

ОБУЧЕНИЕ КАТО НА ИГРА – ГЕЙМИФИКАЦИЯ В БИБЛИОТЕКИТЕ И БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННОТО ОБРАЗОВАНИЕ

гл. ас. д-р Гертана Янчева¹, гл. ас. д-р Габриела Ангелова²,
Катедра „Библиотечни науки“,
Факултет по библиотекознание и културно наследство,
Университет по библиотекознание и информационни технологии^{1, 2}
е-мейл: g.yancheva@unibit.bg¹, е-мейл: g.angelova@unibit.bg²

Резюме

Статията разглежда различните аспекти при прилагането на игрови подходи по време на обучението по трансграмотност в библиотеките и библиотечното образование. Споделен е досегашният опит на проект по Еразъм+ „ТЛГ4U“ – „Обогатяване на знанията и подобряване на уменията за трансграмотност чрез образователни игри“. Обучението чрез игра (*game-based learning*) и геймификацията, като възприети от проекта методи за постигане на високи, мотивирани резултати сред студентите по библиотечно-информационни науки и специалисти от библиотечните институции, се намират във фокуса на проведените онлайн-срещи, семинари и практикуми със студенти и обучители през първия етап на проекта (2021–2023). Заложените за реализация цели на проект ТЛГ4U са синхронизирани изцяло с приоритетите на ЕС за формиране на компетентно развито демократично общество. Основен лайтмотив е повишаването на мотивацията на всички целеви групи – студенти, обучаеми, библиотекари и преподаватели за използване на иновативни подходи в образователния процес, насочени към подобряване на уменията, свързани с различни видове грамотност.

Ключови думи: Еразъм+ ТЛГ4U, библиотечно-информационни науки, библиотеки, геймификация, трансграмотност, дигитална увереност.

Въведение

В съвременното академично пространство, геймификацията често се разглежда като нов подход, който дава добри резултати във всяка една сфера и етап на образованието – от предучилищна възраст, до завършването на университетското обучение. Според Мериам–Уебстър значението на понятието *геймификация* гласи: „процесът на прилагане на игрови елементи към формални дейности в бизнеса и образованието, с цел поощряване на активността и производителността“ [11]. Актът на геймифициране/игровизиране на процеси, които не са изначално игрови, е добре познат на човешката цивилизация, дълго преди да бъде теоритизиран от съвременната наука. Фридрих Шилер предоставя философската гледна точка върху ролята на *играта* при формирането на човешкия характер и естетически възгледи. В писмата си *Върху естетическото възпитание на човека*, той постулира влиянието на *играта* и *играенето* като конструктивен елемент от изграждането на човешката креативност – на личностно и колективно равнище. Шилер акцентира на хуманните форми на играта (спонтанна и продуцирана) и изолира насилствените ѝ проявления, тъй като те не се вписват в ценностната система, заложена в естетическото възпитание. Основното внушение на автора, що се отнася до играта е, че с красотата трябва да се играе, а тя се състои изначално в природата, в нашето тяло, интелект, емоции и свободна воля. Откъсът от петнайсетото му писмо „... човекът играе само там, където е човек в пълното

значение на думата, и е изцяло човек само там, където играе“ намира широка популярност, тъй като изказва ясно и кратко обстоятелствата, които ни мотивират да играем и поведенческите изменения вследствие на това [7].

Играта през призмата на културната антропология е представена от Йохан Хьойзинха в неговия труд „*Homo ludens* : изследване на игровия елемент на културата“. Публикувано непосредствено преди началото на Втората световна война, то е едно от най-мащабните изследвания на ролята на игрите в различните култури и сфери на социума. В труда си той разглежда далеч по-обективно вариациите на игрите и игровите структури, които съзнателно или не, ние хората, сме внедрили във всички етапи на цивилизационното ни развитие – от древността, до модерността. Авторът резюмира популярните причинно-следствени връзки, които ни подтикват да играем дадени игри – изразходване на енергия, склонност към подражание, отмора преди сериозна дейност, придобиване на самообладание, стремеж към надпревара и власт, бягство от реалността. Хьойзинха прави ясно разделение между целесъобразността на игрите и вътрешния импулс на индивида да ги практикува. „Пита се: защо и за какво се играе? Предложените отговори не се изключват взаимно. Бихме могли да приемем всеки един от тях, без да стигнем до обвъркване на понятията. Следователно всички тези отговори са само частични.“ [6]. Именно това принципно разделение между целта на играта и нейната същност и свойства, показва универсалността ѝ като средство за постигането на дадени резултати във всяко едно направление на живота ни, включително и образованието. В това отношение, мненията на лидерите в образованието често са в разрез и до днес. Според консервативните възгледи, образованието е сериозен процес и игровизирането му крие риск от профанизация. Според по-модерните виждания – именно тя може да изиграе ролята на катализатор в усвояването на знания и умения, като допълни (не измести) традиционния образователен подход. По темата за противопоставянето на понятията *игра* и *сериозност*, Хьойзинха също дава своя принос и множество примери. Разграничава клишираните представи за играта като непременно несериозен акт, целящ единствено увеселение. Посочва че, тя в много отношения е *несериозност*, но невинаги е *несериозна*, а точно обратното [6]. Към настоящия момент, така наречените сериозни игри (*serious games*) са извоювали своето място и приложение в бизнеса, образованието и науката след дълъг, но все пак – успешен, процес на адаптация. Съвместяването на игрите в дейността на библиотеките не е пълноценно изследвано в ретроспективен план. Едно от малкото научни публикации, посветени на темата разкрива, че в Северна Америка, игрите се въвеждат като допълнителен акцент през 1850 г., откогато датират и първите сведения. Скот Никълсън посочва, че първоначално игрите (макар и необразователни) са въведени, за да пренасочват вниманието на хората от заведенията със съмнителна репутация. В същото десетилетие голяма популярност набират клубовете по шах, част от които, както споменава Никълсън, се намират в библиотеките. Сред първите известни са библиотеката на Института по механика в Сан Франциско през 1854 г. Авторът проследява развитието на игрите като част от библиотечните услуги в САЩ до първото десетилетие на XX в., когато вече можем да говорим за тях, като за развиваща се практика и в световен мащаб [13].

Прилагането на игрови подходи, с цел решаване на сериозни проблеми набира широка известност с годините и така не толкова отдавна, като неологизъм се въвежда в употреба понятието *геймификация* (според Мериам-Уебстър, то се използва за пръв път през 2006 г.) Сама по себе си, тя представлява гъвкав метод за интегриране на игрови елемент в нехарактерни ситуации с или без необходимост от особена предварителна подготовка. Спорно е дали можем да определяме

геймификацията като иновативен и революционен метод, но при всички положения можем да я прилагаме с иновативни технологични подходи и оригинален замисъл, което е напълно достатъчно. Новите прочити и приложения на изпитаните във времето принципи, обикновено водят до добри постижения, особено когато тези принципи са изначално присъщи на човешката културна памет, без оглед на пола, етническа принадлежност, социалния статус и степента на образование.

Типология на игрите в библиотеките и библиотечно-информационното образование

Геймификацията присъства активно в съвременния преподавателски инструментариум при обучението в редица образователни направления и институции, сред които са библиотеките и библиотечното образование. Основна част от българската теоретична рамка и приложни аспекти на игровизацията в образованието (библиотечното и не само) е разработена от Марина Енчева в нейния труд „Игрови подходи в обучението по информационна грамотност“ (2018). В монографията са засегнати основно игрите, служещи за повишаване на информационната грамотност на студентите по време на обучителния процес. Игрите за повишаване на ИГ са едни от разработваните и апробирани подходи за ефективно овладяване на съвременните информационни процеси в обществото. М. Енчева посочва тяхната разновидност, като ги диференцира на игри за ориентация в библиотеката, игри за библиографско цитиране, състезания за откриване на факти, игри за ефективно онлайн търсене и игри за оценка на качеството на информационните ресурси [1].

Настоящата статия разглежда типовете игрови подходи, които се използват от библиотечните специалисти и университетските преподаватели, за да ангажират вниманието на читателите и да направят образователния процес на студентите по-ефективен. Прилагането на игри в библиотеките и библиотечното образование следват две основни тенденции – промотиране на четенето и библиотеките като социално пространство и усъвършенстване на различните видове грамотност (информационна, медийна, визуална, дигитална и др.) По естество те биват аналогови, дигитални и хибридни, като различните им вариации се използват спрямо преценката и подготовката на обучаващите. По брой на играещите биват индивидуални (*single player*) и групови (*multiplayer*). Геймификацията е концепция, която може да се адаптира към дейностите на всички видове библиотеки (национални, академични, регионални, общински и читалищни) и техните физически и дигитални измерения. Напоследък се наблюдава интересна тенденция за целенасоченото преобразяване и оборудване на цели пространства в библиотеките, така че да са подходящи за провеждането на различни видове игри [9]. Преподавателите и библиотечно-информационните специалисти проявяват все повече креативност при създаването на игрови комбинации и интегрирането им в обучителния процес. Комбинират елементи от различни категории игри и ги модифицират спрямо съответните образователни потребности, така че да се постигне един интерактивен и качествен обучителен процес.

Игрите от типа *Escape rooms* предоставят редица възможности за адаптация в аналогова, дигитална и хибридна среда. Обикновено съдържат сценарии, входна точка, нива с различни предизвикателства и заложена крайна цел за постигане, която да изведе играещия до финала. Сценарият може да бъде проектиран във всякаква насоченост, но сред най-характерните наративи са тези, които вдъхват психологически стимул на играещият да излезе от лабиринта: омагьосани пространства, изоставени сгради, призрачни обиталища и др. Обикновено има наличието на стандартните персонажи –

протагонист, антагонист и пасивно-спомогателни фигури (Non-playable character - NPC), които навигират играча. С цел, създаване на интерес и ангажираност, нивата и мисиите обикновено са степенувани по сложност (от ниска към висока) с въведение, завръзка (trigger), кулминация, развръзка на сюжета и финал. Поставените предизвикателства могат да са съчетание от всякакви игрови похвати (куизове, събиране на пъзели, търсене и намиране и др.) и образователни ползи.

Игрови жанр, който дава отлични възможности да се учи чрез метода *learning by doing*, са *ролевите игри*. Предпочитаната среда на ролевите игри с образователна цел, е аналоговата, тъй като лесно може да се режисират различни сценарии с по-ефективна интеракция между участниците. Обучаващите се могат да влизат в ролята на преподавател, служител или потребител в библиотеката и да решават конкретни проблеми от поставени задания. Популярен образователен подход при този тип игри е обръщането на ролите на преподавателя и студента. Тогава вторият има възможност да разтълкува, преподаде и приложи учебния материал и да предостави своята гледна точка под менторството на преподавателя. Ролевите игри са подходящи за практикуване и в библиотеките, където обучаемият заема мястото на специалиста и извършва под ръководство неговите задължения – такава инициатива представлява „Библиотекар за един ден“, която е насочена основно към ученици и студенти. Влизането в ролята на героин от художествени произведения може да бъде особено ефективен подход при литературни анализи. Поставяйки се на мястото на даден литературен образ, играещият има възможност да съпреживее и асимилира авторския замисъл или да предостави своя гледна точка и дори да измени наратива на произведението.

Игровите модели, които включват *виртуална симулация* и *добавена реалност* са актуална тенденция в сферата на интерактивното преподаване. Те са подходящи за допълване на дисциплини, изискващи визуално пресъздаване на дадени образци на културното историческо наследство (екстериор, интериор или инфраструктура на даден обект). Игровият характер на този тип технологии най-често е заложен чрез квестове, които се изпълняват или в средата на виртуалната реалност или чрез дадена система за добавена реалност. Реализирането на игрови проекти с виртуална реалност изисква по-големи финансови вложения за апаратура, но не така стои въпросът с добавената реалност. Популярен инструмент за интегриране на такъв елемент в образователните игри, е Action Bound, който послужи за изграждане на една от игрите по проект „Dungeons and Librarians: the Quest for Gamified Reading“ на Публичната библиотека на Шяуляй в Литва. Във финалното апробиращо събитие на проекта участваха и представители на Национална библиотека „Св. св. Кирил и Методий“.

Една от най-увлекателните и разпространени напоследък игри в библиотеките е *Ловът на съкровищата*. Сюжетът може да съчетава неограничен брой елементи от други жанрове – приемане на роли, escape room задания, виртуална и добавена реалност, пъзели, карти и пр. Играта е подходяща за аудитории на всякаква възраст, както и за всички формати. *Съкровищата* могат да бъдат различни информационни ресурси или визуални образци, свързани с обучението или подготвени казуси, които да изискват информационно осигуряване. В сферата на информационната грамотност, могат да се приложат и алтернативни подходи (Лов на бисери), като например търсенето и идентифицирането на популярни или тепърва зараждащи се конспирации, фалшиви новини или мистификации. Ловът на съкровищата пасва на физическото пространство в библиотеките и поради тази причина е една от най-предпочитаните варианти за опознаване на институцията и нейните функции.

Стандартни и изпитани във времето са интелектуалните игри от типа на *викторините* (quiz, trivia). Те се прилагат като игрови подход самостоятелно или са приспособени като елемент в други образователни игри. Куизовете и Тривията са универсални и лесни за създаването на игри, без оглед на това дали те са съревнователни, кооперативни или самостоятелни. Същото заключение можем да отнесем и към *бордовите игри, пъзелите, картите*, и дори разпространеното напоследък *библиотечно Бинго*. Тези игри също са емблематични и широкоприложими при игровизирането на образователните дейности в библиотеките и библиотечно-информационното образование в световен мащаб.

Интересно приложение намират и *наративните игри*, чиято крайна цел е да предизвикат дискусия и излагане на различни по позиция гледни точки по изложен проблем или спорен казус (case study). Като едновременно диалогичен и игрови подход, *наративът* може да се интегрира във всякаква среда, както напоследък се наблюдава създаването на така наречените chat-flow игри. Конструкцията на играта е опростена откъм технологични изисквания, но изисква сериозна концептуална подготовка от страна на преподавателите. Този тип наративни игри въвеждат обучаемия в различни проблематики и предлагат набор от хипотези и стъпки за решението на зададения образователен казус [5].

Игровите прототипи на Еразъм+ Проект TLIT4U

Еразъм+ Проект „TLIT4U“ – „Обогатяване на знанията и подобряване на уменията за трансграмотност чрез образователни игри“ (Improving Transliteracy Skills through Serious Games – TLIT4U project) се изпълнява в периода 2021–2024 г. [5] Проектът следва успешния пример от реализирането на Проект „NAVIGATE – Информационна грамотност: подходи за обучение чрез игри за избягване на недостоверно съдържание“ [10]. Като резултат от изпълнението на Проект „NAVIGATE“ бяха създадени две образователни игри, в които се акцентира върху изграждането на умения по информационна грамотност за студенти в хуманитарните науки. Първата игра *Information Trap Manager* е от типа бордова интелектуална игра, която е реализирана в дигитална среда. *Information Trap Manager* е игра, която комбинира приключенски и стратегически елементи като симулира живота в университетски кампус. Тя предлага интерфейс на четири езика (български, италиански, шведски и английски) и има за цел да развива информационната грамотност на студентите в две нива – средно и напреднало. Обучението в играта се осъществява чрез взаимодействие с различни обекти и места в кампуса. Местата включват студентско общежитие, кафене, клуб, библиотека, изпитен център, класни стаи и специален център, в които играчът може да получи допълнителна информация по даден проблем. Играчът трябва да хвърли заровете и да се придвижи по обектите в игровото поле. Предизвикателствата в играта са свързани с отговаряне на разнообразни въпроси по информационна грамотност, разпределени в осем теми. *Information Trap Manager* предоставя интересен и забавен начин за развиване на важни компетенции, и е подходяща както за студенти, така и за библиотечни специалисти, които искат да подобрят информационната грамотност на своите потребители. Втората игра *The Navigator* е от типа наративна игра, която е реализирана отново в дигитална среда като chat-flow игра. Целта на играта е да повиши осведомеността на студентите в областта на хуманитарните науки относно рисковете, свързани с качеството на източниците на информация. Образователните игри, реализирани по този проект са подходящ пример за геймификация в библиотечно-информационното образование[4].

Проект ТЛИТ4U идентифицира образователните компютърни игри като подход за ангажиране на студентите с различните аспекти на трансграмотността, като по този начин разширява сътрудничеството между преподаватели, обучители и библиотекари. Последният четвърти етап на проекта е свързан с разработването на образователна игра по трансграмотност, която да се използва за целите на обучението в университети и центрове за обучение – напр. библиотеки [3]. За да се стигне до разработването на образователна игра екипът на проекта проведе редица работни срещи, семинари и обучителни събития. В началото на 2023 г. българският екип на Проект ТЛИТ4U организира студентски семинар на тема „Трансграмотност и дигитална увереност“. Целта на събитието беше студентите да съставят **учебна програма по трансграмотност** чрез подхода Design Thinking (поведенчески дизайн). Студенти от двата факултета на УниБИТ бяха запознати с основните стъпки в Design Thinking концепцията, с базовите понятия в теорията на трансграмотността, както и с уменията, присъщи на дигитално уверените хора. След увода в проблематиката, студентите получиха нужните материали, време и насоки за изпълнение на поставената задача. В кратък срок трите отбора успяха да съставят версии на учебна програма по трансграмотност и дигитална увереност, следвайки фазите на Design Thinking подхода: съпреживяване, дефиниране, анализиране, конструиране и изпробване на прототипа. Екипите размениха учебните програми и ги подложиха на анализ и градивна критика по между си. Всеки отбор получи време да коригира и довърши прототипа си, след което представи финалния му вариант. Целта на семинара беше да мотивира и ангажира студентите сами да изградят система и план, по който биха искали да се обучават в контекста на трансграмотността и дигиталните умения. Елементите на техните учебни програми бяха приложени при разработката на сценариите на игрите. В организираната от финландските партньори на проекта Втора международна работна среща и обучителен семинар, в периода 26.02-04.03.2023 г., бяха обсъдени идеите на студентите и техните прототипи. Като финален резултат от семинара и работните срещи, проведени в гр. Рованиemi, Финландия, екипът на проекта се спря на два варианта за сценарии, които да се разработят като образователен продукт [2]. Първият сценарий е с работно заглавие *Escape the Planet/ Aliens in the Library*. Сценарият е подходящ за игра от типа *Escape room* с всички налични елементи на подобен тип игри, а именно стандартни персонажи – протагонист, антагонист и пасивно-спомагателни фигури, quiz елементи, пет нива, мисия и т.н. Играта отвежда играчите в образователно приключение през различни нива, като ги учи на ценни умения, свързани с трансграмотност, информационната грамотност, провеждане на информационно и библиографско търсене и академичното писане. Всяко ниво съответства на определена фаза от мисията на *извънземните изследователи*. Играчите трябва да изпълняват различни задачи и предизвикателства, за да напреднат. В играта са включени допълнителни образователни ресурси, като е съобразено балансирането на образователно съдържание с приятен геймплей. Втората игра е от типа *наративна игра (chat-flow)*. Целта на играта е отново обучение по трансграмотност, чрез различни предизвикателства в няколко етапа. Двата прототипа на образователните игри по трансграмотност съдържат в себе всички необходими елементи на сериозните игри и са подходящ пример как да бъде повишена мотивацията на студенти, обучаеми, библиотекари и преподаватели за използване на иновативни подходи в образователния процес, насочени към подобряване на уменията, свързани с различните видове грамотност [15].

Заклучение

Различните игрови категории и подходи, изложени в статията могат да бъдат модифицирани, спрямо крайният резултат, който се цели от преподавателя или институцията. Те могат да бъдат адаптирани, както за различни цели, така и за публики от разнообразни възрастови групи и социален статус. Повечето от посочените стилове могат да бъдат изработени в аналогов, дигитален и хибриден формат, което само по себе си показва колко гъвкаво приложение може да има геймификацията в библиотеките и библиотечно-информационното образование.

Благодарности

Публикацията е реализирана по Проект ТЛИТ4U – Improving Transliteracy Skills through Serious Games 2021-1-BG01-KA220-NED-000027624 („Обогатяване на знанията и подобряване на уменията за трансграмотност чрез образователни игри“) с ръководител доц. д-р Марина Енчева, който се финансира по програма Еразъм+ на Европейската комисия.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

1. **Енчева, М.** (2018). Игрови подходи в обучението по информационна грамотност : монография. София : За буквите – О писменехъ, 196 с.
2. **Енчева, М., Златкова, П., Борисова, М.** (2023). Проект ТЛИТ4U – изследване на нагласите към обучението по трансграмотност на студенти и преподаватели от България, Италия и Финландия. Образование, научни изследвания и иновации, година I, книжка 2, 5 – 18. Available from: <https://e-journal.unibit.bg/>
3. **Енчева, М., Янчева, Г., Ангелова, Г.** (2022). Еразъм + проект ТЛИТ4U – „Обогатяване на знанията и подобряване на уменията за трансграмотност чрез образователни игри. *Интелектуалната собственост в университетите – нови хоризонти на академичния диалог.* – София: Академично издателство За буквите – О писменехъ, 2022, с. 363–370.
4. **Еразъм+ Проект „Навигейт“.** Образователни игри. – В: *Сайт на проект „Навигейт“* [online]. 2023. [Прегледан 10/10/2023]. Достъпно от: <https://www.navigateproject.eu/games/>
5. **Проект „ТЛИТ4U“** – „Обогатяване на знанията и подобряване на уменията за трансграмотност чрез образователни игри“ (*Improving Transliteracy Skills through Serious Games – TLIТ4U project*). – В: Сайт на проект ТЛИТ4U [online]. 2023. [Прегледан 13/10/2023]. Достъпно от: <https://translit-eu.unibit.bg/>
6. **Хьойзинха, Йохан.** (1982). Homo ludens : изследване на игровия елемент на културата. София : Наука и изкуство, 1982, с. 26–28.
7. **Шилер, Фридрих.** (1981). Естетика : [сб. статии, рецензии, писма]. София : Наука и изкуство, с. 497–498.
8. **Băluțoiu, Maria-Anca & Grădinaru, Alexandru & Moldoveanu, Alin & Moldoveanu, Florica & Morar, Anca & Nazare, Anakarina & Radoi, Mireille.** (2019). Libquest – revitalize libraries and reading through gamification. 173–180. 10.12753/2066–026X–19–023.
9. **Downie, Simone & Proulx, Sébastien.** (2022). Investigating the role of gamification in public libraries' literacy-centered youth programming, *International Journal of Play*, 11:4, 382–404, DOI: 10.1080/21594937.2022.2136637.

10. **Encheva, M., P. Mukanova, P. Zlatkova, V. Zagorov.** Changing information literacy training of undergraduate students in Europe through the game-based learning approach, 12th International Technology, Education and Development Conference (INTED 2018), Valencia (Spain), 5–7 March, 2018. ISBN: 978–84–697–9480–7, DOI: 10.21125/inted.2018.1106.
11. **Gamification.** Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>. Accessed 1 Oct. 2023.
12. **Johnson, K. L., & Westbrook, K.** (2021). Quelling the boredom with alternative instruction: Augmented reality, escape kits, and scavenger hunts. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 3(1), 180–196. <https://doi.org/10.46328/ijonSES.65>
13. **Nicholson, Scott.** (2013). Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*. 83. 342–344. 10.1086/671913.
14. **Squires, T.** Engaging Students through Gamification. In: *American Libraries Magazine*. Access link: [Engaging Students through Gamification | American Libraries Magazine](#). [30.09.2023].
15. **Zlatkova, Plamena & Borisova, Marchela** (2020). Application of educational games in the work of Bulgarian libraries. In *INTED2020 Proceedings*, March 2020, Valencia, Spain, pp. 3193-3196, DOI: 10.21125/inted.2020.0920.

***EXPLAINING VS PLAYING* – GAMIFICATION APPROACH IN LIBRARIES AND LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE EDUCATION**

*Assist. Prof. Gergana Yancheva, PhD¹, Assist. Prof. Gabriela Angelova, PhD²
Library Studies Department, Faculty of Library Science and Cultural Heritage,
University of Library Studies and Information Technologies in Sofia, Bulgaria^{1, 2}
e-mail: g.yancheva@unibit.bg¹, e-mail: g.angelova@unibit.bg²*

Abstract

The paper discusses the different aspects of applying game-based approaches during transliteracy training in libraries and library education. It shares the experience of the Erasmus+ project "TLIT4U" – "Enriching knowledge and improving skills for transliteracy through educational games". Game-based learning and gamification, as methods adopted by the project to achieve high, motivated results among library and information science students and professionals from library institutions, are the focus of the online meetings, seminars, and workshops held with students and trainers during the first phase of the project (2021–2023). The objectives of the TLIT4U project are fully aligned with the EU's priorities for the formation of a competently developed democratic society. The main accent is to increase the motivation of all target groups – students, learners, librarians, and tutors to use innovative approaches in the educational process to improve skills related to different types of literacy.

Keywords: *Erasmus+ TLIT4U, library information studies, libraries, gamification, transliteracy, digital fluency.*