WS-9　　10月11日（日） 14:00-17:00

脱出ゲーム活用教育の実践と評価：楽しさだけで終わらないために

村岡千種（藤田医科大学）、淺田義和（自治医科大学）、長谷川仁美（昭和薬科大学）、古堅裕章（九州看護福祉大学）

脱出ゲーム（Escape Room、以下ER）を活用した教育は、学習者の動機づけに有用です。しかし、一方で教育手法として考えた場合は、設定された学修目標への到達を正しく「評価」できるか否かという観点が重要となります。今回は、短めのERを体験していただいた後、以下のような観点で議論を行います。

・ERのプログラム評価：医療における知識・技能・態度について、ERを通じて何らかの新しい「学び」が得られそうか

・ERと評価（1）：(a)で話題となった「学び」は、体験したERそのままで評価可能か

・ERと評価（2）：どのような評価方法であれば、今回のERで活用可能となるか

・ERと学修目標：そもそもどのような学修目標ならば、ERが評価として有効か

単にゲームとして「楽しい」だけでなく、教育手法の一つとしてERを扱う場合の利点や欠点、可能性や限界などを参加者の方々と整理できれば幸いです。

アソシエイトポイント：TL 0.25

対　象　ゲーム活用教育に興味がある人 - 医療者教育に興味がある人

定　員　32名