



A Study on the Effectiveness of a Humor-Integrated Art Curriculum on the Creativity of Sixth-Grade Elementary Students

Amin Sheikhkanlouy Milan¹, Shahram Ranjdoust^{2✉}, Behbood Yarigholi³

1. Department of Educational Studies and Curriculum Planning, Mara.C., Islamic Azad University, Marand, Iran (E-mail: amin.milan@iau.ac.ir)
2. Corresponding Author, Department of Educational Studies and Curriculum Planning, Mara.C., Islamic Azad University, Marand, Iran (E-mail: Dr.Ranjdoust@iau.ac.ir)
3. Department of Educational Science, Faculty of Education and Psychology, Azarbaijan Shahid Madani University, Tabriz, Iran (E-mail: B.yarigholi@azaruniv.ac.ir)

Article Info

Article type:

Research Article

Article History:

Received: 5 June 2025

Revised: 19 October 2025

Accepted: 8 November 2025

Published: 21 December 2025

Keywords:

art, art education, creativity, humor, sixth grade

ABSTRACT

Objective: Creativity plays a significant role in individual and social development, and art education can provide an appropriate context for its cultivation. Accordingly, the present study aimed to examine the effectiveness of a humor-integrated art curriculum on various dimensions of students' creativity.

Method: This applied experimental study employed a pretest–posttest design with a control group. Multi-stage cluster random sampling was conducted among sixth-grade elementary students in Khoy during the 2022–2023 academic year. A total of 60 students were assigned to either the experimental or control group. The experimental group received instruction through a humor-integrated art curriculum, whereas the control group did not. Creativity was assessed using the Torrance Creativity Questionnaire (1979), and the data were analyzed using univariate analysis of covariance (ANCOVA) in SPSS version 26

Results: The findings indicated that the humor-integrated art curriculum had a significant effect on students' creativity ($p = 0.043$, $F = 1.533$). The eta-squared coefficient (0.749) suggested a strong impact of the intervention on creativity. Moreover, the mean creativity scores of the experimental group were significantly higher than those of the control group.

Conclusions: The results of this study demonstrated that incorporating humor into art education can effectively enhance students' creativity. It is recommended that curriculum development and implementation, particularly in the field of art, utilize creative approaches such as humor integration to further foster students' creative abilities. Future research is suggested to include larger samples and different educational levels to evaluate the effectiveness of this approach under diverse instructional conditions. Applying the findings of such studies can contribute to improving teaching–learning processes and developing creative skills among young learners.

Cite this article: Sheikhkanlouy Milan, A., Ranjdoust, Sh., & Yarigholi, B. (2025). A Study on the Effectiveness of a Humor-Integrated Art Curriculum on the Creativity of Sixth-Grade Elementary Students. *Journal of Learner Based Curriculum and Instruction*, 4(3), 1-16. DOI: 10.22034/lbcij.2025.67712.1279



Extended Abstract

Introduction

Creativity is widely recognized as a cornerstone of both individual growth and societal advancement. It empowers learners to think divergently, solve problems innovatively, and adapt to changing circumstances. Within the educational context, art has long been considered one of the most effective domains for nurturing creativity, as it engages imagination, emotion, and critical thinking simultaneously. Humor, on the other hand, represents a unique cognitive and emotional process that stimulates flexible thinking, facilitates social interaction, and encourages openness to novel ideas. Integrating humor into art education may therefore provide a stimulating learning environment that promotes students' creative potential. In light of this perspective, the present study was conducted with the primary aim of examining the effectiveness of a humor-integrated art curriculum on enhancing various dimensions of creativity—fluency, flexibility, originality, and elaboration—among sixth-grade elementary students.

Methods

This study adopted an applied, quasi-experimental research design using a pretest–posttest model with a control group to ensure scientific rigor. The population included all sixth-grade elementary students in the city of Khoy during the 2022–2023 academic year. Through multi-stage cluster random sampling, 60 students were selected and randomly assigned to two equal groups of 30 participants each—experimental and control. The experimental group received instruction based on a humor-integrated art curriculum developed in accordance with the goals of the national art education program and enriched with humorous elements such as visual jokes, comic storytelling, playful drawing exercises, and creative parody tasks. These instructional activities were designed to foster positive emotions, reduce learning anxiety, and stimulate flexible thinking during the artistic creation process. In contrast, the control group received traditional art instruction based on the standard curriculum without any humor-based interventions.

To evaluate the impact of the intervention, the Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) developed by Torrance (1979) was administered both before and after the implementation of the program. This standardized instrument measures four key components of creativity: fluency (the ability to produce numerous ideas), flexibility (the capacity to generate diverse categories of ideas), originality (the tendency to produce unique ideas), and elaboration (the ability to develop ideas in detail). The data collected were analyzed using univariate analysis of covariance (ANCOVA) with SPSS version 26 to control for pretest differences and assess the main effects of the independent variable—humor-integrated instruction—on the dependent variable, creativity.

Results

The statistical analysis revealed a significant positive effect of the humor-integrated art curriculum on students' overall creativity ($F = 1.533$, $p = 0.043$). Furthermore, the eta-squared coefficient of 0.749 indicated a large effect size, signifying that nearly 75% of the variance in creativity scores could be attributed to the intervention. Comparison of posttest mean scores demonstrated that students in the experimental group outperformed their counterparts in the control group across all subdimensions of creativity. Specifically, improvements were observed in fluency, as students were able to generate a greater number of ideas; in flexibility, as they showed increased ability to switch between categories of thought; in originality, through the production of unique and novel artistic expressions; and in elaboration, by adding more detail and sophistication to their creative works.

The qualitative observations during the instructional sessions also suggested that humor contributed to higher engagement and motivation. Students in the experimental group displayed greater enthusiasm,

more risk-taking in artistic expression, and a stronger sense of collaboration with peers. These behavioral patterns reinforced the quantitative findings and indicated that humor not only enhances creative thinking but also cultivates a positive classroom atmosphere conducive to learning.

Conclusions

The findings of this research provide empirical support for the pedagogical value of integrating humor into art education. Incorporating humorous activities and stimuli within the art curriculum appears to facilitate cognitive flexibility, emotional well-being, and divergent thinking—key components of creative development. This integration transforms the learning environment into a dynamic space where imagination and joy coexist, enabling students to perceive challenges from different perspectives and approach problem-solving with greater originality.

In light of these results, it is recommended that curriculum planners, educational policymakers, and teachers consider humor as an essential pedagogical strategy within art instruction. Designing humor-based learning experiences can not only enhance students' creativity but also improve their emotional resilience, communication skills, and classroom participation. Future studies should expand upon the present research by involving larger and more diverse samples across different grade levels, cultural settings, and art disciplines. Additionally, longitudinal studies could explore the long-term impact of humor-integrated instruction on students' creative development and academic performance.

Ultimately, applying the insights gained from this study can contribute significantly to the enrichment of teaching–learning processes and the development of educational systems that value joy, imagination, and innovation. By recognizing humor as a legitimate and effective tool in the curriculum, educators can foster generations of learners who are not only artistically expressive but also capable of creative thinking essential for the complexities of the modern world.



بررسی اثر بخشی برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش آموزان پایه ششم ابتدایی

امین شیخکانلوی میلان^۱ , شهرام رنج دوست^۲ , بهبود یاریقلی^۳ 

۱. گروه مطالعات تربیتی و برنامه ریزی درسی، واحد مرند، دانشگاه آزاد اسلامی، مرند، ایران (رایانامه: amin.milan@iau.ac.ir)
۲. گروه مطالعات تربیتی و برنامه ریزی درسی، واحد مرند، دانشگاه آزاد اسلامی، مرند، ایران (رایانامه: Dr.Ranjdoust@iau.ac.ir)
۳. گروه علوم تربیتی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شهیدمدنی آذربایجان، تبریز، ایران (رایانامه: B.yargholi@azaruniv.ac.ir)

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی سابقه مقاله: تاریخ دریافت: ۱۵ خرداد ۱۴۰۴ تاریخ بازنگری: ۲۷ مهر ۱۴۰۴ تاریخ پذیرش: ۱۷ آبان ۱۴۰۴ تاریخ انتشار: ۳۰ آذر ۱۴۰۴ کلیدواژه‌ها: آموزش هنر، پایه ششم، خلاقیت، طنز، هنر	هدف: خلاقیت نقش مهمی در پیشرفت فردی و اجتماعی ایفا می‌کند و آموزش هنر می‌تواند بستری مناسب برای پرورش آن باشد. در این راستا، پژوهش حاضر به بررسی اثربخشی برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر ابعاد خلاقیت دانش‌آموزان پرداخته است. روش پژوهش: پژوهش حاضر از نوع کاربردی و آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون و گروه کنترل بود. نمونه‌گیری به‌صورت تصادفی از میان دانش‌آموزان پایه ششم دوره ابتدایی شهرستان خوی در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ انجام شد. در مجموع، ۶۰ دانش‌آموز پسر در دو گروه آزمایش و کنترل جای گرفتند. گروه آزمایش تحت آموزش برنامه درسی هنر آمیخته به طنز قرار گرفت، در حالی که گروه کنترل از این آموزش بهره‌مند نشد. برای سنجش خلاقیت، از پرسشنامه خلاقیت تورنس (۱۹۷۹) استفاده شد و داده‌ها با استفاده از تحلیل کوواریانس تک‌متغیره (ANCOVA) در نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ تحلیل شدند. یافته‌ها: نتایج نشان داد که برنامه درسی هنر آمیخته به طنز تأثیر معناداری بر خلاقیت دانش‌آموزان دارد ($F=1/533$, $p=0/043$). ضریب اتا ($0/749$) حاکی از تأثیر زیاد این مداخله بر خلاقیت بود. میانگین نمرات خلاقیت در گروه آزمایش به‌طور معناداری بیشتر از گروه کنترل بود. نتیجه‌گیری: یافته‌های این پژوهش نشان داد که استفاده از طنز در آموزش هنر می‌تواند نقش مؤثری در تقویت خلاقیت دانش‌آموزان ایفا کند. پیشنهاد می‌شود در تدوین و اجرای برنامه‌های درسی، به‌ویژه در حوزه هنر، از رویکردهای خلاقانه‌ای همچون تلفیق طنز استفاده شود تا زمینه پرورش خلاقیت دانش‌آموزان بیش از پیش فراهم آید. همچنین توصیه می‌شود پژوهش‌های آینده با نمونه‌های گسترده‌تر و در مقاطع تحصیلی مختلف انجام گیرد تا کارآمدی این رویکرد در شرایط متنوع آموزشی مورد ارزیابی قرار گیرد. بهره‌گیری از نتایج چنین مطالعاتی می‌تواند به ارتقای کیفیت فرآیند یاددهی-یادگیری و توسعه مهارت‌های خلاقانه در میان نسل جوان منجر شود.

استناد: شیخکانلوی میلان، امین؛ رنج‌دوست، شهرام؛ و یاریقلی، بهبود (۱۴۰۴). بررسی اثر بخشی برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش آموزان پایه ششم ابتدایی. *برنامه درسی و آموزش یادگیرنده محور*، ۴(۳)، ۱۶-۱. DOI: 10.22034/lbcij.2025.67712.1279



مقدمه

آموزش هنر به عنوان یکی از ارکان اساسی نظام های آموزشی، نقشی مهم در رشد همه جانبه شخصیت دانش آموزان ایفا می کند. هنر نه تنها ابزاری برای بروز خلاقیت و تخیل است، بلکه بستری برای تقویت تفکر انتقادی، افزایش توانایی حل مسئله و پرورش مهارت های ارتباطی به شمار می آید (هایدون^۱ و همکاران، ۲۰۲۳). پرداختن به آموزش هنر در مدارس می تواند به ایجاد تعادل میان ابعاد شناختی، عاطفی و اجتماعی یادگیرندگان کمک کند و آنها را برای مواجهه با پیچیدگی های زندگی فردی و اجتماعی توانمند سازد. از این رو، بهره گیری از رویکردهای نوین در آموزش هنر، مانند استفاده از طنز یا سایر روش های جذاب، می تواند کیفیت یادگیری را ارتقا داده و انگیزه دانش آموزان برای مشارکت فعال در فرآیند آموزشی را افزایش دهد (بیشارا^۲، ۲۰۲۳).

در دنیای معاصر، هوش های هنری و خلاقانه از جایگاهی فزاینده برخوردارند؛ زیرا در مواجهه با پیچیدگی های روزافزون و مسائل چندبعدی جوامع امروزی، ضرورت بهره گیری از ظرفیت های شناختی متنوع برای نیل به موفقیت و پیشرفت بیش از پیش نمایان شده است (آگرانداوال^۳ و همکاران، ۲۰۲۲). هنر، به مثابه یکی از ارکان اساسی حیات انسانی، نه تنها نقشی کلیدی در تعالی زیبایی شناختی و غنای فرهنگی ایفا می کند، بلکه با افزودن قابلیت های منحصر به فرد به ساختار اجتماعی، زمینه ساز توسعه ی فکری، خلاقیت نوآورانه و تحول فرهنگی می شود (نجفی و شیر، ۱۴۰۳). خلاقیت هنری می تواند به عنوان نیروی محرکه ای برای ارائه راهکارهای نوآورانه در مواجهه با چالش های اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی عمل کند. هوش هنری در جوامع معاصر به منزله منبعی بنیادی برای نوآوری، طراحی خلاقانه، تجسم ایده های انتزاعی و انتقال پیام های مفهومی از اهمیت بسزایی برخوردار است (خاکزاد، ۱۳۹۶). از این رو، پرورش مهارت های هنری نقش مؤثری در تقویت توانمندی های شناختی، توسعه تفکر خلاق، شکل دهی ارزش های فردی و اجتماعی، و ارتقای رویکردهای نوین در مواجهه با مسائل پیچیده ایفا می کند (بیشارا، ۲۰۲۳). هنرها به دانش آموزان می آموزند که مسائل میتوانند بیش از یک راه حل داشته باشند و پرسش ها نیز میتوانند بیش از یک پاسخ را به همراه داشته باشند. از طریق هنرها، این مفهوم، دریافت میشود که کارهای خوب با شیوه های مختلفی قابل انجام است (رضایی، ۱۳۹۹). گی^۴ (۲۰۰۴) تربیت هنری با تأکید بر پیامدهای گسترده خود، نقش مؤثری در ابعاد گوناگون حیات فردی و اجتماعی ایفا می کند. این نوع از آموزش، آثار و تأثیرات خود را در سه حوزه اساسی برجسته می سازد: نخست، در شکل گیری و تقویت ارزش های اخلاقی، که از طریق ارتقای حس زیبایی شناسی، همدلی و درک فرهنگی، موجب رشد فضایل انسانی می شود؛ دوم، در پرورش ذهنی و توسعه مهارت های حرفه ای، که با تقویت تفکر خلاق، تجسم فضایی و توانایی حل مسئله، زمینه ساز نوآوری و بهره وری در محیط های کاری می گردد؛ و سوم، در بهبود سلامت روانی و جسمانی، که با ایجاد تعادل عاطفی، کاهش استرس و افزایش هماهنگی های حرکتی، به ارتقای کیفیت زندگی افراد کمک می کند (سانگ^۵ و همکاران، ۲۰۲۱).

مختصات برنامه درسی هنر باید بر پایه مفاهیم زیبایی شناختی، نقد، تاریخ، فرهنگ، دانش و مهارت های مورد نیاز برای طراحی و اجرا بنیان گذاری شود. همچنین، آموزش هنر باید بر محور موضوعات مهم یا اندیشه های پایدار با سایر موضوعات اصلی تلفیق گردد (کیم و هو، ۲۰۱۸). آیزنر (۲۰۰۲) یکی از مهم ترین گام ها برای اصلاح واقعی نظام های آموزشی را تدارک جایگاهی معقول برای هنر در برنامه درسی می داند. در این چارچوب، هنر باید به بخشی اساسی از برنامه درسی مدارس مبدل شود و در کنار مهارت های اساسی سه گانه (خواندن، نوشتن، حساب کردن) که به رسمیت شناخته شده اند، به عنوان چهارمین مهارت اساسی و پایه (thR۴) مورد تأکید قرار گیرد و بی مهری و انزوای تاریخی و سنتی از آن رخت بربندد (لیت و لا، ۲۰۲۳، رسالتی و همکاران، ۱۴۰۲). توجه به آموزش هنر در دوره ابتدایی به ویژه پایه ششم، به دلیل حساسیت این دوره در شکل گیری هویت فردی، اجتماعی و تحصیلی دانش آموزان، ضرورت بیشتری می یابد. پژوهش ها نشان داده اند که تجارب هنری در سال های ابتدایی زندگی می تواند

1. Haydon
2. Bishara
3. Arghandwal
4. Gee
5. Song
6. Kim & Ho
7. Leat & Whelan

رشد ابعاد شناختی، هیجانی و اجتماعی را تسهیل کرده و زمینه‌ساز پرورش خلاقیت در سال‌های بعد شود (وینر^۱ و همکاران، ۲۰۱۳). در واقع، این مقطع تحصیلی نقطه عطفی در تقویت تفکر خلاق، خودآبرازی و انگیزش درونی دانش‌آموزان است و هرگونه غفلت از غنی‌سازی محتوای آموزشی در این مرحله می‌تواند بر فرایند رشد آینده آنان اثرگذار باشد. از این منظر، به‌کارگیری رویکردهای نوآورانه همچون طنز در آموزش هنر می‌تواند به بهبود کیفیت یادگیری، افزایش مشارکت و تقویت انگیزه تحصیلی در دانش‌آموزان ابتدایی بینجامد.

با توجه به تأثیرات و پیامدهای متعددی که طنز در پژوهش‌های مختلف نشان داده است، می‌توان آن را به‌عنوان یکی از ابزارهای مؤثر در پرورش خلاقیت مورد توجه قرار داد. طنز پدیده‌ای چندوجهی و میان‌رشته‌ای است که در تمامی فرهنگ‌ها و زبان‌ها حضوری پررنگ داشته و از جنبه‌های مختلفی مورد مطالعه قرار گرفته است. با این حال، در ادبیات نظری مرتبط با طنز اجماع کاملی در مورد مؤلفه‌های بنیادین آن وجود ندارد (هایدون و همکاران، ۲۰۲۳). این عدم توافق نظری را می‌توان در وجود بیش از یکصد نظریه مختلف پیرامون طنز مشاهده کرد که نشان‌دهنده پیچیدگی ذاتی این مفهوم و گستردگی دیدگاه‌های پژوهشی در این حوزه است (وان پراگ^۲ و همکاران، ۲۰۱۷). با وجود این، طنز می‌تواند به‌عنوان ابزاری کارآمد در برنامه‌های درسی به‌کار گرفته شود، زیرا نقش مهمی در افزایش انگیزش، مشارکت فعال و تثبیت اطلاعات در حافظه ایفا می‌کند. بهره‌گیری از طنز در فرآیند آموزشی نه تنها موجب ارتقای درک و یادگیری عمیق‌تر دانش‌آموزان می‌شود، بلکه به ایجاد محیطی پویا و مثبت کمک کرده و سطح استرس و اضطراب را کاهش می‌دهد. علاوه بر این، طنز با تحریک تفکر خلاق و ارتقای مهارت‌های تفکر انتقادی، زمینه‌ساز یادگیری اثربخش‌تر و پرورش توانمندی‌های شناختی در دانش‌آموزان خواهد شد (ون پراگ و همکاران، ۲۰۱۷، اشمیت و ویلیام^۳، ۲۰۱۱).

یکی از ابعاد اساسی در آموزش هنر، توجه به عناصر برنامه درسی است که چارچوب و جهت‌گیری آموزش را مشخص می‌کنند. منطق برنامه درسی تعیین‌کننده رویکرد کلی و فلسفه حاکم بر آموزش هنر است و اهداف برنامه درسی، غایات و انتظارات تربیتی آن را در سطح دانشی، نگرشی و مهارتی روشن می‌سازند. محتوای برنامه درسی باید متناسب با نیازهای رشدی و فرهنگی دانش‌آموزان انتخاب شود تا بتواند بستر مناسبی برای تجربه‌های هنری معنادار فراهم کند (لیت و لا، ۲۰۲۳). فعالیت‌های یادگیری در آموزش هنر نیز نقش مهمی در فعال‌سازی خلاقیت، بروز تخیل و تقویت توانایی‌های عملی دارند. همچنین زمان و مکان آموزش هنر باید به گونه‌ای طراحی شوند که امکان تمرکز، تجربه عملی و تعامل اجتماعی را برای دانش‌آموزان ایجاد نمایند. در نهایت، ارزشیابی به‌عنوان یکی از عناصر کلیدی برنامه درسی، نباید صرفاً بر بازتولید دانسته‌ها متمرکز باشد، بلکه باید بر سنجش میزان رشد خلاقیت، توانایی‌های هنری و مهارت‌های تفکر انتقادی دانش‌آموزان تمرکز کند (ون پراگ و همکاران، ۲۰۱۷). بدین ترتیب، هم‌افزایی عناصر برنامه درسی می‌تواند آموزش هنر را از یک فعالیت حاشیه‌ای به یک تجربه تربیتی بنیادین و مؤثر تبدیل نماید. در دیدگاه صاحب‌نظران، طنز در آموزش یک ابزار مفید است که می‌تواند برای افزایش مشارکت، نگهداری اطلاعات، کاهش استرس و اضطراب، ترویج خلاقیت و تفکر انتقادی، افزایش انگیزش و ایجاد یک محیط یادگیری مثبت استفاده شود (بوگنار و ابراکوویچ^۴، ۲۰۰۹، تانگ و سونگ^۵، ۲۰۲۰). با این حال، برخی صاحب‌نظران هشدار می‌دهند که استفاده نادرست از طنز می‌تواند باعث ایجاد توهین و ناراحتی برای برخی دانش‌آموزان شود، بنابراین استفاده از طنز باید با مراعات احترام به همه دانش‌آموزان انجام شود (ارجمندی، ۱۳۹۷). علاوه بر این، استفاده از طنز باید با توجه به نوع درس و دانش‌آموزان صورت گیرد و نباید تأثیر منفی بر تجربه یادگیری دانش‌آموزان داشته باشد. در کل، استفاده مناسب از طنز در آموزش می‌تواند به بهبود فرایند یادگیری کمک کند (کیومرثی، ۱۳۹۹). تحقیقات چندی نیز به اثربخشی طنز بر خلاقیت پرداخته‌اند. اشلاخر^۶ (۲۰۱۹) در نتایج تحقیقات خود نشان داده است که مواجهه با طنز می‌تواند فعالیت شبکه‌ای مغز را فعال سازد و به پردازش‌های پیچیده شناختی بینجامد.

1. Winner
2. Van Praag
3. Schmidt & William
4. Bogner & Ibraković
5. Tong & Tsung
6. Schleicher

همچنین نظریه کسلر (۱۹۹۴) بر این نکته استوار است که طنز به دلیل ماهیت غیرمعمول و فاصله گرفتن از الگوهای تکراری، می تواند زمینه ساز آفرینشگری و پرورش ایده های خلاق باشد (مهدوی نژاد و همکاران، ۱۳۹۳). نتایج پژوهش های دیگر نیز تأکید کرده اند که طنز نقشی مثبت و اثرگذار در شکوفایی خلاقیت دارد (کیم و هو، ۲۰۱۸، بیرز فاگرتسن^۱، ۲۰۱۷، میرزازاده و همکاران، ۱۴۰۴ و ون دورن^۲ و همکاران، ۲۰۲۴). از این رو، اگر برنامه درسی هنر آمیخته به طنز در مدارس، به ویژه در دوره ابتدایی و پایه ششم، طراحی و اجرا شود، می تواند ضمن افزایش انگیزه و مشارکت فعال دانش آموزان، به رشد خلاقیت، تقویت تخیل و ارتقای مهارت های تفکر انتقادی آنها کمک کند (ون دورن و همکاران، ۲۰۲۴). در مقابل، فقدان چنین رویکردی موجب تداوم آموزش های خشک و سنتی خواهد شد؛ آموزش هایی که نه تنها فرصت بروز خلاقیت را محدود می کنند، بلکه ممکن است موجب کاهش علاقه به یادگیری، افت انگیزش تحصیلی و شکل گیری نگرش منفی نسبت به درس هنر شوند (میرزازاده و همکاران، ۱۴۰۴).

اگر محیط مدرسه تشویق کننده خلاقیت باشد، نسل آینده انسان هایی خلاق خواهند بود. حتی ویژگی های معماری بنای مدرسه، در کنار دیگر ویژگی های مدیریتی، می تواند به ایجاد یک مدرسه خلاقیت محور بینجامد (قبادی فر و یاسر، ۱۴۰۴). خلاقیت به عنوان یکی از عوامل بنیادین در پیشرفت، نوآوری و توسعه پایدار جوامع شناخته می شود و نقشی کلیدی در حل مسائل پیچیده، ارتقای کیفیت زندگی و افزایش توان رقابتی کشورها دارد. از آنجاکه خلاقیت ماهیتی آموختنی و قابل پرورش دارد، می توان از طریق فراهم سازی شرایط مطلوب، تجهیزات مناسب و امکانات آموزشی مؤثر، زمینه رشد و تقویت آن را ایجاد کرد (شیخلر و مهدی، ۱۴۰۴). در این میان، مدرسه به منزله بستری ایده آل برای آموزش و پرورش خلاقیت در دانش آموزان نقشی اساسی ایفا می کند؛ چراکه با ارائه فرصت های یادگیری متنوع، تشویق به تفکر واگرا و ایجاد فضای نوآورانه، می تواند به شکل گیری و توسعه توانمندی های خلاقانه در نسل های آینده کمک کند (کلارک^۳، ۲۰۱۹). از این رو، توجه به طراحی برنامه های درسی و آموزشی که خلاقیت را محور قرار دهند، ضرورتی اجتناب ناپذیر برای تضمین رشد فردی و اجتماعی دانش آموزان و حرکت جوامع به سوی پیشرفت و تعالی محسوب می شود.

در برنامه درسی رسمی کشور ایران، بیشترین تأکید بر فراگیری انواع معلومات و انتقال واقعیتهای علمی است که با روش های مکانیکی و حافظه ای به یادگیرندگان تحمیل می شود و حاصل آن همان دانش رویه ای در مقابل دانش مفهومی است. حل مسئله و خلاقیت از ممتازترین توانایی های شناختی انسان است (شیخلر و مهدی، ۱۴۰۴). علی رغم تأکید روزافزون بر نقش هنر در پرورش خلاقیت دانش آموزان، همچنان چالش هایی در شیوه های آموزشی این حوزه وجود دارد. بسیاری از برنامه های درسی هنر، به جای تمرکز بر فرآیندهای خلاقانه و تفکر واگرا، بیشتر بر مهارت های فنی و بازتولید الگوهای از پیش تعیین شده متمرکز هستند (کیم و هو، ۲۰۱۸ و رسالتی و همکاران، ۱۴۰۴). از سوی دیگر، طنز به عنوان یک ابزار بالقوه در بهبود یادگیری، افزایش انگیزش و ارتقای تفکر خلاق مطرح شده است، اما پژوهش های اندکی به بررسی ترکیب طنز با آموزش هنر پرداخته اند (مهدوی نژاد و همکاران، ۱۳۹۳، ون پراگ و همکاران، ۲۰۱۷ و اشمیت و ویلیام، ۲۰۱۱). نبود شواهد کافی در مورد تأثیرات برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر رشد خلاقیت دانش آموزان، شکاف قابل توجهی در ادبیات پژوهشی ایجاد کرده است که نیازمند بررسی های عمیق تر است. از این رو، این پژوهش به دنبال بررسی این مسئله است که برنامه درسی هنر آمیخته به طنز تا چه اندازه می تواند در اثربخشی خلاقیت دانش آموزان مؤثر باشد و چگونه می توان از این رویکرد در بهبود کیفیت آموزش هنر بهره برد؟

روش پژوهش

این پژوهش از نوع کاربردی و آزمایشی با طرح پیش آزمون - پس آزمون و با گروه کنترل انجام شد. نمونه گیری به صورت تصادفی خوشه ای چندمرحله ای از میان دانش آموزان دوره ابتدایی شهرستان خوی در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ انجام شد. این پژوهش شامل دو گروه آزمایش و کنترل است که هر دو قبل و بعد از اجرای متغیر مستقل مورد ارزیابی قرار گرفتند. نمونه گیری به صورت تصادفی از میان کلاس های ۳۰ نفری یک مدرسه در شهرستان خوی انجام شد. در این طرح، پیش آزمون (T1) و

1. Beers Fägersten
2. Van Dooren
3. Clark

پس‌آزمون (T2) برای سنجش تأثیر متغیر مستقل (X)، یعنی برنامه درسی هنر آمیخته به طنز، بر خلاقیت دانش‌آموزان استفاده شد. گروه آزمایش تحت آموزش این برنامه قرار گرفت و سپس نتایج آن با گروه کنترل مقایسه شد.

جدول ۱: طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون

انتخاب تصادفی	پیش‌آزمون	متغیر مستقل	پس‌آزمون
گروه آزمایش	T1	X	T2
گروه کنترل	T1	-	T2

از میان مدارس شهرستان، یک مدرسه پسرانه به صورت تصادفی برگزیده شد. سپس دو کلاس پایه ششم به تحقیق اختصاص یافتند؛ یک کلاس ۳۰ نفری به عنوان گروه آزمایش تحت آموزش برنامه درسی هنر آمیخته به طنز قرار گرفت و کلاس دیگر با ۳۰ دانش‌آموز به عنوان گروه کنترل در نظر گرفته شد. در این پژوهش، متغیر مستقل (برنامه درسی هنر آمیخته به طنز) برای گروه آزمایش اعمال شد و تأثیر آن بر متغیر وابسته (خلاقیت) اندازه‌گیری شد. در نهایت، نتایج گروه آزمایش با گروه کنترل مقایسه گردید.

در راستای پاسخگویی به سؤال پژوهش مبنی بر تأثیر برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش‌آموزان، پکیج آموزشی ۱۰ جلسه‌ای با بهره‌گیری از الگوی طراحی آموزشی ADDIE طراحی و تدوین گردید (برنج^۱، ۲۰۱۹). اجرای این برنامه در کلاس درس هنر پایه ششم ابتدایی انجام شد و گروه آزمایش تحت آموزش برنامه درسی هنر آمیخته به طنز قرار گرفت، در حالی که گروه کنترل از آموزش سنتی بهره‌مند شد. این پکیج با رویکرد تلفیقی و هدف ایجاد فرصت‌های یادگیری خلاقانه، ترکیبی از فعالیت‌های نظری و عملی را شامل می‌شود. ساختار جلسات به گونه‌ای طراحی شده است که دانش‌آموزان ابتدا با مفاهیم پایه آشنا شده و سپس از طریق فعالیت‌های عملی به خلق آثار هنری بپردازند. محتوای جلسات با توجه به اصول یادگیری تجربی کولب^۲ (۱۹۸۴) و نظریه خلاقیت تورنس^۳ (۱۹۷۴) تنظیم شده و شامل حوزه‌های متنوعی از هنر مانند کاریکاتور، شعر، تئاتر و صنایع دستی است که همگی با رویکرد طنز ارائه می‌شوند. این طراحی منسجم و هدفمند زمینه را برای درک عمیق‌تر مفاهیم هنری و تقویت توانایی‌های خلاقانه دانش‌آموزان فراهم می‌سازد. مراحل تهیه این پکیج شامل تحلیل، طراحی، توسعه، اجرا و ارزشیابی بوده است.

جدول ۲: گام‌های تهیه پکیج آموزشی بر مبنای الگوی طراحی آموزشی ADDIE

مراحل	فعالیت‌ها
تحلیل	- نیازسنجی از معلمان هنر و دانش‌آموزان - بررسی منابع موجود در زمینه طنز و هنر - تحلیل ویژگی‌های مخاطبان (دانش‌آموزان) - تعیین اهداف یادگیری هر جلسه
طراحی	- طراحی توالی محتوا از ساده به پیچیده - تلفیق نظریه خلاقیت تورنس با آموزش هنر - استفاده از اصول یادگیری تجربی کولب - طراحی فعالیت‌های عملی و تعاملی
توسعه	- تهیه محتوای آموزشی هر جلسه - تولید مواد و رسانه‌های آموزشی - تدوین راهنمای معلم - طراحی کاربرگ‌های دانش‌آموزی

1. branch
2. Kolb
3. Torrance

اجرا	- اجرای آزمایشی پکیج - اصلاح و بازنگری بر اساس بازخوردها - تهیه نسخه نهایی پکیج
ارزشیابی	- ارزشیابی تکوینی در طول اجرا - ارزشیابی پایانی با استفاده از آزمون خلاقیت تورنس - جمع‌آوری و تحلیل نتایج

این پکیج با تأکید بر رویکرد تلفیقی هنر و طنز، فرصت‌های یادگیری متنوعی را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کند تا از طریق تجربه‌های دست‌اول، خلاقیت خود را در قالب‌های مختلف هنری توسعه دهند همچنین، ترکیب طنز و هنر می‌تواند به شکستن الگوهای ذهنی معمول و تقویت تفکر واگرا کمک کند (برنج، ۲۰۱۹).

جدول ۳: گام‌های اجرا و شرح پکیج آموزشی طراحی شده

جلسه	عنوان درس	موضوع	مدت زمان
اول	آشنایی با طنز و کمدی در هنر	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه
دوم	خلق آثار هنری طنز	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه
سوم	کاوش در بیان هنری: معرفی کاریکاتور در مدرسه	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه
چهارم	زنده کردن هنر: ایجاد کاریکاتور درباره مدرسه	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه
پنجم	کاوش در طنز از طریق شعر	هنرهای زبان	۴۵ دقیقه
ششم	ساخت بیت خنده‌دار	هنرهای زبان	۴۵ دقیقه
هفتم	کاوش در کمدی: مقدمه‌ای بر طنز نمایشی	هنرهای نمایشی	۴۵ دقیقه
هشتم	ساخت کمدی: نوشتن و تمرین یک طرح کمدی	هنرهای نمایشی	۴۵ دقیقه
نهم	ساخت خنده: معرفی هنر طنز و ساخت ابزار	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه
دهم	ساخت خنده: ساخت مصنوعات طنز	هنرهای تجسمی	۴۵ دقیقه

برای جمع‌آوری داده‌ها از پرسشنامه خلاقیت تورنس (۱۹۷۹) استفاده شد. این پرسشنامه که توسط تورنس طراحی شده است، شامل ۵۱ سؤال بوده و خلاقیت را بر اساس مؤلفه‌های سیالی، ابتکار، انعطاف‌پذیری و بسط ارزیابی می‌کند. سطح خلاقیت شرکت‌کنندگان بر اساس امتیازات پرسشنامه خلاقیت تورنس طبقه‌بندی شد. نمره ۱۰۰ و پایین‌تر نشان‌دهنده خلاقیت بسیار کم، نمره بین ۱۰۰ تا ۱۲۵ بیانگر خلاقیت کم، نمره ۱۲۵ تا ۱۳۵ معرف خلاقیت متوسط، نمره ۱۳۵ تا ۱۵۰ نشان‌دهنده خلاقیت زیاد، و نمره بین ۱۵۰ تا ۱۸۰ بیانگر خلاقیت بسیار زیاد است. عابدی (۱۳۷۲) پایایی آزمون خلاقیت خود را بر اساس آلفای کرونباخ برای چهار مؤلفه سیالی، ابتکار، انعطاف‌پذیری و بسط، به ترتیب ۰/۷۵، ۰/۶۷، ۰/۶۳ و ۰/۶۱ گزارش کرده است. همچنین، ارجمندیا و همکاران با اجرای این آزمون بر روی یک گروه ۴۰ نفری، ضریب همبستگی ۰/۹۱ را بین نمرات دو نیمه آزمون به دست آورد که نشان‌دهنده پایایی بالای آن است (ارجمندی و همکاران، ۱۴۰۱). در پژوهش انسیه و همکاران (۱۴۰۰)، پایایی آزمون بر اساس ضریب آلفای کرونباخ برای مؤلفه‌های سیالی ۰/۶۲، ابتکار ۰/۵۱، انعطاف‌پذیری ۰/۵۴، بسط ۰/۵۶ و کل خلاقیت ۰/۶۹ گزارش شده است. همچنین، عابدی (۱۹۹۲) برای بررسی روایی آزمون، از روش همبستگی گشتاوری بین این آزمون و آزمون‌های ملاک استفاده کرد. در این بررسی، ضرایب همبستگی بین نمرات بخش‌های چهارگانه آزمون خلاقیت و آزمون تورنس، آزمون دانشگاه دوستو^۱، نمرات آموزگاران و نمرات درسی محاسبه شد. نتایج نشان داد که ضرایب همبستگی بین نمرات چهارگانه آزمون خلاقیت و نمرات درسی در سطح ۱٪ از نظر آماری معنادار بوده و در دامنه‌ای بین ۰/۲۱۵ (بین نمره ریاضی و سنجش ابتکار) تا ۰/۵۴ (بین نمره ریاضی و انعطاف‌پذیری) قرار داشتند (خاکزاد، ۱۳۹۴).

جدول ۴: مشخصات سوال‌های پرسشنامه خلاقیت تورنس (عابدی، ۱۳۷۲)

سوال‌ها	مولفه‌ها	دامنه نمرات
۱ تا ۲۲	سیال بودن	۲۲ تا ۶۶
۲۳ تا ۳۳	ابتکار	۱۱ تا ۳۳
۳۴ تا ۴۹	انعطاف پذیری	۱۶ تا ۴۸
۵۰ تا ۶۰	بسط	۱۱ تا ۳۳
۶۰	خلاقیت کل	۶۰ تا ۱۸۰

عابدی (۱۳۷۲) پایایی این آزمون را بر اساس آلفای کرونباخ^۱ در چهار مولفه سیال بودن، ابتکار، انعطاف پذیری و بسط را به ترتیب (۰/۷۵، ۰/۶۷، ۰/۶۱ و ۰/۶۱) گزارش کرده است. ارجمندها اجرای آزمون سنجش خلاقیت علبدی روی یک گروه ۴۰ نفری ضریب همبستگی ۰/۹۱ بین نمره‌های دو نیمه آزمون به دست آورد که حاکی از پایایی بالای این آزمون است (خاکزاد، ۱۳۹۶). برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از دو روش توصیفی (فراوانی و درصد نمرات آزمودنی‌ها، میانگین و انحراف استاندارد) و روش استنباطی تحلیل کواریانس تک متغیره (آنکوا) به کمک نرم افزار SPSS نسخه ۲۶ بهره گرفته شد.

یافته‌ها

برای پاسخ به سوال پژوهش از تحلیل کواریانس (ANCOVA) استفاده شده است. نخست در بخش توصیفی برای متغیر نمرات خلاقیت که دارای ۵ گویه می باشد، میانگین و انحراف معیار در پیش‌آزمون و هم در پس‌آزمون به تفکیک گروه کنترل و آزمایش محاسبه شده است. در پیش‌آزمون، میانگین نمرات متغیر خلاقیت در گروه کنترل برابر ۲/۸۶ و در گروه آزمایش برابر ۳/۰۱ است. در پس‌آزمون، میانگین متغیر خلاقیت در گروه کنترل برابر ۳/۰۸ و در گروه آزمایش برابر ۳/۵۶ است.

جدول ۵: جدول شاخص‌های توصیفی نمرات متغیر خلاقیت

گروه	تعداد دانش آموز	میانگین	انحراف معیار
کنترل	۳۰	۲.۸۶	۱.۹۰
آزمایش	۳۰	۳.۰۱	۱.۰۶
کنترل	۳۰	۳.۰۸	۱.۴۳
آزمایش	۳۰	۳.۵۶	۱.۴۱

تحلیل کواریانس دارای پیش فرض‌هایی است که مهمترین آنها نرمال بودن توزیع متغیر وابسته، همگنی شیب رگرسیون‌ها و همگنی واریانس گروه‌ها است. جهت بررسی بهنجار بودن توزیع جامعه از آزمون نا پارامتری کولموگروف - اسمیرنوف تک بعدی استفاده شد. نتایج بررسی این مفروضه برای خلاقیت و دانش در جدول ۶ آمده است.

جدول ۶: نتایج آزمون کولموگروف- اسمیرنوف جهت بررسی نرمال بودن توزیع نمرات

پیش خلاقیت (N=۳۰)	پس خلاقیت (N=۳۰)	
۹۶/۸۳۳۳	۹۷/۹۰۰۰	میانگین
۵/۱۶۰۰۸	۵/۶۵۲۸۹	انحراف معیار
۰/۱۱۱	۰/۱۱۷	مطلق
۰/۱۱۱	۰/۱۰۷	مثبت
-۰/۱۰۸	-۰/۱۱۷	منفی
۰/۱۱۱	۰/۱۱۷	Test Statistic
۰/۲۰۰c, d	۰/۲۰۰c, d	سطح معنی داری

آزمون کولموگروف-اسمیرنوف برای بررسی نرمال بودن توزیع نمرات خلاقیت انجام شد. مقادیر آماره تی برای پیش آزمون و پس آزمون به ترتیب ۰/۱۱۱ و ۰/۱۱۷ گزارش شده است. مقادیر سطح معنی داری هر دو آزمون برابر با ۰/۲۰۰ است که بالاتر از سطح خطای ۰/۰۵ می باشد. همچنین، مقادیر مطلق، مثبت و منفی تفاوت های تجمعی بین توزیع نمونه و توزیع نرمال را نشان می دهد و اختلاف قابل توجهی مشاهده نمی شود. بنابراین می توان نتیجه گرفت که نمرات خلاقیت در هر دو مرحله پیش آزمون و پس آزمون از توزیع نرمال تبعیت می کنند و تحلیل های پارامتری مانند ANCOVA برای بررسی تأثیر برنامه آموزشی قابل استفاده است.

جدول ۷: نتایج بررسی فرض همگنی واریانس با آزمون لوین

Sig	df _۲	df _۱	F	خلاقیت
۰/۰۸۰	۲۸	۱	۳/۲۹۳	

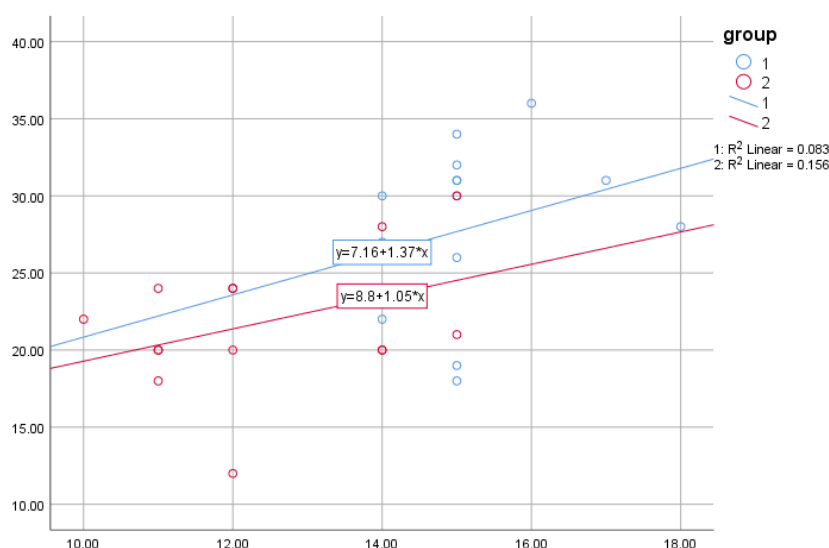
نتایج درج شده در جدول فوق ($p > ۰/۰۵$) نشان می دهد که مفروضه همگنی واریانس ها در مورد نمرات خلاقیت محقق شده است. مفروضه ی مهم دیگر اجرای تحلیل کوواریانس همگنی ضریب رگرسیون متغیر همپراش (پیش آزمون) روی متغیر وابسته (پس آزمون) در گروه ها است. به منظور بررسی این مفروضه، آزمون اثرات بین آزمودنی اجرا شد که نتایج آن در جدول ۸ ارائه شده است.

جدول ۸: آزمون پیش فرض همگنی ضرایب رگرسیون در خلاقیت برای گروه های کنترل و آزمایش

منبع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داری
پیش آزمون خلاقیت	۴۳۴/۸۸۲	۱	۴۳۴/۸۸۲	۴۹/۸۳۴	۰/۰۰۰
گروه * پیش آزمون	۹/۶۵۱	۱	۹/۶۵۱	۱/۱۰۶	۰/۳۰۳

نتایج آزمون همگنی ضرایب رگرسیون برای خلاقیت و دانش در گروه های آزمایش و کنترل ارائه شده است. از آنجا که مقدار F محاسبه شده برای تعامل گروه و پیش آزمون ($p > ۰/۰۵$) در سطح کمتر از ۵ درصد معنادار نیست، داده ها فرضیه همگنی شیب های رگرسیونی را تایید می کنند.

برای بررسی خطی بودن رابطه بین متغیر وابسته و متغیر همراه، در این پژوهش متغیر وابسته پس آزمون در نظر گرفته شده که باید با پیش آزمون (به عنوان متغیر همراه) رابطه ای خطی داشته باشد. با استناد به نمودار پراکنش ۱ و خطوط رگرسیونی، مشخص شد که این رابطه خطی در هر دو گروه برقرار است.



نمودار ۱: نمودار پراکنش متغیر خلاقیت به تفکیک دو گروه آزمایش و کنترل

پس از تحقق مفروضات تحلیل کوواریانس چند متغیره در ادامه به تفکیک فرضیات پژوهشی به ارائه یافته ها پرداخته می شود.

جدول ۹: نتایج فرض همگنی شیب رگرسیون ها برای نمرات خلاقیت

منبع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داری
اثر گروه *پیش آزمون	۳/۳۶۵	۴	۰/۸۴۱	۱/۲۸۲	۰/۳۱۲
خطا	۱۲/۴۶۸	۱۹	۰/۶۵۶		

فرض همگنی شیب رگرسیون ها بررسی شده است. سطح معنی داری اثر گروه *پیش آزمون برابر ۰/۳۱۲ است. با توجه به اینکه این مقدار بزرگتر از ۰/۰۵ است نتیجه گرفته می شود که فرض همگنی شیب رگرسیون ها تایید می شود. بنابراین بین متغیر وابسته (پس از آزمون) و متغیر کوواریت (پیش آزمون) در درون گروه ها رابطه خطی وجود دارد.

جدول ۱۰: نتایج آزمون لوین برای برابری واریانس نمرات خلاقیت در گروه ها

F	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	سطح معنی داری
۱/۷۳۶	۳	۲۰	۰/۱۹۲

برابری واریانس متغیر در دو گروه با استفاده از آزمون لوین بررسی شده است. سطح معنی داری بزرگتر از ۰/۰۵ آزمون لوین مندرج در جدول فوق نشان می دهد که مفروضه همسانی واریانس ها در گروه های مورد مطالعه برای انجام تحلیل کوواریانس برقرار است. لذا پیش شروط تحلیل کوواریانس برقرار است و می توانیم از آن استفاده کنیم.

جدول ۱۱: نتایج آزمون تحلیل کوواریانس برای نمرات خلاقیت

منبع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داری	مجذور اتا
اثر پیش آزمون	۰/۴۰۸	۱	۰/۴۰۸	۰/۶۱۴	۰/۰۱۲	
اثر گروه	۳/۰۵۸	۳	۱/۰۱۹	۱/۵۳۳	۰/۰۴۳	۰/۷۴۹
خطا	۱۲/۶۳۹	۱۹	۰/۶۶۵			
کل	۳۴۸/۰۰۰	۲۴				

نتایج تحلیل کوواریانس حاکی است که اثر پیش آزمون در سطح احتمال ۹۹ درصد معنی دار می باشد ($p=0/012$) و $F=0/614$. یعنی بین نمرات پیش آزمون و پس آزمون خلاقیت رابطه معنی داری وجود دارد. اثر گروه در سطح احتمال ۹۹ درصد معنی دار می باشد ($p=0/043$ و $F=1/533$). یعنی پس از تعدیل نمرات پیش آزمون، میزان نمرات پس آزمون خلاقیت در گروه کنترل و گروه آزمایش دارای تفاوت معنی داری می باشد. به عبارتی خلاقیت، تفاوت معنی داری در گروه کنترل و گروه آزمایش دارد. همچنین ضریب اتا (۰/۷۴۹) نشان می دهد که برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر زیادی داشته است.

جدول ۱۲: میانگین تعدیل شده نمرات خلاقیت

گروه	تعداد	میانگین تعدیل شده	خطای معیار
کنترل	۲۴	۳/۰۸	۰/۲۴۲
آزمایش	۲۴	۳/۹۸	۰/۲۴۲

میزان نمرات خلاقیت در گروه کنترل ($m=3/08$) و گروه آزمایش ($m=3/98$) دارای اختلاف می باشند. به عبارتی، برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر دارد.

بحث

هدف این پژوهش بررسی تأثیر برنامه درسی هنر آمیخته به طنز بر خلاقیت دانش آموزان پایه ششم بود. برای این منظور، یک پکیج آموزشی ۱۰ جلسه‌ای با بهره‌گیری از الگوی طراحی آموزشی ADDIE تدوین شد که فعالیت‌های نظری و عملی را با رویکرد طنز تلفیق می‌کرد تا فرصت‌های یادگیری خلاقانه فراهم شود. یافته‌های پژوهش نشان داد که آموزش هنر آمیخته به طنز به‌طور معناداری خلاقیت دانش آموزان را افزایش داده است. تحلیل کوواریانس (ANCOVA) نشان داد که پس از کنترل اثر پیش‌آزمون، تفاوت معناداری بین گروه آزمایش و گروه کنترل وجود دارد ($F=1/533, p=0/043$) و ضریب اتا $0/749$ بیانگر تأثیر قوی برنامه بر خلاقیت است. میانگین نمرات خلاقیت در گروه آزمایش بالاتر از گروه کنترل بود ($3/98$ در مقابل $3/08$).

این یافته با پژوهش‌های پیشین همسو است. به‌عنوان مثال، افشارکهن (۱۳۹۷) نشان داده است که طنز آموزشی موجب تلطیف فضای یادگیری، ارتقای توجه و اعتمادبه‌نفس و تسهیل فرآیند آموزش می‌شود. همچنین، ارجمندی (۱۳۹۹) نشان داد که برنامه‌های پرورش خلاقیت در آموزش هنر موجب رشد خلاقیت دانش آموزان می‌شوند، که با اثر مثبت برنامه درسی هنر آمیخته به طنز در پژوهش حاضر همخوانی دارد. یافته‌ها همچنین نشان دادند که طنز با کاهش اضطراب و افزایش انعطاف‌پذیری شناختی، زمینه‌ساز خلاقیت بیشتر می‌شود؛ این موضوع با نتایج افشارکهن (۱۳۹۷) در آموزش ریاضی همسویی دارد. در سطح بین‌المللی، پژوهش‌هایی مانند بیشارا (۲۰۲۳) و لیت و لا (۲۰۲۳) نیز نشان داده‌اند که آموزش مبتنی بر طنز و تفکر خلاقانه می‌تواند انگیزه، عملکرد تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان را افزایش دهد.

نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که برنامه درسی هنر آمیخته به طنز توانسته است ابعاد مختلف خلاقیت دانش آموزان را تحت تأثیر قرار دهد. از منظر ابعاد شناختی، طنز به‌عنوان یک محرک شناختی عمل کرده است؛ زیرا با ایجاد موقعیت‌های غیرمعمول و غیرمنتظره، فرآیند تفکر دانش آموزان را تحریک کرده و آن‌ها را به جستجوی راه‌حل‌ها و ایده‌های نوآورانه ترغیب نموده است. این یافته‌ها با نظریه‌های یادگیری تجربی و خلاقیت همخوانی دارند که تأکید می‌کنند قرار گرفتن یادگیرنده در موقعیت‌های چالش‌برانگیز و خلاقانه، امکان بازآرایی مفاهیم و ایجاد ارتباطات جدید بین ایده‌ها را فراهم می‌سازد. در ابعاد عاطفی، محیط آموزشی مبتنی بر طنز باعث کاهش فشارهای روانی و اضطراب مرتبط با یادگیری شده است. ایجاد فضای آموزشی لذت‌بخش، دانش آموزان را قادر ساخته تا با انگیزه و اعتمادبه‌نفس بیشتری به فعالیت‌های خلاقانه بپردازند. بر اساس پژوهش‌های پیشین، کاهش استرس یادگیری موجب افزایش انعطاف‌پذیری شناختی و بهره‌وری در حل مسئله می‌شود و این امر می‌تواند توضیح‌دهنده رشد خلاقیت در گروه آزمایش باشد. ابعاد اجتماعی نیز نقش مؤثری در تحقق خلاقیت داشته است. استفاده از طنز در فعالیت‌های گروهی تعامل بین دانش آموزان را افزایش داده و فرصتی برای تبادل ایده‌های نو فراهم کرده است. این تعاملات موجب تقویت اعتمادبه‌نفس در بیان افکار خلاق و ارتقای مهارت‌های تفکر جمعی شده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که محیط‌های یادگیری تعاملی و گروهی، که با طنز و فعالیت‌های جذاب همراه هستند، به‌طور مؤثری ظرفیت خلاقیت اجتماعی و همکاری گروهی دانش آموزان را تقویت می‌کنند. از منظر ابعاد اجرایی، طراحی منسجم برنامه درسی و بهره‌گیری از روش‌های مبتنی بر طنز موجب جذابیت و مشارکت فعال دانش آموزان شده است. ساختار جلسات که ترکیبی از فعالیت‌های نظری و عملی بود، فرصت کافی برای تجربه، آزمون و خطا و خلق آثار هنری فراهم نمود و محیط یادگیری را انعطاف‌پذیرتر ساخت. این ویژگی‌ها، در کنار کاهش محدودیت‌های سنتی آموزش هنر، زمینه‌ساز توسعه مهارت‌های تفکر واگرا و افزایش توانمندی‌های خلاقانه شده‌اند. نتایج نشان می‌دهند که برنامه درسی هنر آمیخته به طنز نه تنها موجب افزایش خلاقیت دانش آموزان می‌شود، بلکه محیط یادگیری را پویا، مشارکتی و انگیزه‌بخش می‌کند. این یافته‌ها اهمیت بازنگری در شیوه‌های سنتی آموزش هنر و جایگزینی آن‌ها با رویکردهای نوآورانه و تعاملی را برجسته می‌سازد و پیشنهاد می‌کند که معلمان و برنامه‌ریزان آموزشی از روش‌های خلاقانه برای تقویت توانمندی‌های شناختی، عاطفی و اجتماعی دانش آموزان بهره گیرند.

با توجه به نتایج به دست آمده، توصیه می شود که سیاست گذاران آموزشی، معلمان و طراحان برنامه های درسی به استفاده از روش های مبتنی بر طنز و خلاقیت در آموزش هنر توجه کنند. از جمله اقدامات عملی می توان به فراهم سازی بودجه و حمایت مالی، برگزاری دوره های آموزشی برای معلمان، تدوین راهنماهای آموزشی و بسته های کمک آموزشی، تغییر محتوای کتاب های درسی برای ایجاد فضای خلاقیت و به کارگیری روش های ارزشیابی عملکردی و پروژه محور اشاره کرد. این اقدامات می تواند اجرای موفق برنامه درسی هنر آمیخته به طنز را تسهیل کرده و زمینه توسعه مهارت های شناختی و خلاقیت دانش آموزان را فراهم سازد.

تقدیر و تشکر

نویسندگان بدین وسیله بابت فراهم کردن زمینه اجرای پژوهش تشکر و قدردانی می نمایند. همچنین از تمامی افرادی که در جمع آوری داده ها، تحلیل نتایج و نگارش مقاله همکاری داشته اند، و نیز از دانش آموزان و معلمانی که در اجرای برنامه آموزشی مشارکت کردند، صمیمانه قدردانی می شود.

References

- Abedi, J. (1993). Creativity and a new method for its measurement. *Psychological Researches*, 2(1-2), 46-54. <https://sid.ir/paper/425227/fa> [in Persian].
- Afshar-Kohan, Z. (2016). *The impact of a humor-integrated mathematics curriculum on students' mathematical creativity*. Allameh Tabataba'i University. [in Persian].
- Amini, M., Satari, S., & Rastgoo, A. (2021). Validation of the effects of education assessment in elementary schools. *Educational Leadership and Management Quarterly*, 4, 217-238. [in Persian].
- Ansieh, A., Arjomandnia, G., Lavasani, A., & Afrooz, G. (2021). Investigating the intelligence, personality, and creativity profiles of gifted students. *Innovation and Creativity in Humanities*, 11(1), 1-22. [in Persian].
- Arghandwal, N. A., Wali, A. Z., Popal, A. W., & Nabavi, S. A. (2022). *Humor: A teaching tool to use rather than ignore*. Paper presented at the International Conference on Multidisciplinary Research.
- Arjomandi, B. (2018). Effectiveness of creativity development programs in the art curriculum on the creativity of elementary students. *Royesh Psychology Journal*, 7(4), 65-88. [in Persian].
- Beers Fägersten, K. (2017). English-language swearing as humor in Swedish comic strips. *Journal of Pragmatics*, 121, 175-187.
- Bishara, S. (2023). Humor, motivation and achievements in mathematics in students with learning disabilities. *Cogent Education*, 10(1). doi:10.1080/2331186X.2022.2162694
- Bognar, B., & Ibraković, V. (2009). Creativity in teaching plant production. *Educational Journal of Living Theories*, 2(2), 232-256.
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Clark, J. H. (2019). The state kills, we kill, everyone kills: Cracking and framing the field with humor. *Political Geography*, 68, 131-138.
- Ghobadifard, M., & Yaser, M. (2024). *Investigating the impact of art on students' creativity growth and progress*. Paper presented at the Conference on Management and Education Research in Education. [in Persian].
- Haydon, G., Reis, J., & Bowen, L. (2023). The use of humour in nursing education: An integrative review of research literature. *Nurse Education Today*, 126, 105827.
- Khakzad, F. (2015). *The effect of teaching the Thinking and Research course using participatory, synectics, and traditional methods on creativity and social adaptability of sixth-grade students in Piranshahr*. University of Tehran, Faculty of Psychology and Educational Sciences. [in Persian].
- Kim, B., & Ho, W. (2018). Emergent social practices of Singapore students: The role of laughter and humour in educational gameplay. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 16, 85-99.
- Kioumarthi, G. (2019). *Familiarity with the role of art in advancing educational activities in schools*. Madreseh Publications. [in Persian].
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Leat, D., & Whelan, A. (2023). Innovative pedagogies in relation to curriculum. In *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)* (pp. 132-141).
- Mahdavi Nejad, G., Mahdavi Nejad, M., & Silvayeh, S. (2013). The impact of artistic environments on students' creativity. *Educational Innovations*, 12. [in Persian].
- Mirzazadeh-Haddadan, C., Chalabi, A., Mostafanajad, N., & Naeibi, M. (2024). *Fostering creativity through art education: The role of art in enhancing self-expression, problem-solving skills, and appreciation of diverse cultures and perspectives*. Paper presented at the Iranian Conference on Management and Humanities Research. [in Persian].

- Najafi, S., & Shiri, K. (2024). *Implications of art education in the development and cultivation of students' creativity*. Paper presented at the National Conference on Management, Psychology, and Behavioral Sciences. [in Persian].
- Resalati, S., Sarani-Shendo, F., & Farshasalar, M. (2024). *Investigating the impact of music and art education on the development of normative intelligence and students' creativity*. Paper presented at the Iranian Conference on Management and Humanities Research. [in Persian].
- Rezaei, M. (2019). Developing a theoretical model of aesthetic and artistic education in the formal and general education system of the Islamic Republic of Iran. [in Persian].
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative*: John Wiley & Sons.
- Schleicher, A. (2019). *Teaching Excellence through Professional Learning and Policy Reform: Lessons from Around the World*: OECD Publishing.
- Schmidt, M., & William, L. (2011). *The Relationship of Arts Education to Student Motivation, Self-Efficacy, and Creativity in Middle Schools*. University of North Carolina.
- Sheikhlari, R., & Mahdi, R. (2024). Analysis of user interface graphics in Google's culture and art application based on Guilford's creativity components. *Rahpouyeh Visual Arts*, 7(1), 49-58. [in Persian].
- Song, K., Williams, K. M., Schallert, D. L., & Pruitt, A. A. (2021). Humor in multimodal language use: Students' Response to a dialogic, social-networking online assignment. *Linguistics and Education*, 63, 100903.
- Tong, P., & Tsung, L. (2020). Humour strategies in teaching Chinese as second language classrooms. *System*, 91, 102245.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Princeton, NJ: Personal Press.
- Van Dooren, W., Lem, S., De Wortelaer, H., & Verschaffel, L. (2019). Improving realistic word problem solving by using humor. *The Journal of Mathematical Behavior*, 53, 96-104.
- Van Praag, L., Stevens, P. A., & Van Houtte, M. (2017). How humor makes or breaks student-teacher relationships: A classroom ethnography in Belgium. *Teaching and Teacher Education*, 66, 393-401.