

PLAY: Play, Learn, fight back Anxiety



Description of the PLAY project

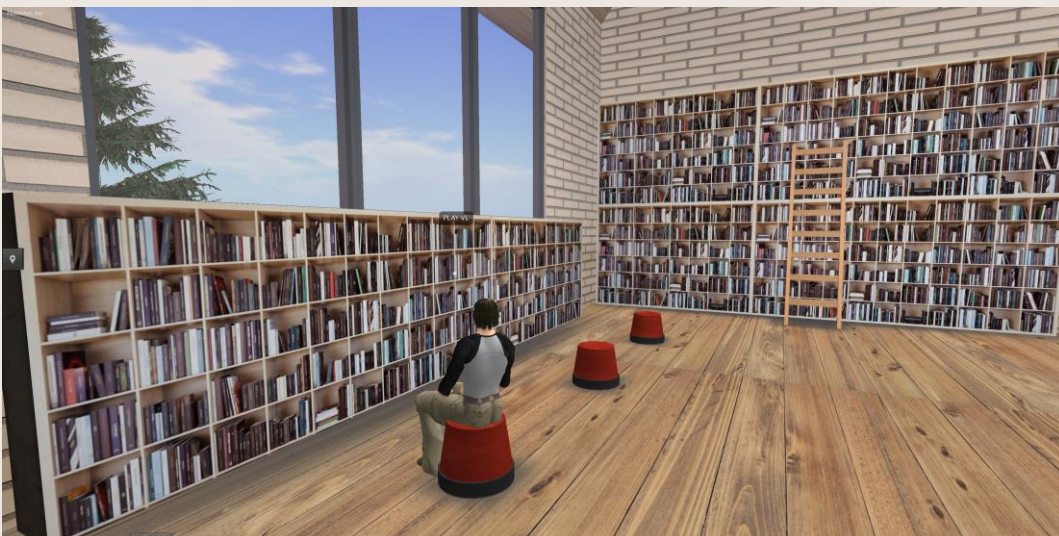
Το άγχος είναι πρόβλημα με ευρείες διαστάσεις στον χώρο της ανώτατης εκπαίδευσης. Αντικείμενο του ερευνητικού έργου «PLAY: Play, Learn, fight back Anxiety», είναι η ανάπτυξη και αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας παιγνιώδους τρισδιάστατου εικονικού περιβάλλοντος, στο οποίο φοιτητές θα μπορούν να ασχολούνται με δραστηριότητες που θα τους προετοιμάζουν καλύτερα για την ακαδημαϊκή πλευρά της πανεπιστημιακής ζωής, ώστε να αντιμετωπιστεί το άγχος τους.

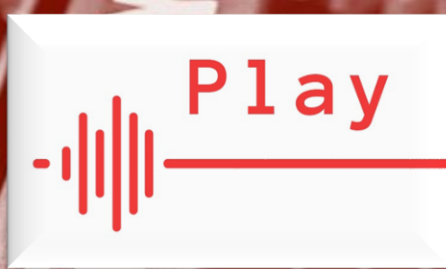
Partnership

Το έργο PLAY συντονίζεται από το Πανεπιστήμιο Πατρών (Ελλάδα), με τη συμβολή μιας σειράς Ευρωπαϊκών εταιριών στην Κύπρο, την Ιρλανδία και την Πορτογαλία. Οι εταίροι του έργου είναι:

- Το Πανεπιστήμιο Πατρών
- Η εταιρεία Orptionsnet στην Πάτρα
- Το Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο ISMAI στην Πορτογαλία.
- Το Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου (ΑΠΚΥ)
- Το Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Παιδικής Εκπαίδευσης και Ψυχολογίας (ICEP Europe) στην Ιρλανδία

Το έργο Play προσομοιώνει σενάρια πραγματικής ζωής τα οποία έχουν στόχο να εξοικειώνουν τους μαθητές με διάφορες αγχωτικές καταστάσεις και να τους βοηθούν να αντιμετωπίσουν το άγχος τους. Οι φοιτητές θα εισέρχονται στο εικονικό περιβάλλον και θα έρχονται αντιμέτωποι με μια σειρά «αντιπάλων» οι οποίοι θα προσομοιώνουν φοιτητές με αγωνίες και άγχη.





Δεκατέσσερις μήνες μετά το έργο και έχει σημειωθεί σημαντική πρόοδος. Ο τρισδιάστατος εικονικός κόσμος είναι υπό πιλοτική χρήση.

Σενάρια

Στον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο PLAY, οι παίκτες συναντούν χαρακτήρες οι οποίοι ελέγχονται από το παιχνίδι. Η ιστορία του παιχνιδιού εκτυλίσσεται σε μια πανεπιστημιούπολη στην οποία οι φοιτητές έχουν «μολυνθεί» από μια περίεργη «ασθένεια». Τα συμπτώματα είναι εφίδρωση, τρόμος, ταχυπαλμία, βαριά αναπνοή και αδυναμία συγκέντρωσης. Οι παίκτες έχουν μια «αποστολή», να βρουν και βοηθήσουν τους χαρακτήρες που ελέγχονται από το παιχνίδι που είναι «μολυσμένοι». Οι «μολυσμένοι» δημιουργούν αρνητική ενέργεια και διαταράσσουν τη ζωή στην πανεπιστημιούπολη. Το παιχνίδι ξεκινά με ένα σεμινάριο «εκμάθησης» (σενάριο 0), ώστε οι παίκτες να μάθουν πώς να κινούνται και να αλληλεπιδρούν μέσα στον εικονικό κόσμο. Τα σενάρια του παιχνιδιού είναι έτοιμα, και έχει ήδη ξεκινήσει η πιλοτική χρήση του παιχνιδιού.

Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης

Για να παρακολουθείτε μελλοντικά βίντεο του PLAY, μπορείτε να επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο:

[Play.erasmus Youtube/](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Τις τρέχουσες εξελίξεις στο έργο μπορείτε να βρείτε στον ιστότοπο του PLAY:

www.play2fightanxiety.eu/

Φωτογραφίες σχετικές με το έργο ανεβαίνουν στο Instagram του έργου:

[Play.erasmus instagram/](https://www.instagram.com/play2fightanxiety/)

Σχετικά άρθρα και ειδήσεις για το έργο μπορείτε να βρείτε στον ιστότοπο του έργου στο Facebook:

[Play.erasmus facebook/](https://www.facebook.com/play2fightanxiety/)

Με την υποστήριξη:

Το έργο PLAY χρηματοδοτείται με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το παρόν εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων του και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.

Τα σενάρια του παιχνιδιού είναι έτοιμα, και η πιλοτική χρήση του έχει ήδη ξεκινήσει.

