

PABĖGIMO KAMBARIAI – PRIEMONĖ SKATINTI STUDENTŲ MOTYVACIJĄ

Agnė Laukaitienė¹, Alba Rosa Mennillo²

¹Kauno kolegija, ²Vytauto Didžiojo universitetas

Anotacija. Šiame tyrime analizuojamas pabėgimo kambarių, kaip unikalios priemonės, skatinančios studentų motyvaciją, pritaikymas užsienio kalbų paskaitose. *Pabėgimo kambariai* (angl. *escape rooms*) – tai inovatyvus, patirtimi grįsto ugdymo(si) metodas, puikiai pritaikomas užsienio kalbų paskaitose kaip naujoviška priemonė, skatinanti studentų įsitraukimą, bendradarbiavimą, kalbinę raišką interaktyvioje ir nekasdieninėje žaidimo aplinkoje. *Žaidybinimas* (angl. *gamification*) yra metodas, kai besimokantieji konkrečioje nežaidybinėje veikloje turi per tam tikrą laiką išspręsti užduočių seką, pritaikydami jau įgytas žinias ir yra taikomi įvairūs žaidimų elementai (taškai, prizai, konkurencija). Užduočių pabaigoje skelbiama komanda nugalėjo. Šio tyrimo metu žaidybinimo metodas buvo taikytas siekiant padidinti studentų motyvaciją italų kalbos paskaitose, ypatingą dėmesį skiriant pabėgimo kambariams. Tyrimas atliktas 2024 metais dviejose Lietuvos aukštojo mokyto įstaigose, paskaitų metu studentai atliko specialiai parengtas užduotis, o po jų buvo surinktos anoniminės studentų refleksijos, siekiant įvertinti studentų požiūrį į šį mokymosi būdą. Vienoje aukštojoje mokykloje studentai italų kalbą mokėsi kaip antrąją užsienio kalbą arba kaip pasirinkamąjį dalyką, kitoje – kaip pirmąją užsienio kalbą. Paskaitų metu studentai buvo suskirstyti į mišrias grupes, siekiant padidinti bendradarbiavimą tarp skirtingų aukštųjų mokyklų studentų, taip pat žinant, jog kai kurių studentų žinios gali padėti kitiems užduočių metu. Tyrimo metu buvo vertinami tokie rodikliai kaip studentų motyvacija ir įsitraukimas į mokymosi procesą, studentų požiūris į mokymosi metodiką ir emocinis aspektas – studentų patiriamas stresas ir malonumas mokytis. Rezultatai rodo, kad žaidybinimo metodas padeda sumažinti psichologinį barjerą, skatina aktyvų dalyvavimą ir motyvuoja studentus mokytis ne tik paskaitų metu, bet ir savarankiškai. Pabėgimo kambariai kaip mokymo priemonė suteikia mokymosi procesui interaktyvumo, skatina komandinį darbą ir leidžia praktiškai pritaikyti įgytas žinias. Be to, šis metodas prisideda prie visapusiško kalbinių įgūdžių lavinimo – studentai aktyviau naudoja užsienio kalbą, gerina komunikacijos įgūdžius ir dirba komandose, gerėja jų mokymosi rezultatai. Tyrimo išvados rodo, jog nors šiuo metu išlieka techninių iššūkių, juos išsprendus, žaidybinimo metodų integravimas į kalbų mokymą gali būti veiksminga priemonė motyvuoti studentus ir sukurti dinamiškesnę bei labiau įtraukiančią mokymosi aplinką.

Raktiniai žodžiai: žaidybinimas, pabėgimo kambarys, studentų motyvacija, italų kalba, aukštasis mokslas, mokymosi rezultatai, inovatyvus mokymas, motyvacija

Įvadas

Šiuolaikiniame kalbų mokyme ir mokymesi vis daugiau dėmesio skiriama mokymo metodams, kurie ne tik perteikia žinias, bet ir skatina mokinių įsitraukimą bei motyvaciją. Vienas tokių inovatyvių metodų – pabėgimo kambarys (angl. *escape room*), kuris tampa vis populiarese priemone, ypač taikant žaidybinimo (angl. *gamification*) principus užsienio kalbų mokyme. Nors šis metodas pasaulyje naudojamas jau kelerius metus ir yra labai įsitraukiantis, Lietuvoje, ypač universitetinėse užsienio kalbų paskaitose, jis dar tik pradedamas taikyti.

Tyrimo aktualumas. Pabėgimo kambarys – tai tam tikra struktūruota veikla, kurioje besimokantieji, spręsdami įvairias susietas užduotis, per tam tikrą laiką turi pasiekti nustatytą tikslą. Tai gana nauja priemonė Lietuvoje, tyrimo organizavimo metu nebuvo oficialiai publikuotas nei vienas straipsnis apie jau panaudotus pabėgimo kambarius būtent užsienio kalbų mokyme aukštosiose mokyklose. Užsienio tyrėjų teigimu, tai puikus metodas išvengti monotonijos (Schenker, Kraemer, 2022), rutinos (Rodrigues ir kt., 2023), kalbą mokytis įvairiapusiškai, integruotai ir kontekstualiai (López, 2019). Užduotys gali būti labai įvairios, o pačio metodo esmė – užduočių integracija, naudoti žaidybinį kontekstą, įtraukiant įvairius žaidimų elementus, tokius kaip taškai, lygiai, prizai, siekiant padidinti besimokančiųjų motyvaciją ir spartesnę mokymąsi (Baratova, 2025; Frolli ir kt., 2023; Flores, 2015). Clarke ir kt. (2017) teigimu, tai realaus gyvenimo ir žaidimo modeliavimas, perteikiant žinias, moralinius nusistatymus, skatinantis socialinę komunikaciją. Flores (2015) teigia, jog „bet kokią užduotį, procesą ar teorinį kontekstą galima „sužaidybinti“ (p. 38). Al-Dosakee ir Ozdamli (2021) teigimu, žaidybinimas yra efektyvus metodas, didinantis studentų motyvaciją ir pasitenkinimą pačiu procesu. Pastaraisiais metais vis daugiau kalbama apie mokymąsi žaidžiant, kaip naują patrauklų metodą, skatinantį besimokančiųjų susidomėjimą, motyvaciją ir didinantį mokymo efektyvumą. Nors žaidybinimas yra pripažįstamas kaip veiksminga mokymo(si) priemonė, universitetuose jis vis dar diegiamas atsargiai, dažnai klaidingai suvokiant jį kaip paprastą pramoginę veiklą. Dėl tokio riboto supratimo ši metodika taikoma fragmentiškai, neatskleidžiant viso jos potencialo. Vis dėlto, atsižvelgiant į tai, kad šiuolaikiniai studentai auga skaitmeninėje aplinkoje ir yra įpratę kasdien naudotis technologijomis bei žaidimais, žaidybinimo

integravimas į universitetines studijas gali padėti jiems ugdyti reikalingas kompetencijas ateičiai. Aukštųjų mokyklų gebėjimas modernizuoti savo švietimo strategijas turi reikšmingą vaidmenį visuomenės kaitos kontekste (Alonso-Sánchez ir kt., 2025). Siekiant geriau suprasti šių metodų veikimą ir gauti patikimus rezultatus, būtina atlikti papildomus tyrimus, leisiančius efektyviau išnaudoti turimus resursus.

Šiame tyrime pabėgimo kambarys analizuojamas kaip žaidybinimo metodo forma, naudojama italų kalbos paskaitose studentų motyvacijai skatinti. Taikant pabėgimo kambarių metodą, mokymasis vyksta kontekstualiai, komandiniu būdu, reikalingas tiek kalbinis pasirengimas, tiek kritinis mąstymas ir kūrybiškumas. Užsienio kalbų mokėjimas yra svarbus veiksnys ieškant darbo, o keleto užsienio kalbų pakankamas mokėjimas padidina asmens konkurencingumą, mobilumą, profesinį patrauklumą (Povilaitienė ir kt., 2019), todėl yra labai svarbu kuo ankstesniame amžiuje įgyti gerus užsienio kalbos pagrindus ir juos plėtoti gyvenimo eigoje. Naudojant pabėgimo kambarius, šiuos tikslus galima pasiekti efektyviau, mokymosi procesą paverčiant žaidimu.

Pagrindinis šio **tyrimo objektas** – studentų motyvacijos skatinimas, taikant žaidybinimo (angl. *gamification*) metodą. **Tyrimo tikslas** – išanalizuoti žaidybinimo metodo naudojimo svarbą studentų motyvacijai italų kalbos paskaitose skatinti, ypatingą dėmesį skiriant pabėgimo kambariams.

Tyrimo organizavimas

Tyrimas buvo atliktas per du atskirus maždaug dviejų valandų trukmės susitikimus, siekiant įvertinti žaidybinimo integracijos naudingumą Lietuvos aukštojo mokslo institucijose. Pasirinkta konkreti žaidybinimo veikla – pabėgimo kambarys (angl. *escape room*). Eksperimente dalyvavo 33 italų kalbos A1–A2 lygio studentai iš dviejų Kauno aukštųjų mokyklų: 28 studentai buvo Lietuvos, 5 – Ukrainos piliečiai.

Pirmasis susitikimas vyko kompiuterių salėje, kurioje buvo išbandomas pabėgimo kambarys, orientuotas į skaitymo, klausymo ir kalbos manipuliavimo įgūdžius. Siūlomos užduotys apėmė skaičių kaitą iš vienaskaitos į daugiskaitą, formalius gramatikos pratimus (pvz., tinkamo artikelio parinkimą) ir uždaro tipo užduotis su galimais pasirinkimo variantais (angl. *close test*). Užduočių bendras tikslas buvo įveikti penkis žaidimo lygius, taip „įrodant“ savo pasirengimą hipotetinei kelionei į Italiją. Kiekviename lygyje studentai gaudavo slaptažodį raidėmis, kurį reikėjo iškoduoti, paversti skaičiais ir pritaikyti paskutiniame lygyje, kad galėtų „išeiti“ iš pabėgimo kambario. Studentai buvo suskirstyti į mišrias poras, grupuojant skirtingų aukštųjų mokyklų studentus. Tokia porų strategija buvo pasirinkta siekiant skatinti kompetencijų mainus. Pirmasis eksperimentas padėjo nustatyti, kuriuos aspektus reikėtų patobulinti ar pakeisti prieš organizuojant antrąjį susitikimą.

Pirmasis susitikimas atskleidė tam tikrus organizacinius sunkumus, visų pirma, susijusius su techninėmis problemomis dirbant kompiuteriais bei su kai kurių studentų patiriamais sunkumais atsakant į gramatinius klausimus. Buvo nuspręsta antrajame susitikime išbandyti pabėgimo kambarį, orientuotą į kultūrinį turinį, siekiant leisti studentams labiau susitelkti į žaidybinį aspektą ir sumažinti nerimą dėl gramatinių klausimų. Be to, ši nauja metodika leido palyginti dvi veiklų rūšis (lingvistinę ir kultūrinę) bei išsiaiškinti, kuri iš jų buvo suvokiama kaip įdomesnė ir labiau įtraukianti.

Antrasis susitikimas vyko prieš Kalėdų atostogas, todėl pagrindinė tema buvo Kalėdos, o klausimai buvo susiję su itališkomis šventinėmis tradicijomis. Šio pabėgimo kambario tikslas buvo tiek patikrinti studentų turimas žinias, tiek pristatyti naują kultūrinę informaciją. Užduotys daugiausia buvo uždari klausimai, susiję su leksika (pvz.: Kaip vadinamas paveikslėlyje matomas desertas? Ką *Befana* atneša blogiems vaikams?), arba užduotys, pagrįstos chronologiniu tradicijų išdėstymu. Užduotys buvo suskirstytos į keturis lygius. Kiekvieno lygio sėkmingas įveikimas suteikdavo komandai dekoraciją, kuri buvo naudojama galutiniame virtualios Kalėdų eglutės puošime. Paskutinė veikla buvo Kalėdinės eglutės dekoravimas ir gražiausios eglutės išrinkimas grupiniu balsavimu. Laimėtojai įvertinti simboliniais prizais.

Šį kartą studentai buvo suskirstyti į trijų asmenų grupes. Kitaip nei pirmajame susitikime, antrasis eksperimentas nebuvo vykdomas kompiuterių salėje. Šis sprendimas buvo priimtas atsižvelgiant į pirmojo eksperimento metu išryškėjusias problemas – dalyviams buvo sudėtinga ir lėtai sekėsi prisijungti prie pabėgimo kambario, naudojantis elektroniniu paštu gauta nuoroda. Vietoj to naudojant QR kodą, prisijungimo procesas tapo daug spartesnis ir sklandesnis.

Po kiekvieno susitikimo studentai pildė anoniminį popierinį klausimyną, kurio tikslas – įvertinti jų įsitraukimą, motyvaciją ir suvokiamą veiklos naudą. Klausimynas buvo pasirinktas remiantis López-Pernas ir kt. (2019) tyrimu, kuriame analizuotas pabėgimo kambario metodo taikymas programavimo mokyme aukštojo mokslo kontekste. Nors pradinis klausimyno taikymo laukas buvo kitoks, dauguma jame pateiktų klausimų apie studentų aktyvumą, mokymosi patirtį ir įsitraukimą yra universalūs, todėl instrumentas tiko ir šiam tyrimui.

Klausimyną sudarė mišrūs klausimai – 10 uždarų klausimų, pateiktų pagal Likerto skalę (1 = visiškai nesutinku, 5 = visiškai sutinku). Šie klausimai buvo suskirstyti į tris temas: įsitraukimas, mokymosi aspektai,

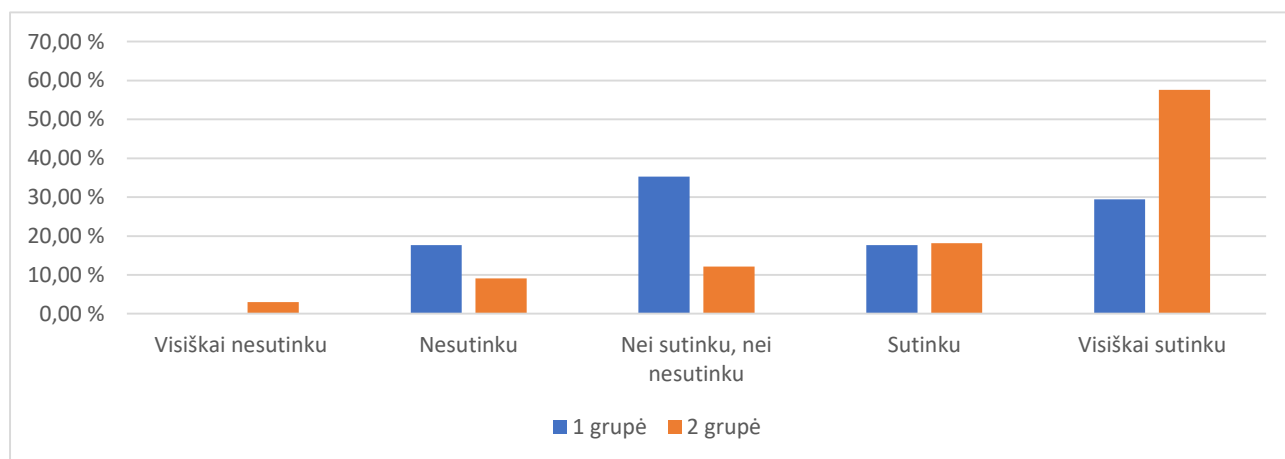
emocinė patirtis (malonumas, stresas). Šie duomenys buvo analizuojami kiekybiniu metodu – suskaičiuojant atsakymų dažnį ir vidurkius pagal kiekvieną išskirtą grupę. Taip pat studentams pateikti du atviri klausimai, kuriais siekta išsiaiškinti, kokie veiklos aspektai studentams atrodė motyvuojantys ir kokie aspektai galėjo trukdyti ar demotyvuoti mokytis. Atsakymai buvo nagrinėjami taikant kokybinį turinio analizės metodą – identifikuojant dažniausiai pasikartojančias temas.

Tyrimo rezultatų analizė

Vadovaujantis tyrimo tikslais ir anotacijoje įvardintais pagrindiniais aspektais, duomenys šiame skyriuje analizuojami remiantis trimis pagrindiniais rodikliais: studentų motyvacija ir įsitraukimas į mokymosi procesą, studentų požiūris į taikomą mokymosi metodiką bei emocinis aspektas – studentų patiriamas stresas ir malonumas mokytis. Toliau kiekvienas iš šių rodiklių bus nagrinėjamas atskirai, remiantis surinktais empiriniais duomenimis.

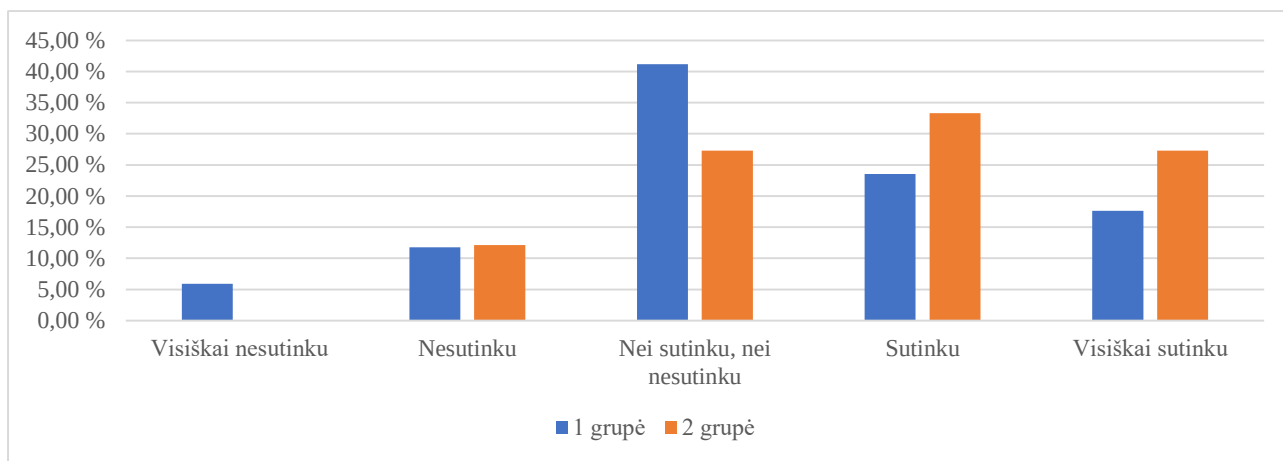
Studentų motyvacija ir įsitraukimas į mokymosi procesą

Motyvacija atlieka esminį vaidmenį įsisavinant užsienio kalbą, nes ji tiesiogiai veikia studentų įsitraukimo lygį, atkaklumą ir galutinę sėkmę mokymosi procese (Ghanizadeh, Rostami, 2015). Remiantis šia prielaida, tyrime dėmesys buvo sutelktas į studentų motyvacijos ir įsitraukimo analizę, siekiant įvertinti, ar ir kaip žaidybinės veiklos, tokios kaip pabėgimo kambarys, gali paskatinti aktyvesnį dalyvavimą užsienio kalbos paskaitose. Ypatingas dėmesys buvo skiriamas *studentų įsitraukimui*, apimančiam konkrečius studentų dalyvavimo aspektus, tokius kaip dėmesio išlaikymas veiklų metu, pastangos atliekant užduotis ir nuoseklus įsitraukimas į mokymosi procesą (Hastom ir kt., 2024). Gauti rezultatai parodė, kad pasirinkta veikla padėjo išlaikyti studentų susidomėjimą visos užduoties metu (1 pav.).



1 pav. Studentų įsitraukimas atliekant pabėgimo kambario užduotis

Kaip matyti iš dviejų grafinių vaizdų palyginimo, aiškiai pastebimas skirtumas tarp dviejų grupių: pirmojoje sesijoje tik 59 proc. dalyvių teigė, kad veikla juos įtraukė nuo pradžios iki pabaigos (41 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 18 proc. – „sutinku“), tuo tarpu antrojoje sesijoje šis procentas išaugo iki 76 proc. (58 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 18 proc. – „sutinku“). Neutralių atsakymų dalis buvo didesnė pirmojoje sesijoje (36 proc. prieš 12 proc. antrojoje klasėje), kaip ir neigiamai pasisakiusių skaičius (23 proc. prieš 9 proc.).



2 pav. Pabėgimo kambario įtaka labiau įsitraukti į italų kalbos paskaitas

Kitas esminis analizės aspektas – studentų motyvacija tęsti kurso turinio mokymąsi po pabėgimo kambario patirties (2 pav.).

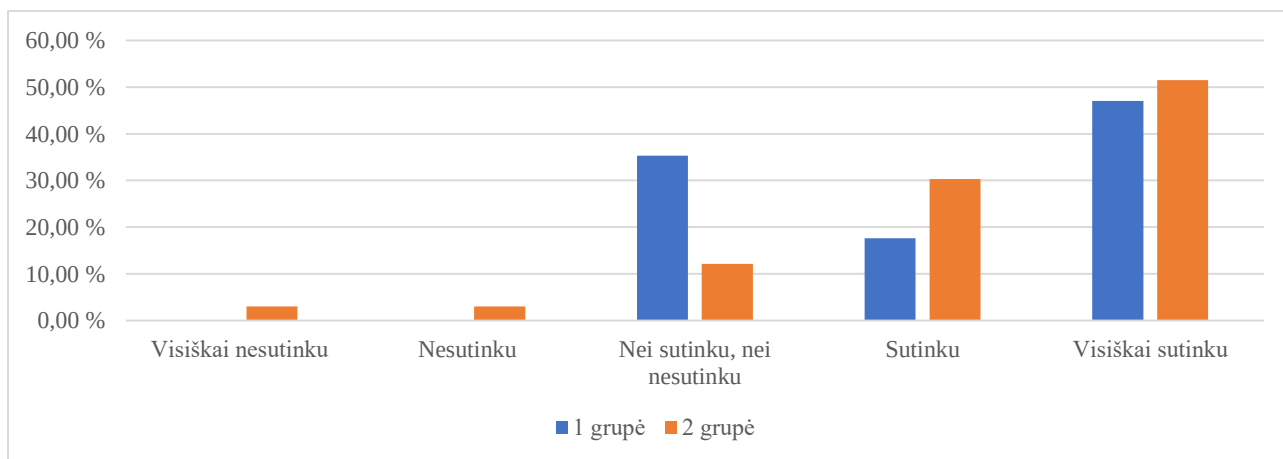
Pirmojoje sesijoje pastebima, kad nors 41 proc. studentų išreiškė neutralią poziciją dėl pabėgimo kambario motyvacinio efektyvumo, tik 41 proc. pateikė aiškiai teigiamą atsiliepimą (23 proc. – „sutinku“ ir 18 proc. – „visiškai sutinku“). Tai reiškia, kad beveik pusė dalyvių nejautė ypatingo paskatinimo tęsti mokymąsi, nors ir nebuvo visiškai nepatenkinti veikla. Be to, 18 proc. studentų (12 proc. – „nesutinku“ ir 6 proc. – „visiškai nesutinku“) laikė veiklą mažai skatinančia, kas rodo, kad reikšminga dalis dalyvių nepatyrė tikėtino motyvacinio poveikio.

Antrojo eksperimento rezultatai buvo žymiai pozityvesni: 61 proc. studentų nurodė padidėjusią motyvaciją (34 proc. atsakė „sutinku“ ir 27 proc. – „visiškai sutinku“), kas gerokai viršija pirmosios sesijos 41 proc. rodiklį. Taip pat sumažėjo neutralių atsakymų dalis (27 proc.), o nepritarimo lygis išliko minimalus (bendras 12 proc., iš kurių nė vienas studentas nepasirinko „visiškai nesutinku“).

Abiejose grupėse studentų, kurie aiškiai nesutiko su veiklos motyvacine verte, procentas buvo santykinai nedidelis. Tai rodo, kad, nepaisant skirtumų tarp grupių, dauguma dalyvių vis dėlto pripažino veiklos vertę kaip didinančią motyvaciją, nors ne visiems patiko atliktos užduotys. Tačiau 41 proc. neutralių atsakymų gali rodyti išlikusį neaiškumą dėl pabėgimo kambario ir kurso tikslų. Galima daryti prielaidą, kad kai kurie studentai nevisiškai suprato, kaip siūlomi galvosūkliai gali prisidėti prie reikšmingo mokymosi proceso.

Studentų požiūris į mokymosi metodiką

Kitas tyrime analizuotas rodiklis – studentų noras rekomenduoti pabėgimo kambarį kitiems studentams. Šis kriterijus suteikia netiesioginę priemonę įvertinti bendrą veiklos patrauklumą bei jos suvokiamą vertę. Iš tiesų studentų pasirengimas rekomenduoti šią veiklą gali būti laikomas bendro pasitenkinimo rodikliu ir metodikos potencialo skleisti ją kalbų mokymosi kontekste indikatoriumi (3 pav.).



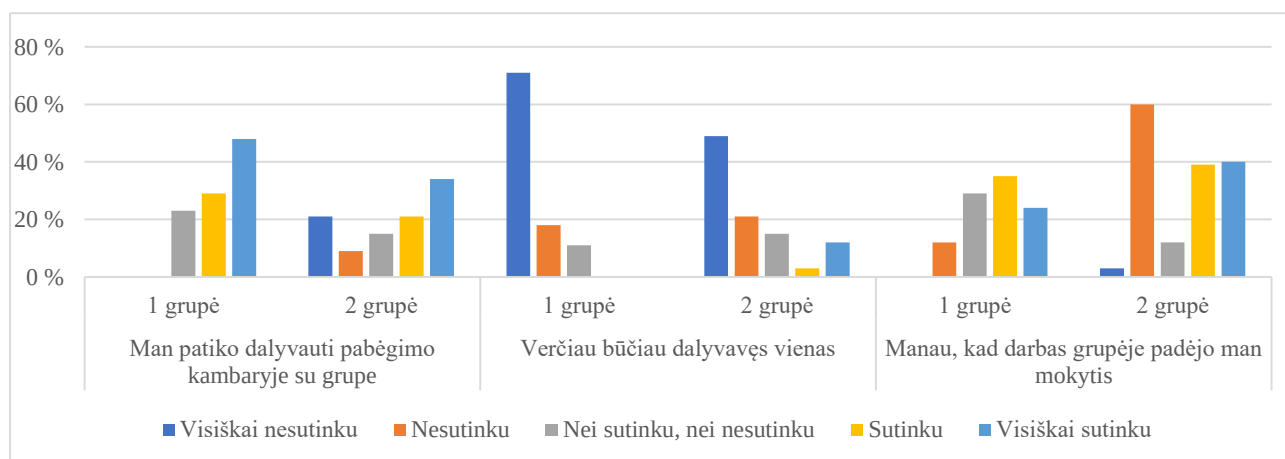
3 pav. Studentų rekomendacijos dalyvauti pabėgimo kambario paskaitose

Kaip galima pastebėti, pirmojoje sesijoje 65 proc. studentų (47 proc. atsakiusių „visiškai sutinku“ ir 18 proc. – „sutinku“) rekomenduo tą veiklą kitiems. Tačiau 35 proc. studentų atsakė neutraliai, kas rodo, kad reikšminga dalis dalyvių nepareišė nei aiškiai teigiamos, nei neigiamos nuomonės. Nė vienas studentas neišreiškė nepritarimo ar stipraus nepritarimo.

Antrojoje sesijoje pastebimas reikšmingas teigiamų atsakymų padidėjimas – 82 proc. studentų rekomenduo tą veiklą (52 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 30 proc. – „sutinku“). Be to, neutralių atsakymų dalis sumažėjo iki 12 proc.. Tačiau nežymiai išaugo nepritarimo lygis – nors bendras neigiamų atsakymų rodiklis siekia tik 6 proc., iš jų 3 proc. sudaro „visiškai nesutinku“. Šie duomenys rodo, kad didžioji dalis studentų laikė veiklą įtraukiančia ir naudinga, vertindami ją kaip vertą rekomendacijos.

Kitas svarbus analizės aspektas buvo studentų nuomonė apie dalyvavimą grupėse. Bendradarbiavimas yra esminis užsienio kalbos įsisavinimo elementas: dirbant kartu teikiama parama, vyksta diskusijos ir apsiukeičiama informacija, didėja įsitraukimas į veiklą. Ne visi studentai mėgsta grupines užduotis, dirbdami komandoje linkę dominuoti vieni prieš kitus, tarsi varžydamiesi ne tik su klase, bet ir su kiekvienu savo grupės nariu. Priešingu atveju, dalis studentų lengvai prisitaiko prie bendradarbiavimo ir iš jo gauna puikių rezultatų (Leeming, 2021). Buvo atlikta analizė apie studentų požiūrį į darbą kartu, bendradarbiavimą (4 pav.). Atsižvelgiant į studentų motyvacijos ir įsitraukimo paskaitų metu rodiklį, ypatingas dėmesys buvo skirtas grupiniam darbui, kuris tapo svarbiu veiksmu, skatinančiu aktyvų dalyvavimą ir studentų tarpusavio sąveiką. Eden ir kt. (2024) pastebi, kad bendradarbiavimas mokymosi aplinkoje atlieka svarbų vaidmenį skatinant studentų įsitraukimą. Kai studentai dirba kartu ir dalijasi atsakomybe, jie linkę aktyviau dalyvauti mokymosi procese, o tai ne tik padeda geriau suprasti mokomąją medžiagą, bet ir stiprina jų komunikacinius įgūdžius bei kuria stipresnį bendrumo jausmą grupėje.

Nors ankstesni tyrimai (Bayaga ir kt., 2024) parodė, kad bendraamžių sąveika žaidybiniame aplinkoje turi nereikšmingą poveikį studentų įsitraukimui, šio tyrimo rezultatai atskleidė priešingą poveikį.



4 pav. Studentų požiūris į darbą grupėse atliekant pabėgimo kambario užduotis

Pirmojoje sesijoje dauguma studentų teigiamai įvertino dalyvavimą grupėje: 77 proc. dalyvių išreiškė palankią nuomonę, o 23 proc. pasirinko neutralią poziciją. Nei vienas studentas nereiškė nepritarimo. Be to, didžioji dalis studentų (71 proc.) atmetė galimybę užduotis atlikti individualiai, tuo tarpu 18 proc. išreiškė nesutikimą su šia galimybe, o 11 proc. liko neutralūs.

Grupinio darbo svarba mokymosi procese buvo plačiai pripažinta: 59 proc. studentų išreiškė teigiamą nuomonę, 29 proc. pasirinko neutralų atsakymą, o tik 12 proc. studentų nurodė tam tikras abejones.

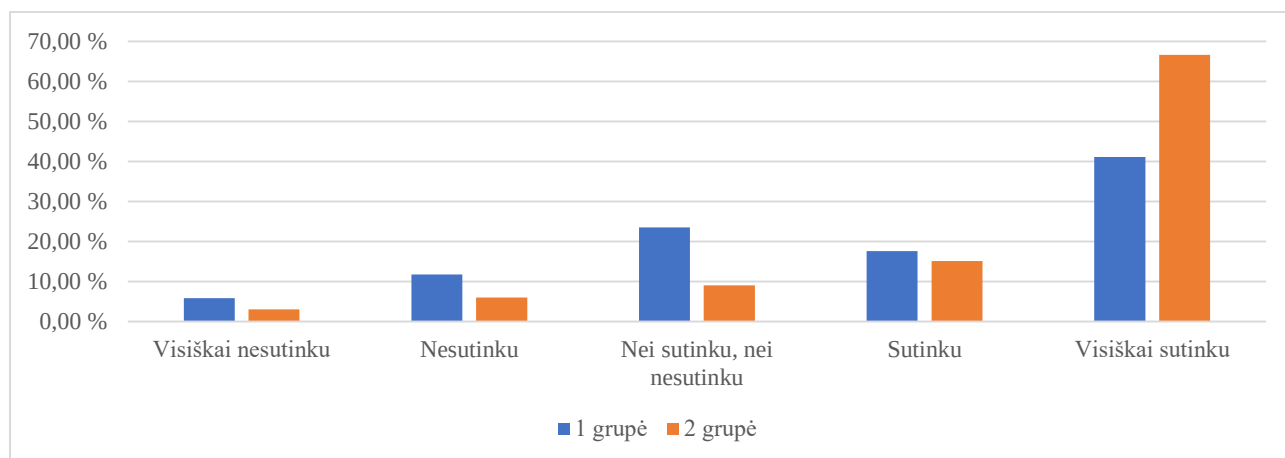
Antrojo susitikimo metu grupinio darbo naudą pripažino 55 proc. studentų, o 15 proc. išlaikė neutralią poziciją. Nedidelė dalis studentų (30 proc.) išreiškė nepritarimą. Šie rezultatai rodo, kad nors bendradarbiavimas buvo vertinamas teigiamai, reikšminga studentų dalis susidūrė su mažiau teigiama patirtimi, galimai dėl grupės dinamikos ar individualių mokymosi stilių.

Individualaus darbo idėja nesulaukė didelio palaikymo: 70 proc. studentų jai nepritarė, 15 proc. išreiškė pritarimą, o dar 15 proc. pasirinko neutralų atsakymą.

Galiausiai, grupinio darbo pedagoginė vertė buvo patvirtinta paskutiniame klausime – 79 proc. studentų teigė, kad grupinė veikla prisidėjo prie jų mokymosi proceso. Tik 9 proc. studentų išreiškė abejones, o 12 proc. liko neutralūs. Struktūruotas ir į tikslą orientuotas pabėgimo kambario veiklų pobūdis kartu su mišria grupių formavimo strategija padėjo skatinti aukštą studentų įsitraukimo ir aktyvaus dalyvavimo lygį.

Emocinis aspektas: stresas ir malonumas

Išanalizavus dviejų studentų grupių pateiktus atsakymus, išryškėjo reikšmingos įžvalgos apie teigiamų emocijų vaidmenį atliekant pabėgimo kambarių užduotis. Kaip parodyta paveikslėlyje, pastebimas ryškus kontrastas tarp dviejų klasių patirčių (5 pav.).



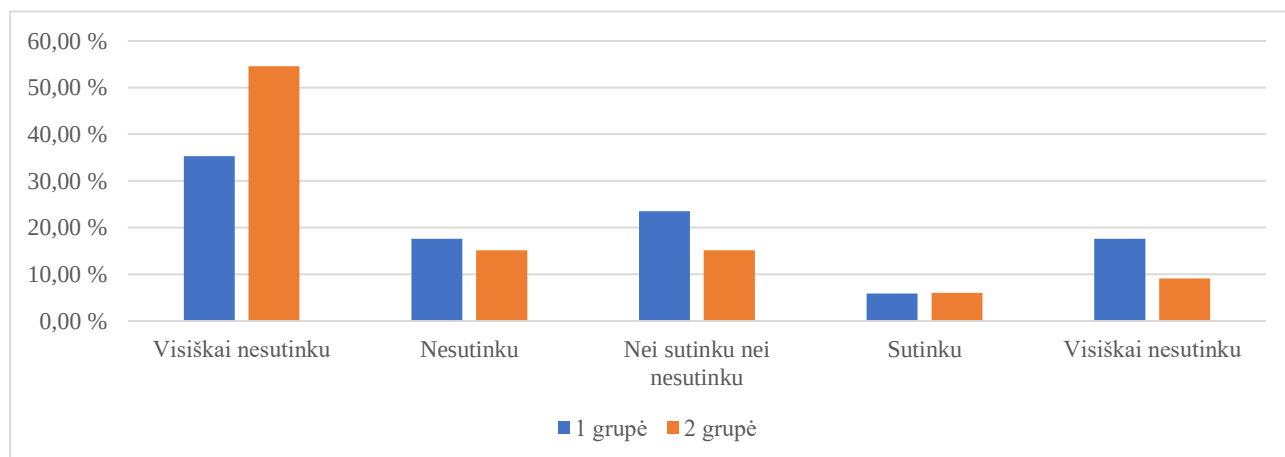
5 pav. Pabėgimo kambario veiklos įvertinimas

Pirmoje klasėje tik 59 proc. dalyvių pateikė teigiamą veiklos įvertinimą (41 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 18 proc. – „sutinku“ su teiginiu, kad pabėgimo kambarys buvo smagi veikla). Taip pat pastebėtina, kad 23 proc. studentų atsakymų buvo neutralūs, kas leidžia manyti, kad beveik ketvirtadalis jų veiklą vertino kaip tik iš dalies įtraukiančią. Likę 18 proc. dalyvių išreiškė neigiamą arba stipriai neigiamą nuomonę.

Antroje klasėje rezultatai buvo ženkliai pozityvesni: net 82 proc. studentų įvardijo pabėgimo kambarį kaip smagų (67 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 15 proc. – „sutinku“). Neutralūs atsakymai sumažėjo iki vos 9 proc., o neigiamų atsakymų taip pat buvo labai mažai – 9 proc.. Tai rodo, kad daugumai antrosios klasės studentų ši veikla padėjo sukurti smagesnę mokymosi aplinką.

Vis dėlto, didelė neutralumo dalis pirmajame eksperimente verta dėmesio. Beveik ketvirtadalis šių studentų nesijautė itin įsitraukę, kas gali reikšti, kad veiklos dizainas ar įgyvendinimas neatitiko jų lūkesčių. Tikėtina, kad tokie veiksniai kaip užduočių sudėtingumo lygis, grupinės dinamikos elementai ar užduočių tipai turėjo neigiamą poveikį.

Kitas svarbus analizės aspektas – studentų patiriamas streso lygis veiklos metu. Kadangi, kaip jau buvo pastebėta, kalbų mokymasis labai priklauso nuo emocinių sąlygų, tampa itin svarbu analizuoti, kaip nerimas ar suvokiamas spaudimas veikia studentų pasirodymą ir motyvaciją, siekiant patobulinti mokymo procesą (6 pav.).



6 pav. Patiriamas stresas atliekant pabėgimo kambario užduotis

Pirmojo eksperimento metu 53 proc. studentų (35 proc. atsakė „visiškai nesutinku“ ir 18 proc. – „nesutinku“) nurodė, kad veikla nebuvo jiems stresą kelianti, o tai rodo, kad daugiau nei pusei grupės patirtis buvo tinkamai subalansuota. Nepaisant to, 24 proc. studentų (9 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 15 proc. – „sutinku“) veiklą įvertino kaip stresą keliančią, o 23 proc. liko neutralūs. Tai leidžia manyti, kad beveik

ketvirtadalis studentų susidūrė su iššūkiais, kurie galėjo būti susiję su užduočių sudėtingumu ar technologinėmis problemomis.

Antrojo eksperimento metu 70 proc. studentų teigė, kad nejautė streso (55 proc. atsakė „visiškai nesutinku“ ir 15 proc. – „nesutinku“), o tai yra gerokai didesnė dalis nei pirmojo eksperimento metu. Tai rodo, kad antrojoje sesijoje atlikti pakeitimai padėjo sumažinti galimus nerimo veiksnius. Tik 15 proc. (9 proc. atsakė „visiškai sutinku“ ir 6 proc. – „sutinku“) studentų nurodė, kad patyrė reikšmingą stresą.

Pedagoginiu požiūriu emocinių veiksnių skirtumas tarp dviejų grupių yra reikšmingas. Linksmybės ir stresas mokymosi veiklose, ypač mokantis užsienio kalbų, yra svarbūs aspektai, tiesiogiai veikiantys emocinį filtrą (Krashen, 1982). Šis konceptas pabrėžia, kaip tokios emocijos kaip nerimas ar nuobodulys gali trukdyti kalbos įsisavinimui. Kai studentai jaučiasi atsipalaidavę ir mėgaujasi mokymosi procesu, emocinis filtras mažėja, leisdamas efektyviau perimti kalbos žinias. Šis konceptas parodo, kaip tokios emocijos kaip nerimas ar nuobodulys gali trukdyti kalbos mokymuisi. Kai studentai jaučiasi ramūs ir mėgaujasi mokymosi procesu, emocinės kliūtys sumažėja ir tampa lengviau įsisavinti naujas žinias. Mokantis kalbos, nerimas gali pasireikšti dvejopai: kartais jis veikia kaip motyvatorius ir skatina studentus nebijoti iššūkių, o kartais, priešingai, stiprina vidines kliūtis ir trukdo pažangai. Sveikas, vidutinis nerimo lygis gali paskatinti studentus būti aktyvesnius ir siekti geresnių rezultatų, tačiau per didelis nerimas išsekina pažintinius resursus, pavyzdžiui, atmintį ar dėmesio sutelkimą, ir mažina norą dalyvauti mokymosi procese (Hu, 2024). Kaip pažymi Barone ir kt. (2024) savo tyrimuose apie žaidybinių didaktiką, teigiami tarpusavio santykiai tarp studentų bei įtraukianti, iššūkių kupina mokymosi aplinka skatina laimės hormonų, tokių kaip dopaminas ir oksitocinas, išsiskyrimą, o tai sukuria gerą emocinę būseną ir motyvuoja tęsti mokymąsi.

Antrojo eksperimento rezultatai rodo mažesnę emocinį filtrą, kuris galėjo priklausyti nuo keleto skirtingų veiksnių, tokių kaip:

- Geresnis veiklos suderinimas su studentų interesais, kurie galėjo labiau domėtis kultūrinėmis užduotimis.
- Nedideli veiklos vykdymo sąlygų skirtumai, pavyzdžiui, veiklos perkėlimas iš kompiuterių klasės į auditoriją, kur studentai galėjo laisviau sėdėti grupėmis ratu, išvengdami technologinių trikdžių, kurie pirmojo eksperimento metu galėjo didinti jų emocinį filtrą.

Atviri klausimai

Kalbant apie dviejų atvirų klausimų analizę, studentų atsakymai teminiu požiūriu buvo gana vienodi. 33 studentams buvo pateikti klausimai: Kokie pabėgimo kambario aspektai jus labiausiai motyvavo? Ar buvo kas nors, kas jus demotyvavo pabėgimo kambario veiklos metu? Didžioji dauguma dalyvių (28 studentai), dalyvavusių abiejose veiklose, pabrėžė, kad jiems patiko grupinis darbas, užduočių įvairovė bei konkurencija su kitais studentais. Jie teigė, kad toks darbo pobūdis padidino jų motyvaciją mokytis italų kalbos. Vienas studentas pažymėjo, kad iš pradžių jautėsi drovus, tačiau palaipsniui įsitraukė į mokymosi procesą ir veiklos metu atsipalaidavo.

Kalbant apie veiksnius, kurie mažino studentų motyvaciją, dalyviai nurodė technines problemas pirmosios sesijos metu, kai kurių užduočių sudėtingumą. Du studentai, reflektuodami pirmąją patirtį, pripažino supratę, jog jiems trūksta didesnio pasiruošimo ir išreiškė norą skirti daugiau dėmesio mokymuisi. Antrosios sesijos metu techninių problemų nebuvo pastebėta. Tačiau vienas studentas nurodė, kad neturėjo jokių išankstinių žinių apie italų Kalėdų tradicijas, nes buvo nepakankamai pasiruošęs.

Išvados

Atliktas tyrimas parodė, jog žaidybinio metodo integravimas į italų kalbos paskaitas aukštojo mokslo įstaigose yra veiksminga, įtraukianti ir motyvuojanti priemonė. Surinkti duomenys rodo aukštą studentų įsitraukimo į veiklas lygį, teigiamą požiūrį į taikytą metodiką, sumažėjusį stresą paskaitų metu, taip pat studentai veiklas mokymosi proceso eigoje vertino kaip prasmingas ir smagias.

Dalyvių refleksijose atsispindėjo pozityvus požiūris į netradicines mokymo formas: dauguma teigė, kad pabėgimo kambarys padėjo įtvirtinti jau turimas italų kalbos žinias, komandinis užduočių sprendimas skatino tarpusavio bendravimą, užduočių metu buvo panaudota italų kalba ir tai padėjo sukurti palankią emocinę aplinką mokymuisi.

Nepaisant teigiamo vertinimo, tyrimas atskleidė ir tam tikrų iššūkių: daliai studentų užduotys pasirodė per sudėtingos arba skirta per mažai laiko jų įgyvendinimui. Galima daryti prielaidą, kad veiklos turėtų būti labiau pritaikytos pagal dalyvių jau turimas kalbines žinias – reikėtų vengti per daug sudėtingų arba pernelyg paprastų užduočių. Tiksliausia susieti žaidybines veiklas su mokomuoju turiniu, taip padidinant įgytų žinių

pritaikomumą kitose paskaitose, taip pat stengtis vengti sudėtingų techninių sprendimų, ieškant paprasčiausiai pritaikomų priemonių (pvz., mobilieji telefonai, QR kodai).

Tyrimo rezultatai patvirtina, kad žaidybinimo elementų integravimas į užsienio kalbos mokymą gali būti tikslingas ir naudingas sprendimas, siekiant didinti studentų įsitraukimą, kalbinį aktyvumą bei mokymosi efektyvumą. Ateities tyrimuose vertėtų išsamiau analizuoti ilgalaikį tokio metodo poveikį užsienio kalbos įgūdžių raidai, įtraukti platesnį respondentų skaičių iš skirtingų aukštųjų mokyklų, palyginti skirtingas užsienio kalbų mokymosi grupes.

Literatūra

1. Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
2. Alonso-Sánchez, J. A., Alonso, J. L., & Santana-Monagas, E. (2025). Gamification in Higher Education: A Case Study in Educational Sciences. *TechTrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01056-2>
3. Baratova, K. G. (2025). Innovative methods of teaching English as a foreign language in universities. *Zenodo*, 351–352. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14854978>
4. Barone, R., Rivelli, M., & Varriale, S. (2024). I neurotrasmettitori nella didattica ludica e cooperativa: Riflessioni e proposte per promuovere il benessere dell'educando. *SeLM – Scuola e Lingue Moderne*, (1–3), 52–57.
5. Bayaga, A., Dube, B., Ndlovu, N., & Nyathi, M. (2024). Game on for learning: A holistic exploration of Gamification's impact on student engagement and academic performance in educational environments. *Management Matters*, 38(2), 38–53. <https://doi.org/10.1108/MANM-01-2024-0001>
6. Clarke, S., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games for Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4(3), 73–86. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>
7. Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 27, 32–54. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
8. Frolli, A., Cerciello, F., Esposito, C., Russo, M., & Bisogni, F. (2023). Learning Italian as a Second Language in a Sample of Ukrainian Children: A Game-Based Learning Approach. *Pediatric Reports*, 15(4), 502–511. <https://doi.org/10.3390/pediatric15030046>
9. Ghanizadeh, A., & Rostami, S. (2015). A Dörnyei-Inspired Study on Second Language Motivation: A Cross-Comparison analysis in Public and Private Contexts. *Psychological Studies*, 60(3), 292–301. <https://doi.org/10.1007/s12646-015-0328-4>
10. Gómez López, Á. (2019). The use of escape rooms to teach and learn English at university. In S. Pérez-Aldeguer & D. Akombo (Eds.), *Research, technology and best practices in education*, 94–102. Adaya Press. <https://doi.org/10.58909/ad19751569>
11. Hastom, T., Kholid, M. F. N., Mulyah, P., Septiyana, L., & Andewi, W. (2024). Exploring how video conferencing impacts students' cognitive, emotional, and behavioral engagement. *Journal of Educational Management and Instruction*, 4(2), 225–237. <https://doi.org/10.22515/jemin.v4i2.9335>
12. Hu, Y. (2024). Emotional Education in Primary School English from the Perspective of Affective Filter Hypothesis. *International Journal of Educational Curriculum Management and Research*, 5(1), 59–65. <https://doi.org/10.38007/IJECMR.2024.050109>
13. Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
14. Leeming, P. (2021). The influence of small groups on leader stability and task engagement in the language classroom. *Language Teaching Research*, 28(1), 52–78. <https://doi.org/10.1177/1362168821989866>
15. López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. *IEEE Access*, 7, 31723–31737. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2902976>
16. Eden, C. A., Chisom, O. N., & Adeniyi, I. S. (2024). *Online learning and community engagement: Strategies for promoting inclusivity and collaboration in education*. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 21(3), 232–239. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2024.21.3.0693>
17. Povilaitienė, D., Šimulynas, E., Zabulytė-Šapranauškienė, L., Puzaitė, M., Vološina, I., & Kimbirauskienė, J. (2019). *Užsienio kalbų mokymosi modeliai bendrojo ugdymo mokykloje (Projektas)*. https://www.ldv.lt/images/PDF/Viesas_kreipimasis/UZSIENIO_KALBU_MOKYMOSI_MODELIAI.pdf
18. Rodrigues, F., Gonçalves, F., Brigas, J., Gonçalves, J., & Engrácio, H. (2023). Educational escape rooms as game-based environments. *EDULEARN23 Proceedings: 15th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 4690–4697. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2023.1247>
19. Schenker, T., & Kraemer, A. (2022). Digital escape rooms for world languages. *NECTFL Review*, 89, 75–84. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1361578.pdf>

ESCAPE ROOMS AS A TOOL TO ENHANCE STUDENT'S MOTIVATION

Summary

This study analyses the application of escape rooms in foreign language classes as a unique tool for enhancing students' motivation. Escape rooms are an innovative, experience-based learning method that can be effectively adapted for use in language education. They offer a novel, topic-specific approach that encourages student's engagement, collaboration, and linguistic expression within an interactive and non-traditional game-based environment. The method of *gamification* involves applying game elements, such as points, rewards, and competition, to non-game contexts, where learners must complete a series of tasks within a set time frame by applying specific, previously acquired knowledge. At the end of the activity, a winning team is announced. In this study, gamification was used to boost students' motivation in the Italian language classes, with a particular focus on escape rooms. Conducted in 2024 at two Lithuanian higher education institutions, the research involved students completing specially designed tasks during lessons, followed by anonymous written reflections to assess their attitudes toward this learning method. In one institution, students were learning Italian as a second foreign language or elective course, while in the other, it was a specialised course and their first foreign language. During the lessons, students were placed into mixed groups to promote collaboration between students from different universities and allow more experienced Italian learners to support others while completing the tasks. All survey data were collected anonymously. The study evaluated indicators, such as students' motivation and engagement, attitudes toward the learning methodology, and emotional aspects, including stress and enjoyment. The results show that the gamification method helps reduce psychological barriers, encourages active participation, and motivates students to learn both during and outside of classroom time. As a teaching tool, escape rooms add interactivity to the learning process, promote teamwork, and allow students to apply their knowledge in practice. Moreover, this method contributes to the overall development of language skills as students use the target language more actively, improve their communication skills, and cooperate effectively in teams, leading to better learning outcomes. The study concludes that although there are still some technical challenges in integrating gamification into language teaching, once these are addressed, it can be an effective means of motivating students and creating a more dynamic and engaging learning environment.

Keywords: gamification, escape room, student motivation, Italian language, higher education, learning outcomes, innovative teaching, motivation

Informacija apie autores

Agnė Laukaitienė. Kauno kolegijos Kalbų centro lektorė. Mokslinių tyrimų kryptys: užsienio kalbų mokymas, italų kalbos mokymas.

El. pašto adresas: agne.laukaitiene@kaunokolegija.lt

Alba Rosa Mennillo. Vytauto Didžiojo universiteto Humanitarinių mokslų fakulteto lektorė. Mokslinių tyrimų kryptys: užsienio kalbų mokymas, antrosios kalbos įsisavinimas, glototechnologijos.

El. pašto adresas: alba.rosa.mennillo@vdu.lt