



HEMŞİRELİK EĞİTİMİNDE BİR SİMÜLASYON OYUNU: “KLİNİK”

Ayşegül AÇIL^{1*}, Ayla KEÇECİ¹

¹Düzce Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü, 81000, Düzce, Türkiye

Özet: Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor öğrenme çıktılarına kapsayan hemşirelik eğitiminde öğrencinin gerekli bilgi, beceri ve tutumu kazanarak, uygulama alanlarında bilgilerini davranışa dönüştürmesi, karşılaştığı problemlerin çözümünde var olan bilgisini yorumlaması ve farklı çözüm yolları üretebilmesi hedeflenmektedir. Günümüzde gelişen bilim ve teknoloji olanakları nedeniyle “dijital yerliler” olarak adlandırılan yeni nesil öğrenenlerin dikkatini çekmek, öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak ve birbirleriyle etkileşimlerini desteklemek için yaratıcı öğretim yöntemlerinin kullanılması gerekmektedir. Geçmişten günümüze simülasyonun değişik formlarının yer aldığı hemşirelik eğitiminde simülasyon oyunlarının günümüz eğitim alanlarında daha çok yer bulacağına inanılmaktadır. Bu derlemede simülasyon oyunlarının hemşirelik eğitimindeki kullanımını değerlendirmek ve David Stanley (2011) tarafından geliştirilen “Klinik” isimli simülasyon oyununu tanıtmak amaçlanmaktadır.

Anahtar kelimeler: Hemşirelik, Hemşirelik eğitimi, Simülasyon, Simülasyon oyunu


A Simulation Game for Nursing Education: “The Ward”


Abstract: In nursing education, which involves cognitive, affective and psychomotor learning outcomes, it is aimed that learners acquire required knowledge, skills, and attitudes; and convert their knowledge in application areas to behaviour, and explicate their existant knowledge and produce different solutions in solving problems they encounter. To draw the attention, to meet the learning needs of new generation of learners and to support their interaction with each other, who are named “digital native” because of today’s developing science and technological facilities, it is needed to use creative teaching methods. It is believed that simulation games will find more part in today’s nursing education, where different forms of simulation take place from the past to the present. In this compilation, it is aimed to evaluate the use of simulation game in nursing education, and to introduce the simulation game “The Ward” developed by David Stanley (2011).

Keywords: Nursing, Nursing education, Simulation, Simulation games

*Sorumlu yazar (Corresponding author): Düzce Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü, 81000, Düzce, Türkiye

E mail: aysegulacil@duzce.edu.tr (A. AÇIL)

Ayşegül AÇIL  <https://orcid.org/0000-0003-4330-8921>

Ayla KEÇECİ  <https://orcid.org/0000-0002-8106-2830>

Gönderi: 03 Şubat 2022

Kabul: 27 Şubat 2022

Yayınlanma: 01 Mayıs 2022

Received: February 03, 2022

Accepted: February 27, 2022

Published: May 01, 2022

Cite as: Açı A, Keçeci A. 2022. A simulation game for nursing education: “The Ward”. BJS Health Sci, 5(2): 328-332.

1. Giriş

Eğitimcinin bilgiyi aktarmasına yönelik olan geleneksel öğretim, eğitim sürecinde aktif olarak yer alamayan öğrenenlerin bilgiyi yorumlaması, içselleştirmesi, düşünce ve yorumlarını açıklaması için gerekli öğrenme ortamlarının oluşturulmasında yetersiz kalmaktadır. Oysa günümüz eğitim sisteminin temel hedefi öğrenenlerin hangi bilgiyi nasıl, nerede kullanacağını bilmesi, yeni bilgiler üretmede önceki bilgilerinden yararlanmasıdır. Bu doğrultuda eğitimcilerin, öğrenenlerin daha aktif olarak yer aldığı öğretim yöntemlerini kullanmaya yönelmeleri gerekmektedir.

“Dijital yerliler” olarak adlandırılan yeni nesil öğrenenlerin ilgisini çekebilmek için kullanılan alternatif yöntemlerden biri olan simülasyon oyunlarının hemşirelik eğitiminde kullanımı giderek artmaktadır. Simülasyon oyunları, öğrencilerin birbirleriyle etkileşim içerisinde güvenli ve destekleyici bir ortamda bilgi ve beceri kazanmalarını sağlamaktadır. Bu derlemenin amacı simülasyon oyunlarının hemşirelik eğitimindeki kullanımını değerlendirmek ve David Stanley (2011)

tarafından geliştirilen “Klinik” isimli simülasyon oyununu tanıtmaktır.

2. Hemşirelik Eğitiminde Simülasyon Oyunu Kullanımı

Son yıllarda geleneksel öğretim yöntemlerinin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada ve öğrencileri 21. yüzyıla hazırlamada yetersiz kaldığı sıklıkla vurgulanmaktadır (Stanley ve Latimer, 2011; Verkuyl ve ark., 2016). Bunun bir sonucu olarak eğitimcilerin, öğrenciye motor ve entelektüel öğrenme, problem çözme, zamanı etkin kullanma, profesyonel karar verme fırsatları sağlamak ve öğrenciye yeterli rehberlik sağlamak üzerine yoğunlaşması gerekmektedir. Eğitim ortamının da bu amaçlara hizmet edecek şekilde düzenlenmesi ve öğrencilerin desteklenmesi eğitimcinin temel sorumlulukları arasında yer almaktadır (O’Connor, 2006). Ülkemizde ve dünyada hemşirelik eğitiminde teorik bilginin uygulamaya yeterince aktarılamaması küresel bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır (Karaöz, 1997; Stanley ve Latimer, 2011; Görüş ve ark., 2014). Özellikle



bazı hemşirelik program müfredatlarının klinik uygulama gerçekliğine uygun olmadığı ve bu durumun bir sonucu olarak hemşirelik eğitiminde teorik ve uygulama alanları arasında boşluk yaşandığı bilinmektedir (Hughes, 2004; Hatlevik, 2011; Howard ve ark., 2011; Stanley ve Latimer, 2011). Yapılan araştırmalar hemşirelik öğrencileri ve mezun hemşirelerin yalnızca üçte birinin verilen hemşirelik eğitiminin yeterli olduğunu ifade ettiğini; hemşirelik eğitiminden orta düzeyde memnun olduklarını; teorik ve beceri eğitimlerinin yeterli olmadığını, öğrenci sayısının fazla olduğunu ve eğitimci sayısının uygun olmadığını ortaya koymaktadır (Buldukoğlu ve ark., 2004; Dinç ve ark., 2007; Yiğit ve ark., 2007; Tuna, 2015; Ergün ve ark., 2021). Bu kanıtlar eşliğinde hemşirelik eğitiminde yeni öğretim yöntemlerinin araştırılması ve kullanılması gerektiği açıktır. Bu gereksinimden hareketle oyunlar, öğrencilerin fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönlerini geliştirmede ve eğitim sürecini desteklemede önemli bir araç olarak düşünülebilir (Karataş, 2014). Günümüzde eğitim alanında gerçekleşen gelişim ve değişimler ışığında öğrencilerin nasıl daha hızlı ve verimli öğrendiklerinin öğrenilmesi eğitimciler için önemli bir durumdur (Prensky, 2003; Kaufmann ve Sauve, 2010). Dijital yerliler olarak nitelendirilen ve 2000 yılından sonra dünyaya gelen bireylerin eğitim sürecine dahil olmaları, eğitim sisteminin paralel bir şekilde yeniden yapılandırılması gerekmektedir. Simülasyon uygulamaları ve oyunların bu öğrencilerin eğitiminde öğrenme aracı olarak kullanılabilirliği belirtilmektedir (Prensky, 2003).

Tarihin tüm dönemlerinde ilköğretimden üniversite eğitimine kadar hemen her alanda eğlenmek ve güzel zaman geçirmek için kullanılan oyunlara günümüzde eğitim ortamlarında daha çok yer verilmektedir (Karataş, 2014; Aslan Akın ve Atıcı, 2015). Eğitimciler tarafından yönlendirilen oyunlar, öğrencilerin bilişsel kapasitesini arttırmaya, oyun süreçlerini konuşarak ve tartışarak yapılan aktiviteler öğrencinin düşünme becerisini geliştirmeye olanak sağlaması bakımından son derece önemlidir (Moyses, 1991; Boctor, 2013). Simülasyon oyunu, oyuncuların belirli hedeflere ulaşma girişimleri konusunda bilgi veya beceri kullanımı yoluyla rekabet ettikleri, değişen derecelerde şans içeren kesin kurallar tarafından yönetilen bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır (Peddle, 2011; Boctor, 2013). Sağlık eğitiminde kullanımı giderek yaygınlaşan simülasyon oyunları, bir durumun kontrol edilebilen bir ortamda yeniden canlandırılarak öğrencinin dikkatini çekmeyi amaçlamakta ve gerçek dünyanın bir taklidini sunmaktadır (Sandford ve Williamson, 2005; Aytaş ve Uysal, 2017). Bir simülasyon oyununun gerçek ya da gerçeğe yakın bir çerçeve, her oyuncu için oynanacak bir rol veya ulaşılabilecek bir hedef, oyun içinde oyuncu hareketlerini sınırlayan kurallar, roller ve bir skor tutma sisteminden oluşması gerekmektedir (Christopher, 1999; Kaufmann ve Sauve, 2010). Literatürde simülasyon oyunları bilgisayara dayalı olan ve olmayan olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Bilgisayara dayalı simülasyon oyunları oyun tabanlı,

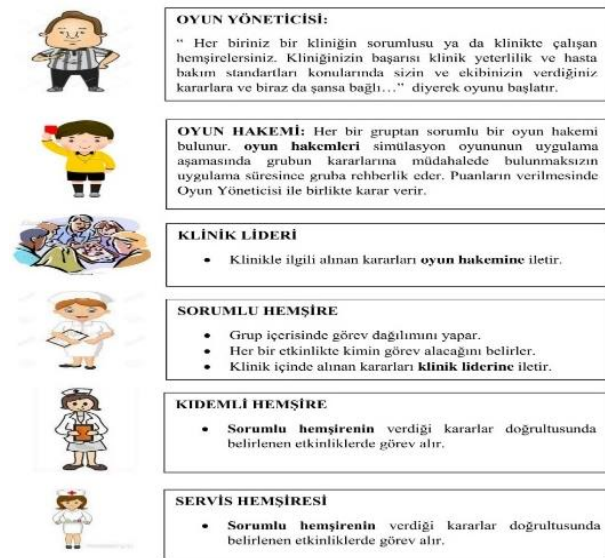
eğitim temelli, modelleme tabanlı simülasyon oyunlarını; bilgisayara dayalı olmayan simülasyon oyunları role-play ve eğitsel oyunları içermektedir. Yine simülasyon oyunlarından sosyal, mimari, sağlık, mühendislik vb. birçok alanda sıklıkla yararlanılmaktadır. Modelleme tabanlı simülasyon oyunlarının mühendislik alanında; eğitim temelli simülasyon oyunlarının sağlık, güvenlik, havacılık gibi alanlarda; role-play simülasyon oyunlarının ise sağlık, dil eğitimi, sosyal hizmet alanlarında yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir (Lean ve ark., 2006). Simülasyon oyunları ön bilgilendirme, simülasyon uygulaması ve çözümlenme olmak üzere üç aşamadan oluşmaktadır (Christopher, 1999; Nehring ve Lashley, 2009; Kaufmann ve Sauve, 2010). Ön bilgilendirme aşamasında eğitimcinin içerik alanını, simülasyon oyununun amaçlarını ve oyunda çözülmesi istenen problemi belirlemesi gerekmektedir. Ayrıca simülasyon oyununun uygulamasına yönelik planlamanın yapılması ve öğrencilerin oyunun kurallarını ve oyun sonunda ödül olup olmadığını bilmesi önemlidir. Simülasyon oyununun uygulama aşamasında her öğrencinin eşit katılımını sağlamak için zaman ve mekan düzenlenmeli ve kullanılacak teknolojik araçlar değerlendirilmelidir (Lean ve ark., 2006; Akça ve ark., 2008). Simülasyon oyununun çözümlenme aşaması ise öğrenenlerin deneyimlerini ve performanslarını tartıştıkları, sadece tam olarak gerçekleştirdikleri becerileri değil, aynı zamanda kendilerini geliştirmeleri gereken uygulamaları ve nedenlerini tartışarak aktif olarak yer aldıkları aşamadır (Cantrell, 2008; Bailey, 2011; Dreifuerst, 2012). Çözümlenme aşaması öğrencilerin hatalarının farkına varıp daha sonraki uygulamalarında hatalarını düzeltmelerine olanak sağlamaktadır. Bu nedenle simülasyon uygulamalarından sonra gerçekleştirilen yapılandırılmış çözümlenme oturumu son derece önemlidir (Cant ve Cooper, 2011; Dreifuerst, 2012; INACSL, 2016). Eğitimde simülasyon oyunlarının kullanımı öğrencileri eğlenceli ve heyecan verici bir çevrede motive etmek için etkili bir yöntemdir (Bailey, 2011; Bowers, 2011; Aslan Akın ve Atıcı, 2015). Öğrenme ortamlarında simülasyon oyununun kullanımı ile öğrencinin yaşayarak öğrenmesi, belirledikleri problemlerin çözümü için gerekli bilgileri toplamaları ve problemin çözüm aşamasında aktif rol almaları gerçekleştirilmektedir (Akça Berk ve ark., 2008; Kaufmann ve Sauve, 2010; Aslan Akın ve Atıcı, 2015; Gómez-Urquiza ve ark., 2019). Simülasyon oyunları bilişsel, duyuşsal ve psikomotor öğrenmeyi artırarak kalıcılığı sağlamakta, öğrenenlerin beceri performanslarını geliştirmekte, öğrenciler arasında işbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik etmekte ve geleneksel sınıf ortamlarının tekdüzeliğinin aşılmasını sağlayarak öğrenmeyi cazip hale getirmektedir (Boctor, 2013; Chang ve ark., 2015; Mawhirter ve Garafola, 2016; Strickland ve Kaylor, 2016). Oyun sırasında öğrencilerin edindikleri deneyimler, teori ile uygulama arasındaki boşluğu kapatmayı ve gerçek öğrenmeyi sağlamaktadır (Boctor, 2013; Bliemel ve Ali-Hassan, 2014; Strickland ve Kaylor, 2016). Bir eğitim stratejisi olarak simülasyon oyununun

diğer bir yararı da, tek bir etkinlik içinde çeşitli konuları kapsamasıdır (Boctor, 2013).

Hemşirelik eğitiminde oyunların kullanımının oyuna dayalı etkinliklerin kurulumunda zaman alması, öğrenmeyi değerlendirmenin zor olması, oyunun etkin bir öğrenme metodu olduğunun öğretim elemanları tarafından düşünülmemesi, kullanılan senaryo ve oyun içeriklerinin güncellenme gerekliliği, öğrenenlerin öğrenme stillerine uygun olmaması gibi dezavantajları da bulunmaktadır (Royse ve Newton, 2007; Desphande ve Huang, 2008; Peddle, 2011; Stanley ve Latimer, 2011). En iyi etkiyi yaratmak için oyunun doğrudan konuyla ilgili olması, kullanılan öğretim stratejisine entegre edilmesi, yeterince ilgi çekici olması ve görev gibi hissettirilmemesi gerekmektedir (Kaufmann ve Sauve, 2010). Tüm bu dezavantajlara rağmen farklı düşünme ve öğrenme stillerine sahip öğrencilere ulaşmada önemli bir araç olduğuna inanılan simülasyon oyunlarına eğitimde farklı öğretim yöntemleri ile birlikte yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

3. Simülasyon Oyunu: "Klinik"

David Stanley (2011) tarafından geliştirilen ve araştırmacılar tarafından kullanım izni alınan "Klinik" isimli simülasyon oyunu simüle edilmiş etkinlikler yoluyla kontrollü bir ortamda öğrencilerin karar verme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır (Stanley ve Latimer, 2011). Oyunda öğrencilerden bir grupta en az sekiz (8) kişi olmak üzere gruplara ayrılması istenir ve "Oyun Yöneticisi" rehberliğinde grup içinde her birey için "Klinik Lideri/Amiri", "Sorumlu Hemşire", "Kıdemli Hemşire", "Servis Hemşiresi" ve "Skor Hakemi" olmak üzere roller belirlenir (Şekil 1). Buradaki amaç ekip olarak tek bir amaç doğrultusunda çalışmasıdır. Oyuna katılan öğrencilere etkinlikler doğrultusunda amaçlar, beklentiler, roller, sorumluluklar ve görevleri açıklanır.



Şekil 1. Oyun kapsamında yer alan roller.

Oyun yöneticisinin talimatı ile başlayan oyunda Oyun Yöneticisi denetleyici konumda yer alır. Oyun Hakemleri alanında uzman eğiticiler arasından seçilir ve oyun süresince kolaylaştırıcı rolü üstlenir. Her bir grupta becerilerin izlemi Oyun Hakemleri tarafından gerçekleştirilmektedir. Sorumlu Hemşire ve Klinik Amir birlikte karar verebildiği gibi, en son karar sürecinde Klinik Amir etkilidir. Her öğrencinin katılımını sağlamak için oyun sürecinde etkinliklerde "Hiçbir etkinliğe katılmayan öğrencilerin bu etkinlikte yer alması gerekir." ifadesi Oyun Yöneticisi tarafından belirlenen etkinliklerde Klinik Amire iletilir.

Senaryo haline getirilmiş bir dizi etkinliğin bulunduğu "KLİNİK" oyunu, çeşitli becerilerin değerlendirildiği dokuz (9) farklı senaryodan oluşmaktadır. Oyun kapsamında yer alan senaryolarda öğrenciler uygun insülin dozu ayarlaması, anatomi bilgisi, kliniğe yeni başlayan bir hemşirenin agresif bir hasta yakını ile karşılaştığında başa çıkma durumu, bilinci kapalı hastaya uygun şekilde ağız bakımı verme, klinik ekip motivasyonu, klinikte yatan terminal dönemdeki hastanın köpeğini ziyaret etmesini istemesi konusunda karar verme, kliniğinizde çalışan bir hemşirenin ekiple yaşadığı sorun karşısında yaklaşım, bandaj uygulaması ve ağrı yönetimi konularında değerlendirilmektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Oyun tasarımı.

Oyun her bir etkinlik 15 dakika olmak üzere 150 dakika (2,5 saat) sürmekte ve tüm etkinliklerin gerçekleştirilmesi ile oyun bitmektedir. Çözümleme oturumları oyunun kullanım amacı doğrultusunda grup halinde ya da bireysel olarak planlanabilir. Yapılan çalışmalar hemşirelik eğitiminde simülasyon oyunu kullanımı ile bilgilerin kalıcılığının arttığını, öğrenmenin pekiştiğini, eğlenceli ve motive edici bir ortamda öğrenmenin desteklendiğini ve ekip çalışmasının gerçekleştiğini ortaya koymaktadır (Bowers, 2011; Boctor, 2013 ;Strickland ve Kaylor, 2016; Kinder ve Kurz, 2018; Gómez-Urquiza ve ark., 2019). Stanley ve Latimer'in "Klinik" simülasyon oyununu kullandıkları çalışmalarında öğrencilerin çoğu oyunu eğlenceli bulduklarını, oyun kapsamında karar verme becerileri ve uygulama becerilerinin geliştiğini, oyunun ekip çalışmasına odaklandığını belirtmiştir (Stanley ve Latimer, 2011).

4. Sonuç

Teknolojideki değişim ve gelişmelerin günümüz öğrencilerinin bilgiyi işleme ve düşünme biçimlerinde değişikliğe neden olduğu bilinmektedir. Yaşanan bu değişimler eğitim süreçlerinde öğrencilerin dikkatini çekecek ve onları motive edecek yeni öğretim yöntemlerinin arayışlarına neden olmuştur. Uygun öğrenme ortamlarının düzenlenmesinden sorumlu olan eğiticiler eğitimde oyunları kullanarak ortaya çıkan bu ihtiyacın giderilmesinde kilit rol üstlenebilir. Bu ihtiyacın bir sonucu olarak hemşirelik eğitiminde uluslararası alanda simülasyon oyunlarının kullanımının giderek arttığı belirtilmektedir. Eğitimde simülasyon oyunlarının kullanımı öğrencinin ilgi ve motivasyonunu arttırarak, öğrenen merkezli öğrenmeyi desteklemesi bakımından son derece önemlidir. Simülasyon oyunları kullanılarak oluşturulan öğrenme ortamları öğrencilerin akranları ile iletişim kurarak bilgi, beceri ve tutum kazanmasını sağlamakta ve edinilen bilgi, beceri ve tutumların gelecekte klinikte karşılaşılabilecek farklı durumlara uyarlanması desteklemektedir. Bu makalede tanıtılan "Klinik" isimli simülasyon oyununun hemşirelik eğitiminde farklı öğretim yöntemleri ile entegre bir şekilde kullanılarak farklı öğrenme stillerine/öğrenme tercihlerine sahip olan öğrenenlerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada ve öğrenmeyi desteklemede bir araç olacağı düşünülmektedir.

Katkı Oranı Beyanı

Her iki yazar makaleye eşit oranda katkı sağlamıştır. Makalenin son hali her iki yazar tarafından okunmuş ve onaylanmıştır.

Çatışma Beyanı

Yazarlar bu çalışmada hiçbir çıkar ilişkisi olmadığını beyan etmektedirler.

Teşekkür ve Bilgilendirme

Oyunu geliştiren ve kullanımına izin veren Prof. Dr. David Stanley'e teşekkür ederiz.

Bu derleme belirtilen yüksek lisans tezinden uyarlanmıştır: Bir Simülasyon Oyununun Hemşirelik Öğrencilerinin Yansıtıcı Düşünme Becerilerine Etkisi, Aysegül Açıl, Danışman: Prof.Dr. Ayla Keçeci, 2019.

Bu derleme 5.Ulusal 1.Uluslararası Temel Hemşirelik Bakım Kongresinde poster bildiri olarak sunulmuştur.

Kaynaklar

- Akça Berk N, Gültekin F, Şengül Bircan T. 2008. Oyunlarla tarih eğitimi. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu, 14 - 16 Mayıs 2008, Çanakkale, Türkiye, ss. 558-562.
- Aslan Akın F, Atıcı B. 2015. Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. Turkish J Educ Stud, 2(2): 75-102.
- Aytaş G, Uysal B. 2017. Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. MCBÜ Sos Bil Derg, 15(1): 674-690.
- Bailey C. 2011. Human patient simulation. In: Bradshaw MJ, Lowenstein AJ, editors. Innovation teaching strategies in nursing. 6th ed., Jones&Bartlett Learning, New York, US, pp:

222.

- Bliemel M, Ali- Hassan H. 2014. Game based experimental learning in online management information systems classes using intel's IT Manager 3. J Inf Syst Educ, 25(2): 117-224.
- Boctor L. 2013. Active learning strategies: the use of a game to reinforce learning in nursing education. Nurse Educ Pract, 13(2): 96-100.
- Bowers S. 2011. Making a game of urgent care: Simulation for nursing students. Emerg Nurse, 19(7): 1.
- Buldukoğlu K, Kantek F, Öncel S. 2004. Eğitimi değerlendirme ve iyileştirme çalışması: Antalya Sağlık Yüksekokulu ilk üç dönem mezunlarının görüşleri. Hemş Forumu Derg, 2: 8-16.
- Cant RP, Cooper SJ. 2011. The benefits of debriefing as formative feedback in nurse education. J Adv Nurs, 29(1): 37-47.
- Cantrell MA. 2008. The importance of debriefing in clinical simulations. Clinical Simul in Nurs, 4(2):19-23.
- Chang TP, Kwan KY, Liberman D, Song E, Dao EH, Chung D, Morton I, Festekjian A. 2015. Introducing teamwork challenges in simulation using game cards. Soc Simul Healthcare, 10(4): 223-226.
- Christopher EM. 1999. Simulation and games as subversive activities. Simulation & Gaming, 30(4): 441-455.
- Deshpande AA, Huang SH. 2008. Simulation games in engineering education: A state of the art review. Comput Appl Eng Educ, 19: 399-410.
- Dinç S, Kaya Ö, Şimşek Z. 2007. Harran Üniversitesi Sağlık Yüksekokulu öğrencilerinin hemşirelik mesleği hakkında bilgi, düşünce ve beklentileri. Atatürk Üniv Hemş YO Derg, 10(1): 1-9.
- Dreifuerst KT. 2012. Using debriefing fo meaningful learning to foster development of clinical reasoning in simulation. J Nurse Educ, 51(6): 326-333.
- Ergün Y, Mutlu ÇI, Demir D, Berker E, Anık G. 2021. Hemşirelik öğrencilerinin eğitimden beklentileri ve memnuniyet düzeyleri. Gümüşhane Üniv Sağlık Bil Derg, 10(4): 799-808.
- Gómez-Urquiza JL, Gómez-Salgado J, Albendín-García L, Correa-Rodríguez M, González-Jiménez E, Cañadas-De la Fuente GA. 2019. The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. Nurse Educ Today, 72: 73-76.
- Göriş S, Bilgi N, Bayındır S. Hemşirelik eğitiminde simülasyon kullanımı. 2014. Düzce Üniv Sağlık Bil Enst Derg, 4(2): 25-29.
- Hatlevik IKR. 2011. The theory practice relationship: Reflective skills and theoretical knowledge as key factors in bridging the gap between theory and practice in initial nursing education. J Adv Nurs, 68(4): 868-877.
- Howard VM, Englert N, Kameg K, Perozzi K. 2011. Integration of simulation across the undergraduate curriculum: Student and faculty perspectives. Clin Simul Nurs, 7(1): 1-10.
- Hughes SJ. 2004. The mentoring role of the personal tutor in the "Fitness for practice" curriculum: an all Wales approach. Nurse Educ Pract, 4: 271-278.
- INACSL Standards Committee. 2016. INACSL standards of best practice: SimulationSM Simulation design. Clin Simul Nurs, 12(S): 5-12.
- Karaöz S. 1997. Hemşirelik esasları dersi alan öğrencilerin klinik uygulamaya ilişkin değerlendirmeleri. Cumhuriyet Üniv Hemş YO Derg, 1(1): 23-30.
- Karataş E. 2014. Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. Ahi Evran Üniv Kırşehir Eğitim Fak Derg, 15(2): 315-333.
- Kaufmann D, Renaud L, Sauve L. 2010. Games, simulations and simulation games for learning: Definitions and distinctions. In: Kaufmann D, Sauve L, editors. Educational gameplay and simulation environments: case studies and lessons learned. Information Science Reference, Hershey, Pensilvania, US, pp:

- 20.
- Kinder FD, Kurz JM. 2018. Gaming strategies in nursing education. *Teach Learn Nurs*, 13: 212-214.
- Kocaman G, Arslan Yürümezoğlu H. 2015. Türkiye’de hemşirelik eğitiminin durum analizi: Sayılarla hemşirelik eğitimi (1996-2015). *Yükseköğretim ve Bilim Derg*, 5(3): 255-262.
- Lean J, Moizer J, Towler M, Abbey C. 2006. Simulations and games: Use and barriers in higher education. *Active Learning in Higher Educ*, 7(3): 227-242.
- Mawhirter DA, Garafola P. 2016. Expect the unexpected: Simulation games as a teaching strategy. *Clin Simul Nurs*, 12(4): 132-136.
- Moyles JR. 1991. *Just playing?* Open University Press, Philadelphia, US.
- Nehring WM, Lashley FR. 2009. Nursing simulation: A review of the past 40 years. *Simulation & Gaming*, 40(4): 528-552.
- O’Connor A. 2006. *Clinical instruction and evaluation*. Jones&Bartlett, Sudbury, US, pp: 100.
- Peddle M. 2011. Simulation gaming in nurse education; entertainment or learning? *Nurse Educ Today*, 31(7): 647-649.
- Prensky M. 2003. Digital game based learning. *ACM Comp Entert*, 1(1): 1-4.
- Royse MA, Newton SE. 2007. How gaming is used as an innovative strategy for nursing education. *Gaming in Educ*, 28(5): 263-267.
- Sandford R, Williamson B. 2005. *Games and learning*. Nestafuturelab, Bristol, UK, pp: 30.
- Stanley D, Latimer K. 2011. The Ward: A simulation game for nursing students. *Nurse Educ Pract*, 11: 20-25.
- Strickland HP, Kaylor SK. 2016. Bringing your a-game: educational gaming for student success. *Nurse Educ Today*, 40: 101-103.
- Tuna R. 2015. Türkiye’de hemşire yetiştiren yükseköğretim kurumlarındaki öğrenci ve öğretim elemanı dağılımı. *Sağlık ve Hemş Yön Derg*, 2(2): 94-99.
- Verkuyl M, Atack L, Mastrili P, Romaniuk D. 2016. Virtual gaming to develop students’ pediatric nursing skills: A usability test. *Nurse Educ Today*, 46: 81-85.
- Yiğit R, Esenay FI, Derebent E. 2007. Türkiye’de hemşirelik son sınıf öğrencilerinin profili. *Cumhuriyet Üniv Hemş YO Derg*, 11(3):1-12.