

## **ZAPROSZENIE DO WSPÓŁPRACY** **PROJEKT NAUKOWO-BADAWCZY „GRANIE NA EKRANIE”**

Szanowni Państwo,

fundacja DBAM O MÓJ Z@SIĘG oraz fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej w Warszawie serdecznie zapraszają wszystkie szkoły podstawowe i ponadpodstawowe do wzięcia udziału w BEZPŁATNYM projekcie naukowo-badawczym pt. „**GRANIE NA EKRANIE**”. Projekt stanowi kontynuację badań prowadzonych w latach 2015-2019, które dotyczyły problemu nałogowego korzystania ze smartfonów przez młodzież szkolną w Polsce. Wyniki dotychczas zrealizowanych badań stały się podstawą do realizacji działań edukacyjnych wspieranych między innymi przez Rzecznika Praw Dziecka, Ministerstwo Edukacji Narodowej, Ministerstwo Zdrowia oraz Ministerstwo Cyfryzacji.

### **1. IDEA PROJEKTU**

Projekt pt. „GRANIE NA EKRANIE” to projekt badawczy realizowany wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych poświęcony zachowaniom growym młodzieży w Polsce. Czynność grania w gry on-line i gry wideo zyskuje na znaczeniu stając się w szczególności wśród młodych osób jedną z form spędzania czasu wolnego. Mając świadomość zagrożeń wynikających z nadużywania gier, ale również wiedząc o pozytywnym wpływie grania w gry chcemy przyrzeć się bliżej tego rodzaju zachowaniom. Realizowany projekt badawczy wspierają pracownicy naukowcy zatrudnieni w Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego oraz naukowcy w Polskiego Towarzystwa Edukacji Medialnej.

### **2. DO KOGO JEST SKIEROWANY PROJEKT?**

Do udziału w projekcie pt. „GRANIE NA EKRANIE” może przystąpić bezpośrednio konkretna szkoła. Podczas trwania naszego projektu naukowo-badawczego chcemy odpowiedzieć na kilka ważnych pytań:

- Jak często i w jakie gry cyfrowe gra polska młodzież?
- Ile czasu polska młodzież spędza na graniu w gry cyfrowe?
- Czy polska młodzież planuje związać swoje życie z grami cyfrowymi?
- Jakie korzyści polskiej młodzieży przynosi czynność grania w gry cyfrowe?
- Jakie negatywne konsekwencje grania w gry cyfrowe zauważa badana młodzież?
- Czy polska młodzież jest uzależniona od grania w gry cyfrowe?

**UDZIAŁ W BADANIU MOŻE WZIĄĆ UCZEŃ, KTÓRY UCZĘSZCZA PRZYNAJMNIEJ DO CZWARTEJ KLASY SZKOŁY PODSTAWOWEJ I KAŻDY UCZEŃ SZKOŁY PONADPODSTAWOWEJ, KTÓRY NIE UKOŃCZYŁ 20 LAT.**

### **3. DLACZEGO REALIZUJEMY PROJEKT?**

Podejmowana tematyka badań wpisuje się w szeroko rozumianą profilaktykę e-uzależnień, czyli oddziaływań zmierzających do ograniczenia takich zjawisk jak uzależnienie od Internetu,

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*).

Opracowane wyniki badań posłużą do:

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

#### 4. CO OFERUJEMY W ZAMIAN?

W podziękowaniu za udział i zaangażowanie w proces gromadzenia danych i całościową realizację projektu szkoła/instytucja otrzyma:

- CERTYFIKAT wydany przez Fundację DBAM O MÓJ Z@SIĘG dotyczący udziału w projekcie naukowo-badawczym wysłany na wskazany podczas rejestracji adres-email,
- ZAŚWIADCZENIE dla nauczycieli koordynujących badanie na terenie szkoły,
- wyniki wygenerowane dla powiatu/gminy/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.

#### 5. NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE O BADANIU

Poniżej przekazujemy kilka informacji o badaniu:

- a. Badania rozpoczęły się 15 listopada 2019 roku, ich zakończenie przewidziane jest na koniec czerwca 2020 roku.
- b. W badaniu ankietowym będzie mógł wziąć udział każdy uczeń uczęszczający co najmniej do 4 klasy szkoły podstawowej oraz każdy uczeń szkoły ponadpodstawowej, który nie ukończył 20 lat.
- c. Badanie ma charakter ilościowy i jest przeprowadzane przez szkoły w szkolnych pracowniach informatycznych/komputerowych metodą ankiety internetowej.
- d. Badania są dla szkół bezpłatne, szkoła nie ponosi żadnych kosztów związanych z realizacją badań.
- e. Badanie jest całkowicie anonimowe i dobrowolne, a zabrane wyniki zostaną opracowane w postaci zbiorczych tabel i wykresów.
- f. Wypełnienie ankiety przez ucznia zajmować będzie przeciętnie około 30 minut i odbywać się w obecności nauczyciela prowadzącego. Uczniowie biorący udział w badaniu odpowiadać będą na pytania używając do tego komputerów znajdujących się na wyposażeniu szkoły, z zapewnieniem jak najbardziej komfortowych warunków niezbędnych do udzielania anonimowych odpowiedzi.

## UWAGA!!!

- a. Raporty dla szkół będą generowane po zakończonych badaniach w całej Polsce pod koniec czerwca 2020 roku.
- b. Przesłany do szkoły raport będzie miał charakter tabelaryczny, to znaczy wymagać będzie dalszej pracy ze strony pracowników szkoły. Wyniki w nim zawarte mogą być punktem do dalszych działań na terenie szkoły, na przykład:
  - rozesłania otrzymanych wyników rodzicom,
  - stworzenia prezentacji multimedialnej,
  - rozpoczęcia działań szkolnych w zakresie profilaktyki e-uzależnień,
  - tworzenie eventów związanych z kreatywnym wykorzystywaniem gier wideo i gier on-line.

## 6. CO ZROBIĆ, ABY ROZPOCZĄĆ BADANIA?

Warunkiem uczestnictwa w projekcie jest indywidualne przystąpienie szkoły do projektu (rejestracja), w oparciu o przygotowany formularz on-line. znajdujący się na stronie <https://dbamomozasieg.com/granie-na-ekranie/>. Każda szkoła, która zdecyduje się wziąć udział w badaniu otrzyma unikatowy kod, który będzie wykorzystywany przez uczniów w trakcie wypełniania ankiety przez internet. Zapraszamy serdecznie do współpracy. Poniżej dołączamy linki do wyników naszych dwóch poprzednich badań na próbie 20 tys. i 50 tys. uczniów

<https://dbamomozasieg.com/dbam-o-moj-zsieg-ogolnopolskie-badania-fonoholizmu/>  
<https://dbamomozasieg.com/mlodzi-cyfrowi/>

Informujemy jednocześnie, że trwają ogólnopolskie badania rodziców w ramach projektu pt. CYFROWI RODZICE. Prosimy o przekazanie tej informacji wszystkim rodzicom uczniów. Do badania można przystąpić wchodząc w następujący link:  
<https://dbamomozasieg.com/cyfrowi-rodzice/>

Z pozdrowieniami

dr Maciej Dębski

dr Maciej Dębski  
Prezes Zarządu Fundacji Dbam o Mój Z@sięg  
tel. 512-474-482  
email: [m.debski@dbamomozasieg.com](mailto:m.debski@dbamomozasieg.com)  
[www.dbamomozasieg.com](http://www.dbamomozasieg.com)  
<https://dbamomozasieg.com/media-o-nas/>