

اثربخشی آموزش مفاهیم هوش اخلاقی از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی رایانه‌ای به کودکان

داود لطیفی*

یوسف گرچی**

فائزه تقی پور***

چکیده

امروزه رقابت برای دستیابی به فناوری‌های جدید بالا گرفته ولی متأسفانه فراموش شده که برای رسیدن به کمال مطلوب، بشر نیازمند قطب‌نمایی به نام «اخلاق» است. دو دغدغه درباره کودکان مطرح است اول نبود اخلاقیات، و دوم گسترش فناوری‌های نوینی که با زندگی کودکان آمیخته شده است. بر این اساس ضروری است با استفاده از همین ابزار نوین، زمینه افزایش رفتارهای اخلاقی فراهم گردد. خوشبختانه هوش اخلاقی وراثتی نبوده و امکان افزایش و ارتقاء آن وجود دارد و با توجه به اینکه زمان آموزش آن، دوران کودکی است؛ نباید در این امر مهم کوتاهی کرد. هدف این پژوهش تعیین اثربخشی آموزش هوش اخلاقی از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان بوده و برای اجرای این پژوهش از روش پژوهشی نیمه‌تجربی و بررسی طرح‌های عاملی استفاده شده است. بنابراین تعداد ۱۰۰ نفر دانش آموز دختر مدارس اصفهان انتخاب و در ۵ گروه تقسیم‌بندی و سپس سطح هوش اخلاقی آنان با استفاده از پرسشنامه «هوش اخلاقی بوریا» بررسی گردید. پس از ارائه آموزش از طریق انیمیشن، قصه و... دوباره سطح هوش اخلاقی بررسی و بعد از یکماه پایداری نتایج ارزیابی گردید.

* دانشجوی دکتری تخصصی، گروه مشاوره، واحد خمینی شهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اصفهان، ایران (prdavood@gmail.com)

** استادیار، گروه روانشناسی، واحد خمینی شهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اصفهان، ایران (gorji@iaukhsh.ac.ir)

*** دانشیار گروه علوم ارتباطات، دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران (f.taghipour@khuisf.ac.ir)

مقاله علمی پژوهشی (تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۲/۲۲؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۲/۰۹)

یافته‌ها نشان داد آموزش‌هایی که از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای ارائه گردید موجب افزایش هوش اخلاقی کودکان شده است؛ منتها با مقایسه تغییرات، معلوم شد قصه و انیمیشن بیشترین تأثیر را در افزایش هوش اخلاقی دارند و تصویر، تأثیر کمتری نسبت به آنها و در آخر بازی رایانه‌ای کمترین تأثیر را در افزایش هوش اخلاقی در مقایسه با سه گروه آزمایشی دیگر دارد.

کلیدواژه‌ها: هوش اخلاقی، انیمیشن، قصه، تصاویر، بازی‌های رایانه‌ای

مقدمه

خداوند در قرآن کریم، فرزندان را «نورچشم^۱» و «زینت زندگی^۲» معرفی کرده است. از سویی پیامبر اعظم ﷺ کودکان را «جگرگوشه مومن» و «موجب شفاعت و آمرزش» والدین خطاب قرار می‌دهد. این تعابیر گویای این هستند که کودکان از منزلت و جایگاه بالایی برخوردار بوده و برای والدین ارزشمندترین دارایی محسوب می‌شوند (بازدار و دیگران، ۱۳۹۴، ص. ۳) همواره دل مشغولی والدین بر جامعه‌پذیری فرزندان و از همه مهمتر رشد و تعالی ارزش‌ها در شخصیت آنها می‌باشد. (بوسلیکی، ۱۳۹۶، ص. ۵۷) در این بین نظریه پردازان بر این باورند که مراحل ابتدایی رشد کودکان، برای شکل‌گیری شخصیت آنها مرحله‌ای حساس و حائز اهمیت است (موسوی، ۱۳۹۵، ص. ۱۰۴) منتها در عصر حاضر، آسیب‌ها و مخاطرات فراوانی کودکان را تهدید می‌کند و برخلاف پیشرفت بشر در علم و فناوری، وجود بحرانهای اخلاقی تبدیل به معضل بزرگ جوامع شده است.

کودکان در فرآیند جامعه‌پذیری و رشد شخصیت در معرض مستمر دریافت انواع اطلاعات از منابع مختلف دیداری و شنیداری، از جمله: خانواده، مدرسه، بازی‌ها، قصه و رسانه‌های مختلف قرار می‌گیرند و از همین رو مفاهیم و اطلاعات بی‌شماری به ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه آنان منتقل می‌شود؛ مضاف بر آن بخش اعظمی از جهان‌بینی کودکان تحت تأثیر مستقیم این منابع قرار گرفته و زمینه شکل‌گیری تدریجی ارزشها و هنجارهای درست و نادرست او می‌شود (کرمانی و دیگران، ۱۴۰۱،

۱. «وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا» (فرقان: ۷۴)

۲. «الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ تَوَاتًا وَخَيْرٌ أَمَلًا» (کهف: ۴۶)

ص. ۲۳۰). امروزه دانش و علوم مختلفی، در دوران تحصیل به کودکان منتقل می‌شود و انتظار بر این است که شاهد تعالی آنها باشیم اما شوربختانه گزارش می‌شود در جامعه انواع رذایل اخلاقی مانند: تقلب و ریاکاری، خیانت و تهمت، نقض عهد و پیمان و... در حال گسترش است؛ از این رو به نظر می‌رسد در روند تحصیل و آموزش، به حد کفایت به مقوله اخلاق و متغیرهای مرتبط با آن پرداخته نشده است. تلخ‌تر آن که، اکنون مشاهده می‌شود تمرکز والدین نیز منحصرأً بر کسب دانش و علوم (فارغ از اخلاقیات) می‌باشد؛ از این رو باید پیش‌بینی کرد که امور و مسئولیت‌های مهم گیتی در آینده، در اختیار افراد و کارگزارانی خواهد بود که علم یا تحصیلات دارند اما از اخلاقیات بی‌بهره هستند لذا این مسئله می‌تواند مخاطراتی برای آینده بشریت داشته باشد. بنابراین با توجه به این موارد و چالش‌های طرح شده ضرورت دارد برای تقویت یا پرورش هوش اخلاقی کودکان راهکارهایی نوین و خلاقانه استفاده شود تا بتوان فضیلت و ارزش‌های اخلاقی را در کودکان نهادینه کرد. از این رو در این پژوهش با نگاهی جدید به این ابزار و تکنولوژی‌ها، مفاهیم اخلاقی با استفاده از ابزار انیمیشن، تصاویر، بازی رایانه‌ای و قصه به کودکان آموزش داده شد و اثر بخشی هر کدام، بر رشد اخلاقی کودکان بررسی گردید تا بدین وسیله معلوم شود هر کدام از این ابزار چه کارکردهایی در ارتقاء فضیلت‌های اخلاقی دارند.

بیان مسئله

ناظر بر اهمیت دوران کودکی، این سخن حضرت علی (علیه السلام) است که می‌فرمایند: «کسی که در کودکی نیاموزد، در بزرگسالی پیش نمی‌افتد»^۱. بنابراین

۱. «مَنْ لَمْ يَتَعَلَّمْ فِي الصَّغَرِ لَمْ يَتَقَدَّمْ فِي الْكِبَرِ»؛ غرر الحکم: ح ۸۹۳۷، عیون الحکم والمواعظ: ص ۴۶۳ ح ۸۴۲۴.

باید پذیرفت که کسب معرفت، بزرگی و رسیدن به کمال مطلوب از کودکی و از طریق یادگیری برای انسان فراهم می‌شود. از طرفی یکی از مهمترین مراحل انتقال مفاهیم اخلاقی، دوران کودکی است و این دوره فرصتی مغتنم برای والدین و مربیان است؛ البته بعضاً متولیان آموزشی با این استدلال که کودک فهم درستی از خوب و بد پیدا نکرده و توان درک و دریافت مفاهیم اخلاقی را ندارد در انتقال مفاهیم اخلاقی به کودکان تردید دارند. متنها خداوند در فطرت کودکان توانمندی‌های بالایی نهاده است به گونه‌ای که در عنفوان کودکی، شاکله شخصیتی و اخلاقی آنها شکل می‌گیرد. (انصافی مهربانی و دیگران، ۱۴۰۰، ص. ۴) چنانچه آیت‌الله جوادی آملی نیز می‌فرمایند: اگر کودک از هدایت دینی و تربیت الهی منع شود؛ شیرین‌ترین آهنگ زندگی و زیباترین رنگ حیات انسانی از او دریغ شده و از والاترین مقام آفرینش، یعنی عبودیت خدای سبحان بازداشته شده است (جوادی آملی، ۱۳۹۴ الف، ص. ۱۴۲؛ به نقل از انصافی و دیگران، ۱۴۰۰، ص. ۴) از این رو ضرورت دارد برنامه‌ریزی برای رشد ظرفیت‌های اخلاقی و هوش اخلاقی، در کنار تقویت هوش‌های چندگانه در باور والدین و جامعه نهادینه گردد.

«اخلاق جمع خُلُق و خُلُق، به معنای خوی و خصلت می‌باشد، صفت و حالتی عارض بر فرد و قائم به او و نمود و بروز فرد» (احمدی، ۱۳۹۰، ص. ۷) سابقه تاریخی پرداختن به اخلاق به یونان باستان بر می‌گردد و به دلیل اینکه در تعریف اخلاق اشاره به خواها و رفتارها شده است؛ دانش بررسی و ارزش‌گذاری بر خوی و رفتار آدمی علم اخلاق نامیده می‌شود (صالحی‌ساداتی، جوادی، ۱۳۹۷، ص. ۴۹، یعقوبی و دیگران، ۱۳۹۷، ص. ۲۴۸) علاوه بر این برای نخستین بار مباحث هوش اخلاقی توسط میشل

بوربا^۱ (۲۰۰۵) در روانشناسی مطرح گردید (عرب بافرانی و دیگران، ۱۴۰۰، ص. ۱۴). و بوربا با طرح این مبحث بر اهمیت هوش اخلاقی در کودکان تاکید نمود (بوربا، ۲۰۰۵). «اخلاق» نقش کلیدی در انسان برای انجام اعمال و رفتارهای اخلاقی و ماندن در مدار اخلاقیات ایفاء می کند و بعنوان نیروی محرکه جوامع زمینه ظهور فطرت پاک انسانی را فراهم می کند و اگر بشر در تمام امور خود اختلاف نظر داشته باشد؛ در یک چیز اتحاد و اتفاق نظر دارد و آن اینکه اخلاق و تربیت اخلاقی، عالی ترین عامل خیر و سعادت انسان است؛ چه بسا ادب و تربیت نقطه اشتراک همه مردم و ادیان می باشد (فرهادی نژاد، خانی، ۱۳۹۷، ص. ۵۲).

همانطور که اکتسابی بودن اخلاق (بلبلی قادی کلابی و پارسانیا، ۱۳۹۳، ص. ۸۳) از سوی همگان و به ویژه اندیشمندان تایید شده است؛ اکتسابی بودن هوش اخلاقی نیز مورد تایید قرار گرفته و متخصصین بر این قاعده استوارند که هوش اخلاقی به طور کامل آموختنی و قابل یادگیری است و به هیچ وجه جنبه وراثتی ندارد و افراد می توانند هوش اخلاقی و مهارت های اخلاقی خود را تقویت کنند (ولیکسانی و دیگران، ص. ۱۳۹۱) بهترین زمان آموزش هوش اخلاقی در فرزندان از دوره نوزادی تا پایان نوجوانی است و کوتاهی والدین در یاددهی این مسئله موجب ضعف بالقوه کودکان در یادگیری فضایل اخلاقی و ایجاد عادات مخرب می شود. (شعبانی، ۱۳۹۸، ص. ۱۰۱) پژوهش های مختلف نشان داده کودکانی که هوش اخلاقی را کسب نکرده اند؛ در بزرگسالی مشکلات و آسیب های بیشتری برای آنان پیش می آید (تقوی و دیگران، ۱۴۰۱، ص. ۴۲) این کودکان به دلیل بینش ناپایدار، ضعف در مهار کردن امیال، رشد

1. Borba Michelle

نیافتگی اخلاقی و باورهای غلط، دچار عقب افتادگی اخلاقی و اجتماعی می‌شوند و در اجتماع تبدیل به شخصیت‌های نابهنجار و ناموفق می‌شوند. (شعبانی، ۱۳۹۸، ص. ۱۳)

در میان عوامل موثر بر تقویت هوش اخلاقی نقش والدین، خانواده و نظام آموزشی بیشتر است (عرب بافرانی و دیگران، ۱۴۰۰، ص. ۹۸) از منظر متخصصین، هوش اخلاقی هیچ ارتباطی به سن، جنس، نژاد، اقلیم یا مذهب ندارد؛ از این رو سیاست‌گذاری برای نهادینه کردن هوش اخلاقی در افراد جامعه سبب شکل‌گیری جامعه‌ای عاری از اصول غیر انسانی خواهد شد بنابراین هوش اخلاقی را بعنوان زیر بنای سایر هوش‌ها و حتی «هوش حیاتی» برای بشر در نظر می‌گیرند (یعقوبی و دیگران، ۱۳۹۷، ص. ۲۴۹) درباره مفهوم هوش اخلاقی بوربا (۲۰۰۵) این تعریف را ارائه می‌کند: هوش اخلاقی توانایی و ظرفیت فرد برای درک سره از ناسره، داشتن باور قوی و پایدار همراه با عمل، انجام رفتار حقیقی و درست، توانایی درک تعارضات، داشتن تعاملات اجتماعی صحیح، مسئولیت‌پذیری.

روی هم رفته هوش اخلاقی، خط سیر اخلاقی فرد را در طول حیات تعیین می‌کند و هم امر انسان را از انجام اعمال ناصواب باز می‌دارد. از طرفی به او کمک می‌کند در هنگام تصمیم‌گیری و یا مواجهه با دیگران رفتار اخلاقی را انتخاب کند (لطیفی و دیگران، ۱۳۹۳، ص. ۱۶) بوربا برای هوش اخلاقی هفت فضیلت بنیادین (شامل: همدلی، وجدان، خویش‌داری، احترام به دیگران، مهربانی، بردباری و انصاف) معرفی می‌کند و بر این باور است این هفت فضیلت اساس و پایه اخلاق و انسانیت هستند (بربا، ۱۴۰۱، ص. ۱۷).

اما این سؤال مطرح است که با وجود فناوری و تکنولوژی‌های نوظهور مانند

موبایل، رایانه، رسانه و... چگونه مفاهیم اخلاقی به کودکان منتقل شود چراکه در این ابزار جذابیت‌های زیادی نهفته و کودکان علاقه چندانی به کسب دانش و مهارت به روش‌های قدیمی را ندارند. افزون‌بر آن، مسئله مهم دیگری طرح می‌شود؛ و آن این که، برای نهادینه کردن اخلاقیات در کودکان، چه ابزار و امکاناتی مناسب است!!؟

روند رو به رشد و سریع اختراعات و نوآوری‌های جدید و گسترش استفاده از تکنولوژی‌های نوظهور در ساختار تعاملاتی و ارتباطی جهان، سبک جدیدی از زندگی را به بشر تحمیل کرده و نگرانی و هراس زیادی را در سطوح مختلف جوامع برانگیخته است؛ نگرانی‌هایی که بعضاً توسط متخصصین و رسانه‌ها نیز تقویت و تشدید می‌شود. اما چه بپذیریم و چه نپذیریم این ابزار جزء لاینکف زندگی بشر شده‌اند. (مظلومیان، ماهی‌گیر، ۱۳۹۶، ص. ۲) چنانچه این فناوری‌ها تمام جنبه‌های زندگی بشر را بهبود بخشیده و استانداردهای زندگی را در سراسر جهان بالا برده است؛ لذا امکان جدا نمودن این ابزار از زندگی بشر وجود ندارد. از این رو به جای مقابله باید چاره‌اندیشی کرد و از این ابزار برای به کمال رسیدن بشر بهره برد.

پژوهش‌های مختلفی پیرامون هوش اخلاقی انجام شده است که به تعدادی از آنها اشاره می‌گردد.

جدول شماره ۱: نمونه پژوهش‌های داخلی

سال	نویسنده	عنوان پژوهش
۱۴۰۱	عشایری و دیگران	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان
۱۴۰۰	سعیدی و دیگران	بررسی اثربخشی پویانمایی آثار نقاشی کودکان پیش دبستانی بر خلاقیت آنان
۱۴۰۰	سربخش و دیگران	نقش انیمیشن تلویزیونی در احیای آیینهای نمایشی برای کودکان
۱۳۹۹	حیات بخش و دیگران	اثربخشی آموزش هوش اخلاقی بر اخلاق تحصیلی و خودکارآمدی تحصیلی دانش آموزان دختر

سال	نویسنده	عنوان پژوهش
۱۳۹۹	حسینی و دیگران	اثر بخشی بازی‌های شناختی رایانه‌ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان
۱۳۹۹	قدم پور و دیگران	تأثیر آموزش هوش اخلاقی به شیوه قصه گویی بر سازگاری تحصیلی، اجتماعی و هیجانی دانش آموزان
۱۳۹۸	اسمعیلی گوجار و دیگران	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره بر خط بر مهارت های اجتماعی و توانایی های شناختی دانش آموزان
۱۳۹۸	آقورن لوتی و دیگران	بررسی اثربخشی بازی رایانه‌ای آموزشی تولید شده بر خودتنظیمی تحصیلی دانش آموزان پسر
۱۳۹۸	صالحی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی دانش آموزان
۱۳۹۸	زارع خورمیزی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان اوتیسم با عملکرد بالا
۱۳۹۸	جلائی و دیگران.	تأثیر بازی مبتنی بر هوش اخلاقی بر وجدان، خویشتنداری و مسئولیت پذیری اجتماعی کودکان با استعداد دبستانی
۱۳۹۷	علی نژاد اقدم	اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پر خاشگیری در کودکان
۱۳۹۷	موسوی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان
۱۳۹۷	محمودی و دیگران	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان
۱۳۹۷	یعقوبی و دیگران.	فرا تحلیل مطالعات هوش اخلاقی
۱۳۹۶	رضاپور و شاهدی	اثر بخشی آموزش هوش اخلاقی به شیوه قصه گویی بر بهبود حالت‌های خلقی و رفتارهای یادگیری دانش آموزان
۱۳۹۶	اسماعیل و دیگران	اثر بخشی آموزش مفاهیم اخلاق در خانواده به شیوه قصه گویی بر اساس قصه‌های دینی و قرآنی بر هوش اخلاقی و هوش هیجانی
۱۳۹۶	رضاپور میر صالح و دیگران	اثر بخشی آموزش هوش اخلاقی بر عملکرد اجتماعی و مشکلات رفتاری
۱۳۹۵	جعفری زاده و حجتی	تأثیر قصه‌های قرآنی بر عزت نفس کودکان پیش دبستانی
۱۳۹۳	جعفری	تأثیر بازی‌های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی
۱۳۹۳	یاسمی نژاد	تأثیر آموزش هوش اخلاقی بر مسئولیت پذیری، همدلی هیجانی، اخلاق تحصیلی و بخشودگی بین فردی دانش آموزان
۱۳۹۲	آتشک، محمد و دیگران	تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان
۱۳۹۱	کرباسچی	بررسی میزان تأثیر بازی بر هوش و خلاقیت دانش آموزان ابتدایی

جدول شماره ۲: نمونه پژوهش‌های خارجی

سال	نویسنده	عنوان پژوهش
۲۰۲۴	سعودی و دیگران ۱	بررسی هوش اخلاقی و خودآگاهی در معلمان مدارس اسلامی جاکارتا
۲۰۲۳	نوراینی و اویون ۲	بررسی بین هوش اجتماعی و هوش اخلاقی تا پیشرفت تحصیلی در دانشجویان روانشناسی روانشناسی
۲۰۲۲	عبداللطیف ۳	هوش اخلاقی و رابطه آن با استحقاق تحصیلی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان
۲۰۲۱	حسین و الرکابی ۴	اثربخشی یک برنامه آموزشی برای رشد هوش اخلاقی دانش‌آموزان دختر
۲۰۱۹	زیان و گدی ۵	تأثیر سطح هوش اخلاقی بر عملکرد کارکنان
۲۰۰۱	کوه و وسپر ۶	تأثیر کامپیوترها بر تقویت یا کاهش یادگیری دانش‌آموزان

فرضیه‌ها

باتوجه به موارد فوق هدف این پژوهش تعیین اثربخشی انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای بر مفاهیم هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان می‌باشد لذا با توجه با این هدف فرضیه زیر صورت‌بندی گردید.

۱- انیمیشن بر فضیلت‌های هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان تاثیر معنی‌داری دارد.

- 1-Saodi et al.
- 2-Nuraini et al.
- 3-Abdellatif et al.
- 4-Hussein, H. &Al-Rikabi, L
- 5-Zayan, R.& Gedi, M.
- 6-Kuh, G.D. Vesper, N

۲- قصه بر فضیلت‌های هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان تاثیر معنی‌داری دارد.

۳- تصاویر بر فضیلت‌های هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان تاثیر معنی‌داری دارد.

۴- بازی‌های رایانه‌ای بر فضیلت‌های هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان تاثیر معنی‌داری دارد.

روش پژوهش

برای اجرای این پژوهش از روش پژوهشی نیمه تجربی و بررسی طرح‌های عاملی استفاده گردید. جامعه آماری این پژوهش کلیه دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان می‌باشند. برای انجام پژوهش با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی تعداد ۵ مدرسه در شهر اصفهان بعنوان نمونه انتخاب و دوباره با روش نمونه‌گیری تصادفی از بین دانش‌آموزان پایه پنجم ابتدایی این مدارس پنج گروه ۲۰ نفره تشکیل گردید (جمعاً تعداد ۱۰۰ نفر). یکی از این گروه‌ها در حکم گروه کنترل و سایر گروه‌ها به عنوان گروه آزمایش انتخاب شدند.

جدول شماره ۳: دیاگرام طرح پژوهش

گروه‌های آزمایش و کنترل	تعداد نفقات	پیش‌آزمون	اعمال متغیر مستقل	پس‌آزمون	پیگیری
گروه ۱ (افرادی که انیمیشن با مضمون فضیلت‌های اخلاقی دریافت کردند)	۲۰	*	*	*	*
گروه ۲ (افرادی که بازی رایانه‌ای با مضمون فضیلت‌های اخلاقی دریافت کردند)	۲۰	*	*	*	*
گروه ۳ (افرادی که قصه با مضمون فضیلت‌های اخلاقی دریافت کردند)	۲۰	*	*	*	*

گروه های آزمایش و کنترل	تعداد نفرات	پیش آزمون	اعمال متغیر مستقل	پس آزمون	پیگیری
گروه ۴ (افرادی که تصاویری با مضمون فضیلت های اخلاقی دریافت کردند)	۲۰	*	*	*	*
گروه ۵ (افرادی که هیچ محتوایی دریافت نکردند)	۲۰	*	--	*	*

در مرحله پیش آزمون، سطح هوش اخلاقی کودکان با استفاده از پرسشنامه هوش اخلاقی بررسی و سپس هر یک از این گروه‌ها، بسته‌های آموزشی متناسب با گروه خود را دریافت کردند (بعنوان مثال اعضای گروه اول طی ۹ جلسه انیمیشن‌هایی با مضمون و محتوای ۷ فضیلت اخلاقی بوربا دریافت نمودند) در ادامه سطح هوش اخلاقی کودکان در مرحله پس آزمون بررسی و نهایتاً در مرحله پیگیری (حدود یک ماه بعد) پایداری نتایج حاصله ارزیابی گردید.

از سویی اعتبار محتوایی بسته‌های آموزشی مورد بررسی قرار گرفت تا اطمینان حاصل شود که آیا محتوای تهیه شده در بسته‌ها، دقیقاً اهداف آموزشی مورد نظر را دنبال می‌کنند یا خیر؟ بدین منظور محتوای هر بسته توسط گروه زیر مورد ارزیابی و نظرسنجی در شش محور (شامل: دقت بسته از لحاظ ارتباط محتوا با فضیلت‌ها، درستی بسته از لحاظ انتقال مفاهیم فضیلت‌ها به دانش آموز، زمان تعیین شده بسته‌ها برای انتقال مفاهیم مدنظر، جذابیت بسته‌ها، تناسب سنی بسته‌ها برای دانش آموز، سادگی و قابل فهم بودن بسته‌ها) قرار گرفت.

برای این منظور، محتواها اولیه بسته‌ها در اختیار ۳۰ نفر داور (شامل افرادی به این شرح: تعداد ۳ نفر در حوزه فرهنگ و رسانه، تعداد ۳ نفر نویسنده کودک، تعداد ۴ نفر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، تعداد ۳ نفر در حوزه فیلم و انیمیشن، تعداد ۴ نفر نقاش و تصویرگر کتاب کودک، تعداد ۳ نفر روانشناس و مشاوره، تعداد ۵ نفر معلم و تعداد ۵

نفر دانش آموز) قرار گرفته و پس از چند مرحله پالایش و جداسازی محتوای بسته‌ها، بسته نهایی برای هر گروه تهیه گردید. از طرفی برای برآورد اعتبار محتوایی بسته‌ها، از روش لاوشه^۱ (۱۹۷۵) استفاده گردید که در مجموع اعتبار محتوایی بسته‌ها از آستانه ۰/۷۰ بعنوان حداقل قابل قبول بالاتر ارزیابی شدن بنابراین از نظر داوران محتوای ارائه شده برای همه گروه‌ها، از اعتبار لازم برخوردار بودند

از طرف دیگر برای تحقق بهتر اهداف پژوهش و همچنین افزایش کیفیت گروه‌ها، به شرح زیر ملاکهای ورود و خروج تعیین گردید.

۱- علاقمندی و تمایل دانش آموز و خانواده آنان به شرکت در این پژوهش.

۲- ارائه رضایت‌نامه والدین، برای مشارکت فرزندشان در این پژوهش.

۳- ارائه تعهد شفاهی و اخلاقی والدین مبنی بر این که بر استفاده دانش آموز از بسته‌های آموزشی نظارت داشته باشند.

۴- داشتن توانایی درک و بهره بردن از محتواهای آموزشی ارائه شده.

۵- نداشتن مشکلات فردی، خانوادگی و یا جسمی مهم و محدود کننده برای مشارکت در پژوهش.

۶- طرح پژوهشی همزمان مشارکت نداشتن.

۷- نداشتن انواع اختلالات روانی که موجب خلل در کار این پژوهش شود.

۲۰۱ علاوه بر این برای ارزیابی سطح هوش اخلاقی دانش آموزان از پرسشنامه «هوش اخلاقی کودکان بوربا - فرم والدین» استفاده شده است. اگر چه این مقیاس در ایران توسط علی اکبری دهکردی، علی پور و درنجفی (۱۳۹۳) برای کودکان زیر ۷ سال هنجارسازی

- شده است؛ متنها به دلایل زیر برای نمونه آماری این پژوهش نیز استفاده گردید.
- ۱- تنها مقیاس برای ارزیابی سطح هوش اخلاقی افراد بالای ۷ سال مربوط به لنینک و کیل^۱ (۲۰۰۵) می باشد که بخشی از این پرسشنامه به ارزیابی شاغلین می پردازد.
 - ۲- در اجرای اولیه پرسشنامه لنینک و کیل معلوم شد برخی از دانش آموزان، در هنگام پاسخدهی سوگیرانه سئوالات را جواب می دهند.
 - ۳- در ارزیابی اولیه معلوم شد نمونه آماری این پژوهش مضمون برخی سئوالات را متوجه نمی شوند و یا توانایی پاسخدهی صحیح به سئوالات را ندارند.
 - ۴- پرسشنامه هوش اخلاقی بوربا توسط ۳۰ نفر از والدین کودکان ۱۰ تا ۱۳ سال تکمیل گردید که آلفای کرونباخ نشان داد، این مقیاس برای کودکان بالای ۷ سال نیز مطلوب و موثر است.
 - ۵- روایی محتوایی پرسشنامه بوربا از نظر تعداد ۶ نفر روانشناس کودک و نوجوان ارزیابی و اعلام گردید این مقیاس، هم برای کودکان زیر ۷ سال و هم بالای ۷ سال مناسب است.
 - ۶- با توجه به اجرای چند مرحله ای این پژوهش، ارائه گزارش والدین از رفتارهای دانش آموزان در محیط خانواده و اجتماع بعنوان یکی از نشانه های قابل قبول در تغییر رفتار اخلاقی آنها در نظر گرفته شده است.
- مقیاس هوش اخلاقی بوربا ۷ مولفه یا ۷ فضیلت هوش اخلاقی را مورد سنجش قرار می دهد. (این فضیلت ها شامل: همدلی، وجدان، خویشن داری، احترام یا تکریم همنوع، مهربانی، بردباری و انصاف می باشند) بر اساس پرسشنامه مذکور سطح هوش اخلاقی کودکان بر اساس جدول زیر ارزیابی گردید.

1. Lennick And Kiel

جدول شماره ۴: تعیین سطح هوش اخلاقی کودکان

پیشنهاد ارزیاب	رتبه هوش اخلاقی	امتیاز حاصله
وضعیت هوش اخلاقی کودک هوش عالی است	عالی	۲۸۰ تا ۳۵۰
پیشنهاد می‌گردد جهت تقویت هوش اخلاقی برنامه ای برای کودک ارائه گردد	متوسط	۲۱۰ تا ۲۸۰
پیشنهاد می‌گردد به درمانگر مرتبط با هوش اخلاقی مراجعه شود	ضعیف	۱۴۰ تا ۲۱۰
پیشنهاد می‌گردد به درمانگر مرتبط با هوش اخلاقی مراجعه شود	نامطلوب	۱۴۰ تا ۷۰

* نکته: در این پرسشنامه افرادی که امتیاز ۷۰ تا ۲۸۰ را کسب کنند هوش اخلاقی آنها در حد پایین یا متوسط می‌باشد.

در این پژوهش برای هر گروه هفت محتوای آموزشی مجزا (برای هر فضیلت یک محتوا) تهیه و در اختیار گروه‌ها (به غیر از گروه کنترل) قرار گرفت. بعنوان مثال مضمون و محتوای بسته آموزشی انیمیشن به شرح زیر تهیه و اجرا گردید.

جدول شماره ۵: نمونه بسته آموزشی انیمیشن با محتوای فضیلت‌های هفتگانه اخلاقی

عنوان بسته	نام فضیلت	محتوای بسته
بسته آموزشی انیمیشن با محتوای فضیلت‌های هفت‌گانه هوش اخلاقی	۱- همدلی	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت همدلی
	۲- وجدان	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت وجدان
	۳- خویشتن‌داری	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت خویشتن‌داری
	۴- احترام	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت احترام
	۵- مهربانی	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت مهربانی
	۶- بردباری	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت بردباری
	۷- انصاف	مجموعه انیمیشن مرتبط با فضیلت انصاف

شماره جلسه	هدف / محتوای جلسه	شرح مفصل جلسه / اقدامات
جلسه اول	پیش آزمون	والدین دانش آموزان درباره اهداف طرح پژوهشی توجیه و در ادامه درباره نحوه استفاده از محتوای ارائه شده توضیحات لازم ارائه می شود. سپس پرسشنامه هوش اخلاقی را والدین تکمیل می کنند.
جلسه دوم	توجیه و آموزش	دانش آموزان درباره اهداف طرح پژوهشی توجیه شده و آموزش لازم را می بینند سپس درباره نحوه استفاده از محتواهای ارائه شده نیز آموزش لازم داده شد.
جلسه سوم	ارائه بسته همدلی	در ابتدا درباره فضیلت همدلی و اهمیت آن آموزش و توضیح ارائه می شود؛ سپس بسته مرتبط با این فضیلت به دانش آموزان ارائه و از آنان خواسته می شود پس از رسیدن به منزل و بعد از انجام استراحت کافی در یک موقعیت مناسب و در فضایی آرام از بسته ارائه شده استفاده نمایند. در ادامه حتما خلاصه آنچه را که استفاده کردند طی ۱۰ خط ارائه کنند.
جلسه چهارم	ارائه بسته وجدان	فرآیند این جلسه همانند جلسه سوم با محوریت فضیلت وجدان می باشد.
جلسه پنجم	ارائه بسته خویشن داری	فرآیند این جلسه همانند جلسه سوم با محوریت فضیلت خویشن داری می باشد.
جلسه ششم	ارائه بسته احترام	فرآیند این جلسه همانند جلسه سوم با محوریت فضیلت احترام می باشد.
جلسه هفتم	ارائه بسته مهربانی	فرآیند این جلسه همانند جلسه سوم با محوریت فضیلت مهربانی می باشد.
جلسه هشتم	ارائه بسته انصاف	فرآیند این جلسه همانند جلسه سوم با محوریت فضیلت انصاف می باشد.
جلسه نهم	اختتامه	ضمن تقدیر و تشکر از والدین و دانش آموزان بابت مشارکت در این پژوهش، پس آزمون اخذ گردید.

نکات کلیدی بسته:

- مقرر گردید قبل از استفاده دانش‌آموزان از هر بسته، آموزشی درباره هر فضیلت و اهمیت آن به مخاطبین ارائه شود.
- برای حصول اطمینان بابت استفاده از محتواها؛ بعد از استفاده دانش‌آموزان خلاصه آن را طی ۱۰ خط ارائه کنند.
- رسانه‌ها محتواهای آموزشی خود را بصورت مستقیم یا غیر مستقیم ارائه می‌کنند.
- جلسات آموزشی بصورت هفتگی طی ۹ هفته برگزار می‌شود. برای اثربخشی بهتر آموزشهای ارائه شده فاصله بین هر جلسه آموزشی بین ۷ تا ۱۰ روز تعیین شده است.

توصیف داده‌ها

جدول شماره ۶: شاخص تمایل مرکزی، هوش اخلاقی به تفکیک گروه‌ها

میانگین شاخص‌های تمایل مرکزی هوش اخلاقی			گروه‌ها
پیش‌آزمون	پس‌آزمون	پیگیری	
۲۱۱/۵۰	۲۵۳/۳۰	۲۵۵/۹۵	گروه انیمیشن
۲۰۸/۹۵	۲۵۰/۳۵	۲۵۶/۶۵	گروه قصه
۲۱۱/۳۰	۲۳۷/۰۵	۲۴۲/۵۵	گروه تصویر
۱۹۶/۲۰	۲۰۵/۱۵	۲۰۶/۸۵	گروه بازی رایانه‌ای
۱۹۷/۱۵	۱۹۷/۶۰	۲۰۰/۴۰	گروه کنترل
۲۰۵/۰۲	۲۲۸/۶۹	۲۳۲/۴۸	همه گروه‌ها

میانگین به دست آمده است شاخص‌های تمایل مرکزی هوش اخلاقی در مرحله پیش‌آزمون قبل از ارائه آموزش، نشان دهنده این مسئله است که میانگین هوش اخلاقی این گروه‌ها در حد وسط مقیاس پرسشنامه می‌باشد. با توجه به اهداف پژوهش انتظارات اولیه این بود که بعد از آموزش و در مرحله پس‌آزمون میانگین هوش اخلاقی افزایش یابد. از سویی در مرحله پیگیری نیز این میانگین تفاوت چندانی را نداشته و به

نوعی پایداری نتایج حاصل از آموزش‌ها را تأیید کنند. مضاف بر آن در گروه کنترل به دلیل اینکه آموزش ندیده‌اند انتظار بر این بود که در هر سه مرحله تغییر قابل توجهی مشاهده نشود.

لذا با توجه به میانگین حاصل در جدول شماره ۶ هوش اخلاقی در مرحله پس‌آزمون در گروه آزمایشی انیمیشن (۲۵۳/۳۰)، قصه (۲۵۰/۳۵)، تصویر (۲۳۷/۰۵)، بازی رایانه‌ای (۲۰۵/۱۵) و گروه کنترل (۱۹۷/۶۰) به دست آمده است. با مقایسه میانگین بدست آمده در مرحله پیش‌آزمون نشان می‌دهد که هوش اخلاقی دانش‌آموزان تغییر یافته است. از سویی همانطور که انتظار می‌رفته هوش اخلاقی گروه کنترل تغییر چندانی را نشان نمی‌دهد. لذا کسب این میانگین در دانش‌آموزان پس از ارائه آموزش، بدین معنی است که آموزش هوش اخلاقی از طریق انیمیشن، قصه، تصویر و بازی رایانه‌ای موثر می‌باشد. این تغییر در گروه انیمیشن به نسبت سایر گروه‌ها بیشتر و در گروه بازی‌های رایانه‌ای کمتر گزارش شده است.

میانگین هوش اخلاقی در مرحله پیگیری در گروه آزمایشی انیمیشن (۲۵۵/۹۵)، قصه (۲۵۶/۶۵)، تصویر (۲۴۲/۵۵)، بازی رایانه‌ای (۲۰۶/۸۵) و گروه کنترل (۲۰۰/۴۰) به دست آمده است. لذا کسب این میانگین در دانش‌آموزان، نشان می‌دهند که نتایج در تمام گروه‌ها به مرحله پس‌آزمون نزدیک است که حاکی از پایداری بالای نتایج در نمونه‌های مورد مطالعه است. چنین نتیجه‌ای بسیار با اهمیت تلقی می‌شود

توصیف تغییرات میانگین نمرات هوش اخلاقی

جدول شماره ۷ تغییرات میانگین و انحراف معیار نمرات هوش اخلاقی را در هر سه مرحله نشان می‌دهد. مناسب است یادآوری شود که مقیاس اندازه‌گیری هوش

اخلاقی از حداقل نمره ۷۰ تا حداکثر نمره ۳۵۰ تغییر می‌کند. بنابراین دامنه تغییرات ممکن، برای نمرات به دست آمده ۲۸۰ واحد است.

جدول شماره ۷: تغییرات در میانگین و انحراف معیار هوش اخلاقی در مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری

گروه	پس آزمون - پیش آزمون		پیگیری - پس آزمون		پیگیری - پیش آزمون	
	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین
گروه انیمیشن	۱۸/۸۰	۴۱/۸۰	۵/۵۶	۲/۶۵	۱۹/۴۱	۴۴/۴۵
گروه قصه	۲۲/۵۶	۴۱/۴۰	۷/۹۰	۶/۳۰	۲۲/۲۵	۴۷/۷۰
گروه تصویر	۱۳/۵۱	۲۵/۷۵	۹/۰۹	۵/۵۰	۲۰/۲۳	۳۱/۲۵
گروه بازی رایانه‌ای	۸/۴۹	۸/۹۵	۵/۸۸	۱/۷۰	۱۰/۶۳	۱۰/۶۵
گروه کنترل	۷/۱۵	۰/۴۵	۹/۶۱	۲/۸۰	۱۳/۵۹	۳/۲۵

میانگین نمرات هوش اخلاقی پس‌آزمون در مقایسه با پیش‌آزمون در گروه انیمیشن (۴۱/۸) نمره و در گروه قصه (۴۱/۴) نمره و در گروه تصویر (۲۵/۷۵) نمره و در گروه بازی رایانه‌ای (۸/۹۵) نمره افزایش نشان می‌دهد.

این میانگین در مرحله پیگیری و پیش‌آزمون در گروه انیمیشن (۴۴/۴۵)، در گروه قصه (۴۷/۷۰)، در گروه تصویر (۳۱/۲۵) و در گروه بازی رایانه‌ای (۱۰/۶۵) مشاهده می‌شود.

این میانگین در بین دو مرحله پس‌آزمون و پیگیری در گروه انیمیشن (۲/۶۵)، در گروه قصه (۶/۳۰)، در گروه تصویر (۵/۵۰) و در گروه بازی رایانه‌ای (۱/۷۰) که نشان می‌دهد میانگین افزایش اندک داشته است.

در مجموع دو ابزار آموزشی انیمیشن و قصه‌گویی در مقایسه با تصویر و بازی

رایانه‌ای برای آموزش مفاهیم اخلاقی و ارتقای هوش اخلاقی اثربخشی بیشتری را در نمونه مورد مطالعه نشان داده‌اند. در مرتبه بعد نیز تصویر نتیجه اثربخش تری را نسبت به بازی رایانه‌ای به بار آورده است. تمام این داده‌ها حاکی از پایداری نتایج حاصل از آموزش است.

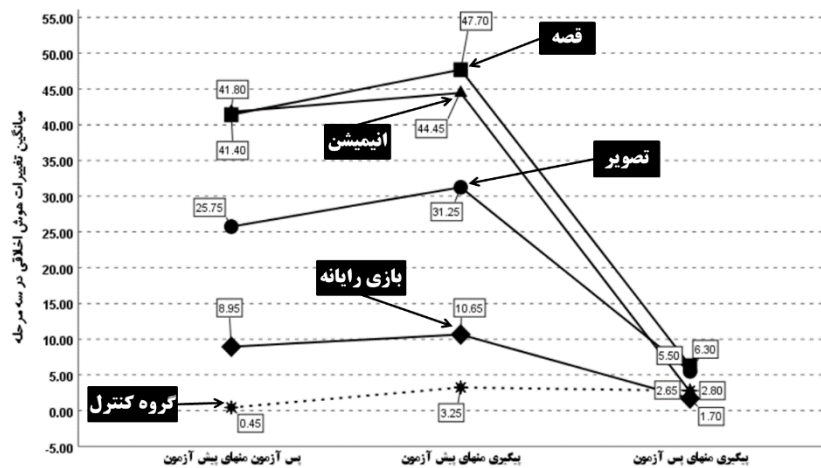
در گروه کنترل همانطور که انتظار می‌رفت تفاوت‌های مشاهده شده در نمرات هوش اخلاقی بسیار اندک - نزدیک به صفر- است. میانگین نمرات پس‌آزمون در مقایسه با پیش‌آزمون حتی کمتر از یک واحد است. تفاوت بین سایر اندازه‌گیری‌ها نیز از ۴ واحد کمتر است (۳/۲۵ و ۲/۸۰) که نشانه‌ای اولیه در جهت تأیید فرضیه تحقیق تفسیر می‌شود.

تحلیل استنباطی داده‌ها

نمودار شماره (۱) با مقایسه تغییرات نمرات در مفاهیم هوش اخلاقی برای پنج گروه مورد مطالعه نشان می‌دهد که کدامیک از ابزارهای آموزشی با افزایش بیشتری در فضیلت‌های اخلاقی دانش‌آموزان مورد مطالعه همراه بوده است. در دو گروه آموزشی با ابزار قصه و انیمیشن بیشترین افزایش در فضیلت‌های اخلاقی مشاهده می‌شود (به ترتیب مقادیر ۴۱/۸۰ و ۴۱/۴۰ برای افزایش پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون). گروه آزمایشی آموزش مفاهیم اخلاقی با ابزارهای تصویر به این لحاظ در مرتبه بعد قرار می‌گیرد. در نهایت در گروه آزمایشی آموزش مفاهیم اخلاقی با بازی رایانه‌ای کمترین تغییرات را در مقایسه با سه گروه آزمایشی دیگر نشان می‌دهد (تغییرات به مقدار ۸/۹۵ در پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون) به نحوی که این تغییرات در مقایسه با گروه کنترل بسیار اندک است.

نمودار شماره ۱: نمودار خطی مقایسه میانگین تغییرات هوش اخلاقی طی سه مرحله سنجش بر حسب

گروه‌های مورد مطالعه



بر اساس اطلاعات ارائه شده در جدول شماره ۸ همه گروه‌های آزمایشی به استثنای بازی رایانه‌ای با گروه کنترل (سطح معناداری برابر ۰/۲۲۲) دارای تفاوت معنادار بوده‌اند. به این ترتیب، از بین چهار ابزار آموزشی، سه ابزار شامل تصویر، انیمیشن و قصه به افزایش معناداری در فضیلت‌های اخلاقی منجر شده‌اند. همچنین دو گروه آزمایشی قصه و انیمیشن فاقد تفاوت معنادار با یکدیگر بوده و تفاوت آنها در اثربخشی نمونه‌ای یک تفاوت تصادفی تفسیر می‌شود (سطح معنادار برابر ۰/۸۴۸). بقیه مقایسه‌ها تفاوت معناداری را بین گروه‌های آزمایشی نشان می‌دهند. به این ترتیب، می‌توان چهار گروه آزمایشی را به لحاظ شدت تأثیر بر روی فضیلت‌های اخلاقی دانش‌آموزان دختر پایه پنجم در جامعه آماری مورد مطالعه در سه گروه به این شرح قرار داد: (۱) قصه و انیمیشن با بالاترین تأثیر بر افزایش هوش اخلاقی با ضرایب اتای جزئی به ترتیب برابر ۰/۶۲۳ و ۰/۵۰۹ (۲) تصویر با تأثیر کمتری نسبت به قصه و انیمیشن بر افزایش هوش

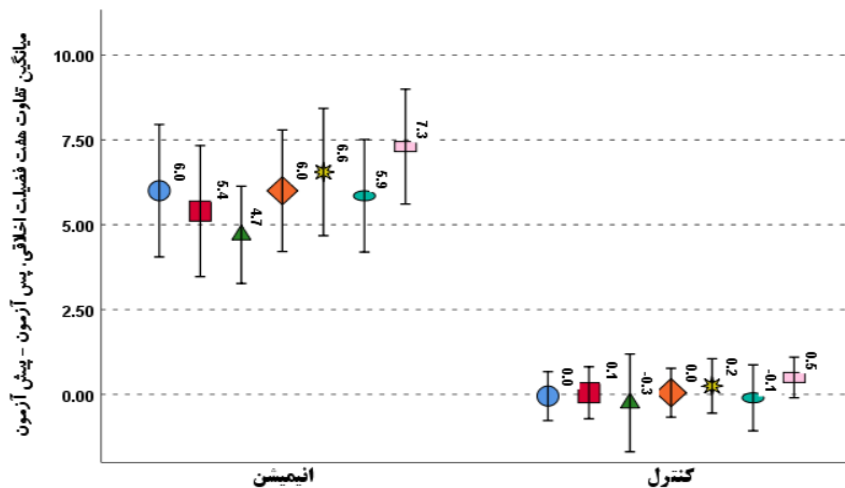
پس آزمون ندارد؛ بنابراین نتایج به دست آمده؛ پایدار تفسیر می شود.

جدول شماره ۹: برآورد سطح معناداری بر اساس تحلیل مانکووا: تأثیر انیمیشن بر فضیلت‌های هوش اخلاقی

نتیجه	ضریب اتا جزئی	سطح معناداری	مقدار F	درجه آزادی	مجموع مربعات نوع سوم	فضیلت
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۵۳۱	۰/۰۰۰	۳۷/۰۹۵	۱	۳۸۷۷۹۲	خویشترداری
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۴۳۱	۰/۰۰۰	۲۹/۱۰۱	۱	۲۸۳/۳۹۵	همدلی
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۳۹۶	۰/۰۰۰	۲۶/۰۱۲	۱	۲۳۰/۸۹۳	وجدان
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۵۲۳	۰/۰۰۰	۴۱/۶۵۶	۱	۳۵۳/۳۵۲	احترام
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۵۳۱	۰/۰۰۰	۴۱/۸۱۴	۱	۴۰۲/۱۲۴	مهربانی
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۵۱۶	۰/۰۰۰	۴۱/۹۹۵	۱	۳۳۷/۹۷۲	بردباری
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۶۳۰	۰/۰۰۰	۶۲/۹۳۴	۱	۴۶۶/۵۹۶	عدالت/ انصاف

در نمودار ستونی خطا (شماره ۲) که در آن تفاوت میانگین‌های نمونه‌ای برای دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون همراه با فواصل اطمینان ۹۵٪ آن برای نشان دادن تأثیر انیمیشن بر فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه ترسیم شده است بالاتر قرار گرفتن این تفاوت‌ها برای گروه آزمایشی به خوبی اثربخشی انیمیشن را تأیید می‌کند. ابزار آموزشی انیمیشن به طور معناداری باعث افزایش فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه در جامعه آماری مورد مطالعه شده و این نتایج حداقل در کوتاه مدت پایدار هستند. نمودار شماره ۲: نمودار ستونی خطا؛ مقایسه میانگین تغییرات فضیلت‌های اخلاقی در گروه

انیمیشن و گروه کنترل



راهنمای نمودار:	
مربع: همدلی	دایره: خویشتن‌داری
مثلث: وجدان	ستاره: مهربانی
مستطیل: عدالت	

آزمون فرضیه دوم: قصه بر فضیلت‌های هوش اخلاقی تأثیر معنی‌داری دارد.

نتایج تحلیل سنجه‌های تکرار شده و مانکوا در جدول شماره ۱۰ نشان می‌دهد که آموزش مفاهیم اخلاقی بوسیله ابزار قصه به طور معناداری هر هفت فضیلت اخلاقی را افزایش داده است. به این ترتیب، فرضیه دوم تحقیق مورد تأیید قرار می‌گیرد. میانگین‌های مرحله پیگیری تفاوت معناداری با مرحله پس‌آزمون نداشته‌اند و نتایج به دست آمده پایدار تفسیر می‌شود.

جدول شماره ۱۰: برآورد سطح معناداری، بر اساس تحلیل مانکوا: تأثیر قصه بر فضیلت‌های هوش اخلاقی

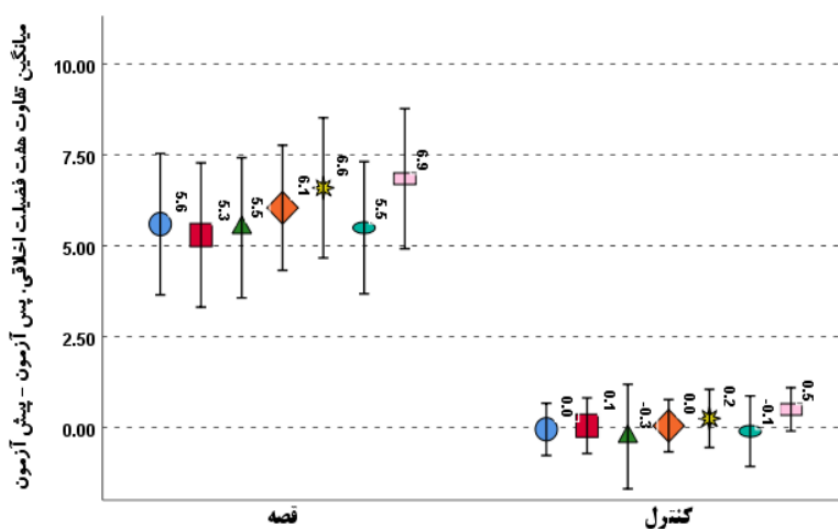
فضیلت	مجموع مربعات نوع سوم	درجه آزادی	مقدار F	سطح معناداری	ضریب اتا جزئی	نتیجه
خویشتن‌داری	۲۹۶/۲۲۹	۱	۳۱/۳۷۵	۰/۰۰۰	۰/۴۵۹	تأیید فرضیه تحقیق
همدلی	۲۵۹/۱۸۷	۱	۲۵/۲۳۷	۰/۰۰۰	۰/۴۰۶	تأیید فرضیه تحقیق
وجدان	۲۹۳/۸۹۳	۱	۲۵/۱۶۰	۰/۰۰۰	۰/۴۰۵	تأیید فرضیه تحقیق
احترام	۳۳۳/۵۵۶	۱	۴۵/۲۰۳	۰/۰۰۰	۰/۵۵۰	تأیید فرضیه تحقیق
مهربانی	۳۷۴/۳۳۴	۱	۳۹/۷۸۶	۰/۰۰۰	۰/۵۱۸	تأیید فرضیه تحقیق
بردباری	۲۸۲/۸۷۷	۱	۳۲/۸۲۷	۰/۰۰۰	۰/۴۷۰	تأیید فرضیه تحقیق
عدالت / انصاف	۳۷۲/۲۶۶	۱	۴۳/۳۷۶	۰/۰۰۰	۰/۵۴۰	تأیید فرضیه تحقیق

در نمودار ستونی خطا (شماره ۳) که در آن تفاوت میانگین‌های نمونه‌ای برای دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون همراه با فواصل اطمینان ۹۵٪ آن برای نشان دادن تأثیر

قصه بر فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه ترسیم شده است بالاتر قرار گرفتن این تفاوت‌ها برای گروه آزمایشی به خوبی اثربخشی قصه را تأیید می‌کند.

ابزار آموزشی قصه به طور معناداری باعث افزایش فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه در جامعه آماری مورد مطالعه شده و این نتایج حداقل در کوتاه مدت پایدار هستند.

نمودار ستونی خطی (شماره ۳) ، مقایسه میانگین تغییرات فضیلت‌های اخلاقی در گروه قصه و گروه کنترل



راهنمای نمودار:

مربع: همدلی	دایره: خویشتن‌داری
لوژی: احترام	مثلث: وجدان
بیضی: بردباری	ستاره: مهربانی
	مستطیل: عدالت

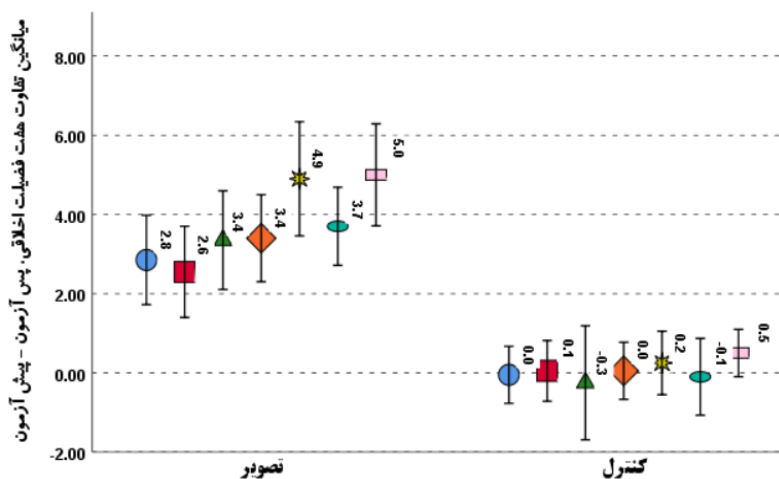
آزمون فرضیه سوم: تصویر بر فضیلت‌های هوش اخلاقی تأثیر معنی‌داری دارد.

نتایج تحلیل سنجه‌های تکرار شده و مانکوا در جدول (۱۱) نشان می‌دهد که آموزش مفاهیم اخلاقی بوسیله ابزار تصویر به طور معناداری هر هفت فضیلت اخلاقی را افزایش داده است. به این ترتیب، فرضیه سوم تحقیق مورد تأیید قرار می‌گیرد. میانگین‌های مرحله پیگیری تفاوت معناداری با مرحله پس‌آزمون نداشته‌اند و نتایج به دست آمده پایدار تفسیر می‌شود.

جدول شماره ۱۱: برآورد سطح معناداری، بر اساس تحلیل مانکوا: تأثیر تصویر بر فضیلت‌های هوش اخلاقی

نتیجه	ضرایب اتا جزئی	سطح معناداری	مقدار F	درجه آزادی	مجموع مربعات نوع سوم	فضیلت
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۳۴۵	۰/۰۰۰	۱۹/۵۰۰	۱	۷۴/۰۷۲	خویشترداری
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۲۹۰	۰/۰۰۰	۱۵/۱۱۶	۱	۴۸/۶۴۳	همدلی
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۲۸۹	۰/۰۰۰	۱۵/۰۷۶	۱	۱۰۸/۴۱۴	وجدان
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۴۳۱	۰/۰۰۰	۲۷/۹۷۷	۱	۹۹/۲۷۴	احترام
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۴۷۶	۰/۰۰۰	۳۳/۶۳۷	۱	۱۹۶/۹۹۵	مهربانی
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۴۶۹	۰/۰۰۰	۳۲/۷۴۵	۱	۱۲۸/۷۰۷	بردباری
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۵۳۱	۰/۰۰۰	۴۱/۹۰۵	۱	۱۸۹/۲۹۳	عدالت / انصاف

در نمودار ستونی خطا (شماره ۴) که در آن تفاوت میانگین‌های نمونه‌های برای دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون همراه با فواصل اطمینان ۹۵٪ آن برای نشان دادن تأثیر تصویر بر فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه ترسیم شده است بالاتر قرار گرفتن این تفاوت‌ها برای گروه آزمایشی به خوبی اثربخشی تصویر را تأیید می‌کند. ابزار آموزشی تصویر به طور معناداری باعث افزایش فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه در جامعه آماری مورد مطالعه شده و این نتایج حداقل در کوتاه مدت پایدار هستند. نمودار ستونی خطا (شماره ۴)، مقایسه میانگین تغییرات فضیلت‌های اخلاقی در گروه تصویر و گروه کنترل



راهنمای نمودار:

دایره: خویشتن‌داری	مربع: همدلی	مثلث: وجدان	لوزی: احترام
ستاره: مهربانی	بیضی: بردباری	مستطیل: عدالت	

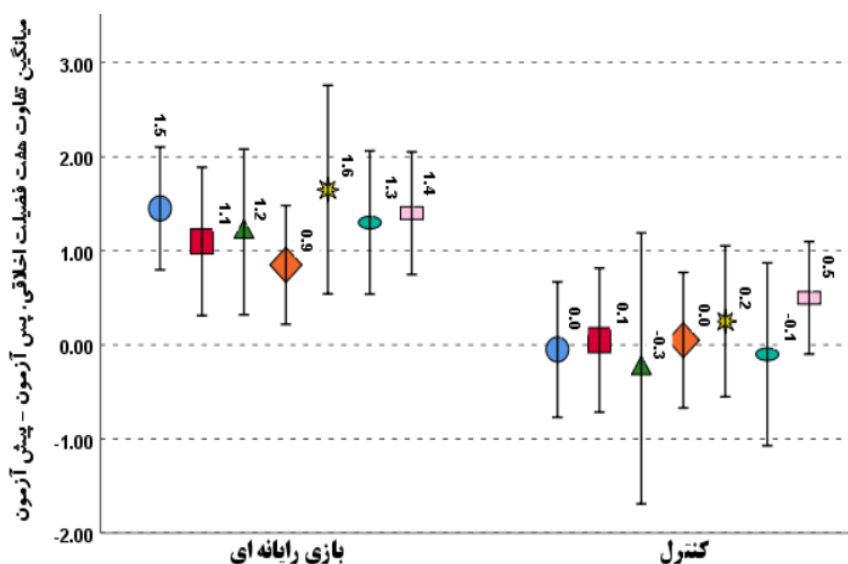
آزمون فرضیه چهارم: بازی رایانه‌ای بر فضیلت‌های هوش اخلاقی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج تحلیل سنجه‌های تکرار شده و مانکوا در جدول (۱۲) نشان می‌دهد که آموزش مفاهیم اخلاقی بوسیله ابزار بازی رایانه‌ای به طور معناداری افزایش پیدا نکرده‌اند. به این ترتیب، فرضیه چهارم تحقیق به طور کلی و برای کلیه فضیلت‌های اخلاقی به استثنای خویشتن‌داری رد می‌شود.

جدول شماره ۱۲: برآورد سطح معناداری، بر اساس تحلیل مانکوا؛ تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر فضیلت‌ها

نتیجه	ضریب اتا جزئی	سطح معناداری	مقدار F	درجه آزادی	مجموع مربعات نوع سوم	فضیلت
تأیید فرضیه تحقیق	۰/۲۲۶	۰/۰۰۲	۶/۸۷۳	۱	۲۲/۶۵۴	خویشتن‌داری
رد فرضیه تحقیق	۰/۰۶۶	۰/۱۳۴	۲/۸۷۶	۱	۱۱/۲۵۹	همدلی
رد فرضیه تحقیق	۰/۰۴۵	۰/۰۵۶	۱/۸۹۹	۱	۲۱/۵۰۷	وجدان
رد فرضیه تحقیق	۰/۰۳۸	۰/۱۶۷	۱/۵۶۴	۱	۶/۵۳۸	احترام
رد فرضیه تحقیق	۰/۰۵۵	۰/۱۳۵	۲/۷۹۳	۱	۱۹/۸۱۶	مهربانی
رد فرضیه تحقیق	۰/۱۱۳	۰/۱۸۶	۱/۲۰۹	۱	۱۹/۹۸۵	بردباری
رد فرضیه تحقیق	۰/۰۷۸	۰/۱۱۵	۲/۴۷۳	۱	۸/۱۳۳	عدالت / انصاف

در نمودار ستونی خطا (۲۰-۴) که در آن تفاوت میانگین‌های نمونه‌ای برای دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون همراه با فواصل اطمینان ۹۵٪ آن برای نشان دادن تأثیر تصویر بر فضیلت‌های اخلاقی هفت‌گانه ترسیم شده است. همپوشانی فواصل اطمینان گروه آزمایشی بازی رایانه‌ای با گروه کنترل (به استثنای خویش‌داری) حاکی از بی‌تأثیری این آموزش‌ها بر شش فضیلت از فضیلت‌های هفت‌گانه اخلاقی بوده است. ابزار آموزشی بازی رایانه‌ای فقط باعث افزایش فضیلت خویش‌داری در جامعه آماری مورد مطالعه شده و بر شش فضیلت‌های اخلاقی دیگر تأثیری ندارد.

نمودار ستونی خطا (شماره ۵): مقایسه میانگین تغییرات فضیلت‌های اخلاقی در گروه بازی رایانه‌ای و گروه کنترل



راهنمای نمودار:

مثلت: وجدان	مربع: همدلی	دایره: خویش‌داری
بیضی: بردباری	ستاره: مهربانی	لوزی: احترام
		مستطیل: عدالت

نتیجه‌گیری

در عصر حاضر، رسانه‌ها بعنوان عنصری از فرهنگ جامعه تلقی و سلطه تمام‌عیار خود را بر تمامی شئون فردی و اجتماعی انسان تحمیل کرده‌اند. در عصر تکنولوژی و ارتباطات، رسانه‌ها تبدیل به بازیگر اصلی ساختارها و روابط اجتماعی شده و می‌توانند؛ هم کارکرد مثبت و هم منفی داشته باشند. انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای نیز بعنوان ابزار رسانه‌ای نقش و اثرگذاری زیادی بر مناسبات جوامع دارند؛ بر همین اساس هدف و مبنای اصلی این پژوهش، بر این محور استوار بود که اثربخشی این چهار ابزار رسانه‌ای را بر مفاهیم هوش اخلاقی دختران کلاس پنجم ابتدایی شهر اصفهان بررسی کند.

نتایج حاصل از پژوهش نشان داد که در مرحله پس‌آزمون، بین هوش اخلاقی دانش‌آموزان گروه آزمایش و کنترل تفاوت معناداری وجود دارد. بدین معنی که بسته‌های آموزشی تدوین شده با محتوای فضیلت‌های هفتگانه اخلاقی بوربا - که از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای منتقل گردید - زمینه افزایش هوش اخلاقی کودکان را فراهم کرده است. متنها با مقایسه تغییرات حاصل شده در هوش اخلاقی هر یک از گروه‌های پنجگانه مورد مطالعه، معلوم شد؛ ابزار قصه و انیمیشن در مقایسه با سایر ابزار آموزشی مورد استفاده در این پژوهش، بیشترین تأثیر را در افزایش هوش اخلاقی کودکان دارد. از جهتی دیگر ابزار تصویر تأثیر کمتری نسبت به قصه و انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای کمترین تأثیر را در افزایش هوش اخلاقی در مقایسه با سه گروه آزمایشی تصویر، انیمیشن و قصه می‌تواند داشته باشد.

با وجود آنکه مرور پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد که به حد کفایت و بصورت

تخصصی به اثربخشی انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای بر مفاهیم هوش اخلاقی پرداخته نشده متها در پژوهش‌های نسبتاً مشابه، یافته‌های این تحقیق با نتایج پژوهش‌های نورایی و اویون (۲۰۲۳)، عبداللطیف (۲۰۲۲)، حسین و الرکابی (۲۰۲۱)، سعیدی و دیگران (۱۴۰۰)، سربخش و دیگران (۱۴۰۰)، حسینی و دیگران (۱۳۹۹)، اسمعیلی گوجار و دیگران (۱۳۹۸)، صالحی (۱۳۹۸)، محمودی و دیگران (۱۳۹۷) و کوه و وسپر (۲۰۰۱) همسو می‌باشد و اگر چه تحقیقات فوق به صورت ویژه هوش اخلاقی را از طریق انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای بررسی نکرده‌اند لیکن همه این پژوهش‌ها به نوعی تاثیر آموزش هوش اخلاقی بر متغیرهای مشابه را تصدیق کرده‌اند. به علاوه این یافته‌ها با تحقیق‌های ساعدی و دیگران (۲۰۲۴)، زیان و گدی (۲۰۱۹)، یعقوبی و دیگران (۱۳۹۷)، علی نژاد اقدم (۱۳۹۷)، رضاپور میر صالح و دیگران (۱۳۹۶) و یاسمی نژاد (۱۳۹۳) ناهمسو می‌باشد.

ژان پیاژه^۱ (۱۹۷۹) معتقد است فرآیند یادگیری از آغاز تولد انسان شروع و تا پایان عمر ادامه دارد. از منظر و دیدگاه آیت‌الله جوادی آملی به شرح زیر، ذرات عالم برای رسیدن به کمال مطلوب در حرکت هستند.

«همه ذرات عالم هستی به سوی کمال در حرکت‌اند و مسیر امر الهی را طی می‌کنند. انسان نیز تافته‌ای جدا بافته از جهان خلقت نیست؛ از این رو سعی می‌کند با رسیدن به کمال مطلوب، خود را با سایر مخلوقات وفق دهد و با مجموعه جهان آفرینش هماهنگ سازد» (جوادی آملی، ۱۳۹۵، ص. ۵۱).

با استناد به این کلام استاد، می‌توان اذعان نمود؛ کسب مهارت‌های اخلاقی، خاصه در

1. Jean Piaget

دوران کودکی مسیر کمال انسانی را هموارتر می‌کند. میشل بوربا معتقد است انسان، اخلاقی یا غیر اخلاقی متولد نمی‌شود؛ بلکه آدمی در فرآیند یادگیری، درک می‌کند که چگونه خوب باشد و چگونه رفتار کند؛ از این رو پروراندن شخصیت‌های استوار و خلل‌ناپذیر مشروط به تقویت هوش اخلاقی است. بنابراین با توجه به اینکه دوران کودکی مهم‌ترین مرحله انتقال مفاهیم اخلاقی بوده و از نظر صاحب‌نظران هوش اخلاقی بعنوان «هوش حیاتی» انسان و زیر بنای سایر هوش‌ها تلقی می‌شود لذا لازم است ابزار، تکنیک و روش‌های ارتقاء و رشد فضیلت‌های اخلاقی به ویژه در کودکان شناسایی شود.

در مقابل نکته‌ای که قابل توجه و حائز اهمیت است این مسئله است که انسان عصر حاضر، تصور می‌کند که باید تمام نیازهای خود را از طریق رسانه‌ها تامین کند. امروزه تأثیر رسانه‌ها فقط به امور عادی شهروندان، منحصر نشده بلکه آدمی تمام شئون زندگی خود را در محدوده رسانه‌ها جستجو می‌کند. اما بر اساس نظریه کاشت جرج گربرنر^۱ (۱۹۶۰) رسانه‌ها به صورت تدریجی و دراز مدت بر شکل‌گیری تصویر ذهنی مخاطب و مفهوم‌سازی او از واقعیت تأثیر می‌گذارند (سورین و تانکارد^۲، ۱۳۹۳) به همین دلیل با توجه به جذابیت نهفته در رسانه‌ها می‌تولد متولیان آموزشی و تربیتی با استفاده از رسانه‌ها (آن‌هم به شکل درست) مفاهیم هوش اخلاقی و حتی تربیتی به کودکان منتقل شود چرا که دیوید رایزمن^۳ معتقد است رسانه‌ها بعنوان معلمان

-
1. George Gerbner
 2. Severin And Tankard
 3. David Riesman

خصوصی نقش سازنده‌ای بر شخصیت و تربیت کودکان ایفا می‌کنند (رحیمی طالخونچه، ۱۳۹۹، ص. ۳)

ناظر بر این مهم نظریه یادگیری اجتماعی بندورا^۱ (۱۹۸۶) است، از نظریه یادگیری غیر مستقیم اثر بیشتری دارد و رسانه یکی از منابع اصلی یادگیری غیر مستقیم برای کودکان می‌باشد (مهدی‌زاده، ۱۳۹۶) اما نکته‌ای که درباره آن غفلت شده؛ این مسئله اساسی است که امروزه رسانه‌ها بخش اعظمی از مراحل جامعه‌پذیری کودکان و حتی تربیت آنها را به عهده گرفته‌اند؛ به ویژه اینکه محتوای رسانه‌ها جذابیت بالایی برای کودکان دارد. به همین جهت لازم است این ظرفیت نهفته در رسانه‌ها کشف و با استفاده از محتوای آنها برنامه‌ریزی لازم برای تربیت کودکان و در نهایت رسانده آنها به کمال مطلوب، در مسیر امرالهی تلاش کرد. چنانچه در نتایج حاصل از این پژوهش نیز اثربخشی این ابزار مشهود بود. اما در این پژوهش اثربخشی آموزش هوش اخلاقی تنها از طریق چهار ابزار انیمیشن، قصه، تصاویر و بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفت. لذا اگر چه هنوز روش‌های آموزشی به شیوه مستقیم و سستی اثربخشی خود را دارند؛ منتها می‌تولد متولیان امر تربیت و آموزش کودکان از تمامی ارکان و ابزار رسانه‌ای و همچنین روش‌های آموزشی نوین، برای انتقال مفاهیم اخلاقی، اعتقادی و معنوی بهره ببرند.

به رغم محدودیت‌های این پژوهش مطالعه حاضر نشان داد که ابزار نوین آموزشی به ویژه انیمیشن، قصه و تصاویر، متغیر مهمی برای انتقال هوش اخلاقی به کودکان

1. Albert Bandura

می‌باشند لذا استفاده از این ابزار، در آموزش به کودکان پیشنهاد می‌شود. از سویی پژوهش حاضر به کارشناسان و برنامه‌ریزان آموزشی پیشنهاد می‌کند برنامه آموزش هوش اخلاقی را برای کودکان در کنار سایر برنامه‌های آموزشی با استفاده از ابزار جذاب برنامه‌ریزی نمایند تا افزایش فضیلت‌های اخلاقی و کاهش رذیلت‌های اخلاقی در جامعه نهادینه شود.

در مجموع پیشنهاد می‌گردد صدا و سیما، وزارت فرهنگ و ارشاد کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان نسبت به تولید محتواهای رسانه‌ای که در آن مضامین اخلاقی و تربیتی نهفته است اهتمام و برنامه‌ریزی داشته باشند.

نکته ضروری دیگر در این پژوهش متغیر بازی‌های رایانه‌ای بود و اگر چه آموزش از طریق این ابزار اثربخشی بالایی در مفاهیم هوش اخلاقی نداشت ولی ضرورت دارد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور بعنوان متولی این امر، برنامه ریزی کلان خود را برای گنجاندن مفاهیم اخلاقی و تربیتی در بازی‌های رایانه‌ای داشته باشد چرا که امروزه کودکان بیشتر وقت خود را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند.

منابع

۱. آتشک، محمد؛ برادران، بدرالملوک و احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۲)، *تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان*، فناوری آموزش (فناوری و آموزش)، (۴)۷، ۲۹۷-۳۰۵.
۲. آقورن‌لوئی، میلاد؛ علی‌آبادی، خدیجه و پورروستائی اردکانی، سعید (۱۳۹۸)، بررسی اثربخشی بازی رایانه‌ای آموزشی تولید شده بر خودتنظیمی تحصیلی دانش آموزان پسر پایه اول دوره متوسطه دوم شهر تهران، *فصلنامه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، (۳)۹ (پیاپی ۳۵)، ۳۱-۵.
۳. احمدی، احمد (۱۳۹۰)، *اخلاق و حیانی*، سخن سردبیر، *اخلاق و حیانی*، (۱)۱، ۱۳-۷.
۴. اسماعیل، منیره؛ رضایپور، یاسر؛ بهجتی، فاطمه و نیازی، شهریار (۱۳۹۶)، *اثربخشی آموزش مفاهیم اخلاق در خانواده به شیوه قصه‌گویی بر اساس قصه‌های دینی و قرآنی بر هوش اخلاقی و هوش هیجانی*، *مجله فرهنگی-تربیتی زنان و خانواده*، (۴۱)۱۲، ۷-۲۲.
۵. اسمعیلی‌گوچار، صلاح؛ پورروستائی اردکانی، سعید (۱۳۹۸)، *تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره بر خط بر مهارت‌های اجتماعی و توانایی‌های شناختی دانش آموزان*، *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*، (۵۱)۱۵، ۲۱۱-۲۳۰.
۶. انصافی مهربانی، سپیده؛ فیاض، ایراندخت؛ بهشتی، سعید و دلاور، علی (۱۴۰۰)، *اهداف آموزش مفاهیم اخلاقی به کودکان بر اساس دیدگاه‌های آیت‌الله جوادی آملی، تفکر و کودک*، (۲)۱۲، ۱-۲۷.
۷. بازدار، مرتضی؛ رضازاده‌سامیان، طاهر؛ عبادی‌کوهساره، پویا و صمدی، میثم (۱۳۹۴)، *والدین و تعلیم و تربیت دینی فرزندان*، دومین کنفرانس بین‌المللی علوم رفتاری و مطالعات اجتماعی.
۸. بربا، میشل (۱۴۰۱)، *کلیدهای پرورش رفتار و ارزشهای اخلاقی در کودکان و نوجوانان*. ترجمه: فرناز فرود، چاپ هفتم، انتشارات صابرین.
۹. بلبلی‌قادیکلایی، سمیه؛ پارسانیا، حمید (۱۳۹۳)، *نقش و جایگاه عقل در اخلاق از منظر فارابی*، *اخلاق و حیانی*، (۴)۱، ۹۱-۹۱.

۱۰. بوسلیکی، حسن (۱۳۹۶)، عوامل رشد اخلاقی کودکان در بافت خانواده. *اخلاق و حیانی*، (۲) ۷، ۵۷-۸۲.
۱۱. تقوی، پگاه؛ محمدپناه اردکان، عذرا و چوب‌فروش‌زاده، آزاده (۱۴۰۱)، آموزش هوش اخلاقی و تاثیر آن بر رفتار نوع دوستی و پرخاشگری کودکان زیر ۷ ساله پرستاری کودکان، (۴) ۸، ۴۹-۴۰.
۱۲. جعفری‌زاده فاطمه؛ حجتی حمید (۱۳۹۶)، تأثیر قصه‌های قرآنی بر عزت نفس کودکان پیش دبستانی گنبد کاووس در سال ۱۳۹۵، *نشریه پژوهش پرستاری ایران*، ۱۲ (۳): ۶-۱.
۱۳. جعفری، علیرضا (۱۳۹۳)، تأثیر بازی‌های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی، *فصلنامه روانشناسی تربیتی*، ۱۰ (۳۳)، ۷۱-۸۵.
۱۴. جلائی، مانده؛ چراغ‌ملایی، لیلا و خدابخش پیرکلانی، روشنگر (۱۳۹۸)، تأثیر بازی مبتنی بر هوش اخلاقی بر وجدان، خویشتنداری و مسئولیت پذیری اجتماعی کودکان با استعداد دبستانی، *فصلنامه روان شناسی تربیتی*، ۱۵ (۵۴)، ۸۹-۵۹.
۱۵. جوادی آملی، عبدالله (۱۳۹۵)، *مبایذ اخلاق در قرآن*. قم: اسراء.
۱۶. حیات‌بخش، سحر؛ انتصار فومنی، غلامحسین و حجازی، مسعود (۱۳۹۹)، اثربخشی آموزش هوش اخلاقی بر اخلاق تحصیلی و خودکارآمدی تحصیلی دانش آموزان دختر پایه دهم مدارس دولتی، *فصلنامه روان شناسی تربیتی*، ۱۶ (۵۶)، ۱۳۱-۱۵۶.
۱۷. حسینی، فریده‌سادات؛ احمدشاهی، طیبه و رجبی، سوران (۱۳۹۹)، اثربخشی بازی‌های شناختی رایانه‌ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی، *فصلنامه روانشناسی شناختی*، ۱۳۹۹؛ ۸ (۳): ۵۲-۷۰.
۱۸. رحیمی طالخونچه، غلامرضا، تقی‌پور، فائزه و اعتباریان خوراسگانی، اکبر (۱۳۹۹). طراحی الگوی فرآیند تربیت رسانه ای در مدارس. *فصلنامه مدیریت مدرسه*، ۸ (۲)، ۴۱-۶۰.
۱۹. رضاپور، یاسر و شاهدی، سمیه (۱۳۹۶)، اثربخشی آموزش هوش اخلاقی به شیوه قصه‌گویی بر بهبود حالت‌های خلقی و رفتارهای یادگیری دانش آموزان، *فصلنامه علمی-پژوهشی روانشناسی کاربردی*، ۲ (۴۲)، ۱۹۴-۱۷۵.

۲۰. رضاپور میر صالح، یاسر؛ خردمند، طاهره و شاهدی، سمیه (۱۳۹۶)، اثربخشی آموزش هوش اخلاقی بر عملکرد اجتماعی و مشکلات رفتاری، *فصلنامه اخلاق در علوم و فناوری*، ۱۲ (۴)، ۱-۱۲.
۲۱. زارع خورمیزی، عارف (۱۳۹۸)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای تعاملی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان اوتیسم با عملکرد بالا، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی.
۲۲. سربخش، رضا؛ میرزاپور، حسین و سربخش، رثوف (۱۴۰۰)، نقش انیمیشن تلویزیونی در احیای آیین‌های نمایشی برای کودکان، *فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه*، ۴ (۱۱)، ۱۸۱-۱۵۱.
۲۳. سورین، ورنر جوزف و تانکارد، جیمز (۱۳۹۳)، *نظریه‌های ارتباطات*، ترجمه علیرضا دهقان، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، چاپ سوم.
۲۴. سعیدی، علی؛ خرازیان، لاله، و فرهنگ رازی، شیما (۱۴۰۰)، بررسی اثربخشی پویانمایی آثار نقاشی کودکان پیش دبستانی بر خلاقیت آنان، *پویش در آموزش علوم تربیتی و مشاوره*، ۷ (۱۴)، ۲۱-۲.
۲۵. شعبانی، جعفری، (۱۳۹۸)، *هوش اخلاقی (مفاهیم و کاربردها)*، تهران: نشر ساوالان.
۲۶. صالحی ساداتی، سیدعلی و جوادی، محسن (۱۳۹۷)، *فلسفه اخلاق استاد جوادی آملی. اخلاق و حیانی*، ۸ (۱)، ۴۷-۶۸.
۲۷. صالحی، محمد (۱۳۹۸)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی دانش آموزان دوره اول متوسطه، *فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۹ (۳ (پیاپی ۳۵))، ۷۷-۹۷.
۲۸. عرب بافرانی، فرزاد؛ مصدق، هادی و رفیعی، محسن (۱۴۰۰)، بررسی نقش برنامه درسی پنهان در تقویت هوش اخلاقی دانش آموزان. *مدیریت بر آموزش سازمانها*، ۱۰ (۴)، ۹۵-۱۱۶.
۲۹. عشایری، طاهاه؛ عباسی، الهام و جهان پرور، طاهره (۱۴۰۱)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رفتار کودکان (فرا تحلیل پژوهش‌های بازه زمانی ۱۳۸۱-۱۳۹۹)، *فصلنامه علمی مطالعات میان رشته‌ای ارتباطات و رسانه*، ۵ (۱۷)، ۷۰-۳۳.

۳۰. علی‌نژاد اقدم، مینا (۱۳۹۷)، *اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر کاهش نشانه‌های پرخاشگری در کودکان پیش‌دبستانی (مطالعه موردی: مهد کودک بنفشه)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد شاهرود، دانشکده علوم انسانی.
۳۱. علی‌اکبری دهکردی، مهناز؛ علیپور، احمد و درنجفی شیرازی، مهناز (۱۳۹۳)، *اثربخشی قصه‌گویی بر مؤلفه‌های هوش اخلاقی کودکان دختر پیش‌دبستانی در شهر اصفهان*، *دوفصلنامه شناخت اجتماعی*، ۳ (۲)، ۴۳-۳۳.
۳۲. فرهادی‌نژاد، محسن؛ خانی، فاطمه (۱۳۹۷)، *مطالعه مؤلفه‌های هوش اخلاقی در پرتو اندیشه‌های امام علی علیه السلام در نهج البلاغه، فصلنامه پژوهشنامه نهج البلاغه* ۷۰-۵۱، (۲۴) ۶.
۳۳. قدم‌پور، عزت‌اله؛ حیدریانی، لیلا؛ کلاتر، جهانگیر و نصیری هانیس، غفار (۱۳۹۹)، *تأثیر آموزش هوش اخلاقی به شیوه قصه‌گویی بر سازگاری تحصیلی، اجتماعی و هیجانی دانش‌آموزان*، *تدریس پژوهی*، ۸ (۲)، ۵۴-۳۷.
۳۴. کرباسچی، محمدرضا (۱۳۹۱)، *بررسی میزان تأثیر بازی بر هوش و خلاقیت دانش‌آموزان ابتدایی منطقه سه شهر تهران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده روانشناسی و علوم اجتماعی، گروه علوم تربیتی.
۳۵. کرمانی، مهدی؛ نوغانی، محسن؛ برادران کاشانی، زهرا و افتخاری خراسانی، فاطمه (۱۴۰۱)، *مواجهه تکنولوژی با کودکی: تحلیل نشانه‌شناختی نقش‌آفرینی کودکان در تبلیغات تلویزیونی*. *پژوهش‌های جامعه‌شناسی معاصر (علمی - پژوهشی)*، ۱۱ (۲۱)، ۳۶۲-۳۲۵.
۳۶. لطیفی، زهره؛ قلمکاریان، سیدمحمد؛ عابدی، محمدرضا؛ رحمانی‌ملک آباد، مهدی (۱۳۹۳)، *شیوه‌های پرورش هوش اخلاقی در نوجوانان و جوان بر اساس مبانی اسلامی*، اصفهان: نشر نخبگان شهر اندیشه.
۳۷. مظلومیان، سعید و ماهی‌گیر، فرید (۱۳۹۶)، *بررسی تأثیرات مثبت و منفی تکنولوژی و رسانه‌های جمعی در تعلیم و تربیت*، کنفرانس پژوهش‌های نوین ایران و جهان در روانشناسی و علوم تربیتی حقوق و علوم اجتماعی.
۳۸. محمودی، زهره؛ محمدی‌آریا، علیرضا؛ کریم‌زاده، منصوره و رضا سلطانی، پوریا (۱۳۹۷)، *بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان پیش*

- از دبستان شهر کرمان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۸(۳) پیاپی (۳۱)، ۶۵-۸۹.
۳۹. موسوی، سیده فاطمه (۱۳۹۵)، شاخصهای پیش تحولی کودک در فرآیند گذار کسب فضیلت‌های اخلاقی، اخلاق و حیانی، ۶(۱)، ۱۰۱-۱۲۸.
۴۰. موسوی، سیده طاهره (۱۳۹۷)، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت جسمی و روانی کودکان، مجله ره‌توشه، شماره ۳۱، ویژه خانواده، محرم ۱۴۴۰، ۱۰۹-۱۲۳.
۴۱. مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۹۶) نظریه‌های رسانه‌های اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران، انتشارات همشهری.
۴۲. ولیخانی، ماشا...؛ انصاری، محمد اسماعیل و سپیانی، مریم (۱۳۹۱)، بررسی میزان هوش اخلاقی مدیران و تأثیر آن بر سرمایه اجتماعی سازمان، فصلنامه علوم اجتماعی، سال ششم، شماره ۱۸، صص ۱۷۱-۱۹۸.
۴۳. یاسمی نژاد، پریسا (۱۳۹۳)، تأثیر آموزش هوش اخلاقی بر مسئولیت‌پذیری، همدلی هیجانی، اخلاق تحصیلی و بخشودگی بین فردی دانش‌آموزان دختر پایه سوم مقطع متوسطه، رساله دکتری رشته روان‌شناسی تربیتی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه شهید چمران اهواز.
۴۴. یعقوبی، ابوالقاسم؛ فتحی، فتانه؛ محمدزاده، سروره (۱۳۹۷)، فرا تحلیل مطالعات هوش اخلاقی، مجله مطالعات روانشناسی تربیتی، ۲۷۰-۲۴۷، ۱۵ (۳۲).
45. Abdellatif, M. (2022). **Moral intelligence and its relationship to academic entitlement and academic performance of secondary school students.** European Journal of Educational Research, 11(4), 2291-2301. <https://doi.org/10.12973/eujer.11.4.2291>.
46. Borba, M. (2005). **The step-by-step plan to bulding moral intelligence.** Nurturing kids Heart & Souls , National Educator Award: Josse-Bass, p.3-4.
47. Kuh, G.D. Vesper, N. (2001). **Do computers enhance or detract from student learning?** Research in Higher Education, 42(1): 87-102.
48. Nuraini, D., & Uyun, M. (2023). **Investigating Between Social Intelligence and Moral Intelligence to Academic Achievement in Psychology Students.**

Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity, 5(1), 24-33.
<https://doi.org/10.32923/psc.v5i1.320>.

49. Saodi, S., Alshahrani, S., Jumanazarov, U., Al-Khafaji, F., & Jumintono, J. (2024). **Culturally Embedded Education: Investigating Moral Intelligence and Self-Awareness in Teachers from Islamic Schools in Jakarta**. *International Journal of Society, Culture & Language*, (), 1-9. doi: 10.22034/ijscsl.2024.2008412.3120.
50. Hussein, H. & Al-Rikabi, L. (2021), The effectiveness of a training program for developing moral intelligence among female preparatory school students, *Journal of Educational and Psychological Research*. 18 (70): 354 –382.
51. Zayan, R. & Gedi, M. (2019), The impact of the level of moral intelligence on the performance of employees: A field study of a sample of workers at the state unit of the Algerian Post Office “Ouargla”, Master’s thesis (published), Kasdi-Merbah University, Merbah: Algeria.