



Investigating Relation between Computer Games and Emotional Intelligence with Academic Achievement Secondary School Students in Kerman City

Sahar Avazpour Moshiri^{1*}

1 Graduate of Master of Clinical Psychology

* **Corresponding author:** Graduate of Master of Clinical Psychology

Received: 2020-11-18

Accepted: 2020-11-30

Abstract

Investigating Relation between computer games and Emotional Intelligence with Academic Achievement Secondary school students in the Kerman city. The purpose of this study is to investigate the relationship between computer games and emotional development with the academic progress of high school students in Kerman. In terms of purpose, this research is one of the applied researches and in terms of research method, it is descriptive in the way of correlation. The statistical population of this study includes all first grade high school students in District 1 of Kerman, 2069 people. A sample of 324 people was selected through Morgan's table. The data collection tools include two questionnaires of 18 computer game questions with a reliability of 0.9 and a questionnaire of 39 emotional intelligence questions with a reliability of 0.87 as well as final scores at the end of the school year. Descriptive statistics (table and statistical chart) and inferential statistics (Pearson correlation coefficient) were used to analyze the data. The results indicate that there is a direct but inverse relationship between computer games and students' academic achievement, so that with increasing computer games, academic achievement decreases. The results also showed that there is a positive and significant relationship between emotional intelligence and its components with academic achievement. Therefore, according to the results of the research, it is suggested that parents and school officials strengthen the grounds for increasing emotional intelligence for students and provide conditions to reduce inappropriate computer games by children.

Keywords: Computer games, Emotional intelligence, Academic achievement



بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای و هوش هیجانی با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پسر مقطع متوسطه اول ناحیه یک کرمان

سحر عوض پور مشیری^{۱*}

^۱ فارغ التحصیل کارشناسی ارشد روان شناسی بالینی
* نویسنده مسئول: فارغ التحصیل کارشناسی ارشد روان شناسی بالینی

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۰۹/۱۰

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۰۸/۲۸

چکیده

هدف از انجام این تحقیق بررسی رابطه بین بازی های رایانه ای و هوش هیجانی با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر کرمان است. این تحقیق از لحاظ هدف جز تحقیقات کاربردی و از نظر روش، تحقیق توصیفی به شیوه همبستگی است. جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان به تعداد ۲۰۶۱ نفر است که از طریق جدول مورگان نمونه ای به حجم ۳۳۴ نفر انتخاب شد. ابزار جمع آوری داده ها شامل دو پرسشنامه ۱۱ سوالی بازی های رایانه ای با پایایی ۰.۱ و پرسشنامه ۳۱ سوالی هوش هیجانی با پایایی ۰.۸۱۷ و همچنین نمرات نهایی پایان سال تحصیلی می باشد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از آماره های توصیفی (جدول و نمودار آماری) و آماره های استنباطی (ضریب همبستگی پیرسون)، استفاده شده است. نتایج پژوهش حاکی از این است که بین بازی های رایانه ای و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان رابطه مستقیم ولی معکوس برقرار است به طوری که با افزایش انجام بازی های رایانه ای پیشرفت تحصیلی کاهش می یابد. همچنین نتایج نشان داد بین هوش هیجانی و مولفه های آن با پیشرفت تحصیلی رابطه ای مثبت و معناداری برقرار است. بنابراین با توجه به نتایج تحقیق پیشنهاد می گردد که، والدین و مسئولین مدارس زمینه های افزایش هوش هیجانی را برای دانش آموزان تقویت و شرایطی را فراهم نمایند تا بازی های نامناسب رایانه ای توسط فرزندان کاهش یابد.

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای، هوش هیجانی، و پیشرفت تحصیلی

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو در علوم تربیتی محفوظ است.

۱. مقدمه

پیشرفت تحصیلی دانش آموزان یکی از شاخص های مهم در ارزیابی آموزش و پرورش است تمام کوشش های این نظام در واقع جامعه عمل پوشاندن به این امر تلقی می شود. به عبارتی دیگر، جامعه و به ویژه نظام آموزش و پرورش به رشد و تکامل موفقیت آمیز دانش آموزان و جایگاه آنان در جامعه علاقه مند و نسبت به آن نگران هستند و انتظار دارند کودکان و دانش آموزان در جوانب گوناگون اعم از ابعاد شناختی، عاطفی،

شخصیتی، کسب مهارت ها و توانایی ها آن چنان که باید پیشرفت و تعالی یابند [۱].
پیشرفت تحصیلی یادگیرندگان یکی از مهمترین ملاک های ارزیابی عملکرد معلمان محسوب می شود. برای دانش آموزان نیز معدل تحصیلی معرف توانای بهای علمی آن ها برای ورود به دنیای کار و اشتغال و مقاطع تحصیلی بالاتر است؛ بنابراین نظریه پردازان تربیتی بسیاری از پژوهش های خود را بر شناخت عوامل مؤثر بر پیشرفت تحصیلی تمرکز کرده اند [۲]. از طرفی پدیده بازی بر حسب علل، زمینه ها و شرایط، طی زمان ها و

مکان‌های مختلف، به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد اثر، شکل‌های گوناگونی به خود گرفته است. بر این اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه با تحولات و پیشرفت‌ها در صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب بازی‌هایی جدید و متفاوت با گذشته، پا به عرصه وجود گذاشته که اصطلاحاً «بازی‌های رایانه‌ای نامیده می‌شود.

امروزه فناوری رایانه نقش مهمی در زندگی کودکان ایفا می‌کند و به سرعت این نقش در حال افزایش است بازی‌های رایانه‌ای محبوب‌ترین تفریح و هسته برنامه‌های فراغتی برای بسیاری از افراد در سنین مختلف در جوامع مدرن است. تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در سه دهه گذشته موضوع بحث بین دانشمندان، توسعه دهندگان، دانشگاهیان، رسانه‌ها، مورخان، روانشناسان و جامعه‌شناسان بوده است. تولید روز افزون این بازی‌ها و افزایش پیچیدگی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای، محصولاتی فرهنگی و از جمله رسانه‌های همگانی به شمار می‌روند و از این رو اهمیت اجتماعی فراوانی دارند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری رایانه به شمار می‌روند.

هوش هیجانی یک جنبه از شناخت اجتماعی می‌باشد که مرتبط با استعداد فرد برای پردازش احساسات است استعداد در ارتباط با احساسات خود شخص و دیگران می‌باشد بطور کلی می‌توان گفت هوش هیجانی باعث ارتباط بهینه با دیگران، کنترل خود، تطابق و انگیزه برای زندگی می‌گردد و مهارت‌های درون فردی، بین فردی، سازش‌پذیری، مدیریت استرس و خلق و خوی عمومی را افزایش می‌دهد و می‌تواند سطح کارایی افراد را در زمینه تحصیلی و تخصصی افزایش دهد بر همین اساس مهارت‌های هوش هیجانی از مهمترین عوامل موفقیت‌های شغلی و خانوادگی محسوب می‌گردد.

امروزه طرفداران هوش هیجانی بر این باورند که برای پیش بینی عملکرد فردی، هوش هیجانی نسبت به هوش عمومی توان بیشتری دارد. گاردنر معتقد است یک نوع واحد و یکپارچه هوش نیست که موفقیت در زندگی را تضمین می‌کند، بلکه طیف وسیعی از هوش وجود دارد که سبب موفقیت فرد در حیطه‌های مختلف زندگی می‌شود. بنابر این دانستن این که شخصی فارغ التحصیل ممتازی است، تنها به این معنی است که او در جنبه‌هایی که با نمره سنجیده می‌شود بسیار موفق بوده است، اما در باره این که او به فراز و نشیب‌های زندگی چه واکنشی نشان می‌دهد، چیزی به ما نمی‌گوید. در نظام آموزشی ما نیز این مشکل وجود دارد که صرفاً بر توانایی تحصیلی تأکید می‌شود و هوش هیجانی یعنی مجموعه‌ای از صفاتی که بی اندازه در سرنوشت افراد اهمیت دارند، نادیده انگاشته می‌شود چرا

که توانمندی‌ها و شایستگی‌های اجتماعی و هیجانی از عوامل تعیین کننده و تأثیر گذار بر موفقیت تحصیلی محسوب می‌شوند. بنابر این افرادی با داشتن هوش عمومی متوسط و هوش هیجانی بالا خیلی موفقتر از کسانی هستند که هوش عمومی بالا و هوش هیجانی پایین دارند. پس هوش هیجانی پیش بینی کننده موفقیت افراد در زندگی و نحوه برخورد مناسب با استرس‌ها است. بسیاری از پژوهشگران بر این فرض‌اند که بین هوش هیجانی و عملکرد مؤثر در تطابق با اقتضائات روزمره زندگی پیوند وجود دارد. هوش هیجانی عامل مؤثر و تعیین کننده در برآیندهای زندگی واقعی مانند موفقیت در مدرسه و تحصیل، موفقیت در شغل و روابط بین شخصی و به طور کلی در کنش‌وری سلامت می‌باشد (لاونیس و لاونیس^۱ (۲۰۰۵) دریافتند که هوش هیجانی بالا با سلامت عمومی بالا همبسته است و با رفتارهای خطر آفرین (کشیدن سیگار) رابطه منفی دارد و متغیر بسیار اساسی در کنش‌وری‌های سلامت و سبک زندگی شخصی می‌باشد. با توجه به نقش تأثیر گذار مدارس بر رشد مهارت‌های اجتماعی و عاطفی دانش‌آموزان و اهمیت فراگیری این مهارت‌ها در افزایش توانمندی دانش‌آموزان در سازگاری موثرتر با خود و محیط و همچنین حساسیت ویژه دوره نوجوانی و تأثیرات پایدار این دوره بر شکل‌گیری شخصیت نوجوان، ضرورت توجه و آموزش سواد هیجانی و مهارت‌های هوش هیجانی در دوره دبیرستان روشن می‌گردد

سوالی که به عنوان سؤال تحقیق حاضر مطرح است، عبارتست از اینکه: آیا بین بازی‌های رایانه‌ای و هوش هیجانی با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پسر مقطع متوسطه اول ناحیه یک کرمان رابطه‌ای وجود دارد یا خیر؟

۲. روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر با توجه به موضوع، هدف، فرضیات و اطلاعات مربوط به آن، توصیفی و از نوع همبستگی می‌باشد. جامعه آماری این تحقیق کلیه دانش‌آموزان مقطع متوسطه (دوره اول) آموزش پرورش ناحیه ۱ شهر کرمان به تعداد ۲۰۱۹ می‌باشد. حجم نمونه با استفاده از جدول مورگان به روش نمونه‌گیری تصادفی ساده به تعداد ۳۲۶ نفر انتخاب گردید. برای انجام این پژوهش از دو روش جمع‌آوری شده است: الف - روش کتابخانه‌ای: در این روش برای جمع‌آوری اطلاعات مربوط به ادبیات موضوع و پیشینه تحقیق از کتابها، پایان‌نامه‌ها، مقالات و پایگاه‌های اطلاعاتی استفاده شده است. ب - روش میدانی: در این روش با استفاده از پرسشنامه و توزیع آن در بین نمونه آماری بصورت تصادفی ساده‌ای اطلاعات لازم برای انجام تحقیق جمع‌آوری شده است. در این تحقیق روش جمع‌آوری

داده‌ها به این صورت بوده که محقق به طور مستقیم به مدارس متوسطه ناحیه یک کرمان مراجعه و پرسشنامه‌ها را بین دانش آموزان توزیع نموده است. مدتی بعد از توزیع، پرسشنامه جمع آوری شده و پاسخ گویان به پرسشنامه‌های توزیع شده پاسخ داده‌اند.

۱,۲. فرضیه‌های پژوهش

۱,۱,۲. فرضیه‌های اصلی تحقیق:

فرضیه اصلی ۱: بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

فرضیه اصلی ۲: بین هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

۲,۱,۲. فرضیه‌های فرعی تحقیق

فرضیه فرعی ۱: بین تنظیم هیجان و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

فرضیه فرعی ۲: بین ارزیابی از هیجانات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

فرضیه فرعی ۳: بین مهارت‌های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

فرضیه فرعی ۴: بین کاربرد هیجانات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

۱,۲,۲. پرسشنامه بازی‌های رایانه‌ای

این پرسشنامه دارای ۱۸ سؤال و مقیاس لیکرت ۵ درجه‌ای می‌باشد. نمره کل این مقیاس برابر با مجموع نمرات هر یک از سؤالات این پرسشنامه می‌باشد. روایی ابزار سنجش با استفاده از روش اعتبار محتوایی و روش متداول توسط محققین دیگر اندازه گیری شده است. روایی پرسشنامه بازی‌های رایانه‌ای توسط پنج تن از متخصصان و اساتید دانشگاه به میزان ۰/۸۸ محاسبه گردید. به منظور تعیین پایایی ابزار سنجش، از روش آلفای کرونباخ استفاده گردید. و ضریب پایایی برای پرسشنامه بازی‌های رایانه‌ای ۰/۹۰ محاسبه شد.

۲,۲,۲. پرسشنامه هوش هیجانی

این پرسشنامه شامل ۳۹ سؤال می‌باشد که علاوه بر نمره کلی، ۴ مؤلفه هوش هیجانی شامل تنظیم هیجان، ارزیابی از هیجانات، مهارت‌های اجتماعی و کاربرد هیجانات را نیز می‌سنجد. از آنجا که گزینه‌ها بر روی یک طیف پنج درجه‌ای لیکرت تنظیم شده‌اند، نمره گذارها از ۵ به ۱ (کاملاً موافقم ۵ و کاملاً مخالفم ۱) و در بعضی سؤالات با محتوای منفی از ۱ به ۵ (کاملاً موافقم ۱ و کاملاً مخالفم ۵) انجام می‌شود. نمره کل هر مقیاس برابر با مجموع نمرات هر یک از سؤالات آن مقیاس و نمره کل آزمون برابر با مجموع نمرات ۴ مقیاس می‌باشد. روایی ابزار سنجش با استفاده از نظر ۵ تن از متخصصان اندازه گیری شده و میزان آن ۰/۷۱ تعیین محاسبه گردید. به منظور تعیین پایایی ابزار سنجش، از روش آلفای کرونباخ استفاده گردید و ضریب پایایی برای پرسشنامه هوش هیجانی ۰/۸۷ محاسبه شده است.

۳. یافته‌های پژوهش

داده‌های جمع آوری شده از طریق نرم افزار SPSS 24 و با استفاده از آمار توصیفی و همچنین آزمون آماری پیرسون مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرند.

۲,۲. ابزار جمع آوری داده‌ها

در این تحقیق، ابزار جمع آوری داده‌ها پرسشنامه می‌باشد. جهت سنجش متغیرهای پیش بین تحقیق از دو پرسشنامه استفاده می‌شود: پرسشنامه بازی‌های رایانه‌ای و پرسشنامه پیشرفت تحصیلی. همچنین برای سنجش متغیر پیشرفت تحصیلی از نمرات نهایی پایان سال تحصیلی ۱۳۹۳ - ۱۳۹۶ استفاده شد.

جدول ۱: مقادیر شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش

متغیر	میان	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی	کمینه	بیشینه
بازی‌های رایانه‌ای	۳/۲	۳/۱۰	۰/۶۲	-۰/۲۸۰	۰/۰۴۰	۱/۴	۴/۵۸
تنظیم هیجان	۳/۸	۳/۷۳	۰/۶۰	-۰/۴۰۳	۰/۹۲۳	۱/۸	۵/۰
ارزیابی از هیجانات	۳/۷	۳/۵۷	۰/۶۷	-۰/۱۲۵	-۰/۵۰۴	۲/۱	۵/۰
مهارت‌های اجتماعی	۳/۸	۰/۸۳	۰/۶۱	-۱/۱۱۳	۱/۶۶۳	۱/۷	۴/۸
کاربرد هیجانات	۳/۸	۳/۸۳	۰/۶۸	-۰/۲۰۰	-۰/۷۶۱	۲/۳	۵/۰
پیشرفت تحصیلی	۱۷/۶	۱۷/۵۶	۰/۸۰	-۰/۲۵۳	۰/۳۷۵	۱۴/۳	۱۹/۵

۱,۳. نتایج مربوط به وضعیت متغیرها

با توجه تجزیه و تحلیل داده‌ها، بازی‌های رایانه‌ای دارای میانگین ۳/۱۰ و انحراف معیار ۳/۷۳، تنظیم هیجان دارای میانگین ۳/۷۳ و انحراف معیار ۰/۶۰، ارزیابی از هیجانات دارای میانگین ۳/۵۷ و انحراف معیار ۰/۶۷، مهارت‌های اجتماعی دارای میانگین ۰/۸۳ و انحراف معیار ۰/۶۱، کاربرد هیجانات دارای میانگین ۳/۸۳ و انحراف معیار ۰/۶۸ و پیشرفت تحصیلی دارای میانگین ۱۷/۵۶ و انحراف معیار ۰/۸۰ می‌باشند.

۲,۳. بررسی فرضیه‌های پژوهش

فرضیه اصلی ۱: بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی‌داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0.05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه) در سطح ۰/۰۵ رد می‌شود؛ بنابراین بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی‌دار وجود دارد ($p < 0.05$) و همبستگی پیرسون برابر با -0.388 است. این رابطه به صورت معکوس است. یعنی با افزایش بازی‌های رایانه‌ای، پیشرفت تحصیلی تنزل پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، بازی‌های رایانه‌ای ۱۵/۰۵ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

جدول ۲: نتایج آزمون همبستگی پیرسون برای بررسی فرضیه‌های پژوهش

متغیر	همبستگی پیرسون	سطح معنی‌داری	تعداد	وجود ارتباط	نوع ارتباط
بازی‌های رایانه‌ای	-۰/۳۸۸	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	معکوس
هوش هیجانی	۰/۳۹۹	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	مستقیم
تنظیم هیجان	۰/۳۸۵	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	مستقیم
ارزیابی از هیجانات	۰/۳۱۴	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	مستقیم
مهارت‌های اجتماعی	۰/۳۴۳	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	مستقیم
کاربرد هیجانات	۰/۳۲۰	<۰/۰۰۱	۳۲۴	دارد	مستقیم

فرضیه اصلی ۲: بین هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی‌داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0.05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه) در سطح ۰/۰۵ رد می‌شود؛ بنابراین بین هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول

ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی‌دار وجود دارد ($p < 0.05$) و همبستگی پیرسون برابر با 0.399 است. این رابطه به صورت مستقیم است. یعنی با افزایش هوش هیجانی، پیشرفت تحصیلی نیز بهبود پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، هوش هیجانی ۱۵/۹۲ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

فرضیه فرعی ۴: بین کاربرد هیجان‌ات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0/05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه در سطح $0/05$ رد می‌شود؛ بنابر این بین کاربرد هیجان‌ات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی دار وجود دارد ($p < 0/05$) و همبستگی پیرسون برابر با $0/320$). این رابطه به صورت مستقیم است. یعنی با افزایش کاربرد هیجان‌ات، پیشرفت تحصیلی نیز بهبود پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، کاربرد هیجان‌ات $26/10$ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

۴. بحث و نتیجه گیری

با توجه به نتیجه فرضیه اصلی اول، حاکی از آن است که بین بازی‌های رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر کرمان رابطه مستقیم و معکوس وجود دارد. بدین معنی که با افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای عملکرد و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کاهش می‌یابد. بنابرین می‌توان بیان کرد که گستردگی انواع بازی‌های رایانه‌ای و اکثراً محتوای خالی از خلاقیت و استفاده سودمند این بازیها تاثیری در پیشرفت و افزایش عملکرد تحصیلی دانش آموزان نخواهد داشت و اثر عکس دارد. بطوریکه افزایش این بازی‌ها جهت تقویت پیشرفت درسی دانش آموز کمکی نخواهد کرد.

با توجه به نتیجه فرضیه اصلی دوم که نشان داد بین هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر کرمان رابطه مستقیم و مثبتی وجود دارد. به این معنی که با افزایش هوش هیجانی دانش آموزان پیشرفت تحصیلی نیز محقق می‌شود. بنابراین هوش هیجانی و استفاده از ظرفیتهای آن، مهارت‌های اجتماعی، شناخت و کنترل هیجان دانش آموز، افزایش و مهارت‌های خصوصی و یادگیری فردی منجر به افزایش عملکرد و پیشرفت درسی و تحصیلی می‌گردد. نتایج این تحقیق با پژوهش بار - آن^۲ (۲۰۰۹) [۳] در تحقیق خود نشان داد که هوش هیجانی در اغلب اوقات، رشد می‌یابد و می‌توان آن را با استفاده از آموزش، برنامه ریزی و درمان، گسترش دارد. وی معتقد است که افرادی که دارای هوش هیجانی بالا هستند، عموماً در برخورد با خواسته‌ها و فشارهای محیطی عملکرد موفقیت آمیز تری دارند. همسو و همخوانی دارد.

با توجه به فرضیات فرعی اول و دوم که نشان داد بین تنظیم هیجان و ارزیابی هیجان‌ات با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان

فرضیه فرعی ۱: بین تنظیم هیجان و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0/05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه در سطح $0/05$ رد می‌شود؛ بنابر این بین تنظیم هیجان و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی دار وجود دارد ($p < 0/05$) و همبستگی پیرسون برابر با $0/385$). این رابطه به صورت مستقیم است. یعنی با افزایش تنظیم هیجان، پیشرفت تحصیلی نیز بهبود پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، تنظیم هیجان $15/82$ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

فرضیه فرعی ۲: بین ارزیابی از هیجان‌ات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0/05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه در سطح $0/05$ رد می‌شود؛ بنابر این بین ارزیابی از هیجان‌ات و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی دار وجود دارد ($p < 0/05$) و همبستگی پیرسون برابر با $0/314$). این رابطه به صورت مستقیم است. یعنی با افزایش ارزیابی از هیجان‌ات، پیشرفت تحصیلی نیز بهبود پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، ارزیابی از هیجان‌ات $9/86$ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

فرضیه فرعی ۳: بین مهارت‌های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معناداری وجود دارد.

بر اساس نتایج حاصل از آزمون همبستگی و معنی داری‌های بدست آمده از آنها، با توجه به این که $P < 0/05$ لذا فرض H_0 (عدم رابطه در سطح $0/05$ رد می‌شود؛ بنابر این بین مهارت‌های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان رابطه معنی دار وجود دارد ($p < 0/05$) و همبستگی پیرسون برابر با $0/363$). این رابطه به صورت مستقیم است. یعنی با افزایش مهارت‌های اجتماعی، پیشرفت تحصیلی نیز بهبود پیدا می‌کند. بر اساس مقدار R^2 (مجذور همبستگی پیرسون)، مهارت‌های اجتماعی $11/79$ درصد از تغییرات پیشرفت تحصیلی را توضیح می‌دهد.

فعالانه تنظیم خلق شامل ترکیبی از آرام سازی و کنترل استرس و تلاشهای شناختی و ورزش ممکن است موثرترین روشها برای تغییر خلق منفی باشد. یافته‌های این فرضیات با تحقیقی که به بررسی نقش هوش هیجانی بر پیشرفت و عملکرد تحصیلی پرداخته است. که یافته‌ها حاکی از ارتباط بین مؤلفه‌های هوش هیجانی و پیشرفت تحصیلی بود همسو و مطابقت دارد::

واژه نامه

1. Alonis and Lavonis	الاونیس و لاونیس
2. Bar-on	بار - آن
3. Parker	پارکر
4. Gelman	گلمن

فهرست منابع

- [1] Heidari G, Modanlou Y, Niaz Azari M, Jafari A. The comparison between software instruction effect and traditional instraction effect on student enlgish achievement. Information and Communication Technology in Educational Sciences, 2010; 1(1): 103-115.
- [2] Dortaj F, Lakpour E, Bohloli A. Investigating the effect of smart schools in Lorestan province on the academic achievement of high school students, Journal of Education Technology, 2013; 8(2): 133. [Persian]
- [3] Bar-on R The bar-on model of emotional intelligence skills development traning, program and student achievement and retention. Unpublished raw data, texas A & M university-kingsville. 2006.
- [4] Parker JD, summer feldt L. J, Hogon MJ, Majeski SA. emotional intelligence and academic success: examining the transition from high school to university. Journal personality and in dividual difference, 2004 b; 366, 163-172.
- [5] Gelman D. Emotional Intelligence, translated by Nasrin Parsa, Roshd Publications. 2010. [Persian]

رابطه مثبت و مستقیمی برقرار است. بنابراین می‌توان عنوان کرد تنظیم و کنترل هیجانان و قرار گرفتن در مسیر مناسب آن و همچنین سنجش و ارزیابی این هیجانان تأثیر و عملکرد قابل توجهی در یادگیری، پیشرفت تحصیلی و درسی دانش آموز دارد و وی را به سمت موفقیت و افزایش مهارتها سوق می‌دهد. توانمندی‌های هوشی ثابت هستند اما هوش هیجانی می‌تواند فراگرفته شود یا بهبود یابد. زمانی که دانش آموز از نظر هوش هیجانی هوشمند شوند قادر خواهند بود به استعدادهای خود دست یابند. دلیل آن است که عملکرد بالای مغز به وسیله تنش محدود شده، بدین سان وی قادر به تمرکز نبوده و نمی‌تواند به تفکر بپردازد. افرادی که یاد می‌گیرند همسو با واکنش‌ها مثبت فکر کنند قادر خواهند بود که بر هیجانان سخت خود چیره شوند. یادگیری و حافظه تحت تأثیر هیجان‌های شدید قرار می‌گیرند و هیجان می‌تواند تأمین کننده سوخت برای یادگیری و پیشرفت دانش آموز قلمداد شود.

بنابراین نتایج این فرضیات با تحقیق پارکر^۳ (۲۰۰۶) [۴]، که بیانگر ارتباط مؤلفه‌های هوش هیجانی و عملکرد و پیشرفت تحصیلی فراگیرندگان است و طبق نتایج تحقیقات ذکر شده می‌توان مؤلفه‌های هوش هیجانی را پیش بینی کننده‌های مهمی برای عملکرد و موفقیت تحصیلی در نظر گرفت. همسو و مطابقت دارد.

بر اساس نتیجه فرضیات سوم و چهارم که نشان داد بین مهارتهای اجتماعی با پیشرفت تحصیلی و همچنین بین کاربرد هیجانان با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر کرمان رابطه مستقیم مثبتی برقرار است. می‌توان عنوان کرد که مهارت اجتماعی توانایی برقراری رابطه با دیگران است. کفایت اجتماعی، تعیین کننده محبوبیت، رهبری و اثرمندی بین فردی است. بر طبق نظریه گلمن^۴ (۱۹۹۵) [۵] فردی که تمایل دارند در ایجاد رابطه با دیگران مؤثر واقع شوند، باید توانایی شناسایی، تفکیک و کنترل احساسات خود را داشته باشند و بعد از طریق همدلی یک رابطه مناسب برقرار کنند؛ حتی در این میان خود انگیزی هم در میزان اداره روابط اثرگذار است. مدیریت هیجان به معنی توانایی ارتباط با یک هیجان براساس کاربرد آن در موقعیتی معین است. سطح مطلوب کنترل و تنظیم هیجانها در تعادل آنهاست. کوشش برای کوچک سازی یا از بین بردن هیجاها ممکن است هوش هیجانی را سرکوب نماید. افراد از روش‌ها و فنون متعددی برای تنظیم خلق خود استفاده می‌کنند که از آن طریق بتوانند هیجان‌های دیگران را کنترل کنند. روش