



تأثیر بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی

The Effect of Group Games on the Moral Judgment of Third Grade Male Elementary School Students

Saba Safarian
Keyvan Salehi
Marzieh Dehghani

صبا صفریان*
کیوان صالحی**
مرضیه دهقانی***

Abstract

The purpose of this study was to investigate the effect of group games on the moral judgment of third grade male elementary students. In this applied research, a pre-test-post-test with control group was conducted. The research population consisted of all third grade elementary school students in Nourabad Delfan enrolled in the school year 2021-2022. The samples consisted of third generation boys selected through product sampling. The subjects were 30 male students randomly divided into two groups of 15. Moral Judgment questionnaires (MJT) were used in the pretest phase. After protocol validation, the experimental group entered into group games based on the protocol in 10 sessions of 50 minutes and the control group did not participate in the experimental conditions. Data were analyzed using analysis of covariance. SPSS 10 software was used. The results showed that there was a significant difference between the two groups after the pretest was removed and that the average ethical judgment of the entire experimental group had increased. The effect size ($\eta^2 = 0.802$) confirms the high influence of group games in explaining the variance in students' ethical judgment. Consequently, group games can be used as part of the empowerment.

Keywords: Group Games, Moral Judgment, Third-Grade Students, Quasi-Experimental.

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی تأثیر بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی بود. این پژوهش، کاربردی و از نوع شبه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه گواه است. جامعه پژوهش شامل تمامی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی شهرستان نورآباد دلفان بود که در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ مشغول به تحصیل بودند. نمونه آماری شامل دانش‌آموزان پسر پایه سوم بود که به روش نمونه‌گیری دردسترس انتخاب شدند. آزمودنی‌ها شامل ۳۰ دانش‌آموز پسر در دو گروه ۱۵ نفره بود که به روش تصادفی در دو گروه آزمایش و گواه قرار گرفتند. در مرحله پیش‌آزمون، از پرسشنامه‌های قضاوت اخلاقی (MJT) استفاده شد. بعد از رواسازی پروتکل، گروه آزمایش طی ده جلسه ۵۰ دقیقه‌ای براساس پروتکل تدوین شده در بازی‌های گروهی وارد شدند و گروه گواه در شرایط آزمایشی قرار نگرفتند. داده‌ها با استفاده از تحلیل کوواریانس و با نرم‌افزار SPSS نسخه ۱۰ تحلیل شد. یافته‌ها نشان داد پس از حذف اثر پیش‌آزمون، بین دو گروه، تفاوت معناداری وجود دارد و میانگین قضاوت اخلاقی کل گروه آزمایش، افزایش یافته است. اندازه اثر به‌دست‌آمده ($\eta^2 = 0.802$) بر تأثیر بالای بازی‌های گروهی در تبیین واریانس متغیر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان صحه می‌گذارد. در نتیجه می‌توان از بازی‌های گروهی به‌عنوان بخشی از برنامه‌های توانمندسازی دانش‌آموزان استفاده کرد.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های گروهی، قضاوت اخلاقی، پایه سوم ابتدایی، شبه‌تجربی.

* کارشناسی ارشد تحقیقات آموزشی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

** نویسنده مسئول: استادیار گروه روش‌ها و برنامه‌های آموزشی و درسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

*** دانشیار گروه روش‌ها و برنامه‌های آموزشی و درسی، دانشکده روان‌شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

مقدمه

دوران کودکی مهم‌ترین و حساس‌ترین دوران شکل‌گیری شخصیت هر فرد است که بی‌توجهی به آن نتایج جبران‌ناپذیری به دنبال دارد؛ چرا که پایه و اساس جامعه را کودکان آن جامعه خواهند ساخت (خدا، مدانلو، ضیایی و کشتکار، ۱۳۸۸؛ کوشان و بهنام‌وشانی، ۱۳۸۰). بازی ابرازی است که کودکان به کمک آن خود را بیان می‌کنند و برای هر کودک فارغ از نژاد و ملیت، وسیله‌ای مناسب به‌منظور تخلیه هیجان‌ها و ابراز خود است. مطابق مطالعات انجام‌گرفته، بازی‌های مختلف از جمله بازی‌های نمایشی، آموزشی، سنتی، ویدیویی و توسعه‌یافته می‌تواند بر عملکرد تحصیلی، رشد اخلاق و رشد زبان تأثیرگذار باشد و مهارت‌های پایه و اجتماعی را به کودکان بیاموزد (تسونگ-ین، مارتینو یو-لون، ۲۰۲۱؛ کلارکسون، ۲۰۲۲؛ کنان‌اوغلو و دوران، ۲۰۲۱؛ بیلدریم و باران، ۲۰۲۱؛ اهلوی-دلایر، اسپیوزا و ماسون، ۲۰۱۸). در دوران کودکی میانه (۱۲-۶ سال) انجام بازی‌های گروهی یک فعالیت اصلی اجتماعی به‌شمار می‌رود که از نزدیک با رشد مثبت اجتماعی و عاطفی مرتبط است (فرناندز، ۲۰۱۹). موضوع بازی در آموزش و پرورش و به‌خصوص تعلیم و تربیت از اهمیت فراوانی برخوردار است و در اسناد بالادستی و برنامه‌درس ملی بدان اشاره‌های فراوان شده است (شورای عالی آموزش و پرورش، ۱۳۹۱).

از طرفی یکی از چالش‌های اصلی دوران کودکی، پذیرش قواعد اجتماعی^۱ محیط پیرامون کودک است. قواعد اخلاقی^۲، از انواع قواعد اجتماعی است که در رفتار نمود پیدا می‌کند و با آن در ارتباط است (کلارکسون، ۲۰۲۱؛ ایزنبرگ، زهو و کولر، ۲۰۰۱؛ خاکپور و مهرآفرید، ۱۳۹۳). این قواعد مشوق افراد برای انجام‌دادن اعمال خیر و ضامن درستکاری افراد است. کودکان باید قواعد اخلاقی و قوانین اجتماعی را یاد بگیرند، اما مطالعه اینکه کودکان چگونه این قوانین را بیاموزند و اجرا کنند، معمولاً با عنوان اخلاقی‌بودن یا رشد اخلاقی مطرح شده است. کلبرگ معتقد بود که درک کودکان از مفاهیم اخلاقی نیز همانند رشد شناختی طی توالی نامتغیری از مراحل رشد صورت می‌گیرد (یعقوبی و بیات، ۱۳۹۵). می‌توان گفت انسان با حس اخلاقی متولد می‌شود، این حس در خانواده ظاهر می‌شود، از معلمان الگو می‌گیرد و از طریق اجتماع تغذیه می‌شود. در حقیقت، خانواده، مدرسه و اجتماع، قواعد اخلاقی را براساس اصول عدالت و در نظر گرفتن حقوق دیگران آموزش می‌دهند، اما اینکه کودکان چگونه میل درونی برای پیروی از قواعد اخلاقی را پیدا می‌کنند، در مراحل رشد متفاوت است. تعاریف متفاوتی از قضاوت اخلاقی^۳ به‌وسیله نظریه‌پردازان مطرح شده است. از دیدگاه پیاژه^۴ (۱۹۳۲) قضاوت اخلاقی، به چگونگی نظر شخص درباره مقررات، آداب و رسوم و هنجارهایی که مردم باید در تعامل با دیگران رعایت کنند و برداشت او از آن‌ها اشاره دارد که با رشد فکری و به تبع آن رشد اخلاقی، همراه با افزایش سن در افراد تکامل می‌یابد (پیاژه، ۱۹۳۲ به نقل از خاکپور و مهرآفرید،

-
1. social rules
 2. ethical rules
 3. moral judgment
 4. Piaget, J.

۱۳۹۱). در واقع قضاوت اخلاقی فرایندی است که در آن، شخص تصمیم می‌گیرد چه چیزی از نظر اخلاقی درست و چه چیزی نادرست است (کومار، ۲۰۱۷).

از زمان پیدایش انسان، قضاوت اخلاقی نقش بسیار مهمی داشته است. قرآن کریم آیات بسیاری را در خصوص فضایل اخلاقی مطرح کرده است. نمونه آن را در سوره‌های قلم (آیه ۴)، شعرا (آیه ۱۳۷)، شمس (آیه ۱۲-۹) می‌توان دید. روان‌شناسان بسیاری نیز به نظریه‌پردازی درباره قضاوت اخلاقی پرداخته‌اند؛ نظریه پیازه (۱۹۳۲) در این خصوص نشان می‌دهد در دوره ابتدایی، کودکان توانایی پذیرش قواعد اخلاقی را دارند. همچنین کلبگ به‌عنوان نظریه‌پرداز بعد از پیازه در خصوص قضاوت اخلاقی چنین اذعان می‌کند: «استدلال اخلاقی^۱ به‌عنوان پایه‌ای از عملکرد اخلاقی دارای سه سطح و شش مرحله است». دانش‌آموزان ابتدایی مطابق نظریه کلبگ در سطح یک و مرحله اول رشد اخلاقی قرار دارند. دانش‌آموزان در این مرحله از رشد کلبگ، متناسب با سنین دوره «توجه به تنبیه و فرمان‌برداری» را می‌گذرانند (پیازه، ۱۹۳۲ به نقل از رضایی و حسینی‌نسب، ۱۳۹۶). این مرحله نشان از اهمیت و حساسیت آموزش قواعد اخلاقی در دوره دبستان دارد. افزون بر نظر روان‌شناسان و نظریه‌پردازان درباره اهمیت رشد قضاوت اخلاقی، در اسناد بالادستی نظام تعلیم و تربیت، نظیر برنامه درس ملی نیز بر اخلاق و رشد آن و نیز کارکرد اخلاقی آنان تأکیدات فراوان شده است. اسناد مصوب نشانگر دغدغه تربیت اخلاقی به‌عنوان هدف کلان حاکمیتی و بالطبع هدف نظام تربیت رسمی و عمومی است. در سند چشم‌انداز برنامه درس ملی، اخلاقی‌بودن، یکی از ملاک‌های شهروند مطلوب جمهوری اسلامی تعریف شده است. در متن سند آمده است: «جامعه ایرانی در افق این چشم‌انداز یک جامعه اخلاقی و متکی بر اصول اخلاقی خواهد شد» (حسنی، ۱۳۹۵). طبق تحقیقات و مشاهدات میدانی و با وجود اهمیت فراوانی که اخلاق و قضاوت اخلاقی دارد، دوران کودکی را می‌توان دوران مهم رشد اخلاق دانست (جعفریان، ۱۳۹۸)؛ زیرا اخلاق بخش جدایی‌ناپذیر زندگی انسانی است و افراد به کمک اخلاق، رفتار درست را براساس اصول مورد قبول جامعه می‌آموزند (دوران و فتحی آشتیانی، ۱۳۹۷). دستیابی به این مهم بدون تمرین و آموزش برای درک احساس دیگران و قراردادن خود به‌جای آن‌ها میسر نیست (رضایی، حجازی و کارشکی، ۱۳۹۹). در جامعه کنونی برای آموزش و نهادینه کردن اخلاق، تلاش هدفمندی به‌صورت عملی صورت نگرفته است و شیوه آموزش عمدتاً به‌صورت وعظ و خطابه دیده می‌شود. همین مسئله مانعی جدی در برابر تحقق اهداف آموزش و پرورش می‌شود (مامی و امیریان، ۱۳۹۵).

به‌سادگی می‌توان استنباط کرد که رشد قضاوت اخلاقی از اولویت‌ها و موضوعات مهم جامعه است و رشد یا عدم رشد آن به شرایط، زمینه و آموزش‌های محیط خانواده و مدرسه وابسته است. پژوهش‌های انجام‌شده نشان داده‌اند که توجهی مدارس به تربیت اخلاقی دانش‌آموزان و اولویت‌نداستن آن، زمینه‌ای مناسب برای بروز پیامدهایی نامناسبی نظیر شکل‌گیری روحیه لذت‌محوری افراطی در دانش‌آموزان، بروز اخلاق ابزاری و انفعال و بدبینی را به‌وجود می‌آورد (یادگاری، صالحی و سجادیه، ۱۳۹۸). به نحوی دیگر می‌توان گفت در

1. ethical reasoning

صورت توجه و پرداختن به این مهم می‌توان آثار مثبتی در جامعه نظیر رابطه قوی با سلامت روان، پذیرش مسئولیت، ابراز درست احساسات، احترام گذاشتن، پذیرش خود و دیگران، حرمت خود، کاهش اضطراب و افزایش اعتماد به نفس را در کودکان ایجاد کرد و در صورت بی‌توجهی و نپرداختن به این امر مهم، باید منتظر تبعاتی برای دانش‌آموز از قبیل طرد شدن از سوی همسالان، مشکلات تحصیلی، مشکلات ارتباط بین‌فردی و در ادامه معضلات اجتماعی مانند بزهکاری، ناسازگاری اجتماعی، ایجاد یأس و ناامیدی نسبت به آینده در جامعه بود (ابراهیمی، اصلی‌پور و خسروجاوید، ۱۳۹۸).

مرور پژوهش‌های انجام‌شده بیانگر آن است که در زمینه مطالعات مرتبط با تأثیر بازی‌های گروهی بر متغیر رشد قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پایه سوم دبستان، مستقیم پژوهشی انجام نگرفته است. از آنجا که از نظر پیاژه (۱۹۳۲)، دانش‌آموزان ابتدایی به‌خصوص دوره اول ابتدایی، در مرحله آموزش‌پذیری از طریق بازی و دست‌ورزی (اعمال محسوس و عینی) قرار دارند (پریخ، نادری و آقامحمدیان شعریاف، ۱۳۹۲) و شهرستان نورآباد جزو مناطق آموزشی محروم است و کمبود امکانات آموزشی و پرورشی دارد، دانش‌آموزان این ناحیه با مشکلاتی از جمله مشکلات فرهنگی و اجتماعی مواجه هستند و در برخورد با دوستان خود مؤلفه‌های اخلاقی مثل احترام، وظیفه‌مداری و مسئولیت‌پذیری را به‌ندرت رعایت می‌کنند؛ بنابراین پژوهش حاضر با توجه به حساسیت این مرحله رشد و نتایج یافته‌های پژوهشی مبنی بر مفید بودن روش بازی‌های گروهی (عبدالمالکی و آرمند، ۱۳۹۵) بر متغیرهای مختلفی، نظیر خودکارآمدی^۱، پیشرفت تحصیلی^۲ و خلاقیت (فروزان‌فر، ۱۳۹۴)، اعتماد به نفس، عواطف فردی^۳ (فرناندز، ۲۰۱۹)، مهارت‌های میان‌فردی^۴ (کرامتی، محمدی و حقیقت، ۱۳۹۸)، دینداری^۵ (پوروپوس و پوروپوس، ۲۰۱۷)، مهارت استدلال^۶ (امره، ۲۰۲۱)، بهبود تفکر^۷ (هوشیار و همکاران، ۲۰۲۱) اخلاق (ساویز، حجازی، افروز و صالحی، ۱۳۹۹) در این مرحله از رشد، با به‌کارگیری انواع بازی‌های گروهی تأثیر این شیوه را بر رشد قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر پایه سوم شهر نورآباد بررسی می‌کند. بدین ترتیب پژوهش حاضر با هدف پاسخگویی به این سؤال که «آیا بازی‌های گروهی بر رشد قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان تأثیرگذار است» طراحی و اجرا شده است.

روش

جامعه آماری، نمونه و روش اجرای پژوهش

پژوهش حاضر به‌لحاظ هدف کاربردی و به‌لحاظ نحوه گردآوری اطلاعات از نوع شبه‌آزمایشی با طرح

-
1. self-efficacy
 2. academic achievement
 3. individual emotions
 4. interpersonal skills
 5. religiosity
 6. reasoning skills
 7. improve thinking

پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه گواه است. بررسی تأثیر بین متغیرها برحسب اهداف پژوهش تحلیل شده است. جامعه آماری این پژوهش را دانش‌آموزان پسر پایه سوم در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ شهر نورآباد تشکیل داده‌اند. روش نمونه‌گیری پژوهش از نوع نمونه‌گیری در دسترس است. بدین صورت که ۳۰ نفر از دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی به شیوه در دسترس، با توجه به ملاک‌های ورود و خروج پس از اخذ رضایت از آن‌ها انتخاب شدند. ملاک‌های ورود به پژوهش عبارت است از سن ۹ سال و جنسیت پسر و ملاک‌های خروج نیز شامل تمایل نداشتن افراد برای شرکت در پژوهش بوده است.

شیوه اجرای پژوهش

در این پژوهش، پس از ارزیابی ملاک‌های ورود و خروج، به منظور جلوگیری از غیرطبیعی و تصنعی شدن جریان پژوهش، دانش‌آموزان شرکت‌کننده در طرح، به طور مستقیم در جریان اهداف پژوهش قرار نگرفتند و بدین وسیله اثرات واکنشی این پدیده کنترل شد. در پژوهش انجام گرفته در ابتدا و قبل از هرگونه عمل آزمایشی، از هر دو گروه گواه و آزمایش (۳۰ نفر)، پیش‌آزمون از طریق پرسشنامه‌های قضاوت اخلاقی (MJT) (۱۹۹۸) گرفته شد، سپس دانش‌آموزان به صورت تصادفی در دو گروه ۱۵ نفره، گروه آزمایش و گواه گمارده شدند. در این پژوهش، بازی‌های گروهی در قالب ده جلسه ۵۰ دقیقه‌ای (هر هفته دو جلسه)، حدوداً به مدت ۴۰ روز روی ۱۵ دانش‌آموز پسر پایه سوم شهرستان دلفان، روستای دوره که در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ مشغول به تحصیل بودند، اجرا شد. در انتهای جلسات مربوط به بازی‌های گروهی، از نمونه‌های پژوهشی پس‌آزمون گرفته شد. در مرحله طراحی اقدامات آزمایشی، از بازی‌های گروهی که مناسب رده سنی ۸ تا ۱۲ سال بود، استفاده شد؛ چرا که طبق نظریه پایانه، کودکان در این سن در مرحله عملیات عینی و محسوس^۱ قرار دارند (نادری، ۱۳۹۲) و نیازمند یادگیری و فعالیت از طریق حواس پنج‌گانه و بازی هستند. به همین دلیل ۱۹ بازی کودکان متناسب با ویژگی‌های دانش‌آموزان انتخاب شد. بازی‌ها اهدافی اخلاقی و آموزشی نظیر ایجاد شادی و نشاط، همکاری، احترام، بخشش، کنترل خشم، مسئولیت‌پذیری و وظیفه‌مداری، دوری از توهین، حرص‌نخوردن و... را که از جمله زیرمجموعه‌های قضاوت اخلاقی بود، داشتند. در ادامه، برنامه مداخله به لحاظ روایی محتوایی^۲ توسط متخصصان بررسی شد. برای این منظور و همچنین به منظور رفع برخی نواقص و تطابق بیشتر با نیازهای افراد نمونه (دانش‌آموزان پسر پایه سوم) فهرست واری مرتب با اهداف آموزشی و فعالیت‌های مربوطه (بازی‌های آموزشی) در اختیار ده متخصص (۳ نفر دکتری روان‌شناسی و ۷ نفر معلم متخصص در حوزه ابتدایی) قرار گرفت. مطابق الگوی تعیین روایی محتوایی لاوشه^۳، اهداف آموزشی به صورت طیف لیکرت^۴ با سه گزینه «ضروری»، «مفید ولی غیرضروری» و

1. objective and tangible operation
2. content validity
3. content validity of Lavache
4. likert range

«غیرضروری» ارزیابی شد. از بین ۱۹ بازی انتخاب شده ۳ بازی، حداقل مقدار روایی محتوایی لاوشه (CVI) را کسب نکردند ($CVI < 0/62$) و از پروتکل حذف شدند (از نظر صاحب‌نظران، بازی‌های مناسبی با اهداف نبودند). پس از انجام تحلیل‌های لازم، میانگین روایی محتوایی ($0/79$)، نشانگر وضعیت مناسب پروتکل تدوین شده بود. برای هر جلسه دو بازی (در مجموع ۱۶ بازی) پیشنهاد داده شد.

ابزار سنجش

پرسشنامه‌های قضاوت اخلاقی^۱ (MJT)

برای اندازه‌گیری قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان از پرسشنامه قضاوت اخلاقی استفاده شد. این آزمون در سال ۱۹۷۱ ساخته شد و در ۱۹۹۸ نسخه تجدیدنظریافته آن تدوین شد. آزمون قضاوت اخلاقی برای کودکان برمبنای الگوی یک آزمون هوش کلی است که شامل سؤال‌های استدلال، قوه تشخیص، بهترین پاسخ‌ها و... است. با این تفاوت که همه سؤال‌های معنای اخلاقی دارد. این آزمون برای کودکان ۶ تا ۱۱ ساله ساخته شده است. قضاوت اخلاقی «توانایی ارزیابی موقعیت‌ها و امور اخلاقی به‌عنوان غلط یا درست برمبنای آگاهی از ملاک‌های اخلاقی است». این ابزار در سال ۱۳۷۹ توسط ابوالفضل کرمی به فارسی ترجمه شد (زادشیر، استکی و امامی‌پور، ۱۳۸۸)؛ بنابراین آزمون، مرکب از تعدادی سؤال است که کودک باید درمورد آن‌ها تصمیم اخلاقی بگیرد، زمینه کار اخلاقی را در اظهارنظرها گروه‌بندی کند، رابطه کلمات با معنای اخلاقی را برقرار کند، یک عمل خاص را ارزیابی کند، در برابر مشکلات اخلاقی استدلال منطقی کند و ارزش‌های اخلاقی مناسب را انتخاب کند. سؤال‌های این آزمون برای ارزش‌های اساسی زیر طراحی شده است. این ارزش شامل «وظیفه» به معنی انجام کارهایی که برعهده فرد است، «احترام»، «نقض عهد»، «طهارت به معنی تمیزی ذهن و بدن»، «بخشش»، «حرص به معنی خواستن هرچیزی که فرد ببیند»، «خشم»، «فضیلت به معنی انجام عمل خوب»، «دروغ»، «انتقام»، «سرقت به معنی استفاده از وسایل دیگران بدون اجازه»، «راستگویی» و «گناه به معنی انجام عمل ناپسند» بودند. نمره این سؤال‌ها دوازده‌گانه بود و بین دو ارزش صفر و یک قرار داشت؛ به این صورت که در بین گزینه‌های مربوط به هر سؤال، فقط یک گزینه صحیح بود. در پژوهش انجام‌گرفته، برای تعیین روایی پرسشنامه، پرسشنامه در اختیار استاد راهنما و مشاور حوزه تعلیم و تربیت قرار گرفت که با صلاحدید آن‌ها و در ویرایش نهایی پرسشنامه، با همان ۵۰ سؤال برای اجرا آماده شد. همچنین براساس یافته‌های پژوهش‌ها، پرسشنامه مقیاس قضاوت اخلاقی، دارای روایی سازه‌ای و محتوایی است. در پژوهش انجام‌گرفته، پایایی پرسشنامه با استفاده از آلفای کرونباخ $0/8$ محاسبه شد. همچنین پایایی این آزمون با استفاده از فرمول اسپرمن براون^۲ $0/93$ است. ابافت شلمزاری و قربانی (۱۳۹۷) آلفای کرونباخ را برای پایایی پرسشنامه قضاوت اخلاقی $0/73$ و ضریب پایایی را از طریق آلفای کرونباخ و

1. Moral Judgment Test (MJT)

2. Spearman-Brown formula

تصنیف به ترتیب ۰/۶۱ و ۰/۶۲ به دست آورد. این مقدار نشان‌دهنده این است که پرسشنامه قضاوت اخلاقی (MJT) از روایی و پایایی قابل قبولی برای قضاوت اخلاقی برخوردار است. خلاصه برنامه اجرا شده در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱. خلاصه محتوای دوره آموزشی برای گروه آزمایش

مدت	اقدامات انجام گرفته	هدف جلسه	ردیف
۵۰ دقیقه	در جلسه اول، بازی‌های گروهی مختلف شناسایی شدند. با دانش‌آموزان ارتباط مثبتی برقرار شد. از میان بازی‌های شناسایی شده، بازی‌های گروهی که اهداف خاص پژوهش را برای دانش‌آموزان دنبال می‌کردند و در عین حال لذت بخش بوده و تعامل دانش‌آموزان را بالا می‌بردند، انتخاب شدند. سپس دانش‌آموزان در قالب گروه‌های پنج‌نفره به صورت تصادفی (قرعه‌کشی) در سه گروه گمارده شدند. قبل از آزمایش از ۳۰ دانش‌آموز (گروه گواه و آزمایش) پیش‌آزمون گرفته شد.	آشنایی و ایجاد ارتباط دوستانه و با دانش‌آموزان برای جلب مشارکت آن‌ها و گروه‌بندی آنان	جلسه اول
۵۰ دقیقه	در جلسه دوم، دانش‌آموزانی که در گروه‌های پنج‌نفره قرار گرفته بودند (به صورت قرعه‌کشی)، در دو بازی گروهی «دستش‌ده» و «با توپ روی دایره» شرکت کردند.	هدف از این جلسه، همکاری و کمک اعضای گروهی برای موفقیت گروهی و انجام وظیفه گروهی، کنترل خشم برای ازدست‌دادن امتیاز، بخشیدن اعضای گروه و حرص نخوردن به خاطر ازدست‌دادن امتیاز	جلسه دوم
۵۰ دقیقه	در جلسه سوم، دانش‌آموزان در گروه‌های پنج‌نفری خود بازی «پرتقال بده» را انجام دادند. بازی دیگری که در این جلسه اجرا شد، بازی «پرتاب توپ» بود.	تقویت حس همکاری و پرورش صفاتی نظیر احترام، انجام وظیفه تلاش کردن در قبال گروه، جلوگیری از انتقام گرفتن، بخشش اعضای گروه و بدون اجازه دست‌نزدن به وسایل سایر گروه‌ها	جلسه سوم
۵۰ دقیقه	در جلسه چهارم، بازی گروهی «بدون چشم کاردستی بساز» و بازی «کی مهربون تره» اجرا شد.	کنترل خشم، احترام به هم‌گروهی‌ها در نحوه صدا زدن، بخشیدن اشتباه اعضای گروه، حرص نخوردن، تمیز نگاه داشتن محیط اطراف و تقویت حس مسئولیت‌پذیری	جلسه چهارم
۵۰ دقیقه	در جلسه پنجم، «بازی وسطی» و همچنین بازی «پرتاب کن و بشین» اجرا شد.	تقویت حس وظیفه گروهی، تمرین صبر برای نوبت گروهی‌شان، تقویت حس احترام و قدردانی و ایجاد شادی و نشاط	جلسه پنجم
۵۰ دقیقه	در جلسه ششم، گروه‌های پنج‌نفره بازی گروهی «امدادی» و بازی گروهی «با گچ، چیزهایی را روی سنگ ترسیم کنید» را بازی کردند.	برقراری روحیه همدلی و کمک به اعضای گروه، تقویت راست‌گویی در بیان احساسات، تمیزی محیط اطراف و تقویت مهارت دور کردن حس‌های منفی از خود	جلسه ششم
۵۰ دقیقه	جلسه هفتم، بازی گروهی «تو نقاشی من را بکش و من نقاشی تو را» و همچنین «بادکنک‌بازی» اجرا شد.	توجه به طهارت، مثبت‌اندیشی، دست‌نزدن به وسایل دیگران و احترام به سایر اعضا	جلسه هفتم
۵۰ دقیقه	در جلسه هشتم، گروه‌های پنج‌نفره به بازی «خرگوش و شکارچی» و بازی «خنده بر هر درد بی‌درمان، دواست» بود.	کنترل خشم، همکاری، همدردی و وظیفه‌مداری در قبال سایر اعضای گروه	جلسه هشتم
۵۰ دقیقه	در جلسه نهم از بازی، «قطار بازی» و همچنین بازی «ساخت اشکال غیرهمگون» اجرا شد.	تقویت روحیه همکاری و همدلی، تقویت بخشش در بین اعضا و احترام در بین اعضای گروه	جلسه نهم
۵۰ دقیقه	در پایان از همه نمونه‌های پژوهش پس‌آزمون گرفته شد.	دریافت بازخوردهای حاصل از بازی‌های گروهی و اجرای پس‌آزمون	جلسه دهم

روش تحلیل داده‌ها

برای تحلیل داده‌ها و پاسخ به سؤال‌های پژوهش از آزمون تحلیل کوواریانس تک‌متغیره^۱ استفاده شد. اجرای آزمون با نرم‌افزار SPSS نسخه ۱۰ صورت گرفت.

یافته‌ها

الف) توصیف جمعیت‌شناختی

دانش‌آموزان شرکت‌کننده در پژوهش حاضر، با جنسیت پسر در رده سنی ۱۰-۹ سال بوده (پایه سوم ابتدایی) که به دلیل محدودیت‌های موجود (بیماری کرونا و فعالیت حداقلی مدارس به صورت حضوری) از یک کلاس در یک مدرسه در شهرستان نورآباد لرستان با روش دردسترس انتخاب شدند. تعداد دانش‌آموزان شرکت‌کننده در پژوهش ۳۰ نفر بوده که با استفاده از روش انتساب تصادفی به صورت قرعه‌کشی در دو گروه ۱۵ نفره آزمایش و گواه جایگذاری شدند.

شاخص‌های توصیفی پرسشنامه قضاوت اخلاقی، نظیر میانگین و انحراف معیار نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون دانش‌آموزان به تفکیک خرده‌مقیاس (ابعاد) آن و برای گروه‌های گواه و آزمایش و میزان کشیدگی و چولگی نمرات در هر گروه در جدول ۲ آمده است.

ب) شاخص‌های توصیفی

جدول ۲. شاخص‌های توصیفی نمرات دانش‌آموزان در پیش‌آزمون و پس‌آزمون به تفکیک گروه و خرده‌مقیاس

متغیرها	پیش‌آزمون			پس‌آزمون				
	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی
وظیفه	۰/۲۶۶	۰/۲۱۵	-۰/۵۴۹	-۰/۳۳۱	-۰/۴۲۸	۰/۲۱۵	۰/۲۸۶	-۰/۵۷۲
احترام	۰/۲۷۷	۰/۱۹۵	-۰/۴۵۱	-۰/۵۵۵	-۰/۳۶۶	۰/۲۲۰	-۰/۲۰۶	-۰/۷۴۰
نقض عهد	۰/۲۴۴	۰/۲۶۶	-۰/۵۵۵	-۱/۱۳۲	-۰/۳۳۳	۰/۳۰۸	۰/۶۲۳	-۰/۱۷۹
طهارت	۰/۴۰۱	۰/۲۴۵	-۰/۸۴۱	-۰/۴۷۰	-۰/۶۴۴	۰/۲۶۶	۰/۱۲۸	-۱/۳۴۸
بخشش	۰/۲۲۲	۰/۲۰۵	-۰/۳۱۲	-۰/۴۰۴	-۰/۳۷۷	۰/۱۷۲	۰/۲۸۲	۱/۴۰۱
حرص	۰/۱۳۳	۰/۳۰۸	-۰/۳۱۲	-۰/۴۰۴	-۰/۱۶۶	۰/۲۴۳	۰/۷۸۸	-۱/۶۱۵
خشم	۰/۲۳۳	۰/۴۸۷	-۰/۷۸۸	-۱/۶۱۵	-۰/۳۳۳	۰/۴۸۷	۰/۷۸۸	-۱/۶۱۵
فضیلت	۰/۴۰۴	۰/۲۰۲	-۰/۴۹۳	-۰/۵۹۸	-۰/۴۹۳	۰/۱۹۸	-۰/۱۴۹	-۰/۸۴۴
دروغ	۰/۷۳۳	۰/۲۲۵	-۰/۲۵۶	-۰/۵۰۵	-۰/۷۳۴	۰/۳۰۵	-۰/۹۳۸	۰/۵۱۷
انتقام	۰/۱۳۳	۰/۱۸۵	۱/۷۴	-۰/۱۰۶	-۰/۲۸۳	۰/۲۶۵	۰/۵۳۱	-۰/۷۹۱
سرقت	۰/۲۲۶	۰/۱۹۸	-۰/۲۱۰	-۱/۱۱۸	-۰/۲۵۳	۰/۲۳۲	۰/۳۴۴	-۱/۳۱۵
راستگویی	۰/۶۳۳	۰/۳۱۹	-۰/۸۰۲	-۰/۱۲۷	-۰/۶۶۶	۰/۲۵۸	۰/۲۸۲	۱/۴۰۱
گناه	۰/۱۲۲	۰/۱۳۳	-۰/۵۵۵	-۱/۱۳۲	-۰/۲۳۳	۰/۱۶۴	۰/۰۶۲	-۰/۸۱۰

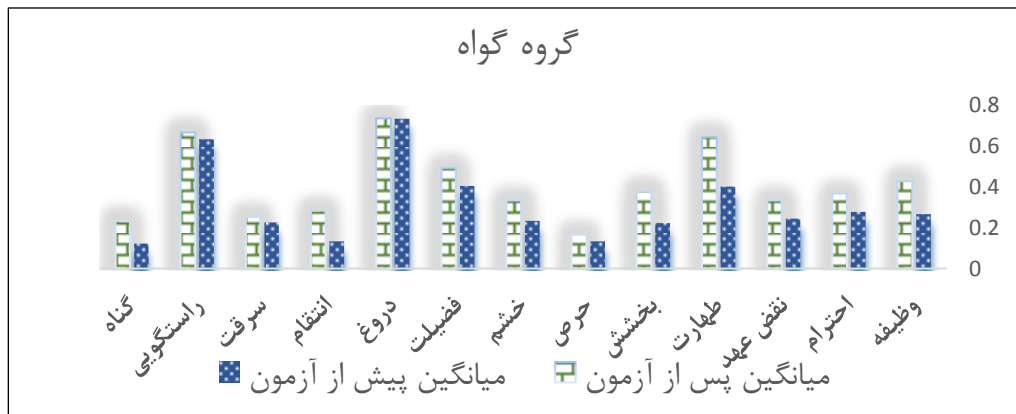
گروه گواه

1. univariate analysis of covariance

ادامه جدول ۲. شاخص‌های توصیفی نمرات دانش‌آموزان در پیش‌آزمون و پس‌آزمون به تفکیک گروه و خرده‌مقیاس

گروه آزمایش	پیش‌آزمون				پس‌آزمون			
	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی	میانگین	انحراف معیار	چولگی	کشیدگی
وظیفه	۰/۲۹۵	۰/۱۷۴	۰/۱۲۷	-۱/۰۳۲	۰/۷۱۴	۰/۱۷۰	۰/۲۹۰	-۰/۷۵۴
احترام	۰/۳۷۷	۰/۲۷۷	۰/۵۷۹	-۰/۱۶۱	۰/۷۰۱	۰/۱۹۱	-۰/۱۱۸	-۰/۴۴۳
نقض عهد	۰/۳۱۱	۰/۲۳۴	۰/۰۹۲	-۰/۶۶۹	۰/۷۳۳	۰/۳۱۳	-۱/۰۴۴	۰/۴۹۶
طهارت	۰/۶۲۲	۰/۳۵۳	-۰/۵۳۱	-۰/۷۹۱	۰/۸۲۲	۰/۲۴۷	-۱/۰۷۴	-۰/۱۰۶
بخشش	۰/۴۲۲	۰/۲۹۴	۰/۱۱۶	-۰/۴۵۸	۰/۷۱۱	۰/۲۴۷	-۰/۲۲۷	-۰/۹۷۰
حرص	۰/۴۶۶	۰/۳۵۱	۰/۰۹۲	-۰/۶۶۹	۰/۸۳۳	۰/۲۴۳	-۰/۷۸۸	-۱/۶۱۵
خشم	۰/۴۰۱	۰/۵۰۷	۰/۴۵۵	-۲/۰۹۴	۰/۷۳۳	۰/۴۵۷	-۱/۱۷۶	-۰/۷۳۴
فضیلت	۰/۴۹۳	۰/۲۶۰	-۰/۳۶۴	-۰/۹۶۰	۰/۷۲۱	۰/۲۳۶	۰/۰۲۴	-۱/۵۵۱
دروغ	۰/۷۵۵	۰/۲۶۶	-۰/۵۵۵	-۱/۱۳۲	۰/۸۶۶	۰/۱۶۹	-۰/۴۵۵	-۲/۰۹۴
انتقام	۰/۲۰۱	۰/۱۴۰	-۰/۱۱۲	-۰/۳۷۸	۰/۶۸۳	۰/۲۴۰	-۰/۴۹۸	-۰/۳۳۴
سرفت	۰/۲۸۱	۰/۱۸۲	۰/۳۴۱	-۰/۳۳۰	۰/۴۸۰	۰/۲۱۱	-۰/۱۱۸	-۱/۱۷۴
راستگویی	۰/۸۰۱	۰/۳۱۶	-۱/۴۰۷	۱/۲۶۴	۰/۸۶۶	۰/۳۰۸	-۰/۳۱۲	-۰/۴۰۴
گناه	۰/۲۲۲	۰/۵۱۱	۰/۱۳۶	۰/۲۲۲	۰/۳۱۸	-۰/۹۷۱	-۰/۰۳۳	۰/۶۵۹

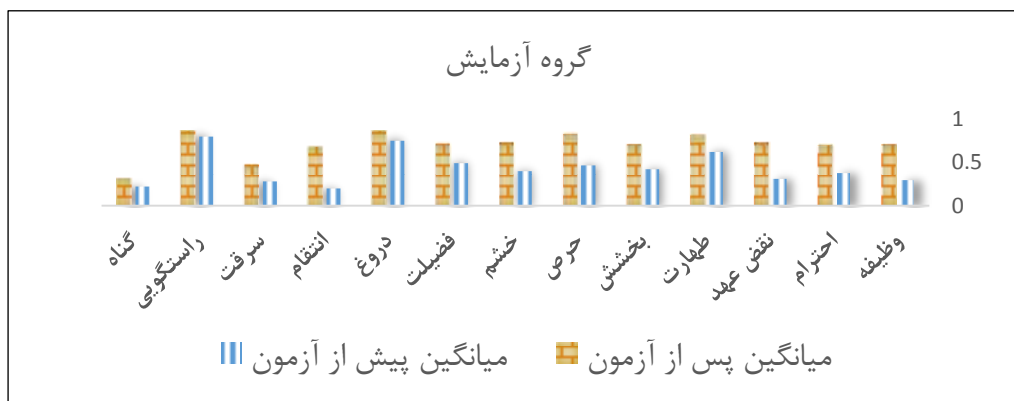
به‌منظور تعیین تأثیر بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان از تحلیل کوواریانس تک‌متغیره و نرم‌افزار SPSS نسخه ۱۰ استفاده شد.



نمودار ۱. میانگین نمرات دانش‌آموزان گروه گواه در پیش‌آزمون و پس‌آزمون

مقالات و کتاب‌های متنوعی حدود متفاوتی را برای این دو شاخص چولگی و کشیدگی بیان کرده‌اند، اما اکثر محققان، چولگی ۳- و ۳ را راهنمای عمل خود قرار دادند، نتایج جدول ۲ نشان می‌دهد ضریب چولگی و کشیدگی به ترتیب در بازه مجاز ۳- و ۳ قرار دارد؛ بنابراین شرط لازم برای نرمال بودن توزیع داده‌ها رعایت شده است. اولین شرط استفاده از تحلیل کوواریانس، نرمال بودن توزیع داده‌ها است که این مورد با توجه به

مقدار چولگی و کشیدگی در جدول ۲ برای ابعاد قضاوت اخلاقی تأیید شد. مقدار کجی و چولگی این ابعاد بین ۲ و ۲- بوده و این نشان می‌دهد مطابق نمودارهای ۱ و ۲ فرض نرمال بودن برقرار است. پیش فرض بعدی تحلیل کوواریانس، همگنی واریانس‌ها است که با آزمون لوین^۱ بررسی می‌شود که نتایج آن در جدول ۳ آمده است.



نمودار ۲. میانگین نمرات دانش‌آموزان گروه آزمایش در پیش‌آزمون و پس‌آزمون

جدول ۳. نتایج آزمون لوین به منظور بررسی فرض برابری واریانس‌ها

متغیرها	پیش‌آزمون			پس‌آزمون			F	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	معناداری سطح
	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	معناداری سطح	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	معناداری سطح				
وظیفه	۱	۲۸	۰/۴۷۵	۱	۲۸	۰/۳۶۱	۰/۵۲۳	۱	۲۸	۰/۳۶۱
احترام	۱	۲۸	۰/۱۹۴	۱	۲۸	۰/۶۱۳	۱/۷۶۹	۱	۲۸	۰/۶۱۳
نقض عهد	۱	۲۸	۰/۳۴۲	۱	۲۸	۰/۷۰۸	۱/۴۲۸	۱	۲۸	۰/۷۰۸
طهارت	۱	۲۸	۰/۲۵۵	۱	۲۸	۰/۹۰۶	۱/۳۵۲	۱	۲۸	۰/۹۰۶
بخشش	۱	۲۸	۰/۱۹۹	۱	۲۸	۰/۱۳۲	۱/۷۳۲	۱	۲۸	۰/۱۳۲
حرص	۱	۲۸	۰/۸۰۵	۱	۲۸	۱/۰۱۰	۰/۰۶۲	۱	۲۸	۱/۰۱۰
خشم	۱	۲۸	۰/۴۷۸	۱	۲۸	۰/۴۴۸	۰/۵۱۶	۱	۲۸	۰/۴۴۸
فضیلت	۱	۲۸	۰/۱۸۳	۱	۲۸	۰/۲۶	۱/۸۶۰	۱	۲۸	۰/۲۶
دروغ	۱	۲۸	۰/۲۸۵	۱	۲۸	۰/۱۶۳	۱/۱۸۷	۱	۲۸	۰/۱۶۳
انتقام	۱	۲۸	۰/۰۹۸	۱	۲۸	۰/۶۷۸	۲/۹۳۳	۱	۲۸	۰/۶۷۸
سرقت	۱	۲۸	۰/۶۵۸	۱	۲۸	۰/۶۷۷	۰/۲۰۰	۱	۲۸	۰/۶۷۷
راستگویی	۱	۲۸	۰/۷۳۲	۱	۲۸	۰/۱۲۹	۰/۱۲۰	۱	۲۸	۰/۱۲۹
گناه	۱	۲۸	۰/۹۰۵	۱	۲۸	۰/۴۸	۰/۱۵	۱	۲۸	۰/۴۸
قضاوت اخلاقی (کل)	۱	۲۸	۰/۸۲۴	۱	۲۸	۰/۶۷۵	۰/۵۰۱	۱	۲۸	۰/۶۷۵

همان‌گونه که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، مقدار F محاسبه‌شده در سطح ۹۵ درصد برای هیچ‌یک از مؤلفه‌ها در پیش‌آزمون و پس‌آزمون معنادار نیست ($\alpha > 0/5$)؛ بنابراین فرض صفر مبنی بر برابری واریانس‌ها پذیرفته و فرض مقابل مبنی بر نابرابری واریانس‌ها رد می‌شود. از این‌رو این رعایت پیش‌فرض برابری واریانس‌ها مورد تأیید است.

جدول ۴. نتایج تعامل شرایط آزمایش و متغیر هم‌پراش (پیش‌آزمون) به تفکیک خرده‌مقیاس‌ها برای متغیر قضاوت اخلاقی

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Sig.
وظیفه	گروه × پیش‌آزمون	۰/۲۳	۱	۰/۲۳	۰/۵۹۷	۰/۴۴۹
احترام	گروه × پیش‌آزمون	۰/۱۲	۱	۰/۱۲	۰/۳۷۴	۰/۶۰۵
نقض عهد	گروه × پیش‌آزمون	۰/۵۱۴	۱	۰/۵۱۴	۰/۰۱	۰/۹۹۴
طهارت	گروه × پیش‌آزمون	۰/۱۰	۱	۰/۱۰	۰/۱۴۸	۰/۷۰۳
بخشش	گروه × پیش‌آزمون	۰/۸۳	۱	۰/۸۳	۱/۹۲۷	۰/۱۷۷
حرص	گروه × پیش‌آزمون	۰/۶۹	۱	۰/۶۹	۱/۱۵۱	۰/۲۹۹
خشم	گروه × پیش‌آزمون	۰/۲۳۳	۱	۰/۲۳۳	۱/۳۳	۰/۳۲۶
فضیلت	گروه × پیش‌آزمون	۰/۷۴	۱	۰/۷۴	۱/۵۳۰	۰/۲۲۷
دروغ	گروه × پیش‌آزمون	۰/۳۶	۱	۰/۳۶	۰/۵۶۵	۰/۴۵۹
انتقام	گروه × پیش‌آزمون	۰/۳۰	۱	۰/۳۰	۰/۴۳۶	۰/۵۱۵
سرقت	گروه × پیش‌آزمون	۰/۰۱	۱	۰/۰۱	۰/۰۲	۰/۹۶۱
راستگویی	گروه × پیش‌آزمون	۰/۹۵۷	۱	۰/۹۵۷	۰/۰۱	۰/۹۷۴
گناه	گروه × پیش‌آزمون	۰/۵۶	۱	۰/۵۶	۱/۴۸۸	۰/۲۸۸
قضاوت اخلاقی (کلی)	گروه × پیش‌آزمون	۰/۱۴	۱	۰/۱۴	۲/۴۸۲	۰/۱۲۷

از دیگر مفروضه‌های مهم تحلیل کوواریانس، همگنی شیب رگرسیون است. برای بررسی همگنی شیب رگرسیون، تعامل بین شرایط آزمایش (بازی‌های گروهی) و متغیر هم‌پراش (پیش‌آزمون) بررسی شد که نتایج بررسی تعامل بین نوع آموزش و متغیر هم‌پراش در جدول ۴ آمده است. همان‌گونه که در جدول ۴ مشاهده می‌شود، مقدار F محاسبه‌شده برای همه خرده‌مقیاس‌ها یا مؤلفه‌ها در سطح ۹۵ درصد معنادار نیست. پس فرض صفر مبنی بر همگنی شیب رگرسیون پذیرفته می‌شود و فرض مقابل ناهمگنی شیب رگرسیون رد می‌شود. از این‌رو، این پیش‌فرض تحلیل کوواریانس نیز تأیید می‌شود. یکی دیگر از مفروضه‌های تحلیل کوواریانس، اجرای هم‌پراش (پیش‌آزمون) قبل از شروع پژوهش است که هم‌پراش (پیش‌آزمون) قبل از ارائه آموزش به گروه‌های تجربی ارائه شده است؛ از آنجا که پیش‌فرض‌های اصلی آزمون تحلیل کوواریانس تأیید شدند، مجاز به استفاده از این آزمون هستیم.

نمرات میانگین تعدیل‌شده در ۱۲ خرده‌مقیاس (احترام، وظیفه، نقض عهد، طهارت، بخشش، حرص، فضیلت، انتقام، سرقت و گناه) نشان می‌دهد دانش‌آموزانی که در بازی‌های گروهی هدف‌دار شرکت کرده‌اند،

در مجموع رشد قضاوت اخلاقی بهتری را از خود نشان داده‌اند. به عبارت دیگر، بازی‌های گروهی موجب افزایش معنادار ۱۲ خرده‌مقیاس نام‌برده شده نسبت به دانش‌آموزانی شده است که در بازی‌های گروهی حضور نداشتند، اما نمرات میانگین تعدیل‌شده در دو خرده‌مقیاس راستگویی و دروغ تفاوت معناداری نشان ندادند و افزایش معناداری نداشتند. در نتیجه فرضیه تحقیق مبنی بر تأثیر بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر تأیید می‌شود. در جدول ۵ میانگین نمرات تعدیل‌شده آمده است.

جدول ۵. میانگین‌های تعدیل‌شده

متغیر	آزمایش	کنترل
وظیفه	۰/۷۱۲	۰/۴۳۰
احترام	۰/۶۹۶	۰/۶۷۰
نقض عهد	۰/۷۳۷	۰/۳۳۰
طهارت	۰/۸۳۵	۰/۶۳۲
بخشش	۰/۶۹۲	۰/۳۹۷
حرص	۰/۸۲۶	۰/۱۹۴
خشم	۰/۷۳۴	۰/۳۳۳
فضیلت	۰/۷۱۹	۰/۴۹۴
دروغ	۰/۷۶۶	۰/۷۱۲
انتقام	۰/۶۸۳	۰/۲۸۴
سرقت	۰/۴۸۵	۰/۲۴۸
راستگویی	۰/۶۶۶	۰/۶۴۷
گناه	۰/۴۹۷	۰/۲۴۸

جدول ۶. نتایج اثرات آموزش بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی (تحلیل کوواریانس کلی)

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	آماره F	سطح معناداری	اندازه اثر	توان
مدل تصحیح‌شده	۰/۷۰۸	۲	۰/۳۵۴	۵۸۰/۶	۰/۰۱	۰/۸۱۸	۱/۰۱
اثر ثابت	۰/۳۴۷	۱	۰/۳۴۷	۵۹/۴	۰/۰۱	۰/۶۸۸	۱/۰۱
پیش‌آزمون	۰/۰۴	۱	۰/۰۴	۰/۶۹۲	۰/۴۱۳	۰/۲۵	۰/۱۲۶
گروه	۰/۶۳۷	۱	۰/۶۳۷	۴۴/۱۰۹	۰/۰۱	۰/۸۰۲	۱/۰۱
خطا	۰/۱۵۸	۲۷	۰/۰۶				
کل	۱۰/۲۷	۳۰					
کل تصحیح‌شده	۰/۸۶۶	۲۹					

همان‌گونه که در جدول ۶ مشاهده می‌شود، با توجه به اینکه سطح معناداری ۰/۰۱ از مقدار آلفا یعنی ۰/۰۵ کوچک‌تر است، مقدار تأثیر متغیر مستقل معنادار است؛ یعنی پس از خارج کردن اثر پیش‌آزمون، اختلاف معناداری بین نمرات دو گروه در پس‌آزمون وجود دارد ($F_{1,27}=109/44$ و $\text{sig}=0/01$ و $\eta_p^2=0/802$)؛ بنابراین فرض صفر مبنی بر اینکه بازی‌های گروهی بر میزان قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان پسر پایه سوم

دبستان تأثیر ندارد، رد و فرض مقابل مبنی بر اینکه بازی‌های گروهی بر میزان قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان پسر پایه سوم دبستان تأثیر دارد، تأیید می‌شود. به‌طور کلی مشاهدات بیان می‌کنند بازی‌های گروهی بر میزان قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان با اندازه اثر (۰/۸۰۲) تأثیرگذار است. در نتیجه می‌توان گفت بازی‌های گروهی بر متغیر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان با اندازه اثر ۰/۸۰۲ تأثیرگذار است؛ یعنی تقریباً ۸۰ درصد از واریانس متغیر قضاوت اخلاقی را می‌توان با استفاده از متغیر مستقل (بازی‌های گروهی) تبیین کرد. با توجه به شاخص اندازه اثر، این میزان تأثیرگذاری در سطح بالایی قرار دارد. به عبارت دیگر، دانش‌آموزانی که بازی‌های گروهی دریافت می‌کنند، قضاوت اخلاقی بهتری از دیگر دانش‌آموزان دارند.

بحث و نتیجه‌گیری

بررسی اسناد پژوهشی نشان داد تاکنون در کشورمان پژوهشی به‌طور مستقیم در زمینه تأثیر بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر پایه سوم دبستان انجام نشده است؛ بنابراین در این مطالعه با توجه به اهمیت قضاوت اخلاقی و با تأکید بر بازی‌های گروهی، اثربخشی استفاده از بازی‌های گروهی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان پسر پایه سوم دبستان بررسی شد. ذکر این نکته لازم است که با توجه به شرایط پیش‌آمده (بیماری کرونا)، پژوهش در روستای دوره شهرستان نورآباد که منطقه سفید (بدون بیمار کرونایی) اعلام شده بود، اجرا شد؛ چرا که مدارس با ظرفیت کلاس‌های زیر ۱۵ نفر به‌صورت حضوری دایر بودند. یافته‌های پژوهش انجام‌گرفته عبارت بود از اینکه بازی‌های گروهی تأثیر مثبت و معناداری بر ابعاد قضاوت اخلاقی شامل بعدهای وظیفه، احترام، نقض عهد، سرقت (استفاده از وسایل دیگران بدون اجازه)، بخشش، فضیلت، طهارت، انتقام و همچنین قضاوت اخلاقی کلی داشته و سبب بهبود این متغیر (قضاوت اخلاقی) و ابعاد آن شده است، اما بر دو بعد راستگویی و دروغ تأثیر معناداری نداشته است. به‌منظور تبیین اثربخش واقع‌شدن بازی‌های گروهی بر ابعاد احترام، بخشش، وظیفه، نقض عهد، انتقام و سرقت می‌توان گفت از آنجا که دانش‌آموزان در گروه به دنبال رسیدن به هدف خاصی مثلاً کسب امتیاز و تشویق‌شدن از سوی معلم و سایر دوستان خود بودند و سعی بر آن داشتند که این اصول اخلاقی را رعایت کنند (جزو قوانین بازی نیز محسوب می‌شد) و زمانی که مشاهده می‌کردند با انجام و رعایت این اصول جایگاه بالاتری در بین دوستان خود پیدا می‌کنند، انگیزه‌های درونی و بیرونی به وجود می‌آمد؛ برای مثال، اعضای گروه در ابتدای بازی برای سرعت‌بخشیدن به روند بازی نسبت به سایر گروه‌ها بین گروه خودشان تقسیم وظایف می‌کردند و زمانی که تأثیر این تقسیم‌بندی و انجام وظیفه را در پیشرفت کار گروه می‌دیدند، انگیزه درونی و گروهی برای برعهده‌گرفتن هریک از وظایف خود را کسب می‌کردند. درباره تأثیر بازی‌های گروهی بر بعد طهارت، اعضای گروه سعی می‌کردند با انجام کارهایی مانند مثبت‌اندیشی و تمیز نگه‌داشتن محیط و توجه به تمیزی ظاهری خود، توجه سایر گروه‌ها را به خود جلب کنند. درخصوص تأثیرگذاری بر بعد سرقت به معنای استفاده‌نکردن از وسایل دیگران بدون اجازه، هرکدام از اعضای گروه‌ها طبق قوانین بازی باید نهایت استفاده را از وسایل موجود و در دسترس مربوط به گروه خود می‌بردند. استفاده از وسایل دیگر گروه‌ها بدون اجازه (حتی در

صورت لزوم) برخلاف قوانین بازی بود و به اعطای امتیاز منفی برای کل گروه منجر می‌شد. درخصوص اثرگذاری بر بعد احترام، اعضای گروه در حین بازی از نظرات سایر اعضا استفاده می‌کردند و به نظرات یکدیگر احترام می‌گذاشتند؛ چرا که کلید موفقیت خود را در همبستگی و احترام متقابل (مطابق قوانین بازی و اثری که در پیشرفت کار خود ملاحظه می‌کردند) می‌دیدند. درخصوص تأثیر بر بعد انتقام نیز زمانی که اعضای گروه همبستگی بالایی را در بین خودشان احساس می‌کردند، خطای هم‌گروهی را به‌نوعی خطای خودشان محسوب می‌کردند و همه اعضای گروه سعی در پوشش‌دادن خطا و کمک‌کردن به کل گروه برای سرعت بیشتر در بازی خودشان داشتند و این موجب می‌شد تا حس انتقام در بین اعضا وجود نداشته باشد. درخصوص معنادار نبودن دو بعد راستگویی و دروغ می‌توان گفت این نتیجه می‌تواند ناشی از دو دلیل احتمالی باشد؛ نخست اینکه ابعادی که تغییر خاصی را نشان نداده‌اند، ممکن است بعدها به‌نیاز به زمان طولانی برای نشان‌دادن تغییر داشته باشد. به عبارت دیگر، با توجه به محدودیت زمانی پژوهش (ده جلسه) می‌توان گفت ممکن است تأثیرگذاری بازی‌های گروهی در بعد دروغ و راستگویی نیازمند زمان بیشتر یا استفاده از روش‌ها و برنامه‌های دیگری باشد. دوم اینکه ممکن است تأثیرگذار نبودن بازی‌های گروهی بر دو بعد دروغ و راستگویی ناشی از مسائل فرهنگی و قومی بوده باشد که نیاز به بررسی‌های بیشتری دارد.

براساس نظریات پیازه و ویگوتسکی، بازی مهم‌ترین عامل رشد شناختی کودک است. همچنین یکی از پاک‌ترین روش‌های فکری قابل‌دسترس برای خردسالان است. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند (انگجی و عسگری، ۱۳۸۵). همچنین بازی می‌تواند سبب افزایش یادگیری مهارت‌های فردی و اجتماعی، افزایش میزان احترام‌گذاشتن، بخشش، دست‌نزدن به وسایل دیگران، خوش‌قول‌بودن، مسئولیت‌پذیری از سوی آنان شود و در قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان تأثیر معنادار و مثبتی داشته باشد؛ به‌گونه‌ای که هر میزان از بازی‌های گروهی هدف‌دار مانند آموزشی، اخلاقی برای دانش‌آموزان پایه سوم استفاده شود، ملاک‌های اخلاقی نیز در دانش‌آموزان ارتقا پیدا می‌کند و آنان اخلاق‌مدارتر می‌شوند. نتایج این پژوهش به نحوی با نتایج پژوهش‌های داخلی میرزایی و قمری (۱۳۹۹)، یوسفی، پوشنه و سرانجه (۱۳۹۵)، نویدیان، واحدی، فتحی آذر و بدری گرگری (۱۳۹۸)، ابافت شلمزاری و قربانی (۱۳۹۷)، امینی (۱۳۹۶)، گودرزی و حاجیه (۱۳۹۶)، بیات و بیات (۱۳۹۵)، جعفری، رحمانی و امیری مجد (۱۳۹۵)، قشقایی محمودی (۱۳۹۵)، کریمی (۱۳۹۴)، غیائی‌زاده (۱۳۹۱)، و نتایج پژوهش‌های خارجی مانند سونگ-ین، مارتینو یو-لون (۲۰۲۱)، امره (۲۰۲۱)، هاکام، فیتربا، نوربیانی و ویسمالیا (۲۰۲۰)، فرناندز (۲۰۱۹) و لیونز (۲۰۱۸) مبنی بر تأثیر انواع بازی‌های گروهی، مکانیکی و فکری بر مهارت‌های هم‌دلی، هماهنگی عاطفی کودکان، افزایش سطح انرژی، سطح اتحاد و همکاری، مسئولیت‌پذیری، کنترل خشم، مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی و کاهش اضطراب ارتباط دارد.

به‌طور کلی می‌توان گفت بازی‌های گروهی با توجه به ظرفیت و قابلیت موجود در خود، توانایی تأثیرگذاری روی ابعاد مختلف قضاوت اخلاقی نظیر خشم، وظیفه، طهارت، فضیلت، بخشش، نقض عهد، انتقام و سرق و قضاوت اخلاقی کل را بر دانش‌آموزان دارد و می‌تواند نقشی کلیدی را به‌دلیل شرایط سنی

دانش‌آموزان این دوره داشته باشد. براساس نتایج، هر میزان از ظرفیت بازی‌های گروهی در مدارس استفاده شود، می‌توان محیطی اخلاق‌مدارتر، اثربخش‌تر و پویاتر را برای دانش‌آموزان فراهم آورد. مطابق مطالعات انجام‌شده، داشتن محیطی شاداب و پویا می‌تواند انگیزه دانش‌آموزان را در زمینه پیشرفت تحصیلی و سلامت روان آنان و همچنین ارتباط سازنده با سایر دانش‌آموزان فراهم سازد.

با توجه به اینکه استفاده از بازی‌های گروهی بر کاهش حرص‌خوردن دانش‌آموزان تأثیرگذار بوده و میانگین نمرات در گروه آزمایش، از پیش‌آزمون به پس‌آزمون افزایش یافته، پیشنهاد می‌شود از ظرفیت بازی‌های گروهی به‌منظور یکی از راهبردها و سازوکارهای کاهش میزان حرص‌خوردن و عصبانی‌شدن دانش‌آموزان برای انجام فعالیت‌ها و تکالیف مهارت‌محور کلاسی استفاده شود تا دانش‌آموزان با آرامش بیشتر و به دور از رقابت‌های ناسالم در فضای کلاسی مشارکت کنند. پیشنهاد می‌شود جلسه‌هایی در قالب برنامه فبک (فلسفه برای کودک) در طول سال توسط معلم و دانش‌آموزان برگزار شود تا دانش‌آموزان با مفهوم اخلاق و قضاوت اخلاقی در قالب داستان‌های فلسفی، همراه با بحث و تعامل بین گروه‌های دانش‌آموزی آشنا شوند؛ چرا که برنامه فبک غالباً داستان‌هایی با مضامین اخلاقی را در خود دارد و دانش‌آموزان با داستان‌هایی مواجه می‌شوند که در مواجهه با آن‌ها باید تصمیم‌گیری اخلاقی کنند.

بر پایه یافته‌های پژوهش حاضر، مبنی بر تأثیر بازی‌های گروهی بر کنترل میزان عصبانیت و کاهش خشم در بین دانش‌آموزان پیشنهاد می‌شود معلمان در فضای کلاس از ظرفیت بازی‌های گروهی برای جلوگیری از خشم و عصبانیت در حین تعامل اعضای گروه با یکدیگر در کلاس استفاده کنند. به این صورت که روی دیوار کلاس مکانی تعیین شود و دانش‌آموزان با هر بار کنترل خشم خود از سوی معلم ستاره‌ای دریافت کنند و در صورت عصبانی‌شدن، ستاره را از دست دهند. مطابق نتایج پژوهش، بازی‌های گروهی موجب افزایش میزان خرده‌مقیاس بخشش از متغیر قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان می‌شود. بدین ترتیب معلمان می‌توانند با استفاده از ظرفیت بازی‌های گروهی، دانش‌آموزان را به انفاق و بخشش تشویق و ترغیب کنند (برگزاری نمایش‌هایی در کلاس با این موضوع) و زمینه رشد این ویژگی اخلاقی را در دانش‌آموزان فراهم کنند. با توجه به تأثیر مثبت و معنادار بازی‌های گروهی بر مؤلفه اخلاق و تدریس معلم، پیشنهاد می‌شود سازوکاری فراهم شود که معلمان از بازی‌های گروهی، برای یادگیری درس‌های دیگری مثل درس علوم، ریاضی و فارسی استفاده کنند. در پژوهش انجام‌گرفته، نتایج نشان داد بازی‌های گروهی تأثیر مثبتی بر بعد وظیفه از متغیر قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان داشته است؛ بنابراین می‌توان از بازی‌های گروهی که در آن به مسئولیت‌پذیری و وظیفه‌مداری پرداخته شده، برای تقویت این ویژگی اخلاقی در دانش‌آموزان در انجام تکالیف واگذارشده به دانش‌آموزان استفاده کرد.

پیشنهاد می‌شود مدیران مسابقاتی در سطح مدرسه به‌منظور بررسی میزان دستیابی به قضاوت اخلاقی و افزایش شادکامی مدرسه‌ای برگزار کنند؛ به این صورت که در زنگ‌های تفریح می‌توانند از ایستگاه بازی‌های گروهی (مکانی برای انجام بازی‌های مسابقه‌ای که در آن بازی‌ها، رعایت اخلاق و شادی محور اصلی باشد) استفاده کنند و به گروه‌هایی که در بازی، ابعاد اخلاقی را بیشتر رعایت می‌کنند (براساس نظر و رأی

تماشاگران) جوایزی داده شود. پیشنهاد می‌شود عوامل اجرایی مدرسه با همکاری والدین، در طول سال در مناسبت‌های مذهبی و ملی مختلف برنامه‌هایی را برای افزایش میزان شادکامی و قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان طراحی و اجرا کنند و در این برنامه‌ها والدین همراه دانش‌آموزان در بازی‌های طراحی‌شده شرکت کنند تا علاوه بر افزایش میزان شادکامی، زمینه تقویت ارتباط سازنده والدین و فرزندانشان فراهم آید. با توجه به نتایج پژوهش که نشان داد بازی‌های گروهی تأثیر مثبتی بر افزایش بعد احترام دارد، معلمان پرورشی به‌عنوان معلمان دغدغه‌مند در زمینه پرورش و تربیت دانش‌آموزان مدرسه می‌توانند از ظرفیت بازی‌های گروهی که در آن بر احترام بین اعضا تأکید می‌شود، برای تقویت ویژگی اخلاقی احترام‌گذاشتن به دوستان و معلمان استفاده کنند. مطابق نتایج، از آنجا که بازی‌های گروهی تأثیر مثبتی بر رشد عوامل فرهنگی از متغیر شادکامی مدرسه‌ای نشان داد، معلمان پرورشی می‌توانند به‌عنوان افرادی که تأثیر بسیاری بر عوامل فرهنگی در مدرسه را دارند، از ظرفیت بازی‌های گروهی برای ارتقای سطح فرهنگی دانش‌آموزان استفاده کنند. پیشنهاد می‌شود از دانش‌آموزان برای طراحی بازی‌هایی با محوریت افزایش شادکامی و قضاوت اخلاقی استفاده شود؛ به این صورت که براساس نظرخواهی از دانش‌آموزان هر پایه، بازی مناسب آن پایه در ساعت و زنگ مشخص اجرا شود. در پایان به دانش‌آموزان و گروه‌هایی که ملاک‌های اخلاقی را رعایت کرده‌اند، امتیازاتی از جانب معلم اعطا شود. پیشنهاد می‌شود برای معلمان دوره‌های مختلف بنا بر سن و ویژگی سنی دانش‌آموزانشان کارگاه‌ها و دوره‌های ضمن خدمت برگزار شود؛ به این صورت که در این کارگاه‌ها بر یادگیری انواع بازی‌های هدف‌دار (اهدافی شامل پرورش ابعاد قضاوت اخلاقی و شادابی در بین دانش‌آموزان در مدرسه) تأکید شود. پیشنهاد می‌شود بر نظارت مستقیم و غیرمستقیم مدیران، معاونان و راهبران آموزشی از کلاس درس به‌منظور تعیین میزان استفاده معلمان از بازی‌های گروهی برای یادگیری مهارت‌های فردی و اجتماعی و همچنین یادگیری دروس دیگر تأکید شود. همچنین پیشنهاد می‌شود به‌منظور استفاده از روش‌های نوین تدریس مبتنی بر بهره‌گیری از قابلیت بازی‌های گروهی در پرورش ابعاد قضاوت اخلاقی، جشنواره‌های در سطح منطقه‌ای، استانی و کشوری برگزار شود تا معلمان انگیزه بیشتری برای استفاده از بازی‌های گروهی را داشته باشند. پیشنهاد می‌شود مدیران و برنامه‌ریزان طی بازنگری در ساختارهای برنامه درسی، به بازی‌های گروهی هدف‌دار توجه بیشتری داشته باشند؛ به‌گونه‌ای که آموزش و یادگیری دروس مختلف با بازی‌های گروهی در اولویت معلمان و مربیان قرار گیرد.

منابع

- قرآن کریم، ترجمه الهی قمش‌های، قم-اجود، دارالقرآن کریم، ۱۳۹۱.
- ابافت شلمزاری، م.، و قربانی، مریم. (۱۳۹۷). بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های همدلی بر بهبود قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان. *فصلنامه ایده‌های نوین روان‌شناسی*. ۲(۶)، ۹-۱.
- ابراهیمی، ط.، اصلی‌پور، ط.، و خسروجاوید، م. (۱۳۹۸). تأثیر بازی‌درمانی گروهی بر رفتارهای پرخاشگرانه و مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دستانی. *فصلنامه سلامت روان کودک*. ۲(۶)، ۴۰-۵۲.

- امینی، ش. (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های مشارکتی بر رشد مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان. *کنگره انجمن روان‌شناسی ایران*. ۱(۱۲)، ۲۶۱-۲۵۷.
- انگجی، ل.، و عسگری، ع. (۱۳۸۵). *بازی و تأثیر آن بر رشد کودک*، چاپ اول، تهران: انتشارات طراحان ایماژ.
- بیات، م.، و بیات، م. (۱۳۹۵). روان‌شناسی محیطی و بررسی تأثیر بازی بر آموزش و یادگیری کودکان. دومین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات در عمران، معماری و شهرسازی و محیط زیست پایدار، ۱۳ خرداد ۱۳۹۵، استانبول، ترکیه.
- پربرخ، م.، و نادری، م.، و اقامحمدیان شعراف، ح. (۱۳۹۲). چگونه وبسایت‌ها اجتماعی شدن کودکان را تسهیل می‌کنند؟ رویکردی پیاژه‌ای. *پژوهشنامه کتابداری و اطلاع‌رسانی*. ۲(۲)، ۲۰۵-۱۸۲.
- جعفری، ا.، رحمانی، ه.، و امیری مجد، م. (۱۳۹۵). پیش‌بینی قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان دختر مدارس ابتدایی عادی و تیزهوش براساس ارزش‌های شخصی-خانوادگی و خودپنداره. *فصلنامه پژوهش‌های علوم شناختی و رفتاری*. ۲(۶)، ۸۰-۶۵.
- جعفریان، م. (۱۳۹۸). رشد معنوی و اخلاقی در دوران کودکی و تأثیر آن در بزرگسالی: یک مقاله مروری. *فصلنامه علمی-ترویجی در حوزه اخلاق*. ۳۶(۵۸)، ۹۷-۷۳.
- حسینی، م. (۱۳۹۵). بررسی رویکرد تربیت اخلاقی در نظام تربیت رسمی و عمومی دوره ابتدایی. *فصلنامه علمی-پژوهشی تربیت اسلامی*. ۱۱(۲۲)، ۲۸-۱.
- خاکپور، م.، و مهرآفرید، م. (۱۳۹۱). قضاوت اخلاقی کودکان پیش‌دبستانی پنج و شش‌ساله. *تفکر و کودک*. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی. ۳(۱)، ۱۴-۱.
- خدا، ح.، مدانلو، م.، ضیایی، ط.، و کشتکار، ع. ع. (۱۳۸۸). اختلالات رفتاری و برخی عوامل مرتبط با آن در کودکان سن مدرسه شهر گرگان. *پژوهش پرستاری*. ۱۴، ۳۷-۲۹.
- دوران، ب. و فتحی آشیانی، ع. (۱۳۹۷). مقایسه نظامنامه اخلاق حرفه‌ای روان‌شناسان در کشورهای ایران، آمریکا، کانادا، بریتانیا و استرالیا. *مجله روان‌شناسی*. ۲۳(۴)، ۴۱۲-۳۹۶.
- رضایی، ز.، حجازی، ا.، و کارشکی، ح. (۱۳۹۹). نقش تعدیل‌کنندگی همدلی در رابطه بین قضاوت اخلاقی و رفتار اخلاقی در دانش‌آموزان. *مجله روان‌شناسی*. ۲۴(۲)، ۱۸۳-۱۶۷.
- رضایی، م.، و حسینی‌نسب، د. (۱۳۹۶). اثربخشی نمایش عروسکی بر مهارت‌های اجتماعی و خلاقیت در کودکان پیش‌دبستانی شهرستان مراغه. *نشریه علمی-پژوهشی آموزش و ارزشیابی*. ۴۰(۱۰)، ۲۶-۱۳.
- زادشیر، ف.، استکی، م.، و امامی‌پور، س. (۱۳۸۸). مقایسه قضاوت اخلاقی و رشد اجتماعی دانش‌آموزان دبستان‌های غیرانتفاعی تحت تعلیم آموزش قرآن به شیوه حفظ با معانی با غیرانتفاعی عادی. *مجله روان‌شناسی کاربردی*. ۲(۱۰)، ۴۷-۲۵.
- ساویز، م.، حجازی، ا.، افروز، غ.، و صالحی، ک. (۱۳۹۹). مفهوم اخلاق از دیدگاه نوجوانان ایرانی: یک مطالعه پدیدارشناسی. *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*. ۱۳۰(۱۶)، ۱۱۷-۵۶.
- شورای عالی آموزش و پرورش (۱۳۹۱). *برنامه درسی ملی*. تهران: وزارت آموزش و پرورش.
- عبدالمالکی، ص.، و آرمند، م. (۱۳۹۵). مفهوم بازی و انواع آن در کلاس: دیدگاه مربیان مهدکودک و پیش‌دبستان‌های شهر تهران. *فصلنامه مطالعات پیش‌دبستان و دبستان*. ۲(۶)، ۸۵-۵۹.

- غیاثی‌زاده، م. (۱۳۹۱). رابطه سلامت روان و عملکرد تحصیلی با رشد قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه. *زن و فرهنگ*. ۳(۱۰)، ۱۱۱-۱۲۲.
- کوشان، م.، و بهنام‌وشانی، ح. (۱۳۸۰). بررسی شیوع برخی اختلالات رفتاری و عوامل خانوادگی مؤثر در کودکان دبستانی شهر سبزوار. *مجله اسرار*. ۸(۴)، ۳۹-۴۶.
- مامی، ش.، و امیریان، ک. (۱۳۹۵). تأثیر نمایش خلاق بر سازگاری اجتماعی، قضاوت اخلاقی و خلاقیت دانش‌آموزان. *فصلنامه آموزش و ارزشیابی*. ۹(۳۶)، ۷۵-۹۲.
- میرزایی، پ.، و قمری، س. (۱۳۹۹). اثربخشی بازی‌های گروهی، قصه‌گویی نمایش خلاق بر کاهش اضطراب دانش‌آموزان پسر دوره ابتدایی شهر تهران. *فصلنامه پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی*. ۱(۲۹)، ۶۹-۷۸.
- نویدیان، ا.، واحدی، ش.، فتحی آذر، ا.، و بدری، ر. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش فلسفه برای کودکان با استفاده از داستان‌های بومی در رشد اخلاقی دانش‌آموزان ابتدایی. *فصلنامه تدریس پژوهی*. ۲(۳)، ۷۴-۹۱.
- یادگاری، م.، صالحی، ک.، و سجادی، ن. (۱۳۹۸). ارائه نظریه داده‌بنیاد برای تبیین فرایندهای جاری تربیت اخلاقی در مدارس متوسطه شهر تهران. *فصلنامه مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی*. ۲(۱۱)، ۱۸۶-۱۴۷.
- یعقوبی، ا.، و بیات، ط. (۱۳۹۵). تأثیر آموزش حالات ذهنی بر قضاوت اخلاقی دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی. *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*. ۱۲(۴۲)، ۱۸۷-۱۷۳.

References

- Ahloy-Dallaire, J., Espinosa, J., & Mason, G. (2018). Play and optimal welfare: Does play indicate the presence of positive affective states? *Behavioral Processes*, 156(11), 3-15.
- Clarkson, E. (2021). Moral behavior in games: A review and call for additional research. *New Ideas in Psychology*, 64
- Eisenberg, N., Zhou, Q., & Koller, S. (2001). Brazilian adolescents' prosocial moral judgment and behavior: Relations to sympathy, perspective taking, gender-role orientation, and demographic characteristics. *Child Development*, 72(2), 518-534.
- Emre, Y. (2021). The Effect of Educational Game Method on Learning Achievements of Seventh-Grade Students with Different Learning Styles. *Science Education International*. 32(2), 88-95.
- Fernandes, R. (2019). The Kansei of Play: Group Games Effects on Children's Affective Impressions and Cooperative Motivations. *International Journal of Affective Engineering*, 19(3), 245-257.
- Hakam, K. A., Fitriya, R., Nurbayani, S., & Wismaliya, R. (2020). Moral Dilemma Stories in Football Games to Develop Moral Judgment in Elementary School Students. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education*, 1-4.
- Hooshyar, D., Pedaste, M., Yang, Y., Malva, L., Hwang, G.J., Wang, M., Lim, H. & Delev, D. (2021). From gaming to computational thinking: An adaptive educational computer game-based learning approach. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 383-409.
- Kenanoglu, D., & Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the

- Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74-81.
- Kumar, S. (2017). Moral Judgement of B.ED student teachers in relation to their social maturity. *International Journal of Research-Grantha*, 5(9), 250-265.
- Lyons, S. (2018). Benefits of Cooperative Games for Young Children. *Playthings that Nurture the Spirit of Cooperation*.
- Proios, M., & Proios, I. (2017). The Influence of Religiosity on Moral Judgment in Sport. *Social Sciences*, 6(1), 2-16.
- Tsung-Y, C., Martin, K-C., Yeh., & Yu-Lun, L. (2021). The Impact of Game Playing on Students' Reasoning Ability, Varying According to Their Cognitive Style. *Educational Technology & Society*, 24(3), 29-43.
- Yildirim, Z., & Baran, M. (2021). A Comparative Analysis of the Effect of Physical Activity Games and Digital Games on 9th Grade Students' Achievement in Physics. *Education and Information Technologies*, 26(1), 543-563.