



Exploring The Effectiveness Of Digital Storytelling On Educational Culture And Mathematics Learning: A Case Study Of Sixth-Grade Students

Leyla Mehranian¹, Farideh Goudarzi^{2*}

(Received Date: 2023/08/30 - Accepted Date: 2024/02/07)

Abstract

Digital storytelling, as an innovative pedagogical approach, integrates technology and narrative to enhance active learning experiences and social interaction. This study aimed to investigate the impact of digital storytelling conducted in educational cultural centers on the development of participants' social skills and learning outcomes. A quasi-experimental design with a nonequivalent control group was employed. The statistical population consisted of female participants selected randomly, and a sample of 34 individuals (17 in the experimental group and 17 in the control group) was chosen using a multistage cluster sampling method. Data collection instruments included teacher-constructed descriptive tests and scales measuring learning performance and social participation. The validity of the instruments was confirmed by experts, and their reliability was established with a Cronbach's alpha of 0.85. Data were analyzed using SPSS software through independent t-tests and multivariate analysis of covariance (MANCOVA). Results indicated that digital storytelling significantly improved academic performance (post-test mean: 3.51), social skills, and active learning (post-test mean: 3.88) in the experimental group ($p < 0.001$), enhancing motivation, engagement, and sustainable learning. The findings suggest that digital storytelling in educational settings, including cultural centers, can serve as an effective strategy for promoting social skills and active learning.

Keywords: *Digital Storytelling, Learning Experience, Educational Cultural Centers, Development, Social Skills.*

¹Department of Educational Sciences, Malayer Branch, Islamic Azad University, Malayer, Iran.
3962611568@iau.ir

²Department of Educational Sciences, Malayer Branch, Islamic Azad University, Malayer, Iran.
(Corresponding Author): goudarzi4130@iau.ir



تبیین اثربخشی قصه‌گویی دیجیتال بر فرهنگ آموزشی و یادگیری درس ریاضی؛ مطالعه موردی پایه ششم ابتدایی

لیلا مهرانیان^۱، فریده گودرزی^{۲*}

(تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۰۸ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۱/۱۸)

چکیده

قصه‌گویی دیجیتال به‌عنوان روشی نوین در آموزش، با تلفیق فناوری و روایت، می‌تواند تجربه یادگیری فعال و تعامل اجتماعی را تقویت کند. هدف این پژوهش بررسی تأثیر قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی بر توسعه مهارت‌های اجتماعی و یادگیری شرکت‌کنندگان بود. روش تحقیق نیمه‌تجربی با طرح گروه کنترل نابرابر به کار گرفته شده است. جامعه آماری شامل شرکت‌کنندگان دختر به صورت تصادفی بود و نمونه ۳۴ نفر (۱۷ نفر گروه آزمایش و ۱۷ نفر گروه کنترل)، به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده‌ها شامل آزمون‌های تشریحی معلم‌ساخته و مقیاس‌های سنجش عملکرد یادگیری و مشارکت اجتماعی بود. روایی ابزارها توسط متخصصان و پایایی آن‌ها با آلفای کرونباخ ۰/۸۵ تأیید شد. داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS و آزمون t مستقل و تحلیل کوواریانس چندمتغیری تحلیل شدند. نتایج نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال به‌طور معناداری ($P < 0.001$)، عملکرد تحصیلی (میانگین پس‌آزمون: ۳/۵۱)، مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال (میانگین پس‌آزمون: ۳/۸۸)، گروه آزمایش را بهبود بخشید و انگیزه، تعامل و یادگیری پایدار را تقویت کرد. یافته‌ها حاکی از آن است که قصه‌گویی دیجیتال در محیط‌های آموزشی، از جمله فرهنگسراها، می‌تواند به‌عنوان راهکاری مؤثر برای تقویت مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال مورد استفاده قرار گیرد.

واژگان کلیدی: قصه‌گویی دیجیتال، تجربه یادگیری، فرهنگسراهای آموزشی، توسعه، مهارت‌های اجتماعی.

^۱ گروه علوم تربیتی، واحد ملایر، دانشگاه آزاد اسلامی، ملایر، ایران.

3962611568@iaui.ir

^{۲*} گروه علوم تربیتی، واحد ملایر، دانشگاه آزاد اسلامی، ملایر، ایران. (نویسنده مسئول)

goudarzi4130@iaui.ir



۱- مقدمه

در دهه‌های اخیر، آموزش با دگرگونی‌های بنیادین روبه‌رو شده است؛ به‌ویژه ظهور فناوری‌های دیجیتال که فرصت‌های تازه‌ای برای بازاندیشی در فرایند یاددهی و یادگیری فراهم کرده‌اند (بهارلو، ۱۴۰۲: ۲؛ باقریان، زارع، گل‌محمدیان، ۱۳۹۹: ۱۵۶). این فناوری‌ها صرفاً ابزار انتقال دانش نیستند، بلکه شیوه‌های ادراک، تعامل و یادگیری را به‌طور اساسی تغییر داده‌اند. در چنین فضایی، رویکردهای آموزشی باید پیوندی میان خلاقیت، فناوری و نیازهای اجتماعی برقرار کنند. یکی از این رویکردها «قصه‌گویی دیجیتال» است که با تلفیق روایت‌گری سنتی و رسانه‌های نوین، بستری جذاب و مشارکت‌آفرین برای انتقال تجربیات، ارزش‌ها و مفاهیم آموزشی پدید می‌آورد. قصه‌گویی همواره نقش مهمی در انتقال دانش و فرهنگ داشته است. امروزه با بهره‌گیری از ظرفیت‌های دیجیتال، این سنت آموزشی توانسته امکان افزایش انگیزه، تعامل و یادگیری معنادار را فراهم آورد (روشن‌چسلی، ۱۳۹۲: ۷۵؛ پودات، ۱۳۹۸: ۷). ازسویی مهارت‌های اجتماعی از ارکان توسعه انسانی محسوب می‌شوند. توانایی برقراری ارتباط مؤثر، همدلی، مسئولیت‌پذیری و مشارکت اجتماعی نه تنها در موفقیت تحصیلی نقش دارند، بلکه کیفیت زندگی فردی و جمعی را نیز ارتقاء می‌دهند. در این میان، فرهنگسراها به‌عنوان نهادهای فرهنگی-آموزشی شهری جایگاهی ویژه دارند؛ زیرا علاوه بر ارائه آموزش‌های رسمی، محیطی برای تعامل اجتماعی، تبادل فرهنگی و پرورش مهارت‌های نرم فراهم می‌کنند، به‌ویژه برای کودکان و نوجوانان که در مرحله شکل‌گیری شخصیت اجتماعی قرار دارند. ضرورت تحقیق بررسی تأثیر قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی بر رشد مهارت‌های اجتماعی و ارتقای یادگیری است. فرهنگسراها به‌عنوان محیط‌هایی نیمه رسمی و مشارکتی، بستر مناسبی برای کاربردی‌سازی روش‌های نوین آموزشی به شمار می‌آیند، با این حال شواهد علمی اندکی درباره کارایی این شیوه در چنین فضاهایی ارائه شده است. براین اساس، پرسش پژوهش آن است که - آیا قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی موجب بهبود معنادار مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال می‌شود؟ فرض نیز براین مبناست که قصه‌گویی دیجیتال در مقایسه با شیوه‌های سنتی آموزش، اثر مثبت و معناداری بر رشد مهارت‌های اجتماعی، افزایش تعامل و ارتقای عملکرد یادگیری دارد.

۲- چارچوب پژوهش - (مبانی نظری/پیشینه پژوهش)

۲-۱- مبانی نظری

نظریه «سازگرای اجتماعی»؛ لویگوتسکی^۱ بنیانی برای درک نقش تعاملات اجتماعی در یادگیری فراهم می‌آورد. وی تأکید داشت که یادگیری در بستر اجتماعی و با کمک ابزارهای فرهنگی شکل می‌گیرد، و قصه‌گویی دیجیتال دقیقاً در همین راستا قرار دارد زیرا با استفاده از ابزارهای فناورانه امکان انتقال تجربه و

^۱ Lev Vygotsky



معنا را تسهیل می‌کند. در این چارچوب، روایت‌های دیجیتال به‌عنوان ابزار میانجی، رشد شناختی و اجتماعی یادگیرندگان را ارتقاء می‌دهند (درنجفی‌شیرازی، علی‌اکبری، علیپور، ۱۳۹۶: ۳۴؛ داداش‌زاده، پیرخائفی، ۱۳۹۴: ۲۲). جان دیویی^۱ در نظریه «یادگیری تجربه‌گرا»؛ بر اهمیت تجربه عملی و مشارکتی در فرایند آموزش تأکید داشت. او یادگیری را نه یک فعالیت منفعل، بلکه تجربه‌ای پویا و معنادار می‌دانست. برهمین‌مبنای دیوید کالب^۲ نیز با «مدل چرخه یادگیری»؛ بر نقش تجربه فعال، بازاندیشی و کاربرد درونی دانش تأکید کرد. قصه‌گویی دیجیتال به‌واسطه فراهم کردن فضایی برای بازنمایی تجربیات فردی و گروهی، می‌تواند بستری برای تحقق چرخه یادگیری تجربه‌گرا باشد. به‌طور خاص، پیوند میان نظریه‌های ویگوتسکی، دیویی و کالب نشان می‌دهد که قصه‌گویی دیجیتال صرفاً یک ابزار فناورانه نیست، بلکه چارچوبی آموزشی است که می‌تواند با ایجاد تعاملات اجتماعی معنادار و تجربه‌های آموزشی عمیق، یادگیری پایدار و توسعه مهارت‌های اجتماعی را تسهیل کند (الوندی و دیگران، ۱۴۰۲: ۱۱۲۷؛ اصغری، اخوان، قاسمی‌جوبنه، ۱۳۹۷: ۲). نظریه «پارادایم روایی»؛ و/تر فیشر^۳ بر این فرض استوار است که انسان‌ها اساساً موجوداتی روایت‌محور هستند و داستان‌ها بیش از استدلال‌های منطقی توانایی انتقال معنا را دارند. در زمینه آموزش، این نظریه بیان می‌کند که استفاده از روایت، به‌ویژه در قالب‌های دیجیتال، می‌تواند پیچیده‌ترین مفاهیم را به زبانی ساده و قابل فهم منتقل کند. نظریه «یادگیری روایی»؛ جک میکالوف^۴ به اتفاق آراء تأکید بر بازاندیشی و معناسازی در تجربه‌های فردی و جمعی است. طوری که قصه‌گویی دیجیتال با ترکیب متن، تصویر و صدا، ظرفیت آن را دارد که نه تنها به یادگیری شناختی بلکه به یادگیری عاطفی و اجتماعی نیز یاری رساند. مگان لمبرت^۵ نشان داده است که روایت‌های دیجیتال در آموزش کودکان، توجه، همدلی و مهارت‌های اجتماعی آنان را تقویت می‌کند. نظریه یادگیری «چند رسانه‌ای»؛ ریچارد مایر^۶ نشان می‌دهد استفاده هم‌زمان از کلمات و تصاویر می‌تواند یادگیری را عمیق‌تر و پایدارتر سازد. قصه‌گویی دیجیتال دقیقاً این رویکرد را به کار می‌گیرد و از طریق ترکیب متن، صدا، تصویر و ویدئو، امکان خلق تجربه‌ای چندحسی و غنی را برای یادگیرندگان فراهم می‌آورد (ابارشی، تیموری، ۱۳۹۱: ۲؛ حسن‌زاده‌ویائی، نوایی، ۱۳۹۹: ۶۲). جیمز گی^۷ استفاده از رسانه‌های دیجیتال نه تنها انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهد، بلکه مهارت‌های شناختی و اجتماعی را نیز ارتقاء می‌بخشد می‌داند. به‌ویژه زمانی که یادگیرندگان در قالب پروژه‌های گروهی داستان‌های دیجیتال تولید می‌کنند، مهارت‌هایی چون همکاری، همیاری و حل مسئله به‌طور طبیعی تقویت می‌شود. از منظر توسعه مهارت‌های اجتماعی، آلیسون جیمز^۸ تأیید می‌کند که مشارکت در فرایند خلق

¹ John Dewey

² David Kolb

³ Walter Fisher

⁴ Jack Mezirow

⁵ Megan Lambert

⁶ Richard Mayer

⁷ James Gee

⁸ Alison James



داستان‌های دیجیتال، توانایی بیان خود، همدلی و ارتباط میان فردی را افزایش می‌دهد. بدین ترتیب، قصه‌گویی دیجیتال فراتر از ابزاری آموزشی، به ابزاری برای پرورش «سواد رسانه‌ای» و «مهارت‌های زندگی» بدل می‌شود (Karakuş, Turhan Türkkkan, Arslan Namlı, 2020: 2-6). نظریه «اتصال‌گرایی»؛ جرج سیمنز^۱ بر این نکته تأکید دارد که دانش در شبکه‌ها توزیع شده و یادگیری فرایندی است که از طریق اتصال به منابع و افراد گسترش می‌یابد. قصه‌گویی دیجیتال به عنوان بستری مشارکتی، دقیقاً در این بُعد قرار می‌گیرد؛ زیرا افراد با اشتراک روایت‌های خود در محیط‌های دیجیتال، به بخشی از شبکه یادگیری بدل می‌شوند. دیوید گانتلت^۲ نیز در نظریه «هویت و خلاقیت دیجیتال»؛ بر اهمیت تولید رسانه‌ای و داستان‌پردازی دیجیتال در فرایند شکل‌گیری هویت فردی و اجتماعی تأکید دارد. او معتقد است که از رهگذر خلق و به اشتراک‌گذاری روایت‌های دیجیتال، افراد فرصت می‌یابند خود را بازنمایی کرده و احساس تعلق اجتماعی عمیق‌تری بیابند (Kim et al., 2021: 2-8). و ژیاو فانگ لیو^۳ باور دارد که قصه‌گویی دیجیتال نه تنها ابزاری برای یادگیری، بلکه سازوکاری برای هویت‌سازی، خودیابگری و تقویت تعامل اجتماعی در بسترهای آموزشی و فرهنگی است. این یافته‌ها بیانگر آن است که قصه‌گویی دیجیتال نقشی دوگانه ایفاء می‌کند: هم به عنوان ابزاری برای ارتقای یادگیری، و هم به عنوان وسیله‌ای برای تقویت پیوندهای اجتماعی و فرهنگی.

۲-۲- پیشینه پژوهش

شریفی/اردانی و خرمائی (۱۴۰۱)، در بررسی «رابطه سرمایه اجتماعی و فرهنگی والدین با مهارت‌های اجتماعی فرزندان: نقش واسطه‌ای سبک‌های والدین در برخورد با هیجانات منفی کودکان»؛ از نوه کاربردی و توصیفی-هم‌بستگی است. جامعه آماری شامل والدین دانش‌آموزان ابتدایی شهر یزد بود و داده‌ها از ۴۰۰ نفر با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای گردآوری شد. ابزارهای مورد استفاده پرسش‌نامه‌های استاندارد مهارت‌های اجتماعی، سبک‌های برخورد والدین با هیجانات منفی و منش‌های اخلاقی بودند و تحلیل داده‌ها از طریق مدل‌سازی معادلات ساختاری با کمترین مربعات جزئی انجام شد. برآیند تحقیق نشان از منش‌های اخلاقی والدین به طور مستقیم و از طریق کاهش سبک‌های منفی برخورد با هیجانات منفی، توانمندی اجتماعی فرزندان را ارتقاء می‌دهند. همچنین سبک‌های حمایتی والدین با مهارت‌های اجتماعی فرزندان رابطه مثبت و معنی‌داری دارند. این یافته‌ها بر اهمیت نقش اخلاق و سبک‌های فرزندپروری در فرایند اجتماعی‌سازی هیجانی کودکان تأکید می‌کنند (شریفی/اردانی، خرمائی ۱۴۰۱: ۱۴۲-۱۲۱). شعبانی، تاج‌آبادی و موحدیان (۱۳۹۷)، با عنوان «کاربرد و تأثیر فناوری قصه‌گویی دیجیتال در توسعه فرهنگ مطالعه، یادگیری با تأکید بر افزایش سواد اطلاعاتی در دانش‌آموزان»؛ با تبیین تحلیلی و روش مطالعه

¹ George Siemens

² David Gauntlett

³ Xiaofang Liu



اسنادی و کتابخانه‌ای انجام گرفته است. هدف این پژوهش واکاوی جایگاه قصه‌گویی دیجیتال به‌عنوان یک ابزار آموزشی و نقش آن در ایجاد تعامل، مشارکت و انگیزه مطالعه در دانش‌آموزان بود. برآیند پژوهش نشان می‌دهد قصه‌گویی دیجیتال با ویژگی‌هایی چون انعطاف‌پذیری، تنوع و دسترسی آسان، مرز میان مخاطب و تولیدکننده اثر را کمرنگ کرده و سطح تعامل و مشارکت را به حداکثر می‌رساند. همچنین، ترکیب مؤثر تصویر (ثابت یا متحرک)، با متن و بهره‌گیری از مهارت‌های دیجیتال و سواد انتقادی قصه‌گویی دیجیتال، اهمیت قابل توجهی در ارتقای تجربه یادگیری و علاقه‌مندی به مطالعه دارد. درواقع قصه‌گویی دیجیتال می‌تواند به‌عنوان ابزار آموزشی نوظهور، هم‌زمان سواد خواندن و دیجیتال را تقویت کرده و مسیرهای جدیدی برای آموزش، خلاقیت و تعامل اجتماعی دانش‌آموزان فراهم آورد (شعبانی، تاج‌آبادی، موحدیان، ۱۳۹۷: ۲۳-۱). ظریف‌صنایی و همکاران (۲۰۲۲)، *"The Effects Of Digital Storytelling With Group Discussion On Social And Emotional Intelligence Among Female Elementary School Students"* با تبیین نیمه تجربی، به بررسی تأثیر قصه‌گویی دیجیتال همراه با بحث گروهی بر هوش اجتماعی و هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی پرداختند. هدف اصلی این مطالعه ارزیابی نقش ترکیبی قصه‌گویی دیجیتال و تعامل گروهی در ارتقای توانمندی‌های اجتماعی و هیجانی دانش‌آموزان بود. جامعه آماری شامل تمام دانش‌آموزان کلاس سوم دختر یک مدرسه ابتدایی در شیراز بود ($N=60$)، که به‌طور تصادفی در گروه مداخله‌ای (قصه‌گویی دیجیتال همراه با بحث گروهی) و گروه کنترل (بدون مداخله)، تقسیم شدند. ابزارهای سنجش شامل مقیاس هوش اجتماعی ترومسو و پرسش‌نامه هوش هیجانی بار-آن بودند. برآیند پژوهش نشان داد که ترکیب قصه‌گویی دیجیتال با بحث گروهی منجر به بهبود معنادار هوش اجتماعی و هوش هیجانی دانش‌آموزان شد، در حالی که در گروه کنترل هیچ تغییر قابل توجهی مشاهده نشد. این رویکرد آموزشی می‌تواند به‌عنوان یک روش مؤثر و نوین در ارتقای توانمندی‌های اجتماعی و هیجانی دانش‌آموزان دختر در مدارس ابتدایی مورد بهره‌برداری قرار گیرد (Zarifsanaiey et al., 2022: 1-16). زیگوری و را پو پورت (۲۰۱۸)، *"Digital Storytelling In Cultural And Heritage Education: Reflecting On Storytelling Practices Applied With The Smithsonian Learning Lab To Enhance 21st-Century Learning"* در پژوهشی عملی-محور، به بررسی کاربرد قصه‌گویی دیجیتال در آموزش فرهنگ و میراث فرهنگی پرداختند و تمرکز ویژه‌ای بر نحوه ایجاد یادگیری عمیق و تعامل هیجانی شرکت‌کنندگان داشتند. هدف پژوهش، تبیین این بود که چگونه فرایند قصه‌گویی دیجیتال، با الهام از اشیاء موزه‌ای و بهره‌گیری از پلتفرم Smithsonian Learning Lab، می‌تواند اطلاعات را به‌صورت احساسی زنده کند و مشارکت فعال مخاطبان را در محیط‌های رسمی و غیررسمی افزایش دهد. برآیند پژوهش نشان داد که روش ۵ مرحله‌ای قصه‌گویی دیجیتال، زمانی که در بستر پلتفرم دیجیتال به‌کار گرفته شد، توانست مهارت‌های قرن ۲۱ میلادی شامل خلاقیت، تفکر انتقادی، همکاری و ارتباط مؤثر (چهار C)، را ارتقاء دهد و تأثیر مثبتی بر یادگیری فردی و تعامل اجتماعی شرکت‌کنندگان و جوامع آن‌ها داشته باشد.



این یافته‌ها اهمیت قصه‌گویی دیجیتال را به‌عنوان ابزاری کارآمد برای آموزش فرهنگی و توسعه مهارت‌های چندبعدی در قرن ۲۱ نشان می‌دهد (Liguori, Rappoport, 2019: 1-14).

۳- روش‌شناسی

این پژوهش باهدف بررسی تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر توسعه مهارت‌های اجتماعی و یادگیری شرکت‌کنندگان در فرهنگسراهای آموزشی به‌صورت نیمه‌تجربی انجام شد. طرح پژوهش از نوع گروه کنترل نابرابر بود. جامعه آماری شامل کلیه شرکت‌کنندگان دختر نوجوان در فرهنگسراهای آموزشی کاملاً تصادفی بود. نمونه‌ای با حجم ۳۴ نفر به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند و در دو گروه آزمایش (۱۷ نفر) و کنترل (۱۷ نفر)، قرار گرفتند. برنامه آموزشی قصه‌گویی دیجیتال طی ۱۰ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای برای گروه آزمایش اجرا شد، درحالی‌که گروه کنترل در همان مدت از روش‌های معمول و سنتی آموزش بهره‌مند گردید. ارزیابی عملکرد شرکت‌کنندگان از طریق آزمون‌های تشریحی معلم ساخته، پرسش‌نامه‌های استاندارد سنجش مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال صورت گرفت. همچنین برای سنجش پایداری یادگیری، آزمون یادداری ۲ هفته پس از پایان جلسات برگزار شد. اعتبار ابزارهای پژوهش بانظر متخصصان تأیید و پایایی آن‌ها با ضریب آلفای کرونباخ ۰/۵۸ محاسبه شد. داده‌ها پس از گردآوری با استفاده از نرم‌افزار SPSS و به‌کارگیری آمار توصیفی و آمار استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. وجود گروه کنترل در کنار گروه آزمایش امکان مقایسه دقیق‌تر نتایج و بررسی تأثیر روش قصه‌گویی دیجیتال بر عملکرد تحصیلی، یادگیری فعال و تعامل اجتماعی را فراهم ساخت.

۴- بحث و یافته‌ها

یافته‌های توصیفی نشان‌داد ترکیب گروه‌های آزمایش و کنترل از نظر تعداد افراد همسان بوده و شرایط اولیه دو گروه تفاوت معناداری نداشت. بدین ترتیب تغییرات مشاهده شده در پس‌آزمون را می‌توان ناشی از مداخله آموزشی قصه‌گویی دیجیتال دانست. مقایسه میانگین‌ها نیز بیانگر بهبود عملکرد تحصیلی، تعامل اجتماعی و یادگیری فعال در گروه آزمایش نسبت به گروه کنترل بود.

تحلیل شاخص‌های توصیفی به‌مانند میانگین و انحراف معیار مبنای اولیه‌ای برای مقایسه گروه‌های آزمایش و کنترل و بررسی اثربخشی قصه‌گویی دیجیتال فراهم می‌آورد. (جدول ۱)، میانگین و انحراف معیار نمرات متغیرهای «عملکرد تحصیلی» و «مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال»، را در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون نشان می‌دهد. نتایج بیانگر آن است که میانگین عملکرد تحصیلی گروه آزمایش از ۳/۱۶ در پیش‌آزمون به ۳/۵۱ در پس‌آزمون افزایش یافته است، درحالی‌که میانگین گروه کنترل تغییر چندانی نداشته (از ۳/۱۲ به ۳/۱۴). همچنین، در متغیر مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال، میانگین گروه آزمایش از ۳/۶۳ در پیش‌آزمون به ۳/۸۸ در پس‌آزمون ارتقاء یافته است؛ درحالی‌که گروه کنترل در هر دو مرحله تقریباً ثابت (۳/۶۷)، باقی مانده است. کاهش نسبی انحراف معیار در گروه آزمایش در پس‌آزمون



(۰/۲۷) برای عملکرد تحصیلی و ۰/۲۱ برای مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال)، درمقایسه با گروه کنترل، نشان‌دهنده پراکندگی کمتر و همگنی بیشتر نمرات در پی مداخله آموزشی است. این الگو به طور توصیفی تأیید می‌کند که قصه‌گویی دیجیتال توانسته است در بهبود عملکرد و ارتقای مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال نقش مثبتی ایفاء کند.

جدول ۱. میانگین و انحراف معیار نمرات در بین دو گروه- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

متغیر	گروه	پیش‌آزمون	پس‌آزمون
عملکرد تحصیلی	گروه	میانگین	انحراف معیار
	آزمایش	میانگین	انحراف معیار
مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال	گروه	میانگین	انحراف معیار
	آزمایش	میانگین	انحراف معیار

(جدول ۲)، باتمركز بر گروه آزمایش شاخص‌های توصیفی متغیرهای «عملکرد تحصیلی» و «مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال»، را در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون نشان می‌دهد.

(جدول ۴. آمار توصیفی متغیرهای اصلی در گروه آزمایش- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

متغیر	تعداد	حداقل	حداکثر	میانگین	انحراف معیار	وارianس	چولگی	کشی‌دگی
عملکرد تحصیلی	۱/۰۰	۴/۴۲	۳/۱۶	۰/۳۱	۰/۸۷	۰/۰۶	خطای معیار	آماره
		۳/۷۱	۳/۵۱	۰/۲۷	۰/۵۹	۰/۷۷	خطای معیار	خطای معیار
مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال	۱/۰۳	۴/۹۸	۳/۶۳	۰/۱۵	۱/۶۴	۰/۴۹	خطای معیار	خطای معیار
		۴/۶۳	۳/۸۸	۰/۲۱	۰/۸۳	۰/۴۱	خطای معیار	خطای معیار
تعداد کل								

آزمون کولموگروف-اسمیرنوف (جدول ۳)، با مقادیر p بیشتر از ۰/۰۵ (۰/۲۰۰، ۰/۱۲۹، ۰/۰۶۴)، نرمال بودن داده‌ها را تأیید می‌کند، که امکان استفاده از آزمون‌های پارامتری مانند تحلیل کوواریانس را فراهم می‌کند. طوری که این نتایج از اعتبار آماری تحلیل‌های بعدی پشتیبانی می‌کنند.

جدول ۳. نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف برای نرمال‌سازی داده‌ها برای متغیرها- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

تعیین	عملکرد تحصیلی	مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال
گروه	پیش‌آزمون	پس‌آزمون
تعداد	۳۴	۳۴
پارامترهای نرمال a^b	میانگین	میانگین
	انحراف معیار	انحراف معیار
شدیدترین تفاوت‌ها	مطلق	مطلق
	مثبت	مثبت
	منفی	منفی
آماره آزمون	۰/۰۶۶	۰/۰۶۴
Asymp. Sig. (2-tailed)	۰/۲۰۰	۰/۱۲۹

(جدول ۴)، نتایج تحلیل مانکوا را برای ارزیابی تفاوت‌های بین گروه‌های آزمایش و کنترل در متغیرهای عملکرد تحصیلی و مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال با کنترل نمرات پیش‌آزمون ارائه می‌دهد.

جدول ۴. نتایج آزمون تحلیل مانکوا در بین دو گروه- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

نام آزمون	مقدار	f	df	df	سطح معنی‌داری
اثر پیلای	۰/۹۷۹	۴۱۴/۶۴	۴	۳۶	۰/۰۰۰
لامبدای ویلکز	۰/۰۲۱	۴۱۴/۶۴	۴	۳۶	۰/۰۰۰
اثر هنتینگ	۴۶/۰۷۱	۴۱۴/۶۴	۴	۳۶	۰/۰۰۰



بزرگترین ریشه‌روی	۴۶/۰۷۱	۴۱۴/۶۴	۴	۳۶	۰/۰۰۰
-------------------	--------	--------	---	----	-------

(جدول ۵)، نتایج این تحلیل را برای متغیرهای عملکرد تحصیلی و مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال با کنترل نمرات پیش‌آزمون ارائه می‌دهد. این جدول با ارائه مقادیر F، مجموع مجذورات و سطح معناداری، میزان تأثیر مداخله قصه‌گویی دیجیتال را به‌صورت جداگانه برای هر متغیر مشخص می‌کند و مبنایی برای تأیید یا رد فرضیات پژوهش است.

جدول ۵. نتایج آزمون تحلیل کواریانس تک متغیری در متن مانکوا- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

متغیرهای وابسته	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	فیشر	معنی‌داری
عملکرد تحصیلی	۳۳/۹۵۳	۲۳	۱/۴۷۶	۷۵/۶۸۵	۰/۰۰۰
مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال	۶۴/۲۷۴	۲۶	۴۶۸/۷۰۲	۳۳۳/۸۶	۰/۰۰۱

فرضیه اول: آموزش قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی اثرات مثبت و معناداری بر عملکرد تحصیلی شرکت‌کنندگان دارد برپایه (جدول ۶).

جدول ۶. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس‌آزمون تأثیر عملکرد تحصیلی- (مأخذ: یافته‌های پژوهشی، ۱۴۰۲)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش‌آزمون	۱	۸۹۵/۳۴	۲۵/۷۳۴	۰/۰۰۰	۰/۳۹۷	۱/۰۰
عضویت گروهی	۱	۶۷۱/۱۲	۲۹/۲۹۶	۰/۰۰۰	۰/۵۲۳	۰/۹۶۲

فرضیه دوم: آموزش قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی اثرات مثبت و معناداری بر مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال شرکت‌کنندگان دارد برپایه (جدول ۷).

جدول ۷. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس‌آزمون تأثیر مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش‌آزمون	۱	۷۵۴/۸۶	۳۱/۰۰۷	۰/۰۰۰	۰/۳۶۲	۱/۰۰
عضویت گروهی	۱	۸۳۷/۰۷	۴۷/۱۰۴	۰/۰۰۰	۰/۳۷۱	۱/۰۰

۵- نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال در فرهنگسراهای آموزشی اثرات مثبت و معناداری بر عملکرد تحصیلی و مهارت‌های اجتماعی شرکت‌کنندگان دارد. تحلیل داده‌ها، شامل آزمون‌های توصیفی و تحلیل کواریانس، حاکی از آن است که میانگین نمرات گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل به‌طور معناداری افزایش یافته است (عملکرد تحصیلی: $3/16 \rightarrow 3/51$ ، مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال: $3/63 \rightarrow 3/88$). این نتایج تأکید می‌کند که روش‌های آموزشی مبتنی بر روایت دیجیتال می‌توانند یادگیری فعال و مشارکتی را تقویت کرده و فراتر از شیوه‌های سنتی عمل نمایند. یکی از دستاوردهای اصلی این تحقیق، ارتقای مهارت‌های اجتماعی از طریق قصه‌گویی دیجیتال بود. توانایی‌های همکاری، همدلی، بیان مؤثر و مشارکت گروهی شرکت‌کنندگان در گروه آزمایش افزایش یافت. این یافته‌ها با نظریه سازه‌گرایی اجتماعی ویگوتسکی و یادگیری تجربه‌گرا دیویی همسو است، زیرا نشان می‌دهد یادگیری در بستر اجتماعی و مشارکتی با ابزارهای فناورانه به شکل مؤثری تقویت می‌شود. قصه‌گویی دیجیتال همچنین انگیزه و



علاقه‌مندی یادگیرندگان را افزایش داد. ترکیب چند رسانه‌ای شامل متن، تصویر، صدا و ویدئو، یادگیری را جذاب‌تر و پایدارتر ساخت و تجربه‌ای غنی و چندحسی برای شرکت‌کنندگان ایجاد کرد. این ویژگی‌ها با نظریه یادگیری چند رسانه‌ای مایر و پارادایم روایی فیشر همخوانی دارد و نشان می‌دهد که استفاده از روایت دیجیتال قادر است مفاهیم پیچیده را به شکلی ساده و قابل فهم منتقل کند و یادگیری عاطفی و شناختی را هم‌زمان تقویت نماید. این پژوهش همچنین اهمیت فرهنگ‌سراها را به عنوان محیط‌های آموزشی-فرهنگی نیمه‌رسمی و مشارکتی برجسته ساخت. فرهنگ‌سراها فرصت‌هایی برای تمرین مهارت‌های اجتماعی و یادگیری فعال نوجوانان فراهم می‌آورند و محیطی امن برای فعالیت‌های گروهی ایجاد می‌کنند. یافته‌ها نشان می‌دهند که پیاده‌سازی برنامه‌های آموزشی دیجیتال در این محیط‌ها می‌تواند اثرات بلندمدت بر توسعه شناختی و اجتماعی نوجوانان داشته باشد. در نتیجه می‌توان اذعان داشت که قصه‌گویی دیجیتال نه تنها یک ابزار مؤثر برای ارتقای یادگیری و عملکرد تحصیلی است، بلکه بستری برای تقویت تعاملات اجتماعی، خودبیانگری و هویت‌سازی دیجیتال نیز فراهم می‌آورد. به طور خاص توصیه می‌شود نهادهای آموزشی و فرهنگی، به ویژه فرهنگ‌سراها، برنامه‌های آموزشی خود را با محوریت قصه‌گویی دیجیتال طراحی کنند تا یادگیری فعال و توسعه مهارت‌های اجتماعی نوجوانان به شکل چندبعدی تقویت شود.

منابع

- ابارشی، ربابه. تیموری، سعید. (۱۳۹۱). **تأثیر قصه‌گویی همراه با ایفای نقش بر یادگیری مهارت‌های اجتماعی کودکان ناتوان ذهنی آموزش‌پذیر**. فصلنامه علمی پژوهشی-پژوهشنامه تربیتی، دوره ۷، شماره ۳۱، ۱۸-۱.
- اصغری، فرهاد، اخوان، محمد. قاسمی‌جوینه، رضا. (۱۳۹۷). **تأثیر روش قصه‌گویی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به نشانگان داون**. فصلنامه علمی پژوهشی-سلامت روان کودک، دوره ۵، شماره ۳، ۱۰-۱.
- باقریان، حدیث. زارع، امین. گل محمدیان، محسن. (۱۳۹۹). **اثربخشی قصه‌گویی بر آموزش هوش اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی شهرستان کرمانشاه**. فصلنامه علمی پژوهشی-کتابداری و اطلاع‌رسانی، دوره ۲۳، شماره ۴؛ (پیاپی ۹۲)، ۱۷۲-۱۵۵.
- بهارلو، سودا به. (۱۴۰۲). **تأثیر قصه‌گویی بر پرورش مهارت اجتماعی، هوش اخلاقی و اضطراب دانش‌آموزان مقطع ابتدایی**. دومین کنفرانس ملی تازه‌های روان‌شناسی تکاملی و تربیتی، بندرعباس، ۷-۱.
- پودات، فاطمه. (۱۳۹۸). **تأثیر قصه‌گویی بر پرورش مهارت، هوش و فعالیت‌های اجتماعی دانش‌آموزان**. فصلنامه علمی پژوهشی-پژوهشنامه اورمزد، شماره ۴۴، ۱۹-۶.
- حسن‌زاده‌ویائی، حسین. نوایی، سمیه. (۱۳۹۹). **بررسی اثربخشی قصه‌گویی بر رشد مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پسر دوره دوم ابتدایی**. فصلنامه علمی پژوهشی-پیش در آموزش علوم انسانی، دوره ۶، شماره ۲۱، ۶۱-۷۱.



- داداش زاده، سپیده. پیرخانفی، علیرضا. (۱۳۹۴). *بررسی اثر بخشی استفاده از روش های قصه گویی بر افزایش هوش اجتماعی دانش آموزان دختر مقطع چهارم و پنجم ابتدایی در سال ۹۱-۹۰*. فصلنامه علمی پژوهشی-آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی)، دوره ۸، شماره ۲۹، ۲۹-۲۱.
- درنجفی شیرازی، مهناز. علی اکبری، مهناز. علیپور، احمد. (۱۳۹۶). *اثر بخشی قصه گویی بر مؤلفه های هوش اخلاقی کودکان دختر پیش دبستانی در شهر اصفهان*. فصلنامه علمی پژوهشی-شناخت اجتماعی، دوره ۳، شماره ۲؛ (پیاپی ۶)، ۴۳-۳۳.
- روشن چسلی، رسول. (۱۳۹۲). *تأثیر قصه گویی مبتنی بر آموزش مهارت های اجتماعی بر بهبود مهارت های اجتماعی و مشکلات رفتاری دانش آموزان پسر ۸ تا ۱۰ ساله مبتلا به اختلال رفتار مقابله ای و بی اعتنائی (ODD)*. فصلنامه علمی پژوهشی-مطالعات روان شناسی بالینی، دوره ۴، شماره ۱۰، ۹۴-۷۳.
- شریفی اردانی، علیرضا. خرمائی، فرهاد. (۱۴۰۱). *رابطه سرمایه اجتماعی و فرهنگی والدین با مهارت های اجتماعی فرزندان: نقش واسطه ای سبک های والدین در برخورد با هیجانات منفی کودکان*. فصلنامه علمی پژوهشی-پژوهش های روان شناسی اجتماعی، دوره ۱۲، شماره ۴۵، ۱۴۲-۱۲۱.
- شعبانی، سمیه. تاج آبادی، رضا. موحدیان، سمیه. (۱۳۹۷). *کاربرد و تأثیر فناوری قصه گویی دیجیتال در توسعه فرهنگ مطالعه، یادگیری با تأکید بر افزایش سواد اطلاعاتی در دانش آموزان*. دومین همایش بین المللی سواد رسانه ای و اطلاعاتی با موضوع خانواده، تهران-ایران، ۲۳-۱.
- الوندی، حمیرا. کوچک انتظار، رویا. قدوسی، پروانه. ابوالمعالی، خدیجه. شهریار احمدی، منصوره. (۱۴۰۲). *تأثیر قصه گویی بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان پسر ششم دبستان شهر تهران*. دوماهنامه علمی پژوهشی-طب توانبخشی، دوره ۱۲، شماره ۶، ۱۱۳۵-۱۱۲۶.
- Karakuş, Memet. Turhan Türkkkan, Buket. Arslan Namlı, Nihan. (2020). *Investigation Of The Effect Of Digital Storytelling On Cultural Awareness And Creative Thinking*. Education and Science, 45(203): 1-18.
- Kim, Deoksoon. Long, Yinru. Zhao, Yi. Zhou, Shuyue. Alexander, Jeremy. (2021). *Teacher Professional Identity Development Through Digital Stories*. Computers & Education, 162(1): 1-12.
- Liguori, Antonia, Rappoport, Philippa 2019. *Digital Storytelling In Cultural And Heritage Education: Reflecting On Storytelling Practices Applied With The Smithsonian Learning Lab To Enhance 21st-Century Learning*. Figshare, 1-14.
- Zarifsanaiey, Nahid. Mehrabi, Zahra. Kashefian-Naeeni, Sara. Mustapha, Ramlee. (2022). *The Effects Of Digital Storytelling With Group Discussion On Social And Emotional Intelligence Among Female Elementary School Students*. Cogent Psychology, 9(1): 1-16.