

ИГРАТА НА TABBY

Практически и образователни насоки за учители

ВЪВЕДЕНИЕ: ЗА ИГРАТА	2
НЕОБХОДИМИ УСЛОВИЯ (за учениците).....	2
ПОЗНАНИЕ НА ФЕНОМЕНА	2
ТЕХНИЧЕСКИ ПОЗНАНИЯ	2
ПОЗНАНИЯ В ОБЛАСТТА НА ВИДЕОИГРИТЕ.....	2
ЦЕЛ НА ИГРАТА.....	2
ИГРАТА В ДЕЙСТВИЕ.....	3
ПЪРВА ФАЗА: ПОДГОТОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ (САМО ПЪРВИЯ ПЪТ)	3
ВТОРА ФАЗА: РЕГИСТРАЦИЯ НА УЧЕНИЦИТЕ	3
УЧИТЕЛСКИ ПАНЕЛ.....	5
ВЪЗМОЖНИ ЗАТРУДНЕНИЯ	7

ВЪВЕДЕНИЕ: ЗА ИГРАТА

Играта на TABBY е образователна видеоигра тип „пясъчник“ (от Wikipedia: Видеоигра тип „пясъчник“ (sandbox) е тип игра, в която играчите могат спокойно да изследват виртуалния свят, свободни са кога и как да постигат целите си.)

Играта представлява виртуален модел на социалната среда на учениците, в който играчите нямат една единствена цел, която да постигнат, а могат да вършат няколко неща: да участват в състезания с другите играчи, да взаимодействат с елементи от сценария на играта, да играят както с други хора (и в клас, и в свободното си време), или сами (като взаимодействат с изкуствен интелект).

Все пак, много е важно **да се насърчава колективната игра**, тъй като същността на играта се основава на взаимоотношенията между играчите и използването на социалната мрежа, което изисква сравнение между играещите в класа. Също така, функциите на съревнование като „състезанието“ и обучителното съдържание губят от значението си, ако ученикът играе сам.

НЕОБХОДИМИ УСЛОВИЯ (за учениците)

ПОЗНАНИЕ НА ФЕНОМЕНА

Не се изискват специални познания за онлайн тормоза (придобити в клас), за да се играе играта.

ТЕХНИЧЕСКИ ПОЗНАНИЯ

Ученикът свободно да борави с мишката на компютъра, да ползва Windows, Mac или Linux, да разбира как функционират най-популярните социални мрежи, напр. Facebook.

ПОЗНАНИЯ В ОБЛАСТТА НА ВИДЕОИГРИТЕ

Необходимо е най-общо познание в областта на видеоигрите, тоест желателно е ученикът поне да е пробвал да играе каквато и да е игра.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на Играта на TABBY е да предостави на учениците обяснение – практическо и посредством личния им опит – за това какво е онлайн тормозът, как да го разпознават и как да реагират, когато се сблъскат с него.

ИГРАТА В ДЕЙСТВИЕ

ПЪРВА ФАЗА: ПОДГОТОВКА И РЕГИСТРАЦИЯ (САМО ПЪРВИЯ ПЪТ)

Учителят трябва да се регистрира и да създаде собствен АКАУНТ по следния начин:

- 1) да отиде на този интернет адрес <http://game.tabby.eu/registration.html>
- 2) да въведе исканата информация (включително контролен код, предоставен от координаторите на проекта).

За повече информация: www.tabby.eu

- 3) да потвърди данните за регистрацията (чрез кликване на бутона CONFIRM).

Ако учител въведе грешни данни, желателно е да се свърже с лицето за контакт от екипа на TABBY, за да изиска отмяна на регистрацията.

- 4) След това системата генерира „СВЯТ“ ('WORLD'). Това име ще бъде изпратено на учителя на имейл адреса, който е предоставил при регистрацията. Учителят може да добавя и други „светове“ по-късно.

- 5) След като се РЕГИСТРИРА и създаде собствен АКАУНТ, учителят може да отиде на адрес <http://game.tabby.eu/teacher.html> и да управлява потребители (ученици), да вижда кой е в играта, и т.н. За повече информация можете да посетите учителския панел (TEACHER PANEL). Използването на учителския панел е по желание на учителя.

ВТОРА ФАЗА: РЕГИСТРАЦИЯ НА УЧЕНИЦИТЕ

След като учителят си създаде акаунт, учениците могат да отидат на адрес <http://game.tabby.eu>, да се регистрират с Facebook акаунта си или да създадат нов, като си изберат потребителско име и парола, като кликнат на бутона “New Account”. После трябва да напишат името на „СВЕТА“ (което учителят ще им каже) и играта може да започне.

Важно: Когато учениците впишат името на СВЕТА, акаунтите им остават свързани с него и то вече не може да бъде променено.

ДЕЙНОСТИ:

1) ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМА: Учителят прави въведение в темата за онлайн тормоза посредством собствените си преподавателски методи. Може да използва и материалите на сайта www.tabby.eu.

2) ГОТОВНОСТ НА УЧЕНИЦИТЕ ЗА ИГРА: Учениците сядат на компютрите и отиват на адрес <http://game.tabby.eu>, всеки ученик влиза във вече създадения си акаунт и играта започва.

3) ПЪРВА СЕСИЯ – СВОБОДНА ИГРА (приблизително 15 минути): Учениците, напълно свободно, разглеждат играта, за да свикнат с нея, общуват помежду си посредством предварително зададени взаимодействия (емоции, изразени чрез емотикони) или в чат, включват се в състезания (да снимат различни обекти), запознават се със социалната мрежа TabbyBook. В процеса на игра е възможно учениците да станат жертви на тормоз или онлайн тормоз, извършен от изкуствен интелект и може също така да започнат да създават приятелско или враждебно съдържание, свързано с приятелите им в TabbyBook.

На този етап единственият начин учениците да се защитят от виртуалните хулигани е да „кажат на учител“. Това означава да влязат в училището, което се намира в центъра на града, след това – в класната стая или гимнастическия салон, да кликнат на образа на учителя и после на иконата на телефона си – по този начин учениците могат да „докажат“ на учителя извършения върху тях тормоз и да бъдат защитени. Когато направят това, хулиганите изчезват за няколко минути. Учениците могат сами да открият как да се защитят, а може и учителят (истинският, не виртуалният) да им каже за този вариант.

Учителят (истинският, не виртуалният), без непременно да се намесва, минава край чиновете, за да види какво правят учениците и да предложи помощ, ако е необходимо. Може да следи ситуацията и посредством учителския панел, посредством него е възможно учителят да изпрати „хулигани“ (изкуствен интелект) да тормозят определен играч.

4) КРАЙ НА ПЪРВАТА СЕСИЯ НА ИГРАТА – КЛАСИРАНЕ и УТОЧНЕНИЯ: когато първата сесия на играта свърши, се появява класиране на играчите според параметъра KARMA, който се отнася до доброто поведение. Учениците, които са проявявали по-голяма толерантност към тормоза, са по-назад в класацията.

Учителят провежда кратка дискусия непосредствено след края на играта, като прави връзка между първоначалния разговор за онлайн тормоза и реалната игра на учениците.

Учителят обяснява и коментира и „странностите“ в класацията на учениците. Например ученик, който е спечелил състезанията, придобил е популярност и виртуални кредити, може да бъде от последните в класацията, защото е постъпвал като хулиган. Учителят подчертава и че резултатите в класацията могат да се променят, ако играещите искат и се опитват да ги променят.

5) ВТОРА СЕСИЯ НА ИГРАТА: Играта се повтаря, за да могат учениците да станат по-добри в нея, а учителят – да обърне внимание на поведението на учениците. При наличие на възможност може да има различни фази на играта и по-детайлни обяснения на това, що е онлайн тормоз (с помощта на материалите в сайта на TABBY).

6) ФИНАЛ: ЗАКЛЮЧИТЕЛЕН КОМЕНТАР: Учениците излизат от играта. Учителят провежда дискусия за индивидуалните и общите им преживявания, като подчертава, че понякога можем да нараним другите и без да го осъзнаваме, само с едно натискане на бутон в социалната мрежа.

УЧИТЕЛСКИ ПАНЕЛ

ВАЖНО УТОЧНЕНИЕ: Използването на учителския панел е по избор и предоставя на учителя допълнителни инструменти и информация за анализиране на играта.

За да влезете в учителския панел, трябва да отидете на адрес <http://game.tabby.eu/teacher.html> и да въведете данните, с които сте се регистрирали.

От основната страница учителят може да излезе от панела (с **logout**) или да избере предварително създаден свят (от менюто "Open a world").

Бележка: Учителският панел не позволява на учителите активно да участват в играта, а само да наблюдават играта на учениците. За да участва в играта, учителят трябва да си направи стандартен акаунт, какъвто използват учениците

ИГРАЧИ

Когато „светът“ бъде избран, ще видите таблица с потребителите. Таблицата потребителите показва колко потребители са се регистрирали в „света“, както и техните показатели в играта. Обърнете внимание, че тя показва всички потребители, включително тези, които са регистрирани, но не играят в настоящия момент, а кои са играещите в момента ще виждате в колоната "Environment" (вижте следващия параграф):

Колоните на таблицата с потребителите

Колоните Happiness („щастие“), Popularity („популярност“), Karma („карма“) и Credits (кредити) показват различните параметри на играта. Колоната „заобикаляща среда“ („Environment“) се активира, когато потребителят играе. Тази колона показва името на конкретната заобикаляща среда, в която се намира играчът (в стаята си, в училище, в магазина и т.н.)

Бутон "Set Target" („преследвай цел“) и колона Bullying („тормоз“)

Когато потребител играе, може да видите също и бутона "Set Target" („преследвай цел“) в колоната Bullying („тормоз“). Този бутон позволява на учителя да набележи определен играч като цел на изкуствен интелект – хулиган. Той ще се появява само когато играчът е в своята стая, в класната стая или в гимнастическия салон.

"Num reports" (брой докладвания) показва колко пъти потребителят е докладвал на учителя за претърпян тормоз.

"Num connections" („брой свързвания“) и "Last connection" („последно свързване“) показват колко пъти един играч е влизал в играта, както и датата на последното влизане.

СТАТИСТИКИ

Тази страница показва различни статистики, свързани с играта на учениците. Данните са анонимни и се отнасят до поведението на учениците по време на играта, продължителността на сесиите, решенията, които се вземат при случаи на онлайн тормоз, претърпени от самия ученик или партньорите му в играта.

За да запазите тези данни в .csv формат, трябва да кликнете на бутона "SAVE".

Кликнете в полетата "FROM" и "TO", за да видите данни от определен период.

Детайлно обяснение на данните:

User_game_time: времето (в секунди), което потребителят е играл

cb_vote: гласуването (от една до пет точки), което потребителят е дал на публикация, съдържаща онлайн тормоз

interaction: потребител е осъществил взаимодействие с друг потребител (и какво точно взаимодействие е осъществил)

report: потребителят е докладвал на виртуалния учител (и точният брой на докладванията в играта)

badge: потребител е получил значка (и каква значка е получил)

ИНСТРУМЕНТИ

От тази секция е възможно да създавате нови „светове“, трябва само да впишете името на новия „свят“ и са натиснете бутона "Create".

Можете и да възстановите паролата на ученик, като изберете неговия/нейния прякор от менюто долу, до "Select user name" („изберете потребителско име“).

ВЪЗМОЖНИ ЗАТРУДНЕНИЯ

Какво да правите, ако играта „замръзне“, след като влезете в нея с име и парола? Ако това ви се случи, молим да се свържете със системния администратор (или този, който поддържа компютрите в училище) и да предадете следното:

- 1) Ползвайте играта с браузърите Chrome или Firefox.
- 2) Прокси сървъри / онлайн проксита. Някои проксита, като например Squid, блокират т.нар. websockets (това е технологията, с която е направена играта на TABBY. Единственият начин да се избегне това е да се използва връзка без прокси сървър или с друг прокси софтуер. Може винаги да проверявате дали ще възникне проблем от този сайт: <http://websocketstest.com/>. В горната секция (Environment) можете да проверите дали връзката Ви използва прокси.
- 3) Настройки на „защитната стена“ (Firewall): Играта използва стандартни http портове, така че не би трябвало да се влияе от „защитни стени“. Все пак, ако имате проблеми при зареждането на играта, може временно да деактивирате „защитната стена“ и да се уверите, че портовете 80, 8080, 443 са отворени за TCP протокола.
- 4) Антивирусна програма: Някои антивирусни програми могат да блокират връзката с играта. Пробвайте да деактивирате антивирусната програма за няколко минути и отново да заредите играта.