

موضوع: بازی سازی آموزشی به روش اتاق فرار (Educational Scape Room)

زمان مطالعه: ۵ دقیقه

تعریف: بازی آموزشی اتاق فرار، در روند یاددهی-یادگیری دانشجو محور، نوعی طراحی آموزشی نوین می باشد که در زیر حوزه ی "آموزش مبتنی بر بازی" یا "بازی سازی آموزشی" قرار می گیرد. اتاق فرار در حال حاضر، یکی از پرطرفدارترین انواع بازی های آموزشی است که روز به روز بر محبوبیت آن افزوده می شود.

فرایند: اتاق های فرار، از بازی های گروهی، تعاملی، جذاب و همه جانبه هستند که بازیکنان (دانشجویان) آن در یک اتاق قفل شده قرار می گیرند. آنها در یک بازه ی زمانی مشخص شده توسط اساتید و ارزیابان بالینی، برای حل یک سری معمای آموزشی با یکدیگر همکاری می کنند.

در گام اول نیازسنجی گروه های آموزشی از اعضای هیئت علمی و دانشجویان صورت گرفته و در گام دوم سناریوهای اتاق فرار آموزشی، با بارش افکار حرفه ای تیمی از اساتید تخصصی طراحی می گردد. در این مرحله، تیم اجرایی تشکیل شده و با برگزاری جلسات متعدد، فایل معماهای آموزشی مورد آزمون و اصلاحات لازم قرار می گیرند. در گام سوم، موارد و منابع مورد نیاز برای طراحی اتاق فرار فراهم گردیده و پس از نصب و رمزگذاری معماها، چیدمان تجهیزات صورت گرفته و گایدلاینی برای دانشجویان شرکت کننده تهیه میگردد.

در مرحله چهارم، نوبت به اجرای بازی شده و گایدلاین نهایی بازی برای شرکت کنندگان (متشکل از تیم های ۲ تا ۴ نفره) توسط راوی بازی طی ۱۰ دقیقه قرائت می گردد و به ابهامات دانشجویان قبل از ورود به بازی پاسخ میدهند. راوی در تمام مدت بازی (۱۵ تا ۳۰ دقیقه)، با مشاهده ی زنده ی فیلم برگزاری بازی، روند فعالیت تیم دانشجویی را ارزیابی و در موارد محدود (۲ تا ۳ مورد)، سرنخ هایی را به ایشان گوشزد می نماید. در نهایت، خطاهای گروه های برنده و بازنده جهت تکمیل مهارت بالینی، به ایشان شرح داده خواهد شد. در مرحله ی آخر، میزان رضایتمندی دانشجویان از برگزاری بازی اتاق فرار طی پرسشنامه ای مورد ارزشیابی قرار میگردد.

مزایا: تبدیل دانشجو از تماشاگر غیرفعال به شرکت کننده فعال، افزایش درک مفاهیم توسط دانشجو، افزایش مهارت حل مساله، افزایش میانگین نمرات دانشجویان، افزایش قدرت تصمیم گیری دانشجو، رفع شکاف بین آموزش نظری و عملی، توسعه مهارت اجتماعی دانشجو، تقویت انگیزه دانشجویان، کاهش استرس دانشجو

معایب: هزینه بر بودن، محدودیت اجرا در زمانهای اندک آموزشی، مصرف محدود در گروههای غیربالینی، زمان بر بودن طراحی سناریو

منابع:

1. Ghiamikeshtgar N, Ghaljaei F. Introducing the escape room as a clinical evaluation method. Iranian Journal of Medical Education 2022; 22 :327-328
2. birganinia m, Eslami K, arjmand r, izadpanah m, Yazdaninejad H. Design, Implementation and Evaluation of Peer Educational Escape Room Games to Improve the Knowledge and Skills of Paramedical Students of Ahvaz Jundishapur University of Medical Sciences. Educational Development of Judishapur. 2019;10(3):262-70.
3. Beheshtifar M, Pishgooie SAH, Shariffifar ST, Khoshvaghti A. Evaluation of the Effect of Gaming Based Education Themed Escape Room on Preparedness of Aja Undergraduate Nursing Students in Dealing with Bioterrorism. ajaums-mcs. 2021;8(3):218-29.

گردآوری: مرضیه فغانی آغوزی (عضو هیئت علمی گروه مامایی دانشکده ع.پ تربت جام)