



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Badanie na temat procesu dydaktycznego ukierunkowanego na efekty uczenia się

**Wyniki analizy badania efektywności multimedialnego programu dla
szkół podstawowych – Dbajki Grajki przeprowadzonego przez Verein für
InterKulturelle Kompetenzen e.V.**

Warszawa, czerwiec 2012

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Fundacja DRABINA ROZWOJU
ul. Dobra 5/2, 00-384 Warszawa
tel.: 022 646 48 38; fax 022 646 48 38
e-mail: fundacja@drabina.org www.drabina.org



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Spis treści:

1. Wstęp
2. Kompetencje interpersonalne dzieci
 - 2.1 Samoocena i poczucie własnej wartości
 - 2.2 Nazywanie i rozpoznawanie emocji
 - 2.3 Poczucie odmienności i rozpoznawanie prześladowania
 - 2.4 Radzenie sobie w sytuacjach trudnych
 - 2.5 Twórcze rozwiązywanie problemów
 - 2.6 Problemy w szkole i zachowania agresywne
3. Podsumowanie

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Fundacja DRABINA ROZWOJU
ul. Dobra 5/2, 00-384 Warszawa
tel.: 022 646 48 38; fax 022 646 48 38
e-mail: fundacja@drabina.org www.drabina.org

1. Wstęp

W pierwszej połowie 2012r. zostało dwukrotnie przeprowadzone „Badanie na temat procesu dydaktycznego ukierunkowanego na efekty uczenia się” metodą indywidualnych wywiadów bezpośrednich z dziećmi uczęszczającymi do Szkolnego Punktu Konsultacyjnego w Berlinie.

Uczniowie brali udział w cyklu zajęć edukacyjnych przy wykorzystaniu multimedialnego programu psychoedukacyjnego „Dbajki – Grajki”, mającego na celu podniesienie efektywności uczenia się poprzez stworzenie multimedialnego programu opartego na interaktywnych grach komputerowych, animowanych filmach psychoedukacyjnych, scenariuszach zajęć oraz ćwiczeń kształtujących kompetencje twórczego myślenia, innowacyjności i pracy zespołowej uczniów ze szczególnym uwzględnieniem tych o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

W ramach badania zostały przeprowadzone dwa pomiary: I pomiar w styczniu 2012 roku oraz II pomiar w czerwcu 2012 roku. Wykorzystywano w nich kwestionariusze papierowe, które były wypełniane przez ankietera na podstawie odpowiedzi udzielanych przez uczniów. Takie warunki pomiaru zapewniły standaryzację wyników pomiaru oraz ich wysoką jakość.

W ramach obu etapów badania zebrano 36 wywiadów – po 18 w każdym pomiarze.

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2. Kompetencje interpersonalne dzieci

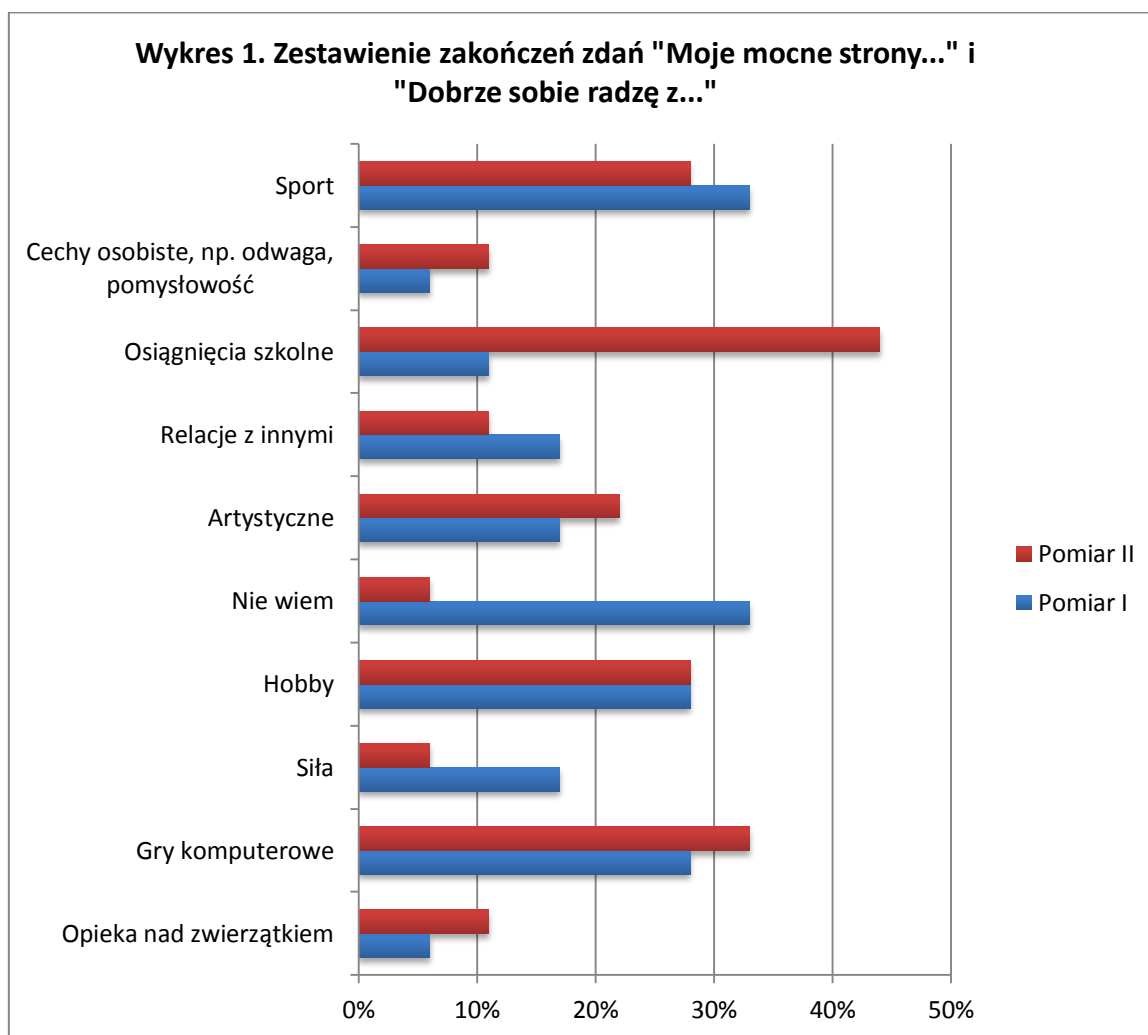
Celem „Dbajek Grajek” było podniesienie kompetencji interpersonalnych uczniów szkół podstawowych. Miało ono się przejawiać w kilku obszarach: zwiększeniu poczucia własnej wartości i samooceny, umiejętności rozpoznawania i nazywania własnych stanów emocjonalnych, umiejętności twórczego rozwiązywania problemów i wskazywania właściwych rozwiązań trudnych sytuacji oraz rozpoznawania przejawów przemocy, a także zdobyciu wiedzy do kogo można się zwrócić w trudnej sytuacji domowej.

Aby ocenić skuteczność Programu konieczne było porównanie poziomu kompetencji interpersonalnych dzieci przed przystąpieniem do projektu jak i po jego zakończeniu.

2.1 Samoocena i poczucie własnej wartości

Do zbadania wpływu Programu na samoocenę i poczucie własnej wartości badanych uczniów wykorzystano zadanie w trakcie którego badani musieli dokończyć zdania „Moje mocne strony...” i „Dobrze sobie radzę z...”. Z analizy wyników pomiaru I i II wynika, że uczniowie po zakończeniu udziału w Programie z większą łatwością potrafili określić swoje mocne strony niż przed jego rozpoczęciem (spadek odpowiedzi „nie wiem” z 33% do 6%). Uczniowie również dużo chętniej zwracają uwagę na swoje osiągnięcia szkolne (wzrost z 11% w I pomiarze do 44% w II pomiarze), częściej chwalą się swoimi cechami osobistymi (wzrost o 5%) lepiej radzą sobie także z grami komputerowymi (wzrost o 6%).

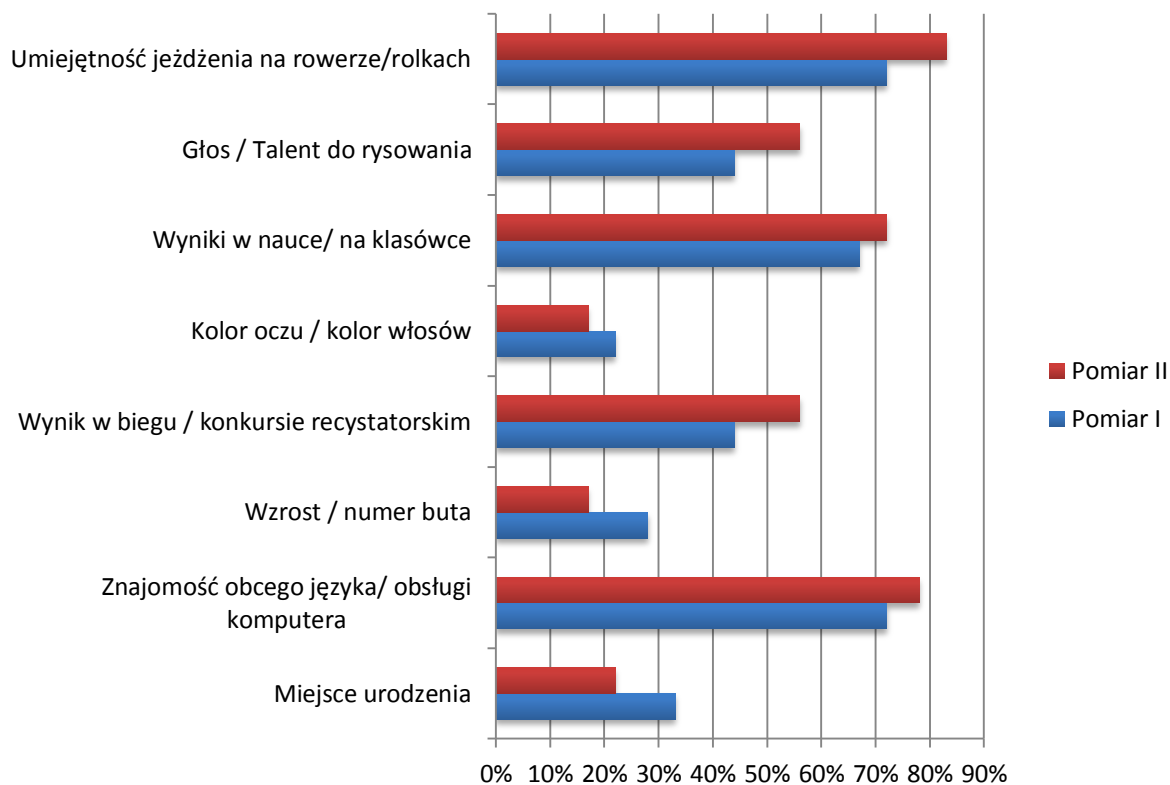
„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Następne zadanie dotyczyło oceny stopnia w jakim ludzie są w stanie kontrolować różne rzeczy. Wyniki I pomiaru pokazują, że uczniowie przeceniali wpływ ludzi na niektóre aspekty życia takie jak wybór miejsca urodzenia, wzrost, numer buta czy też kolor oczu. Tymczasem analiza wyników II pomiaru pozwala stwierdzić, że udział uczniów w programie pomógł im lepiej zrozumieć na jakie dziedziny życia mogą mieć wpływ i które zależą od nich samych, co także wpływa na ich umiejętność właściwej interpretacji trudnych sytuacji i własnego odniesienia w stosunku do problemu.

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wykres 2. Obszary, na które mamy wpływ



2.2 Nazywanie i rozpoznawanie emocji

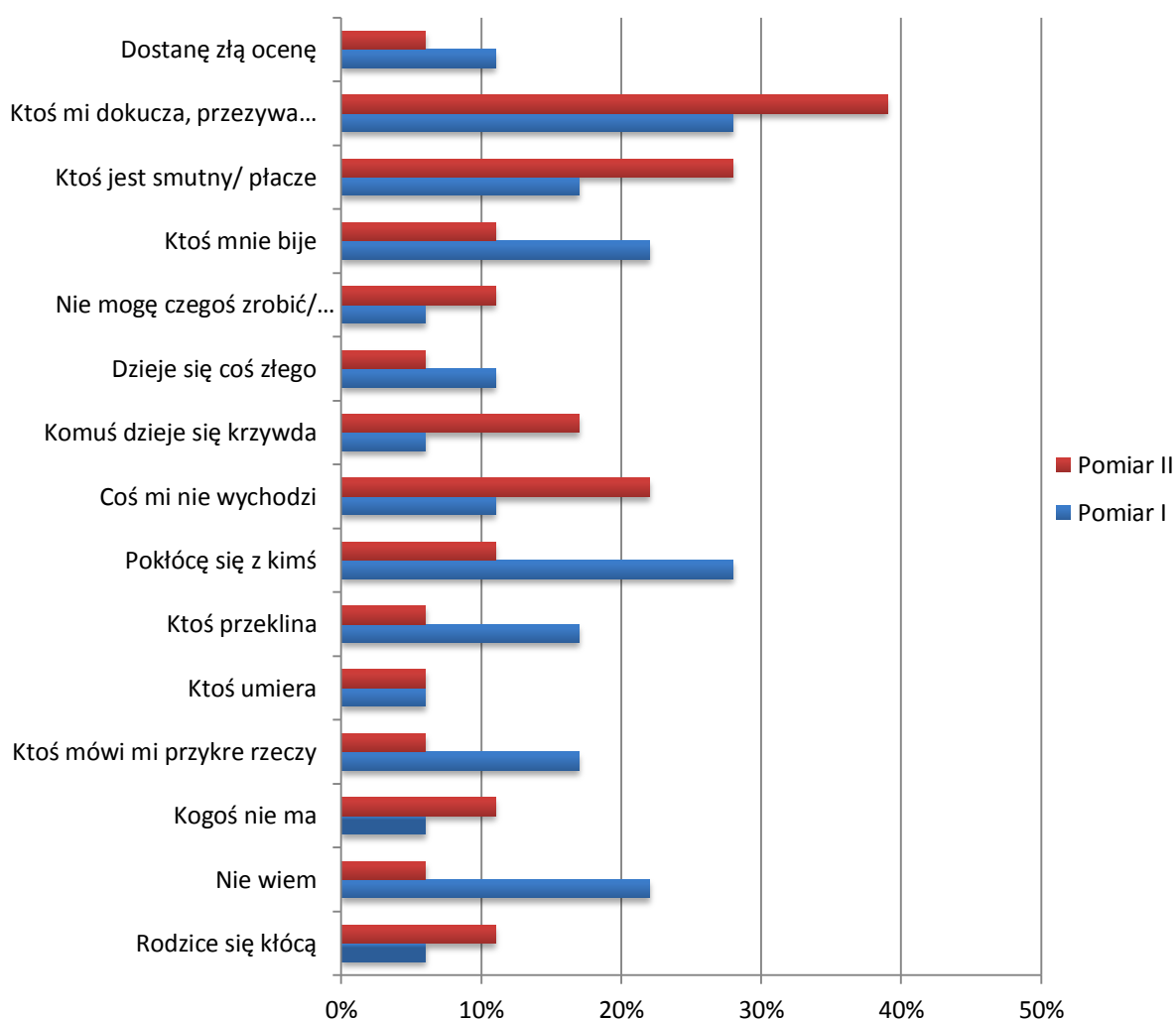
Zadanie odnoszące się do rozpoznawania i nazywania emocji polegało na uzupełnianiu zakończeń zdań : „Przykro mi, gdy...” oraz „Smutno mi, gdy...”. Porównanie wyników pomiaru I i II pozwala stwierdzić, że uczniowie po zakończeniu udziału w programie z większą łatwością nazywają sytuacje, które sprawiają im przykrość (jedynie 6% sprawiło to trudność). Zaobserwować można również wzrost empatii i wrażliwości wśród uczniów. Uczniowie częściej współodczuwają smutek innych i zwracają uwagę na sytuacje, w których komuś dzieje się krzywda - świadczy o tym częstsze wybieranie odpowiedzi „Smutno mi gdy ktoś jest smutny/płacze”

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



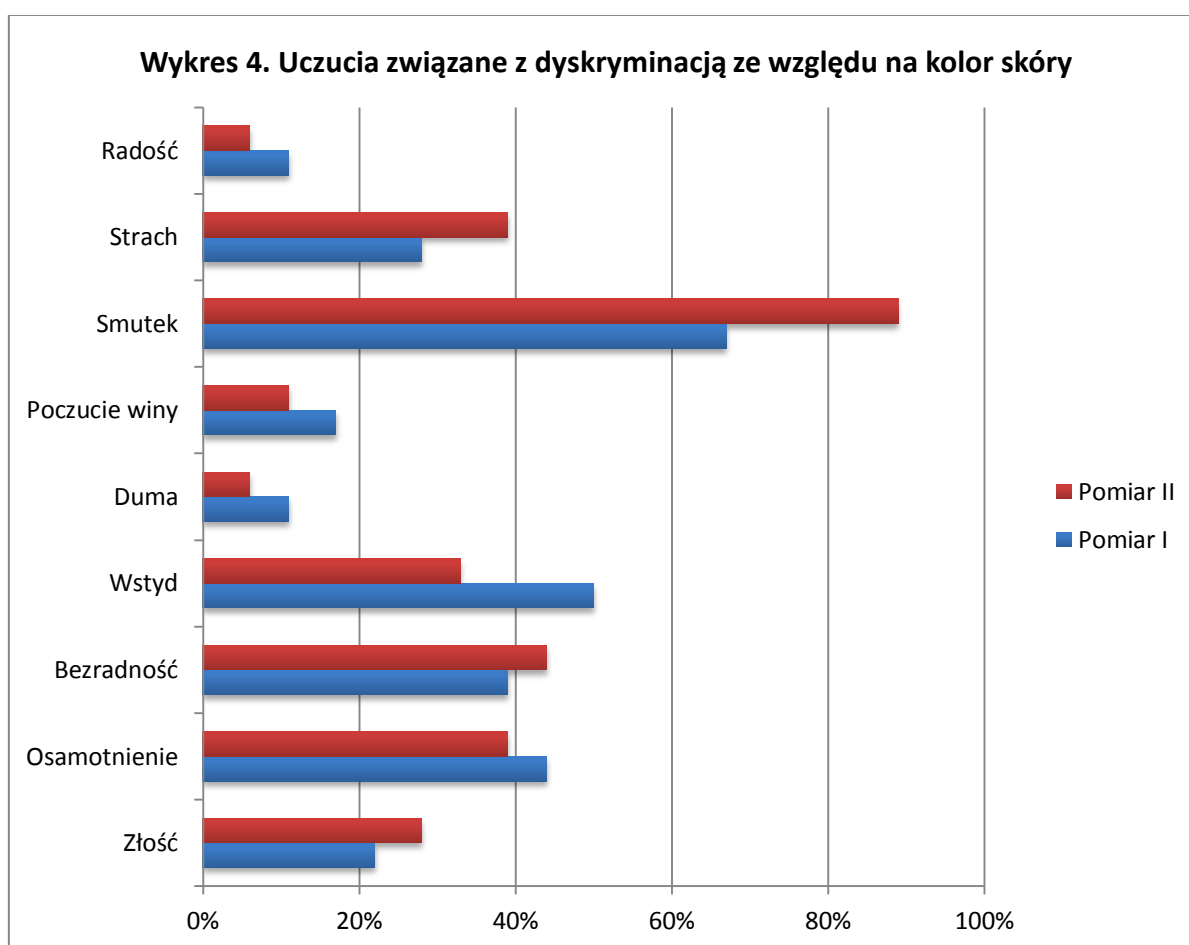
(wzrost z 17% do 28%) oraz „... gdy komuś dzieje się krzywda” (wzrost z 6% do 17%).

Wykres 3. Zestawienie zakończeń zdań "Przykro mi, gdy..." i "Smutno mi, gdy..."



„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Kolejne pytanie odnosiło się do sytuacji związanej z dyskryminacją na tle rasowym. Uczniom nie sprawiło problemu wskazanie emocji towarzyszących osobie poddanej dyskryminacji. Częściej niż w trakcie I pomiaru wskazywali strach (wzrost z 28% w I pomiarze do 39% w II pomiarze), smutek (wzrost z 67% w I pomiarze do 89% w II pomiarze), złość (wzrost z 22% w I pomiarze do 28% w II pomiarze) czy bezradność (wzrost o 5%).

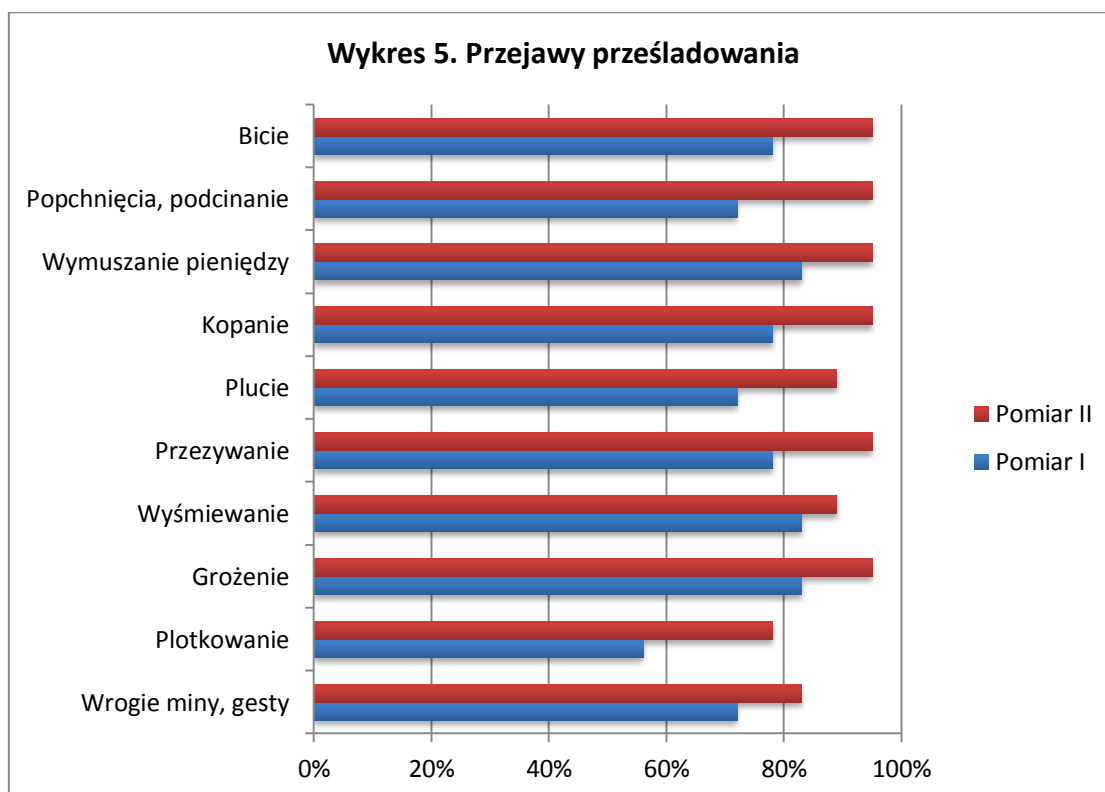


„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2.3 Poczucie odmienności i rozpoznawanie prześladowania

Uczniowie odpowiadali również na pytania dotyczące sytuacji prześladowania. Wyniki pomiaru II wskazują, iż zwiększyła się wrażliwość i świadomość dzieci odnośnie przejawów prześladowania. Uczniowie potrafili je prawidłowo wskazać i rozpoznać. Najwięcej badanych w drugim pomiarze zwróciło uwagę na „Wymuszenie pieniędzy” (95%), „Groźenie” (95%), „Kopanie” (95%), „Przezywanie” (95%), „Popchnięcia, podcinanie” (95%), „Bicie” (95%), „Plucie” (89%), „Wyśmiewanie” (89%).

Uczniowie w zdecydowanej większości oceniają przejawy prześladowania za niedopuszczalne. Wzrost wyników II pomiaru świadczy o tym, iż Program Dbajki Grajki przyczynia się do kształtowania właściwej postawy wobec przemocy i prześladowania.



„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



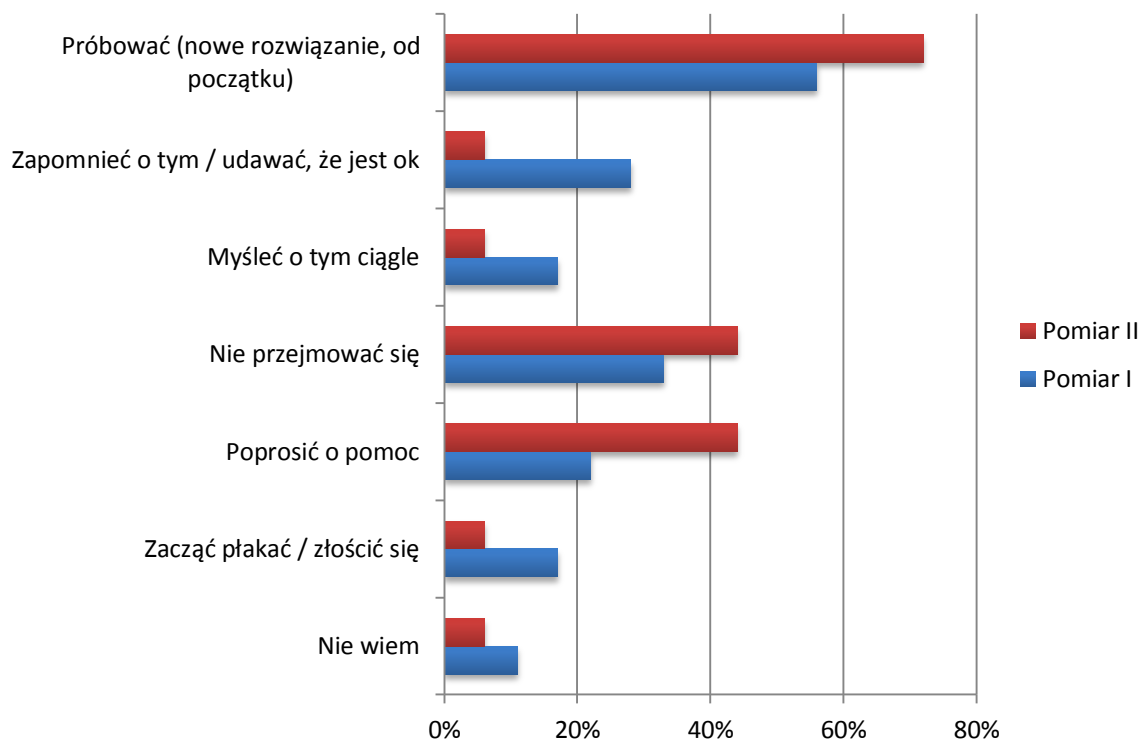
2.4 Radzenie sobie w sytuacjach trudnych

Aby ocenić zdolność uczniów do radzenia sobie w trudnych sytuacjach poproszono ich o uzupełnienie zdań „Czasem trudno mi...” oraz „Mój największy kłopot to...”. Analiza wyników obu pomiarów świadczy przede wszystkim o wzroście samoświadomości uczniów (spadek odpowiedzi „Nie wiem” z 17% w I pomiarze do 6% w II pomiarze). Kolejną zauważoną prawidłowością jest duży procent uczniów, który przyznaje się do problemów z nauką (39%), co z kolei mówi o wzroście obiektywnej oceny własnych zdolności.

Drugie z kolei pytanie odnosiło się do sposobów radzenia sobie z niepowodzeniami i jest zobrazowane przez poniższy wykres. Wyniki obydwu pomiarów pokazują, że uczniowie rzadziej reagują złością i płaczem na napotykające ich niepowodzenia (spadek wyboru odpowiedzi „Zacząć płakać/złościć się” z 17% w I pomiarze do 6% w II pomiarze), natomiast dużo chętniej poszukują nowych rozwiązań (wzrost wyboru odpowiedzi „Próbować nowe rozwiązania,...” 56% w I pomiarze do 72% w II pomiarze), częściej szukają wsparcia u innych osób (wzrost wyboru odpowiedzi „Poprosić o pomoc” z 22% w I pomiarze do 44% w II pomiarze), oraz mają bardziej konstruktywne spojrzenie na doświadczane problemy i porażki (wzrost odpowiedzi „Nie przejmować się przecież każdemu może się przytrafić niepowodzenie” z 33% w I pomiarze do 44% w II pomiarze).

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wykres 6. Sposoby radzenia sobie z niepowodzeniem w oczach badanych dzieci



2.5 Twórcze rozwiązywanie problemów

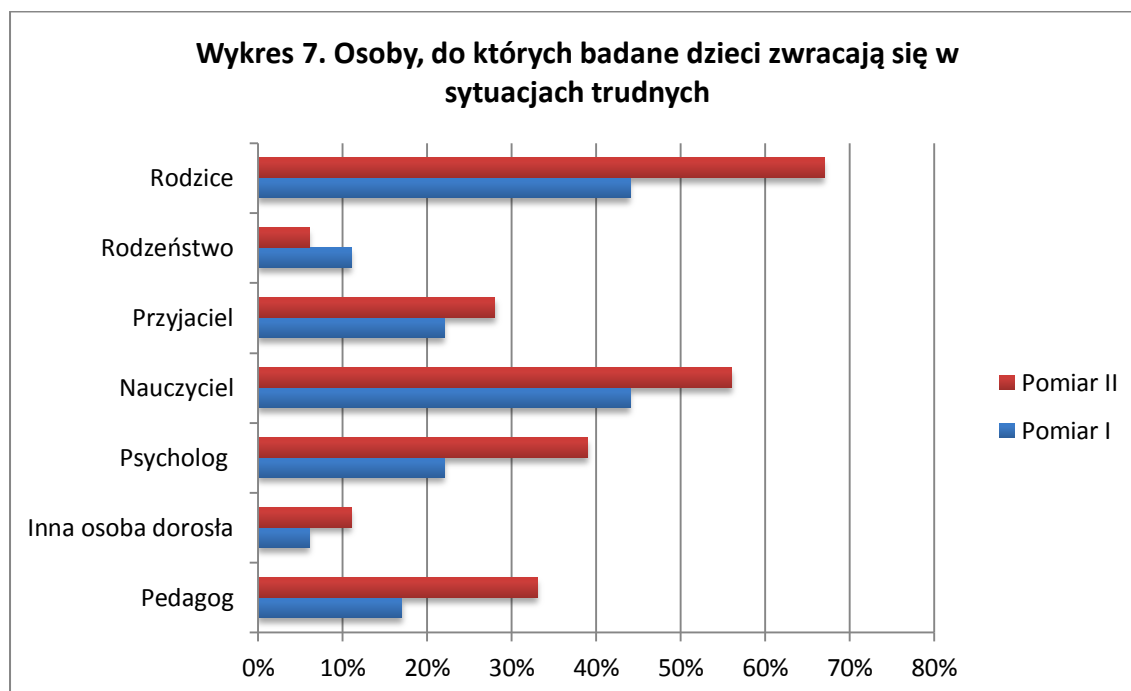
Jedną z ważniejszych kompetencji, na którą szczególny nacisk kładł Program Dbajki – Grajki jest umiejętność twórczego rozwiązywania problemów. Aby zbadać wpływ programu na jej kształtowanie uczniom zadano pytania odnoszące się do ich obszarów wsparcia, czyli poproszono o wskazanie osób, u których szukaliby pomocy w przypadku kłopotów.

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Według wyników badań zdecydowana większa liczba badanych uczniów, zwróciłaby się o pomoc do osób dorosłych. Najchętniej byli wybierani rodzice (44% w I pomiarze, 67% w II pomiarze), następnie nauczyciel (44% w I pomiarze, 56% w II pomiarze), oraz kolejno psycholog (22% w I pomiarze i 39% w II pomiarze) i pedagog (17% w I pomiarze i 33% w II pomiarze). Znacznie mniejsza liczba osób deklarowała chęć szukania pomocy u przyjaciela (22% w I pomiarze i 28% w II pomiarze) czy rodzeństwa (11% w I pomiarze i 6% w II pomiarze).

Wyniki badań świadczą więc nie tylko o tym, iż dzieci wiedzą do kogo zwrócić się w trudnej sytuacji, ale także, że po zakończeniu udziału w Programie chętniej sięgałyby po pomoc specjalisty (psychologa, pedagoga) niż przed rozpoczęciem.

Pozytywnym wynikiem jest również to, iż dla części badanych uczniów wizyta u psychologa czy pedagoga przestała być oznaką słabości (spadek z 33% w I pomiarze do 17% w II pomiarze), zaś więcej osób zaczęło uważać ją za oznakę siły (wzrost z 44% w I pomiarze do 50% w II pomiarze).



„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Dodatkowo udział uczniów w Programie przyczynił się do zwiększenia zdolności dzieci do przeciwstawiania się presji silniejszych osób. Odpowiedzi na pytania dotyczących sposobów radzenia sobie z presją innych wskazują, że uczniowie chętniej szukają ratunku u dorosłych, są bardziej świadomi wsparcia koleżanek i kolegów i pewniejsi pomocy nauczyciela.

2.6 Problemy w szkole i zachowania agresywne

Aby odpowiedzieć na pytanie z jakimi problemami w szkole borykają się dzieci oraz zbadać ich nasilenie, a także zanalizować wpływ Programu na występowanie zachowań agresywnych w klasie, w której był on przeprowadzany, zadano uczniom pytania dotyczące przemocy szkolnej.

Rezultaty pierwszego pomiaru świadczą o tym, iż bójki, dokuczanie i używanie wulgaryzmów są zjawiskiem dosyć powszechnym w szkołach i klasach badanych uczniów. 78% badanych było świadkiem przemocy fizycznej w swojej klasie, 39% doświadczyło jej osobiście, zaś ponad 20% osób samo było sprawcą przemocy. Agresja słowna oscyluje na poziomie 67%, a co najmniej jedna trzecia uczniów czuje się w swojej klasie nie lubiana.

Wyniki drugiego pomiaru są bardziej optymistyczne. Poziom przemocy fizycznej deklarowany przez uczniów spadł o 17%. Podobnie użycie wulgaryzmów (spadek o 6%) jak i poczucie osamotnienia i bycia nielubianym (spadek o 6%).

Jednocześnie po zakończeniu udziału w Programie uczniowie czują się bardziej kompetentni w zakresie udzielania pomocy w sytuacji konfliktu i wspierania osób prześladowanych.

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Podsumowanie

Podsumowując Program Dbajki Grajki pozytywnie wpłynął na rozwój kompetencji interpersonalnych uczniów. Biorące udział w projekcie dzieci są bardziej świadome swoich mocnych stron, mają większe poczucie własnej wartości. Program pomógł im w zwiększeniu umiejętności rozpoznawania własnych emocji i odpowiedniego, konstruktywnego reagowania na sytuację, na które nie mają wpływu, a co za tym idzie także poszukiwania nowych strategii radzenia sobie z niepowodzeniami. Uczniowie potrafią prawidłowo rozpoznać przejawy prześladowania, wiedzą również gdzie i u kogo mogą szukać wsparcia w sytuacjach konfliktu. Stali się wrażliwsi na różne formy przemocy i deklarują gotowość działania i przeciwstawienia się presji.

„DBAJKI GRAJKI multimedialny program psychoedukacyjny dla szkół podstawowych”
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Fundacja DRABINA ROZWOJU
ul. Dobra 5/2, 00-384 Warszawa
tel.: 022 646 48 38; fax 022 646 48 38
e-mail: fundacja@drabina.org www.drabina.org