

Sara Burchert\*

## Uciekając od rutyny: model escape room jako innowacyjne narzędzie dydaktyczne w naukach społecznych

### Escaping the Routine: The Escape Room Model as an Innovative Teaching Tool in the Social Sciences

STUDIA I ANALIZY

**Słowa kluczowe:** dydaktyka, innowacje dydaktyczne, edukacja, edukacyjne escape roomy, narzędzia dydaktyczne

**Key words:** didactics, educational innovations, education, educational escape rooms, didactic tools

**Abstrakt:** W artykule podjęta została analiza wykorzystania modelu escape roomów jako narzędzia dydaktycznego w naukach społecznych. Formuła ta zostaje umiejscowiona w perspektywie współczesnych teorii uczenia się oraz stosowanych praktyk edukacyjnych w szkolnictwie wyższym. Artykuł ma na celu przedstawienie przeglądu koncepcji teoretycznych, w ramach których projektuje się edukacyjne pokoje zagadek, odnosząc się do paradygmatów uczenia się poprzez doświadczenie i współdziałanie, uczenia przez porażkę, a także paradygmat grywalizacji i edutainmentu. Celem wdrożenia escape roomów w plany dydaktyczne jest wzmocnienie kompetencji krytycznego myślenia, zapamiętywania, motywacji i inicjatywy, a także umożliwienie efektywnego transferu wiedzy. Podstawowym zadaniem przygotowanego artykułu jest zarysowanie perspektywy konceptualno-teoretycznej dla wykorzystania escape roomów w dydaktyce nauk społecznych.

**Abstract:** This article analyses the use of the escape room model as a didactic tool within the social sciences. The escape room format is situated within the perspective of

\* ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5836-2141>; dr, adiunktka, Katedra Teorii Polityki i Myśli Politycznej, Wydział Nauk Politycznych i Studiów Międzynarodowych Uniwersytetu Warszawskiego. E-mail: sara.burchert@gmail.com.

*contemporary learning theories and educational practices in higher education. The aim of the article is to present an overview of the theoretical concepts that underpin the design of educational puzzle rooms, with reference to paradigms such as experiential and collaborative learning, learning through failure, as well as gamification and edutainment. The implementation of escape rooms in teaching plans is intended to enhance competences such as critical thinking, retention, motivation, and initiative, while also enabling effective knowledge transfer. The primary objective of the article is to outline a conceptual and theoretical framework for the use of escape rooms in the didactics of the social sciences.*

## Wprowadzenie

Współczesność stawia przed dydaktykami szereg wyzwań w zakresie tego: jak uczyć, żeby studenci nie tylko słuchali, ale też rozumieli i potrafili wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce. Badania pokazują, że ponad osiemdziesiąt procent studentów zauważa, że korzystanie z TikToka znacząco wpływa na ich skupienie, a także wywołuje rozproszenie podczas nauki<sup>1</sup>. Badania wykazują również, że wraz ze wzrostem korzystania w celach rozrywkowych z krótkich form video – akademickie osiągnięcia sukcesywnie spadają<sup>2</sup>. Już przed dominacją krótkich form i dużych modeli językowych zauważano, że natychmiastowy dostęp do informacji zwiększa świadomość tego gdzie szukać, natomiast sprzyja zapominaniu faktycznych informacji<sup>3</sup>. W tym kontekście Nicholas Carr pisał o patchworkowym charakterze treści dostępnych w internecie, które mechanizują nasze procesy myślenia i eksploracji<sup>4</sup>. W kolejnych badaniach potwierdzone zostają również hipotezy o tym, że wykorzystywanie narzędzi AI zmniejsza zdolność do krytycznego myślenia<sup>5</sup>. Niezależnie od dalszego rozwinięcia badań nad sztuczną inteligencją, dużymi modelami językowymi i wpływem social mediów, fragmentaryzujących rzeczywistość i nasze możliwości koncentracji na dłuższych i bardziej wymagających zadaniach, faktem jest, że współczesna nauka, a zwłaszcza dydaktyka, musi mierzyć się z wyzwaniami

<sup>1</sup> M. Alfatih, N. Nashwandra, N. Nugraha, A. Banyubasa, G. Simangunsong, I. Barus, A. Fami, *The Influence Of Tiktok Short-Form Videos On Attention Span And Study Habits Of Students In College Of Vocational Studies Ipb University*, «Edutech» 2024, vol. 23, nr 2.

<sup>2</sup> M. Asif, S. Kazi, *Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and Its Relationship with Academic Performance*, «International Journal of Science and Research» 2024, vol. 13, nr 4, s. 1877–1883.

<sup>3</sup> B. Sparrow, J. Liu, D. Wegner, *Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips*, «Science» 2011, vol. 333.

<sup>4</sup> N. Carr, *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.

<sup>5</sup> M. Gerlich, *AI Tools in Society: Impacts on Cognitive Offloading and the Future of Critical Thinking*, «Societies» 2025, vol. 15(1), iss. 6, s. 24.

otaczającej ją i zmieniającej się rzeczywistości. Jedną z odpowiedzi, opartą na rozwiniętych już paradygmatach i teoriach naukowych, jest wprowadzenie formuły escape roomów do repertuaru narzędzi dydaktycznych.

## Zakotwiczenie formuły escape roomów w paradygmatach teoretycznych

Escape roomy pojawiły się w edukacji dzięki oddolnym działaniom dydaktyków, zainspirowanych zainteresowaniem studentów i uczniów tą formą rozrywki, stąd też tak naprawdę teoria, która następnie wspiera i podbudowuje ich idee jest dookreślana na podstawie istniejących już rozwiązań, w analogii do innego rodzaju elementów grywalizacji i symulacji, wykorzystywanych na uczelniach od lat. Główne cele escape roomów w edukacji mają mieć charakter edukacyjny, to oznacza, że wygraną w perspektywie dydaktycznej jest przyswojenie wiedzy, zdobycie kompetencji i umiejętności, a nie tylko *ucieczka*, czy samo w sobie rozwiązanie zagadek (*puzzle*). W tym kontekście struktura narracyjna escape roomu oraz fabuła rozgrywki musi być koherentna i odpowiadać zamierzeniom dydaktycznym<sup>6</sup>. Warto podkreślić, że element ucieczki również przestał być kluczowy, dydaktyczne escape roomy przybierają aktualnie rozmaite formy.

Do najważniejszych podstaw teoretycznych funkcjonalności escape roomów w procesie dydaktycznym należą: uczenie się oparte na grach (*game-based learning*), uczenie się osadzone w kontekście (*situated learning theory*), wykorzystanie strefy najbliższego rozwoju (*zone of proximal development*), teorii autodeterminacji (*self-determination theory*). Podkreślenia wymagają cechy charakterystyczne, takie jak: teoria multimodalności w edukacji, zespołowego uczenia się i eksperymentalnego uczenia się. Wreszcie pojawiają się też propozycje łączące te podejścia w ramę *Out of the Box learning*<sup>7</sup>, słowem – wychodzimy nie tylko z wyobrażonego, zaprojektowanego pokoju, ale też z pudełka, a uciekając od rutynowych form przekazywania wiedzy czynimy doświadczenie spektakularnym, a więc sama innowacyjność pomysłu może mieć korzystny wpływ na zapamiętywanie.

---

<sup>6</sup> A. Veldkamp, L. van de Grint, M.P.J. Knippels, W.R. van Joolingen, *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, «Educational Research Review» 2020, vol. 31.

<sup>7</sup> T. Sidekierskienė, R. Damaševičius, *Out-of-the-Box Learning: Digital Escape Rooms as a Metaphor for Breaking Down Barriers in STEM Education*, «Sustainability» 2023, vol. 15, nr 5, s. 6.

Odwołując się do klasycznej koncepcji gamifikacji i uczenia się przez gry Karla Kappa możemy wylistować szereg elementów, które mają znaczenie przy wykorzystywaniu tego rodzaju metod w edukacji. Jednym z kluczowych czynników jest motywacja: choć może się wydawać, że w przypadku grywalizacji pojawia się przede wszystkim zewnętrzny czynnik motywacyjny (ocena, nagroda), to zaangażowanie w wykonywanie zadania, wykorzystanie autonomii oraz kompetencji, a także feedback, który odnosi się przede wszystkim do kategorii czynionego postępu, mogą zwiększać motywację wewnętrzną do zgłębiania wiedzy w danym zakresie i aktywnego uczestnictwa w procesie zespołowego rozwiązywania problemu<sup>8</sup>. Elementy gamifikacji pozytywnie wpływają również na zaspokajanie potrzeby przynależności.

Kolejną ważną kwestią jest scenariuszowość elementów gier, występowanie awatarów i perspektyw, które w tej formule mogą być oderwane od osobistych doświadczeń studenta, a także jego tożsamości. Dzięki przybieraniu ról pojawia się też umiejętność przyjęcia zupełnie innej perspektywy. Awatary wzmacniają tożsamość w ramach gry, ale też zwiększają zaangażowanie i odpowiedzialność, immersję i empatię, a tym samym pogłębiają refleksyjność. Awatary zapośredniczą też doświadczenia porażek, dzięki czemu wzmacnia się chęć eksploracji i redukuje lęk<sup>9</sup>.

W tym sensie escape room stanowi hybrydową strukturę dydaktyczną, w której równolegle uruchamiane i rozwijane są elementy poznawcze, społeczne i motywacyjne. Nie projektujemy więc samego escape roomu, a całe środowisko edukacyjne (*learning environment*)<sup>10</sup>. Skuteczność tego narzędzia nie wynika addytywnie, a emergentnie, z współdziałania wielu teorii uczenia się i umiejscowienia zaprojektowanej architektury dydaktycznej na styku wielu ugruntowanych teorii uczenia się.

W dobie rozproszonej uwagi escape room odpowiada na potrzeby wzmacniania koncentracji, wprowadzając elementy celowości podejmowanych działań, rywalizacji (z samym narzędziem, z grupą konkurencyjną, z czasem, z zaprojektowanym przeciwnikiem), wzmagając ciągłość poznawczą. Wykorzystanie takich narzędzi umożliwi studentom nie tylko zachowanie jednego problemu w pamięci roboczej, ale też integrację informacji rozłożonych w czasie i przestrzeni.

Ten poziom meta rywalizacji w celu rozbrojenia samego narzędzia, a więc osiągnięcia zwycięstwa w kategoriach gry: pokonując kolejne zagadki, zdo-

<sup>8</sup> K.M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco 2012, s. 51–63, 93–97.

<sup>9</sup> Tamże, s. 98–100.

<sup>10</sup> A. Veldkamp i in., *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, «Educational Research Review» 2020, vol. 31.

bywając klucze, szyfry, układając przygotowane puzzle, studenci rywalizują, wykorzystując swoje zdolności poznawcze oraz społeczne, z samym narzędziem. Rozbrajając mechanikę gry, skupiając się na wykorzystaniu przygotowanych artefaktów, manipulowaniu przedmiotami, fizycznymi lub cyfrowymi mechanizmami, to narzędzie staje się medium umożliwiającym uczenie się, rekonfigurując sposoby poznania i interakcji z materiałem dydaktycznym<sup>11</sup>. W tego rodzaju escape roomach prowadzący często skupiają się na tym, by przygotowane narzędzia same dostarczały informacji zwrotnej i automatyzowały rozgrywkę, narracja przyjmuje wówczas funkcję podtrzymującą, pomocniczą. Dzięki tej formie edukacyjny escape room przypomina w formie ten znany z branży rozrywkowej, stawiając na dużą samodzielność i autonomię graczy w ramach procesu poznania, co z kolei, jak wykazują badania, może przekładać się na lepszą retencję wiedzy i motywację do działania. Samo zadanie przygotowania autorskiego projektu escape roomu edukacyjnego przez studentów, umożliwiającego osiągnięcie określonych efektów kształcenia, można traktować jako sposób osiągnięcia kluczowej wiedzy, kompetencji i umiejętności<sup>12</sup>.

Dodatkowo tę formułę można wzbogacić o wymiar rywalizacyjny, wprowadzając grupy konkurujące ze sobą, a także element limitu czasowego, który może wzmacniać zaangażowanie w rozwiązywanie przygotowanych zagadek. W badaniach dostrzega się, że rywalizacja zwiększa motywację.

## **Escape room jako gra a struktura dydaktyczna: po co nam ER w naukach społecznych?**

Podkreślenia wymaga, że koncepcja uatrakcyjniania procesu edukacyjnego nie może rozchodzić się z faktycznym osiąganiem efektów kształcenia. Tworzenie pokojów zagadek dla samej idei urozmaicenia, bez przemyślanej strategii osiągania kolejnych szczebli edukacyjnych, staje się więc sztuką dla sztuki. Współczesne narzędzia dydaktyczne umożliwiają wprowadzanie kolejnych innowacji, wszystkie one muszą być jednak podporządkowane budowaniu wiedzy, umiejętności i kompetencji, co najmniej tak samo efektywnie jak w tradycyjnym procesie dydaktycznym. Najwięcej danych świadczących o skuteczności wprowadzania escape roomów znajdziemy w naukach o zdrowiu, na

---

<sup>11</sup> A. Mirshahi, A. Khanipour-Kencha, S. Keyvanpour, M. Motlagh, "MORAD ESCAPE", a novel research-based escape room approach for evaluating research competencies of health professions students, «BMC Medical Education» 2025, vol. 25, nr 1.

<sup>12</sup> T. Sidekerskienė, R. Damaševicius, *Out-of-the-Box Learning...*, s. 7.

studiach medycznych, farmaceutycznych, czy pielęgniarskich<sup>13</sup>. Kolejne analizy zastosowania escape roomów, również w rzeczywistości wirtualnej, z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi, wykazują, że tego rodzaju dynamiczna forma dydaktyki znacząco zwiększa efekt immersji, zanurzenia i koncentracji oraz umożliwiają znacznie prostsze przeniesienie zdobytej wiedzy i zastosowanie jej w innych kontekstach<sup>14</sup>.

Wyróżnić można co najmniej trzy rodzaje escape roomów wykorzystywane w dydaktyce:

- 1) powtórkowe – pozwalające studentom na powtórzenie przekazywanego materiału w celu przygotowania się do egzaminu, utrwalenia zdobytej podczas kursu wiedzy. W tego rodzaju escape roomie kluczowe jest przywoływanie pojęć, definicji, zastosowanie schematów. Zwykle nie wymagają pogłębionej, rozbudowanej struktury fabularnej<sup>15</sup>;
- 2) kompetencyjne – escape roomy zorientowane na zdobycie określonych kompetencji, bardziej niż na przyswojeniu materiału i siatki pojęciowej, skupiają się na krytycznym myśleniu, rozpoznawaniu założeń, czy przygotowaniu argumentacji. W tego typu escape roomach częściej wykorzystuje się takie elementy jak: wcielanie się w określone role, zanurzenie w rozmaite konteksty sytuacyjne, krytyczna analiza materiałów<sup>16</sup>;
- 3) refleksyjne – bardzo często powiązane z uczeniem się przez porażki i tworzeniem magicznego kręgu, w ramach którego można popełniać błędy i się z nich uczyć. Celem jest nie tylko zdobycie wiedzy, ale też zbudowanie otwartości na błędy, gotowość do rewizji przekonań. Escape room oferuje bezpieczną przestrzeń, w ramach której można testować hipotezy, zmieniać strategię i próbować ponownie<sup>17</sup>.

Każdy z wymienionych rodzajów może być z powodzeniem zastosowany w naukach społecznych, choć wydaje się, że największe korzyści w dydaktyce na poziomie uniwersyteckim mogą przynieść escape roomy kompetencyjne i refleksyjne. W przypadku tych drugich można wykorzystać nie tylko samo

<sup>13</sup> N.J. Kakos, R.S. Lufler, B. Cyr, C. Zwirner, E. Hurley, C. Heinrich, A.B. Wilson, *Unlocking knowledge: a meta-analysis assessing the efficacy of educational escape rooms in health sciences education*, «Advances in Health Sciences Education» 2024, vol. 30, nr 3.

<sup>14</sup> A.M. Ho, *Unlocking Ideas: Using Escape Room Puzzles in a Cryptography Classroom*, «PRIMUS» 2018, vol. 28, nr 9, s. 835–847.

<sup>15</sup> J.A. LaPaglia, *Escape the Evil Professor! Escape Room Review Activity*, «Teaching of Psychology» 2020, vol. 47, nr 2, s. 141–146.

<sup>16</sup> H. Chen, A. Yohannes, N. Hung, *Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience*, «British Journal of Educational Technology» 2025, vol. 56, nr 3, s. 1170–1190.

<sup>17</sup> R.E. Rawlinson, N. Whitton, *Escape Rooms as Tools for Learning Through Failure*, «Electronic Journal of e-Learning» 2024, vol. 22, nr 4.

narzędzie, ale też budowanie escape roomu, jako sposób na większe przyswojenie wiedzy i nabycie umiejętności, zwłaszcza, że projektowanie autorskiego pokoju zagadek może zwiększać motywację studentów, a z drugiej strony wymaga licznych poprawek, zmian i dostosowywania, co jest doskonałą formą nauki.

Wykorzystanie formuły refleksyjnej odpowiada aktualnym trendom dydaktycznym, które wskazują na pozytywne aspekty uczenia się przez porażki<sup>18</sup>. Podkreślenia wymaga, że z psychologicznego punktu widzenia błędy mogą z jednej strony zachęcać do szukania kolejnych rozwiązań, kreatywności, wzmocnienia motywacji, z drugiej – wręcz przeciwnie – sprawiać, że motywacja będzie niższa, zmniejszy się zaangażowanie, zwłaszcza, gdy wystąpi element zagrożenia dla ego, o co nietrudno, biorąc pod uwagę aktualną, dominującą kulturę edukacyjną i skłonności nabyte również na wcześniejszych etapach edukacji. W związku z tym, tym bardziej niezbędne jest stworzenie bezpiecznej przestrzeni dla popełniania błędów. Tradycyjny system edukacji sprzyja utożsamianiu popełnianych błędów z uzyskiwaniem niskich ocen, a tym samym błędy kojarzą się studentom z barierami<sup>19</sup>. To wywołuje lęk przed popełnieniem błędu, tym samym bardzo często staje się przyczyną niepodjęcia wysiłków lub odkładania ich w czasie, zmniejsza inicjatywę<sup>20</sup>.

W odpowiedzi na dostrzegane problemy związane z tym, że popełnianie błędów zagraża naszemu ego i w rezultacie może obniżyć efekty kształcenia<sup>21</sup> projektowanie rozwiązań grywalizacyjnych, takich jak escape roomy, wydaje się być odpowiedzią na ten rodzaj zagrożeń, gdyż sama mechanika gry sprawia, że zagadka może być rozwiązywana aż do osiągnięcia pozytywnego rezultatu. Podobnie jak w przypadku gier komputerowych, łamigłówek, symulacji, mamy osiągnąć założony cel, ale przystępować do jego osiągnięcia możemy wielokrotnie i „porażki” są traktowane raczej jako element rozgrywki, a nie ostateczne fiasko<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> L. Eckstein, A. Finaret, L. Whitenack, *Teaching the Inevitable: Embracing a Pedagogy of Failure*, «Teaching and Learning Inquiry» 2023, vol. 11.

<sup>19</sup> M. Dogaru, O. Pisciã, J. Vașcu, *Ensuring quality inclusive and equitable education by increasing emotional intelligence through positive attitudes in students' learning from mistakes*, «Frontiers in Education» 2025, vol. 10.

<sup>20</sup> E. Deemer, H. Li, D. Mathis, A. Barr, *What if I fail? Examining the association between avoidance motivation and research career intentions*, «The Career Development Quarterly» 2025, vol. 73, iss. 2.

<sup>21</sup> L. Eskreis-Winkler, A. Fishbach, *Not Learning From Failure – the Greatest Failure of All*, «Psychological Science» 2019, vol. 30, s. 1733–1744.

<sup>22</sup> R. Rawlinson, N. Whitton, *Escape Rooms...*, s. 21.

## STAR Model – jak projektować escape roomy

Przydatnym narzędziem do konstruowania własnych edukacyjnych escape roomów jest model, który zaprojektowali Luca Botturi i Masiar Babazadeh. Badacze zwracają uwagę na nieliniowy charakter modelu, podkreślają współzależność wszystkich elementów gry.

**Rysunek 1.** Model STAR projektowania edukacyjnych escape roomów



Źródło: opracowanie na podstawie L. Botturi, M. Babazadeh, *Designing educational escape rooms: validating the Star Model*, «International Journal of Serious Games» 2020, vol. 7, nr 3.

Według autorów narracja jest centralnym elementem, który organizuje doświadczenie gry. To ona potrafi tchnąć życie w rozproszone elementy i uporządkować je w złożoną całość. Dobrze zaprojektowana narracja zwiększa immersyjność i zaangażowanie w rozgrywkę, odpowiada też za celowość całego przedsięwzięcia<sup>23</sup>. Tym samym, choć na pierwszym planie przy projektowaniu escape roomów mamy cele dydaktyczne, to w praktyce, by je osiągnąć, niezbędne jest dobranie odpowiedniej narracji, stanowiącej jedno z narzędzi do osiągnięcia naszych celów.

Flow gry to pojęcie, które w prostym tłumaczeniu oddaje się jako przepływ. Choć można użyć pojęcia struktura, wydaje się być zbyt usztywnione w kontekście elastyczności tego rodzaju gier i dużej roli płynności w zapośredniczeniu doświadczenia, jak i spodziewanych efektów. Do elementów odpowiadających za przepływ gry należy ustalanie kolejności proponowanych zagadek, schematów i przemyślanych wyborów, które mają nadawać rozgrywce sens, również

<sup>23</sup> L. Botturi, M. Babazadeh, *Designing educational escape rooms: validating the Star Model*, «International Journal of Serious Games» 2020, vol. 7, nr 3, s. 44.

sam podział na grupy, jego celowość, ustawienie rozgrywki jako kooperacyjnej bądź rywalizacyjnej, jest elementem odpowiadającym za flow<sup>24</sup>.

Autorzy, na potrzeby swojego modelu, wyróżniają trzy rodzaje zagadek:

1. poznawcze (kognitywne) – oparte na zdolności krytycznej analizy, myślenia, logicznych wyborów;
2. fizyczne – wymagające manipulowania przedmiotami, wykonywania określonych ruchów, wykorzystania rekwizytów;
3. metazagadki – wykorzystujące wszystkie elementy rozgrywki, integrujące całą strukturę gry, często odwołujące się również do narracji i zdobytych kodów<sup>25</sup>.

Dzięki optymalnemu doborowi zagadek ze wszystkich trzech płaszczyzn, wykorzystaniu odpowiadających narracji rekwizytów, wprowadzenia elementów zaskoczenia, a także przestrzeni na popełnianie błędów i podejmowanie kolejnych prób, jesteśmy w stanie utrzymać wysoki poziom zaangażowania i motywacji, który jest kluczowy, by edukacyjny escape room spełniał swoją funkcję dydaktyczną.

Narzędzia, czy też wyposażenie (*equipment*) mają dodatkowo budować grę. W tym przypadku narzędzia to elementy, które będą sprawiały, że nasza rozgrywka zacznie przypominać prawdziwy (rozrywkowy) escape room. Naszymi narzędziami mogą być łamigłówki do rozwiązania: puzzle, sudoku, krzyżówki, rozsypanki, przyporządkowania, hierarchizacje, wydruki dokumentów, listów, wspomnień, także spreparowanych, w zależności od tematyki escape roomu. Dodatkową wartość należy przypisać przygotowaniu elementów, które oddadzą ducha naszej narracji. W zależności od historii mogą to być: artefakty z danej epoki, szyfry, sejfy, wskazówki ukryte w specyficznej dla historii formie, fotografie (również stylizowane), wypisy z archiwów, akt<sup>26</sup>. Narzędzia mogą występować (i coraz częściej tak się dzieje) w formie zdigitalizowanej. W tym celu wykorzystuje się interaktywne mapy, kody QR prowadzące do kolejnych informacji (nagrań wideo, dokumentów), cyfrowe formy odliczania czasu. Stosunkowo rzadko wykorzystuje się narzędzia oparte o VR, natomiast formuły zagadek oparte o systemy sekwencyjne umożliwiają automatyzację rozgrywki (tym samym sprawiają, że błąd przestaje mieć tak duże znaczenie, bo staje się niewidzialny, jeśli ostatecznie konkretna zagadka zostanie rozwiązana, a problem przezwyciężony).

Sam proces uczenia się, kluczowy dla edukacyjnego escape roomu, wynika z odpowiedniej integracji wszystkich elementów rozgrywki. Dotyczy nie tylko efektów związanych z faktografią, ale też elementem kompetencyjnym, rów-

---

<sup>24</sup> Tamże, s. 45.

<sup>25</sup> Tamże.

<sup>26</sup> Tamże.

nież w zakresie umiejętności miękkich. W tym kontekście warto spojrzeć na to, w jakim otoczeniu umieszczony jest Star model – a mianowicie, że poza samą rozgrywką musimy brać pod uwagę jej uczestników, ewaluację przebiegu rozgrywki, odpowiednio przeprowadzony debriefing, a także lokalizować i minimalizować możliwe ograniczenia. Na co zwracają uwagę twórcy modelu w analizowaniu kontekstu? Na to jak dużą mamy grupę, czy jest ona względnie podobna do siebie, czy występują znaczące różnice w poziomie przyswojenia materiału, jakimi salami i artefaktami dysponujemy, czy jesteśmy w stanie uważnie śledzić grę i widzimy, w jakich momentach zachodzą oczekiwane przez nas procesy<sup>27</sup>. Kluczową rolę, nie tylko zdaniem autorów, ale szeroko podkreślaną w literaturze związanej z gamifikacją szerzej, czy specyficzniej projektowaniem edukacyjnych escape roomów, pełni debriefing, który pozwala: zaobserwować przez studentów, po odbytej rozgrywce, czego się dowiedzieli, co sprawiało im trudność, czy ich motywacja była względnie trwała, czy sekwencja zagadek odpowiadała ich poziomowi i zapewniała optymalne zaangażowanie w proces. Dzięki tym elementom prowadzący jest w stanie nie tylko zrozumieć co dała rozgrywka konkretnej grupie, ale również przemyśleć reorganizację i dostosowanie elementów do zaobserwowanych potrzeb.

## Wnioski

Nauki społeczne stanowią doskonały grunt do wprowadzania dydaktycznych innowacji, takich jak escape roomy. W dobie deep fake'ów i materiałów masowo generowanych przez sztuczną inteligencję, myślenie krytyczne staje się coraz cenniejszą umiejętnością, niezbędną do analizy sfery społecznej, w tym politycznej. Możliwość rozwijania tych kompetencji w sposób niestandardowy może przysłużyć się efektywnemu uzyskaniu założonych efektów kształcenia, dodatkowo stanowiąc formę urozmaicenia.

Jednocześnie innowacje tego rodzaju nie są wolne od ograniczeń. Trzeba pamiętać, że stanowią formę dodatku do tradycyjnej formuły edukacyjnej. Zaprojektowanie escape roomu edukacyjnego wymaga dużego nakładu pracy dydaktyka lub (najlepiej) całego zespołu. Stworzenie narracji, zaprojektowanie odpowiednich zagadek, przygotowanie rekwizytów jest nie tylko czaso-, ale i kosztochłonne, a nie wszystkie instytucje edukacyjne dysponują wystarczającymi zasobami, by zrealizować zamierzenia.

---

<sup>27</sup> Tamże, s. 46.

Zwraca się też uwagę, że bardzo trudno zweryfikować faktycznie zdobyte umiejętności, kompetencje, czy ogólniej, efekty uczenia się, ponieważ zwykłe ewaluacja wyników opiera się na bazie subiektywnych spostrzeżeń studentów. Tu wyjątkiem mogą być escape roomy powtórkowe, w których realizację efektów zdobycia określonej wiedzy można ocenić po zapamiętaniu i wykorzystaniu treści utrwalanych podczas gry edukacyjnej w porównaniu do tych, które się w escape roomie nie znalazły. Nie można uznać więc escape roomów, jako lepszej formy dydaktycznej, raczej jako inną, uzupełniającą, dodatkową możliwość w dydaktyce nauk społecznych, przy pomocy której można uzyskać dobre rezultaty, jednocześnie zwiększyć zaangażowanie.

## Bibliografia

- Alfatih M., Nashwandura N., Nugraha N., Banyubasa A., Simangunsong G., Barus I., Fami A., *The Influence Of Tiktok Short-Form Videos On Attention Span And Study Habits Of Students In College Of Vocational Studies Ipb University*, «Edutech» 2024, vol. 23, nr 2.
- Asif M., Kazi S., *Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and Its Relationship with Academic Performance*, «International Journal of Science and Research» 2024, vol. 13, nr 34.
- Botturi L., Babazadeh M., *Designing educational escape rooms: validating the Star Model*, «International Journal of Serious Games» 2020, vol. 7, nr 3.
- Carr N., *Płytki umysł. Jak internet wpływa na nasz mózg*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
- Chen H., Yohannes A., Hung N., *Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience*, «British Journal of Educational Technology» 2025, vol. 56, nr 3.
- Deemer E., Li H., Mathis D., Barr A., *What if I fail? Examining the association between avoidance motivation and research career intentions*, «The Career Development Quarterly» 2025, vol. 73, iss. 2.
- Dogaru M., Pisciă O., Vașcu J., *Ensuring quality inclusive and equitable education by increasing emotional intelligence through positive attitudes in students' learning from mistakes*, «Frontiers in Education» 2025, vol. 10.
- Eckstein L., Finaret A., Whitenack L., *Teaching the Inevitable: Embracing a Pedagogy of Failure*, «Teaching and Learning Inquiry» 2023, vol. 11.
- Eskreis-Winkler L., Fishbach A., *Not Learning From Failure – the Greatest Failure of All*, «Psychological Science» 2019, vol. 30.
- Gerlich M., *AI Tools in Society: Impacts on Cognitive Offloading and the Future of Critical Thinking*, «Societies» 2025, vol. 15(1), iss. 6.
- Ho A.M., *Unlocking Ideas: Using Escape Room Puzzles in a Cryptography Classroom*, «PRIMUS» 2018, vol. 28, nr 9.
- Kakos N.J., Lufler R.S., Cyr B., Zwirner C., Hurley E., Heinrich C., Wilson A.B., *Unlocking knowledge: a meta-analysis assessing the efficacy of educational escape rooms in health sciences education*, «Advances in Health Sciences Education» 2024, vol. 30, nr 3.
- Kapp K.M., *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco 2012.
- LaPaglia J.A., *Escape the Evil Professor! Escape Room Review Activity*, «Teaching of Psychology» 2020, vol. 47, nr 2.

- Mirshahi A., Khanipour-Kencha A., Keyvanpour S., Motlagh M., *"MORAD ESCAPE": a novel research-based escape room approach for evaluating research competencies of health professions students*, «BMC Medical Education» 2025, vol. 25, nr 1.
- Rawlinson R.E., Whitton N., *Escape Rooms as Tools for Learning Through Failure*, «Electronic Journal of e-Learning» 2024, vol. 22, nr 4.
- Sidekerskienė T., Damaševičius R., *Out-of-the-Box Learning: Digital Escape Rooms as a Metaphor for Breaking Down Barriers in STEM Education*, «Sustainability» 2023, vol. 15, nr 5.
- Sparrow B., Liu J., Wegner D., *Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips*, «Science» 2011, vol. 333.
- Veldkamp A., van de Grint L., Knippels M.-P. J., van Joolingen W.R., *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*, «Educational Research Review» 2020, vol. 31.