

## ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در دوره ابتدایی<sup>۱</sup>

دریافت: ۱۴۰۲/۱۰/۱۸ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۰۸

سحر کارگو خوش<sup>۲</sup>

زهرا طالب<sup>۳</sup>

زینب گلزاری<sup>۴</sup>

DOI: 10.30497/esi.2024.245683.1737



### چکیده

پژوهش حاضر با هدف ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی انجام شد. روش پژوهش ترکیبی از دو روش اکتشافی و متوالی بود. مشارکت‌کنندگان در این پژوهش در بخش کیفی ۱۱ تن از خبرگان دانشگاهی و مدیران برنامه‌ریزی درسی و در بخش کمی معاونان و مربیان پرورشی مناطق ۱۹ گانه شهر تهران به تعداد ۲۲۸۴ نفر بود. در بخش کیفی، نمونه‌گیری هدفمند و براساس اصل اشباع و در بخش کمی با استفاده از فرمول کوکران، حجم نمونه ۳۳۰ نفر به روش تصادفی طبقه‌ای نمونه‌گیری شد. ابزار جمع‌آوری داده‌ها در بخش کیفی، مصاحبه نیمه‌ساختاریافته و در بخش کمی، پرسشنامه بسته‌ای بود که با استناد به نتایج بخش کیفی تدوین شد. روایی و پایایی در بخش کیفی با بررسی قابلیت‌های اعتبار، انتقال، اعتماد و تصدیق و محاسبه شاخص‌های ثبات و تکرارپذیری نیز تأیید شد. در بخش کمی نیز روایی سازه و پایایی با محاسبه آلفای کرونباخ بررسی شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها در بخش کیفی، به روش تحلیل مضمون با استناد به رویکرد آتراید- استرلینگ و در بخش کمی، تحلیل عاملی مرتبه اول و دوم با استفاده از مدل‌سازی معادلات ساختاری در قالب نرم‌افزار لیزرل انجام شد. یافته‌های بخش کیفی نشان داد، الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی، ۳۵ مضمون پایه و ۶ مضمون سازمان‌دهنده شامل اهداف، منابع روایت‌گری، محورهای روایت‌گری، اجزاء بازی، طراحی و شخصی‌سازی است و یافته‌های بخش کمی نشان داد، برازش الگوی مذکور، مناسب است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد بازی‌وارسازی ابزار مناسبی برای استفاده در تربیت دینی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی است و با استناد به مضامین شناسایی شده، می‌توان نسبت به طراحی یک بازی در این راستا اقدام نمود.

**واژگان کلیدی:** بازی‌وارسازی، تربیت دینی، دوره ابتدایی، یادگیری.

۱. مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری با عنوان «ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی» دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب است.

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

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

z-taleb@azad.ac.ir

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

### بیان مسئله

رویکردها و تکنیک‌های یادگیری در پنج دهه اخیر با پیشرفت قابل ملاحظه‌ای همراه بوده است. نخستین تحولات ایجادشده در نظام آموزش و یادگیری، شامل استفاده از روش‌های مبتنی بر روان‌شناسی برای نهادینه‌سازی مفاهیم درسی در ذهن یادگیرندگان بود. در ادامه برای ایجاد کلاس‌های درس پویا از فناوری استفاده شد؛ سپس از فناوری برای انتقال مفاهیم درسی از راه دور استفاده شد و در نهایت، فناوری برای ایجاد محتوا به کار گرفته شد (Krittanawong et al, 2021). یکی از آخرین کاربردهای فناوری در حوزه آموزش، استفاده از بازی‌وارسازی<sup>۱</sup> است. امروزه بحث بازی به‌ویژه بازی‌های آموزشی، مورد توجه بسیاری از مدارس و مؤسسات آموزشی قرار گرفته است (Santos et al, 2022).

واژه بازی‌وارسازی برای اولین بار در سال ۲۰۰۸، پدیدار شد و از سال ۲۰۱۰ گسترش فزاینده‌ای پیدا کرد. بازی‌گونگی، بازی‌کاری، بازی‌پردازی و بازی‌سازی سایر معادل‌سازی‌های انجام‌شده برای این مفهوم هستند، اما با توجه به تعاریفی که از این واژه وجود دارد، بازی-وارسازی مناسب‌ترین معادل برای اصطلاح انگلیسی آن است که به معنای استفاده از نمادهای بازی به منظور پیشبرد اهداف در محیطی جدی است که در آن حرفی از بازی وجود ندارد. عناصر بازی شامل سطوح، امتیازها، نشان‌ها، تابلوهای رهبر، آواتارها، مأموریت‌ها، نمودارهای اجتماعی یا گواهی‌ها است. بسیاری از محققان، به استفاده از «مکانیک، زیبایی‌شناسی، تفکر بازی مبتنی بر بازی برای درگیر کردن افراد، ایجاد انگیزه در عمل، ترویج یادگیری و حل مشکلات» اشاره کرده‌اند (Dakroub et al, 2022). مفهوم بازی‌وارسازی برای افزایش درگیری دانش‌آموزان مطرح شد. این روش در ابتدا برای درگیرسازی مشتریان در حوزه کسب‌وکار معرفی شد، اما به سرعت وارد حوزه آموزش شد. بازی‌وارسازی به‌عنوان به‌کارگیری عناصر معمولی بازی (مانند امتیازدهی، رقابت با دیگران، قوانین بازی) در سایر زمینه‌ها تعریف می‌شود (Behl, 2023). اخیراً، بازی‌وارسازی با استفاده از پلتفرم‌ها یا برنامه‌های کاربردی برای بهره‌گیری از تجربیات مثبت بازی در راستای یک هدف جدی، مثل آموزش یا تغییر رفتار، در زمینه آموزش دانش‌آموزان به کار گرفته می‌شود (Van Gaalen, 2021).

---

#### 1. Gamification.

یکی از حوزه‌های مغفول در کاربرد مزایای بازی‌وارسازی، حوزه تربیت دینی است. تربیت دینی به مجموعه فعالیت‌هایی اطلاق می‌شود که هدف همه آنها رشد و پرورش شناخت‌ها، باورها، صفات و رفتارهای بنیادین مطلوب اسلام در مرتبی است که پایه و اساس دیگر شناخت‌ها، باورها، صفات و رفتارهای دینی را تشکیل می‌دهند (داودی، ۱۴۰۲). مراد از تربیت دینی به‌طور اعم، این است که کودک، نوجوان یا جوان مسلمان به‌گونه‌ای آموزش ببیند و تربیت شود که شخصیت او با اهداف دینی مطرح‌شده در قرآن شریف و روایات، همگونی داشته باشد و نهایتاً آن‌گونه شود که بتوان او را مسلمان، به معنای واقعی کلمه، دانست. در این اصطلاح، تربیت دینی محدود به مسائل اعتقادی، معنوی و یا اخلاقی نمی‌شود. تربیت دینی به‌طور اخص، این است که از میان همه ابعاد تربیتی، بیشتر به رشد معنوی و اعتقادی توجه می‌کند (اقدامی، شرفی، حسینی و سجادی، ۱۴۰۰). پس هدف از تربیت دینی فقط انتقال مباحث دینی به افراد نیست، بلکه تلاش می‌شود در مسیر انسان‌سازی برای تعالی در همه زمینه‌های جسمانی، عقلانی و روانی گام برداشته شود و در این راستا، بسترهای تربیتی نظیر مدرسه با تمامی کنشگران آن در فرایندی پویا و ارزش‌گذار نقش دارند (شاکری‌صفت، حاج حسینی و خدایاری فرد، ۱۴۰۲).

در کشورهای اسلامی مانند ایران، تربیت دینی از جایگاه مهمی در برنامه‌ریزی آموزشی مقاطع مختلف تحصیلی برخوردار است. به دلیل بافت فرهنگی و ایدئولوژی حاکم بر جامعه، تربیت دینی یکی از دروس مورد توجه متولیان آموزش و پرورش کشور است (اقدامی و دیگران، ۱۴۰۰). در این راستا، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های نظام آموزشی کشور، چیستی و چگونگی تولید و عرضه محتوای آموزشی دینی و قرآن و برنامه‌ریزی برای انتقال صحیح محتوای یادشده به دانش‌آموزان مقطع ابتدایی است؛ چراکه دوران ابتدایی مهم‌ترین مرحله در راستای شکل‌گیری شخصیت دانش‌آموزان است. وانگهی، بنا بر نظر کارشناسان امر، این دوران بهترین زمان برای انس بیشتر دانش‌آموزان با متون دینی و قرآن کریم است (اشرفی سلطان احمدی، کیهان، ملکی و یاری، ۱۴۰۰).

علی‌رغم حجم گسترده و تلاش‌های بسیاری که با تکیه بر فناوری برای تربیت دینی نسل نوجوان انجام شده است، همچنان خلأ روشی جامع در این خصوص، احساس می‌شود. به نظر می‌رسد، بازی‌وارسازی بتواند به شکل مؤثری در آموزش و تربیت دینی مورد استفاده

قرار گیرد. آموزش‌های بازی‌وار بسیار سرگرم‌کننده، ساده، قابل فهم، قابل جابجایی، بدون محدودیت زمانی، بدون محدودیت مکانی و بدون محدودیت فردی است. استفاده از عناصر بازی در محیط‌های آموزشی، انگیزه افراد را به میزان قابل توجهی افزایش می‌دهد و منجر به بهبود مشارکت و همکاری افراد می‌شود (Dichev et al, 2020). با وجود این، به دلیل وجود ضعف در مباحث نظری و فقدان یک الگوی جامع که در آن تمامی عناصر تخصصی مربوط به طراحی بازی‌وارسازی و نیز اهداف و روش‌های تربیت دینی لحاظ شده باشد، مانعی بزرگ در مسیر دستیابی به این ابزار توانمند (بازی‌وارسازی) در این زمینه است. شایان ذکر است در تربیت دینی، رویکردهای مختلفی وجود دارد و از آنجاکه تربیت دینی در نظام آموزش کشور جایگاه ویژه‌ای دارد، تبیین یک رویکرد مطلوب بسیار ضروری است. انواع رویکردهای مطرح شده در این زمینه، عبارتند از: رویکرد مبتنی بر عادت (پاپازاده و هاشمی، ۱۳۹۳)، رویکرد مبتنی بر عقل (معرفت) (Feinberg, 2003)، رویکرد مبتنی بر شهود (تجربه‌گرایی) (Monsma, 2003)، رویکرد زیبایی‌شناسانه (باقری، ۱۳۹۲)، رویکرد معنویت‌گرا (نظری، ۱۳۹۷)، رویکرد مکانیستی (اولسون و هرگنهان، ۱۴۰۱)، رویکرد فطرت‌گرا (تجاری‌مقدم، امینخندقی و سیدجواد قندیلی، ۱۳۹۹)، رویکرد ایمان‌گرا (پترسون، ۱۴۰۰)، رویکرد کمال‌گرا (فیاض و شرفی، ۱۳۹۹)، رویکرد عملی تبیینی انتقادی (حاج‌حسینی، ۱۳۹۳)، رویکرد نتیجه‌گرا (Darwall, 2003) و رویکرد تکلیف‌گرا (وظیفه‌گرا) (جوادی آملی، ۱۴۰۱).

مطالعات مرتبط نشان می‌دهند، رویکرد نتیجه‌گرا، رویکردی غالب در تربیت دینی مدارس کشور است که به دلیل تأکید صرف آن بر عینیت و ظواهر، مانع از کسب تجربیات سازنده یادگیری در زمینه تربیت دینی شده و انحراف جدی از اهداف والای آن را موجب شده است (موحدی محصل طوسی، مهرمحمدی، صادق‌زاده قمصری و نقی‌زاده ۱۳۹۲). اما در الگوهای موجود در متون اسلامی، رویکرد تکلیف‌گرا که بر انسان‌شناسی مبتنی بر اراده و اختیار انسان و نگاه وظیفه‌ای به انجام کارها استوار است (کشاورز، ۱۳۸۷؛ هزاوه‌ای و سلطانی بیرامی، ۱۳۹۴)، می‌تواند جهت استخراج استلزام‌های برنامه تربیت دینی در سیستم آموزشی، مورد استفاده قرار گیرد.

بر مبنای بررسی‌های صورت‌گرفته در الگوهای موجود در متون اسلامی، رویکرد تکلیف‌گرا که بر انسان‌شناسی مبتنی بر اراده و اختیار انسان و نگاه وظیفه‌ای به انجام کارها استوار است (کشاورز، ۱۳۸۷؛ هزاوه‌ای و سلطانی بیرامی، ۱۳۹۴) و یک رویکرد موردقبول در منابع اسلامی در جهت‌بخشی به رفتار و حیات انسان به‌شمار می‌رود، می‌تواند جهت استخراج استلزام‌های برنامه تربیت دینی در سیستم آموزشی مورد استفاده قرار گیرد. تکلیف‌گرایی در دیدگاه اسلام حامل این پیام است: «تو عمل کن، خداوند نتیجه را فراهم می‌کند؛ خداوند بر عمل تو حاضر و ناظر است و اگر بخواهد، آن را به بار می‌نشانند.» به این ترتیب، نتیجه در دل تکلیف نهفته است و تربیت از طریق تکلیف‌گرایی می‌تواند زمینه‌های رشد مثبت و تحول کمالی‌متربی را فراهم ساخته و او را در مسیر قرب الهی و کمال بایسته یاری دهد؛ در واقع تربیت فرایندی است که به خداگونگی انسان و یافتن شایستگی عنوان خلیفه‌الهی آدمی منجر می‌شود (وقاری زمهریر، امین خندقی، سعیدی رضوانی و موحدی، ۱۳۹۵). به بیانی دیگر، تکلیف‌گرایی به معنای توجه به عمل و حرکت به سوی انجام اوامر خداوند (تکالیف) و کسب رضایت او در پرتو انجام تکالیف است. تعیین تکلیف برای انسان به جهت تبیین جایگاه و تکریم مقام انسانی او است. فریادی که از فطرت و هویت بشری هرکس برمی‌آید، استغاثه به تکلیف الهی است. با چنین حالتی، حکمت وجودی تکلیف که همان غایت اصلی خلقت انسان، یعنی آیینۀ تمام‌نمای حق و مخزن محبت خداوندگار شدن است، آشکار می‌شود. با این نگاه، تکلیف وصول به حق و نماد اعتلای آدمی است. کوشش صحیح فرد در مسیر عمل به تکلیف، همان حق است؛ خواه نتیجه حاصل بشود یا نشود. در تکلیف‌گرایی، مکلف موفقیت خود را در انجام تکلیف و برحق عمل کردن و حق بودن می‌داند و این مهم با انجام تکلیف به دست می‌آید (جوادی آملی، ۱۴۰۱).

مطالعه دین در زمینه بازی و بازی‌وارسازی، جالب است؛ زیرا در تاریخ جوامع انسانی در مقیاس بزرگ، هیچ دوره زمانی وجود ندارد که دین در آن حضور نداشته باشد (Harari, 2014).

نظریه‌پردازان مدت‌هاست که بازی را پارادایم‌های برای دین پیشنهاد کرده‌اند (Miller, 1970؛ Harskamp et al, 2006؛ Droogers, 2014؛ Fink, 2016).

(Vondey, 2018). بازی، به‌ویژه در زمینه آیین‌های مذهبی، بسیار مفهوم‌سازی شده است. اکنون با برجستگی روزافزون بازی برای سرگرمی، مشاهده می‌شود که در سطوح مختلف، بین سیستم‌های مذهبی و بازی‌های ویدیویی تعامل وجود دارد؛ مثلاً، مراسم تشییع جنازه مذهبی سازمان‌دهی شده در فضای دیجیتال بازی‌ها (Servais, 2015)، ارائه ایده‌های مذهبی در بازی‌های ویدیویی (De Wildt & Aupers, 2021) و سیستم‌های اعتقادی جدید الهام‌گرفته از بازی‌های ویدیویی که شبیه دین هستند (Alderton, 2014). برای طراحی الگوی بازی‌وارسازی، اولین قدم انتخاب یک چارچوب صحیح و قدرتمند است که تمامی عناصر مرتبط در این زمینه را دربرداشته باشند. مهمترین این مدل‌ها در جدول (۱) ذکر شده است.

جدول ۱. مهمترین چارچوب‌های طراحی بازی‌وارسازی لندسل و هگلوند<sup>۱</sup> (2016)

مدل	منبع	زمینه	مؤلفه‌ها/ اجزاء
Octalysis	چو <sup>۲</sup> (۲۰۱۵)	طراحی بازی‌وارسازی	رانه‌های اصلی، چپ و راست مغز، کلاه سفید و سیاه
MDA	راحی <sup>۳</sup> (۲۰۱۵)	طراحی بازی	مکانیک، دینامیک، زیبایی‌شناسی
MDE	رابسون و دیگران <sup>۴</sup> (۲۰۱۵)	طراحی بازی‌وارسازی	مکانیک، دینامیک، احساسات
Marczewski	مارسزوسکی <sup>۵</sup> (۲۰۱۵)	طراحی بازی‌وارسازی	روح آزاد، اجتماعی‌گرا، دستاوردگرا، بشردوست، مخرب، بازیکن
SGD	رفتوپولوس <sup>۶</sup> (۲۰۱۴)	طراحی بازی‌وارسازی	کشف، چارچوب‌بندی مجدد، تجسم، خلق، ارزش‌ها/ اخلاقیات، انعکاس/ عمل، درک‌کردن/ ساختن

لیو و دیگران<sup>۷</sup> (2016) پس از استخراج عناصر با معانی و مفاهیم مشترک، سیستمی برای طراحی بازی‌وارسازی معرفی نمودند که شامل دو دسته کلی اشیاء بازی‌وارسازی و مکانیک

1. Landsell & Hägglund.
2. Chou YK.
3. Ruhi, Umar.
4. Robson et al.
5. Marczewski.
6. Raftopoulos.
7. Liu et al.

است. اشیاء بازی‌وارسازی بلوک‌های اساسی یک سیستم بازی‌وارسازی شده هستند که معمولاً شامل آیتم‌ها، شخصیت‌ها، اسکرپت‌ها، دارایی‌های بصری و غیره می‌شوند. مکانیک بازی-وارسازی به قوانینی اشاره دارد که بر تعامل بین کاربران و اشیاء بازی حاکم است.

در پژوهش‌هایی که تاکنون انجام شده است، بازی‌وارسازی و تربیت دینی به صورت جداگانه بررسی شده‌اند؛ در واقع، در مطالعات مذکور، الگوسازی بازی‌وارسازی در زمینه‌های دیگر آموزشی مطالعه شده است و یا اثربخشی آن بررسی شده است و در زمینه تربیت دینی نیز مطالعاتی درباره استفاده از رویکردهای مختلف و یا ضرورت آن صورت گرفته است؛ مثلاً، سهیلی، عالی محمودی و عارضی (۱۴۰۲) با مطالعه نقش بازی-وارسازی در یادگیری مهارت‌های سواد اطلاعاتی دانش‌آموزان دریافتند که استفاده از بازی-وارسازی بر یادگیری مهارت‌های ارزشیابی اطلاعات، سازماندهی اطلاعات و تبادل و اشاعه دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول شهرستان ایزد تأثیر معناداری دارد. ایزدی و ذوالفقاری (۱۴۰۲) نیز دریافتند که استفاده از بازی‌وارسازی بر میزان یادگیری درس علوم تجربی دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی نسبت به آموزش در روش سنتی، تأثیر معنی‌داری داشته است. حسینی (۱۴۰۲) در نتایج مطالعه خود تأکید نمود که تدریس به روش بازی-وارسازی بر کیفیت تدریس معلمان (پیشرفت یادگیری، میزان شرکت در بحث و کیفیت بازخورد همسالان) تأثیر مثبت و مستقیمی دارد. نتایج پژوهش برادران ماجلان (۱۴۰۱) نیز نشان داد که استفاده از بازی‌وارسازی بر باورهای خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی نسبت به آموزش در روش سنتی تأثیر معنی‌داری داشته است. فلاح تفتی، همتی، فروتنی و حکیمی (۱۴۰۱) در همین رابطه در تحقیق خود که به بررسی تأثیر بازی-وارسازی بر آموزش و یادگیری درس دانش‌آموزان پرداخت، تأکید کرده است، ایجاد محیطی شاد و جذاب که دانش‌آموزان را در امر یادگیری دخیل کند، نه تنها باعث می‌شود که یادگیری در سطوح عمیق شناختی صورت گیرد، بلکه سبب ایجاد انگیزه و خلاقیت در افراد می‌شود؛ به‌طورمشابه، امینیان (۱۴۰۰) و شکیبانیا، ولوی، صفایی مقدم و باقری (۱۴۰۰) تصریح نمودند که بازی‌وارسازی در آموزش، مؤثر بوده و موجب افزایش انگیزه فراگیران و نیز یادگیری در ایشان می‌شود. در نزدیکترین تحقیق به موضوع پژوهش حاضر، رضاداد، صالحی و موسوی (۱۴۰۰) در تحلیل محتوای انواع بازی و بازی‌وارسازی در

کتاب‌های درسی قرآن و دینی دوره ابتدایی و محتوای رسمی این دروس در اپلیکیشن شاد خاطرنشان ساخته است که کتاب‌های هدیه‌های آسمان، به جهت داشتن مؤلفه‌های بازی در مقایسه با کتاب‌های قرآن، توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است. نتایج بررسی و مقایسه محتوای رسمی اپلیکیشن شاد در دروس قرآن و هدیه‌های آسمان نیز بیانگر این است که محتوای رسمی شاد در درس هدیه‌های آسمان، توجه بیشتری به مؤلفه‌های بازی داشته است. همچنین در این دروس به مؤلفه‌های گیمیفیکیشن توجهی نشده است و در این زمینه به‌طور کلی، محتوای آموزشی بسیار ضعیف عمل کرده است. اشرفی و دیگران (۱۴۰۰) به طراحی الگوی مطلوب برنامه درسی تربیت دینی در دوره پیش‌دبستانی پرداختند که مشتمل بر عناصر ده‌گانه مبتنی بر رویکرد آکر است. اقدامی و دیگران (۱۴۰۰) نیز در تبیین الگوی رویکرد معنوی به تربیت دینی در دوره دوم کودکی تأکید نمودند که اصول استنتاجی از مبانی معرفت‌شناختی بر مفاهیمی چون: الف) توجه و اهتمام به تربیت قوای حسی و خیالی کودک، ب) نمادپردازی مفاهیم دینی در قالب‌های جذاب و متنوع هنری، ج) توجه دادن کودک به معرفت‌های انفسی و حضوری د) توجه به خودکنترلی کودک برای بسترسازی فرقان استوار است. در طراحی الگوی برنامه درسی تربیت دینی و اخلاقی برای دانش‌آموزان دوره اول متوسطه نیز تأکید نمودند که اهداف، محتوا، روش‌های تدریس و شیوه‌های ارزشیابی برنامه درسی تربیت دینی و اخلاقی باید با توجه به رویکرد جامع قرآنی تعیین شوند. کالاک<sup>۱</sup> (2023) در تعیین عوامل مؤثر بر پذیرش مناسب بازی‌وارسازی در مطالعات دینی مسیحیت در زمینه اقتصاد در حال توسعه دریافت که ویژگی‌های وظیفه و فناوری، آموزه‌های اقتصادی، سازمانی و فردی مسیحیت، به‌طور قابل توجهی، بر پذیرش و استفاده از برنامه‌های بازی‌سازی شده کتاب مقدس در زمینه کشور در حال توسعه تأثیر می‌گذارد. ماهاردیخا و دیگران<sup>۲</sup> (2023) اقدام به ساخت بازی آموزشی تعلیمات دینی اسلامی قابل اجرا بر روی سیستم اندروید برای دانش‌آموزان مقطع ابتدایی نمودند که ارزیابی اثربخشی آن نشان داد استفاده از بازی‌وارسازی هجی حروف در ارتقای توانایی خواندن دانش‌آموزان مؤثر است. لاتو و دیگران<sup>۳</sup> (2023) شباهت دین و بازی‌های فراگیر

- 
1. Kolog, Emmanuel.
  2. Mahardikha, Sekhar et al.
  3. Laato Samuli e al.



را با مطالعه‌ای در بین کارکنان کلیسا و گیمرها شامل (۱) وجود قاعده، (۲) انعطاف‌پذیری و بازسازی، (۳) نمادگرایی، (۴) واقعیت گسترده و (۵) ساختار تغییرپذیر می‌دانند. در این مطالعه، آمده است که بیش از ۴۲٪ پاسخگویان معتقدند اگرچه مذهب و بازی‌های فراگیر شباهت‌های عملکردی دارند، اما از دیدگاه محتوایی فاصله زیادی دارند. بیدل<sup>۱</sup> (2022) در مطالعه‌ای انسان‌شناختی، چارچوب رایج در پژوهش‌های موجود درباره «بازی برای تجربه دینی» را دوباره پیکربندی می‌کند و به جای «مذهب برای تجربه بازی» مفهوم «بازی‌سازی مذهبی» را پیشنهاد می‌کند تا تخیل مجدد، بازاریابی و عملکرد دین را در تجسم مجدد آن به تصویر بکشد. آریستانا و دیگران<sup>۲</sup> (2021) در نتایج مطالعه خود تأکید کردند که بازی‌وارسازی، روشی مطلوب برای آموزش و تربیت دینی در ایالت بالی است. یافته‌های انور و دیگران<sup>۳</sup> (2018) هم نشان داد که آموزش و تربیت دینی چه به صورت رسمی و چه غیررسمی تأثیرات زیادی بر شخصیت دانش‌آموزان دارد.

براساس نکات مطرح‌شده، پژوهش حاضر با هدف ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی با رویکرد تکلیف‌گرا در مقاطع ابتدایی در سال ۱۴۰۲ و در مدارس ابتدایی مناطق ۱۹گانه شهر تهران انجام شد.

### پرسش‌های پژوهش

۱. الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی، چگونه است؟
۲. مؤلفه‌ها و شاخص‌های بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی (از دیدگاه خبرگان) کدامند؟
۳. برازش (اعتبار) الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی (گروه نمونه) چگونه است؟

### روش پژوهش

تحقیق حاضر از منظر فلسفه پژوهش، تفسیری است؛ از لحاظ منطق اجرا ترکیبی و با راهبرد استقرایی و از بعد هدف کاربردی است؛ چراکه هدف اصلی این پژوهش شناسایی الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی است که به ایجاد دانشی عملی در زمینه تربیت دینی منجر می‌شود؛ علاوه‌براین، پژوهش حاضر از منظر جمع‌آوری داده‌ها، توصیفی پیمایشی

---

1. Beadle, J. J.  
2. Aristana, M. D. et al.  
3. Anwar, C. et al.

است؛ چون دربردارنده توصیف و تحلیل داده‌های جمع‌آوری‌شده مرتبط با موضوع پژوهش و در فرایند آن است؛ همچنین، رویکرد مورد استفاده در پژوهش حاضر، ترکیبی (کیفی و کمی) است و در بعد کمی توصیفی از نوع پیمایشی مقطعی است؛ زیرا به دنبال کشف ماهیت شرایط موجود، رابطه میان رویدادها و چگونگی وضعیت موجود هستیم و هدف اصلی توصیف و تبیین و کشف درخصوص یک زمینه مشخص در یک دوره زمانی خاص است. در این پژوهش، ابتدا ادبیات مرتبط با موضوع تحقیق مشتمل بر مفاهیم بازی‌وارسازی و تربیت دینی به صورت جامع و کامل و با تکیه بر کتب و مقالات علمی-پژوهشی معتبر مطالعه شد و پس از ایجاد درک شفاف از هدف پژوهش، اقدام به انجام مصاحبه به منظور بهره‌مندی از نظرات خبرگان (کلیه مدیران آموزشی و اساتید دانشگاه در حوزه برنامه‌ریزی درسی با سابقه بیش از ۱۰ سال) گردید. انتخاب نمونه در بخش کیفی هدفمند بود. پس از درک اشباع نظری (مصاحبه یازدهم)، فرایند مصاحبه پایان یافت و اقدام به تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها براساس روش تحلیل مضمون با رویکرد آتراید و استرلینگ شد. این رویکرد شامل سه مرحله و شش گام است که عبارتند از: ۱) تجزیه و توصیف متن (آشنایی با داده‌ها، کدگذاری اولیه، جستجو و شناسایی مضامین)، ۲) تشریح و تفسیر متن (ترسیم شبکه مضامین و تحلیل شبکه مضامین) و ۳) ترکیب و ادغام متن (تدوین گزارش). در پایان این فرایند، الگوی مفهومی پژوهش ظاهر شد که پس از اعتباریابی بخش کیفی، پرسشنامه‌ای براساس مؤلفه‌ها و شاخص‌های موجود در الگو، تدوین گردید که در بین حجم نمونه مربوط به بخش کمی و به روش طبقه‌بندی تصادفی توزیع شد. جامعه آماری بخش کمی، ۲۲۸۴ از معاونین و مربیان پرورشی مناطق ۱۹ گانه شهر تهران در سال ۱۴۰۲ بودند که با استفاده از فرمول کوکران ۳۳۰ تن از ایشان انتخاب شدند. داده‌های این مرحله به منظور سنجش برازش مدل نهایی پژوهش با استفاده از مدل‌سازی معادلات ساختاری در قالب نرم‌افزار لیزرل<sup>۱</sup> تجزیه و تحلیل شد. چهار معیار ارزیابی برای تحقیقات کیفی وجود دارد که عبارتند از: قابلیت اعتبار، قابلیت

---

۱. لیزرل، محصول نرم‌افزاری است که به منظور برآورد و آزمون مدل‌های معادلات ساختاری طراحی و به بازار عرضه شده است. این نرم‌افزار با استفاده از همبستگی و کوواریانس اندازه‌گیری شده، می‌تواند مقادیر بارهای عاملی، واریانس‌ها و خطاهای متغیرهای مکنون را برآورد یا استنباط کند (Viera, 2011).

انتقال، قابلیت اعتماد و قابلیت تصدیق؛ برای اعتبارپذیری، حفظ آزادی عمل در فرایند انجام مصاحبه، انتخاب افراد خبره در زمینه تربیت دینی برای انجام مصاحبه و رعایت اصول اخلاقی؛ برای انتقال‌پذیری، استفاده از مشاوره کارشناس تحلیل مطالعات کیفی؛ برای تصدیق‌پذیری، مکتوب نمودن نظرات مصاحبه‌کنندگان برای پرهیز از جهت‌گیری و برای اعتماد‌پذیری، تدوین نقشه راه برای هدایت جریان مصاحبه جهت جلوگیری از هرگونه پراکنده‌گویی. پس از اتمام مصاحبه‌ها، دو شاخص کنترل کیفیت پایایی محاسبه گردید. بدین منظور از میان کل مصاحبه‌ها، چند مورد به صورت تصادفی انتخاب و دو فرد مختلف هرکدام از آنها را دوباره در یک دوره زمانی کوتاه و مشخص (ده روزه) کدگذاری کردند. مقادیر شاخص ثبات ۰.۸۱ و شاخص تکرارپذیری ۰.۹ نشان از کیفیت مطلوب یافته‌های بخش کیفی داشتند. شایان ذکر است، از آنجاکه شاخص‌های روایی محتوایی (CVR= 0.62) و (CVI= 0.79) و ضریب آلفای کرونباخ ۰.۹۴ گزارش گردید، روایی و پایایی پرسشنامه بخش کمی نیز تأیید شد. مشخصات جمعیت‌شناختی مشارکت‌کنندگان بخش کیفی و کمی به شرح جدول (۲) و (۳) است.

جدول ۲. مشخصات جمعیت‌شناختی مشارکت‌کنندگان بخش کیفی

متغیر	جنسیت	شغل	سن		تحصیلات		سابقه کاری		گروه‌بندی
			بیش از ۴۵ سال	کمتر از ۳۵ سال	کارشناسی	کارشناسی ارشد	بیش از ۱۵ سال	کمتر از ۵ سال	
تعداد	۲۱۴	۱۱۶	۲۴۴	۸۶	۱۹۲	۹۷	۱۱۳	۳۸	
درصد فراوانی	۶۵٪	۳۵٪	۷۴٪	۲۶٪	۵۸٪	۳۰٪	۳۴٪	۱۲٪	

جدول ۳. مشخصات جمعیت‌شناختی پاسخگویان بخش کمی

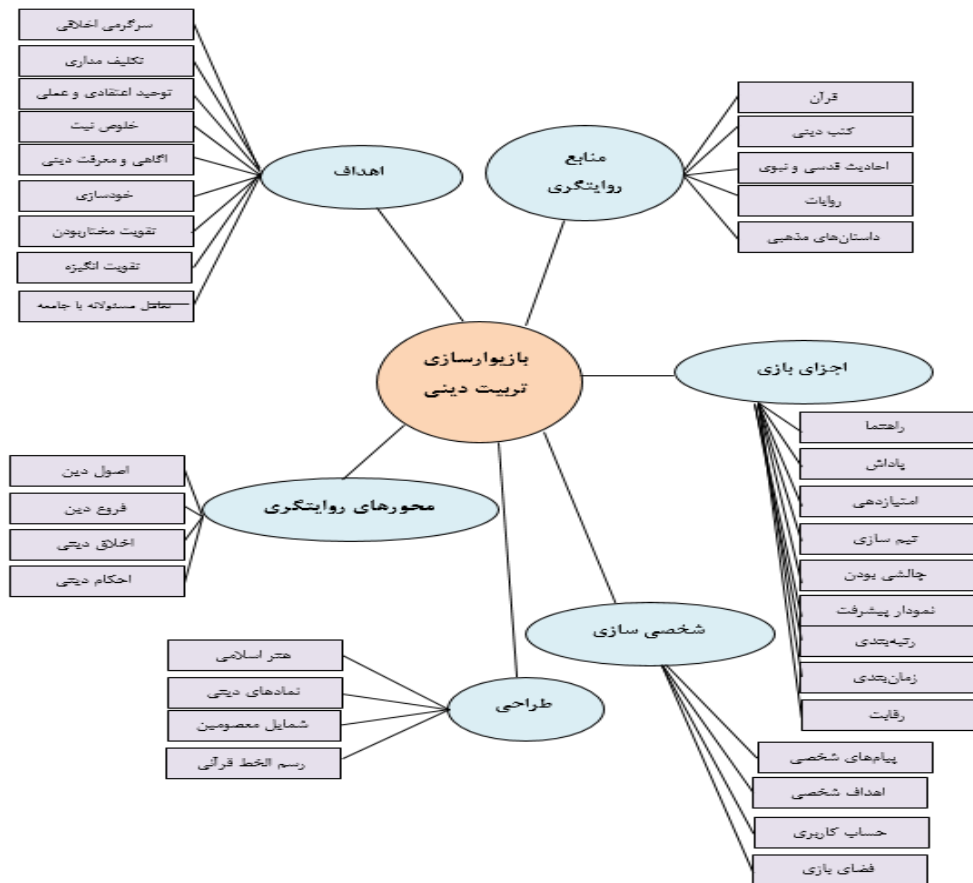
متغیر	جنسیت	سن		تحصیلات		سابقه کاری		گروه‌بندی
		بیش از ۳۵ سال	کمتر از ۳۵ سال	کارشناسی	دکتری	بیش از ۲۰ سال	تا ۱۰ سال	
تعداد	۲	۹	۱	۲	۸	۲	۵	۶

### یافته‌های پژوهش

پس از مطالعه چندین باره متن مصاحبه‌ها و آشنایی با داده‌ها، کدگذاری اولیه داده‌ها انجام شد.

سپس با ایجاد فهرستی از کدهای اولیه در مجموعه داده‌ها، کدهای مختلف در قالب مضامین سازمان‌دهنده مرتب شدند. در مرحله نهایی، دسته‌بندی، بایگانی و حذف موارد تکراری صورت گرفت (نتایج این بخش در جدول ۳ آمده است) و شبکه مضامین پژوهش براساس یافته‌ها ترسیم شد. در این مرحله با مرور پرسش‌های پژوهش، پاسخ آنها ذکر می‌شود.

**پرسش اول: الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی چگونه است؟**  
 الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی شامل شبکه مضامین است که در نمودار (۱) نمایش داده شده است؛ براین اساس، الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی شامل یک مضمون فراگیر، شش مضمون سازمان‌دهنده و ۳۵ مضمون پایه است.



نمودار ۱. شبکه مضامین پژوهش

پرسش دوم: مؤلفه‌ها و شاخص‌های بازی‌وارسازی تربیت دینی در مقطع ابتدایی (از دیدگاه خبرگان) کدامند؟

مؤلفه‌های بازی‌وارسازی تربیت دینی شامل مضامین سازمان‌دهنده و شاخص‌های بازی‌وارسازی تربیت دینی شامل مضامین پایه است که در جدول (۴) به تفکیک آمده است.

#### جدول ۴. مضامین پایه، سازمان‌دهنده و فراگیر

مضمون فراگیر (مفهوم)	مضمون سازمان‌دهنده (مؤلفه)	مضامین پایه (شاخص)
	اهداف	سرگرمی اخلاقی، شناخت و عمل به وظیفه، توحید اعتقادی و عملی، خلوص نیت، آگاهی و معرفت، تقویت مختار بودن، خودسازی، تقویت انگیزه، تعامل مسئولانه با جامعه
بازی‌وارسازی	محورهای روایتگری	اصول دین، فروع دین، اخلاق دینی، احکام وضعی دینی
تربیت دینی	منابع روایتگری	قرآن، کتب دینی، احادیث قدسی و نبوی، روایات، داستان‌های مذهبی
	اجزای بازی	راهنما، پاداش، امتیازدهی، تیم‌سازی، چالشی‌بودن، نمودار پیشرفت، رتبه‌بندی، زمان‌بندی، رقابت
	شخصی‌سازی	حساب کاربری، فضای بازی، اهداف شخصی، پیام-های شخصی
	طراحی	هنر اسلامی، نمادهای دینی، شمایل معصومین، رسم‌الخط قرآنی

براین اساس، مؤلفه‌ها و شاخص‌های الگوی بازی‌وارسازی عبارتند از:

۱. مؤلفه «اهداف» شامل نه شاخص سرگرمی اخلاقی، شناخت و عمل به وظیفه، توحید اعتقادی و عملی، خلوص نیت، آگاهی و معرفت دینی، خودسازی، تقویت مختار بودن، تقویت انگیزه، تعامل مسئولانه با جامعه است. این مؤلفه و شاخص‌های آن بر نتایج بازی-وارسازی تربیت دینی تأکید می‌کند؛ درواقع، این مؤلفه تأکید می‌کند که به‌کارگیری بازی-وارسازی تربیت دینی می‌باید منجر به پیامدهای نه‌گانه مذکور شود. از منظر تربیت دینی و اخلاقی که بسیار درهم تنیده‌اند، در هر فعالیت، از جمله بازی که با هدف سرگرمی صورت

گیرد، می‌باید شاخص‌های اخلاقی رعایت شود. مهمترین کارکرد یک بازی برای تربیت دینی باید شناساندن دین و فرایض آن باشد؛ به نحوی که افراد برای انجام وظایف دینی تلاش کنند؛ همچنین، هدف غایی تربیت دینی باور به وحدانیت خداوند است که در بازی‌وارسازی تربیت دینی نیز باید به آن توجه شود؛ علاوه بر این، تربیت دینی باید منجر به بهبود شناخت یک فرد از خود شود که این امر در بازی‌وارسازی تربیت دینی نیز محقق شود؛ همچنین لازم است، انجام بازی انگیزه فرد را بهبود دهد؛ به طوری که وی به صورت داوطلبانه در جهت انجام وظایف دینی و کسب رضایت خدا گام بردارد و در نهایت، از آنجاکه در تمامی دستورالعمل‌های دین اسلام بر توجه به اجتماع تأکید ویژه‌ای شده است، بازی‌وارسازی تربیت دینی باید به بهبود تعامل فرد با جامعه منجر شود.

۲. مؤلفه «محورهای روایتگری» شامل چهار شاخص اصول دین، فروع دین، اخلاق دینی، احکام وضعی دینی است. آنچه که در خصوص تربیت دینی باید به مرتبی آموزش داده - شود، مشتمل بر چهار مورد مذکور است؛ اصول دین مشتمل بر توحید، نبوت، معاد، عدل و امامت، فروع دین مشتمل بر اعمال ده‌گانه‌ای است که مسلمانان شیعه باید به انجام برسانند؛ شامل نماز، روزه، زکات، خمس، حج، جهاد، امر به معروف، نهی از منکر، توکی و تبری؛ اخلاق دینی عبارت است از: ارزش‌های رفتاری و حدود ارزشمندی افعال که با وحی و منابع دینی شناخته می‌شود و در نهایت، احکام وضعی عبارت است از: حکم وضعی که مستقیماً به افعال مکلفین تعلیق نمی‌گیرد. اصولین متأخر هرچه را در تعبیرات اصولی، فقهی و شرعی حکم بگویند و جزو احکام خمسۀ تکلیفیه نباشد، حکم وضعی می‌نامند؛ از قبیل شرطیت، مانعیت، علیت، علامت، رخصت، عزیمت، زوجیت، ملکیت، حجیت، ولایت و غیره.

۳. مؤلفه «منابع روایتگری» شامل پنج شاخص قرآن، کتب دینی، احادیث قدسی و نبوی، روایات و داستان‌های مذهبی است. تمامی بازی‌ها بر محور یک داستان استوارند؛ بهترین منابع برای دستیابی به زمینه و داستان اصلی بازی در بازی‌وارسازی تربیت دینی، استفاده از منابع دینی است. قرآن کریم، احادیث قدسی (که از طرف پروردگار هستند) و احادیث نبوی (که قول رسول مکرم اسلام است)، روایات که از سوی مراجع نامشخصی نقل می‌شوند و تمامی داستان‌های مذهبی که در فرهنگ اسلامی وجود دارند، بهترین منابع هستند.

۴. مؤلفه «اجزای بازی» شامل نه شاخصِ راهنما، پاداش، امتیازدهی، تیم‌سازی، چالشی‌بودن، نمودار پیشرفت، رتبه‌بندی، زمان‌بندی و رقابت است. در طراحی بازی‌وارسازی باید به اجزا توجه شود. منظور از راهنما وجود یک دستورالعمل یا فردی است که طریقه انجام بازی را شرح می‌دهد. بازیکنان پس از انجام موفقیت‌آمیز بازی، پاداش دریافت می‌کنند. لازم است که سیستمی برای ثبت و نمایش امتیازات وجود داشته باشد تا روند بازی برای بازیکنان یا سایرین مشخص شود. امکان بازی گروهی در قالب تیم‌سازی فراهم می‌شود و نمودار پیشرفت نشان‌دهنده وضعیت تغییرات رفتاری بازیکن و میزان یادگیری وی از آغاز تاکنون است؛ همچنین رتبه‌بندی وضعیت بازیکن را در مقایسه با دیگران نمایش می‌دهد. برای هر مرحله از بازی می‌باید مدت‌زمانی مجازی وجود داشته باشد که خارج از آن، اجرای بازی دیگر مقدور و یا مهم نباشد؛ این مسئله، زمان‌بندی را دربرمی‌گیرد؛ علاوه‌براین، در تمامی بازی‌ها آنچه که منجر به انگیزه بیشتر می‌شود، وجود رقابت و چالشی‌بودن بازی است که باید در طراحی بازی‌وارسازی تربیت دینی به آن توجه شود.

۵. مؤلفه «شخصی‌سازی» شامل چهار شاخص حساب کاربری، فضای بازی، پیام‌های شخصی و اهداف شخصی است. در هر بازی، بازیکنان باید بتوانند با حساب کاربری خود وارد بازی شوند تا بازی را ادامه دهند یا به مرحله دیگری از بازی، براساس هدف شخصی خود، مراجعه کنند. بازیکن باید بتواند برخی از عناصر و ویژگی‌های فضای بازی، مثل رنگ و طرح را انتخاب کند تا فضای بازی شخصی داشته باشد و درنهایت، سیستم بازی براساس پیام‌های شخصی‌سازی شده با بازیکن تعامل داشته باشد؛ مثلاً، راهنمایی، اخطار، اعلان شکست یا پیروزی با نام کاربری بازیکن شخصی‌سازی شود.

۶. مؤلفه «طراحی» شامل چهار شاخص هنر اسلامی، نمادهای دینی، شمایل معصومین، رسم‌الخط قرآنی است. نکته مهم در طراحی بازی‌وارسازی تربیت دینی، این است که علاوه بر اجزای بازی، کارکردها و منابع مرتبط، باید به ظاهر و جزئیات عناصر و اجزایی که در تصویرسازی بازی‌وارسازی استفاده می‌شود، دقت نمود. تمامی این عناصر باید تداعی‌کننده فضای معنوی و اسلامی باشند. در این زمینه کاربرد هنرهای اسلامی، مثل تذهیب، شمایل معصومین و رسم‌الخط قرآنی، بسیار اهمیت دارد.

پس از پایان بخش کیفی پژوهش، پرسشنامه‌ای براساس مؤلفه‌ها و شاخص‌های موجود در الگوی به‌دست‌آمده، تنظیم و بین حجم نمونه بخش کمی توزیع گردید تا به پرسش فرعی دوم پژوهش پاسخ داده شود.

پرسش سوم: برازش (اعتبار) الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی (گروه نمونه)

چگونه است؟

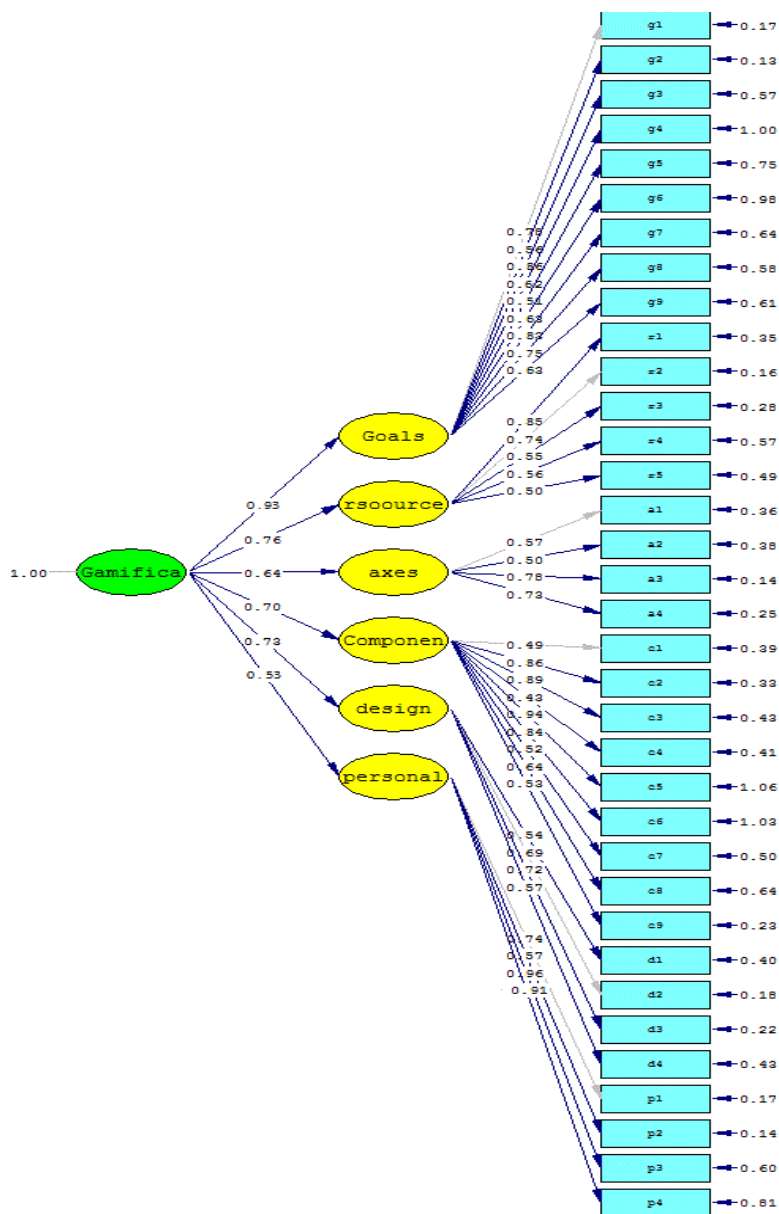
برای سنجش اعتبارسنجی مدل حاصل‌شده، از تحلیل عاملی تأییدی مرتبه دوم در قالب معادلات ساختاری استفاده شد. زمانی که یک سازه بزرگ از چند متغیر پنهان تشکیل شده باشد، از این روش استفاده می‌شود که در آن، علاوه بر بررسی رابطه متغیرهای مشاهده‌پذیر با متغیرهای پنهان، رابطه متغیرهای پنهان با سازه اصلی خود نیز بررسی می‌شود. با توجه به نمودار (۱)، الگوی بازی‌وارسازی (مضمون فراگیر) شامل شش مؤلفه (مضمون سازمان-دهنده) و ۳۵ شاخص (مضمون پایه) است؛ بنابراین، برای بررسی برازش این الگو از تحلیل عاملی مرتبه دوم استفاده شد که در آن سازه بزرگ که الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی بود، خود از شش متغیر پنهان، یعنی اهداف، منابع روایتگری، محورهای روایتگری، اجزای بازی، طراحی و شخصی‌سازی، تشکیل شده بود و هرکدام به وسیله مضامین پایه تبیین شده بودند. پیش شرط استفاده از معادلات ساختاری نرمال بودن توزیع داده است که بدین منظور، از آزمون کولوگروف اسمیرینوف استفاده شد. در این آزمون، اگر سطح معنی داری بدست آمده برای ضریب این آزمون بزرگتر از ۰.۰۵ باشد توزیع نرمال است و در غیر این صورت توزیع غیرنرمال است. نتایج درجدول (۵) آمده است.

#### جدول ۵. نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرینوف

مؤلفه	تعداد	آماره آزمون	مقدار معنی داری Sig	وضعیت
بازی‌وارسازی تربیت دینی	۳۳۰	۰.۰۸۱	۰.۰۵۷	نرمال

از آنجا که مقدار معناداری (Sig آزمون) از مقدار ۰.۰۵ بزرگتر است، توزیع داده‌ها برای بازی‌وارسازی تربیت دینی نرمال است و می‌توان برای تحلیل داده‌ها از تحلیل عاملی تأییدی استفاده نمود.





Chi-Square=1690.20, df=550, P-value=0.00000, RMSEA=0.079

شکل ۱. مدل اندازه‌گیری (تحلیل عاملی مرتبه دوم) الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی در حالت تخمین استاندارد

باتوجه به شکل (۱) و از آنجا که بار عاملی تمام متغیرهای مشاهده شده (شاخص‌ها) بزرگتر از ۰.۳ است، رابطه مطلوبی بین شاخص‌ها و مؤلفه‌ها برقرار است؛ همچنین، بار عاملی بین مؤلفه‌ها با سازه اصلی نیز بزرگتر از ۰.۳ است؛ علاوه بر این، باتوجه به شکل (۲)، مقادیر معناداری بین متغیرهای مشاهده پذیر و مؤلفه‌های مربوطه و به همین ترتیب، مقادیر معناداری بین مؤلفه‌ها و سازه اصلی خارج از بازه  $\pm 1.96$  است؛ بنابراین، متغیرهای مشاهده شده می‌تواند متغیرهای پنهان و متغیرهای پنهان سازه اصلی را به خوبی تبیین کند. شاخص‌های برازش مدل اندازه‌گیری الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی نیز به شرح جدول (۶) است.

**جدول ۶. شاخص‌های برازش برای مدل تحلیل عاملی مرتبه دوم الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی**

نام شاخص	مقدار استاندارد	مقدار گزارش شده	مناسب یا نامناسب بودن
کای دو	-	۱۶۹۰.۲۰	مناسب
Df	-	۵۵۰	مناسب
کای دو بهنجار	۵-۱	۳.۰۷	مناسب
RMSEA	<۰/۰۸	۰.۰۷۹	مناسب
CFI	>۰/۹	۰.۹۳	مناسب
RFI	>۰/۹	۰.۹۲	مناسب
GFI	>۰/۹	۰.۹۴	مناسب
IFI	>۰/۹	۰.۹۳	مناسب
AGFI	>۰/۹	۰.۹۱	مناسب

از آنجا که شاخص‌های برازش در محدوده مجاز هستند، می‌توان نتیجه گرفت، الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی از برازش مطلوبی برخوردار است.

### **بحث و نتیجه گیری**

در الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی که در پژوهش حاضر حاصل شد، اجزای بازی شامل راهنما، پاداش، امتیازدهی، تیم‌سازی، چالشی‌بودن، نمودار پیشرفت، رتبه‌بندی، زمان‌بندی و رقابت با تمرکز بر ویژگی‌ها و عناصر دینی طراحی می‌شوند. در تبیین شاخص‌های (مضامین پایه) این مؤلفه می‌توان اذعان نمود که در تربیت دینی، وجود یک راهنما و الگوی عملی لازم است. ذات اقدس الهی نیز بر این امر تأکید داشته است؛ به طوری که در

آیه ۴۵ سوره احزاب آمده است: «يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ إِنَّا أَرْسَلْنَاكَ شَاهِدًا وَمُبَشِّرًا وَنَذِيرًا (ای پیامبر ما تو را به رسالت فرستادیم تا (بر نیک و بد خلق) گواه باشی و (خوبان را به رحمت الهی) مژده دهی و (بدان را از عذاب خدا) بترسانی)». از این آیه چنین مستفاد می‌شود که پیامبر<sup>(ص)</sup> راهنما است؛ همچنین، اهمیت پاداش در مسائل دینی بسیار زیاد است. آیات بسیار زیادی وجود دارد که در باب اهمیت پاداش پس از موفقیت در کار نیک، آورده شده‌اند. خداوند در آیه ۱۶۰ سوره انعام می‌فرماید: «مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَلِهَا (هرکس (کار) نیکی آورد، پس برایش ده برابر مثل آن (پاداش) است)». ارزشیابی وسیله‌ای مناسب برای اصلاح هدف‌ها، برنامه‌ها و شیوه‌های تدریس است. در یک بازی آموزشی هم باید وسیله‌ای برای ارزشیابی وجود داشته باشد که این وسیله همان سیستم امتیازدهی است و علاوه بر این که مشخص می‌کند که یک فرد تا چه حد موفق عمل کرده‌است، نشان می‌دهد در کدام موارد ضعیف است و نیاز به راهنمایی و تلاش بیشتر دارد. در تبیین شاخص «تیم‌سازی»، می‌توان گفت، در آموزه‌های دینی همواره بر فعالیت کار گروهی و جمعی برای رسیدن به نتیجه مطلوب و بهتر، تأکید زیادی شده و کارهای جمعی در هر زمینه‌ای، چه مسائل اقتصادی و چه مسائل معنوی و علمی، مورد تأکید قرار گرفته است. آیات و احادیث فراوانی در زمینه تشویق به کار گروهی و اهمیت آن وجود دارد. صریح‌ترین دستور قرآن در این باب، بخشی از آیه دوم سوره مائده است که می‌فرماید: «تَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى (همواره در راه نیکی و پرهیزگاری باهم تعاون کنید)». و اما مهم‌ترین اصل در استقبال از بازی‌های آموزشی این است که بازی از یکنواختی و کسالت‌باری محیط‌های یاددهی- یادگیری می‌کاهد و جوی شاد و زنده را شکل می‌دهد. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست‌وجو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به پاسخ دست یافت؛ بنابراین، بازی باید چالشی باشد. در فرایند آموزش و تربیت، ارزیابی مربی کمک می‌کند که از میزان یادگیری متربی آگاه شود. ابزار سنجش این ارزیابی، نمودار پیشرفت است که با استناد به آن می‌توان ارزیابی را عملی ساخت. همچنین با استفاده از رتبه‌بندی، مشخص می‌شود وضعیت هر بازیکن (دانش‌آموز) نسبت به سایرین چگونه بوده است. شاخص «زمان‌بندی» به این مسئله اشاره دارد که برای هر وظیفه‌ای در بازی، زمان مشخصی وجود دارد که این مفهوم در تکالیف دینی هم وجود دارد؛ مثلاً، برای نماز یا روزه وقت

مشخصی وجود دارد. در تبیین شاخص «رقابت» می‌توان گفت، رقابت و تلاش برای بهتر یا بهترین بودن، میلی فطری و یکی از مهمترین محرک‌ها برای حرکت و پیشرفت در انسان است. در تمام متون علمی و دینی بر رقابت سالم تأکید شده است. در قرآن کریم نیز با کلماتی مثل «سارعوا»، «سابقوا» و «فاستبقوا» به مفهوم «رقابت سالم» اشاره شده است. در آیه ۴۸ سوره مائده، آمده است: «فاستبقوا الخیرات (در کارهای خیر و نیک از هم سبقت بگیرید)». یا در آیه ۲۱ سوره مبارکه حدید آمده است: «سَابِقُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا كَعَرْضِ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لِّلَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَرُسُلِهِ ذَٰلِكَ فَضْلُ اللَّهِ يُؤْتِيهِ مَن يَشَاءُ وَاللَّهُ ذُو الْفَضْلِ الْعَظِيمِ (به سوی آموزش پروردگارتان و بهشتی که عرضش به قدر پهنای آسمان و زمین است و برای اهل ایمان به خدا و پیامبرانش مهیا گردیده، از یکدیگر پیشی بگیرید)».

«منابع روایتگری» شامل چهار شاخص قرآن، کتب دینی، احادیث قدسی و نبوی، روایات و داستان‌های مذهبی است. زبان قصه یا داستان یکی از مناسب‌ترین روش‌های آموزش مفاهیم دینی به کودکان است؛ زیرا کودکان شیفته شنیدن قصه و خواندن داستانند و از آنجاکه برای هربازی به یک قصه نیاز است، می‌توان این قصه‌ها را با استناد به منابع مذکور روایت نمود. در اهمیت این روش و بهره‌گیری از آن، همین بس که در قرآن کریم و تعالیم انبیای الهی و کتاب‌های آسمانی نیز این روش مؤثر، یعنی زبان داستان و قصه برای آموزش، هدایت، القای مفاهیم و پیام‌های دینی، مورد توجه قرار گرفته است. «محورهای روایتگری» شامل چهار شاخص اصول دین، فروع دین، اخلاق دینی و احکام وضعی دین است. در بازی‌وارسازی تربیت دینی، مسائلی که محور بازی است، بسیار حائز اهمیت است؛ چراکه در واقع، همین مسائل آموزش داده می‌شوند. محتوای دین اسلام به سه بخش تقسیم می‌شود: اعتقادات، اخلاق و احکام (مشمول بر فروع دین و احکام وضعی). مؤلفه «شخصی‌سازی» شامل چهار شاخص حساب کاربری، فضای بازی، پیام‌های شخصی و اهداف شخصی است. تفاوت‌های فردی از اصول پذیرفته‌شده در روان‌شناسی، تعلیم و تربیت و معارف دینی است و به این معنا است که اگرچه همه انسان‌ها با یکدیگر شباهت‌هایی دارند، اما در بسیاری امور متفاوتند. همین امر موجب می‌شود که هر انسانی، موجود مستقل و فردی خاص باشد. توجه به تفاوت‌های فردی در آموزش، یکی از اصولی است که معلم باید با آن آشنا باشد و آموزش خود را با آن همگام سازد؛ زیرا اهمیت دادن

به تفاوت‌های فردی در آموزش، اثربخشی آموزشی را بیمه می‌کند. شاخص‌های چهارگانه این مضمون در راستای تفاوت‌های فردی برای اثربخشی بیشتر آموزش هستند. در تبیین مؤلفه «طراحی» که شامل چهار شاخص هنر اسلامی، نمادهای دینی، شمایل معصومین و رسم‌الخط قرآنی است، می‌توان گفت، در طراحی بازی‌وارسازی باید تمام جزئیات بازی رنگ و بوی معنوی داشته باشد و ذهن بازیکن را به سمت دین هدایت کند. استفاده از نمادها در بسیاری از منابع دینی، از جمله قرآن، مؤکداً استفاده شده است. خداوند در آیه ۳۵ سوره نور می‌فرماید: «اللَّهُ نور السموات والأرض»؛ یعنی خداوند نور آسمان‌ها و زمین است و استفاده از «نور» در بازی‌وارسازی می‌تواند به معنی رضایت خداوند از انجام آن مرحله (که در بردارنده یک تکلیف دینی است) باشد؛ همچنین، شمایل معصومین می‌تواند با نماد راهنما در بازی‌وارسازی، استفاده شود یا رسم‌الخط قرآنی می‌تواند برای پیام‌های ارسالی از سمت سیستم به بازیکنان استفاده شود. در نهایت، بازی‌وارسازی تربیت دینی با اجزاء، شخصی‌سازی، طراحی، محورها و منابع روایتگری باید با هدف‌های نه‌گانه‌ای باشد که عبارتند از: توحید اعتقادی و عملی؛ چراکه در نگرش اسلامی، برای انسان، چه در اعتقادات و چه در اعمال مقصدی، جز خدا شناخته نمی‌شود. خداوند در آیات ۱۱۵ و ۱۱۶ سوره مبارکه مؤمنون می‌فرماید: «فَحَسْبُكُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ. فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ رَبُّ الْعَرْشِ الْكَرِيمِ (آیا پنداشتید شما را بیهوده آفریده‌ایم و به‌سوی ما بازگردانده نمی‌شوید؟ پس برتر است خداوندی که فرمانروای حق است. معبودی جز او نیست و او پروردگار عرش کریم است)». علاوه‌براین، خلوص نیت در تربیت دینی حائز اهمیت فراوان است<sup>۱</sup> و لازم است که این خلوص در عمل به تکالیف، با اختیار باشد. پس بازی‌وارسازی تربیت دینی با هدف تقویت اختیار صورت می‌گیرد<sup>۲</sup> و در این راستا، شناخت و عمل به وظیفه (در بازی‌وارسازی تربیت دینی، هدف اصلی باید آموزش اصول و قواعد و وظایف دینی و شرعی یک مسلمان به کودک باشد) باید آگاهانه

۱. آیه ۱۴ سوره زمر آمده است: «قُلِ اللَّهُ أَعْبَدُ مُخْلِصًا لَهُ دِينِي؛ بگو من خدا را می‌پرستم و دینم را خاص و خالص برای او می‌گردانم.

۲. آیه ۲۵۶ سوره بقره: «لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ»؛ براساس این آیه، هیچ اجباری نباید در پذیرش دین باشد و انسان‌ها راساس انگیزه شخصی خود و کاملاً آزادانه به سمت دین گرایش پیدا کنند.

باشد؛ بنابراین، تربیت دینی باید به افزایش آگاهی منجر شود و هدف هر بازی باید در همین راستا باشد.<sup>۱</sup> با استناد به قرآن در سایه این افزایش آگاهی، دستیابی به خودسازی مد نظر تربیت دینی است.<sup>۲</sup> یکی دیگر از اهداف مهم تربیت دینی، مشارکت بیشتر فرد در جامعه و گسترش ارتباطات جمعی است. همیاری اجتماعی، همدردی و ایثار، همراهی، مدارا و نرمی، احسان، حلم و بردباری، عفو و گذشت، خیرخواهی و راهنمایی، هم‌نشینی، هم‌سخنی، پیروی و فرمان‌پذیری مفاهیمی هستند که در دین مبین اسلام و در باب روابط فرد با اجتماع مطرح شده‌اند. در بازی‌وارسازی تربیت دینی نیز تعامل مسئولانه با جامعه لحاظ می‌شود؛ چراکه روح کار گروهی در مفهوم بازی نیز وجود دارد و بازی باید سرگرمی اخلاقی باشد چراکه، در زمینه تربیت دینی، سرگرمی باید با رعایت موازین اخلاقی باشد و این «باید» ایجابی و الزامی است؛ بدان معنا که بازی به‌عنوان یک سرگرمی نه تنها باید مروج عقاید توحیدی باشد، بلکه رعایت این عقاید در خود بازی هم الزامی است.

یافته‌های پژوهش حاضر با نتایج پژوهش‌های ایزدی و ذوالفقاری (۱۴۰۲)، فلاح تفتی و دیگران (۱۴۰۱)، شکیبانی و دیگران (۱۴۰۰)، رجبی‌زاده، دانشمند و سلطانی (۱۳۹۸) که در آنها بر نقش پررنگ بازی‌های آموزشی بر یادگیری تأکید شده است، همخوانی دارد؛ چراکه یکی از شاخص‌های مؤلفه «اهداف» در پژوهش حاضر نیز «آگاهی» است که در پرتو یادگیری حاصل می‌شود. یافته‌های مطالعه قدیری (۱۳۹۳) نیز تأکید نموده است که بازی به رشد همه‌جانبه انسان، به‌ویژه رشد اجتماعی کودک، منجر می‌شود و شخصیت وی تقویت می‌شود که یکی دیگر از شاخص‌های مؤلفه «اهداف» خودسازی است؛ بنابراین، این نتایج با هم یکسانند. بهشتی و منطقی (۱۳۹۰) در نتایج پژوهش خود، تأکید نموده‌اند که بازی باید بر مبنای مضامین اخلاقی باشد تا حس مسئولیت‌پذیری و همکاری در کودکان، تقویت شود و تمایل آنها برای شرکت در امور جمعی افزایش یابد که در پژوهش حاضر نیز

---

۱. آیه ۱۰۸ سوره یوسف: «قُلْ هَذِهِ سَبِيلِي أَدْعُوا إِلَى اللَّهِ عَلَى بَصِيرَةٍ أَنَا وَمَنِ اتَّبَعَنِي وَسُبْحَانَ اللَّهِ وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ». در این آیه، خداوند از انسان‌ها می‌خواهد، براساس بصیرت و آگاهی رفتار نمایند و دین حق را بپذیرند و شیوه دعوت پیامبر نیز براساس آگاهی است.

۲. آیه ۱۰۵ سوره مانده می‌فرماید: «أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا عَلَيْكُمْ أَنْفُسُكُمْ (ای کسانی که ایمان آورده‌اید به خودتان بپردازید)».

شاخص «سرگرمی اخلاقی»، «تعامل مسئولانه با جامعه» در مؤلفه «اهداف» و شاخص «تیم‌سازی» در مؤلفه «اجزای بازی» وجود دارند؛ همچنین، نتایج پژوهش حاضر با یافته‌های مطالعات مهاردینخا و دیگران (2023)، رینکون فلورز و دیگران<sup>۱</sup> (2022) و هانستی و دیگران<sup>۲</sup> (2022) یکسان است؛ چراکه در همه پژوهش‌های مذکور بر تأثیر آموزش مبتنی بر بازی بر یادگیری و افزایش آگاهی تأکید شده است که در پژوهش حاضر یکی از شاخص‌های مؤلفه «اهداف» است.

باتوجه به نتایج به دست آمده، در راستای دستیابی بهتر به اهداف «مؤلفه اول الگو» پیشنهاد شد، اصول اخلاقی زیربنایی برای ایجاد بازی‌وارسازی مفرح و سالم از طریق مشورت با کارشناسان علوم تربیتی تدوین شود؛ از کارشناسان آموزشی برای تدوین محتوای آموزش، براساس مسئولیت‌ها و تکالیف دینی استفاده گردد؛ مبانی دین در متن بازی، براساس نظرات علمای دینی لحاظ شود؛ آزادی عمل و قدرت اختیار برای کسب تجربه در انتخاب در شرایط مختلف ارائه گردد؛ دانش‌آموزان برای تقویت اعتمادبه‌نفس و درنهایت، همدمی برای افزایش مشارکت اجتماعی و کار گروهی تشویق شوند. در راستای بهبود «مؤلفه منابع روایتگری»، فهرستی دقیق از منابع و مطالب مرتبط با دین و تربیت دینی براساس مطالعه عمیق و دقیق منابع دینی تنظیم شود؛ از کارشناسان دینی و کتب تحلیلی دینی نیز برای آشنایی عمیق با محتوای دینی استفاده شود. در راستای «مؤلفه محورهای روایتگری»، با علمای دینی جهت بهره‌مندی از دانش تخصصی ایشان در زمینه اصول و فروع دین همکاری شود؛ توضیح المسائل علما، جهت آشنایی بیشتر با فرائض دینی، مطالعه شود و درک اصول و فروع دین با همکاری علمای دینی ساده‌سازی گردد. در راستای توسعه «مؤلفه اجزای بازی»، معیارهای صحیح برای ارزیابی عملکرد تعیین شوند؛ الگوی مناسب و دینی برای ارائه خط‌مشی بازی تعیین شود؛ پاداش دقیق برای انجام موفقیت‌آمیز مراحل مختلف بازی لحاظ گردد؛ بازی‌های گروهی برای تشویق مشارکت اجتماعی بیشتر طراحی شود و زمان‌بندی دقیق انجام مراحل بازی و چالش‌های هیجان‌انگیز با استناد به نظرات کارشناسان دینی و مشاوران تربیتی نیز صورت گیرد. در راستای «مؤلفه

---

1. Rincón Flores, Elvira G. et al.

2. Honesti, L., Aini, Q. et al.

طراحی)، ضمن آشنایی با کاربردهای دقیق هنر اسلامی در بازی‌وارسازی و یا پتانسیل این هنرها در این مسیر، با کارشناسان هنرهای اسلامی در رشته‌های مختلف جهت بهره‌گیری از هنر اسلامی در طراحی اجزای بازی مشورت شود و از علمای دینی در طراحی اجزای بازی نظرسنجی گردد. در راستای «مؤلفه شخصی‌سازی»، از مشاوران تربیتی و کارشناسان دینی درخصوص فضا‌سازی شخصی در بازی‌وارسازی و آگاهی از حد مطلوب این فضا نظرسنجی شود؛ حد دستیابی به فضای شخصی در اجرای آزمایشی بازی‌وارسازی ارزیابی گردد و به ساختار فرهنگی نمادین نگرش‌های دانش‌آموزان، جهت ایجاد فضای شخصی خاص ایشان، توجه شود.

مهمترین محدودیت پژوهش حاضر عدم امکان تعمیم نتایج به سایر زمینه‌ها است؛ چراکه این مدل براساس خبرگان و مربیان و معلمان پرورشی برای مقطع ابتدایی، تبیین شده است. بدین لحاظ پیشنهاد می‌شود مطالعات تطبیقی با محوریت کشورهای موفق در حوزه بازی‌وارسازی آموزشی و به‌ویژه بازی‌وارسازی تربیت دینی به‌منظور اصلاح و به‌روزرسانی مدل نهایی پژوهش صورت گیرد و الگوی تدوین‌شده به‌صورت دوره‌ای (مثلاً هر پنج سال یکبار)، به‌منظور به‌روزرسانی آن، بازنگری شود.

#### منابع

- اشرفی سلطان احمدی، زینب؛ جواد کیهان؛ صادق ملکی آوارسین؛ جهانگیر یاری (۱۴۰۰). "طراحی الگوی مطلوب برنامه درسی تربیت دینی در دوره پیش دبستانی". مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی، ۶(۱)، ۷-۳۰.
- اقدامی، یداله؛ محمدرضا شرفی؛ افضل‌السادات حسینی؛ نرگس سجادیه (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.
- امینیان نصرآبادی، حدیث (۱۴۰۰). "بررسی تاثیر گیمیفیکیشن در آموزش دوره ابتدایی"، اولین کنفرانس بین‌المللی دانش و فناوری حقوق و علوم انسانی ایران.
- اولسون، متیو و بی. آر هرگنهان (۱۴۰۱). «مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری»، ترجمه علی اکبر سیف. تهران: نشر دوران.



### ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی.../ سحر کارگر خوش و دیگران ۱۳۵

ایزدی، نوید و حسین ذوالفقاری (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 دوم. تهران: مؤسسه فرهنگی مدرسه برهان.

شکیبانیا، فریدون، ولوی، پروانه، صفایی مقدم، مسعود، و باقری، خسرو. (۱۴۰۰). "همه روان‌انگاری" تامس نیگل به عنوان مبنایی برای رویکرد «عصب-تربیت». پژوهش نامه مبنای تعلیم و تربیت (مطالعات تربیتی و روان‌شناسی مشهد)، ۱۱(۱)، ۶۷-۸۵.

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.

بهشتی، سعید و یگانه منطقی (۱۳۹۰). "بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین(ع)". فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی، ۷(۳).

پاپازاده، مریم و سیدجلال هاشمی (۱۳۹۳). "تقلید، چالشی پیش پا یا فرصتی پیش روی تربیت دینی و اخلاقی: رویکردی تأویلی"، فلسفه‌ی تربیت دینی و تربیت اخلاقی.

پترسون، مایکل تاد (۱۴۰۰). «عقل و اعتقاد دینی: درآمدی بر فلسفه دین». ترجمه ابراهیم سلطانی و آرش نراقی. تهران: نشر طرح نو.

تجاری مقدم، هاجر؛ مقصود امین‌خندقی؛ سیدجواد قنذیلی (۱۳۹۹). "تبیین عناصر و مؤلفه‌های برنامه درسی فطرت‌گرای توحیدی در تربیت دینی متربیبان"، 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.

جوادی آملی، عبدالله (۱۳۹۲). «شریعت در آینه معرفت». 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). "اثر بخشی تدریس به روش بازی‌وارسازی بر کیفیت تدریس معلمان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز"، ماهنامه پایانشهر، ۵(۴۹).

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

- رجبی زاده، مرضیه؛ بدرالسادات دانشمند؛ اصغر سلطانی (۱۳۹۸). "ارائه الگوی برنامه درسی تربیت دینی مبتنی بر یادگیری هیجانی- اجتماعی در دوره متوسطه از دیدگاه معلمان". آموزش و ارزشیابی آموزش و ارزشیابی، (۱۲) ۴۵-۱۲.
- رشیدی، شیرین (۱۳۹۸). "مبانی و آثار تربیت انسان منظم از منظر فلسفه تعلیم و تربیت قرآن بنیان"، علوم تربیتی از دیدگاه اسلام، (۱۳) ۷، ۲۱-۵.
- رضاداد، عالی؛ منیره صالحی؛ مهسا موسوی، (۱۴۰۰). "تحلیل محتوای انواع بازی و بازی- وارسازی (گیمیفیکیشن) در کتاب‌های درسی قرآن و دینی دوره ابتدایی و محتوای رسمی این دروس در اپلیکیشن شاد". مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی، (۳) ۶، ۷-۳۶.
- سهیلی، فرامرز؛ محسن عالی محمودی؛ سوزان عارضی (۱۴۰۲). "نقش بازی وارسازی در یادگیری مهارت‌های سواد اطلاعاتی دانش‌آموزان"، (۱) ۱.
- شاکری صفت، فاطمه؛ منصوره حاج حسینی؛ محمد خدایاری فرد (۱۴۰۲). "همایندی ادراک دانش‌آموزان درباره نقش متوازن خانواده و مدرسه در تربیت دینی: پژوهشی پدیدارشناختی"، علوم تربیتی از دیدگاه اسلام، (۲۰) ۱۱، ۵-۳۳.
- عبدالحسینی، احمد؛ عزت‌اله نادری؛ مریم سیف نراقی (۱۳۹۴). "طراحی الگوی برنامه درسی تربیت دینی و اخلاقی برای دانش‌آموزان دوره اول متوسطه، براساس رویکرد ترکیبی عقل و ایمان از منظر قرآن کریم"، پژوهش‌های اخلاقی، ۲، ۱۰۱-۱۱۹.
- فلاح تفتی، سمیه؛ فاطمه همتی؛ فهیمه فروتنی؛ جلیله السادات حکیمی (۱۴۰۱). "تأثیر بازی- وارسازی (گیمیفیکیشن) بر آموزش و یادگیری درس دانش‌آموزان"، رویکردهای پژوهشی نوین در مدیریت و حسابداری سال ششم، (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، (دوره جدید) (۴۶) ۲۸، 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.
- کشاوری، سوسن (۱۳۸۷). "شاخص‌ها و آسیب‌های تربیت دینی". تربیت اسلامی، (۳) ۶، ۹۳-۱۲۲.
- مطهری، مرتضی (۱۳۸۲). «تعلیم و تربیت در اسلام». تهران: صدرا.
- موحدی محصل طوسی، مرضیه؛ محمود مهر محمدی؛ علیرضا صادق‌زاده قمصری و حسن نقی‌زاده (۱۳۹۲). "نقد طبقه‌بندی‌های موجود از رویکردهای تربیت دینی و ارائه یک طبقه‌بندی مفهومی جدید (مقاله علمی وزارت علوم)"، پژوهشنامه مبانی تعلیم و تربیت، (۱) ۳.

ارائه الگوی بازی‌وارسازی تربیت دینی.../ سحر کارگر خوش و دیگران ۱۳۷

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

نوبخت، زهرا (۱۳۹۲). "تربیت دینی در عصر نوگرایی"، همایش ملی تربیت فرهنگی و مدیریت سبک زندگی، تهران.

وقاری زمهریر، زهرا؛ مقصود امین خندقی؛ محمود سعیدی رضوانی و مرضیه موحدی محصل طوسی (۱۳۹۵). "تبیین برنامه‌دستی تربیت دینی مبتنی بر رویکرد تکلیف‌گرا"، پژوهش‌نامه

مبانی تعلیم و تربیت (مطالعات تربیتی و روان‌شناسی مشهد)، (۶۲)، ۸۲-۱۰۶.

هزاوه‌ای، سیدمرتضی و سکینه سلطانی بیرامی (۱۳۹۴). "بررسی جایگاه اصل تکلیف‌گرایی در اندیشه سیاسی امام خمینی (ره)، مطالعات انقلاب اسلامی، (۴۲)، ۸۱-۹۸.

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

Anwar, C., Saregar, A., Hasanah, U., & Widayanti, W. (2018). The effectiveness of islamic religious education in the universities: The effects on the students' characters in the era of industry 4.0. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3(1), 77-87.

Aristana, M. D. W., & Ardiana, D. P. Y. (2021, March). Gamification design for high school student with unstable internet connection during covid-19 pandemic. *In Journal of Physics: Conference Series*, 1810 (1), p. 012057. IOP Publishing

Beadle, J. J. (2022). Of Horror Games and Temples: Religious Gamification in Contemporary Taiwan. *British Journal of Chinese Studies*, 12(2), 11-45. <https://doi.org/10.51661/bjocs.v12i2.189>.

Behl, A., Pereira, V., Jayawardena, N., Nigam, A. and Mangla, S. (2023), Gamification as an innovation: a tool to improve organizational marketing performance and sustainability of international firms, *International Marketing Review*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/IMR-05-2022-0113>

Botelho, Michael & O'Donnell, D. (2002). Learning: Assessment of the use of problem-orientated, small-group discussion for learning of a fixed prosthodontic, simulation laboratory course. *British dental journal*. 191, 630-6. 10.1038/sj.bdj.4801253a.

Dakroub, Allie & Weinberger, Jarrett & Levine, Diane. (2022). *Gamification for the Win in Internal Medicine Residency: A Longitudinal, Innovative, Team-Based, Gamified Approach to Internal Medicine Board-Review*. *Cureus*. 14, 10.7759/cureus.22822.

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

De Wildt Lars and Aupers Stef. (2021). Marketable Religion: How Game Company Ubisoft Commodified Religion for a Global Audience. *Journal Of Consumer Culture*, online first, online first (2021), 1-1.

Dichev, C., Dicheva, D., & Irwin, K. (2020). Gamifying learning for learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-14.

- Droogers, André (2014). *Religion at Play: A Manifesto*, Cambridge: The Lutterworth Press.
- Feinberg, W (2003). *Critical Reflection and Religious Education: How Deep?* Illinois University Press.
- Fink, Eugen (2016). *Play as Symbol of the World: And Other Writings*, Bloomington: Indiana University Press.
- Harari Yuval Noah. (2014). *Sapiens: A brief history of humankind*. Random House, New York, USA
- Honesti, L., Aini, Q., Setiawan, M. I., Santoso, N. P. L., & Prihastiwi, W. Y. (2022). Smart Contract-based Gamification Scheme for College in Higher Education. *APTISI Transactions on Management (ATM)*, 6(2), 102-111.
- Kolog, Emmanuel. (2023). *Fit and Viable Determinants of Gamification in Christian Religious Studies in Developing Economy context*.
- Krittanawong, C., Rogers, A.J., Johnson, K.W. et al. (2021) Integration of novel monitoring devices with machine learning technology for scalable cardiovascular management. *Nat Rev Cardiol* 18, 75–91. <https://doi.org/10.1038/s41569-020-00445-9>.
- Laato Samuli, Rauti Sampsa, and Hamari Juho. (2023). *Resemblance of religion and pervasive games: A study among church employees and gamers*. In Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23), April 23–28, 2023, Hamburg, Germany. ACM, New York, NY, USA.
- Landsell, J., & Hägglund, E. (2016). *Towards a gamification framework: Limitations and opportunities when gamifying business processes*, Faculty of social sciences, Department of informatics, Umeå University.
- Liu, De & Santhanam, Radhika & Webster, Jane. (2016). *Toward Meaningful Engagement: A Framework for Design and Research of Gamified Information Systems*. *MIS Quarterly*. Forthcoming. 10.25300/MISQ/2017/41.4.01.
- Lucassen G, Jansen S. (2014) Gamification in Consumer Marketing-Future or Fallacy? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 148,194-202.
- Mahardikha, Sekhar & Yusuf, Munawir & Musdad, Akhmad. (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.
- Miller, David (1970). *Gods and Games: Toward a Theology of Play*, New York: World.
- Monsma, W (2003). *Faith and Rationality*. Minnesota University Press.
- Ornstein Allan C., Hunkins Francis P. (2009). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues*, Pearson.
- Rincón Flores, Elvira G. & Mena, Juanjo & Lopez, Eunice. (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, A. C. G., Oliveira, W., Altmeyer, M., Hamari, J., & Isotani, S. (2022). Psychometric investigation of the gamification Hexad user types scale in Brazilian Portuguese. *Scientific reports*, 12(1), 1-11.

- Servais Olivier. (2015). Funerals in the 'World of Warcraft': religion, polemic, and styles of play in a videogame universe. *Social Compass*, 62, 3 (2015), 362–378.
- Van Gaalen, A. E., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J., Bouwkamp-Timmer, T., Jaarsma, A. D. C., & Georgiadis, J. R. (2021). Gamification of health professions education: a systematic review. *Advances in Health Sciences Education*, 26(2), 683-711.
- Van Harskamp, Anton, Miranda Klaver, Johan Roeland, and Peter Versteeg (eds.) (2006). *Playful Religion: Challenges for the Study of Religion*, Netherlands: Eburon Delft.
- Vondey, Wolfgang (2018). "Religion as Play: Pentecostalism as a Theological Type", *Religions*, 9(3), 80-96.