



Instituto Tecnológico Castilla y Leon (coordinator) / www.itcl.es



an NTT DATA Company

www.everis.com



University of Salamanca / www.usal.es



www.eun.org



www.nurogames.com



Faculty of Humanities and Social Sciences,
University of Rijeka / www.ffri.uniri.hr



Ovaj projekt je financiran iz programa Europske Unije za istraživanje i inovacije „Obzor 2020“, Ugovor o subvenciji br. 732420.

Ova komunikacija odražava samo stavove autora. Ne predstavlja stavove Europske Komisije i Europska Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu korist nastalu uporabom informacija sadržanih u njoj.

Kontaktirajte nas

www.econfidence.eu | info@econfidence.eu

Pratite nas



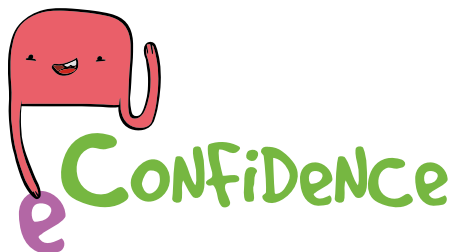
https://twitter.com/eConfidence_eu



www.facebook.com/eConfidenceEU



**eConfidence -
Uvjerenost
u promjenu ponašanja
putem ozbiljnih igara**



O projektu

eConfidence - *Confidence in behaviour changes through serious games* / Uvjerenost u promjenu ponašanja putem ozbiljnih igara – je dvogodišnji projekt financiran sredstvima programa Europske unije za istraživanje i inovacije Obzor 2020 (Horizon 2020).

Ozbiljne su igre digitalne igre osmišljene primarno za svrhu koja nije samo zabava. Ozbiljne igre postale su popularan alat za prijenos znanja i promjenu u ponašanju, percepciji i spoznaji, a njihova se učinkovitost ispitivala u više istraživanja.

eConfidence se usmjerava na primjenu ozbiljnih igara u obrazovanju i njihove potencijalne prednosti u poticanju promjena ponašanja mladih. Cilj je projekta razvoj metodologije za izradu igara i njezino testiranje na dvije ozbiljne igre koje se odnose na aspekte ponašanja povezane sa sigurnom upotrebom interneta i vršnjačkim zlostavljanjem.

Unatoč slaganju o potencijalu ozbiljnih igara u poučavanju, još uvijek nije u dovoljnoj mjeri razvijena metodologija i alati za osmišljavanje igara te njihovu analizu i procjenu. Stoga je jedan od osnovnih ciljeva projekta **eConfidence** doprinijeti razvoju metodologije izrade ozbiljnih igara.

Projekt također ima za cilj

- pružiti nove mogućnosti praćenja i analiziranja podataka o ponašanju i njihovog interpretiranja na način koji je smislen u obrazovnom kontekstu, poboljšavajući procjenu napredovanja, izvedbe, ishoda učenja, kvalitete igre i korisničkog zadovoljstva;
- povećati upotrebu ozbiljnih igara u razrednom okruženju i potaknuti percepciju igara kao pozitivnog resursa za mlade ljude, nastavnike, roditelje i skrbnike.

Cilj



Pilot u školama

Igre razvijene u sklopu projekta testiraju se u pet španjolskih i pet škola engleskog govornog područja tijekom školske godine 2017/2018 i uključuju učenike dobi od 12 do 14 godina.

Škole su odabrane putem Poziva za sudjelovanje, a pilot istraživanje će se provesti u tri faze: početna primjena upitnika o uvjerenjima i ponašanju, eksperimentalna primjena (igranje igre) i završna primjena upitnika.

- Mladi ljudi, roditelji, škole i organizacije u području – bolje razumijevanje tema i stjecanje socijalnih vještina vezanih uz sigurnu upotrebu interneta i prevenciju vršnjačkog zlostavljanja
- Industrija igara - učinkovitije i uspješnije strategije razvoja igara i poslovnih modela za ozbiljne i obrazovne igre, s ciljem višeg povrata ulaganja
- Akademski i istraživački zajednica - znanstveni rezultati o primijenjenoj analizi ponašanja (*Applied Behaviour Analysis, ABA*) i analitikama učenja (*Learning Analytics, LA*) koje se primjenjuju u dizajnu igre
- Kreatori obrazovnih politika - preporuke o potencijalima igara za promjenu ponašanja.

Korisnici i očekivane dobiti