

*Гергана Мартинова, Радостина Тодорова*

## **Гемификация**

Терминът „гемификация“ е въведен след 2000 г. и се отнася до използването на логически видео игри и психология в реалния свят най-вече в маркетинга, образованието и корпоративните среди. Кай Хугари и Юхо Хамари в свое изследване твърдят, че първото споменаване е в блог пост на Брет Терил, направен през 2008 г., в който той го описва като „прилагане механизма на играта в уеб пространството за повишаване на ангажираността“. Широко започва да се използва в САЩ след оповестяването на резултати от нов маркетингов подход, съчетаващ игрови и медийни технологии. През 2011 г. група изследователи от Университета на Хамбург, Университета на Копенхаген, Университета на Саскатчуан, Канада и Университета на Западна Англия в Бристол дават много кратко и ясно определение „използване на игрови елементи в неигрови контекст...“. Днес се приписват различни значения. Теоретичните основи често са противоречиви. Голямо е количеството информация относно положителните страни и недостатъците на гемификацията.

Какво е приложението на гемификация в библиотеката? Американската библиотечна асоциация я определя като тенденция в библиотечната практика. Базираното на игра обучение има все по-голямо признаване в образователните и професионални среди. Гемификацията разширява значението на игрите, защото иска да им придаде по-важна роля в учебното съдържание и процес, а също така и в придобиването на умения. В началото на 2015 г. асоциацията анонсира и уъркшоп на тема „Трансформация на библиотеката чрез гемификация“ на Бохайн Ким, асоцииран директор по библиотечни приложения и системи на знанието в Университета на Мериленд, Балтимор, САЩ. На 43-та годишна конференция на Асоциацията на европейските научни библиотеки в Рига, Латвия е изнесен доклад „Gamification in Academic Libraries“ от представители на университетски библиотеки в Сърбия и тяхното подразделение на Coca-Cola HBC.

Стратегиите на приложение на гемификация в библиотеката са две. Първата се отнася до включването на игрови елементи в съществуващи структури и системи (например използване на значки и точки с цел ангажиране). Втората е свързана с изграждане на нещо ново, което да съдържа в себе си игровите елементи. Естествено, това изисква значителна инвестиция във време и енергия. Ерик Фетеплейс и Кайл Фелкер от Университет Гранд Валеј в Мичиган, САЩ в свое изследване споделят, че на този етап гемификация се прилага при библиотечна ориентация, информационна грамотност, насърчаване на ползваемостта на ресурсите и при програмите за четене. През 2014 г. Андрю Уолш от Университета на Хъдърсфийлд, Великобритания, разглежда потенциалните ползи от използването на игрови техники за увеличаване на ангажирането на студентите с библиотечните ресурси. Очертана е връзката между употребата на библиотечните ресурси от страна на студентите и академичните постижения. Описаната от него игра е „Lemon Tree“.

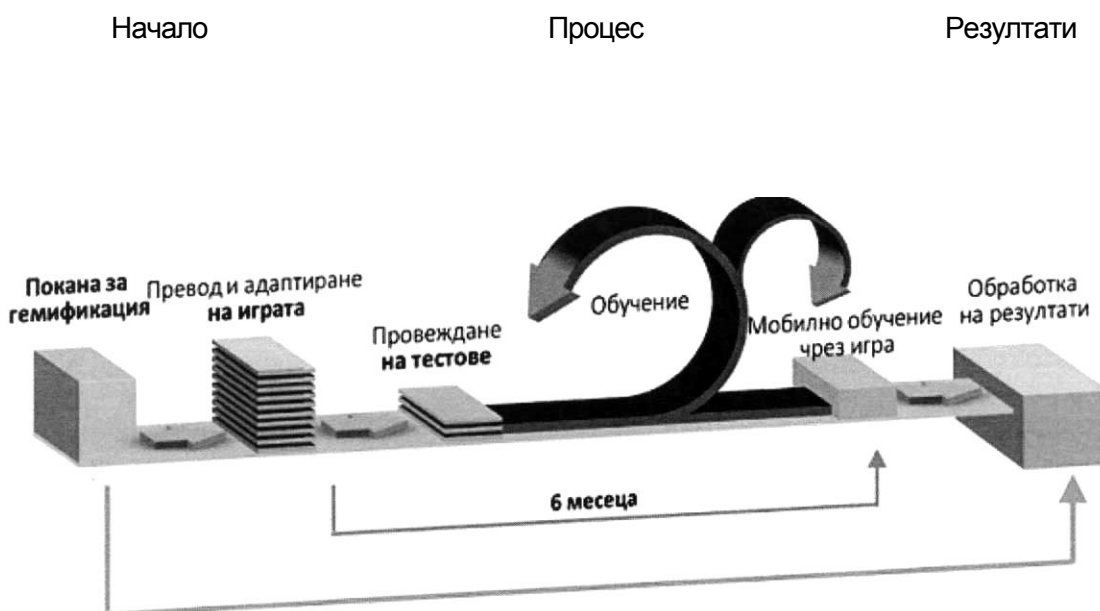
Малко по-рано, през 2012 г., в изследване на Бохайн Ким се описва прилагане на гемификация в академичната библиотека. Той предлага няколко варианта, за които да се помисли при желание за използване на игрови елементи в библиотеката. На първо място говори за създаване на скала на потребителите, които използват прокси система при работа с лицензирани

бази данни. Скалата ще позволява на потребителя да преминава с ниво нагоре, от начинаещ до супер изследовател, като тя се основава на времето, броя и честотата на влизания в системата. На второ място споменава поощряване на потребителите, които твитват, използват фейсбук и профил в гугъл плус за споделяне, коментирание и маркиране на публикациите на библиотеката в социалните медии. На трето място предлага при провеждане на търсене в библиотечния каталог да се показва лента на успеха. Ако се избере библиографски запис от резултатите, лентата на успеха да се задвижи, а ако натисне връзка в записа - да се покаже нещо положително и забавно. Ким предлага щастливо лице или танцуващ пингвин. На четвърто място прави предложение за цветове статус на заетите книги в персоналното потребителско пространство, например да се оцветяват в червено просрочените, в жълто, тези които са по средата на заемането, а в зелено - наскоро наетите. На пето място смята, че въвеждането на точки при всяка транзакция и превръщането им при натрупване, например, в кафе в библиотеката ще доведе до социално четене, което в момента е голям феномен.

### Пилотна програма

По покана на Университета „Сейнт Клауд“, САЩ, Библиотеката на Нов български университет (НБУ) участва в съвместен проект за въвеждане на гемификация в обучението по информационна компетентност (фиг. 1). Използвано е мобилно приложение, разработено и предоставено безвъзмездно от библиотекаря от Чикаго Сара Торнгейт.

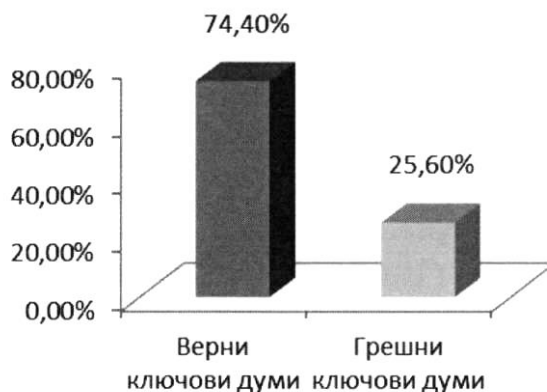
Сформиран бе екип от библиотекарите и компютърни специалисти, които превеждат и адаптират играта на български език. Тя е тематична, създадена е за курс „Финансово право“. Библиотеката на НБУ благодари на ас. Здравко Славчев, който предостави паспорта на курса и времева възможност на библиотекарите да направят разяснение на 4 групи студенти, обучаващи се в 4-ти семестър на магистърска програма „Право“. Така разработената нова игра преминава през редица тестове, както от библиотекарите, така и от ИТ специалисти и студенти доброволци. На студентите, които участват в експеримента, два месеца по рано е проведено традиционно обучение за ресурсите и услугите на библиотеката чрез презентация. Преди да започне мобилното обучение са раздадени разпечатки с QR кодове, съдържащи данни за вход. Участието на студентите е напълно доброволно.



Фиг. 1

Самата игра се състои от 4 модула, всеки с по три задачи. На анализ са подложени първите 30 отговора, получени от студентите. Първият модул на играта има подготвителен ха-

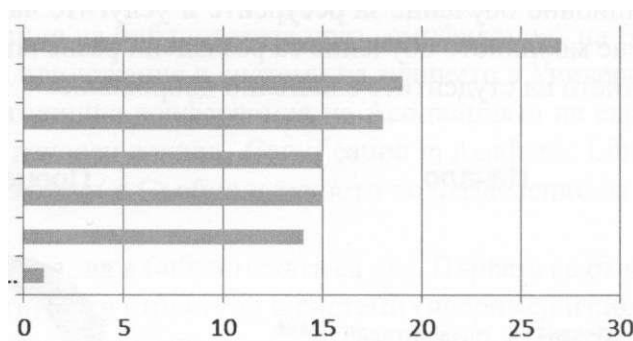
рактер. На първо място се прави връзка със системата за електронно обучение Мудъл, в която студентите трябва да проверят за наличието на конкретни материали. Всички участници дават отговор. Втората задача проверява уменията за определяне на ключови думи за откриване на информация по определен предмет. Такова умение показват 74,4% от студентите. Една четвърт от отговорилите подават неточни ключови думи (фиг. 2). Последната подготвителна задача цели да насърчи комуникацията между библиотекарите и студентите чрез различни канали: телефон, имейл, фейсбук и скайп. Обучаемите трябва да научат каква помощ могат да получат от бюро „Справочно-библиографска информация“.



Фиг. 2

Най-голям брой от участниците посочват, че могат да получат помощ при търсенето на заглавие в библиотечния каталог (фиг. 3). Половината от участниците научават, че библиотекарите могат да им помогнат по отношение на цитирането, намирането на книга в друга библиотека и при организирането на техните изследвания.

- Търсене на заглавие в библиотечния каталог
- Намиране на списание в библиотеката
- Усъвършенстване на умения за търсене
- Цитиране
- Намиране на книга в друга библиотека
- Организиране на изследването
- (Друго) Получаване на магистърска теза за



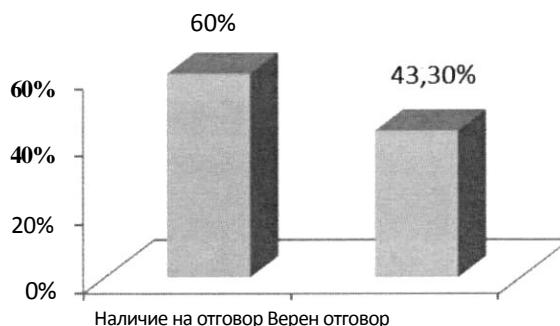
Фиг. 3

Вторият модул в играта е свързан със същинската работа по откриване на информация. Той започва с търсене на определения в енциклопедии. Тук 56,7% се опитват да решат задачата. От всички получени отговори 76,9% съдържат вярно наименование на енциклопедия и 33,3% вярно заглавие на речникова статия. С откриването на книга по предварително зададени условия се справят 70% от участниците. Те дават 100% верни отговори, но само 85,7% успяват да дадат и вярна сигнатура (фиг. 4).

По различен начин стоят нещата при откриването на статии в бази данни. Тук процентът на отговорилите е малко по-нисък - 60%. Релевантни заглавия на условието в задачата дават 43,3% от всички отговорили (фиг. 5).



Фиг. 4



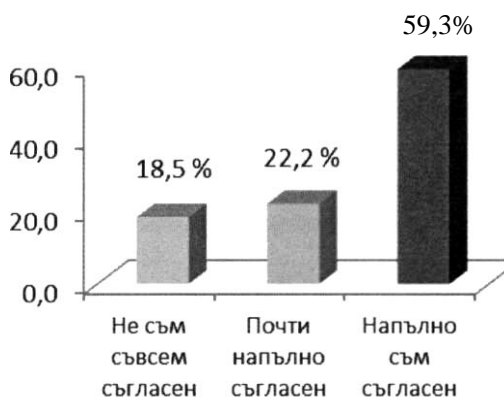
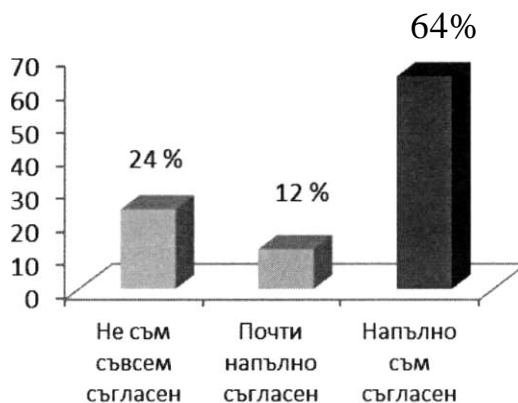
Фиг. 5

Третият модул цели да разшири знанията на студентите като ги запознае с различни услуги и материалната база на библиотеката. Първата задача е свързана с междубиблиотечно заемане и откриване на литература в обединения каталог на НАБИС. Тук отговорят 93,3% от участниците. Някои от тях посочват повече от един отговор, което е възможно, тъй като книгата, която трябва да открият, се притежава от повече от една библиотека в страната. Цели 77,7% от всички получени отговори са верни.

С ресурсите, предлагани в читалнята, участниците в играта се запознават чрез следващата задача, която изисква да посочат пет неща, които могат да правят в нея. Отговорите се дефинират самостоятелно от студентите като 90% от тях се включват в изпълнението на тази задача. Всеки от отговорилите дава средно по 4,8 отговора. В общия масив от отговори най-много 20,6% събира възможността „да разглеждам библиотечния каталог“, на второ място с 13% е „да взема книги в читалня“ и на трето с 9,2% е „използване на електронни ресурси по научна област“. Интерес представляват отговорите „да се запозная с нови хора, с които имаме сходни интереси“ и „да уча на спокойствие и тишина“, които събират по 5,3%. По 2,3% събират отговори като „да използвам базата данни с дипломни работи“, „да използвам личния си компютър“, „да разговарям с преподаватели, които имат приемно време в библиотеката“ и „да рисувам“.

Последната част в третия модул насърчава работата в малки групи по съвместни проекти като представя библиотечното пространство предназначено за тази цел. Обучаемите трябва да направят правилно онлайн резервация за ползване на зала за екипна работа. Тук 100% от участниците дават отговор, но само 66,7% от тях успяват да пуснат онлайн заявка за ползване на залата.

Последният модул дава възможност на участниците от играта да изкажат своето лично мнение. На въпроса дали библиотеката предлага достатъчно ресурси по темата, 64% изразяват своето пълно съгласие (фиг. 6). Подобно е положението при отговорите на другия въпрос дали библиотеката предлага достатъчно услуги, които подпомагат процеса на самоподготовка. Тук 59,3% от участниците изразяват своето пълно съгласие (фиг. 7).



Фиг. 7

Общият брой поставени задачи е 19, от тях 13 са отворени въпроси, 5 - въпроси с няколко възможни отговора и 1 въпрос с 1 възможен отговор.

Благодарение на уеб базираното мобилно приложение, използвано за пилотното обучение чрез игра, библиотеката разполага с пълни данни за постигнатите от студентите резултати. Тази информация е от изключително важно значение за развитието на програмата за информационна компетентност. Анализът на резултатите позволява идентифициране на темите, които се нуждаят от по-подробно представяне, например формулиране на ключова дума, работа с енциклопедия, откриване на сигнатура и статия от база данни.

Направен е и сравнителен анализ между резултатите на НБУ и Университета „Сейнт Кла- уд“, който може да бъде видян в публикацията „Greening“ Information Literacy through Games“. Студентите от двете страни еднакво добре приемат е-обучението с игрови елементи и могат по всяко време и от всяко място да изградят собствени знания.

### Информационна компетентност

Библиотеката на Нов български университет постоянно обогатява своята програма по информационна компетентност. Към академична 2014/2015 година съществуват обучения за три типа потребители: студенти, преподаватели и докторанти и към последната група се включват служители на библиотеката. На *фиг. 8* са представени видовете обучения, които се отнасят към всеки тип група. Към вид I принадлежат индивидуалните обучения. Всеки студент, преподавател и докторант има възможност да заяви индивидуална консултация. На страницата на библиотеката в меню „Обучителни сесии“ са публикувани възможните теми. Индивидуални обучения за последния тип група се провеждат при новоназначени служители или при въвеждането на нови услуги.

Към вид II принадлежат месечните програми. При тях всеки тип група получава по имейл създадена специално за месеца програма с предварително избрани теми, уточнени дни, часове и зали. Програмата за всеки месец се публикува на сайта на библиотеката, а всяко отделно обучение се анонсира в социалните медии.

Към вид III са класифицирани специализираните обучения. Преподавателите заявяват в библиотеката тема, която да бъде представена пред студенти в техните часове по предварително зададени критерии. По същия начин ръководителите на департаменти или представители на департаментни съвети могат да заявят тема за създаването на специален семинар. Обикновено се правят при въвеждане на нова база данни или представяне на временни ресурси. По отношение на служителите към специализираните обучения се отнасят тези, които се провеждат от Центъра за продължаващо образование на библиотекари към Българската библиотечно-информационна асоциация.

Тип група	I вид	II вид	III вид	IV вид
СТУДЕНТИ	Индивидуална заявка	Месечна програма	Специализирани по заявка на преподавател	ООК Български език и есе I и II курс студенти
ПРЕПОДАВАТЕЛИ	Индивидуална заявка	Месечна програма	Специализирани по заявка на департамент	Конкретен повод
СЛУЖИТЕЛИ	Индивидуално при нови служители или услуги	Месечна програма	Специализирани обучения към ББИА	Университетски обучения

Към вид IV се включва обучение, интегрирано в учебната програма на общообразователни курсове по български език и академично есе, които са задължителни за всички студенти в НБУ, като по този начин се гарантира получаването на базова информационна компетентност. През академичната 2014/2015 година екип от осем библиотекари участва в 56 сесии, като всяка включва теоретична и практическа част. При преподавателите и докторантите обученията от вид IV представляват семинари, организирани от библиотеката по конкретен повод или тема с външни за университета лектори. Като пример за такъв вид обучение може да послужи университетски семинар с лектор, осигурен от официалния представител на Thomson Reuters за България. Работещите в библиотеката посещават институционални обучения като тази академична година е посетен курс за развитие на социалните и комуникативни умения. От своя страна библиотеката също предлага теми за системата от институционални обучения за административния и академичен състав.

Предизвикателство бе за Библиотеката на НБУ да се включи в този експеримент и за първи път в България да приложи гемификация като метод за обучение. Екипът, който осъществи експеримента, го оценява като успешен. Това е причината методът на обучение чрез гемификация да бъде интегриран в програма за обучение от вид III и IV. В първия случай съвместно с преподаватели се разработват специализирани тематични игри, свързани с учебното съдържание на конкретен курс. В обученията от вид IV е разработен единен модел на игра за общообразователния курс по български език.

През академичната 2015/2016 година е внедрен като част от програмата по информационна компетентност за студенти от първи и втори курс. Обучението от такъв вид е динамично и е в съзвучие с живота на младите хора. Могат да го проведат когато те имат време и желание за разлика от класическите методи на обучение. Обратната връзка от проведеното обучение е от изключително значение, защото позволява идентифицирането на проблемните задачи и поставяне на допълнителни акценти в обучението.