

نوع مقاله: پژوهشی

صفحات ۳۶ - ۱۷

ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان)

فاطمه اعتمادی^۱فهیمه باب الحوائجی^۲سیدعلی حسینی المدنی^۳

چکیده

هدف از پژوهش حاضر ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان مدارس هوشمند استان کرمان بود. بر این اساس، در این پژوهش ابتدا مراحل تولید قصه‌های دیجیتال از طریق مطالعات اکتشافی و نظرسنجی از خبرگان آگاه به موضوع با استفاده از تکنیک دلفی، مورد شناسایی قرار گرفت و سپس این مراحل در قالب الگوی طراحی شده در جامعه آماری مورد نظر آموزش داده شد. پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های توصیفی - همبستگی است که به روش پیمایشی انجام شده است. همچنین این پژوهش از نظر هدف، توسعه‌ای - کاربردی است. روش گردآوری اطلاعات در این پژوهش، ترکیبی از مطالعات کتابخانه‌ای و میدانی است و ابزار گردآوری اطلاعات پرسشنامه است. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها از مدلسازی معادلات ساختاری به همراه نرم‌افزارهای SPSS و smart pls استفاده شده است. یافته‌های پژوهش ضمن تأیید الگوی پیشنهادی پژوهش، نشان داد که تولید قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تأثیر دارد و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر تولید قصه دیجیتال بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون است. همچنین تولید قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تأثیر دارد و هوش هیجانی دانش‌آموزان افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون است.

واژگان کلیدی

قصه‌های دیجیتال، مهارت‌های اجتماعی، هوش هیجانی.

۱. دانشجوی دکتری علوم اطلاعات و دانش‌شناسی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: Etemadi.fatemeh91.yahoo.com

۲. دانشیار گروه علوم ارتباطات و دانش‌شناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

Email: f.babalhavaeji@srbiau.ac.ir

۳. استادیار گروه روانشناسی، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: Hosseini-almadani@iau-tnb.ac.ir

پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۶/۲۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۳/۲۶

طرح مسأله

برخورداری از مهارت‌های اجتماعی و ارتباطات ثمربخش، برای داشتن عملکرد موفق در زندگی ضروری است. مهارت‌های اجتماعی از فرهنگ و گروه‌های اجتماعی که فرد در ارتباط با آنها قرار دارد، تأثیر پذیرفته و میزان برخورداری از این مهارت‌ها در سلامت رفتاری و اجتماعی افراد نقش بسزایی را ایفا می‌نماید. تعلیم و تربیت، اگر به دنبال پرورش انسان‌های رشد یافته باشد، که هست، ناچار باید مسأله رشد اجتماعی را به عنوان یکی از زمینه‌های فعالیت خود مورد ملاحظه قرار دهد. بنابراین، همراه با رشد در سایر مهارت‌های تحصیلی، پرداختن به جنبه‌های اجتماعی زندگی و کسب آمادگی‌های لازم برای برقراری رابطه‌ای سالم با دیگران، یکی از چالش‌های فراروی کودکان در حال پرورش و نیز به طریق اولی، از وظایف دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت است (حسین چاری و خیر، ۱۳۸۱). تعاریف مختلفی از مهارت اجتماعی وجود دارد: از جمله لیبرمن^۱ و همکاران (به نقل از تسانگ و لاک^۲، ۲۰۰۸) مهارت اجتماعی را به عنوان توانایی برای بیان احساسات فهم علایق یا خواسته‌ای دیگران تعریف کرده‌اند. مهارت‌های اجتماعی توانایی برقراری روابط بین فردی با دیگران است به نحوی که از نظر جامعه قابل قبول، ارزشمند، منطبق بر عرف و در عین حال برای شخص، خانواده و جامعه سودمند بوده و بهره‌های دوجانبه داشته باشند (هارجی و ساندرز^۳، ترجمه فارسی، ۱۳۹۲). مهارت‌های اجتماعی در واقع یادگرفتنی هستند و شامل رفتارهای کلامی و غیرکلامی اند با قصد، نیت، واکنش‌ها و پاسخ‌های متناسب همراه اند، مستلزم زمان متناسب و کنترل رفتارهای خاص می‌باشند، متأثر از عوامل محیطی هستند، تقویت‌های اجتماعی دیگران را به حداکثر می‌رساند (لیبورجانی و غفاری، ۱۳۹۰: ۱۸۶). تأثیر آموزش این مهارت‌ها بر موفقیت در زندگی، از طریق دستکاری ظرفیت روانی- اجتماعی افراد امکان پذیر است. بنابراین آموزش این مهارت‌ها، ظرفیت روانی- اجتماعی افراد را بالا برده و آنها را قادر می‌سازد تا با اندیشه و تحلیل موقعیت، به رفتاری سازگارانه و همراه با تحمل رو آورند (منگرولکار^۴ و همکاران، ۲۰۰۱).

هوش هیجانی^۵ از نظر مایر و سالووی^۶ نوعی توانایی و به عنوان ظرفیت ادراک، ابزار، شناخت، کاربرد و اداره هیجانات در خود و دیگران، تعریف شده است (نقل در بشارت و همکاران،

1. Liberman
2. Tsang & Lak
3. Harji & Saunders
4. Mangrulkar
5. Emotional Intelligence
6. Mayer & Salovey

۱۳۸۵). طبق نظر بار-ان^۱ هوش هیجانی مجموعه‌ای از ظرفیت‌های غیرشناختی، توانها و مهارت‌هایی است که بر توانایی‌های فرد برای موفقیت، کنار آمدن با مطالبات و فشارهای محیطی تأثیر می‌گذارد (هین^۲، ۲۰۰۴).

به نظر می‌رسد ارائه آموزش‌ها در قالب قصه‌ها با ایجاد جذابیت و انگیزه بیشتر و همچنین ملموس‌تر کردن اطلاعات و مفاهیم و مهارت‌ها برای کودکان به یادگیری عمیق‌تر و بهتری منجر شده است. آموزش‌ها، فرایندهای درون گروهی و جذابیت آموزش مبتنی بر قصه در محیطی امن، مشارکتی و فعال، احتمالاً به شناخت بیشتر کودکان نسبت به خود و احساسات و رفتارهایشان منجر خواهد شد و این عوامل در کنار همانندسازی با شخصیت‌های قصه‌ای و سپس ایفای نقش بر مینای سناریوهای تعریف شده، منجر به هدایت کودکان به سمت خودکنترلی بیشتر و تعامل‌های مثبت‌تر با همسالان شد.

همچنین قصه روش مناسبی برای کمک کردن به جریان رشد فکری کودک است. شنیدن قصه باعث می‌شود کودک بتواند تصویرسازی کرده و شخصیت‌ها را خلق کند. در واقع قصه راهی برای ارضای نیازهای روانی کودکان است (جمال زاده، ۱۳۹۰). از سویی دیگر، هوش اجتماعی یکی از انواع هوش‌هایی است که می‌تواند تحت تأثیر قصه‌گویی رشد کند (خلیل زاده، ۱۳۸۸).

در واقع کودک با شنیدن قصه و تکمیل قصه‌های ناتمام و گفتگو در مورد پیام‌های روایت در گروه قصه‌درمانی، فرصتی را برای رشد و بروز ابتکار و توانایی‌های زبانی و مهارت‌های اجتماعی کسب می‌کند و نهایتاً احساس گناه و کمروبی کودک کاهش چشمگیری می‌یابد. از طرف دیگر، قصه‌درمانی و قصه‌گویی در نقش عامل آموزشی و تربیتی، باعث ترویج و بحث و تبادل نظر در بین کودکان می‌شود و از این طریق مهارت‌های زبانی تقویت شده، کودک در رهگذر ماجراها و شخصیت‌پردازی‌های قصه، با نقاط قوت و ضعف و استعدادهایش آشنا شده و یاد می‌گیرد با دیگران ارتباط مناسب برقرار کند. بنابراین با توجه به جنبه تربیتی و آموزشی و درمانی قصه‌گویی، می‌توان از آن به عنوان وسیله‌ای ارزشمند و کارآمد جهت ارتقاء مهارت‌های زندگی و اجتماعی سود برد.

یکی از روش‌های نوین آموزش، استفاده از ادبیات و بخش‌های مختلف آن، خصوصاً ادبیات قصه‌ای در کلاس درس است. رابطه تنگاتنگ ادبیات و زندگی اجتماعی در پدید آمدن قصه‌ها و حکایت‌ها نقش اساسی دارد و سبب به اشتراک گذاشتن اندیشه‌ها و تجربیات فردی و اجتماعی، انتقال میراث فرهنگی، آداب و سنن، اعتقادات و تاریخ از یک نسل به نسل‌های بعدی می‌شود

1. Bar-on

2. Hen

(قدسی و همکاران، ۲۰۱۲). علیرغم آن که قصه به مفهوم کلی عبارت است از «ماجرای واقعی یا تخیلی که برای سرگرمی گفته یا خوانده می‌شود» (دهخدا، ۲۰۰۶)، کارکرد قصه تنها سرگرمی نیست. بلکه، می‌تواند در جهت شناخت، پیشگیری و حل مشکلات مفید واقع شود (سلطانی و همکاران، ۱۳۹۲). ذهن انسان ماهیت قصه مدار است و ادراک تجربیات روزمره خود را در قالب خرده قصه‌ها سامان می‌دهد (نیکویی و بابشکوی، ۱۳۹۲). همان طور که مصرف مواد غذایی سبب رشد و نمو بدن و ارگان‌های آن می‌گردد، گوش دادن به قصه نیز می‌تواند سبب رشد ذهنی انسان‌ها گردد (رایت^۱، ۲۰۱۲).

کودکان و نوجوانان از طریق قصه با تجارب دیگران آشنا می‌شوند و می‌آموزند چگونه مسائل و مشکلات خود را حل کنند (زارعی و همکاران، ۱۳۹۲). قصه، مخاطب را به تفکر وادار می‌دارد و اطلاعات متنوعی را به نحوی سرگرم کننده و جذاب در اختیار آنها می‌گذارد (فرهادی و همکاران، ۱۳۹۵). قصه‌گویی مایه شغف و شادی کودکان می‌شود و وسیله ای برای تأمین بهداشت روانی آنان است (مصطفی‌زاده، ۱۳۹۱). قصه‌گویی موجب افزایش خلاقیت (رادبخش و همکاران، ۱۳۹۲) و عزت نفس کودکان شده (سلطانی و همکاران، ۱۳۹۲) و بر رشد تفکر فلسفی (قاسمی و همکاران، ۱۳۹۰) و خودپنداره آنان تأثیر مثبتی دارد (قدسی و همکاران، ۱۳۹۱).

علاوه بر این مزیت‌ها، قصه‌گویی یکی از تکنیک‌های مؤثر آموزشی است. ارزش آموزشی و تعلیمی ادبیات از دوران کهن در ادبیات تعلیمی^۲ کاملاً مشهود است. از این منظر، آثار ادبی در پیوند با دانشها و رشته های دیگر قرار گرفته و عنصر اصلی آن آموزش و افزایش آگاهی مخاطب نسبت به موضوعات مختلف علمی، سیاسی، دینی و اخلاقی است (رازی، ۲۰۱۲). قصه‌گویی نه تنها سبب بهبود کیفیت تدریس معلمان می‌شود (لوونتال^۳، ۲۰۱۲)، بلکه، حس کنجکاوی دانش آموزان را بر می‌انگیزد و به آنها کمک می‌کند تا مفاهیم مبهم و مباحثی را که نیاز به دقت بیشتر دارند را بهتر بیاموزند (سادیک^۴، ۲۰۱۲). قصه سبب تقویت حافظه می‌گردد و قدرت تفکر عمیق و انتقادی را افزایش داده و در نتیجه سطح آگاهی، تفکر انتقادی، مهارت های کلاسی و یادگیری را ارتقاء می‌بخشد (مصطفی‌زاده، ۲۰۱۰).

با گسترش روزافزون ابزارهای فناوری در سال‌های اخیر، نوعی قصه‌گویی به نام قصه‌گویی دیجیتال^۵ در آموزش مورد استفاده قرار گرفته است. قصه‌گویی دیجیتال عبارت است از تلفیق هنر قصه‌گویی با ابزارهای فناوری به نحوی که تصویر، موسیقی و گرافیک با صدای راوی (قصه‌گو)

1. Wright
2. Didactic Literature
3. Lowenthal
4. Sadik
5. Digital Storytelling

تلفیق شده و به صورت چندرسانه‌ای در ابزارهای فناوری قابل دیدن و شنیدن باشد (الکساندر^۱، ۲۰۱۱). واژه قصه‌گویی دیجیتال برای اولین بار توسط اشلی^۲ برای توصیف قصه‌ها و تجارب شخصی که از طریق رسانه‌های دیجیتال روایت می‌شوند، ابداع گردید. در این نوع قصه‌گویی، هر فرد (معلم با دانش آموز) می‌تواند با انتخاب یک موضوع دلخواه، قصه‌ای را در محیط نرم افزارهای تولید چندرسانه‌ای به تصویر بکشد به نحوی که عکس‌های مربوط به موضوع قصه، روایت قصه توسط قصه‌گو و موسیقی پس‌زمینه همراه با هم برای مخاطب نمایش داده شوند. قصه‌های دیجیتال با فرمت‌های قابل نمایش (مانند MPEG^۳) ساخته می‌شوند و می‌توان آنها را در ابزارهای فناوری همانند تبلت، لپ‌تاپ و گوشی‌های هوشمند ذخیره و تماشا نمود (رحیمی و سلیمانی، ۱۳۹۴).

معمولاً قصه‌های دیجیتال در آموزش برای نیل به سه هدف تولید و استفاده می‌شوند (روسیت و کلارک^۴، ۲۰۱۷): ۱- تولید و استفاده از قصه دیجیتال توسط معلم برای تدریس یک هدف آموزشی خاص؛ ۲- تولید و استفاده از قصه دیجیتال توسط معلم برای شرح موضوعات مربوط به محتوای آموزشی و ۳- تولید قصه دیجیتال توسط دانش‌آموزان برای درک بهتر یک هدف آموزشی با بیان قصه‌های شخصی مرتبط با محتوای آموزشی (رحیمی و سلیمانی، ۱۳۹۴). روبین^۵ (۲۰۱۲) معتقد است که تولید و استفاده از قصه‌های دیجیتال منجر به تقویت پنج نوع مهارت یا سواد می‌شود که عبارتند از: سواد دیجیتالی (توانایی برقراری ارتباط با افراد از طریق ابزارهای دیجیتال)، سواد کلی (توانایی خواندن و نوشتن و درک و شرح متون به طور کلی)، سواد فناوری (توانایی به کارگیری کامپیوتر و سایر ابزارهای فناوری)، سواد بصری (توانایی فهم و درک نمادها، نشان‌ها و جلوه‌های بصری) و سواد اطلاعاتی (توانایی پیدا کردن و ارزیابی اطلاعات در منابع مختلف).

فناوری بسیاری از مهارت‌هایی را که بشر از دیرباز داشته، تحت تأثیر قرار داده است. یکی از این مهارت‌ها «قصه‌گویی» است. بشر از دیرباز قصه‌هایی را با چاشنی تخیل برای نسل‌نو تعریف می‌کرده و این روند سینه‌به‌سینه 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 «قصه‌گویی دیجیتال» نسل جدیدی از قصه‌گویی است که علاوه بر مزایای قصه‌گویی سنتی، زمینه رشد مهارت‌سخنرانی، نگارش، ارتباطات اجتماعی و خلاقیت دانش

1. Alexander
2. Dana Atchley
3. Moving Picture Experts Group
4. Rossiter & Clark
5. Robin

آموزان را فراهم می‌کند. در واقع از زمان شکل‌گیری ایده‌ی قصه‌گویی دیجیتال حدود یک دهه می‌گذرد و انواع مختلفی از قصه‌های دیجیتال برای اهداف مختلف مورد استفاده قرار گرفته‌اند. قصه‌ها نقش بسیار مهمی در تکوین شخصیت کودکان و ترغیب آنها به ارزش‌های اخلاقی و پرورش حس زیبایی‌شناسی در کودکان و متوجه ساختن آنها به دنیای اطرافشان دارند. هنر قصه‌گویی به دلیل لذت‌آفرین بودنش تاثیر زیادی در برانگیختن مخاطبان دارد. با توجه به آنچه مطرح شد تحقیق در پی ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان است.

روش پژوهش

روش پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی و از نظر پژوهش روش پژوهش آمیخته است. در این روش از چندین رویکرد و روش استفاده شده است. ابتدا از روش دلفی استفاده شده است که یک رویکرد کیفی در پژوهش است. در بخش دوم از روش نیمه تجربی استفاده شده است. روش تحقیق نیمه تجربی (غیرآزمایشی) محقق روابط بین متغیرهایی که خود آنها را دستکاری نکرده است و بگونه‌ای در گذشته اتفاق افتاده‌اند مورد بررسی و مطالعه و تاثیر آنها را بر متغیرهای مورد نظر مورد مشاهده قرار می‌دهد. روش تحقیق نیمه تجربی یک مطالعه تجربی نظام‌دار است که محقق نسبت به متغیرهای اثرگذار (مستقل) کنترل مستقیم ندارد، زیرا آنها قبلاً رخ داده‌اند یعنی در گذشته اتفاق افتاده و هم‌اکنون مورد مطالعه قرار گرفته‌اند و یا اینکه در حال مشاهده هستند، بدون دخالت و بدون دستکاری، نتیجه مورد بررسی قرار می‌گیرند بنابراین محقق در تحقیق نیمه تجربی متغیرها را آنگونه که هستند مورد مطالعه و مقایسه قرار می‌دهد. این روش با استفاده از پیش‌آزمون و پس‌آزمون انجام شده است. روش انتهایی پژوهش اکتشافی است که پس از تایید مولفه‌های قصه‌گویی دیجیتال توسط خبرگان و تعیین مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی جامعه پژوهش در پیش‌آزمون، جامعه پژوهش عملاً با مولفه‌های تعیین شده در قصه‌گویی دیجیتال نقش فعال خواهند داشت و سپس پس‌آزمون انجام و منجر به ارائه یک الگوی مفهومی شده است.

جامعه آماری این پژوهش را، خبرگان آگاه به موضوع تشکیل داده‌اند. خبرگان پژوهش حاضر، اساتید دانشگاه و متخصصین در حوزه علم اطلاعات و دانش‌شناسی و بازیابی اطلاعات هستند. حجم نمونه خبرگان در مجموع ۲۰ نفر تعیین شد و برای انتخاب خبرگان آگاه از روش نمونه‌گیری غیرتصادفی، هدفمند و گزینشی استفاده شد. معیارهای انتخاب اعضای پنل دلفی با معیارهای ذیل بوده است:

الف) داشتن رتبه علمی دانشیار و بالاتر در رشته علم اطلاعات و دانش‌شناسی

ب) کتابداران شاغل در کتابخانه‌های کودکان و نوجوانان

ج) اعضای هیات علمی علم اطلاعات و دانش شناسی و روانشناسی با علاقمندی در ادبیات کودکان و نوجوانان.

جامعه دوم جامعه آماری دانش آموزان در مدارس هوشمند استان کرمان است که در زمان انجام پژوهش تعداد کودکان در مدارس هوشمند استان کرمان ۱۲۵ نفر است. بدلیل انجام روش پژوهش نیمه تجربی انتخاب تعداد محدودی از دانش آموزانی که تمایل به شرکت در برنامه قصه گویی دیجیتال داشتند، کفایت می کند. در این گروه تعداد ۵۰ نفر از دانش آموزان به عنوان نمونه انتخاب شدند. برای انتخاب دانش آموزان از روش نمونه گیری تصادفی ساده استفاده شده است. جهت گردآوری داده های مورد نیاز تحقیق، از سه پرسشنامه استفاده شد.

پرسشنامه شناسایی مراحل تولید قصه دیجیتال

این پرسشنامه شامل مولفه های به دست آمده از منابع کتابخانه ای است که می بایست توسط گروه دلفی تایید شد. در ابتدا مولفه ها شناسایی شد و طی دو مرحله با استفاده از نظر خبرگان مراحل: انتخاب موضوع قصه، نوشتن یا پیدا کردن قصه، تهیه فیلم و عکس، تهیه و ضبط صدا، ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر، مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال، ارائه قصه دیجیتال و بازخور و بازبینی مورد تایید قرار گرفتند.

پرسشنامه مهارت های اجتماعی

در این تحقیق برای سنجش مهارت اجتماعی از مدل برگرفته از سازمان بهداشت جهانی (۲۰۱۰) که دارای ده مولفه ای: خودآگاهی (سوال ۵-۱)، همدلی (سوال ۱۰-۶)، مهارت های برقراری رابطه مؤثر (سوال ۱۳-۱۱)، مهارت روابط بین فردی (سوال ۱۷-۱۴)، مهارت تصمیم گیری (سوال ۲۰-۱۸)، مهارت حل مسأله (۲۲-۲۱)، مهارت تفکر انتقادی (سوال ۲۶-۲۳)، مهارت تفکر خلاق (سوال ۲۹-۲۷)، مهارت مقابله با هیجان ها (سوال ۳۲-۳۰)، مهارت مقابله با استرس (سوال ۳۶-۳۳) است، استفاده شده است.

پرسشنامه هوش هیجانی

برای سنجش هوش هیجانی از مدل بار-آن و همکاران (۱۹۹۹: ۱۲۴) و پنج بعد؛ شناخت عواطف شخصی (۶-۱)، به کار بردن درست هیجان ها (۱۱-۷)، برانگیختن خود (۱۶-۱۲)، شناخت عواطف دیگران (۲۲-۱۷) و برقراری ارتباط با دیگران (۲۷-۲۳) استفاده شده است. سوالات به صورت پنج گزینه ای (کاملاً موافقم، موافقم، نسبتاً موافقم، مخالفم و کاملاً مخالفم) طراحی شده است. به گزینه کاملاً موافقم نمره ۵، موافقم نمره ۴، نسبتاً موافقم نمره ۳، مخالفم نمره ۲ و کاملاً مخالفم نمره ۱ اختصاص داده شده است.

کلیه ی تجزیه و تحلیل های آماری به وسیله نرم افزار SPSS ۲۵ و smart pls ۳ انجام گردیده است.

یافته‌های تحقیق

پاسخ به سوالات پژوهش:

۱- مولفه‌های تولید قصه دیجیتال کدامند؟ با توجه به ادبیات مبانی نظری فصل دوم تحقیق این مولفه‌ها استخراج شدند:

جدول ۲- مولفه‌های تولید قصه‌های دیجیتال و مراحل آن

محقق یا محققان	مولفه‌ها
(حاتمی، ۱۳۹۵: ۱۶) و (سلیمانی و همکاران، ۱۳۹۰: ۷۹) و (هاچوارتر ۱ و همکاران، ۲۰۱۴)	انتخاب موضوع قصه
کارخانه (۱۳۹۳) جمالی و فیروزآبادی و آقائی میدی (۱۳۹۳) نانگل ۲ و همکاران (۲۰۱۲) عابدین و همکاران (۲۰۱۴) چانگ و کو ۳ (۲۰۱۳)	نوشتن یا پیدا کردن قصه
کلارک و آدام ۴ (۲۰۱۲) یانگ و وو ۵ (۲۰۱۲) خدامرادی (۱۳۹۵) کیا و حیدری (۱۳۹۵) کیانی و افضلی (۱۳۹۷) حسینی (۱۳۹۷) سمیعی زفرقندی (۱۳۹۷)	تهیه فیلم و عکس
جینگز و دیپرت ۶ (۲۰۱۰) اوکومارا و اوسویی ۷ (۲۰۱۰) ناخدا و جوادی (۱۳۹۳) و طیبه و حسین خانزاده (۱۳۹۳)	تهیه و ضبط صدا
سعادت و دهقان دهنوی (۱۳۹۳) سانز ۸ (۲۰۱۵) چانگ و چانگ ۹ (۲۰۱۹) روبین ۱۰ (۲۰۱۶)	ویرایش و ایجاد هماهنگی بین صدا و تصویر
نوری و همکاران (۱۳۹۳) فروزانفر و فروزانفر (۱۳۹۶) صبحی قراملکی و همکاران (۱۳۹۶) رودز و همکاران ۱۱ (۲۰۰۹) وینسوک (۲۰۰۹)	مشاهده و بازنگری قصه دیجیتال
سبزوار و همکاران (۱۳۹۴) یحیی‌زاده و عربگری (۱۳۹۴) سورشجانی و اعتمادی (۱۳۹۵) و انصاری (۱۳۹۵) وستون و ونت ۱۲ (۲۰۰۹) بنمایر ۱۳ (۲۰۰۸)	ارائه قصه دیجیتال
فتح‌الله زاده و همکاران (۱۳۹۶) رادمنش و سعدی‌پور (۱۳۹۶) صدیق ۱۴ (۲۰۰۸) کاونتری ۱۵ (۲۰۰۸)	بازخورد و بازبینی

1. Hochwarter
2. Nangle
3. Chuang & Kuo
4. Clarke & Adam
5. Yang & Wu
6. Jennings & DiPrete
7. Okumura & Usui
8. Gimeno-Sanz
9. Cheng & Cheng
10. Robin
11. Rhoades
12. Weston & Went
13. Benmayor
14. Sadik
15. Coventry

۲- مراحل تولید قصه های دیجیتال با توجه به قابلیت های کودکان مورد پژوهش چگونه طراحی می شوند؟

جهت پاسخگویی مهم ترین شاخصهای تولید قصه های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان، ابتدا پرسشنامه ای بر اساس ادبیات تحقیق با ۸ مولفه طراحی شده و به اعضای گروه خبره ارسال شد. سپس طبق متدولوژی دلفی فازی به جمع آوری داده پرداخته شد. از آنجا که در روش دلفی توافق نظر خبرگان ملاک تصمیم گیری می باشد. طی دو مرحله پرسشنامه توزیع و جمع آوری گردید تا توافق کلی نظر خبرگان نسبت به طبقه بندی به دست آید. لازم به ذکر است در مرحله دلفی هیچ متغیری از مجموعه ۸ مولفه فوق الذکر حذف نگردیده است و همه مولفه ها حفظ شده است.

جدول ۱- بررسی نظرات خبرگان با ضریب همستگی کندال

متغیر	ضریب همستگی کندال	p-value
۱	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۲	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۳	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۴	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۵	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱
۶	۰/۹۴۴	<۰/۰۰۱
۷	۰/۹۸۳	<۰/۰۰۱
۸	۱/۰۰۰	<۰/۰۰۱

۳- مهارت های اجتماعی در دانش آموزان مورد پژوهش دارای چه وضعیتی است؟
مولفه مهارت اجتماعی پیش آزمون قصه ساختن، آماره آزمون مثبت و برابر ۳۷.۲۸ می باشد بنابراین اختلاف معناداری با عدد ۳ دارد. میانگین آنها (۴.۰۰) می باشد که بیشتر از ۳.۰۰۰ و سطح معناداری کمتر از ۰.۰۵ می باشد. بنابراین میانگین بیشتر از حد متوسط است و فرضیه H_0 رد می شود. مولفه مهارت اجتماعی پس آزمون مرحله دوم قصه ساختن، آماره آزمون مثبت و برابر ۳۲.۲۸ می باشد بنابراین اختلاف معناداری با عدد ۳ دارد. میانگین آنها (۴.۱۹) می باشد که بیشتر از ۳.۰۰۰ و سطح معناداری کمتر از ۰.۰۵ می باشد. بنابراین میانگین بیشتر از حد متوسط است و فرضیه H_0 رد می شود.

۴- هوش هیجانی در دانش آموزان مورد پژوهش دارای چه وضعیتی است؟
مولفه هوش هیجانی پیش آزمون قصه ساختن، آماره آزمون مثبت و برابر ۴۲.۳۶ می باشد

بنابراین اختلاف معناداری با عدد ۳ دارد. میانگین آنها (۴.۱۱) می‌باشد که بیشتر از ۳.۰۰۰ و سطح معناداری کمتر از ۰.۰۵ می‌باشد. بنابراین میانگین بیشتر از حد متوسط است و فرضیه H_0 رد می‌شود. مولفه هوش هیجانی پس آزمون قصه ساختن آماره آزمون مثبت و برابر ۴۵.۸۷ می‌باشد بنابراین اختلاف معناداری با عدد ۳ دارد. میانگین آنها (۴.۴۱) می‌باشد که بیشتر از ۳.۰۰۰ و سطح معناداری کمتر از ۰.۰۵ می‌باشد. بنابراین میانگین بیشتر از حد متوسط است و فرضیه H_0 رد می‌شود.

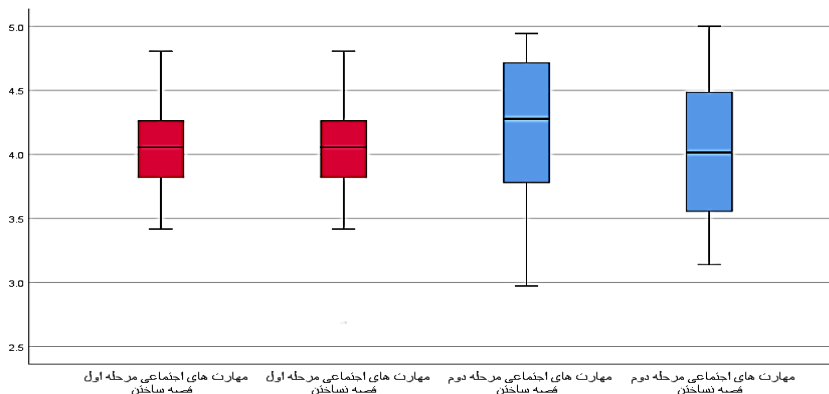
۵- میزان تغییرات مشخصات مهارت اجتماعی توسط دانش آموزان جامعه پژوهش به چه میزان است؟

آزمون آماری نشان می‌دهد که تفاوت بین گروه‌های مورد مطالعه میانگین مهارت اجتماعی پیش آزمون ۴.۰۰۹ و میانگین مهارت اجتماعی پس آزمون ۴.۱۹۹۵ می‌باشد. تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان) با اطمینان ۹۵٪ از نظر آماری معنادار است در پس آزمون مقدار بیشتری را نشان می‌دهد.

جدول ۳- جدول توصیفی مقایسه مهارت اجتماعی پیش آزمون و پس آزمون قصه ساختن

متغیر	میانگین	انحراف معیار	خطای معیار میانگین
مهارت اجتماعی پیش آزمون	۴/۰۰۹۴	۰/۴۷۹۶۷	۰/۱۰۷۲۶
مهارت اجتماعی پس آزمون	۴/۱۹۹۵	۰/۵۸۱۷۸	۰/۱۳۰۰۹

نمودار ۱- جعبه ای تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی کودکان



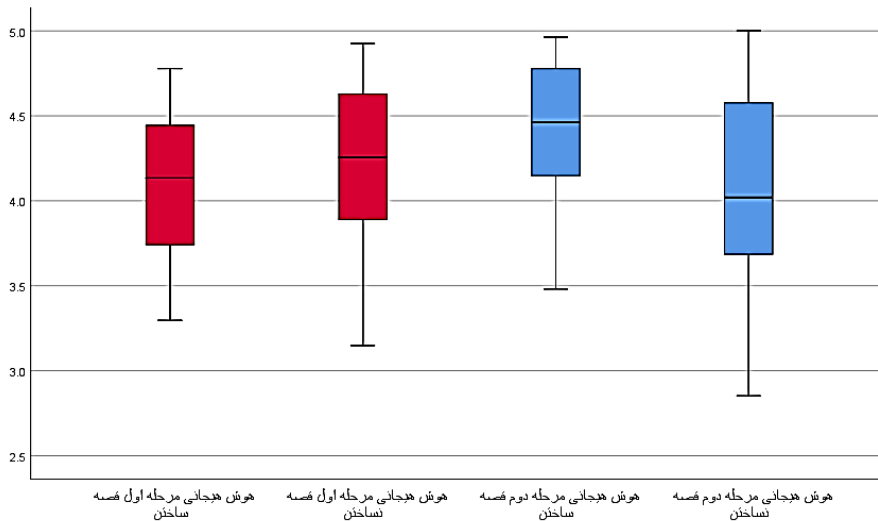
۶- میزان تغییرات مشخصات هوش هیجانی توسط دانش آموزان جامعه پژوهش به چه میزان است؟

آزمون آماری نشان می‌دهد که تفاوت بین گروه‌های مورد مطالعه میانگین هوش هیجانی پیش آزمون ۴۰۱۱۳ و میانگین هوش هیجانی پس آزمون ۴۰۴۱۷ می‌باشد. تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان) با اطمینان ۹۵٪ از نظر آماری معنادار است در پس آزمون مقدار بیشتری را نشان می‌دهد. نتایج نشان می‌دهد که تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان) با اطمینان ۹۵٪ از نظر آماری معنادار است در پس آزمون مقدار بیشتری را نشان داده است.

جدول ۴- جدول توصیفی مقایسه هوش هیجانی پیش آزمون و پس آزمون

متغیر	میانگین	انحراف معیار	خطای معیار میانگین
هوش هیجانی پیش آزمون	۴/۱۱۳۵	۰/۴۳۴۲۶	۰/۰۹۷۱۰
هوش هیجانی پس آزمون	۴/۴۱۷۸	۰/۴۳۰۹۵	۰/۰۹۶۳۶

نمودار ۲- جعبه ای تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر هوش هیجانی



۷- الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آنها بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی چگونه است؟

بارهای عاملی از طریق محاسبه مقدار همبستگی شاخص‌های یک سازه با آن سازه

محاسبه می‌شوند که اگر این مقدار برابر و یا بیشتر از مقدار $0/4$ شود، مؤید این مطلب است که واریانس بین سازه و شاخص‌های آن از واریانس خطای اندازه‌گیری آن سازه بیشتر بوده و پایایی در مورد آن مدل اندازه‌گیری قابل قبول است. نکته مهم این است که اگر محقق پس از محاسبه بارهای عاملی بین سازه و شاخص‌ها آن با مقادیری کمتر از $0/4$ مواجه شد، باید آن شاخص‌ها (سوالات پرسشنامه) را اصلاح نموده و یا از مدل پژوهش خود حذف نماید. در جداول زیر مقادیر بارهای عاملی به همراه آماره t برای پرسشنامه ارائه شده است. بررسی بارهای عاملی پرسشنامه که نتایج تحلیل عاملی گویه‌های پرسشنامه مورد نظر را نشان می‌دهد، از آنجا که بار عاملی همه گویه‌ها از $0/4$ بیشتر است، همچنین مقدار آماره t از $1/96$ بیشتر است، بنابراین پرسشنامه دارای روایی مطلوب است.

آزمون فرضیه‌های تحقیق

فرضیه اول تحقیق: ایجاد قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تاثیر دارد.

نتایج نشان می‌دهد آماره‌ی آزمون F با مقدار 40.66 نشان می‌دهد که تفاوت بین گروه‌های مورد مطالعه با اطمینان 0.95 از نظر آماری معنادار است. نتایج آزمون و اندازه اثر از $0/112$ به $0/154$ افزایش یافته است. معنی این نتیجه این است که ایجاد قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تاثیر معناداری دارد. جدول ۵- خلاصه تحلیل کواریانس تاثیر ایجاد قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری	اندازه اثر
مهارت‌های اجتماعی	3/55	1	3.55	1.49	0.26	0.112
گروه	120.01	1	120.01	40.66	0.000	0.154
خطا	123/56	17				

فرضیه دوم: ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تاثیر دارد.

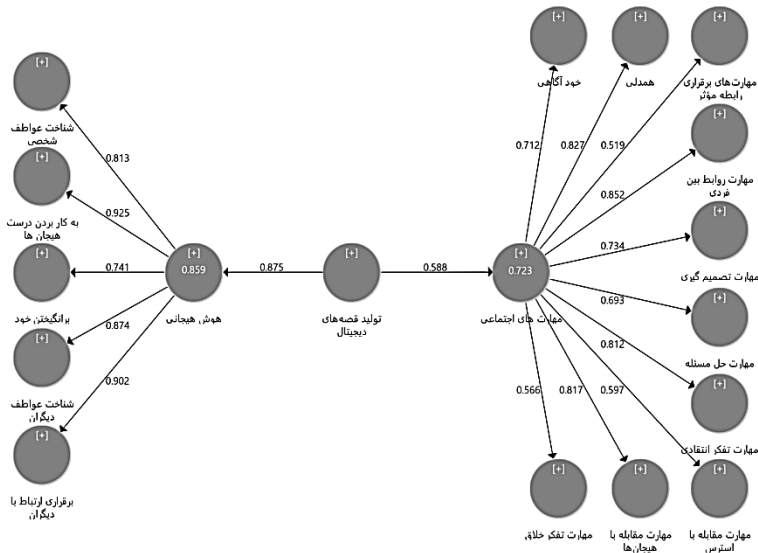
نتایج نشان می‌دهد که تحلیل کواریانس بین گروهی یک‌طرفه برای تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون اجرا شد. متغیر مستقل تکنیک اجرای مقاصد و متغیر وابسته نمره هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون بود. نمره‌های افراد در اجرای پیش از مداخله در این تحلیل مورد استفاده قرار گرفت. نتایج آزمون و اندازه اثر از 0.133 به 0.197 افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر ایجاد قصه

دیجیتال بر هوش هیجانی دانش آموزان مورد بررسی پس از آزمون است. جدول ۶-آزمون کواریانس جهت بررسی تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش آموزان مورد

بررسی پس از آزمون

متغیر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری	اندازه اثر
هوش هیجانی	۰.۱۳۰	۱	۰.۱۳۰	۱.۳۲۰	۰.۰۰۰	۰.۱۳۳
گروه	۲۲/۴۰۰	۱	۲۲/۴۰۰	۲۲.۳۳۵	۰.۰۰۰۴	۰.۱۹۷
خطا	۲۲.۵۳۰	۱۷				

با توجه به ضریب مسیر متغیر ایجاد قصه‌های دیجیتال توسط دانش آموزان مورد بررسی و مهارت‌های اجتماعی که به مقدار ۰.۵۸۸ و همچنین آماره t به مقدار ۸.۱۶۵ است می‌توان گفت: ایجاد قصه‌های دیجیتال توسط دانش آموزان مورد بررسی و مهارت‌های اجتماعی رابطه معنادار دارد. با توجه به ضریب مسیر متغیر ایجاد قصه‌های دیجیتال توسط دانش آموزان مورد بررسی و هوش هیجانی که به مقدار ۰.۸۷۵ و همچنین آماره t به مقدار ۱۱.۰۴۳ است می‌توان گفت: ایجاد قصه‌های دیجیتال توسط دانش آموزان مورد بررسی و هوش هیجانی رابطه معنادار دارد. بنابراین رابطه معناداری بین ایجاد قصه‌های دیجیتال توسط دانش آموزان مورد بررسی و مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی آن‌ها وجود دارد.



نمودار ۲. ضریب مسیر در مدل مفهومی

بحث و بررسی

یکی از روش‌های نوین آموزش، استفاده از ادبیات و بخش‌های مختلف آن، خصوصاً ادبیات قصه‌ای در کلاس درس است. رابطه تنگاتنگ ادبیات و زندگی اجتماعی در پدید آمدن قصه‌ها و حکایت‌ها نقش اساسی دارد و سبب به اشتراک گذاشتن اندیشه‌ها و تجربیات فردی و اجتماعی، انتقال میراث فرهنگی، آداب و سنن، اعتقادات و تاریخ از یک نسل به نسل‌های بعدی می‌شود (قدسی و همکاران، ۱۳۹۱). قصه روش مناسبی برای کمک کردن به جریان رشد فکری کودک است. شنیدن قصه باعث می‌شود کودک بتواند تصویرسازی کرده و شخصیت‌ها را خلق کند. در واقع قصه راهی برای ارضای نیازهای روانی کودکان است (جمال زاده، ۱۳۹۰). کودکان و نوجوانان از طریق قصه با تجارب دیگران آشنا می‌شوند و می‌آموزند چگونه مسائل و مشکلات خود را حل کنند (زارعی و همکاران، ۱۳۹۲). قصه‌ها به دانش آموزان این امکان را می‌دهند تا مسایل خود را از طریق فرا گرفتن تجربه‌ها و حوادث زندگی دیگران حل کنند. زیرا، دانش آموزان هنگام گوش دادن به قصه در مورد شخصیت‌های قصه فکر می‌کنند و عملکرد آنها را مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار می‌دهند (تامکینز^۱، ۲۰۱۱). یانگ و وو^۲ (۲۰۱۲) در تحقیقی دریافتند که قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند بر پیشرفت تحصیلی، تفکر نقادانه و انگیزه یادگیری دانش آموزان تأثیر معناداری بگذارد. چانگ و کو^۳ (۲۰۱۳) تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر خواندن و درک مطلب و یادگیری را تایید کرده‌اند. عابدین و همکاران (۲۰۱۴) در تحقیقی دریافتند که استفاده از قصه‌های دیجیتال بر درک شنیداری زبان آموزان تأثیر مثبتی دارد. سانز^۴ (۲۰۱۵) در تحقیقی دریافت که قصه‌گویی دیجیتال یک رویکرد تدریس مفید و جذاب است. روبین^۵ (۲۰۱۶) در تحقیقی دریافتند که چگونگی داستان پردازی دیجیتال برای حمایت از فعالیت‌های آموزش و یادگیری موثر است. بهرنگی و اسدی (۲۰۱۲) تأثیر استفاده از برنامه‌های چندرسانه‌ای را در آموزش زبان دانش آموزان موثر دانسته است. احمدی و همکاران (۱۳۹۰) در پژوهشی دریافتند که آموزش چندرسانه‌ای تعاملی در مقایسه با چندرسانه‌ای غیرتعاملی بر میزان یادگیری تأثیر بیشتری دارد. بنابراین در این تحقیق سعی شده ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان) ارائه گردد. ضروری است که مراحل مورد نیاز برای این الگو مورد شناسایی قرار گیرد و در قالب الگوی بومی و منحصر به فرد ارائه شود. بر این اساس در این

1. Tomkins
2. Yang & Wu
3. Chuang & Kuo
4. Gimeno-Sanz
5. Robin

پژوهش در ابتدا مراحل تولید قصه‌های دیجیتالی توسط کودکان از طریق مطالعات اکتشافی و نظرسنجی از خبرگان مورد شناسایی قرار گرفت و سپس این عوامل در قالب الگوی طراحی شده در جامعه آماری مورد نظر به آزمون گذاشته شد. نتایج حاصله از آزمون الگو، ضمن تأیید الگوی پیشنهادی نشان داد:

۱- نتایج حاصل از تحقیق نشان داده است که تولید قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش آموزان مورد بررسی پس از آزمون تأثیر دارد و مهارت‌های اجتماعی دانش آموزان افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر مهارت‌های اجتماعی دانش آموزان مورد بررسی پس از آزمون است. نتایج حاصل از تحقیق با نتایج حاصل از تحقیق جمالی فیروزآبادی و آقائی میبیدی (۱۳۹۳)، روشن چسلی (۱۳۹۲)، صدیقی ارفعی و همکاران (۱۳۹۱)، فروزانفر و فروزانفر (۱۳۹۶)، اصغری و همکاران (۱۳۹۷)، واحدی و همکاران (۱۳۹۸)، کارخانه (۱۳۹۳)، یحیی محمودی و همکاران (۱۳۹۲)، فرهادی و همکاران (۱۳۹۵)، مصطفی‌زاده (۲۰۱۰)، کاژدر^۱ (۲۰۰۴)، وردگو و بلمونته^۲ (۲۰۰۷) و سورشجانی و اعتمادی (۱۳۹۵) همخوانی دارد. جمالی فیروزآبادی و آقائی میبیدی (۱۳۹۳) در تحقیقی دریافته‌اند که قصه‌گویی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی تأثیر دارد و میزان مهارت‌های اجتماعی کودکان پسر به طور معنادار بیش از کودکان دختر است. اما در مورد تأثیر قصه‌گویی و جنسیت بر رابطه کودک با والد نتایج تفاوت معناداری نشان نداد. روشن چسلی (۱۳۹۲) در تحقیقی دریافته است که گروه آزمایشی در مقایسه با گروه گواه، پس از پایان جلسات قصه‌گویی مبتنی بر آموزش مهارت‌های اجتماعی، بر اساس ارزیابی معلم، افزایش معناداری در خرده‌مقیاس‌های همکاری، ابراز وجود، مهار خود و نمره کلی مهارت‌های اجتماعی و کاهش معنادار در نمره مشکلات رفتاری پیدا کرده است. صدیقی ارفعی و همکاران (۱۳۹۱) در تحقیقی دریافته‌اند که بازی‌های تصویری-رایانه‌ای با رشد خلاقیت و مهارت‌های حل مسأله، ارتباط معناداری دارد. بدین معنی که این بازی‌ها سبب رشد خلاقیت و مهارت‌های حل مسأله می‌شود. فروزانفر و فروزانفر (۱۳۹۶) در تحقیقی دریافته‌اند که قصه‌گویی بر مهارت‌های اجتماعی دانش آموزان پسر پایه سوم ابتدایی در گروه آزمایش پس از پایان ۱۰ جلسه به طور معناداری موثر بوده است. این نتایج نشان می‌دهد که قصه‌گویی علاوه بر اثربخشی بر مهارت‌های اجتماعی همچنین می‌تواند از قصه‌گویی در آموزش و ارتقای مهارت بیان کردن احساسات، مراقبت از خود و همدلی که از مهارت‌های اجتماعی می‌باشد، استفاده کرد. اصغری و همکاران (۱۳۹۷) نیز در تحقیقی دریافته‌اند که روش قصه‌گویی موجب بهبود مهارت‌های اجتماعی (همکاری، جرئت‌ورزی، و خودمهارگری) کودکان مبتلا به نشانگان داون شده است روش

1. Kajder

2. Verdugo & Belmonte

قصه‌گویی موجب بهبود مهارت‌های زبانی و ارتباطی همچون دقت شنیداری، افزایش درک معانی واژه‌ها، توانایی گوش دادن و صحبت کردن می‌شود که در نتیجه مهارت‌های اجتماعی نیز به صورت مثبت تحت تأثیر قرار می‌گیرد. واحدی و همکاران (۱۳۹۸) در تحقیقی دریافتند که آموزش مفاهیم علوم به شیوه قصه‌گویی موجب تقویت مهارت‌های اجتماعی نوآموزان می‌شود. کارخانه (۱۳۹۳) در تحقیقی دریافت که قصه‌گویی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی کودکان کم‌شنوا تأثیر دارد. یحیی محمودی و همکاران (۱۳۹۲) در تحقیقی دریافت که استفاده از روش قصه‌گویی در گروه آزمایش، در مقایسه با گروه کنترل، موجب شد تا رفتارهای پرخاشگرانه و قانون‌شکنانه در پایان دوره کاهش معناداری یابد. فرهادی و همکاران (۱۳۹۵) نیز دریافتند که قصه‌گویی حاکی از تأثیر روش قصه‌گویی بر ارتقاء سطح آگاهی دانش آموزان است. مصطفی‌زاده (۲۰۱۰) نیز در تحقیقی بیان کرده که قصه سبب تقویت حافظه می‌گردد و قدرت تفکر عمیق و انتقادی را افزایش داده و در نتیجه سطح آگاهی، تفکر انتقادی، مهارت‌های کلاسی و یادگیری را ارتقاء می‌بخشد. پژوهش یحیی محمودی و همکاران (۱۳۹۱) حاکی از افزایش اثربخشی آموزش مهارت‌های اجتماعی به کودکان به واسطه قرار دادن آن در چهارچوب قصه و قصه‌گویی باشد. کاژدر^۱ (۲۰۰۴) نیز در مطالعه‌ای دریافت که با استفاده از قصه‌گویی دیجیتال میزان مشارکت دانش آموزان در فعالیت‌های کلاسی، انگیزه فعالیت‌های گروهی و تشریک مساعی و مهارت سوادآموزی آنان افزایش می‌یابد. وردگو و بلمونته^۲ (۲۰۰۷) در تحقیقی دریافتند که قصه‌گویی دیجیتال تکنیک مناسبی برای بهبود مهارت است. سورشجانی و اعتمادی (۱۳۹۵) در تحقیقی دریافتند که استفاده از قصه‌های دیجیتال تأثیر معناداری بر تقویت مهارت شنیداری و ارتباطی زبان آموزان دارد. در واقع کودک با شنیدن قصه و تکمیل قصه‌های ناتمام و گفتگو در مورد پیام‌های روایت در گروه قصه‌درمانی، فرصتی را برای رشد و بروز ابتکار و توانایی‌های زبانی و مهارت‌های اجتماعی کسب می‌کند. قصه‌گویی در نقش عامل آموزشی و تربیتی، باعث ترویج و بحث و تبادل نظر در بین کودکان می‌شود و از این طریق مهارت‌های زبانی تقویت‌شده، کودک در رهگذر ماجراها و شخصیت‌پردازی‌های قصه، با نقاط قوت و ضعف و استعدادهايش آشنا شده و یاد می‌گیرد با دیگران ارتباط مناسب برقرار کند. بنابراین با توجه به جنبه تربیتی و آموزشی و درمانی قصه‌گویی، می‌توان از آن به عنوان وسیله‌ای ارزشمند و کارآمد جهت ارتقاء مهارت‌های زندگی و اجتماعی سود برد.

۲- نتایج حاصل از تحقیق نشان داده است که ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش آموزان مورد بررسی پس از آزمون تأثیر دارد و هوش هیجانی دانش آموزان افزایش یافته

1. Kajder
2. Verdugo & Belmonte

است که نشان‌دهنده تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون است. نتایج حاصل از تحقیق با نتایج حاصل از تحقیق داداش‌زاده و پیرخائفی (۱۳۹۴)، محمدی سیرت (ذکر شده در رسولی و همکاران، ۱۳۹۹)، خلیل‌زاده (۱۳۸۸) و ثورندایک^۱ (ذکر شده در داداش‌زاده و پیرخائفی، ۱۳۹۴) همراستا است. نتایج پژوهش داداش‌زاده و پیرخائفی (۱۳۹۴) نشان داد که قصه‌گویی روش موثری در افزایش هوش اجتماعی دانش‌آموزان بوده و می‌تواند در محیط‌های آموزشی مورد استفاده معلمان قرار گیرد. نتایج تحقیق محمدی سیرت (ذکر شده در رسولی و همکاران، ۱۳۹۹) نشان داد که آموزش هوش هیجانی به روش قصه‌گویی بر ارتقاء هوش هیجانی و مولفه‌های آن در دانش‌آموزان دختر دبستانی موثر بوده است. واحدی و همکاران (۱۳۹۸) نیز در تحقیقی دریافتند که آموزش مفاهیم علوم به شیوه قصه‌گویی بر هوش کلامی نوآموزان دو زبانه دوره پیش‌دبستانی تأثیر مثبت و معنی‌داری دارد. خلیل‌زاده (۱۳۸۸) نیز در تحقیقی بیان کرده است که هوش اجتماعی یکی از انواع هوش‌هایی است که می‌تواند تحت تأثیر قصه‌گویی رشد کند. ثورندایک^۲ (ذکر شده در داداش‌زاده و پیرخائفی، ۱۳۹۴) معتقد است که توانایی اجتماعی عنصر مهمی از هوش است، هوش اجتماعی از نظر ثورندایک توانایی درک دیگران، عمل و رفتار هوشمندانه در رابطه با دیگران است. یکی از راه‌های تقویت هوش اجتماعی، قصه‌گویی می‌باشد. در برنامه‌های آموزشی مدارس معلمان با استفاده از قصه‌گویی می‌توانند بسیاری از رفتارهای خوب را در کودکان تقویت کنند.

رسولی و همکاران (۱۳۹۹) نیز در تحقیقی دریافتند که آموزش هوش هیجانی به روش قصه‌گویی بر ارتقای هوش هیجانی کلی و مؤلفه‌های آن (درون - فردی، میان - فردی) مؤثر بوده است. باقریان و همکاران (۱۳۹۹) در تحقیقی اثربخشی قصه‌گویی بر آموزش هوش اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی شهرستان کرمانشاه را تأیید کرده‌اند. نتایج تحقیق کیانی و بهتویی (۱۳۹۸) حاکی از آن است که ۹ مؤلفه سازگاری، آمادگی عاطفی، ابراز هیجانی، ادراک هیجانی، تنظیم هیجانی، تکانش پایین، روابط با همسالان، عزت نفس و خودانگیزگی مربوط به هوش هیجانی برای دو گروه مدنظر تفاوت معنا دارند، در نتیجه قصه‌گویی بر هر یک از ۹ مؤلفه هوش هیجانی تأثیر گذار است. قصه و قصه‌گویی به سبک دیجیتال موجب خواهد شد تا دانش‌آموزان از رسانه‌ها استفاده کنند و در زمینه‌های زیادی اطلاعات کسب کنند و همچنین با برقراری ارتباط و تعامل با افراد دیگر همچون همکلاسی، مربی و معلمان، توانایی مهار هیجانات خود را پیدا خواهند کرد و یاد خواهند گرفت که چگونه رفتار کنند و در نتیجه زمینه برای افزایش هوش هیجانی آنها افزایش خواهد یافت.

1. Thorndike

2. Thorndike

فهرست منابع

۱. احمدی، ع، شیخ‌علیزاده، س و یاسمی، ن، ۱۳۹۰، رابطه فرسودگی شغلی و هوش هیجانی، فصلنامه روانشناسی کاربردی، صص ۴۹-۵۶.
۲. اصغری فرهاد، اخوان محمد، قاسمی جوینه رضا (۱۳۹۷) تأثیر روش قصه‌گویی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به نشانگان داون. فصلنامه سلامت روان کودک، ۵ (۳): ۱۰-۱۰.
۳. باقریان، حدیث و زارع، امین و گلمحمدیان، محسن (۱۳۹۹) اثربخشی قصه‌گویی بر آموزش هوش اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی شهرستان کرمانشاه. کتابداری و اطلاع‌رسانی، ۲۳ (۴): ۱۵۵-۱۷۲.
۴. بشارت، محمدعلی و شالچی، بهزاد و شمسی پور، حمید. (۱۳۸۵). بررسی رابطه هوش هیجانی با موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان. اندیشه‌های نوین تربیتی، ۲ (۳): ۷۳-۸۴.
۵. جمال زاده، محمد. (۱۳۹۰). قصه‌گویی و نمایش خلاق و تأثیر آن بر تربیت کودکان (چاپ اول)، شیراز، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شیراز
۶. جمالی فیروزآبادی، محمود و آقائی میبیدی، آزاده، ۱۳۹۳، تأثیر قصه‌گویی بر مهارت‌های اجتماعی و رابطه کودک با والد کودکان پیش‌دبستانی، تحقیقات روانشناختی، تابستان، دوره ۶ شماره ۲۲، از صفحه ۸۸ تا صفحه ۹۷.
۷. حسین چاری، مسعود و خیر، محمد. (۱۳۹۱). بررسی کارآیی یک مقیاس برای سنجش احساس تنهایی در دانش‌آموزان دوره راهنمایی، مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز، ۱۹ (۱)، ۳۷، ۴۶-۵۹.
۸. خلیل زاده، احد. (۱۳۸۸). بررسی رابطه بین هوش اجتماعی با رضایت شغلی مدیران مستقل شهرستان‌های چابهار، پلدشت و چالدران، در سال تحصیلی ۸۹-۱۳۸۸.
۹. رادبخش، ناهید و محمدی فر، محمدعلی و کیان ارثی، فرحناز. (۱۳۹۲). اثربخشی بازی و قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت کودکان، ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، بهار، دوره ۲، شماره ۴، از صفحه ۱۷۷ تا صفحه ۱۹۵.
۱۰. رحیمی، مهرک و سلیمانی، الهام. (۱۳۹۴). تأثیر داستان‌گویی دیجیتال بر اضطراب شنیداری زبان‌آموزان. فصلنامه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۶ (۱) (پیاپی ۲۱)، ۸۷-۱۱۱.
۱۱. رسولی رویا، محمدی سیرت فاطمه، حسینیان سیمین، ۱۳۹۹، اثربخشی آموزش هوش هیجانی به روش قصه‌گویی بر کاهش کمرویی و ارتقای هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر. فصلنامه علمی - پژوهشی تعلیم و تربیت، ۳۶ (۱): ۱۵۳-۱۶۹.
۱۲. روشن چسلی، رسول. (۱۳۹۲). تأثیر قصه‌گویی مبتنی بر آموزش مهارت‌های اجتماعی بر بهبود مهارت‌های اجتماعی و مشکلات رفتاری دانش‌آموزان پسر هشت تا ۱۰ ساله مبتلا به اختلال رفتار مقابله‌ای و بی‌اعتنائی (ODD)، مطالعات روان‌شناسی بالینی، ۳ (۱۰): ۷۳-۹۴.
۱۳. زارعی زوارکی، اسماعیل و جعفرخانی، فاطمه، ۱۳۹۲، چند رسانه‌ای آموزشی و نقش آن در

- آموزش ویژه، تعلیم و تربیت کودکان استثنایی ۱۳۸۸ شماره ۹۸ و ۹۹.
۱۴. سلطانی، مریم و آرین، خدیجه و انگجی، لیلی (۱۳۹۲). اثربخشی روش قصه گویی به صورت گروهی در افزایش عزت نفس کودکان دختر پایه دوم ابتدایی، منتشر شده در شماره ۲۹ دوره ۹ فصل در سال ۱۳۹۲.
۱۵. سلطانی، مریم و آرین، خدیجه. (۱۳۹۲). اثربخشی روش قصه گویی به صورت گروهی در افزایش عزت نفس کودکان دختر پایه دوم ابتدایی، فصلنامه روان شناسی تربیتی، ۹(۲۹)، ۹۷-۱۱۰.
۱۶. صدیقی ارفعی، فریبرز و تمنائی فر، محمدرضا و منصور، محبوبه و دشتباز زاده، سمیه (۱۳۹۱). تأثیر بازی های تصویری - رایانه ای بر مهارت های اجتماعی در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهرستان اصفهان، فصلنامه علمی - پژوهشی خانواده و پژوهش، ۹(۲): ۷۹-۹۴.
۱۷. فروزانفر، فرانک و فروزانفر، فریبا (۱۳۹۶). اثربخشی قصه گویی بر مهارت های اجتماعی کودکان، کنفرانس ملی پژوهش های نوین در مدیریت، اقتصاد و علوم انسانی در سال ۱۳۹۶.
۱۸. قاسمی، فرشید و زارع، زهرا و حقیقت، شهربانو (۱۳۹۰). مقایسه تاثیر داستان های فلسفی ایرانی، غیر ایرانی و داستان های عادی بر رشد تفکر فلسفی کودکان پایه اول ابتدایی، رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، زمستان، دوره ۲، شماره ۴ (پیاپی ۸)، از صفحه ۱۳۳ تا صفحه ۱۵۲.
۱۹. کارخانه، محبوبه (۱۳۹۳). تعیین تأثیر قصه گویی بر افزایش مهارت های اجتماعی کودکان کم شنوا، پایان نامه کارشناسی ارشد، وزارت بهداشت، درمان، و آموزش پزشکی، دانشگاه علوم بهزیستی و توانبخشی - دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
۲۰. کیانی، فاطمه و بهتویی، مهران، ۱۳۹۸، بررسی تاثیر قصه گویی در پرورش هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان مرکز ۲۳)، دومین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی، همدان.
۲۱. گلمن، ل، ۱۳۸۹، هوش هیجانی، ترجمه سید مهدی الوانی و غلامرضا معمارزاده، انتشارات مروارید، چاپ دوم، تهران.
۲۲. لیوارجانی، شعله و غفاری، سارا. (۱۳۹۰). بررسی رابطه هوش هیجانی و مهارت های اجتماعی با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع دوم متوسطه شهر تبریز در سال تحصیلی ۸۹-۱۳۸۸. نشریه علمی آموزش و ارزشیابی (فصلنامه)، ۳(۹)، ۷۱-۸۸.
۲۳. نیکویی، علیرضا و باباشکوری، شراره. (۱۳۹۲). بازخوانی قصه های کودکان بر مبنای مولفه ی طرحواره در رویکرد شناختی، مطالعات ادبیات کودک، ۴(۲)، ۱۴۹-۱۷۴.
۲۴. واحدی، مهدی و قلتاش، عباس و چرخ آبی، پریسا (۱۳۹۸). تأثیر آموزش مفاهیم علوم به شیوه قصه گویی بر مهارت های اجتماعی و هوش کلامی نوآموزان دو زبانه دوره پیش دبستانی، فرهنگ مشاوره و روان درمانی، ۱۰(۳۸)، ۸۱-۱۱۰.

25. Abidin, J. Z., Pour Mohammadi, M., Souriyavongsa, T., Tiang, C., & Kim, N. (2014). Improving listening comprehension among Malay preschool children using digital stories. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(14), 159-164.

26. Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Santa Barbara: Praeger.
27. Behrangi, M., & Asadi, A. (2012). Integrating MMB with picture word inductive model of teaching to teach English to junior high-school students. *Quarterly of Education*, 97, 9-27. (in Persian).
28. Chuang, W., & Kuo, F. (2013). Improving reading comprehension among Taiwanese EFL young EFL young learners using digital stories. *Proceedings of 2013 Asian Literacy Conference* (pp. 134-146). Indonesia.
29. Dehkhoda, A. (2006). *Dictionary*. Tehran: Tehran University Press. (in Persian).
30. Ghodsi, N., Sahif-Abadi, A., & Soudani, M. (2012). The impact of storytelling based on Kelile and Demne on ##promoting female fourth grade primary-school students' ego. *Cultural and Educational Quarterly of Women and Family*, 19, 57-78.
31. Hein, S. (2004). Short definition of emotional intelligence, *Emotional Intelligence*, Homepage.
32. Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 93(3), 64-68.
33. Mangrulkar, L., Whitman, C. V., & Posner, M. (2001). *Life skills' approach to child and adolescent healthy human development*. Washington DC: Pan American Health organization.
34. Mostafazadeh, F. (2010). Storytelling: A new clinical education method. *Research in Medical Teaching*, 2(2), 53-58. (in Persian).
35. Robin, B. R. (2012). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
36. Razi, A. (2012). Educational functions of diacritic literature. *Journal of Didactic Literature*, 4(15), 97-120. (in Persian).
37. Robin, B. R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning, *Digital Education Review - Number 30*, December 2016- <http://greav.ub.edu/der/>
38. Rossiter, M., & Clark, M. C. (2017). *Narrative and the practice of adult education*. Malabar, FL: Krieger.
39. Sadik, A. (2012). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
40. Verdugo, D. R., & Belmonte, I. A. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning Technology*, 11, 87-101.
41. Yang, Y. & Wu, W. (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, *Critical Thinking*,
42. and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. *Computers and education*, 59 (2), 339-352.