

چکیده فارسی

مقدمه: در دنیای امروز، اینترنت به عنوان منبعی بی‌پایان از اطلاعات، دسترسی به داده‌ها را به طرز چشمگیری افزایش داده است. اما این فراوانی اطلاعات به معنای افزایش آگاهی و توانمندی در استفاده از آن نیست. برای بهره‌برداری مؤثر از منابع اطلاعاتی، افراد به مهارت‌های سواد اطلاعاتی نیاز دارند که شامل جستجو، ارزیابی و سازماندهی اطلاعات می‌شود. با وجود تأکید بر اهمیت این مهارت‌ها، بسیاری از دانشجویان هنوز در این زمینه دچار کمبود هستند. بنابراین، آموزش سواد اطلاعاتی با استفاده از روش‌های نوین مانند یادگیری مبتنی بر بازی و اتاق‌های فرار می‌تواند به ارتقاء توانمندی‌های پژوهشی و تحصیلی دانشجویان کمک کند. هدف پژوهش حاضر، طراحی سناریویی برای کلاس فرار به منظور آموزش سواد اطلاعاتی به دانشجویان تحصیلات تکمیلی است تا این مهارت‌ها را تقویت کرده و تصمیم‌گیری‌های آگاهانه‌تری را در مسیر تحصیلی آن‌ها ایجاد کند.

روش پژوهش: این مطالعه به روش مطالعه تلفیقی انجام شد. در مرحله اول، یک مرور دامنه‌ای انجام شد تا مطالعات مرتبط با سواد اطلاعاتی و بازی‌های آموزشی، به‌ویژه اتاق فرار، شناسایی و ایده‌های لازم استخراج شود. در مراحل بعدی، سناریوهای اتاق فرار طراحی و با استفاده از ایده‌های به‌دست‌آمده از جلسات طوفان فکری و منابع معتبر تدوین شدند و توسط گروه کانونی مورد تأیید قرار گرفتند. اجرای سناریوها در کتابخانه مرکزی دانشگاه علوم پزشکی ایران با هماهنگی‌های لازم و حضور تیم اجرایی صورت گرفت. برای ارزیابی اثربخشی کلاس فرار، از روش شبه تجربی (پیش‌آزمون - پس‌آزمون) استفاده شد و پرسش‌نامه‌ای محقق‌ساخته برای سنجش سطح سواد اطلاعاتی شرکت‌کنندگان توزیع گردید. تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS و آزمون تی زوجی انجام شد تا تغییرات معنادار در سطح سواد اطلاعاتی پیش و پس از مداخله مشخص گردد.

یافته‌ها: یافته‌های مرور دامنه‌ای نشان داد که این بازی‌ها به‌طور مؤثر تعامل و انگیزه دانشجویان را افزایش داده و مهارت‌های شناختی حیاتی مانند تفکر انتقادی و حل مسئله را تقویت می‌کنند. پس از اجرای اتاق فرار، نمرات دانشجویان به‌طور قابل توجهی افزایش یافت و همبستگی مثبت بین نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون مشاهده شد. این یافته‌ها حاکی از آن است که اتاق فرار می‌تواند به‌عنوان یک روش آموزشی مؤثر در تقویت سواد اطلاعاتی در محیط‌های آموزشی مورد استفاده قرار گیرد.

نتیجه‌گیری: این پژوهش نشان داد که طراحی سناریوی اتاق فرار تأثیر مثبتی بر سواد اطلاعاتی دانشجویان دارد و وضعیت مهارت‌های جستجو و تحلیل آنان را بهبود بخشیده است. از این رو، باید به مسأله آموزش سواد اطلاعاتی با رویکردهای نوآورانه و محتوایی غنی‌تر توجه بیشتری صورت پذیرد. همچنین، ضروری است که دانشگاه‌ها کارکردها و سیاست‌های آموزشی خود را در زمینه سواد اطلاعاتی مورد بازبینی قرار دهند و از روش‌های تعاملی مانند اتاق فرار برای ارتقای یادگیری دانشجویان بهره‌برداری کنند.

Abstract

Introduction: The rapid expansion of internet access has transformed information availability, yet it has not necessarily improved individuals' ability to effectively utilize this information. This gap highlights the critical need for information literacy skills, which encompass searching, evaluating, and organizing data. Despite the recognized importance of these skills, many students still lack proficiency. This study aims to design an escape room scenario for teaching information literacy to graduate students, thereby enhancing their research capabilities and fostering informed decision-making in their academic pursuits.

Materials and Methods: This research employed a mixed-methods approach. Initially, a scoping review was conducted to identify relevant studies on information literacy and educational games, particularly escape rooms. Subsequently, qualitative research was performed through brainstorming sessions to extract valuable ideas. Based on these insights, escape room scenarios were developed and validated by a focus group. The implementation took place at the central library of Iran University of Medical Sciences, with necessary arrangements made for execution. To assess the effectiveness of the escape room class, a quasi-experimental design (pre-test - post-test) was utilized, along with a researcher-developed questionnaire measuring participants' information literacy levels.

Results: The scoping review revealed that escape rooms effectively enhance student engagement and motivation while strengthening essential cognitive skills such as critical thinking and problem-solving. Following the implementation of the escape room scenario, students' scores showed significant improvement, indicating a positive correlation between pre-test and post-test results. These findings suggest that escape rooms can serve as an effective educational tool for enhancing information literacy in academic environments.

Conclusion: This study demonstrates that the designed escape room scenario positively influences students' information literacy, improving their search and analytical skills. Therefore, there is a pressing need to adopt innovative approaches in teaching information literacy and for universities to reassess their educational strategies to incorporate interactive methods like escape rooms.

Keywords: Escape Room, Information Literacy, Postgraduate Students, Educational Games