

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkozenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

[zapisz się](#)



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Edukacja](#)

Studenci poszerzają wiedzę medyczną

Śląski Uniwersytet Medyczny wprowadza nowatorską formę nauki, łącząc wiedzę medyczną z zabawą w wirtualnej rzeczywistości. Nowa gra edukacyjna w formie escape roomu przeniesie studentów do opuszczonego szpitala z lat 60. XX wieku, gdzie będą musieli rozwiązywać medyczne zagadki, aby wydostać się z pułapki.

"Mieszamy wiedzę medyczną, którą student zdobywa na Śląskim Uniwersytecie Medycznym z formą zabawy. Studenci wejdą w świat wirtualnej rzeczywistości po założeniu specjalnych gogli" - wyjaśnił podczas wtorkowej konferencji prasowej Przemysław Jędrusik z Centrum Kształcenia Zdalnego i Analiz Efektów Edukacyjnych.

Escape room to edukacyjna gra medyczna, która w atrakcyjny sposób przybliży świat medycyny. Studenci podczas gry mają za zadanie rozwiązać medyczne zagadki, aby wydostać się ze szpitala.

"Gra zabierze ich do opuszczonego, starego szpitala z 1969 r., który odzwierciedla tamte lata. Usłyszymy też klimatyczną muzykę, a przenosząc się do wykreowanego świata czujemy, że tam fizycznie jesteśmy" - podkreślił Jędrusik.

Żeby wydostać się z pułapki trzeba przejść przez pięć pomieszczeń prowadzących do wyjścia. Przygodę student zaczyna w pokoju zabiegowym, w którym wskazówki prowadzą do wyszukania i ułożenia elementów, których kolejność jest kodem do cyfrowego zamka drzwi. W pozostałych pomieszczeniach gracz ma za zadanie m.in. dopasować kości do szkieletu ludzkiego lub dopasować łacińskie nazwy elementów ciała.

"Szpital nie jest wzorowany na żadnym istniejącym szpitalu. Jest abstrakcyjnym tworem. Dopasowaliśmy go pod kątem przestrzeni, wyposażenia i realizacji zagadek" - zaznaczył specjalista.

Dodał również, że gra nie powinna być trudna dla studentów, którzy posiadają dobrą lub średnią wiedzę medyczną. Escape room jest wzorowany na horrorach i posiada drobne elementy zniszczonych przedmiotów, śladów krwi i kości. Natomiast gra nie ma elementów straszących użytkownika.

"Rozgrywka jest jednoosobowa, ale możemy włączać ją równolegle na wielu stanowiskach. Nie ma w niej rywalizacji czy współpracy" - powiedział Jędrusik.

Wirtualna gra wykorzystywana będzie podczas naukowych wydarzeniach oraz projektach "Road to SUM", w którym organizatorzy jeżdżą do liceów i prezentują możliwości uczelni.

"Projektowanie gry trwało dość szybko. Pomysł zrodził się w wakacje i staraliśmy się zdążyć na 1 października, czyli na dzisiaj. Około miesiąc intensywnej pracy zajęło nam zaprojektowanie escaperoomu" - podsumował Jędrusik.

Źródło: pap.pl

<http://laboratoria.net/edukacja/32284.html>

Informacje dnia: [Studenci poszerzają wiedzę medyczną Ponad 218 tys. studentów korzysta z mLegitymacji](#) [Psycholog o pomocy powodzianom](#) [Muzyka pomocna w leczeniu osób](#) [Kardiochirurgia zмага się z brakami kadrowymi](#) [Potrafimy zapędzić bakterie do roboty](#) [Studenci poszerzają wiedzę medyczną Ponad 218 tys. studentów korzysta z mLegitymacji](#) [Psycholog o pomocy powodzianom](#) [Muzyka pomocna w leczeniu osób](#) [Kardiochirurgia zмага się z brakami kadrowymi](#) [Potrafimy zapędzić bakterie do roboty](#)

Partnerzy