



Compilation of the Framework for the Gamification of Religious Education with a Task-oriented Approach

Sahar Kargarkhosh¹, Zahra Taleb², Zeinab Golzari³

DOI: 10.30497/ESI.2024.245895.1747



Abstract

The present study was conducted with the aim of developing a framework for gamification of religious education with a task-oriented approach. The research method is qualitative based on the systematic approach (Strauss-Corbin). Research data were collected through semi-structured interviews with academic experts and curriculum managers. The researcher understood theoretical saturation in the 11th interview. After analyzing the data in three stages of open, central and selective coding, the paradigm model of the research was presented. In this model, the causal factors are: the ineffectiveness of traditional education, neglecting religion, government requirements, improving the effectiveness of education, neglecting individual differences. Background factors include: updating of education, increasing tendency towards computer games, requirements of education and training, willingness of teachers to use new methods, existence of similar patterns. the central phenomenon; Enhancing religious education with a task-oriented approach and the strategies in this field include: the use of religious sources in storytelling, the use of Islamic art and religious symbols in design, determining financial resources, determining the content of religious education, consulting with experts, training teachers, and modifying the attitude of families. Intervening factors include: high cost, complex coordination, weak infrastructure, lack of transparency in the approach and finally; The consequences are: moral entertainment, duty-oriented, religious and practical monotheism, purity of intention, religious awareness and knowledge, self-improvement, strengthening independence, strengthening motivation, responsible interaction with society. It is worth mentioning that the validity and reliability of the research findings were confirmed by referring to the opinions of experts and the calculation of relevant indicators. The results of this research, while emphasizing the need to use new educational methods regarding the religious education of students, introduces the game-based strategy in this field, and by emphasizing causal and contextual factors, the necessary strategies to achieve a comprehensive framework to achieve It introduces the gamification of religious education with a task-oriented approach, which can be expected to achieve this goal according to these strategies and also considering the intervening factors.

Keywords: gamification, religious education, task-oriented approach, systematic approach.

1. Ph.D student of Curriculum Planning, South Tehran branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. saahaar_kargar@yahoo.com
2. Assistant Professor of the Department of Curriculum Planning, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran (Corresponding Author). z-taleb@azad.ac.ir
3. Assistant Professor of the Department of educational management, South Tehran branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. z_golzari@azad.ac.ir

تدوین چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۲۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۲/۱۸

سحر کارگر خوش^۲

زهرا طالب^۳

زینب گلزاری^۴

چکیده

پژوهش حاضر با هدف تدوین چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا انجام شد. این تحقیق درزمره مطالعات کیفی قرار داشته و با استناد به رهیافت نظام‌مند (اشتراوس- کورین) انجام شد. داده‌های تحقیق از طریق مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با یازده نفر از خبرگان دانشگاهی و مدیران برنامه‌ریزی درسی با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند جمع‌آوری و پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها در سه مرحله کدگذاری باز، محوری و انتخابی، الگوی پارادایمی پژوهش تدوین شد. یافته‌ها نشان داد در این الگو عوامل علی، مشتمل بر ناکارآمدی آموزش سنتی، بی‌توجهی به دین، الزامات حکومتی، بهبود اثربخشی آموزش و بی‌توجهی به تفاوت‌های فردی بود. عوامل زمینه‌ای، شامل به‌روزرسانی آموزش، افزایش گرایش به بازی‌های رایانه‌ای، الزامات آموزش و پرورش، تمایل معلمان به استفاده از روش‌های نوین، وجود الگوهای مشابه، پدیده محوری و بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا بود. راهبردهای مستخرج از پژوهش، شامل کاربرد منابع دینی در داستان‌پردازی، کاربرد هنر اسلامی و نمادهای دینی در طراحی، تعیین منابع مالی، تعیین محتوای تربیت دینی، مشاوره با کارشناسان، آموزش دادن به معلمان و اصلاح نگرش خانواده‌ها بود. عوامل مداخله‌گر، مشتمل بر هزینه زیاد، هماهنگی پیچیده، ضعف زیرساخت‌ها و شفاف نبودن رویکرد بوده و پیامدها شامل سرگرمی اخلاقی، تکلیف‌مداری، توحید اعتقادی و عملی، خلوص نیت، آگاهی و معرفت دینی، خودسازی، تقویت مختاربودن، تقویت انگیزه، و تعامل مسئولانه با جامعه استخراج گردید؛ لازم به ذکر است که روایی و پایایی یافته‌های پژوهش با استناد به نظرات خبرگان و نیز محاسبه شاخص‌های مرتبط تأیید شد. نتایج این پژوهش ضمن تأکید بر لزوم استفاده از روش‌های جدید آموزشی، بر بازی‌وارسازی با رویکرد تکلیف‌گرا به‌عنوان راهبرد مناسب به‌منظور دستیابی به تربیت دینی دانش‌آموزان صحنه می‌گذارد.

واژگان کلیدی: بازی‌وارسازی، تربیت دینی، رویکرد تکلیف‌گرا، رهیافت نظام‌مند.

۱. مقاله حاضر، برگرفته از رساله دکتری باعنوان *ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی*، دفاع‌شده در دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب است.

۲. دکتری برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب، تهران، ایران. saahaar_kargar@yahoo.com

۳. استادیار گروه برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

z-taleb@azad.ac.ir

۴. استادیار گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب، تهران، ایران. z_golzari@azad.ac.ir

بیان مسئله

انسان، موجودی اثرگذار، اثرپذیر و دارای نیروی انتخاب و قدرت اراده است که برای شکوفایی استعدادهایش باید آن‌ها را تربیت کند. از میان انواع تربیت، تربیت دینی اهمیت فراوان دارد؛ زیرا از سویی سرشار از معارف و آموزه‌های الهی است و از سوی دیگر، برای تمام ابعاد وجودی انسان، برنامه‌هایی منحصر به فرد دارد. به جرئت می‌توان گفت تنها تربیت دینی می‌تواند نیازهای مختلف زندگی انسانی را برآورد و در اعتلای همه‌جانبه انسان و به‌ویژه در بُعد معنوی و الهی به وی کمک کند (رحمان‌پور و میرشاه‌جعفری، ۱۳۹۵). منظور از تربیت دینی آن است که فرد مسلمان طوری تربیت شود که در نهایت، شخصیت وی با اهداف دینی مطرح‌شده در قرآن کریم و احادیث و روایات، سازگار باشد تا بتوان وی را مسلمان واقعی دانست. در این راستا، تربیت دینی صرفاً شامل مسائل اعتقادی، معنوی یا اخلاقی نیست؛ بلکه تمام ابعاد وجودی (اعم از ابعاد عاطفی، هیجانی، فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اجتماعی) فرد را دربر می‌گیرد (اقدامی، شرفی، حسینی و سجادیه، ۱۴۰۰). در تربیت دینی باید به این مسئله توجه کرد که دیدگاه جدایی امور دینی از امور دنیوی و به عبارت دیگر، علوم دینی از بقیه علوم مرتبط با زندگی، آسیب‌رسان است و از مهم‌ترین آسیب‌های آن، در حاشیه قرار گرفتن دین و طرح مجزا و مستقل آن از دیگر علوم را می‌توان ذکر کرد. در نظام فعلی، هر بحثی به‌صورت جداگانه مطرح و به دین نیز در کنار دیگر یادگیری‌ها پرداخته می‌شود. از سوی دیگر، بسیاری از معلمان نیز توانمندی و هنر لازم را برای برقرار کردن ارتباط بین دین و دیگر علوم ندارند و بدین ترتیب، تربیت دینی به‌عنوان مقوله‌ای حاشیه‌ای در کنار مباحث دیگر قرار می‌گیرد. اگر دین را به‌معنای گسترده و محوری آن در نظر بگیریم، جداسازی آن از امور دیگر معنایی ندارد. تربیت دینی به‌طور کلی و خصوصاً برای مقاطع سنی پایین مثل پیش‌دبستانی و دبستان، ظرافت‌های بسیار زیادی دارد که نادیده گرفتنشان نه تنها آن را با شکست و سرخوردگی همراه می‌کند؛ بلکه حتی می‌تواند در مقاطع بالاتر، به بی‌اعتنایی و بی‌علاقگی به دین و دین‌داری و حتی انزجار از آن‌ها بینجامد و در نتیجه، تربیت دینی به ضد خود تبدیل شود؛ بنابراین، در گام نخست باید پیچیدگی‌های تربیت دینی را پذیرفت (نوذری و شمشیری، ۱۳۹۷)؛ علاوه بر آن، پژوهش‌های مختلف نشان داده‌اند تربیت دینی در سنین کودکی و نوجوانی اهمیت و اثربخشی بیشتری دارد؛ با وجود آن

و به‌رغم صرف هزینه‌های سنگین، بررسی وضعیت دین‌داری دانش‌آموزان و میزان پایبندی‌شان به دین مبین اسلام، نشان‌دهنده ضعف اساسی و ناکارآمدی تربیت دینی در نظام آموزش و پرورش کشورمان است و این واقعیت‌ها وجود داشتن موانعی در برابر کارایی و اثربخشی نظام تربیت دینی را تأیید می‌کنند (شمشیری، شیروانی شیری و زارعی، ۱۴۰۰).

یکی از مهم‌ترین موانع آسیب‌زا در مسیر تربیت دینی، ناکارآمدی روش‌های سنتی آموزش و نادیده‌انگاشتن تغییرات صورت‌گرفته در رویکردها و تکنیک‌های یادگیری است که در دهه‌های اخیر، شاهد پیشرفت چشمگیر آن هستیم. تحولات ایجادشده در نظام آموزش و یادگیری با استفاده از روش‌های مبتنی بر روان‌شناسی برای نهادینه‌سازی مفاهیم درسی در ذهن یادگیرندگان آغاز شد؛ سپس جهت ایجاد کلاس‌های درس پویا از فناوری بهره‌گرفته و آن‌گاه برای انتقال دادن مفاهیم درسی از راه دور، فناوری به‌کار گرفته شد. نهایتاً جهت ایجاد محتوا از سوی یادگیرندگان از فناوری استفاده شد و بدین ترتیب، فناوری در روش‌های یادگیری و آموزش، تغییرات اساسی ایجاد کرد (Krittanawong et al., 2021).

یکی از مدرن‌ترین زمینه‌های استفاده از فناوری در آموزش، بازی‌وارسازی^۱ است. امروزه، مبحث بازی‌وارسازی آموزشی با سرعت بسیار زیاد در بسیاری از کشورهای جهان، فراگیر شده است (Santos et al., 2021). بازی‌وارسازی عمدتاً به‌عنوان «استفاده از عنصر طراحی بازی در زمینه غیربازی» توصیف می‌شود (Durin, Lee, Bade, On and Hamzah, 2019)؛ همچنین در تعریف این مفهوم می‌توان گفت بازی‌وارسازی، ایده‌ای نوظهور برای استفاده از عناصر و اصول طراحی بازی به‌منظور جذاب‌تر کردن کارهای روزمره با استفاده از انواع مختلف نظام‌های اطلاعاتی است. مزایای بالقوه بازی‌وارسازی توجه بسیاری از صاحب‌نظران را به این حوزه جلب کرده است (Liu, Santhanam and Webster, 2016). روند درگیر کردن رویکردهای جدید برای آموزش‌دهی و عرضه محتوای شخصی‌شده از طریق فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی، با پشتیبانی از فناوری، بر نتایج عملکرد دانش‌آموزان در مدارس ابتدایی، تأثیرات مفید قابل توجهی دارد. بازی‌وارسازی با استفاده از دو رویکرد یادگیری بازی‌ها و بازی‌وارکردن محتویات آموزشی، همچنان نیازمند توجه به تک‌تک یادگیرندگان و عملکرد آن‌هاست و هدف اصلی بازی‌وارسازی، جلب مشارکت فراگیران با استفاده از

1. Gamification

تکنیک‌های بازی‌وارسازی در فرایندهای معمول یاددهی - یادگیری است (Wadhwa and Prabu, 2021). یکی از دلایل محبوبیت بازی‌وارسازی، بازی‌های جدی و یادگیری مبتنی بر بازی، این است که در آن‌ها بازی، انگیزه تلقی می‌شود. انگیزه، چرایی رفتار انسان را توضیح می‌دهد؛ یعنی تمام فرایندهای درونی‌ای را توصیف می‌کند که به رفتار، انرژی و جهت می‌دهند. انگیزه، یک سازه فرضی است که در رفتار ظاهر می‌شود و به نتایج شناختی مثبتی مانند بهبود یادگیری و پیشرفت می‌انجامد. درزمینه آموزش، انگیزه دارای کیفیت عالی مانند انگیزه درونی، با نتایج بهتری نسبت به انگیزه‌های دارای کیفیت ضعیف، مرتبط است؛ مانند انگیزه از طریق پاداش‌های بیرونی. تحقیقات قبلی به میزان زیادی از وجود داشتن رابطه مثبت بین استفاده از بازی‌های جدی یا بازی‌وارسازی و نتایج انگیزشی حمایت می‌کند؛ اما در برخی مطالعات، نتایجی متناقض گزارش داده شده است. فراتر از انگیزه، عاطفه به عنوان یک سازه روانی فیزیولوژیک شامل ابعاد ظرفیت، ارزیابی حالت تجربه شده ذهنی، و برانگیختگی، معیاری از فعال‌سازی است که می‌توان آن را نماینده انگیزه دانست. نتایج عاطفی بازی‌وارسازی، بازی‌های جدی و یادگیری مبتنی بر بازی که می‌توان آن‌ها را به بعد ظرفیت نسبت داد، شامل رضایت و نگرش مثبت به بازی یا موضوع بازی‌سازی شده، لذت، غوطه‌وری و جریان است (Ikhide, Timur and Ogunmokun, 2022). مطالعات نشان می‌دهد بازی‌وارسازی برای حمایت از فعالیتهای یادگیری جهت القای رفتار مثبت از طریق رویکردهای مشارکتی، همکاری و مطالعات خودهدایت‌شونده سازگار شده است (Dicheva, Irwin and Dichev, 2019). توسط این رویکردها کاربران بازی‌وارسازی، قادر خواهند بود وظایف محول‌شده به خود را از طریق رویکردهای یادگیری یکپارچه و اکتشافی برای تقویت خلاقیت و توانایی‌های نگهدارنده دانش‌آموزان تکمیل کنند (Dicheva, Dicheva and Irwin, 2020).

به‌رغم توسعه بازی‌وارسازی آموزشی و نفوذ گسترده آن در بسیاری از شاخه‌های آموزشی مانند ریاضیات، زیست‌شناسی و زبان انگلیسی، کاربرد این مقوله در تربیت دینی همچنان مغفول مانده؛ درحالی که تمایل به بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان، رشدی شتابنده داشته است. درپی مطالعه ادبیات موجود درزمینه دین و بازی، سه محدودیت اساسی در این حوزه آشکار می‌شود: در تحقیق‌هایی که تاکنون انجام شده‌اند، بازی‌هایی که در غرب

ساخته و اجرا می‌شوند، مطالعه یهودیت و مسیحیت به‌عنوان دین هنجاری لحاظ شده است (Kapasi, 2018)؛ علاوه بر آن، برخی شواهد در مطالعات موجود نشان می‌دهند بازی دارای محتوای مذهبی با تأکید بر یک ویژگی روایی یا زیبایی‌شناختی، خطر جداکردن بازیکنان از دین را افزایش می‌دهد. در این حوزه، بینبریدج^۱ (2013) این احتمال را رد می‌کند که ادیان در بازی‌ها می‌توانند «واقعاً بر گیم معمولی تأثیر بگذارند و او را به دین و انجام مناسک مذهبی مشتاق نمایند»؛ در عوض، وی معتقد است بازی‌ها با برآوردن خواسته‌های انسان‌ها برای فانتزی‌های مذهبی، نقشی مهم در فرسایش بیشتر ایمان ایفا می‌کنند و نهایتاً مهم‌ترین موردی که در مطالعه ادبیات دین و بازی آشکار می‌شود، چالشی اساسی را برای محققان به وجود می‌آورد. نتایج تحقیقات صورت گرفته در این حوزه نشان می‌دهد بازی‌هایی با محوریت دین و مذهب، بر اعمال شفقت، همدلی، یادگیری و... بسیار مؤثرند؛ اما درخصوص نقش آن‌ها بر تجارب مذهبی/معنوی واقعی، تردیدهایی وجود دارد. مطالعه بازیکنان ملحد چینی در بازی ویدئویی فانتزی آمریکایی^۲ نشان می‌دهد این بازی بر موارد مذکور اثرهایی مثبت دارد؛ اما دارای تأثیر معنادار بر گرایش‌های آن‌ها به مسائل مذهبی و اصل دین نیست (Hornbeck, 2017).

براساس آنچه گفته شد و با توجه به بافت مذهبی جامعه ایرانی و نیز اهمیت و جایگاه تربیت دینی در پرورش یافتن نسل آینده به سبب اهداف ایدئولوژیک نظام جمهوری اسلامی، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های نظام آموزشی کشور، تربیت دینی دانش‌آموزان به‌ویژه در مقطع ابتدایی است. از سوی دیگر، کارشناسان آموزشی، مقطع ابتدایی را مهم‌ترین مرحله شکل‌گیری شخصیت دانش‌آموزان و نیز از حساس‌ترین مقاطع سنی آنان و همچنین فرصتی طلایی برای مأنوس کردن کودکان با تعالیم دینی می‌دانند (اشرفی سلطان‌احمدی، کیهان، ملکی آوارسین و یاری، ۱۴۰۰)؛ درحالی که نه‌تنها چهارچوبی جامع برای بازی‌وارسازی تربیت دینی دانش‌آموزان دوره ابتدایی وجود ندارد؛ بلکه حتی رویکردی صحیح و کارشناسانه در این زمینه نیز تعریف نشده است. انتخاب رویکرد در تربیت دینی از آن جهت ضرورت دارد که رویکرد صحیح به بهبود اثربخشی تربیت دینی می‌انجامد. در حال حاضر، رویکرد غالب به‌رغم شفافیت‌نداشتن و عرضه‌نشدن تعریف دقیق درباره آن، از نوع نتیجه‌گراست؛ به‌گونه‌ای

1. Bainbridge

2. World of Warcraft

که صرفاً بر عینیت و ظواهر تمرکز دارد و بدین سبب، مانع کسب تجربیات سازنده یادگیری درزمینه تربیت دینی شده، به پیکره تربیت دینی به‌ویژه در نظام آموزش رسمی صدمه‌ای جبران‌ناپذیر زده و موجب بروز انحراف چشمگیر از اهداف والای آن شده است (موحدی محصل طوسی، مهرمحمدی، صادق‌زاده قمصری و نقی‌زاده، ۱۳۹۲)؛ درحالی که به‌زعم کارشناسان دینی و برمبنای تحقیقات صورت‌گرفته، رویکرد تکلیف‌گرا که بر انسان‌شناسی مبتنی بر اراده و اختیار انسان، و نگاه وظیفه‌ای به انجام‌شدن کارها استوار است (هزاوه‌ای و سلطانی بیرامی، ۱۳۹۴)، می‌تواند رویکرد صحیح برای دسترسی به اهداف غایی تربیت دینی باشد؛ لذا در تحقیق حاضر کوشش شد با استفاده از رهیافت نظام‌مند، چهارچوبی جامع را برای بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا برای دانش‌آموزان دوره ابتدایی به‌دست آید.

داودی (۱۴۰۲) در کتاب فلسفه تربیت دینی نوشته است: تربیت دینی به مجموعه فعالیت‌هایی اطلاق می‌شود که هدف همه آن‌ها رشد و پرورش شناخت‌ها، باورها، صفات و رفتارهای بنیادین مطلوب اسلام که پایه و اساس دیگر شناخت‌ها، باورها، صفات و رفتارهای دینی را تشکیل می‌دهند، در متربی است؛ همچنین تربیت دینی به معنای فعالیت نظام‌مند و برنامه‌ریزی‌شده نهادهای آموزشی جامعه به‌منظور آموزش بینش، منش و آموزه‌های دین به افراد است؛ به‌گونه‌ای که در عمل نیز به آن‌ها پایبند باشند؛ به بیان دیگر، تربیت دینی عبارت است از ایجاد تغییر تدریجی در متربی برای سیر از بودن به شدن یا انتقال از وضعیت بالقوه به بالفعل و براساس اهداف و ارزش‌های دینی در هر یک از ابعاد بدنی، شناختی، عاطفی و رفتاری (به‌نقل از ساجدی، ۱۳۸۸). تعلیم و تربیت نه آمادگی برای زندگی، بلکه فراتر از آن، خود زندگی است و در آن، بیش از هر چیز، روش‌های انعطاف‌پذیر می‌تواند مفید باشد. در تربیت دینی، فراگیران باید با روش‌های منعطف آموزشی به‌سوی افزایش قابلیت تفکر و مشارکت هوشمندانه در زندگی اجتماعی سوق داده شوند. با استفاده از این روش، علاقه مترببان به دین نیز افزایش می‌یابد و می‌توان گفت فعالیت عمیقاً تربیتی صورت گرفته است (زارع‌پور، ۱۳۹۸). روند تربیت دینی در ابتدا به‌صورت شناختی است، سپس بر نگرش‌ها و گرایش‌ها اثر می‌گذارد و آن‌گاه خود را در رفتار نشان می‌دهد؛ بنابراین، تربیت دینی باید با استفاده از راه‌های مختلف به فراگیران کمک کند تا از شناخت و اعتقادات خود برای

انجام دادن وظایف فردی و اجتماعی خویش کمک بگیرند و رفتارهای مناسب داشته باشند (طیبی طاهری، فیاض پور و امیرزاده گورکانی، ۱۳۹۸).

برای شناخت و درک متون دینی و استفاده از آن‌ها رویکردهای متفاوتی وجود دارد که عمدتاً بر دیدگاه‌هایی خاص دلالت می‌کنند که اجزا و اهداف ویژه‌ای را دربر می‌گیرند. درواقع، صاحب‌نظران براساس درک و نگاه خود به جهان، از زوایایی متفاوت به آن نگرینسته و تربیت دینی را از همان زاویه تعریف و تحلیل کرده‌اند (Ornstein and Hunkins, 2009). در جدول ۱، انواع رویکردهای تربیت دینی را مشاهده می‌شود:

جدول ۱. انواع رویکردهای تربیت دینی

ردیف	نام رویکرد	شرح رویکرد	منبع
۱	رویکرد مبتنی بر عادت (آداب و مناسکی)	شخص با دلیل، آن را نپذیرفته؛ بلکه بنابه علل و شرایطی به‌سوی آن‌گونه دین‌داری کشیده شده است و تعقل و تفکر در آن، جایی ندارد.	پاپازاده و هاشمی، ۱۳۹۳
۲	رویکرد مبتنی بر عقل (معرفت)	در این رویکرد، دین باید در ظرف عقل بگنجد و از صافی آن بگذرد و دین و دین‌داری با محک عقل سنجیده می‌شود.	Feinberg, 2003
۳	رویکرد مبتنی بر شهود (تجربه - گرایي):	در این رویکرد، دیانت، حاصل سیروسلوک وجودی ماست که نمی‌توان آن را به نوعی سیر عقلانی تبدیل کرد. تجربه دینی، منبع مهم معرفت محسوب می‌شود و این معرفت، همان احساسی است که ما درباره امر مقدس (خدا) درون خود داریم.	Monsma, 2003
۴	رویکرد زیبایی‌شناسانه	در این رویکرد تلاش می‌شود دین و آیین‌های مرتبط از طریق برانگیختن احساسات و عواطف متریبان، زیبا جلوه داده شوند.	باقری، ۱۳۹۲
۵	رویکرد معنویت - گرا	در معنویت‌گرایی، هم در نیت و هم در عمل، به خدا و انجام‌دادن عمل برای او توجه می‌شود و معنویت یعنی خدا را حاضر و ناظر دانستن.	نظری، ۱۳۹۷
۶	رویکرد مکانیستی	هسته مرکزی این رویکرد، شرطی‌سازی است. این شرطی‌سازی، وقتی اتفاق می‌افتد که در شرایط محیطی خاصی احتمال ظهور یک پاسخ در حضور یک محرک، بیشتر می‌شود.	اولسون و هرگنهان، ۱۴۰۱

ردیف	نام رویکرد	شرح رویکرد	منبع
۷	رویکرد فطرت‌گرا	هدف اصلی این رویکرد، پرورش یافتن توحید در عمل و تفکر متربیان است. فطرت، نقشی مهم در قلمرو، تعریف، ارکان، اهداف، مبانی، اصول و روش‌های تعلیم و تربیت اسلامی ایفا می‌کند.	تجاری مقدم، امین خندقی و قنذیلی، ۱۳۹۹
۸	رویکرد ایمان‌گرا	در این رویکرد، آموزه‌ها و اعتقادات دینی، موضوع ارزیابی عقلانی قرار نمی‌گیرد؛ بلکه آن‌ها مستقل و متمایز از هرگونه نظام معرفتی‌ای هستند.	پترسون، ۱۴۰۰
۹	رویکرد کمال‌گرا	تمایل به شکوفایی هرچه بیشتر استعدادها و توانمندی‌ها، و دسترسی به کمال مواهب حیات در مسیر تقرب الهی	فیاض و شرفی، ۱۳۹۹
۱۰	رویکرد عملی-تبیینی-انتقادی	در این رویکرد، تحلیل انتقادی تضادهای اجتماعی در تعلیم و تربیت صورت می‌گیرد و ماحصل این تحلیل، اصلاح ساختارهای اجتماعی است.	حاج حسینی، ۱۳۹۳
۱۱	رویکرد نتیجه‌گرا	در این رویکرد حتی اگر هیچ درست و غلطی به لحاظ اخلاقی وجود نداشته باشد، همیشه می‌توان گفت بعضی چیزها خوب‌اند و برخی دیگر بد.	Darwall, 2003
۱۲	رویکرد تکلیف‌گرا (وظیفه‌گرا)	در این رویکرد، هدف، وصول به حق و اعتلای آدمی است و مکلف، موفقیت خود را در انجام‌دادن تکلیف و براساس حق عمل کردن و حق بودن می‌داند و این مهم از طریق انجام‌دادن تکلیف به دست می‌آید.	جوادی آملی، ۱۴۰۱

کارشناسان دینی معتقدند رویکرد تکلیف‌گرا که بر انسان‌شناسی مبتنی بر اراده و اختیار انسان و نگاه وظیفه‌ای به انجام‌دادن کارها استوار است (هزاوه‌ای و سلطانی بیرامی، ۱۳۹۴)، رویکردی صحیح برای دسترسی به اهداف غایی موردنظر از تربیت دینی است. در تکلیف‌گرایی، همان‌گونه که از نام آن برمی‌آید، هدف، انجام‌دادن تکالیف، وظایف و دستورهای دینی به قصد رضایت و قرب الهی است. در این رویکرد، مفروض اصلی این است که انسان برای رسیدن به مقام قرب خداوند متعال آفریده شده و در طول زندگی خود باید به دستورهای الهی عمل کند تا به این مقام برسد. اساساً باور بنیادین در این رویکرد، آن است که استغاثه به تکلیف الهی از امور ذاتی و فطری انسان محسوب می‌شود و هدف خدا از آفرینش انسان، چیزی نیست جز تبدیل شدن انسان به آینه تمام‌نمای حق از طریق عمل کردن

به تکالیف دینی. در این مسیر، چه هدف تأمین شود و چه نشود و به دیگر سخن، چه فرد بتواند به دستورها و تکالیف خویش به صورت کامل عمل کند و چه نتواند آن‌ها را انجام دهد، مهم، تلاش او برای انجام دادن وظایف خودش است؛ بر این اساس می‌توان چنین استدلال کرد که تکلیف در واقع، همان تلاش فرد است؛ نه صرفاً نتیجه (جوادی آملی، ۱۴۰۱). اتخاذ این رویکرد در تربیت دینی به رشد متریبان و صورت گرفتن تغییرات مثبت در آنان می‌انجامد؛ تا جایی که آن‌ها را به مقام جانشینی خداوند متعال بر روی زمین می‌رساند یا شایستگی لازم برای احراز مقام خلیفه‌اللهی را در آنان ایجاد می‌کند (وقاری زمهریر، امین خندقی، سعیدی رضوانی و موحدی محصل طوسی، ۱۳۹۵). رویکرد تکلیف‌گرا در تربیت دینی نظام آموزشی، شامل خصوصیات پنج‌گانه است که در جدول ۲ ارائه شده است:

جدول ۲. ویژگی‌های رویکرد تکلیف‌گرا در تربیت دینی

ردیف	ویژگی	شرح	منبع
۱	استفاده از حواس	رشد و نمو حواس در رویکرد تکلیف‌گرا بسیار مهم است. در این رویکرد تأکید می‌شود که در مسیر آموختن، اندیشه شکوفایی می‌یابد.	طباطبایی، ۱۳۹۷
۲	ایجاد انگیزه درونی	اولین قدم در تربیت دینی، ایجاد انگیزه درونی است؛ یعنی هر فرد باید به صورت خودخواسته به تکلیف خود عمل کند؛ نه با فشار نیروی بیرونی یا احساس ترس و گناه.	محمودوند گلوچه، ۱۳۹۳
۳	رشد اراده	برای عمل کردن به وظایف دینی و حرکت در مسیر دستیابی به قرب پروردگار، فرد باید اراده‌ای استوار داشته باشد تا علاوه بر فائق آمدن بر مشکلات بتواند تمام توانایی‌های بالقوه خود را فعلیت بخشد.	نهج البلاغه، ۱۳۹۴
۴	معرفی الگوی عملی	معرفی الگوی عملی و قابل دسترسی، به تقویت انگیزه و بهبود روحیه متریبان در مسیر تربیت دینی می‌انجامد.	وقاری زمهریر، امین خندقی، سعیدی رضوانی و موحدی محصل طوسی، ۱۳۹۵
۵	لحاظ کردن تفاوت‌های فردی	یکی از مهم‌ترین ویژگی‌ها در رویکرد تکلیف‌گرا توجه به تفاوت‌های فردی است؛ زیرا اساساً تکلیف، همان تلاش فرد است که میزان آن با توجه به توانایی‌های انسان‌های مختلف تفاوت می‌یابد.	باقری، ۱۳۹۲

اصطلاح «بازی‌سازی» را نخستین بار، برت تریل^۱ در سال ۲۰۰۸ به کار برد؛ اما استفاده گسترده از این اصطلاح در سال ۲۰۱۰ دیده می‌شود (Ohn, Ohn, Souza, Yusof and Ariffin, 2019). از بازی‌وارسازی در حوزه‌های مختلفی مانند بازاریابی، مراقبت‌های بهداشتی و آموزش استفاده شده است و هوانگ و سامن^۲ (2013) کاربرد آن را در پنج مرحله به صورت ساده ارائه نموده‌اند:

الف) اولین گام، درک مخاطبان درخصوص هدف و زمینه‌هاست و درک خوب مخاطبان، عاملی مهم در تعیین موفقیت برنامه آموزشی به شمار می‌آید. این مراحل، نیازمند به درکی مناسب درخصوص مخاطبان و زمینه‌هایی است که برنامه آموزشی را احاطه کرده‌اند. درک خوب به طراحی برنامه‌ای کمک می‌کند که سبب توانمندی دانش‌آموز در دستیابی به هدف موردنظر از یادگیری می‌شود.

ب) مرحله دوم، تعریف هدف یادگیری است. مربی باید یک هدف یادگیری را تنظیم کند تا دانش‌آموزان در پایان برنامه آموزشی به آن دست یابند. این هدف، خود شامل اهداف آموزشی عمومی، اهداف یادگیری خاص و اهداف رفتاری است.

ج) گام سوم، ساختاردهی به تجربه است. مرحله و نقطه عطف، ابزارهایی برای مربی هستند تا توسط آن‌ها دانش را ترتیب دهد و دانش‌آموزان را در پایان مرحله کمیت کند.

د) مرحله چهارم، شناسایی منابع است. پس از قضاوت درباره مراحل که می‌توان بازی کرد، مربی باید سازوکارهای مسیر، ارزش، سطح، قوانین و بازخوردی را که اعمال می‌شود، شناسایی کند.

ه) گام پنجم، اعمال عناصر بازی‌وارسازی است. در این مرحله مربی مکانیک، بازی را در برنامه آموزشی اعمال کرده است.

مطالعات موجود نشان می‌دهد بازی‌وارسازی برای حمایت از فعالیت‌های یادگیری به منظور القای رفتار مثبت از طریق رویکردهای مشارکتی، همکاری و مطالعات خودهدایت‌شونده سازگار شده است (Dicheva, Irwin and Dichev, 2019). توسط این رویکردها کاربران بازی‌وارسازی می‌توانند وظایفشان را از طریق رویکردهای یادگیری

1. Bret Terrill
2. Huang and Soman

یکپارچه و اکتشافی برای تقویت خلاقیت و توانایی‌های نگهدارنده دانش‌آموزان تکمیل کنند (Dicheva, Dicheva and Irwin, 2020). در زمینه‌هایی متنوع مانند آموزش، آموزش‌دهی کارکنان، توسعه نرم‌افزار، نوآوری یا صرفه‌جویی در انرژی، اثرات انگیزشی بازی‌وارسازی، بازی‌های جدی و یادگیری مبتنی بر بازی، همواره با نتایج رفتاری مثبت همراه است. این پیامدها عبارت‌اند از: مشارکت و درگیری، همکاری اجتماعی و کار تیمی، و بهبود عملکرد قابل اندازه‌گیری در وظایف تحصیلی و کاری. با توجه به این اثرات مثبت، از بازی‌وارسازی به صورتی فزاینده در موارد مختلف برای تغییر دادن رفتار یا بهبودبخشیدن آن استفاده می‌شود (Luo, 2022).

بازی‌وارسازی را علاوه بر توصیف به کارگیری عناصر بازی در زمینه‌های غیربازی می‌توان به عنوان یک پدیده اجتماعی کل‌نگر درک کرد که در آن، همراه با رواج فناوری در جامعه، با آهنگی شتابان درحال گسترش یافتن به تمام ابعاد زندگی ماست. این تغییر با تکثیر فناوری‌هایی مانند واقعیت افزوده و متاورس تقویت می‌شود. با در نظر گرفتن بازی‌وارسازی به عنوان فرایندی مداوم که توسط آن، فعالیت‌های مختلف دنیای واقعی درحال تبدیل شدن به بازی هستند، گسترش آن در حوزه دین و مذهب نیز قابل توجه است (Laato, Nobufumi and Juho, 2021).

امروزه، مدت‌هاست که بر کاربرد بازی در آموزش انجام‌دادن آیین‌های مذهبی تأکید شده است. در حال حاضر، بین سیستم‌های بازی‌های ویدئویی و فعالیت‌های مذهبی یا حتی اصول دینی، تعاملاتی دیده می‌شود و به دیگر سخن، در برخی بازی‌ها شواهد و ردپاهایی از آیین‌ها و مذاهب مختلف وجود دارد (Servais, 2015)؛ چنان‌که حتی در بازی‌های خاص، یک سیستم اعتقادی جدید (شبه) دین معرفی شده است (سقوط خون‌آشام) (Alderton, 2014). وجه اشتراک بازی و مفهوم دین را می‌توان در موارد ذیل بررسی کرد:

الف) در گسترش هردوی این مفاهیم در فضاهای فرعی، «انگار» وجود دارد که در آن، انسان‌ها می‌توانند با خیال راحت، احساس واقعیت را به حالت تعلیق درآورند (Puett, Weller, Seligman and Simon, 2008).

ب) هر دوی آن‌ها از واقعیت فناپذیری زیستی سر می‌پیچند (امکان داشتن وقوع رستاخیز و زندگی‌های متعدد).

ج) رویارویی با موجودات ماورایی را تقویت می‌کنند و شامل مسائل جبرگرایی، تسلیم‌شدن در برابر نظم کیهانی بزرگ‌تر به‌رغم قطعیت‌نداشتن حقیقت عینی آن و امکان وجودداشتن در دنیا‌های دیگر با استفاده از «طراحی هوشمند» در بازی هستند (Tuckett and Robertson, 2014).

به عقیده برخی محققان، ادیان در دنیای بازی، کمتر از ادیان خارج از آن‌ها واقعی نیستند (Tuckett and Robertson, 2014)؛ چنان‌که حتی بسیاری از نهادهای مذهبی مانند وزارت کاتولیک آمریکا اکنون از بازی «کلمه در آتش» به‌عنوان مجرای پرورش معنوی دفاع می‌کنند. نمونه‌های بسیار زیادی از بازی‌ها را می‌توان در سرتاسر دنیا و در ادیان مختلف یافت که در آن‌ها با حرکت از نظریه به عمل، محققان انجام‌دادن بازی‌ها را یک عمل مذهبی می‌دانند؛ مانند بازی‌های تشریفاتی در مراسم مرده‌خانه بومی آمریکای جنوبی (Corr, 2008)، تعلیمات کارمایی در دوران باستان (McGuire, 2014)، تاس بازی هندی (Mukherjee, 2020)، و مرزهای محو بین مراسم مذهبی و بازی در بازی رومیزی چینی قرن هفدهم (Beadle, 2022).

در طول دهه گذشته، ترکیب دین و بازی، الهام‌بخش انجام‌شدن تحقیق‌هایی درباره بازی‌های ویدئویی و مذهب بوده است (Campbell and Grieves, 2014; Heidbrink and Knoll, 2014; Grieve, Kerstin and Xenia, 2015). بخشی مهم از این مطالعات، مربوط به این مسئله است که خود عمل بازی تا چه حد می‌تواند باعث ایجاد یک تجربه دینی شود (Plate, 2010; Wagner, 2012; Geraci, 2014; Banasik, 2019).

سؤالات پژوهش

با توجه به اهمیت موضوع و خلأ پژوهشی موجود در این حوزه، این مقاله درصدد است به این سؤالات پاسخ دهد:

الف) سؤال اصلی:

چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا چه ویژگی‌هایی دارد؟

ب) سؤالات فرعی:

- عوامل علی در بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام‌اند؟

- مقوله محوری بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام است؟

- راهبردها در بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام‌اند؟

- عوامل زمینه‌ای بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام‌اند؟

- عوامل مداخله‌گر در بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام‌اند؟

- پیامدها در بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقطع ابتدایی، کدام‌اند؟

پیشینه تجربی پژوهش

به‌رغم صورت‌گرفتن مطالعاتی که در آن‌ها وجوه مشترک دین و بازی‌شناسایی شده‌اند و در برخی موارد، حتی درباره چیسستی دین بازنمایشی شده، در کمتر مطالعه‌ای به کاربرد بازی‌وارسازی در تربیت دینی پرداخته شده است و چهارچوبی جامع وجود ندارد که در آن، عوامل علی، زمینه‌ای مداخله‌گر راهبردها و پیامدهای بازی‌وارسازی تربیت دینی شناسایی و مشخص شده باشند؛ حال آنکه در دیگر زمینه‌های آموزشی، بارها از بازی‌وارسازی استفاده شده است. در ادامه، به برخی از مطالعات داخلی و خارجی مرتبط با موضوع پژوهش اشاره شده است.

یافته‌های پژوهش ایزدی و ذوالفقاری (۱۴۰۲) نشان می‌دهد در مقایسه با آموزش‌دهی با استفاده از روش سنتی، استفاده از بازی‌وارسازی برای دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی، به‌میزانی معنادار بر میزان یادگیری آنان در درس علوم تجربی مؤثر بوده است؛ همچنین تأثیر جداگانه جنسیت بر یادگیری این درس، معنادار است و بنابراین، اثر تعاملی جنسیت، معنادار ارزیابی می‌شود. حسینی (۱۴۰۲) در مطالعه خود نتیجه گرفته است تدریس با استفاده از روش

بازی‌وارسازی بر کیفیت تدریس معلمان (پیشرفت یادگیری، میزان شرکت کردن در بحث و کیفیت بازخورد همسالان) تأثیر مثبت و مستقیم دارد. برادران ماجلان (۱۴۰۱) در مقاله‌ای نتیجه گرفته استفاده از بازی‌وارسازی باورهای خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی نسبت به آموزش در روش سنتی، تأثیری معنادار داشته است.

فلاح و دیگران (۱۴۰۱) در بررسی تأثیر بازی‌وارسازی بر یادگیری دانش‌آموزان دریافته‌اند ایجاد محیطی شاد و جذاب که دانش‌آموزان را در فرایند یادگیری دخیل کند، نه تنها باعث می‌شود یادگیری در سطوح عمیق شناختی صورت گیرد؛ بلکه انگیزه و خلاقیت را در افراد به وجود می‌آورد. باقری و دیگران (۱۴۰۰) نیز در مطالعه تأثیر بازی‌وارسازی بر یادگیری و یادداری مفاهیم محیط‌زیست دانش‌آموزان، بر تأثیر مثبت بازی‌وارسازی بر یادگیری در دانش‌آموزان تأکید کرده‌اند. اویانی فر، سالاری و برغمندی (۱۳۹۷) نیز در مقاله‌ای استفاده از بازی‌های جدی آموزشی و بازی‌وارسازی در آموزش برای پرورش و بروز خلاقیت را ضروری دانسته‌اند؛ همچنین قدیری (۱۳۹۳) در مقاله‌ای دریافته بازی بر رشد همه‌جانبه انسان و به‌ویژه رشد اجتماعی او مؤثر است و به تقویت شخصیت وی می‌انجامد.

ماهاردیکها، یوسف و موسداد^۱ (2023) در پژوهش خود، بازی‌ای را به منظور ایجاد چالش‌هایی برای دانش‌آموزان طراحی کرده‌اند که در آن، عناصری از تصاویر و متن و همچنین موسیقی و پس‌زمینه با رنگ‌های روشن وجود دارد و محصول نهایی‌اش یک بازی آموزشی تعلیمات دینی اسلامی به نام MARBELAIN MENGAJI است که قابلیت اجرا شدن در سیستم عامل اندروید را دارد. این بازی با توجه به نیازهای معلمان و دانش‌آموزان ساخته شده است؛ به طوری که کاربران آن می‌توانند در هر دو موقعیت آموزشی رسمی و غیررسمی از آموزش و یادگیری هجی حروف استفاده کنند. پس از طی مراحل ساخت، بازی از سوی مدرس ارزیابی شد و دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی آن را امتحان کردند. اجرای آزمایشی بازی در میان دانش‌آموزان نشان داد استفاده از این بازی‌وارسازی به ارتقای توانایی خواندن در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی می‌انجامد.

رینکون، الویرا، منا و لوپز^۲ (2022) در پژوهشی تأکید کرده‌اند بازی‌وارسازی، یک استراتژی

-
1. Mahardikha, Yusuf and Musdad
 2. Rincón, Elvira, Mena and Lopez

آموزشی مفید برای ارتقای مشارکت و افزایش انگیزه یادگیری درمیان دانشجویان مقطع کارشناسی است. هانستی، اینی، ستیاوان، سانتوسو و پیریهاستیوی^۱ (2022) در مطالعات خود نتیجه گرفته‌اند اجرای روش‌های بازی‌وارسازی علاوه بر افزایش دادن درگیری تحصیلی، باعث بهبود یادگیری دانشجویان و پیشرفت تحصیلی آن‌ها می‌شود. این نتیجه را در پژوهش پرز و ماسگوسا^۲ (2022) نیز می‌توان مشاهده کرد که دریافتند استفاده از مؤلفه‌های مرتبط با بازی و سرگرمی بر بهبود یافتن فرایند یادگیری زبان انگلیسی درمیان دانش‌آموزان اثری معنادار می‌گذارد. کالوگیاناکیس، مایکل، استامتیوس و آلکینوس-لوانی^۳ (2021) در پی مرور نظام‌مند کاربرد بازی‌وارسازی در آموزش خاطر نشان کردند که اجرای بازی‌وارسازی بر بهبود عملکرد تحصیلی و یادگیری دانش‌آموزان اثری مثبت دارد. به همین صورت، نتایج تحقیقات آزدو و گوارا و آزدو^۴ (2021) نیز نشان داد بخشی مهم از بازی‌وارسازی، روشی است که از مشارکت دانش‌آموز و افزایش تعهد و انگیزه وی در کلاس درس حمایت می‌کند.

روش پژوهش

تحقیق حاضر به لحاظ فلسفه پژوهش از نوع پارادایم تفسیری، از منظر منطق اجرا از نوع استقرایی و از بُعد هدف، از نوع کاربردی بود؛ زیرا هدف اصلی آن، تدوین چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گر بود که به ایجاد دانشی عملی در زمینه تربیت دینی می‌انجامد؛ به علاوه، از منظر جمع‌آوری داده‌ها، پژوهش حاضر در زمره تحقیقات توصیفی پیمایشی قرار می‌گیرد؛ چون توصیف و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده مرتبط با موضوع پژوهش را دربر دارد. در این پژوهش با رویکرد کیفی، ابتدا ادبیات مرتبط با بازی‌وارسازی و تربیت دینی با تکیه بر کتب و مقالات علمی-پژوهشی معتبر مطالعه شد؛ آن‌گاه پس از ایجاد درکی شفاف از هدف پژوهش، به منظور بهره‌مندی از نظرات خبرگان با تعدادی از مدیران آموزشی و استادان دانشگاه در حوزه برنامه‌ریزی درسی با سابقه بیش از ده سال، مصاحبه صورت گرفت. پروتکل مصاحبه براساس سؤالات پژوهش و با هماهنگی اساتید راهنما و مشاور تدوین شد. روش نمونه‌گیری از نوع هدفمند بوده و پس از درک اشباع

1. Honesti, Aini, Setiawan, Santoso and Prihastiwi
2. Perez and Masegosa
3. Kalogiannakis, Michail, Stamatios, and Alkinoos-Ioanni.
4. Azevedo, Guerra and Azevedo

نظری (مصاحبه یازدهم)، فرایند مصاحبه پایان یافت و تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها با تأکید بر رهیافت نظام‌مند اشتراوس و کوربین، از طریق کدگذاری در سه مرحله انجام شد:

الف) کدگذاری باز: این مرحله بلافاصله بعد از اولین مصاحبه طی شد؛ بدین صورت که محقق پس از هر مصاحبه، به یافتن مفاهیم و انتخاب برچسب‌های مناسب برای آن‌ها و ترکیب مفاهیم مرتبط اقدام کرد.

ب) کدگذاری محوری: در این مرحله، پژوهشگر به منظور سامان‌دادن کدهای مرحله اول، یکی از طبقه‌ها را به عنوان طبقه محوری برگزید و آن را تحت عنوان پدیده محوری در مرکز فرایند کاوش کرد؛ سپس ارتباط دیگر طبقه‌ها با آن را مشخص کرد. طبقات شش‌گانه در رهیافت نظام‌مند اشتراوس و کوربین عبارتند از:

- وضعیت علی: این وضعیت باعث شکل‌گیری پدیده یا طبقه محوری می‌شود.

- زمینه: عبارت است از وضعیتی خاص که بر راهبردها اثر می‌گذارد.

- مقوله محوری: عبارت است از صورتی ذهنی از پدیده‌ای که اساس فرایند محسوب می‌شود.

- وضعیت مداخله‌گر: وضعیت زمینه‌ای عمومی که بر راهبردها اثر می‌گذارد و در واقع، وضعیت ساختاری‌ای است که مداخله دیگر عوامل را تسهیل یا محدود می‌کند.

- راهبردها: بیانگر رفتارها، واقعیت‌ها و تعاملات هدف‌داری است که در راستای تحقق یافتن پدیده محوری و دستیابی به پیامدها تدوین می‌شوند.

- پیامدها: عبارت‌اند از خروجی‌های حاصل از به‌کارگیری راهبردها (Creswell and Vicki L., 2007).

ج) کدگذاری انتخابی: در این مرحله، مقوله‌هایی که به بهبود و توسعه بیشتری نیاز داشتند، مورد بازبینی قرار گرفته و در کدهایی با سطح انتزاع بالاتر طبقه‌بندی شدند و دسته‌بندی اصلی انتخاب شد؛ همچنین، مرتبط کردن نظام‌مند کدها بر اساس رهیافت اشتراوس و کوربین جهت توصیف روابط در چهارچوب یک روایت و نیز اعتباریابی روابط در این مرحله انجام شد. برای ارزیابی روایی از چهار معیار تعریف‌شده به منظور ارزیابی تحقیقات کیفی بدین شرح استفاده شد:

الف) به منظور اعتبارپذیری: حفظ آزادی عمل در فرایند مصاحبه، انتخاب افراد خبره در زمینه تربیت دینی برای انجام دادن مصاحبه و مصاحبه با چندین فرد مختلف به منظور تلفیق نظرات ایشان و پرهیز از سوگیری، و رعایت اصول اخلاقی.

ب) به منظور انتقال پذیری: استفاده از مشاوره کارشناس تحلیل مطالعات کیفی و نیز مشاوره با چند تن از دانشجویان مقطع دکتری.

ج) به منظور تصدیق پذیری: پس از انجام دادن مصاحبه، به منظور عدم سوگیری، تمام مصاحبه‌ها پیاده‌سازی شد.

د) به منظور اعتمادپذیری: قبل از انجام دادن مصاحبه، یک نقشه راه برای هدایت فرایند مصاحبه به منظور حصول اهداف پژوهش بنابه نظر و راهنمایی استاد راهنما لحاظ شد تا در طول مصاحبه از هرگونه پراکنده‌گویی و خروج از موضوع جلوگیری شود. همچنین پیش از مصاحبه، برای بهتر شدن این فرایند، از استاد راهنما مشاوره گرفته و در طول مصاحبه نیز از نظرات مشارکت‌کنندگان به منظور بهبود کیفیت فرایند مصاحبه استفاده شد.

به منظور بررسی پایایی، از محاسبه چهار ضریب هولستی، آلفای کریپندورف، کاپای کوهن و پی. اسکات استفاده شد که نتایج آن در جدول ذیل قابل مشاهده است:

جدول ۳. محاسبه ضریب‌های چهارگانه پایایی

مقدار	ضریب هولستی	آلفای کریپندورف	کاپای کوهن	پی. اسکات
۰.۹۳	۰.۷۱	۰.۸۳	۰.۸۰	

با توجه به مقادیر پایایی گزارش شده در این جدول و نیز قرار گرفتن آن‌ها در محدوده مجاز می‌توان نتیجه گرفت، یافته‌های پژوهش، پایایی مطلوبی دارند.

یافته‌های پژوهش

برای جمع‌آوری داده‌ها با خبرگان مصاحبه شد. مشخصات جمعیت‌شناختی خبرگان در جدول شماره ۴ ارائه شده است:

جدول ۴. مشخصات جمعیت‌شناختی مشارکت‌کنندگان

ردیف	مسئولیت	جنسیت	مدرک تحصیلی	سابقه کار	سن
۱	استاد دانشگاه	مرد	دکتری	۱۷	۴۲
۲	استاد دانشگاه	زن	دکتری	۱۱	۳۶

ردیف	مسئولیت	جنسیت	مدرک تحصیلی	سابقه کار	سن
۳	مدیر برنامه‌ریزی درسی	مرد	کارشناسی ارشد	۱۰	۴۷
۴	استاد دانشگاه	مرد	دکتری	۲۱	۴۹
۵	استاد دانشگاه	مرد	دکتری	۲۳	۴۶
۶	استاد دانشگاه	مرد	دکتری	۲۰	۳۳
۷	استاد دانشگاه	مرد	دکتری	۲۴	۴۵
۸	مدیر برنامه‌ریزی درسی	مرد	دکتری	۲۰	۵۲
۹	استاد دانشگاه	زن	دکتری	۲۱	۴۹
۱۰	مدیر برنامه‌ریزی درسی	مرد	کارشناسی ارشد	۱۱	۴۷
۱۱	مدیر برنامه‌ریزی درسی	مرد	دکتری	۱۶	۵۰

با استناد به جدول ۴ مشاهده می‌شود که ۸۲ درصد مشارکت‌کنندگان، مرد و هجده درصد آنان زن بودند. ۷۳ درصد از آن‌ها بالای ۴۵ سال، هجده درصدشان بین ۳۵ تا ۴۵ سال و نهایتاً نه درصد باقی‌مانده، کمتر از ۳۵ سال سن داشتند. میزان تحصیلات ۸۲ درصد از مشارکت‌کنندگان، دکتری و هجده درصد ایشان کارشناسی ارشد بود. ۵۵ درصد از آنان بیش از بیست سال و ۴۵ درصدشان بین ده تا بیست سال سابقه کاری داشتند.

بعداز جمع‌آوری داده‌ها از طریق مصاحبه، کدگذاری داده‌ها در سه مرحله کدگذاری باز، محوری و انتخابی صورت گرفت که در ادامه تشریح شده‌اند.

جدول ۵. موارد شاخص در کدگذاری باز با استفاده از نمونه‌ای از متن مصاحبه‌ها

شواهدی از گفتار مشارکت‌کنندگان در مصاحبه	کدهای اولیه	فراوانی
روش‌های آموزش تربیت دینی، همان روش‌های قدیمی هستند. امروزه در خیلی از رشته‌ها متوجه شدند که روش‌های قدیمی، دیگر کارآمد نیستند و به روش‌های جدید مثل بازی‌وارسازی آموزشی روی آوردند. خوب است که در تربیت دینی هم این کار انجام پذیرد.	شیوه‌های آموزش سنتی ناکارآمد و قدیمی	۱۰
در نسل جدید، متأسفانه، ما خیلی شاهد بی‌توجهی به دین هستیم. بچه‌ها نسبت به دستورات و آموزه‌های دینی، بی‌تفاوت‌اند.	بی‌توجهی نسل جدید به آموزه‌های دینی	۱۱
در تربیت دینی، یکی از مهم‌ترین چیزهایی که باید در نظر بگیرید، مسئله زمان است. الان، عصر اینترنت است و شما باید از امکاناتی که این دوره در اختیاران قرار می‌دهد، استفاده کنید. روش‌های آموزشی باید به روز شوند.	به‌روزرسانی روش‌های آموزشی هماهنگی با عصر اینترنت	۸

شواهدی از گفتار مشارکت کنندگان در مصاحبه	کدهای اولیه	فراوانی
اگر به دانش آموزان امروزی دقت کنید، می بینید عاشق بازی های یارانه ای هستند. اصلاً علاقه به بازی کردن در ذات بچه هاست.	علاقه و گرایش زیاد به بازی های رایانه ای در دانش آموزان	۱۱
شما باید برای بازی سازی، یک داستانی داشته باشید؛ اما منبع این کجاست؟ قطعاً پاسخ به منابع دینی برمی گردد. قرآن کریم، بسیاری از مفاهیم، حقایق و آموزه های دینی را در قالب بهترین قصه ها، به زبانی ساده، جذاب و قابل فهم روایت کرد؛ مثلاً در داستان حضرت آدم و حضرت عیسی (ع)، حقیقت و چگونگی آفرینش الهی ذکر شده؛ در داستان حضرت ابراهیم، اثبات توحید و یگانگی خداوند است. با استفاده از قرآن، روایات، احادیث و کتب دینی می توان روایت های خوبی برای طراحی یک بازی پیدا کنید.	به کارگیری قرآن - روایات، احادیث و کتب دینی برای ایجاد داستان - بازی	۱۰
نکته مهمی که باید رعایت شود ریال این است که علاوه بر محتوا و کارکرد بازی وارسازی تربیت دینی باید به ظاهر و جزئیات عناصر و اجزای بازی هم دقت کنیم. از نظر من، تمامی این عناصر باید مطابق با آیین اسلام طراحی شده باشند. کاربرد نمادهای اسلامی هم در این راستا اهمیت دارد. خداوند در آیه اول سوره مبارکه تین می فرماید: «وَالْتَّيْنِ وَالزَّيْتُونِ». ببینید! این میوه ها انقدر اهمیت دارن که ذات جلاله خدا به آن سوگند یاد می کند؛ پس چرا ما از این نمادها استفاده نکنیم؟	به کارگیری هنر اسلامی و نمادهای دینی در طراحی ظاهر و جزئیات عناصر و اجزای بازی	۱۱
هر کاری مستلزم صرف هزینه است. برای بازی وارسازی هم باید بدانید که منابع مالی لازم برای طراحی بازی از کجا قرار است تأمین شود؛ پس باید در این زمینه، برنامه ریزی مشخصی داشته باشید.	برنامه ریزی مشخص در زمینه تعیین منابع مالی برای بازی وارسازی	۹
شما که می خواهید یک بازی برای تربیت دینی درست کنید، باید بدانید که دقیقاً چه چیزی را می خواهید به بچه ها یاد بدهید؛ باید بدانید که محتوای دین اسلام به سه بخش تقسیم می شود: اعتقادات، اخلاق و احکام (قوانین). منظور از آموزش مفاهیم دینی، همان مفاهیم اعتقادی دین اسلام است که بنابر عقیده تشیع، شامل توحید، عدل، معاد، نبوت و امامت است. اخلاق هم یعنی همان اصول اخلاقی با محوریت ارزش های اسلامی. احکام دینی هم قوانین شرعی و تکالیف (احکام	محتوای آموزشی تربیت دینی باید شامل اعتقادات (توحید، عدل، معاد، نبوت و امامت)، اخلاق، احکام و قوانین شرعی باشد.	۱۱

کدهای اولیه	شواهدی از گفتار مشارکت‌کنندگان در مصاحبه	فراوانی
	تکلیفی) را شامل می‌شود و چگونگی انجام این‌ها را احکام وضعی می‌گویند.	
۹	خیلی مهم است که در فضاسازی و طراحی اجزای بازی با خبرگان و اساتید تربیت دینی مشورت کنید. همه فکر می‌کنند وقتی ما اجزای بازی را که می‌شناسیم، مسائل دینی را هم که می‌دانیم؛ اما باید بدانند این شناخت، کافی نیست و باید حتماً از علمای دینی مشورت بگیرید.	مشاوره با کارشناسان مسائل دینی در فضاسازی و طراحی اجزای بازی
۸	فراوانی نکنید بستر اصلی رشد و تربیت دانش‌آموزان، خانواده‌ها هستند؛ پس نگرش آن‌ها هم در توسعه و اثربخشی بازی‌وارسازی تربیت دینی مهم است. فرض بفرمایید خانواده کاملاً دین‌گریز باشند. در این فضا شما هر چقدر هم که برای طراحی بازی‌وارسازی تربیت دینی، کار کارشناسی انجام داده باشید، نتیجه مطلوب را نمی‌گیرید؛ پس باید روی آن‌ها هم کار کنید.	نگرش صحیح خانواده‌ها در زمینه تربیت دینی
۱۰	به نظر من هزینه طراحی و اجرای بازی‌وارسازی تربیت دینی، خیلی بالاست؛ به خصوص اینکه باید در سطح کلان به کار گرفته شود و همین مسئله، خودش یک عامل بازدارنده برای توسعه این سیستم است.	توجه به هزینه زیاد طراحی و اجرا به‌عنوان عامل بازدارنده در بازی‌وارسازی تربیت دینی
۸	شما باید هدف‌تان را از بازی‌وارسازی تربیت دینی مشخص کنید. اگر هدف فقط سرگرمی باشد که باید دقت کنید همان تفریح و لذت‌جویی هم باید در چهارچوب اصول اخلاقی باشد؛ یعنی باید علاوه بر اینکه موازین و اصول اخلاقی در آن آموزش داده می‌شود، رعایت هم بشود.	تفریح و لذت‌جویی سالم بر مبنای اصول اخلاقی
۸	خدا در آیات مبارکه ۳۱ و ۳۲ سوره بقره می‌فرماید «وَ إِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَ نَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَ نُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ وَ عَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ». علامه طباطبایی در تفسیر این آیات گفتند: «انسان به‌جهت پذیرش امانت الهی به خلافت الهی رسیده است». به چنین مقامی نمی‌شود رسید؛ مگر در سایه تکلیف‌گرایی. توجه داشته باشید این کاملاً منطقیست که بزرگ‌ترین مقام در نظام خلقت به کسی داده بشود که مسئولیت خودش را بلد است و انجامش می‌دهد.	وظیفه‌شناسی و وظیفه-گرایی بر اساس مسئولیت‌ها و تکالیف دینی

شواهدی از گفتار مشارکت‌کنندگان در مصاحبه	کدهای اولیه	فراوانی
<p>منظور از تربیت دینی، آموزش مفاهیم دینی یا همان مفاهیم اعتقادی دین اسلام است. مفاهیم اعتقادی هم بنابر عقیده تشیع، شامل توحید، عدل، معاد، نبوت و امامت است که آموزش این‌ها به کودکان دبستانی از آموزش سایر معارف اسلامی، مشکل‌تر است؛ پس مهم است که در بازی‌وارسازی به افزایش آگاهی از طریق آموزش مفاهیم اعتقادی توجه کنید. در این زمینه، روایت علوی داریم: «أَلَا لَا خَيْرَ فِي عِلْمٍ لَيْسَ فِيهِ تَفَهُمٌ. أَلَا لَا خَيْرَ فِي قِرَاءَةٍ لَيْسَ فِيهَا تَدَبُّرٌ...»؛ «هان! بدانید دانشی که براساس اندیشه و آگاهی فراگرفته نشود، خیری ندارد و یادگیری‌ای که در آن، تدبر نباشد نیز خیری ندارد».</p>	<p>یادگیری مبانی دین و ایجاد شناخت زیربنایی از آن</p>	<p>۹</p>
<p>تربیت دینی می‌خواهد به آدم‌ها در رسیدن به مقام والای انسانی و دستیابی به رضایت خدا کمک کند. نقطه شروع این مسیر، خودسازیست. خودسازی هم فقط ترک گناه و انجام تکالیف شرعی نیست؛ بلکه یک برنامه جامعی است برای رفع نقص‌های مختلف. رسول اکرم (ص) می‌فرمایند: «آن کس که خود را رهبر مردم می‌داند، بر او است که پیش از تعلیم دیگران، به آموزش خویش بپردازد و بایستی پیش از آنکه به زبان تعلیم دهد، عملاً مردم را با پروردگار آشنا سازد و آن کسی که به ادب و آموزش خویش پرداخته و به خودسازی، کمر همت بسته است، به احترام سزاوارتر است از آن کسی که دیگران را تعلیم و تربیت کند».</p>	<p>شناخت خود، تقویت اعتماد به نفس و حرکت به سمت تعالی براساس چهارچوب‌های دینی</p>	<p>۸</p>
<p>اهمیت انگیزه در یادگیری و تربیت، به‌ویژه تربیت دینی، خیلی زیاد است. در این‌طور مسائل، همه باید به‌صورت خودجوش و با انگیزه شخصی دنبال یادگرفتن دین باشند؛ چون آدمی فطرتاً خداجوست. شهید مطهری می‌گویند: «پیامبر (ص) که معاذ بن جبل را برای تبلیغ دین به یمن فرستاد، به او چنین فرمود: "يَا مَعَاذُ! بَشْرًا لَا تُنْفَرُ وَ يَسْرُو لَاتُعَسَّرُ"؛ «می‌روید برای تبلیغ اسلام، اساس کارت تیشیر و مزده و ترغیب باشد. کاری بکن که مردم مزایای اسلام را درک بکنند و از روی میل و رغبت به اسلام گرایش پیدا کنند».</p>	<p>ایجاد حس کنجکاوی و انگیزه برای شناخت جامع دین مبین اسلام و مبانی آن</p>	<p>۸</p>

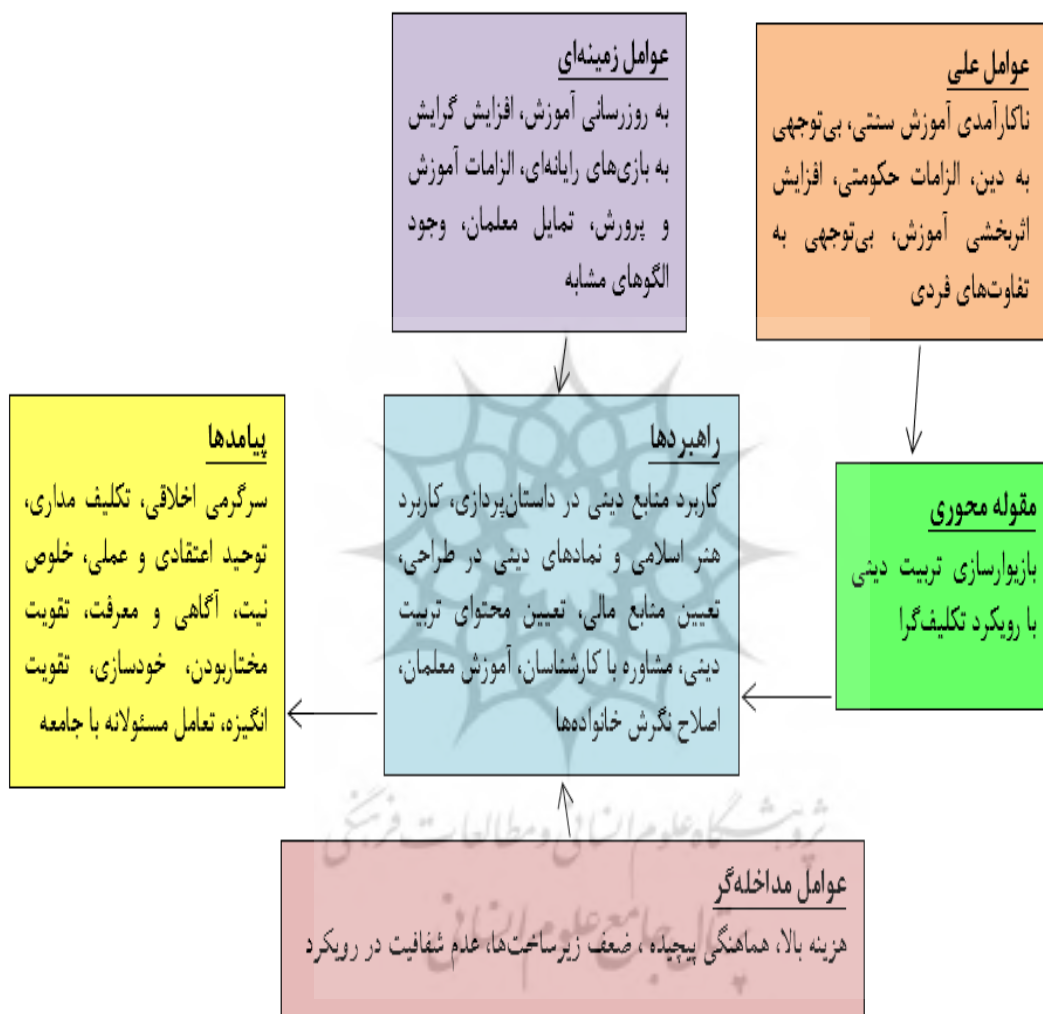
شواهدی از گفتار مشارکت‌کنندگان در مصاحبه	کدهای اولیه	فراوانی
<p>ببینید! اسلام، دین اجتماعیست. شما کدام دین را می‌شناسید که انقدر به جامعه اهمیت بدهد؟ فردی که تربیت دینی داشته باشد، از برخوردش با سایرین مشخص می‌شود. در واقع، بخش اجتماعی تربیت دینی به بایداهای و نیایداهای ارتباطات اجتماعی می‌پردازد. در قرآن کریم، آیات بسیار زیادی وجود دارد که به جنبه‌های مختلف ارتباط فرد با جامعه اشاره می‌کنند؛ مثلاً آیه ۱۰۹ سوره بقره و آیات ۱۳۴ و ۱۵۹ سوره آل عمران در مورد عفو و نادیده‌گرفتن لغزش‌های مردم و گذشت از خطای آنان است که بایداهای تعامل اجتماعی است و آیه ۱۲ سوره حجرات در باب تجسس در کار و زندگی مردم که به نیایداهای، اشاره می‌کند.</p>	<p>رابطه اخلاق‌مدار و مسئولانه با تمام افراد جامعه</p>	<p>۱۱</p>

جدول ۶. کدگذاری محوری و انتخابی

کدهای باز	کدهای محوری	کدهای انتخابی
شیوه‌های آموزش سنتی، ناکارآمد و قدیمی هستند	ناکارآمدی آموزش سنتی	عوامل علی
نسل جدید به آموزه‌های دینی، بی‌توجه‌اند.	بی‌توجهی به دین	
تربیت دینی جزو الزامات اساسی نظام مقدس جمهوری اسلامی است.	الزامات حکومتی	
روش‌های جدید مثل بازی‌وارسازی، اثربخشی آموزش را افزایش می‌دهد.	افزایش اثربخشی آموزش	
روش‌های قدیمی آموزش به تفاوت‌های فردی توجه نمی‌کنند.	بی‌توجهی به تفاوت‌های فردی	عوامل زمینه‌ای
روش‌های آموزشی باید به‌روز و هماهنگ با عصر اینترنت شوند.	به‌روزرسانی آموزش	
علاقه و گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان، زیاد است.	افزایش گرایش به بازی‌های رایانه‌ای	
برنامه‌ریزی‌های الزام‌آور آموزش و پرورش در زمینه کاربرد فناوری	الزامات آموزش و پرورش	
معلمان به روش‌های جدید مثل بازی‌وارسازی تمایل دارند.	تمایل معلمان	عوامل زمینه‌ای
استفاده از بازی‌وارسازی آموزشی و وجود الگوهای مشابه در این زمینه	وجود الگوهای مشابه	

کدهای باز	کدهای محوری	کدهای انتخابی
به کارگیری قرآن، روایات، احادیث و کتب دینی برای ایجاد داستان - بازی	کاربرد منابع دینی در داستان‌پردازی	راهبردها
به کارگیری هنر اسلامی و نمادهای دینی در طراحی ظاهر و جزئیات عناصر و اجزای بازی	کاربرد هنر اسلامی و نمادهای دینی در طراحی	
برنامه‌ریزی مشخص در زمینه تعیین منابع مالی برای بازی‌وارسازی	تعیین منابع مالی	
محتوای آموزشی تربیت دینی باید شامل اعتقادات (توحید، عدل، معاد، نبوت و امامت)، اخلاق و احکام و قوانین شرعی باشد.	تعیین محتوای تربیت دینی	
مشاوره با کارشناسان مسائل دینی در فضا سازی و طراحی اجزای بازی	مشاوره با کارشناسان	
آموزش‌دهی معلمان و مربیان تربیت دینی برای اجرای صحیح بازی‌وارسازی	آموزش‌دهی به معلمان	
خانواده‌ها در زمینه تربیت دینی باید نگرش صحیحی داشته باشند.	اصلاح نگرش خانواده‌ها	
عامل بازدارنده در بازی‌وارسازی تربیت دینی، هزینه زیاد طراحی و اجراست.	هزینه زیاد	عوامل مداخله‌گر
هماهنگی و مدیریت چالش‌برانگیز تمامی متخصصان دخیل در بازی‌وارسازی	هماهنگی پیچیده	
وجودداشتن زیرساخت‌های موردنیاز برای بازی‌وارسازی	ضعف زیرساخت‌ها	
رویکرد اصولی برای تربیت دینی در مدارس وجود ندارد.	شفاف نبودن رویکرد	
تفریح و لذت‌جویی سالم بر مبنای اصول اخلاقی	سرگرمی اخلاقی	
وظیفه‌شناسی و وظیفه‌گرایی بر اساس مسئولیت‌ها و تکالیف دینی	تکلیف‌مداری	
ایمان به وحدانیت خداوند متعال به لحاظ عقیدتی و عملی	توحید اعتقادی و عملی	
نیت خالصانه در ادا کردن تکلیف برای کسب رضای خدا	خلوص نیت	
یادگیری مبانی دین و ایجاد شناخت زیربنایی از آن	آگاهی و معرفت	پیامدها
ایجاد احساس و قدرت اختیار برای انتخاب در وضعیت‌های مختلف	تقویت مختاربودن	
شناخت خود، تقویت اعتماد به نفس و حرکت به سمت تعالی بر اساس چهارچوب‌های دینی	خودسازی	

کدهای باز	کدهای محوری	کدهای انتخابی
ایجاد حس کنجکاوی و انگیزه برای شناخت جامع تقویت انگیزه		
دین مبین اسلام و مبانی آن		
رابطه اخلاق مدار و مسئولانه با تمام افراد جامعه	تعامل مسئولانه با جامعه	



شکل ۱. الگوی پارادایمی پژوهش

بحث و نتیجه‌گیری

تحقیق حاضر با هدف عرضه چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا انجام شده است. پاسخ به سؤال فرعی اول پژوهش نشان می‌دهد عوامل علی عبارت‌اند از: ناکارآمدی آموزش سنتی، بی‌توجهی به دین، الزامات حکومتی، افزایش اثربخشی آموزش و بی‌توجهی به تفاوت‌های فردی. در تبیین این نتایج می‌توان گفت: زمان از شرایط ضروری برای تربیت دینی است؛ درحالی که امروزه، شاهد ناهنجاری‌های عمیق ارزشی و دینی در میان نوجوانان و جوانان هستیم. نسل جدید، خواهان فهم دقیق و به‌روز از معارف دینی و عمل کردن به آموزه‌های مذهبی در جامعه هستند؛ لذا استمرار برنامه‌های تربیت دینی گذشته به هیچ وجه، دردهای امروز و فردا را درمان نمی‌کند و انعطاف‌ناپذیری در برنامه‌ریزی‌ها و تصمیم‌گیری‌ها، پافشاری ناآگاهانه بر برداشت‌ها و برنامه‌های گذشته، و وجودنداشتن فهم متناسب با وضعیت زمان به تربیت دینی دانش‌آموزان آسیب‌های اساسی می‌زند و زمینه را برای بی‌توجهی ایشان به دین فراهم می‌کند؛ همچنین باید به این مسئله توجه کرد که ما در یک کشور اسلامی زندگی می‌کنیم که در آن، اساس حکومت بر دین نهاده شده و مهم‌ترین دغدغه جامعه دینی، توجه به تربیت دینی نسل جوان است. از سوی دیگر، برنامه‌ریزی درسی و محتوای آموزشی صحیح، یکی از مؤلفه‌های مهم در تربیت صحیح دانش‌آموزان به‌شمار می‌آید؛ از این روی، انتخاب روش صحیح و مبتنی بر الزامات و نیازمندی‌های روز جامعه به بهبود اثربخشی آموزشی می‌انجامد که نیاز به آن در وضعیت فعلی، بیش از پیش مشاهده می‌شود؛ ضمناً در انتخاب روش آموزشی باید به این مسئله توجه کرد که انتظار یکسان از افراد متفاوت و به‌کارگیری روش‌های یکسان برای همه دانش‌آموزان، اثربخشی تربیت دینی را از بین می‌برد؛ زیرا یکی از بزرگ‌ترین خطاها درحیطه تربیت دینی، هم‌رنگ‌سازی است. تمام این موارد، نیاز به رویکردی جدید در تربیت دینی را آشکار می‌کنند.

پاسخ به سؤال فرعی دوم نشان می‌دهد پدیده محوری در الگوی شناسایی‌شده، بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گراست. از آنجا که رویکرد کلی در استفاده از فناوری‌های نوین آموزشی در تربیت دینی به سمت کاربرد تکنیک‌هایی است که مشارکت و انگیزه حداکثری دانش‌آموزان در فعالیت‌های آموزشی را ایجاد کند و اثربخشی یادگیری را افزایش دهد. بازی‌وارسازی تربیت دینی می‌تواند یکی از راهبردهای آموزشی در این زمینه

باشد که به دلیل جذابیت مقوله بازی‌وارسازی پیش‌بینی می‌شود دانش‌آموزان از آن استقبال کنند؛ همچنین رویکرد تکلیف‌گرا با استناد به ادبیات پژوهش، زمینه مساعد برای اثربخشی بیشتر تربیت دینی را فراهم می‌آورد.

پاسخ به سؤال فرعی سوم پژوهش نشان می‌دهد عوامل زمینه‌ای عبارت‌اند از: به‌روزرسانی آموزش، افزایش گرایش به بازی‌های رایانه‌ای، الزامات آموزش و پرورش، تمایل معلمان به بازی‌وارسازی و وجود داشتن الگوهای مشابه. در تبیین این نتایج می‌توان گفت در پی مطالعه ابعاد مختلف زندگی بشر درمی‌یابیم فناوری در بسیاری از زمینه‌ها نفوذ کرده و سبب دگرگونی همه وجوه زندگی انسانی شده است؛ اما در زمینه آموزش، همچنان بیشترین اتکا بر روش‌های قدیمی است و زمینه مساعد برای به‌روزرسانی تکنیک‌های آموزشی وجود دارد. از سوی دیگر، گسترش علاقه به بازی‌های رایانه‌ای در میان نوجوانان و جوانان، زمینه مناسب برای استفاده از این تکنیک به‌منظور دستیابی به اهداف آموزشی را فراهم می‌آورد؛ همچنین الزام آموزش و پرورش، برنامه‌ریزی صحیح درسی، و انتخاب محتوا و روش اثربخش آموزشی در زمینه تربیت دینی اهمیت فراوان دارد که زمینه مساعد را برای به‌کارگیری روشی مبتنی بر فناوری را که اثربخشی آن در دیگر زمینه‌های مشابه آموزشی تأیید شده باشد، فراهم می‌آورد؛ در ضمن، معلمان نیز درصدد یافتن راهی برای رهایی از روش‌های کسالت‌آور و ناکارآمد قدیمی هستند و با توجه به اینکه این قشر نیز تحت تأثیر فناوری قرار دارند، تمایلشان به یافتن روشی نوین در تربیت دینی، دیگر عامل زمینه‌ساز برای کاربرد بازی‌وارسازی در تربیت دینی به‌شمار می‌آید.

پاسخ به چهارمین سؤال فرعی پژوهش نشان می‌دهد راهبردها در این زمینه عبارت‌اند از: کاربرد منابع دینی در داستان‌پردازی، کاربرد هنر اسلامی و نمادهای دینی در طراحی، تعیین منابع مالی، تعیین محتوای تربیت دینی، مشاوره با کارشناسان، آموزش‌دهی معلمان و اصلاح نگرش خانواده‌ها. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت برای طراحی بازی‌وارسازی تربیت دینی، طبیعتاً باید از منابع دینی در تمام ابعاد آن استفاده کرد. یکی از مؤثرترین روش‌ها در شروع تربیت دینی، استفاده از داستان و قصه است و بنابراین، به‌کارگیری محوریت داستان - گونه برای ایجاد یک بازی ضرورت دارد؛ ضمناً این داستان باید از منابع دینی استخراج شده یا در آن، استناداتی به حکایات دینی وجود داشته باشد. در طراحی وجوه مختلف بازی نیز

هنر اسلامی و نمادهای مرتبط باید حتماً به کار گرفته شوند تا فضای دینی به وجود آید؛ علاوه بر آن، شاید مهم‌ترین اقدامی که پیش از هر چیز باید انجام شود، تعیین منابع مالی برای طراحی بازی وارسازی تربیت دینی و اجرای آزمایشی آن است. بی‌شک، بدون مشخص شدن منابع مالی، هیچ اقدام عملی‌ای در این زمینه، میسر نخواهد بود و علاوه بر آن، هر اقدامی در این زمینه باید با نظر کارشناسان و مشاوران تربیت دینی صورت گیرد؛ چون اشراف همه‌جانبه به مسائل تربیت دینی، لازمه تحقق یافتن چنین هدفی به صورت مطلوب است. هم‌زمان، آموزش‌دهی معلمان به منظور اجرای بهینه این روش نیز باید در دستور کار قرار گیرد؛ زیرا معلمان اگرچه به استفاده از فناوری در آموزش و تربیت دینی تمایل دارند، چندان با اجرای این روش، آشنا نیستند. از سوی دیگر، خانواده‌ها نیز نیازمند آگاهی‌رسانی در این حوزه هستند؛ زیرا نگرش ایشان سنگ‌بنای تربیتی فرزندان است و با توجه به وضعیت جامعه امروز و بی‌توجهی بسیاری از خانواده‌ها به تربیت دینی فرزندان باید به اصلاح نگرش ایشان توجه ویژه کرد.

پاسخ به سؤال فرعی پنجم پژوهش نشان می‌دهد عوامل مداخله‌گر عبارت‌اند از: هزینه زیاد، هماهنگی پیچیده، ضعف زیرساخت‌ها و شفاف نبودن رویکرد. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت دستیابی به روشی جدید در خصوص تربیت دینی، مستلزم صرف هزینه‌های زیاد است؛ زیرا انجام دادن مطالعات جامع، طراحی و سپس اجرای این روش، منوط به اصلاح زیرساخت‌های موجود یا حتی پیاده‌سازی ساختارهای نوین و هماهنگی کامل بین ارکان مختلف موجود در نظام آموزشی و تربیتی است که منابع مالی زیاد و مطمئن را می‌طلبد؛ ضمناً مهم‌ترین چالش در این زمینه را می‌توان شفاف نبودن رویکرد و ابهام‌داشتن آن به دلیل کافی نبودن تخصص مجریان و دست‌اندرکاران آن دانست.

پاسخ به سؤال فرعی ششم پژوهش نشان می‌دهد پیامدها عبارت‌اند از: سرگرمی اخلاقی، تکلیف‌مداری، توحید اعتقادی و عملی، خلوص نیت، آگاهی و معرفت دینی، خودسازی، تقویت مختاربودن، تقویت انگیزه و تعامل مسئولانه با جامعه. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت در صورت طراحی و اجرای بازی وارسازی تربیت دینی، ابزاری برای سرگرمی و تفریح دانش‌آموزان در بستر یک بازی رایانه‌ای فراهم می‌شود که محتویات آن، مبتنی بر دین و اخلاق است و چون به منظور تربیت دینی طراحی شده است، طبعاً به یادگیری تکالیف دینی و

افزایش یافتن آگاهی در زمینه مسائل مرتبط در دانش‌آموزان می‌انجامد؛ علاوه بر آن، با توجه به اینکه تمام ابعاد بازی‌وارسازی تربیت دینی بر مبنای چهارچوب‌های دینی طراحی شده است و دین مبین اسلام نیز بر تمام ابعاد زندگی انسان اشراف دارد، انتظار می‌رود کاربرد بازی‌وارسازی تربیت دینی به خودشناسی و خودسازی دانش‌آموزان با مواردی نظیر تقویت انگیزه و قدرت اختیار ایشان بینجامد و همچنین میل ایشان به تعامل مسئولانه با جامعه را تقویت کند. در خصوص پیامدهای بازی‌وارسازی تربیت دینی بر افزایش آگاهی و یادگیری تأکید شده است این یافته‌ها با نتایج تحقیقات ایزدی و ذوالفقاری (۱۴۰۲)، فلّاح، همتی، فروتنی و حکیمی (۱۴۰۱)، باقری و طلیعی (۱۴۰۰)، رجیبی‌زاده، دانشمند و سلطانی (۱۳۹۸)، اویانی‌فر، سالاری و برغم‌دی (۱۳۹۷) و نیز مهاردیخا و یوسف و موسداد^۱ (2023)، رینکون فلورز، الویرا، منا و لویز (2023)، هانستی، اینی، ستیاوان، سانتوسو و پیری‌هاستیوی (2022) که در آن‌ها تأثیر بازی‌وارسازی آموزشی بر یادگیری، معنادار ذکر شده، سازگار است. نتایج پژوهش قدیری (۱۳۹۳) نیز نشان می‌دهد بازی بر رشد همه‌جانبه وجود انسان و به‌ویژه رشد اجتماعی او مؤثر است و به تقویت شخصیت او می‌انجامد که این مورد نیز در پیامدها ذکر شده است.

با توجه به یافته‌های پژوهش پیشنهاد می‌شود در ابتدای طراحی و اجرای بازی‌وارسازی تربیت دینی، مشورت با کارشناسان و متخصصان مرتبط صورت گیرد تا محورها، منابع و روش‌های موردنیاز به‌درستی تعیین شوند و براساس نظرات کارشناسان، هزینه‌ها و نحوه تأمین آن‌ها مشخص شود؛ همچنین پیشنهاد می‌شود دوره‌های آموزشی برای معلمان و مربیان جهت آشنایی کامل ایشان با مفهوم بازی‌وارسازی، اجزای این مفهوم و نیز اجرای آن در عمل تدوین شود؛ علاوه بر آن، به‌منظور اصلاح نگرش خانواده‌ها فرهنگ‌سازی در سطح کلان صورت گیرد. به‌کارگیری رسانه‌هایی همچون تلویزیون در این زمینه اهمیت فراوان دارد و برگزاری مراسم‌های فرهنگی - مذهبی در جامعه و دعوت به مشارکت خانواده‌ها نیز می‌تواند در این حوزه، مؤثر است. پیشنهاد می‌شود این مراسم‌ها شاد و متناسب با فضای ذهنی کودکان باشند تا از آن‌ها استقبال شود؛ علاوه بر آن، به‌منظور طراحی اجزا و محیط بازی پیشنهاد می‌شود با کارشناسان هنرهای اسلامی در رشته‌های مختلف به‌منظور استفاده از هنر اسلامی

مشورت شود. نهایتاً توصیه می‌شود طراحان بازی‌وارسازی تربیت دینی، نگرش ذهنی دانش - آموزان دوره ابتدایی را به‌عنوان چهارچوب کلی حاکم بر تمام مراحل طراحی و اجرای بازی‌وارسازی تربیت دینی لحاظ کنند.

مهم‌ترین محدودیت تحقیق حاضر به کیفی بودن روش تحقیق برمی‌گردد؛ زیرا پژوهش‌های کیفی ذاتاً با محدودیت تسری مواجه‌اند؛ چون در آن‌ها پدیده مورد مطالعه در بستری خاص بررسی می‌شود؛ علاوه بر آن، دسترسی به خبرگان و جلب همکاری ایشان به دلیل وجود داشتن محدودیت‌های زمانی و فشردگی برنامه کاری ایشان فرایند تحقیق را با محدودیت‌هایی مواجه می‌کند. با توجه به این محدودیت‌ها پیشنهاد می‌شود براساس الگوی پارادایمی پژوهش، به طراحی بازی‌وارسازی تربیت دینی اقدام شود و اجرای آزمایشی آن صورت گیرد تا اثربخشی آن بررسی و اقدامات اصلاحی احتمالی در آن انجام شود. پیشنهاد می‌شود در خصوص الگوی پارادایمی پژوهش حاضر از معلمان و مربیان پرورشی که در خط مقدم تربیت دینی دانش‌آموزان قرار دارند، نظرسنجی شود و دیدگاه‌های ایشان در این الگو انعکاس یابد.

منابع

- قرآن کریم (۱۳۹۰). (محمدرضا صفوی، مترجم، براساس تفسیر المیزان). تهران: دفتر نشر معارف، وابسته به نهاد نمایندگی مقام رهبری در دانشگاه.
- نهج البلاغه (۱۳۹۴). (علی موسوی گرمارودی، مترجم). تهران: قدیانی.
- اشرفی سلطان احمدی، زینب؛ کیهان، جواد؛ ملکی آوارسین، صادق؛ و یاری، جهانگیر (۱۴۰۰). طراحی الگوی مطلوب برنامه درسی تربیت دینی در دوره پیش‌دبستانی. مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی، ۶(۱)، ۳۰-۷.
- اقدامی، یدالله؛ شرفی، محمدرضا؛ حسینی، افضل السادات؛ و سجادیه، نرگس (۱۴۰۰). تبیین الگوی رویکرد معنوی به تربیت دینی در دوره دوم کودکی، مبتنی بر معرفت‌شناسی از منظر علامه طباطبایی. فصلنامه علمی تربیت اسلامی، ۱۶(۳۷)، ۵۳-۸۰.
- اولسون، متیو؛ و هرگنهان، بی. آر. (۱۴۰۱). مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری (علی اکبر سیف، مترجم). تهران: نشر دوران.
- اویانی فر، سحر؛ سالاری، یگانه؛ و برغمندی، الهام. (۱۳۹۷). ضرورت استفاده از بازی‌های جدی آموزشی و گیمیفیکیشن در آموزش دوره ابتدایی. کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در

تعلیم و تربیت، روان‌شناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی - اجتماعی. ایزدی، نوید؛ و ذوالفقاری، حسین (۱۴۰۲). بررسی تأثیر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) بر یادگیری درس علوم تجربی. پنجمین کنفرانس بین‌المللی علوم انسانی، حقوق، مطالعات اجتماعی و روان‌شناسی. باقری، خسرو (۱۳۹۲). *الگوی مطلوب آموزش و پرورش در جمهوری اسلامی ایران* (چاپ ۲). تهران: مؤسسه فرهنگی مدرسه برهان.

باقری، محسن؛ طلیعی، رضا. (۱۴۰۰). تأثیر گیمیفیکیشن (بازی‌وار سازی) بر یادگیری و یادداری مفاهیم محیط زیست دانش آموزان. فصلنامه علمی آموزش محیط زیست و توسعه پایدار. برادران ماجلان، هاجر (۱۴۰۱). تأثیر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) بر باورهای خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان پایه چهارم ناحیه یک استان البرز. *مطالعات روان‌شناسی و علوم تربیتی*، ۳۸، ۹۳-۱۰۴.

پاپزاده، مریم، و هاشمی، سیدجلال. (۱۳۹۳). بازآفرینی: تقلید، چالشی پیش پا یا فرصتی پیش روی تربیت دینی و اخلاقی: رویکردی تاویلی. همایش ملی انجمن فلسفه تعلیم و تربیت ایران (فلسفه تربیت دینی و تربیت اخلاقی).

پترسون، مایکل تاد (۱۴۰۰). *عقل و اعتقاد دینی: درآمادی بر فلسفه دین* (ابراهیم سلطانی و آرش نراقی، مترجمان). تهران: نشر طرح نو.

تجاری مقدم، هاجر؛ امین خندقی، مقصود، قنذیلی، سید جواد (۱۳۹۹). تبیین عناصر و مؤلفه‌های برنامه درسی فطرت‌گرای توحیدی در تربیت دینی متربیان: پیشرفت‌های نوین در روان‌شناسی. *علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۳(۳۰)، ۱۳۸-۱۵۴.

جوادی آملی، عبدالله (۱۴۰۱). *حق و تکلیف در اسلام*. تهران: نشر اسرا. حاج حسینی، منصوره (۱۳۹۳). تبیین انگاره‌های متکثر در پرورش تفکر انتقادی و الزامات عملی ناظر بر آن. *اندیشه‌های نوین تربیتی*، ۱۰(۴).

حسینی، سیده آمنه (۱۴۰۲). اثربخشی تدریس به‌روش بازی‌وارسازی بر کیفیت تدریس معلمان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز. *ماهنامه پایاشهر*، ۵(۴۹).

داودی، محمد (۱۴۰۲). *فلسفه تربیت دینی*. تهران: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.

دهقان‌زاده، حجت؛ فردانش، هاشم؛ حاتمی، جواد؛ و طلایی، ابراهیم. (۱۳۹۹). تأثیر آموزش الکترونیکی مبتنی بر بازی‌وارسازی بر درگیری تحصیلی یادگیرندگان زبان انگلیسی. *مجله مطالعات آموزش و یادگیری*، ۱۲(۱)، ۲۷۷-۲۹۵.

- رجبی زاده، مرضیه، دانشمند، بدرالسادات، و سلطانی، اصغر. (۱۳۹۸). ارائه الگوی برنامه درسی تربیت دینی مبتنی بر یادگیری هیجانی-اجتماعی در دوره متوسطه از دیدگاه معلمان. آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی)، ۱۲(۴۵)، ۸۵-۱۱۰.
- رحمان پور، محمد؛ و میرشاه جعفری، سید ابراهیم (۱۳۹۵). آسیب‌های تربیت دینی و ارائه راهکارهای مناسب از دیدگاه صاحب نظران با رویکرد برنامه‌ریزی درسی. پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی، ۲۴(۳۲)، ۲۰-۳۱.
- زارع پور، اسماعیل (۱۳۹۸). اصول و مبانی تعلیم و تربیت دینی کودک و نوجوان: روش تدریس تعلیمات دینی در دوره ابتدایی. تهران: نشر تمرین.
- ساجدی، ابوالفضل (۱۳۸۸). دین‌گریزی چرا؟ دین‌گرایی چه‌سان؟ قرآن و نظام تربیتی نسل نو. قم: مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی (ره).
- شمشیری، بابک؛ شیروانی شیری، علی؛ و زارعی، لایلا (۱۴۰۰). آسیب‌شناسی تعلیم و تربیت دینی در دانش‌آموزان متوسطه از دیدگاه متخصصان تعلیم و تربیت، معلمان و دانش‌آموزان. پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی، ۲۹(۵۱).
- طباطبایی، سید محمدحسین (۱۳۹۷). تفسیر المیزان (سید محمدباقر موسوی همدانی، مترجم) (چاپ ۲). تهران: دارالفکر.
- طیبی طاهری، سعیده؛ فیاض پور، محمد؛ و امیرزاده گورکانی، محبوبه (۱۳۹۸). بررسی تأثیر تربیت دینی بر سلامت روان کودکان. دومین همایش ملی تحول در برنامه درسی در لامرد.
- فلاح تفتی، سمیه؛ همتی، فاطمه، فروتنی، فهیمه و حکیمی، جلیله السادات (۱۴۰۱). تأثیر بازویار سازی (گیمیفیکیشن) بر آموزش و یادگیری درس دانش‌آموزان، رویکردهای پژوهشی نوین در مدیریت و حسابداری، ۶(۸۵)، ۸۶-۱۰۲.
- فیاض، ایران‌دخت؛ و شرفی، حسین (۱۳۹۹). کمال‌گرایی دینی و نسبت تساهل با آن در تربیت دینی. پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی، ۲۸(۴۶)، ۱۲۵-۱۴۴.
- قدیری، زینب (۱۳۹۳). نقش بازی در تربیت دینی و سلامت جسم و روان از دیدگاه اسلام. اولین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی معنویت و سلامت.
- محمدوند گلوچه، فرحناز (۱۳۹۳). تبیین تربیت دینی براساس رویکرد تجربه دینی و نقد و بازسازی آن براساس آموزه‌های اسلامی. (رساله دکتری). دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

تدوین چهارچوب بازی‌وارسازی تربیت دینی .../ سحر کارگر خوش و دیگران ۱۰۱

موحدی محصل طوسی، مرضیه؛ مهر محمدی، محمود؛ صادق‌زاده قمصری، علیرضا؛ و نقی‌زاده، حسن (۱۳۹۲). نقد طبقه‌بندی‌های موجود از رویکردهای تربیت دینی و ارائه یک طبقه‌بندی مفهومی

جدید. پژوهشنامه مبانی تعلیم و تربیت، ۳(۱)، ۱۳۷-۱۵۸.

نظری، غلامرضا (۱۳۹۷) جایگاه معنویت و معنویت‌گرایی در نظام تربیتی اسلام، معارف اسلامی و علوم تربیتی، (۸)، ۳۹ - ۷۰.

نوذری، مرضیه؛ و شمشیری، بابک (۱۳۹۷). تربیت دینی کودکان پیش‌دبستانی. تهران: نشر آوای

نور. وقاری زمهریر، زهرا؛ امین خندقی، مقصود؛ سعیدی رضوانی، محمود؛ و موحدی محصل

طوسی، مرضیه (۱۳۹۵). تبیین برنامه درسی تربیت دینی مبتنی بر رویکرد تکلیف‌گرا. پژوهشنامه

مبانی تعلیم و تربیت (مطالعات تربیتی و روان‌شناسی مشهد)، ۶(۲/۱۲)، ۸۲-۱۰۶.

هزاوه‌ای، سید مرتضی؛ و سلطانی بیرامی، سکینه (۱۳۹۴). بررسی جایگاه اصل تکلیف‌گرایی در

اندیشه سیاسی امام خمینی (ره). مطالعات انقلاب اسلامی، ۱۲(۴۲)، ۸۱-۹۸.

Alderton, Z. (2014). Snapewives and Snapeism: A Fiction-Based Religion within the Harry Potter Fandom. *Religions* 5, 1, 219-267.

Azevedo, A.; Guerra, A.; and Azevedo, P. (2021). The Influence of Gamification in Education: Possibilities, Regulation and Concerns. *International Conference in Methodologies and Intelligent Systems for Technology Enhanced Learning*, Springer, Cham, 129-136.

Bainbridge, W. S. (2013). *eGods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*. New York: Oxford University Press.

Banasik, B. (2019). Walter Day: The First Video Game Religious Pilgrim. *Fieldwork in Religion*, 14(2), 160-180.

Beadle, J. J. (2022). Of Horror Games and Temples: Religious Gamification in Contemporary Taiwan. *British Journal of Chinese Studies*, 12(2), 11-45.

Campbell, H.; and Grieves, G. (eds.) (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Indianapolis: Indiana University Press.

Corr, R. (2008). Death, Dice, and Divination: Rethinking Religion and Play in South America. *Journal of Latin American and Caribbean Anthropology*, 13(1), 2-21.

Creswell, J. W.; and Vicki L., P. C. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Darwall, S. L. (ed.) (2003). *Consequentialism*. Malden, MA: Blackwell.

Dicheva, C.; Dicheva, D.; and Irwin, K. (2020). Gamifying Learning for Learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-14.

Dicheva, D.; Irwin, K.; and Dichev, C. (2019). OneUp: Engaging Students in a Gamified Data Structures Course. *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 386-392.

Durin F.; Lee R.; Bade A.; On, C. K.; and Hamzah, N. (2019). Impact of Implementing Game Elements in Gamifying Educational Environment: A Study. In: *J. Phys. Conf. Ser.* 1358 012064, 2019. pp. 1-7.

- Feinberg, W. (2003). *Critical Reflection and Religious Education: How Deep?*. Illinois University Press.
- Geraci, R. (2014). *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford: Oxford University Press.
- Grieve, G.; and Campbell, H. (2014). Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Review of an Emerging Field. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/ojs/index.php/religions/article/view/12183/6027>. 10.11588/rel.2014.0.12183.
- Grieve, G.; Kerstin, R. A.; and Xenia, Z. (eds.) (2015). Current Key Perspectives in Video Gaming and Religion. [Special Issue]. *Gamevironments* 3.
- Hannam, P. (2021). Religious Education Syllabus Development and the Need for Education Theory. *Journal of Religious Education*, 1-11.
- Heidbrink, S.; and Tobias, K. (eds.) (2014). Religion in Digital Games: Multi-Perspective and Interdisciplinary Approaches. [Special Issue]. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5.
- Honesti, L.; Aini, Q.; Setiawan, M. I.; Santoso, N. P. L.; and Prihastiw, W. Y. (2022). Smart Contract-based Gamification Scheme for College in Higher Education. *APTISI Transactions on Management (ATM)*, 6(2), 102-111.
- Hornbeck, R. G. (2017). Explaining Time Spent in Multiplayer Online Games: Moral Cognition in Chinese World of Warcraft. *Games and Culture*, 11(5), 489-509. <https://doi.org/10.1177/1555412015570112>
- Huang, W. H.; and Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Univ. Toronto-Rotman Sch. Manag.
- Ikhide, J. E.; Timur, A. T.; and Ogunmokun, O. A. (2022). The Potential and Constraint of Work Gamification for Employees' Creative Performance. *The Service Industries Journal*, 42(5-6), 360-382.
- Kalogiannakis, Michail, Stamatios Papadakis, and Alkinoos-Ioannis Zourmpakis. (2021). "Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature" *Education Sciences* 11, no. 1: 22.
- Kapasi, B. (2018). 6 Reasons Why Taiwan is a Gamer's Paradise. *Stuff*. Available in: <https://www.stuff.tv/in/gallery/6-reasons-why-taiwan-gamers-paradise> (accessed 07.07.2021).
- Krittanawong, C. et al. (2021). Integration of Novel Monitoring Devices with Machine Learning Technology for Scalable Cardiovascular Management. *Nat Rev Cardiol*, 18, 75-91. Available in: <https://doi.org/10.1038/s41569-020-00445-9>.
- Laato, S.; Nobufumi, I.; and Juho, H. (2021). Convergence between the Real and the Augmented: Experiences and Perceptions in Location-based Games. *Telematics and Informatics*, 65, 101716.
- Liu, D.; Santhanam, R.; and Webster, J. (2016). Toward Meaningful Engagement: A Framework for Design and Research of Gamified Information Systems. *MIS Quarterly*. Forthcoming. 10.25300/MISQ/2017/41.4.01.
- Luo, Z. (2022). Gamification for Educational Purposes: What Are the Factors Contributing to Varied Effectiveness?. *Education and Information Technologies*, 27(1), 891-915.

- Mahardikha, S.; Yusuf, M.; and Musdad, A. (2023). Development of Learning Media based on Gamification of Hijayyah Letters in Elementary Schools. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25, 29-41, 10.21009/jtp.v25i1.34554.
- McGuire, B. F. (2014). Playing with Karma: A Buddhist Board Game. *Material Religion*, 10(1), 4-28.
- Monsma, W. (2003). *Faith and Rationality*. Minnesota University Press.
- Mukherjee, S. (2020). Gamifying Salvation: Gyan Chaupar Variants as Representations of (Re)births and Lives. 127-143. In: D. Brown and E. MacCallum-Stewart (eds.). *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies*. Jefferson: McFarland and Company.
- Ohn, M. H.; Ohn, K. M.; Souza, U. D.; Yusof, S.; and Ariffin, Z. (2019). Effectiveness of Innovative Gamified Learning among Undergraduate Medical Students. *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1358, p. 12060
- Ornstein, A. C.; and Hunkins, F. P. (2009). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues*. Pearson.
- Perez, M. D. M. S.; and Masegosa, A. G. (2022). Gamification as a Teaching Resource for English-Medium Instruction and Multilingual Education at University. *Research Anthology on Bilingual and Multilingual Education*, 930-949. IGI Global.
- Plate, B. (2010). Religion is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 215-230.
- Puett, M.; Weller, R.; Seligman, A.; and Simon, B. (2008). *Ritual and It's Consequences: An Essay on the Limits of Sincerity*. New York: Oxford University Press.
- Rincón, F.; Elvira, G.; Mena, J.; and Lopez, E. (2022). Gamification as a Teaching Method to Improve Performance and Motivation in Tertiary Education during COVID-19: A Research Study from Mexico. *Education Sciences*, 12, 49, 10.3390/educsci12010049.
- Santos, G. A. et al. (2021). *The Relationship between User types and Gamification Designs*. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 31, 1-34, 10.1007/s11257-021-09300-z.
- Servais, O. (2015). Funerals in the 'World of Warcraft': Religion, Polemic, and Styles of Play in a Videogame Universe. *Social Compass*, 62(3), 362-378.
- Tuckett, J.; and Robertson, D. (2014). Locating the Locus of Study on 'Religion' in Video Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 86-107.
- Wadhwa, C.; and Prabu, P. (2021). An Empirical Analysis of ICT Tools with Gamification for the Indian School Education System. *International Journal of Enterprise Network Management*, 12(3), 258-274.
- Wagner, R. (2012). *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. New York: Routledge.