

عنوان مقاله:

تحلیل محتوای انواع بازی و بازی وارسازی (گیمیفیکیشن) در کتاب های درسی قرآن و دینی دوره ابتدایی و محتوای رسمی این درس در اپلیکیشن شاد

محل انتشار:

فصلنامه مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی، دوره 6، شماره 3 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 32

نویسندگان:

علیه رضاداد - *campus of Shahid Hasheminejad*

منیره صالحی - *campus of Shahid Hasheminejad*

مهسا موسوی - *campus of Shahid Hasheminejad*

خلاصه مقاله:

یکی از چالش‌های مهم تربیت دینی، عدم پویایی و بی‌انگیزگی یادگیرندگان است. از این‌رو، ضروری است با بهره‌گیری از شیوه‌های خلاقانه نظیر بازی و بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن)، پویایی لازم در آموزش مفاهیم دینی و قرآن را به وجود آورد. جامعه پژوهشی حاضر، شامل محتوای کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی چاپ ۱۴۰۰-۱۳۹۹ و همچنین محتوای رسمی شبکه آموزش دانش آموزی (شاد) این درس در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ است. نمونه پژوهش حاضر برابر با جامعه آماری می‌باشد و از روش سرشماری استفاده شده است. واحد ضبط پژوهش شامل تمامی انواع محتوای کتاب‌های درسی و فیلم‌های آموزشی (تمرین، متن، پرسش تصویر) می‌باشد و داده‌ها با استفاده از آمار توصیفی تجزیه و تحلیل شده‌اند. عمده‌ترین یافته‌های پژوهش عبارتند از: کتاب‌های هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۰ فراوانی مرتبط با مولفه‌های بازی، (۴۵/۸۵٪) در مقایسه با کتاب‌های قرآن، توجه بیشتری به مولفه‌های بازی داشته است. نتایج بررسی و مقایسه محتوای رسمی اپلیکیشن شاد درس قرآن و هدیه‌های آسمان نیز بیانگر این است که محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۲ فراوانی (۲۸/۸۴٪) توجه بیشتری به مولفه‌های بازی داشته است. همچنین در این درس به مولفه‌های گیمیفیکیشن توجهی نشده است و به‌طورکلی، در این زمینه، محتوای آموزشی بسیار ضعیف عمل کرده است.

کلمات کلیدی:

Keywords: content analysis, the Hadiye Asemani textbooks, the Amozesh Qur'an (Qur'an Teaching) textbooks, SHAD,

game, gamification, تحلیل

محتوا، کتاب‌های هدیه‌های آسمان، کتاب‌های درسی قرآن، اپلیکیشن شاد، بازی، بازی وارسازی

(گیمیفیکیشن).

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1346511>

