

محراب

معرفی نرم‌افزار آموزشی - تعاملی مبتنی بر بازی

بخش‌های این نرم‌افزار عبارت‌اند از:

- آموزش مرحله به مرحله
- سرگرمی و بازی
- داستان
- آزمون



«نرم‌افزار محراب» نرم‌افزاری آموزشی - تعاملی و مبتنی بر بازی، برای دانش‌آموزان پایه‌های سوم تا ششم ابتدایی (۹ تا ۱۲ سال) در درس هدیه‌های آسمان است که آقای شهاب رزاقی، دانش‌آموخته دانشگاه فرهنگیان، با توجه به سن مخاطب و عناصر زیبایی‌شناختی، طراحی کرده است.

یکی از مزیت‌های این برنامه نسبت به سایر برنامه‌های آموزشی، تلفیق نکات آموزشی نرم‌افزار با بازی است. برای مثال، بازی مارپله در طول مدت کمک می‌کند کاربر، به دو دلیل عمده، تسلط خوبی به مفاهیم نرم‌افزار پیدا کند:

۱. رقابت: بازی مار و پله علاوه بر امکان تک نفره بودن، امکان رقابت بین دو، سه و چهار نفره را نیز فراهم آورده است. رقابت سالم همیشه یکی از انگیزه‌های آموزشی است.

۲. تلفیق: مرتبط بودن بازی مارپله با آموزش، باعث می‌شود که اگر یادگیرنده درباره مفاهیم اصلی به تسلط نسبی نرسد، امکان برنده شدن او در رقابت به صفر برسد.

وجود آزمون‌های متنوع، با بازخوردهای گوناگون، و برقراری ارتباط آن‌ها با بازی مار و پله و بخش سرگرمی موجب شده است ارزشیابی به خوبی صورت گیرد. این نرم‌افزار در جشنواره سرگرم‌آموز دانشگاه علامه طباطبائی در سال ۹۷ شایسته تقدیر شناخته شده است.

این نرم‌افزار امکان آموزش احکام و مفاهیم اسلامی را به صورت مرحله به مرحله و به گونه پویانمایی و در قالب شعر، فراهم ساخته است.

مفاهیم و نکات اصلی این نرم‌افزار در مسیری که به مسجد ختم می‌شود قرار گرفته‌اند. آموزش‌ها به گونه‌ای تدوین شده‌اند که یادگیرنده را از ملالت و خستگی دور می‌کنند.

برای اینکه علاقه یادگیرنده به نرم‌افزار محراب و یادگیری مفاهیم موجود در آن بیشتر شود و نرم‌افزار تنها جنبه آموزشی پیدا نکند، چند بازی و سرگرمی هم در آن قرار دارد: البته سرگرمی‌های آموزشی. کاربر تقریباً نمی‌تواند بدون گذراندن مراحل آموزش، بازی را به صورت نامحدود پیش ببرد.

یکی از مهم‌ترین بخش‌های هر نرم‌افزار، بخش نگرشی آن است. در نرم‌افزار محراب، با قرار دادن چندین داستان پویانمایی، علاوه بر ایجاد نگرش مثبت، یادگیرندگان با داستان‌های آموزنده زندگی امامان معصوم (علیهم‌السلام) آشنا می‌شوند.