

 Zawartość zarchiwizowana w dniu 2023-03-02

Projekt UE - komputerowa gra fabularna pomocna w walce z zastraszaniem w szkołach

Naukowcy z Niemiec, Portugalii i Wielkiej Brytanii opracowali interaktywną grę fabularną, która pomaga dzieciom radzić sobie z zastraszaniem w szkołach. Obecnie ponad 1 000 dzieci z całej Europy uczestniczy w pilotażowych badaniach wpływu, jaki ten program może mieć na zredu...

Naukowcy z Niemiec, Portugalii i Wielkiej Brytanii opracowali interaktywną grę fabularną, która pomaga dzieciom radzić sobie z zastraszaniem w szkołach.

Obecnie ponad 1 000 dzieci z całej Europy uczestniczy w pilotażowych badaniach wpływu, jaki ten program może mieć na zredukowanie zjawiska zastraszania wśród uczniów.

Naukowcy prowadzący badania są członkami finansowanego przez UE projektu Kaleidoscope - paneuropejskiej sieci badawczej zajmującej się kształceniem wspomagany technologią.

W specjalnie opracowanej grze komputerowej "FearNot!" każde dziecko przyjmuje rolę niewidzialnego przyjaciela postaci, która jest ofiarą zastraszania, omawia problemy oraz analizuje możliwe rozwiązania i strategie radzenia sobie z zaistniałą sytuacją. Udzielone rady mają potem wpływ na działania ofiary.

W grze "FearNot!" naukowcy wykorzystują nowe i innowacyjne podejście mające umożliwić dotarcie do dzieci i skłonienie ich do zastanowienia się nad delikatnym tematem zastraszania. - To trójwymiarowe interaktywne wirtualne środowisko zapewnia indywidualnemu dziecku bezpieczny azyl, dzięki czemu może zapoznawać się ze zjawiskiem zastraszania, nie uczestnicząc bezpośrednio w tego typu zdarzeniach - powiedział Rui Figueiredo, naukowiec z Instytutu Inżynierii Komputerowej i Systemowej w Portugalii i jeden z badaczy Kaleidoscope. - Wykorzystujemy nowo powstałe techniki narracyjne umożliwiające uczniowi ukierunkowywanie cyklu zdarzeń - dodaje.

Problem zastraszania wśród uczniów jest często lekceważony. Badania wskazują, że tego typu zachowania mają miejsce w prawie każdej szkole, a ich częstotliwość jest bardzo wysoka. Zastraszanie może przybierać wiele różnych form, na przykład wyzywanie, szerzenie plotek i kłamstw, jak również grożenie, szantażowanie i przemoc.

Grupa badawcza Kaleidoscope zaprezentuje szerzej swoją pracę na zbliżającym się symposium Kaleidoscope 2007, które odbędzie się w dniach 26-27 listopada w Berlinie.

Kraje

Niemcy, Portugalia, Zjednoczone Królestwo

Ostatnia aktualizacja: 10 Października 2007

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/28489-eu-project-develops-computer-role-play-game-to-help-prevent-bullying-at-school/pl>

European Union, 2025