

مطالعه‌ی مروری داستان‌زیستی در واقعیت مجازی برای مقطع ابتدایی

نویسنده اول: مریم مهین خاکی

دانشجوی دکتری برنامه‌ریزی درسی دانشگاه آزاد تهران جنوب

Maryam.mahinkhaki@gmail.com

نویسنده دوم: زهرا طالب

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی

zataleb@azad.ac.ir

چکیده

این مقاله به بررسی مفهوم داستان‌زیستی در آموزش می‌پردازد. داستان‌زیستی با به‌کارگیری واقعیت مجازی، کارایی خود را در حوزه‌های مختلف آموزشی، به‌ویژه در ملموس‌سازی مفاهیم پیچیده یا انتزاعی در رشته‌های علوم، فناوری، مهندسی و ریاضیات نشان داده است. تحقیقات نشان می‌دهد که غوطه‌ور ساختن دانش‌آموزان در داستان‌ها پتانسیل قابل‌توجهی برای بهبود نتایج عاطفی مانند انگیزه و همدلی دارد و اغلب پیشرفت‌های شناختی در یادگیری را نیز به همراه دارد. این تحقیق با استفاده از روش تحلیل توصیفی، مطالعات و پژوهش‌های انجام شده در این حوزه را بررسی و تحلیل می‌کند. مطالعات اخیر که دانش‌آموزان ۸ تا ۱۲ سال را با تلفیق روایت‌های غوطه‌وری و واقعیت مجازی درگیر کرده‌اند، پیشرفت‌های آماری قابل‌توجهی در یادگیری و سطوح بالای درگیری را تأیید کرده است. با این حال، پیاده‌سازی مؤثر داستان‌زیستی در مدارس ابتدایی با چالش‌های سیستمی بسیاری مواجه است. علاوه بر این، مسائل مربوط به آسایش روانی و فیزیکی دغدغه‌های رایجی هستند که نیازمند توجه دقیق اخلاقی هستند. هدف اصلی این مقاله بررسی مزایا و معایب این حوزه است. همچنین در انتها پیشنهادهای برای پژوهش‌های آتی مطرح شده است.

واژگان کلیدی: داستان زیستی، واقعیت مجازی، غوطه‌وری، آموزش تعاملی، آموزش همدلانه



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

مقدمه

از آغاز جوامع بشری، داستان گویی ابزاری بنیادین برای انتقال دانش، ارزش ها، و هنجارهای فرهنگی بوده است؛ در واقع، روایت ها به عنوان رسانه ای برای آموزش نسل های جدید عمل کرده اند. (Willingham, 2019) در نظام های آموزشی سنتی و غیررسمی، در قالب شفاهی، افسانه، قصه و داستان ها نه فقط برای سرگرمی بلکه به عنوان وسیله ای برای تثبیت مفاهیم اجتماعی، تاریخی و فرهنگی به کار رفته اند (Green, Brock & Kaufman, 2004). این تجربه ی تاریخی نشان می دهد که داستان گویی همیشه بخش جدایی ناپذیری از فرآیند یاددهی و یادگیری بوده است. با ورود فناوری های دیجیتال، روایت گویی دستخوش تحول شده و شیوه های نوینی برای تجربه و درک روایت پدید آمده اند. یکی از مهم ترین این تحولات، ظهور روایت های غوطه ور و تجربه محور است که با عنوان «داستان زیستی» شناخته می شوند.

داستان زیستی شکلی از روایت قصه است که برای مخاطب امکان دخل و تصرف در متن را فراهم می آورد. در آموزش به اشکال متفاوتی می توان از چنین روشی بهره جست. داستان زیستی امکان قرار گرفتن یادگیرنده در دل روایت و تجربه مستقیم موقعیت ها، تصمیم ها و پیامدهای داستان را فراهم می کند. این نوع روایت، برخلاف داستان گویی سنتی که مخاطب را شنونده یا مشاهده گر منفعل نگه می دارد، بلکه عاملیت، حس حضور و درگیری شناختی عمیقی ایجاد می کند که می تواند واکنش های مشابه به تجربه های واقعی ایجاد کند. (Slater & Sanchez-Vives, 2022)

واقعیت مجازی ابزاری است که با ایجاد حس حضور، تجربه ی داستان زیستی را به طور کامل محقق می سازد؛ زیرا کاربران می توانند به جای مشاهده ی روایت، آن را در قالب یک تجربه ی زیسته ادراک کنند. پژوهش های حوزه واقعیت مجازی نشان می دهند که حضور غوطه ورانه موجب افزایش همدلی، درگیری عاطفی و پردازش شناختی عمیق تر می شود و این دقیقاً همان سازوکاری است که داستان زیستی را از شکل های سنتی روایت متمایز می کند. (Slater & Sanchez-Vives, 2016) واقعیت مجازی نه تنها محیط فنی داستان زیستی را می سازد، بلکه با تقویت حس حضور، عاملیت و غوطه وری، آن را به شکل مؤثری در وادی آموزش قابل استفاده می کند.

در سال های اخیر، مطالعات متعددی کاربرد داستان زیستی را در محیط های آموزشی، به ویژه در آموزش مفاهیم پیچیده علوم، فناوری، مهندسی و ریاضیات را بررسی کرده اند و نتایج نشان می دهد که روایت های غوطه ور می توانند انگیزه، مشارکت، و یادگیری پایدار را تقویت کنند. (Vázquez-Herrero, 2024) پژوهش های انجام شده بر کودکان ۸ تا ۱۲ سال نشان می دهد که ترکیب روایت غوطه ور و واقعیت مجازی می تواند بهبودهای چشمگیری در میزان توجه، تعامل محتوایی و درک مفهومی ایجاد کند. (Makransky & Petersen, 2023)



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

به رغم پتانسیل چشمگیر داستان‌زیستی، کاربرد آن در آموزش ابتدایی با چالش‌های قابل ملاحظه‌ای روبه‌رو است. همچنین شکاف‌هایی درباره ماهیت، ظرفیت‌ها و محدودیت‌های داستان‌زیستی در آموزش وجود دارد. از این‌رو، هدف این مقاله، بررسی ادبیات پژوهشی مرتبط با داستان‌زیستی و تحلیل نقش آن در تحول مدل‌های یاددهی و یادگیری است. اگرچه این شیوه نوین ظرفیت قابل‌توجهی برای افزایش انگیزه، درگیری عاطفی، یادگیری تجربی و تقویت همدلی دارد، اما در کنار این مزایا، دغدغه‌هایی همچون بار شناختی، چالش‌های اخلاقی، مسائل فنی، و امکان کاهش انسجام روایی نیز مطرح است. از این‌رو، پژوهش حاضر به این پرسش اصلی پاسخ می‌دهد که داستان‌زیستی چه ظرفیت‌ها و محدودیت‌هایی دارد و چگونه می‌توان از مزایای آن در آموزش بهره‌مند شد و هم‌زمان از آسیب‌های احتمالی آن پیشگیری کرد؟ هدف این پژوهش، مطالعه مفاهیم، دستاوردها، چالش‌ها و شکاف‌های پژوهشی موجود است تا به طراحی چارچوب روشن‌تری برای توسعه و کاربرد مؤثر داستان‌زیستی در محیط‌های یادگیری کمک کند.

پیشینه پژوهش

مفهوم داستان‌زیستی یا روایت غوطه‌ور، به عنوان رویکردی نوین مبتنی بر واقعیت مجازی، در ادبیات آموزشی برجسته شده است. در ادامه، به طور خلاصه به برخی مطالعات کلیدی خارجی و داخلی اخیر (۲۰۲۵-۲۰۲۰) اشاره می‌شود تا زمینه‌ای برای پژوهش حاضر فراهم گردد.

از دیدگاه مطالعات خارجی، آلیری و همکاران (۲۰۲۵) در پژوهشی بر روایت غوطه‌ور در واقعیت مجازی، کاربرد آن را در آموزش مقطع دوم بررسی کردند و نشان دادند که ترکیب واقعیت مجازی با پلتفرم‌های تعاملی، درگیری عاطفی دانش‌آموزان، تعامل و درک عمیق را به طور معناداری افزایش می‌دهد. (Oleary, 2025) این مطالعه بر تقویت یادگیری انسان‌محور تأکید دارد و تعامل مستقیم با روایت‌ها را عامل بهبود انسجام شناختی و به یاد سپاری اطلاعات می‌داند.

همچنین، ایروانتو (۲۰۲۵) در بررسی تاثیر واقعیت مجازی بر خلاقیت دانش‌آموزان کلاس یازدهم، دریافت که واقعیت مجازی با روایت‌های تعاملی، تمایل به تفکر خلاق را بالا می‌برد و نرخ به یاد سپاری اطلاعات را تا ۳۰-۲۵ درصد بهبود می‌بخشد، هرچند فقدان زیرساخت‌های مناسب و کاربردی را مسئله مهمی می‌داند. (Irwanto, 2025)

نوووساد (۲۰۲۵) نیز در بررسی روایت‌های غوطه‌ور در واقعیت‌های مجازی، نشان داد که فناوری‌های غوطه‌ور، ساختارهای سنتی داستان‌گویی را دگرگون می‌کنند و در آموزش، تجربیات چندحسی را برای ملموس‌سازی مفاهیم انتزاعی فراهم می‌آورند. (Nowosad, 2025). در نهایت، استراک و همکاران (۲۰۲۵) بر یادگیری غوطه‌ور در آموزش عالی با واقعیت



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

مجازی تمرکز کردند و اثربخشی آن را در توسعه انگیزه، مشارکت و درک مفاهیم پیچیده را تأیید نمودند. این یافته ها بر ادغام داستان زیستی در برنامه های آموزشی تأکید دارد. (Stracke, 2025)

در ایران، پژوهش ها در این حوزه محدودتر بوده و اغلب بر جنبه های کلی واقعیت مجازی در آموزش تمرکز دارند، اما مطالعات موجود پتانسیل داستان زیستی را برجسته می کنند. در مطالعه تأثیر واقعیت مجازی بر یادگیری، یاددهی و بار شناختی، غریبی و همکاران (۱۴۰۰) نشان داده شده است که استفاده از واقعیت مجازی موجب افزایش یادگیری و یادداری دانش آموزان و همزمان کاهش بار شناختی آن ها می شود؛ به عبارت دیگر، ارائه محتوای آموزشی با واقعیت مجازی، یادگیری را اثربخش تر و ماندگارتر می کند و فشار ذهنی دانش آموزان را کاهش می دهد. (غریبی، ۱۴۰۰)

همچنین رسولی (۱۴۰۱) بر این نکته تأکید کرده است که اهمیت واقعیت مجازی فراتر از اثربخشی آموزشی و نتایج کمی است و باید به کیفیت تجربه یادگیرنده و نسبت انسان با فناوری توجه کرد؛ یعنی واقعیت مجازی به عنوان یک واسطه غوطه ور و بدن مند، تجربه یادگیری را بازتعریف می کند و تمرکز پژوهش های آموزشی نباید صرفاً بر نمره یا عملکرد باشد، بلکه می بایست بر تجربه شخص، ادراک فرد و تعامل میان انسان و محیط مجازی معطوف باشد. (رسولی، ۱۴۰۱) این پیشینه، شکاف پژوهشی در ادغام سیستماتیک داستان زیستی با واقعیت مجازی در آموزش ایرانی را آشکار می سازد.

روش شناسی پژوهش

این پژوهش از نوع مطالعه ی مروری با رویکرد تحلیلی-توصیفی است که با هدف بررسی ادبیات مرتبط با روایت دیجیتال، واقعیت مجازی و الگوهای نوین داستان زیستی انجام شده است. مطالعه ی مروری توصیفی-تحلیلی این امکان را فراهم می کند که یافته های پژوهش های مختلف در یک چارچوب مفهومی منسجم دسته بندی و تحلیل شوند و روندهای نظری، مفهومی و فناورانه ی حوزه ی مورد مطالعه با دقت بیشتری مورد بررسی قرار گیرند. این روش به ویژه برای موضوعات نوظهور مانند داستان زیستی و روایت های غوطه ور که پژوهش های آن ها در رشته های مختلف پراکنده اند، مناسب و ضروری است.

برای گردآوری داده های پژوهش، از جستجو در پایگاه های بین المللی معتبر شامل Web of Science, Scopus, Elsevier ScienceDirect, Springer و Google Scholar استفاده شد. این پایگاه ها به دلیل ارزیابی های دقیق علمی و شاخص گذاری گسترده، از معتبرترین منابع پژوهشی جهان محسوب می شوند و مقالات ارائه شده در آن ها از نظر اصالت، روش شناسی و استناددهی قابل اتکا هستند. جستجوی مقالات با استفاده از کلیدواژه هایی مانند داستان گویی، داستان زیستی، روایت غوطه ورانه، واقعیت مجازی در آموزش و آموزش همدلانه انجام شد و بازه ی زمانی جستجو نیز از



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

سال ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۵ تعیین گردید تا جدیدترین پژوهش ها بررسی شوند. انتخاب این بازه به دلیل رشد سریع فناوری های غوطه ور و مطالعات تازه در مورد روایت های نوین بوده است.

همچنین برای تکمیل ادبیات، از پایگاه های علمی معتبر فارسی شامل سیویلیکا، مگیران و نورمگز استفاده شد تا پژوهش های داخلی مرتبط نیز در فرایند تحلیل وارد شوند. این پایگاه ها به عنوان مراکز انتشار مقالات علمی پژوهشی و پایان نامه های معتبر، امکان ارزیابی وضعیت پژوهشی حوزه ی روایت دیجیتال در ایران را فراهم می کنند. جستجوی فارسی با کلیدواژه هایی مانند «داستان گویی دیجیتال»، «داستان زیستی»، «واقعیت مجازی»، «روایت تعاملی» و «غوطه وری» صورت گرفت. سپس داده های استخراج شده به صورت توصیفی گزارش و به شکل تحلیلی مقایسه و تفسیر شدند تا تصویری دقیق از روندهای نظری و کاربردی حوزه ی داستان زیستی و روایت های غوطه ور ارائه گردد.

از داستان گویی تا داستان زیستی

انسان ها با عطش داستان تکامل یافته اند. این عطش روی هم رفته برای ما خوب بوده است. داستان ها به ما لذت و آموزش می دهند. (گاتشال، ۱۳۹۱) داستان گویی همواره در طول تاریخ دست خوش تحول شده و به اشکال متفاوتی کیفیات خود را با نیازهای زمانه سازگار کرده است. قصه پردازی بخش اساسی هر وضعیت ارتباطی است. انسان ها از آغاز تمدن تا کنون برای فهم جهان و تجربه های زندگی خود به داستان ها تکیه کرده اند، زیرا ذهن انسانی به طور ذاتی ساختار روایی دارد و اطلاعات را از طریق رابطه های معنایی بهتر پردازش و درک می کند. مغز ما از لحظه ای که بیدار می شویم تا زمانی که به خواب می رویم، مدام داستان می سازد؛ حتی نوروں های ما داستان می گویند تا آشوب ورودی های حسی و عاطفی را به معنای منسجم تبدیل کنند. (Breithaupt, 2025)

در مدل سنتی داستان گویی، داستان توسط یک راوی طراحی، کنترل و منتقل می شود؛ مخاطب، شنونده یا تماشاگر است و تجربه ی او از روایت، از پیش تعیین شده و عمدتاً خطی است. این سبک، بر مهارت های ادبی، ساختار، پیام و تأکید بر انتقال یک جهان بینی خاص استوار است. (Papadopoulou et al. 2024) چنین روایتی امکان تفسیر عمیق را فراهم می کند اما درجه ی مشارکت مخاطب در آن محدود باقی می ماند.

در عصر معاصر پژوهش های علمی نشان داده اند که بهره گیری از داستان گویی در آموزش، مزایای شناختی و عاطفی مهمی دارد. استفاده از داستان می تواند درگیری ذهنی و عاطفی دانش آموزان را افزایش دهد، حافظه و یادآوری مطالب را بهبود بخشد، و یادگیری معنادار را تسریع کند. (Willingham, 2019). وقتی یادگیرنده با روایت انسانی مواجه می شود، احتمال آن که اطلاعات به طور عمیق تر در ذهنش بنشیند و با ارزش های شخصی و فرهنگی او پیوند بخورد بیشتر است.



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

علاوه بر این، داستان گویی ابزاری قدرتمند برای پرورش همدلی و درک اجتماعی است. از طریق روایت سازی درباره ی تجارب انسانی، دانش آموزان می توانند با دیدگاه ها و زندگی های متفاوت آشنا شوند، مفاهیم اخلاقی و اجتماعی را بهتر درک کنند و ظرفیت تفکر انتقادی و اخلاقی خود را توسعه دهند. (Green et al., 2004)

در عصر معاصر، تمایل انسان ها به داشتن عاملیت در تجربیات روایی، از یک تغییر اساسی در داستان گویی حکایت دارد. در گذشته، مخاطبان عمدتاً به عنوان شنوندگان منفعل به داستان ها بسنده می کردند، اما امروزه ترجیح بر مشارکت فعال و شکل دهی به روایت هاست، جایی که افراد نه تنها مصرف کننده، بلکه خالق و شرکت کننده در جهان داستان می شوند. این گذار، که بر پایه تمایل ذاتی به کنترل روایت های شخصی استوار است، حس امید و تاب آوری را افزایش می دهد و نشان دهنده نیاز انسانی به نقش کنش گری در برابر کنش پذیری است. (Suskind, 2025). به عنوان مثال، کاربران از طریق تصمیم گیری های شخصی، مسیرهای روایی را تجربه می کنند، که این امر ارتباط عاطفی را تعمیق می بخشد و یادگیری را معنادارتر می سازد.

امروز انسان ها دیگر نمی خواهند داستان ها برایشان گفته شود؛ آنها می خواهند داستان ها را زندگی کنند. عصر قصه گویی جای خود را به مرحله جدیدی داده است: داستان زیستی. (Rodriguez, 2024) داستان زیستی به عنوان یک درام مشارکتی مشخص می شود که در آن کاربران، نقش اصلی تجربیات و وقایع هستند و اساساً به عنوان نویسنده روایت شخصی خود را می آفرینند. روایت داستان زیستی لزوماً از پیش تولید شده نیست، بلکه زمانی آشکار می شود که شرکت کننده این روایت نیمه-تألیف شده را تجربه می کند و تصاویر تازه ای ارائه می دهد. (Vallance, 2022)

داستان زیستی، حاوی ویژگی های اصلی داستان گویی هست اما تفاوت های اساسی میان این دو مقوله بسیار حائز اهمیت است. پیش از هر رسانه مکتوب یا صحنه نمایشی، سنت های شفاهی و جمعی وجود داشتند که می توان آن ها را نوعی «روایت مشارکتی / چندنفره» در نظر گرفت. در جوامع سنتی، قصه ها در گروه ها گفته می شدند، شنوندگان گاه بخش هایی از روایت را اضافه می کردند، بازگو می کردند، با تخیل و تجربه ی خود روایت را زنده نگه می داشتند. این شکل، هرچند خام، جلوه یی از داستان زیستی بود، که در آن مخاطب به نحوی فعال در زایش و جهت دهی قصه شرکت داشت.

پیش از عصر دیجیتال، می توان سابقه های مفهومی داستان زیستی را در چندین حوزه یافت. یکی از قدیمی ترین و ملموس ترین پیش سابقه های داستان زیستی، تأثیرات تعاملی و غوطه ورانه هستند؛ جایی که تماشاچی صرفاً نظاره گر نیست، بلکه به عنوان شرکت کننده وارد روایت می شود. در چنین اجراهایی، فاصله ی میان صحنه و مخاطب کم می شود و مخاطب می تواند در فضا حرکت کند، با بازیگران تعامل کند یا تصمیماتی بگیرد که بر روند اجرا تأثیر بگذارد. (Suzuki, 2002)



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

همچنین در عرصه ادبیات و روایت مکتوب نیز، از دهه های ۱۹۶۰-۱۹۷۰ به بعد، شکل هایی از روایت ظهور کردند که به خواننده امکان می داد مسیر داستان را انتخاب کند. از معروف ترین نمونه ها، کتاب های «راحت را انتخاب کن» هستند که در آن خواننده با انتخاب از میان گزینه ها، سرنوشت شخصیت یا مسیر داستان را تعیین می کرد. این سبک از روایت، با واگذاری عاملیت به خواننده، ساختار خطی سنتی را می شکند و امکان تجربه ی متفاوت برای هر خواننده را فراهم می کند. (Wullschläger, 1988)

زمانی که از داستان زیستی صحبت می شود، به نوعی استفاده از روایت های غوطه ورانه مطرح می شود. روایت های غوطه ورانه با فراهم کردن محیطی چندحسی، حس حضور و تعامل فعال مخاطب با محیط داستانی را تقویت می کند و تجربه ای نزدیک به واقعیت ایجاد می نماید. (Slater & Sanchez-Vives, 2022) مهم ترین ویژگی چنین روایت هایی نقش فعال مخاطب است که حس حضور واقعی را از طریق تجربیات چندحسی ایجاد می نماید، به طوری که فرد احساس می کند درون داستان زندگی می کند. (Cummings & Bailenson, 2016) این روش، با بهره گیری از عناصر تعاملی و پویا، یادگیری را معنادارتر می سازد؛ برای مثال، در آموزش، روایت غوطه ورانه درگیری عاطفی و انگیزشی را تا ۴۰ درصد افزایش می دهد و به معنایابی نیز کمک می کند، جایی که دانش آموزان مفاهیم چندوجهی را از طریق ایجاد شبکه ی مفهومی درک می کنند. (Horsburgh & Bethune, 2025). علاوه بر این، روایت غوطه ورانه در تحول رفتارهای بنیادی موثر است، زیرا با چالش هنجارهای اجتماعی و ایجاد تجربیات عاطفی عمیق، نگرش افراد نسبت به مسائل ریشه دار را تغییر می دهد و رفتارهای تازه و دامنه دار ایجاد می کند. (Woods et al., 2024)

روایت های غوطه ور، علاوه بر ایجاد حس حضور، همدلی را نیز افزایش می دهد و در بسیاری از حوزه ها، به خصوص حوزه آموزش، کارآمدتر از روایت های سنتی عمل می کنند. (Martingano et al., 2021) استفاده از محیط های غوطه ور برای ارتقای یادگیری است و می تواند شامل شبیه سازی ها، بازی های تعاملی و واقعیت مجازی باشد که تمرکز اصلی این مقاله بر واقعیت مجازی است. داده های کیفی استخراج شده از مرور مقالات اخیر نشان می دهد که چنین مشارکت های فعالی، پردازش شناختی عمیق تر، یادگیری تجربی مؤثرتر و انگیزه بالاتر را به همراه دارد. (Glenberg, 2022)

داستان زیستی در واقعیت مجازی

با ظهور فناوری واقعیت مجازی، وجه کنشگر مخاطب فزونی یافت و فرد وارد جهان داستان شد. در واقعیت مجازی فرد با عناصر محیط تعامل مستقیم دارد، مسیر روایت را تجربه می کند و تصمیم گیری های خود را بر روند داستان اعمال می نماید، که این امر تجربه ی داستانی منحصر به فرد و شخصی سازی شده ای ایجاد می کند. (Slater & Sanchez-Vives, 2022) به عبارت دیگر، واقعیت مجازی ابزار کلیدی برای تحقق داستان زیستی است، زیرا حس حضور، همدلی و درگیری



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

عاطفی مخاطب را به سطحی می‌رساند که ابزار دیگری قادر به ایجاد آن نیست، و بدین ترتیب تجربه‌ی آموزشی، تفریحی یا فرهنگی را تعمیق می‌بخشد. (Makransky & Petersen, 2021)

پژوهش‌ها در حوزه‌ی آموزش علوم، فناوری، مهندسی و ریاضیات نشان داده‌اند که واقعیت مجازی و روایت غوطه‌ور ابزارهای مؤثری برای ملموس‌سازی مفاهیم انتزاعی، ارائه تجارب عملی امن و قابل کنترل، و ایجاد انگیزه و مشارکت برای دانش‌آموزان هستند. (Herrero, 2024) این کاربردها به ویژه برای دانش‌آموزانی مفید است که روش‌های سنتی آموزشی برایشان دشوار یا غیرجذاب است. با ایجاد حس حضور و غوطه‌وری ادراکی، توانایی چشمگیری در برانگیختن همدلی، درگیری شناختی-عاطفی و یادگیری تجربی دارد. (Slater, 2022)

از سوی دیگر، داستان‌زیستی به وسیله‌ی واقعیت مجازی با دادن عاملیت به مخاطب، تجربه‌ی روایی را از حالت خطی خارج می‌کند و به شکلی پویا، چندمسیره و مبتنی بر انتخاب‌های کاربر تبدیل می‌نماید. عاملیت نه تنها احساس کنترل را افزایش می‌دهد، بلکه موجب پردازش شناختی عمیق‌تر و مشارکت پایدارتر می‌شود. با این حال، پژوهش‌های اخیر نشان می‌دهند که عاملیت بیش از حد می‌تواند موجب افزایش «بار شناختی» و در برخی موارد اختلال در انسجام روایی شود؛ زیرا مخاطب باید میان تصمیم‌گیری و تمرکز بر خود روایت تعادل برقرار کند. (Johnson-Glenberg, 2022).

داستان‌زیستی همچنین تأثیر مهمی بر یادگیری و تثبیت مفاهیم دارد. در محیط‌هایی که روایت با ادراک چندحسی ترکیب می‌شود، پردازش حافظه‌ی رویدادی و حافظه‌ی معنایی تقویت می‌شود؛ از این رو، چنین روایت‌هایی در آموزش معنادار و یادگیری تجربی کارآمدتر از روش‌های مبتنی بر متن یا روایت خطی عمل می‌کنند. (Petersen, 2022) این یافته‌ها نقش داستان‌زیستی را در محیط‌های آموزشی و یادگیری مبتنی بر تجربه برجسته می‌سازند.

آموزش در مقطع ابتدایی و نقش داستان‌زیستی

آموزش در دوره‌ی ابتدایی با چالش‌هایی مانند درگیری ذهنی، توجه و مشارکت فعال دانش‌آموزان روبروست. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که دانش‌آموزان ابتدایی به دلیل محدودیت‌های توجه و نیاز به تجربه‌های معنادار، گاهی از روش‌های سنتی آموزشی فاصله می‌گیرند و از یادگیری فعال بازمی‌مانند؛ این امر می‌تواند به کاهش انگیزش، یادگیری سطحی و افت عملکرد تحصیلی منجر شود. (Hamre, 2012) در عین حال، محیط‌های کلاسیک که بر انتقال خطی محتوا تکیه دارند، توانایی پاسخگویی به نیازهای شناختی، عاطفی و تعامل اجتماعی کودکان را به طور کامل ندارند، زیرا غالباً فرصت مشارکت فعال و تجربه‌ی مستقیم را فراهم نمی‌کنند.

چالش دیگر آموزش ابتدایی مربوط به پردازش چندحسی و انتزاعی کردن اطلاعات است. کودکان در این سن برای درک مفاهیم به شکل عینی و ملموس نیاز دارند و بسیاری از مفاهیم کلاسیک آموزشی مانند پدیده‌های علمی، مسائل اجتماعی



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

یا مباحث فرهنگی به صورت انتزاعی ارائه می شوند، که می تواند منجر به دشواری ادراک شود. (Alexander, 2008). این امر به ویژه زمانی تشدید می شود که یادگیری از طریق شنیدن یا مشاهده ی ساده صورت گیرد و فرصتی برای تجربه ی فعال فراهم نشود.

برخی از تحقیقات چالش های اساسی تری را نشان داده است، که نیاز به بررسی و اقدامات جدی دارد. کمبود معلمان، که پس از رکود اقتصادی تشدید شده، منجر به افزایش نسبت دانش آموز به معلم و کاهش کیفیت آموزش شده است. (Learning Policy Institute, 2025) علاوه بر این، کاهش ثبت نام به دلیل نرخ پایین تولد، هزینه های بالای مسکن، و گسترش گزینه های آموزشی خصوصی، منابع مالی مدارس عمومی را محدود کرده و منجر به تعطیلی کلاس ها یا مدارس شده است (ExcelinEd, 2025).

این زوال همچنین با مشکلات روانی دانش آموزان مانند اضطراب و افسردگی همراه است، که عملکرد تحصیلی را تحت تأثیر قرار می دهد و بازسازی مبانی پایه ای خواندن و ریاضیات را دشوار می سازد. (HarvardCEPR, 2024) همچنین مطالعات نشان داده اند با پیشرفت سریع تکنولوژی، که میانگین «تمرکز و توجه» در افراد کاهش یافته و حافظه ی کوتاه مدت و ظرفیت پردازش اطلاعات تحت تأثیر قرار گرفته است (سنگرنگ و همکاران، ۲۰۲۲). این موضوع به ویژه در محیط های آموزشی که حجم اطلاعات بالا و ساختارهای سنتی یادگیری غالب است، می تواند چالش ساز باشد؛ چرا که دانش آموزان و دانشجویان با حواس پرتی، انگیزه ی پایین و ضعف در حفظ و درک مفاهیم پیچیده مواجه اند. چنین شرایطی نیاز به روش های نوینی را آشکار می کند: روش هایی که بتوانند با درگیری عاطفی، چندحسی و مشارکت فعال، توجه و درک را بازسازی کنند.

تحقیقات نشان داده است، داستان گویی به عنوان یک رویکرد آموزشی نوین، می تواند به طور مؤثری به مقابله با این چالش ها کمک کند. این روش با ایجاد پیوندهای عاطفی و حس تعلق در دانش آموزان، اضطراب را کاهش داده و تمرکز را افزایش می دهد، که این امر به ویژه برای دانش آموزانی که مبانی پایه ای را از دست داده اند، مفید است. (Harvard Business Publishing, n.d.). داستان گویی مهارت های شنیداری، تحلیلی و حفظ اطلاعات را تقویت می کند و به بهبود درک مطلب کمک می نماید. (Edutopia, n.d.).

علاوه بر این، داستان گویی خلاقیت و تخیل کودکان را تحریک کرده و مفاهیم پیچیده را از طریق تصاویر ذهنی قابل درک می سازد، که این رویکرد در بهبود مهارت های زبانی و خواندن مؤثر است (National Institutes of Health, 2018). ادغام داستان گویی در برنامه های درسی ابتدایی می تواند زوال آموزشی را کاهش دهد، زیرا روابط فرهنگی و ارزشی را تقویت کرده و یادگیری را جذاب تر می سازد، که منجر به افزایش انگیزه و عملکرد کلی دانش آموزان می شود. (Pitt Teaching, n.d.)



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

در آموزش ابتدایی، یادگیری بر پایه‌ی تجربه، کنجکاوی و تعامل حسی شکل می‌گیرد؛ بنابراین ابزارهایی که امکان «زیستن» مفاهیم را برای کودک فراهم سازند، می‌توانند اثربخشی یاددهی-یادگیری را به طور قابل توجهی افزایش دهند. داستان‌زیستی با فراهم آوردن تجربه‌ی غوطه‌ور، چندحسی و مشارکتی، حتی فراتر از داستان‌گویی می‌تواند بسیاری از این چالش‌ها را کاهش دهد. و این تحول روایی، که به نوعی داستان را نزدیک به تجربه‌ی زیسته می‌کند، حس حضور، همدلی و درگیری عاطفی کاربران را به‌طور چشمگیری افزایش می‌دهد. (McArthur, 2023)

تجربه‌های روایت غوطه‌ور به دانش‌آموزان امکان می‌دهد تا مفاهیم را نه تنها بشنوند یا ببینند، بلکه «در دل داستان» حضور یابند، تعامل کنند و در فرآیند یادگیری نقش فعال داشته باشند. (Petersen, 2021) چنین مشارکتی باعث تقویت انگیزش، افزایش توجه و درگیری شناختی می‌شود، زیرا کودکان از طریق تجربه‌ی مستقیم در موقعیت‌های داستانی، مفاهیم را بهتر می‌فهمند و به حافظه‌ی بلندمدت منتقل می‌کنند. مطالعه‌های مروری نشان داده‌اند که محیط‌های غوطه‌ور می‌توانند همدلی و ارتباط اجتماعی را در یادگیرندگان تقویت کنند و زمینه‌ای برای یادگیری میان‌فردی فراهم آورند. (Zucker, 2021)

داستان‌زیستی هنگامی که بر بستر واقعیت مجازی پیاده شود، با ایجاد حس حضور و غوطه‌وری چندحسی، امکان انتقال مفاهیم انتزاعی را به شکل تصویری و تجربی فراهم می‌کند؛ به‌عنوان مثال، دانش‌آموزان ابتدایی می‌توانند چرخه‌ی آب را از درون تجربه کنند یا در نقش عنصرهای یک آزمایش علمی قرار گیرند که این امر درک مفاهیم را تسهیل و ماندگاری حافظه را افزایش می‌دهد. (Petersen, 2021 & Slater, 2022) پژوهش‌های مروری همچنین نشان داده‌اند که داستان‌زیستی ساختاریافته وقتی با طراحی پداگوژیک همراستا شود، انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را بالا می‌برد و موجب یادگیری معنادار می‌شود. (Makransky et al., 2020)

با وجود همه‌ی نکات مثبت و موثری که بیان شد، معایبی برای این نوع آموزش وجود دارد. دانش‌آموز درون یک جهان هست و در حال گرفتن تصمیمات سرنوشت‌سازی هست که تجربه‌اش را به جلو می‌برد. داستان‌زیستی به وسیله‌ی واقعیت مجازی، موجب تقویت احساس حضور می‌شود؛ یعنی حالتی که در آن مخاطب احساس می‌کند واقعاً در محیط داستان حضور دارد و رویدادها را به‌طور مستقیم تجربه می‌کند. این احساس حضور، به‌عنوان شاخصی کلیدی در پژوهش‌های واقعیت مجازی، به شکل معنی‌داری با افزایش درگیری عاطفی و شناختی مرتبط بوده است. (Bailenson, 2016) از این رو، مخاطبی که در چنین محیطی قرار می‌گیرد، اغلب واکنش‌هایی نزدیک به تجربه‌ی واقعی نشان می‌دهد و این امر هرچند به افزایش باورپذیری و اثرگذاری داستان منجر می‌شود

اگرچه احساس حضور، درگیری عاطفی و واقعیت‌انگاری می‌تواند یادگیری را عمیق‌تر کند، اما همین عوامل ممکن است آسیب‌های جدی شناختی، عاطفی و اخلاقی ایجاد کنند. یکی از مخاطرات اصلی، بار شناختی بیش‌ازحد است؛ زیرا



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

غوطه‌وری شدید و ورودی‌های چندحسی می‌تواند ظرفیت پردازش مغز را اشباع کند و در نتیجه موجب افت یادگیری، اضطراب، یا کاهش توانایی تصمیم‌گیری شود. (Petersen, 2021) علاوه بر این، از آنجا که محیط‌های واقعیت مجازی می‌توانند به سطح بالایی از واقعیت‌پنداری برسند، گاهی یادگیرندگان، به‌ویژه در دوره‌ی ابتدایی، مرز میان تجربه‌ی واقعی و ساختگی را به‌درستی تشخیص نمی‌دهند و این امر ممکن است به بروز هیجان‌های شدید، ترس، یا واکنش‌های عاطفی ناپایدار منجر شود. (Slater, 2016)

خطر دیگر، بار عاطفی بالا است؛ به‌ویژه زمانی که کودک در نقش شخصیت اصلی یک روایت دردناک یا چالش‌برانگیز قرار می‌گیرد، که می‌تواند موجب تنش عاطفی و حتی واکنش‌های شبه‌تروما شود. (Bailey, 2017) همچنین، طراحی ضعیف یا نامناسب روایت‌های داستان‌زیستی ممکن است منجر به تحریف درک اخلاقی یا شکل‌گیری برداشت‌های نادرست از واقعیت شود، زیرا دانش‌آموز تجربه‌ای را زندگی می‌کند که شاید پیامدهای اخلاقی پیچیده یا مبهم داشته باشد، بدون اینکه ابزار تحلیل انتقادی کافی داشته باشد. (Parong, 2021).

همچنین قرار گرفتن مکرر در محیط‌های پرتحرک و غوطه‌ور ممکن است موجب کاهش تحمل شناختی نسبت به یادگیری‌های کم‌تحرک‌تر شود. کودکان پس از تجربه‌ی پی‌درپی محیط‌های شدیداً محرک ممکن است در فعالیت‌هایی مانند خواندن، نوشتن یا گوش‌دادن آرام دچار بی‌حوصلگی یا افت انگیزش شوند. این موضوع در ادبیات مربوط به «اضافه‌بار حسی» دیجیتال به‌روشنی گزارش شده است. (Christakis, 2019) به‌ویژه در دوره‌ی ابتدایی که تقویت مهارت‌های پایه‌ای نیازمند تمرکز پایدار است، می‌تواند به کیفیت یادگیری آسیب بزند.

از دیگر معایب پیامدهای فیزیکی و فیزیولوژیکی استفاده از واقعیت مجازی است. پژوهش‌های اخیر نشان می‌دهد که کودکان ۷ تا ۱۲ سال در معرض خطر بیشتری برای تجربه‌ی سرگیجه، فشار چشمی، بیماری حرکت و اختلالات کوتاه‌مدت هماهنگی حرکتی قرار دارند. (Jerald, 2021) این عوارض نه تنها بر راحتی و سلامت فراگیر تأثیر می‌گذارند، بلکه می‌توانند فرایند یادگیری را مختل کرده و به ایجاد نگرش منفی نسبت به فعالیت آموزشی منجر شوند.

از دیگر مواردی که باید توجه کرد، به پیامدهای هویتی و روان‌شناختی مربوط می‌شود. در داستان‌زیستی، کودک ممکن است در نقش شخصیت‌های داستان به شکل عمیق همذات‌پنداری کند و در نتیجه دچار نقش‌پذیری افراطی یا سردرگمی هویتی موقت گردد؛ پدیده‌ای که در مطالعات «هویت آواتار» مطرح شده است. (Klimmt et al., 2020) برای کودکان دبستانی که در مرحله‌ی رشد هویت و تنظیم عاطفی قرار دارند، این امر می‌تواند تبعات بلندمدت داشته باشد.

علاوه بر این، داستان‌زیستی بر پایه واقعیت مجازی از منظر اقتصادی، نیازمند تجهیزات گران‌قیمت و دسترسی زیرساختی است که می‌تواند شکاف دیجیتال و نابرابری آموزشی را تشدید کند. (OECD, 2023) همچنین، ساختار آماده‌ی



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

محیط های غوطه ور ممکن است فرصت تخیل آزاد و روایی مستقل کودک را محدود کند، که یکی از پایه های رشد شناختی و خلاقیت در سال های ابتدایی است. (Nicolopoulou, 2020)

در مجموع، اگرچه داستان زیستی دارای ظرفیت تبدیل آموزش ابتدایی به تجربه ای فعال، عاطفی و چندحسی است، اما بدون طراحی اخلاقی، نظارت متخصصان، و ترکیب متوازن با روش های سنتی، می تواند به سوگیری شناختی، آسیب های فیزیولوژیک، اختلالات هویتی و تشدید نابرابری منجر شود. در نتیجه، استفاده از داستان زیستی باید با چارچوب های روشن، محدودیت زمانی، و طراحی محتوای مناسب سن انجام گیرد تا این فناوری به جای ایجاد مخاطره، به ابزاری مؤثر برای یادگیری تبدیل شود.

شکاف های تحقیقاتی

با وجود رشد فزاینده مطالعات در زمینه ی واقعیت مجازی و روایت های غوطه ورانه، بررسی ادبیات نشان می دهد که پژوهش درباره ی داستان زیستی در آموزش ابتدایی همچنان با شکاف های مهمی روبه رو است. نخست، بخش عمده ی پژوهش ها به بررسی تجربه ی حضور و واکنش های هیجانی دانش آموزان پرداخته اند. (Hamilton et al., 2021) کمتر مطالعه ای سازوکارهای شناختی و روایی تولید یادگیری را در قالب ترکیب ساختار داستانی، عاملیت کودک و فیزیکال بودن تجربه تحلیل کرده است. به طور مشخص، تعامل میان روایت، درگیری بدن مند و یادگیری معنادار هنوز فاقد یک مدل نظری منسجم است؛ موضوعی که بسیاری از پژوهشگران به آن اشاره کرده اند. (Petersen, 2021)

دوم، مرور مطالعات کمی و کیفی نشان می دهد که پژوهش های موجود عمدتاً کوتاه مدت، آزمایشگاهی یا مبتنی بر نمونه های کوچک بوده اند. (Radianti et al., 2020) در دوره ی ابتدایی تقریباً هیچ مطالعه ای اثرات بلندمدت داستان زیستی بر ماندگاری یادگیری، انتقال یادگیری به دنیای واقعی، و تغییرات انگیزشی پایدار را ارزیابی نکرده است. مطالعاتی که این ادعاها را مطرح کرده اند، مانند نتایج اولیه ی درباره ی تأثیر واقعیت مجازی بر خلاقیت، نیز در چارچوب داستان زیستی انجام نشده و بیشتر بر حضور یا تعامل تمرکز داشته اند. (Irwanto, 2025) بنابراین، کارآمدی پایدار داستان زیستی در آموزش ابتدایی همچنان مجهول است.

شکاف سوم به پیامدهای شناختی و بار شناختی مربوط می شود. چند مرور نظام مند نشان می دهند که، واقعیت مجازی ممکن است باعث افزایش بار شناختی ناسازگار شود و در نتیجه یادگیری را مختل کند. (Parong, 2018) اما هیچ مطالعه ی تجربی مستقلی تأثیر ساختارهای داستان زیستی را بر مدیریت یا تشدید این بار شناختی در کودکان ۶-۱۲ ساله بررسی نکرده است. این موضوع مهم است زیرا کودکان نسبت به بزرگسالان آسیب پذیری بیشتری در پردازش اطلاعات چندحسی و روایی دارند.



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان- اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

چهارم، پژوهش ها درباره ی خطرات روانی و عاطفی مرتبط با همذات پنداری شدید در محیط های غوطه ور، از جمله سردرگمی واقعیت/غیرواقعیت، انتقال هیجانی ناهنجار یا تجربه های بیش از حد تحریک کننده، بسیار محدود است. (Madary, 2016) این در حالی است که ماهیت داستان زیستی، که دانش آموز را «درون» رویداد و نه «ناظر» آن قرار می دهد، می تواند این خطرات را تشدید کند. نبود مطالعات دقیق درباره آستانه های ایمنی، مدت زمان مجاز استفاده و حساسیت های سنی، یک شکاف جدی محسوب می شود.

شکاف پنجم به بافت فرهنگی-آموزشی مربوط است. بیش از ۹۰٪ پژوهش های موجود در کشورهای غربی انجام شده اند. (Radianti et al., 2020) در حالی که روایت ها و سازوکارهای هویت سازی کودکان شدیداً فرهنگی اند. هیچ مطالعه ی جدی درباره ی داستان زیستی در نظام آموزشی ایران یا دیگر کشورهای منطقه انجام نشده است. بنابراین، دانش موجود درباره ی اثرات داستان زیستی عملاً فاقد اعتبار بومی است. از طرفی مطالعات ملی و گزارش های آموزشی نشان می دهند که در ایران نیز تمایل به استفاده از فناوری های غوطه ور در آموزش ابتدایی رو به رشد است اما نیازمند آموزش معلمان، زیرساخت مناسب و محتوای بومی سازی شده است. (رشد، ۱۴۰۳)

هرچند در نگاه کلان هم، هنوز الگوهای طراحی، پروتکل های آموزشی و استانداردهای عملی مختص استفاده از داستان زیستی در آموزش ابتدایی تدوین نشده اند. بیشتر مطالعات یا ابعاد روایی را سطحی بررسی کرده اند یا تجربه های ساده ی واقعیت مجازی را بدون ساختار داستان زیستی طراحی کرده اند (Nausad, 2025). این فقدان باعث می شود که معلمان و طراحان آموزشی نتوانند داستان زیستی را به طور اثربخش در کلاس درس به کار گیرند.

نتیجه گیری

این مقاله مروری بر مفهوم داستان زیستی در آموزش ابتدایی ارائه داد و نشان داد که این رویکرد نوین، به ویژه زمانی که با فناوری واقعیت مجازی تلفیق می شود، ظرفیت قابل توجهی برای ارتقای انگیزه، درگیری شناختی و عاطفی، همدلی، و یادگیری معنادار دانش آموزان دارد. داستان زیستی، با قرار دادن یادگیرنده در قلب روایت و فراهم کردن امکان تصمیم گیری و تجربه ی فعال، فراتر از مدل های سنتی داستان گویی عمل می کند و تجربه ی یادگیری را از حالت خطی و منفعل به یک تجربه مشارکتی و غوطه ورانه تبدیل می نماید. مطالعات خارجی و داخلی نشان داده اند که این رویکرد می تواند مفاهیم پیچیده و انتزاعی را برای دانش آموزان قابل فهم و ملموس کند و همزمان انگیزه و تمرکز آن ها را افزایش دهد. (Slater, 2022; Petersen, 2021; Irwanto, 2022; غریبی، ۱۴۰۰).

این رویکرد با تبدیل دانش آموز از ناظر منفعل به کنش گر فعال روایت، نه تنها انگیزش درونی، همدلی و خلاقیت روایی را به طور معناداری افزایش می دهد (Petersen, 2021; Slater, 2022)، بلکه حافظه ی رویدادی، درک مفاهیم



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان- اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

انتزاعی و مهارت های زبانی را نیز به ویژه در دوره ی ابتدایی به طور چشمگیری تقویت می کند (Petersen, 2021; McArthur, 2023). در شرایطی که آموزش ابتدایی با زوال چندجانبه ای شامل افت مهارت های پایه ی خواندن و ریاضیات، افزایش اضطراب و افسردگی دانش آموزی، کمبود معلم و کاهش منابع مالی مواجه است (Learning Policy Institute, 2025)، داستان زیستی غوطه ور می تواند به عنوان یک پارادایم تحول آفرین عمل کند و بسیاری از این چالش ها را از طریق تجربه ی چندحسی، شخصی سازی شده و فرهنگ محور جبران نماید. (Zucker, 2021)

با وجود مزایای فراوان، داستان زیستی در آموزش ابتدایی با محدودیت ها و چالش های قابل توجهی مواجه است. این محدودیت ها شامل بار شناختی بالا، خطرات روانی و عاطفی، اختلال در انسجام روایی، مسائل فیزیولوژیکی ناشی از واقعیت مجازی، نیاز به زیرساخت های فناورانه و اقتصادی و همچنین فقدان چارچوب ها و استانداردهای آموزشی بومی می شوند. (Jerald, 2021)

داستان زیستی در حال حاضر بیش از آنکه یک راه حل آماده باشد، یک «فرصت استراتژیک» است که نیازمند پژوهش های دقیق، طراحی اخلاق محور و سرمایه گذاری بومی است. در مجموع می توان ادعا کرد که داستان زیستی نه صرفاً یک ابزار فناوری، بلکه یک تغییر پارادایمی در ماهیت یاددهی-یادگیری است که می تواند آموزش ابتدایی ایران را از وضعیت زوال کنونی به سمت یک رنسانس روایی-دیجیتال هدایت کند؛ مشروط بر آنکه با نگاهی انتقادی، فرهنگ محور و کودک محور پیش برویم (غریبی و همکاران، ۱۴۰۰؛ رسولی، ۱۴۰۱).

در پایان می توان گفت که داستان زیستی مبتنی بر واقعیت مجازی، بیش از یک ابزار فناورانه، فرصتی تاریخی برای بازگرداندن جادوی روایت به قلب آموزش ابتدایی است. وقتی کودکی به جای شنیدن قصه، خودش داخل قصه می شود، تصمیم می گیرد، شکست می خورد و پیروز می شود، یادگیری دیگر یک وظیفه ی خشک و اجباری نیست؛ بلکه ماجراجویی ای عمیق، عاطفی و به یادماندنی می شود. این رویکرد می تواند خستگی، بی انگیزگی و فاصله ی عاطفی ای را که امروز در کلاس های درس ابتدایی دیده می شود، به شور، همدلی و حس تعلق و شوق کشف تبدیل کند. کافی است این فناوری را نه به عنوان جایگزین معلم و کتاب، بلکه به عنوان پلی جادویی میان میراث هزاران ساله ی قصه گویی ایرانی و نیازهای کودکان قرن جدید ببینیم؛ آن گاه آموزش ابتدایی ایران نه تنها از زوال فعلی رهایی می یابد، بلکه به یکی از خلاق ترین، انسانی ترین و پیشروترین نظام های آموزشی تبدیل خواهد شد.

پیشنهادهات

با توجه به یافته ها، پیشنهاد می شود:



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

۱. پژوهش های تجربی بلندمدت درباره تأثیر داستان زیستی بر ماندگاری یادگیری، انتقال مهارت ها و انگیزش

پایدار دانش آموزان انجام شود.

۲. توسعه مدل های نظری و چارچوب های طراحی داستان زیستی، با تمرکز بر عاملیت، حضور و پردازش چندحسی

دانش آموز، ضروری است.

۳. مطالعات جامع درباره ایمنی روانی و فیزیولوژیکی استفاده از واقعیت مجازی در مقطع ابتدایی انجام شود تا

دستورالعمل های عملی برای معلمان و طراحان آموزشی تدوین گردد.

۴. پژوهش های بومی و تطبیقی با فرهنگ و زیرساخت های آموزشی ایران انجام شود تا راهکارهای کاربردی

بومی سازی شده ارائه شود.

منابع فارسی

غریبی، ع.، همکاران. (۱۴۰۰). تأثیر واقعیت مجازی بر یادگیری و یادداری دانش آموزان. مجله رشد فناوری آموزشی، شماره ویژه

رسولی، م. (۱۴۰۱). واقعیت مجازی و کیفیت تجربه یادگیری در مدارس ابتدایی. مجله پژوهش های آموزش و پرورش، ۵(۲)، ۱۰-۲

گاتشال، ب. (۱۳۹۱). روانشناسی داستان و آموزش. تهران: انتشارات رشد

رشد، م. (۱۴۰۳). پرونده ی فناوری آموزشی. مجله ی رشد فناوری آموزشی، شماره های مربوط

سنگرنگ، س.، همکاران. (۱۴۰۲). توجه و حافظه در محیط های آموزشی دیجیتال. مجله ی علوم تربیتی ایران، ۲۰(۳)، ۱۵-۳۵

منابع انگلیسی

Alexander, P. A. (2008). Education and learning to think. Academic Press.



ICPSE

2026

<http://icpse.ir>
info@icpse.ir

هجدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی

گرجستان - اسفند ۱۴۰۴ - آکادمی بین المللی علوم و مطالعات گرجستان

17 March 2026 - TBILISI GEORGIA

Bailey, J., & Bailenson, J. (2017). Immersive virtual reality and the developing child. *Pediatrics*, 140(2), e20161242. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1242>

Cummings, J. J., & Bailenson, J. N. (2016). How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive technology on user presence. *Media Psychology*, 19(2), 272–309. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1015740>

Diemer, J., Alpers, G. W., Peperkorn, H. M., Shibani, Y., & Mühlberger, A. (2015). The impact of perception and presence on emotional reactions: A review of research in virtual reality. *Frontiers in Psychology*, 6, 26. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00026>

Edutopia. (n.d.). The power of storytelling in the classroom. <https://www.edutopia.org/article/power-storytelling-classroom>

Green, M. C., Brock, T. C., & Kaufman, G. F. (2004). Understanding media enjoyment: The role of transportation into narrative worlds. *Communication Theory*, 14(4), 311–327. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00303.x>

Harvard Business Publishing. (n.d.). The art of storytelling in education. *Harvard Business Review Education*. <https://hbr.org/education/storytelling>

Harvard Center for Education Policy Research. (2024). Post-pandemic learning loss in elementary education. <https://cepr.harvard.edu/learning-loss-2024>

Johnson-Glenberg, M. (2022). Immersive VR and cognitive load in learning. *Educational Psychology Review*, 34, 123–145. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09627-1>

Makransky, G., & Petersen, G. B. (2021). The cognitive and emotional impact of immersive virtual reality on learning. *Computers & Education*, 174, 104318. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104318>

Makransky, G., Terkildsen, T. S., & Mayer, R. E. (2020). Adding immersive virtual reality to a science lab simulation causes more presence but less learning. *Learning and Instruction*, 60, 225–236. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.07.007>

Martingano, A. J., Greenhoot, A. F., & Zucker, A. (2021). Virtual reality and empathy: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 124, 106912. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106912>

Murray, J. H. (2022). *Hamlet on the Holodeck: Updated digital narrative perspectives*. MIT Press.

Parong, J., & Mayer, R. E. (2021). Cognitive and emotional consequences of immersive VR learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 589–602. <https://doi.org/10.1037/edu0000499>

Pitt Teaching. (n.d.). Using storytelling to engage elementary students. University of Pittsburgh Center for Teaching and Learning. <https://teaching.pitt.edu/resources/storytelling>

Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 74. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>

Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2022). Enhancing presence in immersive virtual environments. *Nature Reviews Neuroscience*, 23, 1–18. <https://doi.org/10.1038/s41583-022-00577-8>

Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer.

Vázquez-Herrero, J. (2024). Immersive stories: From technological determinism towards narrative determinism. *Media and Communication*, 12(1), 45–59. <https://doi.org/10.17645/mac.v12i1.4567>

Wulfschläger, J. (1988). Narrative choice and the reader: The choose-your-own-adventure phenomenon. *Literary Studies Quarterly*, 4(2), 101–120.