



STRATEGIA

wdrażania projektu innowacyjnego testującego

„Grajki – Pomagajki” – innowacyjna metoda pomocy psychoedukacyjnej dla dzieci i młodzieży zagrożonej wykluczeniem

Strategia wdrażania projektu innowacyjnego testującego

„Grajki- Pomagajki ” innowacyjna metoda pomocy psychoedukacyjnej dla dzieci i młodzieży zagrożonej wykluczeniem

Priorytet VII, Działanie 7.4, Konkurs 1/VII/IN/10

Autorzy Strategii:

Dorota Drozdowska-Szymborska
Dorota Szatkowska

Cel projektu:

Stworzenie modelu programu psychoedukacyjnego pozwalającego na reintegrację społeczną dzieci i młodzieży ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym opartego na interaktywnych grach komputerowych.

Dane o Projekcie:

Beneficjent: Fundacja Drabina Rozwoju; ul. Dobra 5/2; 00-384 Warszawa
Numer Umowy: UDA-POKL.07.02.01-32-105/10-01
Okres realizacji Projektu: 01.03.2011 – 31.12.2012

Szczecin, sierpień 2011r.

Spis treści

I. Uzasadnienie

- 1.1 Opis problemów grupy docelowej
- 1.2 Przyczyny, konsekwencje i skala występowania opisanych

II. Cel wprowadzenia innowacji

- 2.1 Jaki będzie pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji?
- 2.2 Wskaźniki, jakie określają osiągnięcie celu

III. Opis innowacji, w tym produktu finalnego

- 3.1 Na czym polega innowacja?
- 3.2 Komu służy ta innowacja?
- 3.3 Jakie warunki muszą być spełnione, by innowacja działała właściwie
- 3.4 Efekty zastosowania
- 3.5 Elementy objęte przez innowację, w tym produkt finalny

IV. Plan działań w procesie testowania produktu finalnego

- 4.1 Dobór grup użytkowników i odbiorców, którzy wezmą udział w testowaniu
- 4.2 Przebieg testowania
- 4.3 Materiały, jakie otrzymają uczestnicy
- 4.4 Sposób monitorowania przebiegu testowania

V. Sposób sprawdzenia, czy innowacja działa

- 5.1 Jakie efekty zastosowania innowacji wystarczająco uzasadniają jej stosowanie?
- 5.2 Sposoby oceny wyników testowania
- 5.3 **Ewaluacja – ocena efektywności produktu**

VI. Strategia upowszechniania

- 6.1 Jaki jest cel działań upowszechniających?
- 6.2 Grupy, do których będą skierowane działania upowszechniające
- 6.3 Plan działań i ich charakterystyka

VII. Strategia włączania do głównego nurtu polityki

- 7.1. Cel działań włączających
- 7.2 Grupy docelowe
- 7.3 Plan działań i ich charakterystyka

VIII. Kamienie milowe II etapu projektu

IX. Analiza ryzyka

X. Lista załączników

I. Uzasadnienie

1.1 Opis problemów grupy docelowej

Rodzina spełnia fundamentalną rolę w zakresie zaspokajania potrzeb biologicznych, emocjonalnych i społecznych na każdym etapie rozwoju. Konieczność zabrania dziecka z domu rodzinnego i umieszczenia w placówce opiekuńczej jest dla niego ogromnym dramatem, który rzutuje na jego psychikę i dalsze życie. Ponad 98% wychowanków domów dziecka ma przynajmniej jedno z rodziców (Ośrodek Rodzinnej Opieki Zastępczej Towarzystwa NASZ DOM; Wrocław 2003). Każde dziecko w placówce przeżywa poczucie straty i odrzucenia przez najbliższe mu osoby. Osamotnienie rozbudowuje nieufność do otaczającego świata i ludzi, która powoduje niemożność nawiązania głębokich pozytywnych relacji takich jak przyjaźń czy miłość. Niska pozycja społeczna wśród rówieśników spowodowane są także słabymi wynikami w nauce, zaburzeniami zachowania. Maciarz, Kompensacja sieroctwa dzieci poprzez ich więź emocjonalną z wychowawcami w małym domu dziecka. [W:] Sieroctwo społeczne...2006. Wielu spośród wychowanków napotyka na kłopoty w dorosłym życiu, nie wierzy w szansę ich pokonania i w konsekwencji przegrywa. Większość z nich ma problemy z nawiązywaniem właściwych relacji emocjonalnych i społecznych. Brak pozytywnych wzorców ojca i matki utrudnia im pełnienie tych ról kobiet i mężczyzn w dorosłym życiu oraz wejście w rolę rodzica. Przeżywają trudności w szkole, brakuje im dyscypliny, są agresywni i zaburzeni emocjonalnie (F. Kulpinski, Krytyka i obrona domów dziecka. [W:] Sieroctwo społeczne i jego kompensacja, (red.) M. Heine, G. Gajewska, Zielona Góra 1999). Z raportu M. Sajkowskiej – „Wiktymizacja wychowanków domów dziecka 2006 ISNS i FDzN” wynika, że co trzeci wychowanek w ciągu ostatniego roku został uderzony przez osoby dorosłe z rodziny- 51 %. Przemoc rówieśnicza jest również bardzo dużym problemem w placówkach wychowawczych. - 41% doświadczyło przemocy ze strony kolegów i koleżanek z placówki. Na co dzień wychowankowie domu dziecka mają poczucie funkcjonowania w „trybach maszyny”, gdzie czują się bezwolni, nie mający wpływu na siebie i swoje życie. Zwiększa to w nich poczucie zewnątrzsterowności i niesamodzielności. Przejawia się ono nie tylko jako problem z decyzyjnością, ale także z prezentowaniem postawy roszczeniowej w relacjach z innymi ludźmi. Dzieci przejawiające taką postawę nie biorą za siebie i swoje decyzje odpowiedzialności, obarczając nimi innych. Postawa roszczeniowa, brak umiejętności podejmowania decyzji i brak poczucia wpływu na własne życie narasta wraz z latami przebywania w placówce. Wszystkie te czynniki wzmagają **strach przed odejściem w samodzielne, dorosłe życie.** (M. Tyszkowa, Potrzeby rozwojowe dzieciństwa a warunki wychowania w środowisku zakładowym, „Problemy Opiekunczo-Wychowawcze” - 1992)

Z przeprowadzonych przez nas badań w fazie analiz wynika, że wychowawcy placówek widzą 5 głównych kategorii problemów. W grupie 6-9 lat największym problemem przytaczanym przez większość ankietowanych wychowawców są: a) **zachowania agresywne** (kłótnie, napady złości, zachowania buntownicze, niszczenie przedmiotów) b) **problemy emocjonalne** (obrażanie, histerie, niska samoocena, nieradzenie sobie w sytuacjach konfliktowych), c) **brak motywacji dzieci do zmiany i niska potrzeba sprawczości** (brak chęci do uczestniczenia w zajęciach), d) **upór i nieposłuszeństwo** – to początek tego typu zjawisk związanych oczywiście z dojrzewaniem, ale w głównej mierze ze złym wpływem starszych wychowanków a często środowiska rodzinnego. Jako problem zasygnalizowano też pojawiające się już w tej grupie wiekowej **kradzieże**.

W grupie dzieci 10-13 lat problemy zaostrzają się, tu można wyróżnić także 5 głównych kategorii problemów: a) **agresja** (bójki, przemoc, rozboje, przeklinanie, wulgaryzmy, lekceważenie, groźby, zastraszanie innych), b) **imponowanie innym za wszelką cenę**, c) **zmniejszone zainteresowanie obowiązkami szkolnymi, bunt, demoralizacja**, d) **brak samodzielności**. Wychowawcy nie wspominają o innych problemach emocjonalnych dzieci w tej grupie wiekowej. Wydaje się, że nasilenie agresji powoduje, że staje się ona dominującym wzorcem zachowania i trudno pod taką maską odnaleźć pozostałe emocje.

1.2 Przyczyny, konsekwencje i skala występowania opisanych problemów

Głównym i niemal jedynym powodem umieszczania dzieci i młodzieży w **placówkach** jest społeczna i wychowawcza dysfunkcjonalność rodzin biologicznych (choroba alkoholowa, przemoc domowa, choroby psychiczne i inne). Brak wystarczających narzędzi do zapewnienia wychowankom pełnego rozwoju emocjonalnego skutkuje nierozwiązywaniem opisanych problemów. Placówki zapewniają zajęcia sportowe, edukacyjne itp. Zajęcia terapeutyczne często odbywają w formie tradycyjnej poprzez rozmowę psychologa z podopiecznym.

Dla uszczegółowienia przyczyn, konsekwencji i skali występowania ww. problemów przeprowadziliśmy badania:

- Kwestionariuszowe Umiejętności Społecznych Dziecka 10-13 lat i 6-9 lat
- Kwestionariuszowe samooceny dzieci starszych

- Wywiady strukturyzowane z dziećmi wykorzystujące pytania zamknięte, techniki projekcyjne (niedokończonych zdań, kolorów), rysunki sytuacji trudnych i pytania otwarte.
- Wywiady z Wychowawcami i Pedagogami ustrukturalizowane, zawierające pytania otwarte i zamknięte oraz wykorzystujący skalę Likerta.

Najważniejsze wnioski z badań

Deficyty dla grup wiekowych wg. wychowawców:

Grupa dzieci młodszych 6-9 lat	Grupa dzieci starszych 10-13 lat
▪ 100% ma kłopot z akceptacją przegranej bez wpadania w gniew lub zamartwiania się ▪ 92% ma kłopot z konstruktywnym wyrażaniem złości ▪ 92% nie zwraca uwagi na mowę ciała i innych osób ▪ 90% dzieci ma kłopot z ignorowaniem gdy jest to pożądane ▪ 85% nie radzi sobie w konstruktywny sposób z dokuczaniem ▪ 85% rezygnuje z wykonania zadania jeśli pojawia się trudności ▪ 77% nietrafnie rozpoznaje swoje uczucia ▪ 54% nie potrafi wyrazić swojego niezadowolenia słowami	▪ 96% nie potrafi konstruktywnie radzić sobie z presją grupy ▪ 92% w niedostatecznym stopniu rozpoznaje swoje obawy i lęki oraz robi coś, aby się ich pozbyć ▪ 92% ma kłopot z wyznaczaniem priorytetów wśród problemów ▪ 88% nieadekwatnie reaguje na niepowodzenie ▪ 88% ma kłopoty z radzeniem sobie z czymś gniewem ▪ 84% nieadekwatnie reaguje na zaczepkę 80% nie zawsze rozumie cudze uczucia ▪ 80% ma kłopot z samokontrolą ▪ 56% angażuje się w bójki ▪ 56% nie rozpoznaje trafnie swoich uczuć

Wnioski do projektu:

Obie grupy dzieci mają kłopot z rozumieniem stanów emocjonalnych innych osób. W domach rodzinnych, w których spotykały ich trudności oraz w toku wcześniejszych różnych doświadczeń nauczyły się prawdopodobnie, że świat emocji to świat niebezpieczny i często emocje oznaczają kłopoty. Projekt w przyjazny sposób powinien opowiadać o emocjach i tym, że wszystkie są potrzebne, tylko niektóre nieprzyjemne. Dziecko powinno uwrażliwić się na subtelne przejawy emocji oraz przyjrzeć temu co się dzieje w nim podczas przeżywania różnych emocji.

W grupie dzieci młodszych największą wagę w projekcie należy położyć na grupy umiejętności: radzenia sobie z emocjami, wykorzystywania alternatyw agresji oraz w radzeniu sobie ze stresem. Tak duża liczba zachowań będących w deficycie pokazuje, że oddziaływania terapeutyczne są jak najbardziej potrzebne.

W grupie dzieci starszych duże deficyty umiejętności zdiagnozowano też w obszarze radzenia sobie ze stresem i umiejętności planowania. Oba obszary pokazują dużą zależność dzieci od placówek, procedur, całego systemu wychowania. Świadomość dużej zależności dzieci powinna towarzyszyć twórcom projektu. Należy uwzględnić w scenariuszach zajęć trening umiejętności planowania.

Deficyty wg dzieci:

Gdzie: 1- prawie nigdy nie zachowuję się w ten sposób; 2 – rzadko, 3 – czasami, 4 – często, 5 - prawie zawsze

Zdaniem dzieci największym ich problemem jest: Wyrażanie swoich uczuć - mod=1, Rozumienie czyichś uczuć – mod=2, Samokontrola - mod=2, Radzenie sobie z pominięciem – mod=2

Istotna statystycznie różnica (na poziomie istotności co najmniej 0.05) pomiędzy wynikami uzyskanymi przez grupę dziewcząt, a chłopców dotyczy tylko jednego zachowania: **wyrażania swoich uczuć** (śr. = 2,23 dla dziewczynek i śr. = 3,33 dla chłopców). Pyt. brzmiało: „Czy pokazuję innym uczucia, które w danej chwili przeżywam?” Chłopcy w większości odpowiedzieli, że często, dziewczynki, że rzadko. Tendencja jest ciekawa, inna niż intuicyjna. Może pokazywać, że samoocena dziewcząt jest bardziej krytyczna niż chłopców. Ale także może oznaczać, że chłopcy pozwalają sobie na reagowanie pod wpływem emocji częściej niż dziewczynki i dotyczy to głównie złości.

Wnioski do projektu:

- wyrobienie w dzieciach świadomości, że kontrola emocjonalna jest możliwa i jest potrzebna.
- wypracowanie w dzieciach przekonania, że emocje nie są tożsame z reagowaniem oraz, że emocjach można również mówić

Deficyty w ocenie diagnosty (dane z wywiadów ustrukturyzowanych):

- Problemy zdiagnozowane u dzieci młodszych 6-9 lat (M) i starszych 10-13 lat (S):
- 90%M i 50%, dzieci nie wie, że emocje nie równają się zachowaniu
- 80%M i 50%S dzieci ma problem z interpretacją poznawczą sytuacji trudnej (dzieci nie uświadamia sobie swoich myśli),
- 35%M i 85%S dzieci zaczyna bójkę w sytuacji kiedy spotka go coś nieprzyjemnego
- 95%M i 40%S dzieci podaje że najtrudniejszą dla nich sytuacją jest agresja innych
- 79%M i 85%S stosuje niekonstrukttywne strategie w sytuacji dokuczania
- 95%M i 60%S nie potrafi samo nagradzać się w sytuacji kiedy osiągnie sukces
- 100%M i 93%S dzieci nie stosuje aktywnych strategii mierzenia się z problemem
- 7%M i 33%S u tylu dzieci zdiagnozowano wyraźną obawę przed światem zewnętrznym (dodatkowo u 11%S występuje zaniepokojenie tym, że na świecie dzieje się tyle samo rzeczy dobrych co złych)
- 15% S ma buntowniczy stosunek do przestrzegania zasad
- Wnioski do projektu:
- Projekt w różnych formach powinien być skoncentrowany na nauce rozróżniania sytuacji, emocji i zachowań. Stopniowo należy rozbijać automatyzm reagowania podczas odczuwanych emocji. U dzieci młodszych należy popracować nad umiejętnością trafnego dekodowania własnych emocji.
- Konieczne jest rozwinięcie umiejętności mówienia o myślach podczas odczuwanych emocji, rozróżniania sytuacji, wywołującej myśli, emocje i zachowania. Należy to ująć zarówno w grach scenariuszowych zajęć.
- Należy uwzględnić (w scenariuszach zajęć) pracę dzieci nad zmianą w życiu nawet trudnych doświadczeń, podkreślając pozytywne i korzyści, które z tego wynikają.
- U starszych dzieci należy uwzględnić autorytety (dorośli, zasady itp.)

Postrzeganie przez użytkowników metod pracy z dziećmi z wykorzystaniem psychoedukacyjnych gier komputerowych? pod względem (badanie przeprowadzone na grupie użytkowników, przy użyciu ustrukturyzowanego kwestionariusza wywiadu). 100% pytanym użytkowników chciałoby mieć możliwość wykorzystania w swojej pracy komputerowych gier przeznaczonych dla dzieci oraz dopasowanych do nich scenariuszy zajęć.

Wnioski do projektu:

- Duża motywacja pedagogów do korzystania z gier psychoedukacyjnych w swojej pracy jest niezwykle ważnym elementem powodzenia projektu i podstawowym czynnikiem zaangażowania wychowawców w projekt.

Jakie elementy powinny uwzględniać psychoedukacyjne gry komputerowe, aby rozwijały kompetencje społeczne? (badanie przeprowadzone na grupie 14 użytkowników, przy użyciu ustrukturyzowanego kwestionariusza wywiadu). Najciekawszą zdaniem pedagogów okazała się być propozycja oparcia gry o zasady świata realnego z elementami gry zręcznościowej, stworzenie bohatera którego dzieci będą chciały naśladować, gra oparta na kontynuacji, pozwalająca na gratyfikację pożądanego zachowań, wzmacnianie pożądanego zachowań

Wnioski do projektu:

- Propozycje pedagogów należy uwzględnić w formie i merytoryce gier i scenariuszy

Z przeprowadzonych w pierwszej fazie projektu badań wynika, że problemy grupy odbiorców związane z poważnymi dysfunkcjami w kontaktach społecznych pojawiają się we wszystkich pięciu badanych placówkach.

Wyłonione grupy problemów pokazują skalę potrzeb. Niektóre z nich, np.: zmniejszenie skali zachowań agresywnych, branie odpowiedzialności za siebie, rozumienie emocji swoich i innych, empatia, adekwatna samoocena, przestrzeganie zasad, będą przedmiotem prac podczas trwania projektu. Wyłonione zagadnienia staną się podstawą do trafnego dopasowania zarówno merytoryki gier komputerowych jak i scenariuszy zajęć.

Wyniki te potwierdzają, że pomysł połączenia bajkoterapii z grami komputerowymi zapewnia bardziej atrakcyjną i przystępną dla wychowanków formę pomocy. Przełoży się to na większą aktywność odbiorcy co zwiększy efektywność pomocy psychologicznej. Ogromnym autem proponowanego przez nas rozwiązania jest możliwość indywidualnego podejścia do podopiecznych, ponieważ działania mają charakter indywidualnych zajęć użytkownika z odbiorcą.

II. Cel wprowadzenia innowacji

2.1 Jaki będzie pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji?

Celem ogólnym innowacji, zgodnie z zapisem we wniosku, jest stworzenie modelu programu psychoedukacyjnego pozwalającego na reintegrację społeczną dzieci i młodzieży ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym opartego na interaktywnych grach komputerowych.

Pożądaný stan po wprowadzeniu innowacji to:

- zwiększenie umiejętności zmniejszania i opanowywania własnego lęku, napięć i zachowań agresywnych.
- zwiększenie zdolności interpersonalnych, umożliwiających budowanie i podtrzymywanie otwartych, bliskich i zadawalających kontaktów z innym ludźmi (w tym z najbliższą rodziną, rówieśnikami, dorosłymi).
- wzrost umiejętności konstruktywnego rozwiązywania problemów osobistych.
- wzrost poczucia własnej wartości.

Z punktu widzenia odbiorców produktu:

- 40 odbiorców projektu, w tym 20% dziewcząt oraz 20% chłopców będzie miało dostęp do wyspecjalizowanego narzędzia wspierającego ich rozwój psychospołeczny
- 40 odbiorców projektu, w tym 20% dziewcząt oraz 20% chłopców zostanie objętych indywidualną pomocą w usuwaniu ich barier i ograniczeń stojących na przeszkodzie w integracji społecznej,

Z punktu widzenia użytkowników produktu:

- 10 użytkowników (5 instytucji) włączy produkt do swojej oferty wsparcia,
- 10 użytkowników zdobędzie wiedzę w zakresie pracy z podopiecznym nową metodą dzięki udziałowi w szkoleniu,
- 10 użytkowników zwiększy swoje kompetencje w pracy wychowawczej z dziećmi i młodzieżą, dzięki możliwości wykorzystania scenariuszy zajęć do realizacji.

Od strony produktu finalnego:

- stworzone 2 gry terapeutyczne podzielone na moduły zawierające różne umiejętności psychospołeczne,
- platforma podawcza dla gier.
- scenariusze zajęć dla użytkowników i program szkolenia pracowników placówek opiekuńczo-wychowawczych w zakresie stosowania metody.

2.2 Wskaźniki, jakie określają osiągnięcie celu to:

- **%Liczby dzieci mających pozytywne przekonania na temat siebie, innych i świata** dzieci 6-9 lat: wzrost z 20% (obecnie) do 40% (docelowo); dzieci 10-13 lat: wzrost z 20% (obecnie) do 40% (docelowo)
- **%Liczby dzieci, które potrafią rozróżnić co jest trudną sytuacją, co myślą automatyczną, co emocją, a co zachowaniem** dzieci 6-9 lat: wzrost z 10% (obecnie) do 40% (docelowo); dzieci 10-13 lat: wzrost z 50% (obecnie) do 60% (docelowo)
- **%Liczby dzieci, które potrafią podać swoją interpretację poznawczą sytuacji trudnej w której się znalazły (zdają sobie sprawę ze swoich myśli w tej sytuacji)** dzieci 6-9 lat: wzrost z 20% (obecnie) do 40% (docelowo); dzieci 10-13 lat: wzrost z 50% (obecnie) do 60% (docelowo)
- **%Liczby dzieci świadomych istnienia aktywnych metod radzenia sobie z problemem** dzieci 6-9 lat: wzrost z 0% do 40%; dzieci 10-13 lat: wzrost z 7% do 40%
- **Częstość poszczególnych zachowań społecznych dziecka (w ocenie wychowawcy)**
- **Częstość poszczególnych zachowań dziecka (samoocena)**
- **Częstość zachowań społecznych dzieci w ocenie ich szkolnych nauczycieli**
- **Oczekiwane efekt- zachowań deficytowych (tam gdzie modalna będzie ≤ 2 (rzadko przejawiane zachowanie) do co najmniej 3 punktów (czasami przejawiane zachowanie)**
**Szczegółowa informacja których zachowań dotyczą oczekiwane zmiany (w grupach wiekowych) znajduje się w „Raporcie z badań”*
- **Poziom satysfakcji odbiorców z udziału w projekcie**
- Oczekiwany efekt to pozytywna ocena 75% odbiorców w obu grupach wiekowych.

III. Opis innowacji, w tym produktu finalnego

3.1 Na czym polega innowacja?

Innowacyjność rozwiązania polega na wprowadzeniu do pracy wychowawczej atrakcyjnego z punktu widzenia odbiorców narzędzia psychoedukacyjnego, które w sposób profesjonalny od strony psychologicznej będzie wspomagało usuwanie barier i ograniczeń emocjonalnych stojących na przeszkodzie reintegracji społecznej i wejściu na rynek pracy dzieci i młodzieży.

Innowacyjność ta przejawia się w 3 wymiarach, tj. uczestnika, formy wsparcia i produktu finalnego.

Innowacyjność na **poziomie uczestnika** to grupa beneficjentów, dla której nie istnieje wyspecjalizowana pod ich kątem oferta wsparcia. Koncepcja psychoedukacyjnych gier jest rozwiązaniem nowatorskim, dotychczas niestosowanym nigdzie na świecie, a jednocześnie opartym na dwóch sprawdzonych modelach pracy z młodymi ludźmi: bajkoterapii i grach komputerowych oraz adekwatnym do grupy docelowej, zainteresowań i preferowanych form pracy i zabawy osób młodych.

Innowacyjność na **poziomie formy wsparcia** przejawia się w połączeniu pracy psychologiczno-pedagogicznej z grami komputerowymi opartymi o sprawdzoną i przynoszącą znakomite efekty metodą terapii - tzw. Bajkoterapią. Innowacyjne na tym poziomie jest także położenie szczególnego nacisku na zindywidualizowane podejście do odbiorcy oraz kompleksowość oddziaływań, która przejawia się w stosowaniu gier oraz odpowiednio dobranych scenariuszy zajęć.

Innowacyjność na **poziomie produktu finalnego** polega na tym, że gry mają charakter narracyjny. Scenariusz pomaga dziecku uporać się z problemami emocjonalnymi (lęk, nieśmiałość, złość itp.). Przechodząc przez etapy gry uczy się radzić sobie z emocjami własnymi lub innych postaci, poszukiwać rozwiązań itp. Koncepcja takiej gry opiera się na „przeniesieniu” opowieści ze świata realnego do świata wirtualnego, w którym odbiorca bezpośrednio uczestniczy, niejako „wchodzi w świat gry – jest jedną z postaci”. Przeżywając fabułę gry, przeżywa różne emocje swojego bohatera, pokonuje trudności, zmagając się ze swoimi słabościami.

Wg M.Molickiej („Bajki Terapeutyczne” Media Rodzina 2003) bajkoterapia polega tym, że dziecko, poznając historię bohatera, który znajduje się w podobnej do niego sytuacji, ma możliwość lepszego zrozumienia swojego położenia i tego, co się z nim dzieje. Bajka, historia daje też informację, jak można poradzić sobie z konkretnym problemem lub tym, co dzieje się w jego sercu. Bajki terapeutyczne pokazują inny sposób myślenia, odczuwania i reagowania. Dziecko słuchając tych bajek nie czuje się zagrożone ani ośmieszane. Opisywanie stanów emocjonalnych w bajkach sprzyja kształtowaniu empatii, rozumieniu siebie i innych, ułatwianiu komunikacji. Dziecko oswaja się, zatem z sytuacjami lękowymi z miejsca dla niego bezpiecznego, nie przeżywa ich w świecie realnym, czyli nie powoduje wzmożenia tego lęku.

3.2 Komu służy ta innowacja?

W realizowanym projekcie innowacja skierowana jest do dwóch grup docelowych:

- użytkowników produktu – kadry placówek opiekuńczo-wychowawczych 10 osób (6K i 4M)
- wychowanków placówek opiekuńczo- wychowawczych od 6 do 13 roku życia Na etapie testowania obejmiemy 40 podopiecznych (20 K/20 M) z placówek opiekuńczo-wychowawczych, którzy zostaną objęci indywidualną pomocą z zastosowaniem „Grajek-pomagajek” w usuwaniu barier i ograniczeń w możliwości integracji społecznej.
- Grupę tę charakteryzują problemy emocjonalne, zaburzenia zachowania w tym zachowania agresywne, niska samoocena, brak motywacji do działania itp.

Po etapie testowania, wersja finalna produktu zostanie upubliczniona i będzie dostępna dla wszystkich placówek opiekuńczo-wychowawczych z terenu całego kraju poprzez powstałą platformę podawczą, co umożliwi szerokiej grupie placówek dostęp do wypracowanego narzędzia. Stworzony model przyczyni się do uzupełnienia oferty placówek opiekuńczo-wychowawczych, wzbogacając ją o działania do tej pory nie proponowane, a także zwiększy liczbę wychowanków placówek korzystających ze wsparcia psychologicznego.

W szerokim rozumieniu innowacja jest skierowana do podopiecznych i pracowników Świetlic Socjoterapeutycznych, Rodzin Zastępczych oraz Rodzinnych Domów Dziecka. Są to placówki, które skupiają dzieci i młodzież z podobnymi trudnościami emocjonalnymi jak grupa odbiorców wyłoniona do testowania. Bazując na narzędziach wypracowanych i przetestowanych w ramach projektu możliwe będzie zaadaptowanie formuły gier psychoedukacyjnych, poprzez odpowiednie scenariusze, do różnych grup docelowych i problemów, których rozwiązanie mają wspierać.

3.3 Jakie warunki muszą być spełnione, by innowacja działała właściwie?

Warunkiem właściwego wypracowania innowacji jest:

- akceptacja metody przez użytkowników. W tym celu do bieżących prac nad koncepcją i formułą gier zostali zaproszeni przedstawiciele instytucji wyłonionych do udziału w projekcie.
- prawidłowy dobór ekspertów, posiadających wiedzę i doświadczenie z zakresu bajkoterapii, pedagogiki i psychologii. Zespół autorski skorzysta zarówno z profesjonalnej wiedzy, jak i doświadczenia niezbędnego przy tworzeniu produktów finalnych.
- rekrutacja odbiorców, od której zależy, czy osoby korzystające ze wsparcia to te, do których, zgodnie z założeniami instrumentu finalnego, takie wsparcie powinno trafić. Kluczowa będzie ścisła współpraca z użytkownikami. Użytkownicy wraz z Koordynatorem Projektu oraz Zespołem projektowym będą decydowali z jakich elementów wsparcia powinien skorzystać odbiorca. Użytkownik będzie dokonywał wstępnej oceny odbiorcy i analizy jego potrzeb. Prawidłowa diagnoza i analiza pozwolą w jak największym stopniu zaspokoić potrzeby i niwelować deficyty odbiorcy, czyli zapewnić właściwe działanie innowacji.

Warunkiem właściwego działania innowacji jest:

- Odbiorcy muszą zostać przeszkoleni ze stosowania metody i obsługi gier komputerowych on-line i zapoznani z materiałami wypracowanymi w projekcie
- Grajki-Pomagajki muszą zostać umieszczone na platformie podawczej do pobrania .

Warunki techniczne i informatyczne środowiska sprzętowego i oprogramowania gier komputerowych oraz platformy podawczej on-line wraz z referencjami:

- Środowisko programowania (język programowania) - silnik gier powinien być napisany w języku C++, aplikacja powinna być wielowątkowa, 32 bitowa.
- Techniczne wymagania sprzętowe (min.) : komputer klasy PC lub laptop: procesor 1,5GHz, 1GB RAM, 350 MB wolnego miejsca na dysku twardym, karta dźwiękowa, karta graficzna zgodna z DX7 , DVD ROM, karta sieciowa 10/100/1000 mb, monitor pracujący w rozdzielczości 1024x768 lub większej; urządzenia obsługujące – myszka; łącze internetowe o przepustowości 1MB.
- IV. Platforma podawcza on-line: serwer FTP, 300MB wolnej przestrzeni dyskowej, transfer MB – bez limitu, Nielimitowana liczba użytkowników,

3.4 Efekty zastosowania.

Efekty projektu można podzielić na kilka kategorii:

- a) w odniesieniu do odbiorców
- b) w odniesieniu do użytkowników
- c) w odniesieniu do interesariuszy (pozostałych osób kontaktujących się z dziećmi)

Ad a) Korzyści dla odbiorców koncentrują się na zmianie sposobu myślenia dzieci. Dziecko ma zobaczyć wiele optymistycznych, a jednocześnie psychologicznie wiarygodnych sytuacji, które, dzięki działaniom bohaterów, miały pozytywne zakończenie, mimo nieprzyjemnego początku.

Dzieci spotkają się z inną niż dotychczasowa wizją świata, tzn. taką w której większy i silniejszy nie ma zawsze racji. W ten sposób będzie można wpłynąć na system wartości dzieci, a także pokazać wzorce sprawiedliwego rozwiązywania sytuacji spornych i konfliktowych i wyrażania własnego zdania. (szczegółowe efekty zamieszczono w raporcie z badań)

Ad b) Korzyści dla użytkowników:

- uzyskanie możliwości wdrożenia instrumentu wsparcia dla grupy odbiorców, dla której nie istnieje wyspecjalizowana oferta,
- zwiększenie skuteczności podejmowanych przez nich działań,
- zwiększenie potencjału pracowników (rozwój zawodowy),

Ad c) Korzyści dla osób kontaktujących się z odbiorcami:

- zmiana postrzegania postaw wychowanków placówek opiekuńczo-wychowawczych przez społeczeństwo.
- Zmniejszenie problemów z nawiązywaniem właściwych relacji emocjonalnych i społecznych z odbiorcami

3.5 Elementy objęte przez innowację, w tym produkt finalny.

1) Opracowanie wstępnej wersji produktu finalnego, który składać się będzie z:

- prototypu 2 gier (dla dzieci młodszych i starszych),
- scenariuszy zajęć dla użytkowników,
- programu szkolenia dla użytkowników produktu,

- platformy podawczej do gier.
- 2) Testowanie wstępnej wersji produktu w wybranych placówkach
- 3) Opracowanie finalnej wersji produktu,
- 4) Upowszechnienie produktu finalnego.

Produkt finalny będzie się składał z elementów:

1. **GRY PSYCHOEDUKACYJNE „SIEDEM WYZWAŃ EMBO ”** przygotowane w dwóch wersjach, adresowanych do dwóch grup wiekowych: 6-9 lat („mali”) i 10-13 lat („duzi”). Każda wersja składa się z 7 krain, pozwalających kształcić konkretne umiejętności.
Poszczególne krainy to:
 - **Kraina Optymiki** (mali)/ **Strefa Optymiki** (duzi)
 - Celem jest wzmocnienie pozytywnego myślenia i pokazanie, że trudne sytuacje mogą mieć niejedno dobre rozwiązanie. Odbiorca uczy się, że każdy jest ważny niezależnie od tego kim jest i co robi w życiu;
 - **Pustynna Kraina** (mali)/ **Jalowa Strefa** (duzi)
 - Celem jest ćwiczenie rozpoznawania uczuć, po objawach zewnętrznych i w kontekście sytuacyjnym. Odbiorcy uczą się rozpoznawania własnych emocji (radość, smutek, wstyd, złość itp.)
 - **Kraina Reguł** (mali)/**Strefa Reguł** (duzi)
 - Celem jest rozumienie sensu istnienia reguł. Umiejętność dobrania reguły adekwatnej do sytuacji oraz racjonalne podejście do różnych zasad.
 - **Ośrodek Szkolenia Embo** (mali)/**Strefa Szkolenia** (duzi)
 - Celem jest pokazanie, że aby osiągnąć sukces trzeba systematycznie dbać o rozmaite aspekty życia: ciało, umysł, porządek, finanse i odpoczynek oraz o równowagę między nimi. Ten segment ma na celu wzmocnić poczucie sprawczości i sensu bycia aktywnym/aktywną.
 - **Kraina Pięści** (mali)/ **Strefa Pięści** (duzi)
 - Celem jest uświadomienie sobie własnych potrzeb w danej sytuacji i dążenie do ich realizacji - ale nie kosztem innych. Sprawiedliwość zamiast prawa silniejszego. Rozróżnianie między sprawiedliwym, a niesprawiedliwym rozstrzygnięciem sporów.
 - **Mroczna Kraina** (mali)/ **Mroczna Strefa** (duzi)
 - Celem jest nabycie umiejętności radzenia sobie z agresją innych i własną. Ćwiczenie zachowań i wypowiedzi asertywnych. Pokazanie rozmaitych sposobów reagowania na różne formy agresji – otwartej, skrytej, nieświadomej itp..
 - **Siódma Kraina** (mali)/ **Siódma Strefa** (duzi)
 - W tej krainie osoba grająca napotka zadania z wszystkich sześciu poprzedzających ją krain – ten poziom jest testem zdobytych umiejętności.
 - W tej części dzieci mają możliwość odwoływania się do poznanych wcześniej umiejętności i wiedzy. Zasadniczo będzie to powtórzenie sytuacji znanych z poprzednich segmentów (nieliczne dodane nowości) jednak skomponowane tak by tworzyły nową jakość
2. **MATERIAŁY DLA WYCHOWAWCÓW** do gier dołączone zostaną materiały dla kadry pomagające w przygotowaniu i przeprowadzeniu zajęć dotyczących kwestii poruszanych w grach. Materiały podzielone są na segmenty/ scenariusze tematyczne. Mogą być wykorzystane zarówno w pracy indywidualnej jak i grupowej. (więcej w załączniku do Strategii)

IV. Plan działań w procesie testowania produktu finalnego

Testowanie produktu finalnego zaplanowane jest na okres: 11.2011 – 06.2012. Celem testów jest zbadanie skuteczności wstępnej wersji Grajek-Pomagajek w postaci gier komputerowych i scenariuszy zajęć, tj. weryfikacja, czy - i w jakim zakresie – Grajki-Pomagajki przyczynią się do rozwiązania problemów grupy odbiorców. Za cały proces testowania, w tym również monitorowania, odpowiedzialny będzie Specjalista merytoryczny we współpracy z Koordynatorem projektu.

4.1 Dobór grup użytkowników i odbiorców, którzy wezmą udział w testowaniu.

Dobór grup użytkowników i odbiorców programu psychoedukacyjnego na potrzeby przeprowadzenia testów poprzedzone jest nawiązaniem współpracy z 5 zachodniopomorskimi placówkami opiekuńczo-wychowawczymi, w których będą odbywać się testy Grajek-Pomagajek.

Na potrzeby przeprowadzenia testów Projektodawca pozyska 10 użytkowników i 40 odbiorców. Nabór będzie prowadzony metodą bezpośrednią przez Specjalistę merytorycznego i Koordynatora projektu, którzy wyłonią użytkowników z placówek opiekuńczo-wychowawczych, w których przebywają odbiorcy opisani w pkt. 3.2 Strategii. Następnie użytkownicy wskażą odbiorców z największymi deficytami umiejętności psychospołecznych, którzy wezmą udział w testowaniu. Ze względu na konieczność zapewnienia optymalnych warunków umożliwiających obserwację działania produktu, Projektodawca określił wielkość grupy testowanych odbiorców na poziomie 40 (w tym 50% dziewcząt i 50% chłopców) z woj. zachodniopomorskiego. Dobór tej grupy dopasowano do specyfiki rozwiązywanych problemów (emocjonalne, zachowania agresywne, brak motywacji do zmiany, demoralizacja, niska samoocena itp.)

Udział i zbieranie opinii użytkowników w trakcie przeprowadzania testów będzie zagwarantowany poprzez podpisanie umów uczestnictwa w projekcie gwarantujących ich aktywność do końca testów.

4.2 Przebieg testowania.

Testowanie Grajek-Pomagajek oznacza przejście wszystkich kroków opisanych w ramach programu psychoedukacyjnego. Proces testowania składać się będzie z następujących etapów:

- Oceny stanu początkowego wiedzy, umiejętności i kompetencji psychospołecznych przeprowadzana na etapie rekrutacji i selekcji każdego uczestnika testów (użytkownika i odbiorcy)
- Testowania właściwego – analizy efektywności stosowania Grajek-Pomagajek w trakcie testów;
- Zakończenia z ewaluacją końcową i agregowaniem wyników, które będą upowszechniane w dalszej części projektu.

Udział użytkowników w testach polegać będzie na przejściu kompleksowej ścieżki:

- Szkolenie (2 spotkania po 8 godzin) przygotowujące do pracy z dziećmi i młodzieżą zagrożoną wykluczeniem społecznym w tym wykłady z biblii i bajkoterapii, zajęcia warsztatowe z obsługi gier on-line, scenariuszy zajęć i prowadzenia zajęć z ich użyciem;
- Superwizje (4 spotkania po 8 godzin) w trakcie których będzie omawiane przez użytkowników testowanie oraz pojawiające się trudności, uwagi dotyczące ewentualnych zmian.
- Bieżące testowanie produktów finalnych użytkownika z odbiorcą

Udział odbiorców w testach:

- Uczestniczenie w zajęciach z użyciem Grajek-Pomagajek (2h/tygodniowo)
- Wypełnienie ankiet satysfakcji korzystania z gry komputerowej (po każdorazowym korzystaniu z gier)
- spotkania i rozmowy z Koordynatorem projektu

Proces testowania przez odbiorców będzie prowadzony pod nadzorem użytkowników. Połączony będzie z bieżącym monitorowaniem użyteczności i skuteczności produktu zarówno pod względem metodycznym, psychoedukacyjnym i technicznym

4.3 Materiały, jakie otrzymają uczestnicy.

W trakcie testów użytkownicy otrzymają umowę uczestnictwa w projekcie, scenariusze zajęć dotyczących Grajek-Pomagajek, materiały szkoleniowe oraz dostęp do gier.

4.4 Sposób monitorowania przebiegu testowania.

Monitoring w projekcie obejmuje zbieranie bieżących informacji o przebiegu testowania od użytkowników jak i od odbiorców projektu. Obie grupy będą wypełniać specjalnie przygotowane formularze monitoringowe „Karty monitoringu” – użytkownicy, skale satysfakcji – odbiorcy. Dodatkowo przedstawiciel zespołu projektowego będzie realizował cykl spotkań z użytkownikami i z odbiorcami niezależnie (w częstotliwości co najmniej co dwa miesiące). Spotkania będą owocowały raportami nt. tego co zdaniem grupy jest mocną stroną projektu a co jeszcze wymaga korekty.

Dopuszczalny zakres korekty obejmuje zmiany metodyczne w scenariuszach zajęć, wydłużenie/skrócenie poszczególnych modułów, modyfikacje merytoryczne oraz techniczne. O wprowadzeniu zmian zawsze będzie decydował zespół projektowy. Dodatkowo potencjalne zmiany merytoryczne i techniczne dot. komputerowych gier psychoedukacyjnych każdorazowo będą wymagały opinii eksperta z zakresu IT.

Monitoring opinii użytkowników - metody	Monitoring opinii odbiorców- metody
▪ „Karta monitoringu” – raz w miesiącu (forma: ankieta pisemna, telefoniczna lub spotkanie bezpośrednie). ▪ Ankieta ewaluacyjna po szkoleniach ▪ Superwizje -dyskusje grupowe (wnioski koordynatora) ▪ cykliczne spotkania z użytkownikami (krótkie sprawozdaniem specjalisty merytorycznego projektu) ▪ swobodne uwagi i informacje mailowe wpływające na adres koordynatora – wszystkim użytkownikom zostanie podany kontakt telefoniczny i mailowy ▪ końcowa ankieta opinii o projekcie	▪ skala mierząca satysfakcję dziecka z korzystania z gry komputerowej (po każdorazowym korzystaniu z gier) ▪ skala mierząca satysfakcję dziecka z udziału w zajęciach z wychowawcą ▪ spotkania i rozmowy z koordynatorem projektu lub specjalistą merytorycznym (raport koordynatora) ▪ końcowa ankieta opinii o projekcie

V. Sposób sprawdzenia, czy innowacja działa

5.1 Jakie efekty zastosowania innowacji wystarczająco uzasadniają jej stosowanie?

Projekt można określić poprzez 3 niezależne wymiary: atrakcyjność, skuteczność i efektywność.

Atrakcyjność projektu będzie oceniona przez użytkowników i odbiorców. Ich pozytywna rekomendacja będzie jednym z wymaganych warunków do uznania sukcesu projektu.

Jeśli okaże się, że projekt podniósł w oczekiwanym stopniu **samoświadomość dzieci w zakresie zarządzania własnymi emocjami i relacjami z innymi** osiągniemy sukces na polu **skuteczności**. **Efektywność** zmierzemy porównując zmiany w funkcjonowaniu społecznym wychowanków placówek objętych oddziaływaniem, do zmian w funkcjonowaniu grupy kontrolnej objętej takim samym badaniem (zarówno pretestem jak i posttestem) - 10-cioro dzieci w wieku 6-13 lat z innych placówek województwa zachodniopomorskiego. Z porównania tych grup będziemy wnioskować, czy projekt daje jednoznacznie lepsze efekty, będzie to warunkiem dostatecznym jako uzasadnienie stosowania projektu na szerszą skalę. Badania będą metodologicznie tak zaprojektowane, aby kontrolować ważne zmienne niezależne (czas okres testowania, wiek dzieci, pochodzenie, płeć, miejsce zamieszkania).

5.2 Sposoby oceny wyników testowania.

Lp.	Metoda	Badane wskaźniki
1	Analiza kart monitoringu – raz w miesiącu (użytkownicy)	Łatwość użytkowania scenariuszy zajęć i gier, szczegółowość opisów, dostępność pomocy, pomysłowość, adekwatność i efektywność gier, zajęć: metod, pomocy, konwencji
2	Analiza ankiet ewaluacyjnych po szkoleniach użytkowników	Przydatność treści w pracy wychowawczej, atrakcyjność form pracy pokazanych na szkoleniu, kompetencje trenera
3.	Analiza Superwizji z użytkownikami	Liczba użytkowników uczestniczących w superrewizjach Wnioski jakościowe koordynatora
4	Analiza informacji mailowych wpływających do koordynatora	Liczba wniosków racjonalizatorskich
5	Analiza skali satysfakcji dziecka z gry komputerowej (po każdorazowym korzystaniu z gier)	Poziom satysfakcji dzieci z gry
6	Analiza skali satysfakcji dziecka z udziału w zajęciach z wychowawcą	Poziom satysfakcji dzieci z udziału w zajęciach
7	Analiza spotkań i rozmów odbiorców z koordynatorem projektu	Liczba dzieci uczestniczących w spotkaniach Wnioski jakościowe koordynatora
8	Analiza wyników „Kwestionariusza umiejętności społecznych dziecka wypełnianego przez opiekuna” (pretest i posttest)	Liczba ocenianych dzieci przez wychowawców i nauczycieli Częstość zachowań akceptowalnych społecznie w ocenie wychowawców i nauczycieli Różnica między wynikami pretestu i posttestu dla poszczególnych zachowań (niezależnie dla ocen wychowawców i nauczycieli)
8	Analiza wyników „Kwestionariusza samooceny dzieci starszych” pretest i posttest	Liczba dzieci biorących udział w badaniu Częstość zachowań akceptowalnych społecznie Różnica między wynikami pretestu i posttestu dla poszczególnych zachowań
9	Analiza indywidualnych, ustrukturyzowanych wywiadów z odbiorcami na koniec fazy testowania	Liczba przebadanych dzieci Liczba dzieci mających pozytywne przekonania nt. siebie, innych i świata, potrafiących rozróżniać emocje od zachowań i myśli, uświadomić sobie swoje myśli w sytuacji trudnej, świadomych istnienia aktywnych metod radzenia sobie z problemem
10	Analiza końcowych ankiet opinii o projekcie - badanie użytkowników i odbiorców (starsza grupa)	Skuteczność, efektywność, atrakcyjności, łatwości korzystania z produktu Adekwatność zalecanej częstości zajęć, długości gier komputerowych, Stopień dopasowania scenariuszy zajęć do gier komputerowych, Jakość wsparcia w projekcie, bilans mocnych stron w stosunku do obszarów do zmiany

5.3 Ewaluacja – ocena efektywności produktu

Podczas realizacji projektu zaplanowano przeprowadzenie zewnętrznej ewaluacji – oceny efektywności produktu

Ewaluator zewnętrzny (niezależna firma badawcza) zostanie wyłoniony z zachowaniem zasady rozpoznania rynku. Preferowane będzie, aby ewaluator zewnętrzny posiadał- doświadczenie w przeprowadzaniu ewaluacji, szczególnie w projektach POKL.

W ramach ewaluacji zewnętrznej ostateczne efekty projektu będą oceniane na poziomach:

- merytorycznym (zgodność z celem i zdiagnozowanymi potrzebami grupy odbiorców i użytkowników),
- metodycznym (skuteczności, efektywności, atrakcyjności i innowacyjności zaproponowanych produktów i metod pracy),
- technicznym (poprawnego działania aplikacji, możliwości zastosowania przez użytkowników i stwierdzonej dobrej jakości wszystkich wykorzystywanych materiałów)
- komunikacyjnym (jasność przekazu w scenariuszach zajęć, bezpośredniości i przyjazności komunikacji w spotkaniach superwizyjnych, na szkoleniach, dostępności komunikacji z ekspertami w projekcie i możliwości zgłaszania uwag)

Podmiot zewnętrzny przeprowadzi badanie wszystkich uczestników etapu testowania tj. odbiorców, użytkowników i ekspertów. Wyniki ewaluacji zostaną przedstawione w formie raportu.

Wykorzystywane metody ewaluacji to:

- Wywiady ustrukturyzowane z odbiorcami dopasowane do grup wiekowych odbiorców (techniki w wywiadach: pytania otwarte i zamknięte, niedokończone zdania, skalowanie, rysunki)
- Kwestionariusze umiejętności społecznych dzieci wypełniane przez użytkowników oraz nauczycieli szkolnych (narzędzia dopasowane do grup wiekowych odbiorców, technika skalowania natężenia ocenianych umiejętności- 5 stopniowa skala Likerta)
- Kwestionariusze samooceny odbiorców (tylko grupa starszych dzieci 10-13 lat - technika skalowania natężenia ocenianych umiejętności - 5 stopniowa skala Likerta)
- Ankiety ewaluacyjne użytkowników (ankiety po szkoleniowe – technika: pytania otwarte i zamknięte oraz skalowanie ocenianych aspektów szkolenia)
- Karty monitoringu pracy ze scenariuszami wypełniane przez użytkowników (technika: pytania otwarte i zamknięte oraz skalowanie ocenianych elementów szkolenia)
- Skale satysfakcji odbiorców z korzystania z gier komputerowych (skala 3-stopniowa- „tzw. buźki”)
- Skale satysfakcji odbiorców z udziału w zajęciach (skala 3-stopniowa – oceny zbierane do specjalnych pojemników – zapewnia anonimowość)
- Końcowa ankieta opinii o projekcie wypełniana przez użytkowników (skalowane pytania na 5-stopniowej skali Likerta, pytania otwarte)
- Końcowa ankieta opinii o projekcie wypełniana przez odbiorców- tylko dzieci starsze 10-13 lat (skalowane pytania na 5-stopniowej skali Likerta, pytania otwarte)
- Raporty koordynatora po cyklicznych spotkaniach z użytkownikami (wnioski opisowe)
- Raport koordynatora po cyklicznych spotkaniach z odbiorcami (wnioski opisowe)
- Wnioski użytkowników przesyłane na skrzynkę projektową

VI. Strategia upowszechniania

6.1 Jaki jest cel działań upowszechniających?

Strategia upowszechniania projektu została opracowana i jest konsekwentnie realizowana od początku projektu. Zgodnie z nią przyjęto poniższe cele działań upowszechniających:

- dotarcie ze szczegółową informacją o produkcie finalnym projektu do jego potencjalnych użytkowników, odbiorców i pozostałych interesariuszy z terenu woj. zachodniopomorskiego zainteresowanych jego wykorzystaniem,
- zwiększenie poziomu wiedzy potencjalnych użytkowników i odbiorców oraz pozostałych interesariuszy produktami częściowymi wypracowanymi w trakcie realizacji projektu.

6.2 grupy docelowe i plan działania

Przedmiotem upowszechniania będzie program psychoedukacyjny pozwalający na reintegrację społeczną dzieci i młodzieży ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym, oparty na interaktywnych grach komputerowych, metodologia wykorzystania takich gier w pracy z wychowankami, a także metodologia opracowywania i budowy takiego narzędzia.

Grupy, do których będą skierowane działania upowszechniające:

Lp	Grupa	uzasadnienie	skala
1	Użytkownicy – pracownicy placówek opiekuńczo-wychowawczych	bezpośredni realizatorzy działań powinni postrzegać program psychoedukacyjny jako wsparcie w swojej pracy zawodowej, a nie utrudnienie i dodatkową komplikację i przeszkodę w pracy	ok. 2000 osób
2	Organy zarządzające placówkami opiekuńczo-wychowawczymi	osoby decydujące o organizacji pracy w placówkach, wykorzystanie Grajek-Pomagajek zależy od ich decyzji	min. 50
3	Dziennikarze	zainteresowani tematyką pomocy społecznej. Artykuły publikowane przez nich pozwolą dotrzeć z informacją o Grajkach-Pomagajkach do szerokiego grona interesariuszy	min. 14
4	Strony i fora internetowe	pozwolą dotrzeć do szerokiego grona interesariuszy i spopularyzują Grajki-Pomagajki	min. 10
5	Organizacje działające na rzecz dzieci z trudnych środowisk	ich udział pozwoli dotrzeć do odbiorców Grajek-Pomagajek	min. 10 jednostek

6.3 Plan działań i ich charakterystyka.

Upowszechnianie będzie realizowane w okresie trwania całego projektu tj. od 03.2011 r. do 12.2012r.

Cel: wzbudzenie zainteresowania projektem i upowszechnienie rezultatów wśród potencjalnych użytkowników

Działania zrealizuje Specjalista merytoryczny oraz administrator forum i strony merytorycznej serwisu www.
Do ich zadań należy:

- Uruchomienie, moderowanie oraz promocja portalu internetowego projektu – będącego podstawowym źródłem informacji o postępie prac i powstałych rezultatach
- Media relations –przygotowanie komunikatów prasowych. Bieżące kontakty z mediami regionalnymi w celu lobbingu na rzecz upowszechniania Grajek-Pomagajek
- Promocja Grajek-Pomagajek w Internecie za pomocą 3 banerów, reklam, pozycjonowanie strony internetowej projektu
- Publikacja w prasie regionalnej lub tematycznej 14 artykułów sponsorowanych na temat istoty stosowania Grajek-Pomagajek.
- Wydruk 2000 egzemplarzy broszury o programie psychoedukacyjnym Grajki-Pomagajki i jej upowszechnienie (prezentacje w trakcie spotkań)
- Organizacja 3 prezentacji nt. Grajek-Pomagajek dla łącznie 90 użytkowników, których zachęci do stosowania metody możliwość podniesienia kwalifikacji i zdobycia wiedzy, które przełożą się na efekty pracy

VII. Strategia włączania do głównego nurtu polityki

7.1. Cel działań włączających

Celem działań włączających do głównego nurtu jest doprowadzenie do szerszego wykorzystania i stosowania w praktyce produktu finalnego projektu, tj. modelu programu psychoedukacyjnego Grajki-Pomagajki. Rozwiązanie koncentruje się na działaniach praktycznych, bezpośrednio angażując odbiorców i użytkowników. Nie wymaga uregulowań na drodze administracyjnej. O sukcesie stanowić będzie chęć stosowania go przez kolejne organizacje i instytucje. W związku z tym prowadzone będą działania mające na celu włączenie do głównego nurtu praktyki – mainstreaming horyzontalny.

7.2. Grupy docelowe

Działania włączające skierowane będą do:

- pracowników placówek opiekuńczo-wychowawczych: wypracowane rozwiązanie stanowi bezpośrednie narzędzie, jakie mogą wykorzystywać w pracy z podopiecznymi - dziećmi i młodzieżą
- instytucji zarządzających placówkami opiekuńczo-wychowawczymi: organy te mają m.in. wpływ na wdrażanie nowych programów w placówkach, dobór kadry i jej szkolenia, organizację pracy, budżety placówek, a także wymianę informacji i doświadczeń (głównie na poziomie lokalnym i regionalnym)
- inne organizacje i placówki działające na rzecz dzieci i młodzieży zagrożonych wykluczeniem społecznym: choć nie jest to pierwotna grupa docelowa użytkowników wypracowanego rozwiązania innowacyjnego, środowiska te mogą korzystać z niego w pracy psychoedukacyjnej z podopiecznymi; włączenie Grajek-Pomagajek do ich praktyki może zaowocować adaptacją metody do różnych grup docelowych.

7.3. Plan działań i ich charakterystyka

Nadawcą działań włączających będzie beneficjent, Fundacja Drabina Rozwoju, wraz z zespołem eksperckim i autorskim zaangażowanym w wypracowanie produktu finalnego, oraz użytkownicy biorący udział w procesie testowania.

Ze względu na charakter rozwiązania przekaz będzie dotyczyć kwestii praktycznych: począwszy od kwestii technicznych i struktury produktu, przez proces szkolenia i przygotowania do użytkowania, po wytyczne dotyczące wdrażania, stosowania i ewaluacji efektów.

etap	główne narzędzia
testowanie produktu i opracowanie produktu finalnego	▪ zaangażowanie użytkowników w proces testowania, w tym przez uwzględnianie otrzymywanych od nich informacji zwrotnych ▪ budowanie bazy danych podmiotów i osób wyrażających zainteresowanie zastosowaniem wypracowywanego rozwiązania
Upowszechnianie i włączanie do głównego nurtu	▪ 3 prezentacje dla łącznie 90 osób: w trakcie spotkań nastąpi demonstracja produktów, przedstawione zostaną różne aspekty stosowania rozwiązania metodologiczne i techniczne, a także warunki jego pozyskania i wdrożenia; będzie to także okazja do rozmowy z twórcami modelu ▪ doradztwo dot. rozwiązania dla osób zainteresowanych jego zastosowaniem – osobiste, telefoniczne i przez e-mail ▪ wersja demonstracyjna produktu finalnego udostępniana potencjalnym użytkownikom zainteresowanym zastosowaniem rozwiązania ▪ indywidualne konsultacje - na etapie wdrożenia innowacji, dla użytkowników modelu



VIII. Kamienie milowe II etapu projektu

Lp.	Kamienie milowe	Termin realizacji (mm-rr)
1	Nawiązana współpraca z nie mniej niż 5 zachodniopomorskimi placówkami opiekuńczo-wychowawczymi, w których odbędzie się testowanie Grajek-Pomagajek	10-2011
2	Rozpoczęty nabór 10 użytkowników i 40 odbiorców do udziału w testach Grajek - Pomagajek.	11-2011
3	Rozpoczęte testy Grajek-Pomagajek.	11-2011
4	Zakończony nabór 10 użytkowników i 40 odbiorców do udziału w testach Grajek - Pomagajek	12-2011
5	Zakończone testy Grajek-Pomagajek	06-2012
6	Przeprowadzona ewaluacja zewnętrzna skuteczności programu psychoedukacyjnego Grajki-Pomagajki	06-2012
7	Ostateczna wersja produktu finalnego oraz opracowane scenariusze zajęć.	06-2012
8	Szkolenia i superwizje użytkowników	11-2011 do 06-2012
9	Upowszechnianie rezultatów projektu: spotkania, kontakty z użytkownikami oraz media-relation.	09-2012
10	Mainstreaming horyzontalny.	09-2012
11	Zakończona realizacja projektu.	12-2012

IX. Analiza ryzyka

- oszacowanie prawdopodobieństwa wystąpienia ryzyka w skali od 1 do 3, gdzie 1 oznacza niskie prawdopodobieństwo, a 3 – wysokie prawdopodobieństwo,
- oszacowanie wpływu ryzyka na realizację projektu w skali od 1 do 3, gdzie 1 oznacza bardzo mały wpływ na realizację projektu, a 3 – wpływ bardzo duży,
- zidentyfikowanie najważniejszych zagrożeń: przemnożenie punktów za „prawdopodobieństwo” i „wpływ ryzyka”; za istotne uznane są zagrożenia, które uzyskały co najmniej 4 punkty.

Nazwa ryzyka	Prawdopodobieństwo wystąpienia	Wpływ na realizację projektu	Zidentyfikowanie najważniejszych zagrożeń	Zarządzanie ryzykiem
Zagrożenia istotne				
Ryzyko związane z nieprawidłową implementacją wypracowanych rozwiązań	2	2	4	W przygotowanie produktu finalnego i procesu jego implementacji, o początku realizacji projektu, zaangażowani są eksperci oraz przedstawiciele użytkowników. Mają zatem realny wpływ na jego ostateczny kształt, w tym w zakresie warunków wdrażania i implementacji. Elementem produktu jest szkolenie dla użytkowników, które w kompleksowy sposób przygotowuje ich do użytkowania rozwiązania. Przygotowana zostanie także instrukcja dla użytkowników, w której szczegółowo opisany zostanie produkt finalny. Ponadto, na wszystkich etapach realizacji projektu monitorowany będzie sposób użytkowania produktu i identyfikowane punkty krytyczne wdrażania rozwiązania, co pozwoli na natychmiastową reakcję na poziomie użytkowników lub produktu.
Niedopasowanie systemu wdrażania produktu do możliwości użytkowników – poziom zaangażowania czasu, warunki prowadzenia wdrożenia	2	2	4	Ryzyko zidentyfikowane zostało w pierwszym etapie realizacji projektu (w trakcie badań pogłębiających). Zespół ekspercki i projektowy podjął prace nad wypracowaniem rozwiązań wprowadzających elastyczny stopień bieżącego zaangażowania użytkownika, dający możliwość indywidualizacji procesu. Na tą kwestię zwrócona zostanie szczególna uwaga w fazie testowania narzędzi i w razie potrzeby podjęte będą dalsze działania. Ważną rolę w tym procesie odgrywa informacja zwrotna od użytkowników
Zagrożenia średnie				
Niedopasowanie instrumentu wsparcia (produktu) do potrzeb odbiorców - niespełnienie roli psychoedukacyjnej	1	3	3	W realizację projektu zaangażowany jest zespół ekspertów – specjalistów w obszarach kluczowych dla produktu: bajkoterapii, pedagogiki i psychologii, którzy uczestniczą we wszystkich etapach prac nad produktem, w tym będą monitorować proces testowania i oceniać efektywność narzędzi. Ponadto, od strony wykonawców (autorów), podjęto współpracę z osobami mającymi doświadczenie w dziedzinie bajek terapeutycznych i pracy z dziećmi i młodzieżą.
Negatywny wynik oceny efektywności produktu (ewaluacji)	1	3	3	Na każdym etapie projektu realizacja produktów i osiąganie rezultatów podlega monitorowaniu i ocenie przez specjalistę ds. merytorycznych. Mają one charakter usprawniający i wskazujący kierunki ewentualnych zmian i modyfikacji produktu finalnego. Dzięki bezpośredniemu zaangażowaniu możliwe jest szybkie reagowanie oraz wprowadzenie działań zaradczych w sytuacji zagrożenia.

Problemy z zastosowaniem rozwiązań informatycznych	1	3	3	Wykonanie produktu poprzedzono analizą techniczną określającą m.in. parametry informatyczne krytyczne dla rzeczywistych możliwości wdrażania produktu w instytucjach tj. placówkach opiekuńczo-wychowawczych. Wykonawcy zobowiązani są do uwzględnienia ich w budowaniu narzędzi. W kolejnym etapie testowane będą także zastosowane rozwiązania informatyczne – uwagi użytkowników i odbiorców będą uwzględnione przy tworzeniu wersji finalnej narzędzi.
Zagrożenia niskie				
Konflikty w zespole (eksperci-autorzy-zarządzanie projektem)	2	1	2	Zagrożenie minimalizowane jest przez jasne zdefiniowanie ról, zakresu odpowiedzialności i obowiązków poszczególnych uczestników procesu tworzenia produktu. Określony został jednoznaczny proces decyzyjny, eliminujący podejmowanie sprzecznych działań. W pierwszym etapie wypracowano także sprawny system komunikacji w zespole.
Niedopasowanie parametrów instrumentu wsparcia (produktu) do oczekiwań odbiorców - nieatrakcyjność gry	1	2	2	Do realizacji produktu zaangażowano wykonawców o udokumentowanym doświadczeniu w kreatywnej realizacji usług o podobnych charakterze: autorów – twórców bajek terapeutycznych, wykonawców warstwy technicznej – z doświadczeniem w produkcji gier komputerowych, w tym o charakterze edukacyjnym. Koncepcja produktu, od strony atrakcyjności, podlega weryfikacji przez przedstawicieli odbiorców (w dwóch grupach wiekowych, zgodnie z założeniami produktu) – na etapie tworzenia i finalizacji produktu.
Nieterminowe wykonanie zadań przez wykonawców poszczególnych zadań	1	2	2	Umowa z każdym z wykonawców określa harmonogram prac. Nad ich terminowością czuwa Zespół projektowy, który na bieżąco monitoruje postępy prac. W przypadku jakichkolwiek opóźnień podejmuje działania weryfikujące źródło opóźnienia i umożliwiające ich niwelowane lub wprowadza działania zaradcze.
Brak odpowiedniej liczby uczestników	1	1	1	Kontakt z potencjalnymi uczestnikami nawiązany został już w początkowym etapie projektu. Zidentyfikowano także ośrodki, z które można włączyć do projektu w przypadku wycofania się wcześniej wytypowanych / zaangażowanych uczestników.
Trudności z wypracowaniem produktu finalnego.	1	1	1	Założenia produktu finalnego zostały przemyślane i opisane na etapie przygotowywania wniosku o dofinansowanie, natomiast w pierwszym etapie realizacji projektu poszczególne narzędzia zostały szczegółowo dopracowane i skonsultowane na poziomie ekspertów, użytkowników i odbiorców. W kolejnym etapie produkt finalny będzie podlegał kompleksowemu testowaniu, co umożliwi wykrycie i skorygowanie ewentualnych niedostatków.



X. Lista załączników:

- I. Załącznik nr 1 – wstępna wersja produktu finalnego
 - a) Skrócone scenariusze poszczególnych krain gier komputerowych w dwóch przedziałach wiekowych
 - b) Charakterystyka postaci gier w dwóch przedziałach wiekowych
 - c) Opis materiałów dla użytkowników
 - d) Przykładowe grafiki tła oraz postaci gier komputerowych
- II. Załącznik nr 2 – Raport z badania grupy docelowej wraz z metodologią
- III. Załącznik nr 3 – Instrukcja pobrania gier komputerowych z platformy podawczej
- IV. Załącznik nr 4 - Opinia eksperta w dziedzinie bajkoterapii na temat wstępnego produktu finalnego