

عنوان مقاله:

شیوه‌های افزایش علاقه دانش آموزان به فعالیت های قرآن با استفاده از ظرفیت بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی مطالعات خانواده و مدرسه (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

یاسر عزیزی پورسیدان - کارشناسی ارشد، علوم تربیتی، گرایش تاریخ فلسفه آموزش و پرورش، دانشگاه پیام نور

سمیه عزیزی پورسیدان - کارشناسی، علوم اجتماعی، دانشگاه پیام نور

خلاصه مقاله:

اقدام پژوهی حاضر با هدف بررسی «شیوه‌های افزایش علاقه دانش آموزان به فعالیت های قرآن با استفاده از ظرفیت بازی های رایانه ای» نگارش شده است. لذا در این اقدام پژوهی سعی بر آن شده که با استفاده از این تکنولوژی های نوین علاقه مندی شاگرد خود به فعالیت های قرآنی را افزایش دهیم. در این میان بازی های رایانه ای، خواسته یا ناخواسته وارد خانواده‌ها شده است و اگر بخواهیم آن را نادیده بگیریم، در آنها حرص بیشتری برای انجام چنین بازی هایی ایجاد کرده؛ چرا که این بازی ها به بخش جدایی ناپذیری از زندگی کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. این تغییرات سبک زندگی اجتناب ناپذیر بوده و به اندازه‌های برای نسل جدید جذاب بوده که موجب کم رنگ شدن مسائل دینی در میان این نسل شده است. طبق نتایج این اقدام پژوهی، علاقه دانش آموزان به مسائل قرآنی، همچون میزان فعالیت و مهارت آنان در روخوانی و روانخوانی قرآن، داستانهای قرآنی، انجام اعمال صالح همچون خواندن نماز، راست گویی، امانت داری و ... افزایش یافت. لذا پیشنهاد گردید با بهره‌مندی از اپلیکیشن هایی چون آموزش قرآن به زبان ساده، آموزش گامبه گام وضو و نماز، آشنایی با سیره پیامبران(ص) و اهل بیت (ع) و با ایجاد تعامل سازنده بین دو نهاد خانه و مدرسه مسئله دین‌گریزی در کودکان را کاهش داد.

کلمات کلیدی:

دانش آموزان، بازی، رایانه، آموزش، قرآن

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1875098>

