

تأثیر استفاده از داستان در آموزش مهارت حل مسئله به کودکان The effect of story in teaching problem solving to children

Haniyeh Zeraatkar *

PhD Student of Health Psychology, University of Tehran

h12.zeraatkar@gmail.com

Dr. Robabeh Nouri

Faculty member of Kharazmi University

هانیبه زراعت کار نویسنده مسئول

دانشجوی دکتری روانشناسی سلامت، دانشگاه تهران

دکتر ربابه نوری

عضو هیات علمی دانشگاه خوارزمی

چکیده

پژوهش حاضر، باهدف مقایسه میزان تأثیر آموزش مهارت حل مسئله از طریق داستان و آموزش این مهارت به شیوهی دزوریللا و نزو (۲۰۰۷)، بر میزان نمرات حل مسئله دانش آموزان پسر انجام گرفت. شرکت کنندگان در این پژوهش، شامل ۳۶ نفر از دانش آموزان ۱۲ ساله بودند که به صورت نمونه گیری در دسترس از یکی مدارس شهر تهران انتخاب و به طور تصادفی در سه گروه کنترل، گروه آموزش مهارت حل مسئله از طریق داستان و گروه آموزش مهارت حل مسئله به شیوهی دزوریللا و نزو (۲۰۰۷) جایگزین شدند. گروه های آزمایش طی ۱۰ جلسه ی یک ساعته، تحت آموزش قرار گرفتند. در این پژوهش از آزمون هدف - وسیله شور و اسپيواک (۱۹۸۱) به عنوان ابزار پژوهش استفاده شد. برای تحلیل داده ها از آزمون کوواریانس و آزمون توکی استفاده شد. یافته های حاصل از این پژوهش بیانگر آن بوده اند که نمرات حل مسئله هر دو گروه آزمایشی نسبت به گروه کنترل تفاوت معناداری داشته است ($P = 0/05, F = 4/91$). اما بین دو روش آزمایشی در نمرات حل مسئله تفاوت معناداری مشاهده نشد، و هر دو روش توان یکسانی در آموزش مهارت حل مسئله داشتند. بنا بر یافته های پژوهش حاضر می توان این گونه نتیجه گیری نمود که داستان ها به دلیل جذابیت محتوایی و بار هیجانی به راحتی به یاد آورده و با توجه آموذنی ها را به خود جلب می کند و در نتیجه آموزش مهارت حل مسئله و تغییرات درمانی را تسریع می بخشد به حدی که در اندک مدتی آموزه ها تبدیل مهارت می گردد.

واژه های کلیدی: مهارت حل مسئله، داستان، کودکان.

Abstract

The purpose of this research was to compare the effectiveness of teaching problem solving through stories and teaching according to Dzurilla and Nezu (2007) method on the adolescent boys' MEPS scores. This research includes 36 students. They randomly assigned in to three groups: control group, teaching problem solving through stories and teaching problem solving according to Dzurilla and Nezu (2007) method. The intervention program for experimental groups included 10 group and 60-minute sessions. We used Means- Ends test (1981) for measuring problem solving skill and covariance and Tukey tests for analyzing data. The results showed that both 2 Methods of teaching problem solving were effective on the increasing of problem solving skill in comparison to control group, but the adolescents who participate in teaching problem solving through stories classes and the ones who participate in teaching problem solving according to Dzurilla and Nezu (2007) method, both report the same level of problem solving skill according to MEPS. So teaching problem solving through stories was the same effective as teaching it according to Dzurilla and Nezu (2007) method on aggressive boys' s MEPS scores.

Key words: Problem solving, Story, children.

پذیرش: و تیر ۹۷

دریافت آذر ۹۶

نوع مقاله: پژوهشی

مقدمه

حل مسئله یک فرآیند شناختی- رفتاری خود هدایت گر و خلاقانه است که توسط افراد برای شناسایی و کشف راه حل های مؤثر مشکلات خاصی که در زندگی روزمره با آن مواجه می شوند، به کار گرفته می شود (دزوریللا^۱ و گلدفرید^۲، ۱۹۷۱). این مهارت بسیار اساسی از دو عنصر کلی و مستقل، شامل جهت گیری نسبت به مشکل و مهارت های حل مسئله تشکیل شده است (دزوریللا و نزو^۳، ۲۰۰۳). جهت گیری

¹ Dzurilla

² Goldfried

³ Nezu

نسبت به مشکل به‌عنوان یک فرآیند فراشناختی که شامل انجام عملیات بر روی طرح‌واره‌های شناختی-هیجانی نسبتاً ثابت‌ه‌ا عقاید، ارزیابی‌ها و هیجان‌ات کلی راجع به مشکل در زندگی و توانایی حل مسئله فرد را منعکس می‌کند، تعریف‌شده است (دزوریلا و نزو، ۲۰۰۳). مهارت حل مسئله، نقش بسزایی در عملکرد اجتماعی و دستاوردهای تحصیلی کودکان و نوجوانان ایفا می‌کند، به‌طوری‌که کودکان و نوجوانان دارای حل مسئله ضعیف، به‌احتمال قوی‌تری در معرض مشکلات متعدد روان‌شناختی مانند مشکلات اضطرابی، افسردگی، پرخاشگری و اختلالات برون‌ریزی و ناسازگاری‌های اجتماعی قرار می‌گیرند. تحقیقات در این زمینه حاکی از آن است که ارتباط قوی میان حل مسئله و سازگاری رفتاری و هیجانی (هیوسیان^۱ و لاورنس^۲، ۱۹۸۴) و سلامت روان‌شناختی (شور^۳ و اسپیواک^۴، ۱۹۷۴) وجود دارد. این مهارت برای درمان یا پیشگیری از مشکلات مختلفی در دوران کودکی و نوجوانی، مانند افسردگی (شیبانی، یوسفی لویه و دلاور، ۱۳۸۵)، اضطراب و اختلالات برون‌ریزی و پرخاشگری (بهرامی، ۱۳۸۴؛ مرادی، ۱۳۸۵) به کار گرفته شده‌اند.

درروان‌درمانی کودک و نوجوان برای تغییر نگرش و جهت‌گیری افراد نسبت به مشکل روش‌ها و تکنیک‌های متعددی به کار گرفته می‌شود، یکی از مهم‌ترین و پرکاربردترین آن‌ها؛ استفاده از داستان‌ها و استعاره‌ها است. ریشه کاربرد استعاره‌ها در روان‌درمانی به غلبه فلسفه پست‌مدرن برمی‌گردد، زیرا مفروضه اصلی فلسفه‌ی پست‌مدرن این است که هیچ حقیقت مطلق‌ی وجود ندارد، بلکه حقیقت بر اساس دیدگاه و منظر فکری ما تعریف می‌شود (دون^۵، ۱۹۹۸). از منظر پست‌مدرن داستان‌ها فضایی برای آزادی عمل و خلاقیت در افراد را فراهم می‌کنند (پری^۶، ۱۹۹۱) و بر رفتار افراد مؤثرند (استرنند^۷، ۱۹۹۷).

داستان قابلیت‌ها و پتانسیل متعددی دارد که توجه بسیاری از روان‌درمانگران کودک و بزرگسال و پژوهشگران را به خود جلب نموده است. امروزه استعاره و داستان هم در حوزه درمان و هم در حوزه آموزش‌های روانی به کودک و نوجوان کاربرد وسیعی یافته است. این امر به چند دلیل رخ داده است. داستان وسایل منطقی و مولد برای ارتباط درمانی با کودک و نوجوان را فراهم می‌سازد (برنز^۸، ۲۰۱۳). از آنجایی‌که معمولاً حول محور مشکل بیمار اما در خارج از جهان او و بر محوریت شخصیت دیگری اتفاق می‌افتد، بیمار فرصت می‌یابد تا خود، مشکلات و رفتارش را به‌صورت استعاره‌ای از بیرون بنگرد؛ که درنهایت موجب کاهش مقاومت بیمار می‌گردد (ریموند^۹، ۲۰۰۷). به‌راحتی قابل‌یادآوری و برجسته است، و هم‌چنین پاسخ‌های هیجانی را فرامی‌خواند و این هیجان پیام داستان را برجسته‌تر می‌سازد (هفنر^{۱۰}، ۲۰۰۳). پیشینه تحقیقات در مورد بازیابی اطلاعات کلامی نشانگر آن است که آن‌ها زمانی بهتر به یاد آورده می‌شوند که کلمات به‌صورت جالبی کنار هم چیده شده باشند و از کلمات دارای بار هیجانی در آن استفاده شده باشد؛ درنتیجه داستان‌ها به دلیل آن‌که واجد همه‌ی ویژگی‌های یادشده می‌باشند، قابلیت ماندگاری بیشتری در حافظه و بازیابی آسان‌تر را دارا هستند (اتو^{۱۱}، ۲۰۰۰). داستان‌ها استعاره‌ها و داستان‌ها بازسازی شناختی، آزمایش شناختی-رفتاری و مواجهه را آموزش می‌دهند (اتو، ۲۰۰۰)، زیرا آن‌ها به بازسازی شناختی از طریق به چالش کشیدن افکار خودکار و غیرمنطقی فرد از طریق محتوای داستان، کمک می‌کنند (کوک^{۱۲}، ۲۰۰۴)، استعاره و داستان فرصت ارتباط، تماس و بیان هیجان‌ات را فراهم می‌سازد، زیرا فرد دقیقاً در حصر تجاربی که داستان بیان می‌کند، باقی نمی‌ماند و تجربیات متعدد خود را به یاد می‌آورد و هم‌زمان با درهم‌شکسته شدن دفاع‌ها و مقاومت توسط داستان، فرد فرصت بیشتری برای بروز هیجان‌ات و تماس با

^۱ Hussian

^۲ Lawrence

^۳ Shure

^۴ Spivak

^۵ Doan

^۶ Parry

^۷ Strand

^۸ Burns

^۹ Raymond

^{۱۰} Heffner

^{۱۱} Otto

^{۱۲} Cook

آن‌ها را می‌باید (لیدن^۱ و همکاران، ۲۰۰۱). داستان‌ها قادر به فراخوانی هیجان‌هایی هستند که فرد را برای انجام عمل انگیزه‌مند می‌سازد و از این طریق تأثیر تقویت را افزایش می‌دهد (هفتر^۲، ۲۰۰۳) و روش‌های جدید حل مسائل و الگوی تفکر را به شیوه‌ی غیرمستقیم به کودک از طریق مراحل آموزش می‌دهند، این مراحل شامل فراهم نمودن اطلاعاتی راجع به مشکلات، ایجاد بینش نسبت به مشکلات، بحث در مورد مشکلات، ایجاد نگرش‌ها و ارزش‌های جدید و فراهم نمودن راه‌حلی برای مشکلات است (کوتمن^۳ و آشبای^۴، ۲۰۰۲؛ پارک^۵، ۱۹۹۴). هم‌چنین آموزش مهارت حل مسئله به کودک و نوجوان از طریق داستان، آن‌ها را از مراحل همانندسازی و تخلیه هیجانی همان‌طور که مهارت حل مسئله را یاد می‌گیرند، عبور می‌دهد (فرگان^۶، ۲۰۰۳) و کودک به وسیله‌ی همانندسازی با قهرمان داستان، الگویی برای سازگاری و حل موقعیت مشکل‌زا به دست می‌آورد.

دزوریل و گلفرد (۱۹۸۹) نیز پنج مرحله تشخیص موقعیت، تعریف و صورت‌بندی مسئله، ایجاد راه‌حل‌های بدیع، تصمیم‌گیری و اثبات را برای حل مسئله مشخص نموده‌اند. که با آموزش این مراحل به افراد سعی می‌شود توانایی مقابله با مشکلات در آنان افزایش‌یافته تا بتوانند به نحو مؤثری مشکل را رفع نموده و راه‌حل‌های مختلفی را برای حل مسئله بیان نمایند. دزوریل و نزو (۲۰۰۷) پروتکل و راهنمای عملی آموزش این مهارت بر اساس پنج مرحله ذکرشده، به‌صورت مدون تهیه نمودند. لذا مبنای آموزش مهارت حل مسئله در این پژوهش بر اساس دستورالعمل آموزشی دزوریل و نزو است.

از این‌رو هدف پژوهش حاضر مقایسه اثربخشی آموزش از طریق داستان و آموزش مهارت حل مسئله به شیوه‌ی دزوریل و نزو (۲۰۰۷) بر میزان مهارت حل مسئله کودکان است.

روش

پژوهش حاضر یک طرح تجربی و از نوع پیش‌آزمون - پس‌آزمون با دو گروه آزمایش و یک گروه گواه است. ابتدا، ۱۰ داستان از کتاب ۱۰۱ داستان تسکین‌دهنده برای کودکان و نوجوانان نوشته برنز^۷ (۲۰۱۳) انتخاب شد، و برای تأیید روایی به پنج نفر از متخصصان روان‌شناسی و پنج‌تن از متخصصان ادبیات ارائه شد و از آنان خواسته شد تا نظرات خود در مورد محتوای روان‌شناختی، ساختار زبانی و نمادها و سایر عناصر داستانی را بیان و میزان مفید بودن داستان‌ها را در قالب سؤالاتی با مقیاس لیکرت چهار درجه‌ای خیلی زیاد (۷۶ تا ۱۰۰ درصد)، زیاد (۵۱ تا ۷۵ درصد)، کم (۲۶ درصد تا ۵۰ درصد) و خیلی کم (۱ تا ۲۵ درصد) مشخص کنند.

و پس از انجام اصلاحات لازم، و کسب روایی محتوایی و توافق بالا میان نظرات کارشناسان^۸ (۸۰/۲ درصد) به گروه آزمایشی آموزش مهارت حل مسئله از طریق داستان ارائه شد. شرکت‌کنندگان این پژوهش به‌صورت نمونه‌گیری در دسترس، از یکی از مدارس شهر تهران انتخاب شدند، ۳۶ نفر از دانش‌آموزان داوطلب ۹-۱۱ ساله انتخاب و به‌صورت تصادفی در سه گروه، شامل دو گروه آزمایش و یک گروه کنترل، جایگزین شدند. دانش‌آموزان در گروه‌های آزمایشی، طی ۱۰ جلسه آموزشی ۹۰ دقیقه آموزش دیدند. که ساختار و محتوای جلسات هر دو گروه به‌صورت مفصل در جدول شماره (۱) آمده است.

ابزار پژوهش

1 Lyddon
2 Heffner
3 Kottman
4 Ashby
5 Pardek
6 Forgan
7 Burns

^۸ جمعی از اساتید ادبیات و روان‌شناسی دانشگاه تهران و خوارزمی

آزمون هدف- وسیله حل مسئله. این آزمون در سال ۱۹۸۵ توسط شور و اسپيواک طراحی شد. هدف طراحی این آزمون سنجش توانایی اشخاص برای مفهوم‌پردازی وسیله‌ها و یا توالی مراحل ضروری برای حرکت از نقطه نیاز یا مشکل تا نقطه رفع نیاز و حل مشکل است. این آزمون سه توانایی اصلی را می‌سنجد: ۱- توانایی مفهوم‌پردازی گام‌های متوالی و یا ابزارهای لازم برای ارضای نیاز یا نیل به هدف، ۲- توانایی پیش‌بینی موانع بر سر راه رسیدن به هدف و ۳- توانایی درک این نکته که حل مسئله، نیاز به اختصاص زمان دارد. این آزمون شامل سه موقعیت مشکل‌زای بین فردی است که به‌صورت سه داستان نیمه‌تمام ارائه شده است. در ابتدای هر داستان یک مشکل فرضی بین فردی توصیف می‌شود و در انتها داستان مشکل مطرح‌شده، حل می‌شود و آزمودنی باید میانه داستان را طوری که ابتدای داستان مرتبط با انتهای آن شود، پر کند (شور و اسپيواک، ۱۹۸۵). سیستم نمره‌گذاری آزمون هدف - وسیله شور و اسپيواک، یک نمره‌گذاری کیفی است که به تعداد ابزارها یا وسیله‌ها، موانع و یا زمان تعلق می‌گیرد (دزوریل و نزو، ۲۰۰۷). روایی درونی این آزمون بین ۰/۷۷ تا ۰/۹۸ است (پلات^۱ و اسپيواک، ۱۹۷۰). تحلیل‌های عاملی نیز بر روی این آزمون حاکی از آن است که بعدی به نام هدف-وسیله وجود دارد (پلات و اسپيواک، ۱۹۷۰).

جلسات	جلسات داستان	جلسات حل مسئله
جلسه ۱	۱- ایجاد ارتباط درمانی مثبت، ۲- توضیح ساختار برنامه‌ی آموزشی (تعداد جلسات، زمان جلسات، تکالیف)، ۳- گفتن داستان اول (پرنده)، ۴- بازی (یک موقعیت مشکل‌زای فرضی به افراد داده شد و از آن‌ها خواسته شد که راه‌حل‌های خود را نوشته و بهترین را انتخاب و نمایش آن را گروهی اجرا کنند).	۱- ایجاد ارتباط درمانی مثبت، ۲- توضیح ساختار برنامه‌ی آموزشی (تعداد جلسات، زمان جلسات، تکالیف)، ۳- توضیح فواید یادگیری مهارت در زندگی، ۴- بازی
جلسه ۲	۱- ارائه داستان دوم (آدم کوتوله)، ۲- آموزش فرمول مرحله اول و دوم حل مسئله به روشی فرگان (۲۰۰۳)، ۳- دادن کار برگ‌های حل مسئله. چند کار ^۲ ، ۳- دادن کار برگ‌های حل مسئله.	۱- توضیح در مورد موانع حل مسئله و ظرفیت محدود ذهن هوشیار، ۲- ارائه سه روش اصلی برای تسهیل انجام هم‌زمان چند کار ^۲ ، ۳- دادن کار برگ‌های حل مسئله.
جلسه ۳	۱- ارائه داستان سوم (پسر عصبانی)، ۲- بازی.	۱- توصیف و به بحث گذاشتن رویکردهای به مشکل، ۲- بازی.
جلسه ۴	۱- ارائه داستان چهارم، ۲- آموزش مرحله سوم و چهارم حل مسئله به روش فرگان، ۳- بازی	۱- توصیف و بحث در مورد شناسایی مشکلات و سه روش اصلی یافتن آنان، ۲- بررسی تکالیف و دادن بازخورد مثبت به افراد، ۳- بازی.
جلسه ۵	۱- ارائه داستان پنجم، ۲- دادن تکلیف کاربر حل مسئله.	۱- تشویق افراد برای تفکر در مورد چیزهایی که در مشکلات به دست می‌آورند، تا چیزهایی که از دست می‌دهند. ۲- دادن تکلیف کار برگ حل مسئله.
جلسه ۶	۱- ارائه داستان ششم، ۲- توصیف مرحله پنجم و ششم فرمول حل مسئله به روش فرگان، ۳- بازی.	۱- توصیف و بحث در مورد نقش هیجانات مثبت در حل مسئله، ۲- توصیف و بحث در مورد نقش هیجانات منفی در حل مسئله، ۳- بازی.

¹ Platt

² Multitasking

جلسات	جلسات داستان	جلسات حل مسئله
جلسه ۷	۱- ارائه داستان هفتم، ۲- بازی معمای چوب کبریت.	۱- آموزش کنترل هیجانات مخرب از طریق روش ABC، ۲- توضیح در مورد خود گویی گ و نحوه به چالش کشیدن آن‌ها.
جلسه ۸	۱- ارائه داستان هشتم، ۲- بازی معمای چوب کبریت‌ها.	۱- آموزش تکنیک بایست و فکر کن، ۲- توصیف سبک‌های مختلف حل مسئله، ۳- بازی معمای چوب کبریت‌ها.
جلسه ۹	۱- ارائه داستان نهم، ۲- مرور اجمالی مراحل حل مسئله.	۱- آموزش نحوه تولید راه‌حل‌های بیشتر و قواعد بارش ذهنی، ۲- توضیح بیشتر در مورد موانع در حل مسئله.
جلسه ۱۰	۱- ارائه داستان دهم، ۲- ارزیابی پیشرفت افراد در حل مسئله با استفاده از کار برگ‌های حل مسئله.	۱- آموزش قواعد تصمیم‌گیری، ۲- ارزیابی پیشرفت افراد در حل مسئله با استفاده از کار برگ‌های حل مسئله.

یافته‌ها

یافته‌های توصیفی برای متغیر حل مسئله در جدول ۲ ارائه شده است. به منظور پاسخ‌گویی به فرضیات پژوهش و مقایسه نمرات سه گروه در پس‌آزمون با در نظر داشتن تفاوت آن‌ها در پیش‌آزمون و به علت وجود تنها یک متغیر وابسته از آزمون تحلیل کوواریانس یک‌راهه (ANCOVA) استفاده شد. نتایج به‌طور خلاصه در جدول ۳ ذکر داده شده است.

جدول ۲: میانگین و انحراف معیار پس‌آزمون - پیش‌آزمون دو گروه آزمایشی و گروه کنترل در مؤلفه حل مسئله

مؤلفه	گروه داستان		گروه مهارت حل مسئله		گروه کنترل	
	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد
پیش‌آزمون	۲/۷۵	۱/۹۱	۲/۵۸	۱/۶۲	۲/۷۵	۱/۴۲
پس‌آزمون	۴/۰۸	۲/۴۶	۳/۱	۲/۳۲	۲/۵	۱/۱۳

جدول ۳: نتایج آزمون تحلیل کوواریانس

متغیر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	آماره F	سطح معنی‌داری
گروه‌ها	۲۵/۲۷۵	۲	۱۲/۶۳۸	۴/۹۱	۰/۰۱۴
خطا	۸۲/۲۷	۳۲	۲/۵۷		
حل مسئله	۵۸/۵۶۰	۱	۵۸/۵۶۰	۲۲/۷۷	...

نتایج مندرج در جدول ۲ ($F=4/91, P < 0/05$) بیانگر آن است که در بین سه گروه در متغیر حل مسئله تفاوت معناداری وجود دارد، به‌منظور بررسی دقیق‌تر و مقایسه دوبه‌دوی گروه‌ها از آزمون تعقیبی توکی استفاده شد و نتایج آن در جدول ۴ گزارش شده است.

جدول ۴: نتایج آزمون توکی

متغیر	گروه یک	گروه دو	MD	Sig
حل مسئله	حل مسئله به شیوه معمول	داستان	۰/۰۸۳۳	۰/۹۹۱
	حل مسئله به شیوه معمول	کنترل	۱/۷۵	۰/۰۲۸
	داستان	کنترل	۱/۶۶	۰/۰۳۸

نتایج جدول ۴ بیانگر آن است که آموزش مهارت حل مسئله از طریق داستان و آموزش مهارت حل مسئله به شیوه معمول، هر دوی یک میزان، مهارت حل مسئله کودکان را افزایش می‌دهد و تفاوت معناداری بین دو روش وجود ندارد. بنابراین فرض صفر تأیید و فرض اصلی رد شد.

بحث و نتیجه گیری

این پژوهش نشان داد که داستان‌ها عملکردی مشابه آموزش مهارت حل مسئله به شیوه دزوریلا و نزو (۲۰۰۷) در افزایش مهارت حل مسئله دارند. به تعبیری دیگر از داستان‌های این پژوهش می‌توان برای افزایش مهارت حل مسئله در کودکان و نوجوانان استفاده نمود، زیرا داستان‌ها قابلیت‌های درمانی گوناگونی دارند. داستان به کودکان نشان می‌دهد که آن‌ها تنها اشخاصی نیستند که با این مشکلات مواجه شده‌اند، به آنان می‌آموزد که برای یک مشکل بیش از یک راه حل وجود دارد، به شخص کمک می‌کند که یک مشکل را آزادانه‌تر بیان کند، به کودکان و نوجوانان در انجام یک سری اعمال مفید به منظور حل مشکل کمک می‌کند، "مفهوم خود" افراد را توسعه می‌دهد، فشارهای ذهنی یا هیجانی را رها می‌سازد، "خودارزیابی" صادقانه را در افراد پرورش می‌دهد، روشی برای یافتن علاقه در بیرون از خود است و در نهایت رفتارها و انگیزه‌های انسانی را پرورش می‌دهد (ای اکس^۱، ۱۹۹۳).

از سوی دیگر می‌توان این یافته را این‌گونه تفسیر نمود که داستان‌ها جهت‌گیری نسبت به مشکل و نحوه تفکر فرد راجع به مشکلات زندگی را تغییر می‌دهد. در مدل آموزش مهارت حل مسئله به شیوه دزوریلا و نزو (۲۰۰۷) از تکنیک‌های مختلف شناختی برای تغییر جهت‌گیری افراد نسبت به مشکل استفاده می‌شود (مانند تکنیک ABC)، اما داستان‌ها نیز قادر به آموزش بازسازی شناختی، آزمایش شناختی - رفتاری و مواجهه هستند (اوتو، ۲۰۰۰)؛ زیرا آن‌ها به بازسازی شناختی از طریق به چالش کشیدن افکار خودکار و نادرست فرد توسط محتوای داستان کمک می‌کنند و از سوی دیگر داستان‌ها امکانات و انتخاب‌های جدیدی را در اختیار فرد قرار می‌دهند که اعتبار افکار خودکار و غیرمنطقی فرد را به چالش می‌کشد (برای مثال در داستان موقعیت نامیدکننده و فاجعه‌آمیز تعریف نمی‌شود، بلکه در نهایت راه‌حلی برای آن یافت می‌شود) (کوک، ۲۰۰۴). دی بور^۲ (۱۹۹۰) در تحقیقی بر روی کودکانی که دچار تروما شده بودند، متوجه شد که استفاده از داستان در درمان این کودکان موجب بازسازی شناختی و ایجاد یک دید عینی‌تری نسبت به تروما و انتخاب راهبردهای سازگارانه‌تر می‌شود.

از جهتی دیگر، کودک از طریق همانندسازی با قهرمان داستان درمی‌یابد که وی تنها کسی نیست که با مشکلات درگیر است (کوک، ۲۰۰۴) و به‌طور غیرمستقیم نگرش‌ها و افکار شخصیت اصلی داستان را کسب می‌کند (پاردیک، ۱۹۹۴). این مطلب همراه با در نظر گرفتن توانایی بالای داستان در کاهش مقاومت افراد، موجب بازسازی سریع‌تر و قوی‌تر شناختی نسبت به روش معمول آموزش مهارت حل مسئله در افراد می‌گردد. داستان‌ها به دلیل داشتن محتوای جذاب، تخیل کودک را تا آنجا که ممکن است، درگیر خود می‌سازد و این موضوع به‌طور طبیعی انگیزه برای درمان را افزایش می‌دهد و منجر به آن می‌شود که کودک نقش فعال‌تری را در درمان بر عهده بگیرد (زیممرمن^۳، ۲۰۱۷). به‌طوری‌که کودکان معمولاً با حدس زدن انتهای داستان، سؤال پرسیدن راجع به داستان و بازگو نمودن داستان برای والدین خود علاقه‌ی خود را نشان می‌دهند، همه‌ی این موارد بیانگر آن است که ذهن کودک حتی پس از پایان داستان، متوجه و درگیر داستان باقی می‌ماند (کوک، ۲۰۰۴).

و این خود به‌نوعی می‌تواند حاکی از اثرات عمیق و سریع داستان بر روی رفتار ناسازگار کودک باشد. همچنین آمیخته شدن داستان‌ها با هیجانات آن‌ها را در ذهن کودک برجسته‌تر می‌سازد؛ در نتیجه به‌راحتی تا مدت‌ها قابل بازیابی و یادآوری از حافظه است (هفتر، ۲۰۰۳).

1 Aiex

2 De bour

3 Zimmerman

بر سرعت روند درمان افزوده می‌شود، زیرا ذهن کودک که حتی خارج از جلسه‌ی درمان نیز درگیر داستان و محتوای آن است، به راحتی پیام‌های منتقل از طریق داستان را دریافت و آن را تبدیل به مهارت نموده و در عمل به کار می‌بندد.

درنهایت و به‌طور کلی می‌توان دریافت که داستان ابزار مهمی برای آموزش مهارت حل مسئله است زیرا فرصت مناسبی برای انتقال تجربه است که تجربه و یادگیری نیز مهارت حل مسئله را تقویت می‌کند. یافته‌های این پژوهش بر مؤثر بودن بهره‌گیری از داستان‌ها در آموزش مهارت حل مسئله به کودکان و نوجوانان تأکید دارد. زمان اندک، همکاری کم اولیا مدرسه، عدم وجود داستان‌های معتبر و پایا در این حوزه، عدم همکاری والدین در تحقیق، انتخاب یک مدرسه به‌عنوان نمونه، انجام پژوهش تنها بر روی دانش‌آموزان پسر و وجود پاداش‌های محدود در دانش‌آموزان از محدودیت‌های این پژوهش بود. استفاده از تمثیل‌ها و استعاره‌ها (بالأخص استعاره‌های بومی) در آموزش مهارت‌های روان‌شناختی می‌تواند موضوعات بحث‌برانگیزی برای پژوهشگران به همراه آورد.

منابع

- بهرامی، فاطمه. (۱۳۸۴). کارایی آموزش مهارت حل مسئله در کاهش پرخاشگری دانش‌آموزان دختر. *مجله اندیشه و رفتار*، ۱۱، ۴۶۷-۴۶۹.
- سیدی، طاهره. (۱۳۸۱). کاربرد قصه‌گویی در درمان مشکلات رفتاری-عاطفی و پرخاشگری. *فصلنامه تعلیم و تربیت استثنایی*، (۲۳)، ۱۳-۳۵.
- شیبانی، شهناز؛ دلاور، علی؛ یوسفی لویه، مجید. (۱۳۸۵). تأثیر قصه درمانی بر کاهش علائم افسردگی در کودکان افسرده. *پژوهش در حیطه کودکان استثنایی*، ۴(۲۲)، ۹۱۶-۸۹۳.
- مرادی، امید؛ ثنایی، باقر. (۱۳۸۵). بررسی اثربخشی آموزش مهارت حل مسئله بر کاهش تعارضات والد- فرزند در دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه شهر تهران. *تازه‌ها و پژوهش‌های مشاوره*، ۲۰(۵)، ۱-۳۱.

- Burns, G. W. (2005). *101 healing stories for kids and teens using metaphors in therapy*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Cook, J. W., Taylor, L. A., & Silverman, P. (2004). The application of therapeutic storytelling techniques with preadolescent children: A clinical description with illustrative case study. *Cognitive and Behavioral Practice, 11*(2), 243-248. doi:10.1016/s1077-7229(04)80035-x
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological Bulletin, 115*(1), 74-101. doi:10.1037//0033-2909.115.1.74
- Doan, R. F. (1998). The king is dead: long live the king: narrative therapy and practicing what we preach. *Family process, 37*(3), 379-385.
- Dzurilla, T. J., & Goldfried, M. R. (1971). Problem solving and behavior modification. *Journal of Abnormal Psychology, 78*(1), 107-126. doi:10.1037/h0031360
- DZurilla, T. J., & Nezu, A. M. (1999). *Problem-solving therapy: A social competence approach to clinical intervention*. New York, NY: Springer Pub.
- DZurilla, T. J., & Nezu, A. M. (2007). *Problem-solving therapy: A positive approach to clinical intervention*. New York: Springer.
- DZurilla, T. J., & Nezu, A. M. (2007). *Problem-solving therapy: A positive approach to clinical intervention*. New York: Springer.
- Friedberg, R. D., & Wilt, L. H. (2010). Metaphors and Stories in Cognitive Behavioral Therapy with Children. *Journal of Rational-Emotive & Cognitive-Behavior Therapy, 28*(2), 100-113. doi:10.1007/s10942-009-0103-3
- Forgan, J. W. (2003). *Teaching Problem Solving Through Children's Literature*. Libraries Unlimited.
- Heffner, M. (2003). Experimental support for use of story telling to guide behavior. Doctoral dissertation.
- Kottman, T., & Ashby, J. (2002). *Metaphoric stories*. New York: Jonson Aronson INC.
- Lyddon, W. J., Clay, A. L., & Sparks, C. L. (2001). Metaphor and change in counselling. *Journal of Conselling And Development, 79*(5), 269-275.
- Otto, M. W. (2000). Stories and metaphors in cognitive-behavior therapy. *Cognitive and Behavioral practice, 7*(7), 166-172.
- Pardeck, J. T., & Pardeck, J. A. (1987). Using Bibliotherapy to Help Children Cope with the Changing Family. *Children & Schools, 9*(2), 107-116. doi:10.1093/cs/9.2.107
- Parry, A. (1991). A Universe of Stories. *Family Process, 30*(1), 37-54. doi:10.1111/j.1545-5300.1991.00037.x
- Raymond, M. B. (2007). Therapeutic storytelling. Doctoral dissertation. Department of psychology, Illinois state university.

- Strand, P. S. (1997). Toward a Developmentally Informed Narrative Therapy. *Family Process*, 36(4), 325-339. doi:10.1111/j.1545-5300.1997.00325.x
- Sure, M.B., spivak, G., & platt, J.J. (1985). Means- ends problem solving stimuli and scoring procedures.
- Zimmerman, J. (2017). Neuro-narrative Therapy: Brain Science, Narrative Therapy, Poststructuralism, and Preferred Identities. *Journal of Systemic Therapies*, 36(2), 12-26. doi:10.1521/jsyt.2017.36.2.12



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی