

Ю. В. КНЯЗЕВА, М. Н. ВАСИЛЕВИЧ

Беларусь, Гродно, ГрГМУ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ESCAPE ROOM КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ У БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ ВУЗОВ

Цифровая трансформация общества и экономики предъявляет новые требования к профессиональным навыкам выпускников вузов. Недостаток цифровых компетенций, таких как умение работать с информацией, использовать цифровые инструменты, критически мыслить в цифровом пространстве и создавать цифровой контент, может стать серьезным препятствием для успешной карьеры. В связи с этим образовательные учреждения сталкиваются с задачей поиска эффективных методов обучения, способных не только передавать знания, но и развивать практические навыки.

Традиционные формы обучения, такие как лекции и семинары, не всегда обеспечивают достаточный уровень вовлеченности студентов и не всегда способствуют развитию практических навыков. В этом контексте образовательные *Escape Room*, сочетающие в себе элементы игры, обучения и цифровых технологий, представляют собой перспективный инструмент для развития цифровых компетенций.

Исследования в области образовательных технологий подтверждают эффективность игровых методов обучения. *Escape Room*, изначально возникшие как форма развлечения, успешно интегрируются в образовательный процесс [1]. Они позволяют создать иммерсивную среду, в которой студенты активно вовлечены в процесс обучения, что способствует лучшему усвоению материала и развитию критического мышления.

В последние годы все больше внимания уделяется развитию цифровых компетенций в высшем образовании. Работы многих исследователей подчеркивают необходимость внедрения новых педагогических подходов, направленных на формирование цифровой грамотности. Однако многие существующие методы обучения, основанные на традиционных форматах, часто оказываются недостаточно эффективными.

Образовательная *Escape Room* – это игровой формат, в котором участникам предлагается решить ряд задач и головоломок, чтобы «выйти» из комнаты (реальной или виртуальной) за отведенное время. В контексте образования эти задачи интегрированы в учебный материал и направлены на развитие определенных навыков.

Ключевыми особенностями *Escape Room* являются:

1. *Интерактивность и вовлеченность*: участники активно взаимодействуют с игровым пространством и друг с другом, что обеспечивает высокую степень вовлеченности в учебный процесс.

2. *Командная работа*: задачи *Escape Room* требуют коллективного решения, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

3. *Практическое применение знаний*: студенты применяют полученные знания и навыки для решения конкретных задач, что способствует их более глубокому усвоению.

4. *Мотивация*: игровой формат создает дополнительную мотивацию к обучению и повышает интерес к изучаемому предмету.

5. *Цифровые Технологии*: *Escape Room* часто используют цифровые инструменты, такие как онлайн-платформы, QR-коды, мобильные приложения и т. д., что способствует развитию цифровых компетенций.

Интеграция *Escape Room* в учебный процесс позволяет достичь следующих целей в развитии цифровых компетенций:

- развитие навыков поиска и анализа информации: задачи *Escape Room* часто требуют поиска информации в цифровых источниках, что развивает умение эффективно использовать поисковые системы и критически оценивать найденные данные;

- развитие навыков работы с цифровыми инструментами: в ходе игры студенты используют различные цифровые инструменты, такие как онлайн-калькуляторы, редакторы изображений, платформы для совместной работы, что способствует освоению этих инструментов;

- развитие навыков цифрового творчества и содержания: некоторые задачи могут потребовать создания цифрового контента, такого как презентации, видеоролики или инфографики, что развивает умение генерировать и эффективно передавать информацию в цифровом формате;

- развитие критического мышления в цифровом пространстве: *Escape Room* требует от студентов анализировать информацию, выявлять закономерности и принимать решения, что способствует развитию критического мышления в цифровом контексте;

- развитие навыков безопасного использования цифровых технологий: в некоторых сценариях *Escape Room* можно интегрировать задания, направленные на понимание основных правил кибербезопасности и защиты персональных данных;

- повышение цифровой грамотности в целом: систематическое использование *Escape Room* в учебном процессе способствует формированию комплексной цифровой грамотности, необходимой для успешной профессиональной деятельности в современном мире.

Для эффективной интеграции *Escape Room* в учебный процесс преподавателям следует придерживаться следующих рекомендаций:

1. Определение целей обучения: четко сформулируйте, какие цифровые компетенции вы хотите развить у студентов с помощью *Escape Room*.
2. Разработка сценария: разработайте сценарий *Escape Room*, который будет соответствовать целям обучения и уровню подготовки студентов.
3. Выбор платформы: Выберите подходящую платформу для проведения *Escape Room* (реальная или виртуальная). Учитывайте доступность необходимых инструментов и ресурсов.
4. Интеграция учебного материала: интегрируйте учебный материал в задачи *Escape Room* таким образом, чтобы его применение способствовало достижению учебных целей.
5. Обеспечение технической поддержки: обеспечьте необходимую техническую поддержку для студентов во время проведения *Escape Room*.
6. Оценка результатов: разработайте систему оценки результатов участия студентов в *Escape Room*, которая будет учитывать не только успешность прохождения, но и приобретенные знания и навыки.
7. Рефлексия: проведите рефлекссию со студентами после прохождения *Escape Room*, обсудите возникшие сложности и успешные стратегии.

Образовательные *Escape Room* обладают значительным потенциалом для развития цифровых компетенций у будущих специалистов. Игровой формат, интерактивность и возможность практического применения знаний делают этот инструмент эффективным дополнением к традиционным методам обучения.

Дальнейшие исследования в этой области могут быть направлены на:

- разработку новых методик интеграции *Escape Room* в различные образовательные программы;
- оценку долгосрочного влияния использования *Escape Room* на развитие цифровых компетенций;
- адаптацию *Escape Room* к потребностям различных групп студентов.

Таким образом, использование образовательных *Escape Room* в высшем образовании является перспективным направлением для повышения цифровой грамотности и подготовки конкурентоспособных специалистов, готовых к вызовам цифровой эпохи.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Nicholson, S. A recipe for meaningful gamification. *Game-Based Learning* / S. Nicholson. – URL: <https://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf> (date of access: 15.01.2025).