

# A 'TABBY PLAYS' VIDEÓJÁTÉK – AZ ONLINE BÁNTALMAZÁSNAK VÉGE

*Gyakorlati és oktatási segédlet pedagógusok számára*

## Tartalom

BEVEZETÉS: A JÁTÉKRÓL .....	2
KÖVETELMÉNYEK (diákok számára).....	2
A JELENSÉG ISMERETE .....	2
TECHNIKAI TUDÁS.....	2
A VIDEÓJÁTÉK ISMERETE .....	2
A JÁTÉK CÉLJA .....	3
HOGYAN JÁTSSZUNK? FŐ LÉPÉSEK .....	3
ELSŐ FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS ÉS A PEDAGÓGUSOK REGISZTRÁCIÓJA.....	3
MÁSODIK FÁZIS: A DIÁKOK REGISZTRÁCIÓJA .....	3
TANÁR-PANEL .....	5
HIBAELHÁRÍTÁS.....	7

## **BEVEZETÉS: A JÁTÉKRÓL**

A Tabby Plays egy ún. *sandbox* videójáték (Wikipédia: A *sandbox* videójáték egy olyan szimuláció, amelyet valamely valóságos életbeli helyzet megismertetésére, oktatási céllal terveztek. A játék során a szereplők szabadon választhatják meg az adott virtuális világ megismerésének ütemét, a célok elérésének módját.)

Jelen játék egy iskola virtuális lenyomata, ahol a játékosoknak nem egy bizonyos célt kell elérniük, hanem számos különböző küldetés közül választhatnak. Ezeket a rövid feladatokat a játékosok az egymással létesített kapcsolataik segítségével teljesíthetik, és mind az iskolában – tantermi körülmények között –, mind pedig iskolán kívül, önállóan játszhatók.

Habár a játék önállóan is játszható, a közösségi szerepek begyakorlása és a kapcsolatok javítása céljából nagyon fontos az osztálytermi játék feltételeinek megteremtése és promotálása. A játékosok a játékban létrehozott, speciális online közösség tagjaiként különböző karakterekkel játszhatnak, különböző szerepeket gyakorolhatnak be. A feladatok akkor kapnak valódi értelmet, ha azok megvalósításában több játékos részt vesz, illetve a játékosok értékelik egymás teljesítményét, törekedjünk tehát arra, hogy azok megvalósításában a játékosok csoportosan vegyenek részt.

## **KÖVETELMÉNYEK (diákok számára)**

### **A JELENSÉG ISMERETE**

Az online bántalmazás (cyberbullying) jelenségének megértéséhez az osztálytermi játékhoz nem szükséges előzetes ismeret a diákok számára.

### **TECHNIKAI TUDÁS**

A játékhoz ismerni kell az egér használatát, de az mind Windows, mind Mac környezetben játszható. Szükséges még a népszerű online közösségek (Facebook, Twitter, Ask.fm stb.) működési elvének alapvető ismerete.

### **A VIDEÓJÁTÉK ISMERETE**

Az online videójátékok általános ismerete és legalább alapvető szintű játékos gyakorlat szükséges a játékban való részvételhez.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja megismertetni a résztvevőkkel az online bántalmazás gyakorlati megjelenési formáit.

## HOGYAN JÁTSSZUNK? FŐ LÉPÉSEK

### ELSŐ FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS ÉS A PEDAGÓGUSOK REGISZTRÁCIÓJA

Legelőször is minden tanárnak regisztrálnia kell, majd pedig be kell jelentkeznie a játékelületre.

- 1) kattintson a következő linkre: <http://54.194.145.12/registration.html>
- 2) írja be a kért adatokat (beleértve a KONTROLL KÓDOT, amelyet a projekt koordinátortól kap meg). A Tabby programról az alábbi weboldalon található részletes információ: [www.tabby.eu](http://www.tabby.eu)
- 3) megerősítés (kattintson a „MEGERŐSÍTÉS” („CONFIRM”) gombra). Amennyiben elrontotta a fenti adatokat, kérjük, lépjen kapcsolatba a program-koordinátorral új felhasználói fiók létrehozása érdekében.
- 4) Ezek után a rendszer létrehoz egy „VILÁGOT” („WORLD”), külön elnevezéssel. Ennek a VILÁGnak a nevét egy automatikus üzenetben küldi el a rendszer a résztvevő pedagógus email címére, amelyet a pedagógus a regisztrációnál megadott. Később hasonló módon lehetőség nyílik újabb VILÁGok létrehozására.
- 5) Miután regisztráltunk és létrehoztunk saját felhasználói fiókunkat, beléphetünk a játékba a <http://54.194.145.12/teacher.html> oldalon keresztül, ahol ellenőrizhetjük, kik regisztráltak már, és kik az aktív felhasználók. További információért ugorjunk a TANÁR-PANEL menüponthoz.

### MÁSODIK FÁZIS: A DIÁKOK REGISZTRÁCIÓJA

Ezen a ponton minden diáknak lehetősége nyílik a játékhoz való csatlakozásra a <http://54.194.145.12> oldalon keresztül, a Facebook profil segítségével, vagy új felhasználói profil létrehozásával (utóbbihoz külön jelszót is kell választani). Ezek után meg kell adniuk a VILÁG NEVÉT, amelyet a tanár email címére a rendszer korábban elküldött (és a tanár megadott a diákok számára), és kezdődhet is a játék.

**Megjegyzés:** Miután a diákok megadtak egy VILÁG-nevet, a felhasználói fiókuk ehhez fog kapcsolódni, és többé nem változtatható.

## TEVÉKENYSÉGEK:

**1) A JELENSÉG ISMERTETÉSE:** A tanár röviden elmondja a gyerekeknek, mit értünk online bántalmazás alatt, amelyhez igénybe veheti a [www.tabby.eu](http://www.tabby.eu) oldalon található segédanyagokat.

**2) A TANULÓK ELFOGLALJÁK A HELYŰKET:** A tanulók elfoglalják helyüket egy-egy számítógépnél, és fellépnek a <http://54.194.145.12> linkre. Minden tanuló az előzőleg megválasztott felhasználónév + jelszó párossal lép be a játékba.

**3) AZ ELSŐ LECKE – SZABAD JÁTÉK** (hozzávetőlegesen 15 perc): Először adjuk egy kis időt arra, hogy a diákok önállóan felfedezhessék a játékot, hogy elkezdjenek kapcsolatot teremteni egymással a virtuális karaktereiken keresztül, akár előre megadott interakciókon (avatárjaikhoz csatolt emotikonokon), akár chat-ablakon keresztül, rövid üzenetváltással. Elkezdhetik teljesíteni a feladatokat (amely a játék jelenlegi fázisában fotóobjektumok feltöltéséből áll), és felfedezhetik a TabbyBook nevű online közösségi oldalt. A tanulók ugyanakkor áldozatává válhatnak olyan online vagy valóságos bántalmazási cselekményeknek is, amelyeket a játékba épített Nem-Játékos Karakterek (NJK) kezdeményeznek ellenük, és ez lehetőséget ad nekik arra is, hogy barátságos vagy támadó üzeneteket posztoljanak egymásról a TabbyBook online közösségi felületre.

Ebben a kezdeti fázisban az online bántalmazó elleni egyetlen lehetséges védekezés, ha a diákok jelentik azt a tanárnak (*“Report to the teacher”*). Ezt úgy tehetik meg, ha bemennek a virtuális iskolába, rákattintanak a tanár-karakterre, majd a telefon-ikonra, amellyel egyben kifejezték, hogy megbíznak a pedagógusban és egyben be is jelenlették az ellenük intézett támadást. Ezzel a támadó el is tűnik egy kis időre. A játékosok vagy maguk fedezik fel ezt a funkciót, vagy meg is mutathatjuk nekik, ha szükséges.

Mindeközben a játékvezető (felügyelő) tanár – anélkül, hogy szükségtelenül közbeavatkozna a diákok önálló felfedező tevékenységébe – körbejár az osztályteremben és meggyőződik arról, hogy a tanulók megértették és helyesen használják a játékot. Emellett figyelemmel kísérheti a játékosok tevékenységét a TANÁR-PANELEN keresztül, továbbá utasíthatja a játékba épített mestertséges karaktereket bizonyos játékosok „bántalmazására”, megtámadására.

**4) A JÁTÉKIDŐ VÉGE – OSZTÁLYOZÁS ÉS MEGJEGYZÉSEK:** A játékidő lejártával megjelenik a játékosok tevékenységét osztályozó panel, amely rangsorolja a diákokat a KARMA-pontszámuk

szerint, amelyet a bántalmazás esetén követendő, pozitív magatartástípusokkal szerezhettek. Azok, akiknek a viselkedése a játékban kevésbé volt barátságos, a rangsor alján foglalnak helyet.

A tanár összefoglalja az óra tanulságait, és kiemeli a bevezetésben elmondottak és a játék közben történetek közti kapcsolat tanulságait.

A tanár – saját tanítási módszere szerint haladva – rávilágít néhány, a rangsorral kapcsolatos anomáliára, ellentmondásra. Ilyen lehet például az, ha a játékos, aki megnyerte az adott feladatot, népszerűséget és krediteket nyert, a rangsorban mégis az utolsó helyre került, mert bántalmazóként lépett fel. A tanár ugyanakkor azt is kiemeli, hogy függetlenül a rangsorban elfoglalt pozíciótól a bántalmazónak mindig van lehetősége arra, hogy változtasson viselkedésén a helyes irányban, ha valóban akarja.

**5) A JÁTÉK MEGISMÉTLÉSE:** A játék a rendelkezésre álló időtől függően megismételhető, annak érdekében, hogy a tanár begyakoroltathassa a kívánt magatartásformákat, illetve követendőket javasolhasson. A megismételt játék során ki lehet találni más forgatókönyveket is, és részletesebb beszélgetést lehet kezdeményezni a diákokkal az online bántalmazásról (a [www.tabby.eu](http://www.tabby.eu) oldalon található segédanyagok felhasználásával).

**6) LEZÁRÁS – A KÖVETKEZTETÉS LEVONÁSA:** Az óra lezárásához mindenkinek le kell kapcsolódnia a játékról, hogy a tanár által vezetett beszélgetésben minden diák zavartalanul részt vehessen. A beszélgetésben ki kell térni a játékban önállóan és kollektíven szerzett élményekre – arra, hogy az emberek néha akaratlanul is megsérthetik egymást, ami pedig sokkal valószínűbb az online interakció során, hiszen itt nem látjuk egymás arckifejezését és nem állnak rendelkezésünkre a verbális kommunikáción túl más kommunikációs formák.

## TANÁR-PANEL

**TARTSUK ÉSZBEN:** A tanári panel teljesen opcionális, csupán további eszközökkel és magyarázatokkal szolgál a játék elsajátításához.

A tanár-panel eléréséhez lépünk fel a <http://54.194.145.12/teacher.html> oldalra, és írjuk be a regisztráció során kreált adatainkat.

A főoldalról lehetséges a **kilépés** (log out) is, illetve az előzőleg megválasztott VILÁG kiválasztása a "Lépj be a VILÁGba" ("Open a world") menüben.

## **JÁTÉKOSOK**

A "Nyit" / "Zár" ("Open" / "Close") gomb segítségével kinyithatunk vagy bezárhatunk egy VILÁGot, ami lehetővé teszi, illetve megakadályozza a játékosok számára az adott világba való belépést.

A "Vendégeknek nyitva" / "Zárt körű" ("Accept Guests" / "do NOT Accept Guests") segítségével zártkörűvé tehető, illetve vendégként is használható az adott világ – a "Vendégként játszom" ("Play as a Guest") gomb segítségével.

Végezetül, a Felhasználói panel (The user table) azt mutatja, mennyi felhasználó regisztrált az adott világba, továbbá a felhasználók milyen paraméterekkel rendelkeznek.

### **A felhasználói panel**

A Boldogság (Happiness), a Népszerűség (Popularity), a Karma (Karma) és a Kredit (Credits) gombok segítségével ellenőrizhetjük a játékban szerzett paramétereinket. A Környezet (Environment) és a Bántalmazás (Bullying) funkció játék közben aktiválódik. A Környezet annak a jelenlegi környezetnek az elnevezése, amelyben a játékos éppen aktív, a Bántalmazási oszlopban (Bullying column) található "Bántalmazó gomb" ("Set target") pedig arra való, hogy egy másik játékost mint a bántalmazás célpontját a tanár kiválasszon a játékba beépített bántalmazók, azaz a mesterséges intelligenciák (MI) számára.

A "Jelszám" ("Num reports") az adott játékos által, bántalmazás esetén tett bejelentések számát jelzi.

A "Kapcsszám" ("Num connections") azt mutatja, hányszor kapcsolódott az adott játékos a játékba, a "Utolsójáték" ("Last connection") pedig azt, mikor játszott utoljára az adott játékos.

## **STATISZTIKA**

Ezen az oldalon a diákok (játékosok) tevékenységi adatai találhatóak. Ezek anonim adatok, amelyek a diákok játékban tanúsított magatartására utalnak, megismerhetjük belőlük az egyes játékidőket, valamint a játékosok vagy társaik által elszenvedett és bejelentett online bántalmazások számát, előfordulási gyakoriságát.

Az adatok .csv formátumba való elmentéséhez/letöltéséhez kattintsunk a "MENTÉS" ("SAVE") gombra.

A "TÓL" ("FROM") – "IG" ("TO") gombok segítségével kiválaszthatjuk azt az időszakot, amelyben keletkezett adatokra kíváncsiak vagyunk.

## **ESZKÖZÖK**

Az Eszközök menüpontban alkothatunk új "VILÁG"-ot ("WORLD") – ezt úgy tehetjük meg, hogyha egyszerűen beírjuk az új világ szabadon választott nevét, majd pedig a "LÉTREHOZ" ("CREATE") gombra kattintsunk.

Lehetőség van valamely játékos elveszett jelszavának a visszaszerzésére is, ehhez ki kell választanunk a tanuló felhasználónevét a menü alsó részében, a “Válasszunk felhasználónevet” (“Select user name”) opció mellett.

## HIBAELHÁRÍTÁS

Mit tegyünk, ha a játék lefagy vagy bármilyen okból leáll a kezdeti fázisban, rögtön a feljelentkezést követően?

- 1) Böngészőválasztás: Használjunk inkább Chrome vagy Firefox böngészőprogramot, amelyek jobban támogatják a játékot.
- 2) Tűzfalbeállítások: A böngészést korlátozhatja a tűzfal, és akadályozhatja a játék elérését még abban az esetben is, ha más weboldal továbbra is szabadon elérhető. Lépünk kapcsolatba a rendszergazdával, és adjuk meg a következő információt:

Kérem, győződjön meg róla, hogy a kimenő 2000-2100 portok szabadon elérhetőek legyenek a TCP protocol számára.