

ORIGINAL ARTICLE

The Development of Adolescents' Life Skills through Animation and Television Series, With Consideration of the Role of School Principals in Effective Utilization

Sarina Sakhanehjah 

1. M.A Student in Educational Administration, University of Tehran, Iran.

Correspondence:
Sarina Sakhanehjah

Email:
sarina.sakha@gmail.com

Receive Date: 25/Aug/2025
Revise Date: 22/Oct/2025
Accept Date: 14/Nov/2025
Publish Date: 22/Nov/2025

How to cite:

Sakhanehjah, S. (2025). The Development of Adolescents' Life Skills through Animation and Television Series, With Consideration of the Role of School Principals in Effective Utilization, *New Studies in Educational Sciences*, 1(2), 55-78. <https://doi.org/10.30473/NS.2026.76923.1028>

ABSTRACT

In the contemporary world, adolescents are exposed to various media more than ever, and this exposure can play an important role in shaping their personality, emotional, and social dimensions. Therefore, purposeful use of media in informal life skills education has played a key role. The present study aimed to examine the extent and manner of representation of ten life skills in media content specifically designed for adolescents, and to propose strategies for school principals to utilize these media in educational programs. This research was conducted using a qualitative approach and qualitative content analysis method. To this end, the content of the Korean series "Bitch X Rich" and the animation "Inside Out 2" was analyzed and compared in terms of the representation of life skills, including self-awareness, empathy, effective communication, interpersonal relationships, decision-making, problem-solving, creative thinking, critical thinking, and coping with emotions and stress, across adolescents. The findings indicated that both media, despite differences in narrative style and target audience, have high potential in conveying social and emotional skills and can serve as effective complements to formal school education. Consequently, the conscious selection of media content and the design of educational programs based on it can help create a supportive learning environment and enhance students' life skills.


KEYWORDS

Qualitative Content Analysis, Media Content, Adolescents, life Skills.



«مقاله پژوهشی»

پرورش مهارت‌های زندگی نوجوانان با استفاده از انیمیشن و سریال با نگاهی بر نقش مدیران مدارس در بهره‌گیری مؤثر از آن

سارینا سخانه جاه 

چکیده

در دنیای معاصر، نوجوانان بیش از هر زمان دیگری در معرض رسانه‌های گوناگون قرار دارند و این مواجهه می‌تواند نقش مهمی در شکل‌گیری ابعاد شخصیتی، هیجانی و اجتماعی آنان ایفا کند. از این رو، بهره‌گیری هدفمند از رسانه‌ها در آموزش غیررسمی مهارت‌های زندگی اهمیت فزاینده‌ای یافته‌است. هدف پژوهش حاضر بررسی میزان و چگونگی بازنمایی مهارت‌های ده‌گانه زندگی در رسانه‌های نمایشی ویژه نوجوانان و تبیین راهبردهایی برای بهره‌گیری مدیران مدارس از این رسانه‌ها در برنامه‌های آموزشی مدارس بود. این پژوهش با رویکرد کیفی و به روش تحلیل محتوای کیفی انجام شد. بدین منظور، محتوای سریال کره‌ای «عوضی و پول‌دار» و انیمیشن «درون و برون ۲» از منظر بازنمایی مهارت‌های زندگی شامل خودآگاهی، همدلی، ارتباط مؤثر، روابط بین‌فردی، تصمیم‌گیری، حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی و مقابله با هیجان‌ها و استرس در گروه سنی نوجوانان مورد تحلیل و مقایسه قرار گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد هر دو رسانه، با تفاوت در شیوه روایت و مخاطب هدف، ظرفیت بالایی در انتقال مهارت‌های اجتماعی و هیجانی دارند و می‌توانند مکمل مؤثری برای آموزش‌های رسمی مدرسه باشند. در نتیجه، انتخاب آگاهانه محتوای رسانه‌ای و طراحی برنامه‌های آموزشی مبتنی بر آن، می‌تواند به ایجاد محیط یادگیری حمایتی و ارتقای مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان کمک کند.

واژه‌های کلیدی

تحلیل محتوای کیفی، رسانه‌های نمایشی، نوجوانان، مهارت‌های زندگی.

۱. دانشجوی کارشناسی‌ارشد مدیریت آموزشی، دانشگاه تهران، ایران.

نویسنده مسئول:

سارینا سخانه جاه

رایانامه: sarina.sakha@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۶/۰۳

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۷/۳۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۲۳

تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۹/۰۱

استناد به این مقاله:

سخانه جاه، سارینا. (۱۴۰۴). پرورش مهارت‌های زندگی نوجوانان با استفاده از انیمیشن و سریال با نگاهی بر نقش مدیران مدارس در بهره‌گیری مؤثر از آن. *مطالعات نوین در علوم تربیتی*، (۳)، ۷۸-۵۵.

مقدمه

اهمیت آموزش مهارت‌های زندگی در نوجوانان، باتوجه‌به ویژگی‌ها و تغییرات ویژه دوره سنی آنان، بیش‌ازپیش آشکار می‌شود» (ادیب، ۱۳۸۵: ۲).

واژه رسانه به‌معنای وسیله، واسطه و ابزاری برای رساندن پیام از فرستنده به گیرنده است (عشیری و آقازاده، ۱۴۰۴: ۶۲). تاریخچه رسانه از ارتباطات شفاهی آغاز شد و با پیدایش نوشتار امکان ثبت و انتقال پایدار پیام‌ها فراهم آمد. اختراع چاپ در قرن پانزدهم نقطه عطف بزرگی بود که به گسترش کتاب و دانش و شکل‌گیری ارتباطات یک‌نفر به همه انجامید. با انقلاب صنعتی، رسانه‌هایی مانند روزنامه، تلگراف، تلفن، عکاسی و سپس رادیو، سینما و تلویزیون پدید آمدند و رسانه‌های جمعی نقش مهمی در زندگی اجتماعی و فرهنگی پیدا کردند. در نهایت، با ظهور فناوری‌های دیجیتال و اینترنت، رسانه‌های جدید شکل گرفتند که ارتباط را تعاملی، دوطرفه و از نوع همه به همه کردند (مصدری و حسینی سروری، ۱۳۹۷: ۱۹۲-۱۹۱).

در جهان معاصر، هر فرد به‌طور مداوم با انواع رسانه‌ها در ارتباط است و تحت‌تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرد. یکی از مهم‌ترین گروه‌های مخاطب پیام‌های رسانه‌ای، نوجوانان هستند؛ بنابراین بررسی و توجه به تأثیر رسانه‌ها بر این گروه سنی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. بی‌شک، یکی از پرمصرف‌ترین تولیدات رسانه‌ای در این گروه، انیمیشن‌ها و سریال‌ها هستند، چرا که پیشرفت‌های فناوری‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر، منجر به رشد چشمگیر آن‌ها از نظر کمیت و کیفیت شده‌است. باتوجه‌به سهم قابل‌توجه انیمیشن‌ها و سریال‌ها در مصرف رسانه‌ای نوجوانان، بررسی و تحلیل پیام‌ها و محتوای آن‌ها اهمیت علمی و اجتماعی ویژه‌ای پیدا می‌کند. این ضرورت زمانی بیشتر می‌شود که بدانیم نوجوانان ایرانی، به‌دلیل محدودیت‌های مربوط به قوانین کی‌رایت، به این آثار به آسانی و با هزینه پایین دسترسی دارند؛ موضوعی که نه‌تنها میزان مصرف آن‌ها را افزایش داده، بلکه احتمال تأثیرپذیری مخاطبان را نیز بالا می‌برد (بشیر و جواهری، ۱۳۹۶: ۸۹).

یکی از نخستین تأثیرات رسانه‌ها بر زندگی نوجوانان، پر کردن زمانی است که معمولاً برای انجام تکالیف درسی، فعالیت‌های آموزشی و استراحت اختصاص می‌یابد. با این حال، اثرگذاری رسانه‌ها محدود به مدیریت زمان نیست؛ این ابزارها می‌توانند باورها، نگرش‌ها و رفتارهای نوجوانان را نیز شکل دهند. نظریه

در جهان امروز، رسانه‌ها به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین نهادهای فرهنگی و تربیتی، نقش مهمی در شکل‌دهی به نگرش و رفتار نوجوانان دارند. گسترش فناوری‌های نوین و دسترسی آسان به ابزارهایی مانند تلفن همراه، تبلت و تلویزیون، دامنه اثرگذاری رسانه‌ها را افزایش داده و نوجوانان بخش قابل‌توجهی از وقت خود را صرف تماشای انیمیشن‌ها و سریال‌ها می‌کنند و در معرض الگوهای رفتاری، ارزشی و هیجانی آن‌ها قرار می‌گیرند. انیمیشن‌های سه‌بعدی و سریال‌های تلویزیونی، با پیشرفت‌های تکنولوژیک و محتوایی، به قالب‌های پرمخاطب تبدیل شده و بررسی پیام‌های آشکار و پنهان آن‌ها اهمیت ویژه‌ای دارد. در چنین شرایطی، آموزش مهارت‌های زندگی به‌عنوان ضرورت تربیت نسل امروز، نقش کلیدی در پرورش توانایی‌های روانی، هیجانی و اجتماعی دارد و به نوجوانان کمک می‌کند تا زندگی سالم و سازنده‌ای داشته‌باشند. شواهد پژوهشی نشان می‌دهند که بهره‌گیری آگاهانه و هدفمند از رسانه‌ها، به‌ویژه در محیط‌های آموزشی، می‌تواند مهارت‌های شناختی و اجتماعی را تقویت و مشارکت فعال نسل جوان در یادگیری را افزایش دهد و از این رو، شناخت نحوه بازنمایی و آموزش غیرمستقیم مهارت‌های زندگی در تولیدات رسانه‌ای ضرورت علمی و تربیتی دارد.

امروزه، باتوجه‌به تحولات فرهنگی گسترده در سبک‌زندگی، بسیاری از افراد هنگام مواجهه با چالش‌ها و مشکلات روزمره از مهارت‌ها و توانایی‌های لازم برخوردار نیستند، موضوعی که آن‌ها را در برابر فشارها و پیچیدگی‌های زندگی آسیب‌پذیر می‌سازد. «مهارت‌های زندگی مجموعه‌ای از توانایی‌ها و شایستگی‌ها هستند که فرد را قادر می‌سازند با شرایط محیطی سازگار شده و رفتارهای مثبت و سازنده از خود نشان دهد، همچنین به او امکان می‌دهند نقش‌ها و مسئولیت‌های اجتماعی خود را به‌طور مؤثر ایفا کند» (زارع مقدم و همکاران، ۱۳۹۸: ۷۴).

بسیاری از افراد، به‌ویژه نوجوانان، فاقد مهارت‌ها و توانمندی‌های ضروری برای مواجهه مؤثر با مشکلات و چالش‌های زندگی هستند. «یادگیری مهارت‌های زندگی، افراد را قادر می‌سازد تا در روبرویی با مسائل روزمره عملکرد بهتری داشته‌باشند، تنش‌ها را مدیریت کنند و رفتارهای سازگارانه و مثبت از خود نشان دهند.

چالش‌ها و سازگاری با محیط، تحلیل این محتواها از نظر آموزشی و تربیتی اهمیت ویژه‌ای می‌یابد.

توجه به تأثیر قابل توجه رسانه‌ها بر نوجوانان لازم است محتوای تولیدات رسانه‌ای به دقت تحلیل شود تا مفاهیم و مهارت‌هایی که به این گروه منتقل می‌شود شناسایی گردد. آموزش مهارت‌های زندگی، به‌عنوان یکی از عناصر کلیدی رشد فردی و اجتماعی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان توجه رسانه‌ها، شامل انیمیشن‌ها و سریال‌ها، به مؤلفه‌های مهارت‌های زندگی و چگونگی بهره‌گیری مدیران مدارس از این رسانه‌ها در ارتقای مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان در مدارس است. از آنجاکه نوجوانان بیشترین زمان خود را صرف تماشای این تولیدات می‌کنند و تحت تأثیر محتوای آن‌ها قرار می‌گیرند، شناسایی مفاهیم آموزشی و تربیتی منتقل شده از طریق این رسانه‌ها اهمیت بسیاری دارد. پرسش اصلی این مطالعه این است که رسانه‌ها کدام یک از مفاهیم مهارت‌های زندگی را به نوجوانان ارائه می‌دهند و مدیران مدارس از چه راهبردهایی برای بازنمایی این مهارت‌ها درون مدرسه استفاده می‌کنند.

آموزش از طریق رسانه‌ها به‌ویژه سریال و انیمیشن موضوع پژوهشی بسیاری از پژوهشگران بوده است. با توجه به اهمیت محبوبیت این موضوعات در این قسمت به بررسی مطالعات داخلی و خارجی در این حوزه از لحاظ عنوان و نتایج پژوهش می‌پردازیم و نقاط قابل بهبود مقالات را نقد می‌کنیم و به شکاف پژوهشی پی می‌بریم.

جدول ۱. پیشینه پژوهش‌های داخلی

نام پژوهشگر / سال	عنوان پژوهش	نتایج و یافته‌ها
پیدا و (۱۴۰۳)	بررسی تأثیر	انیمیشن‌های آموزشی باعث بهبود رفتار
	آموزشی بر	اجتماعی، کاهش مهارت‌های اجتماعی
	دانش‌آموزان	پرخاشگری و افزایش اعتمادبه‌نفس و مهارت‌های ارتباطی با همسالان شدند.
بشیر و جواهری (۱۳۹۵)	تحلیل انیمیشن‌های	استخراج ۲۶ مفهوم تربیتی؛ بررسی نسبت هالیوودی با رویکرد ارزش‌ها، نقش خانواده، درونی بودن رشد و تأثیر مفاهیم تربیتی در سطوح مختلف.

یادگیری اجتماعی بیان می‌کند که نوجوانان از طریق مشاهده و تقلید رفتارهای ارائه شده در رسانه‌ها، مهارت‌ها و الگوهای رفتاری را فرامی‌گیرند، به‌ویژه زمانی که محتوای مشاهده‌شده واقعی و ارزشمند تلقی شود (درتاج و خانی، ۱۴۰۱: ۱۲۵). بر اساس نظریه رشدی و شناختی پیاژه، ساخت‌های شناختی با پیوند دادن تجربه‌های جدید و دانش قبلی شکل می‌گیرند و دانش نتیجه کنش و تعامل فرد با محیط است. تحول شناختی از طریق درون‌سازی و برون‌سازی و در پاسخ به رویدادهای محیطی رخ می‌دهد. او معتقد است آخرین مرحله این تحول، دوره عملیات انتزاعی در نوجوانی است که در آن تفکر منطقی، انتزاعی و مبتنی بر استدلال استقرایی و قیاسی می‌شود و توانایی‌های شناختی نوجوانان در دوره‌های مختلف زندگی، تعیین‌کننده نحوه و میزان مصرف محتواهای رسانه‌ای و ظرفیت آن‌ها برای درک و پردازش پیام‌های رسانه‌ای است (اسعدی، امیری، و مولوی، ۱۳۹۵: ۱۲۵).

نوجوانان به‌طور قابل توجهی رفتارها و آداب و رسوم مشاهده‌شده در رسانه‌ها را تقلید می‌کنند و بسیاری از عادات و الگوهای رفتاری آن‌ها می‌تواند تحت تأثیر محتواهای رسانه‌ای شکل بگیرد. به‌طور کلی، محصولات رسانه‌ای ظرفیت بالایی در آموزش و تأثیرگذاری بر نگرش‌ها، عقاید، رفتارها و فرایندهای جامعه‌پذیری نوجوانان دارند. این تأثیر زمانی پررنگ‌تر می‌شود که فرد از تجربه شناختی و آگاهی کافی برخوردار نباشد، اطلاعات صحیح را از منابع معتبر دریافت نکند و توانایی شکل‌دهی به نگرش مستقل خود را نداشته باشد. از این‌رو، بررسی محتوای برنامه‌ها و تولیدات رسانه‌ای خاص نوجوانان اهمیت علمی و تربیتی ویژه‌ای پیدا می‌کند (بشیر و جواهری، ۱۳۹۶: ۹۰).

همان‌طور که شواهد نظری و تجربی نشان می‌دهند، رسانه‌ها تأثیر قابل توجهی بر رفتار و نگرش نوجوانان دارند و غالباً پیامدهای منفی آن‌ها مورد تأیید قرار گرفته است. با این حال، والدین ممکن است گمان کنند که آگاهی از این اثرات منفی کافی است تا بتوانند نوجوانان را از مواجهه با پیام‌های آسیب‌رسان محافظت کنند. در حقیقت، رسانه‌ها علاوه بر اثرات منفی، قابلیت اثرگذاری مثبت نیز دارند و نوجوانان می‌توانند از این جنبه بهره‌مند شوند؛ بنابراین، ضروری است بدانیم که انیمیشن‌ها و سریال‌ها چه پیام‌ها و مهارت‌های مثبتی را به نوجوانان منتقل می‌کنند. با توجه به اهمیت مهارت‌های زندگی در مقابله با

جدول ۲. پیشینه پژوهش‌های خارجی

نام پژوهشگر / سال	عنوان پژوهش	نتایج و یافته‌ها
محمدی (۱۴۰۲)	بررسی اثرات تماشای انیمیشن‌ها و فیلم‌های آموزشی بر رشد شخصیت کودکان ابتدایی	کودکان در مهارت‌هایی چون تخیل، حل مسئله و همکاری پیشرفت قابل توجهی داشتند. انیمیشن‌ها ابزار مؤثر در رشد شخصیت.
دهروه، حافظیان، و لعل حقانی (۱۴۰۳)	تأثیرگذاری انیمیشن بر یادگیری و قدرت تحلیل دانش‌آموزان ابتدایی از دید معلمان	انیمیشن موجب افزایش لذت یادگیری و بهبود توان دانش‌آموزان می‌شود. تأکید بر اهمیت استفاده از انیمیشن در آموزش.
کیارسی و همکاران (۱۳۹۵)	تأثیر انیمیشن‌های داستانی بر رشد و سازگاری اجتماعی در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر	انیمیشن‌های داستانی باعث بهبود رشد اجتماعی و سازگاری این گروه از دانش‌آموزان شدند. کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر
فتاح‌پور (۱۳۹۷)	تأثیر انیمیشن شکرستان بر هویت ملی کودکان پیش‌دبستانی	استفاده از نمادهای فرهنگی، لهجه‌ها و داستان‌های ایرانی در انیمیشن شکرستان منجر به تقویت هویت ملی در کودکان شده است.
استواریکیانی، البرزی، و خوشبخت (۱۴۰۲)	تحلیل مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های کودکان	انیمیشن‌ها دارای مؤلفه‌های تربیت شهروندی اند؛ زوتوپیا بیشترین و بیخزده کمترین مؤلفه‌ها را داشتند. اهمیت انتخاب آگاهانه انیمیشن‌ها برای تربیت شهروندی.
عبداللهی بکناش، اسلامی، و آفانی (۱۳۹۷)	تحلیل محتوای کتاب درسی تفکر و سواد رسانه‌ای پایه دهم بر اساس آموزش سواد رسانه‌ای	نتایج نشان می‌دهد که در این کتاب ۱۱۰ مورد مرتبط با آموزش سواد رسانه‌ای شناسایی شده که ۴۳ مورد (۳۹.۹٪) به مؤلفه‌های مرتبط با اهداف آموزش سواد رسانه‌ای اختصاص دارد. در میان این مؤلفه‌ها، مهارت پرسشگری درباره پیام‌های رسانه‌ای با ۲۴ مورد (۵۵.۸٪) بیشترین فراوانی را دارد.
(Karani, ۲۰۲۱)	آموزش برنامه‌های تلویزیونی کودکان: تحلیل محتوای برنامه دهن بزرگ	توجه به نیازهای جاری در محتوای رسانه‌ای کودکان و ارتباط برنامه‌های آموزشی با کودکان.
(Leitao, ۲۰۰۵)	برنامه‌های تلویزیونی متحرک منتخب برای کودکان	دوران کودکی ساخته شده: مطالعه برنامه‌های تلویزیونی متحرک است شناخت کافی از مخاطبان کودک نداشته باشند؛ کودکان پیام‌ها را بر اساس ویژگی‌های فرهنگی رمزگشایی نمی‌کنند؛ اهمیت مشارکت مخاطبان جوان و تحقیقات بیشتر.
(Aslan et al., ۲۰۲۱)	نظرات معلمان دوره ابتدایی مورد استفاده از کارتون و انیمیشن در آموزش علوم زیستی	معلمان از انیمیشن‌ها برای تجسم موضوع، تقویت حافظه، افزایش توجه و انتقال دانش استفاده می‌کنند؛ انیمیشن‌ها باید جذاب، مناسب سطح دانش‌آموز و حاوی ارزش‌های اخلاقی و ملی باشند.
(Kellems et al., ۲۰۲۰)	بررسی استفاده از شخصیت‌های مجازی، انیمیشن زنده و واقعیت افزوده برای آموزش مهارت‌های اجتماعی	فناوری‌های نوین شامل آواتار و انیمیشن برای آموزش مهارت‌های اجتماعی افراد مبتلا به اوتیسم مؤثرند؛ این فناوری‌ها قابلیت ارائه آموزش جذاب، در دسترس و کارآمد را دارند.
(Kilic & Yesiltas, ۲۰۲۱)	اثربخشی آموزش ارزش‌ها با انیمیشن در آموزش مطالعات اجتماعی	آموزش ارزش‌ها عامل مهمی در انتقال ارزش‌های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی است؛ انیمیشن می‌تواند انتقال این

دهرویه، حافظیان، و لعل حقانی (۱۴۰۳) از دیدگاه معلمان بیان می‌کند که انیمیشن موجب افزایش لذت یادگیری و بهبود توان تحلیل دانش‌آموزان می‌شود و استفاده هدفمند از آن در فرایند آموزش ضروری است.

از منظر تربیتی و محتوایی، بشیر و جواهری (۱۳۹۵) با تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی، ۲۶ مفهوم تربیتی را استخراج کردند که شامل نسبت ارزش‌ها، نقش خانواده و درونی بودن فرایند رشد است. این پژوهش نشان می‌دهد انیمیشن‌ها علاوه بر سرگرمی، حامل لایه‌های عمیق مفهومی و ارزشی‌اند. در حوزه رشد اجتماعی نیز کیارسی و همکاران (۱۳۹۵) نشان داد انیمیشن‌های داستانی تأثیر مثبتی بر رشد و سازگاری اجتماعی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر دارند.

مطالعاتی نیز به هویت فرهنگی و شهروندی پرداخته‌اند. پژوهش فتاح‌پور (۱۳۹۷) نشان می‌دهد استفاده از نمادهای فرهنگی، لهجه‌ها و روایت‌های بومی در انیمیشن شکرستان موجب تقویت هویت ملی کودکان پیش‌دبستانی شده است. همچنین استواربکیانی، البرزی و خوشبخت (۱۴۰۲) با تحلیل مؤلفه‌های تربیت شهروندی در انیمیشن‌های کودکان، بر اهمیت انتخاب آگاهانه انیمیشن‌ها در تربیت شهروندی تأکید کرده‌اند.

در حوزه آموزش رسمی (اصلان، ۲۰۲۱) بیان می‌کند که معلمان از انیمیشن برای تجسم مفاهیم، تقویت حافظه و افزایش توجه استفاده می‌کنند و بر لزوم تناسب محتوا با سطح شناختی و ارزش‌های فرهنگی دانش‌آموزان تأکید دارند.

بررسی پژوهش‌های داخلی و خارجی در این پژوهش درباره تأثیر انیمیشن‌ها و برنامه‌های تصویری بر نوجوانان نشان می‌دهد که نکات مشترک و تفاوت‌های قابل‌توجهی وجود دارد. از جمله شباهت‌ها، تمرکز هر دو دسته پژوهش بر نقش انیمیشن‌ها در رشد مهارت‌های اجتماعی، توسعه شخصیت و یادگیری نوجوانان است. پژوهش‌های داخلی مانند پیدا و (۱۴۰۳) و محمدی (۱۴۰۲) نشان داده‌اند که انیمیشن‌ها ابزاری مؤثر در آموزش مهارت‌ها،

ارزش‌ها را در نظام آموزشی تقویت کند.		
نرم‌افزاری که کودکان را در کنترل طراحی انیمیشن‌ها مشارکت می‌دهد باعث افزایش آموزش مهارت‌های ارتباطی به کودکان مؤثر مهارت‌های ارتباطی می‌شود؛ این ابزار قابل‌استفاده در کلاس و خارج از آن است.	ابزاری برای استفاده از کنترل انیمیشن‌ها برای آموزش مهارت‌های احساسات و یادگیری مؤثر مهارت‌های ارتباطی می‌شود؛ این ابزار قابل‌استفاده در کلاس و خارج از آن است.	(Ying, ۲۰۱۲)
انیمیشن درون و برون ۲ با بازنمایی احساساتی همچون شادی و اضطراب، مفاهیم نهاد، من و فرامن را به شکلی قابل‌فهم مخاطبان معاصر، به‌ویژه نوجوانان، بازنمایی می‌کند.	تحلیل محتوای انیمیشن درون و برون ۲ از منظر نظریه روان‌کاوی فروید	(Rachmani, 2025)

مطالعات متعددی به بررسی نقش انیمیشن در حوزه‌های تربیتی، اجتماعی، شناختی و آموزشی پرداخته‌اند و نتایج آن‌ها نشان‌دهنده ظرفیت بالای این رسانه در تأثیرگذاری بر مخاطب نوجوان است. در پژوهشی که پیدا و (۱۴۰۳) انجام داد، مشخص شد انیمیشن‌های آموزشی نقش معناداری در بهبود رفتار اجتماعی، کاهش پرخاشگری و افزایش اعتمادبه‌نفس و مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان دارند. این یافته‌ها بر کارکرد اجتماعی و روان‌شناختی انیمیشن به‌عنوان ابزاری مکمل در تربیت اجتماعی تأکید می‌کند.

در همین راستا، محمدی (۱۴۰۲) با بررسی اثرات تماشای انیمیشن‌ها و فیلم‌های آموزشی، نشان داد کودکان در مهارت‌هایی چون تحلیل، حل مسئله و همکاری پیشرفت قابل‌توجهی داشته‌اند و انیمیشن را می‌توان ابزاری مؤثر در رشد شخصیت کودکان ابتدایی دانست. همچنین پژوهش

داخلی مانند فتاح‌پور (۱۳۹۷) عمدتاً بر دانش‌آموزان عادی یا کم‌توان ذهنی مانند کیارسی و همکاران (۱۳۹۵) متمرکزند. از نظر روش‌شناسی نیز، پژوهش‌های داخلی مانند بشیر و جواهری (۱۳۹۵) بیشتر تجربی و مقایسه‌ای هستند، درحالی‌که پژوهش‌های خارجی از تحلیل محتوای کیفی و ارزیابی فناوری‌های نوین بهره می‌برند.

نقد مطالعات پیشین نشان می‌دهد که پژوهش‌های داخلی اغلب به بررسی آثار کوتاه‌مدت محدود شده‌اند و کمتر به محتوای رسانه و راهبردهای بهره‌گیری آموزشی آن توجه شده‌است. پژوهش‌های خارجی هرچند گسترده و فناورانه‌اند، اما کمتر به مقایسه تأثیر سریال‌ها و انیمیشن‌ها بر گروه‌های سنی مختلف و مهارت‌های زندگی پرداخته‌اند.

شکاف پژوهشی: پژوهشی که به‌صورت جامع، در داخل و خارج کشور، مقایسه‌ای بین انیمیشن‌ها و سریال‌ها داشته‌باشد و بازنمایی مهارت‌های زندگی در آن‌ها را برای نوجوانان تحلیل کند، بسیار کم بوده است. اکثر پژوهش‌ها متمرکز بر انیمیشن‌ها بوده‌اند و به‌بعد سریال‌ها کمتر پرداخته شده‌است. تاکنون پژوهشی به‌منظور تحلیل محتوای سریال کره‌ای «عوضی و پول‌دار» از منظر بازنمایی مهارت‌های زندگی برای نوجوانان در داخل و خارج کشور انجام نشده است. همچنین اکثر تحلیل محتوای انجام شده بر روی انیمیشن درون و برون ۱ بوده که سال ۲۰۱۵ منتشر شده‌است. در این پژوهش تحلیل محتوای انیمیشن درون و برون ۲ انتشار یافته در سال ۲۰۲۴ مدنظر بوده است. پژوهش راجماندانی (۲۰۲۵) با عنوان «تحلیل محتوای انیمیشن درون و برون ۲ از منظر نظریه روان‌کاوی فروید» به این نتیجه رسید که انیمیشن درون و برون ۲ با بازنمایی احساساتی همچون شادی و اضطراب، مفاهیم نهاد، من و فرمان را به‌شکلی قابل‌فهم برای مخاطبان معاصر، به‌ویژه نوجوانان، بازنمایی می‌کند. علاوه بر آن، بررسی نحوه بهره‌گیری مدیران مدارس از این رسانه‌ها در ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان، در مطالعات پیشین کمتر موردتوجه قرار گرفته است. با توجه به اهمیت مهارت‌های زندگی و نفوذ روزافزون رسانه‌های نمایشی، این مطالعه باهدف پر کردن خلأ پژوهشی موجود، اقدام به تحلیل محتوای کیفی سریال و انیمیشن و ارائه راهکارهایی برای مدیران مدارس جهت بهره‌گیری آموزشی از

ارتقای اعتمادبه‌نفس و تقویت مهارت‌های ارتباطی نوجوانان هستند. همچنین، نقش خانواده و معلمان در بهره‌گیری بهینه از این رسانه‌ها در هر دو گروه پژوهش‌ها موردتوجه قرار گرفته است.

بااین‌حال، تفاوت‌های قابل‌توجهی نیز در پیشینه پژوهش‌های ذکر شده در پژوهش مشاهده می‌شود. پژوهش‌های داخلی مانند پیدا و (۱۴۰۳)، محمدی (۱۴۰۲) و کیارسی و همکاران (۱۳۹۵) عمدتاً بر انیمیشن‌های آموزشی سنتی متمرکزند و اغلب تنها اثر آن‌ها بر مهارت‌ها و شخصیت نوجوانان را بررسی کرده‌اند، بدون آنکه تحلیل جامعی از محتوای رسانه‌ها ارائه دهند. بسیاری از مطالعات، مانند بشیر و جواهری (۱۳۹۵) و فتاح‌پور (۱۳۹۷) انیمیشن را ابزاری فراتر از سرگرمی و حامل مفاهیم ارزشی، اخلاقی و فرهنگی می‌دانند. پژوهش (کلمز، ۲۰۲۰) از جهاتی گسترده‌تر و فناورانه‌تر هست؛ او علاوه بر بررسی برنامه‌های تلویزیونی، به فناوری‌های نوینی مانند واقعیت افزوده، آواتارها و نقش فرهنگ و جهانی‌شدن انیمیشن‌ها توجه دارند.

واقعیت افزوده نوعی فناوری است که با بهره‌گیری از ابزارهایی مانند دوربین و حسگرها، عناصر دیجیتال و چندرسانه‌ای را به‌صورت بی‌درنگ به دنیای واقعی اضافه می‌کند، به‌گونه‌ای که این عناصر از دید کاربر بخشی طبیعی از محیط واقعی به نظر می‌رسند. در این فناوری، تصاویر مجازی دوبعدی یا سه‌بعدی، ویدئوها، انیمیشن‌ها و سایر داده‌های دیجیتال با زاویه، مقیاس و موقعیت مکانی مناسب بر روی صحنه‌های واقعی هم‌گذار می‌شوند. در صورتی که امکان تعامل کاربر با این عناصر افزوده شده، مانند انتخاب، جابه‌جایی یا تغییر آن‌ها وجود داشته‌باشد، این فناوری به‌عنوان واقعیت افزوده تعاملی شناخته می‌شود. هدف اصلی واقعیت افزوده، افزایش درک، آگاهی و تجربه کاربر از دنیای واقعی از طریق ترکیب هوشمندانه اطلاعات دیجیتال با محیط فیزیکی است (پهلوانلو، ۱۴۰۲: ۱۸۵). آواتار نیز به‌معنای نمایشی دیجیتالی از یک کاربر انسانی که امکان برقراری تعامل و ارتباط مؤثر با سایر کاربران، موجودیت‌ها یا محیط پیرامون را فراهم می‌سازد، است (احمدزاده، طباطبائی و شهرستانی، ۱۴۰۳: ۱۳۹).

همچنین، مخاطبان پژوهش‌های خارجی شامل نوجوانان دارای ناتوانی‌های رشدی مانند اوتیسم هستند، درحالی‌که پژوهش‌های

برای گردآوری داده‌ها، پژوهشگر محتوای سریال‌ها و انیمیشن‌های منتخب را بررسی و اطلاعات مرتبط با مهارت‌های زندگی را استخراج کرد. محور تحلیل شامل ده مهارت زندگی بود: خودآگاهی، همدلی، ارتباط مؤثر، روابط بین‌فردی، تصمیم‌گیری، حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی، مقابله با هیجانات و مدیریت استرس.

روش تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز به صورت مرحله‌ای انجام شد: ابتدا محتوای رسانه‌ها با توجه به مهارت‌های ذکر شده کدگذاری شد. سپس یافته‌ها بر اساس مهارت‌های زندگی ده‌گانه مورد بررسی در پژوهش طبقه‌بندی شدند: خودآگاهی، همدلی، ارتباط مؤثر، روابط بین‌فردی، تصمیم‌گیری، حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی و مقابله با هیجان‌ها و استرس. بدین ترتیب هر بخش از محتوای رسانه‌ها کدگذاری شد و سپس نمونه‌های مشابه و پیام‌های آموزشی استخراج و دسته‌بندی گردید تا الگوهای تکرارشونده مشخص و امکان ارائه راهبردهای نظری برای مدیران مدارس فراهم شود و در نهایت، نتایج تحلیل محتوا برای ارائه راهبردهایی به مدیران مدارس جهت بهره‌گیری مؤثر از رسانه‌های نمایشی در برنامه‌های آموزشی و ارتقای مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان تفسیر شد. این روش امکان شناسایی ارتباط بین محتوای رسانه‌ها و آموزش مهارت‌های زندگی را فراهم کرده و مبنایی برای ارائه پیشنهاد‌های نظری به مدیران آموزشی ایجاد می‌کند.

جدول ۳. اطلاعات آثار

ویژگی‌ها	درون و بیرون (عوضی و پولدار) (Bitch X Rich Inside Out)	عوضی و پولدار (Bitch X Rich)
گروه سنی	+۷ (کودکان و نوجوانان)	+۱۳ (نوجوانان و بزرگسالان)
امتیاز IMDb براساس	۷,۵ از ۱۰	۶,۷ از ۱۰
تعداد رأی‌دهندگان	حدود ۸۹۵,۰۰۰	حدود ۱,۱۰۰
موضوع	انیمیشن، خانوادگی، هیجانی	درام، نوجوانانه، کمدی
سال انتشار	۲۰۲۴	۲۰۲۳
نوع رسانه	انیمیشن	سریال کره‌ای

انتخاب سریال کره‌ای (عوضی و پولدار) و انیمیشن (درون و برون) (۲) با چند معیار مشخص و مبتنی بر چارچوب پژوهشی انجام شد.

آن‌ها در مدارس می‌کند. انجام این پژوهش می‌تواند دانش علمی در زمینه استفاده مؤثر از رسانه‌ها در آموزش مهارت‌های زندگی نوجوانان را افزایش دهد و برای مدیران و معلمان، راهنمایی نظری ارائه کند.

در ارتباط با مهارت‌های زندگی، بازنمایی مکرر شیوه‌های مواجهه شخصیت‌ها با هیجان‌ها، تعارض‌ها، تصمیم‌گیری‌ها و روابط اجتماعی می‌تواند نگرش نوجوانان را نسبت به این مهارت‌ها شکل دهد یا تقویت کند. از این منظر، رسانه‌های نمایشی می‌توانند نگرشی مثبت یا منفی نسبت به کارآمدی مهارت‌های زندگی ایجاد کنند و آن‌ها را به عنوان راهبردهایی طبیعی و پذیرفتنی برای مواجهه با مسائل روزمره تثبیت نمایند.

بر این اساس، نظریه کاشت در این پژوهش به عنوان چارچوبی مکمل، به تبیین نقش رسانه‌های نمایشی در نهادینه‌سازی نگرشی مهارت‌های زندگی در میان نوجوانان کمک می‌کند.

روش

پژوهش حاضر از نوع کیفی و توصیفی - تحلیلی است و باهدف بررسی بازنمایی مهارت‌های زندگی در رسانه‌های نمایشی مانند انیمیشن و سریال مخصوص نوجوانان طراحی شده است. در این پژوهش، از روش تحلیل محتوای کیفی به عنوان روش اصلی جمع‌آوری و تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد، چرا که این روش امکان شناسایی الگوها، مفاهیم و پیام‌های آشکار و پنهان مرتبط با مهارت‌های زندگی را در رسانه‌ها فراهم می‌کند.

جامعه پژوهش شامل سریال‌ها و انیمیشن‌های پرمخاطب نوجوانان است که با توجه به اهمیت محتوای آموزشی و جذابیت آن‌ها انتخاب شدند. نمونه پژوهش شامل مجموعه‌ای از رسانه‌های منتخب بود که بر اساس معیارهای میزان محبوبیت و قابلیت آموزشی برای نوجوانان تعیین شدند.

در این پژوهش، تحلیل محتوای کیفی بر روی آثار رسانه‌ای (انیمیشن و سریال) انجام شد و واحد تحلیل، صحنه‌ها، دیالوگ‌ها و کنش‌های شخصیت‌ها بود؛ بنابراین داده‌های پژوهش متکی بر محتوای رسانه‌ای بوده و نه بر دیدگاه یا تجربه افراد، و از این رو نقل قول از مشارکت‌کنندگان انسانی در تحلیل لحاظ نشده است.

معیارهای مشخص شامل دو نوع رسانه متفاوت (انیمیشن و سریال)، محبوبیت و امتیاز بالا، قابلیت پوشش مفاهیم مهارت‌های زندگی برای نوجوانان و دسترس‌پذیری آسان توسط نوجوانان انتخاب شدند. این شیوه نمونه‌گیری امکان بررسی اثربخشی رسانه‌های مختلف در پرورش مهارت‌های زندگی را فراهم می‌کند.

به‌منظور افزایش اعتبار تحلیل، نتایج اولیه در اختیار یک نفر از خبرگان حوزه قرار گرفت که فارغ‌التحصیل مقطع دکتری روان‌شناسی تربیتی بود و پس از دریافت نظرات اصلاحی، اصلاحات لازم در کدها و مقوله‌ها اعمال شد.

یافته‌ها

مهارت‌های زندگی، آغازی بر زندگی اجتماعی

نهادهای سنتی آموزش مانند خانواده و مدرسه تاکنون در پرورش مهارت‌های زندگی نوجوانان موفق نبوده‌اند، زیرا عوامل اجتماعی، فرهنگی و رسانه‌ای شکاف قابل‌توجهی میان نسل‌ها ایجاد کرده‌اند؛ بنابراین، ضرورت دارد فرصت‌هایی فراهم شود تا نوجوانان علاوه بر آموزش‌های پایه‌ای، مهارت‌های زندگی را نیز بیاموزند. در این راستا، سازمان جهانی بهداشت برنامه آموزش مهارت‌های زندگی را برای ارتقای بهداشت روان و پیشگیری از آسیب‌های روانی - اجتماعی طراحی کرده است که از سال ۱۹۹۳ توسط یونیسف معرفی و در بسیاری از کشورها اجرا شده است (طالبی، ۱۳۸۴: ۱۳).

اصطلاح مهارت‌های زندگی به گروه بزرگی از مهارت‌های روانی - اجتماعی و میان‌فردی گفته می‌شود که می‌تواند به افراد کمک کند تا تصمیمات خود را با آگاهی اتخاذ کنند، به‌طور مؤثر ارتباط برقرار کنند، مهارت‌های مقابله‌ای و مدیریت شخصی خود را گسترش دهند و زندگی سالم و بارآور داشته باشند. مهارت‌های زندگی می‌توانند اعمال شخصی، اعمال مربوط به دیگران و نیز اعمال مربوط به محیط اطراف را طوری هدایت کنند که به سلامت بیشتر منجر شود و سلامت بیشتر یعنی آسایش بیشتر جسمانی، روانی و اجتماعی (کرد نوقایی و شریفی، ۱۳۸۴: ۱۳).

برخی از نظریه‌پردازان این حوزه، از جمله بیلینگز و موس، مقابله را به‌عنوان مجموعه‌ای از واکنش‌های شناختی و رفتاری تعریف

اول اینکه هر دو اثر از نظر امتیاز و محبوبیت بین کاربران در سطح بالایی قرار دارند. بنابراین تحلیل بر روی آثاری صورت‌گرفته که موردتوجه گروه سنی نوجوانان است. دوم، باهدف بررسی پرورش مهارت‌های زندگی از طریق رسانه‌های مختلف، تلاش شد آثار از دو نوع رسانه متفاوت انتخاب شوند؛ انیمیشن و سریال. این انتخاب امکان می‌دهد نشان دهیم که آموزش مهارت‌های زندگی از طریق هر دو رسانه قابل‌انجام است و مفاهیم مختلف مهارت‌های زندگی (مهارت‌های هیجانی، اجتماعی، شناختی و تصمیم‌گیری) در هر دو اثر حضور دارد.

علاوه بر این، این آثار به‌راحتی در دسترس نوجوانان هستند (برنامه‌های درخواستی، شبکه‌های تلویزیونی و اینترنت) و بنابراین دسترس‌پذیری مخاطب ملاک دیگری بود. همچنین، با توجه به روندهای محبوبیت و تأثیر فرهنگی، موج کره‌ای و محبوبیت جهانی انیمیشن‌ها باعث شده که این آثار تأثیر بیشتری بر رفتار و یادگیری نوجوانان داشته باشند، و انتخاب سریال کره‌ای به‌دلیل محبوبیت بسیار میان نوجوانان ایرانی قابل‌توجیه است.

در نهایت، این ترکیب امکان مقایسه اثربخشی رسانه‌های مختلف (انیمیشن در مقابل سریال) بر پرورش مهارت‌های زندگی را فراهم می‌کند و نشان می‌دهد که انتخاب دو نوع رسانه (انیمیشن و سریال)، نه بر اساس سلیقه، بلکه به‌عنوان یک روش پژوهشی هدفمند و مبتنی بر معیارهای مشخص انجام شده است. این رویکرد تحلیل ما را جامع‌تر و کاربردی‌تر می‌سازد.

انتخاب این دو اثر بر اساس روش نمونه‌گیری هدفمند و مبتنی بر معیارهای زیر انجام شده است:

۱. محبوبیت بالا و امتیاز نسبتاً خوب کاربران (ذکر شده در جدول)
۲. بهره‌گیری از دو نوع رسانه تفاوت (انیمیشن و سریال)
۳. قابلیت پوشش مفاهیم مهارت‌های زندگی در آثار
۴. دسترس‌پذیری آسان و محبوبیت بین نوجوانان
۵. مطابقت با گروه سنی نوجوانان، هر دو اثر برای گروه سنی نوجوانان مناسب‌اند.

در این پژوهش، نمونه‌گیری به‌صورت هدفمند و مبتنی بر معیار انجام شد. آثار انتخاب‌شده (سریال کره‌ای و انیمیشن) بر اساس

ارتباطات اجتماعی و توانایی برقراری ارتباط مؤثر میان دو یا چند نفر برای به اشتراک گذاشتن دانش، عقاید، تجارب و احساسات که زمینه‌ساز رفع نیازهای انسانی، ایجاد روابط سالم و فعالیت‌های اجتماعی است. کمک می‌کند نظرات و نیازها به‌درستی بیان شود.	ارتباطات اجتماعی و توانایی برقراری ارتباط مؤثر
توانایی خلق ایده‌ها، نظریه‌ها و اشیا نو و بدیع که در علوم، هنر و تکنولوژی مورد توجه است و به حل مسئله و تصمیم‌گیری بهتر کمک می‌کند و مسائل را از زاویه‌ای متفاوت بررسی می‌کند.	تفکر خلاق
توانایی تحلیل و ارزیابی افکار و عقاید خود و دیگران به‌منظور تشخیص واقعیت‌ها از شایعات و اطلاعات نادرست و اتخاذ تصمیمات منطقی‌تر. کمک به مقاومت در برابر فشار گروه و رسانه‌ها و حفظ سلامت روان.	تفکر نقادانه
توانایی بیان کلامی و غیرکلامی مناسب با فرهنگ و موقعیت اجتماعی برای ابراز صحیح نظرات، نیازها و هیجانات و درخواست کمک در مواقع ضروری. مهارت درخواست کمک عامل مهمی در برقراری روابط سالم است.	ارتباط مؤثر

منبع جدول: (شفیعی، عسگری، و محمدی، ۱۳۹۹: ۵۸-۵۹).

تحلیل محتوای سریال «عوضی و پول‌دار» بر اساس مهارت‌های زندگی

سریال «عوضی و پول‌دار» یک درام مدرسه‌ای محصول کشور کره جنوبی است که در قالب دو فصل ده‌قسمتی، مجموعاً بیست قسمت، توسط پلتفرم نت فلیکس تولید شده است. این سریال که فصل اول آن در سال ۲۰۱۹ و فصل دوم در سال ۲۰۲۳ منتشر شد، مخاطبانی عمدتاً از میان نوجوانان و جوانان را هدف قرار داده است. در این مقاله، به تحلیل محتوای کیفی این درام از منظر مواردی چون زورگویی در مدرسه، دوستی و خیانت، مسئله هویت نوجوانان، فشار اقتصادی و شکاف طبقاتی در جامعه سرمایه‌داری کره جنوبی، و جایگاه خانواده در فرهنگ کره‌ای می‌پردازیم.

داستان سریال با رخدادی غیرمنتظره آغاز می‌شود: «کیم هه‌این»، دانش‌آموزی باهوش و کوشا اما متعلق به طبقه فرودست جامعه، در دبیرستانی عادی تحصیل می‌کند. او برای

می‌کند که افراد در مواجهه با موقعیت‌ها و عوامل استرس‌زا در زندگی روزمره خود به کار می‌گیرند (سالک حدادی و بدری، ۱۳۹۲: ۸۰).

سبک‌های مقابله‌ای کارآمد به مجموعه‌ای از تلاش‌های فکری و رفتاری پیوسته گفته می‌شود که فرد برای پاسخ‌گویی به نیازهای خاص درونی یا بیرونی خود از آن‌ها استفاده می‌کند؛ نیازهایی که ممکن است متناسب با توانایی‌ها و منابع فرد باشند یا فراتر از آن‌ها قرار گیرند (سهرابی، محمدی، و ارفعی، ۱۳۹۰: ۴۶).

مهارت‌های زندگی مجموعه‌ای از توانایی‌ها هستند که قدرت سازگاری، رفتار مثبت و کارآمد فرد را افزایش می‌دهند و او را قادر می‌سازند تا مسئولیت‌های اجتماعی خود را بپذیرد و با چالش‌های روزمره مؤثرانه مواجه شود. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که آموزش مهارت‌های زندگی موجب کاهش سوءمصرف مواد، افزایش خوداتکایی و اعتمادبه‌نفس، پیشگیری از رفتارهای خشونت‌آمیز و تقویت توانمندی‌های شناختی و رهبری در جوانان می‌شود. به این ترتیب، یادگیری موفقیت‌آمیز مهارت‌های زندگی علاوه بر تغییر فرد، بر محیط و نگرش دیگران نیز تأثیر مثبت دارد و در ارتقای بهداشت روان نقش مؤثری ایفا می‌کند (کرمی، ۱۳۸۷: ۷۲).

یونیسف (۲۰۰۳) مهارت‌های زندگی را در سه حوزه اصلی دسته‌بندی می‌کند که شامل مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی، مهارت‌های تصمیم‌گیری و تفکر انتقادی و مهارت‌های مدیریت شخصی و مقابله با استرس است. (کرد نوقابی و شریفی، ۱۳۸۴: ۱۴).

جدول ۴. مهارت‌های زندگی

مهارت زندگی	تعریف و توضیح
حل مسئله	فرایند حل موفقیت‌آمیز مشکلات شامل تعریف دقیق مسئله، یافتن راه‌حل‌های مختلف، انتخاب بهترین راه‌حل و اجرای آن است که موجب افزایش اعتماد به نفس و آرامش می‌شود. آموزش این مهارت به‌ویژه برای نوجوانان ضروری است.

خشونت فیزیکی، تحقیر اجتماعی و طرد گروهی، به ویژه در مکان‌هایی دور از چشم مسئولان مدرسه (مانند پشت‌بام)، به تصویر کشیده شده‌است.

شکاف طبقاتی

ورود کیم هه‌این به مدرسه‌ای با ساختاری به‌شدت سلسله‌مراتبی، شکاف عمیق میان طبقات اجتماعی را برجسته می‌کند. در همان بدو ورود، تابلویی در ورودی مدرسه توجه او را جلب می‌کند؛ تابلویی که نام دانش‌آموزانی با بیشترین سهم مالی در مدرسه را فهرست کرده است. مدرسه به‌صورت غیررسمی به چهار طبقه تقسیم می‌شود:

- طبقه اول: مؤسسان مدرسه، از جمله "بک جه‌نا"، دختری که وارث مؤسسه‌ی آموزشی هان می‌ونگ است و عنوان «ملکه مدرسه» را دارد.

- طبقه دوم: پنج دانش‌آموز دیگر با بیشترین سهم در تأسیس مدرسه.

- طبقه سوم: خانواده‌های ثروتمند، ولی در سطحی پایین‌تر از مؤسسات.

- طبقه چهارم: دانش‌آموزان بورسیه، یا همان "زالوهای آموزش برابر".

این ساختار، نماد عینی نظام سرمایه‌داری کره‌ای در بستر آموزشی است؛ جایی که ثروت، منزلت و قدرت را تعریف می‌کند.

دوستی و خیانت

یکی از وجوه جذاب سریال، نمایش رابطه پرتنش میان دوستی و خیانت است. کیم هه‌این برای دستیابی به اهدافش، بارها به دوستانش خیانت می‌کند. او دوستی را ابزاری برای بقا و پیشرفت می‌داند. در یکی از قسمت‌های ابتدایی، او که شاهد قتل یکی از دانش‌آموزان است، از این راز برای باج‌گیری از مدیر مدرسه استفاده می‌کند. در طول داستان، شخصیت کیم هه‌این در مسیر رسیدن به جایگاه "بک جه‌نا" بارها اصول اخلاقی را زیر پا می‌گذارد.

بحران هویت در نوجوانان

تأمین مخارج زندگی، به‌عنوان معلم خصوصی فرزند یکی از خانواده‌های ثروتمند مشغول به کار است. کیم هه‌این که تاکنون هرگز دسترسی به امکانات طبقه مرفه نداشته، رؤیای رسیدن به ثروت و رفاه در سر دارد. خودنمایی و غرور دختر ثروتمند، جرقه‌ای در ذهن او ایجاد می‌کند: «چرا من ثروتمند نباشم؟»

کیم هه‌این از فقر خود بیزار است و به‌محض مواجهه با چشم‌اندازی از امید، تصمیم می‌گیرد زندگی‌اش را دگرگون کند. نقطه اوج داستان جایی است که دانش‌آموزی از طبقه ممتاز در دبیرستانی مخصوص فرزندان ثروتمندان از طبقه بالای مدرسه به پایین سقوط می‌کند و می‌میرد. کیم هه‌این که شاهد این حادثه بوده، موقعیتی کلیدی برای باج‌گیری از مدیر مدرسه در اختیار دارد. در پی این ماجرا، او موفق می‌شود وارد دبیرستان هان می‌ونگ شود؛ مدرسه‌ای که تنها هر سال یک دانش‌آموز بورسیه در آن پذیرفته می‌شود و باقی دانش‌آموزان، از خانواده‌های سرشناس و متمول کره‌ای هستند.

در ادامه، دو فصل سریال تلاش‌های کیم هه‌این برای بقا در مدرسه‌ای سراسر خشونت، تبعیض و غرور را به تصویر می‌کشد. داستان، تقابل میان یک دختر فقیر با طبقه‌ای از نوجوانان ثروتمند را روایت می‌کند؛ نوجوانانی که برای حفظ جایگاه اجتماعی خود، از ارتکاب هر جنایتی ابایی ندارند. در نقطه‌ی مقابل، کیم هه‌این نیز برای صعود اجتماعی، به هر اقدامی دست می‌زند.

مفاهیم کلیدی استخراج‌شده از سریال

زورگویی و قلدری

زورگویی، یکی از مضامین رایج در سریال‌های مدرسه‌ای کره‌ای، به‌شکلی گسترده در این سریال بازنمایی شده‌است. کیم هه‌این پس از ورود به دبیرستان هان می‌ونگ، با شدت زیادی از قلدری و آزار روانی مواجه می‌شود. دانش‌آموزان مرفه، او را زالویی می‌دانند که از طریق بورسیه و به بهای هزینه‌های آن‌ها، فرصت تحصیل یافته‌است. این نگاه تبعیض‌آمیز، بازتابی از نگرش طبقاتی در ساختار آموزشی جامعه‌ی کره‌جنوبی است.

کیم هه‌این شخصیتی مقاوم، هوشمند و در عین حال فرصت‌طلب دارد. اگرچه در بسیاری از سکانس‌ها قربانی قلدری می‌شود، اما در ادامه با نشان دادن جسارت خود، به‌نوعی نقش مهاجم را نیز ایفا می‌کند. در صحنه‌های متعدد، قلدری با ابزارهایی همچون

دیالوگ‌های متن برای مستندسازی مهارت‌ها به کار گرفته شده‌اند.

مفاهیم استخراج شده از انیمیشن

تحول هویت در گذار از کودکی به نوجوانی

رایلی در این نسخه با ورود به دوره نوجوانی، با احساسات جدیدی مواجه می‌شود که نمایانگر تغییرات روانی این مرحله هستند. این احساسات (اضطراب، شرم، حسادت و...) نشان‌دهنده پیچیدگی‌های جدید هویتی‌اند که نوجوان در مسیر خودشناسی با آن روبه‌رو است. انیمیشن با نمایش این احساسات به‌عنوان بازیگرانی مستقل در اتاق کنترل ذهن، استعاره‌ای از پراکندگی و سردرگمی اولیه در شکل‌گیری هویت ارائه می‌دهد.

نمادگرایی «اتاق کنترل ذهن»

اتاق کنترل ذهن به‌عنوان نماد خودآگاهی و توان تصمیم‌گیری، فضای ذهنی را بازنمایی می‌کند که در دوران نوجوانی با تغییرات و چالش‌های جدیدی مواجه است. این فضا که قبلاً توسط شادی کنترل می‌شد، اکنون پیچیده‌تر و پراکنده‌تر شده‌است که بیانگر فرآیند طبیعی بلوغ و نیاز به انعطاف و سازگاری است.

خودآگاهی و شناخت احساسات

انیمیشن با معرفی احساسات اولیه رایلی مانند شادی، غم، خشم، انزجار و ترس آغاز می‌شود و سپس به احساسات پیچیده نوجوانی مانند اضطراب، حسادت، خجالت و بی‌حوصلگی می‌پردازد. این روند نشان‌دهنده رشد مهارت خودآگاهی است. در جدول زیر دیالوگ‌های مربوط به خودآگاهی و شناخت احساسات آمده است.

جدول ۶. دیالوگ‌های نمونه

"انگار وقتی بهترین اعتقادات رو کنار هم بچینی این چیزی که ساخته میشه، خودآگاهی. خودآگاهی به رایلی کمک می‌کنه تصمیم درست بگیره."
"میخوای باهام به سیستم اعتقادات بیای؟" / "نه چون اونجا جدیده، می‌ترسم گند بزنم."
"من نمی‌دونم چطوری باید جلوی اضطراب رو بگیرم، شاید این اتفاقیه که وقتی بزرگ می‌شیم میوفته، کمتر احساس شادی می‌کنیم."

می‌شود و آن را	تبعیض،		
به چالش	پرسش از		
می‌کشد.	عدالت		
مدیریت	شخصیت‌ها در	ضعف شدید	
هیجان	برابر تحقیر و	هیجانی،	
	رقابت کنترل	فقدان کنترل	
	هیجانی ندارند؛	خشم،	
	خشونت، انتقام	اضطراب	
	و تحقیر متقابل	اجتماعی	
	رایج است.		
مقابله	با	کیم هاین در	استرس مزمن بسیار ضعیف
استرس		برابر فشار مالی	فقر،
		و اجتماعی از	راهبردهای
		سازوکارهای	ناسازگارانه
		ناسازگارانه	مقابله
		استفاده	
		می‌کند.	

سریال «عوضی و پولدار» بازنمایی جامعه‌ای است که در آن مهارت‌های زندگی جای خود را به مهارت‌های بقا داده‌اند. نوجوانان نه برای زندگی، بلکه برای رقابت و بقا در نظام طبقاتی تربیت می‌شوند. «عوضی و پولدار» بیشتر یادگیری انتقادی را برمی‌انگیزد و نشان می‌دهد نبود مهارت‌های زندگی چگونه به خشونت، تنهایی و فروپاشی اخلاقی منجر می‌شود. این سریال کره‌ای نیازمند گفت‌وگوی تحلیلی و هدایت تربیتی است تا پیام‌های آن به‌جای همانندسازی منفی، به آگاهی و رشد منجر شود.

تحلیل محتوای انیمیشن «درون و برون ۲» با رویکرد مهارت‌های روانی و هیجانی نوجوانان

انیمیشن «درون و برون ۲» به بررسی تحولات روانی، هیجانی و اجتماعی نوجوانی می‌پردازد و فرآیند شکل‌گیری هویت، ارزش‌ها و مهارت‌های روانی را به تصویر می‌کشد. این اثر با نمایش احساسات پیچیده، مواجهه با استرس و تغییرات رفتاری، امکان تحلیل مهارت‌هایی مانند خودآگاهی، همدلی، تصمیم‌گیری، مدیریت هیجانات، مقابله با استرس و روابط بین‌فردی را فراهم می‌آورد. در این مقاله، با استفاده از تحلیل محتوای کیفی، مقولات اصلی و فرعی استخراج شده و

این روند یادگیری نشان‌دهنده رشد مهارت‌های کنترل احساسات، مدیریت خشم و مقابله با استرس است.

تفکر خلاق

جزیره تفکر خلاق رایلی با ورود به نوجوانی تغییر می‌کند و اضطراب بیشتری را تجربه می‌کند. او به خلق ایده‌های نو و قدرت خیال‌پردازی نیاز دارد.

جدول ۱۰. دیالوگ نمونه

"اگه فردا برنده نشیم چی؟ ممکنه گل به خودی بزنم!"

روابط بین‌فردی و مهارت‌های ارتباطی

رایلی برای پیدا کردن دوستان جدید و انطباق با گروه جدید، مهارت‌های همدلی، توانایی تعامل و ارتباط مؤثر را به کار می‌گیرد.

جدول ۱۱. دیالوگ نمونه

"اگه تو تیم هاکی باشم می‌تونم دوست پیدا کنم."

جدول ۱۲. تحلیل محتوای انیمیشن درون و برون ۲

مقولات اصلی	مقولات فرعی	مهارت	دیالوگ‌های نمونه
خود آگاهی	خودآگاهی	معرفی احساسات و ابتدایی (شادی، غم، خشم، انزجار، ترس)	شناخت احساسات و عواطف خود
خودآگاهی	آگاهی از تغییرات بدنی و بلوغ	شناخت بدن خود	رایلی: "لباس‌های کودکی دیگه اندازه‌م نیستن، ناراحتم."
خودآگاهی	جزیره‌های ذهنی و شکل‌گیری ارزش‌ها	شناخت آرزوها، علایق و ارزش‌ها	"میخوای باهام سیستم اعتقادات بیای؟" / "نه چون اونجا جدید،"

"من میتونم، من آدم خوبیم، من شجاعم، من به برندم، من قویم."

همدلی و درک دیگران

رابطه رایلی با والدین و دوستان، مهارت همدلی و توانایی درک احساسات دیگران را برجسته می‌کند.

جدول ۷. دیالوگ‌های نمونه

پدر و مادر: "رایلی دوست داریم."

رایلی به دوستش: "اشکالی نداره منم هرازگاهی وسایلم رو میندازم."

رایلی: "امروز اگه پنالٹی رو خراب می‌کردم کارم تموم بود، اگه به اردوی هاکی برم و گند بزنم چی؟" / پدر و مادر: "این طوری نگو، تو عالی بودی."

تصمیم‌گیری و حل مسئله

رایلی به تدریج از وابستگی به دوستان خود فاصله گرفته و تصمیمات عقلانی‌تر می‌گیرد. او در زمین هاکی و زندگی روزمره، راه‌حل‌های مختلف را ارزیابی می‌کند.

جدول ۸. دیالوگ‌های نمونه

"برای بردن تیم حریف، از بینشون رد می‌شیم."

"بهترین خاطرات رایلی رو نگه می‌داریم و بقیه رو می‌ریزیم دور، این طوری رایلی می‌تونه استرس خودشو از بین بیره."

این بخش مهارت‌های توانایی انتخاب از بین چند گزینه، ارائه راه‌حل‌ها و ارزیابی آن‌ها را تقویت می‌کند.

مقابله با استرس و مدیریت هیجانات

با ورود به نوجوانی، رایلی دچار بی‌ثباتی خلقی، اضطراب و نگرانی‌های مداوم می‌شود و نیاز به یادگیری مهارت‌های کنترل هیجانات دارد.

جدول ۹. دیالوگ‌های نمونه

رایلی: "من نمیتونم."

مادر: "تو الان در شرایط خاصی هستی."

رایلی: "نه ایسا، گریه نکن، تا وقتی از ماشین پیاده شیم خودتو نگه دار."

خیال‌پردازی، گل به خودی شوخی طبیعی بزنگه!	روابط بین‌فردی	یافتن دوست جدید و تعامل با گروه	می‌ترسم گند بزنگه. "من می‌تونم، من آدم خوبی‌م، من شجاعم، من به برندم، من قوی‌م."	خودآگاهی خودآزمایی و اعتماد به نفس
کلامی و دوست پیدا غیرکلامی کنم."				

یافته‌ها

در مقایسه‌ی دو اثر «عوضی و پولدار» و «درون و برون ۲» می‌توان گفت که هر دو با تمرکز بر دوره‌ی حساس نوجوانی، به بحران هویت، فشارهای روانی و نقش محیط در شکل‌گیری شخصیت نوجوان می‌پردازند، اما مسیر و زبان روایت آن‌ها تفاوت‌های بنیادینی دارد. هر دو اثر نوجوان را در مواجهه با پرسش‌های اساسی «من کیستم؟»، «چگونه پذیرفته می‌شوم؟» و «در شرایط فشار چه انتخابی دارم؟» قرار می‌دهند، با این تفاوت که در سریال کره‌ای، بحران هویت محصول ساختار نابرابر اجتماعی و شکاف طبقاتی است، در حالی که در انیمیشن، این بحران بیشتر از تحولات درونی، هیجانی و رشدی ناشی می‌شود. مدرسه در «عوضی و پولدار» بازنمایی جامعه‌ای طبقاتی و خشونت‌زده است که در آن بقا بر زندگی اولویت دارد، اما در «درون و برون ۲» ذهن نوجوان به صحنه‌ی اصلی تعارض تبدیل می‌شود و تمرکز بر سازگاری روانی با تغییرات طبیعی رشد است. از منظر مهارت‌های زندگی، تفاوت رویکرد دو اثر کاملاً مشهود است. «عوضی و پولدار» بیشتر بر فقدان مهارت‌های زندگی تأکید دارد تا آموزش آن‌ها؛ شخصیت‌ها به‌ویژه در حوزه‌هایی مانند همدلی، روابط سالم، مدیریت هیجان و حل مسئله‌ی اخلاق محور دچار ضعف شدید هستند. با این حال، سریال در تقویت تفکر انتقادی و آگاهی اجتماعی موفق عمل می‌کند و مخاطب را نسبت به نابرابری آموزشی، سلطه‌ی ثروت و ناکارآمدی نهادهای تربیتی آگاه می‌سازد. در مقابل، «درون و برون ۲» به‌طور مستقیم و هدفمند مهارت‌های روانی و هیجانی را آموزش می‌دهد و بیشترین تمرکز آن بر خودآگاهی، شناخت احساسات، مدیریت هیجان و مقابله با استرس است. این انیمیشن با نام‌گذاری هیجان‌ات و مشروعیت‌بخشی به اضطراب، شرم و ترس نوجوانی، فرآیند بلوغ روانی را عادی‌سازی می‌کند و به

حمایت و درک احساسات دیگران	توانایی درک احساسات خود و دیگران، دلداری دادن	پدر و مادر: "رایلی دوست داریم. اشکالی نداره منم هرزگاهی وسایلم رو میندازم." توانایی انتخاب از بین چند گزینه، ارائه و ارزیابی راه‌حل‌ها توانایی شناسایی و تعریف مسئله، ارائه راه‌حل و انتخاب بهترین راه‌حل مدیریت استرس مسابقه و خاطرات	تصمیم‌گیری شرایط اجتماعی و تحصیلی	خودآگاهی خودآزمایی و اعتماد به نفس
همدلی				
حل مسئله				
مقابله با استرس				
مدیریت هیجان‌ات				
تفکر خلاق				

چگونه به خشونت، تنهایی و فروپاشی اخلاقی منجر می‌شود. در نهایت می‌توان گفت نوجوانان از هر دو اثر می‌توانند بیاموزند، اما نوع یادگیری متفاوت است؛ انیمیشن یادگیری مستقیم و ایمن را تسهیل می‌کند، در حالی که سریال کره‌ای نیازمند گفت‌وگوی تحلیلی و هدایت تربیتی است تا پیام‌های آن به‌جای همانندسازی منفی، به آگاهی و رشد منجر شود.

راهبردهای مدیریتی جهت بهره‌گیری از رسانه‌ها در مدارس

اثر بخشی و کارآمدی نظام آموزش و پرورش در گرو مدیریت شایسته و کارا است. مدیران آموزشی امروزه با مجموعه‌ای از وظایف و نقش‌های متنوع و دشوار روبه‌رو هستند که اجرای موفق آن‌ها مستلزم برخورداری از مهارت‌ها و صلاحیت‌های گوناگون است. به‌دلیل پیچیدگی و گستردگی این وظایف، تنها مدیرانی که از دانش، تجربه، آموزش و تخصص کافی برخوردارند، قادر به ایفای مؤثر نقش خود خواهند بود. فیلیپ کومبز نیز تأکید می‌کند که هرچه نظام آموزشی پیچیده‌تر و وسیع‌تر می‌شود، ضرورت آموزش حرفه‌ای مدیران افزایش می‌یابد (یوسفی، مکی آوارسین، و طالبی، ۱۳۹۹: ۱۵).

با گسترش فناوری اطلاعات، استفاده از رایانه و اینترنت تحولات مهمی در آموزش ایجاد کرده است. در رویکردهای نوین، معلم نقش تسهیل‌گر یادگیری دارد و مسئولیت اصلی یادگیری بر عهده دانش‌آموز است. هدف آموزش، تثبیت یادگیری و کاربرد آن در زندگی واقعی است و معلمان با روش‌های نوین باید شرایط یادگیری مؤثر و پایدار را فراهم کنند (عباسی، بصیری، و آزادی، ۱۳۹۷: ۲).

۱. مشاهده و ارزیابی مهارت‌های اجتماعی: برای ارزیابی مهارت‌های اجتماعی نوجوانان، باید رفتار آن‌ها در تعامل با همسالان و بزرگسالان با دقت مشاهده شود. مشاهده‌گر باید موقعیت و تلاش نوجوان برای شرکت در گفتگو یا بازی‌های گروهی را ثبت کند و این مشاهدات را یادداشت کند. سپس رفتارها را در شش دسته دلبپذیری، شوخ‌طبعی، توانمندی، اجتماعی بودن، کمک‌رسانی و پذیرش-طرد طبقه‌بندی کرده تا نقاط قوت و ضعف نوجوان مشخص و راهکارهای تقویت مهارت‌ها ارائه شود. بازی‌های گروهی سازمان‌یافته نیز ابزار مناسبی برای سنجش مهارت‌های اجتماعی هستند (آج و همکاران، ۱۳۹۵: ۴).

نوجوان می‌آموزد که احساسات نه دشمن، بلکه راهنمای رشد هستند.

در هر دو اثر، برخی مهارت‌ها پررنگ‌تر و برخی کم‌رنگ‌تر بازنمایی شده‌اند. مهارت‌هایی مانند خودآگاهی و تصمیم‌گیری در شرایط فشار در هر دو روایت جایگاه مهمی دارند، اما در «عوضی و پولدار» تصمیم‌گیری اغلب ابزاری، پرخطر و غیراخلاقی است، در حالی که در «درون و برون ۲» تصمیم‌گیری به‌تدریج عقلانی‌تر و مبتنی بر شناخت هیجانات صورت‌می‌گیرد. در مقابل، مهارت‌هایی چون ارتباط مؤثر، حل تعارض سالم و کار گروهی در هر دو اثر کمتر مورد توجه قرار گرفته‌اند و روابط میان‌فردی اغلب شکننده، رقابتی یا مبتنی بر سوءتفاهم‌اند. این مسئله به‌ویژه در سریال کره‌ای با شدت بیشتری دیده‌می‌شود، جایی که دوستی‌ها ابزاری برای قدرت و بقا هستند.

از نظر تربیتی، هر دو اثر پیام‌های مثبت و منفی خاص خود را منتقل می‌کنند. «عوضی و پولدار» با به تصویر کشیدن پیام‌های روانی فقر، خشونت و رقابت افراطی، نگاه انتقادی نوجوان را نسبت به ساختارهای اجتماعی شکل می‌دهد و شرم طبقاتی را به چالش می‌کشد، اما هم‌زمان خطر عادی‌سازی رفتارهای غیراخلاقی را نیز در خود دارد؛ زیرا شخصیت اصلی برای بقا به فریب، باج‌گیری و خیانت متوسل می‌شود و الگوهای بزرگسالان نیز اغلب ناکارآمد یا فاسدند. در مقابل، «درون و برون ۲» پیام‌های تربیتی ایمن‌تر و حمایت‌گراانه‌تری ارائه می‌دهد؛ از اهمیت حمایت والدین گرفته تا ارزش گفت‌وگوی درونی مثبت، پذیرش ضعف و یادگیری تنظیم هیجان. با این حال، این انیمیشن تا حدی واقعیت‌های خشن اجتماعی را ساده‌سازی می‌کند و ممکن است کنترل هیجان را بیش از حد به مسئولیت فردی فرو بکاهد.

از منظر نظریه‌ی یادگیری اجتماعی بندورا، هر دو اثر به وضوح قابلیت یادگیری مشاهده‌ای دارند. نوجوانان با مشاهده‌ی رفتار شخصیت‌ها، پیامد انتخاب‌های آن‌ها و همانندسازی هیجانی با قهرمان داستان، می‌توانند نگرش‌ها و الگوهای رفتاری را درونی کنند. «درون و برون ۲» با ارائه‌ی الگوهای سالم، زمینه‌ی یادگیری سازنده‌ی خودتنظیمی، همدلی و مدیریت استرس را فراهم می‌کند، در حالی که «عوضی و پولدار» بیشتر یادگیری انتقادی را برمی‌انگیزد و نشان می‌دهد نبود مهارت‌های زندگی

همچنین ایجاد فرصت‌های آزمایشی و پروژه‌های کوچک برای استفاده از رسانه‌ها در کلاس، می‌تواند انگیزه معلمان را افزایش دهد و حس موفقیت را در تجربه‌های اولیه ایجاد کند. با این اقدامات، مقاومت در برابر تغییر کاهش یافته و معلمان قادر خواهند بود با اعتمادبه‌نفس بیشتر و نوآوری، رسانه‌ها را به شیوه‌ای مؤثر در فرایند یاددهی و یادگیری ادغام کنند (کرمزاده و میرعرب رضی، ۱۴۰۳: ۴۷).

۴. الگوگیری از بهترین‌ها: بهره‌گیری از تجربیات مدارس موفق باعث صرفه‌جویی در زمان و افزایش کارآمدی می‌شود، اما نیازمند راهکارهایی فراتر از مشاهده‌است. مدرسه موفق، علاوه بر اعتبار در جامعه، در دستیابی به اهداف آموزشی رسمی و غیررسمی مؤثر است و از جنبه‌های آموزشی و تربیتی اثرگذار است. اقداماتی مانند جشنواره تهران در ۱۳۹۸ نشان‌دهنده تلاش وزارت آموزش و پرورش برای اشتراک‌گذاری تجربیات موفق بین مدارس و مدیران است (مختاری، شفیع‌پور مطلق، و آقا حسینی، ۱۴۰۱: ۶۷).

۵. تقویت زیرساخت‌های دیجیتال برای یادگیری فناورانه: برای پیشبرد تحول دیجیتال در مدارس، ایجاد و بهبود زیرساخت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری اهمیت بالایی دارد. تأمین و به‌روزرسانی ابزارهای دیجیتال شامل کامپیوتر، تبلت، پروژکتور و دسترسی پایدار به اینترنت، اساس لازم برای اجرای برنامه‌های آموزشی مبتنی بر فناوری را فراهم می‌آورد. علاوه بر این، دسترسی مناسب به نرم‌افزارها و پلتفرم‌های آموزشی متناسب با نیازهای دانش‌آموزان و معلمان، امکان جایگزینی تدریجی روش‌های سنتی با فناوری‌های نوین را فراهم می‌کند. با پیاده‌سازی این اقدامات، مدارس می‌توانند محیط‌های یادگیری مدرن، جذاب و مؤثر ایجاد کنند که یادگیری فعال و خلاقانه را تقویت می‌کند (مرادی و کشمیری، ۱۴۰۰: ۴۱۱).

۶. فراهم کردن فرصت یادگیری برای تدریس با استفاده از رسانه: تدریس نقطه آغاز اجرای برنامه درسی و تبادل اندیشه بین معلم و دانش‌آموزان است و نقش کلیدی در تحقق اهداف آموزشی دارد. معلم با استفاده از روش‌های متنوع و ابزارهای آموزشی، برنامه‌ای سازمان‌یافته برای تسهیل یاددهی-یادگیری ارائه می‌دهد. مهم‌ترین نکته، هدفمند بودن روش تدریس است تا

متأسفانه، مهارت‌های اجتماعی به‌عنوان بخشی از محتوای دروس مدارس، همواره مورد غفلت قرار گرفته‌اند و معمولاً زمانی به آن‌ها توجه می‌شود که دانش‌آموزان رفتارهایی ناهنجار یا مغایر با انتظارات والدین از خود بروز می‌دهند. به نظر می‌رسد علت این وضعیت، تأکید بیش از حد بر آموزش محتوای کتب درسی است و معلمان مسئولیت کافی برای آموزش مهارت‌های اجتماعی بر عهده نمی‌گیرند؛ گویی آموزش این مهارت‌ها جزئی از وظایف معلم محسوب نمی‌شود. (جمشیدی و سیف نراقی، ۱۳۸۴: ۷۲).

۲. تشویق معلمان به استفاده از چندرسانه‌ای: تحقیق درباره رسانه‌های آموزشی به ما کمک می‌کند تا بهترین و مناسب‌ترین منابع را برای یادگیری و آموزش انتخاب کنیم و اطمینان یابیم که این منابع از نظر محتوا، کیفیت و بازدهی در سطح مطلوبی قرار دارند. همچنین چنین بررسی‌هایی مشخص می‌سازد که استفاده از رسانه‌های آموزشی تا چه اندازه ضروری است یا در چه مواردی می‌توان از آن صرف‌نظر کرد. با مطالعه و شناخت انواع رسانه‌های آموزشی، می‌توان میزان و نوع تأثیرگذاری هر کدام را بهتر درک کرد و در نهایت با بهره‌گیری درست از آن‌ها، گامی در جهت بهبود کیفیت کلاس، مدرسه و در سطحی وسیع‌تر، ارتقای جامعه برداشت (محمدی کانسبی و همکاران، ۱۴۰۳).

چندرسانه‌ای به استفاده از رایانه برای ارائه اطلاعات به‌صورت متن، صدا، تصویر و انیمیشن گفته می‌شود و با ایجاد تعامل، محیطی فعال و پویا برای یادگیری فراهم می‌کند. این روش یادگیری را جذاب‌تر و مؤثرتر کرده، امکان یادگیری معنادار، تکرار و تمرین بدون خستگی و توجه به تفاوت‌های فردی را فراهم می‌آورد (موسوی، الماسی، و الماسی، ۱۳۹۵: ۲).

۳. توانمندسازی معلمان و کاهش مقاومت در برابر تغییر: یکی از مهم‌ترین چالش‌ها در استفاده مؤثر از رسانه‌ها در آموزش، مقاومت برخی معلمان در برابر تغییر و نداشتن مهارت‌های لازم برای ادغام فناوری در تدریس است. برای غلبه بر این چالش، مدیران باید برنامه‌های آموزش حرفه‌ای مداوم برای معلمان طراحی کنند تا مهارت‌های استفاده از ابزارها و رسانه‌های آموزشی دیجیتال را به‌دست‌آورد. علاوه بر این، فراهم کردن پشتیبانی و مشاوره فنی در مدرسه، مانند تیم فناوری یا راهنمایان آموزشی، به معلمان کمک می‌کند تا با اطمینان بیشتری از رسانه‌ها استفاده کنند و مشکلات احتمالی را سریع حل کنند.

در آموزش کمک می‌کند و معلمان را به نوآوری و همکاری در محیط مدرسه ترغیب می‌کند. علاوه بر این، ارزیابی مستمر عملکرد معلمان در استفاده از فناوری و ارائه بازخورد سازنده باعث بهبود مهارت‌ها و ارتقای مستمر سواد دیجیتال آن‌ها می‌شود. با اجرای این راهبرد، مدارس می‌توانند محیطی پویا و دیجیتال محور ایجاد کنند که یادگیری فعال، نوآوری و تعامل مؤثر معلمان و دانش‌آموزان را تقویت می‌کند (جلیلی و امیری، ۱۴۰۴: ۶).

۸. آگاه سازی نوجوانان و آموزش سواد رسانه‌ای:

سواد رسانه‌ای به مجموعه‌ای از توانایی‌ها مانند دسترسی به رسانه‌ها، استفاده آگاهانه از آن‌ها، تولید پیام و تحلیل و ارزیابی انتقادی محتوای رسانه‌ای اشاره دارد این مهارت‌ها در نهایت در خدمت درک، پردازش و تحلیل پیام‌های رسانه‌ای از ابعاد مختلف قرار می‌گیرند (تقی‌زاده و اصغرکیا، ۱۳۹۳: ۸۱-۸۰).

سواد رسانه‌ای مهارت دانش‌آموزان در تحلیل و نقد پیام‌های رسانه‌ای را تقویت می‌کند، تفکر انتقادی آن‌ها را پرورش می‌دهد و آن‌ها را به شهروندانی آگاه و مسئول تبدیل می‌کند. این آموزش به مقابله با اخبار جعلی، تبلیغات فریبنده و محتوای مضر کمک کرده و توانایی تشخیص منابع موثق را ایجاد می‌کند. همچنین، سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان را برای زندگی فعال و مؤثر در جامعه اطلاعاتی آماده می‌سازد و استفاده صحیح از فناوری‌های نوین و مواجهه آگاهانه با خطرات احتمالی را ممکن می‌کند (بهریزی و همکاران، ۱۴۰۳: ۹۱).

سواد رسانه‌ای را می‌توان در سه مرحله اصلی توسعه داد. مرحله اول شامل آگاهی از اهمیت مدیریت زمان استفاده از رسانه‌ها یا همان «رژیم رسانه‌ای» است، به طوری که دانش‌آموزان بیاموزند چه میزان زمان خود را صرف تلویزیون، اینترنت، بازی‌های ویدئویی، فیلم‌ها و رسانه‌های چاپی کنند. مرحله دوم بر فراگیری مهارت‌های تفکر انتقادی تمرکز دارد؛ دانش‌آموزان در این مرحله یاد می‌گیرند پیام‌های رسانه‌ای را تحلیل کنند، عناصر و ساختار آن را بررسی نمایند و درباره محتوای ارائه شده سؤال کنند. در مرحله سوم، تمرکز فراتر رفته و به مسائل عمیق‌تری پرداخته می‌شود؛ دانش‌آموزان می‌آموزند چه کسانی پیام‌ها را تولید می‌کنند، اهداف و ذی‌نفعان آن‌ها چه کسانی هستند و چه افرادی در فرایند تصمیم‌گیری یا پیام‌رسانی منفعت یا زیان می‌برند (نصیری، بخشی، و هاشمی، ۱۳۹۱: ۱۵۴).

آموزش بر فرایندهای درونی یادگیری مبتنی باشد و یادگیری مؤثر و پایدار حاصل شود (عباسی و همکاران، ۱۳۹۷: ۳).

معلم می‌تواند با پخش یک انیمیشن کوتاه که شخصیت‌های آن با یک مسئله یا چالش مواجه هستند، زمینه‌ای برای یادگیری مهارت حل مسئله فراهم کند. پس از مشاهده، دانش‌آموزان به صورت گروهی راه‌حل‌های ممکن را تحلیل و بهترین راهکار را ارائه می‌دهند و در ادامه، با فعالیت‌های خلاقانه مانند طراحی داستان کوتاه و سناریوی مشابه، مفاهیم آموخته شده را بازتولید می‌کنند. این روش نه تنها تفکر انتقادی و تصمیم‌گیری دانش‌آموزان را تقویت می‌کند، بلکه یادگیری را به صورت فعال، تجربه‌محور و پایدار تثبیت می‌کند و امکان به‌کارگیری مهارت‌ها در زندگی واقعی را فراهم می‌آورد.

فناوری اطلاعات و ارتباطات وسیله‌ای است برای ذخیره‌سازی، پردازش و ارائه اطلاعات به صورت الکترونیکی و مبتنی بر چندین رسانه. این فناوری به عنوان یک رویکرد نوین و مکمل نظام آموزشی عمل می‌کند و می‌تواند به ارتقای کیفیت تدریس، متنوع کردن روش‌های آموزشی و فراهم آوردن امکان آموزش مستمر کمک کند (نیازی، زارعی زوارکی و علی‌آبادی، ۱۳۹۵: ۱۲۸).

استفاده از ابزارهای فناوری اطلاعات و ارتباطات در کلاس درس تأثیر قابل توجهی بر انگیزه دانش‌آموزان دارد و افزایش انگیزه به طور مستقیم یادگیری را آسان تر می‌کند. معلم با بهره‌گیری از محتوای الکترونیک می‌تواند توجه دانش‌آموزان را جلب کند و آن‌ها را در یادگیری فعالانه مشارکت دهد، در نتیجه کلاس پویا و علاقه‌مند به یادگیری شکل می‌گیرد. فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطی، به ویژه محتوای الکترونیک، با امکانات و ویژگی‌های خاص خود فرایند یادگیری را ساده‌تر کرده و به عنوان ابزاری مؤثر در تدریس و یادگیری عمل می‌کنند (عباسی و همکاران، ۱۳۹۷: ۷).

۷. ارتقای سواد دیجیتال و فرهنگ استفاده از فناوری در مدارس: برای تقویت کاربرد فناوری در آموزش و ارتقای سواد دیجیتال معلمان، مدیران باید معلمان را تشویق و حمایت کنند تا با اعتمادبه‌نفس بیشتری از ابزارهای دیجیتال استفاده کنند و از تجربیات همکاران خود بهره‌مند شوند. ایجاد یک فضای باز و مشارکتی در مدرسه نیز به شکل‌گیری فرهنگ استفاده از فناوری

نتیجه‌گیری و بحث

هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان توجه رسانه‌ها، شامل انیمیشن‌ها و سریال‌ها، به مؤلفه‌های مهارت‌های زندگی و چگونگی بهره‌گیری مدیران مدارس از این رسانه‌ها در ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان در مدارس است.

این پژوهش با رویکرد کیفی و به روش تحلیل محتوای کیفی انجام شد. بدین منظور، محتوای سریال کره‌ای «عوضی و پول‌دار» و انیمیشن «درون و برون ۲» از منظر بازنمایی مهارت‌های زندگی شامل خودآگاهی، همدلی، ارتباط مؤثر، روابط بین‌فردی، تصمیم‌گیری، حل مسئله، تفکر خلاق، تفکر انتقادی و مقابله با هیجان‌ها و استرس برای نوجوانان مورد تحلیل و مقایسه قرار گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد هر دو رسانه، با تفاوت در شیوه روایت و نوع رسانه، ظرفیت بالایی در انتقال مهارت‌های اجتماعی و هیجانی دارند و می‌توانند مکمل مؤثری برای آموزش‌های رسمی مدرسه باشند. در نتیجه، انتخاب آگاهانه محتوای رسانه‌ای و طراحی برنامه‌های آموزشی مبتنی بر آن، می‌تواند به ایجاد محیط یادگیری حمایتی و ارتقای مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان کمک کند.

بررسی پیشینه پژوهش‌ها و نظریه‌های آموزشی نشان می‌دهد که بهره‌گیری از رسانه‌ها و فناوری‌های نوین اطلاعات و ارتباطات، به‌ویژه انیمیشن‌ها و محتوای چندرسانه‌ای، نقش تعیین‌کننده‌ای در ارتقای کیفیت یادگیری و پرورش مهارت‌های زندگی نوجوانان دارد. استفاده هدفمند از این ابزارها موجب افزایش انگیزه دانش‌آموزان، تسهیل یادگیری فعال و عمیق، تقویت مهارت‌های اجتماعی، تفکر خلاق و انتقادی و توسعه اعتمادبه‌نفس آن‌ها می‌شود. همچنین، آموزش سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان، آن‌ها را قادر می‌سازد پیام‌های رسانه‌ای را تحلیل کرده، در برابر محتوای مخرب مقاومت کنند و با آمادگی کامل در جامعه اطلاعاتی مشارکت فعال داشته‌باشند.

با اتکا به مبانی نظری مطرح‌شده در این پژوهش، می‌توان نتیجه گرفت که رسانه‌های نمایشی نقش مهمی در فرایند یادگیری نوجوانان ایفا می‌کنند و ظرفیت بالایی برای آموزش و تقویت مهارت‌های زندگی دارند. بر اساس نظریه شناختی - اجتماعی بندورا، یادگیری نوجوانان تا حد زیادی از طریق مشاهده، الگوگیری و تفسیر پیامدهای رفتار شخصیت‌های رسانه‌ای صورت می‌گیرد. بازنمایی مهارت‌های زندگی در قالب روایت‌های

یکی از مطالعات انجام‌شده در حوزه آموزش سواد رسانه‌ای در ایران، پژوهش عبداللهی بکتاش، اسلامی و همکاران (۱۳۹۷) با عنوان «تحلیل محتوای کتاب درسی تفکر و سواد رسانه‌ای پایه دهم بر اساس آموزش سواد رسانه‌ای» است. هدف این مطالعه، تحلیل محتوای این کتاب درسی بر اساس آموزش سواد رسانه‌ای بوده است و از روش تحلیل محتوا استفاده شده است. نتایج نشان می‌دهد که در این کتاب ۱۱۰ مورد مرتبط با آموزش سواد رسانه‌ای شناسایی شده که ۴۳ مورد (۳۹.۹٪) به مؤلفه‌های مرتبط با اهداف آموزش سواد رسانه‌ای اختصاص دارد. در میان این مؤلفه‌ها، مهارت پرسشگری درباره پیام‌های رسانه‌ای با ۲۴ مورد (۵۵.۸٪) بیشترین فراوانی را دارد. همچنین، در بخش مؤلفه‌های مرتبط با محتوای آموزش سواد رسانه‌ای، آشنایی با شیوه‌های اقناع مخاطب در گونه‌های مختلف رسانه با ۱۴ مورد (۲۰.۸٪) بیشترین تأکید را داشته است.

بر اساس این یافته‌ها، پژوهشگران بازنگری کتاب درسی تفکر و سواد رسانه‌ای را به‌ویژه باهدف تقویت مهارت استدلال و مطالعه دانش‌آموزان، بهره‌گیری از تجربیات موفق برنامه‌های آموزشی، غنای محتوای برنامه درسی و تدوین برنامه‌های مشابه برای مقاطع پایین‌تر تحصیلی پیشنهاد کرده‌اند. این مطالعه نشان‌دهنده ضرورت توجه به توسعه مهارت‌های عملی و تحلیلی در سواد رسانه‌ای در نظام آموزشی ایران است.

مطالعات نشان می‌دهند که آموزش سواد رسانه‌ای در کانادا بر اساس استانداردهای یکسان و یکپارچه انجام نمی‌شود و متناسب با شرایط زمانی و مکانی هر استان و ویژگی‌های خاص دانش‌آموزان تنظیم می‌گردد. در مقابل، در ژاپن، آموزش سواد رسانه‌ای برای اولین بار توسط وزارت پست و مخابرات این کشور مطرح شد و همین وزارتخانه مسئولیت اجرای آن را بر عهده دارد. به همین دلیل، ژاپنی‌ها بیشتر بر سواد اطلاعاتی تأکید دارند تا سواد رسانه‌ای، و این آموزش به‌صورت یک واحد درسی اختیاری در مدارس سراسر کشور ارائه می‌شود و شامل مهارت‌های استفاده از کامپیوتر و بهره‌گیری مؤثر از اطلاعات است. تجربه این دو کشور نشان می‌دهد که چنین آموزش‌هایی موجب می‌شوند دانش‌آموزان نسبت به پیام‌ها و محتوای رسانه‌ای از درک و تسلط بالاتری برخوردار باشند (نصیری و عقیلی، ۱۳۹۱: ۱۳۷).

چند رسانه‌ای و برنامه‌های آموزش سواد رسانه‌ای پیش برود تا فرایند یادگیری جذاب‌تر، مؤثرتر و متناسب با نیازهای جامعه اطلاعاتی امروز باشد.

علاوه بر تأثیر مستقیم رسانه‌ها بر یادگیری و مهارت‌های زندگی، پژوهش‌ها بر اهمیت مدیریت مؤثر در اجرای این برنامه‌ها تأکید دارند. مدیران آموزشی با شناخت دقیق نیازهای دانش‌آموزان و تحلیل منابع موجود می‌توانند انتخاب رسانه‌های مناسب و کاربرد فناوری‌های نوین را هدایت کنند و بدین ترتیب، کیفیت فرایند یاددهی-یادگیری را افزایش دهند. استفاده از تجربیات مدارس موفق داخلی و خارجی نیز امکان کاهش خطاها و صرفه‌جویی در منابع را فراهم می‌کند و موجب ارتقای اعتبار و کارآمدی نظام آموزشی می‌شود.

همچنین، آموزش رسانه‌ای و مهارت‌های زندگی نباید محدود به کلاس درس باشد؛ بلکه تعامل فعال معلم، دانش‌آموز و خانواده می‌تواند اثرگذاری برنامه‌ها را تقویت کند. آگاه‌سازی والدین، نوجوانان و تربیت مربیان ماهر در حوزه سواد رسانه‌ای، نقش کلیدی در حمایت از یادگیری فعال و ایجاد محیطی امن برای مواجهه با محتوای دیجیتال دارد. این اقدامات باعث می‌شود دانش‌آموزان علاوه بر توانمندی‌های شناختی، مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی را نیز به‌صورت جامع و کاربردی کسب کنند.

از نظر فرهنگی و هویتی نیز، انتخاب محتوای آموزشی، انیمیشن‌ها و سریال‌های حاوی مفاهیم مهارت‌های زندگی، ضمن تقویت مهارت‌های اجتماعی و تفکر انتقادی، امکان انتقال ارزش‌ها، هویت ملی و اخلاقی را فراهم می‌آورد. استفاده هدفمند از فناوری‌های نوین مانند واقعیت افزوده و شخصیت‌های مجازی، ضمن جذاب کردن آموزش، می‌تواند آموزش مهارت‌های زندگی را عمیق‌تر و پایدارتر کند و به شکل‌گیری نگرش‌های مسئولانه در دانش‌آموزان کمک نماید.

در مجموع، نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که تلفیق آموزش سواد رسانه‌ای، استفاده از انیمیشن و سریال و مدیریت کارآمد آموزشی، زمینه‌ساز یادگیری فعال، خلاقانه و ارزش‌محور است. نظام آموزشی می‌تواند با اتخاذ رویکردی هدفمند و علمی، دانش‌آموزان را برای زندگی در جامعه اطلاعاتی، مقابله با محتوای مخرب و مشارکت مسئولانه فرهنگی و اجتماعی آماده سازد.

داستانی، امکان توجه، یادسپاری، بازتولید و انگیزش برای اجرای این مهارت‌ها را فراهم می‌سازد و از این طریق، به شکل‌گیری مهارت‌های زندگی و توانمندی‌های فردی و اجتماعی نوجوانان کمک می‌کند. تعامل متقابل میان فرد، محیط رسانه‌ای و فرایندهای شناختی نیز نشان می‌دهد که رسانه‌ها می‌توانند به‌عنوان بخشی از محیط یادگیری، در کنار مدرسه و خانواده، بر رفتار و نگرش نوجوانان اثرگذار باشند.

از منظر نظریه کاشت، مواجهه مداوم نوجوانان با محتوای رسانه‌ای می‌تواند نگرش‌ها و برداشت‌های آنان از واقعیت اجتماعی را به‌تدریج شکل دهد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که بازنمایی مکرر مهارت‌های زندگی در آثار نمایشی منتخب، به‌ویژه در حوزه مهارت‌های هیجانی و اجتماعی، می‌تواند به نهادینه‌شدن این مهارت‌ها در ذهن مخاطبان نوجوان بینجامد و تصویری هنجاری از رفتارهای مطلوب فردی و اجتماعی ایجاد کند. در این چارچوب، رسانه‌ها نه‌الزاماً از طریق تغییر مستقیم رفتار، بلکه با تأثیرگذاری بر نگرش‌ها، ارزش‌ها و چارچوب‌های تفسیری نوجوانان، نقش تربیتی ایفا می‌کنند.

همچنین، بهره‌گیری آگاهانه مدیران و برنامه‌ریزان آموزشی از محتوای رسانه‌ای، و تلفیق آن با فعالیت‌های آموزشی و گفت‌وگوهای هدایت‌شده در محیط مدرسه، می‌تواند اثرگذاری این رسانه‌ها را تقویت کرده و از برداشت‌های سطحی یا نادرست جلوگیری کند.

نقش مدیران و معلمان در این فرایند حیاتی است؛ مدیران شایسته با برنامه‌ریزی دقیق، بهره‌گیری از تجربیات مدارس موفق و ارتقای مهارت‌های حرفه‌ای خود، زمینه اجرای مؤثر برنامه‌های آموزشی مبتنی بر فناوری و رسانه را فراهم می‌کنند. معلمان نیز با به‌کارگیری روش‌های تدریس هدفمند و استفاده از محتوای الکترونیک و چندرسانه‌ای، یادگیری معنادار و پایدار دانش‌آموزان را تضمین می‌کنند.

نتایج پژوهش‌ها نشان می‌دهد که ادغام آموزش مهارت‌های زندگی و سواد رسانه‌ای در برنامه درسی، همراه با استفاده از انیمیشن‌ها و سریال‌های حاوی این مفاهیم، می‌تواند اثرگذاری آموزش را به حد اکثر برساند و هم‌زمان نقش مؤثری در انتقال ارزش‌های فرهنگی و هویت ملی ایفا کند. توصیه می‌شود نظام آموزشی به‌سمت بهره‌گیری هدفمند از رسانه‌ها، محتوای

بنا بر اظهار نویسنده در این مقاله هیچ‌گونه تعارض منافی وجود نداشته‌است.

ملاحظات اخلاقی

در جریان انجام این پژوهش و تهیه مقاله کلیه قوانین کشوری و اصول اخلاقی رعایت شده‌است.

حامی مالی

در طول این پژوهش هیچ‌گونه کمک مالی از منابع تأمین مالی در بخش عمومی، تجاری، و غیردولتی دریافت نشد.

تعارض منافع

References

- Aslan, Ş. Tay, B & Uçuş Güldalı, Ş. (2021). Primary school teachers' opinions regarding the use of cartoons and animations in life science education. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 6(14), 2113–216.
- Abbasi, M. Basiri, I & Azadi, F. (2018). The role of electronic content application in facilitating, accelerating, and stabilizing learning of elementary school students. *Puyesh in Humanities Education*, 4(13), 1–11. <https://sid.ir/paper/269518/fa> [In Persian]
- Abdollahi-Baktash, R. Eslami, E & Afani, K. (2018). Content analysis of the tenth-grade "Thinking and Media Literacy" textbook based on media literacy education. *Thinking and Child*, 9(2), 25–48. <https://sid.ir/paper/521645/fa> [In Persian]
- Ahmadzadeh, S. Tabaiian, R. S & Shahrestani, P. (2023). The role of avatar characteristics on customer identity formation and purchase intention in the metaverse. *Journal of Modern Marketing Research*, 13(4), 137–160. <https://www.magiran.com/p2728549> [In Persian]
- Aj, A. Kouhsarian, K. Farrokhzadeh, F. Eshani, F. Bayleri Agh-Oyli, A. Adizadeh, M & Eiri, M. (2016). Strategies for improving social skills among students. *Proceedings of the International Conference on Research in Engineering, Science and Technology*. <https://sid.ir/paper/871165/fa> [In Persian]
- Ashayeri, T & Aghazadeh, P. (2025). A study on the impact of media and social networks on citizens' religiosity. *Scientific Journal of Media*, 36(3), 61–86. <https://doi.org/10.22034/bmsp.2024.432852.1968> [In Persian]
- Asadi, S. Amiri, S & Molavi, H. (2016). Cognitive development from adolescence to adulthood: Abstract operations. *Developmental Psychology (Iranian Psychologists)*, 13(50), 121–131. <https://sid.ir/paper/101237/fa> [In Persian]
- Astvarbakiani, S. Alborzi, M & Khoshbakht, F. (2023). Analysis of citizenship education components in children's animations. *Journal of Visual and Audio Media*, 17(45), 32–35. [In Persian]
- Azimi, M. H & Shokrkah, Y. (2015). Child, media, and interaction. *Journal of Information Science and Technology*, 1(1), 69–94. <https://doi.org/10.22091/stim.2015.602> [In Persian]
- Azimi, F. (2021). Media literacy for educational sciences students. Tehran: chapar: Asatir parsī. [In Persian].
- Babaei, M & Fahimifar, S. (2013). Characteristics of new media and communication patterns. *Library and Information Organization Studies*, 24(4), 174–193. [In Persian]
- Bahonar, N & Jafari, T. (2012). Television and its impact on Iranian religious, group, and gender identity (A study of cultivation theory in Iran).

- Journal of Cultural and Communication Studies, 13(17), 7–44. [In Persian]
- Bashir, H & Javaheri, J. (2017). Analysis of Hollywood animations from an educational perspective. *Iranian Cultural Research Quarterly*, 10(1), 87–116. [In Persian]
- Behroozi, Y. Khalsehzei, A. Khalsehzei, A & Khalsehzei, S. (2024). Media literacy education in schools: Necessities and strategies. *Humanities*, 1(1), 91. [In Persian]
- Behzadi, H & Mahmoudi, H. (2018). Investigating the role of observational learning on study behavior of male secondary school students based on Bandura's social cognitive theory. *Library and Information Science*, 21(1), 25–54. [In Persian]
- Dardan, A & Markabi, S. M. S. (2023). Pathology of educational television programs with a focus on "Iran Television School" and "Filimo School". *Journal of Visual and Audio Media*, 17(48), 101–136. [In Persian]
- Dehrooye, S. Shahrebanoo, H. Hafezian, M & Laleh-Haghani, M. (2024). The impact of animation on learning and analytical ability of elementary school students from teachers' perspectives. *Management on Organizational Education*, 13(1), 7–47. [In Persian]
- Dortaj, F & Khani, M. H. (2022). *educational psychology*. Tehran: Allameh Tabataba'i University Press. [In Persian]
- Fadaei, M & Kiani, Z. (2024). Investigating the impact of new media on video art based on Marshall McLuhan's tetrad laws. *Interdisciplinary Studies in Communication and Media*, 7(23), 95–124. <https://doi.org/10.22034/jiscm.2023.408137>. 1540 [In Persian]
- Fattahpour, H. (2018). Investigating the impact of the "Shokrastan" animation on national identity of preschool children. *National Conference on Iranian-Islamic Children's Identity in the Preschool Period*. [In Persian]
- Gholamhoseinnezhad, S. (2020). Social media. *New Trends in Information and Information Literacy Skills*, 21(50), 27–32. [In Persian]
- Hamidi-Pour, A. Attapour, H & Ebadollahi, F. (2019). Analyzing the role of models on students' study behavior based on Bandura's observational learning theory. *University Research in Library and Information Science*, 53(2), 97–121. [In Persian]
- Hassani, H and Kalantari, A. (2020). Internet Policy: A Systematic Review of Approaches to Governance of Online and Social Media Platforms. *Iranian Journal of Public Policy*, 6(3), 59-79. [In Persian].
- Jalili, N & Amiri, P. (2025). The role of managers in promoting digital literacy among teachers and students. *Humanities*, 2(1). <https://pishrojournal> [In Persian]
- Jamshidi E, Seif Narghi M. Evaluating and comparing the social skills in learning disabilities 8th-12th years and normal students in Tehran. *JOEC 2005*; 5 (1) :69-86. [In Persian]
- Kardanoghabi, R & Sharifi, H. P. (2005). Designing and developing a life skills curriculum for secondary school students. *Educational Innovations*, 4(12), 11–34. [In Persian]
- Karani, J. (2021). *Edutainment in children's television programming: A content analysis of 'Big Minds Children's Programme' on KBC Channel 1*. University of Nairobi.
- Kellems, R. O. Charlton, C. Kversøy, K. S & Gyóri, M. (2020). Exploring the use of virtual characters (avatars), live animation, and augmented reality to teach social skills to individuals with autism. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(3), 48.
- Kilic, E & Yesiltas, E. (2021). Effectiveness of values education with animations in social studies teaching. *International Online Journal of Educational Sciences*, 13(5).

- Kazempourian, M. Nezafati, R & Modabber, Z. (2015). The impact of media and instructional aids on learning processes in education. *International Conference on Humanities, Psychology and Social Sciences*. <https://sid.ir/paper/835819/fa> [In Persian]
- Kermzadeh, M & Mirarab-Razi, R. (2024). Educational transformation through emerging technologies: Capacities and challenges in education. *Personal Development and Organizational Transformation*, 2(4), 31–51. <https://doi.org/10.61838/kman.jpdot.2.4.3> [In Persian]
- Karami, I. (2008). Life skills. *Ferdowsi Magazine*, 8(71–72), 72. [In Persian]
- Khaniki, H. (2015). Rethinking communication in Iran: From mass communication to new media studies. *New Media Studies*, 1(1), 3–27. <https://sid.ir/paper/264654/fa> [In Persian]
- Kiarasi, Z. Kiarasi, S & Kiarasi, A. (2016). Investigating the effect of story-based animations on the development and social adjustment of educable students with intellectual disabilities. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 6(4), 91–110. [In Persian]
- Leitao, E. S. A. (2005). *Constructed childhoods: A study of selected animated television programmes for children with particular reference to the Portuguese case*. Cardiff University.
- Masdari, F & Hosseini, S. H. (2018). The nature of new media. *Interdisciplinary Studies in Media and Culture*, 8(2), 189–212. [In Persian]
- Masdari, F & Hosseini-Sarvari, S. H. (2018). The nature of new media. *Interdisciplinary Studies in Media and Culture (Media and Culture)*, 8(2, Serial 16), 205–229. <https://sid.ir/paper/358801/fa> [In Persian]
- Mohammadi Kanesbi, A. Ghoroui Milan, M. Golara, M & Ghahreman Balargou, H. (2024). The effect of intelligence beliefs on social adjustment of elementary school students. In *Proceedings of the 16th International Conference on Management and Humanities Research in Iran*. Tehran, Iran. [In Persian].
- Mirkamali, E & Goudarzi, M. (2021). An analysis of the causes of anti-advertising formation in visual media (Case study: cultural advertisements). *Islamic Art Studies*, 18(42), 427–441. <https://doi.org/10.22034/ias.2022.309543.1759> [In Persian]
- Mokhtari, Z. Shafieipour-Motlagh, F & Aghahosseini, T. (2021). Identifying strategies for utilizing the experiences of successful schools to improve educational quality. *New Approaches in Educational Research*, 16(2), 65–80. <https://doi.org/10.22108/nea.2022.131262.1707> [In Persian]
- Makizadeh, F & Bigdeli, Z. (2014). Social cognitive theory: An effective approach to information behavior. *Library and Information Research Journal*, 4(1), 131–147. [In Persian].
- Moradi, S & Kashmiri, S. (2021). Readiness for digital transformation leadership in schools. *Journal of School Management*, 9(2), 387–415. <https://sid.ir/paper/953130/fa> [In Persian]
- Mousavi, F. Almasi, F & Almasi, H. (2016). The effectiveness of educational multimedia on the development of students' social skills. *Proceedings paper*. <https://civilica.com/doc/1569969> [In Persian]
- Nasiri, B & Aghili, S. V. (2012). A review of media literacy education in Canada and Japan. *Educational Innovations*, 11(41), 137–159. <https://sid.ir/paper/75474/fa> [In Persian]

- Nasiri, B. Bakhshi, B & Hashemi, S. M. (2012). The importance of media literacy education in the twenty-first century. *Media Studies*, 7(18), 149–158. <https://sid.ir/paper/211865/fa> [In Persian]
- Niazi, L. Zarei-Zavaraki, E & Aliabadi, K. (2016). The effect of technology-based media literacy education on students' level of awareness. *New Media Studies*, 2(7), 119–156. <https://sid.ir/paper/264626/fa> [In Persian]
- Pahlavanlou, M. (2023). Augmented reality in chemistry education. *Research in Chemistry Education*, 4(2), 183–199. [In Persian]
- Rachmandani, A. (2025). The Animated Psyche: Analyzing Inside Out Through Freudian Psychoanalysis. *Elite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 5(3), 62–72.
- Salek-Haddadi, N & Badri, R. (2013). Investigating the effect of life skills training on coping styles. *Education and Evaluation*, 6(21), 79–94. [In Persian]
- Shafiei, S. Askari, B & Mohammadi, R. A. (2020). Life skills. *Advances in Psychology, Educational Sciences and Education*, 22(3), 51–63. [In Persian]
- Sohrabi, R. Mohammadi, A & Erfaei, A. (2011). Effectiveness of life skills training on coping styles of adolescent girls. *Women and Family Studies*, 4(13), 45–59. <https://sid.ir/paper/206384/fa> [In Persian]
- Talebi, Z. (2005). Life skills. *Roshd Journal of Social Sciences Education*, 28(1), 12–16. [In Persian]
- Yousef, A. (2006). Investigating the level of Iranian adolescents' acquisition of life skills. *Quarterly Journal of New Psychological Research*, 1(4), 1–25. <https://www.magiran.com/p790145> [In Persian]
- Yousefi, A. Maleki-Avaresin, S & Talebi, B. (2020). Designing a professional development model for elementary school principals toward the 2025 horizon using a grounded theory approach. *Management on Organizational Education*, 9(1), 13–51. [In Persian]
- Ying, L. (2012). A tool for using the control of character animation to help teach children communication skills. University of Nottingham
- Zare-Moghaddam, A. Ashrafi, G. R. Rostami, S., & Ghorbani, M. (2019). The effect of cartoon-based education on life skills of elementary school students in Birjand. *Royesh-e Ravanshenasi*, 8(2), 73–80. [In Persian]