



ORIGINAL RESEARCH PAPER

The Effectiveness of Animation-Based Persian Language Teaching on the Emotional Intelligence of Sixth-Grade Female Elementary School Students

Z. Kargar Shouroki¹ , **H. Hassani^{*,2}** , **K. Barzegar Bafrooei³** , **Z. Karami⁴**

¹ Master of Curriculum Development, Yazd University, Yazd, Iran

² Assistant Professor, Department of Psychology and Educational Sciences, Yazd University, Yazd, Iran

³ Associate Professor, Department of Psychology and Educational Sciences, Yazd University, Yazd, Iran

⁴ Department of Educational Sciences, Farhangian University, P.O. Box 14665-889, Tehran, Iran

ARTICLE INFO

Received: 2025-02-07

Revised: 2026-05-22

Accepted: 2026-05-25

Available online:
2026-00-00

KEYWORDS:

Animation,
emotional intelligence,
Persian language,
sixth grade,
teaching.

¹ Corresponding author

hassani.hossain@yazd.ac.ir

☎ (+9835) 31232120

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Humans adopt different methods and approaches when faced with problems; some easily give up, while others overcome them. In this context, the role of emotional intelligence is very important. Emotions are an inevitable reflection of a person's state. Understanding the importance of emotions and the power of emotions in the quality of people's lives has led to significant attention to emotional intelligence in recent decades (Dhani & Sharma, 2016). Emotional intelligence is a term popularized by American psychologist Daniel Goleman, and it refers to the ability to recognize, understand, and manage one's own emotions (Açikgöz & Latha, 2020; Davaei et al., 2022). This term refers to a set of competencies that includes self-awareness, self-regulation, empathy, and the ability to connect with others (Shaik et al., 2021). Children's education should not be limited solely to the development of knowledge; it should also focus on their emotional development. An overemphasis on rational intelligence, without regard to children's feelings, will negatively affect their emotional development. Given the importance of education in developing emotional intelligence skills and the studies conducted, the hypothesis is that the use of animation-based education can have an impact on emotional intelligence because it can serve as a powerful medium for conveying complex emotional concepts. Animation-based Persian language teaching provides unique opportunities to enhance students' emotional intelligence by creating a narrative, engaging, and exciting environment. The main purpose of this research was to investigate the effectiveness of animation-based Persian language teaching on the emotional intelligence of sixth-grade female students for the 2023–2024 academic year.

Methods and Data: The present research is quantitative and was conducted using a quasi-experimental, pre-test/post-test design with a control group. The research population consisted of all 6,957 sixth-grade female students in the city of Yazd. In this study, convenience sampling was employed. Sixty students were selected as the research sample and randomly assigned equally into two groups: experimental and control. The research instrument was the Schering Emotional Intelligence Scale (1995). Amiri and Partabian (2016) calculated the reliability of this scale using Cronbach's alpha method as 0.846, and confirmed its content validity. Furthermore, its face validity was confirmed through expert opinions, yielding a reliability coefficient of 0.89. In the present study, the reliability of this questionnaire, obtained via Cronbach's alpha coefficient, was 0.87. To conduct the research, after obtaining university permission to carry out the intervention and coordinating with the Education Department of Yazd, sampling was performed, and the students were divided into two groups of 30. A pre-test was then administered to both groups. Starting the following day, the experimental group underwent fourteen 45-minute

educational intervention sessions in Persian language using animated displays, while the control group learned the same topics via the traditional teaching method. The content of the intervention sessions was based on theoretical foundations and the validation of experts in educational sciences and educational technology. In designing these sessions, in addition to brainstorming with academic experts in educational sciences, the viewpoints of a computer science specialist, a visual and auditory media specialist, an information and communication technology specialist in teaching, and an expert in educational theater and drama were utilized. At the end of the training sessions, a post-test was administered to both groups. To analyze the data, SPSS 25 software was used at two levels: descriptive (mean and standard deviation) and inferential (ANCOVA and MANCOVA).

Findings: The research hypothesis posited that animation-based instruction has a significant impact on the emotional intelligence of sixth-grade female students. The Shapiro-Wilk test was employed to examine the normality of the distribution of emotional intelligence scores and their components, and the results indicated that the total emotional intelligence score and all its components were normally distributed. Levene's test was used to examine the assumption of homogeneity of variances, confirming equal variances between the two groups for all scores. The results also confirmed the assumption of homogeneity of regression slopes for the total score and its components. Thus, all necessary prerequisites for conducting univariate and multivariate analyses of covariance were met, making the data suitable for testing the research hypothesis. The results of the one-way ANCOVA within the MANCOVA framework for the components, alongside the one-way ANCOVA for the total score, revealed that both the total emotional intelligence score and all its related components differed significantly between the experimental and control groups ($*p* < 0.05$). According to the eta-squared effect sizes, the self-motivation component accounted for 46% of the variance; self-awareness, 52%; self-control, 62%; social awareness, 22%; social skills, 20%; and the total emotional intelligence score, 65%. Bonferroni post-hoc test results further revealed significant differences between the two groups across all components—self-motivation, self-awareness, self-control, social awareness, and social skills—as well as the total score, such that the post-test means of the experimental group were significantly higher than those of the control group in all cases. Overall, the findings indicate that animation-based Persian language teaching has a positive and significant effect on enhancing the emotional intelligence (including self-motivation, self-awareness, self-control, social awareness, and social skills) of sixth-grade female students.

Discussion and Conclusion: The present study aimed to investigate the effectiveness of animation-based Persian language teaching on the emotional intelligence of sixth-grade female students. The findings confirmed the research hypothesis, demonstrating a positive and significant effect on increasing self-motivation, self-awareness, self-control, social skills, and social awareness. The results of this study are directly and indirectly consistent with some studies (Azid et al., 2023; Hadijah, 2024; Kiarasi et al., 2020; Melati et al., 2023; Mills & Unsworth, 2018; Rashid et al., 2024; Saeedi et al., 2021). The findings indicate that animation-based teaching, through the use of moving images, sounds, and engaging stories, not only increases students' attention and motivation to learn Persian but also strengthens their emotional intelligence by displaying emotions, social interactions, and emotional situations within narratives. Students improve their self-awareness, self-control, and social skills by empathizing with characters, identifying emotions, understanding others' perspectives, and learning to express emotions effectively. Overall, animation-based teaching can serve as an effective tool for strengthening emotional intelligence. Considering the established relationship between emotional intelligence and academic success, teachers can utilize animation as a means for the development of students' emotional intelligence



NUMBER OF REFERENCES

56



NUMBER OF FIGURES

0



NUMBER OF TABLES

7

Authors' Contributions

This article is extracted from the first author's master's thesis, and the authors' contributions to this article are as follows:

First Author: Formulation of the research plan, data collection, performing calculations, statistical analysis of data, presentation of findings, and analysis of results.

Second Author: Thesis advisor, guidance for research design, supervision of all stages of the research, review and control of research results, correction, revision, and finalization of the article.

Third Author: Thesis consultant, consultation for research design, supervision of all stages of the research, review and control of research results, correction, revision, and finalization of the article.

Fourth Author: Study and review of the research, participation in extracting the article from the research, and participation in the design, review, and finalization of the article.

Conflict of Interest

The authors declare no conflict of interest.

Ethical Considerations

The authors avoided data fabrication, falsification, plagiarism, and misconduct. In addition to obtaining informed consent and research permission from the Education Department of Yazd city, the proposal of this study was also approved by the Ethics Committee of Yazd University (Ethics Code: IR.YAZD.REC.1403.066).

Citation (APA): Kargar Shouroki, Z., Hassani, H., Barzegar Bafrooei, K., & Karami, Z. (2026). The effectiveness of animation-based Persian language teaching on the emotional intelligence of sixth-grade female elementary school students. *Interdisciplinary Studies in Education*, 5(2), 147–169. DOI:

 <http://doi.org/10.22034/ise.2026.21052.1457>



COPYRIGHTS

© 2026 This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0); The Authors retain the copyright and full publishing rights. Published by Farhangian University.

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

مقاله پژوهشی

اثربخشی تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی

زهرا کارگرسورکی^۱، حسین حسینی^{۲*}، کاظم برزگر بفرئی^۳، زهره کرمی^۴

^۱ کارشناس ارشد برنامه ریزی درسی، دانشگاه یزد، یزد، ایران

^۲ استادیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه یزد، یزد، ایران

^۳ دانشیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه یزد، یزد، ایران

^۴ استادیار، گروه آموزش علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران

اطلاعات مقاله

چکیده

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۱۹

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۳/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۳/۰۴

تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۰/۰۰

واژگان کلیدی:

تدریس،

پویانمایی،

پایه ششم ابتدایی،

زبان فارسی،

هوش هیجانی.

^۱ نویسنده مسئول

hassani.hossain@yazd.ac.ir

۰۳۵-۳۱۲۳۲۱۲۰ ①

پیشینه و اهداف: آموزش زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی، از طریق ایجاد محیطی داستانی، جذاب و هیجان‌انگیز، زمینه‌های منحصربه‌فردی را برای تقویت هوش هیجانی دانش‌آموزان فراهم می‌کند. هدف اصلی این پژوهش، بررسی اثربخشی تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی در سال تحصیلی ۱۴۰۳ - ۱۴۰۲ بود.

روش‌ها: پژوهش حاضر با رویکرد کمی و از طریق طرح نیمه‌آزمایشی پیش‌آزمون-پس‌آزمون و پیگیری با گروه کنترل انجام شد. جامعه پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی شهر یزد (۶۹۵۷ نفر) بود. برای نمونه‌گیری، از روش نمونه‌گیری در دسترس استفاده شد. ۶۰ نفر از دانش‌آموزان انتخاب شدند و به شیوه تصادفی در دو گروه ۳۰ نفره آزمایش و کنترل قرار گرفتند. ابزار گردآوری داده‌ها، پرسشنامه هوش هیجانی شرینگ (۱۹۹۵) بود. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش از نرم‌افزار SPSS25 و در دو سطح توصیفی (میانگین و انحراف معیار) و استنباطی (تحلیل کوواریانس تک متغیره و تحلیل کوواریانس چندمتغیره) استفاده شد.

یافته‌ها: یافته‌های این پژوهش نشان داد که تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی، بر افزایش هوش هیجانی (خودانگیزی، خودآگاهی، خودکنترلی، هوشیاری اجتماعی و مهارت‌های اجتماعی) دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی، تأثیر مثبت و معناداری دارد.

نتیجه‌گیری: ارائه پویانمایی‌ها در تدریس می‌تواند ابزار مؤثری برای تقویت هوش هیجانی باشد. با توجه به ارتباط بین هوش هیجانی و موفقیت تحصیلی، معلمان می‌توانند از پویانمایی به عنوان ابزاری برای رشد و توسعه هوش هیجانی دانش‌آموزان استفاده کنند.

مقدمه

انسان‌ها در مواجهه با مشکلات، روش‌ها و رویکردهای متفاوتی را به کار می‌گیرند؛ برخی به راحتی تسلیم می‌شوند و برخی دیگر می‌توانند بر آن‌ها غلبه کنند. در این زمینه، نقش هوش هیجانی بسیار مهم است. احساسات، بازتابی اجتناب‌ناپذیر از وضعیت فرد هستند. با درک اهمیت احساسات و قدرتهای احساسی در کیفیت زندگی افراد، در دهه‌های اخیر به هوش هیجانی، توجه زیادی شده است (دنی و شارما^۱، ۲۰۱۶). اگرچه هوش هیجانی، یک اصطلاح نسبتاً جدید است، اما افلاطون در ۲۰۰۰ سال پیش به آن پرداخته

بود؛ یعنی زمانی که او اظهار داشت که همه یادگیری‌ها مبنای عاطفی دارند (بولوک پانیک^۲، ۲۰۱۹). هوش هیجانی، اصطلاحی است که توسط روانشناس آمریکایی، دانیل گلمن^۳، رایج شد و به توانایی تشخیص، درک و کنترل احساسات فرد اشاره دارد (آچیک‌گوز و لاتا^۴، ۲۰۲۰؛ داوایی^۵ و همکاران، ۲۰۲۰). این اصطلاح به مجموعه‌ای از شایستگی‌ها اشاره دارد که شامل آگاهی از خود، توانایی کنترل خود، داشتن همدلی و برقراری ارتباط با دیگران است (شیک^۶ و همکاران، ۲۰۲۱). از این رو، هوش هیجانی می‌تواند منجر به شکل‌گیری دوستی‌های قوی، توانایی‌های رهبری مؤثر، و تیم‌هایی با عملکرد بالا شود و معمولاً در افراد موفق، شناسایی می‌شود (فارمر^۷ و همکاران، ۲۰۲۰). هوش هیجانی به عنوان توانایی تشخیص و تنظیم احساسات در خود و دیگران کمک می‌کند تا افراد بتوانند تصمیمات مؤثری بگیرند (بولوک پانیک، ۱۹۹۹).

هوش هیجانی تأثیر مهمی بر زندگی شخصی، حرفه‌ای و اجتماعی افراد دارد و به رشد، بهزیستی و موفقیت آن‌ها کمک می‌کند. همچنین در مدیریت و رهبری مردم‌محور و کیفی، کاربرد دارد (ویتو^۸ و همکاران، ۲۰۲۴). افزایش هوش هیجانی می‌تواند بر موفقیت و کیفیت کار افراد تأثیر بگذارد (فورنهام^۹، ۲۰۱۲). این روزها، هوش هیجانی اغلب به عنوان جنبه‌ای مهم‌تر از هوش عمومی در تعیین موفقیت در زندگی، تلقی می‌شود و یکی از شاخص‌های کلیدی در پیش‌بینی موفقیت در زندگی است. یافته‌های پژوهشی نشان می‌دهند که افرادی با هوش هیجانی بالا در جنبه‌های مختلف زندگی (روابط، محیط کار، مدرسه و غیره) موفق‌تر هستند (بوترانی و جونجو^{۱۰}، ۲۰۱۶؛ اوزر^{۱۱} و همکاران، ۲۰۱۶). هوش هیجانی، قابلیت دگرگون‌کننده‌ای در زمینه‌های شخصی و حرفه‌ای دارد و بر رهبری، کار تیمی و پویایی سازمانی تأثیر می‌گذارد. با این حال، موانعی مانند تأثیرات فرهنگی و اجتماعی و مقاومت شخصی در برابر تغییر می‌تواند مانع از توسعه هوش هیجانی شود (واسوا^{۱۲}، ۲۰۲۴).

در خصوص اهمیت و ضرورت تقویت هوش هیجانی می‌توان به نتایج برخی پژوهش‌ها اشاره نمود: نتایج پژوهش حسین‌زاده و عبائی (۱۴۰۱) نشان می‌دهد که بین هوش هیجانی و تفکر خلاق در دانش‌آموزان، همبستگی معنی‌داری وجود دارد. نتایج پژوهش بشارت و همکاران (۱۳۸۹) نشان داد که هوش هیجانی با سبک‌های مقابله مسئله‌محور و هیجان‌محور مثبت، همبستگی مثبت و با سبک مقابله هیجان‌محور منفی، همبستگی منفی دارد. پژوهش مؤیدی و همکاران (۱۳۹۰) نشان داد هوش هیجانی در گروه افرادی که به خودکشی اقدام می‌کنند، پایین‌تر است و هوش هیجانی، یک عامل نگه دارنده در برابر رفتار و افکار مربوط به خودکشی است. برنامه‌های آموزش هوش هیجانی می‌توانند در کاهش خطر اقدام به خودکشی در جمعیت جوان، مؤثر باشند. همچنین بر اساس پژوهش منتظرغیب و احقر (۱۳۸۸) هوش هیجانی به عنوان یک تعدیل‌گر کمرویی عمل می‌کند و دانشجویان با هوش هیجانی در سطح بالا، کمرویی کمتری

2. Bollokne Panyik

3. Goleman

4. Açıkgöz & Latha

5. Davaei

6. Shaik

7. Farmer

8. Vittou

9. Furnham

10. Bhootrani & Junejo

11. Ozer

12. Wasswa

را تجربه می‌کنند. یافته‌های پژوهش بشارت و همکاران (۱۳۸۵)؛ دهشیری (۱۳۸۵)؛ زهراکار (۱۳۸۶)؛ شویچی (۱۳۹۸) و سیتانگانگ و سوداگیجونو^{۱۳} (۲۰۲۰) نشان دادند که هوش هیجانی، همبستگی مثبت و معناداری با موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان دارد. نتایج پژوهش امیدوارجنگی و همکاران (۱۳۹۲) نشان داد که آموزش هوش هیجانی بر هوش هیجانی کلی، مهارت‌های درون فردی، مهارت‌های بین‌فردی، توانایی حل مسئله، مدیریت فشار روانی و خلق عمومی، تأثیر دارد. نادى نجف‌آبادی و همکاران (۱۳۹۳) نیز در پژوهش خود نشان داد که هوش‌های موسیقیایی، زبانی و میان‌فردی با هوش هیجانی، همبستگی مثبت معنی‌داری دارند؛ بنابراین می‌توان با تقویت هوش میان‌فردی و درون‌فردی افراد دارای هوش هیجانی پایین، تولدایی این افراد را در هوش هیجانی افزایش داد و از این راه به بهبود مهارت‌های اجتماعی آنها کمک کرد.

سطوح بالاتر هوش هیجانی با بهبود بهزیستی روانی و مدیریت بهتر چالش‌های روانشناختی مرتبط است و به رفتار سازگارانه و نتایج سودمند سلامت روان کمک می‌کنند (ژایلین^{۱۴} و همکاران، ۲۰۲۴؛ مولر^{۱۵} و همکاران، ۲۰۲۰). نتایج پژوهش ارسلان و گوون^{۱۶} (۲۰۱۵) نشان داد برنامه آموزش هوش هیجانی می‌تواند به‌طور قابل توجهی در دستیابی به هدف آموزشی پرورش افراد شاد و موفق کمک کند. به‌طور خلاصه، نتایج پژوهش‌ها نشان می‌دهند که هوش هیجانی با بسیاری از متغیرها از جمله تفکر خلاق، موفقیت تحصیلی، مهارت‌های درون فردی، مهارت‌های بین‌فردی، مهارت‌های اجتماعی، توانایی حل مسئله، شادابی و نشاط، کنترل هیجانات و رفتارهای پرخطر، رفع کمروبی، سلامت روان، مدیریت چالش‌ها، مدیریت فشار روانی، و ... در ارتباط است؛ بنابراین تقویت آن از طریق روش‌های مختلف، ضرورتی اساسی است.

بر خلاف هوش شناختی، مهارت‌های هوش هیجانی می‌توانند با آموزش متمرکز، مربی‌گری و تجربیات زندگی، بهبود یابند (گراهام^{۱۷} و همکاران، ۲۰۰۴). آموزش کودکان نباید صرفاً به توسعه دانش‌ها محدود شود، بلکه باید بر توسعه عاطفی آنها نیز توجه نمود؛ به این دلیل که تأکید بیش از حد بر جنبه‌های هوش عقلانی، بدون توجه به احساسات کودکان، تأثیر منفی بر توسعه عاطفی آنها خواهد گذاشت. عنصر هوش هیجانی بلید به کودکان، آموزش داده شود؛ زیرا دنیای امروز به الگوهای پیچیده‌تری در روابط اجتماعی انسان‌ها تبدیل شده است که تأثیرات منفی زیادی را از طریق رسانه‌های جمعی و تلویزیون به همراه دارد؛ این تغییرات باعث شده است که کودکان به راحتی تحریک‌پذیر و پرخاشگر شوند (روه‌ایزاد و کازنین^{۱۸}، ۲۰۱۴). بر اساس پژوهش گاربنیس^{۱۹} (۲۰۲۰) نیز توسعه هوش هیجانی در افراد، متفاوت است. در دانش‌آموزان سنین پایین بیشتر بر خودشناسی درونی آنها و در دانش‌آموزان در سنین بالاتر، روی جنبه‌های اجتماعی‌سازی آنها متمرکز است.

13. Sitanggang & Sudagijono

14. Zhylin

15. Moeller

16. Arslan & Güven

17. Graham

18. Rohaizad & Kosnin

19. Garbenis

با توجه به اهمیت آموزش در توسعه مهارت‌های هوش هیجانی و مطالعات صورت گرفته این فرض مطرح است که استفاده از آموزش مبتنی بر پویانمایی می‌تواند بر هوش هیجانی افراد تأثیر داشته باشد؛ زیرا می‌تواند به عنوان یک رسانه قدرتمند برای انتقال مفاهیم هیجانی پیچیده، عمل کند. هوش هیجانی شامل تشخیص، درک و تنظیم هیجانات است، تولنایی‌هایی که با عادات تفکر و بیان پرورده‌شده در هنرها همپوشانی دارند (هادیجه ۲۰، ۲۰۲۴).

برنامه‌های هنری با ارتقای خودآگاهی، همدلی و مهارت‌های بین‌فردی، به هوش هیجانی کمک می‌کنند. علاوه بر این، راهبردهای عملی آموزش هنر، مانند ایفای نقش و بداهه‌پردازی، به عنوان روش‌هایی برای حمایت از توسعه هوش هیجانی به شمار می‌روند. نتایج مطالعات موردی نشان می‌دهد که تعامل با هنر باعث رشد عاطفی دانش‌آموزان می‌شود و ظرفیت‌های فکری و همدلی آن‌ها را عمیق‌تر می‌کند. برنامه‌های مبتنی بر هنر به هوش هیجانی با ترویج خودآگاهی، همدلی و مهارت‌های بین‌فردی کمک می‌کنند. علاوه بر این، استراتژی‌های عملی آموزش هنر، مانند بازی کردن نقش و بداهه‌پردازی، به عنوان روش‌هایی برای حمایت از توسعه هوش هیجانی مورد بحث قرار می‌گیرند. چندین مطالعه موردی، تأثیر مثبت رویکردهای مبتنی بر هنر بر رشد هیجانی دانش‌آموزان را بررسی نموده‌اند و بازخوردها نشان می‌دهد که چگونه تعامل با هنر، ظرفیت‌های همدلانه دانش‌آموزان را عمیق‌تر می‌کند. بنابراین سیستم‌های آموزشی به شناسایی و تلفیق هنر در پرورش هوش هیجانی به عنوان بخشی از یک برنامه درسی جامع، تأکید می‌کنند (همان منبع).

بر اساس واتون^{۲۱} و همکاران (۲۰۱۹) نقش رسانه در تقویت مهارت‌های هوش هیجانی، بسیار مهم است. قهرمانان فیلم‌های پویانمایی به‌طور قابل توجهی در زمینه ویژگی‌ها و نگرش‌های ابراز شده بر روی مخاطب، نه تنها از نظر عواطف تأثیر می‌گذارند؛ بلکه پتانسیل بالایی برای تأثیر شناختی دارند. شخصیت‌های فیلم‌های پویانمایی معاصر، فرصت عالی برای فعالیت‌های آموزشی و درمانی ایجاد می‌کنند (مایتنیک^{۲۲}، ۲۰۱۸). فیلم و پویانمایی می‌تواند ابزاری ارزشمندی برای تقویت مهارت‌های هوش هیجانی باشد (گراهام و همکاران، ۲۰۰۴). پویانمایی به دلیل محبوبیت در بین مخاطبان و امکانات بالقوه‌اش، ابزاری آموزشی فوق‌العاده برای شکل‌گیری ارزش‌ها، ضدارزش‌ها و توسعه فکری و عاطفی دانش‌آموزان است (گونزالس^{۲۳} و همکاران، ۲۰۱۸). پویانمایی می‌تواند تجربه یادگیری را با درگیر کردن کودکان و کمک به آنها در درک و مدیریت بهتر احساسات خود، افزایش دهد. با گنجاندن پویانمایی در آموزش، کودکان می‌توانند هوش هیجانی پایدار را توسعه دهند که برای هدایت تعامل‌ها و فشارهای پیچیده اجتماعی در زندگی، ضروری است (روه‌ایزاد و کازنین، ۲۰۱۴).

به‌طور کلی، پویانمایی یک ابزار انعطاف‌پذیر برای انتشار اطلاعات است که اشکال هنری متعددی را در بر می‌گیرد. ترکیبی از عناصر بصری، شنیداری، پژواک احساسی شخصیت‌ها، و راهبردهای روایی می‌تواند انواع واکنش‌های عاطفی را برانگیزد و پویانمایی را به یک رسانه قدرتمند برای مشارکت عاطفی و داستان‌سرایی تبدیل کند. ماهیت جذاب پویانمایی‌ها با تحریک پاسخ‌های هیجانی از طریق

20. Hadijah
21. Watun
22. Mytnik
23. González

عناصر بصری و شنوایی، هوش هیجانی را در میان یادگیرندگان افزایش می‌دهد. با استفاده از استراتژی‌های روایی، پویانمایی‌ها، سناریوهای مرتبط ایجاد نموده و همدلی و عواطف را تقویت می‌کنند. این تجربه فراگیر به یادگیرندگان اجازه می‌دهد تا احساسات پیچیده و موقعیت‌های اجتماعی را کشف کنند و توانایی خود را برای درک و مدیریت احساسات در خود و دیگران بهبود بخشند. در نتیجه، پویانمایی‌ها به عنوان ابزارهای مؤثری برای تعامل و توسعه عاطفی در زمینه‌های آموزشی عمل می‌کنند (کای^{۲۴}، ۲۰۲۴).

در خصوص پیشینه پژوهش، برخی پژوهش‌ها به بررسی تأثیر آموزش از طریق پویانمایی بر متغیرهای مختلف پرداخته‌اند که در ادامه به برخی از آنها اشاره می‌شود: نتایج پژوهش لطیفی و همکاران (۱۴۰۳) نشان داد آموزش از طریق پویانمایی، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای، موجب افزایش هوش اخلاقی کودکان می‌شود؛ و با مقایسه تغییرات، معلوم شد قصه و پویانمایی بیشترین تأثیر را در افزایش هوش اخلاقی کودکان دارند. همچنین پژوهش مفیدی و کفیلی (۱۳۹۱) نیز تأثیر مثبت پویانمایی را بر افزایش و رشد مفاهیم اخلاقی (شجاعت، روحیه احترام، راست‌گویی، مهربانی، وجدان و همدلی) دانش‌آموزان، نشان داد. سعیدی و همکاران (۱۴۰۰) در پژوهش خود به تأثیر مثبت پویانمایی آثار نقاشی کودکان پیش‌دبستانی بر خلاقیت، ایجاد انگیزه و هوش هیجانی کودکان دست یافتند. نتایج پژوهش نظری و همکاران (۱۳۹۹) نقش مثبت پویانمایی آموزشی در رفع نیاز هیجانی و کنترل هیجانات کودکان را نشان داد؛ حسنی و موگویی (۱۳۹۸) تأثیر پویانمایی دورای جست‌وجوگر را از جهت آموزش‌های غیرمستقیم و نمایش مهارت‌های هوش هیجانی، بررسی نمود. نتایج نشان داد این مجموعه پویانمایی دربرگیرنده بازنمایی‌های مختلفی از مؤلفه‌های هوش هیجانی است که می‌تواند در بهبود این مهارت‌ها در کودکان پیش‌دبستانی مؤثر واقع شود. نتایج پژوهش کیارسی و همکاران (۱۳۹۵) نیز مؤثر بودن پویانمایی داستانی بر سازگاری اجتماعی و هوش هیجانی را نشان داد.

در بررسی پیشینه پژوهش‌های خارجی پیرامون موضوع، نتایج پژوهش رشید^{۲۵} و همکاران (۲۰۲۴) نشان داد که پویانمایی تأثیر بسزایی بر فرایند یادگیری دارد. دانش‌آموزانی که در معرض روش‌های تدریس مبتنی بر پویانمایی قرار گرفتند، سطوح بالاتری از توجه، نگهداری، انگیزه، و بازتولید بهتر مطالب آموخته‌شده در مقایسه با گروه تدریس سنتی نشان دادند. نتایج مطالعه هادیجه (۲۰۲۴) نشان داد که آموزش مبتنی بر هنر با افزایش خودآگاهی، همدلی و مهارت‌های بین‌فردی دانش‌آموزان، به‌طور قابل توجهی به توسعه هوش هیجانی کمک می‌کند. در مطالعه آزید^{۲۶} و همکاران (۲۰۲۳) یادگیری با استفاده از یک برنامه تعاملی شامل پنج عنصر چندرسانه‌ای مانند متن، گرافیک، صدا، ویدئو و پویانمایی انجام شد.

یافته‌های نشان داد که تفاوت معناداری بین نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون در سازه‌های پیشرفت برای تلفظ نمادها، مشاهدات شناختی و عاطفی-اجتماعی در بین کودکان وجود دارد. نتایج پژوهش‌های مورید و عزیز^{۲۷} (۲۰۲۳) و فالود و محمد^{۲۸} (۲۰۲۳) نشان دادند که استفاده از فناوری پویانمایی به‌عنوان محرک هوش هیجانی در روش‌های تدریس، باعث پیشرفت تحصیلی

24. Cai

25. Rashid

26. Azid

27. Moreed & Aziz

28. Falode & Mohammed

دانش‌آموزان و افزایش میانگین نمرات آنها می‌شود. بر اساس نتایج پژوهش پاردس-ولاسکو^{۲۹} (۲۰۲۳) مدل یادگیری آنلاین مبتنی بر پویانمایی بر هیجانات و میزان یادگیری دانش‌آموزان، تأثیر مثبت دارد. همچنین پژوهش ملاتی^{۳۰} و همکاران (۲۰۲۳) به بررسی کاربرد پویانمایی در تقویت انگیزه دانشجویان پرداخت؛ نتایج تجزیه و تحلیل متون نشان داد که پویانمایی می‌تواند انگیزه، مشارکت، خلاقیت و یادگیری شخصی دانش‌آموزان را افزایش دهد. با بهبود این جنبه‌ها، پویانمایی ممکن است به‌طور غیرمستقیم به توسعه هوش هیجانی کمک کند. نتایج مطالعه دوی و جانا^{۳۱} (۲۰۲۲) نشان داد که آموزش مبتنی بر پویانمایی، به‌طور قابل توجهی دستیابی به یادگیری و عملکرد شناختی را در کودکان بیش‌فعال، بهبود می‌بخشد. همچنین نتایج نشان داد آموزش مبتنی بر پویانمایی، به‌ویژه برای تقویت حافظه و مهارت‌های استدلال، مفید است.

در پژوهش بولبول و کوزو^{۳۲} (۲۰۲۱) پویانمایی‌های احساسی مؤثر، تأثیرات مثبتی بر انتقال، انگیزه درونی و علاقه به موضوع داشتند، در حالی که هیچ تأثیری از نظر نگهداری و بار شناختی مشاهده نشد. در یک مطالعه، از پویانمایی با هدف اجتماعی‌سازی نوجوانان استفاده شد. داستان پویانمایی سه‌بعدی بر اساس داستان واقعی نوجوانی بود که توانست ۴۹ روز در وسط اقیانوس زنده بماند، تهیه شد. هدف این بود که از طریق طراحی رسانه اجتماعی‌سازی به‌صورت پویانمایی سه‌بعدی، به همراه رسانه‌های پشتیبان، مخاطب هدف، یعنی نوجوانان، بتوانند در مواجهه با مشکلات، احساسات خود را بهتر کنترل کنند (واتون و همکاران، ۲۰۱۹). بر اساس پژوهش دامیکو^{۳۳} (۲۰۱۸) با موضوع استفاده از فناوری در ارتقای هوش هیجانی کودکان، نتایج نشان داد که کودکان گروه درمان در درک احساسات نسبت به گروه کنترل، بهبود معنی‌داری داشتند. نتایج یافته‌های پژوهش میلز و آنس‌ورت^{۳۴} (۲۰۱۸) نشان داد که توانایی دانش‌آموزان در برقراری ارتباط هیجانی به صورت چندمنظوره با استفاده از پویانمایی‌های دیجیتال، به‌طور قابل توجهی افزایش یافت. با یادگیری تفسیر و ایجاد پویانمایی‌ها، دانش‌آموزان درک عمیق‌تری از چگونگی انتقال حالات هیجانی مختلف از طریق حالات چهره، و حرکات بدن پیدا کردند. نتایج پژوهش گونزالس و همکاران (۲۰۱۸) نشان داد که سینمای پویانمایی به عنوان یک ابزار آموزشی قدرتمند عمل نموده و رشد عاطفی را در دانش‌آموزان تقویت می‌کند. دانش‌آموزان با درگیر شدن با فیلم‌های پویانمایی، می‌توانند موضوعات پیچیده مانند همدلی، تحمل و احترام را که برای هوش هیجانی بسیار مهم هستند، کشف کنند. نتایج پژوهش سولستیانیانگسی^{۳۵} (۲۰۱۷) نشان داد که قصه‌گویی دیجیتال، یک مدل یادگیری مؤثر در بهبود هوش هیجانی دانش‌آموزان دوره سوم و چهارم ابتدایی است.

در مجموع، پژوهش‌های ذکر شده، مواردی را مورد بررسی قرار داده‌اند که به‌طور خلاصه به آنها اشاره می‌شود: تأثیر آموزش از طریق پویانمایی در افزایش هوش اخلاقی کودکان و رشد و توسعه مفاهیم اخلاقی (لطیفی و همکاران، ۱۴۰۳؛ و مفیدی و کفیلی،

29. Paredes-Velasco

30. Melati

31. Devi & Jena

32. Bülbül & Kuzu

33. D'Amico

34. Mills & Unsworth

35. Sulistianingsih

۱۳۹۱)؛ تأثیر مثبت پویانمایی بر خلاقیت، ایجاد انگیزه و هوش هیجانی کودکان (سعیدی و همکاران، ۱۴۰۰)؛ نقش مثبت پویانمایی آموزشی در رفع نیاز هیجانی و کنترل هیجانانگیز کودکان (نظری و همکاران، ۱۳۹۹)؛ تأثیر آموزش از طریق پویانمایی در بهبود مهارت‌های هوش هیجانی (حسنایی و موگویی، ۱۳۹۸)؛ تأثیر مثبت پویانمایی بر توجه، نگهداری، انگیزه، و بازتولید بهتر مطالب آموخته‌شده (رشید و همکاران، ۲۰۲۴)؛ تأثیر آموزش مبتنی بر هنر بر توسعه هوش هیجانی (هدیجه، ۲۰۲۴)؛ تأثیر آموزش مبتنی بر ابزارهای چندرسانه‌ای تلفظ نمادها، مشاهدات شناختی و عاطفی-اجتماعی کودکان (آزید و همکاران، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان (مورید و عزیز، ۲۰۲۳؛ فالود و محمد، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی بر هیجانانگیز و میزان یادگیری دانش‌آموزان (پاردس-ولاسکو، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی در تقویت انگیزه، مشارکت، خلاقیت و یادگیری شخصی‌سازی شده دانشجویان (ملاتی و همکاران، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی در دستیابی به یادگیری و عملکرد شناختی کودکان بیش‌فعال (دوی و جنا، ۲۰۲۲)؛ تأثیر مثبت استفاده از پویانمایی‌های احساسی مؤثر در انتقال، انگیزه درونی و علاقه به موضوع (بولبول و کوزو، ۲۰۲۱)؛ نقش پویانمایی در اجتماعی‌سازی نوجوانان (واتون و همکاران، ۲۰۱۹)؛ تأثیر استفاده از فناوری در ارتقای هوش هیجانی کودکان (دامیکو، ۲۰۱۸)؛ تأثیر مثبت استفاده از پویانمایی در توانایی دانش‌آموزان در برقراری ارتباط هیجانی به صورت چندمنظوره (میلز و آنس‌ورث، ۲۰۱۸)؛ تأثیر پویانمایی بر تقویت رشد عاطفی دانش‌آموزان (گونزالس و همکاران، ۲۰۱۸)؛ استفاده از قصه‌گویی دیجیتال بر بهبود هوش هیجانی (سولیستیانینگسی، ۲۰۱۷).

نتایج پژوهش‌های داخلی ذکر شده همگی حاکی از آن است که پویانمایی تأثیر مثبتی بر متغیرهای مختلف دارد. در بین پژوهش‌های داخلی، برخی پژوهش‌های مرتبط عبارتند از: نقش مثبت پویانمایی آموزشی در رفع نیاز هیجانی و کنترل هیجانانگیز کودکان؛ تأثیر پویانمایی دورای جست‌وجوگر در بهبود مهارت‌های هوش هیجانی در کودکان پیش‌دبستان؛ و مؤثر بودن پویانمایی داستانی بر سازگاری اجتماعی و هوش هیجانی کودکان. در بین پژوهش‌های خارجی نیز برخی پژوهش‌های مرتبط عبارتند از: بررسی کاربرد پویانمایی در تقویت انگیزه، مشارکت، خلاقیت و یادگیری شخصی و نقش این عوامل در توسعه هوش هیجانی؛ استفاده از پویانمایی در ارتقای هوش هیجانی کودکان؛ نقش پویانمایی‌های دیجیتال در برقراری ارتباط هیجانی به صورت چندمنظوره؛ نقش سینمای پویانمایی در رشد عاطفی دانش‌آموزان و نقش قصه‌گویی دیجیتال در بهبود هوش هیجانی دانش‌آموزان دوره سوم و چهارم ابتدایی. گرچه برخی پژوهش‌ها تأثیر پویانمایی را در هوش هیجانی کودکان مورد بررسی قرار دادند؛ ولی تلفیق پویانمایی در برنامه درسی، خصوصاً برنامه درسی فارسی و بررسی تأثیر آن در توسعه هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر، مورد توجه قرار نگرفته است؛ بنابراین خلأ پژوهشی در این مورد احساس می‌شود و ضرورت دارد در این خصوص، پژوهشی انجام شود. از آنجا که دوره ابتدایی، مرحله حساسی در شکل‌گیری مهارت‌های هیجانی-اجتماعی محسوب می‌شود و زبان فارسی نیز به دلیل ماهیت ادبی و عاطفی خود، بستر مناسبی برای پرورش هوش هیجانی است؛ بنابراین، پژوهش حاضر با تمرکز بر تلفیق پویانمایی در آموزش زبان فارسی و بررسی تأثیر

آن بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم، می‌تواند خلاء موجود در ادبیات پژوهشی را پر کند و راهکارهای عملی مفیدی در این زمینه ارائه دهد.

در این پژوهش، استفاده از پویانمایی در آموزش زبان فارسی و اثربخشی آن بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی، مورد بررسی قرار گرفته است. انتخاب درس فارسی به دلیل قابلیت‌های آن در پرورش احساسات و عواطف بوده است. زبان فارسی به عنوان یکی از غنی‌ترین زبان‌های جهان، ابزاری برای بیان احساسات، عواطف و تجربیات درونی است. این زبان با ظرافت‌های ادبی، شعرها، داستان‌ها، حکایت‌ها، ضرب‌المثل‌ها و عبارات عرفانی‌اش، قابلیت منحصر به فردی در انتقال مفاهیم عمیق هیجانی و عاطفی دارد. قابلیت‌های منحصر به فرد پویانمایی، و قابلیت‌های زبان فارسی، محقق را بر آن داشت تا پویانمایی را در تدریس زبان فارسی تلفیق نماید و تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی را بر هوش هیجانی دانش‌آموزان، مورد بررسی قرار دهد. بنابراین این پژوهش در پی آن است که اثربخشی تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی را بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی بررسی کند و به این سؤال پاسخ دهد که آیا استفاده از پویانمایی در آموزش زبان فارسی می‌تواند به بهبود مؤلفه‌های هوش هیجانی مانند خودآگاهی، خودکنترلی، هوشیاری اجتماعی، و مهارت‌های اجتماعی روابط، کمک کند؟ و اگر چنین است، این تأثیر تا چه اندازه، معنادار خواهد بود؟ فرضیه پژوهش نیز این است که تدریس مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی، تأثیرگذار است.

روش شناسی تحقیق

پژوهش حاضر از نوع کمی است که با طرح نیمه‌آزمایشی پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل انجام شده است. جامعه پژوهش حاضر شامل کلیه دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی شهر یزد با ۶۹۵۷ نفر است. در این پژوهش، به منظور نمونه‌گیری از نمونه‌گیری در دسترس استفاده شد و ۶۰ نفر از دانش‌آموزان به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شدند و به طور تصادفی و مساوی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند. معیارها و ملاک‌های ورود به پژوهش، اشتغال به تحصیل دختران در پایه ششم و سنین ۱۱ تا ۱۳ سال؛ و رضایت و تمایل به شرکت در پژوهش بود. معیارهای خروج، مشکلات جسمی، حرکتی، حسی (بینایی، شنوایی) و رفتاری دیگر بر مبنای پرونده پزشکی دانش‌آموز و هوش‌بهر کمتر از ۷۰ بر اساس پرونده دانش‌آموز بود. ابزار پژوهش، نیز پرسش‌نامه هوش هیجانی شرینگ^{۳۶} (۱۹۹۵) بود. به‌منظور اجرای پژوهش، ضمن اخذ مجوز از دانشگاه جهت انجام مداخله و هماهنگی با آموزش و پرورش شهر یزد، نمونه‌گیری انجام شد و دانش‌آموزان در دو گروه ۳۰ نفره گروه بندی شدند. سپس از هر دو گروه، پیش‌آزمون گرفته شد و از روز بعد جهت اجرای پژوهش، دانش‌آموزان گروه آزمایش ۱۴ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای تحت مداخلات آموزشی زبان فارسی مبتنی بر نمایش پویانمایی‌های آموزشی قرار گرفتند و گروه کنترل این مباحث را به صورت شیوه تدریس سنتی فراگرفتند. شرح جلسات مداخله در جدول ۱ ارائه شده است. منبع

جلسات از نخستین دایره‌المعارف پویانمایی جهان اسلام گیگول دات کام^{۳۷} است. محتوای جلسات مداخله آموزشی، مبتنی بر مبانی نظری و تأیید متخصصان علوم تربیتی و تکنولوژی آموزشی بود. در طراحی جلسات مداخله آموزشی، علاوه بر همفکری با صاحب‌نظران دانشگاهی در حوزه علوم تربیتی، از نقطه‌نظرات یک نفر از متخصصان رشته کامپیوتر و متخصص رسانه‌های دیداری و شنیداری و یک نفر از متخصصان فناوری اطلاعات و ارتباطات در تدریس و یک نفر از صاحب‌نظران حوزه نمایش و تئاتر درسی استفاده شد. در پایان جلسات آموزشی پس‌آزمون از هر دو گروه گرفته شد. به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش از نرم‌افزار SPSS25 و در دو سطح توصیفی (میانگین و انحراف معیار) و استنباطی (تحلیل کوواریانس تک‌متغیره و تحلیل کوواریانس چندمتغیره) استفاده شد.

ابزار پژوهش، پرسش‌نامه هوش هیجانی شرینگ (۱۹۹۵) بود. این پرسش‌نامه توسط شرینگ در سال ۱۹۹۵ بر اساس نظریه گلن ساخته شده است. فرم اصلی این پرسش‌نامه دارای ۷۰ ماده است که ۵ مؤلفه هیجانی از جمله خودنظم‌دهی، خودآگاهی، همدلی، مهارت‌های اجتماعی و انگیزه را مورد بررسی قرار می‌دهد. بعد از انجام هنجاریابی در ایران، برخی از این ماده‌ها حذف شدند. در حال حاضر، تعداد سؤالات ۳۳ عدد است. در این پرسش‌نامه ۵ مؤلفه مورد سنجش قرار می‌گیرند: ۱. خودکنترلی ۲. خودآگاهی ۳. مهارت‌های اجتماعی ۴. هوشیاری اجتماعی ۵. خودانگیزی. از آن جایی که هوش هیجانی دارای ۵ بعد است، این آزمون هم دارای ۵ نمره، از هر یک از مؤلفه‌ها یک نمره از این ۵ نمره به دست می‌آید. خودانگیزی ۹، ۱۵، ۲۰، ۲۱، ۲۶ و ۳۱؛ خودآگاهی: ۶، ۱۰، ۱۲، ۱۴، ۲۴، ۲۷، ۳۲ و ۳۳؛ خودکنترلی اجتماعی: ۲، ۵، ۱۱، ۱۶، ۱۸، ۲۳ و ۳۰؛ هوشیاری اجتماعی: ۳، ۴، ۱۷، ۲۲، ۲۵ و ۲۹ و مهارت‌های اجتماعی: ۷، ۸، ۱۳، ۱۹ و ۲۸ شماره سؤالات هر مؤلفه است. آزمودنی در صورت انتخاب گزینه الف در ماده‌های ۹، ۱۰، ۱۲، ۱۴، ۱۸، ۲۰، ۲۲، ۲۸ و ۳۳ نمره ۵ را کسب می‌کند، ولی نمره دیگر سؤالات، برعکس است. بازه پاسخ به این پرسش‌نامه ۱۶۵-۳۳ است (حدادی و همکاران، ۱۴۰۲) و هنجاریابی آن بر روی دانشجویان ارشد دانشگاه علامه انجام شده است و آلفای کرونباخ آن ۰/۸۵ به‌دست‌آمده است (منصوری، ۱۳۸۰). همچنین پایایی هوش هیجانی شرینگ توسط امیری و پرتابیان (۱۳۹۵)، با روش آلفای کرونباخ ۰/۸۴۶ محاسبه شده و روایی محتوایی آن نیز تأیید شده و روایی صوری آن با استفاده از نظر متخصصان تأیید و پایایی ۰/۸۹ با استفاده از آلفای کرونباخ برای آن به‌دست‌آمده است. در پژوهش حاضر، پایایی این پرسش‌نامه با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، ۰/۸۷ به دست آمد.

جدول ۱. جلسات مداخله آموزشی مبتنی بر نمایش پویانمایی‌های آموزشی

Table 1. Sessions of the Animation-Based Educational Intervention

شرح جلسات	موضوع آموزشی	جلسات
برقراری ارتباط اولیه با دانش‌آموزان، مروری بر ساختار جلسات، اجرای پیش‌آزمون از دانش‌آموزان	پیش‌آزمون از هر دو گروه	شروع ۱۴۰۲/۱۰/۳
در این مرحله چند نمونه جمله روی تخته نوشته می‌شود و از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که بیان کنند هر جمله چگونه اطلاعاتی را در اختیار آنان قرار می‌دهد.	ایجاد انگیزه دانش‌زبانی	جلسه ۱ ۱۴۰۲/۱۰/۶
با استفاده از جملات داده شده انواع جمله را آموزش می‌دهیم.	بدنه تدریس انواع جمله	

از پویانمایی آموزشی جمله پویانمایی شخصیت گیگول (زمان ۲:۳۰) برای تثبیت استفاده می‌شود.	تثبیت		
ایجاد انگیزه	بخوان و	جلسه ۲	
بیان داستانک کوتاه درمورد این که غرور سبب گرفتاری می‌شود.	بدنه تدریس	بیندیش	۱۴۰۲/۱۰/۱۰
نمایش پویانمایی هدهد (زمان ۴:۳۴) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود.	تثبیت	هدهد	
دانش‌آموزان پیام درس را در یک‌بند بنویسند.	ایجاد انگیزه	درس سوم	جلسه ۳
نمایش کوتاهی درمورد اثرات خشم بر تصمیم‌گیری اجرا می‌شود.	بدنه تدریس	هوشیاری	۱۴۰۲/۱۰/۱۷
نمایش پویانمایی هوشیاری (زمان ۴:۵۱) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن، معنی لغات مهم درس بیان می‌شود.	تثبیت		
دانش‌آموزان پیام درس را در یک‌بند بنویسند.	ایجاد انگیزه	دانش زبانی	جلسه ۴
برای دانش‌آموزان، پویانمایی شخصیت گیگول (زمان ۲:۲۶) پخش می‌شود.	بدنه تدریس	کلمات	۱۴۰۲/۱۰/۲۴
درمورد کلمات هم‌آوا - هم‌نویسه و چندهجایی‌های هم‌نویس، توضیح داده می‌شود و مثال‌هایی در جمله برای یادگیری بهتر دانش‌آموزان بیان می‌شود	تثبیت	هم‌آوا- هم‌نویسه	
از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که چند نمونه چندهجایی بنویسند و در جمله به کار ببرند.	ایجاد انگیزه	درس پنجم	جلسه ۵
بیان ضرب‌المثل «از هفت‌خان گذشتن» و بعد از پرسیدن نظر دانش‌آموزان درمورد آن توضیح داده می‌شود.	بدنه تدریس	هفت‌خان	۱۴۰۲/۱۱/۱
یک گروه از دانش‌آموزان با همکاری مجری به اجرای نمایش درس می‌پردازند.	تثبیت		
از فیلم هفت‌خان شخصیت گیگول (زمان ۲:۰۵) برای تثبیت یادگیری هفت مرحله که رستم عبور کرده است استفاده می‌شود.	ایجاد انگیزه		
برای دانش‌آموزان پویانمایی شخصیت گیگول (زمان ۲:۲۴) پخش می‌شود.	بدنه تدریس	دانش ادبی	جلسه ۶
نکاتی درمورد کنایه و تفاوت آن با ضرب‌المثل بیان می‌شود. همچنین چندین نمونه کنایه با مفهوم دور و نزدیک آن روی تخته نوشته می‌شود.	تثبیت	کنایه	۱۴۰۲/۱۱/۸
از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که چند نمونه کنایه را بنویسند و درمورد مفهوم دور و نزدیک آن بحث کنند.	ایجاد انگیزه	بخوان و	جلسه ۷
از دانش‌آموزان خواسته می‌شود تا یک‌بند درمورد این که اگر برای تحصیل به شهری بروند که زبان آنان را نمی‌دانند چه مشکلاتی برایشان پیش می‌آید.	بدنه تدریس	بیندیش	۱۴۰۲/۱۱/۱۵
نمایش پویانمایی دوستان همدل (زمان ۵:۵۶) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس بیان می‌شود.	تثبیت	دوستان همدل	
از دانش‌آموزان خواسته می‌شود تا خلاصه درس را در دو یا سه بند بنویسند.	ایجاد انگیزه		
برای دانش‌آموزان پویانمایی کوتاه (زمان ۱۵ ثانیه) پخش می‌شود.	بدنه تدریس	درس هشتم	جلسه ۸
نمایش پویانمایی اوراق فروشی که باعث نجات شهر شد (زمان ۲:۳۳) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس بیان می‌شود	تثبیت	دریاقلی	۱۴۰۲/۱۱/۱۸
برای دانش‌آموزان پویانمایی سرگذشت دریاقلی (زمان ۱:۲۲) پخش می‌شود. از آن‌ها خواسته می‌شود تا برای تکلیف جلسه بعد درمورد یکی دیگر از قهرمانان دفاع مقدس بنویسند.	ایجاد انگیزه		
برای دانش‌آموزان پویانمایی شخصیت گیگول (زمان ۲:۱۳) پخش می‌شود.	بدنه تدریس	دانش زبانی	جلسه ۹
پویانمایی علائم نگارشی (زمان ۶:۱۵) پخش می‌شود و بعد نکاتی مربوط به علائم نگارشی از قبیل نام علامت، شکل آن و کاربرد آن در متن بیان می‌شود.	تثبیت	علائم نگارشی	۱۴۰۲/۱۱/۲۵
روی تخته یک‌بند نوشته می‌شود و از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که از علائم نگارشی مناسب استفاده کنند و دلیلی استفاده خود را بیان کنند.	ایجاد انگیزه	درس نهم	جلسه ۱۰
مجری با استفاده از لغت‌نامه‌های دهخدا و همچنین وب معنی چند لغت را جستجو می‌کند.	بدنه تدریس	کشیده‌ام که مپرس	۱۴۰۲/۱۱/۲۹
نمایش پویانمایی دانشمندان بزرگ دهخدا (زمان ۱۲:۵۰) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس بیان می‌شود.			

تثبیت	درمورد زندگی دهخدا و کتاب‌های او توضیح کوتاهی داده می‌شود.		
ایجاد انگیزه	برای دانش‌آموزان پویانمایی شخصیت گیگول (زمان ۲:۱۲) پخش می‌شود.		
جلسه ۱۱	نکاتی درمورد تشبیه و ارکان آن بیان می‌شود. همچنین چندین نمونه جمله دارای تشبیه نوشته می‌شود و بعد از آن ارکان آن معین می‌شود.	دانش ادبی	۱۴۰۲/۱۲/۹
بدنه تدریس	روی تخته برای تثبیت چند نمونه جمله نوشته می‌شود تا دانش‌آموزان آرایه آن را ابتدا مشخص کنند و اگر آرایه تشبیه بود ارکان تشبیه را معین نمایند.	تشبیه	
تثبیت	ابتدا درمورد شخصیت ابوعلی سینا با دانش‌آموزان صحبت می‌شود.		
ایجاد انگیزه	نمایش پویانمایی بوعلی و بهمنیار (زمان ۵:۴۵) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس بیان می‌شود.	بخوان و بیندیش بوعلی و بهمنیار	جلسه ۱۲ ۱۴۰۲/۱۲/۱۳
بدنه تدریس	از دانش‌آموزان خواسته می‌شود تا بر اساس پویانمایی و متن درس عناصر اصلی داستان را مشخص کنند.		
تثبیت	ابتدا درمورد عزت‌نفس معنی آن و شخصیت انسانی هر فرد صحبت می‌شود.		
ایجاد انگیزه	نمایش پویانمایی حکایت‌های پندآموز سعدی: دو برادر (زمان ۱:۱۵) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس و معنی و آرایه‌های ابیات درس بیان می‌شود.	حکایت عمر گران‌مایه	جلسه ۱۳ ۱۴۰۲/۱۲/۱۶
بدنه تدریس	از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که از حکایت می‌گیرند را بیان کنند.		
تثبیت	با یک گل و غنچه وارد کلاس شده و از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که تفاوت‌های آنان را بیان کنند.		
ایجاد انگیزه	نمایش پویانمایی راز زندگی (زمان ۱:۰۵) و بعد از آن درس توسط دانش‌آموزان خوانده می‌شود و در حین خواندن معنی لغات مهم درس و معنی و آرایه‌های ابیات درس بیان می‌شود.	درس چهاردهم راز زندگی	جلسه ۱۴ ۱۴۰۲/۱۲/۲۰
بدنه تدریس	از دانش‌آموزان خواسته می‌شود که نتیجه‌ای که از داستان می‌گیرند را بیان کنند همچنین خودشان را جای غنچه و گل قرار دهند و باهم مناظره‌ای داشته باشند.		
تثبیت	در بین دانش‌آموزان سه پرسش‌نامه برای پس‌آزمون توزیع و جمع‌آوری شد.	پس‌آزمون از هر دو گروه	پایان ۱۴۰۳/۲/۹

یافته‌ها

نتایج یافته‌های توصیفی پژوهش (میانگین و انحراف معیار متغیر هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن) در جدول ۲، ارائه شده است.

جدول ۲. میانگین و انحراف معیار متغیر هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن به تفکیک گروه

Table 2. Mean and Standard Deviation of Emotional Intelligence and Its Components by Group.

گروه	متغیر	پیش‌آزمون		پس‌آزمون	
		میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
آزمایش	خودانگیزی	۱۹/۱۶	۲/۸	۲۲/۹	۳/۶۷
	خودآگاهی	۲۱/۱۶	۳/۳۵	۲۵	۲/۹۱
	خودکنترلی	۲۰/۱۳	۴/۶۵	۲۵/۸	۳/۳۱
	هوشیاری اجتماعی	۱۷/۹۳	۳/۰۶	۲۳/۸	۷/۶
	مهارت‌های اجتماعی	۱۴/۴۳	۲/۷۶	۱۶/۷۶	۳/۳۴
	نمره کل هوش هیجانی	۹۲/۸۳	۸/۲۲	۱۱۴/۲۶	۱۲/۳۳
کنترل	خودانگیزی	۱۹/۰۳	۳/۲۱	۱۸/۷۶	۳/۴۶
	خودآگاهی	۲۱/۱	۳/۵۵	۲۱/۱۶	۳/۵۳
	خودکنترلی	۲۰/۴۳	۴/۹۵	۲۰/۵۶	۴/۶۷
	هوشیاری اجتماعی	۱۸/۵۳	۳/۲	۱۸/۸۶	۳/۱۷

۳/۱۸	۱۵/۳۳	۲/۶۸	۱۵/۲	مهارت‌های اجتماعی
۱۳/۰۱	۹۴/۷	۱۲/۲	۹۴/۳	نمره کل هوش هیجانی

نتایج جدول ۲، نشان داد در گروه آزمایش، میانگین خودانگیزی در پیش‌آزمون برابر با ۱۹/۱۶ و در پس‌آزمون برابر با ۲۲/۹؛ میانگین خودآگاهی در پیش‌آزمون برابر با ۲۱/۱۶ و در پس‌آزمون برابر با ۲۵/۰۰؛ میانگین خودکنترلی در پیش‌آزمون برابر با ۲۰/۱۳ و در پس‌آزمون برابر با ۲۵/۸؛ میانگین هوشیاری اجتماعی در پیش‌آزمون برابر با ۱۷/۹۳ و در پس‌آزمون برابر با ۲۳/۸؛ میانگین مهارت‌های اجتماعی در پیش‌آزمون برابر با ۱۴/۴۳ و در پس‌آزمون برابر با ۱۶/۷۶؛ و میانگین نمره کل هوش هیجانی در پیش‌آزمون برابر با ۹۲/۸۳ و در پس‌آزمون برابر با ۱۱۴/۲۶ بوده است؛ بنابراین می‌توان گفت در گروه آزمایش، میانگین نمرات هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن در پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون، افزایش قابل توجهی داشته است که در قسمت یافته‌های استنباطی، معناداری این تغییرات مورد بررسی قرار گرفته است.

نتایج همچنین نشان داد در گروه کنترل میانگین خودانگیزی در پیش‌آزمون برابر با ۱۹/۰۳ و در پس‌آزمون برابر با ۱۷/۷۸، میانگین خودآگاهی در پیش‌آزمون برابر با ۲۱/۱ و در پس‌آزمون برابر با ۲۱/۱۶، میانگین خودکنترلی در پیش‌آزمون برابر با ۲۰/۴۳ و در پس‌آزمون برابر با ۲۰/۵۶، میانگین هوشیاری اجتماعی در پیش‌آزمون برابر با ۱۸/۵۳ و در پس‌آزمون برابر با ۱۸/۸۶، میانگین مهارت‌های اجتماعی در پیش‌آزمون برابر با ۱۵/۲ و در پس‌آزمون برابر با ۱۵/۳۳ و میانگین نمره کل هوش هیجانی در پیش‌آزمون برابر با ۹۴/۳ و در پس‌آزمون برابر با ۹۴/۷ بوده است؛ بنابراین می‌توان گفت در گروه کنترل، میانگین نمرات هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن در پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون تغییر قابل توجهی نداشته است.

با هدف بررسی تأثیر تدریس مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی، و با توجه به چندبعدی بودن متغیر هوش هیجانی و برخورداری آن از پنج مؤلفه خودانگیزی، خودآگاهی، خودکنترلی، هوشیاری اجتماعی و مهارت‌های اجتماعی، برای تحلیل مؤلفه‌ها از تحلیل کوواریانس چندمتغیره (MANCOVA) و برای تحلیل نمره کل هوش هیجانی از تحلیل کوواریانس تک‌متغیره (ANCOVA) استفاده شد. لازم به ذکر است که به دلیل شباهت خروجی‌ها، نتایج این دو آزمون در یک جدول ادغام شده است.

جهت بررسی نرمال بودن توزیع نمرات هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن از آزمون سایپرو-ویلک استفاده شده است که نتایج آن در سمت راست جدول ۳، ارائه شده است. همچنین جهت بررسی مفروضه همگنی واریانس‌ها از آزمون لوین استفاده شده است که نتایج آن نیز در سمت چپ جدول ۳، ارائه شده است.

جدول ۳. نتایج آزمون‌های پیش‌فرض برای بررسی نرمال بودن توزیع نمرات هوش هیجانی و همگنی واریانس‌ها

Table 3. Results of the Assumption Tests for Examining the Normality of Emotional Intelligence Scores and the Homogeneity of Variances

همگنی واریانس‌ها				آزمون سایپرو-ویلیک			
سطح معناداری	درجه آزادی دوم	درجه آزادی اول	آماره لوین	سطح معناداری	درجه آزادی	آماره	مؤلفه
۰/۵۸	۵۸	۱	۰/۳۱	۰/۱۸	۶۰	۰/۹۷	خودانگیزی
۰/۲۰	۵۸	۱	۱/۶۵	۰/۱	۶۰	۰/۹۶	خودآگاهی
۰/۳۸	۵۸	۱	۰/۷۶	۰/۰۹	۶۰	۰/۹۷	خودکنترلی
۰/۹۵	۵۸	۱	۰/۰۰۴	۰/۳۶	۶۰	۰/۹۸	هوشیاری اجتماعی
۰/۸۷	۵۸	۱	۰/۰۳	۰/۰۶	۶۰	۰/۹۶	مهارت‌های اجتماعی
۰/۸۵	۵۸	۱	۰/۰۳	۰/۵۵	۶۰	۰/۹۸	نمره کل هوش هیجانی

یافته‌های جدول ۳، در خصوص نتایج آزمون سایپرو-ویلیک نشان می‌دهد که نمره هوش هیجانی و تمامی مؤلفه‌های آن دارای توزیع نرمال هستند. برای بررسی مفروضه همگنی واریانس‌ها نیز از آزمون لوین استفاده شده است. با توجه به سطح معناداری آزمون لوین می‌توان گفت، نمرات مربوط به هوش هیجانی و تمامی مؤلفه‌های آن دارای واریانس برابر در دو گروه هستند. در تحلیل کوواریانس، پیش‌فرض‌های دیگری از جمله همگنی شیب رگرسیون نیز باید مورد توجه قرار گیرد. فرض همگنی شیب رگرسیون در واقع میزان تعامل متغیر همگام با متغیر مستقل را مورد بررسی قرار می‌دهد. نتایج این بررسی در جدول ۴، آمده است.

جدول ۴. بررسی فرض همگنی شیب رگرسیون برای متغیرهای همگام و مستقل هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن

Table 4. Test of the Homogeneity of Regression Slopes for Emotional Intelligence and Its Components as Dependent and Independent Variables

سطح معناداری	F	میانگین مجذورات	df	مجموع مجذورات نوع سه	منبع	مؤلفه
۰/۴۱	۰/۶۸	۳/۹۵	۱	۳/۹۵	پیش‌آزمون*گروه	خودانگیزی
۰/۰۶	۳/۷۵	۱۲/۶۸	۱	۱۲/۶۸	پیش‌آزمون*گروه	خودآگاهی
۰/۲۷	۱/۲۲	۵/۳۴	۱	۵/۳۴	پیش‌آزمون*گروه	خودکنترلی
۰/۸۴	۰/۰۳	۱/۲۳	۱	۱/۲۳	پیش‌آزمون*گروه	هوشیاری اجتماعی
۰/۱۱	۲/۶۳	۸/۸۱	۱	۸/۸۱	پیش‌آزمون*گروه	مهارت‌های اجتماعی
۰/۳	۱/۰۹	۶۶/۳۱	۱	۶۶/۳۱	پیش‌آزمون*گروه	نمره کل هوش هیجانی

در جدول ۴، مقدار F به دست آمده نشان می‌دهد که در همه موارد شیب رگرسیون دو متغیر، تفاوت معناداری با هم ندارند و بنابراین فرض همگنی شیب رگرسیون در مورد نمره کل هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن مورد تأیید قرار می‌گیرد. قبل از تحلیل نتایج مانکوا، از آزمون باکس برای ارزیابی شرط برابری ماتریس‌های کوواریانس متغیرهای وابسته استفاده شد. نتایج نشان داد سطح معنی‌داری ۰/۰۶ است. از آنجایی که سطح معناداری آزمون، بیشتر از ۰/۰۰۱ است، از مفروضه یکسانی ماتریس واریانس-کوواریانس در مورد مؤلفه‌های هوش هیجانی، تخطی نشده است (پالانت، ترجمه رضایی، ۱۳۸۹). بنابراین، همه پیش‌فرض‌های لازم و ضروری برای انجام آزمون تحلیل کوواریانس تک‌متغیره و چندمتغیره رعایت شده‌اند، در نتیجه داده‌ها، قابلیت اجرای این آزمون‌ها را به‌منظور بررسی فرضیه تحقیق دارند.

جدول ۵. آزمون‌های چندمتغیره (مانکوا) جهت مؤلفه‌های هوش هیجانی

Table 5. Multivariate Tests (MANCOVA) for the Components of Emotional Intelligence

نام آزمون	مقدار	F	فرضیه df	خطا df	سطح معناداری	مجذور اتا
آزمون اثر پیلاپی	۰/۷۸	۳۵/۳۹	۵	۴۹	۰/۰۰۱	۰/۷۸
آزمون لامبدای ویلکز	۰/۲۱	۳۵/۳۹	۵	۴۹	۰/۰۰۱	۰/۷۸
آزمون اثر هتلینگ	۳/۶۱	۳۵/۳۹	۵	۴۹	۰/۰۰۱	۰/۷۸
آزمون بزرگ‌ترین ریشه روی	۳/۶۱	۳۵/۳۹	۵	۴۹	۰/۰۰۱	۰/۷۸

گروه

در جدول ۵، آماره F، درجه آزادی فرضیه و درجه آزادی خطای توزیع نشان داده شده است. برای تفسیر معناداری آزمون اثر پیلاپی، لامبدای ویلکز، اثر هتلینگ، بزرگ‌ترین ریشه روی از مقدار سطح معناداری استفاده می‌شود. اگر مقدار سطح معناداری اثر مورد آزمون، کوچک‌تر از سطح خطای ۵ درصد باشد، در این صورت می‌توان نتیجه گرفت که آن اثر معنی‌دار است و در مدل نقش دارد. باتوجه به نتایج جدول در بخش گروه مقدار معناداری برای همه آزمون‌های کمتر از سطح خطا بوده و در نتیجه در مدل اثر دارند؛ بنابراین بین دو گروه آزمایش و کنترل حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (مؤلفه‌های هوش هیجانی) تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۶. نتایج تحلیل کوواریانس یک راهه در متن مانکوا برای مؤلفه‌های هوش هیجانی و تحلیل کوواریانس یک راهه برای نمره کل هوش هیجانی.

Table 6. Results of One-Way Analysis of Covariance within MANCOVA for the Components of Emotional Intelligence and One-Way Analysis of Covariance for the Total Emotional Intelligence Score.

منبع تغییرات	مؤلفه	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Sig.	مجذور اتا
گروه	خودانگیزی	۲۶۲/۲۷	۱	۲۶۲/۲۷	۴۶	۰/۰۰۱	۰/۴۶
	خودآگاهی	۲۰۶/۶۷	۱	۲۰۶/۶۷	۵۹/۴	۰/۰۰۱	۰/۵۲
	خودکنترلی	۴۳۰/۴۷	۱	۴۳۰/۴۷	۸۷/۷	۰/۰۰۱	۰/۶۲
	هوشیاری اجتماعی	۴۵۲/۹۳	۱	۴۵۲/۹۳	۱۴/۹۴	۰/۰۰۱	۰/۲۲
	مهارت‌های اجتماعی	۶۴/۰۳	۱	۶۴/۰۳	۱۳/۰۱	۰/۰۰۱	۰/۲۰
	نمره کل هوش هیجانی	۶۵۶۹/۸۴	۱	۶۵۶۹/۸۴	۱۰۷/۸۹	۰/۰۰۱	۰/۶۵

باتوجه به جدول ۶، نتایج تحلیل کوواریانس یک راهه در متن مانکوا برای مؤلفه‌های هوش هیجانی و تحلیل کوواریانس یک راهه برای نمره کل هوش هیجانی، نشان داد نمره کل هوش هیجانی و تمامی مؤلفه‌های مربوط به آن به دلیل سطح خطای کمتر از ۵ درصد در دو گروه آزمایش و کنترل تفاوت معناداری دارند. باتوجه به مقدار ضریب اتا، مؤلفه خودانگیزی باعث تأثیر و تفاوت به میزان ۴۶ درصد، مؤلفه خودآگاهی باعث تأثیر و تفاوت به میزان ۵۲ درصد، مؤلفه خودکنترلی باعث تأثیر و تفاوت به مقدار ۶۲ درصد، مؤلفه هوشیاری اجتماعی باعث تأثیر و تفاوت به مقدار ۲۲ درصد، مؤلفه مهارت‌های اجتماعی باعث تأثیر و تفاوت به مقدار ۲۰ درصد و نمره کل هوش هیجانی باعث تأثیر و تفاوت به میزان ۶۵ درصد می‌شود.

جدول ۷. آزمون تعقیبی بنفرونی به منظور تعیین جهت تأثیر آموزش بر هوش هیجانی و مؤلفه‌های آن

Table 7. Bonferroni Post Hoc Test to Determine the Direction of the Effect of Instruction on Emotional Intelligence and Its Components

مؤلفه	گروه I	گروه J	تفاوت میانگین‌ها (I - J)	خطای انحراف استاندارد	سطح معناداری
خودانگیزی	آزمایش	کنترل	۴/۲۶	۰/۶۲	۰/۰۰۱
خودآگاهی	آزمایش	کنترل	۳/۷۸	۰/۴۹	۰/۰۰۱
خودکنترلی	آزمایش	کنترل	۵/۴۶	۰/۵۸	۰/۰۰۱
هوشیاری اجتماعی	آزمایش	کنترل	۵/۶	۱/۴۵	۰/۰۰۱
مهارت‌های اجتماعی	آزمایش	کنترل	۲/۱	۰/۵۸	۰/۰۰۱
نمره کل هوش هیجانی	آزمایش	کنترل	۲۰/۹۸	۲/۰۲	۰/۰۰۱

نتایج آزمون بنفرونی در جدول ۷ نشان می‌دهد بین دو گروه آزمایش و کنترل از نظر مؤلفه‌های خودانگیزی، خودآگاهی، خودکنترلی، هوشیاری اجتماعی، مهارت‌های اجتماعی و نمره کل هوش هیجانی تفاوت معناداری وجود دارد؛ به طوری که میانگین پس‌آزمون این مؤلفه‌ها و نمره کل در گروه آزمایش به طور معناداری بالاتر از گروه کنترل بوده است.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف پژوهش حاضر تعیین میزان اثربخشی تدریس زبان فارسی مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر پایه ششم ابتدایی بود. فرضیه پژوهش این بود که تدریس مبتنی بر پویانمایی بر هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی تأثیرگذار است که با توجه به یافته‌های پژوهش می‌توان چنین نتیجه گرفت که تدریس مبتنی بر پویانمایی بر افزایش خودانگیزی، افزایش خودآگاهی، خودکنترلی، هوشیاری و مهارت اجتماعی دانش‌آموزان دختر ششم ابتدایی، تأثیر مثبت و معناداری دارد. نتایج این پژوهش با برخی پژوهش‌ها به شکل مستقیم و غیرمستقیم، انطباق دارد: از جمله سعیدی و همکاران (۱۴۰۰) تأثیر مثبت پویانمایی بر خلاقیت، ایجاد انگیزه و هوش هیجانی کودکان؛ کیارسی و همکاران (۱۳۹۵) مؤثر بودن پویانمایی داستانی بر سازگاری اجتماعی و هوش هیجانی؛ نظری و همکاران (۱۳۹۹) نقش پویانمایی آموزشی در رفع نیاز هیجانی و کنترل هیجانات کودکان؛ حسناپی و موگویی (۱۳۹۸) تأثیر آموزش از طریق پویانمایی در بهبود مهارت‌های هوش هیجانی؛ و در بین پژوهش‌های خارجی هم نتایج پژوهش به طور مستقیم و غیرمستقیم با برخی پژوهش‌ها در ارتباط است. از جمله: تأثیر مثبت پویانمایی بر توجه، نگهداری، انگیزه، و بازتولید بهتر مطالب آموخته‌شده (رشید و همکاران، ۲۰۲۴)؛ تأثیر آموزش مبتنی بر هنر بر توسعه هوش هیجانی (هدیجه، ۲۰۲۴)؛ تأثیر آموزش مبتنی بر ابزارهای چندرسانه‌ای تلفظ نمادها، مشاهدات شناختی و عاطفی-اجتماعی کودکان (آزید و همکاران، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی بر هیجانات و میزان یادگیری دانش‌آموزان (پاردس-ولاسکو، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی در تقویت انگیزه، مشارکت، خلاقیت و یادگیری شخصی‌سازی شده دانشجوین (ملاتی و همکاران، ۲۰۲۳)؛ تأثیر پویانمایی بر افزایش یادگیری دانش‌آموزان و کاهش سطح بار شناختی آن‌ها (یلماز، ۲۰۲۳)؛ تأثیر استفاده از پویانمایی در دستیابی به یادگیری و عملکرد شناختی کودکان بیش‌فعال (دوی و جنا، ۲۰۲۲)؛ تأثیر مثبت

استفاده از پویانمایی‌های احساسی مؤثر در انتقال، انگیزه درونی و علاقه به موضوع (بولبول و کوزو، ۲۰۲۱)؛ نقش پویانمایی در اجتماعی‌سازی نوجوانان (واتون و همکاران، ۲۰۱۹)؛ تأثیر استفاده از فناوری در ارتقای هوش هیجانی کودکان (دامیکو، ۲۰۱۸)؛ تأثیر مثبت استفاده از پویانمایی در توانایی دانش‌آموزان در برقراری ارتباط هیجانی به صورت چندمنظوره (میلز و آنس‌وُرت، ۲۰۱۸)؛ تأثیر پویانمایی بر تقویت رشد عاطفی دانش‌آموزان (گونزالس و همکاران، ۲۰۱۸)؛ استفاده از قصه‌گویی دیجیتال بر بهبود هوش هیجانی (سولیستیانینگسی، ۲۰۱۷). همچنین نتایج پژوهش با بهمنی و همکاران (۱۴۰۱) مبنی بر تأثیر پویانمایی‌ها بر تمایل به پرخاشگری و کاهش کنترل هیجان کودکان، ناهمسو بود. علت این عدم انطباق، احتمالاً استفاده از پویانمایی‌هایی با محتوای پرخاشگرانه بوده است.

در تبیین یافته‌های این پژوهش می‌توان گفت تدریس مبتنی بر پویانمایی، توانایی ایجاد تجربه‌های یادگیری جذاب و متفاوت را برای دانش‌آموزان به ارمغان می‌آورد؛ این روش، از ترکیب تصاویر متحرک، صداها و داستان‌های جذاب برای انتقال مفاهیم و مطالب درسی استفاده می‌کند. پویانمایی‌ها به دلیل متحرک بودن، جذابیت بصری و قابلیت چندرسانه‌ای که دارند، می‌توانند توجه دانش‌آموزان را به خود جلب کنند. این جذابیت موجب افزایش انگیزه و تمایل به یادگیری می‌شود و در نتیجه، دانش‌آموزان را به توجه و شرکت فعال‌تر در فرایند آموزشی سوق می‌دهد. پویانمایی‌ها معمولاً شامل داستان‌ها یا شخصیت‌های مختلفی هستند که احساسات و وضعیت‌های اجتماعی متفاوتی را به تصویر می‌کشند. مشاهده این موارد به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا احساسات خود را بهتر درک کنند و با دیگران همدلی ایجاد کنند. این فرآیند می‌تواند به تقویت خودآگاهی آن‌ها کمک کند. همچنین پویانمایی‌ها عموماً داستان‌های عاطفی را روایت می‌کنند که می‌توانند احساسات مختلفی مثل شادی، غم، ترس و خشم را به خوبی به تصویر بکشند؛ این نمایش احساسات، به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا آنها را شناسایی و درک کنند. با دنبال کردن قصه‌های پویانمایی و شخصیت‌های مختلف، دانش‌آموزان می‌توانند خود را به جای شخصیت‌ها بگذارند و احساسات آن‌ها را تجربه کنند؛ این همدلی به آن‌ها کمک می‌کند که احساسات دیگران را بهتر درک کنند و بهبود روابط اجتماعی‌شان را به همراه خواهد داشت. یادگیری از طریق پویانمایی، دانش‌آموزان را با تعاملات اجتماعی و چالش‌های هیجانی مختلف آشنا می‌کند؛ این موقعیت‌ها می‌توانند به آن‌ها کمک کنند تا مهارت‌های اجتماعی خود را بهبود بخشند و توانایی مدیریت روابط خود با دیگران را افزایش دهند. به‌کارگیری پویانمایی‌ها می‌تواند به دانش‌آموزان در شناسایی و فهم هیجانات دیگران کمک کند، که این امر به نوبه خود به بهبود هوشیاری اجتماعی و توانایی خودکنترلی آن‌ها در مواجهه با موقعیت‌های مختلف می‌انجامد. پویانمایی‌ها می‌توانند مفاهیم پیچیده را به شیوه‌ای ساده و قابل فهم ارائه دهند. این امر نه تنها به یادگیری بهتر مفاهیم کمک می‌کند، بلکه می‌تواند بر روی اعتماد به نفس دانش‌آموزان نیز تأثیر مثبت بگذارد و امکان می‌دهد تا احساسات و وضعیت‌های هیجانی را بهتر درک کرده و از طریق تجسم، آن‌ها را پردازش نمایند. پویانمایی‌ها معمولاً شامل دیالوگ و تعاملات اجتماعی بین شخصیت‌ها هستند؛ این تعاملات می‌توانند به دانش‌آموزان بیاموزند که چطور با دیگران ارتباط برقرار کنند و احساسات خود را به شیوه‌ای مؤثر بیان نمایند.

در این پژوهش به دلیل برخی محدودیت‌ها، تعمیم‌پذیری نتایج باید با احتیاط صورت گیرد. این پژوهش با محدودیت‌هایی همراه بود از جمله اینکه محدود به جنسیت و گروه سنی خاصی بوده و ممکن است قابل تعمیم به گروه‌های دیگر نباشد. یکی دیگر از محدودیت‌ها

محدود شدن جامعه پژوهش به شهر یزد بود. با توجه به نقش و اهمیت هوش هیجانی در میان دانش‌آموزان، پیشنهاد می‌شود که معلمان در تدریس درس فارسی و سایر دروس از پویانمایی در تدریس استفاده کنند. همچنین پیشنهاد می‌شود آموزش و پرورش، شرایطی را فراهم نماید و معلمان را با شیوه‌های استفاده از پویانمایی در تدریس آشنا نماید. پژوهش حاضر بر روی دانش‌آموزان پایه ششم دبستان انجام شد، به محققان پیشنهاد می‌شود که این پژوهش را بر روی سایر گروه‌ها و در سایر دروس انجام دهند. باتوجه به محدودیت جامعه آماری مورد اشاره و جنسیت دختر ششم ابتدایی، پیشنهاد می‌شود این پژوهش در دیگر شهرهای کشور و همچنین روی پسران و در دیگر سنین نیز انجام شود و نتایج حاصل از آن با نتایج این پژوهش، مقایسه شود.

مشارکت نویسندگان

این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول است و مشارکت نویسندگان در این مقاله به شکل زیر می‌باشد:

نویسنده اول: تنظیم طرح پژوهش، گردآوری داده‌ها، انجام محاسبات، تجزیه و تحلیل آماری داده‌ها، ارائه یافته‌ها و تجزیه تحلیل نتایج؛

نویسنده دوم: استاد راهنمای پایان‌نامه، راهنمای جهت طراحی پژوهش، نظارت بر کلیه مراحل انجام پژوهش، بررسی و کنترل نتایج پژوهش، اصلاح، بازبینی و نهایی‌سازی مقاله؛

نویسنده سوم: استاد مشاور پایان‌نامه، مشاوره جهت طراحی پژوهش، نظارت بر کلیه مراحل انجام پژوهش، بررسی و کنترل نتایج پژوهش، اصلاح، بازبینی و نهایی‌سازی مقاله؛

نویسنده چهارم: مطالعه و بازبینی پژوهش، مشارکت در استخراج مقاله از پژوهش، و مشارکت در طراحی، بازبینی و نهایی‌سازی مقاله.

تشکر و قدردانی

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد رشته برنامه‌ریزی درسی نویسنده اول، مصوب دانشگاه یزد در سال ۱۴۰۳ است. نویسندگان بر خود لازم می‌دانند از کلیه عزیزانی که نهایت همکاری را در اجرای این پژوهش داشته‌اند، کمال تشکر و قدردانی را به عمل آورند.

تعارض منافع

مطالعه حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

منابع

- امیدی‌ارجنکی، ص.، کردنوقایی، ر.، و قربعلی، ا. (۱۳۹۲). تأثیر آموزش هوش هیجانی بر تقویت هوش هیجانی دانش‌آموزان دختر آموزش ابتدایی. *دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی*، ۱۴(۱)، ۵-۱۳.
- امیری، م.، و پرتابیان، ا. (۱۳۹۵). بررسی رابطه مؤلفه‌های هوش هیجانی با خلاقیت دانشجویان (مطالعه موردی: دانشگاه‌های پیام‌نور جنوب فارس). *ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، ۵(۴)، ۱۹۱-۲۱۶.

- بشارت، م. ع.، شالچی، ب.، و شمسی‌پور، ح. (۱۳۸۵). بررسی رابطه هوش هیجانی با موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان. *اندیشه‌های نوین تربیتی*، ۲(۳)-۸۴-۷۳.
- بشارت، م. ع.، نادعلی، ح.، و عزیزی، ک. (۱۳۸۹). هوش هیجانی و سبک‌های مقابله با استرس. *مطالعات آموزش و یادگیری*، ۲(۱)، ۴۷-۳۳.
- بهمنی، س.، نیرومند، ل.، و تاجیک اسماعیلی، س. (۱۴۰۱). تأثیر پویانمایی‌های خوشونت‌آمیز بر پرخاشگری کودکان با میانجی‌گری نقش خانواده. *پژوهش‌های جامعه‌شناسی*، ۱۶(۲)، ۱۱۹-۱۴۱.
- پالنت، ج. (۱۳۸۹). *تحلیل داده‌های علوم رفتاری با برنامه SPSS* (ا. رضایی، مترجم). انتشارات فروزش. (اثر اصلی منتشر شده در ۲۰۰۷).
- حدادی، ف.، عربزاده، م.، و فیضی، ش. (۱۴۰۲). اثربخشی آموزش فلسفه کودک و نوجوان بر هوش موفق، هوش هیجانی و خرد در دانش‌آموزان. *مجله روان‌شناسی*، ۲۷(۲)، ۲۰۶-۲۱۴.
- حسنایی، م. ر.، و موگویی، م. (۱۳۹۸). مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش هیجانی کودکان پیش‌دبستان در مجموعه پویانمایی دورای جستجوگر. *رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۳(۳۲)، ۷۹-۱۰۸.
- حسین‌زاده، ف.، و عبائی‌کوپایی، م. (۱۴۰۱، اسفند). *رابطه بین هوش هیجانی و تفکر خلاق دانش‌آموزان* [ارائه مقاله]. کنفرانس بین‌المللی مطالعات بین‌رشته‌ای در مدیریت و مهندسی، تهران، ایران.
- دهشیری، غ. (۱۳۸۵). بررسی رابطه هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. *پژوهش‌های مشاوره*، ۵(۱۸)، ۹۷-۱۰۶.
- زهراکار، ک. (۱۳۸۶). بررسی رابطه مؤلفه‌های هوش هیجانی و عملکرد تحصیلی. *اندیشه و رفتار در روان‌شناسی بالینی*، ۲(۵)، ۸۹-۹۸.
- سعیدی، ع.، خرازیان، ل.، و فرهنگ‌رازی، ش. (۱۴۰۰). بررسی اثربخشی پویانمایی آثار نقاشی کودکان پیش‌دبستانی بر خلاقیت آنان. *پویش در آموزش علوم تربیتی و مشاوره*، ۷(۱۴)، ۲۱-۲.
- شوچی، ج. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش هوش هیجانی بر عملکرد تحصیلی و هوش هیجانی دانش‌آموزان پسر کم‌توان ذهنی پایه پنجم ابتدایی شادگان. *مجله دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی مشهد*، ۶۲(۴)، ۱۶۰۵-۱۶۱۵.
- کیارسی، ز.، کیارسی، س.، و کیارسی، آ. (۱۳۹۴). بررسی تأثیر تدریس مبتنی بر تکنیک پویانمایی تصاویر گرافیکی پویا و ایستا بر یادگیری درس علوم. *فناوری‌های آموزشی در یادگیری*، ۲(۵)، ۶۷-۸۰.
- لطیفی، د.، گرجی، ی.، و تقی‌پور، ف. (۱۴۰۳). اثربخشی آموزش مفاهیم هوش اخلاقی از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی رایانه‌ای به کودکان. *اخلاق و حیانی*، ۱۴(۱)، ۱۸۹-۲۳۰.
- مفیدی، ف.، و کفیلی‌مقدم، س. (۱۳۹۱). بررسی اثربخشی آموزش اخلاق به کمک فیلم‌های پویانمایی در رشد اخلاق دانش‌آموزان پیش‌دبستانی. *تحقیقات روان‌شناختی*، ۴(۱۵)، ۱-۱۴.
- منتظرغیب، ط.، و احقر، ق. (۱۳۸۸). رابطه هوش هیجانی با میزان کمروبی دانشجویان دانشگاه. *روان‌شناسی کاربردی*، ۳(۴)، ۸۶-۱۰۱.
- منصوری، ن. (۱۳۸۰). *هنجاریابی پرسش‌نامه هوش هیجانی سبیر یا شرینگ در بین دانشجویان کارشناسی/ارشد دانشگاه‌های تهران* [آپایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی].
- مؤیدی، ف.، خاکره، م.، حاجی‌علی‌زاده، ک.، گل‌میرزایی، ج.، نمازی، ش.، و جمهیری، ر. (۱۳۹۰، آبان). *هوش هیجانی در افراد اقدام‌کننده به خودکشی* [ارائه مقاله]. همایش سالانه انجمن علمی روان‌پزشکان ایران، تهران، ایران.

نادی نجف‌آبادی، ف.، مکتبی، غ.، و هاشمی شیخ‌شبان، س.ا. (۱۳۹۳). رابطه بین هوش‌های چندگانه و هوش هیجانی در دانش‌آموزان مقطع متوسطه. *شخصیت و تفاوت‌های فردی*، ۳(۴)، ۹۳-۱۰۶.

نظری، م.، تابع، ا.، و تسلیمی، ن. (۱۳۹۹). تحلیلی بر آسیب‌شناسی پویانمایی‌های آموزشی ساخت ایران برای کودکان گروه سنی الف (مطالعه موردی: شهر شیراز). *جلوه هنر*، ۱۲(۱)، ۷۷-۸۶.

Açikgöz, A. & Latha, G. (2020). The relationship of perceived emotional intelligence with adaptive performance in new product development teams. *Int J Innov Manag*, 24(5), 2050041. <https://doi.org/10.1142/S1363919620500413>

Arslan, M., & Güven, Y. (2015). Effects of emotional intelligence education on students' emotional intelligence levels. *Journal of International Management Educational and Economics Perspectives*, 3(1), 13-26.

Azid, N., Adam, M. A., Nur, A. H. B., Ali, R. H. R. M., Hashim, R., Rahim, N. A. A., & Musliyana, Z. (2023, June). The impact of intelligence interactive fun symbolic learning application to enhance children learning. *In AIP Conference Proceedings* (Vol. 2750, No. 1, p. 040051). AIP Publishing LLC. <https://doi.org/10.1063/5.0148834>

Bhootrani, M. L. & Junejo, J. (2016). Emotional Intelligence is a Key to Success. *J Liaquat Uni Med Health Sci*, 15(3), 108-109. <https://doi.org/10.22442/jlumhs.161530474>

Büllbül, A. H., & Kuzu, A. (2021). Emotional design of educational animations: Effects on emotion, learning, motivation and interest. *Participatory Educational Research*, 8(3), 344-355. <https://doi.org/10.17275/per.21.69.8.3>

Cai, Z. (2024). The Emotional Impact of Animation on Its Audience. *Communications in Humanities Research*, 52(1), 18-26. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2024.17873>

D'Amico, A. (2018). The Use of Technology in the Promotion of Children's Emotional Intelligence: The multimedia program developing emotional intelligence. *International Journal of Emotional Education*, 10(1), 47-67.

Davaei, M., Gunkel, M., Veglio, V. & Taras, V. (2022). The influence of cultural intelligence and emotional intelligence on conflict occurrence and performance in global virtual teams. *J Int Manag*, 28(4), 100969. <https://doi.org/10.1016/j.intman.2022.100969>

Devi, J., & Jena, A. K. (2022). Animation-based instructional approach for learning attainment and cognitive functioning of Indian children with ADHD during COVID-19 crisis. *Emotional and Behavioral Difficulties*, 27(1), 88-101. <https://doi.org/10.1080/13632752.2022.2074103>

Dhani, P. & Sharma, T. (2016). Emotional Intelligence: History, Models and Measures. *International Journal of Science Technology and Management*, 5(7), 189-201

Falode, O. C., & Mohammed, I. A. (2023). Improving students' geography achievement using computer simulation and animation packages in flipped classroom settings. *Journal of Digital Educational Technology*, 3(2), ep2303. <https://doi.org/10.30935/jdet/13106>

Farmer, J., Mistry, M., & Jainer, A. (2020). Emotional Intelligence for Healthcare. *Journal of Health Policy & Opinion*, 13(1), 26-27. <https://doi.org/10.38192/13.1.8>

Furnham, A. (2012). *Emotional Intelligence*. Retrieved from researchgate.net: <https://www.researchgate.net/publication/221923485> <https://doi.org/10.5772/31079>

González, M. C., Martínez, E., & Pereira, M. C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7(2), 99-126.

Graham, T. S., Ackermann, J. C., & Maxwell, K. K. (2004). Reel leadership II: Getting emotional at the movies. *Journal of Leadership Education*, 3(3), 44-57. <https://doi.org/10.12806/V3/I3/AB2>

Hadijah, N. (2024). Developing emotional intelligence through arts education. *Research Invention Journal of Research in Education*, 4(3), 1-4. <https://doi.org/10.59298/RIJRE/2024/4314>

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Mills, K. A., & Unsworth, L. (2018). iPad animations: Powerful multimodal practices for adolescent literacy and emotional language. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(6), 609-620. <https://doi.org/10.1002/jaal.717>

- Moeller, R. W., Seehuus, M., & Peisch, V. (2020). Emotional intelligence, belongingness, and mental health in college students. *Frontiers in Psychology*, 11, 499794. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00093>
- Moreed, M., & Aziz, F. (2023). Effectiveness of animation technique in emotional intelligence and collection in primary students. *Ishraqat Tanmawia*, 8(34), 381-426 <http://dx.doi.org/10.1108/IJEM-04-2016-0077>
- Mytnik, J. (2018). Educational and therapeutic impact of contemporary animated film characters on the viewer. *Konteksty Pedagogiczne*, 2(11), 151–163.
- Özer, E., Hamarta, E., & Deniz, M. E. (2016). Emotional intelligence, core–self-evaluation, and life satisfaction. *Psychology*, 7(2), 145–153. <https://doi.org/10.4236/psych.2016.72017>
- Paredes-Velasco, M., Velázquez-Iturbide, J. Á., & Gómez-Ríos, M. (2023). Augmented reality with algorithm animation and its effect on students' emotions. *Multimedia Tools and Applications*, 82(8), 11819-11845. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13679-1>
- Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The effect of animation as a teaching tool on students' learning—an experimental study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129-144. <https://doi.org/10.34135/mlar-24-01-07>
- Rohaizad, N. A. A., & Kosnin, A. (2014). The importance of animation to enhance children's emotional intelligence. *Science Journal of Education*, 2(4), 50.
- Shaik, F., Makhecha, U., Gouda, S. (2021). Work and non-work identities in global virtual teams: Role of cultural intelligence in employee engagement. *Int J Manpow*, 42(1), 51–78. <https://doi.org/10.1108/IJM-03-2019-0118>
- Sitanggang, B. F., & Sudagijono, J. S. (2022). Help-Seeking Intention dan Self-Efficacy dalam Mencari Bantuan Layanan Kesehatan Mental pada Mahasiswa. *Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(2), 108-120. <https://doi.org/10.33508/exp.v10i2.4086>
- Sulistianingsih, E. (2017). The effectiveness of learning model-based digital storytelling to improve students' emotional intelligence. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 121–126.
- Vittou, F., Salamani, E., Kefis, V., & Rossidis, I. (2024). emotional intelligence and its role in the development of leadership characteristics of managers. *Advances in Human Resources Management and Organizational Development Book Series*, 204–220. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3466-9.ch011>
- Wasswa, S. (2024). *Science of Emotional Intelligence. Advances in Marketing, Customer Relationship Management, and e-Services Book Series*, 284–310. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-4453-8.ch015>
- Watun, R. T. I., Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Animasi 3 dimensi sebagai sarana sosialisasi pentingnya kecerdasan emosional dalam kehidupan remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.436>
- Yilmaz, R. M. (2023). Effects of using cueing in instructional animations on learning and cognitive load level of elementary students in science education. *Interactive Learning Environments*, 31(3), 1727-1741. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1857784>
- Zhylin, M., Malysh, V., Mendelo, V., Potapiuk, L., & Halahan, V. (2024). The impact of emotional intelligence on coping strategies for psychological trauma. *Environment and Social Psychology*, 9(7), 1-12. <https://doi.org/10.59429/esp.v9i7.6145>