

## مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش هیجانی کودکان پیش دبستان در مجموعه پویانمایی «دورای جست‌وجوگر»

محمد رضا حسنائی<sup>۱</sup>، معصومه موگویی<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۷/۱۵ تاریخ پذیرش: ۹۸/۱۱/۰۱

### چکیده

یادگیری مهارت‌های زندگی و چگونگی مقابله با مسائل و رویدادهای مختلف، نقش مهمی در پیشرفت و موفقیت انسان‌ها برعهده دارد. این توانایی‌ها که مهارت‌های هوش هیجانی نام گرفته‌اند، می‌توانند در بهبود ارتباطات اجتماعی و کیفیت زندگی افراد نقش بسزایی داشته باشند. امروزه رسانه‌های جمعی از جمله تلویزیون، ابزار آموزشی مناسبی در جهت افزایش آگاهی کودکان به حساب می‌آیند که علاوه بر آموزش‌های گوناگون، می‌توانند کودکان را تحت تأثیر اطلاعات و مفاهیم ضمنی خود قرار دهند. در این مقاله تأثیر پویانمایی «دورای جست‌وجوگر» از جهت آموزش‌های غیرمستقیم و نمایش مهارت‌های هوش هیجانی، مورد مطالعه قرار می‌گیرند. به همین منظور هشت قسمت از این مجموعه پویانمایی با تکیه بر نظریه یادگیری مشاهده‌ای آلبرت بندورا و براساس مؤلفه‌های مدل هوش هیجانی بار - آن، بررسی و تحلیل می‌گردد. نتایج مقاله حاکی از آن است که این مجموعه پویانمایی دربرگیرنده بازنمایی‌های مختلفی از مؤلفه‌های هوش هیجانی است که می‌تواند در بهبود این مهارت‌ها در کودکان پیش‌دستانی مؤثر واقع شود. با توجه به سال‌های طولانی پخش این مجموعه و مخاطبان بسیاری که در سطح جهان دارد، به نظر می‌رسد که بررسی و مطالعه این پویانمایی‌ها در بستر هوش هیجانی، می‌تواند اطلاعات مفیدی را در جهت ساخت مجموعه‌های موفق مشابه در کشور خودمان به دست دهد.

### واژه‌های کلیدی

هوش هیجانی، پویانمایی‌های آموزشی، نظریه‌های یادگیری، آموزش‌های پنهانی، دورای جست‌وجوگر

۱. دانشیار گروه تصویر متحرک دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران (نویسنده مسئول) hosnaee@art.ac.ir  
۲. کارشناسی ارشد تصویر متحرک دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران asumehmogui@gmail.com

### مقدمه

در طول سالیان متمادی، نظریات گوناگونی پیرامون هوش<sup>۱</sup> به وجود آمده و مؤلفه‌ها و مفاهیم بسیاری برای آن مطرح گردیده است. هوش هیجانی یا عاطفی<sup>۲</sup> یکی از این مفاهیم است که نقش برجسته‌ای در زندگی، ارتباطات و سازش فرد با محیط و جامعه دارد. به‌طور کلی هوش هیجانی به معنای خودآگاهی فرد نسبت به هیجانات و توانایی کنترل این عواطف و احساسات در خود و دیگران است که می‌تواند تأثیر بسزایی در پیشرفت و موفقیت فرد داشته باشد.

«فردی که دارای هوش هیجانی بالایی است ضمن آن‌که شناخت درستی از عواطف و احساسات خود دارد، از این قابلیت برخوردار است که سکان این هیجانات را در دست گرفته و اقدامات صحیحی متعاقباً انجام دهد» (گلمن، ۱۳۹۶: ۲۵). «اصطلاح هوش هیجانی نخستین بار در دهه ۱۹۹۰ توسط دو روان‌شناس به نام‌های جان مایر<sup>۳</sup> و پیتر سالووی<sup>۴</sup> مطرح شد. آن‌ها این‌طور اظهار کردند که افراد دارای هوش هیجانی بالا، می‌توانند به راحتی بین رویدادهای مثبت و منفی تمایز قائل شده و از این اطلاعات مفید پیرامون هیجان‌ها، برای راهنمایی فرایند اندیشه و اقدام استفاده کنند» (سبحانی‌نژاد و یوزباشی، ۱۳۸۷: ۱۵).

به این علت که مهارت‌های هوش هیجانی اکتسابی بوده و قابل یادگیری هستند، پرورش این مهارت‌ها از سنین کودکی، می‌تواند نقش کلیدی در آینده کودک و رشد شخصیتی او داشته باشد. به گفته دانیل گلمن<sup>۵</sup> «سال‌های اولیه زندگی کودک از جهت شکل دادن عناصر سازنده هوش هیجانی در او بسیار ارزشمند است و توانمندی‌های ایجاد شده در سال‌های اولیه زندگی کودک، شالوده توانایی‌های عاطفی و هیجانی کسب شده در سال‌های بعدی زندگی او را تشکیل می‌دهد» (گلمن، ۱۳۹۶: ۲۸۷). از این‌رو، ضرورت آموزش و پرورش این مهارت‌ها به کودکان توسط ابزارها و روش‌های گوناگون، بیش از پیش احساس می‌شود.

از سویی دیگر، کودکان در سنین خردسالی از این توانایی برخوردارند که با مشاهده الگوهای رفتاری، تحت تأثیر آن‌ها قرار گیرند. آن‌ها از نخستین سال‌های زندگی‌شان، مصرف‌کننده انواع پویانمایی‌ها و کارتون‌های مختلف بوده و روزانه اعمال و رفتار بسیاری را مشاهده می‌کنند.

- 
1. Intelligence
  2. Emotional Intelligence
  3. John D Mayer
  4. Peter Salovey
  5. Daniel Goleman

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۸۱

دانشمندان و روان‌شناسان بسیاری به اهمیت مشاهده دیداری در بروز رفتارهای کودک پی برده و تحقیقات بسیاری در این حیطه انجام دادند. در این میان می‌توان از نظریات آلبرت بندورا نام برد. آلبرت بندورا<sup>۱</sup> بر این باور است که مشاهده افراد مختلف می‌تواند در بکارگیری و تقلید رفتارهای آن‌ها، نقش بسزایی داشته باشد. این تأثیرات می‌توانند به صورت پنهان و غیرفعال باقی بمانند تا در شرایط مناسب محیطی خود را بروز دهند. به نظر او یادگیری می‌تواند بدون درگیری با عامل یاددهنده و تنها از طریق مشاهده و توجه به اعمال و رفتار او صورت می‌گیرد (راتوس<sup>۲</sup>، ۱۳۸۶: ۳۴۹).

بنابراین تلویزیون، با برنامه‌های مختلف و مخاطبان بسیاری که دارد از این قابلیت برخوردار است که علاوه بر سرگرم ساختن کودکان، مفاهیم مختلفی را به صورت غیرمستقیم به آن‌ها آموزش دهد. به این معنا که کودک در حین مشاهده برنامه‌های مختلف، در حال دریافت پیام‌های مختلف ضمنی و یادگرفتن انواع رفتارها و عکس‌العمل‌ها است.

«دانشمندان به این نوع از یادگیری، که در آن فرد بدون آنکه متوجه شود، تحت تأثیر مفاهیم ضمنی ارائه شده قرار می‌گیرد؛ «یادگیری پنهان»<sup>۳</sup> می‌گویند. در این شیوه آموزشی، داده‌های اطلاعاتی مختلفی به صورت غیرمستقیم به مخاطبان منتقل شده و فرد بی‌آنکه متوجه فرایند یادگیری باشد، به ثبت و ضبط محرک‌ها اقدام می‌کند» (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۲۳۰). بنابراین کودکان به عنوان مصرف‌کنندگان بی‌شمار برنامه‌های تلویزیونی نیز می‌توانند در معرض تأثیرپذیری غیرمستقیم از محتوای آن‌ها باشند و در این میان، پویانمایی‌های سریالی به دلیل مخاطب زیاد و پخش مکرر توسط شبکه‌های مختلف، نقش برجسته‌ای در انتقال مفاهیم خود به کودکان ایفاء می‌کنند.

«دورای جست‌وجوگر»<sup>۴</sup> پویانمایی آموزشی است که توسط کریس گیفورد<sup>۵</sup>، والری والش والدز<sup>۶</sup> و اریک وینر<sup>۷</sup> ساخته شده و نخستین قسمت آن در سال ۲۰۰۰ از سوی شرکت نیکلودئون<sup>۸</sup> پخش

1. Albert Bandura
2. Spencer Rathus
3. latent learning
4. Dora the Explorer
5. Chris Gifford
6. Valerie Walsh Valdes
7. Eric Weiner
8. Nickelodeon

گردیده است. این مجموعه پویانمایی به دلیل مخاطبان بسیاری که در سطح جهان دارد، به عنوان پدیده‌ای در این ژانر به حساب می‌آید (Guidotti-Hernandez, 2007: 210). شخصیت اصلی این برنامه پویانمایی به نام دورا مارکز، دختری امریکایی از نژاد لاتین است که در ضمن ماجراجویی‌های مختلف، آموزش‌هایی را به مخاطبان ارائه می‌دهد. در هر قسمت از این برنامه ماجراها و مسائل مختلفی پیش می‌آید که دورا آن‌ها را حل می‌کند. دورا با نگاه مستقیم به مخاطبان با آن‌ها ارتباط برقرار کرده و از آنها سؤال‌هایی در رابطه با داستان می‌پرسد و منتظر می‌ماند تا پاسخ دهند.

دورا بسیار با هوش به نظر می‌رسد و از مهارت‌های حل مشکل و دانش زبان اسپانیایی‌اش برای غلبه بر موانع و رسیدن به اهداف مختلف استفاده می‌کند. او درک صحیحی از رویدادها دارد و نه تنها در موقعیت‌های مختلف می‌تواند بهترین راه حل را پیدا کند؛ بلکه با کمک کردن به دیگران به صورت رهبر گروه دوستان خود دیده می‌شود.

«بنا بر گفته سازندگان این پویانمایی‌ها، در هر قسمت از پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر»، هفت درس هوشمندانه به کودکان داده می‌شود. در واقع این مجموعه پویانمایی براساس نظریه هوش چندگانه گاردنر<sup>۲</sup> طراحی شده است. نظریه‌ای که مهارت‌های خواندن و نوشتن و ریاضی را کافی ندانسته و مهارت‌های زبان‌شناختی، موسیقی و بدن‌شناختی را برای کودکان ضروری می‌داند» (Nick Jr., 2000).

در قسمت‌های مختلف این مجموعه پویانمایی در خلال موسیقی، معما و داستان، زبان دوم نیز به کودکان آموزش داده می‌شود.

### پیشینه تحقیق

کودکان امروز بسیاری از اوقات خود را در طول شبانه‌روز صرف دیدن برنامه‌های مختلف لوئیزیونی می‌کنند. این رسانه‌ها می‌توانند محملی برای انتقال اطلاعات گوناگون و وسیله‌ای برای افزایش اطلاعات آن‌ها در حیطه‌های مختلف زندگی باشند.

لورا برک بر این باور است که علاوه بر خانه و کودکستان، محیط‌های یادگیری دیگری نیز کودکان را تحت تأثیر قرار می‌دهند. مثلاً یک کودک ۲ تا ۶ ساله، به طور میانگین ۱/۵ تا ۳ ساعت

- 
1. Dora Marquez
  2. Howard Gardner

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۸۳

در روز به تماشای تلویزیون می‌پردازد که اگر ساعات تماشای تلویزیون بیش از حد نباشد، می‌تواند بستر مناسبی برای رشد شخصیت کودکان فراهم سازد (برک، ۱۳۸۴: ۳۴۰).

آلبرت بندورا و همکارانش (۱۹۶۳) آزمایش‌های بسیاری پیرامون تأثیرات مخرب برنامه‌های تلویزیونی بر روی کودکان انجام دادند. آن‌ها بر این باورند که خشونت که در رسانه‌ها جلوه‌گر شده است می‌تواند مورد تقلید توسط کودکان قرار گیرد. زیرا در اغلب موارد، این خشونت به نمایش درآمده آثار موقت و اندکی به دنبال دارد. در این نمایش‌ها، هیچ کیفر یا عقوبتی دامن‌گیر ابرقهرمان‌ها و نیروهای شرور نشده و به آسیب‌های رفتارهای پرخاشگرانه توجهی صورت نمی‌گیرد (راتوس، ۱۳۸۶: ۳۵۱).

همچنین تحقیقات بسیاری در سال‌های اخیر بر روی تأثیر محتوای خشن برنامه‌های تلویزیونی بر روی مخاطبان کودک صورت گرفت که همگی بر وجود تأثیرات مخرب محتوای برخی از برنامه‌های تلویزیونی بر روی کودکان اذعان داشتند.

داگلاس جنتایل<sup>۱</sup> در کتاب *خشونت در رسانه‌ها و بچه‌ها*<sup>۲</sup> (۲۰۰۳)، پژوهش‌های گسترده‌ای که در ۴۰ سال اخیر در زمینه بررسی اثرات خشونت در رسانه‌های مختلف از جمله تلویزیون، فیلم، بازی‌های ویدیویی، موسیقی و اینترنت انجام گرفته را گرد هم آورده و بر این باور است که بازنمایی‌های خشونت‌آمیز در این رسانه‌ها اثرات مخربی بر روی نگرش و اعمال کودکان و نوجوانان داشته است (Gentile, 2003).

پژوهشگران و روان‌شناسان بسیاری نیز وجود دارند که رسانه‌های گروهی همچون تلویزیون را برای کودکان بسیار مفید و سودمند می‌دانند. آن‌ها نیز به تأثیر برنامه‌های تلویزیونی بر روی کودکان اعتیاد دارند، اما این رسانه‌ها را به‌عنوان ابزار مفیدی در آموزش کودکان می‌دانند که می‌توانند مخاطبان خود را تحت تأثیر محتوای برنامه‌های مختلف خود قرار دهد، اما این تأثیرات جنبه‌ای مثبت و سازنده دارد.

باری گانتتر<sup>۳</sup> و جیل مک آلر<sup>۴</sup> در کتاب *خشونت رسانه‌ای و کودکان*<sup>۵</sup> (۱۹۹۸) به بررسی تأثیرات تلویزیون بر کودکان پرداخته‌اند. آن‌ها بر این باورند که تلویزیون می‌تواند به‌عنوان یک ابزار آموزشی

- 
1. Douglas Gentile
  2. Media Violence and Children
  3. Barrie Gunter
  4. Jill McAleer
  5. Media Violence and Children

قدرتمند، اطلاعات مفیدی را به کودکان منتقل سازد و آن‌ها را با جنبه‌هایی از زندگی که بدون تلویزیون امکان دسترسی به آن‌ها وجود ندارد، آشنا سازد. تلویزیون یک راه سازنده برای استفادهٔ بهینه از وقت است که به وسیلهٔ آن طیف وسیعی از درام، سرگرمی و نکات آموزشی به دست می‌آید (Gunter & McAleer, 1997: xii)

### یادگیری

یادگیری یکی از مهم‌ترین زمینه‌ها و از چالش برانگیزترین مفاهیم در علم روان‌شناسی است. این پیچیدگی به دلیل فرایند مهم ایجاد تغییر در ذهن و رفتار آدمی بوده و به همین دلیل است که نظریه‌های گوناگونی در زمینه یادگیری وجود دارد. هر کدام از روان‌شناسان و نظریه‌پردازان به نوع خاصی از یادگیری توجه نشان داده‌اند.

برخی مانند پائولوف<sup>۱</sup> (۱۸۴۹-۱۹۳۶) و اسکینر<sup>۲</sup> (۱۹۹۰-۱۹۰۴) شرطی شدن را اساس یادگیری می‌دانند. شرطی‌سازی خود به سه دسته تقسیم می‌شود. شرطی‌سازی کلاسیک شیوه‌هایی را شامل می‌شود که در آن‌ها یک موضوع و مسأله را به موضوع دیگر ربط می‌دهیم. مثلاً نمره بیست را به نمره صفر ترجیح می‌دهیم. ما از ابتدای تولد دانشی دربارهٔ نمره بیست یا فرق آن با صفر نداشتیم، بلکه این مفاهیم در ارتباط با رفتارها و پاسخ‌هایی که از محیط و دیگران دریافت کرده‌ایم، در ما شکل گرفته‌اند. در این نوع یادگیری، به دلیل تداعی یا ارتباط معنادار بین رویدادها، مفهومی به ذهن متبادر می‌شود که به رفتاری در رابطه به آن می‌انجامد. در شرطی‌سازی آزمایش و خطا، پاسخ به محرک‌ها به صورتی انجام می‌پذیرد که به تدریج و با تکرار از پاسخ‌های غلط کاسته شده و بر پاسخ‌های صحیح افزوده می‌شود. در شرطی‌سازی عاملی، جانداران به دلیل پیامدهای رفتار خود، کاری را انجام می‌دهند یا از انجام آن خودداری می‌کنند. در فرایند یادگیری بنا بر این نظریه، عامل تقویت‌کننده و الگوسازی نقش مهمی در بروز رفتار و پاسخ صحیح برعهده دارد (راتوس، ۱۳۸۶: ۳۱۸).

گروهی دیگر از روان‌شناسان مانند برونر<sup>۳</sup> (۲۰۱۶-۱۹۱۵) با ارائه نظریه‌های شناختی، به جایگاه ادراک در فرایند یادگیری تأکید می‌کنند. به این معنا که اساس یادگیری بر مبنای ایجاد تغییر در رفتار بوده که این تغییر بر اثر اکتشاف و استدلال فرد براساس تجارب گذشته‌اش صورت گرفته و

---

1. Ivan Pavlov  
2. Fredric Skinner  
3. Jerome Bruner

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۸۵

بیشتر بر درونی‌سازی مطالب علمی و کشف راه‌حل توجه نشان می‌دهد. بعضی دیگر از نظریه پردازان مانند گانیه<sup>۱</sup> (۱۹۷۴) شرطی‌شدن و ادراک را دو موضوع در هم تنیده می‌دانند و بر حل مسأله توجه دارند (شفیع‌آبادی، ۱۳۶۶: ۱۲۳).

### یادگیری مشاهده‌ای<sup>۲</sup> بندورا

در این نوع یادگیری به چگونگی آموختن افراد از طریق مشاهده اعمال دیگران توجه می‌شود. از آنجا که کودکان هر رفتاری را که می‌بینند تقلید نمی‌کنند، تحقیقات فراوانی بر روی چگونگی یادگیری کودکان از طریق مشاهده صورت گرفت. آلبرت بندورا (۱۹۲۵) از دانشگاه استانفورد<sup>۳</sup> و همکارانش، تحقیقات وسیعی در این زمینه انجام دادند و به این نتیجه رسیدند که می‌توان با مشاهده رفتار دیگران، مهارت‌هایی را فراگرفت. برطبق نظر آن‌ها یادگیری مشاهده‌ای به شکل مکانیکی و با تقویت به دست نمی‌آید، یادگیری مشاهده‌ای زمانی رخ می‌دهد که افراد را به هنگام فعالیت‌شان مشاهده کنیم و به صحبت‌های آن‌ها گوش دهیم. به نظر او این یادگیری بدون درگیری با عامل یاددهنده و تنها از طریق مشاهده و توجه به اعمال و رفتار او صورت می‌گیرد. ممکن است که لازم باشد که برای اصلاح مهارت به دست آمده، کمی تمرین کنیم و یا اینکه این مهارت به صورت پنهان و غیرفعال باقی بماند تا در شرایط مناسب محیطی خود را بروز دهد. در این شیوه، به فردی که رفتارش مورد تقلید یا مشاهده قرار گرفته است، سرمشق یا الگو<sup>۴</sup> گفته می‌شود. به این صورت که در هنگام مشاهده رفتار تقویت شده الگو، به‌طور جانشینی یا غیابی<sup>۵</sup> تقویت می‌شویم و احتمال بروز چنین رفتار و کرداری در ما بیشتر می‌شود (راتوس، ۱۳۸۶: ۳۴۹).

ماسن و همکاران در توضیح پیرامون الگوی بندورا، آن را شامل چهار مرحله می‌دانند این مراحل عبارتند از:

توجه؛ هرچند که نگاه کردن و دقت کودک به سرمشق خود، تضمینی برای یادگیری او نیست؛ اما در این فرایند توجه<sup>۶</sup>، کودک به الگو، بسیار ضروری است.

1. Gagne
2. Observational learning
3. Stanford University
4. Model
5. Vicariously
6. Attention

**یادداری**<sup>۱</sup>؛ در این مرحله کودک با توجه به مهارت‌های فردی و طبقه‌بندی‌های شناختی خود، رفتار سرمشق را تعبیر و تفسیر کرده و به ذهن می‌سپارد. بنابراین آنچه که دریافت می‌کند بستگی به سطح رشد شناختی او و میزان تجارب گذشته‌اش دارد. در این هنگام، کودک رفتاری را مشاهده کرده و اطلاعات آن را در حافظه خود ذخیره کرده است.

**بازتولید حرکتی**؟ امکان دارد که کودک در عمل استفاده‌ای از اطلاعات به دست آمده نداشته باشد؛ اما پاسخ‌های رفتاری او مدت‌ها پس از مشاهده سرمشق بروز می‌کنند. به این مرحله بازتولید حرکتی گفته می‌شود. مثلاً کودک بازی بسکتبال را در تلویزیون مشاهده کرده است و چند سال بعد در زمین بسکتبال آن دانش را به ذهن می‌آورد و می‌خواهد که از آن رفتار مشاهده‌ای، تقلید کند. در این مرحله، میزان توانایی‌های حرکتی و ذهنی کودک، در چگونگی تقلید کودک از الگو تأثیر می‌گذارد.

**فرایندهای انگیزشی**؛ در این مرحله انگیزه کودک برای تقلید از الگو بسیار اهمیت دارد. دیدن پیامدها و عواقب رفتارهای الگو، نقشی تعیین‌کننده در تقلید کودکان از آن رفتار، برعهده دارند. کودکان در هنگامی که می‌بینند فردی به دلیل کارش پاداش دریافت کرده و مورد تحسین دیگران قرار گرفته یا به دلیل آن عمل تنبیه و سرزنش شده است، انتخاب می‌کند که آیا این رفتار را انجام دهد یا نه. بدیهی است که کودکان در این مرحله اعمالی را سرمشق خود قرار می‌دهند که با علائق و ارزش‌های آن‌ها مطابقت داشته است (ماسن و همکاران، ۱۳۷۴: ۳۹۸-۳۹۷).

### اصول یادگیری

انسان‌ها براساس توانایی‌های ذهنی و جسمی خود قادر به یادگیری در زمینه‌های گوناگون هستند. در این میان عواملی وجود دارد که به بهبود این فرایند کمک می‌کند. دکتر شفیع‌آبادی در کتاب مبانی روان‌شناسی رشد (۱۳۶۶) این عوامل را به پنج دسته تقسیم کرده است. این مؤلفه‌ها عبارتند از:

**آمادگی**؛ شرایط کلی یادگیرنده باید از همه نظر برای آموختن مساعد باشد. رشد عقلانی و ذهنی او در این میان از اهمیت بالایی برخوردار است. همچنین ویژگی‌ها، توانایی‌ها و محدودیت‌های او باید بررسی شود و نیز امکانات آموزشی مناسب فراهم باشد.

- 
1. Retention
  2. Motor Reproduction



**انگیزش؛** این اصطلاح، مفاهیم عمیقی را در بر می‌گیرد. به‌طور کلی انگیزش موتور محرکه هر فرد در تلاش‌ها و فعالیت‌های اوست. انگیزش سبب جهت‌دهی به رفتار یادگیرنده می‌شود و او را در طول مسیر یادگیری به جلو می‌راند. انگیزه به دو دسته بیرونی و درونی تقسیم می‌شود. انگیزه درونی میل و گرایش فرد به انجام کاری است. یعنی فرد به‌دلیل علاقه درونی و میل شخصی به انجام کاری می‌پردازد؛ اما وقتی که انسان به‌دلیل عوامل بیرونی نظیر پاداش‌ها و تحریک اطرافیان به انجام کاری مایل می‌شود، این انگیزه‌ای بیرونی است. در هنگامی که انگیزه فرد بیرونی باشد این امکان وجود دارد که با از بین رفتن آن عامل، انجام عمل در فرد کاهش یابد و از بین برود» (شفیع‌آبادی، ۱۳۶۶: ۱۲۱).

**تمرین؛** یکی از موارد لازم و ضروری در یادگیری تمرین کردن است. تمرین و تکرار به دو صورت متمرکز و نامتمرکز صورت می‌گیرد. در تمرین متمرکز، یادگیرنده بدون افتادن وقفه‌ای میان تمرین‌هایش، فعالیت مشخصی را تکرار می‌کند. در تمرین نامتمرکز، شخص یادگیرنده پس از مدتی که از تمرین می‌گذرد، به کار دیگری مشغول شده و دوباره تمرین را ادامه می‌دهد. در تمرین نامتمرکز فرد خستگی کمتری را احساس کرده و بازدهی او بالاتر می‌رود.

**ارتباط مطالب؛** اگر یادگیرنده بتواند بین مطالب مختلفی که به او آموزش داده می‌شود، ارتباط معناداری برقرار کند، یادگیری او به‌طرز چشمگیری ارتقاء می‌یابد. همچنین این امر سبب شده که مطلب مورد نظر کمتر فراموش شده و باعث تسریع در امر یادگیری می‌شود.

**احساس موفقیت؛** اگر فرد یادگیرنده از سوی دیگران تشویق شود و پیشرفت او بازگو گردد، این امر سبب می‌شود که انگیزه او در یادگیری افزایش یافته و احساس موفقیت به او دست دهد. همچنین فرد می‌تواند با تجزیه و تحلیل روند یادگیری خود علاوه‌بر اینکه نقاط ضعف خود را شناسایی می‌کند، بر نقاط رشد خود توجه کرده و با این کار یادگیری خود را بهبود می‌بخشد.» (شفیع‌آبادی، ۱۳۶۶: ۱۲۲).

### یادگیری از طریق پویانمایی

آگاهی دادن و آموزش به کودکان یکی از دغدغه‌های همیشگی والدین بوده است. وسایل و ابزار آموزش دادن به این خردسالان در گذر سال‌ها تغییر کرده است. امروزه کودکان بسیاری از اوقات خود را صرف دیدن برنامه‌های تلویزیونی و به‌خصوص انواع فیلم‌های پویانمایی می‌کنند. استفاده از پویانمایی برای اهداف آموزشی، محصول پیشرفت در فناوری اطلاعات و ارتباطات است که این رسانه را به ابزاری مناسب در جهت افزایش اطلاعات و دانش کودکان تبدیل کرده است. سازندگان

این پویانمایی‌ها، با مخاطب قرار دادن کودکان پیش‌دبستانی، که هنوز تحت آموزش‌های مدرسه قرار نگرفته‌اند و از آگاهی کمتری برخوردارند؛ اقدام به ساخت برنامه‌هایی می‌کنند که ضمن سرگرم ساختن کودکان، توانایی‌ها و مهارت‌های آن‌ها را افزایش داده و بعضی از علوم ساده را به آن‌ها یاد دهند.

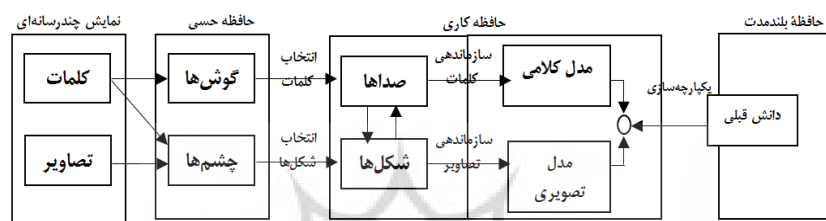
ریچارد ای. مایر<sup>۱</sup> (۱۹۴۷) کارشناس شناخته شده بین‌المللی در زمینه یادگیری با ابزار چندرسانه‌ای، در کتاب یادگیری با پویانمایی - مفاهیم پژوهش برای طراحی<sup>۲</sup> (۲۰۰۸)، نوشته ولفگانگ اسنوتز<sup>۳</sup> و ریچارد لاو<sup>۴</sup> در فصل «اصول مبتنی بر تحقیق برای یادگیری با پویانمایی»، توصیه می‌کند که برای مفید واقع شدن پویانمایی آموزشی برای یادگیرنده، طراح مطالب آموزشی نیاز به داشتن درکی از چگونگی فعالیت ذهن یک فرد یادگیرنده، دارد. بنا بر عقیده او، اهمیت این موضوع به این دلیل است که برخی از طراحان محتواهای آموزشی، آن‌قدر مشتاق استفاده از فناوری و پیشرفت‌های گرافیکی مبتنی بر رایانه هستند که برای آموزش مطالب به کودکان، چگونگی یادگیری آن‌ها را به حساب نیاورده و این امر سبب می‌شود که داده‌هایی بیش از حد به سیستم‌شناختی کودک سرازیر کنند (Lowe & Schnotz, 2008: 32).



- 
1. Richard E. Mayer
  2. Learning with Animation – Research Implications for Design
  3. Wolfgang Schnotz
  4. Richard Lowe

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۸۹

مایر، نظریه‌شناسی در یادگیری چندرسانه‌ای را مطرح می‌کند. در این نظریه، شناخت به معنای فرایند به دست آوردن آگاهی و فهم از طریق تجربه و ادراک است. او تأکید دارد که توجه به فرایندهای شناختی یادگیرنده به‌ویژه برای آموزش مبتنی بر پویانمایی بسیار اهمیت دارد. زیرا انیمیشن به آسانی می‌تواند سیستم پردازش اطلاعات کودکان را بیش از اندازه بارگذاری کند. نظریه مایر، برپایه سه عامل اصلی کانال‌های دوگانه، ظرفیت محدود و پردازش مولد است که در شکل شماره ۱، به نمایش در آمده است (Ibid: 33).



شکل ۱. نظریه مایر

بنا بر نظریه مایر، در هنگام نمایش پویانمایی‌ها، دو کانال شنیداری و دیداری اطلاعات موجود را ضبط می‌کنند. چشم‌ها مسئول دریافت تصاویر و گوش‌ها واژه‌ها را ضبط می‌کنند. به این معنی که در هر کودک دو کانال مجزا وجود دارد: یکی برای پردازش مطالب کلامی و دیگری برای پردازش اطلاعات تصویری. ظرفیت حافظه حسی برای این اطلاعات در قالب واژه‌ها و تصاویر محدود است بنابراین روند انتخاب واژه‌ها و تصاویر و سازماندهی آنها، در حافظه کاری رخ می‌دهد و این یک پردازش مولد است. پردازش مولد جایی است که صداها به تصاویر و تصاویر به صداها تبدیل می‌شوند. همچنین، آگاهی‌های قبلی مربوط به حافظه بلندمدت نیز به این اطلاعات در حافظه کاری می‌پیوندند و به این ترتیب یادگیری اتفاق می‌افتد (Ibid: 34).

مایر معتقد است آن چیزی که در تماشای پویانمایی‌ها اتفاق می‌افتد، مشابه چگونگی برخورد یک کودک با واژه «توپ» است. وقتی که کودک به‌وسیله دیدن یک شیء کروی و شنیدن واژه «توپ» آمادگی تبدیل آن تصاویر جمع شده به صدا و ترکیب آن با آگاهی‌های قبلی خودش را دارد و در نهایت مفهوم واژه توپ را یاد گرفته است که باید مابین سه تقاضای درحال رقابت تقسیم شود: پردازش فرعی، که درگیر آگاهی به دست آمده، که کاملاً سرگرم‌کننده است و به خروجی آموزشی مربوط نیست، می‌شود؛ پردازش اصلی، که درگیر آگاهی به دست آمده، که مرتبط با هدف‌های درسی هستند (برای مثال گزینش و مراحل اولیه سازماندهی تصاویر و واژه‌های مرتبط)،

۹۰ || فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری

می‌شود و پردازش مولد، که درگیر پردازش عمیق صداها و تصاویر مرتبط که مربوط به خروجی درسی هستند، می‌شود (Ibid: 35).

به عقیده او یادگیری ثمربخش در صورتی رخ می‌دهد که در قدم اول، یادگیرنده گزینش مناسبی از صداها و تصاویر داشته است و در حالتی که یک گزینش ناکافی از واژه‌ها و تصاویر جمع شده داشته باشد، هیچ یادگیری‌ای اتفاق نمی‌افتد. او این‌طور نتیجه می‌گیرد که یادگیری توسط پویانمایی بر پایه درک سه فرایند پردازش فرعی، پردازش اصلی و پردازش مولد در کودک است. پردازش‌های فرعی آگاهی‌های سرگرم‌کننده در طول داستان بوده و پردازش‌های اصلی، آگاهی‌های مرتبط با هدف‌های درسی هستند. پردازش مولد نیز درگیر پردازش عمیق صداها و تصاویر دریافتی است که به خروجی درسی مربوط می‌شود. با توجه به اینکه در هر موقعیت یادگیری، کودکان ظرفیت محدودی برای به دست آوردن آگاهی دارند و چنین توصیه می‌کند که سازندگان پویانمایی‌های آموزشی با بکارگیری روش‌ها و اصول آموزشی، از این ظرفیت محدود نهایت استفاده را ببرند. به همین منظور مایر پیشنهاداتی ارائه می‌دهد که برای برنامه‌سازان پویانمایی‌های آموزشی، می‌تواند سودمند باشد (Ibid: 36).

مثلاً بنا بر گفته او «در این پویانمایی‌ها باید مفاهیم اصلی آموزشی به صورت منسجم و بدون عناصر غیرضروری و پرت‌کننده حواس، ارائه شوند؛ زیرا حذف عناصر داستانی فرعی به یادگیری بهتر در کودکان کمک می‌کند» (Ibid: 37). همچنین طراحان آموزشی باید به این نکته توجه داشته باشند که جای‌گذاری متن‌ها و کلمات نوشتاری به صورت همزمان با عناصر تصویری و گفتاری، می‌تواند منحرف‌کننده و نامربوط باشد؛ زیرا ظرفیت‌شناختی محدود کودکان به آن‌ها اجازه اقدام به تلاش و درک دو جریان کلامی همزمان را نمی‌دهد. علاوه بر این سازندگان پویانمایی‌های آموزشی می‌توانند برای هدایت نگاه کودک به عناصر اصلی که دربرگیرنده آموزش‌های مورد نظر است؛ از علائم تصویری خاصی استفاده کنند. مثلاً با استفاده از کلمات طبقه‌بندی‌کننده مانند «اول، دوم، سوم» محتوای آموزشی را دسته‌بندی کنند و با استفاده از نشانه‌های تصویری دیگری مانند پیکان‌های هدایت‌کننده، توجه کودک را به عناصر اصلی جلب کرده و از این طریق دستگاه پردازش‌شناختی کودک را متوجه مطالب اصلی آموزشی به‌جای مطالب فرعی سازند (Ibid: 38-39).

در پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر»، استفاده از این تمهیدات در جهت افزایش کیفیت یادگیری کودکان بسیار دیده می‌شود. تقریباً در همه قسمت‌های این مجموعه انیمیشنی، فناوری

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش ... || ۹۱

کامپیوتری به کمک محتوای اصلی این پویانمایی‌ها می‌آید تا مفهومی را به کودکان آموزش دهد. همان‌طور که در تصویر شماره ۱ می‌بینیم، در قسمت شکار تخم مرغ دورا برای پیدا کردن تخم‌مرغ‌ها باید ابتدا به برکه مرغابی‌ها رفته، سپس از مزرعه عبور کند تا به خانه مادر بزرگ برسد.



تصویر ۱. استفاده از پیکان‌های هدایت‌کننده در «شکار تخم مرغ»

مسیر حرکت دورا و جاهای مختلفی که باید برای یافتن تخم مرغ‌ها برود، در مربع‌هایی در پایین صفحه نشان داده شده است. دورا با نگاه به مخاطبان مسیر مناسب را توضیح می‌دهد. همچنین گزینه صحیح توسط یک پیکان انتخاب می‌شود که این امر به هدایت چشم کودک کمک بسیاری می‌کند.

### یادگیری پنهان

بعضی از محققان بر این باورند که نوعی از یادگیری وجود دارد که در آن فرد بدون آنکه متوجه شود، در معرض یادگیری مفاهیم ضمنی قرار می‌گیرد. در این نوع از یادگیری، داده‌های اطلاعاتی بسیاری به صورت غیرمستقیم به مخاطب منتقل می‌شود و فرد بی‌آنکه متوجه فرایند یادگیری باشد، به ثبت و ضبط این داده‌ها اقدام می‌کند.

علی اکبر شعاری‌نژاد در کتاب فرهنگ علوم رفتاری (۱۳۶۴) به این نوع از یادگیری، یادگیری پنهان می‌گوید که در آن کنشگر بدون آنکه نسبت به فرایند یادگیری و محرک‌های اطلاعاتی آگاهی داشته باشد، آن‌ها را ثبت و ضبط می‌کند. به عقیده او این یادگیری می‌تواند بلافاصله در رفتار و عملکرد فرد نمود پیدا نکند اما تأثیر خود را گذاشته و هر وقت امکان بروز بیابد، خود را در فعالیت‌های فرد نشان خواهد داد. او بر این باور است که این نوع یادگیری بسیار اهمیت دارد زیرا بر نگرش‌ها و رفتار افراد تأثیر بسزایی داشته و می‌تواند آن‌ها با خواسته‌های فرستنده پیام هماهنگ سازد (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۲۳۰).

#### 1. Egg Hunting

امیرحسین علینقی در مقاله «آموزش پنهان، امکان سنجی موردی آموزش پنهان در فعالیت‌های رسانه‌ای در ایران» (۱۳۷۹) از منظر فرستنده و گیرنده پیام به مقوله یادگیری پنهان نگاه می‌کند. به نظر او مفهوم یادگیری پنهان به مخاطب پیام اشاره دارد و تغییراتی که در بینش و رفتار او به وجود می‌آید و آموزش پنهان فرایندی است که از سوی فرستنده پیام مدیریت می‌شود. با این وجود ممکن است که در فرایند انتقال پیام برخی از اطلاعات ارسالی و به تبع آن نتایج حاصل شده در مخاطب، مورد انتظار فرستنده پیام نباشد. به گفته او می‌توان در یک تقسیم‌بندی کلی براساس آگاهی یا ناآگاهی فرستنده و گیرنده، چهار حالت کلی را از یکدیگر متمایز کرد که در جدول شماره ۱ نشان داده شده است:

جدول ۱. چهار حالت انتقال پیام

ردیف	فرستنده	گیرنده
۱	آگاه	آگاه
۲	آگاه	ناآگاه
۳	ناآگاه	آگاه
۴	ناآگاه	ناآگاه

منبع: شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۲۵

**در حالت اول**، فرستنده و گیرنده پیام نسبت به محتوای پیام و فرایند ارسال آن آگاهی دارند. **در حالت دوم**، فرستنده پیام آگاه است، اما گیرنده پیام نسبت به پیام ارسالی آگاهی لازم را ندارد. در این حالت که شامل یادگیری پنهان می‌شود، فرد بدون آنکه متوجه اهداف و نیت فرستنده پیام شود، تحت تأثیر مفاهیم و اطلاعات دریافت شده قرار می‌گیرد. **در حالت سوم**، فرستنده پیام نسبت به پیام ارسالی آگاهی نداشته و اطلاعات ضمنی بسیاری به مخاطبان منتقل می‌کند اما گیرنده پیام به دلیل اینکه از رشد و آگاهی مناسبی برخوردار است، تحت تأثیر این آموزش‌های پنهان قرار نمی‌گیرد. در حالت آخر، فرستنده پیام نسبت به آموزش‌های پنهانی موجود در پیام‌های خود ناآگاه است و همچنین گیرنده پیام نیز به صورت ناآگاهانه این پیام‌ها را دریافت می‌کند (علینقی، ۱۳۷۹: ۱۸۶).

### دورای جست‌وجوگر و آموزش

در این مجموعه انیمیشنی، شاهد آموزش‌های مختلفی به کودکان پیش از دبستان هستیم. این کودکان به دلیل آنکه هنوز تحت آموزش‌های مدرسه قرار نگرفته‌اند؛ از آگاهی اندکی نسبت به

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش ... || ۹۳

مفاهیم مختلف برخوردارند. بنابراین، در این مجموعه انیمیشنی سعی شده است در میان داستان‌های مختلف، آموزش‌هایی بسیار ساده به کودکان ارائه شود. در هر قسمت، دورا به عنوان شخصیت کلیدی پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر»، این مفاهیم را در ضمن ماجراها و رویدادهای مختلف به کودکان یاد می‌دهد.

به‌طور کلی این آموزش‌ها را می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد:

**آموزش اعداد، اشکال و رنگ‌ها؛** در این مجموعه انیمیشنی، اعداد، رنگ‌ها و شکل‌های گوناگون، در غالب یک مسأله در خلال داستان‌های مختلف مطرح می‌شوند. دورا برای حل مشکل به وجود آمده، می‌اندیشد و راه حلی ارائه می‌دهد که معمولاً دربرگیرنده آموزش‌هایی نظیر اعداد و رنگ‌ها است. مثلاً در قسمت بوتس بیسبال بازی می‌کند<sup>۱</sup> هنگامی که دورا و بوتس<sup>۲</sup> می‌خواهند از دروازه‌های برکه عبور کنند، باید توپ را به سمت مربع آبی پرتاب کنند تا در باز شود.



تصویر ۲. «دروازه‌های برکه»

دورا با نگاه مستقیم به دوربین، از مخاطبان می‌پرسد که «کدام مربع آبی است؟» او با این کار ذهن مخاطبان را به تفکر واداشته و آن‌ها را در حل مسأله، مشارکت می‌دهد.

این شیوه آموزشی، در تمام قسمت‌های پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» دیده می‌شود. در این پویانمایی‌ها، یادگیری مفاهیم گوناگون مبتنی بر کشف و تفکر است. همان‌طور که قبلاً توضیح داده شد، بنا بر نظریه یادگیری برونر، آموزش کودکان باید به‌گونه‌ای باشد که ذهن آن‌ها را به

#### 1. Baseball Boots

**بوتس:** میمونی پر انرژی و شاد است که حدوداً پنج ساله به نظر می‌رسد. او دوست قابل اعتماد دورا است و در سفرها و ماجراهای دورا در کنار او قرار دارد.

فعالیت و اکتشاف وادار کند. او در فرایند آموزش، اهمیت ویژه‌ای به تفکر می‌دهد و معتقد است کودک برای یادگیری باید با مسائل مختلف مواجه شده و براساس تجارب و اطلاعات گذشته‌اش، نسبت به حل آن‌ها اقدام کند. در این شیوه آموزشی، کودک فعال و خود مختار وارد حیطه یادگیری می‌شود و می‌توان با طرح پرسش‌هایی در ابتدای آموزش، انگیزه کودک را بالا برده و او را به مشارکت در حل مسأله واداشت. این مجموعه تلویزیونی با استفاده از تمهیدات ساده بصری و داستانی چالش برانگیز، در هر مرحله از داستان، کودکان را به کشف و جستجو برای حل مسائل و مشکلات پیش آمده ترغیب می‌کند و از این طریق، مفاهیمی نظیر نام رنگ‌ها، اعداد و اشکال را به آن‌ها آموزش می‌دهد.

**آموزش زبان دوم؛** علاوه بر این آموزش‌ها، در مجموعه پویانمایی «دورای جست‌وجوگر»، لغات زبان دوم نیز به کودکان یاد داده می‌شوند. در نسخه یونانی، زبان دوم انگلیسی است و در نسخه امریکایی، زبان اسپانیایی به کودکان آموزش داده می‌شود. در این پویانمایی‌ها، شاهد استفاده از لغات پر کاربرد زبان دوم توسط دورا هستیم که در هر قسمت از برنامه به فراخور داستان آن‌ها را بر زبان جاری می‌کند. استفاده از زبان دوم نیز در راستای حل مسائل پیش آمده است. مثلاً در قسمت *ماجرای جویی مهتابی دورا*<sup>۱</sup> هنگامی که نخ کاموا به صدف گیر کرده است، دورا با گفتن کلمه «ابریر<sup>۲</sup>» به زبان اسپانیایی که به معنای «باز کن<sup>۳</sup>» است، صدف را باز کرده و مشکل را حل می‌کند. استفاده از لغات زبان دوم در جهت حل مشکلات به وجود آمده، در تمام قسمت‌های این مجموعه انیمیشنی دیده می‌شود.

ماریانا دیاز<sup>۴</sup> و همکارانش در مقاله «دورای جست‌وجوگر: الگوی دوزبانه امریکاه» (۲۰۱۰)، استفاده دورا از لغات زبان دوم را در جهت حل مشکلات داستان دانسته و چنین می‌نویسند: «در هر قسمت از بینندگان خواسته می‌شود تا با گفتن کلمه یا عبارتی به زبان اسپانیایی به دورا در حل مسئله کمک کنند و از این رو هوش زبانی‌شان تحریک شود. این معمولاً در موقعیت‌های پرخطری اتفاق می‌افتد که دورا در آن باید از توانایی‌های زبان اسپانیایی‌اش استفاده کند و به کودکان انگیزه دهد یا تلاش کند به آن‌ها بگویند که کلمه یا عبارت جدید را با او یا فوراً پس از او تکرار کنند.»

- 
1. Dora's Moonlight Adventure
  2. Abrir
  3. Open Up
  4. Mariana Diaz-Wionczekm
  5. Dora the Explorer: America's bilingual Role Model



مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۹۵

دiaz و همکارانش بر این باور هستند که در این مجموعه انیمیشنی، استفاده از لغات زبان دوم به صورت غیرترجمه شده، کودکان را تشویق می‌کند که با مشاهده هر دو زمینه‌هایی که لغات در آن‌ها بکار برده می‌شود و کارهایی که کلمات به آن‌ها اشاره دارد، در درک زبان دوم تلاش کنند. همچنین سبب می‌شود حتی هنگامی که زبانی را به طور کامل متوجه نمی‌شوند، تنها از طریق شنیدن، بتوانند لغات آن زبان را در زندگی روزمره بکار برند.  
(Diaz-Wionczekm, et al. 2010: 30)

ناتاشا کوکلا<sup>۱</sup> نیز در مقاله‌ای با عنوان «دورای جست‌وجوگر: یک شخصیت تلویزیونی یا معلم زبان خارجی پیش دبستانی؟»<sup>۲</sup> (۲۰۱۶) به بررسی چگونگی آموزش زبان انگلیسی به عنوان زبان دوم در نسخه یونانی «دورای جست‌وجوگر» می‌پردازد. او چنین مشاهده می‌کند که کلمات انگلیسی آموزش داده شده در این پویانمایی‌ها به صورت واضح و آرام ادا می‌شوند و به طور پیوسته در طول هر قسمت یا حتی چند قسمت مختلف، تکرار می‌گردند.

کوکلا با تکیه بر نظرات چند تن از محققان زبان‌شناس معتقد است که یادگیری لغات به صورت اتفاقی، روش مناسبی در آموختن زبان دوم به کودکان کم سن است. به طوری که اگر یادگیری به عنوان یک «محصول جانبی»<sup>۳</sup> و در هنگامی که زبان‌آموزان بر موضوعات دیگر تمرکز دارند، اتفاق بیفتد؛ با موفقیت بیشتری همراه خواهد بود.  
(Wesche & Paribakht, 1999, cited in Kokla, 2016: 667)

کوکلا بر این باور است که در این پویانمایی‌ها کلمات متداول و غیرمتداول زبان دوم به طور متعادل مورد استفاده قرار گرفته‌اند؛ به طوری که هر دو دسته از کلمات در این پویانمایی‌ها دیده می‌شوند. او با تحقیق بر روی ۳۰ کودک پیش‌دبستانی یونانی به این نتیجه رسید که با اینکه تنها یک سوم از لغات آموزش داده شده در پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» برای کودکان پیش‌دبستانی مناسب هستند، اما نتایج نشان می‌دهد که این برنامه می‌تواند با موفقیت واژگان زبان خارجی را که بیشتر آنها قابل حفظ شدن هستند به کودکان پیش‌دبستانی آموزش دهد. بنابراین از دیدگاه او، «دورای جست‌وجوگر» رسانه‌ی موفق‌تری در آموزش زبان دوم است که می‌تواند توسط والدین و مربیان مهد کودک استفاده شود (Kokla, 2016: 681).

- 
1. Natasa Kokla
  2. Dora the Explorer: A TV Character or a Preschoolers' Foreign language Teacher?
  3. By-Product

## آموزش نقشه خوانی

تقریباً در همه قسمت‌های این مجموعه انیمیشنی، شاهد استفاده از نقشه در پیدا کردن مسیر مناسب هستیم. دورا به‌عنوان شخصیت محوری این پویانمایی‌ها، هر بار برای رسیدن به مقصد مورد نظر از نقشه کمک می‌گیرد.



تصویر ۳. نقشه یک روبان برای پینتو

او در ابتدای هر ماجراجویی از مخاطبان می‌پرسد «از چه کسی کمک بگیریم؟» و منتظر پاسخ می‌ماند. سپس خودش و بوتس جواب می‌دهند «از نقشه». کاراکتر «نقشه»<sup>۱</sup> بعد از خواندن آواز «من نقشه‌ام» بهترین مسیر را برای رسیدن دورا و دوستانش نشان می‌دهد. معمولاً دورا باید سرزمین‌های مختلفی را پشت سر گذاشته و از موانع متعددی عبور کند. همان‌طور که در تصویر شماره ۳ نشان داده شده است، در قسمت یک روبان برای پینتو<sup>۲</sup> دورا و اسبش پینتو، برای آنکه بتوانند در مسابقه اسب سواری شرکت کنند، ابتدا باید به مزرعه گوسفندها رفته و با گذشتن از میان کاکتوس‌ها، به میدان مسابقه برسند.

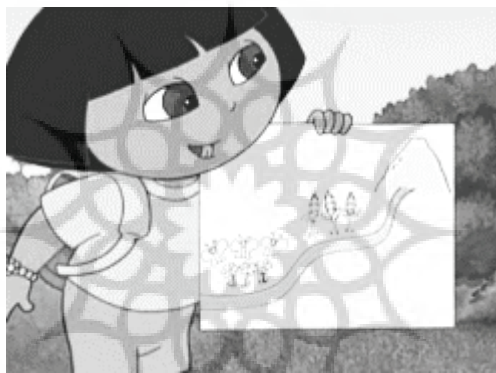
جیمز کارتر<sup>۳</sup> در مقاله «دورای جست‌وجوگر: معلم جغرافی کودکان پیش دبستانی»<sup>۴</sup> (۲۰۰۸) به بررسی این مجموعه انیمیشنی از دیدگاه آموزش مهارت‌های نقشه‌خوانی می‌پردازد. او بر این باور است که یکی از توانایی‌هایی که این مجموعه انیمیشنی براساس آن ساخته شده است، هوش

1. Map
2. A Ribbon for Pinto
3. James Carter
4. Dora the Explorer: Preschool Geographic Educator

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۹۷

فضایی گاردنر است که شامل توانایی افراد در پیدا کردن مسیرهای مختلف نیز می‌شود. به گفته او یکی از ویژگی‌های بارز این پویانمایی‌ها آموزش استفاده از نقشه به کودکان پیش‌دبستانی است. به این صورت که دورا به صورت تعاملی از مخاطبان می‌خواهد که به نقشه نگاه کرده و او را راهنمایی کنند. نقشه نیز هر مسیر را سه بار تکرار می‌کند تا کودکان آن را به ذهن بسپارند. (Carter , 2008: 78)

او همچنین مشاهده می‌کند که در برخی از قسمت‌های این مجموعه، مانند قسمت نقشه گم شده<sup>۱</sup> هنگامی که شخصیت «نقشه» توسط پرنده‌ای ربوده می‌شود، دورا از مخاطبان می‌خواهد که به او کمک کنند تا نقشه‌ای برای خود بکشند.



تصویر شماره ۴. دورا به کمک بچه‌ها نقشه‌ای می‌کشد.

بنابراین، او از داخل کوله پشتی‌اش لوازم مورد نیاز برای طراحی یک نقشه را بیرون می‌آورد. او همچنین از تماشاگران می‌خواهد تا به او در کشیدن نقشه کمک کنند. همان‌طور که در تصویر شماره ۴ مشاهده می‌کنید، دورا نقشه‌ای کشیده است که در آن مسیر بین باغ پروانه‌ای و مزارع ذرت تا مرتفع‌ترین کوه رسم شده است. آن‌ها می‌خواهند با استفاده از نقشه به لانه پرنده رفته و «نقشه» را نجات دهند (Carter , 2008: 79).

به طور کلی آموزش‌هایی که در این مجموعه انیمیشنی به کودکان پیش‌دبستانی داده می‌شود در راستای حل مساله و در خلال ماجراهای گوناگونی است که در طول داستان تعبیه شده‌اند. دورا با عبور از هر مرحله، به آموزش مفاهیم مختلفی از جمله اعداد و اشکال، زبان دوم و مهارت‌های

نقشه خوانی به کودکان می‌پردازد و آن‌ها را در خلال ماجراجویی‌های خود به کودکان آموزش می‌دهد.

### مدل هوش هیجانی بار - آن<sup>۱</sup>

بار آن به شاخصه‌های رفتاری در تعیین ابعاد هوش هیجانی توجه نشان می‌دهد. در مدل بار - آن، هوش عاطفی به پنج مقوله تقسیم می‌شود که هر کدام دارای مقیاس‌های کوچکتری هستند. این پنج مقوله عبارتند از: درون‌فردی<sup>۲</sup>، میان‌فردی<sup>۳</sup>، توان‌سازی<sup>۴</sup>، مدیریت استرس<sup>۵</sup> و خلق‌وخوی عمومی<sup>۶</sup> (Bar-on, 1997: 14)

جدول ۲. مدل هوش هیجانی بار آن

مؤلفه‌های اصلی	خرده مقیاس‌ها	توضیح
درون‌فردی	خود آگاهی عاطفی	توانایی درک احساسات و عواطف خود، درک هیجانات پیچیده خویش، فهمیدن علل پیدایش این هیجان‌ها
	جرات ورزی	بیان قاطع احساسات و عقاید خود، دفاع از خود، اجازه ندادن به دیگران برای اذیت و آزار
	حرمت نفس	شناخت خود، ارزیابی صحیح ویژگی‌های شخصی، پذیرش خصوصیات فردی، احترام به خود
	خود شکوفایی	کشف استعداد های خود، شناسایی مهارت‌ها و علائق، ایجاد آمادگی در خود برای رسیدن به اهداف، تمرین
	استقلال	تکیه به خود، خود رهبری، عدم وابستگی به دیگران، رهایی از دیگران، اتکا به خود در امورات زندگی

1. Bar-on
2. Intrapersonal
3. Interpersonal
4. Adaptation
5. Stress management
6. General mood

مؤلفه‌های اصلی	خرده مقیاس‌ها	توضیح
میان فردی	همدلی	آگاهی از عواطف دیگران، درک علائق و نگرانی‌های دیگران، رفتار و گفتار همدلانه، ایجاد حس مشترک
	مسئولیت‌پذیری اجتماعی	قبول نقش خود در گروه، حس همکاری، وجدان کاری، مشارکت عمومی، کار گروهی
	روابط بین فردی	ایجاد و حفظ ارتباطات اجتماعی، روابط صمیمی، توانایی دوستیابی، تداوم رابطه
توان سازگاری	آزمودن واقعیت	ارزیابی واقع‌گرایانه تجربه‌های عاطفی، نگاه عینی به رویدادها، مقایسه تجارب با واقعیات رخ داده
	انعطاف‌پذیری	کنار آمدن با شرایط متغیر و موقعیت‌های مختلف، انطباق احساسات خود با شرایط جدید، پویا، پذیرش ایده‌ها
	حل مسأله	تصمیم‌گیری موثر، تشخیص مشکلات و مسائل، ارائه راهکارهای مناسب، توانایی تفکر سازنده
مدیریت استرس	تحمل تنش	مقاومت در برابر استرس و فشارهای هیجانی، کنترل احساسات و هیجان‌های خود در مواقع بحرانی
	کنترل تکانه	توانایی کنترل اعمال و رفتار خود در مواقع هیجان‌آور، امید داشتن در مواقع بحرانی
خلق و خوی عمومی	شادکامی	شادی، لذت بردن، نشاط، رضایت از زندگی
	خوش‌بینی	امیدوار بودن به آینده، بیان ویژگی‌های مثبت، مثبت‌اندیش

منبع: Bar-on, 1997

درون فردی؛ هوش هیجانی درون فردی به هوشی اشاره دارد که در درون خود ما وجود دارد و پردازش اطلاعات هیجانی و تأثیر این احساسات و عواطف بر چگونگی تفکر ما را شامل می‌شود. به عبارت دیگر این هوش نشان دهنده مهارت شخص در آگاهی از احساسات و هیجان‌های مختلف و کنترل این عواطف است.

میان فردی؛ هوش هیجانی میان فردی اشاره به چگونگی تعامل افراد با یکدیگر دارد و هنگامی حادث می‌شود که افراد در ارتباط با دیگران قرار می‌گیرند. این هوش به توانایی درک و فهم احساسات دیگران و تنظیم روابط میان انسان‌ها مربوط می‌شود (کیاروچی و مایر، ۱۳۸۸: ۱۱۳).

توان سازگاری؛ سازگاری مهارت افراد در کنار آمدن با خود و دیگران است به طوری که بتوانند به خوبی با دیگران همکاری و معاشرت نمایند و خود را با شرایط محیطی و موقعیت‌های مختلف منطبق سازند.

مدیریت استرس؛ کنترل شخص بر روی عواطف ناخوشایند و میزان تحمل او در شرایط اضطراب‌آور است.

خلق و خوی عمومی؛ این مقوله به بررسی ویژگی‌های شخصیتی افراد می‌پردازد و صفات فردی و اخلاقی همچون شادی و مثبت اندیشی را در بر می‌گیرد (جلالی، ۱۳۸۱: ۹۸).

براساس این مدل، هوش هیجانی ترکیبی از عوامل مختلف و توانایی‌های به هم پیوسته است. این توانایی‌های عاطفی، شخصی و اجتماعی می‌توانند افراد را در پیشبرد اهدافشان در زمینه‌های فردی و اجتماعی یاری کنند. این مؤلفه‌ها در جدول ۲ نشان داده شده‌اند.

سیاروچی و فورگاس درباره مدل هوش هیجانی بار - آن چنین توضیح می‌دهند که در این مدل، مهارت‌های هوش هیجانی به ۱۵ خرده مقیاس تقسیم می‌شوند که عبارتند از:

#### الف) مؤلفه‌های درون فردی شامل:

حرمت نفس<sup>۱</sup>: این توانایی به معنای شناخت و ارزیابی صحیح و مطلوب از خود است. حرمت نفس شامل مهارت فرد در پذیرش ویژگی‌های شخصیتی خود و احترام گذاشتن به این خصوصیات است. خودآگاهی عاطفی<sup>۲</sup>: به معنای توانایی افراد در آگاهی یافتن از عواطف و احساسات خویش است. این توانایی به مهارت افراد در شناسایی و درک عواطف خویش و پی بردن به ویژگی‌ها و علل به وجود آمدن این هیجانانگفته می‌شود.

جرات ورزی<sup>۳</sup>: توانایی افراد در بیان قاطع احساسات و عقاید خویش است. به طوری که فرد بتواند عواطف و احساسات خود را ابراز کرده و به بیان صریح باورها و نظرات خود بپردازد. همچنین توانایی آن را داشته باشد که از حقوق مسلم خود دفاع کرده و به دیگران اجازه اذیت و آزار ندهد.

- 
1. Self-Regard (SR)
  2. Emotional Self-awareness
  3. Assertiveness (AS)

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۱۰۱

**استقلال<sup>۱</sup>:** به توانایی تکیه کردن به خود، خود رهبری و عدم وابستگی به دیگران در همه جوانب زندگی گفته می‌شود. افراد مستقل با رهایی از وابستگی به دیگران، در امورات خود به توانایی‌های خویش اتکا می‌کنند.

**خود شکوفایی<sup>۲</sup>:** مهارتی است که به واسطه آن فرد در صدد کشف استعدادها و توانمندی‌های بالقوه خود بر می‌آید. او کارهایی را که می‌تواند انجام دهد یا از انجام آن لذت می‌برد را شناسایی کرده، سپس برای دستیابی به حداکثر بازدهی، تمام تلاش خود را برای شکوفاسازی این استعدادها بکار می‌گیرد. افراد خود شکوفا توانایی آن را دارند که آمادگی لازم برای رسیدن به اهدافشان را در خود ایجاد کنند. آن‌ها نسبت به علائق خود متعهد بوده و با شکوفا ساختن توانایی‌های بالقوه خود، زندگی‌شان را غنی‌تر می‌سازند (سیاروچی و فورگاس، ۱۳۸۳: ۱۴۹-۱۴۸).

#### **ب) مؤلفه‌های میان فردی شامل:**

**همدلی<sup>۳</sup>:** به معنای آگاهی از عواطف و احساسات دیگران و توانایی درک آن‌هاست. این مقوله با رفتار و واکنش‌های ما در مواجهه با احساسات دیگران، ارتباط تنگاتنگی دارد. افراد همدل به علائق و نگرانی‌های دیگران توجه نشان داده و با گفتاری مناسب در صدد ایجاد حس مشترک میان خود و آن‌ها هستند.

**مسئولیت‌پذیری اجتماعی<sup>۴</sup>:** نشان‌دهنده توانایی افراد در قبول نقش خود به‌عنوان عضوی مفید در گروه‌های اجتماعی است. افراد مسئولیت‌پذیر، حس همکاری بالایی داشته و در مشارکت‌های گروهی از وجدان کاری مناسبی برخوردارند.

**روابط بین فردی<sup>۵</sup>:** این توانایی شامل ایجاد و حفظ ارتباطات اجتماعی، توانایی برقراری روابط صمیمی میان افراد است. افرادی که دارای استعداد بین فردی بالایی هستند در دوست‌یابی موفق بوده و مهارت آن را دارند که این رابطه را به بهترین شکل تداوم بخشند.

- 
1. Independence (IN)
  2. Self-Actualization (SA)
  3. Empathy (EM)
  4. Social Responsibility (RE)
  5. Interpersonal Relationship (IR)

### ج) مؤلفه‌های سازگاری عبارتند از:

**آزمودن واقعیت<sup>۱</sup>:** به توانایی افراد در ارزیابی واقع‌گرایانه تجربه‌های عاطفی و واقعیات عینی گفته می‌شود. به عبارت دیگر این افراد با مقایسه تجربه خود و آن چیز که در حقیقت وجود دارد، تلاش می‌کنند که درک صحیحی از امور و رویدادهای اتفاق افتاده داشته باشند.

**انعطاف پذیری<sup>۲</sup>:** به معنای توانایی افراد در کنار آمدن با شرایط متغیر و موقعیت‌های مختلف است. افرادی که از این توانایی برخوردارند، می‌توانند در رویدادها و اتفاقات هیجان‌آور، عواطف و احساسات خود را با شرایط جدید منطبق سازند. این افراد فعال و پویا هستند و در برخورد با ایده‌ها و جهت‌گیری‌های جدید، از تعصب کمتری برخوردارند.

**حل مسأله<sup>۳</sup>:** به معنایی توانایی افراد در تعیین و تشخیص مشکلات و به تبع آن بکارگیری اقدامات مؤثر در جهت رفع آن مسأله است. افرادی که از چنین مهارتی برخوردارند، در مواجهه با شرایط دشوار و اتفاقات پیچیده، کفایت لازم در جهت ارائه راه‌حل‌های مختلف و تصمیم‌گیری‌های مؤثر، از خود نشان می‌دهند.

### د) مؤلفه‌های کنترل استرس شامل:

**تحمل تنش‌ها<sup>۴</sup>:** این توانایی به مسائلی از قبیل مقاومت و ایستادگی در برابر فشارها و هیجان‌های ناخوشایند می‌پردازد. افرادی که توانایی بالایی در تحمل استرس دارند، در بحران‌ها و مشکلات شدید بهتر می‌توانند افکار و احساسات خود را کنترل کرده، امید به زندگی را در خود افزایش داده و موانع را پشت سر بگذارند.

**کنترل تکانه‌ها<sup>۵</sup>:** به توانایی فرد در کنترل عکس‌العمل‌های هیجانی همچون رفتارهای پرخاشگرانه و خشمگینانه مربوط می‌شود. افرادی که در کنترل تکانه‌های رفتاری خود از مهارت بالایی برخوردارند، بهتر می‌توانند در هنگام خشم و عصبانیت و دیگر هیجان‌ات شدید، کنترل رفتارهای خود را در دست گیرند.

1. Reality Testing (RT)
2. Flexibility (FL)
3. Problem-Solving (PS)
4. Stress-Tolerance (ST)
5. Impulse-Control (IC)



### ه) مؤلفه‌های خلق و خوی عمومی شامل:

شادکامی<sup>۱</sup>: به معنای لذت بردن و شادی در زندگیست. این توانایی شامل احساس رضایت از خود و شریط کنونی است و به‌طور کلی به احساسات خوب و نشاط‌آور در زندگی مربوط می‌شود. خوش‌بینی<sup>۲</sup>: همان داشتن دید مثبت به زندگی و توجه به ویژگی‌های روشن‌تر وقایع و اتفاقات است. این مقوله حتی شامل داشتن نگرش مثبت به احساسات و هیجان‌های ناخوشایند نیز می‌شود. افراد خوش‌بین معمولاً نیمه‌ پر لیوان را دیده و به آینده امیدوارند (سیاروچی و فورگاس، ۱۳۸۳: ۱۵۰-۱۵۱).

در پویانمایی‌های سریالی «دورای جست‌وجوگر» شاهد بکارگیری و تجسم تمامی مهارت‌های پانزده گانه هوش هیجانی مدل بار - آن، هستیم که این مهارت‌ها به دو صورت دیده می‌شوند:

۱. در صحبت‌ها و گفتار؛

۲. در اعمال و رفتار.

دورا به عنوان شخصیت محوری این پویانمایی‌ها نقش کلیدی در بازنمایی مهارت‌های هوش هیجانی دارد. با این وجود مهارت‌های هوش هیجانی در برخی موارد در اعمال گروهی یا رفتار دیگر شخصیت‌های داستان نیز جلوه‌گر می‌شود.

دورا بنا بر خواست سازندگان از نژاد لاتین - امریکایی با پوستی قهوه‌ای و موهایی تیره انتخاب شده است تا چهره جدیدی از قهرمان‌های مؤنث رایج امریکایی ارائه دهد. بنا بر گفته والری واش<sup>۳</sup>، یکی از سازندگان اصلی پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر»، «در حالی که شخصیت دورا را شکل می‌دادند، به او به عنوان جایگزینی برای باری‌های بلوند، شاهزاده خانم‌هایی که اغلب به شخصیت دختران جوان ضربه می‌زنند؛ نگاه می‌کردند» (Fernandez, 2005 cited in Ryan, 2010: 56).

شخصیت اصلی این مجموعه انیمیشنی، دختری باهوش، کنجکاو، فعال و مصمم است که بازنمایی متفاوتی از جذابیت و سرزندگی شخصیت اصلی داستان را به نمایش گذاشته است. او به همراه دوست همیشگی‌اش بوتس<sup>۴</sup> که یک میمون کوچک و بامزه است و برخلاف دورا به یک

- 
1. Happiness (HA)
  2. Optimism (OP)
  3. Valerie Walsh

زبان صحبت می‌کند، توانایی آن را دارد که مشکلات مختلف را با استفاده از قوه تفکرش حل کرده و موفق ظاهر شود.

برخورداری از مهارت‌های هوش هیجانی نیز در این چهره تلویزیونی بسیار دیده می‌شود. دورا علاوه بر دارا بودن مهارت‌های درون‌فردی که شامل خودآگاهی عاطفی، شجاعت، اعتماد به نفس، استقلال و تلاش برای رسیدن به اهداف است؛ از مهارت‌های میان‌فردی که به حوزه ارتباطات اجتماعی و همکاری با دیگران مربوط می‌شود نیز بهره برده است. دورا همچنین از توان سازگاری بالایی در موقعیت‌های گوناگون برخوردار است و می‌تواند مطابق با هر موقعیت، راه حل مناسبی پیشنهاد دهد. او مهارت بالایی در کنترل تنش و مهار رفتار و اعمال خود دارد و می‌تواند در موقعیت‌های دشوار، اوضاع را آرام کرده و به سلامتی از شرایط بحرانی عبور کند. علاوه بر همه این توانایی‌ها، دورا بسیار خوش اخلاق است و پرنشاط و امیدوار جلوه می‌کند. شخصیت‌های دیگر داستان نیز گاهگاه مهارت‌هایی از هوش هیجانی نظیر مسئولیت‌پذیری اجتماعی و همدلی را نشان می‌دهند. ساختار کلی این پویانمایی‌ها بر مبنای جستجو و حرکت دورا بین سرزمین‌های مختلف در جهت حل مشکل پیش آمده است. در هر قسمت از این پویانمایی‌های سریالی، دورا و دوستانش با ماجراهایی روبرو شده و با کمک یکدیگر به حل مسائل می‌پردازند.

طبق تحلیل‌های انجام شده، در هر یک از هشت قسمت انتخاب شده از این پویانمایی‌ها، بر روی یکی از مؤلفه‌های هوش هیجانی بیشتر تأکید شده و داستان حول محور آن شکل گرفته بود. این مؤلفه‌های بارز عبارتند از:

۱. «گم شدن و پیدا شدن»، در این داستان دورا و بوتس می‌خواهند بچه پرنده کوچکی که گم شده است را به خانه‌اش برگردانند. در ابتدای این قسمت، دورا و بوتس در هنگامی که مشغول بازی قایم موشک هستند، با شنیدن صدای جیک جیک، یک بچه پرنده کوچک آبی را از پشت بوته پیدا می‌کنند. بچه پرنده مرطوب و خیس بوده و دلش برای مادرش تنگ شده است. مولفه همدلی در درک احساس پرنده گم شده در این قسمت جلوه بیشتری دارد.
۲. «خوشحال کردن ترول پیر»، در این قسمت دورا و بوتس می‌خواهند با پیدا کردن چیزهایی که ترول پیر را خوشحال می‌کند به او کمک کنند. مولفه خودآگاهی عاطفی در شناسایی چیزهایی که خوشحالمان می‌کند در این قسمت بیشتر دیده می‌شود.

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۱۰۵

۳. «بوتس بیسبال بازی می‌کند»، در این قسمت دورا و بوتس می‌خواهند در مسابقه بیسبال شرکت کنند تا بوتس برای نخستین بار با چوب به توپ ضربه بزند. در این قسمت مولفه خودشکوفایی را در تمرین برای پرورش استعدادها را بیشتر شاهد هستیم.

۴. «ما یک تیم هستیم»، داستان درباره تلاش دورا و دوستانش برای پیروزی در مسابقه ماجراجویانه بزرگ است. در این قسمت شاهد نمایش مولفه مسئولیت‌پذیری اجتماعی در همکاری همه اعضا برای پیروزی در مسابقه بزرگ می‌باشیم.

۵. «دورا روز سه پادشاه را نجات می‌دهد»، در این قسمت قرار است در خانه دورا جشن سه پادشاه که یک جشن محلی است برگزار شود. دورا و دوستانش خود را برای شرکت در این جشن آماده می‌کنند. مولفه روابط بین فردی در ارتباط خوب دورا با دوستانش نمود بیشتری در این قسمت داشته است.

۶. «یک روبان برای پینتو»، دورا و بوتس می‌خواهند با اسبشان به نام پینتو به مسابقه اسب سواری بروند که بین راه مشکلاتی برای آن‌ها پیش می‌آید. مولفه خوشبینی در تلاش دورا برای امیدوار کردن پینتو به پیروزی در مسابقه اسب دوانی، جلوه بارزی در این قسمت داشته است.

۷. «ماجراجویی مهتابی دورا»، در این قسمت مادر بزرگ دورا سه بچه گربه را به دورا می‌سپارد اما یکی از گربه‌ها کاموایی را برداشته و به جنگل می‌رود. دورا برای پیدا کردن بچه گربه نخ کاموا را دنبال می‌کند. مولفه تحمل تنش در رویارویی دورا با حوادث گوناگونی که در طول داستان رخ می‌دهد در این قسمت نمود بیشتری داشته است.

۸. «تعداد زیادی توله سگ»، در این داستان دورا با همکاری دوستانش چندین توله سگ کوچک را حمام می‌کنند که در حین حمام متوجه می‌شوند که یکی از توله سگ‌ها گم شده است. مولفه حرمت نفس در رهبری و اعتماد به نفس دورا برای یافتن توله سگ در این قسمت جلوه بیشتری داشته است.

با این حال در تمامی قسمت‌های منتخب، شاهد بازنمایی مؤلفه‌هایی از هوش هیجانی هستیم که به شکل‌های گوناگون به نمایش درآمده‌اند. این بازنمایی‌ها در جدول شماره ۳ نشان داده شده است.

جدول ۳. نمایش مؤلفه‌های مدل هوش هیجانی بار- آن در قسمت‌های منتخب

ردیف	نام قسمت	خود آگاهی عاطفی	جرات ورزی	حرمت نفس	خود شوکوفایی	استقلال	همدلی	مسئولیت پذیری	روابط بین فردی	آزمون واقعیت	انعطاف پذیری	حل مسأله	تحمل تنش	کنترل تکانه	شادکامی	خوش بینی
۱	غم شدن و پیدا شدن		✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
۲	خوشحال کردن ترول پیر	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
۳	بوتس بیسیال بازی می کند	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
۴	ما یک تیم هستیم	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۵	دورا روز سه پادشاه را نجات می دهد	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
۶	یک روبان برای پینتو	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
۷	ماجراجویی مهتابی دورا		✓	✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
۸	تعداد زیادی توله سگ			✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓

به طور کلی نتایج این مقاله حاکی از آن است که پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» دربرگیرنده بازنمایی‌های مختلفی از مؤلفه‌های هوش هیجانی هستند که می‌تواند در بهبود این مهارت‌ها در کودکان پیش‌دبستانی مؤثر واقع شود.

### بحث و نتیجه‌گیری

تمام آموزش‌های غیرمستقیمی که در پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» دیده می‌شوند، تحت تأثیر مؤلفه‌ها و مهارت‌های هوش هیجانی قرار دارند. به عبارت دیگر در این پویانمایی‌ها، هویت لاتین و بازنمایی مفاهیمی از قبیل چند فرهنگ‌گرایی و دوزبانگی، همگی توسط ویژگی‌های شخصیتی دورا منتقل می‌گردند. دورا در این مجموعه انیمیشنی، بازتابی از مهارت‌های مختلف هوش هیجانی را به نمایش گذاشته است. هویت لاتین دورا در این مجموعه انیمیشنی، نمایش همزمانی از صلابت، اقتدار، استقلال و سازش با نژادها و فرهنگ‌های گوناگون است. در این پویانمایی‌ها، نژاد لاتین به صورت واقع‌گرایانه به نمایش در نمی‌آید زیرا مشکلات، کمبودها و تبعیض‌هایی که این نژاد در طول تاریخ با آن مواجه بوده است، در پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» دیده نمی‌شود. این پویانمایی‌ها بیشتر تمایل دارند نمایشی از قدرت دخترانه لاتین را به دنیا نشان دهند و بدون پرداختن به مشکلات فرهنگی اجتماعی نژاد لاتین، بیشتر بر روی الگوسازی تمرکز دارند. همچنین در این پویانمایی‌ها شاهد بازنمایی غیرکلیشه‌ای از نقش‌های جنسیتی هستیم. در مدل بار - آن، هوش عاطفی به پنج مقوله تقسیم می‌شود که هرکدام دارای

مطالعه جنبه‌های آموزش غیرمستقیم و بهبود هوش... || ۱۰۷

مقیاس‌های کوچکتری هستند. این پنج مقوله عبارتند از: درون‌فردی، میان‌فردی، توان‌سازی، مدیریت استرس و خلق‌وخوی عمومی. پنج مقوله ذکر شده خود به پانزده مهارت تکثیر می‌شوند. تمامی مهارت‌های پانزده‌گانه هوش هیجانی مدل بار - آن، در شخصیت «دورای جست‌وجوگر» دیده می‌شوند. دورا در تطابق با مدل بار - آن برخوردار از مهارت‌های مختلف هوش هیجانی را به چالش کشیده است. او مصمم و مستقل، در نقش رهبر گروه ظاهر می‌شود. در حقیقت، تمامی مفاهیم غیرمستقیمی که سازندگان پویانمایی‌های «دورای جست‌وجوگر» درصدد انتقال آن به کودکان هستند، توسط نمایش مهارت‌های هوش هیجانی، ایجاد و تقویت گشته و این مهارت‌ها به‌عنوان ابزاری در جهت تحقق اهداف اساسی این پویانمایی‌ها، بکار می‌روند. از مهارت‌های دورا، توانایی او در حل مسأله و سرعت تفکر است. در چالش‌های مختلفی که دورا و دوستانش با آن روبرو می‌شوند، دورا مناسب‌ترین راه حل را پیشنهاد می‌دهد. او در خلال ماجراهای گوناگون، کنترل احساسات و هیجانات خود را در دست گرفته و می‌تواند با سنجیدن شرایط و امکانات موجود، بهترین راه حل را پیدا کند. با اینکه دورا به‌عنوان قهرمان داستان عمل می‌کند، اما او در ماجراجویی‌های خود مخاطبان را نیز مشارکت می‌دهد و بعد از هر موفقیت، از آن‌ها تشکر می‌کند. این خصیصه دورا، نشان‌دهنده توانایی او در ارتباط صحیح با دیگران و تمایلش به کارهای گروهی است. رابطه خوب دورا و نشانه واضحی از مهارت‌های میان‌فردی اوست. او علاقه‌مند است اوقات خود را با دوستانش سپری کرده و با همکاری آن‌ها مشکلات را حل کند. دورا در مواجهه با شخصیت‌های منفی داستان نیز رفتاری مصالحه‌آمیز دارد. به‌طوری که با آن‌ها مدارا کرده و رفتار خشمگینانه‌ای بروز نمی‌دهد. ارتباط خوب دورا با خانواده‌اش نیز از محبتی که به آنها ابراز می‌کند، نمایان است.

دورا همچنین بسیار شجاع است و می‌تواند از خودش دفاع کند. علاوه بر این، در ماجراجویی بسیاری که پیش‌رو دارد، به‌خوبی با دوستانش همکاری می‌کند. دورا توانایی‌های ویژه‌ای در درک احساسات و عواطف خود و دیگران دارد و می‌تواند در رویدادهای هیجان‌آور، کنترل رفتار و احساسات خود را در دست گرفته و به دیگران کمک کند. شاخصه اصلی دورا مهارت او در حل مسأله است. چیزی که در تمامی قسمت‌های پویانمایی‌های دورا دیده می‌شود، نمایش مهارت دورا در یافتن راه حل مناسب است.

## منابع و مأخذ

- برک، لورا (۱۳۸۴). **روان‌شناسی رشد**، ترجمه یحیی سیدمحمدی، جلد اول، چاپ پنجم، تهران: ارسباران.
- جلالی، سیداحمد (۱۳۸۱). «هوش هیجانی»، **فصلنامه تعلیم و تربیت**، شماره ۶۹ و ۷۰: ۱۰۶-۸۹.
- راتوس، اسپنسر (۱۳۸۶). **روان‌شناسی عمومی**، ترجمه حسین ابراهیمی مقدم و همکاران، تهران: ساوالان.
- سبحانی‌نژاد، مهدی و علیرضا یوزباشی (۱۳۸۷). **هوش هیجانی و مدیریت در سازمان (مبانی نظری، شیوه‌های آموزش و ابزارهای سنجش)**. تهران: یسطرون.
- سیاروچی، ژوزف، ژوزف فورگاس و جان مایر (۱۳۸۳). **هوش عاطفی در زندگی روزمره**، ترجمه اصغر نوری امامزاده‌ای و حبیب‌الله نصیری، اصفهان: نوشته.
- شعاری‌نژاد، علی‌اکبر (۱۳۶۴). **فرهنگ علوم رفتاری**، تهران: امیر کبیر.
- شفیع‌آبادی، عبدالله (۱۳۶۶). **مبانی روان‌شناسی رشد**، چاپ یازدهم، تهران: چهر.
- علینقی، امیرحسین (۱۳۷۹). «رسانه و آموزش پنهان: امکان سنجی موردی آموزش پنهان در فعالیت‌های رسانه‌ای ایران»، **فصلنامه مطالعات راهبردی**، شماره ۷ و ۸: ۱۹۵-۱۸۴.
- کیاروچی، ژوزف، جان دی (۱۳۸۸). کاربرد هوش هیجانی، ترجمه ایرج‌راد، تهران: شرکت سهامی انتشار.
- گلمن، دانیل (۱۳۹۶). **هوش هیجانی**، ترجمه نسرین پارسا، تهران: رشد.
- ماسون، هنری پاول. کیگان، جروم. هوستون، آنا کارول و وی کانجر، جان جین (۱۳۷۴). **رشد و شخصیت کودک**، ترجمه مهشید یاسایی، چاپ هشتم، تهران: چاپ سعدی.
- Bar-on, R. (1997). **The Emotional Quotient Inventory (EQ-i): Technical manual**. Toronto, Canada: Multi-health Systems, Inc.
- Carter, J.R. (2008). «Dora the Explorer: Preschool Geographic Educator». **Journal of Geography**, 107 (3), pp. 77-86.
- Diaz-Wionczek, M., Lovelace, V. & Cortés, C.E. (2009). «Dora the Explorer: Behind the scenes of social phenomenon». **Journal of Children and Media**, 3 (2), pp. 204-209.
- Guidotti-Hernández, N.M. (2007). «Dora The Explorer, Constructing "Latinidades" And The Politics of Global Citizenship». **Latino Studies**, (5), pp. 209-232.
- Gentile, Douglas A. (2003) **Media Violence and children**. United States: Greenwood Publishing Group.
- Gunter, B. McAleer, J. (1997). **Children and Television**. London: New Fetter Lane.
- Kokla, Natasa. (2016). "Dora the Explorer: A TV character or a preschoolers' foreign language teacher?" In: **21st International Symposium on Theoretical and Applied Linguistics (ISTAL 21)**, Thessaloniki: Aristotle University.
- Lowe, Richard and Schnotz, Wolfgang, Eds. (2008). **Learning with Animation: Research Implications for Design**. New York: Cambridge University Press.
- Nick, Jr. (2000). «Meet Doras Creators». Retrieved January 16, 2009. From [http://www.nickjr.com/shows/dora/meet\\_doras\\_creators.html](http://www.nickjr.com/shows/dora/meet_doras_creators.html)