

اثربخشی قصه‌گویی دیجیتال بر هوش میان فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی شهر ساری

مهسا غلامحسین زاده

استادیار، گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری، ساری، ایران

عباس زمانی

استادیار، گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری، ساری، ایران

علی داوور^۱

دانشجوی کارشناسی ارشد، برنامه ریزی درسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری، ساری، ایران

چکیده

هدف این پژوهش، اثربخشی قصه‌گویی دیجیتال بر هوش میان فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی ابتدایی شهر ساری است. این پژوهش از نظر هدف کاربردی، روش گردآوری داده‌ها میدانی و از نظر روش اجرا غیرتوصیفی از نوع شبه‌آزمایشی با طرح (پیش‌آزمون- پس‌آزمون با گروه کنترل) می‌باشد. جامعه آماری تحقیق شامل دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی شهر ساری در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ به تعداد ۱۴۰۰ نفر هستند. نتایج تحقیق نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال بر هوش میان فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی شهر ساری تاثیر دارد.

واژگان کلیدی: قصه‌گویی دیجیتال، هوش میان فردی، هوش درون فردی، سازنده‌گرایی

^۱ نویسنده مسئول. ali.davar137300@gmail.com

مقدمه

در حال حاضر آموزش و یادگیری در صورتی به‌عنوان یک فرآیند منظم و هدفمند بیان می‌کنند که یک تعامل و مشارکت بین مربی و متربی ایجاد شده باشد. در میان روش‌های تدریس که فعالسازی و درگیر کردن فراگیران در آن‌ها یکی از اصول کار است، قصه‌گویی نقش و جایگاهی ویژه را دارد. این روش دارای انعطاف‌پذیری مناسب بوده و در واقع این روش می‌تواند برای گروه‌های مختلف افراد با خصوصیات مختلف و متفاوت به‌کار گرفته شود. داستان و قصه‌ها توانایی رساندن مفاهیم ارزشی و اخلاقی جامعه شامل همدردی، شجاعت و بخشندگی را داشته و از طریق تقویت و تنبیه جانشینی تفاوت بین رفتار خوب و بد را نشان دهند (پودات، ۱۳۹۸).

در قرن حاضر نظریه مهمی به‌منظور توضیح تفاوت‌های فردی به‌وجود آمده که نظریه هوش‌های چندگانه است. افراد می‌توانند پیشرفت‌های زیادی در برخی حیطه‌های هوشی داشته باشند و در برخی دیگر از حیطه‌های هوشی پیشرفت کمی داشته باشند. هر شخص می‌تواند سطوح هوشی خود را بهبود بخشد تا زمانی که از آموزش کافی برخوردار باشند. گاردنر (۱۹۸۳) در نظریه هوش-های چندگانه سعی کرده است تا حوزه استعداد‌های انسان را به آن‌سوی مرزهای هوش‌بهر بکشاند و نشان دهد هوش با توانایی تحلیل مسائل و برخورداری از کارایی در محیط واقعی ارتباط فراوانی دارد (فقیه‌آرام، ۱۳۹۷).

سازنده‌گرایی بیان می‌کند که فراگیر باید در محیط یادگیری فعال باشد. مهارت‌های اجتماعی و بین فردی را در خود ایجاد کند. از یادگیری لذت برد، از محتوای آموخته شده درک داشته و یاد بگیرد که به شیوه موثر فکر کند. دانستن چگونه فکر کردن، تصمیم‌گیری فرد را در موارد دنیای واقعی افزایش می‌دهد و باعث ایجاد مهارت‌های اجتماعی و بین فردی می‌شود. در چشم‌انداز سازندگی، معلمان نیاز دارند که یادگیری فعال را تسهیل کنند و با فراگیران تعامل اجتماعی داشته باشند (معمدی برآبادی و نوروززاده، ۱۳۹۶). در واقع قصه‌گویی دیجیتال زیرشاخه‌ی از رسانه‌های دیجیتال است که به هر فرد امکان ارائه قصه‌ی خود را در دنیای دیجیتال با استفاده از نرم‌افزارهای مربوط می‌دهد. انواع قصه‌گویی دیجیتال عبارتند از: روایات شخصی، داستان زندگی یک شخصیت، خاطرات، داستان در مورد حوادث، خود بیانگری، در مورد فعالیت‌های فردی، داستان‌های تاریخی، داستان‌های اسطوره‌ای، داستان‌های الهام‌بخش و تاثیرگذار، داستان‌های نمایشی، تحقیق دانشجویی، محتوای برنامه درسی، به جهت سوادآموزی، داستان‌های تعاملی.

در همین راستا، جست‌وجو برای برقراری پیوند میان فن‌آوری و ترویج خواندن، امری معقول به‌نظر می‌رسد. لذا با توجه به موارد گفته شده مسأله اصلی پژوهش حاضر پاسخگویی به این سؤال است که آیا قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی شهر ساری تاثیر دارد؟

پیشینه تحقیق

اعتمادی و همکاران (۱۴۰۱) پژوهشی با عنوان ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان انجام دادند. نتایج نشان داد که تولید قصه دیجیتال بر تغییر مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تاثیر دارد و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر تولید قصه دیجیتال بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون است. همچنین تولید قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون تاثیر دارد و هوش هیجانی دانش‌آموزان افزایش یافته است که نشان‌دهنده تأثیر ایجاد قصه دیجیتال بر هوش هیجانی دانش‌آموزان مورد بررسی پس از آزمون است.

هاشمی (۱۴۰۱) پژوهشی با عنوان بررسی ارتباط هوش چندگانه با مهارت‌های مدیران مدارس شهرستان لامرد انجام داد. نتایج نشان داد که بین هوش چندگانه مدیران مدارس شهرستان لامرد و مهارت‌های ارتباطی آن‌ها رابطه معنی‌داری وجود

دارد. هم‌چنین نشان داد هوش فضایی بیشتری رابطه را با با مهارت‌های مدیران مدارس دارد. یزدانی و همکاران (۱۴۰۱) پژوهشی با عنوان تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر خودکارآمدی و تفکر انتقادی دانش‌آموزان دوم ابتدایی شهرستان گنبدکاووس انجام دادند. نتایج نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال بر افزایش خودکارآمدی و تفکر انتقادی دانش‌آموزان دوم ابتدایی در محیط شاد مؤثر بوده است.

کابوکی (۲۰۲۳) پژوهشی با عنوان بررسی هوش‌های چندگانه و عملکرد دانشجویان علوم، فناوری، مهندسی و ریاضیات (STEM) در موضوعات تخصصی انجام دادند. نتایج نشان داد که هوش بین‌فردی غالب‌ترین نوع هوش در بین دانش‌آموزان STEM و هوش منطقی کمترین غالب بودن را نشان داد. در عملکرد دروس تخصصی، دانش‌آموزان در درس پیش حساب، زیست‌شناسی عمومی و حساب دیفرانسیل و انتگرال عملکرد بسیار خوب تا برتر را از خود نشان دادند. در همین حال، این مطالعه نشان داد که تفاوت معنی داری در عملکرد موضوعات تخصصی بین دانش‌آموزان دارای رشته STEM به‌عنوان انتخاب ترجیحی آن‌ها و افرادی که STEM را ترجیح نمی‌دهند، وجود ندارد. جهت‌گیری هدایت شغلی برای دانش‌آموزان باید تقویت شود تا به آن‌ها توصیه شود که در دبیرستان چه مسیر شغلی یا شغلی داشته باشند.

نیر و مد یونس (۲۰۲۲) پژوهشی با عنوان استفاده از قصه‌گویی دیجیتال برای بهبود مهارت‌های گفتاری دانش‌آموزان در سن کووید ۱۹ در کره انجام دادند. نتایج نشان داد که مزایای بالقوه قصه‌گویی دیجیتال تأثیر مفیدی بر مهارت‌های گفتاری دانش‌آموزان دارد. این یافته‌ها هم‌چنین نشان داد که قصه‌گویی دیجیتالی دانش‌آموزان را نه تنها با تشویق و کنجکاوی، بلکه با القای اعتماد به توانایی صحبت کردن به زبان انگلیسی در محتوای داستان درگیر می‌کند. نتایج حاصل از پرسشنامه نشان می‌دهد که قصه‌گویی دیجیتال با اجازه دادن به یادگیری تعاملی و مشارکتی که دانش‌آموزان را به صحبت کردن به زبان انگلیسی تشویق می‌کند، یادگیری قرن ۲۱ را تسهیل می‌کند.

اردوغان (۲۰۲۱) پژوهشی با عنوان تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دموکراتیک دانش‌آموزان دبستانی انجام دادند. نتایج نشان داد که دانش‌آموزان گروه آزمایش از نظر پیشرفت تحصیلی و نگرش دموکراتیک به طور معنی داری بهتر از دانش‌آموزان گروه گواه عمل کردند. مصاحبه‌های گروهی متمرکز نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال در ترویج یادگیری سازنده‌گرا مؤثر است و کمبود تجربه بزرگترین مشکل در فرآیند قصه‌گویی دیجیتال است.

فرضیه اصلی پژوهش

قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش برون فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی شهر ساری تأثیر دارد.

فرضیه‌های فرعی:

- قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تأثیر دارد.
- قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تأثیر دارد.

روش تحقیق

این پژوهش از نظر هدف کاربردی، از نظر روش گردآوری اطلاعات میدانی، از نظر روش اجرا غیرتوصیفی از نوع شبه-آزمایشی با طرح (پیش‌آزمون- پس‌آزمون با گروه کنترل) است. چراکه این پژوهش به بررسی اثربخشی قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان فردی و درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی در دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی مدارس غیردولتی ابتدایی شهر ساری می‌پردازد.

ابزار جمع‌آوری اطلاعات

از این رو به منظور اجرای پژوهش از ابزارهای زیر استفاده شد:

پروتکل محقق ساخته قصه‌گویی دیجیتال: پروتکل توسط محقق ساخته شد که پس از انتخاب قصه‌های مناسب، به وسیله اساتید مربوطه بازخوانی شد. سپس برنامه مداخله با استفاده از یک تبلت که قصه‌ها بر روی آن نصب بود توسط پژوهشگر برای گروه آزمایش ارائه شد.

پرسشنامه استاندارد هوش چندگانه: این پرسشنامه توسط گاردنر در سال (۱۹۸۳) طراحی شده که به منظور سنجش هریک از مولفه‌های هشت گانه هوش، در قالب ۸۰ سوال و در هشت مؤلفه (هوش منطقی- ریاضی، هوش بصری- مکانی، هوش حرکتی- جسمانی، هوش موسیقایی، هوش میان‌فردی، هوش درن‌فردی، هوش طبیعت‌گرا) که هریک دارای ۱۰ گویه تهیه و تنظیم شده است، براساس طیف لیکرت از خیلی کم (۱)، کم (۲)، متوسط (۳)، زیاد (۴) و خیلی زیاد (۵) به صورت ۵ گزینه-ای می‌باشد. روایی و پایایی در پژوهش عبداللهی تایید شد که پایایی با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۹ صدم گزارش شد.

روایی

با توجه به این که پرسشنامه استاندارد است و بارها در مطالعات متعدد داخلی و خارجی استفاده شد مورد تأیید می‌باشد اما برای اطمینان بیشتر چند نسخه از آن در اختیار چند تن از کارشناسان و متخصصان از جمله استاد راهنما و مشاور قرار گرفت که پس از دریافت نظرات و انجام اصلاحات لازم، روایی و محتوایی آن تایید شد.

پایایی

با توجه به این که پرسشنامه استاندارد است اعتبار آن در مطالعات متعدد داخلی و خارجی تأیید شده است ولی به منظور اطمینان از پایا بودن پرسشنامه تعداد ۲۰ پرسشنامه در اختیار پاسخگویان قرار گرفت که پس از تکمیل پرسشنامه، به روش همسانی درونی و با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، پایایی پرسشنامه هوش چندگانه برابر ۰/۸۸ محاسبه شد که نشان داد پرسشنامه از پایایی نسبتاً بالایی برخوردار است.

توصیف داده‌ها

جدول ۱: میانگین و انحراف استاندارد نمره‌های پیش‌آزمون و پس‌آزمون هوش میان‌فردی

متغیرها	گروه	پیش‌آزمون	پس‌آزمون	انحراف استاندارد
هوش میان‌فردی	کنترل	۵۵،۱۵	۴۵،۳	۵۰،۱۶
	آزمایش	۴۱،۱۵	۳۹،۲	۸۸،۲۲

اطلاعات جدول ۱ نشان می‌دهد که میانگین نمره هوش میان‌فردی گروه کنترل در پیش‌آزمون ۵۵،۱۵ و در گروه آزمایش برابر ۴۱،۱۵ می‌باشد. در مورد میانگین نمره هوش میان‌فردی گروه آزمایش در پس‌آزمون یعنی پس از قصه‌گویی دیجیتال به ۸۸،۲۲ افزایش قابل توجهی نموده است و این نمره از ۴۱،۱۵ در پیش‌آزمون به ۸۸،۲۲ در پس‌آزمون رسیده است. اما میانگین این نمره در گروه کنترل از ۵۵،۱۵ پیش‌آزمون به ۵۰،۱۶ پس‌آزمون رسیده است که نسبت به نمرات پیش‌آزمون افزایش کمی

داشته است.

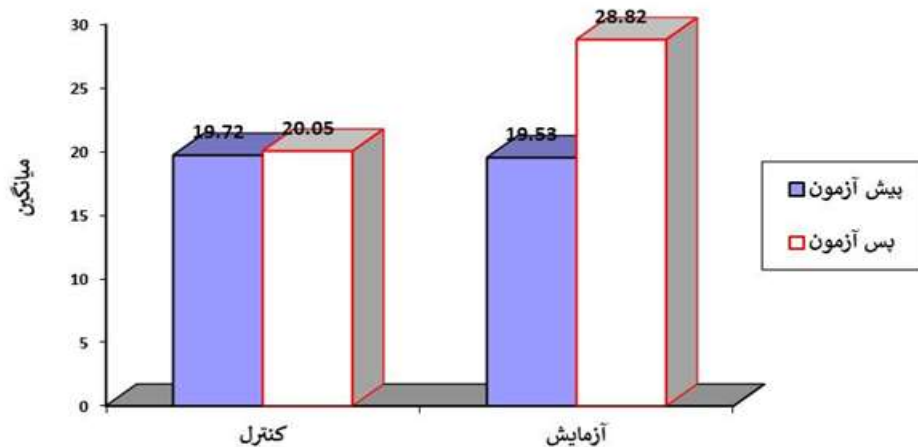


نمودار ۱: میانگین نمرات هوش میان فردی گروه آزمایش و کنترل در موقعیت پیش آزمون و پس آزمون

جدول ۲: میانگین و انحراف استاندارد نمره‌های پیش آزمون و پس آزمون هوش درون فردی

متغیرها	گروه	پیش آزمون		پس آزمون	
		میانگین	انحراف	میانگین	انحراف استاندارد
استاندارد					
هوش درون فردی	کنترل	۷۲،۱۹	۷۶،۲	۰۵،۲۰	۹۹،۲
	آزمایش	۵۳،۱۹	۳۵،۴	۸۲،۲۸	۸۷،۶

اطلاعات جدول ۲ نشان می‌دهد که میانگین نمره هوش درون فردی گروه کنترل در پیش آزمون ۷۲،۱۹ و در گروه آزمایش برابر ۵۳،۱۹ می‌باشد. در مورد میانگین نمره هوش درون فردی گروه آزمایش در پس آزمون یعنی پس از قصه‌گویی دیجیتال به ۸۲،۲۸ افزایش قابل توجهی نموده است و این نمره از ۵۳،۱۹ در پیش آزمون به ۸۲،۲۸ در پس آزمون رسیده است. اما میانگین این نمره در گروه کنترل از ۷۲،۱۹ پیش آزمون به ۰۵،۲۰ پس آزمون رسیده است که نسبت به نمرات پیش آزمون افزایش کمی داشته است.



نمودار ۲: میانگین نمرات هوش درون فردی گروه آزمایش و کنترل در موقعیت پیش آزمون و پس آزمون

تجزیه و تحلیل داده ها:

فرضیه اول: قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد.

جدول ۳: نتایج تحلیل کواریانس (ANCOVA)

منبع	مجموع مجذورات (SS)	درجه آزادی (df)	میانگین مجذورات (MS)	F	سطح معناداری	توان
پیش آزمون	۹,۰۵۳	۱	۹,۰۵۳	۰,۳۹۱	۰,۵۳۶	۰,۰۹۳
گروه	۱۶۰,۶۹۳	۱	۱۶۰,۶۹۳	۶,۹۳۸	۰,۰۱۳	۰,۷۲۴
خطا	۷۴۱,۲۱۲	۳۲	۲۳,۱۶۳			
مجموع	۹۴۴,۶۱۶	۳۴				

فرضیه دوم: قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد.

جدول ۴: نتایج تحلیل کواریانس (ANCOVA)

منبع	مجموع مجذورات (SS)	درجه آزادی (df)	میانگین مجذورات (MS)	F	سطح معناداری	توان
پیش آزمون	۹۲۱,۹۸	۱	۹۲۱,۹۸	۸۳۶,۲	۱۰۲,۰	۳۷۲,۰
گروه	۵۲۷,۲۷۰	۱	۵۲۷,۲۷۰	۷۵۷,۷	۰۰۹,۰	۷۷۱,۰
خطا	۹۹۴,۱۱۱۵	۳۲	۸۷۵,۳۴			
مجموع	۹۷۱,۱۶۹۰	۳۴				

چنان‌که در جدول ۴ مشاهده می‌شود اثر قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی ($P < 0.05$) و $F = 757.7$) جهت تفاوت بین گروه‌ها (کنترل و آزمایش) پس از تعدیل میانگین‌های دو گروه براساس نمره پیش‌آزمون، از لحاظ آماری معنادار می‌باشد. از این‌رو می‌توان نتیجه گرفت قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد. ملاحظه میانگین‌های دو گروه (جدول ۴) نشان می‌دهد که نمره آزمودنی‌های گروه کنترل در پس‌آزمون نسبت به گروه آزمایش افزایش یافته است. از این‌رو می‌توان نتیجه گرفت قصه‌گویی دیجیتالی باعث افزایش هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی شده است. مقدار مجذور اتا برابر ۷۷۱،۰ می‌باشد. بدین‌معناکه ۷۷٪ از تغییرات نمرات هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی ناشی از قصه‌گویی دیجیتالی می‌باشد به بیان دیگر قصه‌گویی دیجیتالی باعث ۷۷ درصد تغییر نمره‌های هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی گردیده است.

یافته های استنباطی فرضیه اول: قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد.

یافته‌ها نشان داد که میانگین‌های دو گروه براساس نمره پیش‌آزمون، از لحاظ آماری معنادار می‌باشد. از این‌رو می‌توان گفت قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد. ملاحظه میانگین‌های دو گروه نشان می‌دهد که نمره آزمودنی‌های گروه کنترل در پس‌آزمون نسبت به گروه آزمایش افزایش یافته است. از این‌رو قصه‌گویی دیجیتالی باعث افزایش هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی شده است.

فرضیه دوم: قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد.

یافته‌ها نشان داد که میانگین‌های دو گروه براساس نمره پیش‌آزمون، از لحاظ آماری معنادار می‌باشد. از این‌رو می‌توان گفت قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد. ملاحظه میانگین‌های دو گروه نشان می‌دهد که نمره آزمودنی‌های گروه کنترل در پس‌آزمون نسبت به گروه آزمایش افزایش یافته است. از این‌رو می‌توان قصه‌گویی دیجیتالی باعث افزایش هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی شده است.

بحث و نتیجه گیری

در بررسی فرضیه اول، یافته‌ها نشان داد که قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد. نتیجه به دست آمده با نتایج پژوهش‌های اعتمادی و همکاران (۱۴۰۱)، شعبانی و همکاران (۱۳۹۷)، عبدالخالک (۲۰۲۰) و اسمدا و همکاران (۲۰۱۴) همخوانی دارد. در بررسی فرضیه دوم، یافته‌ها نشان داد که قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی تاثیر دارد. نتیجه به دست آمده با نتایج پژوهش‌های محمدی و همکاران (۱۳۹۹)، ناخدا و جوادی (۱۳۹۳)، هاوا (۲۰۱۹) و دیگل (۲۰۰۸) همخوانی دارد.

پیشنهادات

- با توجه به تاثیر قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش میان‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی پیشنهاد می‌شود: آزمون‌های تئوری را معیار ارزیابی هوش‌های دانش‌آموزان قرار داد و از قصه‌گویی دیجیتالی برای شناساندن هوش میان‌فردی استفاده گردد.
- با توجه به تاثیر قصه‌گویی دیجیتالی بر هوش درون‌فردی با رویکرد سازنده‌گرایی پیشنهاد می‌شود: در قصه‌گویی دیجیتالی از شخصیت‌های بومی - محلی در زمینه تقویت هوش درون‌فردی دانش‌آموزان بهره گرفت.

منابع

- اعتمادی، فاطمه؛ بابالحوائجی، فهیمه و حسینی المدنی، سیدعلی. (۱۴۰۱). ارائه الگوی تولید قصه‌های دیجیتال توسط کودکان و نقش تولید آن بر مهارت‌های اجتماعی و هوش هیجانی کودکان (مطالعه موردی: مدارس هوشمند استان کرمان). فصلنامه پژوهش‌های اخلاقی، ۱۳(۳)، ۳۶-۱۷.
- پودات، فاطمه. (۱۳۹۸). تاثیر قصه گویی بر پرورش مهارت، هوش و فعالیت های اجتماعی دانش آموزان. فصلنامه اورمزد، ۹۸(۴۴)، ۱۹-۶.
- فقیه آرام، بتول. (۱۳۹۷). رابطه هوش‌های چندگانه با ویژگی شخصیتی کارآفرینی و خلاقیت دانشجویان کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی. فصلنامه ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۷(۴)، ۱۹۶-۱۷۹.
- معتمدی برآبادی، حوا و نوروززاده، رضا. (۱۳۹۶). بررسی نظریه های یادگیری و کاربرد آن ها در آموزش. فصلنامه مطالعات روان شناسی و علوم تربیتی، ۳(۲۶)، ۹۷-۸۳.
- هاشمی، سیده صفیه. (۱۴۰۱) بررسی ارتباط هوش چندگانه با مهارت‌های مدیران مدارس شهرستان لامرد. مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی (موسسه آموزش عالی نگاره)، ۱۱(۴۰)، ۹۰-۸۱.
- یزدانی، زهرا؛ مقامی، حمیدرضا؛ اسدی، فاطمه و رجبیان ده زیره، مریم. (۱۴۰۱). تاثیر قصه‌گویی دیجیتال بر خودکارآمدی و تفکر انتقادی دانش‌آموزان دوم ابتدایی. فصلنامه تدریس پژوهی، ۱۰(۳)، ۱۷۳-۱۴۳.
- Cabuquin, J. C. 2023, Examining Multiple Intelligences and Performance of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Students in the Specialized Subjects. *European Journal of Education and Pedagogy*, 3 (5), 55-60
- Erdogan, E. 2021, The Impact of Digital Storytelling on the Academic Achievement and Democratic Attitude of Primary School Students. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 16 (1), 427-448
- Nair, V. & Md Yunus, M. 2022, Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of Covid-19, *Sustainability* 14,