

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY W OGÓLNOPOLSKIM PROJEKIE BADAWCZO-EDUKACYJNYM „GRANIE NA EKRANIE”

- Trwają największe ogólnopolskie badania naukowe poświęcone zachowaniom gromym młodzieży w Polsce, realizowane wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych w ramach projektu „Granie na ekranie”.
- Celem projektu jest zdobycie aktualnej wiedzy na temat używania gier cyfrowych przez dzieci i młodzież oraz edukacja w zakresie odpowiedzialnego grania.
- Udział w badaniach jest dla szkół bezpłatny i niesie dla nich wiele korzyści, m. in. indywidualną diagnozę i bezpłatne materiały edukacyjne.
- W ramach projektu szkoły będą mogły także zgłosić swoich uczniów na szkolenia dla wolontariuszy akcji „Granie na ekranie”, które odbędą się w każdym województwie.
- Informacje o projekcie: www.dbamomozasieg.com/granienaekranie

Organizatorami projektu są Fundacja „Dbam o Mój Z@sięg” oraz Fundacja Lotto im. Haliny Konopackiej. Projekt stanowi kontynuację badań prowadzonych w latach 2015-2019 i dotyczy zachowań gromych dzieci i młodzieży (zobacz raport z najnowszych badań „Młodzi Cyfrowi”: www.dbamomozasieg.com/mlodzi-cyfrowi/). Wyniki dotychczas zrealizowanych przez Fundację badań są podstawą do naszych działań edukacyjnych, które wspierane są między innymi przez Rzecznika Praw Dziecka, Ministerstwo Edukacji Narodowej, Ministerstwo Zdrowia oraz Komisję Episkopatu Polski. Realizowany projekt badawczy wspierają pracownicy naukowcy zatrudnieni w Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego oraz naukowcy z Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej.

Celem badań realizowanych w ramach projektu „Granie na ekranie” jest przyniesienie odpowiedzi na kilka ważnych pytań: Jak często i w jakie gry cyfrowe gra polska młodzież? Jakie korzyści, a jakie negatywne konsekwencje polskiej młodzieży przynosi czynność grania w gry cyfrowe? Jaka jest skala uzależnienia od grania w gry cyfrowe? Ilu młodych planuje związać swoje życie z grami cyfrowymi?

OPRACOWANE WYNIKI POSŁUŻĄ DO:

- stworzenia szczegółowego raportu z badań,
- opracowania szczegółowych rekomendacji dla rodziców, uczniów oraz nauczycieli w zakresie odpowiedzialnego korzystania z mediów cyfrowych, w tym grania w gry cyfrowe,
- opracowania szkolnego programu profilaktycznego dla dzieci i młodzieży,
- opracowania programu szkoleniowego dla rodziców oraz nauczycieli,
- przygotowania metodologii szczegółowych badań jakościowych w podejmowanej tematyce.

ZAPRASZAMY SZKOŁY DO BEZPŁATNEGO UDZIAŁU W BADANIU!

- Udział w badaniu może wziąć uczeń, który uczęszcza przynajmniej do klasy czwartej szkoły podstawowej. Maksymalny wiek uczniów biorących udział w badaniu to 20 lat.
- Badanie trwa do 30 czerwca 2020 roku.

Podejmowana tematyka badań wpisuje się w szeroko rozumiana profilaktykę e-uzależnień, czyli oddziaływań zmierzających do ograniczenia takich zjawisk jak uzależnienie od telefonu komórkowego, portali społecznościowych czy gier online. **Projekt pt. „GRANIE NA EKRANIE” wpisuje się w podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2019/2020** określone przez MEN (punkt 1. *Profilaktyka uzależnień w szkołach i placówkach oświatowych* oraz punkt 5. *Rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości, kompetencji cyfrowych*

uczniów, w tym bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego).

W PODZIĘKOWANIU ZA WSPÓŁPRACĘ SZKOŁA BIORĄCA UDZIAŁ W PROJEKcie OTRZYMA:

- Wyniki wygenerowane dla szkoły w postaci raportu tabelarycznego po zakończonym projekcie. Na podstawie przesłanego raportu będziesz więcej wiedzieć o tym, jak Twoi uczniowie grają w gry cyfrowe.
- Szczegółowy raport z badań po zakończonych wszystkich czynnościach badawczych w wersji elektronicznej.
- Certyfikat wydany przez Organizatorów dotyczący udziału w projekcie naukowo-badawczym wysłany na wskazany podczas rejestracji adres-email.
- Zaświadczenie dla nauczycieli koordynujących badanie na terenie szkoły.

>>ZAREJESTRUJ SZKOŁĘ DO UDZIAŁU W BADANIU: <https://rejestracja.granienaekranie.com.pl>

>>WIĘCEJ INFORMACJI NA TEMAT BADANIA: www.dbamomozasieg.com/granienaekranie/badania

MŁODZI WOLONTARIUSZE AKCJI „GRANIE NA EKRANIE”

W drugim semestrze roku szkolnego 2019/2020 w każdym województwie odbędzie się szkolenie dla wybranych w drodze rekrutacji uczniów. Podczas spotkań dowiedzą się oni, jak grać w gry cyfrowe, aby przynosiły korzyści i pomagały w rozwoju, ale także jak uniknąć negatywnych konsekwencji zaangażowania w taką rozrywkę. Zadaniem wolontariuszy będzie następnie dzielenie się pozyskaną wiedzą ze swoim najbliższym otoczeniem oraz społecznością szkolną, m. in. poprzez zorganizowanie warsztatów w swojej szkole oraz np. kampanię informacyjną wśród lokalnej społeczności. Więcej informacji o tej części projektu na: www.dbamomozasieg.com/granienaekranie/szkolenia.

PILOTAŻOWY CYKL WYKŁADÓW DLA RODZICÓW I NAUCZYCIELI

Istotnym elementem projektu „Granie na ekranie” jest włączenie w proces edukacji również rodziców i nauczycieli – bez ich wsparcia nie można liczyć na pożądane efekty w zakresie odpowiedzialnego korzystania z gier cyfrowych przez dzieci i młodzież. Dlatego w ramach zaplanowanych działań opracowana zostanie również formuła wykładów skierowanych do rodziców oraz do rad pedagogicznych, a także szereg materiałów edukacyjnych, jak np. scenariusze lekcji oraz scenariusze rozmowy rodziców z dzieckiem. W semestrze letnim roku szkolnego 2019/2020 odbędą się pilotażowe wykłady w szkołach na terenie 6 województw. O ich terminie i miejscu będziemy informowali lokalną społeczność z odpowiednim wyprzedzeniem. Udział w wykładach jest bezpłatny. Koszty organizacji pokrywa organizator projektu. Więcej o wykładach na www.dbamomozasieg.com/granienaekranie/wykłady.

KONTAKT DO ORGANIZATORÓW:

Badania w szkołach, gminach i powiatach:

Dr Maciej Dębski

m.dębski@dbamomozasieg.com

512 474 482

Wykłady i Szkolenia Młodych Wolontariuszy:

Magdalena Bigaj

m.bigaj@dbamomozasieg.com

690460813