

# TABBY PLAY – GRY Z CYBERBULLYING’IEM

*Propozycja ścieżki praktycznej i edukacyjnej dla nauczycieli*

O GRZE.....	2
WYMOGI (dla uczniów) .....	2
ZNAJOMOŚĆ ZJAWISKA.....	2
WIEDZA INFORMATYCZNA .....	2
ZNAJOMOŚĆ GIER WIDEO .....	2
CEL.....	2
ZASTOSOWANIE .....	3
FAZA PIERWSZA: PRZYGOTOWANIE I REJESTRACJA (TYLKO ZA PIERWSZYM RAZEM) .....	3
FAZA DRUGA: REJESTRACJA UCZNIÓW .....	3
PANEL NAUCZYCIELA.....	5
POMOC.....	6

## O GRZE

Tabby Gra jest grą edukacyjną typu „piaskownica” (eng. Sandbox, z wikipedii: w grach wideo typu piaskownica (otwarty świat) gracze mogą dowolnie eksplorować wirtualną rzeczywistość i dowolnie wybierać jak i kiedy osiągną swoje cele).

To jest wirtualna reprezentacja kampusu szkoły, w którym gracze nie mają ani jednego celu do osiągnięcia, ale mogą się czymś zająć, np.: misjami, które są rodzajem konkursu między graczami, mogą wchodzić w kontakt z innymi graczami, elementami scenariusza i grać z innymi (w szkole i poza szkołą) lub samodzielnie (wchodząc w kontakt ze sztuczną inteligencją, zwaną IA).

Jakkolwiek, jest bardzo ważne żeby próbować **promować granie kolektywne**, jako że natura gry jest oparta na interakcji między graczami i korzystanie z sieci społecznej wymaga porównań między wszystkimi graczami w klasie. Niektóre z elementów rywalizacji, jak w misjach, i nauczaniu tracą sens jeśli użytkownik gra samotnie.

## WYMOGI (dla uczniów)

### ZNAJOMOŚĆ ZJAWISKA

Nie wymaga się specyficznej wiedzy o cyberbullying’u od uczestników.

### WIEDZA INFORMATYCZNA

Użytkownik powinien obsługiwać mysz, być zaznajomionym z systemem operacyjnym Windows lub Mac (iOS); posiadać dobre rozumienie działania popularnych portali społecznych (jak np. Facebook, Twitter, Ask.fm).

### ZNAJOMOŚĆ GIER WIDEO

Niezbędną jest również znajomość gier wideo i przynajmniej okazjonalne ich użytkowanie na jakiegokolwiek platformie.

## CEL

Celem gry jest praktyczne i eksperymentalne wyjaśnienie czym jest cyberbullying i profilaktyczne kształtowanie społecznie pożądaných postaw wobec cyberbullyingu.

## ZASTOSOWANIE

### FAZA PIERWSZA: PRZYGOTOWANIE I REJESTRACJA (TYLKO ZA PIERWSZYM RAZEM)

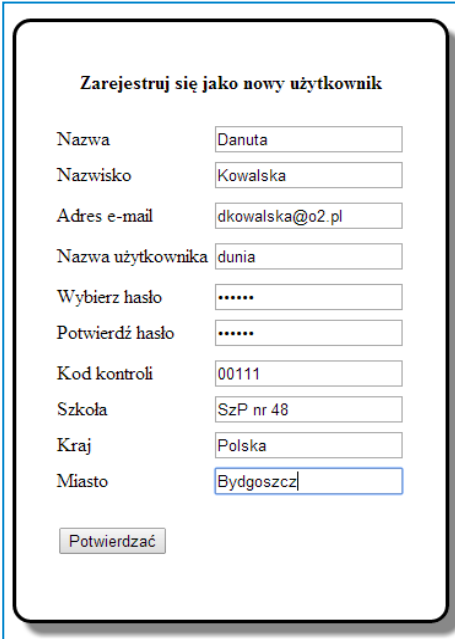
Nauczyciel musi się zapisać i stworzyć własne konto, korzystając z poniższych instrukcji:

1) wejdź na stronę <http://54.194.145.12/registration.html>

2) wprowadź odpowiednią informację włączając w to kod zapewniany przed koordynatorów programu (Patrz przykład zamieszczony obok). Aby zasięgnąć więcej informacji, zajrzyj na: [www.tabby.eu](http://www.tabby.eu)

3) potwierdź (wciśnij przycisk potwierdź)

Jeśli któreś z wprowadzonych informacji są błędne, nauczyciel powinien zasięgnąć kontakt z koordynatorem, który zrestartuje proces rejestracji.



The screenshot shows a registration form with the following fields and values:

Zarejestruj się jako nowy użytkownik	
Nazwa	Danuta
Nazwisko	Kowalska
Adres e-mail	dkowalska@o2.pl
Nazwa użytkownika	dunia
Wybierz hasło	.....
Potwierdź hasło	.....
Kod kontroli	00111
Szkoła	SzP nr 48
Kraj	Polska
Miasto	Bydgoszcz
<input type="button" value="Potwierdzać"/>	

4) System wygeneruje „świat” z konkretną nazwą. Nazwa „świata” przyjdzie do nauczyciela w mailu, który został wcześniej wprowadzony na stronie rejestracyjnej. Nauczyciel może dodawać inne „światy” później.

5) Po dokonanej rejestracji i otwarciu konta możesz podłączyć się do

<http://54.194.145.12/teacher.html> i zarządzać użytkownikami, widzieć tych, którzy są podłączeni i więcej. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do działu Panel Nauczyciela.

### FAZA DRUGA: REJESTRACJA UCZNIÓW

Na tym etapie, wszyscy uczniowie mogą się podłączyć do <http://54.194.145.12>, zalogować się przez ich konto na Facebook’u lub zarejestrować nowe konto (za wybraniem hasła). Po tym, muszą wpisać nazwę świata (podaną przez nauczyciela) i gra może zostać zaczęta.

**Uwaga:** Kiedy uczniowie wprowadzają nazwę świata ich konto pozostanie związane z nim i po tym nie mogą jego zmienić.

## CZYNNOŚCI:

**1) WPROWADZENIE O ZJAWISKU:** Nauczyciel wprowadza zagadnienie Cyberbullying'u zgodnie ze swoimi metodami nauczania, również korzystając z materiałów dostępnych na [www.tabby.eu](http://www.tabby.eu).

**2) UCZNIOWIE ZAJMUJĄ MIEJSCA:** Wszyscy uczniowie zajmują indywidualne miejsca przy komputerze, podłączają się do: <http://54.194.145.12>, każdy uczeń loguje się kontem wybranym wcześniej i gra zostaje aktywowana.

**3) SESJA PIERWSZA – LUŻNE GRANIE** (ok. 15 minut): Uczniowie mogą dowolnie zapoznać się z grą, odkryć środowisko, wchodzić ze sobą w kontakt, przez zdefiniowane interakcje (emocje avatara są wyrażane przez emotikony) lub przez chat. Podążając za gośćmi, fotografują różne obiekty, zapoznają się również z siecią społeczną TabbyBook. W końcu uczniowie mogą stać się ofiarami bullying'u lub też cyberbullying'u ze strony postaci będących sztuczną inteligencją w grze. Mogą również produkować materiały, które będą wyrażały przyjaźń lub niechęć wobec innych uczestników gry na TabbyBook.

Na tym etapie jedyną obroną przed cyber-agresorami jest zgłoszenie sprawy do nauczyciela. To wymaga pójścia do szkoły poprzez kliknięcie na postać nauczyciela i w końcu na ikonę telefonu. W ten sposób uczeń przekazuje nauczycielowi informację o doświadczonych aktach cyberbullying'u. Po tym agresorzy znikają na kilka minut. Uczniowie mogą sami odkryć tę zależność lub dostać odpowiedź.

Nauczyciel, bez zaburzania pracy ucznia, może przejść się i skontrolować aktywności uczniów, udzielając pomocy tam gdzie trzeba. Może również kontrolować sytuację poprzez panel nauczyciela, w ten sposób może wysyłać agresorów, postaci ze sztuczną inteligencją, by zakłócili spokój konkretnego, wyznaczonego gracza.

**4) ZAKOŃCZENIE SESJI GRY – KLASYFIKACJA I KOMNETARZE:** kiedy sesja gry zostaje zakończona, uczestnicy zostają sklasyfikowani według wskaźnika KARMA, tzn. dobre zachowanie. Mniej przyjaźni znajdują się pod koniec listy.

Nauczyciel poprowadzi dyskusję o zakończonej sesji, podkreślając relację między tym co zostaje przedyskutowane a co konkretnie się zadziało w grze.

Nauczyciel wyjaśnia i komentuje (zgodnie z własnymi metodami nauczania) również różne anomalie związane z umiejscowieniem uczniów na liście. Dla przykładu, uczeń wygrał misję, zdobył popularność i wirtualne punkty, może znaleźć się wśród ostatnich na liście z powodu zachowań bullyingujących. Pozycja na liście może się zmienić, jeśli uczeń zmieni swoje zachowanie.

**5) POWTÓRZENIE SESJI GRY:** Sesje gry będą powtarzane, w zależności od: ilości dostępnego czasu, od specyficznych zachowań, na których nauczyciel chce się skoncentrować i ogólnie w zależności od dynamiki wydarzeń i ewolucji aktywności kolektywnych. Jest użytecznym wprowadzaniem zmian w fazach gry i szczegółowe wyjaśnienie procesu cyberbullying'u, z użyciem materiałów dostępnych na Tabby.eu.

**6) ZAKOŃCZENIE, KOMENTARZE:** uczniowie są rozłączeni. Nauczyciel prowadzi dyskusję o tym co indywidualnie i wspólnie doświadczyli, czasami poprzez skupienie się na tym, że młodzież może krzywdzić jeden drugiego nie zdając sobie z tego sprawy, czasami wystarczy kliknięcie jednego przycisku w sieci społecznej.

## PANEL NAUCZYCIELA

**UWAGA:** Panel nauczyciela jest nieobowiązkowy i dostarcza dodatkowych narzędzi i informacji do analizowania stopnia realizowania gry.

Aby uzyskać dostęp do panelu nauczyciela, wejdź w link <http://54.194.145.12/teacher.html> i wprowadź dane niezbędne do rejestracji.

Nauczyciele mogą się wylogować lub wybrać wcześniej utworzony „świat” ze strony głównej (z menu „Otwórz świat”).

### GRACZE

Przycisk „Dostępny/ Niedostępny” ustawia dostępność świata. Dostępny oznacza, że uczeń ma dostęp do świata, niedostępny oznacza, że uczeń nie posiada dostępu do świata.

Przycisk „Zaakceptuj gości/ Nie akceptuj gości” wskazuje, że do świata mogą się przyłączyć (bądź nie) użytkownicy z zewnątrz (poprzez wybranie przycisku „Zagraj jako gość na stronie głównej”).

W końcu, tabela użytkownika poniżej, pokazuje ilu użytkowników jest zarejestrowanych do świata i pokazuje ich parametry w grze.

### Tabela użytkownika

Kolumny: **Szczęście, Popularność, Karma i Punkty**, wskazują parametry gry. Środowisko i Bullying są aktywowane podczas gry użytkowników. Środowisko jest obecnym otoczeniem gracza, przycisk

„Ustal cel” w kolumnie Bullying’u pozwala nauczycielowi wystawić konkretnego ucznia jako cel agresorów, zaprojektowanych w grze postaci ze sztuczną inteligencją.

Raporty ilościowe, wskazują ile razy użytkownik zameldował do nauczyciela zachowania bullying’ujące.

Ilość połączeń i Ostatnie połączenie wskazują ile razy użytkownik był zalogowany do gry i datę ostatniej sesji.

## **STATYSTYKI**

Stronka wyświetla różne dane statystyczne związane z aktywnością uczniów w grze. Dane są anonimowe i przedstawiają zachowanie ucznia w trakcie sesji gry, podejmowane decyzje w kierunku aktów cyberbullying’u na nich samych lub współgraczy.

Aby wyeksportować dane w formacie .csv kliknij przycisk „zapisz”.

Jeśli chcesz uzyskać dane z konkretnego okresu czasu, to kliknij i wprowadź interesujące Ciebie daty w polach: „Od - Do”.

## **NARZĘDZIA**

W sekcji narzędzia, jest możliwość tworzenia nowych światów, musisz tylko wprowadzić nazwę Nowego świata i potwierdzić przez kliknięcie „From the tools section, it is possible to create new "Worlds", you have just to insert the new World name and click on the button "Create".

You can also recover a student password by selecting his/her nickname from the menu in the bottom, next to "Select user name".

## **POMOC**

Co zrobić jeśli gra zamrznie w fazie początkowej lub po zalogowaniu?

- 1) Korzystaj z przeglądarki Firefox lub Chrome.
- 2) Ustawienia zabezpieczeń sieciowych: korzystanie z sieci może być ograniczone przez zabezpieczenia sieciowe, skontaktuj się z administratorem systemu i przekaz poniższą informację:

Upewnij się, że bramki od 2000 do 2100 pozostają otwarte dla protokołu TCP.
---