



Záchranářská mise

Trénink interních stavů formou hry

Jan Pospíchal, Univerzita Pardubice

Cíl interaktivní výukové hry

- Zvýšení zájmu o obor kardiologie u pregraduálních studentů
- Metoda escape room za účelem lepší efektivity
a **motivace studentů** pro studium ověřen např. autorem Manzano-León (2021)
- Herní mechanismus odzkoušen (firma Albi aj.)

Metoda escape room ve výuce

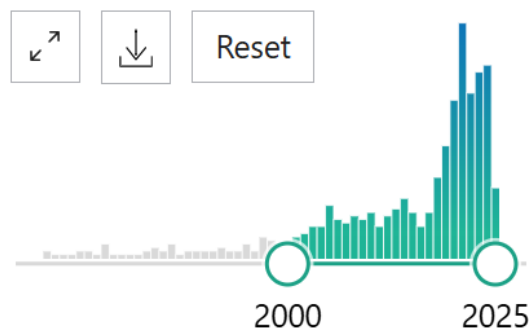
- Kombinuje prvky logických her, týmové spolupráce a řešení problémů v časově omezeném prostředí (Zormanová, 2022)

MY CUSTOM FILTERS 

438 results

Page 1 of 5

RESULTS BY YEAR



PUBLICATION DATE



Filters applied: Humans. [Clear all](#)



Twelve tips for creating an **escape room** activity for medical education.

1

Davis K, Lo HY, Lichliter R, Wallin K, Elegores G, Jacobson S, Doughty C.

Cite

Med Teach. 2022 Apr;44(4):366-371. doi: 10.1080/0142159X.2021.1909715. Epub 2021 Apr 19.

PMID: 33872114

Share

Escape room or **escape** box exercises can help healthcare teams develop and enhance team skills, as well as reinforce medical knowledge. ...We report 12 tips to effectively organize and develop an **escape room** or **escape** box activity for mult ...

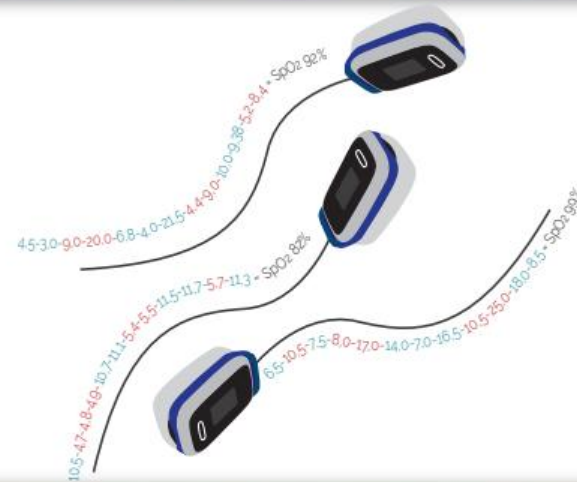
Karetní verze escape room

- Karetní úniková hra simulující 4 výjezdy záchranné služby s interními diagnózami.
- Edukativní a interaktivní forma učení a ověřování **znalostí** spolu s **šiframi** dostupnými pro širokou veřejnost.
- Nezbytné využití **týmového rozhodování**.
- Hráči (záchranáři/sestry) řeší situace podle scénářů inspirovaných reálnou praxí.
- Úkoly rozšířené o poslech zvuků, velké obrázky EKG, interaktivní formuláře – dostupné přes QR kódy.
- Flexibilní – lze hrát samostatně, ve dvojici nebo v týmu.

Typy karet

Příklad šifry
– znalostní

33 Vyšetření pacientky



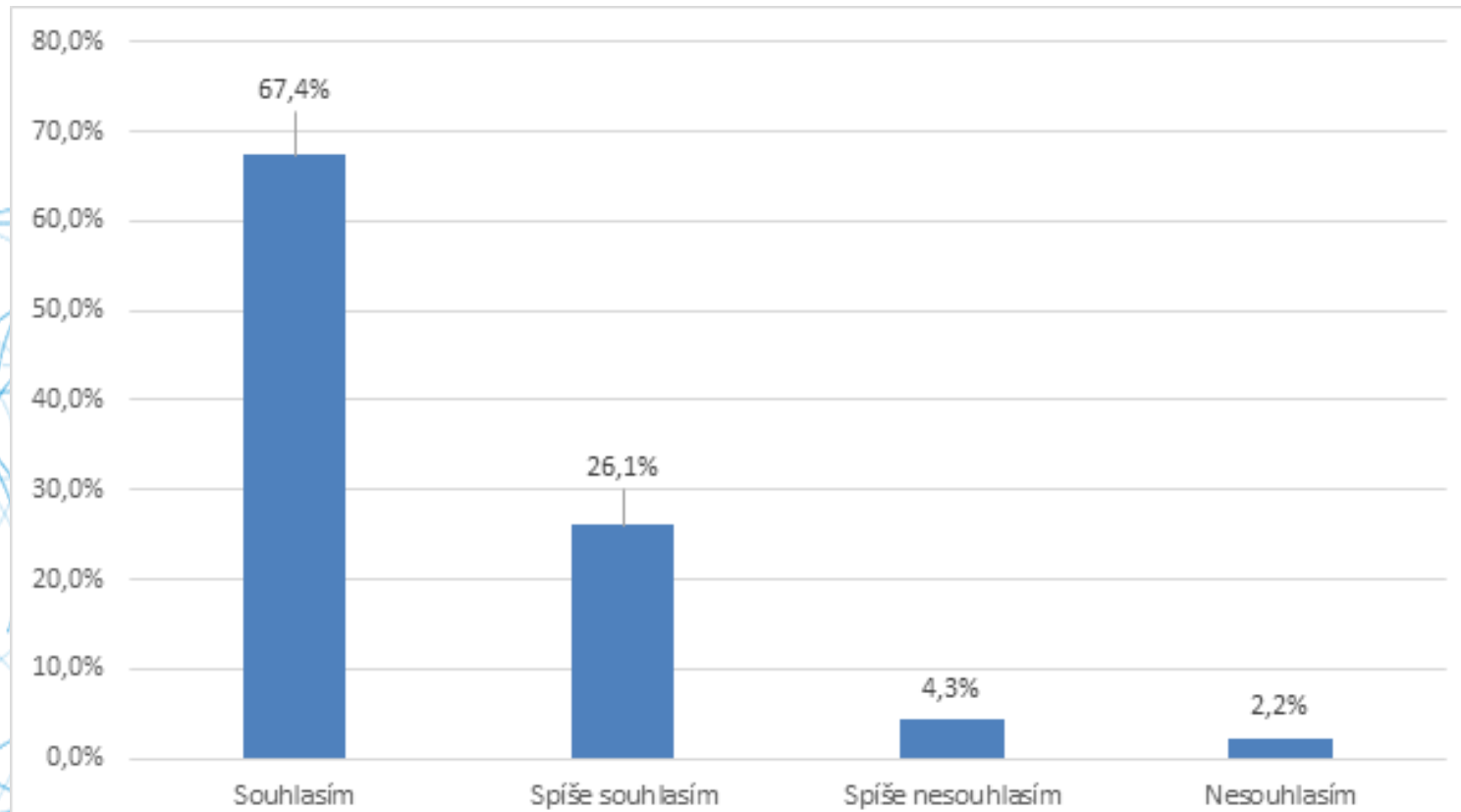
Pacientce chcete nasadit pulzní oxymetr.
Zjistěte, který měří správně. hodnoty PaCo2 a PaO2 jsou
v kPa. Pro zjištění AKTUÁLNÍ SATURACE pacientky je nutné
vybrat správný oxymetr, který uvádí hodnoty PaO2 i CO2
v referenčních mezích
(Pomlčky nejsou rozmezí)

Otočte tuto kartu

Ověření hry pilotáží

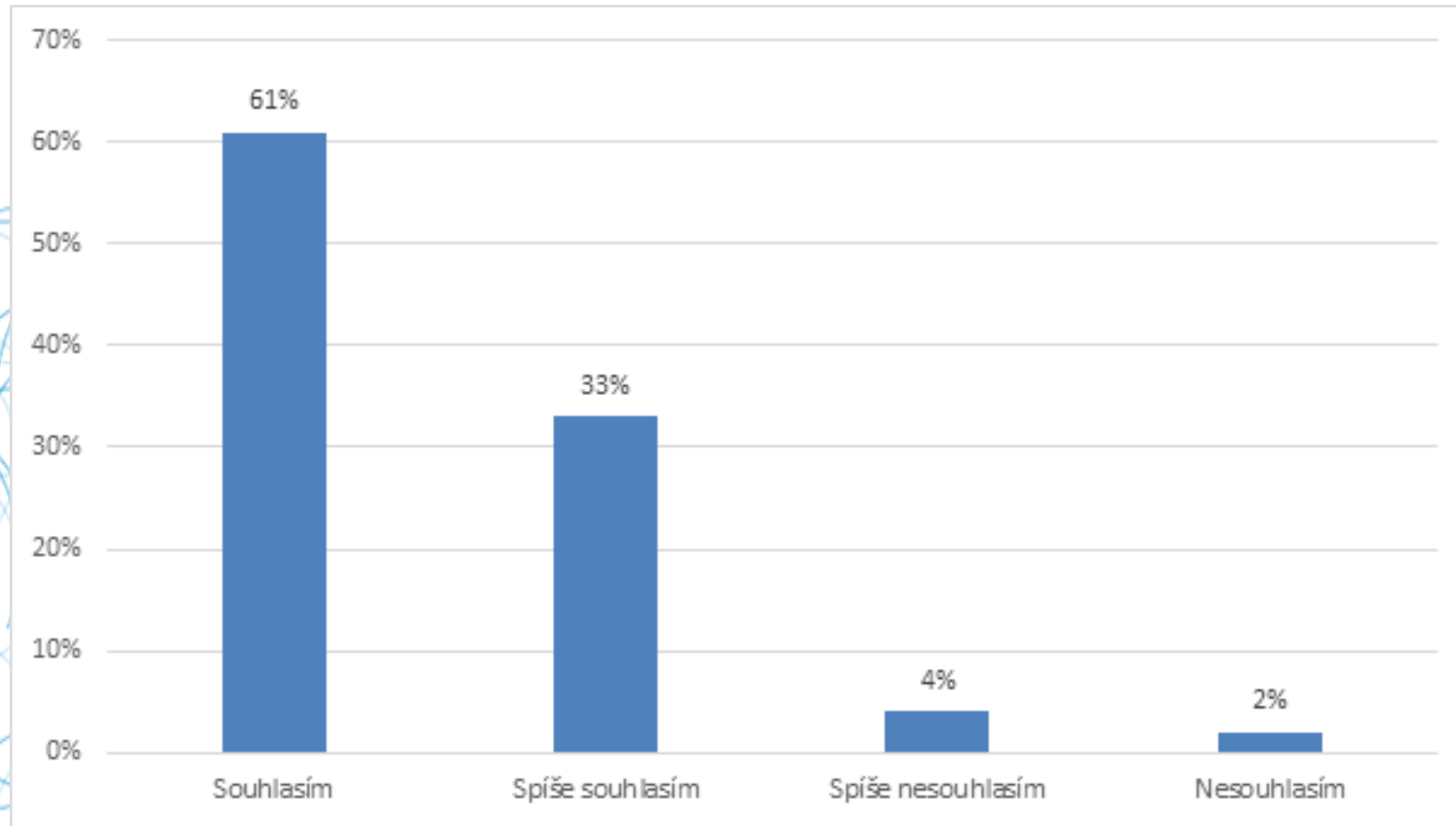
- Pilotáž proběhla na skupině 46 studentů závěrečného ročníku Zdravotnického záchranářství v prosinci 2024.
- Průměrná délka hry ve 4 členné skupině byla 60 minut.
- Pretest a posttest na znalosti nutné k vyřešení znalostních otázek.
- Další sada otázek na subjektivní hodnocení hry převzata od Eukel (2017).

Vnímání hry



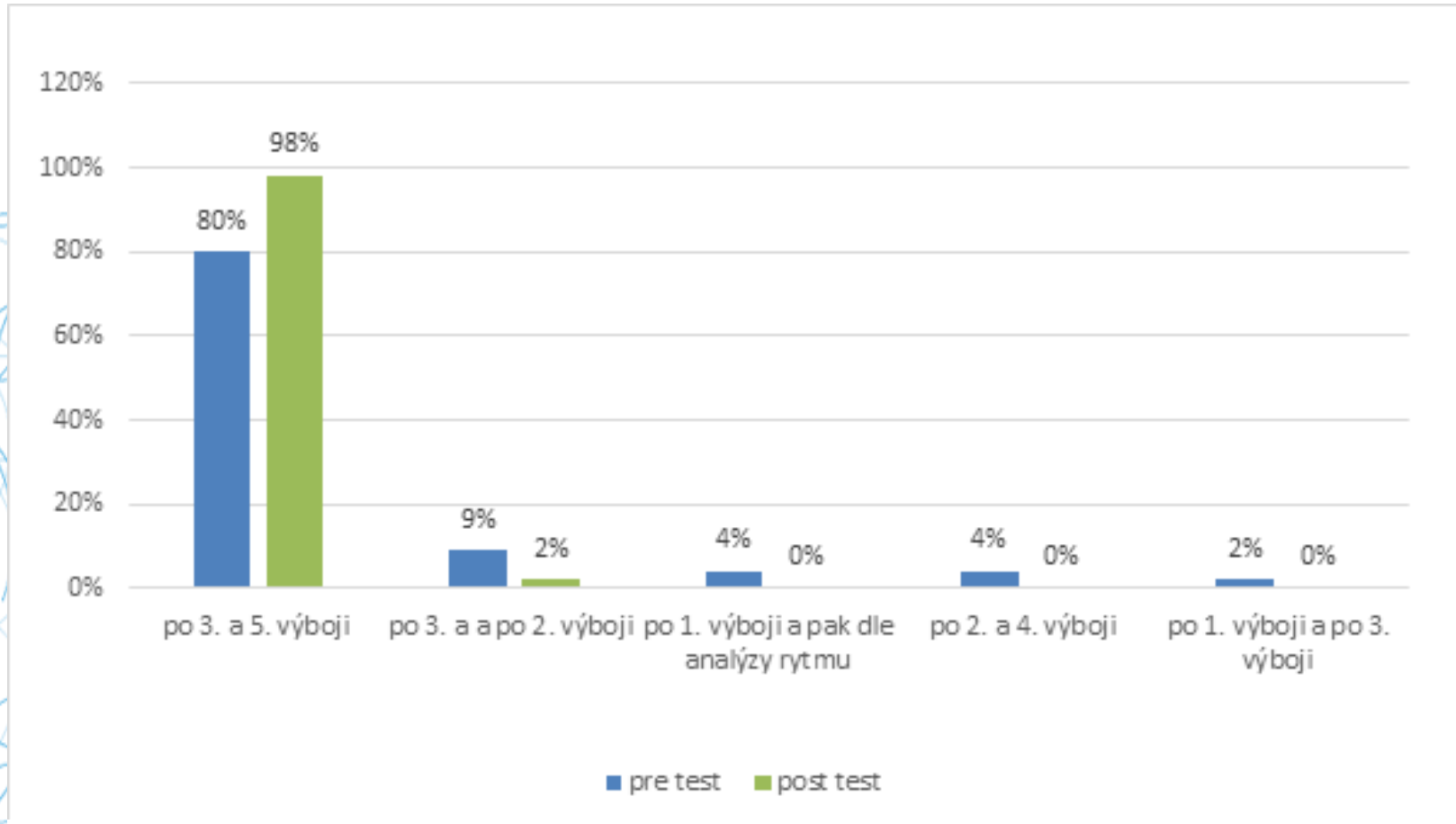
Hra ve mně vzbudila zájem o danou látku.

Vnímání hry



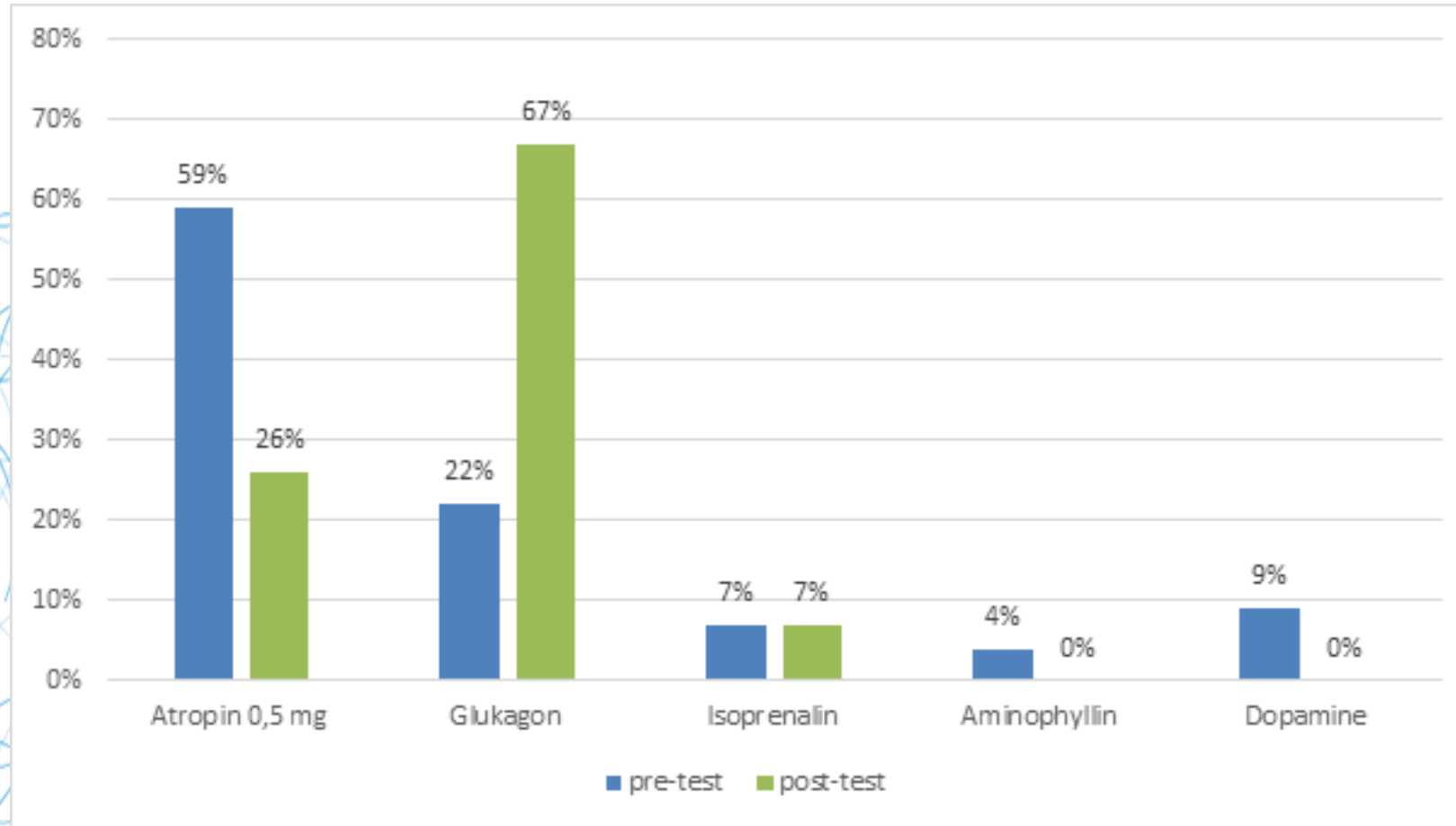
Během hry jsem se cítil zapálený do hry.

Získané znalosti hrou



V jakých intervalech se podává Cordarone 300 mg a poté 150 mg při ALS pro defibrilovatelný rytmus?

Získané znalosti hrou



Jaký je alternativní lék, který lze podat při bradykardii se suspektní intoxikací betablokátorů?

Závěr

- Metoda Escape room je zajímavý a rozvíjející se koncept na oživení výuky.
- Prostorová a časová náročnost na přípravu je enormní, proto je karetní verze únikové hry ideální varianta.
- Formát je dobře hodnocen studenty v pilotáži.
- Velmi živou formou lze předat i vhodně zakomponované znalosti do hry.
- **Interaktivní formou chceme zvýšit zájem o kardiologii.**



Děkuji za pozornost

jan.pospichal@upce.cz

Literatura

- MANZANO-LEÓN, Ana, 2021. Escape Rooms as a Learning Strategy for Special Education Master's Degree Students. Int. J. Environ. Res. Public Health 2021 [online]. [cit. 2024-04-17]. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.3390%2Fijerph18147304>
- ZORMANOVÁ, Lucie, 2022. Gamifikace – nový fenomén ve výuce. Metodický portál RVP.CZ [online]. [cit. 2025-02-10]. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/22995/GAMIFIKACE-NOVY-FENOMEN-VE-VYUCE.html>
- EUKEL, Heidi N, 2017. Educational Gaming for Pharmacy Students – Design and Evaluation of a Diabetes- themed Escape Room. American Journal of Pharmaceutical Education [online] . 81(7),1-5 [cit. 2025-02-10]. Dostupné z: doi:10.5688/ajpe8176265.