

Educational Escape Rooms: A Practical Guid

فیروزه مجیدی
دکترای آموزش پزشکی
دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد

مفهوم گیمیفیکیشن برای آموزش برای چندین دهه شناخته شده است. انواع مختلفی از بازی ها وجود دارد که در درجه اول برای تشویق فراگیران به شرکت در وظایف حل مسئله در نظر گرفته شده اند. یادگیری مبتنی بر بازی رویکردی فراگیر محور برای تقویت انگیزه برای کسب دانش و مهارت است.

گیمیفیکیشن عناصر بازی مانند را برای افزایش مشارکت فراگیران، که هدفی کلیدی در آموزش معاصر است، در خود جای داده است.



اتاق های فرار شامل یک محیط با محدودیت زمانی است که در آن تیم‌هایی از شرکت‌کنندگان در یک فضای بسته با یک موضوع خاص، با کمک سرنخ‌ها و منابعی که در اختیار دارند، پازل‌ها و معماها را با هدف «فرار» در صورت دستیابی موفقیت‌آمیز به اهداف از پیش تعیین شده حل می‌کنند، اتاق‌های فرار در سال‌های اخیر، هم برای اهداف آموزشی و هم برای تیم‌سازی، محبوبیت زیادی پیدا کرده‌اند.

اتاق های فرار آموزشی، فضای یادگیری خلاقانه‌ای را ایجاد می‌کنند که می‌تواند برای هر سطح آموزشی طراحی شود.



اتاق فرار آموزشی، ابزار آموزشی دانشجو محور است که تفکر منطقی، تفکر انتقادی و حل مسئله و مهارت‌های تیمی را ارتقا می‌دهد.

اتاق های فرار، ابزارهای مؤثری برای آموزش بین حرفه‌ای و آموزش کار تیمی و مهارت‌های ارتباطی هستند، که جزء حیاتی ایمنی بیمار و شایستگی اصلی برای حرفه پزشکی هستند؛ شرکت کنندگان باید به اشتراک گذاری مؤثر دانش و واگذاری وظایف را تمرین کنند و در عین حال پذیرای ایده‌های اعضای تیم باشند تا بتوانند معماها را حل کنند و در طول فعالیت پیشرفت کنند



ویژگیهای اتاق فرار موثر

یادگیری فعال و مشارکت

یادگیرندگان بر اساس تجربیات واقعی مواجهه با مشکلات جدید و اغلب پیچیده دانش خود را فراخوانده و با تعامل و دریافت پشتیبانی از همسالان در حل مشکل داریست آموزشی فراهم میشود



بر یادگیری مشارکتی با فعالیتهایی که نیاز به کار تیمی و ارتباط دارند، تأکید دارند، وابستگی متقابل بین افراد متعددی را که هدف روشنی دارند، تقویت می کنند و فرصتی درونی برای بازخورد سریع و بدون ابهام فراهم می کنند



ایجاد محیط امن برای تجربه



پرورش خلاقیت

بازیکنان را تشویق می‌شوند تا خلاقانه فکر کنند و با حل معماها و چالش‌های مختلف برای دستیابی به پیروزی، برای رسیدن به اهداف تلاش کنند.



پذیرش خطا

فضایی امن ایجاد میشود که در آن بازیکنان احساس راحتی کنند و از اشتباه کردن نترسند، چالش‌برانگیز است و بازیکن را درگیر می‌کند تا در طول فعالیت در حالت آزمون و خطا قرار گیرد

مراحل ایجاد اتاق فرار



تشکیل یک تیم طراحی

اولین کلید برای ایجاد یک تجربه اتاق فرار برجسته، تشکیل یک تیم مشارکتی متنوع است این گروه کاری باید از طریق طوفان فکری آزاد و ارتباط تیمی شفاف، نوآوری را القا کند.

شناسایی شرکت کنندگان

شناسایی نیازها

سن

دشواری

اهداف یادگیری را تعریف کنید



چرا فراگیران شما وارد این اتاق فرار می‌شوند؟ فهرستی از حقایق و مهارت‌هایی که فراگیران باید نشان دهند، تهیه کنید. از معرفی مطالب جدیدی که برای فراگیران ناآشنا است، خودداری کنید. فعالیت‌های اتاق فرار برای به‌کارگیری اطلاعات قبلاً آموزش داده شده مؤثرند. از آنجایی که کار تیمی و ارتباط مؤثر، از ویژگی‌های ذاتی یک تجربه موفق اتاق فرار هستند، مهارت‌های مبتنی بر تیم را در اهداف یادگیری خود بگنجانید.

منابع و تدارکات را با دقت بررسی کنید



01

شرکت کنندگان را در نظر بگیرید: فراگیران شما از چه جهاتی متنوع هستند؟ هر تیم باید چقدر بزرگ باشد؟ عضویت در تیم چگونه تعیین می شود؟

02

دوم، زمان بندی را در نظر بگیرید: هر گروه چه مدت باید فعالیت را انجام دهد و جلسه توجیهی چه مدت طول خواهد کشید؟ چند جلسه برای مشارکت همه شرکت کنندگان لازم است؟ آیا این جلسات به صورت پشت سر هم یا همزمان برگزار می شوند؟

03

در نهایت، محیط فیزیکی را در نظر بگیرید: این فعالیت کجا انجام خواهد شد؟ آیا فضای فیزیکی برای فعالیت اتاق فرار وجود دارد؟ یا آیا فراگیران در فعالیت اتاق فرار به یک جعبه قفل شده با جایزه مورد نظر دسترسی پیدا خواهند کرد؟



01

داستانی خلق کنید تا روایتی منسجم و همه‌جانبه برای فعالیت ارائه دهد. موضوع انتخاب شده باید داستانی قانع‌کننده باشد که هیجان بازیکن را در تفکر انتقادی یا به خاطر سپردن یک داستان برای حل یک مشکل، کشف یک راز، فرار از اتاق یا حتی "نجات یک شخصیت داستانی" ترکیب کند. بازیکنان بتوانند با تجربه‌ی بازی همذات‌پنداری کنند و انگیزه‌های شخصی برای تکمیل بازی ایجاد کنند.

02

در یک اتاق فرار که شرایط زندگی واقعی را بازآفرینی می‌کند، شرکت‌کنندگان همچنین می‌توانند در مورد زندگی خود تأمل کنند. می‌توانند موقعیتی را تجربه کنند که در آن باید به موقعیت‌های پرخطر پاسخ دهند، به شایستگی خود و همکاری‌شان اعتماد کنند، به عنوان یک تیم با هم کار کنند، اختلاف نظر را حل کنند و هم محدودیت‌های زمانی و هم عواقب عدم سرعت کافی در کار را مدیریت کنند

03

برای تعیین اینکه آیا یک روایت داستانی یا یک سناریوی واقعی بیمار مناسب‌تر است، به اهداف یادگیری مراجعه کنید. سناریوهای بالینی واقع‌گرایانه ممکن است باعث شود شرکت‌کنندگان بیشتر در «درمان» بیمار خود سرمایه‌گذاری کنند و آشکار شدن گام‌به‌گام سرنخ‌ها، روند تشخیصی را منعکس می‌کند.



01

معماهای ذهنی و فیزیکی

معماهای ذهنی بازیکن را وادار به تفکر انتقادی، مرتبط کردن یا رمزگشایی سرنخ‌ها با استفاده از توانایی‌های تفکر و منطق می‌کنند. معماهای فیزیکی نیاز به دستکاری مصنوعات از دنیای واقعی برای تکمیل کار و دریافت پاداش دارند. معمولاً این معماها با هم و به صورت ترکیبی استفاده می‌شوند تا یک تجربه چالش‌برانگیز و جالب برای کاربر ارائه دهند.

02

طراحی معماها

متناسب با اهداف یادگیری تنظیم شوند.
دستورالعمل‌ها/راهنماها: تجربیات خوب، دستورالعمل‌ها و قوانین واضح و مشخصی برای راهنمایی بازیکنان دارند.
سرنخ‌ها/نکات: اتاق‌های فرار به سختی معروف هستند. مطمئن شوید که سرنخ‌ها در دسترس هستند و روش ارائه این سرنخ‌ها به شرکت کنندگان در بازی، غوطه‌وری بازیکن را مختل نمی‌کند.

برای حل معماها و چالش‌ها، می‌توان یک مسیر خطی، یک مسیر باز یا یک مسیر چندخطی در نظر گرفت. در یک طراحی خطی، معماها باید از یک ترتیب پیروی کنند، که در آن حل یک معما به معمای دیگری منجر می‌شود و به همین ترتیب تا حل نهایی. این ساختار بازی به عنوان ساده‌ترین راه برای بسط و حل شدن توسط شرکت‌کنندگان در نظر گرفته می‌شود. در مقابل، در یک مسیر باز، معماها را می‌توان به هر ترتیبی حل کرد، معمولاً معمای نهایی (متا-پازل) فقط پس از حل شدن همه معماهای دیگر قابل حل است هیچ نشانه روشنی از محل شروع بازی وجود ندارد، این می‌تواند تجربه را برای شرکت‌کنندگان دشوارتر کند. در نهایت، مسیر چندخطی شامل مجموعه‌ای از معماها با مسیرهای خطی است که می‌توان به صورت موازی روی آنها کار کرد و در این نوع معما، چندین مسیر برای رسیدن به راه‌حل نهایی وجود دارد

اجرا و تسهیل اتاق فرار



ساخت یک طرح اولیه

یک طرح اولیه برای تجسم تمام چالش‌ها و معماها و نحوه ارتباط آنها با یکدیگر و اینکه چه نوع سرنخی باید در هر فعالیت کشف شود، ایجاد شود.

تمام مواد و منابعی که در فعالیت استفاده می‌شوند فهرست شوند.
در نهایت، قبل از اجرای اتاق فرار، سازندگان باید تمام معماها و دستورالعمل‌ها را دوباره بررسی و اصلاح کنند.
قوانین و مرزها را تعیین کند و محدودیت زمانی برای تکمیل موفقیت‌آمیز را تعیین کند

صحنه را آماده کنید

از نمایش و صحنه‌آرایی برای زیباسازی فضا تا شرکت‌کنندگان را در این تجربه غرق کنید فضای کافی برای تجربه بازی را تضمین کنید و حرکت در آن راحت باشد. محیط باید تا حد امکان منعکس‌کننده موضوع باشد.

توسعه‌دهندگان می‌توانند کاملاً مانند یک نمایش تئاتر، «صحنه خود را طراحی کنند» و محیطی غنی با وسایل، بازیگران یا سایر مواد پشتیبان ایجاد کنند تا از درگیر شدن بازیکنان در تجربه اطمینان حاصل شود.

برنامه‌ریزی برای اجرای آزمایشی دریافت فیدبک، تامل و تنظیم مجدد

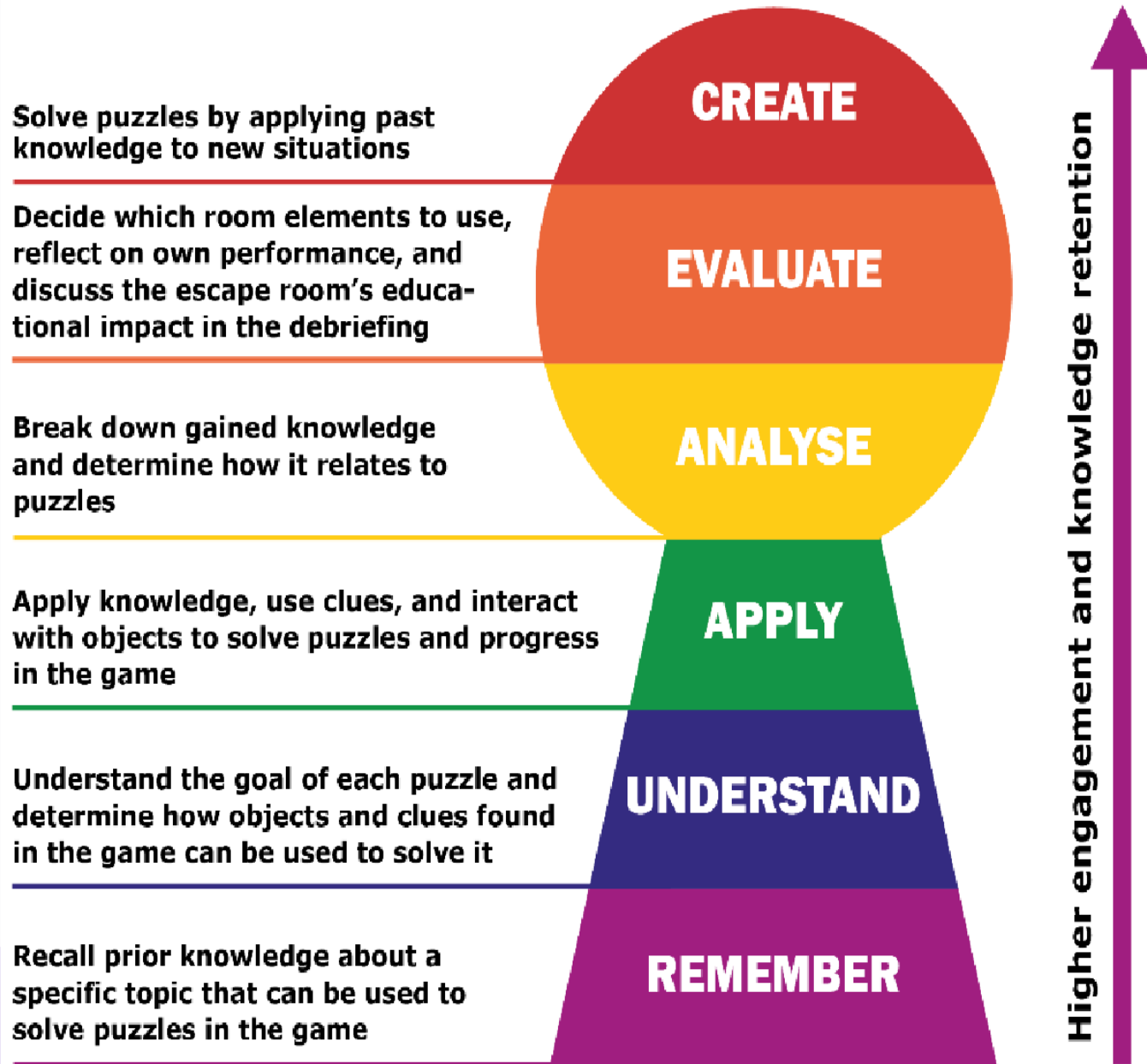


با توجه به پیچیدگی یک فعالیت اتاق فرار، آزمایش، سطح دشواری و ارتباط آن با اهداف یادگیری مهم است. شرکت‌کنندگانی را پیدا کنید که از برنامه‌ریزی شما اطلاعی ندارند، اما مهارت‌های مشابهی با یادگیرندگان شما دارند تا اتاق فرار خود را آزمایش کنید. پیشرفت آنها را زیر نظر داشته باشید، بازخورد آنها را جویا شوید و اتاق فرار خود را بر اساس این نتایج تنظیم کنید.

فیدبک و تامل و تنظیم مجدد

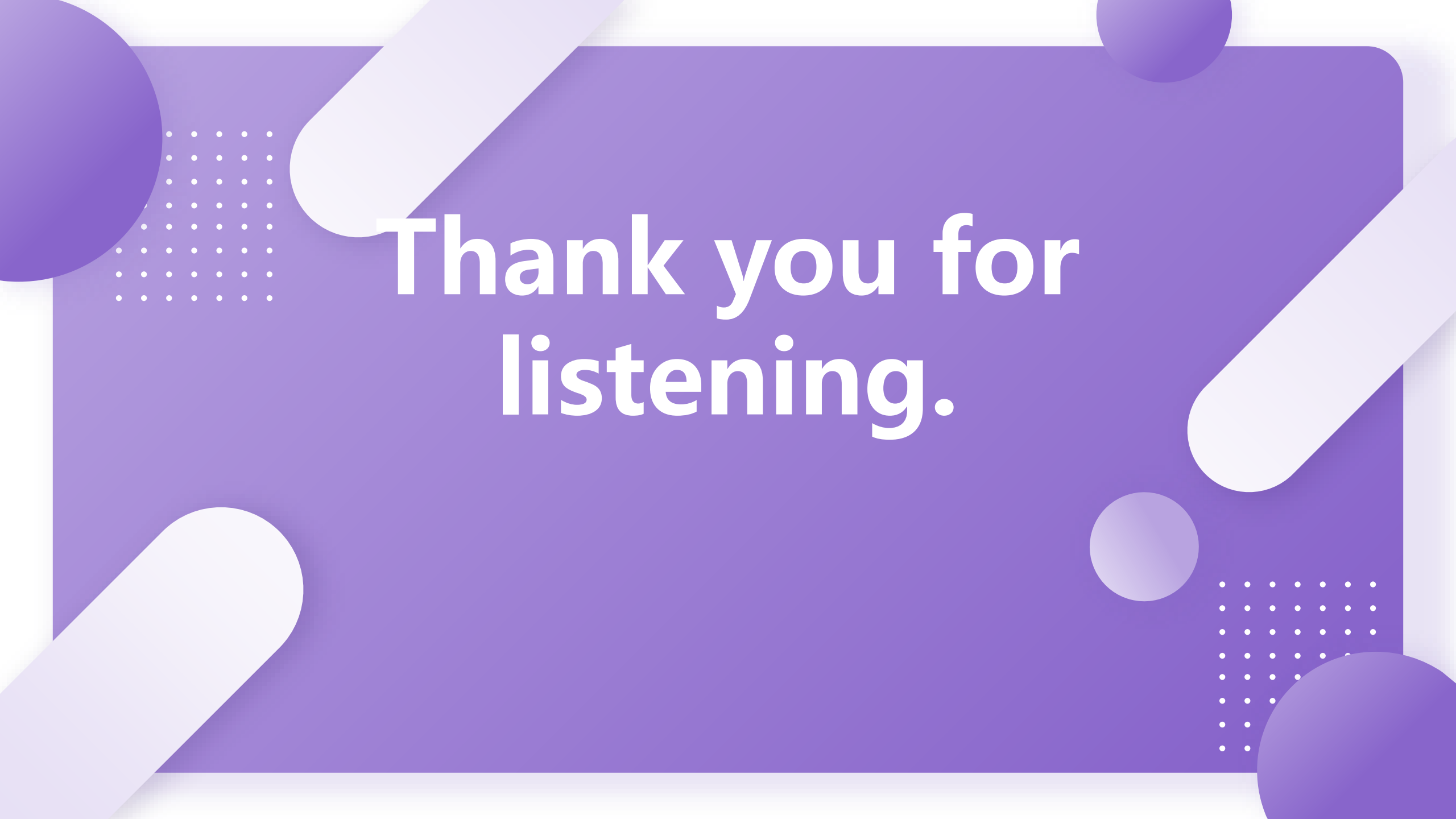


با شرکت‌کنندگان در مورد دیدگاه‌ها و تجربیاتشان در تعامل با بازی صحبت کنید. به شرکت‌کنندگان اجازه دهید احساسات تشدید شده خود را ابراز و خنثی کنند. از سوالات باز برای ایجاد گفتگو استفاده کنید، مانند: «در مورد چگونگی واگذاری وظایف به من بگویید. چه چیزی خوب پیش رفت؟» و «چه کاری را متفاوت انجام می‌دادید؟» سرعت پیشرفت تیم را زیر نظر داشته باشید تا مشخص شود که آیا وظایف خیلی آسان یا خیلی مبهم هستند یا خیر، و در صورت نیاز آنها را اصلاح کنید. تنظیم مجدد: یک برگه تنظیم مجدد ایجاد کنید. فهرستی از تمام پازل‌ها/معمایا و اهداف دشوار درون بازی که باید قبل از انجام مجدد، بررسی شوند تا از صحت وضعیت آنها اطمینان حاصل شود، تهیه کنید.



اتاق فرار همچنین می‌توانند در چارچوب اصلاح‌شده طبقه‌بندی بلوم هر شش دسته فرآیندهای شناختی را شامل «به‌خاطر سپردن»، «فهمیدن»، «به‌کار بردن»، «تحلیل کردن»، «ارزیابی کردن» و «خلق کردن» را در بر می‌گیرند.





**Thank you for
listening.**