



محسن طزری، ۱۴۰۴

بررسی تاثیر ابزار آموزشی چند رسانه ای استوری لاین بر یادگیری زایشی و شکفتگی (خلاقیت) دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان سبزوار در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴

هدف از پژوهش حاضر بررسی تاثیر ابزار آموزشی چند رسانه ای استوری لاین بر یادگیری زایشی و شکفتگی (خلاقیت) دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان سبزوار در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ بود. روش این پژوهش، از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون پس آزمون با دو گروه آزمایش و گواه است. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان سبزوار به تعداد ۱۱۱۷ نفر ??? پسر و ??? دختر می‌باشند. از بین دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان سبزوار ۵۰ نفر از دانش آموزان پایه دهم به صورت نمونه گیری تصادفی خوشه ای در دو گروه ۲۵ نفر آزمایش و گواه انتخاب شدند. در این پژوهش از دو پرسشنامه یادگیری زایشی داوودی (۱۴۰۱) و پرسشنامه شکفتگی ولج و داول (۲۰۰۲) به عنوان ابزار گردآوری داده‌ها استفاده شد. با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ضریب پایایی پرسشنامه یادگیری زایشی ۰/۸۸ و شکفتگی ۰/۸۰ به دست آمد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و استنباطی با نرم افزار SPSS 20 استفاده شد. نتایج نشان داد که ابزار آموزشی چند رسانه ای استوری لاین بر یادگیری زایشی و شکفتگی (خلاقیت) دانش آموزان دوره دوم متوسطه شهرستان سبزوار تاثیر مثبت و معناداری دارد.

کلیدواژه‌ها: چند رسانه ای استوری لاین، یادگیری زایشی، شکفتگی.

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۶۳۱۲۵۵۶۱-۳۰۱۶۳۱۲۵۵۶۱-۱۰۶۹۵۲۸۵۹۴۳۰۳۰۱۶۳۱۲۵۵۶۱

تاریخ دفاع: ۱۴۰۴/۰۵/۰۷

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر حسام حسن‌پور

استاد مشاور: دکتر محمود جاوید مهر

Thesis:

Investigating the effect of the multimedia educational tool Storyline on generative learning and creativity of second-year high school students in Sabzevar city in the academic year 2023-2024

The aim of the present study was to investigate the effect of the multimedia educational



tool Storyline on generative learning and flourishing (creativity) of second-year high school students in Sabzevar city in the academic year 2023-2024. The method of this study is a semi-experimental type with a pre-test-post-test design with two experimental and control groups. The statistical population of the present study is all second-year high school students in Sabzevar city, 1117 people, 581 boys and 537 girls. Among the second-year high school students in Sabzevar city, 50 tenth-grade students were selected by cluster random sampling in two groups of 25 people for the experiment and control. In this study, two Davoudi generative learning questionnaires (1401) and Welch and Dowell's flourishing questionnaire (2002) were used as data collection tools. Using Cronbach's alpha coefficient, the reliability coefficient of the generative learning questionnaire was 0.88 and the flourishing questionnaire was 0.80. Descriptive and inferential statistics were used to analyze the data using SPSS 20 software. The results showed that the Storyline multimedia educational tool has a positive and significant effect on generative learning and creativity of second-year high school students in Sabzevar city.

Keywords: Storyline multimedia, generative learning, creativity.