونا، استفاده بیشتر از فعالیت‌های مجازی را پررنگ‌تر کرده و جهت‌آشنایی کودکان و نوجوانان با آداب‌ورسوم و افسانه‌های محلی پرداختن به قصه‌گویی آنلاین نقش مهمی دارد. با عنایت به اینکه پر کردن اوقات فراغت کودکان یکی از دغدغه‌های والدین و به‌خصوص مادران به شمار می‌رود؛ دوره‌های آنلاین قصه‌گویی این اوقات فراغت کودک را با کمک فعالیت‌های لذت‌بخش و موردعلاقه کودک در کانون پرورش فکری پرکرده است. در مسیر رسیدن به این هدف، می‌توان با نظارت و راهنمایی والدین و مربیان کانون پرورش فکری در دوره‌های آنلاین با توجه به علایق و سطح توانایی کودکان، بتوان برای اوقات فراغت کودکان برنامه‌ریزی مناسبی انجام داد. با شیوع ویروس کرونا، بازی و سرگرمی‌های لذت‌بخش نیز از ذهن کودکان پر کشید و ترس از این ویروس، صدای بازی آنان را در گوش خاطره‌ها جا گذاشت و ناگزیر کودکان و نوجوانان به سمت استفاده از فضاهای مجازی سوق پیدا کردند. سپری شدن اوقات فراغت فرزندان با فضای مجازی یکی از اصلی‌ترین دغدغه‌های والدین در سال سخت کرونایی است که اعتقاد دارند نبود اوقات فراغت لذت‌بخش و افزایش استفاده از فضاهای مجازی، باعث گوشه‌گیری، کم‌حرفی و نداشتن شورونشاط فرزندان در تعطیلات تابستانی می‌شود که این موارد خود ضرورت استفاده بهینه از محدودیت‌هایی کرونایی را جهت تأمین نیازهای تربیتی و پرورشی کودکان و حفظ سلامت آنان می‌طلبد. با توجه به اینکه فناوری اطلاعات و ارتباطات و استفاده از فناوری‌های روز باعث از بین رفتن مرزهای فیزیکی و حضور فیزیکی افراد شده است، می‌توان این مضمون را به‌عنوان هسته اصلی مضامین قصه‌گویی آنلاین نام برد. نقاط قوت قصه‌گویی آنلاین نیز یکی از مباحثی

بود که فراگیران دوره‌های آنلاین قصه‌گویی به اهمیت آن اشاره کرده بودند. یکی از این مصداق‌های آن یادگیری سریع و کم‌هزینه کودکان و نوجوانان و دسترسی آسان آن‌ها به آموزش مجازی با نظارت والدین با کمک مربیان کانون گزارش شده است که با عنایت به وجود پیشگیری بیماری کرونا و ویروس این مهم جهت پیشگیری از ابتلا به بیماری و قطع زنجیره انتقال ویروس بسیار حائز اهمیت است.

افزایش اعتمادبه‌نفس کودکان نیز مضمون با ارزش دیگری است که در این پژوهش بدان اشاره شده است. با عنایت به اینکه یکی از اهداف دوره‌های آنلاین قصه‌گویی پرورش مهارت‌های ضروری کودکان در این سنین حساس می‌باشد، اعضای کانون پس از شرکت در دوره می‌توانند پس از یادگیری مهارت‌های قصه‌گویی با کمک مربیان و والدین و برطرف کردن ضعف‌های خود، اعتمادبه‌نفس خود را ارتقا دهند. همچنین در دوره‌های آنلاین با کمک مربیان و والدین کودکان عضو کانون پرورش فکری با داشتن فرصت آزمون و خطا و داشتن زمان بیشتر برای تمرین و تکرار در سامانه‌های مجازی قصه‌گویی، کودکان احساس استرس کمتری نسبت به در دوره‌های حضوری دارند. برخی از فراگیران، باوجود مربیان مجرب و رضایت از عملکرد آنان، قصه‌گویی آنلاین را به دلیل عدم تعامل بین قصه‌گو و کودکان و فعال نبودن کودک در بیان احساسات و عواطف کمتر تعاملی در نظر گرفته بودند. کمبود زیرساخت‌های ضروری همچون آمادگی مربیان و اعضای کانون در قصه‌گویی به صورت مجازی، نارسایی در شبکه اینترنت و مشکلات اتصالات، دانش پایین مهارت‌های فنی اعضا و والدین آن‌ها، زمان‌بر بودن یادگیری در محیط ناآشنا و جدید مجازی، نابرابری مناطق جغرافیایی و دسترسی به تجهیزات آنلاین و تجهیزات دسترسی به اینترنت، اخلاص و توقف در روند قصه‌گویی آنلاین به دلیل وجود محرک‌های مختلف از جمله مواردی است که مشارکت‌کنندگان در پژوهش به آن اشاره نموده و باعث ایجاد نگرش و دیدگاه منفی به برگزاری دوره‌های آنلاین قصه‌گویی شده است که بایستی مسئولان امر با طراحی و ارتقای نرم‌افزارهای آموزشی مجازی و پشتیبانی فنی از مربیان و اعضا زمینه را برای پوشش مناسب شبکه و رفع محدودیت پهنای باند اینترنت و کندی مکرر، سازگاری نرم‌افزارها و سیستم‌های آموزشی با موبایل دسترسی با کیفیت بالا برای کاربران مهیا نمایند.

هر پژوهشی در کنار بدیع بودن و داشتن نقاط قوت، دارای برخی محدودیت‌ها نیز می‌باشد. با شیوع بیماری کرونا و استرس و اضطراب ناشی از آن، با ایجاد فاصله بین مربیان و اعضای کانون در ماه‌های ابتدایی شروع پاندمی موجب تضعیف رابطه صمیمی و عمیق مربیان و اعضا

شده و تا حدی توانست که منجر به ایجاد اختلال در دوره‌ها و برنامه‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان گردیده و با توجه به عدم تکرار و تمرین و رفع نشدن به‌موقع اشکالات مهارت آموزان عضو کانون، باعث کاهش اثربخشی دوره‌ها می‌شود. با توجه به محدودیت بیان‌شده پیشنهاد می‌شود آموزش‌های عمومی و جلسات توجیهی مناسب برای والدین و اعضای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در زمینه‌ی آگاه‌سازی و مشارکت آن‌ها در برگزاری دوره‌های کانون پرورش فکری در فضای مجازی و به‌ویژه شبکه‌های اجتماعی در حیطه‌های مختلف مرتبط با فعالیت‌های کانون برگزار شود. پیشنهاد می‌شود که بخش ویژه‌ی در کانون پرورش فکری تحت عنوان بخش قصه‌گویی آنلاین با نیروهای تخصصی مرتبط با قصه‌گویی آنلاین در راستای برگزاری مداوم دوره‌ها و همچنین همکاری و تعامل بیشتر با مهدهای کودک و مراکز آموزشی با توجه به تأثیر قصه بر یادگیری در اختیار کانون پرورش فکری راه‌اندازی شود.

کتاب‌نامه

- حکمتی پور، نفیسه، بهنام وشانی، حمیدرضا، واقعی، سعید و اصغری نکاح، سید محسن. (۱۳۹۴). بررسی تأثیر قصه‌گویی بر خودکارآمدی تحصیلی کودکان ۷-۱۲ سال مبتلابه تالاسمی. فصلنامه مراقبت مبتنی بر شواهد، ۵(۱۶): ۱۹-۲۸.
- خسروی، زینب، افهمی، رضا و آزاد فلاح، پرویز. (۱۳۹۸). قصه‌گویی دیجیتال و نظریه ذهن: رسانه‌ای برای ذهن‌خوانی خلاق. / *تفکر و خلاقیت در علوم انسانی*، ۲(۹): ۵۲-۲۳.
- داداش زاده، سپیده و پیر خائفی، علیرضا. (۱۳۹۴). بررسی اثربخشی استفاده از روش‌های قصه‌گویی بر افزایش هوش اجتماعی دانش‌آموزان دختر مقطع چهارم و پنجم ابتدایی در سال ۹۰-۹۱. نشریه علمی آموزش و ارزشیابی (فصلنامه)، ۸(۲۹): ۲۱-۲۹.
- سایت کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. (۱۳۹۹). تاریخچه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. بازیابی شده در سایت <https://kpf.ir/%d8%aa%d8%a7%d8%b1%db%8c%d8%ae%da%86%d9%87>
- شعبانی، سمیه، تاج‌آبادی، رضا و موحدیان، سمیه. (۱۳۹۶). کاربرد و تأثیر فناوری قصه‌گویی دیجیتال در توسعه فرهنگ مطالعه و یادگیری در دانش‌آموزان (با تأکید بر آموزش ابتدایی)، همایش کشوری دانش موضوعی-تربیتی (دانش آموزش محتوا): آموزش دینی و قرآن ابتدایی، قم.
- کاشانی وحیدی، لیلا، محمدی، سحر و مرادی، هادی. (۱۳۹۹). اثربخشی قصه‌گویی دیجیتالی بر تنظیم هیجان کودک با اختلال طیف اتیسم. فصلنامه روان‌شناسی افراد استثنایی (۴۰): ۷۳-۹۸.

تجربه زیسته کودکان و نوجوانان از قصه‌گویی ... (سیده ندا ربیعی و رفیق حسینی) ۱۱۱

کتابی، سعید و محققیان، سعیده. (۱۳۹۹). آموزش فناوری‌های نوین در آموزش زبان انگلیسی به فراگیران ایرانی: قصه‌گویی دیجیتال با تکیه بر فرهنگ و قصه‌های ایرانی. فصلنامه رشد زبان‌های خارجی، ۲۷:۱۳۰.

ناخدا، مریم و جوادی، آرزو. (۱۳۹۳). قصه‌گویی دیجیتالی در وبسایت‌های کودکان و نوجوانان ایران: الزامات و راهکارها. فصلنامه تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی (۷۶): ۱۷۱-۱۵۱.

Black, S. (2008). Literature based storytelling: Read one, tell one. Retrieved March 23, 2008, from www.ala.org/booklinks.

Bustamante, D.M. (2002). Telling our stories, finding our voices: Nurturing a community of learners. Primary Voices Theoretical Framework, 11(1): 2-6.

Cliatt, M., & Shaw, J. (1988). The story time exchange: Ways to enhance it. Childhood Education, 64 (5): 293-298.

Fast, C. (2014). Berättande i förskolan. Tysta! Jag vill berätta. 1. utg. Stockholm: Natur & Kultur, 52(11):29-50.

Ghosn, I.K. (2002). Four good reasons to use literature in primary school ELT. Oxford: Oxford university press. Available: ERIC through EBSCO host, viewed 16 February.

Gregory, A., & Cahill, M. (2009). Constructing critical literacy: Self-reflexive ways for curriculum and pedagogy. Critical Literacy: Theories and Practices, 3(2):5-16.

Houston, G., Goolrick, F., Tate, R. (1991). Storytelling as a stage in process writing: A whole language model. Teaching Exceptional Children, 23(2): 40-43.

Leoste, J., et al. (2021). Using Robots for Digital Storytelling. A Game Design Framework for Teaching Human Rights to Primary School Students. In: Lepuschitz W, Merdan M, Koppensteiner G, Balogh R, Obdržálek D. (eds) Robotics in Education. RiE 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 1316. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-67411-3_3

Maureen, Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. IJEC 52, 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>

Saritepeci, M. (2021). Students' and Parents' Opinions on the Use of Digital Storytelling in Science Education. Technology, Knowledge and Learning. 26. 1-21. [10.1007/s10758-020-09440-y](https://doi.org/10.1007/s10758-020-09440-y).

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learn. Environ, 1- 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>.

Stern, N. (2013). Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance. USA, Gylphi Limited.