

Gra szkoleniowa „E-mole”

W Bibliotece Uniwersytetu Gdańskiego trwa cicha walka o przetrwanie świata nauki. Tym razem zagrożeniem nie są braki w księgozbiorze, lecz...

fikcyjne e-mole pożerające cyfrowe zasoby. To właśnie o tej historii opowiada gra szkoleniowa „E-mole”, która prowadzi studentów przez bazy danych i uczy ich, jak sprawnie szukać naukowych publikacji.

Gracze są uczestnikami misji „Lawenda”: rozwiązują zadania, dzięki czemu otrzymują kody do detonacji zapachowych bomb lawendowych w celu zneutralizowania e-moli oraz przechodzą na kolejne poziomy rozgrywki. O kulisach powstania gry, jej celach

oraz o tym, czy nauka za pomocą gry może być skuteczna, z jej twórcami: Urszulą Kulczycką z Oddziału Komunikacji Naukowej i E-zasobów Biblioteki UG oraz dr. Wojciechem

Glacem, prof. UG, neurobiologiem i popularyzatorem nauki z Wydziału Biologii rozmawiała Monika Budzińska



Urszula Kulczycka i prof. Wojciech Glac

Fot. Monika Budzińska



Zneutralizuj e-mole i uratuj świat zasobów cyfrowych, a przy okazji osiągnij legendarny poziom umiejętności korzystania z e-zasobów Biblioteki UG.

Co się stało?

Dawno, dawno temu, czyli w 1970 roku z jaja wykuł się Emil de Mol. Emil de Mol był molem książkowym, który miał papieraklię, czyli nie trawil papierowych książek i bolał go odwłok, kiedy próbował żywić się nimi, tak jak inne mole. Mama Emilia poszła z nim do molologa, a ten zasugerował, aby metody przestał jeść papierowe książki i zaczął żywić się książkami bezpapierowymi. I tak schorowany mol Emil zaczął żywić się cyfrowymi książkami. Wkrótce poznał księżniczkę Elzę, która miała moc, ale też papieraklię i żył krótko, acz szczęśliwie, wydawszy na świat całe mnóstwo e-moli. Te rozprzestrzeniły się i sieją zniszczenie w zasobach elektronicznych, unicestwiając plik po pliku dorobek literatury pięknej i brzydkiej naszego gatunku.

Podzrzyj wroga

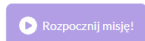


Co robić i jak żyć?

Na szczęście nieżyjący już bot imieniem Neo, zanim zżarł go e-mole, zdążył umieścić w różnych zakamarkach systemu zapachowe bomby lawendowe, które po detonacji zneutralizują zagrożenie ze strony e-moli. Jednak, aby je zdetonować konieczne jest zdobycie umiejętności korzystania z e-zasobów, ponieważ kody do detonacji ukryte są w różnych zasobach znajdujących się w bazach. Twoim zadaniem jest zdobyć kilka z tych kodów i zdetonować ładunki przyczyniając się - we współpracy z innymi - do uratowania dorobku nauki, literatury i sztuki zapisanych w e-zasobach.

Przed Tobą 7 etapów misji o kryptonimie „Lawenda”. W każdej z misji zmierzysz się z zadaniem odnalezienia jednego lub kilku kodów niezbędnych do detonacji kolejnych zapachowych bomb lawendowych. Polecenia oraz przydatne wskazówki znajdziesz w panelu misji. Każdy z etapów misji pozwoli Ci zdobyć **różnorodne umiejętności korzystania z e-zasobów Biblioteki UG**, dzięki czemu nie tylko uratujesz świat e-zasobów, ale odkryjesz jego możliwości i bogactwo.

Podczas przeszukiwania e-zasobów w poszukiwaniu kodów, pamiętaj, że o ile nie będzie wskazane inaczej, wyszukiwanie należy prowadzić w języku angielskim. Poszukiwania prowadź w osobnym oknie przeglądarki, a strony misji nigdy nie odświeżaj, ponieważ spowoduje to jej zresetowanie. Całą misję musisz wykonać podczas jednej wizyty. Po każdym z etapów śledź swoje postępy w panelu stanu misji, a kiedy uda Ci się ukończyć misję, czeka Cię możliwość wzięcia udziału w losowaniu atrakcyjnych nagród.



Screen z gry „E-mole”: <https://e-mole.bg.ug.edu.pl/#>

► Skąd wziął się pomysł na stworzenie gry szkoleniowej?

Urszula Kulczycka: Z tego co pamiętam, pomysł wyszedł od pani, pani Moniko. Jakiś czas temu poprosiłam panią o pomoc w promocji e-zasobów UG, bo mamy naprawdę bogatą i ciekawą ofertę i zależy nam na tym, aby nasi czytelnicy lepiej ją poznali oraz chętniej z niej korzystali. Wtedy zaproponowała pani, żeby spróbować promocji w formie gry. Pomysł bardzo mi się spodobał, choć początkowo nie bardzo wiedziałam, jak się do tego zabrać. A skoro padło słowo „gra”, to w naturalny sposób pojawiło się nazwisko profesora Glaca.

► Ile czasu zajęło opracowanie całej gry od pomysłu do realizacji?

Wojciech Glac: Ciężko to zmierzyć, ponieważ tworzyliśmy tę grę szkoleniową albo pomiędzy innymi obowiązkami, albo w wolnym czasie i nie wypełnialiśmy raportów godzinowych. Trochę tego czasu wykorzystaliśmy na pracę nad samą koncepcją. Jak gra ma wyglądać? Czego ma uczyć? Potem równolegle pracowaliśmy dwoma torami: Ula nad warstwą merytoryczną, czyli zadaniami, które mają wykonywać uczestnicy gry w obrębie e-zasobów. Natomiast ja pracowałam nad trzema warstwami tej rozgrywki: warstwą fabularną, mechaniczną oraz informatyczną. Następnie trzeba było to wszystko skompilować.

U.K.: Na pewno pracowaliśmy nad tym projektem kilka miesięcy. Oczywiście nie było tak, że przez cały ten czas skupialiśmy się wy-

łącznie na nim. Wracaliśmy do niego wtedy, gdy pozwalały nam na to inne obowiązki, dlatego też trochę to trwało.

W.G.: Na etapie pracy projektowej powstawały kolejne prototypy, które testowaliśmy pod różnymi kątami. Obecna wersja jest efektem całkiem dużej liczby testów na żywych osobnikach i wielu poprawek.

► Jakie konkretne umiejętności uzyskują uczestnicy dzięki tej grze?

U.K.: Uczestnicy gry zdobywają przede wszystkim praktyczne kompetencje informacyjne związane z wyszukiwaniem literatury naukowej. „E-mole” pomagają w rozwijaniu umiejętności tworzenia efektywnych strategii

Screen z gry „E-mole”: <https://e-mole.bg.ug.edu.pl/#>

wyszukiwawczych, dzięki którym użytkownicy mogą szybciej docierać do relewantnych publikacji. W trakcie misji gracze uczą się korzystania z wyszukiwarki naukowej Primo, budowania odpowiednich fraz wyszukiwawczych z wykorzystaniem operatorów Boole'a i znaków specjalnych, a także stosowania odpowiednich filtrów, które pozwalają zawężyć i porządkować wyniki wyszukiwania. Ważnym elementem jest również zdobycie umiejętności pobierania przypisów bibliograficznych. Dzięki temu gra nie tylko rozwija kompetencje informacyjne użytkowników, ale także promuje e-zasoby biblioteczne. Pokazuje, z których baz danych można korzystać i jak robić to efektywnie.

„E-mole” stworzyliśmy przede wszystkim z myślą o studentach,

ale z gry mogą korzystać wszyscy, którzy mają dostęp do elektronicznych zasobów UG.

► Czy miała pani wcześniej sygnały od studentów, że jest tu jakaś luka edukacyjna? No bo skąd wziął się pomysł na to, że trzeba przeszkolić studentów właśnie w takim, a nie innym zakresie?

U.K.: Tak, takie sygnały pojawiały się już wcześniej. Studenci często nie są świadomi tego, jak ciekawą ofertę elektronicznych zasobów mamy ani jak w pełni można wykorzystać nasze zasoby w procesie nauki. Gdy odkrywają to podczas tradycyjnych szkoleń, żałują, iż dowiedzieli się o tych bazach dopiero teraz – zwłaszcza że są to zwykle osoby z trzeciego lub piątego roku, które właśnie piszą prace licencjackie lub magisterskie.

► Dlaczego nauka korzystania z e-zasobów jest dziś tak ważna dla studentów?

W.G.: Nauka jest oparta na źródłach, a umiejętność wyszukiwania odpowiednich artykułów czy innych form wytworów badaczy jest czymś, bez czego nie da się rozwijać naukowo. Celem tej gry było też pokazanie różnorodności e-zasobów. W części merytorycznej gra jest tak skonstruowana, że wymusza na uczestnikach wyjście poza swoją „bańkę”. Zazwyczaj studenci rozwijający się w jakiejś dziedzinie „diedziczą” od swoich nauczycieli, promotorów, mentorów formę korzystania z baz naukowych. Mechanika naszej gry szkoleniowej wymusza pewne zmiany i odejście od wyuczonego schematu, a więc rozwija, a nie tylko sprawdza to, co już ktoś potrafi.

**Zneutralizuj e-mole i uratuj świat zasobów cyfrowych,
a przy okazji osiągnij legendarny poziom umiejętności
korzystania z e-zasobów Biblioteki UG.**

GDZIE STUDENT KLIKA, TAM E-MOL ZNIKA

biblioteka
uniwersytetu
gdańskiego

Zakładka do książki promująca grę „E-mole”

► **Czy element fabularny realnie pomaga w zapamiętywaniu wiedzy?**

W.G.: Fabuła ma przede wszystkim na celu zmotywować do rozpoczęcia gry i szkolenia. Wiemy, że połączenie nauki z elementami zabawy obniża próg wejścia i pozwala utrzymać motywację oraz uwagę na dłużej. Ale musimy też sobie powiedzieć zupełnie szczerze – aby zapobiec rozczarowaniu – że „E-mole” to nie jest pełnowymiarowa gra i nie przypomina rozgrywki znanej z gier planszowych czy komputerowych. To, co zrobiliśmy, to szkolenie w formule sfabularyzowanej gamifikacji z kilkoma elementami znanymi z gier. Przyjęcie tej strategii uczenia się zwiększa istotnie szansę na doprowadzenie procesu do końca. Wszyscy przecież lubimy domknąć jakąś historię, nie lubimy przerywać filmu czy książki w połowie, nie wiedząc, jak historia się zakończy. Tak samo, jak nie lubimy porzucać rozpoczętej pracy, nie dając sobie szans na odczucie satysfakcji z jej finału. Wybór formuły gry pomaga przejść to szkolenie od A do Z.

► **Jakie były pierwsze reakcje studentów na tę grę?**

U.K.: Pierwsze reakcje studentów są bardzo pozytywne – fabuła od

razu budzi ich ciekawość i zaangażowanie. Kiedy przechodzą do kolejnych misji, zaczynają aktywnie pracować z e-zasobami i stopniowo odkrywają ich możliwości. Po każdej wykonanej misji widać dużą satysfakcję, a możliwość zdetonowania lawendowej bomby zapachowej zawsze wywołuje radość. Na koniec często słyszę od uczestników, że nie spodziewali się, iż wyniosą z tego szkolenia aż tyle i że naprawdę wiele się nauczyli.

► **Jakie błędy użytkownicy najczęściej popełniają podczas korzystania z baz danych?**

U.K.: Najczęstsze błędy wynikają przede wszystkim z braku podstawowej wiedzy. Użytkownicy często nie wiedzą, kto może zdalnie korzystać z e-zasobów UG, jak się do nich zalogować, jak poprawnie budować frazy wyszukiwawcze ani jak korzystać z wyszukiwarki naukowej Primo czy panelu „Zasoby elektroniczne” na stronie internetowej Biblioteki UG. W praktyce prowadzi to do trudności w wyszukiwaniu informacji i niepełnego wykorzystania dostępnych zasobów. Dlatego w „E-molach”, oprócz fabuły i misji, zawarliśmy praktyczne wskazówki pokazujące między innymi, kiedy użyć jednego narzędzia, a kiedy drugiego,

czy też – jak rozwiązywać typowe problemy z logowaniem i wyszukiwaniem. Natomiast w samej grze najważniejsze jest uważne czytanie poleceń – z każdą kolejną misją uczestnicy radzą sobie coraz lepiej, a ich zaangażowanie wyraźnie rośnie.

► **Widziałam nawet podział baz na konkretne wydziały...**

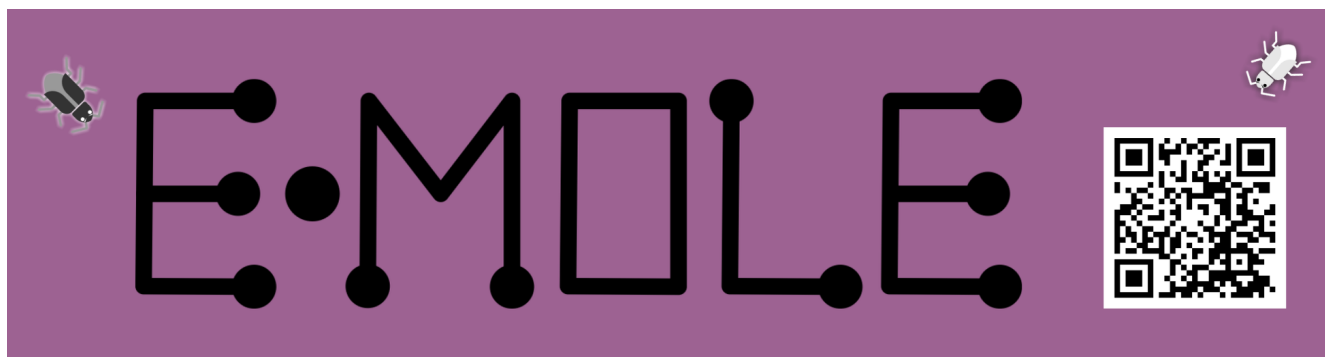
U.K.: Tak, rzeczywiście. Ta zakładka bardzo spodobała się naszym czytelnikom.

► **Jak testowali państwo poziom trudności gry?**

U.K.: Do testów zaprosiliśmy bibliotekarzy oraz kilka grup studentów z różnych roczników i kierunków. Obserwowaliśmy, jak radzą sobie z misjami, czy polecenia są jasne, które elementy gry wymagają dodatkowego wyjaśnienia. Dzięki temu mogliśmy dopracować poziom trudności, tak aby gra stanowiła wyzwanie, ale jednocześnie była dostępna i angażująca dla wszystkich uczestników.

► **I od nich przyszły informacje zwrotne, które spowodowały konieczność zmian lub korekt?**

U.K.: Tak, wszystkie uwagi były dla nas cenne. Analizowaliśmy je i na



Zakładka do książki promująca grę „E-mole”

ich podstawie wprowadzaliśmy zmiany.

► **Czy był moment zwątpienia, myśli, że się nie uda?**

W.G.: Nie, nie było chyba takiego momentu. Najtrudniej było pewnie zacząć, ponieważ chcieliśmy zrobić coś nowego dla nas obojga. Dla Uli to była gamifikacja, a dla mnie były to treści merytoryczne związane z e-zasobami. Ale światełko w tunelu ani na moment nie zgasło.

► **Mieliście państwo jakieś wzorce? Czy ktoś gdzieś zrobił taką grę dotyczącą e-zasobów, która mogła być ewentualną inspiracją? Czy też może czujecie się pionierami w tym zakresie?**

W.G.: Od strony mechanicznej motyw jest bardzo uniwersalny: dostajemy zagadkę, wskazówki i zadaniem gracza jest odnaleźć właściwe hasło lub kod. Natomiast połączenie tego z umiejętnościami korzystania z e-zasobów jest jakąś nowością, a na pewno nie wzorowaliśmy się na innych rozwiązaniach.

► **Czego ta gra nauczyła państwa jako twórców?**

U.K.: Ta gra nauczyła mnie większej uważności na potrzeby czy-

telników. Teraz łatwiej wyczuwam, kiedy ktoś potrzebuje wsparcia – czy w zadaniach w grze, czy podczas korzystania z e-zasobów – i jak najlepiej tej osobie pomóc. Największą satysfakcję odczuwam, gdy widzę, że uczestnicy uczą się nowych rzeczy i naprawdę cieszą się z efektów swojej pracy.

W.G.: A ja się nauczyłem paru nowych funkcji w JavaScriptcie, czyli w języku programowania. [śmiech] Naszą nagrodą jest to, że ta gra szkoleniowa powstała, że działa, że się podoba i merytorycznie robi swoją robotę.

► **Jak widzą państwo przyszłość gier edukacyjnych w bibliotekach akademickich?**

W.G.: Gamifikacja jako narzędzie czy strategia edukacyjna może nie jest wykorzystywana szeroko i powszechnie, ale to znane narzędzie. I skuteczne tam, gdzie jest trudno, gdzie jest wysoki próg wejścia, gdzie nauka wymaga czasu, a cel do osiągnięcia jest odległy. To jest dobre narzędzie wspierające motywację. Znane są przykłady jego wykorzystywania do wspierania czytelnictwa, więc myślę, że w środowisku bibliotekarzy to nie jest nowość.

► **Jak zachęciliby państwo osoby, które jeszcze nie wzięły udziału w misji „Lawenda”, aby spróbowały w niej swoich sił?**

W.G.: Mogę zaryzykować stwierdzenie, że jeżeli ktoś dotarł do tego momentu naszej rozmowy, to na pewno z ciekawości zajrzy też do gry. I nie trzeba go przekonywać.

U.K.: Wspomnijmy jednak, że przy okazji można wygrać kod dostępu do Empik Go. Trzeba oczywiście przejść całość, wykonać dziewięć zadań, ale dzięki temu gra daje nie tylko naukę i zabawę, lecz także szansę na nagrodę.

► **Choć historia e-moli jest jedynie fabularnym pretekstem, umiejętności zdobywane podczas gry są jak najbardziej realne. Uczestnicy uczą się poruszania po świecie naukowych baz danych – kształcą kompetencję, bez której trudno dziś wyobrazić sobie studiowanie i pracę naukową. Dziękuję państwu za rozmowę na ten temat.**

Monika Budzińska
Oddział Promocji
Biblioteki UG