



نقش استفاده از بازهای رایانه‌ای بر رشد اخلاقی کودکان و نوجوانان

مهدی محمدی *

اکرم آبیار **

چکیده

هدف پژوهش حاضر؛ تعیین نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاقی دانش‌آموزان است. پژوهش از نوع شبه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل صورت گرفته است و جامعه آماری آن را کلیه دانش‌آموزان شاغل به تحصیل دوره دوم ابتدایی ناحیه ۴ استان قم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ تشکیل می‌دهند که و از بین آن‌ها ۳۶ نفر به صورت نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب و در دو گروه آزمایش (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) و کنترل (۱۸ نفر شامل ۹ پسر و ۹ دختر) قرار گرفتند. گروه نمونه در مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون به پرسش‌نامه‌های رشد اخلاقی Manavipour (2021) پاسخ دادند. بازی ماینکرافت نیز به صورت گروهی، آنلاین و در ساعت مشخصی توسط دانش‌آموزان به مدت ۲۰ روز انجام شد. برای تحلیل داده‌ها از روش تحلیل کوواریانس و ابزار SPSS استفاده شده است. نتایج نشان داد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی دانش‌آموزان تأثیر داشت ($P < 0/001$) استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد رشد اخلاقی (اخلاق اجتماعی، اخلاق پس‌عرفی، اخلاق عرفی و اخلاق پیش‌عرفی) دانش‌آموزان تأثیر داشت ($0/001 < P$) با توجه به یافته‌های پژوهش پیشنهاد می‌شود در مدارس به نقش بازی‌های رایانه‌ای در رشد اخلاقی کودکان توجه شود.

واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، رشد اخلاقی، کودکان و نوجوانان، ماینکرافت، اخلاق عرفی، پیش‌عرفی، پس‌عرفی

* دانشیار گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی دانشگاه قم، قم، ایران mahdi.mohammadi203@gmail.com

** دانش‌آموخته کارشناسی ارشد آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، قم، ایران akramabyar@gmail.com

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: مهدی محمدی mahdi.mohammadi203@gmail.com