



Content Analysis of *Amozesh Qur'an* (*Qur'an Teaching*) and *Hadiye Asemani* Textbooks and the Content of SHAD (software) Based on the attention to Play and Gamification

■ Aliyyeh Rezadad¹ ■ Monireh Salehi² ■ Mahsa Mousavi³

Paper type:
Research paper

Abstract




- **Objective:** This study aimed to analyze the content of the different kinds of Plays and gamifications in the *Amozesh Qur'an* (*Qur'an Teaching*) and *Hadiye Asemani* textbooks to order to make use of creative methods in teaching and create the dynamism and motivation in the learners.
- **Method:** The method of the study was applied research in terms of purpose and a quantitative content analysis in terms of research approach. The statistical population of the study included the content of the *Amozesh Qur'an* (*Qur'an Teaching*) and *Hadiye Asemani* textbooks, reprinted in 2021, in the primary schools, as well as the official content of the software for the student education network (SHAD) in the academic year 2021-2022. The sample of the study was equal to the statistical population and the census method was used. The study recording unit included all types of the textbooks content and instructional videos (exercises, text, and image query). The collected data were analyzed using descriptive statistics (frequency and percentage). A checklist was used to count the components of the Play and gamification. Its validity was confirmed by the experts. The Holsti's formula was used so as to ensure the reliability of the tool for measuring the content of the textbooks and videos, and the agreement percentages of 89.74% and 82.35% were obtained, respectively. The descriptive statistics and Shannon's entropy was used to analyze the data.
- **Findings:** The findings showed that the *Hadiye Asemani* textbooks with 100 frequencies related to the components of the Play (85.45%) compared to the *Amozesh Qur'an* textbooks had paid more attention to the components of the Play. The findings of reviewing and comparing the lessons in the *Amozesh Qur'an* and *Hadiye Asemani* textbooks on SHAD showed that the lessons of the *Hadiye Asemani* textbooks on SHAD with 102 frequencies (84.28%) had paid more attention to the components of the Play, but had not considered the components of the gamification. The findings of Shannon's entropy also showed that the component of a game in the *Hadiye Asemani* textbooks had the highest Coefficient of Importance (wj), (1.47) and the component of dramatic Play in the *Amozesh Qur'an* text books in the primary schools had the highest Coefficient of Importance (wj), (0.34). Furthermore, the game component on *S-HAD* for the *Hadiye Asemani* textbooks has the highest Coefficient of Importance (wj), (0.30) and the game component has the highest Coefficient of Importance (wj), (0.51).
- **Results:** Therefore, it can generally be concluded that the educational content for Play and gamification has not paid attention to all dimensions and components, and, has played a very poor role especially in the content for gamification.

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

■ **Citation:** Aliyyeh Rezadad, Monireh Salehi, Mahsa Mousavi. (2021). Analyzing the Content of the *Amozesh Qur'an* (*Qur'an Teaching*) and *Hadiye Asemani* Textbooks, and the Content on the SHAD (software) for Play and Gamification, *Applied Issues in Islamic Education*, 6(3): 7-36.

Received: 2021/09/09

Accepted: 2021/11/17

1. An Assistant Professor in Theology and Islamic Teachings, the Department of Islamic Teachings, Farhangian University, Tehran, Iran.
E-mail: a.rezadad@cfu.ac.ir  0000-0002-5322-103X
2. **Corresponding Author:** An Assistant Professor in Higher Education Development Planning, the Department of Educational Sciences, Farhangian University, Tehran, Iran.
E-mail: m.salehi@cfu.ac.ir  0000-0002-3516-9485.
3. An Undergraduate Student in Primary Education, the Department of Educational Sciences, Farhangian University, Tehran, Iran.
E-mail: m.mousavi7823@gmail.com  0000-0002-1661-3827





پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

تحلیل محتوای کتاب‌های درسی آموزش قرآن، هدیه‌های آسمان و محتوای سامانه شاد به لحاظ توجه به بازی و بازی‌وارسازی

علیه رضاداد* ■ منیره صالحی** ■ مهسا موسوی***

چکیده

هدف: پژوهش حاضر با هدف تحلیل محتوای انواع بازی و بازی‌وارسازی در کتاب‌های درسی قرآن و دینی دوره ابتدایی، برای بهره‌گیری از شیوه‌های خلاقانه در تدریس و ایجاد پویایی و انگیزه در یادگیرندگان انجام یافته است.

روش: روش پژوهش حاضر، از نظر هدف، یک تحقیق کاربردی و از نظر رویکرد پژوهش، در زمره تحقیقات کمی از نوع تحلیل محتوای کمی است. جامعه پژوهشی حاضر، شامل محتوای کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی چاپ ۱۴۰۰ و همچنین محتوای رسمی شبکه آموزش دانش‌آموزی (شاد) این دروس در سال تحصیلی ۱۴۰۰ 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 (فراوانی و درصد) تجزیه و تحلیل شده‌اند. برای شمارش مؤلفه‌های بازی و بازی‌وارسازی از چک‌لیست مؤلفه‌های بازی و بازی‌وارسازی استفاده گردید. روایی آن توسط صاحب‌نظران تأیید گردید. جهت تأمین پایایی ابزار اندازه‌گیری محتوای کتب و فیلم‌های آموزشی، از فرمول هولستی استفاده و به ترتیب درصدهای توافق ۸۹/۷۴٪ و ۸۲/۳۵٪ حاصل گردید. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و آنتروپی شانون استفاده گردید.



□ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۸/۲۶

□ تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۶/۱۸

* استادیار الهیات و معارف اسلامی، گروه معارف اسلامی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

E-mail: a.rezadad@cfu.ac.ir  0000-0002-5322-103X

** نویسنده مسئول: استادیار برنامه‌ریزی توسعه آموزش عالی، گروه علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

E-mail: m.salehi@cfu.ac.ir  0000-0002-3516-9485

*** دانشجوی مقطع کارشناسی آموزش ابتدایی، گروه علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

E-mail: m.mousavi7823@gmail.com  0000-0002-1661-3827

- یافته‌ها: یافته‌های پژوهش نشان داد: کتاب‌های هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۰ فراوانی مرتبط با مؤلفه‌های بازی، (۸۵/۴۵٪) در مقایسه با کتاب‌های قرآن، توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است. نتایج بررسی و مقایسه محتوای رسمی شبکه شاد دروس قرآن و هدیه‌های آسمان نیز بیانگر این است که محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۲ فراوانی (۸۴/۲۸٪) توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است. همچنین در این دروس به مؤلفه‌های بازی‌وارسازی توجهی نشده است. نتایج آنتروپی شانون نیز نشان داد که مؤلفه بازی سرگرم‌کننده در کتاب‌های هدیه‌های آسمانی دارای بیشترین ضریب اهمیت (Wj) است (۱/۴۷) و مؤلفه بازی نمایشی در کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی دارای بیشترین ضریب اهمیت (Wj) است (۰/۳۴). همچنین مؤلفه بازی سرگرم‌کننده در محتوای رسمی شبکه شاد هدیه‌های آسمانی دارای بیشترین ضریب اهمیت (Wj) است (۰/۳۰) و مؤلفه بازی سرگرم‌کننده دارای بیشترین ضریب اهمیت (Wj) است (۰/۵۱).
- نتایج: بنابراین می‌توان به‌طور کلی نتیجه گرفت، محتوای آموزشی در زمینه بازی و بازی‌وارسازی به همه ابعاد و مؤلفه‌ها توجه نداشته و به‌ویژه در بازی‌وارسازی بسیار ضعیف عمل کرده است.

واژه‌های کلیدی: تحلیل محتوا، کتاب‌های هدیه‌های آسمان، کتاب‌های قرآن، شبکه شاد، بازی، بازی‌وارسازی.

مقدمه

از مهم‌ترین گزاره‌های ارزشی سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، آموزه‌های قرآن کریم و نقش معنوی، اسوه‌ای، هدایتی و تربیتی معصومان (ع) است (سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، ۱۳۹۰). از این‌رو، یکی از عناصر مهم در تربیت دینی دوره ابتدایی که در فرایند یاددهی-یادگیری نقش بسیار برجسته‌ای دارد، محتوای کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان است که برای انتقال معارف دینی نگاشته شده است (سلیمان‌نژاد، ۱۳۹۷). در این فرایند، یکی از نکاتی که شایسته است به‌دقت مورد بررسی قرار گیرد و در سند تحول نیز، به‌عنوان راهکار بر آن تأکید شده است، بهره‌مندی فزونتر از روش‌های فعال، خلاق و تعالی بخش است (سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، ۱۳۹۰). ضرورت نوآوری در تربیت دینی از مسائلی است که با گرایش‌های فطری انسان تطابق دارد و با الهام از روش تربیتی قرآن کریم و سیره معصومین (ع) به‌دست می‌آید. به‌گونه‌ای که حتی مطالب آشنای دینی نیز هنگامی که در

قالبی نوآورانه مطرح می‌گردد، سبب ایجاد انگیزه در مخاطب و تعمیق یادگیری و حتی تغییر رفتار می‌شود (تقوی نسب، میرشاه جعفری و نجفی، ۱۳۸۸). بازی نقش مهمی در دستیابی به تربیت دینی ماندگار دارد (جوهری و سیفی، ۱۳۹۸). ابزار بازی، یکی از مهم‌ترین ابزارها برای نهادینه کردن و افزایش اشتیاق به یادگیری، در آموزش قرآن و مفاهیم دینی است و فضای آموزشی باید دارای امکانات بازی، شاد و با نشاط و محرک حس کنجکاوی کودکان باشد (اشرفی سلطان احمدی، کیهان، ملکی آوارسین و یاری حاج عطالو، ۱۴۰۰). امروزه یادگیری مبتنی بر بازی^۱ برای ایجاد انگیزه، ایجاد تفکر انتقادی و قدرت تصمیم‌گیری، پرورش خلاقیت، مشارکت دانش‌آموزان و محوریت آنان در یادگیری، مورد توجه متخصصان علوم تربیتی و روان‌شناسی است (انصاری اردلی و رئیسی اردلی، ۱۴۰۰). امری که در معارف دینی نیز مورد توجه بوده و در سیره معصومین (ع) بدان تأکید شده است. به‌طور کلی، از دیدگاه قرآن و سیره معصومین (ع) بازی در تربیت جسمانی، تربیت عقلانی، تربیت عاطفی، تربیت اخلاقی و تربیت اجتماعی کودکان نقش اساسی دارد (بهشتی و منطقی، ۱۳۹۰). تحقیقات نشان می‌دهد، کودکانی که در جلسات بازی شرکت داشته‌اند، خلاقیت و مهارت‌های آنها افزایش یافته است و به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا کرده‌اند (احمدوند، ۱۳۹۱)؛ زیرا بازی با روندی لذت بخش و سرگرم‌کننده موانع خلاقیت و سکون فکری را از بین می‌برند (رادبخش، محمدی‌فر و کیان ارثی، ۱۳۹۲). از پیامبر اکرم (ص) نقل شده است که فرمودند: «الهُوَا وَالْعَبْوَا، فَانَّى اَكْرَه ان یرى دینکم غلظه: تفریح و بازی کنید، زیرا دوست ندارم در دین شما سخت‌گیری و خشونت دیده شود» (پاینده، ۱۳۸۲: ۲۵۹). بنابراین، تربیت دینی همراه با شادی و نشاط، یادگیری مفاهیم دینی را برای کودکان تسهیل نموده و در عین حال، چون این آموزش در سنین خردسالی است، در وجود او ماندگار می‌گردد. آن گونه که امام صادق (ع) فرموده‌اند: «العلم فی الصغر، کالمنقش فی الحجر: یادگیری در کودکی مانند اثر گذاشتن بر روی سنگ (ماندگار) است» (مجلسی، ۱۴۰۳: ج ۱، ۲۲۴). بنابراین ضروری است، در آموزش قرآن و تعلیمات دینی، ابعاد مختلف بازی و بازی‌وارسازی به‌عنوان ابزار مهم برای تربیت کودک و یادگیری مفاهیم دینی،

1. Play - Based Learning.

مورد توجه قرار گیرد.

البته همان طور که نتیجه برخی تحقیقات نشان می‌دهد باید ماهیت دقیق بازی در امر آموزش مفاهیم دینی شناخته شود و ابعاد مختلف آن مورد بررسی قرار گیرد تا بتوان با بازی آموزشی و بهره بردن از آن در آموزش دینی آشنا شد (آخوندی، ۱۳۸۷). شایان ذکر است که توجه به بازی و بازی‌وارسازی هم در آموزش حضوری و هم در آموزش مجازی باید مد نظر قرار گیرد. زیرا با توجه به سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، ارتقای کیفیت فرایند تعلیم و تربیت با تکیه بر استفاده هوشمندانه از فناوری‌های نوین ضروری است (سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، ۱۳۹۰) و نقش مثبت فضای مجازی، در آموزش قرآن و تعالیم دینی از جمله فرصت‌های فضای مجازی به‌شمار می‌رود (نجفی و واحدی، ۱۳۹۸). تحقیقات نشان می‌دهد، یکی از راهبردها در زمینه تربیت دینی، استفاده از فناوری‌های جدید و رسانه‌های آموزشی است (کیهان، ۱۳۹۹) و به برنامه‌ریزان آموزشی این امکان را می‌دهد تا برای مخاطبان مختلف در رده‌های سنی متفاوت، دوره‌های آموزشی با کیفیت‌تری را تدارک ببینند (سراجی، حسینی و سرو دلیر، ۱۳۹۲). برنامه‌ریزی جهت جذب نسل جوان به موضوعات مذهبی با توجه به تأمین محتوای متناسب با انواع سلیقه و نیازهای مخاطبان و نیز تعداد بی‌شمار کاربران در یک لحظه، از ویژگی‌های مهم فضای مجازی است که با بهره‌گیری و تعامل چندرسانه‌ای همزمان در قالب‌های متنوعی نظیر عکس، صدا، تصویر، گرافیک و متن رخ می‌دهد و نقش مؤثری در تبلیغ مفاهیم دینی دارد (حیدری دهکردی، ۱۳۹۸). آموزش و پرورش با استفاده از قابلیت‌های محیط یادگیری مجازی می‌تواند یادگیری را به تدریج به سمت یادگیری مستقل، خودانگیزگی، خودراهبری و خودرهبایی سوق دهد (سراجی، ۱۳۹۱). از این رو، موقعیت‌شناسی و موقعیت‌آفرینی در فضای رسانه‌ای بر اساس نظام معیار اسلامی، ضروری است (نورانی، حسینی، گودرزی و کشاورز، ۱۴۰۰). به‌ویژه از آغاز شیوع بیماری کووید ۱۹ (Covid 19)، شرایط جهان به‌گونه‌ای رقم زده شد تا آموزش‌های مجازی، اولویت نظام آموزش و پرورش قرار گیرد؛ بنابراین، در ایران نیز ضروری بود تا نظام جامعی برای آموزش مجازی توسط وزارت آموزش و پرورش طراحی گردد و شبکه آموزشی دانش‌آموز با عنوان اختصاری «شاد» بدین‌منظور طراحی گشت. حال با توجه به اینکه شبکه شاد، به‌منظور آموزش مجازی دانش‌آموزان در نظام

آموزش و پرورش جمهوری اسلامی ایران راه‌اندازی شده است، بررسی این موضوع ضروری است که آیا از ابزارهای خلاقانه در امر آموزش نظیر بازی و بازی‌وارسازی (بازی‌وارسازی) در آموزش مفاهیم قرآن و دینی بهره گرفته شده است و محیطی خلاقانه و جذاب برای یادگیری فراهم آمده است؟ و همچنین با توجه به قابلیت‌های فناوری‌های نوین، آیا محتوای آموزش مجازی شاد افزون بر محتوای کتاب‌های درسی به بازی‌های خلاقانه و یا عناصر بازی‌وارسازی به صورت مجزا پرداخته است؟ به‌طور کلی این پژوهش با هدف بررسی میزان توجه به بازی و بازی‌وارسازی (بازی‌وارسازی)، به‌عنوان یکی از ابزارهای مهم در ایجاد جذابیت و تعمیق یادگیری در آموزش قرآن و مفاهیم دینی، در پی پاسخ به این سؤال اصلی است که به انواع بازی‌ها و بازی‌وارسازی (بازی‌وارسازی) در دروس قرآن و هدیه‌های آسمان در کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شبکه شاد به چه میزان پرداخته شده است؟ افزون بر کتاب‌های درسی، رویکرد آموزش مجازی رسمی نظام آموزش و پرورش به مقوله بازی و بازی‌وارسازی، در تدریس دروس دینی و قرآن دوره ابتدایی مورد تحلیل و ارزیابی قرار گرفته است.

مبانی نظری پژوهش:

الف. تعریف بازی و انواع آن

به‌طور کلی درباره بازی تعاریف بسیار متعددی وجود دارد، اما در تعریفی نسبتاً جامع می‌توان به تعریف بازی فرهنگ وبستر (Webster) اشاره نمود:

«الف. حرکت، جنبش و فعالیت به مثابه حرکت عضلات؛

ب. آزادی یا محدودهای برای حرکت یا جنبش؛

ج. فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش» (احمدوند، ۱۳۹۱).

بر اساس تحقیقات انجام شده درباره انواع بازی‌ها، می‌توان تئوری‌ها و نظریه‌های مختلفی را مشاهده کرد (ر.ک. احمدوند، ۱۳۹۱). آنچه به‌عنوان نظریه اصلی در این پژوهش مبنای کار قرار گرفته است، نظریه برنارد اسپادک (Bernard Spodek) است که در کتاب *آموزش در دوران کودکی* (Teaching in the early years) توسط وی تبیین شده است. این کتاب توسط دکتر محمد حسین نظری‌نژاد ترجمه شده است. اسپادک در این کتاب نظریه خود را مبتنی بر تئوری‌های ارائه شده توسط دانشمندانی نظیر

نیومن (Neumann)، میشل (Mitchell) و میسن (Mason)، گیلمر (Gilmore)، پیازه (Piaget) و فروید (Freud) معرفی می‌کند. خلاصه‌ای از سیر تکاملی این نظریات تا شکل‌گیری تئوری اسپادک بدین شرح است:

نیومن بازی را ترکیبی از عناصر مختلفی می‌داند و بر اساس معیارهای بازی، فرایندهای بازی و اهداف بازی به تعریف انواع بازی‌ها می‌پردازد. معیارهای بازی از دیدگاه وی شامل کنترل درونی، واقعیت درونی و انگیزه باطنی است. فرایندهای بازی شامل تکرار، پاسخ، انتقال همراه حالت‌هایی به شکل حسی، حرکتی، عاطفی، گفتاری یا شناختی است. اهداف بازی نیز افراد، اعمال و محل بازی را تشکیل می‌دهند (Neumann, 1971).

میشل و میسن برای تئوری‌های بازی شش طبقه در نظر گرفته‌اند: تئوری انرژی، مازاد، تئوری تنش‌زدایی، تئوری پیش‌تمرینی، تئوری تجدید تکامل، تئوری تخلیه‌ای و تئوری بیان خود (به نقل از: اسپادک، ۱۳۹۲).

اما گیلمر بر اساس این طبقه‌بندی، بازی‌ها را در دو طبقه کلاسیک و دینامیک تقسیم کرد. تئوری‌های کلاسیک علل بازی کودکان را بیان می‌کند که شامل چهار تئوری اول هست و تئوری‌های دینامیک محتوای بازی را به بحث می‌گذارند و شامل دو تئوری تخلیه‌ای و بیان خود می‌باشد (به نقل از: اسپادک، ۱۳۹۲).

تئوری پیازه و فروید در تئوری‌های دینامیک قرار می‌گیرد. پیازه مایه شناختی بازی‌ها را قوی می‌داند و برای بازی‌ها سه مرحله قائل هست: اول مرحله حسی- حرکتی؛ مرحله دوم بازی سمبلیک نام دارد که بازی نمایشی است؛ مرحله سوم اجرای بازی‌های دارای مقررات هست که توسط کودکان سنین بالاتر انجام می‌گیرد (احمدوند، ۱۳۹۱).

فروید مایه عاطفی بازی را قوی می‌داند و بازی را فعالیتی تخلیه‌ای می‌داند که کودکان را با موقعیت‌های دشوار آشنا می‌کند (Holowchak, 2011).

اسپادک نیز دیدگاه خود را مبتنی بر تئوری‌های دینامیک پایه‌گذاری کرده است؛ با این تفاوت که عمده تئوری‌های بازی، تئوری‌های توصیفی هستند، یعنی بازی را آن‌گونه که هست تشریح می‌کنند و راهی برای اجرای آن ارائه نمی‌دهند، درحالی‌که تئوری وی رهنمودهایی برای موقعیت‌های آموزشی نیز ارائه می‌نماید (اسپادک، ۱۳۹۲) و آنها را با توجه به هدف اصلی آنها به آموزشی و غیرآموزشی تقسیم می‌کند. از منظر

او بازی‌های آموزشی در درجه نخست به دلیل داشتن هدف آموزشی و نه صرفاً به خاطر رضایت کودک، مورد توجه قرار می‌گیرند (اسپادک، ۱۳۹۲).

بنابر این دیدگاه، به‌طور کلی بازی‌ها به چهار گروه تقسیم شده است: بازی‌های دستی، بازی‌های بدنی، بازی‌های نمایشی و بازی‌های سرگرم‌کننده (اسپادک، ۱۳۹۲).

در بازی دستی، کودک با وسایل کوچکی چون انواع پازل، چوب‌های اندازه‌گیری و مجموعه‌ای از میخ چوبی سر و کار دارد. هرگاه وسایل لازم را در اختیار کودک قرار دهیم، می‌توانیم مستقیماً به اهداف موردنظر دست یابیم (اسپادک، ۱۳۹۲).

در بازی بدنی، کودکان اعمال متعددی نظیر دویدن و پریدن را در فضای باز یا فضای بسته انجام می‌دهند. اهداف این بازی افزایش مهارت‌های بدنی کودکان و آشنایی آنها با چگونگی استفاده از این مهارت‌ها در موقعیت‌های جدید است. به بازی بدنی می‌توان محتوای نمایشی داد یا با چالش بیشتر بخشیدن به آن و اجتماعی کردن محتوای آن، راهی برای رشد فعالیت‌های کودک گشود (اسپادک، ۱۳۹۲).

در بازی نمایشی، کودک نقشی فرضی را همراه با سایر کودکان بازی می‌کند. تشویق کودکان به خواندن کتاب، نشان دادن فیلم و کلیپ، معمولاً در زمینه بالابردن اطلاعات کودکان در این زمینه مؤثر است (اسپادک، ۱۳۹۲).

بازی سرگرم‌کننده تقریباً ساده و عاری از مقررات پیچیده است. انواع مختلف بازی‌های سرگرم‌کننده در کلاس‌های کودکان متداول است. در برخی از این بازی‌ها حرکات بدنی مطرح است و در برخی دیگر به حل مسأله توجه بیشتری می‌شود و اهداف مختلف را می‌توان در انواع این بازی‌ها اعمال کرد (اسپادک، ۱۳۹۲).

با توجه به خصوصیتی که اسپادک برای انواع بازی برمی‌شمرد، می‌توان نظریه او را به‌عنوان کاربرد بازی در نظریه آموزشی به‌عنوان یک اصل لازم و مفید، مبنای تحلیل کتاب‌های درسی قرآن و هدیه‌های آسمان در این مقاله به‌شمار آورد.

ب. تعریف بازی‌وارسازی^۱

باید توجه داشت با ورود به عصر جدید، افزون بر نظریات مطرح شده در حوزه بازی، به‌ویژه در عرصه آموزش‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای نیز نظریاتی مطرح شده است که از مهم‌ترین آنها «بازی‌وارسازی» است. بازی‌وارسازی استفاده از

خصوصیات و تفکرهای بازی‌گونه در زمینه‌هایی است که ماهیت بازی ندارند (Deteding, Sicart, Nacke & O'Hara, 2011). این واژه در زبان فارسی به صورت‌های مختلفی ترجمه شده است. نظیر: بازی‌وارسازی، بازی‌سازی، بازی‌کاری یا بازی‌آفرینی (یافتیان و عبدی، ۱۴۰۰).

بازی‌وارسازی به کارگیری تفکر مبتنی بر بازی و عناصر آن در کاربردهای جدی است تا با استفاده از آن اشتیاق کاربران افزایش یافته، مسائل حل شده و رفتارهای موردنظر صورت پذیرد. بازی‌وارسازی با افزایش میزان رضایت از عملکرد، ایجاد حس موفقیت در دستیابی به اهداف، تسهیل تعاملات اجتماعی و افزایش معاشرت‌های گروهی، حس خودمختاری و تسلط را در فرد ایجاد کرده و با ایجاد سرگرمی، کاربرانی مشتاق‌تر و وفادارتر را فراهم می‌آورد. بازی‌وارسازی به مجموعه‌ای از نرم‌افزارها و سخت‌افزارها در فضایی غیربازی اشاره دارد که از عناصر موجود در بازی‌ها استفاده می‌کند تا با ایجاد سرگرمی، انگیزه کاربران را افزایش داده و سبب انجام رفتاری خاص توسط آنان شود (زرین بال ماسوله، ۱۳۹۷).

هدف بازی‌وارسازی برانگیختن تعامل بیشتر، تأمین نیازها و منفعت افراد، مفرح کردن فضا، ایجاد وفاداری، درگیر کردن ذهنی، تأثیرگذاری بر رفتارها و تغییر آن و ایجاد رفتار موردنظر است. بازی‌وارسازی می‌تواند در آموزش مجازی که ارتباطات چشمی و مستقیم فراگیران در برابر مدرسان وجود ندارد، مؤثر واقع شود. در واقع، بازی‌وارسازی ذهن مخاطبانی را که انگیزه‌ای برای یادگیری ندارد، با ترغیب برای یادگیری اقناع می‌نماید (کریمی و غفاری قدیر، ۱۳۹۷).

در بازی‌وارسازی از عناصر بازی‌گونه‌سازی چون جوایز یا دستاوردها، نمایش پیشرفت، اعطای مدال‌ها و نشان‌ها، جدول برترها، امتیازات و غیره استفاده می‌کنند. پایه‌های اصلی بازی‌وارسازی استفاده از المان‌هایی مثل مدال‌ها و قهرمانی برای انگیزه دادن به دانش‌آموزان است. با کمک مدال‌هایی که در هر قسمت از یادگیری به دانش‌آموزان داده می‌شود، تلاش آنها برای دریافت مدال‌ها و کسب رتبه بالاتر و درگیری با موضوع آموزشی بیشتر می‌شود که در نهایت باعث می‌شود نمرات و معدل بهتری کسب کنند. بنابراین بازی‌وارسازی با تقویت حس پیشروی به سمت هدف، توجه دانش‌آموز را جلب نموده و با ایجاد انگیزه بیشتر، اشتیاق یادگیری را در او افزایش می‌دهد.

به‌طور کلی، عناصر اصلی بازی‌وارسازی که با عنوان PBL شناخته می‌شوند عبارتند از:

- سیستمی برای امتیازدهی (point): که در واقع سازوکاری برای نظارت بر رفتار کاربران، اندازه‌گیری موفقیت و ارائه بازخورد به آنهاست؛
- فرایندی برای اعطای نشان یا مدال (Badge): ابزاری برای نمایش دست‌یابی به یک هدف و یا مقصد خاص؛
- رتبه‌بندی یا فضا و محیطی برای اعلام افراد برتر (Chiar, 2014) (Leader- Board).

بنابراین مؤلفه‌های اصلی که در بررسی محتوای درسی هدیه‌های آسمان و قرآن دوره ابتدایی مورد بررسی قرار می‌گیرند، سه عنصر اصلی بازی‌وارسازی یا PBL می‌باشند.

پیشینه پژوهش

به‌طور کلی درباره موضوع بازی و تأثیر آن در یادگیری مفاهیم قرآن و دینی مقالات و کتاب‌هایی نگاشته شده است.

غلامی و حسینی (۱۴۰۰) با هدف «بازنمایی تجربه زیسته والدین از چگونگی پاسخ‌دهی به سؤالات دینی فرزندان مقطع ابتدایی» به بررسی تجربه‌های زیسته والدین پرداخته و یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد، استفاده از روش‌های ملموس نظیر بازی، می‌تواند بهترین شیوه پاسخ‌دهی برای ساخت شناخت دینی کودکان باشد.

ابراهیمی شادپی، دستمرد و بخشش (۱۳۹۸) با هدف «بررسی تحلیلی جایگاه بازی در تعلیم و تربیت کودکان از نظر مکاتب غربی و اسلام» به بیان دیدگاه پیاژه، فروید و دیدگاه اسلام پرداخته‌اند و یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که هر سه دیدگاه بازی را باعث رشد همه‌جانبه کودک و مؤثر در تعلیم و تربیت می‌دانند.

بنی‌اسد و زیننده (۱۳۹۸) در پژوهشی با هدف مطالعه «چالش‌ها و راهکارهای بهره‌برداری از ظرفیت‌های فضای مجازی در تبلیغ و توسعه آموزش‌های دینی» با توجه به سرعت بالای رشد و توسعه فضای مجازی، ضرورت اتخاذ راهبردهای سازنده و زیرساختی، تدافعی و محتوا محور را تبیین کرده‌اند.

جوهری و سیفی (۱۳۹۸) در پژوهشی با هدف بررسی «نقش بازی در تربیت دینی کودکان» جایگاه و ضوابط بازی در تربیت دینی کودکان را مورد مطالعه قرار داده‌اند.

از یافته‌های این پژوهش این است که بازی با کودک باید به گونه‌ای باشد که همراه با شادی، آموزندگی، کسب مهارت‌های زندگی، ایجاد محبت نسبت به دیگران، آمادگی جسمانی برای مقابله با دشمن، تقویت بعد خداشناسی و غیره باشد. در این صورت علاقمندی نسبت به دین و تربیت دینی عمیق و ماندگار فراهم می‌شود.

کشانی و نوروزی (۱۳۹۷) با هدف بررسی «جایگاه و نقش بازی در تربیت دینی کودکان»، انواع بازی در سیره عملی اهل بیت (ع)، ویژگی‌ها و ملزومات بازی بر اساس آیات و روایات و تأثیرات کاربرد درست بازی بر تربیت دینی کودکان را، به‌منظور روشن شدن جایگاه و نقش بازی در تربیت دینی مورد مطالعه قرار داده‌اند. در این پژوهش بازی از اولین ابزارهای تربیتی است که کودکان با آن آشنا می‌شوند؛ ابزاری که گاه تا سال‌های متمادی با آنان همراه است. رعایت برخی ضوابط در بازی از جانب مربیان تربیتی، می‌تواند این ابزار تربیتی را که از ویژگی‌های خاص آن، عنصر علاقه‌مندی برای کودکان است به یکی از رویکردهای مهم در جهت ایجاد و تقویت تربیت دینی تبدیل نماید.

کبیر و ترکاشوند (۱۳۹۵) در پژوهشی با هدف بررسی «نقش بازی در تربیت دینی کودکان و نوجوانان با تأکید بر نقش رسانه ملی» به تبیین نقش این رسانه پرداخته و در نتیجه این پژوهش مدل مفهومی عملیاتی برنامه‌سازی تربیت دینی کودک و نوجوان به‌وسیله بازی در سه حیطه بینشی، گرایشی و کنشی ارائه شده است.

درجاتیانی (۱۳۹۴) با هدف بررسی «اصول قابل توجه در بازی‌ها با محوریت بازی‌های دینی»، به تبیین نه اصل مهم در بازی با کودک پرداخته است. این نه اصل عبارتند از: تکریم شخصیت، فضا‌سازی معنوی بازی، همراهی با کودک، محبت، گفتگو، توجه به نقش تربیتی مادر، داشتن فکر خلاق، کنترل رابطه کودک با تلویزیون و پایان دادن به بازی و اتخاذ روش مطلوب.

قدیری (۱۳۹۳)، با هدف بررسی «نقش بازی در تربیت دینی و سلامت جسم و روان از دیدگاه اسلام» توجه به بازی را به‌دلیل نیاز فطری کودک به آن، سبب رشد شخصیت کودک دانسته و بر جنبه‌های آموزشی بازی از افزایش دقت و تمرکز کودکان از دیدگاه اسلام تأکید کرده و بی‌توجهی به این نیاز طبیعی کودک را سبب خسارت‌های روحی-روانی بسیار می‌داند.

بهشتی و منطقی (۱۳۹۰) با هدف «بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین(ع)»، اهمیت بازی در سیره معصومین(ع) و راه‌های تربیت از طریق بازی را مورد بررسی قرار داده‌اند. یافته‌های این پژوهش روشن می‌سازد که نظر اسلام در مورد بازی کودکان با بسیاری از یافته‌های علمی جدید همخوانی دارد. و به‌طور کلی از منظر قرآن و سنت معصومین(ع) بازی در تربیت جسمانی، عقلانی، عاطفی، اخلاقی و اجتماعی کودک نقش بسزایی دارد.

آخوندی (۱۳۸۷) با هدف بررسی «بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی» مباحث نظری و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای را در عرصه آموزش دینی مورد مطالعه قرار داده است. مسأله اصلی این مقاله بازی آموزشی و امکان دستیابی به یادگیری مؤثر با کمک گرفتن از آن است و سعی می‌شود تا قابلیت‌های خاص رسانه در امر آموزش مورد تأکید قرار گیرد. توسلی و بختیاری (۱۳۹۵) و محمودی (۱۳۹۷) در بررسی که پیرامون تحلیل هدیه‌های آسمان و کتاب پیام‌های آسمان پایه هفتم داشتند دریافتند که بازی نقش مهمی در انتقال مفاهیم دینی به کودکان و نوجوانان دارد.

چنانکه ملاحظه شد در حوزه بررسی موضوع بازی و بازی‌وارسازی در کتاب‌های درسی قرآن و هدیه‌های آسمان تاکنون هیچ پژوهشی نگاشته نشده است و همچنین شبکه شاد نیز، از منظر توجه به بازی‌ها مورد ارزیابی قرار نگرفته است.

روش‌شناسی

با توجه به سؤال اصلی این پژوهش، می‌توان گفت پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی و از نظر نوع، کمی توصیفی است و به شیوه تحلیل محتوای کمی صورت گرفته است.

تحلیل محتوای کمی، فن پژوهشی برای توصیف عینی، نظام‌مند و کمی محتوای مطالب است (Berelson, 1971). تحلیل محتوای کمی باید از ۴ ویژگی عینی بودن، منتظم بودن، آشکار بودن و کمی بودن به شرح زیر برخوردار باشد (قائدی و گلشنی، ۱۳۹۵). ویژگی عینی بودن بدان معناست که اگر پژوهشگران دیگر، همان محتوا را با همان روش دوباره تحلیل کنند، نتایجی همسانی بدست آورند. در پژوهش حاضر برای دستیابی به عینیت، محتوای کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان، توسط هر محقق،

به صورت جداگانه مورد شمارش و ارزیابی قرار گرفت که نتایج همسان به دست آمد. ویژگی نظام مند بودن بدان معناست که همه عناصر موجود در محتوا باید براساس واحدها و مقوله‌هایی که برای بررسی در نظر گرفته شده‌اند، تحلیل شوند و پژوهشگر نباید عناصری را از محتوا به دلخواه کنار بگذارد یا تنها برخی از عناصر را تحلیل کند. بنابراین پژوهش حاضر با بررسی همه محتوا (متن، پرسش، تمرین‌ها و تصاویر) در هر صفحه کتاب و فیلم، به ویژگی نظام مند بودن، پایبند بوده است. ویژگی آشکار بودن، جلوگیری از هرگونه استنباط شخصی را مد نظر دارد. در پژوهش حاضر به دلیل مشخص بودن مؤلفه‌های بازی از منظر اسپادک (بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم کننده) و مؤلفه‌های گیمیفیکیشن امتیازدهی، اعطای نشان و رتبه‌بندی، ویژگی آشکار بودن را رعایت نموده است. و اما مهم‌ترین ویژگی، کمی بودن است که بدان معناست که محقق باید روشن سازد که چه مؤلفه‌هایی بیش از همه و به چه تعداد در متن تکرار شده‌اند. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها در تحلیل محتوای کمی پژوهش حاضر از نوع توصیفی است. در تحلیل توصیفی، فراوانی مؤلفه‌ها در تمامی واحدهای ضبط، تعیین و شمارش می‌شود و براساس آن نتیجه گیری انجام می‌شود. در این پژوهش برای شمارش مؤلفه‌های بازی و گیمیفیکیشن در تمامی واحدهای ضبط، از چک‌لیست محقق ساخته، مبتنی بر مؤلفه‌های بازی از منظر اسپادک (بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم کننده)، و همچنین مؤلفه‌های گیمیفیکیشن (امتیازدهی، اعطای نشان و رتبه‌بندی) استفاده گردید. جهت تأمین روایی، ابتدا مؤلفه‌های بازی از منظر اسپادک و مؤلفه‌های گیمیفیکیشن مبتنی بر نظریه چیار انتخاب گردید (Chiar & Fabio, 2014) و سپس مورد مشورت با چند تن از صاحب نظران حوزه علوم تربیتی و معارف اسلامی قرار گرفت، صاحب نظران پیشنهادات اصلاحی خود را در ارتباط با مطلوبیت کافی و مرتبط بودن مؤلفه‌های اصلی و فرعی، اعلام نمودند و تغییرات لازم لحاظ گردید، تغییرات شامل حذف ۵ مؤلفه فرعی بود و چک‌لیست نهایی که دارای ۹ مؤلفه اصلی و ۲۶ مؤلفه فرعی بود، در ارتباط با آموزش قرآن و معارف دینی مبتنی بر بازی، طراحی گردید. برای تأمین پایایی^۱ ابزار اندازه‌گیری از فرمول هولستی^۲ استفاده گردید. در این روش تعداد

1. Reliability

2. Holsti

واحدهای کدگذاری شده توسط کدگذاران، در مخرج یک کسر و میزان توافق دو یا چند کدگذار در صورت قرار می‌گیرد و نتیجه در ۱۰۰ ضرب می‌شود (درزیان رستمی، ۱۳۹۵) که در پژوهش حاضر، ابتدا ۲۰ درصد از محتوای کدگذاری شده، به‌عنوان نمونه انتخاب و مورد کدگذاری مجدد توسط سه کدگذار دیگر قرار گرفت، در مرحله بعد درصد توافق مشاهده شده از آزمون هولستی محاسبه شد.

$$C.R = \frac{\text{مقوله‌های مورد توافق}}{\text{کل مقوله‌ها}} \times 100$$

$$C.R = \frac{32+38+35}{117} \times 100 \times \%.89/74$$

ضریب پایایی محتوای کتب

$$C.R = \frac{5+5+4}{17} \times 100 \times \%.82/35$$

ضریب پایایی محتوای فیلم‌های آموزشی

بدین‌منظور، محتوای کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان، توسط هر محقق، به صورت جداگانه توسط چک‌لیست مؤلفه‌های بازی و گیمیفیکیشن، مورد شمارش و ارزیابی قرار گرفت که نتایج همخوانی بین نتایج توسط فرمول هولستی به‌دست آمد.

چک‌لیست مؤلفه‌های بازی از منظر اسپادک و مؤلفه‌های گیمیفیکیشن

مؤلفه‌های بازی از منظر اسپادک		
شماره	مؤلفه اصلی	مؤلفه فرعی
۱	بازی دستی	<ul style="list-style-type: none"> ● نقاشی و رسم ● رنگ آمیزی ● ساختن اشیا ● کاردستی ● کامل کردن شکل‌ها
۲	بازی بدنی	<ul style="list-style-type: none"> ● انجام دادن بعضی کارها بدون استفاده از اعضای بدن ● مسابقه انجام مراحل عبادات توسط دانش‌آموزان
۳	بازی نمایشی	<ul style="list-style-type: none"> ● نمایش تخیلی ● نمایش یک داستان ● نمایش درس ● نمایش یک پیام ● نمایش یک خاطره

چک لیست مؤلفه های بازی از منظر اسپادگ و مؤلفه های گیمیفیکیشن (ادامه)

مؤلفه های بازی از منظر اسپادگ		
مؤلفه اصلی	مؤلفه فرعی	شماره
بازی سرگرم کننده	• بگرد و پیدا کن	۴
	• ببین و بگو	
	• وصل کردن	
	• به ترتیب شماره گذاری کردن مراحل	
	• بازی حروف به هم ریخته	
	• پر کردن گلبرگ های مشخصات	
	• جدول	
	• مرتب کردن	
	• تکمیل کردن	
	• ترکیب کردن حروف و کلمات	
	• بیان صداها و یافتن نشانه ها	
	• مسابقه گروهی با استفاده از کارت ها	
• انجام بازی پیام رسانی		
• پخش و حدس زدن صداها		
مؤلفه های گیمیفیکیشن		
مؤلفه اصلی	مؤلفه فرعی	شماره
امتیاز	-	۵
نشان	-	۶
سطوح و مراحل	-	۷
جدول برترها	-	۸
دستاوردها و جوایز	-	۹

بنابراین، بر اساس این چک لیست، در هر صفحه کتاب و فیلم (متن، پرسش، تمرین ها و تصاویر) به محض مشاهده یکی از شواهد، کد آن در جدول علامت زده شده و یک بار فراوانی برای آن درج گردید. بر اساس این فراوانی ها، محتوای کل کتاب ها و فیلم ها مورد پردازش، توصیف و تحلیل قرار گرفت.

جامعه آماری پژوهش عبارت است از:

- محتوای کتاب‌های درسی قرآن پایه اول تا پایه ششم چاپ ۱۴۰۰-۱۳۹۹؛
- محتوای کتاب‌های درسی هدیه‌های آسمان پایه دوم تا ششم (برای پایه اول، کتاب درسی هدیه‌های آسمان طراحی نشده است) چاپ ۱۴۰۰-۱۳۹۹؛
- محتوای رسمی شاد درس قرآن پایه اول تا ششم سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹؛
- محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان پایه دوم تا ششم سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹.

به دلیل آنکه کل کتاب‌ها و محتوای رسمی شاد در این دروس مورد بررسی قرار گرفته‌اند، بنابراین نمونه آماری برابر با جامعه آماری می‌باشد و از روش سرشماری در تحلیل محتوای کمی و برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و آنتروپی شانون استفاده گردید. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی و درصد فراوانی و نمودار استفاده شد؛ اما برای آزمودن سؤالات تحقیق از آنتروپی شانون جهت بررسی درجه اهمیت هر یک از ابعاد و مؤلفه‌ها استفاده شد.

جهت انجام آنتروپی شانون در تحلیل محتوا، می‌باید، مراحل زیر به ترتیب انجام می‌شود:

۱. ابتدا فراوانی هر یک از مقوله‌های شناسایی شده بر اساس تحلیل محتوا، مشخص شده و ماتریس فراوانی‌های مورد نظر بهنجار شود. برای این منظور از رابطه (۱) استفاده می‌شود:

$$P_{ij} = F_{ij} / \sum F_{ij} \quad m_i = 1, 2, 3, \dots, m; \quad j = 1, 2, 3, \dots, n \quad (1)$$

۲. در مرحله دوم بار اطلاعاتی هر مقوله را محاسبه کرده و برای این منظور از رابطه (۲) استفاده می‌شود:

$$K = \frac{1}{\ln(a)} \quad \text{و} \quad \text{تعداد گزینه‌ها} = a$$

$$E_j = k \sum [P_{ij} \ln(P_{ij})] \quad (2)$$

۳. در مرحله سوم، با استفاده از رابطه (۳)، ضریب اهمیت هر مقوله محاسبه می‌شود. هر مقوله که دارای بار اطلاعاتی بیشتری باشد، از درجه اهمیت بیشتری برخوردار است (آذر، ۱۳۸۰).

$$W_j = \frac{E_j}{\sum m E_j}$$

روش اجرای پژوهش

در مرحله اول، مجموع فراوانی‌های به‌دست آمده بر حسب مؤلفه‌های بازی اسپادک در درس هدیه‌های آسمان مورد بررسی قرار گرفت و بر اساس کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد، جدول ۱ و ۲ تهیه شد. سپس محتوای رسمی هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی در شبکه شاد از منظر درج بازی‌های به کار رفته در کتاب‌های درسی و یا طراحی بازی‌های جدید در جدول ۳ بررسی شد و در پایان مرحله اول، داده‌های به‌دست آمده از جدول ۱ و ۲، در جدول ۴ مقایسه گردید.

در مرحله دوم، مجموع فراوانی‌های به‌دست آمده بر حسب مؤلفه‌های بازی اسپادک در درس قرآن مورد بررسی قرار گرفت و بر اساس کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد، جدول ۵ و ۶ تهیه شد. سپس محتوای رسمی قرآن دوره ابتدایی در شبکه شاد از منظر درج بازی‌های به کار رفته در کتاب‌های درسی و یا طراحی بازی‌های جدید در جدول ۷ بررسی شد و سرانجام در جدول ۸ داده‌های به‌دست آمده از جدول ۵ و ۶ مقایسه گردید.

در مرحله سوم، فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در کتاب‌های درسی قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی و همچنین در محتوای رسمی شبکه شاد این دروس در جدول‌های ۹ و ۱۰ مقایسه شد.

در مرحله چهارم، مؤلفه‌های بازی‌وارسازی در محتوای دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی مورد واکاوی قرار گرفت اما به دلیل عدم وجود مؤلفه‌ها در محتوای درسی جدولی طراحی نشد.

یافته‌های پژوهش

در این بخش، یافته‌های حاصل از تحلیل محتوای کتاب‌های درسی قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی و محتوای رسمی این دروس در شبکه شاد بیان می‌شود.

الف. بررسی انواع بازی‌ها در درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی

جدول ۱. تحلیل محتوای کتاب‌های هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی بر اساس نظریه انواع بازی از دیدگاه اسپادک

رتبه	ضریب اهمیت W_j	مقدار بار اطلاعاتی (E_j)	فراوانی مؤلفه‌ها در مجموع پایه	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	رتبه ششم	رتبه پنجم	رتبه چهارم	رتبه سوم	رتبه دوم	مؤلفه‌های اصلی
۳	۰/۰۰۷	۰/۷۳	۱۳	۸	۸	۰	۱	۱	۴	۲	بازی دستی
۴	۰	۰	۲	۱	۱	۰	۰	۰	۱	۰	بازی بدنی
۲	۰/۰۰۸	۰/۸۲	۱۲	۱۳	۱۳	۰	۴	۲	۴	۳	بازی نمایشی
۱	۱/۴۷	۱/۴۷	۷۵	۷۸	۷۸	۹	۱۲	۲۵	۲۲	۱۰	بازی سرگرم‌کننده
		۹۲/۵۵	۱۰۲	۱۰۰	۱۰۰	۹	۱۷	۲۸	۳۱	۱۵	جمع کل

جدول شماره ۱، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۰۰ واحد ضبط شمارش شده در کل کتاب‌های هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی، به مؤلفه بازی دستی ۸ واحد، بازی بدنی ۱ واحد، بازی نمایشی ۱۳ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۷۸ واحد پرداخته شده است. در مجموع مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۷۸ درصد بیشتر از سایر مؤلفه‌ها مورد توجه قرار گرفته است. همچنین به منظور پاسخگویی به این سؤال که توجه به مؤلفه‌های بازی در محتوای کتاب‌های هدیه‌های آسمانی دوره ابتدایی به چه میزان است؟ بار اطلاعاتی داده‌ها و ضریب اهمیت هر مؤلفه بر اساس آنتروپی شانون به دست آمد. بدین ترتیب مشخص شد که ضریب اهمیت برای مؤلفه‌های بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم‌کننده به ترتیب عبارتند از: ۰/۰۰۷، صفر، ۰/۰۰۸ و ۱/۴۷. بدین ترتیب مؤلفه بازی‌های سرگرم‌کننده از نظر میزان توجه کتاب هدیه‌های آسمانی به این نوع بازی، رتبه اول؛ مؤلفه بازی‌های نمایشی، رتبه دوم، مؤلفه بازی‌های دستی، رتبه سوم و مؤلفه بازی‌های بدنی رتبه چهارم را به خود می‌گیرد.

جدول ۲. تحلیل محتوای درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی در محتوای رسمی شاد بر اساس نظریه انواع بازی از دیدگاه اسپادک

رتبه	ضریب اهمیت W_j	مقدار بار اطلاعاتی (E_j)	فراوانی مؤلفه‌ها در مجموع ۶ پایه	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	پایه ششم	پایه پنجم	پایه چهارم	پایه سوم	پایه دوم	مؤلفه‌های اصلی
۲	۰/۲۸۳	۰/۱۸۸	۱۳	۱۲/۷۴	۱۳	۲	۱	۳	۲	۵	بازی دستی
۴	۰/۱۳	۰/۴۲	۲	۱/۹۶	۲	۰	۰	۰	۱	۱	بازی بدنی
۳	۰/۲۸۰	۰/۱۸۷	۱۲	۱۱/۷۶	۱۲	۲	۴	۱	۱	۴	بازی نمایشی
۱	۰/۳۰	۰/۹۳	۷۵	۷۳/۵۲	۷۵	۹	۱۲	۱۹	۲۴	۱۱	بازی سرگرم‌کننده
			۱۰۲	۱۰۰	۱۰۲	۱۳	۱۷	۲۳	۲۸	۲۱	جمع کل

جدول شماره ۳، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۰۲ واحد ضبط شمارش شده در محتوای رسمی شبکه شاد درس هدیه‌های آسمانی دوره ابتدایی، به مؤلفه بازی دستی ۱۳ واحد، بازی بدنی ۲ واحد، بازی نمایشی ۱۲ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۷۵ واحد پرداخته شده است. در مجموع مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۷۳/۵۲ درصد بیشتر از سایر مؤلفه‌ها مورد توجه قرار گرفته است.

همچنین به منظور پاسخگویی به این سؤال که توجه به مؤلفه‌های بازی در محتوای درس هدیه‌های آسمانی دوره ابتدایی در شبکه شاد به چه میزان است؟ بار اطلاعاتی داده‌ها و ضریب اهمیت هر مؤلفه بر اساس آنروپی شانون به دست آمد. بدین ترتیب مشخص شد ضریب اهمیت برای مؤلفه‌های بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم‌کننده، در محتوای درس هدیه‌های آسمانی در شبکه شاد به ترتیب عبارتند از: ۰/۲۸۳، ۰/۱۳، ۰/۲۸۰ و ۰/۳۰. بدین ترتیب مؤلفه بازی‌های سرگرم‌کننده از نظر میزان توجه محتوای شبکه شاد در درس هدیه‌های آسمانی به این نوع بازی، رتبه اول؛ مؤلفه

بازی‌های دستی، رتبه دوم، مؤلفه بازی‌های نمایشی، رتبه سوم و مؤلفه بازی‌های بدنی رتبه چهارم را به خود اختصاص می‌دهد.

۲۵

جدول ۳. فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان از منظر درج بازی‌های به کار رفته در کتاب‌های درسی و یا طراحی بازی‌های جدید

طراحی بازی‌های جدید خارج از محتوای کتاب درسی		بازی‌های به کار رفته در کتب درسی		مؤلفه‌های اصلی
درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	
۶/۸۶	۷	۵/۸۸	۶	بازی دستی
۰/۹۸	۱	۰/۹۸	۱	بازی بدنی
۳/۹۲	۴	۷/۸۴	۸	بازی نمایشی
۳/۹۲	۴	۶۹/۶۰	۷۱	بازی سرگرم‌کننده
۱۵/۶۸	۱۶	۸۴/۳	۸۶	جمع کل

جدول شماره ۳، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۰۲ واحد ضبط شمارش شده در محتوای رسمی شبکه شاد درس هدیه‌های آسمانی دوره ابتدایی، ۸۶ واحد شامل بازی‌هایی هستند که در کتاب‌های درسی بدان پرداخته شده و ۱۶ واحد بازی‌های جدیدی هستند که در محتوای رسمی شبکه شاد طراحی شده است. از مجموع ۸۶ واحد بازی‌های کتاب درسی که سامانه شاد به آنها پرداخته، بازی دستی ۶ واحد، بازی بدنی ۱ واحد، بازی نمایشی ۸ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۷۱ واحد است و از مجموع ۱۶ بازی جدیدی که در شبکه شاد طراحی شده است به مؤلفه بازی دستی ۷ واحد، بازی بدنی ۱ واحد، بازی نمایشی ۴ واحد و بازی سرگرم‌کننده ۴ واحد پرداخته شده است. در مجموع

سامانه شاد بیشتر به بازی‌های به کار رفته در خود کتاب‌های درسی شامل ۸۶ واحد یعنی ۸۴/۳ درصد از کل بازی‌های سامانه شاد پرداخته است.

جدول ۴. مقایسه فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی

درس هدیه‌های آسمان در محتوای رسمی شاد دوره ابتدایی		کتاب‌های هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی		مؤلفه‌های اصلی
درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی‌ها در کتاب‌ها از مجموع کتاب و شاد (۲۰۲ واحد ضبط)	درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی‌ها در کتاب‌ها از مجموع کتاب و شاد (۲۰۲ واحد ضبط)	
۶/۴۳	۱۳	۳/۹۶	۸	بازی دستی
۰/۹۹	۲	۰/۴۹	۱	بازی بدنی
۵/۹۴	۱۲	۶/۴۳	۱۳	بازی نمایشی
۳۷/۱۲	۷۵	۳۸/۶۱	۷۸	بازی سرگرم‌کننده
۵۰/۴۸	۱۰۲	۴۹/۴۹	۱۰۰	جمع کل

جدول شماره ۴، نشان می‌دهد که از مجموع ۲۰۲ واحد ضبط شمارش شده در کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی، کتاب‌های درسی دارای ۱۰۰ واحد و محتوای رسمی شاد شامل ۱۰۲ واحد است. در مجموع سامانه شاد با داشتن ۱۰۲ واحد بازی یعنی ۵۰/۴۸ درصد از کل بازی‌ها در مقایسه با کتاب‌های درسی، توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته و در بین مؤلفه‌ها، مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۳۷/۱۲ درصد، بیشترین سهم را داشته است.

ب. بررسی انواع بازی‌ها در درس قرآن دوره ابتدایی

جدول ۵. تحلیل محتوای کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی بر اساس نظریه انواع بازی از دیدگاه اسپادک

رتبه	ضریب اهمیت W_j	مقدار بار اطلاعاتی (E_j)	فراوانی مؤلفه‌ها در مجموع پایه	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	پایه اول	پایه دوم	پایه سوم	پایه چهارم	پایه پنجم	انواع بازی
۲	۰/۳۳	۰/۳۴	۶	۳۵/۲۹	۶	۰	۲	۰	۰	۰	بازی دستی
۴	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	بازی بدنی
۱	۰/۳۴	۰/۳۵	۴	۲۳/۵۲	۴	۰	۱	۰	۰	۰	بازی نمایشی
۳	۰/۳۱	۰/۳۲	۷	۴۱/۱۷	۷	۰	۵	۰	۰	۰	بازی سرگرم‌کننده
			۱۷	۱۰۰	۱۷	۰	۸	۰	۰	۰	جمع کل

جدول شماره ۵، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۷ واحد ضبط شمارش شده در کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی، به مؤلفه بازی دستی ۶ واحد، بازی بدنی ۰ واحد، بازی نمایشی ۴ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۷ واحد پرداخته شده است. در مجموع مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۴۱/۱۷ درصد بیشتر از سایر مؤلفه‌ها مورد توجه قرار گرفته است. تفصیل این جدول و بیان مصادیق آن با عنوان پیوست جدول ۷ در انتهای مقاله آمده است.

همچنین به منظور پاسخگویی به این سؤال که توجه به مؤلفه‌های بازی در محتوای کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی به چه میزان است؟ بار اطلاعاتی داده‌ها و ضریب اهمیت هر مؤلفه بر اساس آنتروپی شانون به دست آمد. بدین ترتیب مشخص می‌شود که بیشترین میزان توجه و اهمیت به کدام مؤلفه تعلق دارد. ضریب اهمیت برای مؤلفه‌های بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم‌کننده، در محتوای کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی به ترتیب عبارتند از: ۰/۳۳، صفر، ۰/۳۴ و ۰/۳۱ بدین ترتیب مؤلفه بازی‌های

نمایشی از نظر میزان توجه کتاب‌های قرآن دوره ابتدایی به این نوع بازی، رتبه اول؛ مؤلفه بازی‌های دستی، رتبه دوم، مؤلفه بازی‌های سرگرم‌کننده، رتبه سوم و مؤلفه بازی‌های بدنی رتبه چهارم را به خود اختصاص می‌دهد.

جدول ۶. تحلیل محتوای درس قرآن دوره ابتدایی در محتوای رسمی شبکه شاد بر اساس نظریه انواع بازی از دیدگاه اسپادک

رتبه	ضریب اهمیت W_j	مقدار بار اطلاعاتی (E_j)	فراوانی مؤلفه‌ها در مجموع پایه	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	پایه ششم	پایه پنجم	پایه چهارم	پایه سوم	پایه دوم	پایه اول	انواع بازی
۲	۰/۴۹	۰/۵۵	۱۳	۶۸/۴۲	۱۳	۱	۱	۱	۰	۹	۱	بازی دستی
۴	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	۰	بازی بدنی
۳	۰	۰	۱	۵/۲۶	۱	۰	۰	۰	۰	۰	۱	بازی نمایشی
۱	۰/۵۱	۰/۵۷	۵	۲۶/۳۱	۱	۰	۰	۱	۰	۲	۲	بازی سرگرم‌کننده
		۱/۱۲	۱۹	۱۰۰	۱۹	۱	۱	۲	۰	۱۱	۴	جمع کل

جدول شماره ۶، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۹ واحد ضبط شمارش شده در محتوای رسمی شبکه شاد درس قرآن دوره ابتدایی، به مؤلفه بازی دستی ۱۳ واحد، بازی بدنی ۰ واحد، بازی نمایشی ۱ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۵ واحد پرداخته شده است. در مجموع مؤلفه بازی دستی با ۶۸/۴۲ درصد، بیشتر از سایر مؤلفه‌ها مورد توجه قرار گرفته است.

همچنین به منظور پاسخگویی به این سؤال که توجه به مؤلفه‌های بازی در محتوای درس قرآن دوره ابتدایی در شبکه شاد به چه میزان است؟ بار اطلاعاتی داده‌ها و ضریب اهمیت هر مؤلفه بر اساس آنتروپی شانن به دست آمد. بدین ترتیب مشخص

شد که ضریب اهمیت برای مؤلفه‌های بازی دستی، بازی بدنی، بازی نمایشی و بازی سرگرم‌کننده، در محتوای درس قرآن در شبکه شاد به ترتیب عبارتند از: ۰/۴۹، صفر، صفر و ۰/۵۱. بدین ترتیب مؤلفه بازی‌های سرگرم‌کننده از نظر میزان توجه درس قرآن در محتوای شبکه شاد به این نوع بازی، رتبه اول؛ مؤلفه بازی‌های دستی، رتبه دوم، مؤلفه بازی نمایشی رتبه سوم و بازی‌های بدنی رتبه چهارم را کسب نمودند.

جدول ۷. فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در محتوای رسمی شاد درس قرآن از منظر درج بازی‌های به کار رفته در کتاب‌های درسی و یا طراحی بازی‌های جدید

طراحی بازی‌های جدید خارج از محتوای کتاب درسی		بازی‌های به کار رفته در کتب درسی		انواع بازی
درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	درصد از فراوانی کل	فراوانی مؤلفه‌ها	
۶۳/۱۵	۱۲	۵/۲۶	۱	بازی دستی
۰	۰	۰	۰	بازی بدنی
۰	۰	۵/۲۶	۱	بازی نمایشی
۱۵/۷۸	۳	۱۰/۵۲	۲	بازی سرگرم‌کننده
۷۸/۹۳	۱۵	۲۱/۰۴	۴	جمع کل

جدول شماره ۷، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۹ واحد ضبط شمارش شده در محتوای رسمی شبکه شاد درس قرآن دوره ابتدایی، ۴ واحد شامل بازی‌های خود کتاب‌های درسی هستند و ۱۵ واحد بازی‌های جدیدی هستند که در محتوای رسمی شبکه شاد طراحی شده است. از مجموع ۴ واحد بازی‌های خود کتاب درسی که سامانه شاد به آنها پرداخته است، بازی دستی ۱ واحد، بازی بدنی ۰ واحد، بازی نمایشی ۱ واحد، بازی سرگرم‌کننده ۲ واحد است و از مجموع ۱۵ بازی جدیدی که در شبکه شاد

طراحی شده است، به مؤلفه بازی دستی ۱۲ واحد، بازی بدنی ۰ واحد، بازی نمایشی ۰ واحد، بازی سرگرم کننده ۳ واحد پرداخته شده است. در مجموع سامانه شاد برای درس قرآن دوره ابتدایی بیشتر به طراحی بازی های جدید شامل ۱۵ واحد یعنی ۷۸/۹۳ درصد از کل بازی های سامانه شاد پرداخته است.

جدول ۸. مقایسه فراوانی توزیع انواع بازی ها در کتاب های درسی و محتوای رسمی شاد درس قرآن دوره ابتدایی

درس هدیه های آسمان در محتوای رسمی شاد دوره ابتدایی		کتاب های هدیه های آسمان دوره ابتدایی		انواع بازی
درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی ها در کتاب ها از مجموع کتاب و شاد (۳۶ واحد ضبط)	درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی ها در کتاب ها از مجموع کتاب و شاد (۳۶ واحد ضبط)	
۳۶/۱۱	۱۳	۱۶/۶۶	۶	بازی دستی
۰	۰	۰	۰	بازی بدنی
۲/۷۷	۱	۱۱/۱۱	۴	بازی نمایشی
۱۳/۸۸	۵	۱۹/۴۴	۷	بازی سرگرم کننده
۵۲/۷۶	۱۹	۴۷/۲۱	۱۷	جمع کل

جدول شماره ۸، نشان می دهد که از مجموع ۳۶ واحد ضبط شمارش شده در کتاب های درسی و محتوای رسمی شاد درس قرآن دوره ابتدایی، کتاب های درسی قرآن دوره ابتدایی دارای ۱۷ واحد و محتوای رسمی شاد درس هدیه های آسمان دوره ابتدایی شامل ۱۹ واحد است. در مجموع سامانه شاد با داشتن ۱۹ واحد بازی یعنی ۵۲/۷۶ درصد از کل بازی ها در مقایسه با کتاب های درسی، توجه بیشتری به مؤلفه های بازی داشته است و در بین مؤلفه ها، مؤلفه بازی سرگرم کننده با ۳۶/۱۱ درصد، بیشترین سهم را داشته است.

ج. مقایسه دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی از منظر انواع بازی‌ها

جدول ۹. مقایسه فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در کتاب‌های درسی دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی

درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی		درس قرآن دوره ابتدایی		انواع بازی
درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی‌ها در کتاب‌ها از مجموع کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان (۱۱۷ واحد ضبط)	درصد فراوانی از مجموع کتاب و شاد	جمع فراوانی‌ها در کتاب‌ها از مجموع کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان (۱۱۷ واحد ضبط)	
۶/۸۳	۸	۵/۱۲	۶	بازی دستی
۰/۸۵	۱	۰	۰	بازی بدنی
۱۱/۱۱	۱۳	۳/۴۱	۴	بازی نمایشی
۶۶/۶۶	۷۸	۵/۹۸	۷	بازی سرگرم‌کننده
۸۵/۴۵	۱۰۰	۱۴/۵۱	۱۷	جمع کل

جدول شماره ۹، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۱۷ واحد ضبط شمارش شده در کتاب‌های درسی قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی، کتاب‌های درسی قرآن دارای ۱۷ واحد و کتاب‌های درسی هدیه‌های آسمان شامل ۱۰۰ واحد است. در مجموع کتاب‌های درسی هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۰ واحد بازی یعنی ۸۵/۴۵ درصد از مجموع بازی‌های کتب قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است و در بین مؤلفه‌های بازی، مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۶۶/۶۶ درصد بیشترین سهم را داشته است.

جدول ۱۰. مقایسه فراوانی توزیع انواع بازی‌ها در محتوای رسمی شبکه شاد دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی

درس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی		درس قرآن دوره ابتدایی		انواع بازی
درصد فراوانی از مجموع فیلم‌های قرآن و هدیه‌های آسمان	جمع فراوانی‌ها در فیلم‌ها از مجموع فیلم‌های قرآن و هدیه‌های آسمان (۱۲۱ واحد ضبط)	درصد فراوانی از مجموع فیلم‌های قرآن و هدیه‌های آسمان	جمع فراوانی‌ها در فیلم‌ها از مجموع فیلم‌های قرآن و هدیه‌های آسمان (۱۲۱ واحد ضبط)	
۱۰/۷۴	۱۳	۱۰/۷۴	۱۳	بازی دستی
۱/۶۵	۲	۰	۰	بازی بدنی
۹/۹۱	۱۲	۰/۸۲	۱	بازی نمایشی
۶۱/۹۸	۷۵	۴/۱۳	۵	بازی سرگرم‌کننده
۸۴/۲۸	۱۰۲	۱۵/۶۹	۱۹	جمع کل

جدول شماره ۱۰، نشان می‌دهد که از مجموع ۱۲۱ واحد ضبط شمارش شده در محتوای رسمی دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی، محتوای رسمی دروس قرآن دارای ۱۹ واحد و محتوای رسمی دروس هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی شامل ۱۰۲ واحد است. در مجموع محتوای رسمی دروس هدیه‌های آسمان با داشتن ۱۰۲ واحد بازی یعنی ۸۴/۲۸ درصد از مجموع بازی‌های محتوای رسمی دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است و در بین مؤلفه‌های بازی، مؤلفه بازی سرگرم‌کننده با ۶۱/۹۸ درصد بیشترین سهم را داشته است.

تحلیل محتوای مؤلفه‌های بازی‌وارسازی در دروس قرآن و هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی

به‌طور کلی در محتوای درسی کتاب‌های قرآن و هدیه‌های آسمان یعنی در کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد، پنج مؤلفه اصلی بازی‌وارسازی با عناوین: امتیاز، نشان، سطوح و مراحل، جدول برترها، دستاوردها و جوایز مورد بررسی قرار گرفت اما فراوانی

همه این موارد در جامعه آماری مذکور برابر صفر بود و به‌طور کلی بازی‌وارسازی علی‌رغم نظریه‌های جدید در یادگیری و آموزش‌های مجازی و بازی‌های رایانه‌ای، هنوز جایگاهی در آموزش مفاهیم قرآن و دینی در نظام آموزش و پرورش رسمی کشور نیافته است.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی کمی و توجه به مؤلفه‌های بازی اسپادک و همچنین مؤلفه‌های بازی‌وارسازی در دروس قرآن و هدیه‌های آسمان کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شبکه شاد انجام شده است. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌ها نشان داد: در کتاب‌های درسی هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی در مؤلفه‌های بازی اسپادک به‌ترتیب، مؤلفه‌های بازی سرگرم‌کننده، نمایشی، دستی و بدنی مورد توجه قرار گرفتند. در کتاب‌های درسی قرآن دوره ابتدایی در مؤلفه‌های بازی اسپادک به‌ترتیب مؤلفه‌های بازی نمایشی، دستی، سرگرم‌کننده و بدنی مورد توجه قرار گرفتند. همچنین نتایج پژوهش نشان داد که در محتوای رسمی شبکه شاد هدیه‌های آسمانی دوره ابتدایی در مؤلفه‌های بازی اسپادک به‌ترتیب مؤلفه‌های بازی سرگرم‌کننده، دستی، نمایشی و بدنی مورد توجه قرار گرفتند. در محتوای رسمی شبکه شاد قرآن دوره ابتدایی هم در مؤلفه‌های بازی اسپادک به‌ترتیب مؤلفه‌های بازی سرگرم‌کننده، دستی، نمایشی و بدنی مورد توجه قرار گرفتند.

در تبیین نتایج این قسمت از پژوهش می‌توان گفت که بین میزان توجه به هر یک از مؤلفه‌های بازی نیز تفاوت وجود دارد و پیشنهاد می‌شود در تهیه و تدوین کتب درسی قرآن و هدیه‌های آسمانی و همچنین محتوای رسمی شبکه شاد به این مسئله مهم توجه شود و همگونی بین مؤلفه‌های مختلف بازی و نیز همگونی توجه به بازی در پایه‌های مختلف در کتاب‌های درسی اصلاح گردد.

همچنین در تحلیل محتوای بازی‌وارسازی مشاهده شد که محتوای آموزشی قرآن و هدیه‌های آسمان به مؤلفه‌های بازی‌وارسازی نپرداخته‌اند.

بنابراین اگرچه توجه نمودن بیشتر به این مؤلفه‌ها و شاخص‌ها در کتاب‌های درسی و همچنین محتوای رسمی شبکه شاد - به‌عنوان مکمل کتب درسی و تنها شبکه رسمی در آموزش مجازی می‌تواند نقش مهمی در یادگیری دانش‌آموزان ایفا نماید، اما محتوای

آموزشی در کتاب‌های درسی و شبکه شاد، به ابزار آموزشی بازی و بازی‌وارسازی توجه زیادی ننموده‌اند. اگرچه بنابر تحقیقات، یکی از بهترین روش‌ها برای افزایش انگیزه و تعاملات فراگیران، استفاده از بازی و یا بازی‌گونه کردن کارهاست (محمد حسنی و آقازاده، ۱۳۹۶). در برخی از سیستم‌هایی که سعی شده است از بازی‌گونه‌سازی استفاده شود، نتایج بسیار مطلوبی حاصل شده و به‌طور کلی اثبات شده است که استفاده از بازی در سیستم یادگیری، می‌تواند تأثیر زیادی در یادگیری فراگیران داشته باشد، به‌طوری‌که آنها خودشان تمایل به یادگیری مطالب بعدی را نشان داده‌اند (کاردان و تقوی نمین، ۱۳۹۶).

با توجه به اینکه این تحقیق برای اولین بار انجام شده است و تاکنون هیچ پژوهش مستقیمی در مورد این موضوع صورت نگرفته است، بنابراین به پژوهش‌های دیگر مانند شریفی نجف‌آبادی و ایران نژاد نجف‌آبادی (۱۳۹۹)، مرادی و قبادی (۱۳۹۹)، قدرتی و قدرتی (۱۳۹۶)، نوری و رحیمی مروئی (۱۴۰۰) و باقری و طلیمی (۱۴۰۰) رجوع شد و نتایج این پژوهش تا حدی با نتایج پژوهش‌های مذکور همسویی دارد.

با توجه به نتایج حاصله پیشنهاد می‌شود، به بازی و بازی‌وارسازی با هدف تعمیق آموزش مفاهیم دینی توجه نظام‌مند صورت گیرد و کتاب‌های درسی و به‌ویژه محتوای رسمی شاد بازنگری و اصلاح شود. همچنین تنوع مؤلفه‌های بازی و بازی‌وارسازی در کتاب‌های درسی و محتوای رسمی شاد و نیز طراحی بازی‌های رایانه‌ای گزینه پیشنهادی دیگری است که موجب افزایش انگیزه دانش‌آموزان در یادگیری مفاهیم دینی می‌گردد. امید که نتایج این پژوهش، راهگشای طراحان برنامه‌ریزی درسی باشد تا زمینه‌های جذابیت و تعمیق آموزش مفاهیم قرآن و دینی را فراهم آورند و به‌ویژه محتوای رسمی شاد را با نگاه نوین به ابزارهای نوین آموزشی پایه‌ریزی نمایند.

تشکر و قدردانی

از صاحب‌نظران و کارشناسانی که در اجرای این پژوهش مشارکت داشتند و همچنین از داوران محترمی که با بیان نکات ارزشمند بر غنای علمی این پژوهش افزودند، تشکر و قدردانی می‌نماییم.

- آذر، عادل (۱۳۸۰). بسط و توسعه روش آنتروپی شانون برای پردازش داده‌ها در تحلیل محتوا. *فصلنامه علمی پژوهشی علوم انسانی دانشگاه الزهراء(س)*، ۱۱ (۳۷، ۳۸)، ۱-۱۸.
- آخوندی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی. *دین و ارتباطات*، (۱۵)، ۳۴-۵، ۳۷.
- احمدوند، محمد علی (۱۳۹۱). *روان‌شناسی بازی*. تهران: دانشگاه پیام نور.
- ابراهیمی شادپی، عاطفه، و دستمرد، ماحد، و بخشش، مریم (۱۳۹۸). بررسی تحلیلی جایگاه بازی در تعلیم و تربیت کودکان از نظر مکاتب غربی و اسلام. *پیشرفت‌های نوین در روان‌شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۲ (۱۹)، ۶۴-۵۵.
- اسپادک، برنارد (۱۳۹۲). *آموزش در دوران کودکی*. ترجمه محمد حسین نظری‌نژاد. مشهد: به نشر.
- اشرفی سلطان احمدی، زینب، و کیهان، جواد، و ملکی آوارسین، صادق و یاری حاج عطالو، جهانگیر (۱۴۰۰). *طراحی الگوی مطلوب برنامه درسی تربیت دینی در دوره پیش‌دبستانی، مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی*، ۱ (۱۸)، ۳۰-۷.
- انصاری اردلی، سجاد، و رئیس‌ی اردلی، رضا (۱۴۰۰). نقش بازی‌های آموزشی در افزایش یادگیری دانش‌آموزان. *دستاوردهای نوین در مطالعات علوم انسانی*، ۲۸ (۸۲-۷۵).
- باقری، محسن، و طلیعی، رضا (۱۴۰۰). *تأثیر گیمیفیکیشن (بازی‌وارسازی) بر یادگیری و یادداری مفاهیم محیط زیست دانش‌آموزان. آموزش محیط زیست و توسعه پایدار*، ۳ (۹)، ۲۳-۳۲.
- بنی‌اسد، رضا و زیننده، حسین (۱۳۹۶). چالش‌ها و راهکارهای بهره‌برداری از ظرفیت‌های فضای مجازی در تبلیغ و توسعه آموزش‌های دینی. *اولین کنفرانس بین‌المللی ظرفیت‌شناسی و تأثیرگذاری فضای مجازی در ارتقای آموزش‌های دینی*.
- بهشتی، سعید، و منطقی، یگانه (۱۳۹۰). بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین(ع). *فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی*، ۷ (۵۸)، ۹۱-۱۱۴.
- پاینده، ابوالقاسم (۱۳۸۲). *نهج‌الفصاحه*. تهران: دنیای دانش.
- تقوی نسب، سیده نجمه، و میرشاه جعفری، سید ابراهیم، و نجفی، محمد (۱۳۸۸). *ضرورت نوآوری در روش‌های تربیت دینی از منظر مبانی علمی، دینی و فلسفی، تربیت اسلامی*، ۴ (۴)، ۲۵-۴۵.
- توسلی، طیبه، بختیاری، اکرم (۱۳۹۵). تحلیل محتوای کتاب درسی پیام‌های آسمان پایه هفتم بر اساس میزان پرداختن به انواع روش‌های تربیت اسلامی. *فصلنامه مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی* (۲): ۵۲-۳۳.
- جوهری، معصومه و سیفی، فاطمه (۱۳۹۸). نقش بازی در تربیت دینی کودکان. *مجله مطالعات دین‌پژوهی*، ۳ (۶)، ۲۵-۳۶.
- حیدری دهکردی، مرضیه (۱۳۹۸). ظرفیت‌های فضای مجازی در تربیت دینی نسل جوان. *PURE LIFE*، ۶ (۲۰)، ۴۸-۳۱.
- درجاتیانی، هانیه (۱۳۹۴). *اصول قابل توجه در بازی‌ها، نشریه شمیم نرجس*.
- دورزیان رستمی، حسن (۱۳۹۵). *تحلیل محتوای پیام‌های ارتباطی در رسانه‌ها*. تهران: انتشارات سیمای شرق.
- رادبخش، ناهید، و محمدی‌فر، محمد علی؛ و کیان ارثی، فرحناز (۱۳۹۲). اثربخشی بازی و قصه‌گویی بر افزایش خلاقیت کودکان، *ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، ۲ (۴)، ۱۷۷-۱۹۵.
- زرین بال ماسوله، مرضیه (۱۳۹۷). *بازی‌وارسازی مفاهیم و کاربردها*. تهران: پژوهشگاه علوم فناوری اطلاعات ایران.
- سراجی، فرهاد (۱۳۹۱). *محیط‌های یادگیری مجازی، امکانی برای کمک به بهبود فرهنگ یادگیری*. راهبرد فرهنگ، (۵) ۱۷ و ۱۸، ۲۷-۴۹.
- سراجی، فرهاد، و حسینی، حمید، و سررو دلیر، عبدالرحیم (۱۳۹۲). تعیین ملاک‌های سنجش اثربخشی دوره‌های آموزش مجازی حوزوی، نظریه و عمل در برنامه درسی، (۱)، ۷۳-۱۰۰.
- سلیمان‌نژاد، اکبر (۱۳۹۷). *روش‌های تدریس تعلیمات دینی (هدیه‌های آسمانی)*، تهران: سمت.
- سند تحول بنیادین آموزش و پرورش (۱۳۹۰). تهران: دبیرخانه شورای عالی انقلاب فرهنگی.
- شرفی نجف‌آبادی، رسول، و ایران‌نژاد نجف‌آبادی، ناهید (۱۳۹۹). بررسی میزان اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارتهای بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا، *پوشش در آموزش علوم انسانی*، (۱۹)، ۳۰-۳۷.
- غلامی، سمیه، و حسینی، محمد (۱۴۰۰). *بازنمایی تجربه زیسته والدین از چگونگی پاسخ‌دهی به سوالات دینی فرزندان مقطع ابتدایی، مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی*، ۱ (۱۸)، ۹۹-۱۲۲.
- قاندی، محمدرضا، و گلشنی، علیرضا (۱۳۹۵). روش تحلیل محتوا، از کمی‌گرایی تا کیفی‌گرایی، روش‌ها و مدل‌های روان‌شناختی، ۲ (۲۳)، ۵۷-۸۲.
- قدرتی، زیبا، و قدرتی، سیمیا (۱۳۹۶). *اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش‌آموزان، فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۸ (۳۲)، ۱۶۱-۱۷۸.

- 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.
- کردان، احمدآقا، و تقوی‌نمین، مزده (۱۳۹۶). راهکاری برای افزایش مشارکت در یادگیری الکترونیکی مبتنی بر بازی‌گونه‌سازی، سومین کنفرانس بین‌المللی وب پژوهی.
- کبیر، محمد سعید، و تراکشوند، علی‌اصغر (۱۳۹۵). نقش بازی در تربیت دینی کودکان و نوجوانان با تأکید بر نقش رسانه ملی، کودک، نوجوان و رسانه، ۱۲ (۶۵)، ۵-۳۵.
- کریمی، کیانوش، و غفاری قدیر، جلال (۱۳۹۷). بازی‌وارسازی، فناوری نوین اقناع مخاطب، رسانه. ۲۹ (۲۹)، ۱۱۲-۳۵-۵۶.
- کشانی، مهدیه، و نوروزی، رضا علی (۱۳۹۷). جایگاه و نقش بازی در تربیت دینی کودکان، تربیت تبلیغی، ۹ (۹)، ۴۳-۶۴.
- کیهان، جواد (۱۳۹۹). طراحی مدل راهبردهای آموزش مذهبی کودکان پیش‌دبستانی در خانواده (پژوهشی آمیخته)، مسائل کاربردی در تعلیم و تربیت اسلامی، ۱ (۵)، ۶۱-۹۲.
- مجلسی، محمدباقر (۱۴۰۳). بحارالانوار، بیروت: مؤسسه الوفاء.
- محمدحسینی، نسوین، و آقازاده، رحیم (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌وارسازی (دیجیتال)، چندرسانه‌ای آموزشی و بازی آموزشی رو در رو بر یادگیری زبان انگلیسی پایه هفتم، فناوری آموزش و یادگیری، ۳ (۱۲)، ۷۹-۹۸.
- محمودی، و سیروس (۱۳۹۷). تحلیل محتوای کتاب‌های درسی هدیه‌های آسمان دوره ابتدایی از نظر توجه به اخلاق زیست‌محیطی، فصلنامه مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی، ۳ (۳): ۱۶۲-۱۳۱.
- مرادی، احمد، و قبادی، کبری (۱۳۹۹). اثربخشی آموزش خلاقیت بر مهارت حل مسأله و مقایسه با روش بازی در کودکان پیش‌دستانی، علوم روان‌شناختی، ۱۹ (۵۸)، ۵۷-۶۹.
- نجفی، فاطمه، و واحدی، مهدی (۱۳۹۸). فرصت‌های فضای مجازی، رویکرد دینی آموزشی، PURE LIFE. ۲۰ (۲۰)، ۶-۷۷-۴۹.
- نورانی، زهرا، و حسینی، سید بشیر، و گودرزی، اکرم و کشاورز، سوسن (۱۴۰۰). مطالعه تطبیقی و طراحی الگوی مفهومی سواد رسانه‌ای مبتنی بر اسناد تحولی آموزش و پرورش ایران، مسائل کاربردی در تعلیم و تربیت اسلامی، ۲ (۶)، ۱۳۳-۱۶۴.
- نوری، رضا، و رحیمی مروئی، رامین (۱۴۰۰). استفاده از بازی در آموزش شیمی آلی، پژوهش در آموزش شیمی، ۳ (۱)، ۱۰۱-۱۲۳.
- یافتیان، نرگس، و عبدی، حدیث (۱۴۰۰). بازی‌وارسازی در آموزش ریاضی، رشد آموزش ریاضی، ۳۸ (۳۸)، ۱۳-۱۸.

REFERENCES

- Berelson, B. (1971). Content Analysis in communication research. New York: Hafner.
- Chiar, mo, Fabio Vitai (2014). *Gamification*. Anno Academica.
- Deterding S, Sicart M, Nacke L, O'Hara K, Dixon D (2011). *Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts*. The ACM conference on human factors in computing systems. Vancouver, Canada.
- Holowchak M Andrew (2011). *Freud on play, games, and sports fanaticism*. J Am Acad Psychoanal Dyn Psychiatry.
- Neumann Eva. A (1971). *The Elements of Play*. University of Illinois at Urban-Champaign.