



Explaining The Role Of Utilizing Educational Escape Room Games In Developing Social And Cultural Life Skills (Case Study: Elementary School Curriculum)

Leyla Mehranian¹, Farideh Goudarzi^{2*}

(Received Date: 2024/09/23 - Accepted Date: 2024/12/10)

Abstract

This study was designed and conducted to explain the role of utilizing educational escape room games in the development of social and cultural life skills among elementary school students. The main objective was to examine the effect of using this interactive and engaging game within the life skills curriculum on enhancing skills such as self-awareness, communication skills, creative thinking, decision-making, participation and collaboration, as well as the overall improvement of students' life skills. The research employed a quasi-experimental design with a pretest-posttest and control group to accurately assess the effects of the escape room game. The statistical population included 2,320 elementary students in Malayer, from which 40 students were selected by stratified random sampling; 20 students were assigned to the experimental group and 20 to the control group. Data were collected through a 40-item life skills questionnaire developed by Saatchi et al. (2009). Data analysis was performed using covariance analysis, independent t-tests, and Bonferroni tests, with SPSS software conducting the statistical analysis. The results demonstrated that the educational escape room game had a significant impact ($P < 0.001$) on all examined components, leading to an improvement in life skills in the experimental group. These findings emphasize that using escape room games, by providing an interactive, dynamic, and practical environment, can facilitate life skills learning and establish itself as a novel and effective method in the elementary curriculum.

Keywords: Educational, Life Skills Development, Social, Cultural, Elementary, Curriculum.

¹Department of Educational Sciences, Mal.C, Islamic Azad University, Malayer, Iran.
3962611568@iau.ir

^{2*}Department of Educational Sciences, Mal.C, Islamic Azad University, Malayer, Iran. (Corresponding Author):
goudarzi4130@iau.ir



تبیین نقش بهره‌گیری از بازی اتاق فرار آموزشی بر توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی (مطالعه موردی: برنامه درسی دوره ابتدایی)

لیلا مهرانیان^۱، فریده گودرزی^{۲*}

(تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۰۲ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۲۰)

چکیده

این پژوهش به منظور تبیین نقش بهره‌گیری از بازی اتاق فرار آموزشی در توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان دوره ابتدایی طراحی و اجرا شده است. هدف اصلی مطالعه، بررسی تأثیر استفاده از این بازی تعاملی و جذاب در برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر تقویت مهارت‌هایی همچون خودآگاهی، مهارت‌های ارتباطی، تفکر خلاق، تصمیم‌گیری، مشارکت و همکاری و همچنین بهبود کلی مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان بوده است. این پژوهش به شیوه نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون و گروه کنترل انجام گرفت تا بتوان اثرات بازی اتاق فرار را به‌طور دقیق ارزیابی کرد. جامعه آماری پژوهش شامل ۳۳۲۰ دانش‌آموز دوره ابتدایی در شهر ملایر است که از بین آن‌ها ۴۰ نفر به‌صورت نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای انتخاب شدند؛ ۲۰ نفر در گروه آزمایش و ۲۰ نفر در گروه کنترل قرار گرفتند. داده‌ها از طریق پرسش‌نامه ۴۰ گویه‌ای مهارت‌های زندگی، تدوین شده توسط ساعتچی و همکاران (۱۳۸۹)، جمع‌آوری شد. برای تحلیل داده‌ها از آزمون‌های کوواریانس، t مستقل و بنفرونی بهره گرفته شد و نرم‌افزار SPSS وظیفه تجزیه و تحلیل آماری را بر عهده داشت. نتایج تحلیل‌ها نشان داد که بازی اتاق فرار آموزشی در تمامی مؤلفه‌های موردبررسی با سطح معناداری ($P < 0.001$)، تأثیر قابل توجهی داشته و موجب ارتقای مهارت‌های زندگی در گروه آزمایش گردید. این یافته‌ها تأکید می‌کنند که استفاده از بازی اتاق فرار با فراهم کردن محیطی تعاملی، پویا و عملی می‌تواند یادگیری مهارت‌های زندگی را تسهیل کرده و به‌عنوان یک روش نوین و مؤثر در برنامه درسی دوره ابتدایی جایگاه ویژه‌ای پیدا کند.

واژگان کلیدی: آموزشی، توسعه مهارت‌های زندگی، اجتماعی، فرهنگی، دوره ابتدایی، برنامه درسی.

^۱ گروه علوم تربیتی، واحد ملایر، دانشگاه آزاد اسلامی، ملایر، ایران.

3962611568@iau.ir

^{۲*} گروه علوم تربیتی، واحد ملایر، دانشگاه آزاد اسلامی، ملایر، ایران. (نویسنده مسئول)

goudarzi4130@iau.ir



۱- مقدمه

آموزش مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی از ارکان مهم برنامه درسی دوره ابتدایی است که نقش به سزایی در آماده سازی دانش آموزان برای حضور فعال و مؤثر در جامعه ایفاء می‌کند. این مهارت‌ها شامل ارتباط بین فردی، همکاری گروهی، حل تعارض و درک ارزش‌های فرهنگی هستند که کودکان را قادر می‌سازند با توانمندی و اطمینان بیشتر در مسیر رشد اجتماعی و فرهنگی خود گام بردارند. متأسفانه، روش‌های سنتی آموزشی معمولاً توانایی انتقال عملی این مهارت‌ها را ندارند و انگیزه کافی در دانش آموزان ایجاد نمی‌کنند (Marilyn, Veresov, Walker, 2017:2). در سال‌های اخیر، بازی‌های اتاق فرار آموزشی به عنوان روشی نوین و تعاملی مورد توجه قرار گرفته‌اند که با ایجاد محیطی چالش برانگیز و گروهی، فرصت مناسبی برای تمرین مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی فراهم می‌کنند. در این بازی‌ها، دانش آموزان می‌توانند مهارت‌هایی همچون همکاری، تصمیم‌گیری جمعی و حل مسئله را در فضایی عملی و تعاملی تمرین نمایند. این روش نه تنها انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهد بلکه به رشد مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی نیز کمک می‌کند. یکی از چالش‌های اساسی نظام آموزشی موجود، ناکارآمدی روش‌های سنتی در آموزش مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی است. این روش‌ها معمولاً بر آموزش نظری و حفظ مطالب تمرکز دارند و فرصت کافی برای تمرین مهارت‌های عملی و تعاملی ارائه نمی‌کنند (Walls, 2018: 16). دانش آموزان غالباً با کمبود انگیزه و مشارکت در زمینه مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی مواجه هستند که نیازمند تعامل فعال و مشارکت گروهی است. بازی‌های اتاق فرار آموزشی به عنوان روشی فعال و جذاب می‌توانند این خلأ را جبران کرده و مهارت‌هایی مانند همکاری تیمی، احترام به تفاوت‌های فرهنگی و مدیریت تعارض را در قالب فعالیت‌های عملی تقویت نمایند. با این حال، محدودیت‌هایی همچون کمبود آگاهی معلمان و امکانات آموزشی، استفاده گسترده از این روش‌ها را محدود ساخته است.

اهمیت این پژوهش در توسعه روش‌های نوین آموزشی است که بتوانند یادگیری مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی را به شکل جذاب و مؤثر در دوره ابتدایی تسهیل کنند. آموزش این مهارت‌ها در این به دلیل تأثیر عمیق آن بر شکل‌گیری رفتارهای اجتماعی، نگرش‌ها و هویت فرهنگی کودکان از حساسیت بالایی برخوردار است. بازی‌های اتاق فرار آموزشی با ایجاد محیطی تعاملی، رقابتی و همکاری محور، توانمندی ارتقای این مهارت‌ها را دارند. مطالعه حاضر با ارائه شواهد علمی از اثربخشی این بازی‌ها می‌تواند به تغییر نگرش و سیاست‌های آموزشی کمک کند و زمینه ساز گسترش بهره‌گیری از این روش‌ها در نظام آموزشی باشد. مبانی به کارگیری در جستار بر نظریه‌های یادگیری تجربی و بازی محور استوار است. نظریه یادگیری تجربی تأکید می‌کند یادگیری مؤثر زمانی رخ می‌دهد که دانش آموزان به صورت فعال در فعالیت‌های واقعی و تعاملی مشارکت داشته باشند. بازی‌های اتاق فرار با فراهم کردن محیطی شبیه سازی شده و چالش برانگیز، به دانش آموزان امکان می‌دهند تا مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی به مانند همکاری، حل مسئله و تصمیم‌گیری جمعی را به صورت فعال تمرین کنند. همچنین نظریه بازی محور



یادگیری نشان می‌دهد بازی‌ها می‌توانند انگیزه درونی دانش‌آموزان را افزایش داده و یادگیری را به تجربه‌ای لذت‌بخش تبدیل کنند. باوجود مزایا، در نظام آموزشی کشور هنوز موانعی نظیر کمبود امکانات و آموزش معلمان وجود دارد که استفاده گسترده از این روش را محدود کرده است. هدف اصلی تحقیق بررسی نقش بازی‌های اتاق فرار آموزشی در توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی در برنامه درسی دوره ابتدایی است. پرسش اصلی این است که - آیا بهره‌گیری از بازی‌های اتاق فرار آموزشی می‌تواند مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان دوره ابتدایی را بهبود بخشد و انگیزه یادگیری آنان را افزایش دهد؟ - فرض بر آن بوده که استفاده از این بازی‌ها به‌طور معناداری در توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی و افزایش انگیزه یادگیری مؤثر خواهد بود.

۲- چارچوب پژوهش - (مبانی نظری / پیشینه پژوهش)

۲-۱- مبانی نظری

بازی اتاق فرار آموزشی و یادگیری تجربی، یک فعالیت گروهی تعاملی است که در آن دانش‌آموزان در محیطی شبیه‌سازی شده با حل مجموعه‌ای از معماها و چالش‌ها، به توسعه مهارت‌های شناختی و اجتماعی می‌پردازند. این بازی‌ها با تمرکز بر تفکر منطقی، خلاقیت و همکاری، یادگیری را به تجربه‌ای عملی و معنادار تبدیل می‌کنند. نظریه یادگیری تجربی دیوید کولب^۱، تأکید دارد که یادگیری مؤثر زمانی رخ می‌دهد که فراگیران از طریق تجربه‌های واقعی و عملی درگیر فرایند یادگیری شوند. بازی‌های اتاق فرار با قراردادن دانش‌آموزان در موقعیت‌های چالش‌برانگیز و نیازمند تصمیم‌گیری، امکان پرورش مهارت‌هایی چون تفکر انتقادی، حل مسئله و همکاری را فراهم می‌آورند. این محیط پویا و جذاب می‌تواند انگیزه یادگیری را افزایش داده و درگیری تحصیلی دانش‌آموزان را تقویت کند (سلیمی، ۱۳۹۹: ۲). آموزش مهارت‌های زندگی و یادگیری اجتماعی، شامل مؤلفه‌هایی نظیر خودآگاهی، حل مسئله، تصمیم‌گیری، تفکر خلاق، همکاری و هدف‌گذاری است که برای رویارویی مؤثر با چالش‌های زندگی ضروری هستند. نظریه یادگیری اجتماعی آلبرت بندورا^۲، بر نقش تعاملات اجتماعی و مشاهده‌گری در یادگیری تأکید دارد. در بازی‌های اتاق فرار، تعاملات گروهی، تقسیم نقش‌ها و تبادل نظر، موجب تقویت مهارت‌های اجتماعی و شکل‌گیری رفتارهای مشارکتی می‌شود. خودآگاهی، به‌عنوان توانایی شناخت نقاط قوت و ضعف فردی، در این بازی‌ها از طریق بازخوردهای گروهی و تأمل بر نقش‌های ایفاء شده تقویت می‌گردد. همچنین طراحی معماهای هدف‌محور، فرایند هدف‌گذاری و برنامه‌ریزی را در دانش‌آموزان بهبود می‌بخشد و به رشد مهارت‌های مدیریتی و تمرکز کمک می‌کند (شریفی‌اردانی، خرمائی، ۱۴۰۱: ۱۲۳). مهارت‌های شناختی و حل مسئله، یکی از مهارت‌های کلیدی پرورش‌یافته در بازی‌های اتاق فرار، توانایی حل مسئله است. نظریه^۴ مرحله‌ای حل مسئله جورج

^۱ David A. Kolb

^۲ Albert Bandura



پولیا^۱، شامل درک مسئله، طراحی راهحل، اجرای راهحل و بازبینی نتایج، در این نوع بازی‌ها به صورت عملی تجربه می‌شود. معماهای پیچیده و چندمرحله‌ای بازی، دانش‌آموزان را وادار به تحلیل، مقایسه گزینه‌ها و انتخاب بهترین راهکار می‌کند. این فرایند موجب تقویت مهارت‌های استدلالی و بهبود توانایی مواجهه با مسائل جدید می‌شود (قدرتی، درویش، بلانین، ۱۴۰۲: ۱۷۸). خلاقیت و تفکر انتقادی، بازی‌های اتاق فرار به شکوفایی خلاقیت و تقویت تفکر انتقادی کمک می‌کنند. نظریه خلاقیت پل تورنس^۲، بر اهمیت محیط‌های پویا و انگیزشی در بروز ایده‌های نوین تأکید دارد. در این بازی‌ها، دانش‌آموزان به تولید راهحل‌های غیرمعمول و ابتکاری ترغیب می‌شوند. همچنین طبقه‌بندی اهداف شناختی بنجامین بلوم^۳، نشان می‌دهد که تحلیل، ارزیابی و خلق، سطوح بالای تفکر هستند که در معماهای چندمرحله‌ای اتاق فرار فعال می‌شوند و توانایی داوری و استنباط را ارتقاء می‌دهند (Jiaopin, Xu, Liu, (2019: 2-5). تصمیم‌گیری یکی از محورهای اصلی بازی‌های اتاق فرار است. نظریه تصمیم‌گیری هربرت سایمون^۴، بیان می‌کند که انتخاب در شرایط واقعی با محدودیت‌های زمانی و اطلاعاتی انجام می‌شود و نیازمند مهارت‌های ارزیابی و اولویت‌بندی است. شرایط بازی که اغلب همراه با فشار زمانی است، فرصتی برای تمرین این مهارت‌ها فراهم می‌کند. همکاری گروهی نیز براساس نظریه یادگیری مشارکتی دیوید و راجر جانسون^۵، شکل می‌گیرد که بر وابستگی متقابل مثبت، مسئولیت فردی و تعامل رودررو تأکید دارد. ساختار گروهی بازی‌های اتاق فرار، مشارکت فعال همه اعضا را می‌طلبد و حس مسئولیت جمعی را تقویت می‌کند (Karol, Smith, 2018: 225-228). بازی‌های اتاق فرار علاوه بر جنبه‌های آموزشی، می‌توانند به ارتقای سلامت روان نیز کمک کنند. نظریه بهزیستی روان‌شناختی کارول ریف^۶، عمؤلفه شامل خودمختاری، رشد فردی، روابط مثبت با دیگران، هدف‌مندی، تسلط بر محیط و پذیرش خود را به عنوان ابعاد بهزیستی معرفی می‌کند. محیط حمایتی، تعامل مثبت با هم‌گروهی‌ها و موفقیت در حل چالش‌ها در بازی‌های اتاق فرار، می‌تواند استرس را کاهش داده و احساس خودکارآمدی و تعلق اجتماعی را افزایش دهد (Makri, Vlachopoulos, Martina, 2021: 1-5).

۲-۲- پیشینه پژوهش

مرادی، ابطحی و کریمیان (۱۴۰۳)، در پژوهشی به بررسی تأثیر اتاق فرار آموزشی بر خلاقیت و درگیری تحصیلی دانش‌آموزان دوره ابتدایی، نشان دادند که استفاده از بازی‌های اتاق فرار در میان دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی تهران، خلاقیت و درگیری تحصیلی را به طور معناداری بهبود می‌بخشد (مرادی، ابطحی و کریمیان، ۱۴۰۳: ۱۱۵-۱۰۵). یاراحمدیان و همکاران (۱۴۰۳)، نیز در مطالعه‌ای با محور آموزش مهارت‌های

¹ George Pólya

² Paul E. Torrance

³ Benjamin Bloom

⁴ Herbert A. Simon

⁵ David W. Johnson & Roger T. Johnson

⁶ Carol D. Ryff



زندگی از طریق بازی به دانش‌آموزان ابتدایی، بر تقویت مهارت‌های زندگی و سازگاری اجتماعی از طریق بازی‌های آموزشی تأکید کردند و پیشنهاد نمودند که این روش در برنامه درسی گنجانده شود (یاراحمدیان و دیگران، ۱۴۰۳: ۱۰۱-۸۷). جوادی، مرادی و باقری (۱۴۰۳)، در مطالعه‌ای بابررسی تأثیر بازی اتاق فرار بر درگیری تحصیلی در درس قرآن، نشان دادند که این روش درگیری تحصیلی را به‌طور معناداری بهبود می‌بخشد (جوادی جوادی، مرادی و باقری ۱۴۰۳: ۵۴-۳۷). همچنین، قدرتی و قدرتی (۱۳۹۶)، نشان دادند که آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی، مشکلات رفتاری دانش‌آموزان دختر ۹-۷ ساله را کاهش می‌دهد (قدرتی، قدرتی، ۱۳۹۶: ۱۷۸-۱۶۱). چن، تسفایه و هونگ (۲۰۲۴)، در پژوهشی نشان دادند که بازی‌های اتاق فرار در آموزش مدنی، انگیزه، تفکر انتقادی و تجربه جریان دانش‌آموزان متوسطه را بهبود می‌بخشد (Chen, Tesfaye, Hung, 2024: 1170-1190). زاخاری و همکاران (۲۰۲۴)، نیز با بررسی اتاق‌های فرار دیجیتال در آموزش تاریخ، بر تقویت دانش تاریخی، تفکر انتقادی و همکاری تأکید کردند، هرچند مشکلات فنی چالش‌هایی ایجاد نمود (Zachari et al., 2024: 193-198).

۳- روش‌شناسی

این پژوهش از نوع نیمه‌آزمایشی است و با استفاده از طرح گروه آزمایش و کنترل، تأثیر بازی‌های اتاق فرار آموزشی بر توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان ابتدایی شهر ملایر بررسی می‌شود. جامعه آماری شامل ۲۳۲۰ دانش‌آموز مقطع ابتدایی این شهر است. برای انتخاب نمونه، از روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای استفاده شد تا نمایندگی مناسب از طبقات مختلف (دختران و پسران)، تضمین شود. از هر طبقه، ۲۰ دانش‌آموز (۱۰ دختر و ۱۰ پسر)، به صورت تصادفی انتخاب شدند و به دو گروه آزمایش و کنترل (هر گروه ۲۰ نفر)، تقسیم شدند. ملاک‌های ورود شامل تحصیل در مقطع ابتدایی، داشتن رضایت والدین، عملکرد تحصیلی متوسط، و سلامت روانی نسبی بود. ملاک‌های خروج نیز شامل عدم حضور منظم در جلسات، تغییرات عمده در وضعیت روانی یا تحصیلی، درخواست والدین برای خروج، یا ناتوانی در شرکت در آزمون‌های پس‌آزمون بود. گروه آزمایش در معرض برنامه آموزشی بازی اتاق فرار قرار گرفت، درحالی‌که گروه کنترل هیچ مداخله‌ای دریافت نکرد. این روش نمونه‌گیری امکان بررسی دقیق تأثیر مداخله را فراهم می‌کند و با کنترل متغیرهای خارجی، روابط علی بین متغیر مستقل (بازی اتاق فرار)، و متغیرهای وابسته (مهارت‌های زندگی) را شبیه‌سازی می‌کند. این رویکرد به پژوهشگر اجازه می‌دهد تا داده‌های قابل اعتمادی برای تحلیل اثربخشی مداخله جمع‌آوری کند. داده‌ها با طریق پرسش‌نامه استاندارد مهارت‌های زندگی ساعتچی و همکاران (۱۳۸۹)، جمع‌آوری شدند که شامل ۴۰ گویه در ۱۰ خرده‌مقیاس (خودآگاهی، هدف‌گذاری، ارتباطات انسانی، روابط بین‌فردی، تصمیم‌گیری، سلامت روان، حل مسئله، مشارکت و همکاری، تفکر خلاق، و تفکر انتقادی)، است. این پرسش‌نامه براساس مقیاس لیکرت ۵ تایی طراحی شده و روایی محتوا و صوری آن توسط متخصصان تأیید شده است. پایایی آن نیز در مطالعات پیشین با ضریب



آلفای کرونا با (۰/۸)، تأیید شده است. برنامه بازی اتاق فرار آموزشی در جلسات منظم اجرا شد، با محیط‌های آماده‌شده و معماهای طراحی‌شده برای تقویت مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی که در ۱۰ جلسه ۶۰ دقیقه‌ای (جدول ۱) به عمل آمد.

جدول ۱. محتوای جلسات آموزشی برنامه بازی اتاق فرار آموزشی- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

جلسه	هدف جلسه	بازی مربوطه	نحوه اجرای بازی	شرح فعالیت‌ها و توضیحات اجرایی
۱	تقویت آموزش خودآگاهی	اتاق فرار «آینه شکسته»	بازی با معرفی یک سناریو شروع می‌شود که در آن هر گروه باید معماهایی را حل کند که شامل سوالات و تمرینات خودآگاهی است. تیم‌ها برای پیشرفت در بازی باید بازخوردهای یکدیگر را بررسی کرده و از آن‌ها برای حل معماها استفاده کنند.	فعالیت گروهی برای شنا سایی ویژگی‌های شخصی و تفکر در مورد احساسات. دانش‌آموزان باید در محیط بازی به موقعیت‌های مختلف پاسخ دهند و از طریق حل معماها، نقاط قوت و ضعف خود را شناسایی کنند. این تمرین به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا نسبت به خود آگاهی بیشتری پیدا کرده و توانایی شناخت احساسات خود را تقویت کنند.
۲	داشتن هدف در زندگی	اتاق فرار «آینده روشن»	بازی با معرفی مسیرهای مختلف پیشرفت و چالش‌های مربوطه هر مسیر آغاز می‌شود. دانش‌آموزان باید انتخاب کنند که کدام مسیر را دنبال کنند و برای رسیدن به هدف‌های خود از چه استراتژی‌هایی استفاده کنند.	تمرین تصمیم‌گیری بر اساس هدف‌گذاری. هر دانش‌آموز باید در فرایند حل معماها، مسیرهای مختلفی را انتخاب کند که به اهداف مشخصی منتهی شود. این فعالیت به دانش‌آموزان می‌آموزد که چگونه اهداف کوتاه‌مدت و بلندمدت خود را شناسایی کرده و برای رسیدن به آن‌ها برنامه‌ریزی کنند.
۳	مهارت‌های ارتباطی	اتاق فرار «ارتباط گمشده»	بازی به صورت گروهی برگزار می‌شود که در آن اعضای گروه باید برای حل معماها از مهارت‌های ارتباطی خود استفاده کنند. هر عضو تیم وظیفه دارد اطلاعاتی را که به دست می‌آورد با دیگران به اشتراک بگذارد و در مورد راه‌حل‌ها بحث کند.	گروه‌های دانش‌آموزان با استفاده از مهارت‌های گفتاری و شنیداری، اطلاعات مورد نیاز برای پیشرفت در بازی را از یکدیگر دریافت می‌کنند. این فعالیت شامل تعامل مستقیم و حل مسائل گروهی است که می‌تواند مهارت‌های ارتباطی و تعاملات اجتماعی را تقویت کند.
۴	روابط بین فردی	اتاق فرار «پیوندها»	بازی با تقسیم دانش‌آموزان به گروه‌های کوچکتر آغاز می‌شود. هر گروه باید معماهایی را حل کند که نیاز به همکاری و تبادل نظر داشته باشد. اعضای گروه باید نظرات مختلف را بررسی و بهترین راه‌حل را انتخاب کنند.	فعالیت گروهی که دانش‌آموزان برای حل معماها باید با یکدیگر همکاری کنند و نظرات مختلف را بررسی و مقایسه کنند. این بازی به تقویت مهارت‌های ارتباطی و احترام به دیدگاه‌های دیگران کمک می‌کند و اهمیت کار گروهی و هم‌افزایی را به دانش‌آموزان می‌آموزد.
۵	مهارت تصمیم‌گیری	اتاق فرار «انتخاب سرنوشت»	بازی با معرفی یک سناریو که شامل موقعیت‌های مختلف برای تصمیم‌گیری است آغاز می‌شود. دانش‌آموزان باید تصمیمات خود را بر اساس اطلاعات موجود بگیرند و پیامدهای احتمالی را ارزیابی کنند.	دانش‌آموزان با رویه‌رو شدن با موقعیت‌های دشوار باید تصمیمات سریع و منطقی اتخاذ کنند. این بازی به تقویت مهارت انتخاب و تحلیل پیامدهای تصمیمات کمک می‌کند و دانش‌آموزان را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهد که نیاز به تصمیم‌گیری سریع و کارآمد دارند.
۶	بهداشت و سلامت روان	اتاق فرار «پناهگاه آرامش»	این بازی با هدایت دانش‌آموزان به سمت تمرینات تنفسی و مدیتیشن آغاز می‌شود. سپس دانش‌آموزان در طی بازی با چالش‌هایی رویه‌رو می‌شوند که نیاز به مدیریت استرس و آرامش ذهنی دارد.	دانش‌آموزان برای حل معماها باید فعالیت‌های آرامش‌بخش مانند تمرینات تنفس عمیق و مدیریت استرس را انجام دهند. این بازی به تقویت مهارت‌های روانی و خودآگاهی کمک می‌کند و دانش‌آموزان را با روش‌های کنترل استرس و بهبود سلامت روان آشنا می‌کند.
۷	مهارت در حل مسئله	اتاق فرار «معمای پیچیده»	بازی شامل مجموعه‌ای از معماهای پیچیده است که دانش‌آموزان باید با تحلیل دقیق اطلاعات و کار گروهی، راه‌حل مناسب را پیدا کنند. تیم‌ها می‌توانند با استفاده از تفکر خلاق و روش‌های مختلف به حل مسئله بپردازند.	دانش‌آموزان با استفاده از تفکر منطقی و تحلیل اطلاعات موجود، معماهای پیچیده را حل می‌کنند. این فعالیت می‌تواند توانایی تحلیل مسائل و یافتن راه‌حل‌های خلاقانه را تقویت کند. این بازی همچنین دانش‌آموزان را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهد که نیاز به تفکر استراتژیک دارند.
۸	مهارت مشارکت و همکاری	اتاق فرار «هم‌افزایی تیمی»	هر گروه باید از اعضای خود برای حل معماها کمک بگیرد و نظرات و ایده‌های مختلف را ترکیب کند تا به راه‌حل برسد. این بازی نیاز به مشارکت فعال و توانایی شنیدن نظرات دیگران دارد.	گروه‌ها باید برای حل معماها همکاری و هماهنگی داشته باشند. این فعالیت تقویت همکاری و مشارکت در گروه را تشویق می‌کند و دانش‌آموزان را به کار جمعی و ارزش‌های تیمی آشنا می‌سازد.
۹	تفکر خلاق	اتاق فرار «ایده‌های نو»	بازی با معرفی چالش‌های غیرمتعارف که نیاز به تفکر خلاق دارد آغاز می‌شود. دانش‌آموزان باید ایده‌های جدید و غیرعادی را برای حل معماها به کار بگیرند.	دانش‌آموزان برای پیشرفت در بازی باید از ایده‌های خلاقانه خود استفاده کنند. این فعالیت می‌تواند توانایی خلاقیت و نوآوری را در دانش‌آموزان تقویت کرده و آن‌ها را تشویق کند تا به شیوه‌های جدیدی به مسائل نگاه کنند.
۱۰	تفکر انتقادی	اتاق فرار «تحلیل دقیق»	بازی با ارائه یک سناریو پیچیده و اطلاعات متناقض شروع می‌شود. دانش‌آموزان باید با تحلیل دقیق اطلاعات و ارزیابی دقیق شواهد، بهترین تصمیم را اتخاذ کنند.	دانش‌آموزان باید با استفاده از تحلیل دقیق و ارزیابی اطلاعات موجود، تصمیمات منطقی بگیرند. این بازی مهارت‌های انتقادی دانش‌آموزان را تقویت می‌کند و آن‌ها را قادر می‌سازد تا اطلاعات را تجزیه و تحلیل کرده و به نتیجه‌گیری‌های مؤثری برسند.

دانش‌آموزان در گروه‌های کوچک فعالیت کردند و تحت‌نظارت مربیان، بازخورد دریافت نمودند. برای تحلیل داده‌ها، از آزمون t مستقل برای مقایسه میانگین نمرات گروه‌ها و از تحلیل رگرسیون و آزمون‌های



همبستگی برای بررسی روابط بین متغیرها استفاده شد. این روش‌ها امکان تحلیل دقیق تأثیر مداخله بر هر یک از مهارت‌های زندگی را فراهم کرده و به تعمیم نتایج به جامعه آماری کمک می‌کند. این رویکرد کمی، با استفاده از داده‌های عددی، دقت بالایی در ارزیابی فرضیات پژوهش ارائه می‌دهد.

۴- بحث و یافته‌ها

به‌منظور رعایت اختصار در ارائه مطالب، نتایج مربوط به پیش‌فرض‌های نرمال بودن، تساوی واریانس‌ها و همگونی ضرایب رگرسیون برپایه (جدول ۲)، نمایش داده شده است.

جدول ۲. نتایج مربوط به پیش‌فرض‌های نرمال بودن، تساوی واریانس‌ها و همگونی ضرایب رگرسیون دو گروه- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

پیش فرض			همگونی واریانس‌ها		همگونی ضرایب رگرسیون		نرمال بودن (آزمون شاپیرو و وِلک)	
زیرمقیاس	F	معنی‌داری	F	معنی‌داری	F	معنی‌داری	گروه	آماره
تفکر خلاق	۰/۳۶۲	۰/۳۲۳	۰/۸۶۵	۰/۴۱۸	۰/۴۱۸	۰/۴۱۸	آزمایش	۰/۹۵
							کنترل	۰/۴۴۳
مهارت خودآگاهی	۰/۵۳۹	۰/۱۳۷	۰/۵۶۲	۰/۰۷۵	۰/۰۷۵	۰/۰۷۵	آزمایش	۰/۴۳
							کنترل	۰/۲۴۵
مهارت‌های ارتباطی	۰/۷۳۹	۰/۳۶۲	۰/۴۲۸	۰/۱۰۸	۰/۱۰۸	۰/۱۰۸	آزمایش	۰/۶۸
							کنترل	۰/۶۴۳
مهارت تفکر خلاق	۰/۵۲۳	۰/۱۰۷	۰/۵۷۶	۰/۲۱۶	۰/۲۱۶	۰/۲۱۶	آزمایش	۰/۴۷
							کنترل	۰/۱۱۷۳
مهارت تصمیم‌گیری	۰/۳۵۳	۰/۰۸۳	۰/۸۶۹	۰/۵۲۳	۰/۵۲۳	۰/۵۲۳	آزمایش	۰/۹۶
							کنترل	۰/۳۰۱
مهارت مشارکت و همکاری	۰/۶۸۵	۰/۱۲۷	۰/۹۶۷	۰/۱۷۳	۰/۱۷۳	۰/۱۷۳	آزمایش	۰/۳۹
							کنترل	۰/۲۰۷
مهارت‌های زندگی	۰/۴۷۹	۰/۰۹۷	۰/۷۴۹	۰/۲۹۶	۰/۲۹۶	۰/۲۹۶	آزمایش	۰/۴۹
							کنترل	۰/۷۱

نتایج جدول فوق نشان‌دهنده بررسی پیش‌فرض‌های نرمال بودن داده‌ها، همگونی واریانس‌ها و همگونی ضرایب رگرسیون برای زیرمقیاس‌های مهارت‌های زندگی در دو گروه آزمایش و کنترل است. مقادیر آماره F برای همگونی واریانس‌ها و ضرایب رگرسیون در تمامی زیرمقیاس‌ها (تفکر خلاق، خودآگاهی، مهارت‌های ارتباطی، تصمیم‌گیری، مشارکت و همکاری، و مهارت‌های زندگی)، نشان‌دهنده عدم وجود تفاوت معنادار (سطح معناداری بالاتر از ۰/۰۵) است که تأیید می‌کند پیش‌فرض‌های همگونی واریانس‌ها و ضرایب رگرسیون برقرار هستند. همچنین، نتایج آزمون شاپیرو-ویلک برای نرمال بودن داده‌ها در هر دو گروه آزمایش و کنترل، با مقادیر معناداری بالاتر از (۰/۰۵)، نشان‌دهنده توزیع نرمال داده‌ها است. این یافته‌ها حاکی از آن است که داده‌های جمع‌آوری‌شده برای تحلیل‌های آماری بعدی (مانند آزمون t مستقل یا تحلیل کوواریانس)، مناسب هستند و هیچ نقض پیش‌فرضی مشاهده نشده است.



(جدول ۳)، رابطه خطی بین متغیر همگام (نمرات پیش‌آزمون)، و متغیرهای وابسته (زیرمقیاس‌های مهارت‌های زندگی)، را بررسی می‌کند. ضرایب هم‌بستگی برای تمامی زیرمقیاس‌ها (تفکر خلاق: ۰/۷۴۶، خودآگاهی: ۰/۵۳۴، مهارت‌های ارتباطی: ۰/۶۷۵، تصمیم‌گیری: ۰/۳۶۲، مشارکت و همکاری: ۰/۲۴۱، و مهارت‌های زندگی: ۰/۴۳۶)، مثبت و معنادار (سطح معناداری کمتر از ۰/۰۵)، هستند که نشان‌دهنده وجود رابطه خطی بین نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون است. بالاترین ضریب هم‌بستگی در تفکر خلاق (۰/۷۴۶)، و پایین‌ترین در مشارکت و همکاری (۰/۲۴۱)، مشاهده شد که بیانگر شدت متفاوت رابطه خطی در زیرمقیاس‌هاست. این نتایج تأیید می‌کنند که پیش‌فرض خطی بودن برای تحلیل کوواریانس برقرار است و نمرات پیش‌آزمون می‌توانند به‌عنوان متغیر کنترل در تحلیل‌های بعدی استفاده شوند.

جدول ۳. نتایج مربوط به پیش‌فرض خطی بودن رابطه بین متغیر همگام (نمرات پیش‌آزمون)، و متغیر وابسته (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

زیرمقیاس	ضریب هم‌بستگی	معنی‌داری
تفکر خلاق	۰/۷۴۶	۰/۰۰۰
مهارت خودآگاهی	۰/۵۳۴	۰/۰۰۱
مهارت‌های ارتباطی	۰/۶۷۵	۰/۰۱۷
مهارت تفکر خلاق	۰/۷۴۳	۰/۰۰۱
مهارت تصمیم‌گیری	۰/۳۶۲	۰/۰۰۱
مهارت مشارکت و همکاری	۰/۲۴۱	۰/۰۰۱
مهارت‌های زندگی	۰/۴۳۶	۰/۰۰۱

← نتایج آزمون فرضیه‌های تحقیق به شرح زیر بوده است.

۱- فرضیه ۱ صلی: استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در برنامه درسی مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دوره ابتدایی (شهر ملایر)، بر تفکر خلاق، تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس‌آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۴)، مورد بررسی قرار گرفت.

جدول ۴. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس‌آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش‌آزمون	۱	۴۵/۳۶۲	۳۳/۰۳۵	۰/۰۰۰	۰/۴۴۹	۰/۳۵۴
عضویت گروهی	۱	۶۸/۳۶۲	۴۱/۱۴۵	۰/۰۰۰	۰/۷۸۴	۰/۸۶۵

جدول فوق نشان می‌دهد که با حذف تأثیر متغیر پیش‌آزمون، بین میانگین‌های برآورد شده نمرات تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر برنامه درسی مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری وجود دارد ($P < 0/000$). لذا فرضیه ۱ صلی تأیید می‌شود. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که مداخله‌ای بازی اتاق فرار آموزشی بر برنامه درسی مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دوره ابتدایی در گروه آزمایش تأثیر معنی‌داری داشته است و بهبود تفکر خلاق و مؤلفه‌های آن را در دانش‌آموزان



دوره ابتدایی در قالب گروه آزمایش در برابر گروه کنترل را باعث شده است. میزان تأثیر مداخله ۰/۷۸۴ بوده است. توان آماری ۰/۸۶۵ نشان می‌دهد که حجم نمونه برای تأیید این فرضیه کافی بوده است. نتایج آزمون فرضیه‌های فرعی متناسب با مؤلفه‌های مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی شامل مهارت خودآگاهی، مهارت‌های ارتباطی، مهارت تفکر خلاق، مهارت تصمیم‌گیری و مهارت مشارکت و همکاری به شرح زیر است:

۱- **فرضیه اول:** استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در مهارت خودآگاهی، دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۵)، ارائه ارزیابی شد.

جدول ۵. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر مؤلفه مهارت خودآگاهی دانش‌آموزان- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش آزمون	۱	۴۳/۴۳۲	۸/۳۵۲	۰/۰۰۱	۰/۲۱۵	۰/۳۵۲
عضویت گروهی	۱	۵۴/۷۴۵	۱۵/۱۲۴	۰/۰۰۱	۰/۶۱۷	۰/۹۸۳

۲- **فرضیه دوم:** استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در مهارت‌های ارتباطی، دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۶)، قابل تبیین است.

جدول ۶. نتایج تحلیل کواریانس پس آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش آزمون	۱	۳۴/۴۵۴	۲۳/۳۴۳	۰/۰۰۱	۰/۳۱۷	۰/۷۳۶
عضویت گروهی	۱	۷۶/۷۶۴	۵۸/۳۵۲	۰/۰۰۱	۰/۹۴۹	۰/۹۹۶

۳- **فرضیه سوم:** استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در مهارت تفکر خلاق، دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۷)، ارائه شده است.

جدول ۷. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر مؤلفه مهارت تفکر خلاق دانش‌آموزان- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش آزمون	۱	۸۵/۳۴	۲۵/۷۳۴	۰/۰۰۰	۰/۳۹۷	۰/۹۹۶
عضویت گروهی	۱	۶۱/۱۲	۲۹/۲۹۶	۰/۰۰۰	۰/۶۸۴	۰/۹۹۷



ل- فرضیه چهارم: استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در مهارت تصمیم‌گیری، دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس از آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۸)، مدنظر است.

جدول ۸. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس از آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر مؤلفه مهارت تصمیم‌گیری دانش‌آموزان- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش آزمون	۱	۴۹/۸۶	۳۱/۰۰۷	۰/۰۰۰	۰/۶۲۵	۱/۰۰
عضویت گروهی	۱	۵۱/۰۷	۴۷/۱۰۴	۰/۰۰۰	۰/۵۸۴	۱/۰۰

ل- فرضیه پنجم: استفاده از بازی اتاق فرار آموزشی در مهارت مشارکت و همکاری، دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأثیر معنی‌داری دارد. نتایج حاصل از تحلیل کواریانس نمرات کل پس از آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل برپایه (جدول ۹)، موردواکاوی قرار گرفت.

جدول ۹. نتایج تحلیل کواریانس نمرات کل پس از آزمون تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر مؤلفه مهارت مشارکت و همکاری دانش‌آموزان- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

شاخص‌های آماری متغیر	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	معنی‌داری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش آزمون	۱	۳۹/۵۷	۷۴/۶۴۲	۰/۰۰۰	۰/۵۳۶	۱/۰۰
عضویت گروهی	۱	۳۶/۲۵	۳۹/۷۵۱	۰/۰۰۰	۰/۴۲۶	۱/۰۰

- نتایج آزمون پیگیری

به‌طور خاص، سه فرضیه در سطح p صلاح شده بنفرونی هم معنی‌دار هستند. با دقت در نتایج بالا مشخص می‌شود که نسبت F در مورد هر مؤلفه‌های ۷ گانه تفکر خلاق معنی‌دار می‌باشد. اما باتوجه به وجود دو گروه مختلف در پژوهش حاضر، تحلیل کواریانس مشخص نمی‌کند که در هر متغیر، نتایج میانگین کدام گروه با گروه دیگر دارای تفاوت معنی‌دار است. لذا، از مقایسه اثرهای اصلی با استفاده از پیگیری مقایسه‌های تعدیل‌یافته بنفرونی استفاده شد. نتایج حاصل از این بررسی برپایه (جدول ۱۰)، ارائه شده‌اند.

جدول ۱۰. نتایج آزمون پیگیری بنفرونی برای مقایسه میانگین‌های گروه آزمایش و کنترل در متغیرها- (مأخذ: نگارندگان، ۱۴۰۳)

متغیرهای وابسته	گروه الف	گروه ب	تفاضل میانگین‌های دو گروه	سطح معنی‌داری
مهارت خودآگاهی	آزمایش	کنترل اول	۵/۳۴	۰/۰۰۰۱
مهارت‌های ارتباطی	آزمایش	کنترل اول	۲/۲۴	۰/۰۰۰۱
مهارت تفکر خلاق	آزمایش	کنترل اول	۲/۴۴	۰/۰۰۰۱
مهارت تصمیم‌گیری	آزمایش	کنترل اول	۳/۵۷	۰/۰۰۰۱
مهارت مشارکت و همکاری	آزمایش	کنترل اول	۴/۸۷	۰/۰۰۰۱
مهارت‌های زندگی	آزمایش	کنترل اول	۱/۷۵	۰/۰۰۰۱



۵- نتیجه‌گیری

این پژوهش باهدف بررسی تأثیر بازی اتاق فرار آموزشی بر توسعه مهارت‌های زندگی اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان دوره ابتدایی در شهر ملایر انجام شد. طراحی تحقیق با استفاده از روش نیمه‌آزمایشی و بهره‌گیری از گروه کنترل، امکان ارزیابی دقیق و علمی اثرات این روش نوین را فراهم ساخت. نتایج حاصل بیانگر آن بود که اجرای این بازی توانسته مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی دانش‌آموزان را به‌طور قابل‌توجهی بهبود بخشد و تأثیر مثبتی بر کلیت مهارت‌های زندگی آن‌ها داشته باشد. تحلیل داده‌ها نشان داد که در تمام مؤلفه‌های مهارتی شامل خودآگاهی، مهارت‌های ارتباطی، تفکر خلاق، تصمیم‌گیری، مشارکت و همکاری، تفاوت قابل‌توجهی میان گروه استفاده‌کننده از بازی و گروه کنترل مشاهده شد. این امر بیانگر آن است که طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی با ساختار تعاملی و چالش‌برانگیز، توانایی‌های فردی و اجتماعی دانش‌آموزان را به‌شکل مؤثری ارتقاء می‌دهد و آن‌ها را به تعامل و همکاری بیشتر ترغیب می‌کند. از مهمترین دلایل موفقیت این روش می‌توان به ماهیت چندبعدی بازی اتاق فرار اشاره کرد که به‌طور هم‌زمان جنبه‌های شناختی، هیجانی و اجتماعی را تحت تأثیر قرار می‌دهد. این بازی با ارائه چالش‌هایی متناسب با توانایی‌های دانش‌آموزان، آن‌ها را به جست‌وجوی راه‌حل‌های خلاقانه و تصمیم‌گیری‌های مسئولانه تشویق کرده و اعتمادبه‌نفس و خودآگاهی آنان را تقویت می‌کند. همچنین، فعالیت گروهی این بازی فرصتی برای تجربه عملی هم‌فکری و همدلی فراهم می‌آورد. همچنین، پیوند این رویکرد با برنامه درسی مهارت‌های زندگی، ارزش افزوده چشمگیری ایجاد می‌کند. برخلاف روش‌های سنتی که بیشتر بر انتقال اطلاعات تمرکز دارند، این بازی امکان تمرین مهارت‌ها در موقعیت‌های شبیه‌سازی شده و واقعی را فراهم می‌سازد و به‌این ترتیب یادگیری عمیق‌تر و پایدارتر را سبب می‌شود. کاربرد نتایج این پژوهش فراتر از فضای کلاس درس بوده و می‌تواند در طراحی برنامه‌های غیردرسی، کارگاه‌های مهارت‌آموزی و فعالیت‌های فوق‌برنامه نیز مورد استفاده قرار گیرد. در نتیجه استفاده هدفمند و برنامه‌ریزی‌شده از بازی‌های آموزشی به‌ویژه اتاق فرار، با ایجاد محیطی پویا، تعاملی و جذاب، می‌تواند به‌عنوان روشی نوین و مؤثر در آموزش مهارت‌های زندگی در دوره ابتدایی جایگاه ویژه‌ای پیدا کند. این روش با پیوند آموزش نظری و تجربه عملی، زمینه ساز تربیت نسلی خواهد بود که علاوه بر دانش علمی، از مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی بالایی برخوردار است.

منابع

- جواد، زهرا. مرادی، رحیم. باقری، محسن. (۱۴۰۳). *تأثیر یادگیری مفاهیم درس قرآن (مبتنی بر بازی اتاق فرار آموزشی) بر درگیری تحصیلی دانش‌آموزان دوره ابتدایی*. فصلنامه علمی پژوهشی-علوم تربیتی از دیدگاه اسلام، دوره ۱۲، شماره ۲۵، ۵۴-۳۷.



- سلیمی، امیررضا. (۱۳۹۹). *مدارس اجتماعی؛ راهکاری کالبدی برای افزایش تعاملات اجتماعی در بستر محله*. فصلنامه علمی تخصصی-معماری شناسی، دوره ۳، شماره ۱۵، ۵-۱.
- شریفی اردانی، علیرضا. خرمائی، فرهاد. (۱۴۰۱). *رابطه سرمایه اجتماعی و فرهنگی والدین با مهارت‌های اجتماعی فرزندان: نقش واسطه‌ای سبک‌های والدین در برخورد با هیجانات منفی کودکان*. فصلنامه علمی پژوهشی-پژوهش‌های روان‌شناسی اجتماعی، دوره ۱۲، شماره ۴۵، ۱۴۲-۱۲۱.
- قدرتی، زهرا سادات. درویش، بهروز. بلانین، ندا. (۱۴۰۲). *بررسی شاخص‌های تأثیرگذار بر طراحی دبستان و مرکز خلاقیت کودکان با تأکید بر ارتقاء خلاقیت محیطی و افزایش مهارت‌های اجتماعی در کودکان*. فصلنامه علمی پژوهشی-معماری و شهرسازی آرمانشهر، دوره ۱۶، شماره ۴۳، ۱۹۴-۱۷۷.
- قدرتی، زیبا. قدرتی، سیما. (۱۳۹۶). *اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش‌آموزان*. فصلنامه علمی پژوهشی-فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی، دوره ۸، شماره ۳۳، ۱۷۸-۱۶۱.
- مرادی، رحیم. ابطی، معصومه سادات. کریمیان، مجتبی. (۱۴۰۳). *تأثیر اتاق فرار آموزشی بر خلاقیت و درگیری تحصیلی دانش‌آموزان دوره ابتدایی*. فصلنامه علمی پژوهشی-اندیشه‌های نوین تربیتی، دوره ۲۰، شماره ۲؛ (پیاپی ۷۲)، ۱۱۵-۱۰۵.
- یاراحمدیان، مهرداد. شیرکوند، فروغ. ادوای، فرشید. حنائی‌اهواز، هلن. (۱۴۰۳). *آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی به دانش‌آموزان ابتدایی*. فصلنامه علمی پژوهشی-مطالعات روان‌شناسی و علوم تربیتی، دوره ۶، شماره ۷۷، ۸۷-۱۰۱.
- Chen, Hsiu-Ling, Yohannes, Ababayehu, Yohannes, Hung, Ning-Li. (2024). *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, 56(3): 1170-1190.
- Jiaopin, Ren. Xu, Wei. Liu, Ziqing. (2019). *The Impact Of Educational Games On Learning Outcomes: Evidence From A Meta-Analysis*. International Journal Of Game-Based Learning, 14(1): 1-25.
- Karol, Elizabeth. Smith, Dianne. (2018). *Impact Of Design On Emotional, Psychological, Or Social Well-Being For People With Cognitive Impairment*. HERD Health Environments Research & Design Journal, 12(3): 220-232.
- Makri, Agoritsa. Vlachopoulos, Dimitrios. Martina, Richard A. (2021). *Digital Escape Rooms As Innovative Pedagogical Tools In Education: A Systematic Literature Review*. Journal Of Sustainability, 13(8): 1-29.
- Marilyn, Fleeer. Veresov, Nikolai. Walker, Sue. (2017). *Re-Conceptualizing Executive Functions As Social Activity In Children's Playworlds*. Learning. Journal Of Culture And Social Interaction, 14(1): 1-11.
- Walls, Jill K. (2018). *To What Extent Do Parents Of Montessori-Educated Children "Do Montessori" At Home? Preliminary Findings And Future Directions*. Journal Of Montessori Research, 4(1): 14-24.
- Zachari, Panagiota. Papakostas, Christos. Troussas, Christos. Krouska, Akrivi. Mylonas, Phivos. & Sgouropoulou, Cleo. (2024). *Investigating The Role Of Digital Escape Rooms In Enhancing Educational Outcomes Through Game-Based Learning*. 9th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDA-CECNSM), Athens, Greece, 193-198.