

# قصه گوپی دیجیتال

### اشاره

امروزه فناوری بسیاری از مهارت‌هایی را که بشر از دیرباز داشته، تحت تأثیر قرار داده است. یکی از این مهارت‌ها «قصه گوپی» است. بشر از دیرباز داستان‌هایی را با چاشنی تخیل برای نسل نو تعریف می‌کرده و این روند سینه به سینه به نسل‌های بعد منتقل می‌شده است. در واقع انسان همواره آرزوها، تجربیات و طرز فکر خود را به کمک قصه به دیگران منتقل می‌کرده و از آن لذت می‌برده است. «قصه گوپی دیجیتال» نسل جدیدی از قصه گوپی است که علاوه بر مزایای قصه گوپی سنتی، زمینه رشد مهارت سخنرانی، نگارش، ارتباطات اجتماعی و خلاقیت دانش‌آموزان را فراهم می‌کند. در این مقاله، علاوه بر معرفی قصه گوپی دیجیتال، نمونه تدریس یکی از درس‌های کتاب فارسی پایه ششم را با استفاده از قصه گوپی دیجیتال ارائه می‌دهیم.

### کلیدواژه‌ها: قصه گوپی دیجیتال، فناوری

### سابقه قصه گوپی

قصه گوپی از دیرباز در جهان مرسوم بوده است. انسان‌های نخستین برای گذران اوقات فراغت کنار آتش می‌نشستند و قصه شکار خود را برای یکدیگر تعریف می‌کردند. آثار نقاشی غارها نیز به نوعی قصه زندگی بشر اولیه را از طریق تصویر بازگو می‌کند. در واقع، قصه همواره برای انسان از جذابیت خاصی برخوردار بوده است. مضامین اخلاقی، اگر به صورت قصه بیان شوند، برای انسان جذاب‌تر و قابل فهم‌ترند. شاید یکی از دلایلی که بسیاری از روایات در قرآن کریم به صورت قصه بیان شده، همین است.

برای مثال خداوند در آیه ۳ سوره یوسف می‌فرماید: «نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَ ان كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ»: ما نیکوترین قصه‌ها (قصه‌سرایی) را به موجب این قرآن که به تو وحی نمودیم، بر تو حکایت می‌کنیم و تو قطعاً پیش از این از آن داستان‌ها خبر نداشته‌ای.

بسیاری از ما می‌توانیم لذتی را که از شنیدن قصه‌های مادر بزرگ تجربه می‌کردیم، به خاطر بیاوریم. اغلب ما اصرار داشته‌ایم، قصه‌ای را که بارها شنیده بودیم، باز هم برایمان تعریف کنند. گاهی پدرها یا مادرها نیز قبل از خواب کتاب داستانی را برای ما می‌خواندند و ما با آهنگ صدای آن‌ها به خواب





## آشنایی معلمان با شیوه قصه‌گویی دیجیتال و به‌کارگیری آن در کلاس درس، بر غنای تدریس می‌افزاید

می‌رفتیم. هرگز هم از شنیدن داستان‌های تکراری خسته نمی‌شدیم!

قصه‌ها همواره با پیشرفت بشر شکل تازه‌ای به خود گرفته‌اند و اکنون در عصر دیجیتال، به شکل «قصه‌گویی دیجیتال» درآمده‌اند. در واقع، فناوری نیز تأثیر خود را بر قصه‌گویی گذاشته است. قصه‌گویی دیجیتال نوعی قصه‌گویی است که به فرد امکان ارائه داستان خود را با استفاده از فناوری دیجیتال می‌دهد.

### قصه‌گویی دیجیتال

اصطلاح «قصه‌گویی دیجیتال» را از سال ۱۹۷۰ ریاضی‌دانان و برنامه‌نویسان بازی‌های رایانه‌ای درباره جنبه‌های تعاملی رابطه فرد و ابزار دیجیتال به کار می‌برند. اولین کسانی که فناوری را وارد دنیای قصه‌گویی کردند، هنرمندانی بودند که در دهه ۹۰ قرن بیستم از ابزارهای دیجیتال، عکس‌های آرشیوی و تکنیک‌های روایت، برای بیان احساس خود در تولید فیلم‌هایشان بهره می‌بردند. بعد از این مرحله، محصول‌های یک کارگاه فیلم کوتاه در «انستیتوی فیلم آمریکا» در ۱۹۹۳ که از همین شیوه برای آموزش شرکت‌کنندگان استفاده کرده بودند، «قصه‌گویی دیجیتال» نامیده شد. ظرف مدت کوتاهی این جریان به قدری مورد توجه قرار گرفت که در قرن بیست‌ویکم، قصه‌های دیجیتال به رسانه‌های جمعی راه یافتند.

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

در قصه‌گویی دیجیتال ابتدا مربی موضوع قصه و هدف از بیان آن را مشخص می‌کند و داستان را با استفاده از تصویر برای گروهی از کودکان یا نوجوانان بیان می‌کند. لازم به ذکر است، گروه دانش‌آموزان باید حداکثر ۱۰ نفر باشد تا مربی بتواند با مخاطبان به گفت‌وگو بنشیند. اما اگر تعداد آن‌ها بیشتر باشد، مربی می‌تواند از والدین کودکان به عنوان هم‌یار کمک بگیرد. در ادامه، مربی با طرح سؤالاتی درباره موضوع قصه، گروه را به چالش می‌کشد. ابتدا افراد باید به ترتیبی که نشست‌اند خودشان را معرفی کنند. این کار موجب می‌شود کودکان خجالتی و کم‌رو از همان ابتدا حضوری فعال در گروه داشته باشند. سؤالات از نفر اول به ترتیب افراد پرسیده می‌شود. هر جوابی که دانش‌آموز ارائه دهد، معلم با طرح سؤالاتی هدف‌دار او را به چالش می‌کشد و این کار تا زمانی که دانش‌آموزان

**قصه‌گویی  
دیجیتال، نوعی  
قصه‌گویی است  
که به فرد امکان  
ارائه داستان خود  
را با استفاده از  
فناوری دیجیتال  
می‌دهد**

کنیم. پس از بازگویی قصه مولانا، سؤالاتی چالش‌زا طرح می‌کنیم و از دانش‌آموزان می‌خواهیم به آن‌ها پاسخ دهند. برای مثال، از دانش‌آموزان می‌پرسیم: اگر شما به جای مولانا بودید، در دیدار با شمس تبریزی چه می‌کردید؟ اگر به جای شمس بودید، وقتی بی‌احترامی شاگردان مولانا را به خود می‌دیدید، چه می‌کردید؟ و برای اینکه مولانا را بهتر به دوستانتان بشناسانید، چه می‌کردید؟ معلم باید تلاش کند همه دانش‌آموزان در بحث شرکت کنند و به سؤالات پاسخ دهند. نقش معلم در تشویق دانش‌آموزان به تفکر و ایجاد هیجان برای پاسخ‌گویی به سؤالات بسیار مهم است. در غیر این صورت، به هدف اصلی تدریس که باز تولید دانش توسط فراگیرنده است، دست پیدا نمی‌کند.

در جلسه دوم، پس از مرور کوتاه مطالب جلسه اول، از دانش‌آموزان می‌خواهیم داستان زندگی مولانا را با زبان نوشتاری خودشان بنویسند و نوشته‌های خود را با صدای بلند برای دوستانشان بخوانند، نکات مبهم و اشکالات کارشان را به کمک یکدیگر رفع کنند و آماده ضبط قصه از زبان خودشان شوند.

باید توجه کرد که مکان ضبط صدا باید کاملاً ساکت باشد، اما این امکان معمولاً در مدرسه وجود ندارد. بنابراین، اگر مکان ساکتی در مدرسه پیدا نکردید، دانش‌آموزان می‌توانند صدای خود را در منزل ضبط کنند و همراه با عکس و فیلم و به کمک برنامه‌های کلیپ‌ساز، کلیپی تولید کنند. در این مرحله، قصه ما آمادگی پخش شدن در فضای مجازی را دارد و می‌توان آن را با دیگران به اشتراک گذاشت.

متوجه نکته آموزشی و اخلاقی داستان شوند، ادامه پیدا می‌کند.

در جلسات بعد، با توجه به صحبت‌های جلسه اول، از دانش‌آموزان خواسته می‌شود قصه را به زبان نوشتاری خودشان بنویسند و آن را برای دیگران بخوانند. سایر دانش‌آموزان پس از پایان کار باید نظرشان را بگویند و این کار تا خواندن قصه همه افراد گروه ادامه می‌یابد. پس از آن، بحث و گفت‌وگو در مورد نقاط چالش‌زای قصه آغاز می‌شود.

زمانی که به بحث و گفت‌وگو اختصاص داده می‌شود، بستگی به نوع قصه دارد. این زمان می‌تواند از یک تا چهار جلسه طول بکشد. هر دانش‌آموز می‌تواند با تلفن همراه (یا هر وسیله ضبط صدای دیگر)، صدای خود را ضبط و با برنامه‌های کلیپ‌ساز، مانند «ویدیوشو»<sup>۱</sup>، «ویوا ویدیو»<sup>۲</sup> و «فتو گرید»<sup>۳</sup>، یک کلیپ درست کند. دانش‌آموزان همچنین می‌توانند با استفاده از برنامه «پاورپوینت» نیز کلیپ قصه را آماده کنند و با دیگران به اشتراک بگذارند. (در مورد کودکان کم‌سن ضبط صدا و ساخت کلیپ می‌تواند توسط مربی یا والدین کودک انجام پذیرد).

### یک نمونه روش تدریس

روش قصه‌گویی دیجیتال را می‌توان در آموزش بسیاری از درس‌ها، از جمله فارسی، تاریخ و مطالعات اجتماعی به کار برد. برای آنکه همکاران با نحوه به‌کارگیری این شیوه در آموزش درس‌ها به صورت عملی آشنا شوند، در ادامه یک نمونه تدریس به شیوه قصه‌گویی دیجیتال را برای درس «جلال‌الدین محمد» شرح می‌دهیم. ابتدا با توجه به موضوع درس، معلم باید اطلاعاتی درباره جلال‌الدین محمد مولوی جمع‌آوری کند. این اطلاعات می‌تواند شامل موارد زیر باشد:

۱. مولوی، پیوند دهنده ملت‌ها؛
۲. زندگی‌نامه: آغاز زندگی، دیدار شمس و مولانا؛
۳. آثار مولانا؛
۴. مولوی و عارفان پیشین؛
۵. نظریات معرفت‌شناختی مولوی؛
۶. سال جهانی مولانا؛
۷. ساخت فیلم درباره مولانا.

معلم با توجه به اطلاعات فوق تصویرها و فیلم‌هایی را نیز باید تهیه کند. ابتدا باید برای دانش‌آموزان قصه‌ای از زندگی و آثار مولانا، همراه تصویر و فیلم، تعریف

### جمع‌بندی

قصه‌گویی دیجیتال از مباحث جدیدی است که در آموزش رسمی کمتر از آن استفاده می‌شود. آشنایی معلمان با این شیوه و به‌کارگیری آن در کلاس درس، علاوه بر غنای تدریس مباحث درسی، منجر به دستیابی به بسیاری از هدف‌های تربیتی، مانند رشد زبان و خزانه لغات، انتقال تجربه‌های زندگی، آشنایی با ادبیات قومی، تقویت مهارت گوش دادن، برانگیختگی حس کنجکاوی و رشد قوه تخیل دانش‌آموزان می‌شود. این کار، علاوه بر تقویت اعتمادبه‌نفس، به تولید اثری از سوی دانش‌آموزان می‌انجامد. ثبت و ضبط آثار کودکان و نوجوانان همچنین می‌تواند منبعی غنی برای مطالعه محققان و متخصصان تعلیم و تربیت شود.

### \* پی‌نوشت‌ها

1. Digital storytelling
2. Video show
3. Viva video
4. photo Grid

### \* منابع

۱. تجدد، نهال (۱۳۹۶). عارف جان سوخته. نشر نیلوفر. تهران.
۲. پلووسکی، آن (۱۳۶۴). دنیای قصه‌گویی. ترجمه محمدابراهیم اقلیدی. نشر سروش. تهران.
۳. فووستر، ادوارد موگان (۱۹۲۷). جنبه‌های رمان. ترجمه ابراهیم یونسو. نشر امیرکبیر. تهران.
۴. شفیع کدکنی، محمدرضا (۱۳۷۷). جلال‌الدین محمد بلخی، گزیده غزلیات شمس. نشر شرکت سهامی کتاب‌های جیبی. تهران.