



Enseignement, Apprentissage de la culture et de la langue françaises à l'aide de descriptions narratives numériques : Conception et création d'un livre électronique

Eleni MAVROPOULOU

Université d'Aristote de Thessalonique / Grèce

mavropoulo@frl.auth.gr

Résumé : A l'ère du numérique, il est impératif d'adapter de nouvelles méthodes d'enseignement. L'apprentissage à distance, l'apprentissage en ligne et l'apprentissage mobile sont désormais bien établis dans le domaine de l'éducation. Cet article traite la contribution des descriptions narratives dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère et de la culture, en présentant des descriptions narratives numériques qui sont le produit du travail du cours "Apprentissage portable dans la classe de langue étrangère : approches pédagogiques et scénarios d'utilisation" du Département de langue et littérature françaises, Faculté de philosophie, Université Aristote de Thessalonique. Dans le cadre de ce cours, les étudiants ont été initiés à une variété d'outils numériques pour créer/éditer et composer des descriptions narratives numériques.

Mots-clés : narration numérique, appareils mobiles, culture française, enseignement, livres électroniques, didactique.

Teaching, Learning French culture and language using digital narrative descriptions: Designing and creating an e-book

Abstract : In the digital age, it is imperative to adapt new teaching methods. Distance learning, e-learning and mobile learning are now well established in education. This article deals with the contribution of digital storytelling and digital storytelling descriptions in the teaching/learning of French as a foreign language and culture, by presenting digital narrative descriptions which are the product of the work of the course "Portable learning in the foreign language classroom: pedagogical approaches and scenarios of use" of the Department of French Language and Literature, Faculty of Philosophy, Aristotle University of Thessaloniki. As part of this course, students were introduced to a variety of digital tools for creating/editing and composing digital narrative descriptions.

Keywords: Digital storytelling, mobile devices, French culture, education, e-books.

Introduction

L'Internet et les nouvelles technologies, selon l'opinion dominante aujourd'hui, sont au service de l'éducation de manière inépuisable, tant pour les éducateurs que pour les étudiants. Pour de nombreux étudiants dans le monde, le français est une langue et une culture étrangères importantes. Cependant, les méthodes traditionnelles d'enseignement de la langue et de la culture françaises, telles que les manuels et les cours magistraux, peuvent être ennuyeuses et inefficaces. L'utilisation de la technologie multimédia pour raconter une histoire à l'aide de la narration numérique et des descriptions narratives peut améliorer l'apprentissage du français et la diffusion de la culture française et le rendre plus intéressant. La narration numérique et les descriptions narratives peuvent constituer une approche nouvelle et innovante qui contribue à rendre l'apprentissage de la langue et de la culture françaises plus attrayant et plus agréable (Moradi, Chen, 2019). La narration numérique est définie comme la combinaison de la narration traditionnelle avec des outils technologiques modernes et doit inclure au moins deux des éléments suivants : texte, audio, musique, vidéos, photos ou autres médias numériques (Reinders, 2011). L'utilisation de descriptions narratives dans un livre électronique est un excellent moyen d'enseigner la langue aux étudiants par le biais d'une expérience interactive et multimédia. Est-il possible et facile pour un prof de langue étrangère de créer un livre électronique avec de descriptions narratives pour l'utiliser dans la salle de classe pour ses apprenants ?

Cet article se concentre sur la conception et la création d'un livre électronique qui démontre comment la narration numérique et les descriptions narratives peuvent être utilisées pour enseigner la culture française et le français en tant que langue étrangère. En plus, de discuter des étapes impliquées dans la création et la conception d'un e-book, les avantages de cette approche seront également discutés. Les descriptions narratives créées sont le produit d'un travail du cours "Apprentissage portable dans la classe de langue étrangère : approches pédagogiques et scénarios d'utilisation" du département de langue et littérature françaises, faculté de philosophie, université Aristote de Thessalonique. Dans le cadre du cours, les étudiants ont été initiés à une variété d'outils numériques pour créer et éditer/composer des narrations numériques. L'utilisation d'appareils mobiles est imposée afin d'améliorer l'apprentissage. Tout d'abord, nous avons discuté l'apprentissage des langues et de la culture assistées par des appareils mobiles. Ensuite, nous avons présenté les avantages de la narration numérique dans l'enseignement des langues étrangères. Nous avons fait référence sur l'enseignement de langue et de la culture françaises et les défis de la narration numérique. La méthodologie et les résultats de l'étude suivent. Enfin, il y a la conclusion.

1. Apprentissage des langues et de la culture assistées par des appareils mobiles

Depuis des années, les ordinateurs de bureau et les nouvelles technologies ont été développés, donnant lieu à un "apprentissage électronique" à la fois synchrone (en même temps) et asynchrone (à un autre moment). L'avènement des ordinateurs de bureau, des ordinateurs portables, des netbooks et des applications basées sur le web a grandement facilité l'accès flexible au matériel d'apprentissage des langues dans la seconde moitié du 20^e siècle, en particulier dans le domaine de l'enseignement des langues. Par rapport à l'enseignement traditionnel, l'apprentissage des langues étrangères avec le soutien des nouvelles technologies est largement accepté par les étudiants d'aujourd'hui, tandis que les jeunes apprenants préfèrent des formes alternatives d'apprentissage par le biais d'applications spécialisées.

La technologie mobile et les services qu'elle offre sont de nouveau intégrés à l'enseignement à distance, ce qui lui permet de gagner du terrain et d'accroître l'efficacité de l'apprentissage. Parmi les technologies de mobilité exploitées par MALL (Mobile assisted language learning) figurent les dictionnaires de poche électroniques, les assistants numériques personnels (PDA), les téléphones intelligents, les lecteurs MP3 et les ordinateurs tablettes qui sont à la pointe de la technologie (Burston, 2013). Au départ, ces appareils ont été conçus pour

échanger des informations et communiquer, offrant une variété de fonctionnalités logicielles et matérielles pour répondre à une variété de besoins. Dans le contexte de l'apprentissage tout au long de la vie, il s'agit d'une méthode alternative d'apprentissage ou de diffusion des connaissances, qui supprime les limites de l'enseignement conventionnel, tout en contribuant à des résultats éducatifs spécifiques. Ce type d'apprentissage ne nécessite pas de lieu ou de temps spécifique. Avec l'"apprentissage mobile", l'apprenant peut étudier à tout moment et en tout lieu avec le matériel et communiquer avec ses enseignants et d'autres participants de manière synchrone ou asynchrone.

Étant donné que le développement rapide de la technologie a progressivement pris une forme complexe et améliorée d'"apprentissage en ligne", il est clair que l'apprentissage à l'aide d'appareils mobiles peut être considéré comme une forme d'"apprentissage à distance" avec le développement rapide de la technologie. Lorsque l'apprentissage se fait à l'aide d'un appareil mobile, le processus n'est pas limité et lié à un lieu spécifique présentant des caractéristiques particulières, mais peut au contraire se dérouler n'importe où. L'apprentissage mobile se caractérisant par sa portabilité, il offre plus d'avantages que l'apprentissage "électronique", puisqu'il peut être utilisé n'importe où et n'importe quand (Roschelle, 2003). En d'autres termes, l'"apprentissage portable" combine tous les avantages de l'"apprentissage électronique" dans un appareil portable qui peut être utilisé à tout moment et en tout lieu. Il est omniprésent.

Il est adapté à la vie des apprenants et utilise leur temps "perdu". Ce type d'apprentissage est un excellent moyen d'utiliser le temps "perdu" des apprenants. De plus, il est interactif, ce qui permet aux apprenants d'apprendre instantanément et de communiquer avec les enseignants en temps réel. L'évaluation et l'auto-évaluation sont également plus faciles et plus directes. Les appareils mobiles permettent aux étudiants d'apprendre à tout moment et en tout lieu, ce qui renforce leurs compétences en matière d'alphabétisation et de culture numérique, ainsi que leur capacité à reconnaître leurs propres aptitudes (Attewell, 2005; Attewell, Webster, 2005). MALL peut également être utilisé pour encourager l'apprentissage indépendant et collaboratif, pour identifier les domaines de besoins, pour engager les élèves réticents et pour augmenter l'estime de soi et la confiance en soi des élèves. La communication et l'apprentissage peuvent être améliorés grâce aux technologies mobiles. En particulier, les technologies portables telles que les téléphones "intelligents" offrent aux étudiants un moyen flexible de communiquer et peuvent être utilisées de manière stratégique pour améliorer la mémoire des étudiants (Yousuf, 2007).

L'apprentissage des langues assisté par téléphone portable a eu un impact positif sur l'apprentissage des langues, comme le mentionne Kukulska-Hulme, (2015). Étant donné que les appareils mobiles sont disponibles dans tous les contextes d'apprentissage, les enseignants devraient les intégrer dans l'enseignement en classe afin d'enseigner efficacement les compétences et sous-compétences linguistiques. La méthode MALL améliore les compétences linguistiques des apprenants de manière positive (Azad, Kamarei, 2021 ; Baleghizadeh, Oladrostam, 2010). D'après une analyse de plusieurs études publiées (Burston, 2011), la plupart des étudiants considèrent la technologie mobile comme pratique car elle peut être utilisée partout et à tout moment. Avec une attitude positive, il a accepté la mise en œuvre de MALL, ce qui a donné une grande impulsion à ceux qui ont tenté de la mettre en œuvre.

Les appareils mobiles étant utilisés de diverses manières, à la fois dans la salle de classe et en dehors, l'intégration significative de l'EAML dans le programme d'études peut en fait être réalisée lorsqu'ils sont utilisés en conjonction avec une approche constructiviste, centrée sur l'apprenant, qui fournit un accès omniprésent aux ressources d'apprentissage (Burston, 2014a ; Burston, 2014b). En plus de multiplier les expériences d'apprentissage, les appareils mobiles modernes peuvent en faciliter de nouvelles, en favorisant la communication et l'apprentissage partout et à tout moment. Cette technologie est entrée dans le processus d'apprentissage et d'éducation comme l'une des plus innovantes et des plus prometteuses, offrant à l'utilisateur-apprenant des possibilités qui ne sont pas disponibles avec d'autres dispositifs statiques. Par conséquent, l'"apprentissage mobile" offre aux enseignants et aux étudiants des possibilités uniques d'apprendre sans les contraintes de temps et de lieu (Gil, Pettersson, 2010).

Deux études (Trifonova, Ronchetti, 2003 ; Traxler, 2007) et d'autres définissent les appareils mobiles comme de petits appareils autonomes et discrets qui nous accompagnent partout où nous allons, permettant aux étudiants de profiter de petits espaces de temps et d'espace pour apprendre. Pour améliorer encore le processus d'apprentissage, il faut également prendre en compte les inconvénients en plus des avantages dans une étude (Kennedy, Levy, 2008). Outre les avantages, il faut également tenir compte des inconvénients. Un certain nombre d'inconvénients sont associés au MALL, notamment le manque de contact humain, les distractions causées par les appareils mobiles et l'absence de logiciels et d'applications éducatives pour l'apprentissage des langues étrangères. L'exploitation pédagogique audio est limitée par la distance entre les apprenants, le manque d'interaction, l'apprentissage en dehors du contexte d'un programme spécifique, l'adaptation à des âges et des besoins différents et la

vérification des résultats de l'apprentissage. L'utilisation d'appareils mobiles a permis la création d'un livre électronique et d'un livre sur la narration numérique.

2. Avantages de la narration numérique dans l'enseignement des langues étrangères

Grâce à la narration numérique, les étudiants sont en mesure d'apprendre une langue étrangère de manière plus pertinente et plus significative en reliant le matériel à leur propre vie et à leurs expériences (Moradi, Chen, 2019). L'utilisation de la narration numérique dans l'enseignement des langues étrangères présente plusieurs avantages pour les étudiants. Les apprenants sont au centre du processus d'apprentissage lorsque des histoires sont utilisées, et elles reflètent divers aspects de la pédagogie de l'apprentissage, notamment l'engagement des étudiants, l'intégration de la technologie et l'apprentissage basé sur des projets. Robin désigne une combinaison de divers types de compétences en littératie, notamment la littératie numérique, la littératie globale, la littératie technologique, la littératie visuelle et la littératie informationnelle (Robin, 2006), qui résultent de la combinaison de la recherche, de l'écriture, de l'organisation, de la technologie, de la présentation, des entretiens, des interactions interpersonnelles, de la résolution de problèmes et de l'évaluation.

Outre le développement de la langue, il existe d'autres avantages. Il est possible d'améliorer les compétences des élèves en matière d'écriture, d'expression orale et de présentation grâce à la narration numérique, qui permet aux élèves de s'exprimer à l'aide d'une variété d'outils médiatiques numériques (Kukulaska-Hulme, 2015). Lorsque les élèves créent des histoires numériques, ils développent à la fois leur maîtrise de l'information et leurs compétences en matière de communication. De plus, même si les élèves n'ont pas le niveau de langue approprié pour communiquer, les images et le son leur permettent de le faire. Les compétences des élèves en matière d'écriture peuvent être améliorées grâce à l'utilisation d'outils d'écriture guidée qui influencent directement les émotions et enrichissent la classe (Reinders, 2011). Pour commencer, la compréhension culturelle est développée grâce à l'utilisation d'outils d'écriture guidée (Lee, 1994). L'élève passe de la littératie à la multilittératie dans sa capacité à gérer des situations de communication linguistiques et non linguistiques, par exemple en étant capable d'utiliser des représentations alphabétiques et multimodales (Kalantzis, Cope, 2001).

En outre, des compétences en matière de pensée critique sont enseignées. Grâce à la narration numérique, les élèves peuvent faire preuve de créativité et d'esprit critique, puisqu'ils doivent sélectionner et agencer des éléments tels que

des images, du son et du texte pour raconter une histoire. En outre, elle favorise l'engagement et la motivation des élèves (Arvanitis, Krystalli, 2021). Comme les élèves aiment les histoires numériques (Tsigani, Nikolakopoulou, 2018), ils peuvent participer activement au processus d'apprentissage, ce qui renforce leur engagement et leur motivation à l'égard de la matière (Moradi, Chen, 2019). En conclusion, la narration numérique présente de nombreux avantages pour l'enseignement d'une langue étrangère. Une expérience d'apprentissage dynamique et attrayante qui renforce l'efficacité et le plaisir de l'apprentissage d'une langue étrangère peut être améliorée par la narration numérique, qu'il s'agisse de l'amélioration du développement linguistique ou de l'amélioration des compétences en matière de pensée critique.

3. Enseignement de langue et de la culture françaises : les défis de la narration numérique

La narration numérique présente de nombreux avantages pour l'enseignement du français, mais elle comporte aussi des défis. Outre l'accès et la formation à la technologie, la narration numérique dans l'enseignement peut entraîner une répartition inégale des ressources, la nécessité d'un accès et d'une formation à la technologie, les limites de certains outils numériques et des préoccupations concernant la vie privée et la sécurité des élèves en ligne. La narration numérique implique l'utilisation d'outils numériques, de sorte que les élèves doivent avoir des connaissances technologiques et être familiarisés avec les outils multimédias pour réussir (Moradi, Chen, 2019).

En plus de prendre du temps, la création d'histoires numériques de haute qualité nécessite des compétences et des connaissances spécialisées qui ne sont pas forcément à la portée de tous les élèves et de tous les enseignants (Moradi, Chen, 2019). L'utilisation de la narration numérique comme outil d'enseignement peut rendre difficile l'évaluation de la qualité et de l'efficacité des récits multimédias des élèves. Les enseignants peuvent éprouver des difficultés à fournir un retour d'information significatif aux élèves, un élément crucial de l'acquisition des langues.

4.4. Méthodologie

La méthodologie de conception et de création d'un livre et/ou d'un livre électronique peut varier en fonction des buts et des objectifs du projet. Le projet mentionné visait principalement à impliquer les étudiants du département de langue et de littérature françaises de l'Université Aristote de Thessalonique dans la création d'un livre électronique de narrations descriptives à double objectif. Une narration descriptive devrait être conçue, élaborée et mise en œuvre par les futurs

profs de français, puis engagé en tant qu'apprenants dans ce processus et apprécié dans son ensemble.

Il y a eu une revue de la littérature concernant l'utilisation des narrations descriptifs numériques dans l'enseignement des langues, ainsi que des études sur l'efficacité des narrations descriptifs dans l'apprentissage des langues. L'apprentissage des langues étrangères par le biais de narrations descriptifs est une méthode puissante. Les livres électroniques sont un excellent format pour éduquer les étudiants à la culture et à la langue parce qu'ils sont interactifs et attrayants.

Une analyse de la littérature a été réalisée avant de concevoir et de créer un livre électronique : Il s'agissait de rechercher la littérature existante sur les descriptions et leur application à l'apprentissage de la culture et de la langue. En donnant un aperçu des meilleures pratiques et des stratégies efficaces, cette étude a contribué à la conception et à la création du livre. Les objectifs du livre électronique, y compris les objectifs linguistiques et culturels, ainsi que les publics cibles, doivent être déterminés : Pour concevoir et créer un livre avec des codes QR et des éléments de réalité augmentée qui soient efficaces et attrayants, il faut comprendre les besoins, les capacités et les styles d'apprentissage du public cible.

La conception d'un livre électronique peut se faire à l'aide d'un certain nombre de plateformes différentes, en fonction des besoins et des préférences de l'individu. Il convient également d'intégrer des éléments audio, vidéo et culturels. Il existe plusieurs options populaires pour la conception d'un livre électronique. Adobe InDesign permet de concevoir des mises en page, d'ajouter des images et de personnaliser la typographie. La conception de contenus imprimés et numériques est un processus de qualité professionnelle. L'outil propose plusieurs modèles et outils de conception pour créer des livres électroniques professionnels. Outre la version gratuite, une version payante est disponible avec des fonctionnalités et des modèles supplémentaires. Le traitement de texte basé sur le cloud, Google Docs, peut être utilisé pour créer des livres électroniques. Vellum est un programme dédié au formatage des livres électroniques Mac OS pour de multiples formats, y compris Kindle et iBooks. Il est gratuit, facile à utiliser et permet une collaboration en temps réel. Vellum permet de créer et de publier des livres électroniques dans plusieurs formats, dont Kindle et iBooks.

Le programme offre une variété de modèles et d'options de conception, et il est relativement simple à utiliser. Scrivener est un programme d'écriture populaire qui facilite l'organisation et la mise en forme des livres électroniques. Outre la publication de livres électroniques aux formats ePub et Kindle, ce

programme est très apprécié des auteurs. Il est possible de publier un livre électronique sur de nombreuses plateformes, dont Kindle Direct Publishing (KDP) d'Amazon, qui est l'une des plateformes les plus populaires. Vous pouvez publier un livre électronique avec Smashwords et le distribuer à plusieurs détaillants, dont Amazon, Apple, Barnes & Noble et Kobo. Smashwords propose une multitude d'outils et de ressources pour le formatage, la publication et la promotion de votre livre électronique. Avec Apple iBooks, les utilisateurs peuvent publier des livres électroniques multimédias interactifs sur leurs appareils Apple, y compris des galeries audios, vidéo et d'images. Barnes & Noble Press est une plateforme en ligne qui permet aux utilisateurs de publier leurs livres électroniques.

Outre les outils de marketing, cette plateforme dispose d'une interface conviviale qui facilite la promotion d'un livre électronique. Les éditeurs peuvent publier et distribuer des livres électroniques sur Google Play par l'intermédiaire d'une plateforme appelée Google Play Books. Draft2Digital comporte plusieurs fonctionnalités, comme la possibilité de vendre des livres électroniques dans plusieurs pays. Divers outils et ressources sont disponibles pour aider quiconque à formater et à publier un livre électronique. Outre la publication et la distribution de livres électroniques à plusieurs détaillants, Draft2Digital permet aux utilisateurs de planifier la structure et le contenu du livre électronique, y compris l'histoire, les illustrations, les éléments interactifs, les codes QR et les éléments de réalité augmentée. Le fait de disposer d'un plan clair et concis a permis de s'assurer que le livre est bien organisé et structuré, et que tous les points clés sont couverts.

Il est important de choisir avec soin les polices, les mises en page et les images pour créer un livre esthétiquement agréable et facile à lire. Pour susciter l'intérêt des élèves, le contenu doit être clair, attrayant et adapté au public cible. La création de nouveaux documents, la compilation de ressources existantes ou une combinaison des deux peuvent également en faire partie. Grâce à des éléments interactifs tels que des codes QR, des photos, des vidéos et des sons, les élèves peuvent mettre en pratique leurs compétences culturelles. Ce processus d'examen et de révision permet de s'assurer que le livre électronique est de grande qualité, qu'il est efficace pour promouvoir l'apprentissage de la culture et des langues et qu'il est agréable pour les élèves. En plus d'assurer l'exactitude et la cohérence du contenu, il procède à toutes les révisions et éditions nécessaires. La publication du livre électronique et son accessibilité aux étudiants pour l'apprentissage. Pour ce faire, la copie physique du livre est imprimée et publiée sous forme de livre électronique sur le site web. En suivant ces étapes, il est possible de créer un livre électronique bien conçu et efficace pour soutenir

l'enseignement du français langue étrangère et de sa culture. Une fois les étapes de conception, de mise en œuvre, de test et de révision terminées, le livre électronique a été publié sur le site : <http://digital-language-learning.eu/el/other-works-gr/undergraduate-courses-projects-gr/narrations-2023a>.

5. Résultats

Afin de découvrir à quel point ce processus pouvait être engageant et motivant pour les apprenants, tous les récits de description ont été présentés en classe après l'achèvement du processus. En plus de faire preuve d'un grand enthousiasme pour le projet, les étudiants l'ont également trouvé très motivant et encourageant dans le processus d'apprentissage, ce qui les a amenés à décider de le mettre en œuvre dans leurs futurs projets d'enseignement.

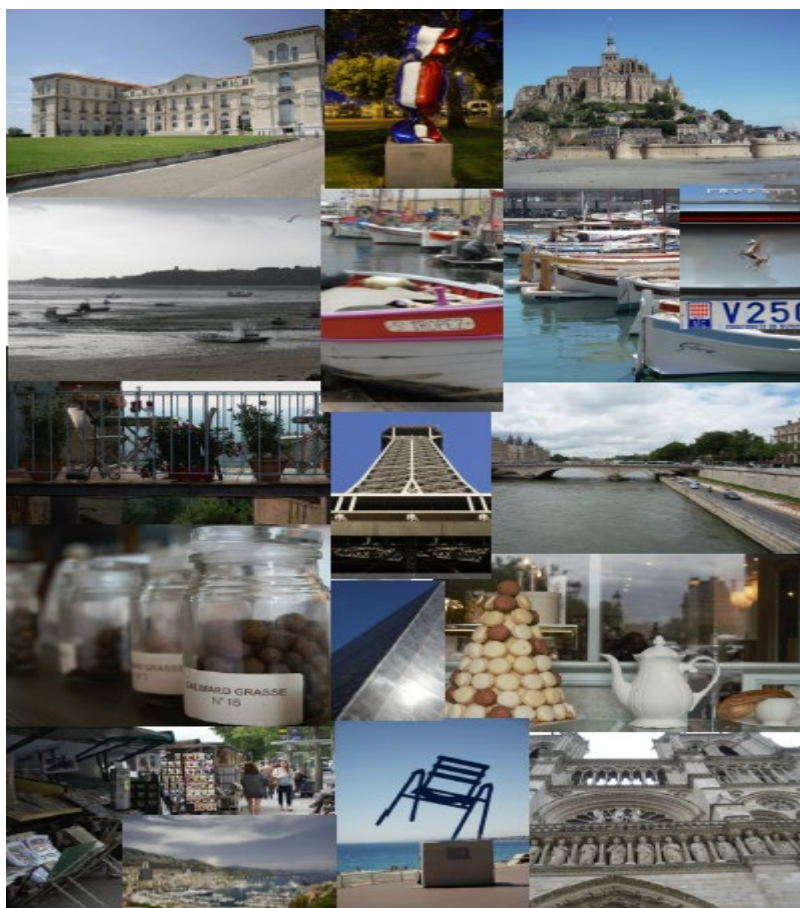
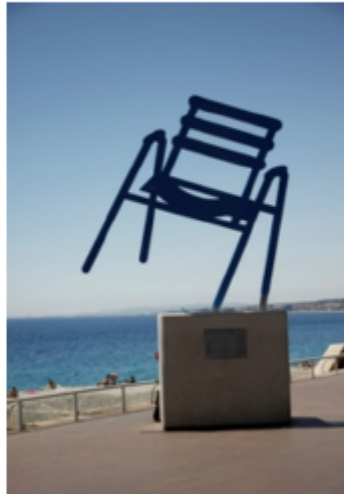


Figure 1. Page de couverture du livre électronique

La couverture du livre électronique est constituée de photos représentatives de chaque ville - village. Chaque page comporte une histoire, son numéro de série, une photo représentative, le nom de l'auteur et le code QR de la description narrative.

4. Nice



Μαρία Λώρα Γκανούλη



SCANNE-MOI

Figure 2. Exemple 1 du livre électronique

15. Le Mont Saint-Michel



Λαμπρινή Τσολερίδου



SCANNE-MOI

Figure 3. Exemple 2 du livre électronique

Chaque description narrative peut contenir de l'audio ou des vidéos selon les choix du créateur.

Conclusion

Ce document présente les avantages et les défis potentiels de l'utilisation de la narration numérique pour l'enseignement du français langue étrangère, ainsi que la conception et la création d'un livre électronique pour soutenir l'apprentissage des langues à l'aide de la narration numérique. Nous avons décrit les étapes de la création d'un livre électronique, notamment la définition des objectifs, le choix d'une plateforme, la planification du contenu, l'intégration d'éléments interactifs et l'examen et la révision du produit final. Les universitaires ont rapidement reconnu le potentiel des appareils mobiles en tant qu'outils pédagogiques, car les utilisateurs de tous âges les utilisent de plus en plus pour communiquer et accéder à l'information. En augmentant la motivation et l'engagement, les appareils mobiles et la narration numérique peuvent améliorer l'apprentissage des langues. Néanmoins, l'accès à la technologie et la formation des enseignants doivent être considérés comme des limites possibles. Il est possible pour les éducateurs de créer des ebooks bien conçus qui peuvent soutenir l'enseignement du français langue étrangère et améliorer les expériences

d'apprentissage des langues des élèves en utilisant leurs appareils. Les étapes décrites dans cet article fournissent aux éducateurs un guide pas à pas pour créer de tels ebooks.

6. Acknowledgments

Nous tenons avant tout à remercier le professeur Panagiotis Arvanitis pour ses conseils, son soutien et ses encouragements tout au long du processus. Son mentorat et son expertise ont été inestimables. Nous souhaitons également exprimer notre gratitude aux étudiants Georgia-Demitra Vrokhidis, Catherine Vyrou, Maria Laura Ganouli, Melissa Elesi, Theodosia Karliavti, Cleo Krimizi, Catherine Manelidou, Irini Mikropoulou, Maria Migdalia, Theodosia Tavanidou, Olga Trapsioni, Lambrini Tsoleridou, Anna Chrysochoidou, qui ont conçu et créé les histoires numériques. Nous leur sommes profondément reconnaissants pour leur travail acharné et leur dévouement.

Références bibliographiques

- ARVANITIS, P., & KRYSTALLI, P. (2021). *Digital storytelling and augmented reality-based scenarios for foreign language teaching*. In *Digital Pedagogies and the Transformation of Language Education* (pp. 1-22). IGI Global.
- ATTEWELL, J. (2005). *Mobile technologies and learning*. London: Learning and Skills Development Agency, 2(4), 44-75.
- ATTEWELL, J., & WEBSTER, T. (2005). *Engaging and supporting mobile learners. Mobile learning anytime everywhere: A book of papers from mLearn 2004*, 15-19.
- AZAD, M., & KAMAREI, M. (2021). *A study on the effect of telecollaboration through social networking on reading comprehension and vocabulary learning: the case of Iranian female high school EFL learners*. *Journal of English Language Studies*, 6(2), 171-184.
- BALEGHIZADEH, S., & OLADROSTAM, E. (2010). *The effect of mobile assisted language learning (MALL) on grammatical accuracy of EFL students*. *Mextesol Journal*, 34(2), 1-10.
- BURSTON, J. (2011). *Exploiting the pedagogical potential of MALL*. *Proceedings of Mobile Learning as the future of education*.
- BURSTON, J. (2014a). *MALL: The pedagogical challenges*. *Computer Assisted Language Learning* 27(4), 344-257. DOI: 10.101080/09588221.2014.914539
- BURSTON, J. (2014b). *The reality of MALL: Still on the fringes*. *CALICO Journal*, 31(1). 103-125. DOI: 10.11139/cj.31.1.103-125.
- BURSTON, J. (2013). *Mobile-assisted language learning: A selected annotated bibliography of implementations studies 1994-2012*. *Language Learning & Technology*, 17(3), 157-225.

- GIL, D., & PETTERSSON, O. (2010). *Providing flexibility in learning activities systems by exploiting the multiple roles of mobile devices*. In 2010 6th IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technologies in Education (pp. 166-170). IEEE.1080
- KALANTZIS, M., & COPE, B. (2001). *"Multiliteracies" a framework for action*. In M. Kalantzis & B. Cope (Eds), *Transformations in language and learning: perspectives on Multiliteracies*. Australia: Common Ground Publishing.
- KENNEDY, C., & Levy, M., (2008). *L'italiano al telefonino: Using SMS to support beginners' language learning*. *RECALL*, 20(3), 315-330. DOI: 10.1017/S0958344008000530
- KUKULSKA-HULME, A. (2015). *Language as a bridge connecting formal and informal language learning through mobile devices*. In *Seamless learning in the age of mobile connectivity* (pp. 281-294). Springer, Singapore.
- LEE, L. (1994). *L2 writing: using pictures as a guided writing environment*. ERIC Clearinghouse on Language and Linguistics.
- MORADI, H., & Chen, W. (2019). *Digital storytelling in language education*. *Behavioral Sciences*, 9(12), 147.-REINDERS, H. (2011). *Digital storytelling in the foreign language classroom*. *ELTWorldOnline.com*, 3,5-6.
- ROBIN, B. (2006, March). *The educational uses of digital storytelling*. In *Society for information technology & teacher education international conference* (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- ROSHELLE, J. (2003). *Unlocking the learning value of wireless mobile devices (Keynote paper)*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(3), 260-72. DOI: 10.1046/j.0266-4909.2003.00028.x
- TRAXLER, J. (2007). *Defining, discussing and evaluating mobile learning: The moving finger writes and having writ*. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 8(2). DOI: 10.19173/irrodl.v8i2.346
- TRIFONOVA, A., & RONCHETTI, M. (2003). *Where is mobile learning going?* In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 1794-1801). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- TSIGANI, C., & NIKOLAKOPOULOU, A. (2018). *Digital storytelling: a creative writing study in the foreign language classroom*. *Educational Journal of the University of Patras UNESCO Chair*, 5(2).
- YOUSUF, M. I. (2007). *Effectiveness of mobile learning in distance education*. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 8(4), 114-124.