

УДК 027.7:793.7:316.77:004.77]:614.46
DOI: 10.31866/2617-796X.5.2.2022.270134

Мамедова Валентина,
заступник директора
з наукової роботи наукової бібліотеки,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
valentain1701@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7137-0146>

Скаченко Олена,
завідувач науково-методичного відділу
наукової бібліотеки,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
skachenko.nana@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3827-5985>

Вірютіна Катерина,
завідувач сектору науково-методичного відділу
Харківської державної наукової бібліотеки
імені В. Г. Короленка,
Харків, Україна
virutinaxdnb@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9236-9355>

КЕЙС ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ОНЛАЙН-КОМУНІКАЦІЇ ПІД ЧАС COVID-19

Мета статті – аналіз досвіду використання бібліотеками України цифрових інструментів та потенціалу змагань для створення онлайн-середовища комунікації зі студентами під час карантину COVID-19.

Методологія. При написанні статті були використані методи контент-аналізу, систематизації, узагальнення. Як організатори серії цифрових турнірів, авторки діляться власним досвідом створення онлайн-середовища комунікації бібліотекарів та студентів, яке передбачало проведення інтелектуальних онлайн-змагань на платформі Kahoot між студентами університетів і коледжів України для подолання викликів пандемії COVID-19.

Новизна дослідження полягає у нових знаннях про потенціал цифрових інструментів, які у контексті подолання викликів пандемії COVID-19 були ефективно використані для налагодження комунікації студентів та бібліотекарів.

Висновки. Задум використання цифрових інструментів для створення онлайн-простору комунікації студентів між собою та із бібліотекою для подолання карантинних обмежень COVID-19 трансформувалася у всеукраїнські цифрові інтелектуальні студентські турніри. Упродовж 2021 року за підтримки 28 бібліотек закладів вищої освіти України було проведено п'ять інтелектуальних онлайн-турнірів. За допомогою цифрових технологій у Kahoot-вікторині змагалися, а на платформах відеоконференцій Google Meet та Zoom спілкувалися 349 учасників із 19 університетів та 9 коледжів України.

З'ясовано, що простір комунікації, створений за допомогою відеоконференцій, сприяв налагодженню спілкування студентів і бібліотекарів та отриманню інформації про дистанційні послуги. Використання можливостей Kahoot для проведення онлайн-вікторин дозволило в ігровому форматі популяризувати читання як дозвілля, формувати навички критичного мислення, командної взаємодії. Виявлено, що основними факторами, що сприяли участі студентів в інтелектуальних онлайн-змаганнях, стали: потреба в позитивно-емоційному спілкуванні, рекреаційна та пізнавальна мотивація (отримати цікаву інформацію), пошук референтної групи для взаємодії в мережі інтернет.

Ключові слова: університетські бібліотеки; цифрові інструменти; онлайн-змагання; інтелектуальні турніри; Kahoot; COVID-19.

Вступ. Пандемія COVID-19 внесла значні корективи у роботу університетських та публічних бібліотек України. Повне (у березні–червні 2020 року) або часткове (у вересні–грудні 2020 року, січні–червні та вересні–грудні 2021 року) дистанційне навчання студентів українських закладів вищої освіти, впроваджене під час карантину COVID-19, ускладнило їхнє знайомство між собою та створило певні проблеми у спілкуванні із бібліотекарями.

Актуальним та необхідним для бібліотек у цей час стало формування альтернативного безпечного комунікаційного сердовища, в якому б відбувалося знайомство студентів із бібліотекою як осередком спілкування та розвитку.

Результати дослідження. Від початку XXI століття у наукових джерелах все більше актуалізується питання ігрофікації освітнього процесу, що пояснюється бурхливим проникненням цифрових технологій у різні сфери суспільного життя. Найважливіші переваги цифрових інструментів – інтерактивність, ігрові елементи і технології, зворотний зв'язок – активно використовуються у діяльності закладів освіти та бібліотек. Зокрема, О. Скаченко (2018, с. 95) цифрові технології розглядає як рушійну силу трансформації місії бібліотеки в суспільстві загалом та диверсифікатор змін в університетській бібліотеці.

У фокусі досліджень вчених перебувають: особливості проведення онлайн-ігор із метою навчання (Kirsch, 2014; Encheva et al., 2020; Yip and Peñaflo, 2020); ігрові проекти як інструмент формування навчального бібліотечно-інформаційного середовища та потенціал гри як технології-управління знаннями (Гранчак, 2019; Erdmann and Wątor, 2021); практичний досвід академічних бібліотек щодо формування навичок інформаційної грамотності за допомогою ігрових технологій і дизайну (Горбань та Скаченко, 2019).

Від початку оголошення пандемії COVID-19 у березні 2020 року працівники бібліотек України шукали шляхи подолання карантинних обмежень у комунікації

з користувачами. Тому досі актуальними у дослідженнях українських та зарубіжних вчених є різноманітні методи і моделі послуг бібліотек під час вимушеного карантину COVID-19.

Як зазначають Muhammad Rafiq та ін. (2021), під час пандемії коронавірусу свою колективну та індивідуальну роль бібліотеки виконували в освітньому і суспільному просторах. Найбільш актуальними напрямками роботи бібліотек у цей період були (Ali and Gatiti, 2020, p.158):

- сприяння поінформованості користувачів щодо профілактики захворювання та збереження здоров'я;
- надання підтримки розвитку освіти і науки;
- задоволення потреб постійних користувачів бібліотек.

Серед низки досліджень про вплив пандемії на діяльність бібліотек у різних країнах світу можна виокремити роботи, в яких розглядаються практичні кейси трансформації традиційних бібліотечних послуг у дистанційні (Агаркова, 2020; Семенова та ін., 2020). При цьому, як зазначає Holcer et al. (2021), значну частку у контенті вебсайтів та соціальних мереж бібліотек періоду локдауну посідає ігровий компонент: онлайн-ігри, вікторини, головоломки, квести тощо. Кращі практики організації ігрового середовища у просторі бібліотек досліджувалися у роботах S. Nicholson (2013), O. Skachenko (2021).

Тому напрями трансформації традиційних бібліотечних послуг у дистанційні, які з'явилися під час локдауну COVID-19, вимагають подальшого дослідження та поширення.

У статті автори діляться власним досвідом створення онлайн-середовища комунікації бібліотекарів та студентів, яке передбачало проведення інтелектуальних онлайн-змагань на платформі Kahoot між студентами університетів та коледжів України для подолання викликів пандемії COVID-19.

Всього у 2021 році було проведено п'ять онлайн-турнірів. Співкуванням і грою було охоплено 349 учасників із 19 університетів та 9 коледжів України. До підготовки та проведення студентських інтелектуальних онлайн-турнірів долучилися співробітники 28 бібліотек закладів вищої освіти.

Партнером серії інтелектуальних турнірів була Корпорація «Ранок» (Харків) – один із лідерів українських видавничих брендів. Це дало змогу забезпечити майбутніх переможців призами – книжками в електронному (QR) і нонелектронному форматах.

Організатори онлайн-турнірів:

Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка (ХДНБ) – потужний інформаційний, ресурсний і методичний заклад всеукраїнського значення. Бібліотека – мультифункціональний центр культурних послуг і має великий досвід з організації заходів міжнародного, всеукраїнського, регіонального, міського рівнів. Особлива увага приділяється організації неформальної та інформальної освіти користувачів і бібліотекарів. Для користувачів проводяться різноманітні соціокультурні заходи, арт-тренінги, консультації і заняття із цифрової, медіа- та інформаційної грамотності. Для фахівців бібліотек різних систем і відомств Харкова, України, Республіки Білорусь, а також майбутніх бібліотека-

рів – студентів профільних ЗВО організуються тренінги, воркшопи, творчі лабораторії, корпоративне онлайн-навчання, дистанційні курси за різними темами. Для підвищення ефективності навчання та взаємодії в освітній діяльності активно використовуються елементи гейміфікації: ігри, розгадування кросвордів, бук-слемінг, тестування, квести. Особливої актуальності в період карантину і фізичного дистанціювання набуло застосування в діяльності цифрових освітніх інструментів та інтерактивних сервісів: Mentimeter, Vevox, Kahoot, AnsvrGarden, Padlet, LearningApps, Quizizz, OnlineTestPad, Triventy, Genial.ly;

Київський національний університет культури і мистецтв (КНУКіМ) – провідний заклад вищої мистецької освіти України. Університет здійснює підготовку фахівців у галузі культури, мистецтва, соціокультурної сфери та ін. У навчально-науковому комплексі університету важливу роль відіграє наукова бібліотека. Для набуття навичок читання, критичного мислення, спілкування, формування інформаційної грамотності, медіа- та цифрових компетенцій бібліотека пропонує різноманітні послуги та форми обслуговування, як-от: заняття з інформаційної і медіаграмотності, електронні та фізичні книжкові виставки, бібліотечні онлайн-гіди тощо;

Харківське обласне відділення (філія) Всеукраїнської громадської організації Українська бібліотечна асоціація (ХОВ УБА) – професійне об'єднання фахівців інформаційної та бібліотечної сфери. Громадське об'єднання гуртує насамперед професійну спільноту: співробітників публічних, шкільних і бібліотек закладів вищої та передвищої освіти, викладачів, книговидавців, представників неурядових організацій. Серед основних завдань об'єднання – забезпечення доступу громадян до всього обсягу накопичених знань та інформації, формування у суспільстві усвідомлення пріоритету бібліотеки як центру інформації та осередку культури; сприяння професійному розвитку, підвищенню кваліфікації молодих бібліотекарів.

ХОВ УБА активно проводить політику із залучення молоді: ініціює, підтримує та реалізує наукові, освітні заходи, залучає молодих бібліотекарів, у тому числі студентів, до різноманітних активностей. Із 2013 року реалізується навчально-інноваційний проєкт «Школа бібліотечного журналіста», проводяться дистанційні курси «Бібліотека в цифровому середовищі. Кросплатформні сервіси та кросмедійний контент», «Журналістика в школі / Журналістика в бібліотеці: базові навички», «Бібліотека в цифровому середовищі. Цифрова бібліографія» тощо.

Карантинні обмеження COVID-19 посприяли удосконаленню діяльності ХОВ УБА, спонукали до активного використання цифрових технологій у професійній комунікації, науковій і соціокультурній діяльності (для проведення онлайн-заходів було придбано професійний пакет Zoom) та розвитку партнерських відносин.

ОРГАНІЗАЦІЯ ОНЛАЙН-ТУРНІРІВ: ВІД ПОЯВИ ІДЕЇ ДО ВИБОРУ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ГРИ

Ігрова діяльність онлайн нині розглядається як важливий інструмент навчання, а гейміфікація визнається однією з базових освітніх технологій у вищій освіті. В українському освітньому просторі цікавою і дійовою формою інтелектуальних змагань є учнівські командні та індивідуальні турніри. Під час їх проведення учас-

ники демонструють знання, ерудицію; отримують досвід колективної співпраці, прийняття рішень тощо.

Карантинні обмеження COVID-19 привели до закриття фізичного простору бібліотек та університетів і унеможливили особистісне спілкування студентів між собою та із бібліотекарями. Це, зі свого боку, стимулювало перехід бібліотек до дистанційних форм роботи із користувачами.

На початку 2021 року працівники наукової бібліотеки КНУКіМ запропонували налагодити комунікацію студентів-першокурсників із бібліотекою у форматі відеоконференції та, використовуючи онлайн-змагання, познайомити їх із бібліотечними послугами. Ідею підтримали керівництво університетської бібліотеки, фахівці ХДНБ та ХОВ УБА.

Розробляючи тематику цифрових змагань, ми усвідомлювали, що для успіху види пропонувані комунікацій, а також формат і структура ігор мали бути цікавими для студентів та сприяти формуванню читацьких уподобань, розвитку критичного мислення, інформаційної і цифрової грамотності в ігровій формі.

Зважаючи на вищевикладене, завданнями цифрового інтелектуального турніру ми визначили:

- організацію комунікації зі студентською молоддю для подолання негативних наслідків самоізоляції під час пандемії COVID-19;
- формування спільноти ініціативних молодих людей, які прагнуть набути більше знань, самореалізуватися, інтегруватися в команду, проявити таланти, інтелектуальні та креативні здібності, отримати емоції і радість від гри;
- формування потреби в читанні серед студентської молоді за допомогою цифрових технологій;
- популяризацію іміджу бібліотеки як хабу цифрової освіти та осередку формування цифрової грамотності;
- активізацію співпраці бібліотек під час карантинних обмежень COVID-19.

В організації цифрових інтелектуальних турнірів спочатку брали участь лише дві бібліотеки із двох найбільших студентських міст України – Києва (КНУКіМ) та Харкова (ХНДБ). Вже на етапі підготовки першого турніру виникла ідея запросити до гри студентів закладів вищої освіти з інших міст України та провести Всеукраїнський інтелектуальний батл.

Перед турнірами завдяки сприянню ХОВ УБА у бібліотеки коледжів та університетів України розсилали інформаційні листи-запрошення із пропозицією долучитися до організації ігрового онлайн-змагання. В них оголошувалися тема турніру, таймінг проведення заходу, заклик до приєднання до відеоконференції, алгоритм реєстрації та проведення вікторини на платформі Kahoot. Лист містив посилання на форму для реєстрації учасників, контакти організаторів.

Для онлайн-зустрічі учасників, знайомства із командами, організаторами, кураторами від бібліотек ми обрали платформу для проведення відеоконференцій Google Meet. Із листопада 2021 р. турніри проходили на платформі Zoom.

Учасники турнірів грали зі своїх мобільних пристроїв. Для підсилення азарту гри запитання оголошувалися модератором та одночасно з'являлися на мобільних пристроях гравців.

Зважаючи, що «розробка вікторини – креативний процес, у якому ідеї, задумки, знання автора-модератора становлять базову основу успіху» (Скаченко, 2019), запитання до перших трьох турнірів формулювалися саме модераторами від бібліотек – ініціаторів турнірів. Далі, коли процес організації турнірів був узгоджений та набув сталості, у розробці запитань вікторини активну участь брали бібліотекарі з інших закладів освіти.

Для розробки онлайн-вікторин організатори розглядали різні цифрові платформи, зокрема H5P, LearningApps та Genial.ly. Проте вирішили обрати цифровий інструмент навчання Kahoot як такий, що пропонував більш активне занурення учасників у гру через відстеження її стану у реальному часі та миттєве оголошення переможців. Додатково перевагою була наявність позитивного досвіду використання платформи Kahoot: адже ХДНБ використовує цей сервіс у неформальній освіті бібліотекарів (Глазунова та Вірютіна, 2021; Вірютіна, 2019), а бібліотека КНУКіМ – для проведення тематичних просвітницьких заходів зі студентами (Горбань та Скаченко, 2020).

Розробляючи ігри на платформі Kahoot, ми найчастіше використовували запитання типу «Quiz» із однією правильною відповіддю та запитання типу «Правда чи Ні» (рис. 1).

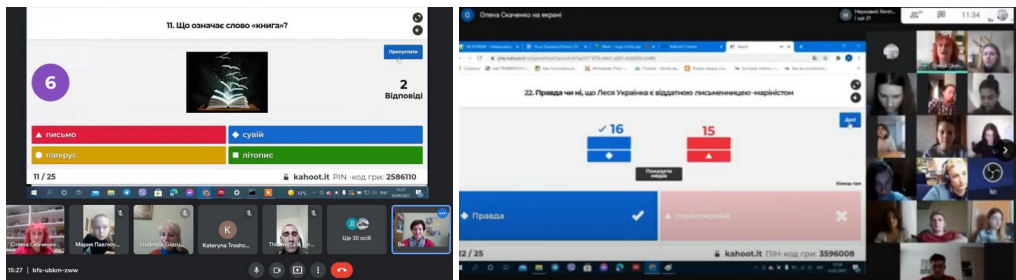
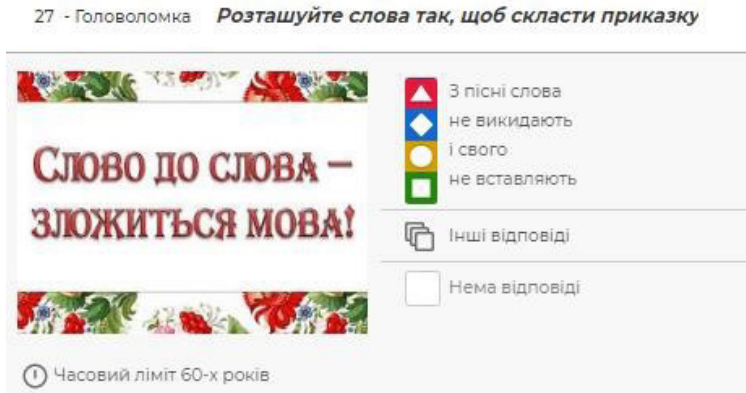


Рис. 1. Запитання «Quiz», «Правда чи Ні»

Від третього турніру завдяки підключенню Kahoot Pro почали використовувати запитання типу «Головоломка» (рис. 2), «Пазл» та запитання із подвійною правильною відповіддю із 4 запропонованих варіантів.

Темп гри, її динаміка регулювалися таймером із 30–60-секундним періодом, відведеним на відповідь. Налаштування Kahoot були встановлені так, щоб гравці отримували додаткові бали за швидкість відповіді. Крім того, за правильні відповіді на запитання «Головоломка» чи «Пазл» відбувалося подвоєння балів. Після проходження кожного запитання усі гравці могли бачити свій та загальний рейтинг гри в реальному часі. До прикладу, як змінювалася п'ятірка лідерів, кількість правильних чи неправильних відповідей.

Переможці в усіх турнірах визначалися автоматично завдяки підсумковій таблиці Kahoot та оголошувалися відразу після проходження останнього запитання. На подіум переможців потрапляли гравці, які набирали найбільшу кількість балів. Переможці отримували Дипломи та книги від видавництва «Ранок» (рис. 3).



13 - Пазл

Розставте за порядком значень: упевненість у правоті, дуже хвилюється, вести пусті розмови, відступатися від задуманого

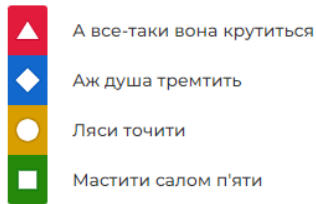


Рис. 2. Запитання «Головоломка», «Пазл»

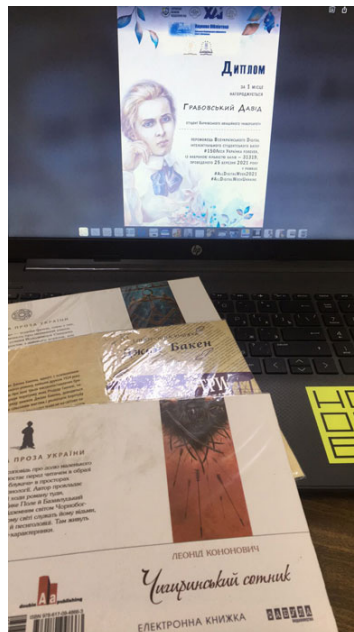


Рис. 3. Нагороди переможцям

Кожний турнір був приурочений до певної події та характеризувався зростанням кількості учасників: як студентів, так і закладів вищої освіти.

ТЕМАТИКА ТА УЧАСНИКИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ТУРНІРІВ 2021 РОКУ

Перший Всеукраїнський digital інтелектуальний студентський батл відбувся 25 лютого 2021 року з нагоди відзначення 150-річчя від дня народження відомої української письменниці Лесі Українки. Враховуючи, що Україна вперше на державному рівні проводила Європейський тиждень цифрової грамотності, ми об'єднали дві події і провели гру у межах цього заходу. Батл було включено до Програми ALL Digital Week 2021 в Україні і позначено на мапі ALL Digital Week 2021.

Учасниками інтелектуального онлайн-турніру #150Леся_Українка_forever стали 42 студенти із 5 університетів трьох міст: Києва, Харкова, Одеси. Через відсутність постійного інтернет-з'єднання у Kahoot-вікторині зіграли лише 34 гравці. Всього було запропоновано 25 запитань, що стосувалися фактів із життя, перекладацької діяльності Лесі Українки, програмних творів, увічнення пам'яті письменниці тощо (Всеукраїнський Digital, 2021). Одне запитання із 25 виявилось складним (рис. 4), але загальний підсумок гри показав хороші результати – 62 % правильних відповідей.

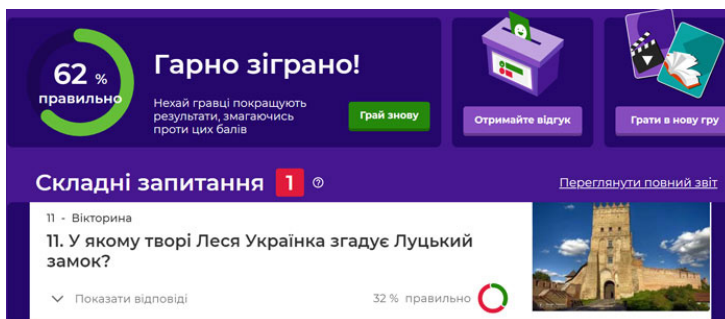


Рис. 4. Підсумок та складні запитання 1 турніру

Другий турнір – #LibraryDay 2021: Бібліотека. Книга. Читання – відбувся напередодні *Всеукраїнського дня бібліотек*. Його учасниками стали 37 гравців із вже 7 університетів (#LibraryDay, 2021).

До участі в III інтелектуальному батлі – Велесова Ніч VS Halloween: руйнуємо стереотипи про свята – зареєструвалися команди із 12 закладів вищої освіти України, загалом 63 учасники із Вінниці, Києва, Мелітополя, Мукачєва, Покровська, Слов'янська, Сум, Харкова. У Kahoot-вікторині зіграли 55 студентів (GlobalMILWeek, 2021).

Найбільше учасників долучилося до IV турніру – #МОВА_моя_твоя_наша, організованого до *Дня української писемності та мови*. На платформі відеоконференцій Zoom зустрілися 130 учасників із 18 університетів та коледжів Вінниці, Дніпра, Калуша, Києва, Мелітополя, Мукачєва, Олександрії, Слов'янська, Сум, Харкова (Інтелектуальні турніри листопада, 2021). За перемогу у вікторині Kahoot боролися 117 студентів.

П'ятий інтелектуальний батл ми провели з нагоди *Міжнародного дня студента* та у рамках #DigitalMonth_2021. Турнір #КОД_студента_або_пан_або_пропав охопив грою 77 студентів із 16 закладів вищої освіти. Саме цей турнір став найбільш вдалим за запропонованою програмою, азартом, емоціями та атмосферою спілкування.

Загалом можна констатувати, що «проведені турніри засвідчили високий рівень знань та ерудиції учасників, азартну гру, продемонстрували яскраві емоції, виявили різні стратегії підготовки студентів до гри та волю до перемоги» (Skachenko et al., 2022, p. 406).

ВИДИ КОМУНІКАЦІЙ ПІД ЧАС ТУРНІРІВ

Оскільки онлайн-турніри задумувалися як форма налагодження комунікації між студентами та бібліотеками закладів вищої освіти, організатори намагалися пропонувати учасникам такі завдання, які б сприяли знайомству та створювали дружню атмосферу.

ЗНАЙОМСТВО УЧАСНИКІВ, ПРЕДСТАВЛЕННЯ УНІВЕРСИТЕТІВ

На початку онлайн-події, коли всі приєднувалися до відеоконференції, відбувалося знайомство учасників, працівників бібліотек та організаторів. Студенти у чаті писали назву свого університету та місто (селище, регіон України), у якому вони перебувають. Починаючи з другого турніру, ми представляли учасників як команду певного університету. Студенти відкривали свої аватарки і віталися.

Після знайомства організатори коротко інформували студентів про дистанційні інформаційні послуги і сервіси, які є в університетських бібліотеках, та умови їх отримання під час карантину.

РОЗМИНКА

Від турніру до турніру до програми додавалися нові елементи. Вже у другому батлі з'явилася гра «Розминка». Для активації уваги, налаштування на гру перед оголошенням Pin для реєстрації на платформі Kahoot модератор пропонувала студентам миттєві завдання. До прикладу:

- назвати художню книгу, яку зараз читають;
- пояснити значення фразеологізму «гріти чуба» (означає, що людина виконує важку роботу, докладає великих зусиль);
- швидко і чітко вимовити найдовше українське слово із 30 літер, зафіксоване в словниках, – «дихлордифенілтрихлорметилметан».

ЗАПИТАННЯ КАНООТ-ВІКТОРИНИ


Як зазначалося вище, запитання в Kahoot-вікторині були різних типів і відповідали тематиці заходів. Так, визначаючи кращого знавця творчості Лесі Українки, учасники мали вставити пропущене слово у відомий вислів чи поезію письменниці; назвати журнал, на сторінках якого твори поетеси вперше були опубліковані під псевдонімом «Леся Українка», обрати відому бібліотеку світу, в якій встановлена пам'ятна дошка на її честь. У турнірі до Дня української писемності та мови студенти з'ясовували, що означають фразеологізми, як-от «За ним золоті верби ростуть», мали пояснити ідіому «Доць лє котами і собаками»; складали приказки та прислів'я у запитаннях-головоломках; дізнавалися, що означає слово «Розгос-

тіться» (почувайте себе як вдома); обирали найбільш вживані слова в українській мові та визначали слово, що має найбільший синонімічний ряд (бити).

Формулюючи запитання, організатори прагнули не просто оцінити знання учасників із певної теми, а й дати нову цікаву інформацію. Для цього використовували інформаційні слайди між запитаннями вікторини. До прикладу, у батлі до Міжнародного дня студентів одне із запитань стосувалося університету, з яким пов'язані імена Нобелівських лауреатів, які мають українське походження (Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна). Після запитання ми демонстрували слайди з іменами лауреатів та поясненнями, яким чином вони пов'язані з Харківщиною (рис. 5).

18 - Слайд

Із семи Нобелівських лауреатів, яких дала світу Україна, три пов'язані з Харківщиною



- Ілля Мечников тут народився,
- Саймон Кузнець навчався,
- Лев Ландау працював.
- Але (і над цим варто замислитися!) усі вони стали лауреатами тоді, коли вже не були пов'язані ні з Харківщиною, ні з Україною

Рис. 5. Інформаційний слайд

ГАСЛА КОМАНД

Напередодні Міжнародного дня студентів організатори запропонували завдання: представлення команд доповнити оголошенням гасла університету. За словами учасників, це викликало бурхливу підготовку та стимулювало творчі підходи до виконання завдання. Крім офіційних гасел своїх навчальних закладів, студенти оголошували гасла та поетичні фрази про університети чи коледжі, спеціально написані ними для турніру. До прикладу, звучали такі:

«Освічені громадяни – окраса нашої Батьківщини» (Львівський національний університет імені І. Франка);

«Натхнення. Молодість. Краса. Ось гасло нашого життя» (Сумський фаховий коледж мистецтв і культури імені Д. Бортнянського);

«Кмітливі та сміливі, творчі, креативні. До перемоги ми йдемо. Звання студентів ВДПУ гордо несемо» (Вінницький державний педагогічний університет імені М. Коцюбинського);

«Студенти Таврії знають, який університет вони прославляють» (Таврійський державний агротехнологічний університет імені Д. Моторного);

«Талант – це праця, знання – це сила. І час нестримно летить вперед. Альма матер, серцю мила, – Житомирський державний університет»;

«Уманський національний університет садівництва – традиції, інновації, успіх»;

«Ми – студенти МДУ! Ми мандруєм! Інформаційну справу ми штурмуєм!» (Мукачівський державний університет);

«Мистецький острів бурхливого Дніпра» (Дніпропетровський фаховий мистецько-художній коледж культури).

Команда Харківського національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого, яка здобула перемогу у батлі #КОД_студента_або_пан_або_пропав, виступила під таким гаслом:

«Ми маємо неабиякий авторитет,
 Бо представляємо Національний юридичний університет.
 Разом всіх цілей зможемо досягти.
 Назад – ні кроку! Разом до мети!»
 ОПИТУВАННЯ

Під час турніру #КОД_студента_або_пан_або_пропав учасники на платформі AnswerGarden мали можливість описати себе – сучасних студентів. Як видно з рис. 6, відповіді були різноманітні – від «розумні, комунікабельні», «наполегливі, успішні, креативні, талановиті, творчі» до «втомлені, сонні, багатозадачні», «любители халяви», «антидедлайники», «шустрі, хитрі».

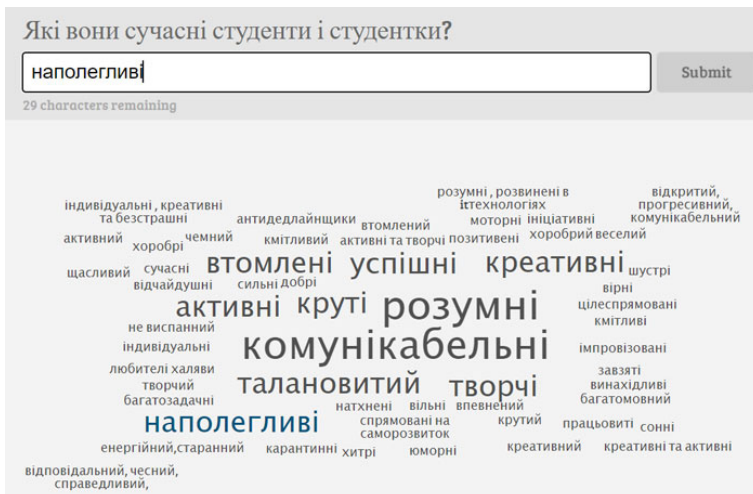


Рис. 6. Опитування «Які вони – сучасні студенти і студентки?»

СПЕЦІАЛЬНІ ГОСТІ ТУРНІРІВ

Пам'ятаючи, що серед завдань онлайн-турнірів була промоція читання, організатори до участі в турнірі Велесова Ніч VS Halloween: руйнуємо стереотипи про свята запросили відому українську письменницю у жанрі фентезі Дару Корній. Вона емоційно і натхненно розповідала українські міфи та легенди про свято Осінні Діди, розглядаючи його як аналог Halloween.

Читаючи у соціальних мережах позитивні відгуки учасників про зустріч із письменницею, під час п'ятого турніру організатори підготували ще один сюрприз. Із мотиваційним виступом до студентів звернулися спеціальні гості, а саме – магістри Київського національного університету культури і мистецтв, які у 2021 році на всеукраїнському і міжнародному рівнях продемонстрували свої творчі таланти та успішні проекти. Це була Юлія Вітранюк, яка разом із подругами із фольклорного ансамблю «Крالیця» КНУКіМ під час локдауну 2020 року ініціювала

челендж «Лови намисто» (став найкращим карантинним челенджем в Україні та набрав понад 2 млн переглядів на YouTube). Ще один спеціальний гість – Ігор Діденчук, який у складі гурту «Go_A» представляв Україну на конкурсі Євробачення у Нідерландах із піснею «Shum». Запрошуючи цих успішних студентів до участі у відеоконференції, ми прагнули мотивувати учасників інтелектуального турніру, сподівалися, що історія успіху гостей надихне інших до реалізації їхніх мрій.

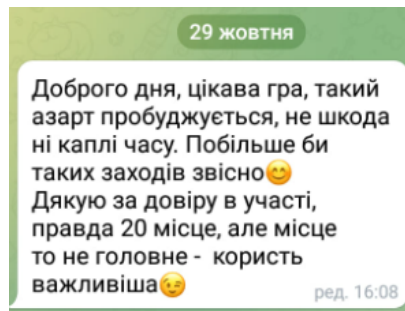
ОБГОВОРЕННЯ ГРИ, ВІДГУКИ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

Нам як організаторам інтелектуального турніру важливо було дізнатися, які емоції та відгуки у студентів отримає запропонована форма комунікації. Тому після оголошення переможців у кожній грі модератор проводила усне опитування учасників. Ми обговорювали найцікавіші запитання, називали ті, які виявилися легкими чи занадто складними, тощо.

Аналізуючи відповіді учасників турнірів, до факторів, що сприяли їхній участі в інтелектуальних онлайн-змаганнях, ми віднесемо такі:

- потреба в позитивно-емоційному спілкуванні,
- рекреаційна та пізнавальна мотивація (отримати цікаву інформацію),
- пошук референтної групи для взаємодії в мережі інтернет.

Прагнучи розширити географію учасників інтелектуальних батлів, на вебсайтах та в соціальних мережах університетських бібліотек-співорганізаторів подій ми публікували текстові повідомлення про турніри, фото переможців та їхні нагороди, відео конкурсів, підсумкові звіти Kahoot тощо. Також цікавилися відгуками студентів, кураторів від бібліотек під цими постами. Про те, що студентам сподобався цей формат комунікації, свідчать такі коментарі, як від Артема Гризоглазова із КНУКіМ



та «Приємно було зустріти знайомих з України у цій грі» (Вікторія Логущ, КНУКіМ); «Отримала приз із батлу «Велесова Ніч VS Halloween: руйнуємо стереотипи про свята!» Дуже дякую Дара Корній за книгу з автографом та такі теплі слова, які зігріли в холодну днину, також вдячна організаторам батлу Наукова бібліотека КНУКіМ!» (Надія Черенкова, Донбаський державний педагогічний університет) і багато інших.

Колеги з бібліотек теж позитивно сприйняли такий формат співпраці. До прикладу, Ірина Малишева із наукової бібліотеки Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого (Харків) написала у соціальній мережі Facebook



Ирина Малышева

Щасливі миттєвості, коли всі разом: читачі і бібліотекарі, партнери і меценати! 🥰🥰🥰 Професійна команда організаторів турніру **Наукова бібліотека КНУКІМ, Харківське обласне відділення УБА, Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка** подарувала учасникам драйвові відчуття, бурю емоцій, атмосферу творчості та знову довела універсальність сучасної бібліотеки й бібліотекарів! **Наукова бібліотека НЮУ ім. Ярослава Мудрого** дуже вдячна за креативний та корисний захід!

У захваті Відповісти 48 тиж.



Helen Skachenko

Ирина Малышева щиро тішуся, що такий формат спілкування бібліотек із студентами знайшов відгук у всіх учасників.

та «І знову пост вдячності... за простір вільного спілкування та креативний підхід до своєї справи! Як точно підмічено Нілом Гейманом про те, що «Наше майбутнє залежить від бібліотекарів, читачів і мрійників».

Важливими для організаторів стали такі коментарі від колег у соціальній мережі Facebook: «Ми раді участі в такому чудовому заході, в якому панує тепла атмосфера, запропоновано цікаві завдання, величезна географія учасників...» (Katerina Movchan, Мукачівський державний університет); «Дякуємо за організацію цікавого турніру» (Irina Sotnikova, Сумський фаховий коледж мистецтв і культури імені Д. Бортнянського); «Дякую ... за організацію та проведення інтелектуального батлу! Дякую за гарну атмосферу, за те, що надали можливість ... студентам ... проявити ерудованість та найкращі свої здібності» (Tatiana Telichko, Олександрійський фаховий коледж культури і мистецтв).

РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ ПІД ЧАС ВОЄННОЇ АГРЕСІЇ РОСІЇ ПРОТИ УКРАЇНИ

Інструменти і види комунікації, які використовувалися під час проведення турнірів, набули ще більшої актуальності в кризових умовах воєнного стану 2022 року. Тож напрацьований позитивний досвід організації та проведення інтелектуальних онлайн-вікторин було вирішено поширити серед професійної спільноти під час бінарного тренінгу «Цифрові інструменти, інтерактивні практики у роботі з молоддю». Захід проходив 27 жовтня 2022 р. в межах XXV Всеукраїнської науково-практичної конференції «Короленківські читання 2022» за темою «Бібліотеки, архіви, музеї в умовах війни» за підтримки Харківського обласного відділення Української бібліотечної асоціації.

В першій частині тренінгу учасники – 61 фахівець бібліотек різних систем та відомств, представники музеїв України – ознайомилися з онлайн-інструментами, які допоможуть залучати та взаємодіяти з аудиторією під час заходів. Серед найдоступніших інструментів – корисний функціонал платформи Zoom: whiteboard, pool, annotation. Так, під час апробації інструменту Pool слухачі пройшли опитування «Які онлайн-сервіси ви використовуєте при проведенні заходів?» (більшість відзначила онлайн-сервіси LearningApps та Genial.ly). Візуалізувати географію учасників допоміг інструмент Annotation – колеги поставили позначки

на мапі України. Також слухачі ознайомилися з онлайн-дошками (Jamboard, Classroomscreen, Miro, Padlet), конструкторами ігор та вікторин (LearningApps, Crowdsignal, Genial.ly), платформами для опитування і голосувань (Mentimeter, Vevox), за допомогою сервісу «AnswerGarden» створили портрет сучасного студентства у вигляді хмари слів (рис. 7).

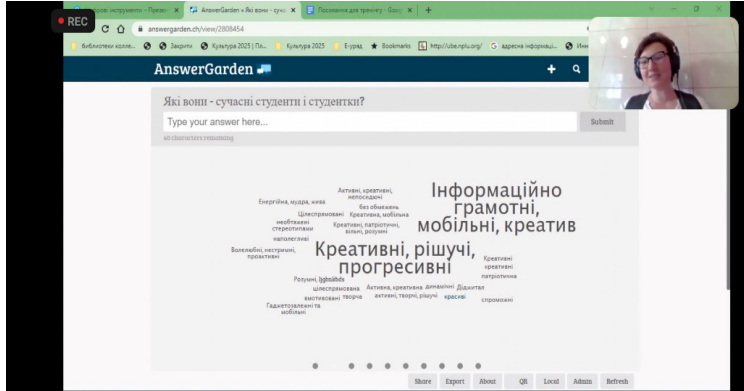


Рис. 7. Хмара слів «Які вони – сучасні студенти і студентки?»

Другу частину тренінгу було присвячено інтерактивним практикам та видам комунікації, які були застосовані під час спілкування з молоддю – учасниками Всеукраїнських digital інтелектуальних студентських батлів: знайомство і представлення команд, ігри та розминки, мотиваційні виступи спеціальних гостей. Слухачі дізналися, як в ігровій формі проходять тематичні вікторини. Для кращого розуміння ходу та технічних аспектів турніру учасники тренінгу долучилися до онлайн-гри «Розмова про Сквороду» на платформі Kahoot. У ході обговорення результатів тренінгу організатори не тільки отримали позитивні відгуки від учасників (рис. 8), а мотивували колег на подальшу співпрацю щодо організації студентського інтелектуального турніру, присвяченого 300-річчю з дня народження Григорія Сквороди, який планується провести у грудні 2022 р.

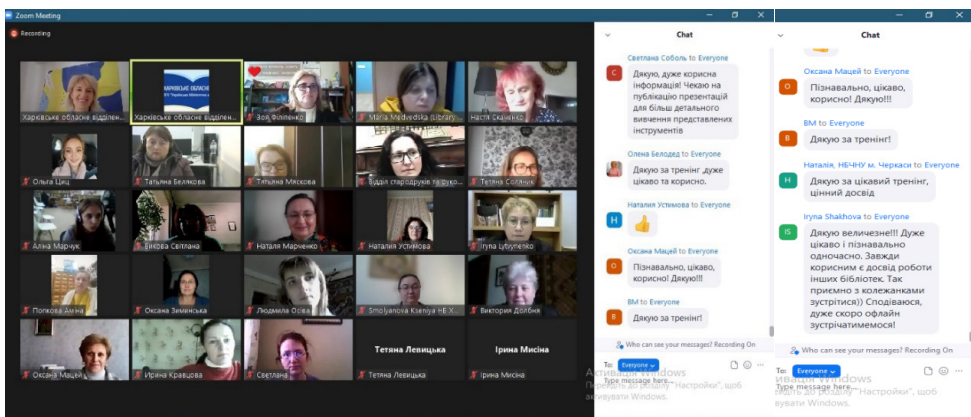


Рис. 8. Відгуки учасників тренінгу

Висновки. Виклики, що постали перед суспільством через пандемію COVID-19, спричинили пошуки шляхів їх вирішення. Задум використання цифрових інструментів для створення онлайн-простору комунікації студентів між собою та із бібліотекою, що виник у науковій бібліотеці Київського національного університету культури і мистецтв та був підтриманий Харківською державною науковою бібліотекою імені В. Короленка і Харківським обласним відділенням УБА, трансформувався у Всеукраїнські цифрові інтелектуальні студентські батли, до організації яких долучилися бібліотеки інших закладів вищої освіти України.

За допомогою відеоконференцій бібліотекарі університетів і коледжів запропонували студентам поле для спілкування, отримання інформації про бібліотеки та їхні дистанційні послуги. Використання можливостей цифрового інструменту навчання Kahoot для проведення онлайн-вікторин дозволило бібліотекам в ігровому форматі популяризувати читання як дозвілля, формувати навички критичного мислення, командної взаємодії, розробляти стратегії успішної гри та здобувати заслужені перемоги.

П'ять інтелектуальних батлів 2021 року засвідчили високий рівень знань та ерудиції учасників, азартну гру, продемонстрували яскраві емоції, виявили різні стратегії підготовки студентів до гри та волю до перемоги.

Сподіваємося, що цей ігровий формат буде корисним для налагодження онлайн-спілкування студентської молоді та бібліотекарів, а викладений досвід і практичні кроки з підготовки та проведення інтелектуальних турнірів сприятимуть його впровадженню в інших бібліотеках.

Перспективи подальших досліджень. Нові форми і методи бібліотечної роботи, які з'явилися під час пандемії COVID-19 під впливом цифрових технологій, потребують подальших досліджень. Зокрема, для подальшого пошуку креативних шляхів трансформації фізичних послуг бібліотек у дистанційні.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

Агаркова, В., 2020. Досвід роботи бібліотек-партнерів ВГО Українська бібліотечна асоціація під час карантинних обмежень. *БібліюТека. Бюлетень Української бібліотечної асоціації*, 2, с.2-3.

Вірютіна, К., 2019. Сучасні акценти в неформальній освіті бібліотечних фахівців України: навчальні практики ХДНБ ім. В. Г. Короленка. В: *Сучасна публічна бібліотека: виклики, можливості, досягнення*, Матеріали VII Всеукраїнської школи методиста. Київ, Україна, 7-11 жовтня 2019. Київ: Національна бібліотека України імені Ярослава Мудрого, [online] с.81-87. Доступно: <<https://elib.nlu.org.ua/view.html?id=11686>> [Дата звернення 25 жовтня 2022].

Всеукраїнський Digital інтелектуальний студентський батл #150Леся Українка forever, 2021. *Наукова бібліотека КНУКІМ*, [online] 28 березня. Доступно: <<http://lib.knukim.edu.ua/vseukrainskiy-digital-intelektualniy-st/>> [Дата звернення 25 жовтня 2022].

Глазунова, Л. та Вірютіна, К., 2021. Школа бібліотечного журналіста Харківського ОВ Української бібліотечної асоціації: змінюємо формати, відповідаємо на виклики. В: *Сучасна*

- інформаційно-бібліотечна освіта: метаморфози навчального дизайну*, XI Міжнародна науково-практична конференція. Київ, Україна, 3-4 березня 2021. Київ: Українська бібліотечна асоціація, [online] с.82-86. Доступно: <<https://drive.google.com/file/d/149RXXYLNSvTTHrsutA3jw8LDh1de8uRG/view?usp=sharing>> [Дата звернення 25 жовтня 2022].
- Горбань, Ю. та Скаченко, О., 2020. Досвід використання цифрового інструменту навчання Kahoot! у діяльності бібліотеки університету. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, [e-journal] 5, с.66-79. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.5.2020.205730>
- Горбань, Ю. та Скаченко, О., 2019. Бібліотека у грі: навчання інформаційної грамотності та запобіганню плагіату. *Бібліотечний вісник*, 2, с.26-33.
- Гранчак, Т., 2019. Ігрові технології як інноваційний інструмент формування бібліотечно-інформаційного середовища управління знаннями. *Наука та інновації*, 15 (2), с.91-104.
- Інтелектуальні турніри листопада від Наукової бібліотеки КНУКіМ, 2021. *Наукова бібліотека КНУКіМ*, [online] 19 листопада. Доступно: <<http://lib.knukim.edu.ua/intelektualni-turniri-listopada-vi/>> [Дата звернення 25 жовтня 2022].
- Семенова, Л.А., Щетініна, Т.В. та Колесник, О.Т., 2020. Цифрові мережеві технології в академічних бібліотеках під час сучасних викликів. В: *University Library at a New Stage of Social Communications Development*, Тези V Міжнародної науково-практичної конференції. Дніпро, Україна, 8-9 жовтня 2020. Дніпро: Дніпровський національний університет залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна. [online] Доступно: <http://conflib.diit.edu.ua/Conf_univ_Library2020/paper/view/22181/11380> [Дата звернення 25 жовтня 2022].
- Скаченко, О.О., 2018. Цифрові технології як рушій бібліотечних змін. В: *Бібліотека. Книга. Наука*, Матеріали наукового семінару. Київ, Україна, 24-25 квітня 2018 р. Вип. 1, с.95-96. Київ: Видавничий центр КНУКіМ.
- Скаченко, О.О., 2019. Використання ігрової моделі гейміфікації у соціокультурній діяльності бібліотек. *Бібліотечний Меркурій*, [e-journal] 2, с.218-229. [https://doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2\(22\).180377](https://doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2(22).180377)
- Ali, M.Y. and Gatiti, P., 2020. The COVID-19 (Coronavirus) pandemic: reflections on the roles of librarians and information professionals. *Health Information & Libraries Journal*, [e-journal] 37 (2), pp.158-162. <https://doi.org/10.1111/hir.12307>
- Encheva, M., Tammaro, A. and Kumanova, A., 2020. Games to Improve Students Information Literacy Skills. *International Information & Library Review*, [e-journal] 52 (2), pp.130-138. <https://doi.org/10.1080/10572317.2020.1746024>
- Erdmann, K. and Wątor, W., 2021. Escape room w bibliotece. *Biuletyn EBIB, Edukacja informacyjna i medialna w bibliotekach*, [online] 2 (197). Available at: <<http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/735/773>> [Accessed 27 October 2022].
- GlobalMILWeek: III Всеукраїнський інтелектуальний батл, 2021. *Київський національний університет культури і мистецтв*, [online] 02 листопада. Доступно: <<http://knukim.edu.ua/globalmilweek-iii-vseukrayinskyj-intelektualnyj-batl/>> [Дата звернення 27 жовтня 2022].
- Holcer, D., Horban, Y., Mašina, D. and Skachenko, O., 2021. Library online services during Covid-19: the experience of libraries in Croatia and Ukraine. *Бібліотечний Меркурій*, [e-journal] 1(25), pp.81-97. [https://doi.org/10.18524/2707-3335.2021.1\(25\).231472](https://doi.org/10.18524/2707-3335.2021.1(25).231472)
- Kirsch, B.A. ed., 2014. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*. North Carolina: McFar land.
- #LibraryDay 2021: Бібліотека. Книга. Читання, 2021. *Наукова бібліотека КНУКіМ*, [online] 01 жовтня. Доступно: <<http://lib.knukim.edu.ua/libraryday-2021-biblioteka-kniga-chitannya/>> [Дата звернення 25 жовтня 2022].

- Nicholson, S., 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, [online] 83 (4), pp.341-361. Available at: <<https://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>> [Accessed 27 October 2022].
- Rafiq, M., Batool, S.H., Ali, A.F. and Ullah, M., 2021. University libraries response to COVID-19 pandemic: A developing country perspective. *The Journal of Academic Librarianship*, [e-journal] 47 (1). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102280>
- Skachenko, O., 2021. Roads leading to the library. Attracting freshmen to the university library: the experience of Ukraine. *College & Research Libraries News*, [e-journal] 82 (7), pp.334-337. <https://doi.org/10.5860/crln.82.7.334>
- Skachenko, O., Horban, Y. and Viriutina, K., 2022. The game versus quarantine: The experience of Ukrainian libraries in communicating with students during COVID-19. *College & Research Libraries News*, [e-journal] 83 (9), p.403. <https://doi.org/10.5860/crln.83.9.403>
- Yap, J., and Penaflor, J., 2020. The amazing library race. *Journal Of Information Literacy*, [e-journal] 14 (1), pp.66-82. <https://doi.org/10.11645/14.1.2708>

REFERENCES

- Aharkova, V., 2020. Dosvid roboty bibliotek-partneriv VHO Ukrainaska bibliotechna asotsiatsiia pid chas karantynnykh obmezhen [Work experience of partner libraries of the Ukrainian Library Association during quarantine restrictions]. *BiblioTeka. Biuleten Ukrainskoi bibliotechnoi asotsiatsii*, 2, pp.2-3.
- Ali, M.Y. and Gatiti, P., 2020. The COVID-19 (Coronavirus) pandemic: reflections on the roles of librarians and information professionals. *Health Information & Libraries Journal*, [e-journal] 37 (2), pp.158-162. <https://doi.org/10.1111/hir.12307>
- Encheva, M., Tamaro, A. and Kumanova, A., 2020. Games to Improve Students Information Literacy Skills. *International Information & Library Review*, [e-journal] 52 (2), pp.130-138. <https://doi.org/10.1080/10572317.2020.1746024>
- Erdmann, K. and Wątor, W., 2021. Escape room w bibliotece. *Biuletyn EBIB, Edukacja informacyjna i medialna w bibliotekach*, [online] 2 (197). Available at: <<http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/735/773>> [Accessed 27 October 2022].
- GlobalMILWeek: III Vseukrainskyi intelektualnyi batl [GlobalMILWeek: III All-Ukrainian Intellectual Battle], 2021. *Kyiv National University of Culture and Arts*, [online] 02 November. Available at: <<http://knukim.edu.ua/globalmilweek-iii-vseukrayinskyj-intelektualnyj-batl/>> [Accessed 27 October 2022].
- Hlazunova, L. and Viriutina, K., 2021. Shkola bibliotechnoho zhurnalista Kharkivskoho OV Ukrainskoi bibliotechnoi asotsiatsii: zminiuiemo formaty, vidpovidaemo na vyklyky [School of library journalist of the Kharkiv OB of the Ukrainian Library Association: changing formats, responding to challenge]. In: *Suchasna informatsiino-bibliotechna osvita: metamorfozy navchalnoho dyzainu* [Modern information and library education: metamorphoses of educational design], 11th International Scientific and Practical Conference. Kyiv, Ukraine, 3-4 March 2021. Kyiv: Ukrainian Library Association, [online] pp.82-86. Available at: <<https://drive.google.com/file/d/149RXKYLNSvTTHpsutA3jw8LDh1de8uRG/view?usp=sharing>> [Accessed 25 October 2022].
- Holcer, D., Horban, Y., Mašina, D. and Skachenko, O., 2021. Library online services during Covid-19: the experience of libraries in Croatia and Ukraine. *Library Mercury*, [e-journal] 1(25), pp.81-97. [https://doi.org/10.18524/2707-3335.2021.1\(25\).231472](https://doi.org/10.18524/2707-3335.2021.1(25).231472)

- Horban, Yu. and Skachenko, O., 2019. Biblioteka u hri: navchannia informatsiinoi hramotnosti ta zapobihanniu plahiatu [Library in the game: teaching information literacy and preventing plagiarism]. *Bibliotechnyi visnyk*, 2, pp.26-33.
- Horban, Yu. and Skachenko, O., 2020. Dosvid vykorystannia tsyfrovoho instrumentu navchannia Kahoot! u diialnosti biblioteky universytetu [Experience using the digital learning tool Kahoot! in the activities of the university library]. *Ukrainian Journal on Library and Information Science*, [e-journal] 5, pp.66-79. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.5.2020.205730>
- Hranchak, T., 2019. Ihrovi tekhnolohii yak innovatsiinyi instrument formuvannia bibliotechno-informatsiinoho seredovyshcha upravlinnia znanniamy [Game technologies as an innovative tool for forming the library and information environment of knowledge management]. *Science and Innovation*, 15 (2), pp.91-104.
- Intelektualni turniry lystopada vid Naukovoï biblioteky KNUKiM [November intellectual tournaments from the KNUKiM Science Library], 2021. *Naukova biblioteka KNUKiM*, [online] 19 November. Available at: <<http://lib.knukim.edu.ua/intelektualni-turniri-listopada-vi/>> [Accessed 25 October 2022].
- Kirsch, B.A. ed., 2014. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*. North Carolina: McFar land.
- #LibraryDay 2021: Biblioteka. Knyha. Chytannia [#LibraryDay 2021: Library. Book. Reading], 2021. *Naukova biblioteka KNUKiM*, [online] 01 жовтня. Доступно: <<http://lib.knukim.edu.ua/libraryday-2021-biblioteka-knyha-chitannya>> [Accessed 27 October 2022].
- Nicholson, S., 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, [online] 83 (4), pp.341-361. Available at: <<https://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>> [Accessed 27 October 2022].
- Rafiq, M., Batool, S.H., Ali, A.F. and Ullah, M., 2021. University libraries response to COVID-19 pandemic: A developing country perspective. *The Journal of Academic Librarianship*, [e-journal] 47 (1). <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102280>
- Semenova, L.A., Shchetinina, T.V. and Kolesnyk, O.T., 2020. Tsyfrovî merezhevi tekhnolohii v akademichnykh bibliotekakh pid chas suchasnykh vyklykiv [Digital network technologies in academic libraries during modern challenges]. In: *University Library at a New Stage of Social Communications Development*, Abstracts of the V International Scientific and Practical Conference. Dnipro, Ukraine, 8-9 October, 2020. Dnipro: Dnipro National University of Railway Transport named after Academician V. Lazaryan. [online] Available at: <http://conflib.diit.edu.ua/Conf_univ_Library2020/paper/view/22181/11380> [Accessed 25 October 2022].
- Skachenko, O., 2021. Roads leading to the library. Attracting freshmen to the university library: the experience of Ukraine. *College & Research Libraries News*, [e-journal] 82 (7), pp.334-337. <https://doi.org/10.5860/crln.82.7.334>
- Skachenko, O., Horban, Y. and Viriutina, K., 2022. The game versus quarantine: The experience of Ukrainian libraries in communicating with students during COVID-19. *College & Research Libraries News*, [e-journal] 83 (9), p.403. <https://doi.org/10.5860/crln.83.9.403>
- Skachenko, O.O., 2018. Tsyfrovî tekhnolohii yak rushii bibliotechnykh zmin [Digital technologies as a driver of library changes]. In: *Biblioteka. Knyha. Nauka* [Library. Book. Science], Materials of the scientific seminar. Kyiv, Ukraine, 24-25 April 2018. Is. 1, pp.95-96. Kyiv: Publishing Center of Kyiv National University of Culture and Arts.
- Skachenko, O.O., 2019. Vykorystannia ihrovoi modeli heimifikatsii u sotsiokulturnii diialnosti bibliotek [Using the game model of gamification in socio-cultural activities of libraries]. *Library Mercury*, [e-journal] 2, pp.218-229. [https://doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2\(22\).180377](https://doi.org/10.18524/2304-1447.2019.2(22).180377)
- Viriutina, K., 2019. Suchasni aktsenty v neformalnii osviti bibliotechnykh fakhivtsiv Ukrainy: navchalni praktyky KhDNB im. V. H. Korolenka [Modern accents in non-formal education of

library specialists of Ukraine: educational practices of KhDNB named after V. G. Korolenko]. In: *Suchasna publichna biblioteka: vyklyky, mozhlyvosti, dosiahnennia* [Modern public library: challenges, opportunities, achievements], Materials of the VII All-Ukrainian Methodist School, Kyiv, Ukraine, 7-11 October, 2019. Kyiv: Yaroslav Mudryi National Library of Ukraine, [online] pp. 81-87. Available at: <<https://elib.nlu.org.ua/view.html?id=11686>> [Accessed 25 October 2022].

Vseukrainskyi Digital intelektualnyi studentskyi batl #150Lesia Ukrainka forever [All-Ukrainian Digital intellectual student battle #150 Lesia Ukrainka forever], 2021. *Naukova biblioteka KNUKiM*, [online] 28 March. Available at: <<http://lib.knukim.edu.ua/vseukrainskiy-digital-intelektualniy-st/>> [Accessed 25 October 2022].

Yap, J. and Penaflor, J., 2020. The amazing library race. *Journal Of Information Literacy*, [e-journal] 14 (1), pp.66-82. <https://doi.org/10.11645/14.1.2708>

UDC 027.7:793.7:316.77:004.77]:614.46

Mamedova Valentyna,

*Deputy Research Director, Scientific Library,
Kyiv National University of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
valentain1701@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7137-0146>*

Skachenko Olena,

*Head of the Scientific and Methodological Department, Scientific Library,
Kyiv National University of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
skachenko.nana@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3827-5985>*

Virutina Kateryna,

*Head of the Sector of the Scientific and Methodological Department,
Kharkiv Korolenko State Scientific Library,
Kharkiv, Ukraine
virutinaxdnb@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9236-9355>*

A CASE STUDY OF USING DIGITAL TOOLS TO CREATE AN ONLINE COMMUNICATION GAME ENVIRONMENT DURING COVID-19

The purpose of the article is to analyse the experience of Ukrainian libraries using digital tools and the potential of competitions to create an online environment for communication with students during the COVID-19 quarantine.

Methods. When writing the article, the methods of content analysis, systematisation, and generalisation were used. As organisers of a series of digital intellectual competitions, the authors share their own experiences of creating an online communication environment for librarians and students, which involved intellectual online competitions on the Kahoot

platform between students of Ukrainian universities and colleges to overcome the challenges of the COVID-19 pandemic.

The novelty of the study lies in new knowledge about the potential of digital tools, which, in the context of overcoming the challenges of the COVID-19 pandemic, were effectively used to establish communication between students and librarians.

Conclusions. The idea of using digital tools to create an online space for students to communicate with each other and with the library to overcome the quarantine restrictions of COVID-19 was transformed into all-Ukrainian digital intellectual student tournaments. In 2021, with the support of 28 libraries of higher education institutions of Ukraine, five intellectual online tournaments were held. With the help of digital technologies, 349 participants from 19 universities and 9 colleges of Ukraine competed in the Kahoot quiz and communicated on the Google Meet and Zoom video conference platforms.

The article demonstrates that the communication space, created with the help of video conferences, contributed to establishing communication between students and librarians and obtaining information about remote services. Using the capabilities of Kahoot to conduct online quizzes made it possible to popularise reading as a leisure activity in a game format, develop critical thinking skills, and team interaction. It is revealed that the main factors contributing to students' participation in intellectual online competitions are: the need for positive emotional communication, recreational and cognitive motivation (to get interesting information), and the search for a reference group for interaction on the Internet.

Keywords: university libraries; digital tools; online competitions; intellectual tournaments; Kahoot; COVID-19.

16.11.2022