

<https://doi.org/10.15407/bv2019.05.026>

УДК 001.811:177.9:[793.7-028.63:027.7

Юрій Горбань,

канд. культурології, директор,

Наукова бібліотека Київського національного університету культури і мистецтв (м. Київ, Україна)

вул. Євгена Коновальця, 36, м. Київ, 01133, Україна

E-mail: y.i.gorban@gmail.com

Олена Скаченко,

завідувач сектору,

Наукова бібліотека Київського національного університету культури і мистецтв (м. Київ, Україна)

вул. Євгена Коновальця, 36, м. Київ, 01133, Україна

E-mail: skachenko.nana@ukr.net

Бібліотека у грі: навчання інформаційної грамотності та запобіганню плагіату

У статті розкривається досвід використання ігор у практиці бібліотек зарубіжних університетів. Охарактеризовано ігрову механіку та дизайн 12 цифрових ігор, метою яких є профілактика плагіату, навчання інформаційної грамотності та правил цитування основних стилів. Скриншоти описаних ігор містяться у презентації, що відкривається при активуванні QR-коду.

К л ю ч о в і с л о в а: зарубіжні університетські бібліотеки, боротьба з плагіатом, гейміфікація бібліотечної діяльності, онлайн-ігри.

*Гра – найвища форма дослідження.
Альберт Ейнштейн*

У зарубіжних академічних бібліотеках упродовж останнього десятиріччя стрімко набуває поширення стратегія гейміфікації (ігрофікації) – застосування ігрової механіки та ігрової психології в неігровому контексті для налагодження взаємодії з певною цільовою аудиторією. Наприклад, престижні університети США, такі як Університет Пенсильванії, Массачусетський технологічний інститут, Університет Флориди, Університет Південної Джорджії та інші постійно надають бібліотекам гранти для розроблення ігрових навчальних програм і платформ, пов'язаних із гейміфікацією.

Оскільки у середовищі бібліотечних фахівців України питання гейміфікації бібліотечної діяльності, формування інформаційної грамотності та боротьби з плагіатом за допомогою ігор ще не стали предметом спеціальних досліджень, **мета** статті – висвітлити досвід та ефективність використання ігор і гейміфікації академічними бібліотеками світу для вивчення основ етики наукових досліджень, опанування способів та механізмів уникнення різних видів плагіату.

Методика дослідження. Для досягнення поставленої мети були застосовані методи контент-аналізу, аналітико-синтетичної обробки, узагальнення.

Аналіз досліджень та публікацій. Термін «гейміфікація» вперше використав у 2002 р. програміст Нік Пелінг (Nike Pelling). Його підтримав у 2003 р. Джеймс Пол Джі (James Paul Gee). У своїй книзі «Які відеоігри повинні вчити нас навчання та грамотності» («What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy») він привернув увагу суспільства до проблеми використання відеоігор як інструментів навчання [7]. Було аргументовано доведено, що саме гра мотивує людину вчитися.

Відтоді використання ігор у навчанні, піднесенні рівня інформаційної грамотності стало предметом досліджень зарубіжних бібліотекарів, серед яких Mary Broussard, Jessica Ulrich Oberlin, Michelle Foss Leonard, Amy Buhler, Margeaux Johnson, Aspen Wright, Rami J. Haddad, Youakim Kalaani, Karen Markey, Andrew Walsh, Jennifer Young, Maura Smale, Stacey Brull, Susan Finlayson (представники США); Andreia Ferreira, Frutuoso G. M. Silva (Португалія); Jayarani Tan, Nachamma Sockalingam (Сингапур). Інтерес до цієї теми з кожним роком зростає у бібліотеках коледжів та університетів США, Великої Британії, Канади, інших країн, про що свідчить кількість опублікованих книг і статей на цю тему упродовж 2005–2017 рр.

Головний бібліотекар Нью-Йоркського технологічного коледжу, доктор Маура Смайл (Maura A.

Smale) [14, с. 39] зазначає, що автори публікацій про ігри в академічних бібліотеках найчастіше торкаються трьох аспектів: ігрові колекції; розроблення колекцій ігор для навчальних дисциплін; використання ігор для бібліотечної освіти та піднесення рівня інформаційної грамотності, а також дотримання принципів академічної доброчесності.

Мотивація розроблення та запровадження ігор у бібліотеках посилюється констатацією того, що плагиат в університетських наукових роботах є серйозною проблемою, яка потребує невідкладного вирішення.

Досвід використання ігрових підходів до навчання, що опирається на три міні-гри під загальною назвою «Гра проти плагиату» (Gaming against plagiarism), які передбачають вивчення характерних типів етичних порушень під час підготовки наукових робіт та їх наслідків, представлено у публікації Rami J. Haddad і Youakim Kalaani «Гра проти плагиату (GAP): підхід, заснований на іграх, для ілюстрування неправомірної поведінки у дослідженнях серед студентів-інженерів бакалаврату» [8].

Про завдання і результати розроблення гри «Гамій» (Gamágio), основною метою якої є інформування про ознаки плагиату та навчання його уникнення, йдеться у статті «Гамій: гра для профілактики плагиату» португальських дослідників Андреїя Феррейра (Andreia Ferreira) і Фрутозо Сільва (Frutuoso G. M. Silva) [5].

Питання формування навичок визначення цитат, здійснення пошуку у базах даних за ключовими словами за допомогою онлайн-ігор висвітлені у роботі «Все весело – поки хтось щось не дізнається: оцінка результатів навчання двох навчальних ігор» Дженіфер МакКейб і Стівена Вайса (Jennifer McCabe, Steven Wise). Що характерно, описані у праці ігри були апробовані серед студентів James Madison University, East Campus Library [11].

Виклад основного матеріалу. Щорічно у глобальному проекті NMC Horizon досліджуються проблеми розвитку навчання і творчості; описуються сучасні освітні технології, що справляють вплив на планування і ухвалення рішень у вищій освіті всього світу. У звітній доповіді за 2018 р. виділено шість базових технологій, як впливатимуть на навчальні процеси у найближчому майбутньому, зокрема, це: «перевернуті класи», освітня аналітика, тривимірний друк 3D, гейміфікація, технологія «особистого підрахунку» та віртуальні асистенти [12].

За прогнозом Horizon Report, гейміфікація та ігри у найближчі роки стануть важливим інструментом навчання, найпопулярнішою галуззю створення наукового контенту. Те, що гейміфікація має високий потенціал зростання, демонструють рекордні темпи розвитку ігрової індустрії. За даними GamesIndustry.biz, у 2018 р. у світі нараховувалося близько 2,2 млрд гравців, тобто третина людей на планеті – геймери. Їхній середній вік – 33 роки [6]. Найбільші ігрові ринки знаходяться у Китаї, США, Японії; у Європі вони зосереджені у Великій Британії, Франції, Німеччині. 74 % американців вважають [4], що відеоігри можуть бути навчальними для їхніх дітей; 57 % щотижня грають в ігри зі своїми дітьми.

Враховуючи, що 52 % геймерів навчаються у коледжах [4] та пам'ятаючи, що покоління X і Y вросли у цифровому світі, ігрофікація поступово перетворюється на важливий складник нового формату навчання. Елементи ігрового процесу сприяють розвитку конкуренції серед молоді, дарують визнання і нагороди переможцям.

Як зазначають Кевін Вербах і Ден Хантер (Kevin Werbach, Dan Hunter), Стейсі Брулл і Сюзан Фінлейсон (Stacey Brull, Susan Finlayson), основною причиною, чому ігри виступають важливим чинником навчання, є три ключові елементи теорії самовизначення у мотивації: автономія, компетенція і спорідненість. Тому люди, які не намагаються рухатися вперед, визнаються немотивованими. Ті, хто виконує завдання для досягнення певного результату, вважаються зовнішньо мотивованими. Людина, котра виконує завдання для задоволення або з інтересу, від самого початку є мотивованою [17; 3].

У зарубіжних країнах формування навичок інформаційної грамотності (інформаційної культури) – одне із пріоритетних завдань університетських бібліотек. Дедалі більше закладів вищої освіти у світі застосовують компоненти гейміфікації та онлайн-ігри для підтримки наукових досліджень, навчання студентів. Кінцевою метою різних програм і проектів, що використовують гейміфікацію, є сприяння, допомога у проведенні наукових досліджень. Як зазначає Maura A. Smale, більшість академічних бібліотек, котрі використовують відеоігри для навчання інформаційної грамотності «створюють свої власні цифрові ігри спеціально для використання студентами» [14, с. 40]. У деяких випадках бібліотекарі як партнери співпрацюють зі студентами чи викладачами факультетів комп'ютерних наук, але найчастіше подібні ігри

створюються ними самостійно. Наприклад, співробітники бібліотеки Університету Карнегі-Меллона (Пітсбург, штат Пенсільванія; Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA) залучили студентів, котрі навчаються за програмою отримання ступеня магістрів розважальних технологій, до розроблення цифрових інформаційних ігор на грамотність. Їм ставилося завдання створити гру із шести модулів, які відповідали б стандарту інформаційної грамотності ACRL. У результаті вдалося розробити дві «Аркадні міні-гри» (Arcade games), що навчали студентів способів організації інформації в академічній бібліотеці (з використанням системи класифікації Бібліотеки Конгресу), алгоритму пошуку певної інформації для теми дослідження [14, с. 41].

До найперших комп'ютерних ігор, які знайомили студентів із бібліотечними дослідженнями, можна віднести «Гру даних» (The Data Game), розроблену 2001 р. в Університеті штату Колорадо (Форт Коллінс, штат Колорадо; Colorado State University, Fort Collins, Colorado). Чотири навчальні програми гри були презентовані у форматі популярних у той час телевізійних ігор і вікторин [14, с. 40].

Дослідницька команда на чолі з Карен Маркі (Karen Markey) зі Школи інформації Мічиганського університету (Енн-Арбор, штат Мічиган; University of Michigan School of Information, Ann Arbor, MI) створила цифрову настільну гру «Захист Хіджону: Роки чуми» (Defense of Hidgeon: The Plague Years), яка формує у студентів базові навички проведення наукових досліджень, «починаючи зі знаходження довідкової інформації, огляду тем і закінчуючи використанням бібліотечних каталогів, баз даних, індексів цитування та інших інструментів дослідження» [14, с. 42]. Студенти грають у складі команд. Рухаючись ігровим полем, вони виконують дослідницькі завдання. Відгуки про цю гру були позитивними, і команда вирішила розробити другу гру – «БібліоБої» (BiblioBouts), яка пропонує гравцям «знаходити, компіювати та оцінювати джерела за темами їхніх наукових робіт» [10]. Під час цієї гри студенти послуговуються безкоштовною онлайн-системою управління цитатами Zotero для створення бібліографічного списку джерел, який можна використати, наприклад, для курсової роботи.

Варто зауважити, що на сьогодні деякі ігри з інформаційної грамотності вже використовуються як частина навчального плану: у рамках усього

курсу або у вигляді індивідуальної роботи, а також у позанавчальний час [14, с. 47].

Важливим елементом сучасних наукових досліджень є академічна доброчесність та боротьба із плагіатом, до якої активно долучаються бібліотеки багатьох зарубіжних університетів.

У рамках програми Національного наукового фонду США з питань етики в науці та техніці (EESE) Науково-технічна бібліотека Марстона Університету Флориди (Гейнсвілл, штат Флорида; Marston Science Library, University of Florida, Gainesville, Florida) отримала нагороду за створення інтерактивної онлайн-гри «Гра проти плагіату» (Gaming Against Plagiarism, GAP) для аспірантів, котрі проводять дослідження в галузі природознавства, технологій, інженерії і математики (STEM). Мета гри – підвищити обізнаність з різних видів неправомірної поведінки у дослідженнях; навчити розпізнавати, розуміти та уникати академічної недоброчесності в наукових роботах. Проект розроблено у співпраці з UF Digital Worlds Institute. Аспіранти, опанувавши цю гру, можуть:

- визначати основні типи сучасного плагіату;
- назвати правила, що дають змогу уникнути плагіату в дослідженнях;
- продемонструвати здатність застосовувати існуючі правила у складних випадках;
- розтлумачити авторське право та права інтелектуальної власності [16].

GAP складається із трьох міні-ігор.

Гра 1: «Коди і Гіки» (Cheats and Geeks) (рис. 1). Вона створена за аналогією настільної гри в кості. Має вбудовані педагогічні та дизайнерські стратегії, що дають змогу збагнути наслідки своїх неправомірних вчинків; діяти різними шляхами і способами.

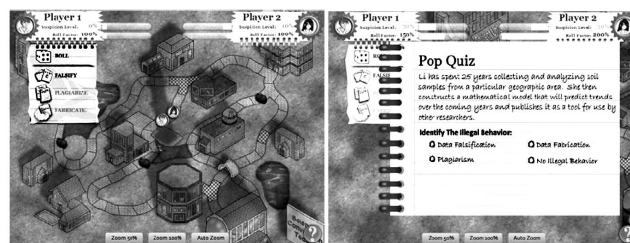


Рис. 1. Гра «Коди і Гіки».

Скриншот ігрового поля, питання вікторини

Опис гри: щоб першим у групі презентувати результати своєї роботи на науковій конференції, гравець-аспірант має рухатися ігровим полем по географічній карті студентського містечка, вивчаючи ознаки плагіату, фальсифікації, фабрикації да-

них, проходячи приховані вікторини. Зайшовши до будинку, де існує проблема плагіату чи неправомірних дій, гравець має (у відведений таймером час) проаналізувати конкретні види порушень і позначити їх як: крадіжку, неправильне цитування, недостатнє перефразування, самоплагіат, фальсифікацію чи фабрикацію даних.

Гравець може спробувати скоротити свій шлях руху полем: А – обманом, зайнявши позиції попереднього гравця; В – фальсифікуючи своє положення на ігровому полі; С – прокладаючи шлях, якого не може бути (фабрикуючи його).

У випадку викриття гравець, котрий обманює, ризикує втратити свої поточні досягнення. Міні-тести, що пропонуються у першій грі, перевіряють засадничі знання стосовно плагіату [16].

Гра 2: «Несамовита подача» (Frenetic Filing).

Опис гри: гравець працює у бюро з етики досліджень, де допомагає оцінщикам сортувати, систематизувати різні випадки неправомірної поведінки авторів за відповідними категоріями, виявляючи таким чином порушників наукової доброчесності в університетському містечку. Дається дві хвилини часу, щоб передати якнайбільше справ оцінщикам для ознайомлення і надання гравцеві відгуку (рецензії). Спираючись на відгуки оцінщиків, гравець має класифікувати тип неправомірних дій автора, перекинувши документ у відповідну категорію-папку.

Правильні відповіді дають високі бали та право на оновлення. Аркадний стиль гри (дії на швидкість) спонукає застосовувати знання швидше та отримувати відгуки про неправильні рішення у процесі гри [8].

Гра 3: «Лихі вчинки» (Murky Misconduct). Вона найскладніша.

Опис гри: пройшовши перші дві міні-гри, гравці отримують статус детективів плагіату. Щоб вирішити проблему неправомірної поведінки в університетському містечку, вони мають піймати плагіаторів саме «на гарячому». Будучи детективом, гравець збирає факти, вивчає докази (уривки робіт, цитовані праці), порівнює матеріали, допитує підозрюваних і свідків, намагаючись виявити плагіатора. У такий спосіб гравець створює розширений інтерфейс (слідчу справу) аргументів про те, що таке плагіат, демонструючи цим свою здатність аналізувати і оцінювати різні види плагіату та назвати у кінці гри винного у плагіаті [16].

У результаті співпраці португальської компанії Regain Group та Університету Бейра Інтеріон (Ковільян; University of Beira Interior, Covilhã,

Portugal) була розроблена і протестована онлайн-гра для попередження плагіату, яка відповідає критеріям гейміфікації – «Гамій» (Gamágio). Її мета – навчити студентів, аспірантів уникати плагіату завдяки цікавому та веселому ігровому формату [5]. Це платформова гра із тестовими питаннями.

Опис гри: персонаж стрибає з платформи на платформу, збираючи розміщені на них предмети колекціонування з метою отримання найбільшої кількості балів за правильні відповіді. Знайдені колекційні предмети містять питання, складність яких зростає при переході на інший (вищий) рівень гри. Якщо персонаж торкається злого героя або падає з платформи, він помирає, і гравець має натиснути R, щоб повернутися на початковий рівень.

При тестуванні були доступні три рівні гри. Питання першого рівня орієнтовані на розуміння гравцем загальних ознак плагіату, на двох інших – дають зрозуміти як його уникнути. Всі питання пропонують багатоваріантний вибір відповідей, найчастіше два-три варіанти. Щоразу, коли гравець грає, питання з'являються в іншому порядку, що робить гру більш складною. Оскільки ця гра отримала позитивні відгуки серед студентів, розробники удосконалюють її, вводячи другого гравця для підвищення змагального ефекту, шукають спосіб збереження результатів гри і демонстрації першої десятки переможців [5].

Онлайн-гра «Загроза Гоблінів» (Goblin Threat Plagiarism Game) (рис. 2) розроблена Мері Бруссар (Mary Broussard) за допомогою Джессіки Уріх Оберлін (Jessica Ulrich Oberlin) для бібліотеки імені Джона Сноудена приватного гуманітарного коледжу Лайкомінг в Ульямспорті, штат Пенсильванія (Lycoming College's Snowden Library, Williamsport, PA). Її мета – дати зрозуміти, що таке плагіат і як його уникнути.

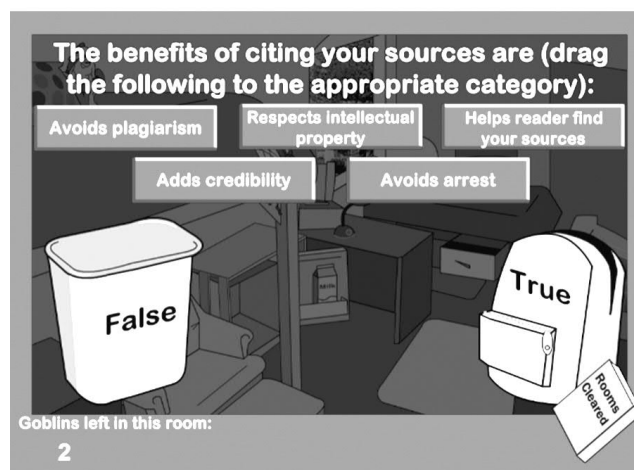


Рис. 2. Гра «Goblin Threat Plagiarism Game». Скриншот питання

Опис гри: гравцям ставиться завдання знайти гоблінів плагіату, котрі захопили коледж, ховаються у кімнатах студентського містечка і хочуть зруйнувати академічну добросовісність. Щоб навести лад у коледжі, гравець має пройти через декілька кімнат, знайти у кожній прихованого гобліна (до 4), доторкнутися до нього і відповісти на поставлені питання про типи плагіату, академічну добросовісність. При правильній відповіді гоблін зникає. Лише повністю очистивши одну кімнату, можна перейти до іншої. Прогрес гри (скільки гоблінів ще є у кімнаті) відстежується у нижній частині ігрового вікна. Студенти мають необмежену кількість спроб для правильної відповіді. Остання кімната – секретне підземелля – є фіналом гри. Знищення останнього гобліна викликає лавину, що блокує доступ гоблінів до коледжу. Гра завершується виведенням на екран підсумкового сертифіката. Не закінчивши гру гравець не може отримати сертифікат. Ця версія гри вимагає, щоб її учасники вводили свої справжні імена при реєстрації для їхнього автоматичного друку на підсумковому сертифікаті [2]. Вона відкривається у браузері Google Chrome.

На сайті бібліотеки Джорджа А. Співа Державного Університету Міссурі Саутерн (Джоплін, штат Міссурі; George A. Spiva Library Missouri Southern State University, Joplin, MO) розміщені різні навчальні методички з виявлення плагіату та набуття навичок правильного цитування. Поряд із теоретичною частиною подаються ігрові вкладки, що містять онлайн-вікторини та ігри для перевірки отриманих знань. Оскільки не всі бібліотеки мають можливість розробляти власні ігрові платформи, існує практика розміщення на бібліотечних сайтах лінків на ігри бібліотек-партнерів. Як приклад, можна назвати анімаційну гру «Цитуйте правильно!» (The Anti Plagiarism Game Show The cite is right!), розроблену у бібліотеці Пола Робесона при Університеті Ратгерса (Камден, штат Нью-Джерсі; The Paul Robeson Library, Rutgers University, Camden, NJ). Саме її рекомендують своїм студентам, аспірантам багато академічних бібліотек США.

Опис гри: вона складається з трьох частин. У першій – пояснюється, що таке плагіат. Друга частина на реальних прикладах навчає уникати плагіату. Третя – розроблена у форматі телешоу. Тобто, гравець допомагає персонажу відповідати на питання про плагіат і цитування для перемоги у шоу-програмі [13].

Цікавий курс лекцій з плагіату, що завершується

тестами, розроблений у бібліотеці Індіанського Університету в Блумінгтоні, штат Індіана (Indiana University, Bloomington, IN). При наданні 9 правильних відповідей із 10 запропонованих на вказану гравцем електронну адресу надсилається унікальний сертифікат про знання основ плагіату та його профілактики [9].

Всі магістранти 1-го курсу Університету Джеймса Медісона в Харрісонбурзі, штат Вірджинія (James Madison University, Harrisonburg, VA) мають ознайомитися із онлайн-підручником інформаційної грамотності та пройти тест на виявлення навичок пошуку інформації. З цією метою співробітники бібліотеки створили дві онлайн-гри для поглиблення знань стосовно цитування та роботи з даними.

Перша – «Tic-Tac-Toe Citation Game» є прототипом гри «Хрестики/Нулики». Вона навчає як правильно визначати тип бібліографічної цитати.

Опис гри: гравець вибирає квадрат на ігровому полі. Йому пропонується бібліографічне посилання з різними варіантами типу цитування: книга, журнальна стаття, веб-сайт, урядовий документ, розділ книги, дисертація, газетна стаття. Якщо гравець обирає правильний тип, у квадраті з'являється позначка X. У разі обрання неправильної відповіді, з'являється позначка O. Одночасно гра пропонує зворотний зв'язок – підказку про те, як ідентифікується правильний вид цитування.

Додаткова функція гри дає змогу гравцям вивчати правила визначення типів цитування. Наприклад, коли гравець бачить цитату з книги, але говорить, що це журнальна стаття, – гра генерує зворотній зв'язок: «Це книга. Ви можете вказати місто і назву видавництва» [11]. Лише визначивши тип запропонованої цитати, можна далі пересуватися ігровим полем. Виграти гру можна лише, надавши правильні відповіді у трьох суміжних клітинках.

Друга – «Магічне Ключове Слово» (Magnetic Keyword) допомагає студентам, молодим вченим практикуватися в ідентифікації ключових слів, синонімів, пов'язаних термінів для запропонованого тексту; вчитися здійснювати ефективний пошук у бібліографічних базах даних.

Опис гри: ігрове поле має вигляд холодильника з прикріпленими словами-магнітами. Зліва відображається проста пошукова фраза, праворуч – набір випадкових слів, серед яких є три ключових слова, що відповідають пошуковій фразі. Потрібно перетягнути правильні слова на холодильник і натис-

нути кнопку «відправити». Гра генерує зворотний зв'язок, спираючись на кількість відправлених правильних слів: два бали дається за всі правильні слова, один – за декілька слів, нуль – за їх відсутність. Практика засвідчує, що рівень необхідних знань студентів підвищується після проходження обох ігор [11].

У державному науково-дослідному університеті штату Вашингтон – University of Washington (Сіетл; Seattle, Washington) – за допомогою мультимедійного освітнього ресурсу для онлайн-навчання MERLOT створено інтерактивну гру «APA і MLA Цитати» (APA and MLA Citation Game). Її учасники дізнаються, як правильно формувати цитати для найбільш використовуваних типів стилів цитування APA чи MLA: книги, наукові журнали (Scholarly Journal), онлайн-періодика (Online Periodical), веб-цитування, енциклопедії, словники тощо [1].

Для виконання завдання потрібно перетягнути і розставити фрагменти цитати у правильному порядку для обраного типу цитування. Якщо гравець вважає, що дав правильну відповідь, він натискає кнопку «перевірити». При неправильній відповіді є можливість отримати підказку і завершити виконання завдання.

Інтерактивний урок-гра «Ви це цитуєте, ви це помічаєте!» (You Quote It, You Note It!) (рис. 3) використовується в Меморіальній бібліотеці Вогана Університету Акадія в Канаді (Вольфвілл, штат Нова Шотландія; Vaughan Memorial Library Arcadia University, Wolfville, Nova Scotia, Canada) [18]. Його учасники обирають аватарку героя із запропонованого переліку і, граючи, вивчають правила цитування.

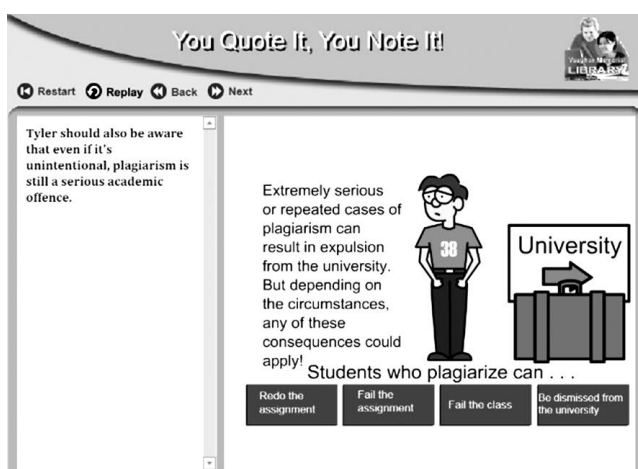


Рис. 3. Гра «You Quote It, You Note It!». Скриншот питання

Більшість описаних вище ігор і тестів є у вільному доступі (рис. 4). Вони апробовані і, на нашу думку, можуть використовуватися у вітчизняних бібліотеках шкіл, коледжів, університетів. Додаткового вивчення потребує лише практика використання ігор, що мотивує користувачів до частішого використання бібліотечних сервісів, налагодження співпраці у сфері проведення наукових досліджень, підвищення іміджу бібліотеки та знайомства зі специфікою роботи її окремих відділів.



Рис. 4. Презентація зі скриншотами описаних ігор

Висновки. Отже, ігри, гейміфікація – ефективні інструменти набуття компетенцій з інформаційної грамотності, питань уникнення плагіату в системі вищої освіти. Навчання, побудоване на грі, здатне істотно трансформувати бібліотечну діяльність загалом та інформаційну грамотність зокрема.

У зарубіжних університетах ігрофікація сьогодні є досить популярним форматом освітньої діяльності, що допомагає їм вирішувати проблеми плагіату та академічної недоброчесності. Динамічний розвиток цього напрямку стимулюється популярністю ігор серед молоді, особливо серед покоління, що виросло у цифровому світі та звикло отримувати інформацію тут і відразу.

Переваги навчання на основі гри особливо помітні у так званих цифрових аборигенів (віком 18–25 років), які є студентами коледжів і університетів.

Успіх бібліотечної онлайн-гри залежить від структури та мети навчання. Щоб бути успішною, гра має: мати цікавий візуальний інтерфейс, чіткі цілі, передбачати велику кількість учасників; мотивувати студентів, приваблювати веселими елементами, не бути довгою і втомливою. Використання ігор у навчанні інформаційної грамотності дає змогу працівникам бібліотек при роботі з користувачами широко застосовувати форми активного навчання.

Використання ігрового дизайну та механіки у тестах, вікторинах, онлайн-іграх мотивує студентів до піднесення рівня своєї інформаційної грамотності, формує у них уміння обирати правильні типи цитування, надійні інструменти наукових досліджень.

Цікавий ігровий дизайн, велика популярність ігор можуть і повинні бути використані для підне-

сення рівня інформаційної культури та академічної доброчесності, для недопущення плагиату у наукових дослідженнях студентів, молодих вчених України.

Список бібліографічних посилань

1. *APA and MLA Citation Game*. University of Washington. URL: http://depts.washington.edu/trio/quest/citation/apa_mla_citation_game/index.htm (дата звернення : 12.07.2019).
2. Broussard Mary J. Snyder, Oberlin Jessica Urick. Using online games to fight plagiarism : a spoonful of sugar helps the medicine go down. *Indiana Libraries*. 2011. Vol. 30, № 1. P. 28–39. URL: <https://journals.iupui.edu/index.php/IndianaLibraries/article/download/1912/1823/>
3. Brull Stacey, Finlayson Susan. Importance of gamification in increasing learning. *Journal Of Continuing Education In Nursing*. 2016. Vol. 47, № 8. URL: <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09>
4. *Essential facts about the computer and video game industry*. URL: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf (дата звернення : 12.07.2019).
5. Ferreira Andreia, Silva Frutuoso G. M. *Gamágio : a game for plagiarism prevention*. URL: http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_20.pdf (дата звернення : 08.07.2019).
6. *Gaming industry – facts, figures and trends*. URL: <http://www.clairfield.com/wp-content/uploads/2017/02/Gaming-Industry-and-Market-Report-2018.01-2.pdf> (дата звернення : 12.07.2019).
7. Gee James. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York : Palgrave/Macmillan, 2003. 224 p.
8. Haddad Rami J., Youakim Kalaani. Gaming against plagiarism (GAP) : A game-based approach to illustrate research misconduct to undergraduate engineering students. *Proceedings of the 2014 American society for engineering education southeast section conference Macon, GA*. URL: <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/electrical-eng-facpubs/42> (дата звернення : 10.07.2019).
9. *How to recognize plagiarism: tutorials and tests*. URL: <https://www.indiana.edu/~academy/firstPrinciples/certificationTests/index.html> (дата звернення : 12.07.2019).
10. Markey Karen, Leeder Chris, Rieh Soo Young. *Designing online information literacy games students will want to play*. Lanham, MD : Rowman & Littlefield Publishers, 2014. 303 p.
11. McCabe J., Wise S. It's all fun and games until someone learns something : assessing the learning outcomes of two educational games. *Evidence Based Library and Information Practice*. 2009. №4(4). P. 6–23. URL: <https://doi.org/10.18438/B8FC8M>
12. *NMC Horizon Report*. URL: <http://cdesbmt.blogspot.com/2018/11/nmc-horizon-2018.html> (дата звернення : 08.07.2019).
13. *Paul Robeson Library : The Anti Plagiarism Game Show Cite is Right!* URL: <http://library.camden.rutgers.edu/EducationalModule/Plagiarism/citeisright.html> (дата звернення : 10.07.2019).
14. Smale M. A. Learning through quests and contests: games in information literacy instruction. *Journal of Library Innovation*. 2011. №2 (2). P. 36–55. URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/d312/28d1533b166509df3fc2cc9bf6d498f5cf32.pdf> (дата звернення : 12.07.2019).
15. *UF Digital Worlds Institute: Gaming Against Plagiarism*. URL: <https://digitalworlds.ufl.edu/research-production/projects/gaming-against-plagiarism-gap/> (дата звернення : 11.07.2019).
16. *University of Florida George A. Smathers Libraries: Gaming*

Against Plagiarism. URL: <https://cms.uflib.ufl.edu/games/gap> (дата звернення : 10.07.2019).

17. Werbach Kevin, Hunter Dan. *For the Win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012. 148 p.

18. *You Quote It, You Note It!* URL: https://library.acadiau.ca/files/sites/library/tutorials/flash/you_quote_it_you_note_it/ (дата звернення : 12.07.2019).

References

1. *APA and MLA Citation Game*. Retrieved from http://depts.washington.edu/trio/quest/citation/apa_mla_citation_game/index.htm [In English].
2. Broussard, Mary J. Snyder & Oberlin, Jessica Urick. (2011). Using online games to fight plagiarism: a spoonful of sugar helps the medicine go down. *Indiana Libraries*, 30(1), 28-39. Retrieved from <https://journals.iupui.edu/index.php/IndianaLibraries/article/download/1912/1823/> [In English].
3. Brull, Stacey & Finlayson, Susan. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *Journal Of Continuing Education In Nursing*, 47, 8. Retrived from. <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09> [In English].
4. (2019). *Essential facts about the computer and video game industry*. Retrieved from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf [In English].
5. Ferreira, Andreia & Silva, Frutuoso G. M. (2013). *Gámágio: a game for plagiarism prevention*. Retrieved from http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_20.pdf [In English].
6. (2017). *Gaming industry – facts, figures and trends*. Retrieved from <http://www.clairfield.com/wp-content/uploads/2017/02/Gaming-Industry-and-Market-Report-2018.01-2.pdf> [In English].
7. Gee, James. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan. [In English].
8. Haddad, Rami J. & Youakim, Kalaani. (2014). Gaming against plagiarism (GAP): A game-based approach to illustrate research misconduct to undergraduate engineering students. *Proceedings of the 2014 American society for engineering education southeast section conference Macon, GA*. Retrieved from <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/electrical-eng-facpubs/42> [In English].
9. *How to recognize plagiarism: tutorials and tests*. Retrieved from <https://www.indiana.edu/~academy/firstPrinciples/certificationTests/index.html> [In English].
10. Markey, Karen, Leeder, Chris & Rieh, Soo Young. (2014). *Designing online information literacy games students will want to play*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers. [In English].
11. McCabe, J. & Wise, S. (2009). It's all fun and games until someone learns something: assessing the learning outcomes of two educational games. *Evidence Based Library and Information Practice*, 4(4), 6-23. Retrieved from <https://doi.org/10.18438/B8FC8M> [In English].
12. (2018). *NMC Horizon Report*. Retrieved from <http://cdesbmt.blogspot.com/2018/11/nmc-horizon-2018.html> [In English].
13. *Paul Robeson Library: The Anti Plagiarism Game Show Cite is Right!* Retrieved from <http://library.camden.rutgers.edu/EducationalModule/Plagiarism/citeisright.html> [In English].
14. Smale, M. A. (2011). Learning through quests and contests: Games in information literacy instruction. *Journal of Library Innovation*, 2 (2), 36-55. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/d312/28d1533b166509df3fc2cc9bf6d498f5cf32.pdf>

scholar.org/d312/28d1533b166509df3fc2cc9bf6d498f5cf32.pdf [In English].

15. *UF Digital Worlds Institute. Gaming Against Plagiarism.* Retrieved from <https://digitalworlds.ufl.edu/research-production/projects/gaming-against-plagiarism-gap/> [In English].

16. *University of Florida George A. Smathers Libraries. Gaming Against Plagiarism.* Retrieved from <https://cms.uflib.ufl.edu/games/gap> [In English].

17. Werbach, Kevin, & Hunter, Dan. (2012). *For the Win: how game thinking can revolutionize your business.* Philadelphia: Wharton Digital Press. [In English].

18. *You Quote It, You Note It!* Retrieved from https://library.acadiau.ca/files/sites/library/tutorials/flash/you_quote_it_you_note_it/ [In English].

Yurii Horban,

PhD (Cultural Studies), Director, Scientific Library of Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine)

Olena Skachenko,

Head of Sector, Scientific Library of Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine)

A LIBRARY IN THE GAME: TEACHING INFORMATION LITERACY AND PREVENTING PLAGIARISM

It was investigated that games and gaming are a popular component of the processes of formation of information literacy and academic integrity in libraries of foreign universities.

It is revealed that the advantages of gaming library activity are the presence of challenge, curiosity, risk, competition, feedback.

Described of gaming mechanics and design of 12 digital games developed in libraries in the USA, Canada and Portugal, aimed at preventing plagiarism, teaching information literacy and citing rules for the main styles.

Screenshots of the games described in the article are contained in the presentation that opens with the activation of the QR code.

K e y w o r d s: foreign university libraries, anti-plagiarism through games, gamification of library activities, online games.

Scientific Library of Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine)

36, Yevhen Konovalts st., Kyiv, 01133, Ukraine

E-mail: y.i.gorban@gmail.com

E-mail: skachenko.nana@ukr.net

Стаття надійшла до редакції 12.08.2019 р.