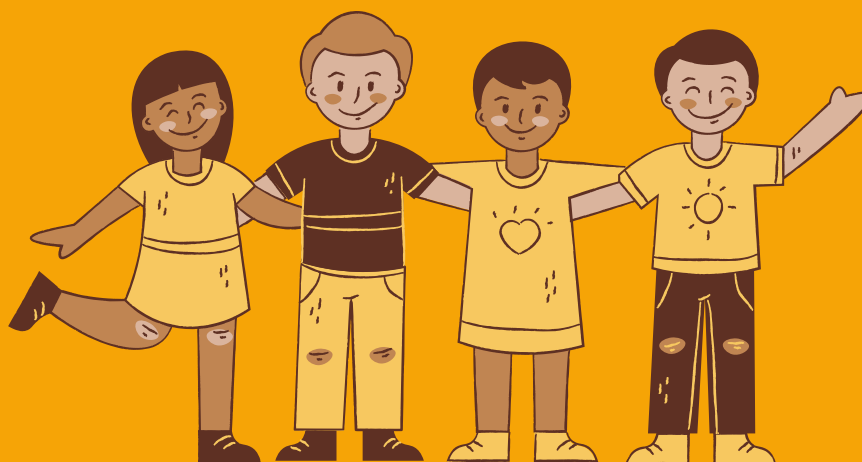


**POTRZEBY INFORMACYJNE
DZIECI I MŁODZIEŻY
DOTYCZĄCE BEZPIECZNYCH
ZACHOWAŃ W SZKOLE
I W CZASIE WOLNYM**

RAPORT



Spis treści

01

Wprowadzenie

02

CIOPIB i dzieci

03

CIOPIB jako organizator konkursów plastycznych

04

Edukacja a bezpieczeństwo pracy

05

Mobilna gra edukacyjna

06

Wyniki badania ankietowego

07

Wyniki badania w grupach fokusowych

08

Podsumowanie



Wprowadzenie

01

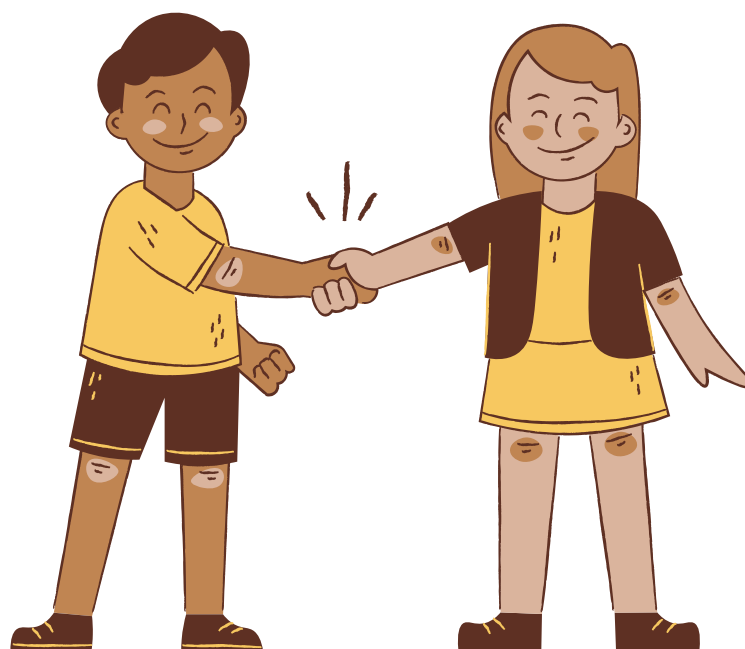
Badanie, którego dotyczy niniejszy raport odwołuje się do mniej znanego zakresu działalności Instytutu, bo pozornie niezwiązanego z bezpieczeństwem pracy - bezpieczeństwa wśród dzieci i młodzieży.

Opracowywanie narzędzi wspierających proces edukacji w zakresie bezpieczeństwa wśród dzieci jest istotnym elementem działalności CIOP-PIB.

Edukacja dzieci w kwestii zasad bezpieczeństwa jest tylko pozornie niezwiązana z bezpieczeństwem pracy. Instytut od wielu lat zajmuje się opracowywaniem programów zajęć, edukacyjnych gier planszowych, materiałów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży, z których z powodzeniem korzystają szkoły i przedszkola.

Celem takiej działalności jest kształtowanie w dzieciach nawyków zachowań probezpiecznych, uwrażliwianie ich na istniejące zagrożenia. Instytut wyznaje zasadę, że taka taktyka jest jednym z najskuteczniejszych sposobów wychowywania świadomych zagrożeń pracowników i zapobiegania wypadkom w ich zawodowej przyszłości.





Instytut od wielu lat podejmuje działania mające na celu podniesienie świadomości dzieci i młodzieży w związku z bezpieczeństwem.

Celem takiej działalności jest kształtowanie w dzieciach nawyków zachowań probezpiecznych, uwrażliwianie ich na istniejące zagrożenia. Instytut wyznaje zasadę, że taka taktyka jest jednym z najskuteczniejszych sposobów wychowywania świadomych zagrożeń pracowników i zapobiegania wypadkom w ich zawodowej przyszłości.

Celem Instytutu jest kształtowanie nawyków probezpiecznych i uwrażliwienie na istniejące zagrożenia

Instytut jako organizator konkursów plastycznych

03

Najskuteczniejszym w tej dziedzinie, bo kontynuowanym od 1997 roku działaniem jest organizacja przez CIOP konkursów plastycznych poświęconych problematyce bezpiecznych zachowań. Konkursy plastyczne są organizowane przy współpracy z placówkami oświatowymi z różnych stron Polski.

Dlaczego konkursy plastyczne mają tak dużą wartość edukacyjną?

Wiek wczesnoszkolny to najlepszy okres na zdobywanie umiejętności oraz kształtowanie nawyków i postaw. Wytwarzanie u dzieci przyzwyczajeń jest ogromnie ważne, ponieważ stanowią one podstawę zachowań. Ich nabywanie powinno łączyć się z zabawą i kreatywnością. A tym wszystkim jest dla dzieci wykonywanie prac plastycznych.



JAK KONKURSY
PLASTYCZNE
WPŁYWAJĄ NA
DZIECI ?

KSZTAŁTOWANIE NAWYKÓW

Wiek wczesnoszkolny to najbardziej właściwy okres na zdobywanie umiejętności oraz kształtowanie nawyków i postaw

WZROST ŚWIADOMOŚCI

Zachęcenie do twórczego, wizualnego interpretowania problematyki związanej z ryzykownymi i niebezpiecznymi zachowaniami skutkuje wzrostem świadomości na ten temat.

EDUKACJA PRZEZ ZABAWĘ

Nabywanie umiejętności, przyzwyczajeń i nawyków powinno – zwłaszcza w początkowej fazie życia – łączyć się z przyjemnością, zabawą i kreatywnością, a tym wszystkim jest dla dzieci wykonywanie prac plastycznych.

Edukacja a bezpieczeństwo pracy

04

Instytut kierując swoje działania do dzieci stawia sobie za cel zwrócenie ich uwagi na temat bezpieczeństwa. Bezpieczeństwo w obliczu czwartej rewolucji przemysłowej, a teraz pandemii, jest coraz mocniej analizowane w odniesieniu do przestrzeni wirtualnej.

I faktycznie z jednej strony Internet to źródło szybkiej, łatwo dostępnej informacji. Może być bardzo pomocny na różnych etapach edukacji szkolnej. Z drugiej strony sieć jest źródłem wielu zagrożeń dla swoich młodych użytkowników.

10%

**TYLKO TAKI ODSETEK BADANYCH DZIECI WSKAZUJE SZKOŁĘ
JAKO ŹRÓDŁO ZDOBYWANIA KOMPETENCJI CYFROWYCH**

69%

**ANKIETOWANYCH UCZNIÓW
PRYZNAJE, ŻE ICH EDUKACJA Z ZAKRESU KOMPETENCJI
CYFROWYCH SPROWADZA
SIĘ DO SAMODZIELNEGO PRZESZUKIWANIA STRON WWW.**

*Zgodnie z wynikami badania „Nastolatki 3.0” przeprowadzonego w 2016 roku na zlecenie Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej – Państwowego Instytutu Badawczego:

64%

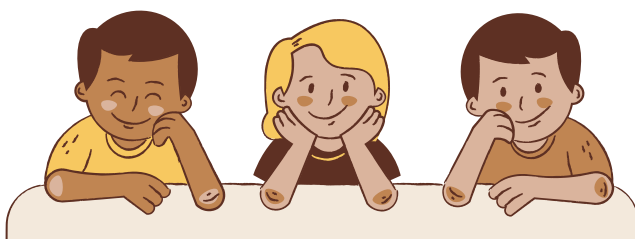
**DZIECI W WIEKU OD 6 MIESIĘCY DO 6,5 LAT KORZYSTA Z
URZĄDZEŃ MOBILNYCH**

**Zgodnie z raportem Fundacji Dzieci Niczyje z 2015 roku pt. "Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego":

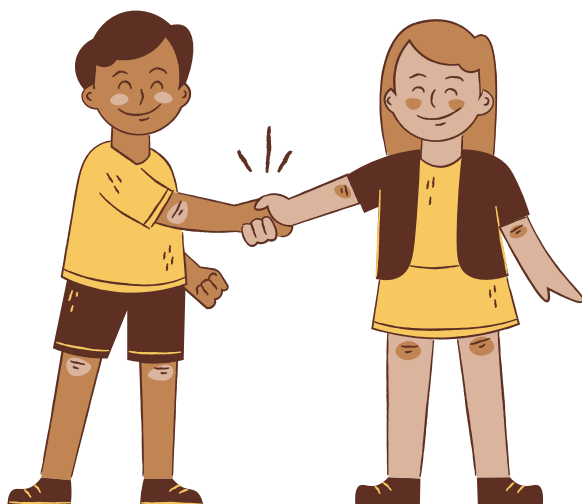
Wnioski

Szkoła więc, zarówno jako i instytucje współpracujące, powinny włączać się w kształcenie przyszłych pracowników sektora cyfrowego. Niezależnie od indywidualnych kompetencji jednostek, za kilka lat większość zawodów będzie w mniejszym lub większym stopniu, związana bezpośrednio z technologiami informacyjnymi.

Dlatego Instytut jako jednostka odpowiedzialna za badanie pracy pod kątem fizycznych i psychospołecznych wymagań, jest zainteresowany tym, żeby:

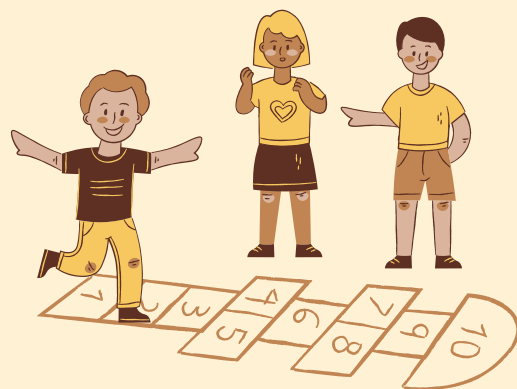


Dzieci jako przyszli pracownicy sektora cyfrowego, czuły się w nim bezpiecznie



Uczyły jak funkcjonować w środowisku cyfrowym już od najmłodszych lat

Mobilna gra edukacyjna 05



Instytut od wielu lat podejmuje działania mające na celu podniesienie świadomości dzieci i młodzieży w związku z bezpieczeństwem.

W związku z sytuacją pandemii zagadnienia pracy zdalnej i zdalnego nauczania stały się szerokim problemem. Wychodząc naprzeciw tej sytuacji Instytut zaplanował opracowanie i wdrożenie gry edukacyjnej dla dzieci dot. bezpiecznych zachowań na urządzenia mobilne. Ponieważ materiał powinien być innowacyjny, i dostosowany do ich możliwości percepcyjnych niezbędne było przeprowadzenie badania potrzeb dzieci i młodzieży w tym zakresie.

Celem Instytutu jest kształtowanie nawyków bezpiecznych i uwrażliwienie na istniejące zagrożenia



Gra edukacyjna 05



GRA EDUKACYJNA NA URZĘDZENIA MOBILNE

Zebrane wyniki badań posłużą w przyszłym roku do stworzenia scenariusza gry edukacyjnej na urządzenia mobilne oraz jej zaprogramowania i wdrożenia.



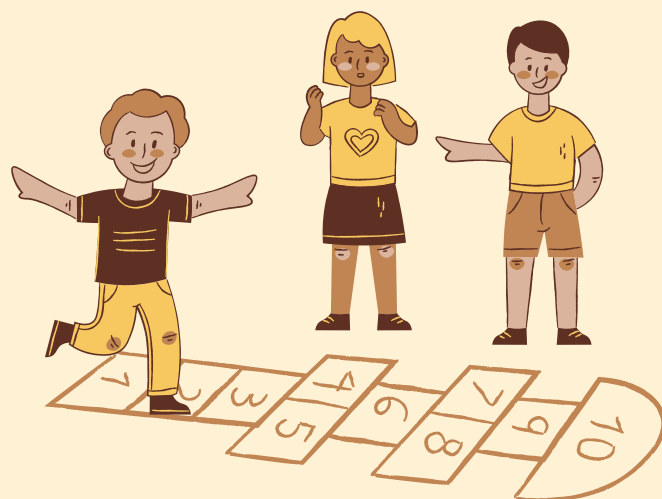
BADANIE PODSTAWĄ SKUTECZNOŚCI

Gra edukacyjna, przy obecnym poziomie rozwoju nowych technologii, żeby trafić do dzieci powinna być innowacyjna, atrakcyjna dla odbiorców oraz dostosowana do ich potrzeb i możliwości percepcyjnych. Stąd potrzebna przeprowadzenia badania potrzeb dzieci i młodzieży w tym zakresie



TEORIA I PRAKTYKA

żeby wyniki badań przyniosły najbardziej wymierne rezultaty zdecydowano się na przeprowadzenie badania dwuetapowo - w pierwszej części z rodzicami i opiekunami w drugiej - z dziećmi.



Wyniki badania ankietowego 06

Badanie odbyło się dwuetapowo: pierwszy etap przeprowadzono na próbie 304 nauczycieli i opiekunów dzieci i młodzieży.

Jego wyniki zostały poddane badaniu weryfikacyjnemu przeprowadzonemu w grupach fokusowych na grupie 50 dzieci i młodzieży.



Zakres badania

Identyfikacja potrzeb edukacyjnych dzieci i młodzieży w obszarze bezpiecznych zachowań w miejscach o częstym występowaniu wypadków: w szczególności tych, które mogą być zaspokojone/rozwiniete poprzez edukacyjną grę na urządzenia mobilne

Badanie potrzeb informacyjnych dzieci i młodzieży dotyczących bezpiecznych zachowań w szkole i w czasie wolnym

I etap badania

Przeprowadzony w lipcu 2020 r.



BADANIE ANKIETOWE

Badanie zostało wykonane techniką CAWI (Computer-Assisted Web Interview) – wspomagany komputerowo wywiad przy pomocy strony www.

CEL

Identyfikacja potrzeb informacyjnych dzieci i młodzieży z zakresu bezpiecznych zachowań w szkole i w czasie wolnym

PRÓBA

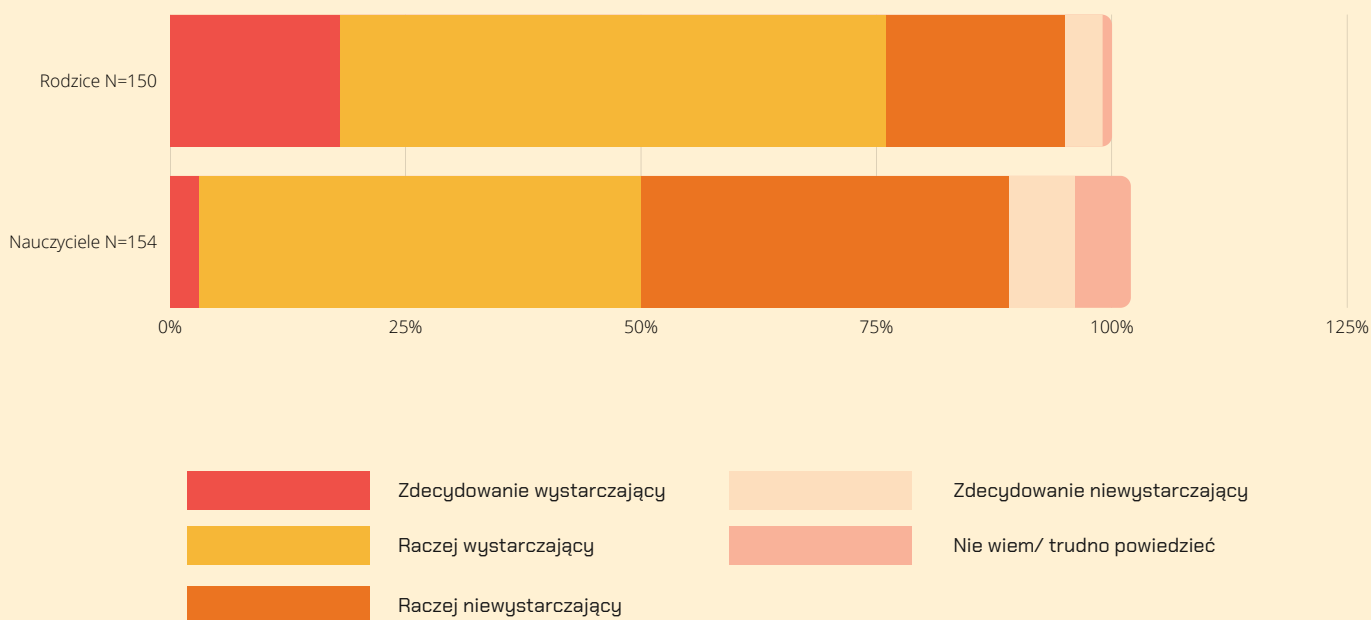
W badaniu wzięły udział 304 osoby – 150 rodziców i opiekunów dzieci uczących się w szkole podstawowej oraz 154 nauczycieli szkół podstawowych. Dobór próby do badania był dostępnościowy, nielosowy

ZASIĘG

Badanie miało zasięg ogólnopolski

Poziom wiedzy dzieci i młodzieży na temat bezpieczeństwa oraz bezpiecznych zachowań w szkole i w czasie wolnym

Rodzice ocenili poziom wiedzy własnych dzieci o wiele lepiej, niż nauczyciele pracujący z dziećmi w tym wieku (szkoła podstawowa). Przeważająca część badanych z obu grup określiła stan wiedzy podopiecznych w tej materii jako „raczej wystarczający”, ale też duża część badanych (19% rodziców i 40% nauczycieli) odpowiedziała, że jest on „raczej niewystarczający”



58%

Taki procent rodziców ocenił stan wiedzy jako wystarczający

47%

Taki procent nauczycieli ocenił stan wiedzy jako wystarczający



POZIOM WIEDZY DZIECI I MŁODZIEŻY NA TEMAT ZASAD BEZPIECZEŃSTWA ORAZ BEZPIECZNYCH ZACHOWAŃ W DOMU / POMIESZCZENIU ZAMKNIĘTYM

Zarówno rodzice jak i nauczyciele dostrzegli największe braki w wiedzy dzieci w zakresie zagrożenia zatrucia czadem.

Poproszeni o wskazanie zagrożeń w najmniejszym stopniu identyfikowanych przez dzieci, w przypadku obydwu badanych grup blisko połowa badanych wskazała również na zatrucie czadem – pozostałe ryzyka otrzymały kilkukrotnie mniejszą liczbę odpowiedzi

42%

**ODSETEK RODZICÓW,
KTÓRZY WSKAZALI ZATRUCIE
CZADEM JAKO NAJMNIEJ
IDENTYFIKOWALNE
ZAGROŻENIE PRZEZ DZIECI**

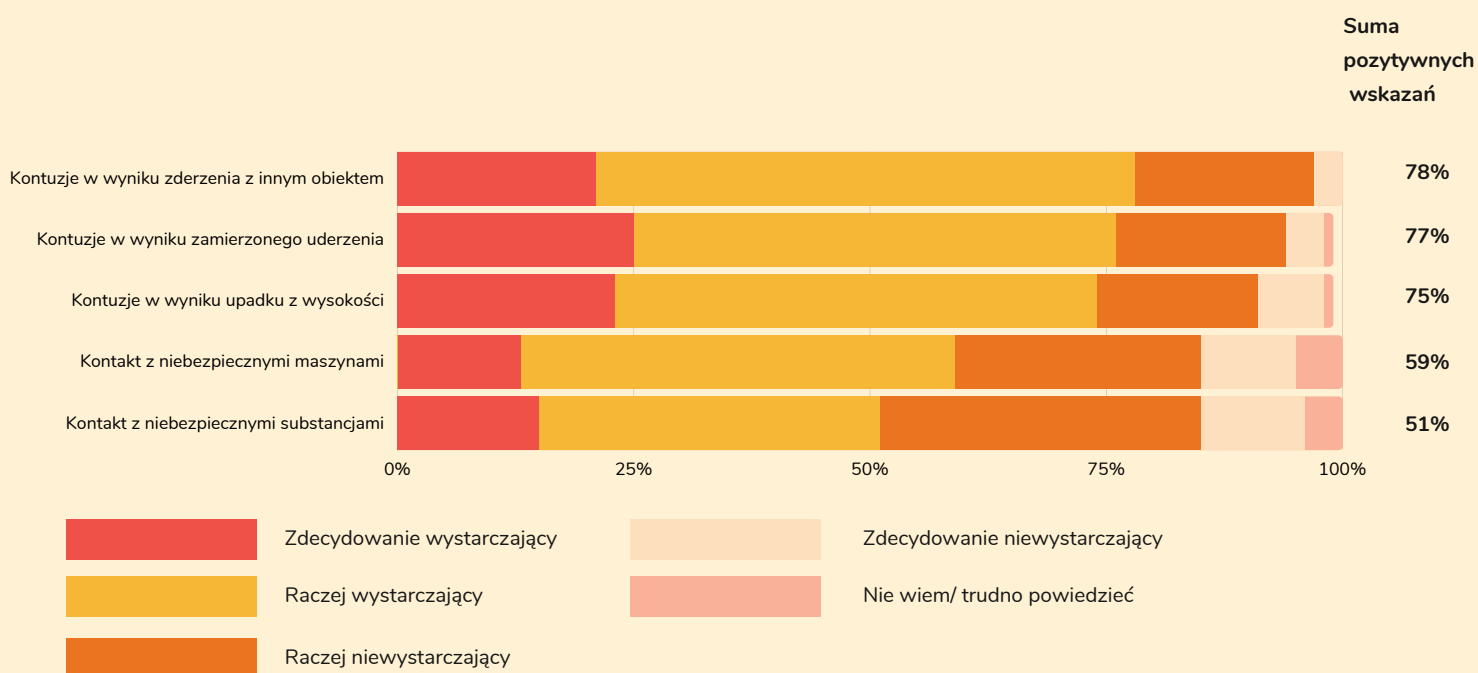
50%

**ODSETEK NAUCZYCIELI,
KTÓRZY RÓWNIEŻ
WSKAZALI TO
ZAGROŻENIE JAKO
NAJMNIEJ
IDENTYFIKOWALNE**

Poziom wiedzy dzieci i młodzieży na temat zasad bezpieczeństwa oraz bezpiecznych zachowań - w szkole według rodziców

RODZICE N=150

Jak pokazało badanie ankietowe, w zakresie zagrożeń związanych ze szkołą, rodzice i nauczyciele w najmniejszym stopniu są pewni wiedzy dzieci na temat zagrożenia wynikającego z kontaktu z niebezpiecznymi substancjami chemicznymi (w pracowniach, laboratoriach szkolnych)



78%

Według rodziców dzieci prezentują najwyższy poziom wiedzy na temat zagrożeń nt. kontuzji fizycznych

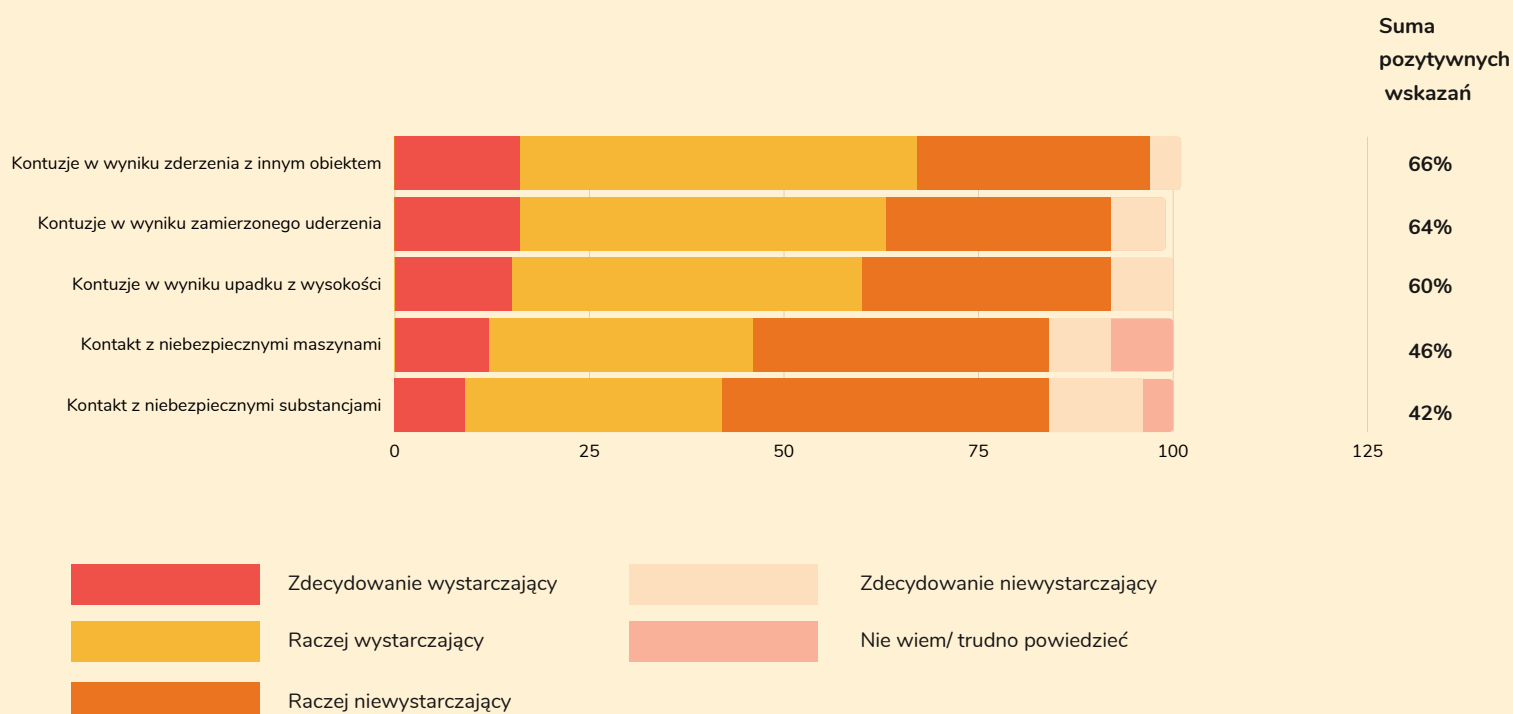
51%

Według rodziców dzieci prezentują najniższy poziom wiedzy na temat zagrożeń wynikających z kontaktu z substancjami niebezpiecznymi

Poziom wiedzy dzieci i młodzieży na temat zasad bezpieczeństwa oraz bezpiecznych zachowań - w szkole według nauczycieli

NAUCZYCIELE N=150

Jak pokazało badanie ankietowe, w zakresie zagrożeń związanych ze szkołą, rodzice i nauczyciele w najmniejszym stopniu są pewni wiedzy dzieci na temat zagrożenia wynikającego z kontaktu z niebezpiecznymi substancjami chemicznymi (w pracowniach, laboratoriach szkolnych)



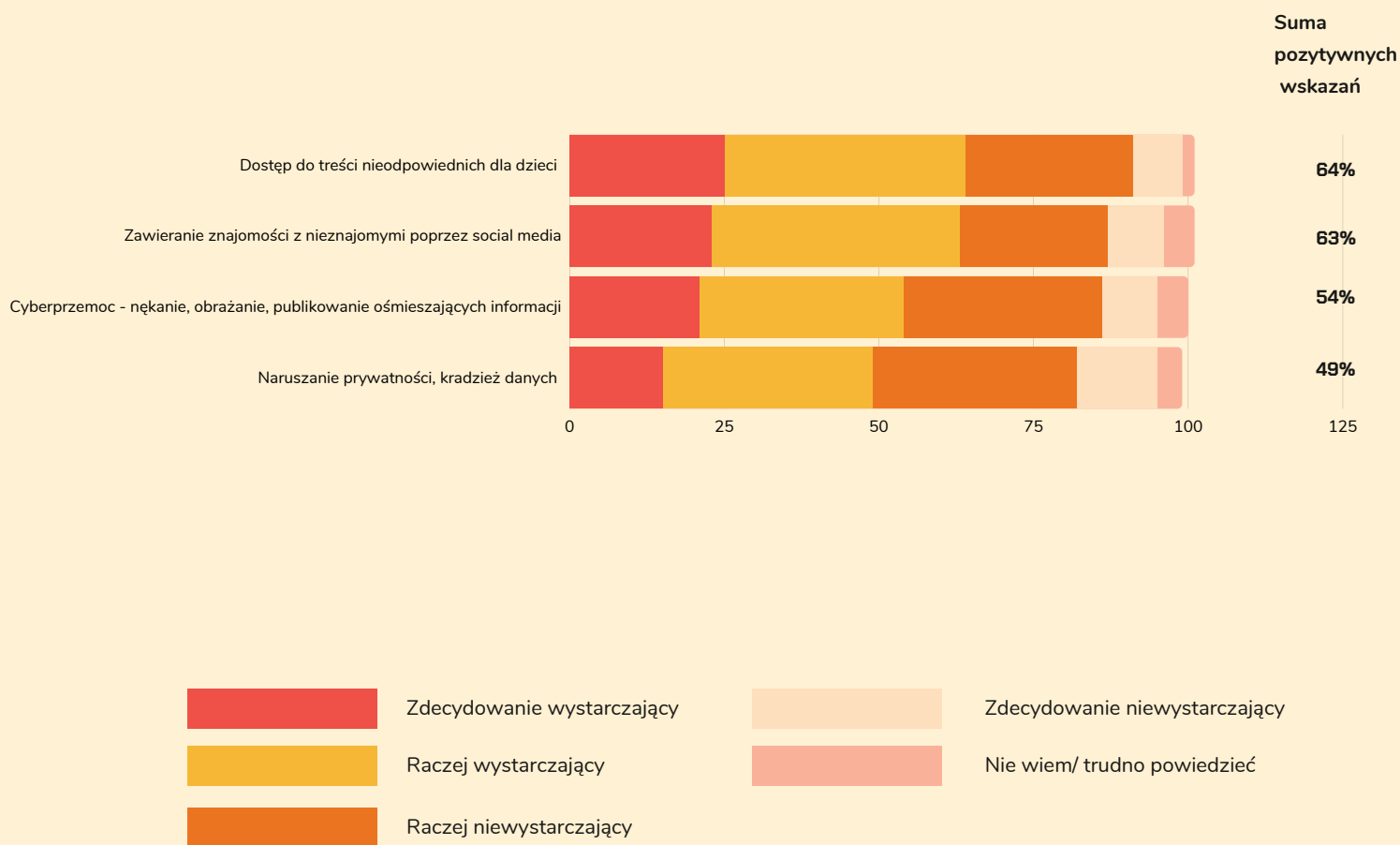
42%

Według nauczycieli dzieci prezentują najniższy poziom wiedzy na temat zagrożeń wynikających z kontaktu z substancjami niebezpiecznymi

Poziom wiedzy dzieci i młodzieży na temat zasad bezpieczeństwa oraz bezpiecznych zachowań - Internet według rodziców

RODZICE N =150

Rodzice ocenili wiedzę dzieci w zakresie zagrożeń związanych z Internetem (cyberprzemoc, naruszenie prywatności, kradzież danych osobowych, dostęp do treści nieodpowiednich dla dzieci) raczej pozytywnie. Suma pozytywnych wskazań oscylowała w okolicach 50%



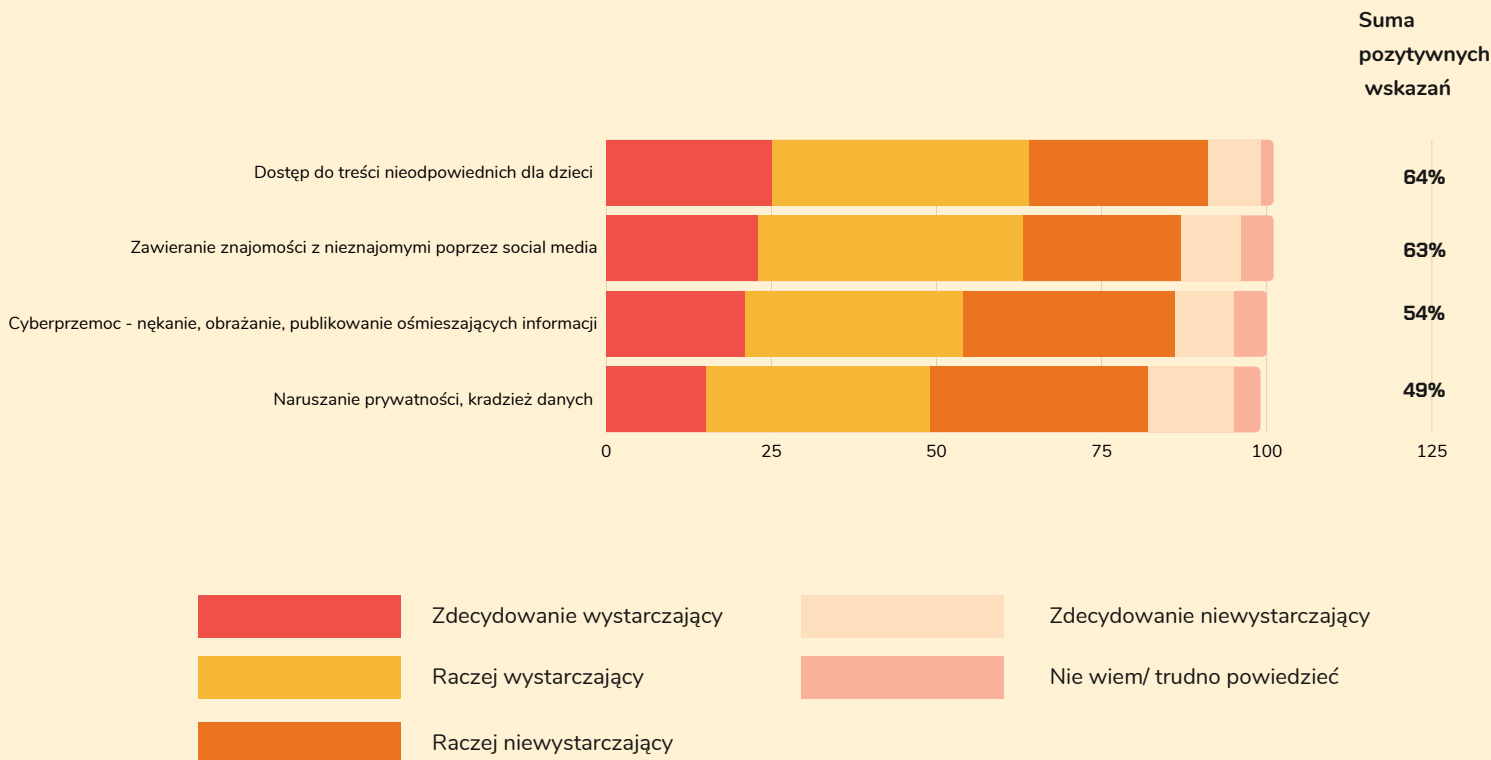
42%

Najniżej rodzice ocenili wiedzę swoich dzieci na temat naruszenia prywatności i kradzieży danych

Poziom wiedzy dzieci i młodzieży na temat zasad bezpieczeństwa oraz bezpiecznych zachowań - Internet według nauczycieli

NAUCZYCIELE N=154

Nauczyciele ocenili wiedzę dzieci w zakresie zagrożeń związanych z Internetem bardziej negatywnie niż rodzice. Żadna z analizowanych kategorii zagrożeń w Internecie nie otrzymała sumy pozytywnych wskazań wyższej niż 40%.



POZOSTAŁE WNIOSKI

✓ NIEMAL WSZYSCY RODZICE TWIERDZĄ, ŻE ŹRÓDŁEM WIEDZY ICH DZIECKA DOTYCZĄCEJ ZAGROŻEŃ SĄ **ROZMOWY W DOMU**. NATOMIAST NAUCZYCIELE NAJCZĘŚCIEJ WSKAZUJĄ **WIEDZĘ PRZEKAZYWANĄ W SZKOLE**.

✓ WYSOKI ODSETEK RODZICÓW WSKAZAŁ, ŻE NIE PROWADZIŁ ROZMÓW Z DZIEĆMI NA TEMAT RYZYKA **ZATRUCIA CZADEM** I NIE WIE, CZY DZIECI MAJĄ WIEDZĘ NA TEN TEMAT. NAUCZYCIELE NATOMIAST NAJCZĘŚCIEJ WSKAZYWALI, ŻE W SZKOŁACH NIE ODBYWAJĄ SIĘ ZAJĘCIA OMAWIAJĄCE RYZYKO **KONTAKTU Z NIEBEZPIECZNYMI MASZYNAMI** (NP. W WARSZTATACH SZKOLNYCH). ZNACZNY ODSETEK RODZICÓW RÓWNIEŻ NIE ROZMAWIAŁ Z DZIEĆMI NA TEN TEMAT.

✓ PRAWIE WSZYSCY RODZICE SĄ PRZEKONANI, ŻE ICH DZIECKO ZAWIADOMIŁOBY O ZAISTNIAŁYM WYPADKU DOROSŁYCH. NATOMIAST **TYLKO POŁOWA** BADANYCH OPIEKUNÓW STWIERDZIŁA, ŻE ICH DZIECKO BYŁOBY W STANIE UDZIELIĆ PIERWSZEJ POMOCY.

Wyniki badania w grupach fokusowych

07

Badanie odbyło się dwuetapowo: pierwszy etap przeprowadzono na próbie 304 nauczycieli i opiekunów dzieci i młodzieży.

Jego wyniki zostały poddane badaniu weryfikacyjnemu przeprowadzonemu w grupach fokusowych na grupie 50 dzieci i młodzieży.



Zakres badania

Identyfikacja potrzeb edukacyjnych dzieci i młodzieży w obszarze bezpiecznych zachowań w miejscach o częstym występowaniu wypadków: w szczególności tych, które mogą być zaspokojone/rozwinięte poprzez edukacyjną grę na urządzenia mobilne

Badanie potrzeb informacyjnych dzieci i młodzieży dotyczących bezpiecznych zachowań w szkole i w czasie wolnym

II etap badania

Przeprowadzony we wrześniu 2020 r.



BADANIE W GRUPACH FOKUSOWYCH

Badanie zostało wykonane w 8 grupach fokusowych.

CEL

Zweryfikowanie wyników otrzymanych w ramach 1. etapu badania oraz poznanie preferencji i oczekiwań dzieci w stosunku do gier komputerowych, a także ocena konceptu gry edukacyjnej pokazującej bezpieczne zachowania w sytuacjach zagrożeń i zebranie wskazówek ukierunkowujących dalsze prace nad grą

RESPONDENCI

Badanie przeprowadzono na grupie 50 dzieci z klas 1-8. Młodszym dzieciom, z klas 1-5, towarzyszyli rodzice.

DOBÓR PRÓBY

Dobór próby był celowy. Respondentami badania były dzieci korzystające z gier mobilnych na telefonach, tabletach czy komputerze.



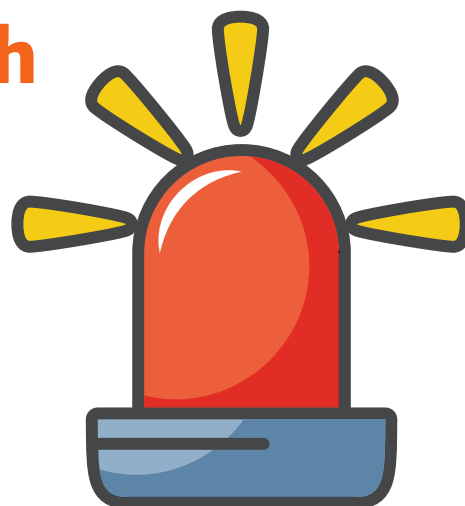
Na podstawie założonych w badaniu sytuacji niebezpiecznych, jakie mogą się wydarzyć w życiu dzieci typu: pożar w domu, zagubienie się w lesie, spotkanie z nieznanym, zatrucie, udławienie, upadek, złamanie itp. można stwierdzić, że stan wiedzy dzieci na temat radzenia sobie z pojawiającymi się zagrożeniami jest niski. Dzieci nie radziły sobie z odpowiedziami na pytania dotyczące metod działania w sytuacjach wypadkowych.

Młodsze badane dzieci (klasy 1-5) nie zawsze wiedziały jak należy się zachować, część dzieci podawała przykłady niewłaściwego zachowania w sytuacji zagrożenia. Co ważne, w żadnej z zaprezentowanych sytuacji, dzieci nie były pewne co należy wykonać.

Starsze badane (klasy 6-8) dzieci pytane o znane im metody radzenia sobie w sytuacjach zagrożeń częściej powoływały się na doświadczenie z własnego życia lub osób im bliskich. Wykazywały o wiele większą wiedzę niż młodsze badane dzieci. Odwoływały się do wiedzy wyniesionej z lekcji: Biologii, WOS, Edukacji dla Bezpieczeństwa, spotkań ze Strażą Miejską, Pożarną, pielęgniarką szkolną, wychowawczynią. Jakkolwiek wiedza starszych dzieci jest większa to nie zawsze były one w stanie dokładnie powiedzieć jak należy się zachować prawidłowo, krok po kroku. Co ważne, badanie pokazało, iż to dzieci na przełomie 5 i 6 klasy zaczynają już inaczej myśleć. Analizują co zrobić w przypadku zagrożenia lub wypadku. Szukają możliwych rozwiązań

Dzieci pytane o najbardziej interesujące dla nich sytuacje wypadkowe, które warto byłoby umieścić w grze - wskazały pożar, następnie przygody na nieznanym terenie.

Wiedza o bezpiecznych zachowaniach



Czy dzieci wiedzą jak reagować w sytuacji zagrożenia?

- ✓ Dzieci nie radziły sobie z odpowiedziami na pytania dotyczące metod działania w sytuacjach wypadkowych
- ✓ Młodsze badane **dzieci (klasy 1-5) nie wiedziały jak należy się zachować**, podawały dość proste sposoby radzenia sobie w danej sytuacji, Część dzieci podawała przykłady niewłaściwego zachowania w sytuacji zagrożenia
- ✓ W żadnej z zaprezentowanych sytuacji (**pożar, spotkanie z groźnymi zwierzętami, porażenie prądem, złamanie nogi**) dzieci **nie były pewne co należy wykonać**, co pokazuje potencjał edukacyjny dla gry i jej szerokiego spektrum.
- ✓ **Starsze dzieci (klasy 6-8) wykazywały o wiele większą wiedzę** niż młodsze. Odwoływały się do wiedzy wyniesionej z lekcji: Biologii, WOS, Edukacji dla bezpieczeństwa, spotkań ze Strażą Miejską, Pożarną, pielęgniarką szkolną, wychowawczynią.

Wiedza o bezpiecznych zachowaniach



Czy dzieci wiedzą jak reagować w sytuacji zagrożenia?

- ✓ Badanie pokazało, iż **dzieci na przelomie 5 i 6 klasy zaczynają już inaczej myśleć - analizują, co zrobić w przypadku zagrożenia lub wypadku.**
- ✓ Jako zagrożenia najbardziej intrygujące dzieci wskazały **pożar, następnie przygody na nieznanym terenie**



Dzieci w trakcie wywiadu fokusowego

Znajomość gier wśród młodszej badanej grupy

Badanie pokazało, iż opowiadając i prezentując swoje ulubione gry młodsze badane dzieci nie zawsze były w stanie podać nazwę gry w jaką grają.

Chłopcy byli bardziej zaangażowani w daną kategorię gier i grali w podobne gry, podczas gdy dziewczynki spędzały czas na graniu w bardzo różne gry. Dziewczynki w grach koncentrowały się na walorach estetycznych lub opiekuńczych. Chłopcy natomiast akcentowali w grach elementy związane z budowaniem, pojazdami i strzelaniem.



Młodsze dzieci częściej grały na telefonach niż na innych urządzeniach. Co ważne, dla chłopców było istotne, by w grze poruszać się postaciami męskimi. Dziewczynki natomiast deklarowały, iż w grach wybierają postaci płci żeńskiej. Element ten jest dość ważny, bo wiąże się z etapem w rozwoju dzieci, kiedy bardzo silna jest potrzeba identyfikacji z płcią.

Znajomość gier wśród starszej badanej grupy

W starszej badanej grupie dzieci wymieniały zdecydowanie więcej tytułów gier. Co ważne, część z tytułów gier była tożsama z grami, jakie wymieniały młodsze dzieci. Część starszych badanych dzieci z sentymentem wspominała gry, w jakie grali kiedy byli młodszy. Wśród wymienianych gier były też tytuły dla starszych graczy. Bardzo często dzieci mówiły o tym, iż grały w gry dla osób dorosłych.

W starszych klasach aspekt postaci w grach i ich płci nie ma już takiego znaczenia jak w młodszych klasach. Dzieci wymieniały gry, w które grały zarówno dziewczynki jak i chłopcy.



Kategorie gier

Jakie kategorie gier są znane dzieciom?

Starsze badane dzieci lepiej znały i określały kategorie gier.

Starsze badane dzieci identyfikowały następujące kategorie gier: edukacyjne, RPG, fantasy (np. Wiedźmin), łamigłówki, muzyczne, planszowe, pixelowe (np. Minecraft), platformówki, przygodowe, strategiczne (np. GTA, SCGO), sportowe (np. FIVA), symulacyjne (np. The SIMS), quizy, taneczne (np. Just dance), VR, wyścigowe (np. Mad Skills Motocross 2), wojenne, zręcznościowe

Ponadto dzieci kategoryzowały gry:

- ze względu na ilość graczy: solo/duo/family/multiplayer
- ze względu na sposób dostępu: online/offline
- ze względu na urządzenie: na telefon/tablet/komputer/XBOX/TV



Co ważne, zarówno młodsze jak i starsze badane dzieci przyznawały, iż nie lubią gier typowo edukacyjnych, ponieważ utożsamiają je z szkołą i obowiązkami.

Wśród badanych, tylko pojedyncze dzieci grały w gry edukacyjne, głównie pod wpływem rodziców.

Nauczyciele w ocenie dzieci nie polecają gier a jeśli już - to tylko wspierające naukę, co dodatkowo wzmacnia efekt, że te gry nie są preferowane.

Miejsce i czas grania w gry

Gdzie dzieci grają i ile spędzają czasu na graniu?

Badanie wykazało zróżnicowany czas grania w gry wśród dzieci. Średnio czas poświęcony graniu gry wśród badanych dzieci oscylował w granicach od jednej godziny do półtorej. Dzieci grają gry głównie w domu, po zajęciach w szkole.

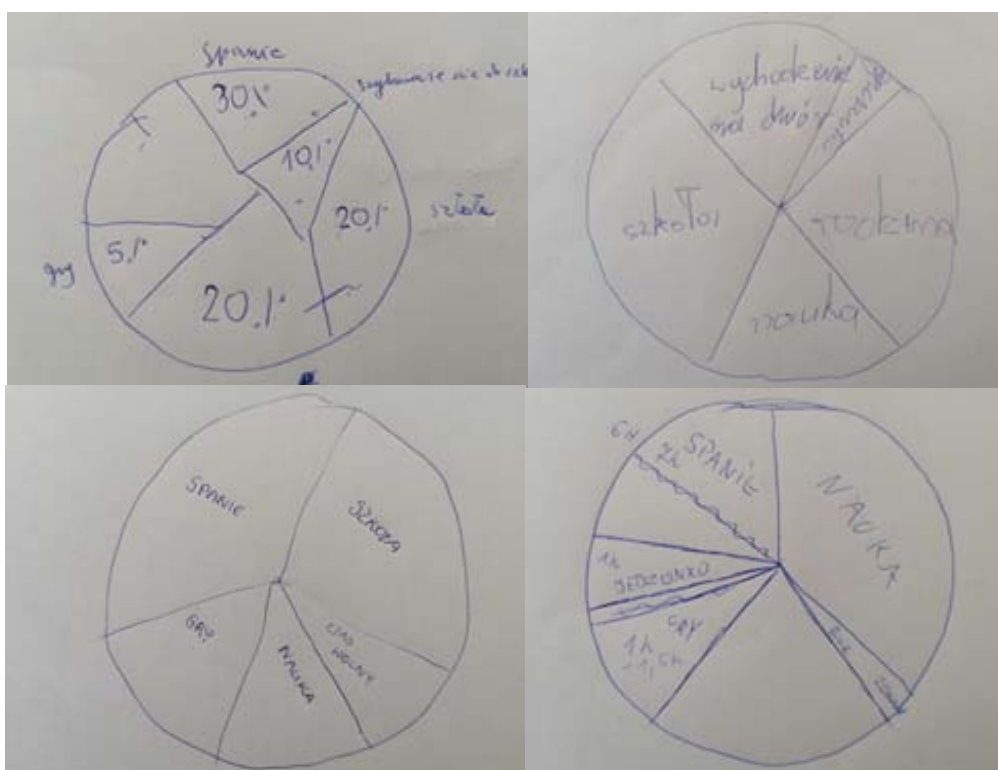
Mniej czasu na gry deklarowały starsze badane dzieci z uwagi na obowiązki szkolne.

Dzieci z klas 1-5 deklarowały, iż grają w gry zazwyczaj po szkole i odrabianiu lekcji – najczęściej wieczorem w domach, około 1 godziny. Część z nich umawia się z kolegami na wspólne granie o określonej porze. Komunikują się wówczas przez chaty lub wykorzystują funkcje video dostępne w grach. W tych sytuacjach rodzice są świadomi, co robią dzieci. Co istotne, niewiele dzieci wśród młodszych badanych miało określone przez rodziców ramy czasowe.

Dzieci z klas 6-8 deklarowały, iż z uwagi na obowiązki szkolne mają mniej czasu na gry i grają od pół godziny do dwóch. W większości średnio dzieci deklarowały, że poświęcają na granie w gry około pół godziny po szkole i odrabianiu lekcji.

Jakkolwiek wśród badanych byli też starsi chłopcy, którzy deklarowali, iż grają aktualnie więcej niż jak byli młodszy, po 4-5 godzin dziennie.

Część starszych dzieci opowiadała, iż ukrywa fakt grania w gry przed rodzicami pod pozorem odrabiania lekcji.



Wykresy pokazują podział czasu na podstawowe czynności wykonywane przez starsze badane dzieci

Urządzenia wykorzystywane do grania w gry

Na jakich urządzeniach dzieci grają w gry?

Badane dzieci deklarowały, iż grają w gry na następujących urządzeniach:

- **telefon** - dzieci młodsze najczęściej grają w gry na telefonie
- **tablet** - częściej wskazywany był jako urządzenie do gier przez młodsze badane dzieci, aczkolwiek jego popularność jest zdecydowanie mniejsza od telefonów
- **komputer** - zdecydowanie częściej wskazywany jako urządzenie do gier wśród starszych badanych dzieci (częściej chłopcy 7-8 klasa)
- **XBOX** - częściej chłopcy wskazywali, iż korzystają z XBOX'a.
- **telewizor** - w pojedynczych przypadkach wskazywany jako urządzenie wykorzystywane do grania w gry.



Źródła informacji o grach

Skąd dzieci czerpią informacje o grach?

Źródłem informacji o grach dla dzieci młodszych są:

- koledzy i znajomi z klasy czy najbliższego otoczenia. Dzieci przekazują sobie informacje w co grają, pokazują gry i naśladowują inne dzieci.
- starsze rodzeństwo
- filmy na YouTube - z reklamami gier lub poprzez oglądanie youtuberów jak grają. Youtuberzy, którzy na swoich kanałach opowiadają o grach, pokazują jak grać i przekazują kody do gier. Dla części dzieci jest to ważne źródło informacji i inspiracji o grach.
- reklamy – pojawiające się w czasie gier, reklamy w TV na kanałach dla dzieci, czasem na Facebooku
- sklep Google Play- poprzez wyszukiwanie samodzielne różnych gier i ich instalację celem wypróbowania
- filmy w Google Play- dzieci deklarowały, iż oglądają filmy, by zobaczyć o czym jest gra i jakie są zasady gry
- oceny i opinie w Google Play- szczególnie dzieci wspominały o gwiazdkach, czyli systemie ocen;

Źródłem informacji o grach dla dzieci zdecydowanie w mniejszym stopniu są:

- rodzice - ogólnie nie polecają gier swoim dzieciom, a jeśli już to tylko tym młodszym dzieciom i są to gry edukacyjne, co do których dzieci są mniej chętne i utożsamiają je z obowiązkiem nauki
- nauczyciele - w opinii dzieci nauczyciele nie wyrażają zgody na granie, czasami w ramach lekcji zadają gry edukacyjne.



Co dzieci lubią w grach?

Dzieci biorące udział w badaniu wymieniły dokładnie elementy w grach mobilnych, które są dla nich istotne. W głównej wskazywały na fakt pojawiania się w grach misji, celów do osiągnięcia, możliwość awansowania do kolejnych etapów, przechodzenia na wyższe poziomy zaawansowania oraz opcję zmiany tzw "skórek" tj. scenerii, w jakiej porusza się bohater oraz samej postaci bohatera.

Młodsze badane dzieci deklarowały, iż bardzo lubią, kiedy w grze pojawiają się kolejne poziomy/level gry a starsze dzieci wspominały o misjach, w których mogą dokonać określonych rzeczy i zdobyć nagrody. Zarówno młodsze jak i starsze badane dzieci dość mocno deklarowały, iż lubią, kiedy w grze pojawiają się "skórki".

Wymieniając elementy w grach, które sprawiają im przyjemność młodsze badane dzieci wskazywały dodatkowo na:

- Osiąganie sukcesów, zdobywanie nagród
- Granie z przyjaciółmi/możliwość gry online
- Kiedy gra się nie zawiesza
- Prostota obsługi
- Wielość elementów animowanych
- Pojawianie się elementów destrukcji przedstawionego w grze świata

Wśród ulubionych elementów gry starsze badane dzieci wymieniały:

- Ciekawe misje
- "Skórki"
- Możliwość zmiany postaci i zachowań
- Przechodzenie do kolejnych poziomów gry
- Interesująca fabuła
- Ciekawa grafika
- Zdobywanie nagród
- Różnorodność trybów w grach
- Zwykli ludzie są bohaterami
- Bohaterowie w grach mają supermoce
- Symulatory
- Możliwość automatycznego zapisu gry
- Muzyka dostosowana do gry



Co dzieci lubią w grach?

„Lubię skiny, lubię misje, za które można dostać level, lubię kreatywny wygląd broni. Nagrody od autora czasami też są”



"Jak jest jakaś dodatkowa waluta, czyli jak są coinsy, to jeszcze są gemy na przykład. Eventy, czyli na przykład jest event jakiś wiosenny. Wydarzenie. Czyli na przykład inna mapa, jak jest wiosna, że na przykład jak grasz wiosną na innej mapie, jak jest na przykład Boże Narodzenie, to jeszcze na jakiejś bożonarodzeniowej mapie”.

„Lubię jak gra jest online. Lubię jak w grze jest kilka map i można sobie wybrać. Na przykład jest misja, że wygraj kilka razy na jakiejś mapie, czyli oczywiście misje. Później jest samouczek, jak są jakieś supermoce do wygrania, czy coś. Zwykli ludzie, jako bohaterzy, w sensie takie skiny, wyglądające jak ludzie”.



„Albo na przykład wchodzisz w grę jednego dnia i dostajesz prezent, wchodzisz w grę drugiego dnia i znowu dostajesz prezent”

„Na przykład jakichś duszek, który ci się pojawia. Bardzo często jest w grach coś takiego, że jest taka fabuła, że odziedziczyłeś coś po dziadku i na przykład ten dziadek ci mówi. Na przykład majątek, który ktoś chce ci ukraść i tam jest samouczek, który ci mówi, jak musisz pokonać tych, którzy chcą ci zabrać”.



Elementy nielubiane w grach przez dzieci

Wśród elementów, których dzieci nie lubią w grach pojawiały się najczęściej reklamy. Dzieci podkreślały, że są one bardzo irytujące szczególnie jak jest zbyt dużo i pojawiają się za często. Zwracały również uwagę na kwestie związane z porażką/przegraną.

Młodsze badane dzieci wskazywały na następujące elementy których nie lubią:

- Gra w samotności
- Brak wygranych
- Uśmiercanie bohatera przez innych graczy
- Brak kultury osobistej ze strony innych graczy
- Reklamy
- Zbyt głośna ścieżka dźwiękowa

Starsze badane dzieci wśród nielubianych elementów w grach wymieniały następujące:

- Reklamy
- Wysoka cena gry
- Opcja „pay to win”
- Duża trudność zdobycia pieniędzy w grach
- Zbyt krótka fabuła
- Brak płynności w dostępie do łącza
- Konieczność podawania danych do logowania
- Brak trybu multiplayer
- Błędy systemowe
- Zbyt głośna muzyka w stosunku do rozgrywki



Oczekiwania wobec gry - sytuacje prowypadkowe

Dzieci wskazały najbardziej interesujące dla nich sytuacje prowypadkowe



Preferencje dzieci – pokazuje poniższa kolejność:

1. Pożar w mieszkaniu.
2. Spacer po lesie z przygodami (spotkanie z dzikimi zwierzętami, upadek, ryzyko załamania zamarznętej tafli jeziora).
3. Droga do szkoły z przeszkodami (ruch drogowy, spotkanie z nieznanym).
4. Wyprawa po górach z przygodami (upadek z urwiska, zgubienie się w nieznanym otoczeniu, poparzenie słoneczne, ukąszenie przez owady).
5. Prace domowe (skaleczenie, porażenie prądem, zatrucie chemikaliami).
6. Wyjazd na obóz sportowy (zadławienie podczas zabawy, bójka, kontuzje fizyczne itd.).
7. Wycieczka do muzeum (poślizgnięcie na schodach, spotkanie z nieznanym, zgubienie się w nieznanym otoczeniu).

Jakkolwiek dzieci optowały za opcją umieszczenia różnych sytuacji w różnych misjach w grze - złożonej z wielu map/światów – każda misja dzieje się w innym świecie/ na innej mapie.

Najbardziej intrygujący był dla nich pożar, następnie przygody na nieznanym terenie, wycieczki do muzeum czy obozy nie są dla wszystkich dzieci ciekawe i/lub osiągalne (nie wszystkie dzieci chodzą do takich miejsc, czy wyjeżdżają na obozy).

Oczekiwania wobec gry - sytuacje prowypadkowe

Wypowiedzi dzieci młodszych na temat wybranych sytuacji prowypadkowych

[pożar]

"Ja bym zabrała swojego kota i bym uciekła daleko. Ja mam żółwika, to jeszcze go bym spakował".



[pożar]

"Jakbym miał zapalniczkę, to bym rozpałił ogień. Może ktoś by widział dym."



[wycieczka w góry]

"Poprosiłabym innych turystów, by zadzwonili do mojej mamy"



[wycieczka w góry]

"Czekałabym tam gdzie ostatnio wydziałam rodziców"

[wycieczka w góry]

"Poprosiłabym innych turystów, by zadzwonili do mojej mamy"



Oczekiwania wobec gry - sytuacje prowypadkowe

Wypowiedzi dzieci starszych na temat wybranych sytuacji prowypadkowych

- „Moi dziadkowie mają domek letniskowy i można tam przyjeżdżać na ferie. Ja tam prawie całe dzieciństwo spędziłam. Codziennie chodziliśmy na wycieczkę do lasy. Parę razy była taka sytuacja, że zostawałam. Poszłam gdzieś, bo się zgapiłam, a oni odeszli i ja zostałam. Umiem już wyjść lasu”.
- „Zależy w jakim punkcie się zgubiłeś. Jeśli zgubiłeś się niedaleko od wejścia, to nie jest problem, bo dużo osób spaceruje, wyprowadza psy w lesie. Można zawsze się zapytać jak kogoś spotkasz. Jeśli się zgubisz w środku lasu, to jest większy problem. Musisz iść przed siebie i zwykle znajdziesz jakąś drogę”.
- „Można wyjść sposobem z lasu, chyba z mitologii. Przywiązujesz do jednego drzewa sznurek i się nie zgubisz”.
- „My mieliśmy w 4 klasie taki problem, że prankster wysłał koleżance, że jak nie wyślesz to 120 osobom, to Twoja mama zginie w 24 godziny (...) Ta koleżanka wysłała innym koleżankom (...) Mieliśmy godzinę wychowawczą i pani powiedziała, że tak nie można. Oni się wystraszyli i pani powiedziała, że muszą zadzwonić na policję albo pokazać to rodzicom, a nie wysyłać sobie to nawzajem. Później cała klasa się bała”.
- „Mnie poraził. Kopnął lekko. Okazało się, że za moim łóżkiem jest kontakt i nie ma tego białego co się wkłada, tylko był rozebrany i mi wpadł telefon za łóżko i musiałam go wyciągnąć. Nie wiedziałam, że tam jest ten kontakt i mnie trochę kopnął”.
- „Założmy sytuację, że ktoś wszedł w kałużę i do niej wchodził kabel z prądem i jeżeli nie zbadamy sytuacji, a tego nas zawsze w szkole uczą. Zanim podejmiemy się reanimacji trzeba zobaczyć co się stało tak naprawdę”.
- „Po prostu w szkole przychodzi pani pielęgniarka z fantomami. Kiedyś przyjechał do nas Czerwony Krzyż, PCK i tak dalej”.
- „Ja miałam takie rzeczy na lekcji techniki. Pani nam dużo pokazywała dużo co zrobić jak ktoś się zrani. Teraz tak nie mam, bo zmieniłam szkołę”.

Oczekiwane przez dzieci elementy gry

KATEGORIA

Dzieci deklarowały, iż najbardziej lubią gry przygodowe a nie lubią edukacyjnych, w efekcie dzieci oczekiwały iż gra będzie koncentrowała się na aspekcie rozrywkowym a elementy edukacyjne będą się pojawiały przy okazji.

FABUŁA

Badane dzieci oczekiwały fabuły w której dużo się dzieje, są różne światy, można sobie wybrać postać, którą chce się być, a gra jest złożona z wielu misji lub poziomów.

SCENERIA

Zarówno młodsze jak i starsze badane dzieci wybierały scenerię, bardzo zbliżoną do **współczesnej** i zdecydowanie **odrzucały scenerie bajkowe i historyczne** (bo tam nie ma telefonów komórkowych, Internetu czyli obecnych sposobów radzenia sobie w sytuacjach zagrożeń). Ponadto w opinii starszych dzieci, pokazanie współczesnego świata i wybieranie sobie postaci i misji, pozwala lepiej przygotować się na przyszłość – uczy jak sobie radzić, gdy będzie się dorostym – „taka symulacja prawdziwego życia”.

GRAFIKA

Zgodnie z oczekiwaniami dzieci – grafika ma być kolorowa, ładna ale nie nazbyt dziecięca (taka dla „dzidziusów”). Ponadto dzieci oczekiwały wysokiej jakości grafiki, zgodnej z najnowszymi trendami, dopracowanej, by się nie pojawiały postacie, które chodzą tylko prosto – by móc nimi poruszać, skręcać, by w trakcie gry nie pojawiały się puste przestrzenie.

Oczekiwane przez dzieci elementy gry

TWORZENIE POSTACI

Większość sugestii dzieci dotyczyła możliwości samodzielnego stworzenia postaci i wyboru dla niej: **płci** (w młodszym wieku jest silne przywiązanie do płci i chłopcy nie chcą wcielać się w role dziewczynek i odwrotnie), **wyglądu** (postura, wzrost, kolor włosów), **stroju i "skórki"**, **akcesoriów** (wraz z grą nabywanie coraz nowszych i lepszych).

POSTACI LUDZKIE

Dzieci zdecydowanie częściej skłaniały się ku opcji, że w tej grze powinny występować **postaci ludzkie** – zbliżone wyglądem do nich samych, bo dzięki temu będą mogły się z postacią utożsamić. Zwierzęta, trolle, postaci historyczne - były przez dzieci odrzucane. Co więcej, na rysunkach gry przygotowanych przez dzieci – występowały głównie postaci ludzkie.

WROGOWIE

Dla dzieci naturalnym było, iż w grze będą występować czarne charaktery, wrogo nastawione do głównych postaci.

Ponadto pojawiały się oczekiwania główny bohater mógł się chować/ukrywać przed wrogami (w opinii dzieci takiej opcji brakuje w wielu grach).

LOGOWANIE

W przypadku konieczności logowania się do gry dzieci postulowały by była możliwość stworzenia własnego hasła i loginu. W przypadku konieczności podania adresu **e-mail** – starsze dzieci deklarowały, iż posiadają swoje własne maile i są mniej chętne do tego by logowanie było poprzez mail rodzica – bo potem w trakcie gry, gdy przychodzą powiadomienia – nie dostają tych informacji i często nie wiedzą np. że jest nowa aktualizacja lub nowe opcje w grze.

Oczekiwane przez dzieci elementy gry

TRYBY

Wśród badanych dzieci pojawiły się pomysły aby gra obejmowała różne tryby np. podstawowy, przygodowy, kreatywny, widza czy tryb przetrwania po wybraniu którego gracz musi się liczyć, że będzie bardzo trudno, może szybko zakończyć grę. Potrzebę takiej opcji zgłaszali głównie starsi chłopcy, którzy mając pełną świadomość trudności lubią wybierać najtrudniejsze opcje w grze.

MAPY

Dzieci oczekiwały iż mapy do gry będą:

- różne – góry, las, dom w zależności od misji
- pełne – będą się pokazywały w całości
- będą płynnie się zmieniać – bez zacinania.

POZIOMY/ LEVELE

Dzieci proponowały, żeby gra rozpoczynała się łatwymi zadaniami. Potem, pojawiałyby się coraz trudniejsze, angażujące i wykorzystujące poprzednio zdobytą wiedzę i doświadczenia. Co ważne, pierwsze poziomy nie mogą być też za łatwe, ponieważ dzieci się zniechęcają i usuwają grę. Starsze dzieci były bardziej za opcją misji, niż przechodzenia przez poziomy.

CZAS

Mając na względzie ile czasu dzieci mogą poświęcać na granie każdego dnia, dzieci zgłaszały oczekiwania, by jedna misja trwała 10 minut, ale też pojawiały się propozycje, by jedna misja trwała jedną godzinę z opcją zatrzymania/zastopowania gry i potem by można było wrócić do tego samego punktu w grze.

Oczekiwane przez dzieci elementy gry

GRAFIKA

Wśród badanych dzieci pojawiły się pomysły, aby gra obejmowała różne tryby np. podstawowy, przygodowy, kreatywny, widza czy tryb przetrwania po wybraniu którego gracz musi się liczyć, że będzie bardzo trudno i może szybko zakończyć grę. Potrzebę takiej opcji zgłaszali głównie starsi chłopcy, którzy mając pełną świadomość trudności lubią wybierać najtrudniejsze opcje w grze.

NAGRODY

Dzieci zgłaszały oczekiwanie, by otrzymywać punkty za dobre wybory, dobre zachowania, zdobywać umiejętności lub pieniądze za wykonanie misji. Ponadto w ramach nagród dzieci oczekiwały: coins'ów, skin'ów lub rzeczy przy pomocy których można realizować kolejne misje (np. telefon). W przypadku nagród w postaci pieniędzy, dzieci postulowały, by móc kupić sobie za zdobyte w grze pieniądze lepsze wersje używanych w grze przedmiotów (kupować ulepszenia).

MUZYKA

Wśród dzieci pojawiły się oczekiwania by muzyka była: **dość zróżnicowana** - tak by odzwierciedlała scenerię, gdzie dana akcja się odbywa (las – szum drzew, góry – spadające kamienie, itp.), **zwiastująca zagrożenie** - w przypadkach, gdzie za chwilę się coś wydarzy **relaksująca** w sytuacjach, gdy nic się nie dzieje, **z opcją słuchania na różnych urządzeniach i na słuchawkach**, na głośnikach

SAMOUCZEK

Starsze badane dzieci zgłaszały oczekiwanie, by pojawił się samouczek oraz pierwsza mini misja, pozwalająca w praktyce zaznajomić się z używanymi w niej klawiszami i najważniejszymi zagadnieniami niezbędnymi do tego, aby pomyślnie i bezproblemowo ją ukończyć. Ponadto, w opinii starszych badanych dzieci, powinny być zastosowane te same sposoby poruszania się, przy pomocy klawiszy, jak w innych grach.

Młodsze badane dzieci zgłaszały oczekiwania by pojawiały się strzałki w trakcie gry pokazujące co należy wykonać, sugerujące czynności czy ruchy.

Ocena materiałów - bohater



Brak akceptacji postaci. Dzieci nie chciały się wcielić w takich bohaterów.



Mario – postać rozpoznawana przez dzieci. Młodszy chłopcy zgłaszali chęć bycia jak Mario.



Postacie na rysunku nie wzbudzały chęci przeniesienie się dzieci do pokazanego świata.



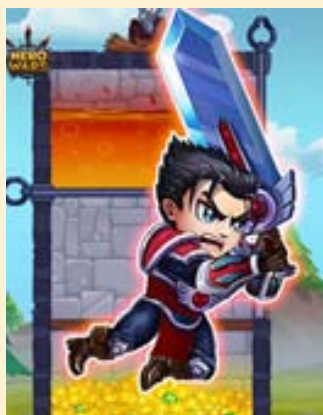
Nemo – postać znana dzieciom i akceptowana, ale z uwagi na przygodę dzieci nie chciały się wcielić w bohatera – rybkę i pływać w wodzie.



Ocena materiałów – bohater



Dzieci w większości nie zgłaszały chęci utożsamienia się z przedstawionymi postaciami.



Przedstawiony bohater najbardziej podobał się młodszemu, pewnym siebie chłopcom.



Alwin – bohater rozpoznawany i lubiany przez dzieci. Część dzieci deklarowała, iż mogłaby być Alwinem.



Chłopcy nie chcieli być i wyglądać jak Ralph Demolka, za to część dziewczynek chciała w grze wyglądać jak przedstawiona na rysunku dziewczynka.



Z uwagi na znajomość gry Fortnite i jej popularność wśród dzieci - przedstawieni na zdjęciu bohaterowie – podobali się. Dzieci określały, którą z tych postaci chciałby zostać.

Ocena materiałów – sceneria



Bajka rozpoznawana przez dzieci
Sceneria - odrzucana, nie podobała się dzieciom



Sceneria – odrzucana z uwagi na przeniesienie do czasów historycznych i brak telefonów oraz Internetu (obecnie stosowanych do radzenia sobie w trudnych sytuacjach).



Grafika i sceneria wzbudzała zainteresowanie ale tylko nieliczne dzieci chciały się przenieść do przedstawionego świata.



Sceneria była odbierana jako kolorowa, dziecinna i nie trafiła w gusta chłopców.



Sceneria bardzo podobała się dzieciom. Dzieci emocjonalnie reagowały i deklarowały chęć przeniesienia się do przedstawionego świata.

Wizja gry według dzieci

Koncepcje gry proponowane przez dzieci zostały przedstawione na ilustracjach wykonanych przez nie samodzielnie w trakcie wywiadów fokusowych



← Rysunek: pokazuje system punktowania za właściwe odpowiedzi.

Rysunek: pokazuje przygody dziewczynki, wykonywanie misji- przygoda w lesie.



Wizja gry według dzieci

Koncepcje gry proponowane przez dzieci zostały przedstawione na ilustracjach wykonanych przez nie samodzielnie w trakcie wywiadów fokusowych



◀ Rysunek: pokazuje system punktowania za właściwe odpowiedzi.

Rysunek: pokazuje przygody dziewczynki, wykonywanie misji- przygoda w lesie.



Ocena konceptu gry przez rodziców

Wnioski rodziców z udziału w badaniu

- ✓ **Idea stworzenia gry** pokazującej jak się zachować w sytuacji zagrożenia lub wypadku została **oceniona dość pozytywnie przez rodziców** młodszych dzieci
- ✓ Rodzice komentując wypowiedzi swoich dzieci przyznali, że sami nie zawsze im tłumaczą jak się zachować.
- ✓ Obserwując reakcje dzieci na pytania dot. ich zachowań gdyby np. w domu wybuchł pożar - i ich brak odpowiedzi lub odpowiedzi nie zawsze właściwe, stwierdzili, że **brak jest jednego pełnego kompendium wiedzy, a wiedza przekazana w grach jest szybciej i lepiej przyswajana**



Ocena konceptu gry przez rodziców

Wnioski rodziców z udziału w badaniu



Według rodziców młodszych dzieci planowana gra powinna zawierać w sobie:

- telefony alarmowe
- informacje na temat udzielania pierwszej pomocy
- instrukcje jak uratować komuś życie
- instrukcje jak zachować się w trudnych sytuacjach
- wytyczne jak zachować się w wodzie, w lesie, w górach, pożarze itd



Wywiady fokusowe przeprowadzone z dziećmi i rodzicami pokazały istotne braki edukacyjne wśród dzieci i młodzieży w temacie bezpiecznych zachowań. Szczególnie problem był zauważalny wśród młodszych dzieci w klasach 1-5. Jak pokazało badanie, dzieci w tym wieku nie zawsze wiedzą jak należy się zachować i ten element edukacji nie jest wypełniany przez rodziców i szkoły.

Badanie fokusowe potwierdziło wnioski wyciągnięte z badania ankietowego przeprowadzonego na grupie rodziców i nauczycieli na temat dużego potencjału edukacyjno-informacyjnego leżącego w grach mobilnych.

Idea stworzenia gry edukacyjnej dla dzieci, która pokazywałaby jak należy się zachować w sytuacji zagrożenia lub wypadku została przyjęta dość pozytywnie przez młodsze badane dzieci (klasy 1-5) i ich rodziców. Starsze badane dzieci (klasy 6-8) były bardziej sceptyczne. Dzieci na przełomie 5 i 6 klasy zaczynają już inaczej myśleć. Analizują, co zrobić w przypadku zagrożenia lub wypadku. Szukają możliwych rozwiązań. Ten wniosek potwierdza wyniki badania ankietowego, które jako najbardziej podatną grupę docelową gry edukacyjnej dot. bezpiecznych zachowań wskazało dzieci z klas 1-2 i 3-4.





Płeć w kontekście gier dla dzieci w tym wieku okazała się być ważnym aspektem różnicującym jeżeli idzie o preferencje dotyczące strony estetycznej, wyboru bohatera, scenografii oraz narracji, jaka jest prowadzona w grze.

Na podstawie przeprowadzonego badania można wyodrębnić najważniejsze wytyczne, które powinny zostać uwzględnione w procesie projektowania gry. Jest ich wiele, ale najbardziej istotnymi, które pomija się bardzo często w procesie projektowania materiałów edukacyjnych dla dzieci jest uwzględnienie preferencji w ramach płci oraz potrzeba inteligentnego zakamuflowania elementów edukacyjnych, które będą niezauważalne dla dzieci.

Zarówno z badania ankietowego jak i z badania fokusowego wynika, że szkoła nie promuje i nie poleca dzieciom gier mobilnych do celów edukacyjnych. Dlatego też w planując kanały faktycznego dotarcia z grą do dzieci, warto zwrócić uwagę na inne rozwiązania, nie związane stricte z edukacją.

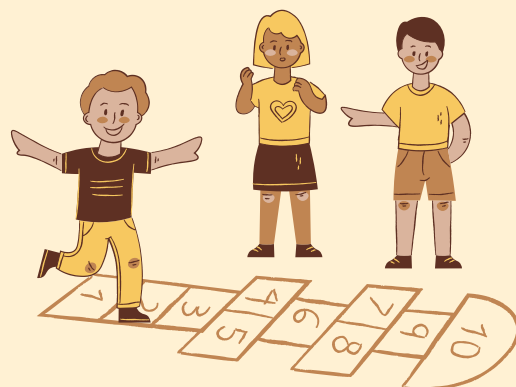
Wnioski

Wnioski z obu etapów badania potrzeb informacyjnych dzieci i młodzieży dotyczącego bezpiecznych zachowań w szkole i w czasie wolnym

- ✓ Braki edukacyjne wśród dzieci i młodzieży w temacie bezpiecznych zachowań w szkole i w domu są dość jasno zauważalne. Szczególnie problem był widoczny wśród młodszych dzieci w klasach 1-5.
- ✓ Badania wykazały duży potencjał edukacyjno-informacyjny leżący w grach mobilnych.
- ✓ Idea stworzenia gry edukacyjnej została przyjęta dość pozytywnie przez młodsze badane dzieci (klasy 1-5) i ich rodziców. Starsze badane dzieci (klasy 6-8) były bardziej sceptyczne.
- ✓ Najbardziej podatną grupę docelową gry edukacyjnej dotyczącej bezpiecznych zachowań stanowią dzieci z klas 1-2 i 3-4.



Wnioski



Płeć w kontekście gier jest ważnym aspektem jeżeli idzie o preferencje dotyczące strony estetycznej, wyboru bohatera, scenografii oraz narracji, jaka jest prowadzona w grze.



Najważniejsze wytyczne, które powinny zostać uwzględnione w procesie projektowania gry:

- poziom rozwoju psychofizycznego dzieci
- ciekawa, wielopoziomowa fabuła
- możliwość wyboru bohatera
- współczesna sceneria, złożona z wielu map
- umożliwienie gry online i offline;
- różnorodny system nagród
- elementy edukacyjne jako dopełnienie historii;



Szkoła nie promuje i nie poleca dzieciom gier mobilnych do celów edukacyjnych.






Autor Raportu: Magdalena Olszowy

Raport opracowano na podstawie wyników badań przeprowadzonych przez Agencję Badań Rynku ABR SESTA z siedzibą przy ul. Hożej 86 w Warszawie w 2020 roku

Raport opracowano na podstawie wyników V etapu programu wieloletniego „Poprawa bezpieczeństwa i warunków pracy”, finansowanego w latach 2021-2022 w zakresie zadań służb państwowych ze środków ministra właściwego ds. pracy (zadanie nr 4.SP.05 pt. "Opracowanie metod i narzędzi wspierających proces edukacji w zakresie kształtowania postaw probezpiecznych, szczególnie wśród dzieci i młodzieży").

Koordinator Programu: Centralny Instytut Ochrony Pracy – Państwowy Instytut Badawczy

Kontakt

**Centralny Instytut Ochrony Pracy -
Państwowy Instytut Badawczy**
ul. Czerniakowska 16, 00-701 Warszawa
tel. 22 623 37 26
www.ciop.pl 
ciop@ciop.pl 
CIOPIB 