

## بررسی تاثیر قصه گویی دیجیتال بر توانایی پرورش حل مسئله در کودکان ابتدایی

محمد کیانی

دانشجوی کارشناسی رشته آموزش ابتدایی پردیس شهید مقصودی، همدان، ایران

( [Mohammadkiani808400@gmail.com](mailto:Mohammadkiani808400@gmail.com) )

### چکیده

باتوجه به رشد و پیشرفت فناوری در دنیای امروزی، نقش و کاربرد آن در زندگی روزمره انسان ها پررنگ تر می شود. داستان سرایی و قصه گویی در گذشته به شیوه سنتی انجام می شد، اما امروز فناوری به کمک بشرآمده و قصه گویی را به شیوه نو و جذاب تر در اختیار قرار داده است، به گونه که با تلفیق قصه گویی با فناوری می تواند داستان های مورد نظر خود را تولید و مهارت حل مسئله خود را پرورش دهد. قصه گویی به پرورش مهارت هایی مانند: تفکر سطح بالاتر و حل مسئله پیچیده تر دانش آموزان کمک می کند. در پژوهش حاضر که به روش مروری انجام گرفته، سعی شده که تاثیر این پدیده ی نوظهور را بر توانایی پرورش حل مسئله در کودکان ابتدایی بررسی کند.

کلیدواژه: قصه گویی، دیجیتال، حل مسئله، کودکان ابتدایی

### مقدمه

استفاده از فناوری موجب تغییرات اساسی در فرایند یادگیری در مدرسه به ویژه مدارس ابتدایی شده است. نقش و اهمیت آن در دوران همه گیری ویروس کرونا بیشتر هم شد، به گونه ای که امروزه دیجیتالی شدن به خصوص در قصه گویی یک امر ضروری است، و در این میان قصه گویی دیجیتالی یکی از موضوعات جدید در مدارس ابتدایی می باشد. سواد گسترده و دنیای دیجیتال انقلابی عظیم در نحوه بیان داستان و قصه به شیوه جدید ایجاد کرده است، به گونه ای که به اهم موضوعات در فرایند آموزش مطالب به کودکان ابتدایی تبدیل شده است. قصه گویی دیجیتال مفهومی تازه و جدید است و باعث افزایش انگیزه و علاقه دانش آموزان به مفاهیم درسی می شود. از آنجا که اهداف تعلیم و تربیت در هر نظام آموزش و پرورش، پرورش توانایی حل مسئله می باشد، هدف این مقاله آن است که تاثیر قصه گویی دیجیتال را بر پرورش توانایی حل مسئله که در آن دانش آموز دربرخورد با یک مشکل بهترین راه حل را به کاربرند بررسی و درباره آن بحث می کند.

### متن اصلی

قصه گویی و داستان سرایی یکی از راه های اصلی به اشتراک گذاری اطلاعات از گذشته تا کنون بوده است ( Dula and aydin, 2020). استفاده از داستان ها در کلاس یک ابزار مهم برای رشد کودک است؛ تخیلات دانش آموزان هنگام گوش دادن به داستان ها غنی و تحریک می شود (Kubravi et al, 2018). قصه گویی دیجیتال یکی از روش های آموزشی است که به تازگی توسعه یافته است، در واقع فناوری، قصه گویی را با قابلیت های چند رسانه ای مانند: (متن، صدا، ویدئو، انیمیشن، و فیلم) را ارائه و یادگیری مفاهیم و مطالب را آسان تر و جذاب تر و یادگیری فعال را ترویج می کند ( Zarifsanaiy et al, 2022). قصه گویی دیجیتال از مباحث جدیدی است که در آموزش رسمی کمتر به آن پرداخته شده و از آن استفاده می شود (Yazdani et al, 2022). علاقه زیادی به استفاده از داستان سرایی دیجیتال در آموزش کودکان وجود داشته است (Dewey et al, 2018). قصه گویی دیجیتال هنر انتقال داستان با کمک چندین رسانه دیجیتالی است که به ایجاد اطمینان

خاطر و جذابیت یادگیری در دانش آموزان کمک می کند (Rahman and Aboobakar, 2020). قصه گویی دیجیتال به دانش آموزان امکان یادگیری از طریق تجربه هایشان را داده و یک محیط انعطاف پذیر را در اختیار آنها قرار می دهد که قادر به بهره گیری و استفاده از ایده های خودشان باشند و باعث ایجاد محیط یادگیری سازنده گرا می گردد (Shahrak and Torbati, 2018). برخی از پژوهشگران تاثیر قصه گویی دیجیتالی را برهوش هیجانی اندازه گیری کرده اند، این یعنی قصه گویی دیجیتالی می تواند بر جنبه های مختلف رشد کودک تاثیرگذار باشد. بسیاری از مطالعات اثربخشی قصه گویی دیجیتال بردانش آموزان را بررسی کرده اند و بسیاری از آنها نشان دادند که قصه گویی دیجیتالی تاثیر بیشتری بر یادگیری دانش آموزان دارد (Istancic staričić et al, 2016). کتاب های داستان به عنوان یک پلتفرم یادگیری برای کمک به کودکان در بیان عمل می کند (Holmes, 2019). قصه های دیجیتالی تهیه شده توسط معلمان می تواند به عنوان یک ابزار یادگیری در کلاس درس استفاده شود، و همچنین روشی است که فرایند یادگیری را خودشان براساس اینکه دانش آموزان داستان های دیجیتالی خود را چه به صورت فردی یا مشارکتی تهیه کنند تسهیل می کند (Gülce Özkaya, 2022). همکاری با فراگیران در قصه گویی دیجیتال ابزاری موثر برای کمک به معلمان برای ایجاد انگیزه برای شرکت در بحث، شرکت در آزمون و حمایت از درک محتوا در دانش آموزان است (Kosara and Machinlay, 2013). در فرایند تولید مواد قصه دیجیتالی، دانش آموزان درگیر فعالیت هایی مانند: نوشتن داستان، استفاده از فناوری برای انتقال آنها به رسانه های دیجیتال و به اشتراک گذاشتن داستان های دیجیتالی با همکلاسی های خود می شوند (Özudogru and Cakir, 2020). جاذبه این مفهوم نوظهور در کودکان ابتدایی به قدری است که بر تمامی جنبه های شخصیتی و یادگیری آنها تاثیر می گذارد، که پرورش مهارت حل مسئله از جمله این موارد می باشد، زیرا در قصه گویی دیجیتال مخاطب داستان هایی را که خود خلق کرده به وسیله فناوری های موردنیاز تولید می کند، درحقیقت مهارت تفکر دروا پرورش می یابد و در صورتی که مهارت تفکر مخاطب پرورش یابد، او آمادگی مواجهه شدن با مسائل پیش رو را دارد و می تواند برای آنها راه حل ارائه و پیشنهاد کند. یکی از ملزومات مهارت پرورش تفکر خودکارآمدی است. خودکارآمدی به معنای شناخت و پذیرش ویژگی های خود است (Soleimani and et al, 2019). افراد خود کارآمد در حل مشکلات توفیق بیشتری دارند و خودکارآمدی این امکان را می دهد تا با قضاوت های مثبت درباره خودپنداره های خود و اعتماد و اطمینان به توانایی ها و استعداد های خویش در خلق راه حل های جدید با استفاده از امکانات، با موفقیت و امیدواری بیشتری در مسیر موفقیت ناشناخته و جدید گام بردارند (Yazdani et al, 2022). در قصه گویی دیجیتال افراد به خودکارآمدی می رسند یعنی ویژگی های خود را بهتر می شناسند، خود را باور میکنند، اعتماد به نفس آنها بیشتر می شود، و زمینه را برای برقراری رابطه اجتماعی با همسالان و جامعه فراهم می کند.

### نتیجه گیری

نتیجه پژوهش حاضر حاکی از تاثیر قصه گویی دیجیتال بر پرورش توانایی حل مسئله در کودکان ابتدایی است. ارتباط قصه گویی دیجیتال با توانایی حل مسئله از طریق استفاده از عناصر داستان و خلاق برقرار می شود. از طریق قصه گویی دیجیتال، افراد بخش های جدیدی از داستان را فرا میگیرند و استدلال و تفکر خارج از بستر های معمول را تجربه می کنند، این موضوع باعث توانایی بیشتر در حل مسئله و انتخاب راه حل های مناسب می شود. وقتی کودکان با نقش های مختلف داستان ها و بازی ها مواجه می شوند، می توانند مسئولیت پذیری، همدلی، و قابلیت های همکاری را تمرین کنند. نسل جدید دانش آموزان نسلی آشنا و علاقه مند به تکنولوژی هستند، بنابراین معلمان بخصوص معلمان ابتدایی می توانند مطالب درسی را در قالب قصه گویی دیجیتال به دانش آموزان آموزش دهند، زیرا فناوری بخش جدایی ناپذیر از زندگی دانش آموزان ابتدایی است و اگر مطالب درسی را در قالب فناوری به آنها عرضه شود می تواند تاثیر قابل توجهی بر پرورش توانایی حل مسئله در آنها داشته باشد.

- Dula, N. and Aydin, i. s. (2020). **Digital Öykü yazarlığının çeçitli de ğış Kenlere göre incelenmesi.** Dil Eğitimi ve Araş tirmaları Dergisi, 6(1), 17-34.
- Kubravi, S. U. Shah, S. O., and jan, K. (2018). **Digital story telling: the Impact on student academic a chievement, critical thinking and learning motivation.** International Journal of Research in Engineering, Science and Management, 1(12), 787-791.
- Zarimanaey, Nahid. Mehrabi, zahra. Kashefian-naeeini, sara and Ramlee mostafa. (2022). **The effects of digital storytelling with group discussion on social and emotional intelligence among famale elementary school students.** Cogent psychology.
- Yazdani, zahra. Maghami, hamidreza. Asadi, fateme. and Rajabian dehziye, maryam. (2022). **The Effectiveness of Digital Storytelling on Self-Efficacy and Critical Thinking of Secondary Elementary Students.** Journal of Research in teaching.
- Dewi, N. R., Kann a piran, S., and Wibow., S. W. A., et al. (2018). **Development of Digital storytelling-based science teaching material to improve students metacogni-tive ability.** Journal pendidi kan IPA Indonesia, 7(1), 16-24.
- Abd Rahman, N. F N., and Bakar, R. A. (2020). **Digital storytelling: a systematic review.** Journal of English Language Teaching Inmaratios and Materials, 2(2), 97-108.
- Zakershahrak. M., and Torbati Abdullahzade, M. (2018). **The effectiveness of digital storytelling in schools and the presentation of an educational model based on the constructivist approach. The 7<sup>th</sup> National Literary Text Research Conference. [In Persian]**
- Istenic Starčić, A., Cotic, M. Solomonides, I., and volk, M., et al. (2016). **Engaging preservice primary and pre-primary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics.** British journal of Educational Technology, 47(1), 29-50.
- Holmes, j. (2019). **Using social stories to improve emotional intelligence among young children.**
- Özkaya, P. G. (2022). **Investigating Research Trends on Digital storytelling: A Biliometric and Visualized Analysis.** International Journal of Progressive Education, 18(1), 379-396.
- Kosara, R and Mackinlay, J. (2013). **Storytelling: the nex stop for visualization.** Cumputer, 46(5), 44-50.
- Özüdogru, G., and cakir, H. (2022). **An Investigation of the Effects of Digital storytelling Activities on Engegement and writing self-Efficacy.** Acta Didacactica Napocensia, 13(1), 105-116.
- Soleimani, E., sarkhosh, M., nooripour, R., Dehghan, B., and Hoseinian, S. (2019). **Investigating the Role of Explanatory Social Avoidance and Distress, Academic Motivation and self- Efficacy in Predic ting Foreign Language Classroom Anxiety.** Research in teaching, 7(4), 254-238.