



**Period provođenja projekta: 01.11.2016.-31.10.2018.**

**Partneri na projektu:**

- Instituto Tecnológico de Castilla y León (ITCL), Španjolska – koordinator projekta
- Everis, Španjolska
- Nurogames, Njemačka
- EUN Partnership AISBL, Belgija
- Sveučilište u Salamanci, Španjolska
- Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci, Hrvatska – prof.dr.sc. Svjetlana Kolić-Vehovec, prof.dr.sc. Sanja Smojver-Ažić, doc.dr.sc. Tamara Martinac Dorčić i doc.dr.sc. Barbara Rončević Zubković

Ozbiljne se igre odnose na digitalne igre koje su osmišljene za obrazovne potrebe ili potrebe obuke, odnosno sa svrhom koja nije isključivo zabava. Ozbiljne su igre postale popularan alat za prijenos znanja te promjenu u ponašanju, percepciji i spoznaji, iako se u isto vrijeme njihova učinkovitost analizirala tek u nekoliko istraživanja.

**Confidence in behaviour changes through serious games** ili kraće **eConfidence** je projekt koji ima za cilj provjeriti učinkovitost ozbiljnih igara u promjeni ponašanja koristeći znanstveni pristup. Tijekom projekta će se razviti dvije ozbiljne igre usmjerene na sigurnu upotrebu interneta i prevenciju vršnjačkog zlostavljanja (*bullying*), koje će se inicijalno primijeniti u školskom okruženju. Cilj je projekta potaknuti upotrebu ozbiljnih igara u poučavanju i promijeniti percepciju igara isključivo kao zabave u percepciju igara kao pozitivnih resursa za mlade ljude, nastavnike, roditelje i ostale koji brinu o djeci.

**eConfidence** je dvogodišnji projekt koji je započeo u studenom 2016 i financira se sredstvima programa Europske unije za istraživanje i inovacije Obzor 2020 (Projektни ugovor 732420).

**Što?**

Projekt **eConfidence** će definirati metodologiju izrade igara koristeći principe primijenjene analize ponašanja i isprobati je na dvije ozbiljne igre usmjerene na sigurnu upotrebu interneta i prevenciju vršnjačkog zlostavljanja.

Provjera učinkovitosti igara biti će realizirana kroz pilot primjenu u 10 škola u dvije europske države tijekom školske godine 2017-2018. U pilot primjeni sudjelovati će učenici u dobi od 12 do 14 godina. Analizirati će se mijenja li se i kako ponašanje kroz upotrebu ozbiljne igre.

### **Zašto?**

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.

**eConfidence** će pružiti nove mogućnosti za praćenje i analizu ponašanja igrača i interpretiranje promjena u ponašanju s ciljem ostvarivanja očekivanih ishoda učenja, te ostvarivanja visoke kvalitete igre i zadovoljstva korisnika.

### **Za koga?**

Ozbiljne igre i metodologija razvijena kroz projekt **eConfidence** biti će korisni za širok raspon dionika, uključujući:

- akademsku i istraživačku zajednicu, temeljem znanstvenih rezultata o primijenjenoj analizi ponašanja (Applied Behaviour Analysis, ABA) i analitici učenja (Learning Analytics, LA) koja se primjenjuje u dizajnu igre
- škole i mlade, zahvaljujući metodama korištenim u igrama koje pomažu razumijevanje i stjecanje socijalnih vještina vezanih uz sigurnu upotrebu interneta i prevenciju vršnjačkog zlostavljanja
- industriju igara, primjenom učinkovitijih i uspješnijih strategija razvoja igara i poslovnih modela, s ciljem višeg povrata ulaganja
- kreatore obrazovnih politika kroz preporuke o potencijalima igara za promjenu ponašanja.

### **Uloga istraživača s Filozofskog fakulteta u Rijeci**

Članice Odsjeka za psihologiju sudjelovati će u izradi igara i provedbi pilot primjene dvaju igara i vrednovanju učinaka igara u 10 škola u Europi tijekom 2017-2018 godine.

Više o projektu možete saznati na <http://www.econfidence.eu/>.