بررسی تأثیر استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی شهرستان سوسنگرد

علی مرمضی[۱]، مژگان حیدری[۲]، منیژه احمدی[۳]

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۹/۰۸ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۰۹/۲۸

چکیده

هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر استفاده از چند رسانه‌ای‌های آموزشی در قصه گویی بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی مرکز شهرستان سوسنگرد در سال ۱۳۹۸ بود. در این پژوهش استفاده از داستان‌هایی که بوسیله چندرسانه‌ای‌های آموزشی تولید و با کمک ابزارهای دیجیتال و الکترونیکی به نـوعی داستان‌گویی و قصه‌گویی به صورت دیجیتال برای دانش‌آموزان اجرا گردید. جامعه آماری مورد مطالعه در این پژوهش، کلیه دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی مرکز شهرستان سوسنگرد به تعداد ۱۰۹ نفر در سال تحصیلی ۹۸ – ۹۷ بود. حجم نمونه طبق فرمول کوکران ۸۵ نفر تعیین شد که با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس ۵۰ نفر از دانش‌آموزان به عنوان نمونه انتخاب شدند و در دو گروه (۲۵ نفر گروه آزمایش و ۲۵ نفر گروه کنترل) گمارده شدند. روش پژوهش نیمه آزمایشی استفاده از طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون می‌باشد. ابزار پژوهش پرسشنامه استاندارد تست سنجش خلاقیت تورنس (۱۹۷۹) بود. گروه آزمایش ۸ جلسه به مدت ۳۰ دقیقه تحت آزمایش قصه‌گویی با ابزار چندرسانه‌ای آموزشی قرار گرفتند. داده‌های گردآوری شده با نرم افزار آماری SPSS نسخه ۲۴ تحلیل شدند. از روش‌های آماری آزمون t مستقل و U من - ویتنی استفاده شد. در ابزار فوق ضـریب اطمینان ۹۵٪ بود. نتایج نشان داد استفاده از چند رسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی مرکز شهرستان سوسنگرد تاثیر دارد به عبارتی دیگر، استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر مولفه سیالی، ابتکار، انعطاف و بسط دانش‌آموزان تاثیر دارد.

کلیدواژه‌ها: چندرسانه‌ای‌های آموزشی، قصه‌گویی، خلاقیت و دانش‌آموز پسر

۱. دانش آموخته کارشناسی ارشد گروه علوم تربیتی، گرایش تکنولوژی آموزشی، دانشگاه پیام نور مرکز شهر ری، تهران، ایران.
۲. استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، مرکز شهر ری، تهران، ایران. (نویسنده مسئول). m_heidari@pnu.ac.ir
۳. استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، مرکز شهر ری، تهران، ایران.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

مقدمه

هنر قصه‌گویی، جایگاه خاصی در پیشبرد برنامه‌های آموزشی دارد و تجربیات واقعی و عملی شایانی در اختیار شنوندگان خود می‌گذارد. تأثیر این هنر به حدی است که دانشمندان تربیتی در قرون جدید، از آن به عنوان روش اساسی در آموزش و پرورش پیش دبستانی و حتی سال‌های اولیه‌ی دبستان یاد می کنند (دهستانی اردکانی، ۱۳۸۹). قصه‌گویی[1]، عبارت است از هنر یا حرفه نقل داستان به صورت شعر یا نثر که شخص قصه‌گو آن را در برابر شنونده‌ی زنده اجرا می‌کند. داستان‌هایی که نقل می شود، می‌تواند به صورت گفت وگو، ترانه، آواز با موسیقی یا بدون آن، با تصویر و سایر ابزارهای همراهی باشد. ممکن است از منابع شفاهی، چاپی یا ضبط مکانیکی استفاده شود و یکی از اهداف آن بایستی سرگرمی باشد. در روزگاران کهن، تاریخ سنت‌ها، مذهب، آداب قهرمانی‌ها و غرور قومی به وسیله قصه‌گوها از نسلی به نسل دیگر منتقل می شد. داستان برای کودکان پلی برای ورود به جهان ناشناخته‌ها، بارور کننده تخیل و خلاقیت ذهنی، آفریننده باورها و منش‌های اصیل و آرامش بخش قلب و زاینده ی اضطراب می تواند باشد (میر دریکوند و همکاران، ۱۳۹۶). قصه گویی فعالیت اجتماعی و فرهنگی به اشتراک گذاشتن داستان ها، گاه با بداهه نوازی، تئاتر یا زیبایی را توصیف می‌کند (روهلمن[2]، ۲۰۱۹). قصه‌گویی پیش‌نویس نوشتن است (جاویر[3]، ۲۰۱۹).

قصه‌ها همواره در رشد و کمال ذهنی و فرهنگی انسان‌ها مؤثر بوده اند و به نوعی زندگی اجتماعی و فرهنگی مردم، شیوهٔ کار و تولید آن‌ها و رفتار، تفکر، احساس، مذهب، اخلاق و اعتقادات هر جامعه را نشان داده اند. انسان‌ها برای فرار از ناکامی‌ها و نابرابری‌های اجتماعی و اقتصادی و محرومیت‌های گوناگون، آرزوهایشان را با آرامش خیال در قالب افسانه‌ها، قصه‌ها، متل‌ها، ترانه‌ها و لالایی‌ها گفته‌اند. قصه از ابتدای آفرینش تا کنون وجود داشته است و شاید نخستین قصه، قصهٔ آدم و حوا و نخستین قصه‌گو حضرت آدم باشد که ماجرای رانده شدنش از بهشت را برای فرزندانش تعریف کرد. قصه‌گویی هم چنین به عنوان روشی برای آموزش ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی استفاده شده. تأکید افلاطون و ارسطو بر قصه‌گویی برای کودکان نیز از همین جنبه است (منجزی، ۱۳۹۳).

با گسترش روز افزون ابزارهای فن‌آوری در سال‌های اخیر، نـوعی داستان‌گویی و قصه‌گویی به نام داستان‌گویی دیجیتال در آموزش مورد استفاده قرار گرفته اسـت. داسـتان‌گـویی دیجیتـال (یا به عبارتی قصه‌گویی با استفاده از چند رسانه

1 Storytelling
2 Rühlemann
3 Javier

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

ای‌ها) عبارت است از تلفیق هنر داستان‌گویی با ابزارهای فن‌آوری به نحوی که تصویر، موسیقی و گرافیک با صدای راوی (قصه‌گو) تلفیق شده و به صورت چندرسانه‌ای در ابزارهای فن‌آوری قابل دیدن و شنیدن باشد (الکساندر[1]، ۲۰۱۱). واژه داستان‌گویی دیجیتال برای اولین بار توسط دانا اشلی[2] برای توصیف داستان‌ها و تجارب شخصی که از طریق رسانه‌های دیجیتال روایت می شوند، ابداع گردید. در این نوع داستان‌گویی، هر فرد (معلم یا دانش‌آموز) می تواند با انتخاب یک موضوع دلخواه، داستانی را در محیط نرم افزارهای تولید چند رسانه‌ای به تصویر بکشد به نحوی‌که عکس‌های مربوط به موضوع داستان، روایت داستان توسط قصه‌گو و موسیقی پس زمینه همراه با هم برای مخاطب نمایش‌داده شوند. داستان‌های دیجیتال با فرمت های قابل نمایش (مانند MPEG[3]) ساخته می‌شوند و می‌توان آنها را در ابزارهای فن‌آوری همانند لپ تاپ، تبلت و گوشی‌های هوشمند ذخیره و تماشا نمود. قصه‌گویی دیجیتال مفهوم قصه‌گویی را تغییر داده است. به این معنی که در قصه‌گویی سنتی، کودک فقط نقش شنونده داشت. به عبارت دیگر، منفعل بود و هیچ نقشی در تولید داستان نداشت. اما در قصه‌گویی دیجیتال، کودک یا نوجوان به کمک ابزارهای دیجیتال قصه را تولید می‌کند. در واقع، قصه‌گویی در این شکل، برخلاف شیوه سنتی، فعالیتی است که در آن ارتباط جمعی، خلاقیت، توانایی بازسازی دانش و تفکر کودک تقویت می‌شود.

قصه‌گویی دیجیتال یک ابزار آموزشی و یادگیری قدرتمند است که منجر به برقراری تعامل، پرورش خلاقیت و نوآوری، انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی، بهبود حافظه و برقراری ارتباط با دانسته‌های قبلی در میان کودکان و نوجوانان می‌شود (پسوموس و کورداکی، ۲۰۱۲؛ اسپیرلینگ و همکاران، ۲۰۰۲؛ لوئنتال و دانلاپ، ۲۰۱۰). همانطور که تیسو، وانگ و تی زنگ (۲۰۰۶) با طراحی وب سایت قصه‌گویی دیجیتالی که امکاناتی نظیر ایجاد قصه‌های چندرسانه‌ای برخط و استفاده از بازی‌ها برای ساخت قصه را دارا بود، به این نتیجه رسیدند که کودکان کلمات بیشتری را به یاد می‌آورند و قدرت یادگیری، درک و خلاقیت آنها بهبود پیدا کرده است. همچنین وو و یانگ (۲۰۱۲) نیز در مطالعه‌ای یک ساله بر روی ۱۱۰ نفر از دانش آموزان به روش آزمایشی، قصه‌گویی دیجیتال را فرصتی برای افزایش پیشرفت تحصیلی، تقویت اعتماد به نفس و انگیزه یادگیری و ایجاد تفکر انتقادی دانستند. در واقع همانطور که تاج آبادی و رنجبری (۱۳۸۹) بیان کرده اند قصه‌گویی توانسته است از فن‌آوری استفادهٔ بهینه کند و اینکه در آمیختن هنر قصه‌گویی با فن‌آوری روز، محتاج هنری بالاتر است. یکی از این هنرها، قصه‌گویی دیجیتال است. منظور از قصه‌گویی

1 Alexander
2 Dana Atchley
3 Moving Picture Experts Group

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

دیجیتال به کارگیری ابزارها، امکانات و فن‌آوری های نوین اطلاعاتی در قصه‌ها و استفاده از آنها در شبکه جهانی وب است.

مولفهٔ اصلی قصه‌گویی، تصویر ذهنی است که مخاطب از داستان در ذهن خود می سازد. بنابراین، قصه‌گو باید به او کمک کند تا با فهم تمام جزییات داستان با محتوای داستان ارتباط برقرار نماید. بدین‌ترتیب، قصه‌گویی می‌تواند ابزار مناسبی برای معرفی الگوهای موفق و رفتارهای مطلوب باشد و در شکل‌گیری رفتار مخاطب مؤثر واقع شود (سلطانی و همکاران[1]، ۲۰۱۳). علاوه بر این مزیت، قصه‌گویی یکی از تکنیک‌های مؤثر آموزشی است. ارزش آموزشی و تعلیمی‌ادبیات از دوران کهن در ادبیات تعلیمی کاملاً مشهود است. از این منظر، آثار ادبی در پیوند با دانش ها و رشته‌های دیگر قرار گرفته و عنصر اصلی آن آموزش و افزایش آگاهی مخاطب نسبت به موضوعات مختلف سیاسی، علمی، دینی و اخلاقی است (رازی، ۲۰۱۲). داستان‌گویی نه تنها سبب بهبود کیفیت تدریس معلمان می‌شود (لوونتال[2]، ۲۰۰۸). بلکه، حس کنجکاوی دانش آموزان را برمی‌انگیزد و به آنها کمک می‌کند تا مفاهیم مبهم و مباحثی را که نیاز به دقت بیشتر دارند، را بهتر بیاموزند (سادیک[3]، ۲۰۰۸).

قصه‌ها به دانش آموزان این امکان را می دهند تا مسایل خود را از طریق فراگرفتن تجربه‌ها و حوادث زندگی دیگران حل‌کنند. زیرا، دانش‌آموزان هنگام گوش‌دادن به داستان در مورد شخصیت‌های داستان فکر می‌کنند و عملکرد آنها را مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار می‌دهند (تام کینز[4]، ۲۰۰۹). قصه‌گویی می تواند، سبب تقویت مهارت‌های ارتباطی شود، در خواندن و نوشتن به دانش آموزان کمک کند، دانش آموزان را در فعالیت‌های کلاسی با روشی مهیج و سرگرم کننده درگیر کند، ساختارهای زبانی را به آنان بیاموزد و سبب گسترش دایره لغات آنها شود (وانگ، لی و دای[5]، ۲۰۰۸). مایکل مامفورد[6] در خلاصه‌ای از تحقیقات علمی در مورد خلاقیت اظهار داشت: "با این وجود، در طول دهه گذشته به توافق کلی رسیده‌ایم که خلاقیت شامل تولید محصولات جدید و مفید است" (مامفورد، ۲۰۰۳، ص. ۱۱۰)، یا به تعبیر رابرت استرنبرگ[7]، تولید "چیزی اصلی و ارزشمند". (برندون[8]، ۲۰۱۹). یکی

1 Soltani et al
2 Lowenthal
3 Sadik
4 Tomkins
5 Wang, Li & Dai
6 Michael Mumford
7 Robert Sternberg's
8 Brandon

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

از ویژگی‌های افراد خلاق، آنگونه که توسط برخی روانشناسان سنجیده می‌شود، همان چیزی است که تولید واگرا خوانده می‌شود. تولید واگرا توانایی فرد برای تولید مجموعه متنوع و در عین حال مقدار مناسب پاسخ به وضعیت معین است. یکی از راه‌های سنجش تولید واگرا، اجرای آزمون‌های تفکر خلاق تورنس است. آزمون‌های تفکر خلاق تورنس، تنوع، کمیت و مناسب بودن پاسخ‌های شرکت کنندگان به انواع سؤالات باز را ارزیابی می کند (آبراهام[1]، ۲۰۱۹). سایر محققان خلاقیت تفاوت افراد خلاق را یک فرایند شناختی از فداکاری به حل مسئله و توسعه تخصص در زمینه بیان خلاق خود می‌دانند. افراد سخت‌کوش کار، افراد قبل از خود و در محدوده فعلی خود را مطالعه می‌کنند، در زمینه‌های خود متخصص می شوند و سپس این توانایی را دارند که به شیوه‌های خلاقانه بر اطلاعات قبلی بیفزایند و آنها را بنا کنند. در مطالعه پروژه‌های دانشجویان طراحی، دانش آموزانی که به طور متوسط دانش بیشتری در مورد موضوع خود داشتند، در پروژه‌های خود خلاقیت بیشتری داشتند (میهوا، ۲۰۱۹).

در پژوهش حاضر برای پاسخ‌گویی به این سوال انجام گردید که استفاده از چندرسانه ای های آموزشی در قصه‌گویی چگونـه می توان بر افزایش خلاقیت دانش آموزان پسر تاثیر بگذارد؟ برای دست‌یابی به هدف تعیین شده فرضیه‌های پژوهش به شکل زیر تدوین و مورد بررسی قرار گرفتند:

فرضیه اصلی پژوهش

- استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت دانش آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی تاثیر دارد.

فرضیه های فرعی پژوهش

- استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر مولفه سیالی دانش آموزان تاثیر دارد.
- استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر مولفه انعطاف دانش آموزان تاثیر دارد.
- استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر مولفه ابتکار دانش آموزان تاثیر دارد.
- استفاده از چندرسانه‌ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر مولفه بسط دانش آموزان تاثیر دارد.

مرادی‌پور (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان مقایسه تاثیر استفاده از نرم افزارهای چندرسانه‌ای با روش تدریس سنتی بر یادگیری نشان داد عملکرد دانش آموزانی که به وسیله نرم افزارهای چندرسانه‌ای، آموزش دیده اند در مقایسه با دانش

1 Abraham

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

آموزانی که به شیوه سنتی آموزش دیده اند در آزمون پیشرفت تحصیلی ریاضی به طور قابل ملاحظه‌ای بهتر بوده است. بیدمشکی، داوودی و باقری (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان تاثیر قصه‌گویی بر ایجاد توجه کودکان به جزییات و رشد شاخصه بسط نشان دادند قصه‌گویی بر رشد شاخصه بسط در خلاقیت کودکان تاثیرگذار است. دوست محمدی و مروی زاده (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان اثر بخشی قصه‌گویی خلاق بر توانایی حل‌مسئله و خلاقیت کودکان پیش دبستانی نشان دادند قصه گویی خلاق می‌تواند روش کارآمدی در بهبود توانایی حل‌مسئله و خلاقیت کودکان پیش دبستانی باشد. حریری و پاگردکار (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان تاثیر قصه‌گویی در کتابخانه های عمومی بر افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی؛ یک پژوهش تجربی نشان دادند، بین قصه‌گویی و افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی رابطهٔ معنی‌داری وجود دارد و قصه‌گویی موجب افزایش ابتکار و بسط ایده‌ها می‌شود. رجایی و علوی (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان بررسی تاثیر برنامه‌ی درسی قصه‌گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر نجف‌آباد نشان دادند، نمایش خلاق و قصه‌گویی در رشد خلاقیت و افزایش عملکرد تحصیلی دانش آموزان تاثیر دارد. چاک سر و شیبانی (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان قصه‌گویی و تأثیر آن بر خلاقیت دانش آموزان دوره اول ابتدایی نشان دادند، که قصه‌گویی بر خلاقیت و عزت نفس دانش آموزان دوره اول ابتدایی تأثیر معناداری دارد را تأیید کرد. سالکی نشتیفانی (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان بررسی تاثیر قصه‌گویی بر خلاقیت دانش آموزان پایه ششم ابتدایی شهرستان خواف نشان داد، که در دنیای کودکان قصه می تواند نقش تعیین کننده‌های در زندگی حال و آینده ایشان داشته باشد. در ایجاد دنیای بزرگسالان، تصویرسازی ذهنی و اعتماد به نفس ایشان، نقش دارد. واین ادعا و فریضه که قصه‌گویی بر خلاقیت و عزت نفس دانش آموزان ابتدایی تاثیر معناداری دارد را تایید کرد.

راستین (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان تاثیر آموزش چندرسانه‌ای تعاملی بر بهبود فرایند یادگیری دانش آموزان (مطالعه موردی: دانش آموزان دوره اول متوسطه شهرستان قائم‌شهر) نشان داد، آموزش رسانه‌های تعاملی، بر بهبود فرایند یادگیری دانش آموزان موثراست. همچنین آموزش از طریق رسانه‌ها بر مؤلفه‌های سرعت، دقت و انگیزه یادگیری دانش آموزان مؤثر است. عباس زاده و حیدری (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان مقایسه تاثیر فعالیت قصه‌گویی و نمایش فیلم بر تقویت مهارت درک مطلب و حافظه کلامی کودکان ۷ تا ۱۲ سال عضو در مراکز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان شهرستان ساوه نشان دادند، تاثیر آموزش مبتنی بر قصه‌گویی بر تقویت حافظه کلامی کودکان بیشتر از تاثیر آموزش مبتنی بر نمایش فیلم می‌باشد. حیدری و میرزایی (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان مبانی یادگیری چندرسانه ای آموزشی نشان دادند، چندرسانه ای، تلفیق متن، تصویر، پویا نمایی، تصاویر ویدیویی و صوت در یکدیگر به منظور

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

ارایه‌ی اطلاعات گفته میشود. در طراحی یادگیری چندرسانه ای باید از اصول ۱)چندرسانه ای، ۲) مجاورت مکانی، ۳) مجاورت زمانی، ۴) انسجام، ۵) اصل کیفیت، ۶) افزونگی، ۷) تفاوتهای فردی، ۸) بخشبندی و اصل پیش آموزش پیروی نمود.

شمولز[1] (۲۰۱۸) در پژوهشی با عنوان ایجاد خلاقیت از طریق قصه‌گویی دیجیتال در آموزش نشان داد، در مرحله تولید داستان دیجیتال، دانش آموزان جریان خلاقیت را به عنوان لذت و سرگرمی مشترک تجربه می‌کردند که از طریق غوطه‌وری کامل در فعالیت‌های تولید داستان دیجیتال پدید می‌آمد، که در آن کنترل و عقلانیت وجود نداشت. رجبی و خسروی[2] (۲۰۱۸) در پژوهشی با عنوان بررسی تأثیر قصه‌گویی خلاق بر افزایش خلاقیت دانش آموزان پیش دبستانی در ایران نشان دادند دانش آموزان پسر و دختر در گروه مداخله حاکی از رابطه معنادار بین داستان‌پردازی خلاق و تقویت تفکر خلاق هستند. به گفته روانشناسان، آزادگان و مدیران مدرسه و کتابخانه، نتایج ممکن است بر ارزش قصه‌گویی و کتاب‌درمانی برای دانش آموزان تأکید کند. کاتالا [3](۲۰۱۷) در پژوهشی با عنوان قصه‌گویی به عنوان یک فعالیت خلاق در کلاس درس نشان داد، قصه‌گویی منجر به افزایش فعالیت خلاقانه دانش آموزان کلاس شد. تانگ[4] (۲۰۱۶) در پژوهشی با عنوان رویکرد داستان‌پردازی دیجیتال در یک دوره نوشتن ویژگی چندرسانه ای نشان داد، فرایند تکمیل یک پروژه داستان‌پردازی دیجیتالی خلاقیت و تفکر انتقادی دانشجویان را توسعه می‌دهد. بنابراین، رویکرد داستان‌پردازی دیجیتال می‌تواند به عنوان یک رویکرد کاربردی مثبت در یک دوره نوشتن ویژگی چندرسانه ای مشاهده شود. آندرسون[5] (۲۰۱۰) در پژوهشی با عنوان قصه‌گویی دیجیتال به عنوان یک متن رسانه دیجیتال تعاملی نشان داد، داستان‌پردازی دیجیتالی شامل ایجاد روایت‌های شخصی و شخصی است که تصاویر، صداها و متن‌ها را در یک پلت فرم رایانه‌ای مبتنی بر رایانه ترکیب می کند. در آموزش، از داستان‌گویی دیجیتال برای تقویت یادگیری در فضاهای رسمی و غیررسمی در سراسر جهان استفاده شده است.

روش

این پژوهش از لحاظ نوع، کاربردی و از لحاظ روش، نیمه‌تجربی است؛ با طرح پیش آزمون و پس آزمون با دو گروه آزمایش و گواه انجام شده است. جامعه آماری پژوهش، کلیه دانش آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی مرکز شهرستان

1 Schmoelz
2 Rajabi & Khosravi
3 Catala
4 Tang
5 Anderson

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

سوسنگرد به تعداد ۱۰۹ نفر در سال تحصیلی ۹۸ – ۹۷ بود. حجم نمونه طبق فرمول کوکران ۸۵ نفر تعیین گردید که با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس ۵۰ نفر از دانش آموزان به عنوان نمونه، در دو گروه آزمایش (۲۵ نفر) و گروه کنترل (۲۵ نفر) قرار گرفتند. ابزار گردآوری داده‌های پژوهش پرسشنامهٔ سنجش خلاقیت تورنس (۱۹۷۹) است این آزمون دارای ۶۰ سوال می‌باشد، پرسشنامه سنجش خلاقیت تورنس در واقع چهار مولفه (ویژگی) خلاقیت یعنی سیالی، انعطاف، ابتکار و بسط را مورد سنجش قرار می دهد. دامنه نمره کل خلاقیت هر آزمودنی بین ۰ تا ۱۲۰ می‌باشد. میزان پایایی پرسشنامه با استفاده از روش تصنیف و فرمول اسپیرمن – براون را ۹۰ ٪ برای کل آزمون، مقیاس سیالی ۸۸ ٪ ، مقیاس انعطاف‌پذیری ٪۷۷ ، مقیاس ابتکار ٪۳۹ و بسط ٪۳۹ گزارش شده که همه نتایج در سطح کمتر از۰۵ ٪ معنی‌دار می‌باشد. با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای میزان خلاقیت کل، مقیاس سیالی، مقیاس انعطاف‌پذیری، ابتکار و بسط به ترتیب نتایج ٪۸۷، ٪۸۷ ، ۰/۸۱ ، ٪۳۷ و ٪۷۰ گزارش شده است که این نتایج نیز در سطح کمتر از ٪۰۵ معنی‌دار است (کفایت، ۱۳۷۳). پایایی ابزار فوق در پژوهش حاضر با استفاده از آلفای کرونباخ مطابق جدول زیر بدین شکل بدست آمد:

جدول ۱. ضرایب پایایی در پژوهش حاضر

مولفه	مقدار پایایی با استفاده از آلفای کرونباخ
سیالی	۰/۸۱
انعطاف پذیری	۰/۸۳
ابتکار	۰/۸۲
بسط	۰/۷۶
کل	۰/۷۰

جدول ۲. جلسات آموزشی

جلسه	محتوای جلسات
جلسه اول	داستان خلاقانه "ماه بود و روباه" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه دوم	داستان خلاقانه "لی لی حوضک" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه سوم	داستان خلاقانه "بوی خوش مدینه" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه چهارم	داستان خلاقانه "مارگیر و اژدها" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه پنجم	داستان خلاقانه "کمیاگر" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

جلسه ششم	داستان "خفاش دیوانه" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه هفتم	داستان "شنگول و منگول و حبه انگور" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی
جلسه هشتم	داستان "درخت بخشنده" با استفاده از چندرسانه ای ها و ویدیو پروژکتور بصورت فیلم و تصاویر رنگی

جدول شماره ۳. خلاصه طرح پژوهش (طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل)

گروه	پیش آزمون	مداخله	پس آزمون
گروه آزمایشی تصادفی (R_E)	T_1	X	T_2
گروه کنترل تصادفی (R_C)	T_1	-	T_2

روش آماری مورد استفاده در این پژوهش از نوع توصیفی و استنباطی است. از آمار توصیفی شامل توزیع فراوانی، میانگین و انحراف معیار در این پژوهش استفاده شد. برای مقایسه متغیرهای اصلی شامل: قصه‌گویی، خلاقیت، چندرسانه ای ها در دو گروه از آزمون‌های آماری تحلیلی شامل آزمون t مستقل و U من - ویتنی، رگرسیون و تحلیل عاملی کواریانس(مانکوا) استفاده گردید. در آزمون‌های اعلام شده ضریب اطمینان ۹۵٪ مدنظر می‌باشد. داده‌ها با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۲۴ تحلیل شده‌اند.

یافته‌ها

در این پژوهش پیش آزمون و پس آزمون در مولفه‌های خلاقیت (سیالی، انعطاف، ابتکار، بسط) به عنوان متغیرهای وابسته مورد بررسی و ارزیابی قرار گرفتند که یافته‌های زیر بدست آمد.

جدول ۴. نتایج آزمون بررسی پیش فرض همگنی شیب‌های رگرسیون متغیرهای تحقیق دو گروه در جامعه

متغیر	منبع تغییرات	F	سطح معنی داری
خلاقیت	تعامل گروه * پیش آزمون	۷۷/۳۹۶	۰/۴۸۴
سیالی		۵۴/۱۸۳	۰/۲۴۷
انعطاف		۳۷/۳۹۶	۰/۱۸۴
ابتکار		۳۴/۱۸۳	۰/۱۴۸
بسط		۳۸/۳۹۶	۰/۲۰۲
خلاقیت		۳۴/۱۸۳	۰/۲۱۴

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

همان‌گونه که در جدول ۴ ملاحظه می‌شود، مقدار F تعامل برای کلیه متغیرهای تحقیق غیرمعنی دار می‌باشد. بنابراین، مفروضه همگنی رگرسیون تأیید می‌شود.

جدول شماره ۵. نتایج تحلیل کواریانس چند متغیری (مانکوا) بر روی میانگین نمرات پس آزمون خلاقیت (سیالی، انعطاف، ابتکار، بسط) گروه‌های آزمایش و گواه با کنترل پیش آزمون

نام آزمون	مقدار	DF فرضیه	DF خطا	F	سطح معنی داری (p)	مجذور اتا	توان آماری
آزمون اثر پیلایی	۰/۷۹۲	۳	۱۶	۲۰/۲۶۳	۰/۰۰۰	۰/۶۰	۱/۰۰
آزمون لامبدای ویلکز	۰/۲۰۸	۳	۱۶	۲۰/۲۶۳	۰/۰۰۰	۰/۶۰	۱/۰۰
آزمون اثر هتلینگ	۳/۷۹۹	۳	۱۶	۲۰/۲۶۳	۰/۰۰۰	۰/۶۰	۱/۰۰
آزمون بزرگ‌ترین ریشه روی	۳/۷۹۹	۳	۱۶	۲۰/۲۶۳	۰/۰۰۰	۰/۶۰	۱/۰۰

همان‌طوری که در جدول ۵ مشاهده می‌شود با کنترل پیش آزمون سطوح معنی‌داری همه آزمون‌ها، بیانگر آن هستند که بین آزمودنی‌های گروه‌های آزمایش و گواه حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (سیالی، انعطاف، ابتکار، بسط) تفاوت معنی‌داری مشاهده می‌شود ($p < ۰/۰۰۰$ و $F= ۲۰/۲۶۳$). بنابراین فرضیه اصلی پژوهش تأیید می‌گردد. به عبارتی دیگر، استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت دانش آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی ناحیه مرکز شهر، شهرستان سوسنگرد تاثیر دارد. برای پی‌بردن به این نکته که از لحاظ کدام متغیر بین دو گروه تفاوت وجود دارد، چهار تحلیل کواریانس یک راهه در متن مانکوا انجام گرفت که نتایج حاصل در جدول ۶ ارائه شده است. میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۶۰ می‌باشد، به عبارت دیگر، ۶۰ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس آزمون خلاقیت مربوط به تأثیر استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان (عضویت گروهی) می‌باشد. توان آماری برابر با ۱/۰۰ است، به عبارت دیگر، امکان خطای نوع دوم وجود نداشته است.

جدول ۶. نتایج تحلیل کواریانس یک راهه در متن مانکوا بر روی میانگین پس آزمون خلاقیت (سیالی، انعطاف، ابتکار، بسط) گروه‌های آزمایش و گواه با کنترل پیش آزمون

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داریp	مجذور اتا	توان آماری
سیالی	پیش آزمون	۶۴۷۷/۰۲	۱	۶۴۷۷/۰۲	۳۶۶/۷۹۷	۰/۰۰۰	۰/۵۸	۱/۰۰
	گروه	۳۸/۰۲۵	۱	۳۸/۰۲۵	۵/۰۸	۰/۰۳۰	۳۵	۱/۰۰
	خطا	۲۸۳/۹۵۰	۳۸	۷/۴۷				

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

انعطاف	پیش آزمون	۸۷۴۶/۲۲	۱	۸۷۴۶/۲۲	۳۶۸/۵۰۳	۰/۰۰۰	۰/۶۴	۱/۰۰
	گروه	۰/۶۲۵	۱	۰/۶۲۵	۰/۲۶۳	۰/۰۶۰	۳۵	۰/۹۹۸
	خطا	۴۳۳/۵۰	۳۸	۲/۳۷				
ابتکار	پیش آزمون	۶۲۵۸/۱۴	۱	۶۲۵۸/۱۴	۴۰۲/۵۰۲	۰/۰۰۰	۰/۶۲	۱/۰۰
	گروه	۳۶/۲۲۰	۱	۳۶/۲۲۰	۵/۰۲	۰/۰۴۸	۳۵	۰/۹۹۷
	خطا	۲۸۰/۹۲۰	۳۸	۷/۱۴				
بسط	پیش آزمون	۷۴۴۰/۵۴	۱	۷۴۴۰/۵۴	۴۲۲/۲۱۲	۰/۰۰۰	۰/۶۴	۱/۰۰
	گروه	۲۴/۱۰۰	۱	۲۴/۱۰۰	۲/۲۰۴	۰/۰۳۲	۳۵	۰/۹۹۹
	خطا	۳۸۰/۰۶	۳۸	۲/۳۷				

همان‌طوری که در جدول ۶ ارائه شده است با کنترل پیش آزمون بین آزمودنی‌های گروه آزمایش و گروه گواه از لحاظ سیالی تفاوت معنی‌داری وجود دارد ($p<۰/۰۰۰۱$ و $F=۳۶۶/۷۹۷$). بنابراین فرضیه فرعی ۱ تأیید می‌گردد. به عبارت دیگر، استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان با توجه به میانگین سیالی آزمودنی‌های گروه آزمایش نسبت به میانگین گروه گواه، موجب افزایش سیالی گروه آزمایش شده است. میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۵۸ می‌باشد، به عبارت دیگر، ۵۸ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس آزمون سیالی مربوط به تأثیر استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان (عضویت گروهی) می‌باشد. توان آماری برابر با ۱/۰۰ است، به عبارت دیگر، امکان خطای نوع دوم وجود نداشته است.

همچنین با کنترل پیش آزمون بین آزمودنی‌های گروه آزمایش و گروه گواه از لحاظ انعطاف تفاوت معنی‌داری وجود دارد ($p<۰/۰۰۰۱$ و $F = ۳۶۸/۵۰۳$). بنابراین فرضیه فرعی ۲ تأیید می‌گردد. به عبارت دیگر، استفاده از چندرسانه ای های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان با توجه به میانگین انعطاف آزمودنی‌های گروه آزمایش نسبت به میانگین گروه گواه، موجب افزایش انعطاف گروه آزمایش شده است. میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۶۴ می‌باشد، به عبارت دیگر، ۶۴ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس آزمون انعطاف مربوط به تأثیر استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان (عضویت گروهی) می‌باشد. توان آماری برابر با ۰/۹۹۸است، به عبارت دیگر، اگر این آزمایش ۱۰۰۰ بار تکرار شود، تنها ۲ بار امکان خطای نوع دوم وجود داشته است.

با کنترل پیش آزمون بین آزمودنی‌های گروه آزمایش و گروه گواه از لحاظ ابتکار تفاوت معنی داری وجود دارد ($p<۰/۰۰۰۱$ و $F =۴۰۲/۵۰۲$). بنابراین فرضیه فرعی ۳ تأیید می‌گردد. به عبارت دیگر، استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان با توجه به میانگین ابتکار آزمودنی‌های گروه آزمایش نسبت به میانگین گروه

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

گواه، موجب افزایش ابتکار گروه آزمایش شده است. میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۶۲ می‌باشد، به عبارت دیگر، ۶۲ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس آزمون ابتکار مربوط به تأثیر استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان (عضویت گروهی) می‌باشد. توان آماری برابر با ۰/۹۹۷است، به عبارت دیگر، اگر این آزمایش ۱۰۰۰ بار تکرار شود، تنها ۳ بار امکان خطای نوع دوم وجود داشته است.

همچنین مطابق جدول ۶ با کنترل پیش آزمون بین آزمودنی‌های گروه آزمایش و گروه گواه از لحاظ بسط تفاوت معنی‌داری وجود دارد ($p<0/0001$ و $F=422/212$). بنابراین فرضیه فرعی ۴ تأیید می‌گردد. به عبارت دیگر، استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان با توجه به میانگین بسط آزمودنی‌های گروه آزمایش نسبت به میانگین گروه گواه، موجب افزایش بسط گروه آزمایش شده است. میزان تأثیر یا تفاوت برابر با ۰/۶۴ می‌باشد، به عبارت دیگر، ۶۴ درصد تفاوت‌های فردی در نمرات پس آزمون بسط مربوط به تأثیر استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌گویی به دانش آموزان (عضویت گروهی) می‌باشد. توان آماری برابر با ۰/۹۹۹است، به عبارت دیگر، اگر این آزمایش ۱۰۰۰ بار تکرار شود، تنها ۱ بار امکان خطای نوع دوم وجود داشته است.

بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به یافته‌های بدست آمده از جداول ۵ و ۶ در رابطه با فرضیه اصلی این نتایج با یافته‌های پژوهش‌های مرادی پور (۱۳۹۷)، بیدمشکی، داوودی و باقری (۱۳۹۶)، دوست محمدی و مروی زاده (۱۳۹۵)، حریری و پاگردکار (۱۳۹۵)، رجایی و علوی (۱۳۹۴)، چاک سر و شیبانی (۱۳۹۴)، سالکی نشتیفانی (۱۳۹۴)، راستین (۱۳۹۴)، حیدری و میرزایی (۱۳۹۵)، شمولز (۲۰۱۸)، رجبی و خسروی (۲۰۱۸)، کاتالا (۲۰۱۷)، تانگ (۲۰۱۶) و آندرسون (۲۰۱۰) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت خلاقیت فرایندی شناختی و عاطفی است که شامل یافتن راه‌حل و حل خلاقانه مسائل می‌شود و در ساده‌ترین شکل خود به معنی استعداد و ابتکار و خلق‌کردن است که بصورت بالقوه در هر فردی و در هر سنی وجود دارد و با محیط اجتماعی، فرهنگی در رابطه تنگاتنگی می‌باشد (رنزولی، ۱۹۹۳). نولیا و همکاران (۲۰۱۱) در پژوهش خود نتیجه گرفتند که قصه‌گویی می‌تواند باعث تقویت خلاقیت کودکان و غنای زندگی شود. تورنس (۱۹۸۹) خلاقیت فرد را در این می‌داند که محیط و عوامل موجود در آن را بهتر بررسی کند، بدون اینکه تحت تاثیر دیگران قرار گیرد یا هدف معینی او را از بررسی محیط باز دارد، آزادانه به شناختن محیط و مشخص ساختن

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

عناصر عمده آن بپردازد. از طرفی استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی در قصه‌درمانی و قصه‌گویی در نقش آموزشی و تربیتی، باعث ترویج و بحث و تبادل نظر در بین دانش آموزان می‌شود و مهارت‌های زبانی را تقویت می‌کند.

در رابطه با فرضیه اول این یافته‌ها با پژوهش‌های بیدمشکی، داوودی و باقری (۱۳۹۶)، دوست محمدی و مروی زاده (۱۳۹۵)، حریری و پاگردکار (۱۳۹۵)، راستین (۱۳۹۴)، شمولز (۲۰۱۸)، رجبی و خسروی (۲۰۱۸)، کاتالا (۲۰۱۷) همسو بود. در تبیین این یافته می توان گفت تورنس (۱۹۹۰) بعد از مطالعه بیست و دو ساله خویش از کودکان و نوجوانان نتیجه گرفت اساس شخصیت افراد خلاق عبارت است از: استقلال اندیشه، شیفتگی فراوان نسبت به مسأله یا فعالیت مورد علاقه‌شان، شجاعت، صداقت، کنجکاوی، سیالی، میل برای ریسک نمودن. از طرفی انتخاب قصه‌ی مناسب به همان نسبت درست بیان کردن آن برای کودکان مؤثر است به طوری که علاقه وی به افکار، احساس‌ها و رفتارهای شخصیت‌های قصه به او اجازه می‌دهد تا در تجارب شخصیت‌های قصه سهیم باشد و باورها، افکار و تجارب هیجانی این شخصیت‌ها را بر خود فرافکنی کند.

طبق نتایج بدست آمده از جداول ۵ و ۶ فرضیه فرعی دوم با یافته‌های پژوهش‌های دوست محمدی و مروی زاده (۱۳۹۵)، حریری و پاگردکار (۱۳۹۵)، حیدری و میرزایی (۱۳۹۵)، رجایی و علوی (۱۳۹۴)، رجبی و خسروی (۲۰۱۸)، کاتالا (۲۰۱۷)، لوین (۲۰۱۷)، تانگ (۲۰۱۶) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت مولفه انعطاف در کودکان سبب پیگیری آرزوها و احتمالات، باعث ایجاد احساسات نیرو بخشی چون حس ماجراجویی حوادث غیرمترقبه، لذت و تفریح می‌شود (اسبورن، ۲۰۰۷؛ ترجمه قاسم زاده، ۱۳۸۹). رنزولی (۱۹۹۳) در بحث از موانع تقویت خلاقیت در کودکان به موانع احساسی هیجانی خلاقیت اشاره می کند که شامل ترس از شکست، عدم تحمل مسائل مبهم در بطن نظام‌های آموزشی و فرهنگی، سبب تضعیف اعتماد بنفس و عدم انعطاف‌پذیری در برابر تجارب جدید در کودکان می‌گردد در واقع قصه‌گویی به عنوان روشی غیرمستقیم برای ارائه چهارچوبی برای آموزش و ارتقاء خودفهمی، کارایی و وحدت دادن به تجارب، در ایجاد امید و اعتماد به نفس در کودکان بسیار تأثیرگذار است و باعث می‌شود کودکان بتوانند دنیای خود را زیباتر بسازند و با تقویت حس مشارکت‌جویی، احساس مسئولیت و همکاری در روابط کودک با خانواده، ایجاد لذت و شادی و هیجان، تقویت مهارت‌های خواندن، شنیدن و سخن گفتن، سبب کاهش موانع احساسی و هیجانی خلاقیت و تقویت انعطاف‌پذیری در کودکان شود.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

طبق نتایج بدست آمده از جداول ۵ و ۶ فرضیه فرعی سوم با یافته‌های پژوهش‌های حیدری و میرزایی (۱۳۹۵)، رجایی و علوی (۱۳۹۴)، چاک سر و شیبانی (۱۳۹۴)، راستین (۱۳۹۴)، رجبی و خسروی (۲۰۱۸)، کاتالا (۲۰۱۷)، لوین (۲۰۱۷)، تانگ (۲۰۱۶) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت مولفه ابتکار فرآیند ایجاد هر چیز جدیدی که قبلاً وجود نداشته است، استعداد خلق کردن است که بصورت بالقوه در هر فردی و در هر سنی وجود دارد و با محیط اجتماعی، فرهنگی در رابطه تنگاتنگی می‌باشد، لذا برای این گرایش طبیعی شرایط مساعدی ضرورت دارد تا تبیین شود (رنزولی، ۱۹۹۳). طبعا قصه‌ها ناخودآگاه کودک را مخاطب قرار می‌دهند و استفاده از چندرسانه ای‌های آموزشی بر تأثیر پذیری قصه‌گویی می‌افزاید به طوری که از رهگذر شناخت، خیال و مواجهه مبتکرانه با چالش‌ها و مسائل روزمره زندگی، کودک را برای رویارویی با دنیای واقعی و ممکن آماده می‌سازند و ابتکار وی را تقویت می‌کند.

طبق نتایج بدست آمده از جداول ۵ و ۶ فرضیه فرعی چهارم با یافته‌های پژوهش‌های حریری و پاگردکار (۱۳۹۵)، حیدری و میرزایی (۱۳۹۵)، رجایی و علوی (۱۳۹۴)، چاک سر و شیبانی (۱۳۹۴)، شمولز (۲۰۱۸)، رجبی و خسروی (۲۰۱۸)، کاتالا (۲۰۱۷)، لوین (۲۰۱۷)، تانگ (۲۰۱۶) همسو بود. در تبیین این یافته می‌توان گفت ویلیامز (۱۹۷۰) الگوی شناختی– عاطفی برای رشد مولفه بسط در کودکان و نوجوانان لازم است به طوری که در حوزه شناختی دانش، مهارت‌های استدلال و نیز مهارت‌های فنی و استعداد خاص موجود باید باشد و به طور کلی جزء اهداف آموزشی معلم است و موفقیت در آن به تجربه و توانایی یادگیرنده بستگی دارد. حوزه عاطفی در الگوی ویلیامز حس زیبایی شناختی درگیر احساسات و عواطف فرد را شامل می‌شود.

در پایان نتیجه‌گیری می‌شود که یافته‌ها نشان داد استفاده از روش‌های قصه‌گویی با استفاده از وسایل چندرسانه ای، با از بین بردن موانع خلاقیت، سکون فکری و کمک به حل مسائل با روندی لذت بخش و سرگرم کننده موجب افزایش خلاقیت دانش آموزان می‌شود. به همین دلیل دانش آموزانی که در جلسات قصه‌گویی دیجیتال حضور داشتند، در یافتن راه حل‌های اصیل و جدید برای مسائل موفق‌تر بودند. نتایج بسیاری از پژوهش‌هایی که در داخل و خارج از کشور انجام شده، همگی همسو و هم جهت با نتایج این پژوهش بوده است و تصریح شده که به کمک قصه‌گویی با استفاده از چندرسانه ای‌ها می توان میزان خلاقیت افراد خصوصا کودکان را به میزان قابل توجهی افزایش داد. بهره-گیری از هنر قصه‌گویی با استفاده از چندرسانه ای‌ها می تواند یک ارتباط دو جانبه و متقابل بین قصه‌گو و شنونده باشد که قصه‌گو با بهره‌گیری از فنون قصه‌گویی و با تحریک قوه تخیل مخاطبان خویش و تأثیر متقابل، پیام خویش

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

را به شکل جدیدتری به شنوندگان انتقال می‌دهد. همچنین سهیم‌کردن کودکان در فراورده‌های تخیلات انسان که در طول تاریخ و در قالب قصه‌گویی تبلور یافته و به گوهرهای یگانه فرهنگی بدل شده است، در پرورش خلاقیت کودکان بسیار مؤثر است. یکی از علل اساسی این امر آن است که قصه‌ها محصول ذهنیت جمع هستند و آن‌ها به صورت شفاهی خلق و نقل می‌شوند و کودکان در هر بار شنیدن و بازگویی می‌توانند متناسب با نیازهای خودشان در آن‌ها تغییر به وجود آورند و آرمان‌ها، آرزوها و ایده‌های خود را در قالب قصه‌ها بیان کنند و امید به تغییر و تحول داشته باشند. استفاده از وسایل چندرسانه‌ای خصوصا فیلم و ویدیو پروژکتور که شیوه‌ای از روایت یک قصه از طریق رسانه‌های مختلف با شیوه‌های متفاوت با استفاده از فناوری دیجیتال است نیز در این پژوهش مورد استفاده و استقبال کودکان جهت شنیدن و دیدن تصاویر قصه قرار گرفت نیز از جمله عوامل تاثیر گذار بر ایجاد خلاقیت در کودکان بود.

منابع

Abbaszadeh, Leila and Heydari, Mojgan. (2019). Comparison of the effect of storytelling and film screening activities on strengthening comprehension and verbal memory skills of children aged 7 to 12 years in the centers of Saveh Children and Adolescents Intellectual Development Center, Master Thesis, Master Thesis, Payame Noor University of Tehran, Iran. [Persian]

Abraham. A. (2019).The neuropsychology of creativity, Current Opinion in Behavioral Sciences, Volume 27, June 2019, Pages 71-76.

Alexander, B. (2011). The new digital storytelling: Creating narratives with new media. Santa Barbara: Praeger.

Anderson and Puay Hoe Chua (2010). Digital Storytelling as an Interactive Digital Media Context. Educational Technology. Vol. 50, No. 5 (September-October 2010), pp. 32-36.

Brandon Koh. (2019). A time for creativity: How future-oriented schemas facilitate creativity, Journal of Experimental Social Psychology, Volume 84, September 2019, Article 103816.

Catala. A (2017). Storytelling as a Creative Activity in the Classroom. ACM ISBN 978-1-4503-4403-6/17/06. http://dx.doi.org/10.1145/3059454.3078857.

Chuck Sar, Seyedeh Zohreh. And Sheibani, Fatima. (2015). Storytelling and its impact on the creativity of elementary school students, the first national conference on strategies for the development and promotion of educational sciences, psychology, counseling and education in Iran, Tehran, Association for the Development and Promotion of Basic Sciences and Technologies. [Persian]

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

Dehistani Ardakani, Narges. (2019). We finished with the inscription of Amoshi, the story of Durr Baramah, my primary course, Nafarat Grund, its 12th, Shamara 8. [Persian]

Dost Mohammadi, Hamed And Marvizadeh, Masoumeh. And Dadfar, Ramesh. And religion, Tahereh. (2016). the effectiveness of creative storytelling on problem solving ability and creativity of preschool children. Journal of Educational Research, 12 (49), 99-114. [Persian]

Espierling, U. et al. (2002). Setting the Scene: Playing Digital Director in Interactive Storytelling and Creation. Computers & graphics, 26 (1), 31-44.

Hariri, Najla. And Pagardcar, Jasmine. (2016). The effect of storytelling in public libraries on increasing the creativity of preschool children: An experimental study. Information research and public libraries. 22 (2): 195-212. [Persian]

Heydari, Bahador. And Mirzaei, Ali. And Maleki, Seyedeh Saeedeh. And Golchin Moghadam, Azam. (2015). Fundamentals of Educational Multimedia Learning, 3rd International Conference on Recent Innovations in Psychology, Counseling and Behavioral Sciences, Tehran, Nikan Institute of Higher Education. [Persian]

Javier Gomez (2019). Digital storytelling for good with Tappetina game, Entertainment Computing, Volume 30, May 2019, Article 100297.

Lowenthal, P. R. & Dunlap, J. (2010). From Pixel on a Screen for Real Person in Your Students' Lives: Establishing Social Presence Using Digital Storytelling. The Internet and Higher Education, 13 (1, 2), 70-72.

Lowenthal, P. R. (2008). Online faculty development and storytelling: An unlikely solution to improving teacher quality. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 4(3), 349-356.

Lwin.S (2017). Narrativity and creativity in oral storytelling: Co-constructing a story with the audience, journal of Language and Literature, Vol 26, Issue 1. Pp 56-88.

Manjezi, Farmehr. (2014). The effect of storytelling on creativity and mental, emotional and social development of children. [Persian]

Meihua QianIs (2019). Creativity domain specific or domain general? Evidence from multilevel explanatory item response theory models, Thinking Skills and Creativity, Volume 33, September 2019, Article 100571.

Mir Drikund, Radwan. And Iranjhuh, his baby. And my conscience, good. (2017). The effects of a poetic story, Der Khaliqat and Wishabrad, educational goals, Dang Amuzan, Domain Hamish, between Al-Mulla and Harameen, Hamish, Mullah, Mohsen, Hai Midoret, Human sciences, Der Ehren. [Persian]

Moradipour, Somayeh. (2018). Comparison of the effect of using multimedia software with traditional teaching methods on learning mathematics, the second conference on teaching and

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

applying mathematics, Kermanshah, Kermanshah Scientific Association of Mathematical Teachers. [Persian]

Osborne Alex. F. (2007). Cultivating public talent for innovation and creativity, translated by Hassan Ghasemzadeh (2019). Tehran, Niloufar Publications (fourth edition). [Persian]

Psomos, P. & Kordaki, M. (2012). Pedagogical Analysis of Educational Digital Storytelling Environment of the Last Five Years. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 46, 1213-1218.

Rajabi, S & Khosravi. A. (2018). Investigating the effect of creative storytelling on enhanced creativity of preschool students in Iran, Journal of Poetry Therapy, The Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, Research and Education, Volume 31, 2018 - Issue4.

Rajaei Najafabadi, Afsaneh and Alavi Langroudi, Seyed Kazem. (2015). The effect of storytelling and creative drama curriculum on the creativity of fifth grade elementary school girls in Najafabad, First International Conference on Management, Economics, Accounting and Educational Sciences, Sari, Ayandeh Saz Research and Consulting Company, Payame Noor Neka University . [Persian]

Razi, A. (2012). Educational fucntions of diacritic literature. Journal of Didactic Literature, 4(15), 97-120. [Persian]

Reastin, Soheila. (2015). The effect of interactive multimedia education on improving students' learning process (Case study: first year high school students in Ghaemshahr), the first scientific conference on management and planning sciences, education and standardization in Iran, Tehran, Science Development and Promotion Association and Basic techniques. [Persian]

Renzulli, K.S. (1993). Through the pursuit of ideal act of learning gifted.Child Quarterly, Vol. 36, No. 4, 56-60.

Rühlemann.C. (2019). Alternating gaze in multi-party storytelling, Journal of Pragmatics, Volume 149, August 2019, Pages 91-113.

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506.

Saleki Nashtifani, Homeira (2015). Investigating the Impact of Storytelling on the Creativity of Sixth Grade Elementary Students in Khaf, Second National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology, Social and Cultural Studies, Tehran, Soroush Hekmat Mortazavi Islamic Studies and Research Center, Mehr Arvand Institute of Higher Education, Center for Achieving Strategies To sustainable development. [Persian]

Schmoelz.A (2018). Enabling co-creativity through digital storytelling in education, Thinking Skills and Creativity, Volume 28, June 2018, Pages 1-13.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

Soltani, M., Arian, K., & Angaji, L. (2013). The impact of group storytelling on female second grade primary-school students' self-esteem. Quarterly of Educational Psychology, 29(9), 95-108. [Persian]

Tajabadi, Reza. And Ranjbari, Safar Ali. (2010). A look at the art of storytelling and storytelling methods. Children and Adolescents Month Book, 161, 63-73. [Persian]

Tang. Sh. (2016). Digital Storytelling Approach in a Multimedia Feature Writing Course. Journal of Language Teaching and Research, Vol. 7, No. 3, pp. 572-578, May 2016DOI: http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0703.19.

Tomkins, A. (2009). "It was a great day when…" An exploratory case study of reflective learning through storytelling. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 8(2), 123-131.

Torrance, E. P., & Goff, K. (1989). A quiet revolution. Journalof Creative Behavior, 23, 136-145.

Tsou, W.; Wang, W. & Tzeng, Y. (2006). Applying a Multimedia Storytelling Website in Foreign Language Learning. Computers and education, 47 (1), 17-28.

Wang, D., Li, J., & Dai, G. (2008). A pen and speech-based storytelling system for Chinese children. Computers in Human Behavior, 24, 2507-2519.

Yazidi pussy, Naeema. And Davoodi Rokanabadi, Abolfazl. And Bagheri Lori, Mohammad Reza. (2017). The effect of storytelling on children's attention to detail and the growth of developmental characteristics, National Conference on New Iranian and World Research in Psychology, Educational Sciences and Social Studies, Shiraz, Islamic Azad University, Zarghan Branch - Shushtar University of Applied Sciences. [Persian]

Yang, Y. & Wu, W. (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking, and Learning Motivation: A Year-Long Experimental Study. Computers and education, 59 (2), 339-352.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

The effect of using educational multimedia in storytelling on enhancing the creativity of fourth grade elementary school students in Downtown, Susangerd

Ali Marmazi[۱], Mojgan Heaidari[۲], Manije Ahmadi[۳]

Abstract

The purpose of the present study was to investigate the effect of using educational multimedia in storytelling on increasing the creativity of fourth grade elementary school students in the downtown area of Susangerd in 2019. The statistical population studied in this study was 109 male elementary school students in the downtown area of Susangerd city in the academic year 97-98. The sample size was 85 students according to Cochran formula and 50 students were selected by convenience sampling method and were divided into two groups (25 experimental and group, 25 control group). The semi-experimental research method is pre-test and post-test. The research instrument was the standard Torrance Creativity Testing Questionnaire (1979). The experimental group received 8 sessions of 30-minute storytelling experiment with multimedia teaching tools. The collected data were analyzed by SPSS 24 software. Statistical methods of t-test and U-test were performed. In the above instrument, the coefficient was 95%. The results showed that the use of educational multimedia in storytelling affects the creativity of fourth grade elementary school students in the downtown area, in other words, the use of educational multimedia in storytelling on fluidity, initiative, and flexibility. And it affects the development of students.

Keywords: Educational multimedia, storytelling, creativity and student boy

1 Graduated from the Department of Educational Sciences, majoring in Educational Technology, Payame Noor University, Rey city center, Tehran, Iran.
2 Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Payame Noor University Iran. (Corresponding Author)
3 Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Payame Noor University Iran.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]