

مقایسه تأثیر محتوای درسی دانشگاهی با راهبرد قالب داستانی و متداول در بهبود انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان

حسن فانیدپور
یوسف مهدوی نسب
هاشم فردانش

فناوری آموزش و یادگیری
سال اول، شماره یک، زمستان ۹۳

تاریخ دریافت: ۹۳/۲/۱۰

تاریخ پذیرش: ۹۳/۸/۲۰

چکیده

هدف از این پژوهش بررسی تأثیر تدوین محتوای درسی دانشگاهی با راهبرد قالب داستانی و قالب متداول در میزان انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان تکنولوژی آموزشی در درس طراحی آموزشی دانشگاه تبریز بود. تحقیق حاضر از نوع شبه آزمایشی و طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل و آزمایش است. جامعه آماری پژوهش حاضر را ۱۸۰ نفر از کلیه دانشجویان کارشناسی تکنولوژی آموزشی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تبریز تشکیل دادند. برای نمونه‌گیری این پژوهش که حجم آن ۴۰ نفر بود، از روش نمونه‌گیری تصادفی استفاده شد. ابزار اندازه‌گیری در این پژوهش، پرسشنامه انگیزش پیشرفت تحصیلی ورنلد بود. به‌منظور جمع‌آوری اطلاعات، پیش‌آزمون و پس‌آزمونی از این پرسشنامه بر روی کلیه آزمودنی‌های نمونه اجرا شد. مقیاس‌های آزمون انگیزش پیشرفت تحصیلی با استفاده از تحلیل کوواریانس محاسبه و مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج حاصله حاکی از آن بود که بین دو گروه در میزان انگیزش تفاوت معنی‌داری وجود دارد؛ و این تفاوت به نفع گروه آزمایشی بود یعنی تدوین محتوای درسی با راهبرد قالب داستانی، تأثیری معنی‌داری بر انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان تکنولوژی آموزشی در درس طراحی آموزشی دارد.

واژگان کلیدی: طراحی آموزشی کتاب درسی، راهبرد پیش‌آموزشی، راهبرد مبتنی بر داستان،

انگیزش پیشرفت تحصیلی

مقایسه تأثیر محتوای درسی دانشگاهی با راهبرد قالب داستانی و متداول در بهبود انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان

حسن فانیدپور^۱

یوسف مهدوی نسب^۲

هاشم فردانش^۳

مقدمه

با وجود پیشرفت‌های فناورانه و فناوری اطلاعات و ارتباطات همواره کتاب درسی یکی از منابع اصلی کسب دانش و اطلاعات برای دانشجویان محسوب می‌شود و به همین دلیل همیشه مورد توجه متصدیان وزارت علوم، تحقیقات و فناوری بوده و افراد زیادی در حل مشکلات آن، به تحلیل عوامل مؤثر در طراحی و تدوین کتاب‌ها پرداخته‌اند. با توجه به اهمیت کتاب‌های درسی دانشگاهی این پژوهش بر آن است که طراحان و تدوین‌کنندگان محتوای درسی دانشگاهی را با راهبرد قالب داستانی که باعث افزایش میزان یادگیری، یاد داری و انگیزش است، آشنا کند تا در پرتوی این پژوهش بتوانند در راستای اهداف عالی دانشگاهی، محتوای درسی مطلوب و اثربخش را تدوین کنند.

انگیزش یعنی انتخاب هدف یا فعالیت و میزان سعی و کوشش افراد برای رسیدن به آن هدف. چنانکه یادگیری در دانشگاه کمرنگ شود، کارکرد دانشگاه به‌جای اینکه تولید علم و انسان‌های متخصص و کارآمد باشد به کارخانه تولید مدرک تبدیل شده و در گرد و غبار ناشی از آن، رسالت اصلی دانشگاه فراموش می‌شود. همچنان که امروزه مشاهده می‌شود افزایش روزافزون مدرک‌گرایی و کمی تعداد دانشجویان متخصص، موجب فزونی مشکل دیگری

۱. دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی (hasan.fanid@yahoo.com).

۲. دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه تربیت مدرس (abieasman@gmail.com).

۳. دانشیار گروه تعلیم و تربیت دانشگاه تربیت مدرس (hfardanesh@yahoo.com).

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه بر افزایش ...

می‌شود که عبارت از تأثیری است که از انگیزه و نهایتاً کیفیت یادگیری دانشجویان نشأت می‌گیرد. و موجب می‌شود فارغ‌التحصیلان دانشگاهی به ضعف بنیه علمی دچار شوند (سلطان القزایی و کریمی، ۱۳۸۵). لذا، شرط یادگیری ایجاد انگیزش است (فردانش، ۱۳۹۰).

از میان تمام عواملی که بر یادگیری اثر می‌گذارد و آن را جهت‌دار ساخته و تسهیل می‌کند، استفاده از راهبردها و فنونی برای ایجاد و افزایش انگیزش یادگیرندگان است. این فنون و راهبردها را می‌توان با توجه به اقتضائات و شرایط، هم در فرایند تدریس و هم در قالب کتاب درسی ارائه نمود؛ اما با توجه به اینکه تدریس خوب، فعالیتی است که به کسب مجموعه مهارت‌ها و دانش‌ها نیاز دارد و همچنین علاوه بر صرف زمان و هزینه زیاد برای تعلیم این فنون، احتمالاً در عمل، با اجرای ناصحیح و یا مقاومت و عدم تمایل اساتید در استفاده از این فنون و راهبردهای آموزشی روبرو شویم. لذا، با توجه به این مسائل و توجه به اینکه اکثر دستگاه‌های آموزشی ایران (همچون دانشگاه‌های پیام نور) برای تحقق اهداف آموزشی خود به استفاده از کتاب‌های درسی متکی‌اند و همواره، کتاب درسی به‌عنوان یکی از منابع اصلی کسب دانش و اطلاعات برای دانشجویان محسوب می‌شود، در نتیجه با آگاهی از این شرایط اهمیت و جایگاه کتاب به‌عنوان یکی از وسیله‌های اصلی و ساده برای ایجاد و افزایش انگیزش دانشجویان ارزش آن را دوجندان می‌کند. سؤالی که در اینجا مطرح می‌شود این است که استفاده از چه راهبردی می‌تواند باعث بهبود و افزایش انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان شود؟

استفاده از یک راهبرد مناسب، نه تنها از بار شناختی درونی کاسته و یادگیری مفاهیم و امور را آسان می‌سازد، آن را معنی‌دار ساخته و اگر به شیوه مناسبی صورت گیرد برای مدت‌زمان طولانی آن را در حافظه ضبط و ثبت نموده و نهایتاً منجر به انتقال یادگیری در یادگیرنده می‌شود (مریسون^۱، کمپ^۲ و همکاران، ترجمه رحیمی دوست، ۱۳۸۷). انتقال یادگیری را

به طور ساده می توان، کاربرد و تعمیم دانسته ها و یا به عبارت دیگر، یافته های آموزشگاهی را در شرایط تجربی و واقعی تعریف نمود.

این واقعیت تلخ در بسیاری از دستگاه های تربیتی مطرح است که یادگیرندگان و یا بهتر بگوییم فارغ التحصیلان آنها، قادر به بهره گیری از یافته ها و دانسته های خود در موقعیت های واقعی نیستند (احدیان، ۱۳۹۰) و آنچه امروزه در ایران در تدوین محتواهای درسی شاهد آن هستیم و شاید بتوان دلیل آن را، عدم توجه برنامه ریزان درسی و مربیان در استفاده از راهبردهای یادگیری در ایجاد زمینه ای برای یادگیرنده دانست؛ که در این زمینه «موقعیت رجعی» را می توان برای یادگیرنده نشان داد. وقتی معلمی یک دوره ای آموزشی را طراحی می کند، امیدوار است که دانش و مهارت هایی که دانش آموزان یاد می گیرند در یک وضعیتی در آینده، یعنی یک موقعیتی خارج از دوره ای آموزشی برای آنها، مفید واقع شود. این مورد، موقعیت رجعی نامیده می شود (احدیان، ۱۳۹۰).

مهم ترین مسئله روش های آموزشی سنتی این است که به دانش آموزان و حتی دانشجویان مهارت نمی آموزند و بیشتر بر انتقال دانش به آنها تأکید دارند، برای مثال در طراحی برنامه آموزشی، اهداف یادگیری را در قالب "دانستن اینکه" توصیف می کند. وقتی دانش آموزان چگونگی انجام چیزی را یاد می گیرند برای تکمیل وظایفشان ناگزیر به یادگیری محتوای مربوط نیز هستند، بنابراین دلیل دانستن و چگونگی استفاده از دانش خود را می فهمند (شانک، به نقل از رایگلوث، ۱۹۹۶). تدوین و تألیف کتاب های دانشگاهی به تغییر اساسی نیاز دارند، زیرا که زندگی بیشتر از آن که به دانستن ما نیاز داشته باشد، به کار بست ما نیاز دارد.

پژوهش های علوم شناختی روشن ساخته اند که تلفیق آموزش در زمینه، موجب افزایش پیشرفت تحصیلی و نگرش های دانشجو می شود (برانسفورد، شروود، هاسبلرینگ، کینزر و ویلیامز، ۱۹۹۰؛ دورسی - دیویس، روس، موریسون، ۱۹۹۱؛ کیو و سولیوان، ۲۰۰۰؛ موریسون، روس، بالدین، ۱۹۹۲، به نقل از کمپ و همکاران، ۲۰۰۹، ترجمه رحیمی دوست، ۱۳۸۷). فراهم آوردن راهبردهای پژوهشی زمینه ای برای تدریس، موجب می شود، محتوا عینی و

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه بر افزایش ...

واقعی شود و به دانشجو کمک شود تا نه تنها راهبرد پژوهشی را درک کند، بلکه نحوه‌ی کاربرد آن، در شغل آینده را نیز بفهمد که در این صورت دانش به احتمال زیاد انتقال خواهد یافت (کمپ و همکاران، ترجمه رحیمی دوست، ۱۳۸۷).

بنابراین: راهبرد یادگیری زمینه‌ای که به این منظور می‌توان پیشنهاد نمود، استفاده از راهبرد قالب داستانی در یادگیری است که چارچوب ذهنی از موقعیت رجعی را برای یادگیرنده فراهم می‌کند و دانشجو را با ایجاد یک چالش و مسئله‌ای از آن موقعیت، به داخل محتوا می‌کشاند. مسئله اصلی در این تحقیق این است که استفاده از راهبرد قالب داستانی در درس طراحی آموزشی تا چه اندازه می‌تواند در انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان تأثیرگذار باشد؟

آنچه یادگیری مفاهیم و مهارت‌ها، بخصوص مهارت‌ها و موضوعات پیچیده را آسان می‌سازد و به آن‌ها تداوم و دوام می‌بخشد و باعث معنی‌دار شدن آن‌ها می‌گردد استفاده از راهبردهای یادگیری است و به خصوص استفاده از راهبرد قالب داستانی که یک موقعیت واقعی از جنبه‌هایی از محتوای فصل را نشان می‌دهد و مدرسان نیز می‌توانند از این داستان‌ها جهت تشویق بحث استفاده کنند (همان منبع).

همان گونه که ملاحظه می‌شود، معلمان می‌توانند با مشخص کردن موقعیت رجعی، میزان انگیزش فراگیران را نسبت به یادگیری بالا ببرند، زیرا در این صورت آنان خواهند دانست که نتیجه تلاش و زحمات آنان در کجا و چگونه مورد استفاده‌ی آنان قرار خواهد گرفت؛ اما در بعضی دروس و دوره‌ها ممکن است موقعیت رجعی کاملاً مشخص و بلا واسطه بوده و در بعضی به راحتی مشخص و قابل تجسم نباشد (احدیان، ۱۳۸۴). در این میان درس طراحی آموزشی که به عنوان نمونه محتوای درسی انتخاب شده در این تحقیق است، دارای موقعیت رجعی کاملاً مشخص و بلا واسطه بوده و مفاهیم، موضوعات و مهارت‌های بسیار گسترده و متنوعی را در برمی‌گیرد که هر کدام به اندازه‌ای دارای گستردگی و تنوع است که می‌توان به

مدت طولانی در مورد هر کدام بحث و گفت‌وگو نمود؛ بنابراین ما از راهبرد قالب داستانی که در قلب آن، موقعیت‌رجعی نهفته است، در یادگیری مفاهیم و موضوعات و مهارت‌های طراحی آموزشی استفاده نموده‌ایم تا مشکل انگیزش دانشجویان تکنولوژی آموزشی را در این درس، بهبود بخشیم.

یادگیری مبتنی بر مسئله یک رویکرد یادگیری است که بر روی درگیر بودن یادگیرندگان در فرایند یادگیری با تأکید بر مسائل و موقعیت‌های واقعی اشاره دارد که یادگیرندگان در موقعیت تصمیم‌گیری فعال قرار می‌گیرند و از نظریه‌ها برای عمل استفاده می‌کنند (ادوارد و هم، ۲۰۰۶). این رویکرد، مبتنی بر نظریه‌هایی از قبیل تئوری موقعیتی و یادگیری بزرگ‌سالان و باهدف یادگیری خود راهبری، استقلال و یادگیرنده محوری طراحی شده است (ظریف صناعی، ۱۳۸۸). نظریه شناخت موقعیتی یا یادگیری موقعیتی، کاربرد معرفت‌شناسی ساختن‌گرایانه در فرایند یادگیری است (سید رضوی، ۱۳۹۰). کانون این رویکرد، مسئله یا سؤال است. این رویکرد بر این متکی است که یادگیرنده در امر یادگیری باید به خود جهت بدهد. در واقع، در یادگیری مبتنی بر مسئله، شاگرد با مطالعه موارد مربوط به مسئله، دانش و مهارت‌های لازم را برای تفکر پیش‌نیاز فرامی‌گیرد به‌طور کلی هدف بسیار مهم یادگیری مسئله محوری این است که یادگیرندگان دانش خود را در آینده در محیط واقعی بکار ببرند. (فردانش، ۱۳۹۰).

از آنجا که کلید یادگیری معنی‌دار، احساس تملک نسبت به مسئله یا هدف یادگیری است، باید مسئله‌هایی جالب، مربوط با شاگرد و درگیر کننده به شاگرد ارائه شود. مسئله نباید به‌طور کامل، بلکه به‌طور ناقص مطرح شود تا برخی جنبه‌های آن را شاگرد مشخص کند. چرا؟ چون به این ترتیب شاگرد نسبت به مسئله احساس مالکیت می‌کند و این کار انگیزه او را برای حل آن مسئله افزایش می‌دهد (همان منبع)

مسئله در محیط‌های یادگیری سازنده گرا باید شامل سه جزء باشد: زمینه مسئله، بازنمایی یا شبیه‌سازی مسئله و فضای کار روی مسئله (همان منبع). یکی از راه‌های اصلی بازنمایی یا

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه بر افزایش ...

شبیه‌سازی موضوع یا مسئله در آموزش، استفاده از راهبرد قالب داستان است که دو نظریه‌ی سناریوهایی مبتنی بر هدف^۱ و استدلال مبتنی بر مورد^۲ از آن حمایت می‌کند.

سناریوهایی مبتنی بر هدف: یکی از راه‌های اصلی بازنمایی، مربی‌گری در سناریوهایی مبتنی بر هدف، استفاده از داستان است و ارائه مسئله در قالب داستان، آن را در یک زمینه طبیعی شبیه‌سازی می‌کند. داستان یک وسیله طبیعی برای انتقال مسائل است (فردانش، ۱۳۹۰). در واقع، سناریوهایی مبتنی بر هدف یک محیط شبیه‌ساز یادگیری با انجام دادن است که در آن دانش‌آموز با تمرین مهارتی را یاد می‌گیرد. در موقع لزوم به دانش‌آموز راهنمایی‌هایی داده می‌شود؛ و ارائه بازخورد نیز صورت می‌گیرد (رایگلوث^۳، ۱۹۹۶). محیط سناریوهایی مبتنی بر هدف می‌تواند هم به صورت نرم‌افزار و هم ایفای نقش‌های زنده باشد و ذاتاً برای دانش‌آموز برانگیزاننده است. هفت جزء اساسی سناریوهایی مبتنی بر هدف عبارت‌اند از: یادگیری هدف‌ها، مأموریت، قالب داستانی، نقش، انجام عملیات سناریو، منابع و بازخورد، باید که به هر یک از اجزاء توجه کرد (همان).

شانگک^۴ (به نقل از رایگلوث، ۱۹۹۶)، نظریه "یادگیری با انجام دادن"^۵ را استدلال مبتنی بر مورد و روش سناریوی مبتنی بر هدف را به عنوان روش آرمانی و متناسب با هر موضوع و یادگیرنده و هر محیط یادگیری و کسب‌وکار ارائه می‌دهد که این روش، منجر به افزایش یادگیری و یاد داری و انگیزش می‌شود؛ و همچنین در مؤلفه قالب داستانی که در مربیگری در سناریوهایی مبتنی بر هدف مطرح‌شده، بیان می‌دارد که قالب داستانی باید جذاب و برانگیزاننده باشد تا منجر به انگیزش در یادگیرندگان شود.

1 goal – based scenarios (GBS)

2 case – based reasoning (CBR)

3 Reigeluth, C.M.

4 Schunk

5 learning by doing

راهبرد قالب داستانی: «قالب داستانی»^۱ یک خط داستانی زمینه‌ای است که نیازی را برای درک و انجام فعالیت‌ها، ایجاد می‌کند. این قالب داستانی به‌عنوان یک کانال ارتباطی عمل می‌کند که از طریق آن، یادگیرنده برای تمرین مهارت‌ها و یادگیری محتوا به آن قالب داستانی نیاز پیدا می‌کند؛ که خودش را با اهداف در نظر گرفته‌شده توسط طراحان آموزشی مقایسه کند. مضاف بر این، یک قالب داستانی، یک داستان واقع‌بینانه و جذابی است که برای اکثر یادگیرندگان برانگیزاننده خواهد بود. ارتباط و اهمیت این موضوع یادگیرنده را به داخل موضوع کشانده و زمینه را برای او فراهم می‌آورد که وظیفه ارائه‌شده را، برای رسیدن به اهداف ایفا کند (شانک، به نقل از رایگلوت، ۱۹۹۶).

درواقع، منظور از قالب داستانی، بازگویی یک واقعه است. واقعه طوری بیان می‌شود که در قالب آن یک سازمان، یک فرد یا یک خانواده برای انجام عملی خاص با شرایط بحرانی مواجه شده است. با استفاده از فنون سناریونویسی خوانندگان، به درک کاربردهای آنچه تا حالا آموخته‌اند دست می‌یابند. در یک سناریو واقعی، شخص یا سازمانی توصیف می‌شود که با مشکلی حاد مواجه شده است. باینکه گزینه‌های (راه‌حل) انتخاب مختلفی در دست دارد، ولی نمی‌تواند تصمیم بگیرد که چه کار کند. با توصیف این چنین داستانی، حس کنجکاوی خواننده تحریک می‌شود تا با شخص یا سازمانی که با مشکل مواجه شده است، همدلی نشان دهند و خود را به جای او در نظر بگیرند؛ و بدین ترتیب آن‌ها با حساس شدن به مسئله، نسبت به آن مشکل احساس مالکیت پیدا می‌کنند. این امر فرصتی فراهم می‌سازد که منجر به تمرکز و عمل بر روی مسئله توسط فراگیر می‌شود.

همان‌طور که اشاره شد، در این پژوهش نیز، قالب داستانی، داستان محقق ساخته‌ای است که در یک صفحه نوشته‌شده است و در ابتدای جزوه‌ای که در اختیار دانشجویان گروه آزمایشی قرار گرفته، به‌عنوان «آغاز کار» آورده می‌شود. این قالب داستانی، یک سناریوی

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه برافزایش ...

واقعی و جذابی است که برای اکثر دانشجویان این رشته، برانگیزاننده خواهد بود. همچنین در نوشتن این سناریو، اصول داستان‌نویسی رعایت شده و عناصر اصلی این راهبرد (داشتن هدف کلی، داشتن زمینه آموزشی - تطبیقی، داشتن موقعیت انتقالی، داشتن موقعیت رجعی) نیز در آن بکار رفته است. ارتباط و اهمیت این موضوع داستان، دانشجو را به داخل موضوع اصلی درس کشانده و زمینه‌ای را برای وی فراهم می‌آورد که بتواند مسئله موجود در داستان را، با مطالعه محتوای جزوه‌ی ارائه‌شده، رفع نماید. در این راهبرد، ارتباط و انسجام داستان تا آخر جزوه‌ی درسی، با وجود نوعی اشاره‌ها و نشانه‌هایی حفظ می‌شود. به‌طور مثال در داستانی که در «آغاز کار» ارائه شده، آقای پاکزاد به‌عنوان طراح آموزشی با مسئله‌ای چالش‌برانگیزی روبرو می‌شود و خواننده نیز برای حل این مشکل به وجود آمده و یافتن پاسخ برای آن، به داخل محتوای اصلی کشانده شده و حقایق، مفاهیم، قواعد و راهکارها به وی معرفی می‌شود. در متن این محتوا نیز، نشانه‌ها و اشاره‌هایی از داستان و چگونگی حل مشکل آقای پاکزاد (طراح آموزشی به‌عنوان بازیگر داستان) نیز به تدریج، بازگو شده و در هر مرحله از ارائه موضوع، ابهامات موجود در داستان نیز، تبیین می‌شود. در واقع، خواننده، در کل این فرآیند خود را در قالب داستانی می‌یابد که، مشکلات و مسائل را به‌صورت محسوس درک کرده و با درگیری در زمینه یادگیری، با چگونگی حل آن‌ها نیز آشنا می‌شود.

مروری بر پژوهش‌های انجام‌شده در ایران: در بررسی تأثیر تدوین محتوای درسی مبتنی بر داستان، به‌طور خاص درباره بررسی تأثیر سناریویی که مبتنی بر موقعیت رجعی و به‌عنوان یک راهبرد پیش آموزشی باشد، مطالعات زیادی در دسترس نیست، که در اینجا، به ذکر پژوهش‌های مرتبط، پرداخته می‌شود:

در تحقیقی که عبد خدائی، سیف، کریمی، ییابان‌گرد (۱۳۸۵) به‌منظور تدوین و هنجاریابی مقیاس انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان پسر دوره متوسطه و بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های مطالعه برافزایش انگیزش انجام داده‌اند به این نتیجه رسیدند که آموزش

مهارت‌های مطالعه برافزایش نمره انگیزش تحصیلی فرد در مقیاس ساخته‌شده مؤثر و اثربخش است.

سپهوند و نظیری (۱۳۸۲)، در پژوهشی، علل عدم انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان دانشگاه تبریز را به ترتیب اولویت چنین بیان می‌دارند:

۱. محیط دانشگاه و تأثیری که بر دانشجویان می‌گذارد.
۲. دوری از خانواده و مشکلاتی که پیش روی قشر جوان است.
۳. تخصصی شدن دروس که نیاز به اساتید مجرب و وقت بیشتری دارد.
۴. آگاهی از مشکلات و مسائل موجود در جامعه توسط دانشجویان.
۵. مهیا نبودن شرایط و زمینه برای کار در رشته تخصصی مربوطه.
۶. توجه به مسائل خارج از درس (مانند ازدواج و مسائل سیاسی).
۷. حاکم بودن جو دبیرستانی بر دانشجویان سال اول.

زمانی (۱۳۷۷)، در پژوهشی، چنین بیان می‌دارد که علاقه‌مندی و هدف‌داری دانشجویان تأثیر بسزایی در کیفیت آموزشی دانشگاه‌ها داشته است و هر چه دانشجویان با انگیزه قوی‌تر، اهداف مشخص‌تر و برنامه‌های منظم‌تر به یادگیری بپردازند سرعت کسب و اطلاعات مهارت‌ها و رضایت تحصیلی آنان بیشتر می‌شود.

مروری بر پژوهش‌های انجام‌شده در جهان: در این قسمت، به پژوهش‌های انجام‌شده در جهان، نسبت به موضوع پژوهش حاضر، اشاره می‌شود:

جرجو پلو و گریوا^۱ (۲۰۱۱) در پژوهشی به استفاده از یادگیری مبتنی بر داستان برای آموزش زبان انگلیسی دانش‌آموزان پرداختند، نتایج پژوهش نشان داد که با استفاده از داستان کودکان توجه بیشتری به موضوع می‌کنند. همچنین با انگیزه بیشتری به یادگیری مطالب می‌

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه بر افزایش ...

پردازند و از درس‌ها لذت می‌برند و استفاده از داستان در یادگیری دانش آموزان اثربخش است.

در پژوهش که اسکات مک کثیقن^۱، راو سانیا لی^۲ و جیمز سی لستر^۳ در سال ۲۰۰۸ در دانشگاه ملی نورس کلنیا انجام دادند تاثیر داستان در یادگیری تجارب و پیامدهایش مورد بررسی قرار گرفته است. آزمایش این تحقیق، در ۸ کلاس با دانش‌آموزان مدارس متوسطه انجام گرفته است و یادگیری مبتنی بر داستان، تعامل با محیط زیست را در حوزه میکروبیولوژی نشان داده است. این مطالعه نشان داد که دانش‌آموزان یادگیری کسب شده را به نمایش گذاشتند، در واقع آنها کسانی بودند که قبلاً با روش‌های آموزش سنتی بهره‌ی کمتری برده بودند، اما با مزایای انگیزشی که در یادگیری مبتنی بر داستان وجود داشت، خود کارآمدی، توجه، علاقه، درک و کنترل قابل توجهی در دانش‌آموزان نشان داد.

ادوارد و همر (۲۰۰۶) در پژوهشی به استفاده از داستان به عنوان ابزاری برای یادگیری مبتنی بر مسأله معلمان ابتدایی پرداختند، به این صورت که کودکانی دچار نیازها و مسأله بود، معلمان باید در جهت پاسخ دادن به نیازها و مسائل آن کودکان داستان تلاش می‌کردند، نتایج نشان داد که استفاده از این راهبرد به رفع فاصله نظریه و عمل در آموزش کمک کرد و معلمان مسائل را به صورت کاربردی‌تر یاد می‌گرفتند و برای برخورد با مسائلی که ممکن بود برای آنها پیش بیاید آماده‌تر شدند، چرا که آنها به صورت کاربردی‌تر با مسائل روبرو می‌شدند و در واقع مسأله داشتند.

لورن پی. هانترو و لیندا ای. هانترو^۴ (۲۰۰۶) در برنامه ریزی درسی، دانشجویان مامایی را با استفاده از داستان‌گویی هدفمند به عنوان یک راهبرد تدریس خلاق در دانشگاه ملی سانتیوگو و دانشگاهی از کالیفورنیا را هدایت کردند. مزایایی همچون افزایش یادگیری شناختی، ارتقای

-
- 1 Scott W. McQuiggan,
 - 2 Jonathan P. Rowe, Sunyoung Lee
 - 3 James C. Lester
 - 4 Lauren P. Hunter

تحول نقش و تحریرک هیجانی و انگیزشی در توضیحات دانشجویان شناسایی شدند. توضیحات دانشجویان، بیشتر، کارآمدی ترکیب داستان‌گویی را در برنامه آموزشی مامایی حمایت می‌کرد. با توجه به استفاده راهبرد آموزشی داستان‌گویی در مراقبت بهداشتی و آموزشی، یک تجدید نظر در ادبیات رایج، ایجاد کرد و همچنین چارچوب مفهومی را نیز فراهم نمود.

گلدارد (۱۹۹۷) از داستان‌ها برای مشاوره کودکان بهره می‌گیرد. به عقیده او داستان‌ها با هدف‌های آموزشی به کودکان کمک می‌کنند. رفتارهای جدیدی را یاد بگیرد و به اصطلاح رفتارهای پیش آموخته پردازند (به نقل از مجیب، فرشته، ۱۳۸۳).

اندرسون^۱ (۱۹۷۸) در پژوهشی نشان داد که چگونه از شبیه‌سازی ذهنی برای ایجاد انگیزه و تعهد در دانشجویان نسبت به مسائل تحصیلی بهره می‌گیرند.

شروود (۱۹۴۹) در رساله‌اش متونی که برای کتاب درمانی مناسب است را به دو گروه تقسیم می‌کند. گروه اول متون آموزشی و تحلیلی است که آموزش مستقیم می‌دهد و موجب تغییر رفتار می‌شود و دسته دوم ادبیات تخیلی (داستان، شعر، نمایشنامه) است. به عقیده او این متون، توانمندی بیشتری برای تغییر نگرش و اصلاح رفتار فرد دارد (به نقل از جعفری مفرد طاهری، ۱۳۸۷).

جمع‌بندی پیشینه‌ی پژوهش‌های داخلی و خارجی: با توجه به پژوهش‌های اندکی مرتبط با یادگیری و آموزش در داخل ایران انجام گرفته است، نتایج غالباً حاکی از این است، استفاده از راهبرد یادگیری مبتنی بر داستان علاوه بر اینکه، باعث افزایش انگیزش در یادگیرندگان می‌شود، همچنین موجب افزایش یادگیری و یادداری آنان نیز می‌گردد.

در پژوهش‌های خارجی نیز یافته‌ها حاکی از این بوده است که با استفاده از راهبرد داستان، غالباً یادگیرندگان توجه بیشتری به موضوع نشان می‌دهند و با انگیزه بیشتری به یادگیری

1 Anderson, J.R.

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه برافزایش ...

مطالب می‌پردازند و از مطالعه درس‌ها لذت می‌برند و استفاده از داستان در خودکارآمدی، توجه، علاقه، درک، کنترل و یادگیری آنها نیز اثربخش است.

روش

هدف این پژوهش مقایسه تأثیر تدوین محتوای درسی با راهبرد قالب داستانی و روش متداول بر انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان تکنولوژی آموزشی در درس طراحی آموزشی می‌باشد. در پژوهش حاضر از روش شبه آزمایشی و طرح (پیش‌آزمون-پس‌آزمون) با گروه کنترل استفاده شده است، آزمودنی‌ها در هر دو گروه به صورت تصادفی در داخل گروه‌های آزمایش و گواه جایگزین شدند.

جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی دانشجویان رشته تکنولوژی آموزشی دختر و پسر دوره ی کارشناسی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تبریز (روزانه و شبانه) که پیش نیازهای لازم (مانند مقدمات تکنولوژی آموزشی) را گذرانده، به تعداد ۱۸۰ نفر بود. محقق بعد از انتخاب ۴۰ نفر نمونه، با روش تصادفی اقدام به تشکیل گروه‌ها با همین روش نمود. به این شکل که نیمی از آزمودنی‌ها را در گروه اول و نیمی دیگر را در گروه دوم جایگزین نمود. دو گروهی که به این ترتیب تشکیل شد، مشابه یکدیگر بودند و اندازه‌گیری متغیر وابسته برای هر دو گروه در یک زمان و تحت یک شرایط صورت گرفت.

جهت بررسی فرضیه در این پژوهش و به منظور گردآوری اطلاعات از آزمون انگیزش پیشرفت تحصیلی ورنلد^۱ (۱۹۹۱) استفاده شده است. مقیاس انگیزش پیشرفت تحصیلی توسط ورنلد، پلیتر، بلیس و بریر^۲ (ورنلد، ۱۹۹۱)، به نقل از باقری، ۱۳۷۹، ص ۱۴) بر مبنای نظریه خود مختاری دسی وریان^۳ (۱۹۸۵) تهیه و ساخته شده است. این آزمون دارای ۲ بخش انگیزش درونی و بیرونی و شامل ۷ خرده‌مقیاس می‌باشد و دارای ۲۸ سوال است.

- 1 Vallarand
- 2 Pelletier, Blaise & Brair
- 3 Deci & Ryan

در پژوهش باقری (۱۳۷۹) برای بررسی روایی مقیاس انگیزش پیشرفت تحصیلی ورلند از دو روش روایی سازه^۱ و روایی افتراقی^۲ استفاده گردید. جهت برآورد روایی سازه آزمون، بین ۷ خرده مقیاس بدست آمده از همبستگی پیرسون استفاده شد و معلوم گشت که انگیزش درونی برای فهمیدن بیشترین همبستگی را با تنظیم همانند سازی (۰/۵۶) شده دارد. از سوی دیگر عامل بی انگیزگی و تنظیم بیرونی هم کمترین همبستگی را دارا بودند (۰/۸-) که این عامل در نظریه خودمختاری نیز کمترین میزان همبستگی را داراست. پایایی تحقیق حاضر هم با روش آلفای کرونباخ صورت گرفت و ۰/۸۹ به دست آمد.

نحوه اجرای پژوهش اینگونه بود که ابتدا با تحلیل پیش نیازهای دانشجویان تکنولوژی آموزشی از سطح آمادگی شناختی دانشجویان اطمینان پیدا کرده، سپس یکی از درس‌های طراحی آموزشی را (طراحی پیام آموزشی) انتخاب و متناسب با آن درس به نگارش قالب داستانی پرداخته شد. سپس روایی محتوایی سناریوی این قالب داستانی و اصول سناریونویسی توسط ۲ متخصص موضوع و یک داستان‌نویس مورد اصلاح و تأیید قرار گرفت. سپس دو جزوه با یک موضوع و متن درسی در حدود ۳۰ صفحه تهیه شد، که در یکی از جزوه‌ها با راهبرد قالب داستانی ارائه شده و دیگری بدون راهبرد قالب داستانی ارائه شده بود. قبل از ارائه جزوه (به عنوان بخشی از کتاب درسی)، پرسشنامه انگیزش پیشرفت تحصیلی ورلند به عنوان پیش آزمون در اختیار دو گروه قرار گرفت. سپس، جزوه‌ای که با راهبرد قالب داستانی ارائه شده بود، در اختیار گروه آزمایش و دیگری که بدون راهبرد قالب داستانی بود در اختیار گروه کنترل گذاشته شد و برای مطالعه به آنها یک هفته فرصت داده شد. سپس بعد از گذشت یک هفته، همان سؤالات آزمون ورلند به عنوان پس آزمون انگیزش پیشرفت تحصیلی بطور یکسان و همزمان در اختیار گروه آزمایشی و گواه قرار گرفت. در نهایت داده‌های حاصله از این آزمون با استفاده از آزمون تحلیل کوواریانس به کمک نرم افزار SPSS 18، مورد

1 Construct validity

2 Discriminant validity

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه برافزایش ...

تجزیه و تحلیل قرار گرفت. میانگین نمره‌های پیش آزمون و پس آزمون انگیزش پیشرفت تحصیلی آزمودنی‌ها در دو گروه آزمایش ۱ و ۲ در جدول (۱) و (۲) ارائه شده است. بر اساس نتایج به دست آمده از این دو آزمون (پیش آزمون و پس آزمون)، فرضیه پژوهش مورد بررسی قرار گرفت.

نتایج

فرضیه: تأثیر ارائه محتوا با استفاده از روش مبتنی بر راهبرد قالب داستانی بر انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان بیشتر از تأثیر ارائه محتوا با استفاده از روش متداول است. به منظور بررسی تفاوت گروه‌های راهبرد قالب داستانی و راهبرد متداول در نمرات آزمون انگیزش از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شده است. با استفاده از این آزمون، تفاوت نمرات گروه‌های راهبرد قالب داستانی و راهبرد معمول در آزمون انگیزش، پس از تعدیل تفاوت‌های اولیه گروه‌ها، مورد بررسی قرار گرفته است که نتایج حاصل از آن در جدول (۲) ارائه شده است. قبل از انجام تحلیل کوواریانس یکی از مهمترین پیش فرض‌های این آزمون پیش فرض‌های همگنی رگرسیون است که در ادامه مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

جدول ۱. آزمون پیش فرض همگنی ضرایب رگرسیون در مفروضه انگیزش

منبع تغییر	مجموع مجذورها پیش آزمون	درجه آزادی	میانگین مجذور ها	F محاسبه شده	سطح معنی داری
پیش آزمون	۱۰/۳۵۷	۱	۱۰/۳۵۷	۵۲/۷۳۲	۰/۰۰۰
گروه‌های آزمایشی	۰/۱۷۰	۱	۰/۱۷۰	۰/۸۶۴	۰/۳۵۹
تعامل گروه و پیش آزمون	۰/۳۴۲	۱	۰/۳۴۲	۱/۷۴۳	۰/۱۹۵
خطا	۷/۰۷۱	۳۶	۰/۱۹۶		

در جدول شماره (۱) نتایج آزمون همگنی ضرایب رگرسیون عامل انگیزش آورده شده است. چون F محاسبه شده ($F(1/74), P < /5$) برای تعامل گروه و پیش آزمون در سطح کمتر از ۵٪ معنی دار نمی باشد، بنابراین داده ها از فرضیه ی همگنی شیب های رگرسیونی پشتیبانی می کند و این فرضیه پذیرفته می شود.

از جمله پیش فرض های دیگر انجام تحلیل کواریانس پیش فرض همگنی واریانس و نرمال بودن است که مورد تأیید قرار گرفتند و می توان تحلیل کواریانس را اجرا نمود.

جدول شماره ۲. آزمون تحلیل کواریانس پس آزمون انگیزش با برداشتن اثر پیش آزمون

منبع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	نسبت F	سطح معناداری
پیش آزمون	۱۰/۰۱۵	۱	۱۰/۰۱۵	۴۹/۹۸۷	۰/۰۰۰
گروه ها	۰/۸۵۲	۱	۰/۸۵۲	۴/۲۵۵	۰/۰۴۶
واریانس خطا	۷/۴۱۳	۳۷	۰/۲۰۰		
مجموع	۴۱۶/۰۸۳	۳۹			

در جدول (۲) مجموع مجذورات، درجه آزادی، میانگین مجذورات و مقدار $F(4/255)$ محاسبه شده، با درجه آزادی (۳۸ و ۱) آورده شده است. به دلیل اینکه F محاسبه شده از $F = (4/10)$ جدول با همین درجه آزادی بزرگتر است و همچنین می دانیم چنان چه سطح معنی داری بدست آمده آزمون از سطح خطای مورد نظر پژوهشگر کوچکتر باشد، وجود اختلاف معنی دار بین داده ها نتیجه گیری می شود. در این آزمون نیز می بینیم که سطح معنی داری به دست آمده از سطح خطای مورد نظر کوچکتر است. بر این اساس با اطمینان ۹۵٪ می توان گفت که بین میزان انگیزش دانشجویانی که با روش راهبرد داستانی آموزش دیده اند، نسبت به دانشجویانی که با روش متداول آموزش دیده اند، تفاوت معنی داری وجود دارد و این تفاوت به نفع گروه آزمایش (راهبرد داستانی) است.

بحث

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر تدوین محتوای درسی با راهبرد قالب داستانی بر پرسشنامه انگیزش پیشرفت تحصیلی دانشجویان تکنولوژی آموزشی در درس طراحی آموزشی در بین دانشجویان کارشناسی دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه تبریز در سال تحصیلی ۸۹-۹۰ بوده است. لذا، در این بخش به بررسی نتایج بدست آمده و بحث پیرامون آنها در رابطه با این فرضیه پژوهش پرداخته می‌شود. در پایان نیز پیشنهادهای پژوهش و کاربردی ذکر می‌شوند.

تدوین محتوای درسی با راهبرد قالب داستانی بر انگیزش دانشجویان تکنولوژی آموزشی در درس طراحی آموزشی مؤثر است؟

به منظور بررسی تفاوت گروه‌های راهبرد قالب داستانی و راهبرد متداول در نمرات آزمون انگیزش از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شد. با توجه به نتایج بدست آمده از جدول (۲) مقدار $F(4/255)$ محاسبه شده با درجه آزادی (۳۸ و ۱) نشان داده شد که زمانی که اثر پیش‌آزمون از روی نتایج انگیزش حذف شود، تفاوت بین گروه‌های راهبرد قالب داستانی و راهبرد متداول در سطح معناداری ۹۵ درصد اطمینان معنادار می‌باشد؛ بنابراین، بین نمرات گروه‌ها در آزمون انگیزش تفاوت معناداری وجود دارد و فرض صفر پژوهش رد می‌شود. بر این اساس می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که روش‌های راهبرد قالب داستانی و راهبرد متداول، بر انگیزش دانشجویان مؤثر است. یافته‌های پژوهش، هم‌چنین، نشان‌دهنده‌ی آن است که اساساً شبیه‌سازی موقعیت رجعی محتوای جزوه با راهبرد قالب داستانی در ابتدای آن به عنوان آغازی برای ورود به متن اصلی آن، به خاطر افزایش توانایی فراگیران در بهبود خودکارآمدی، کاهش تأثیرهای هیجانی، ایجاد انگیزش درونی و بیرونی و بهبود خود تنظیمی، بر رفتار هدف‌مند و میزان مطالعه مؤثر است. درگیری و تمرکز در مطالعه و رفتار هدفمند که ناشی از شبیه‌سازی

ذهنی است که خواننده (یادگیرنده) با مطالعه آن قالب داستانی برای خود ترسیم می کند، خود انگیزش پیشرفت تحصیلی را افزایش می دهد.

این یافته با یافته های در تاج و دلاور (۱۳۸۴) درباره تأثیر شبیه سازی ذهنی فرآیندی و فرآورده‌ئی در بهبود کارکرد تحصیلی و پیشرفت تحصیلی هم خوانی دارد. همچنین با تحقیقی که عبد خدائی، سیف، کریمی، بیابانگرد (۱۳۸۵) به منظور تدوین و هنجاریابی مقیاس انگیزش تحصیلی دانش آموزان پسر دوره متوسطه و بررسی اثربخشی آموزش مهارت های مطالعه بر افزایش انگیزش انجام داده اند همسوست. همچنین این نتیجه با نتایج پژوهش اندرسون (۱۹۷۸) در زمینه شبیه سازی ذهنی برای ایجاد انگیزه و تعهد در دانشجویان نسبت به مسائل تحصیلی بهره می گیرند، هم خوانی دارد. این یافته ها، با یافته های پژوهش بندورا (۱۹۸۶)، درباره ی تأثیر فکر بر عمل و نیز با رساله شروودز (۱۹۴۹) همسوست. به عقیده او این متون، توانمندی بیشتری برای تغییر نگرش و اصلاح رفتار فرد دارد. همچنین لورن پی. هانترو و لیندا ای. هانترو (۲۰۰۶) در تحقیقی که دانشجویان مامایی را با استفاده از داستان گویی هدفمند به عنوان یک راهبرد تدریس خلاق در دانشگاه ملی سانتیوگو و دانشگاهی از کالیفورنیا را هدایت کرده و نتایج آن نیز نشان داده است که این تحقیق مزایایی همچون افزایش یادگیری شناختی، ارتقای تحول نقش و ایضاح هیجانی و انگیزشی در توضیحات دانشجویان شناسایی شده است، با نتایج این فرضیه پژوهشی همخوانی دارند. همچنین این فرضیه پژوهشی با نظریه "یادگیری با انجام دادن" شانگک به نقل از رایگلوث (۱۹۹۹) در مؤلفه قالب داستانی سناریوهای مبتنی بر هدف، همسو می باشد.

بر پایه های یافته های پژوهش پیشنهاد می شود که از راهبرد قالب داستانی مبتنی بر موقعیت رجعی و رویکرد چالش برانگیز و جالب برای ایجاد شبیه سازی ذهنی دانشجویان در هنگام مطالعه به عنوان روشی مناسب در افزایش انگیزش و پیشرفت تحصیلی آنان سود جسته شود.

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه برافزایش ...

منابع

- احدیان، محمد. (۱۳۹۰). *مقدمات تکنولوژی آموزشی*، ویرایش سوم تهران: نشر و تبلیغ بشری.
- باقری، ناصر. (۱۳۷۹). *هنجاریابی مقیاس انگیزش پیشرفت تحصیلی بین دانش آموزان دبیرستان های تهران*. پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی دانشگاه تربیت معلم کرج.
- بیابانگرد، اسماعیل. (۱۳۸۶). *روش های تحقیق در روان شناسی و علوم تربیتی*. تهران: نشر دوران.
- پاکپور، یونس. (۱۳۹۰). *زمینه تکنولوژی آموزشی (چشم اندازها، نظریه و عمل)*، تهران: نشر دوران
- پاکپور، یونس؛ فانیدپور، حسن. (۱۳۸۸). *اصول طراحی و تولید مواد آموزشی مبتنی بر رسانه های دیجیتال*. تهران: اولین کنفرانس بین المللی آموزش الکترونیکی دانشگاه علم و صنعت.
- موریسون، گی. آر.؛ راس، اس. ام.؛ کمپ، جی. ای. (۱۳۸۷). *طراحی آموزش اثربخش (ویرایش چهارم)* (ترجمه غلامحسین رحیمی دوست). اهواز: انتشارات دانشگاه شهید چمران: تاریخ انتشار به زبان اصلی (۲۰۰۴).
- مجیب، فرشته. (۱۳۸۳). *از قصه تا قصه گوئی در تربیت کودکان*، کتاب ماه کودک و نوجوان ۵۹-۲۷۹
- فردانش، هاشم. (۱۳۹۰). *مبانی نظری تکنولوژی آموزشی*، تهران: انتشارات سمت.
- سید رضوی، عباس. (۱۳۹۰). *مباحث نوین در فناوری آموزشی*، چاپ دوم، اهواز: انتشارات دانشگاه چمران.
- زمانی، غلامحسین. (۱۳۷۷). *کارائی آموزش عالی متأثر از اهداف و برنامه تحصیلی دانشجویان*. فصلنامه پژوهشی و برنامه ریزی در آموزش عالی. شماره ۱۸.

جعفری مفرد طاهری، محمدمهدی. (۱۳۸۷). بررسی تاثیر قصه گویی بر آموزش مهارت های اجتماعی کودکان ۶ ساله پسر شهر کاشان در سال تحصیلی ۱۳۸۶-۸۷. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی.

جویس، بروس؛ ویل، مارشال؛ کالهن، امیلی. (۲۰۰۰). الگوهای تدریس ۲۰۰۰، ترجمه: بهرنگی، محمدرضا. (۱۳۸۰)، تهران: نشر کمال.

سرمد، زهره؛ بازرگان، عباس؛ حجازی، الهه. (۱۳۸۴). روش های تحقیق در علوم رفتاری، نشر: آگه

سلطان القرایی؛ خلیل، کریمی، مدد. (۱۳۸۵). بررسی تغییر انگیزش پیشرفت در دانشجویان دانشگاه تبریز، فصل نامه مطالعات تربیتی و روان شناسی دانشگاه تبریز، شماره ۲۶، از ۲۱۳ تا ۲۳۰.

سپهوند، آرزوی؛ نظیری، رباب. (۱۳۸۲). تعیین علل عدم پیشرفت تحصیلی دانشجویان دانشگاه تبریز به شیوه نیازسنجی دلفی، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی دانشگاه تبریز.

شیرگیر، آزاده (۱۳۸۴). بررسی تاثیر بیان شفاهی داستان بر دانشجویان زبان انگلیسی با هدف مشاهده تغییر و بهبود در دانش زبانی آنها. پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشکده ادبیات و زبان های خارجی و تاریخ، تهران: دانشگاه الزهرا.

درتاج، فریبرز؛ دلاور، علی (۱۳۸۴). تأثیر شبیه سازی ذهنی فرآیندی و فرآورده‌ئی در بهبود کارکرد و پیش رفت تحصیلی دانشجویان، فصلنامه اندیشه های نوین تربیتی، دوره اول، شماره ۲ و ۳، از ۷ تا ۲۲.

عبدخدائی، سعید؛ سیف، علی اکبر؛ کریمی، یوسف؛ بیابانگرد، اسماعیل. (۱۳۸۴). تدوین و هنجاریابی مقیاس انگیزش تحصیلی و بررسی اثربخشی آموزش مهارت های مطالعه بر افزایش انگیزش، فصلنامه مطالعات تربیتی و روانشناسی فردوسی مشهد، شماره ۳۳

تأثیر رویکرد یادگیری مبتنی بر وظیفه برافزایش ...

وارث، مهدی. (۸۶-۱۳۸۵). بررسی و مقایسه‌ی تاثیر آموزش تاریخ، با روش قصه‌گویی دیجیتال و روش ایفای نقش، بر یادگیری و یادداری دانش آموزان پسر، پنجم دبستان، در سال ۸۵-۸۶، پایانامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی.

- Anderson, J.R. (1978). Arguments concerning representations for mental imagery. *Psychological Review*. 85 (4), 249-277.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Collins, A., Brown, J. S., & Newman, S. E. (1989). Cognitive apprenticeship: Teaching the crafts of reading, writing, and arithmetic. In L. B. Resnick (Ed.), *Knowing, learning, and instruction: Essays in honor of Robert Glaser* (pp. 453-494). Hillsdale NJ: Erlbaum.
- Edwards, Suzy, Hammer, Marie, Laura's story (2006) Using Problem Based Learning in early childhood and primary teacher education, *Teaching and Teacher Education*, Volume 22, Issue 4, May 2006, Pages 465-477, www.sciencedirect.com
- Gagne, R. (1985). *The Conditions of Learning and theory of instruction*. (4th.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Georgopoulou, Artemis A, Griva Eleni, (2012) Story-based learning: implementation of a pilot project for early foreign language learning, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 31, 2012, Pages 110-115, www.sciencedirect.com
- Haigh, Carol, Hardy, Pip (2010), Tell me a story — a conceptual exploration of storytelling in healthcare education, *Nurse Education Today*, Volume 31, Issue 4, May 2011, Pages 408-411, <http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2010.08.001>.
- Kilic, Eylem, Yildirim, Zahide, (2010) Evaluating working memory capacity and cognitive load in learning from goal based scenario centered 3D multimedia, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 2, Issue 2, 2010, Pages 4480-4486, www.sciencedirect.com
- Reigeluth, C.M. (1999). *Instructional-Design Theories and Models* Volume II, A New Paradigm of Instructional Theory. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers 10 Industrial Avenue Mahwah, NJ 07430...
- Schunk, D. H. (2000). *learning theories: an educational perspective*. Upper Saddle river, NJ: prentice-hall.

- Scott W.McQuiggan, Jonathan P.Rowe, Sun young Lee, and James C.Lester.
(2008) *story- based Learning:The Impact of Narrative on Learning Experiences and Outcomes*, Department of Computer Science, North Carolina State University.
- Walkington Candace, Sherman Milan (2012), Anthony Petrosino, “Playing the game” of story problems: Coordinating situation-based reasoning with algebraic representation, *The Journal of Mathematical Behavior*, Volume 31, Issue 2, June 2012, Pages 174-195, ISSN 0732-3123, www.sciencedirect.com