



Jak uczymy bezpieczeństwa w sieci i cyfrowej higieny?

Raport z badania nauczycieli realizujących program „Stacja Galaxy”

Listopad 2024

Spis treści

<u>1. Cele ewaluacji</u>	3
<u>2. Metodologia badania</u>	6
<u>3. Wyniki</u>	
<u>3.1 Wyniki – ogólna ocena programu</u>	11
<u>3.2 Wyniki – ocena scenariuszy</u>	21
<u>3.3 Wyniki – ocena gry edukacyjnej „Roblox”</u>	35
<u>3.4 Wyniki – ocena pozostałych materiałów dodatkowych</u>	47
<u>4. Zmiany w programie</u>	58
<u>5. Podsumowanie</u>	73
<u>6. Komentarze ekspertów</u>	78



1. Cele ewaluacji

Cele ewaluacji

- Poznanie opinii nauczycieli na temat realizacji programu „Stacja Galaxy”
- Ocena skuteczności programu pod kątem wzrostu wiedzy, zmiany postaw i nabycia umiejętności w zakresie cyfrowej higieny i cyberbezpieczeństwa
- Identyfikacja mocnych stron programu
- Identyfikacja potencjalnych zmian i ulepszeń programu



Elementy programu „Stacja Galaxy” objęte ewaluacją

- 5 podstawowych scenariuszy zajęć realizowanych w szkole
- Karty pracy w szkole
- Dodatkowy scenariusz z wykorzystaniem gry „Roblox”
- Materiały edukacyjne dla rodziców



2. Metodologia

Metodologia ewaluacji

- **Ankieta ilościowa online (CAWI)** rozesłana do nauczycieli i edukatorów, którzy zgłosili się do wzięcia udziału w programie „Stacja Galaxy”
- **Wywiady grupowe online** z osobami, które zgłosiły się do uczestnictwa w trakcie wypełniania ankiety



Metodologia ewaluacji

Ankieta CAWI:

- 3 mailingi do nauczycieli realizujących program
- N=237 odpowiedzi
- Średni czas wypełniania ankiety: 12:09

Wywiady focusowe online:

- Dwa wywiady grupowe + jeden indywidualny
- Łącznie 9 osób
- 70 zgłosiło gotowość do wzięcia udziału w wywiadzie

Harmonogram ewaluacji

Przygotowanie narzędzia badawczego do ankiety CAWI



V '2024

Rozsyłanie ankiety do realizatorów programu



V '2024

Monitoring i analiza danych ilościowych



V-VI '2024

Rekrutacja uczestników do wywiadów grupowych i ich realizacja



V-VI '2024

Raport ewaluacyjny

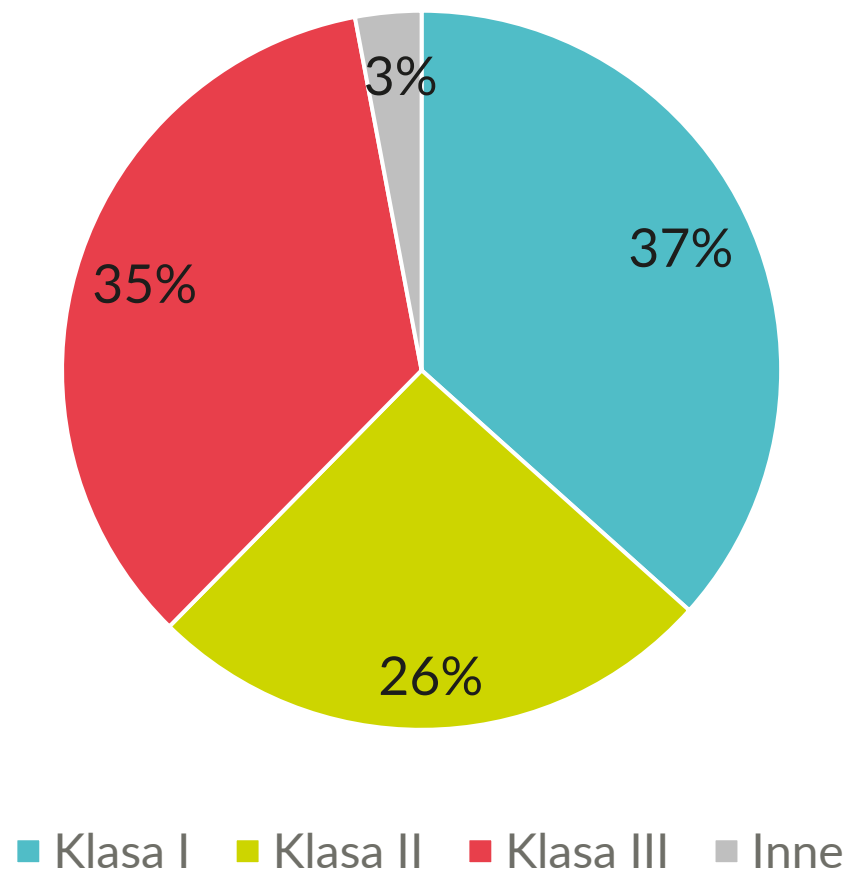


VII-VIII '2024

3. Wyniki

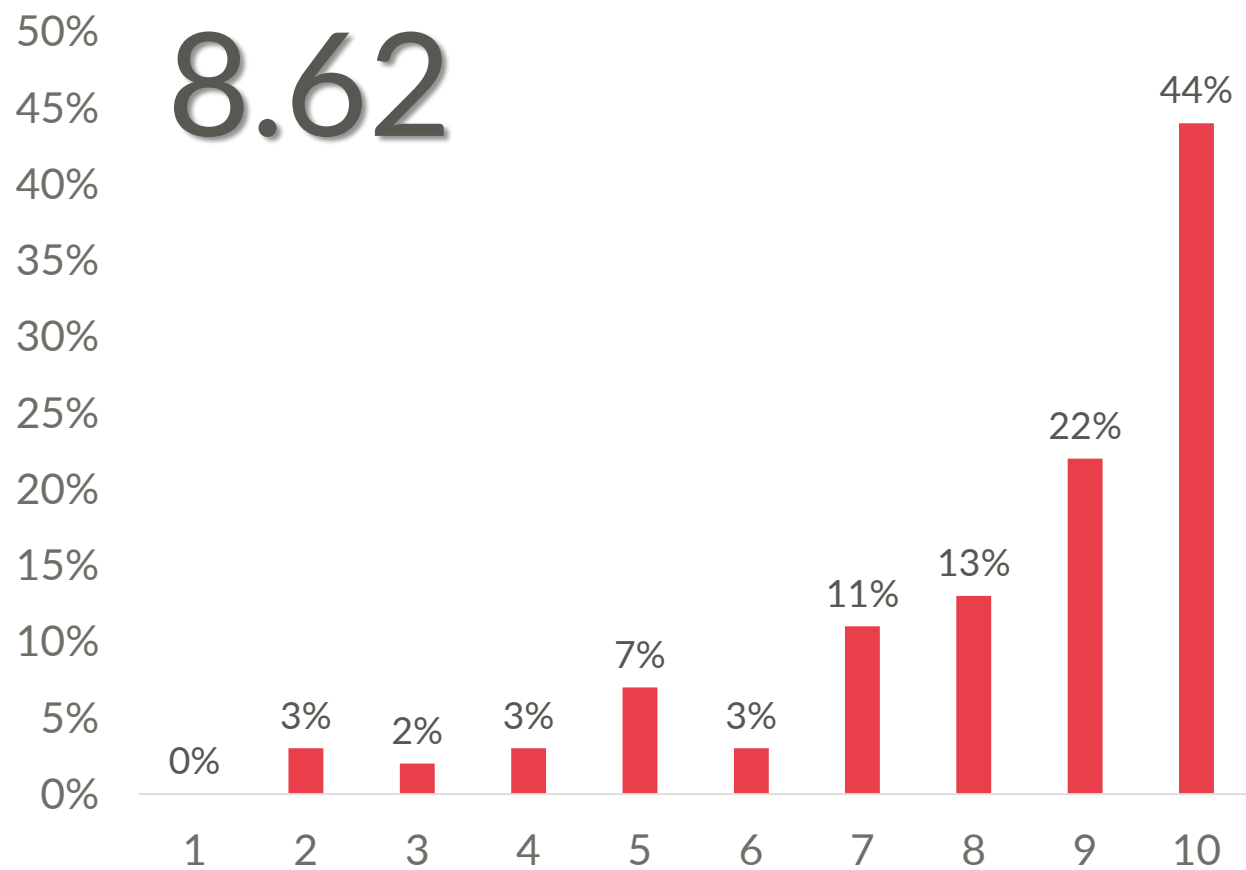
3.1 Wyniki – ocena ogólna programu

Klasy, w których nauczyciele realizowali program

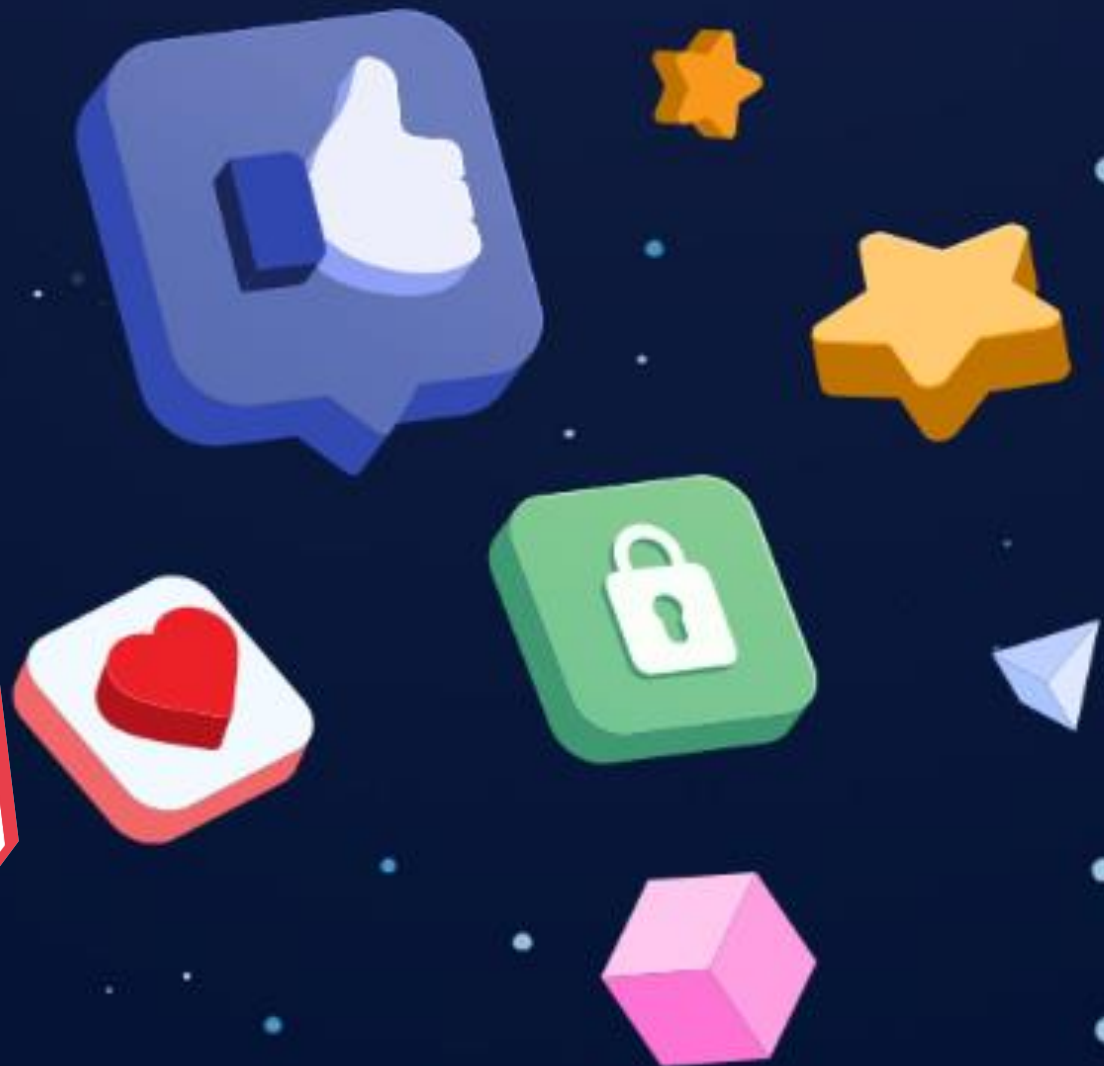


Opinie na podstawie
zajęć z 5918 uczniami

Ogólna ocena programu



Ogólna ocena programu w skali 1-10 (n=237)



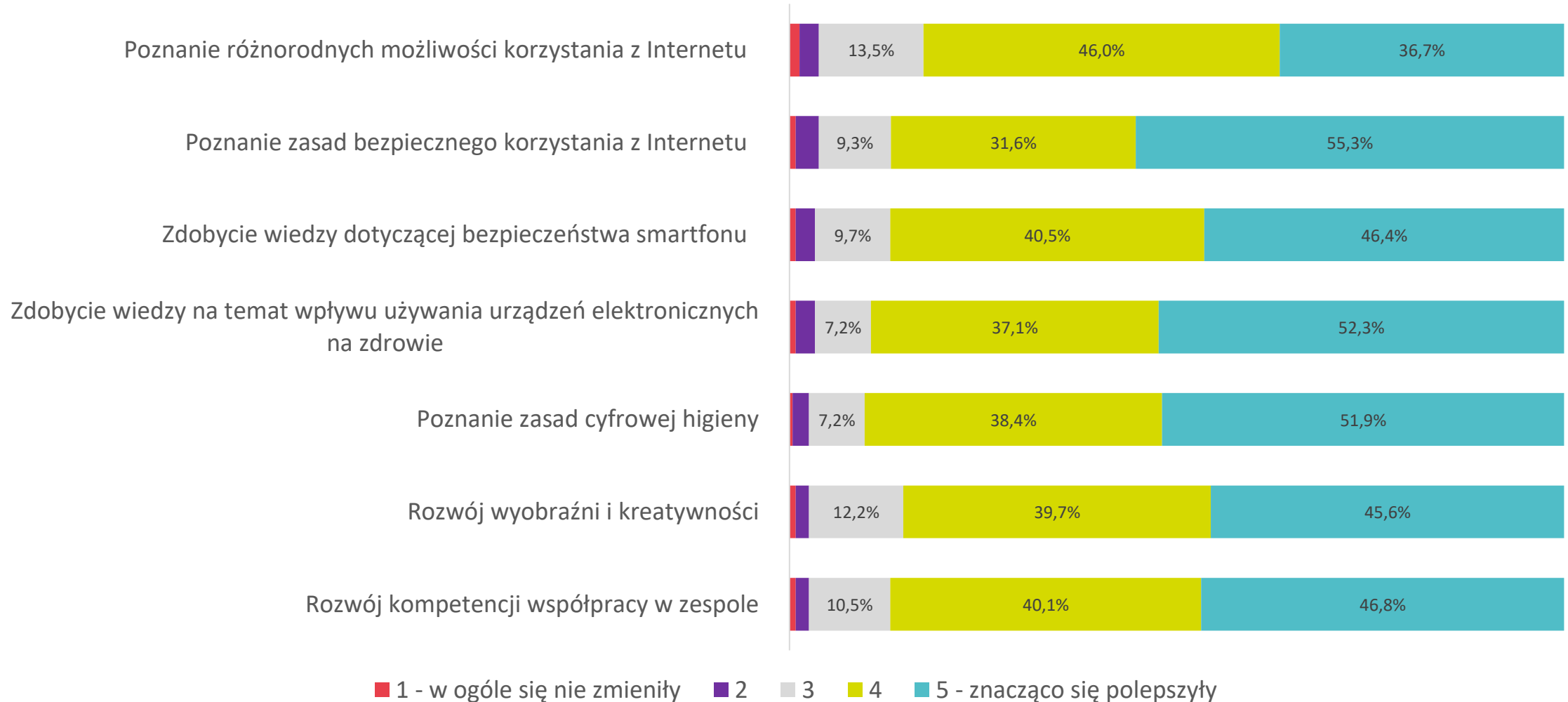
Wpływ programu na rozwój umiejętności i poszerzenie wiedzy z zakresu korzystania z nowych technologii

- Według większości nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu program „Stacja Galaxy” rozwija wyobraźnię i kreatywność uczniów **(85,3%)** oraz kompetencje pracy w zespole **(86,9%)**.
- Uczestnictwo w programie zdaniem badanych zwiększa wiedzę uczniów na temat bezpiecznego korzystania z Internetu **(86,9)**, a także różnorodnych form jego wykorzystania **(82,7%)**.
- Zdaniem większości badanych **(89,4%)** uczniowie zdobyli wiedzę na temat wpływu urządzeń elektronicznych na zdrowie, a także poznali zasady cyfrowej higieny **(90,3%)**.

Wpływ programu na rozwój umiejętności i poszerzenie wiedzy z zakresu korzystania z nowych technologii

- Program był rozwojowy nie tylko dla uczniów, ale także dla nauczycieli.
- $\frac{3}{4}$ badanych zadeklarowało, że dzięki uczestnictwu w programie poznało nowe formy pracy, a nieco więcej (**77,3%**) przyznało, że realizacja programu zwiększyła ich własną wiedzę z zakresu nowych technologii.
- **8 na 10** nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu zamierza w przyszłości powtarzać prowadzenie zajęć z programu „Stacja Galaxy”.
- Większość badanych (**86,9%**) poleciłoby realizację programu „Stacja Galaxy” innym nauczycielom.

Ocena wpływu programu na wzrost wiedzy i kompetencji uczniów



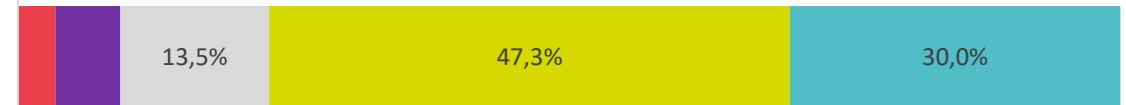
Proszę ocenić na ile zwiększyły się kompetencje uczniów w następujących wymiarach? (n=237)

Ocena wpływu programu na wzrost wiedzy i kompetencji uczniów i nauczycieli

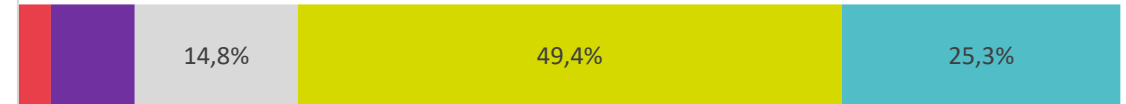
Realizacja programu zwiększyła wiedzę uczniów na temat korzystania z nowych technologii



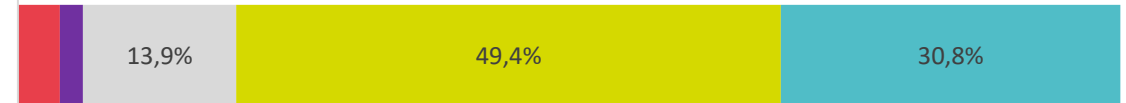
Realizacja programu zwiększyła moją własną wiedzę na temat korzystania z nowych technologii



Dzięki realizacji programu poznałam/ poznałem nowe formy pracy



W przyszłości zamierzam powtarzać zajęcia dotyczące tematów poruszanych w programie "Stacja Galaxy"



Poleciłabym/poleciłbym program "Stacja Galaxy" innym nauczycielom



■ Zdecydowanie się nie zgadzam ■ Nie zgadzam się ■ Trudno powiedzieć ■ Zgadzam się ■ Zdecydowanie się zgadzam

Czy zgadza się Pan/i z następującymi stwierdzeniami? (n=237)

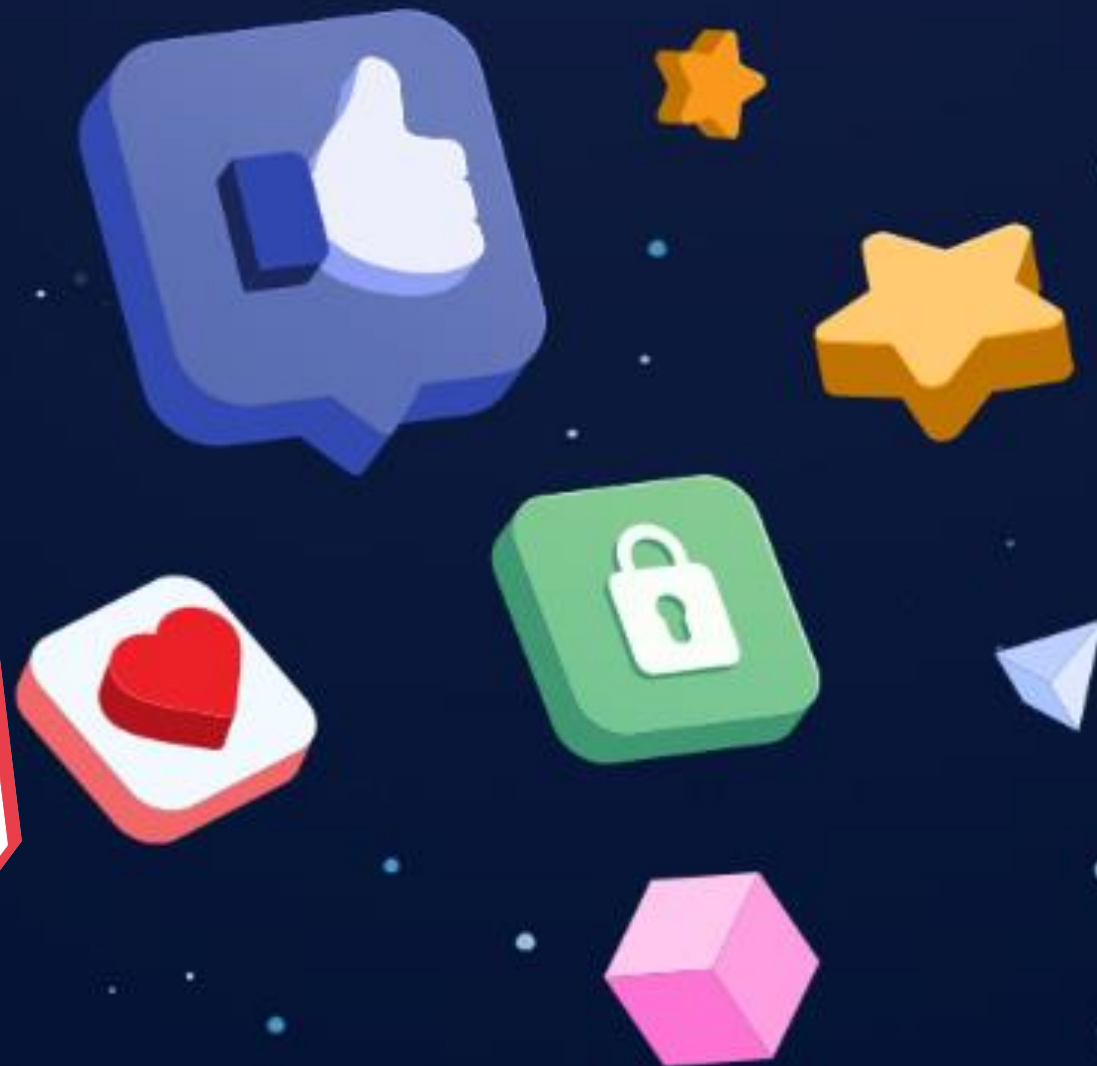
Wpływ programu na rozwój umiejętności i poszerzenie wiedzy z zakresu korzystania z nowych technologii

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Na przykład teraz (...) przekazałam koleżance, bo miała problem taki klasowy, jeśli chodzi o to, że dzieci znały swoje hasła wzajemne i logując się na naszych komputerach szkolnych, wiedzieli, kto ma jakie hasło i tutaj mówię, wiesz co? Pamiętam, że na Galaxy było coś z tym z tym hasłem, więc wydrukowałam właśnie o sile hasła.

Przykłady oddziaływań programu na kompetencje dzieci

Niektórzy badani wskazali przykłady oddziaływań programu na konkretne zachowania dzieci w zakresie cyfrowej higieny.



Przykłady oddziaływań programu na kompetencje dzieci

odpowiedzi otwarte nauczycieli

I tutaj właśnie najbardziej [zainteresowała] ta cyfrowa higiena u tych trzecioklasistów (...)

W momencie, kiedy faktycznie muszą wziąć telefon komórkowy do szkoły, bo na przykład samodzielnie wracają do domu, zdarzały się sytuacje, że zapominali o tym telefonie i sami stwierdzali później, że chyba nie do końca potrzebuje ten telefon mieć cały czas ze sobą, skoro o nim zapomniałem, więc to też tak. No właśnie po tych, po tych rozmowach wszystkich.

My tworzyliśmy te domki dla telefonów i nawet się zdarzyło, że później jak dzieci wróciły po jakimś czasie, to mówiły, że tam tata korzystał z telefonu, miał włożyć do domku, nie przestrzegał regulaminu, że jakby nawet dzieci zaczęły kontrolować rodziców. No więc to było fajne, bo dzieci komunikują, że tam właśnie problem chyba leży już bardziej u rodziców i są dzieci odbiciem tych rodziców, dlatego tyle zaczynają korzystać, a rodzice niestety nie są tego świadomi.

3.2 Wyniki – ocena scenariuszy zajęć

Realizacja i ocena atrakcyjności scenariuszy zajęć

- Ponad **95%** nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu zrealizowało pierwsze trzy scenariusze.
- Scenariusze 4 i 5 zrealizowało około **80%** badanych.
- Badani bardzo **wysoko** ocenili atrakcyjność wszystkich scenariuszy zajęć.

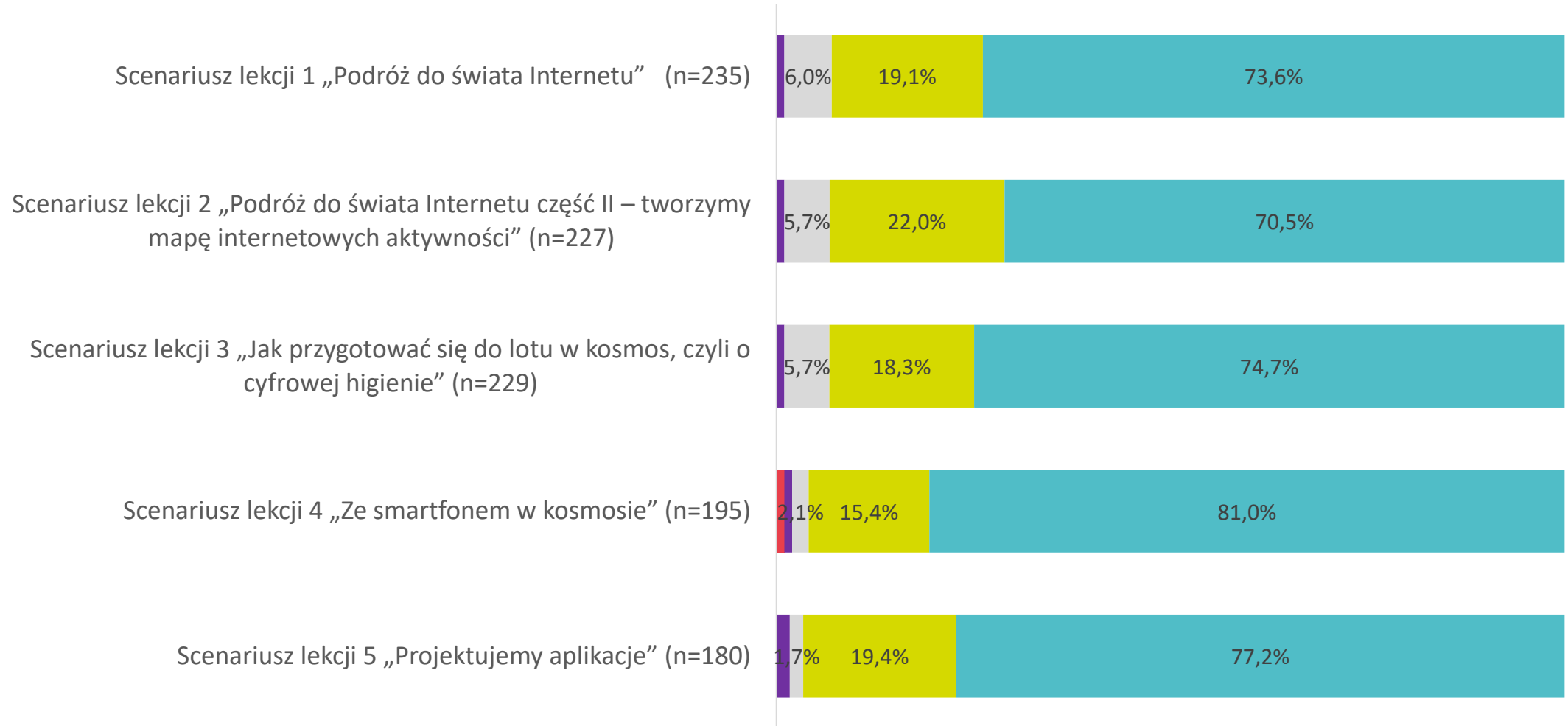


Realizacja scenariuszy zajęć

Nazwa scenariusza	Odsetek badanych, którzy zrealizowali scenariusz
1. „Podróż do świata Internetu”	99%
2. „Podróż do świata Internetu część II – tworzymy mapę internetowych aktywności”	95,8%
3. „Jak przygotować się do lotu w kosmos, czyli o cyfrowej higienie”	96,6%
4. „Ze smartfonem w kosmosie”	82,2%
5. „Projektujemy aplikacje”	75,9%



Ocena atrakcyjności scenariuszy zajęć

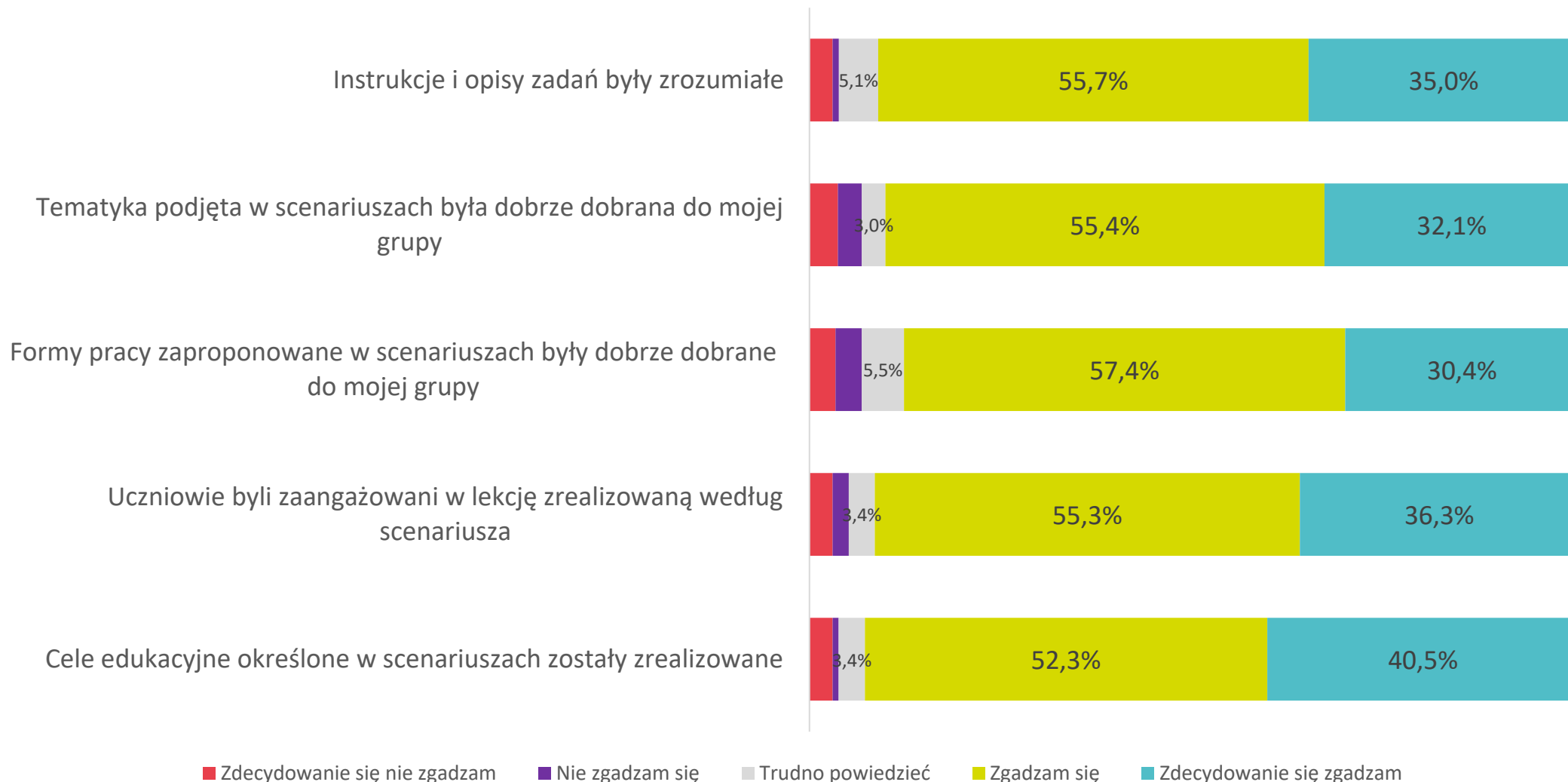


Realizacja i ocena atrakcyjności scenariuszy zajęć

- Zdaniem większości badanych (**92%**) uczniowie byli zaangażowani w lekcję prowadzoną według scenariusza.
- **93%** nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu uważa, że realizując scenariusz zajęć, zrealizowali jego cele edukacyjne.
- Badani uważają, że podjęta tematyka i zaproponowane do niej formy pracy były dobrze dobrane dla dzieci.



Ocena atrakcyjności scenariuszy zajęć



W realizację jakich zadań dzieci były najbardziej zaangażowane?

Badani poproszeni o wskazanie zadań, w których realizację dzieci był najbardziej zaangażowane wymienili łącznie zdecydowaną większość dostępnych w scenariuszach zadań.



W realizację jakich zadań dzieci były najbardziej zaangażowane?

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„Praktycznie wszystkich”

„Zadania kreatywne”

„Praca w grupie, zadania problemowe”

„Wszystkie zadania były interesujące, dzieci były bardzo zaangażowane”

„Wspólny plakat wykonany z rodzicami”

„Karty pracy”

„Wykonanie własnego telefonu z aplikacjami”

„Dzieciom najbardziej podobało się projektowanie smartfonów”

„Wszystkie”

„Wykonywanie plakatów”

„W rozmowę - dzielenie się doświadczeniami oraz aktywność plastyczną”

Czy jest coś, co było dla uczniów trudne do wykonania lub niezrozumiałe?

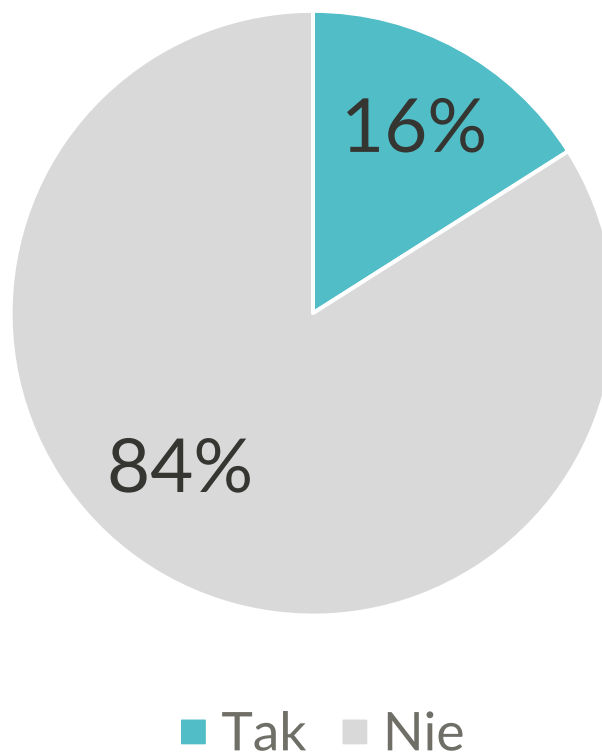
Wśród kwestii trudnych, które wskazali badani, były problemy ze zrozumieniem niektórych pojęć – np. Internetu czy aplikacji w telefonie.



Czy jest coś, co było dla uczniów trudne do wykonania lub niezrozumiałe?

BRAK TRUDNOŚCI	PRZYKŁADOWE TRUDNOŚCI
„Nie było takiej rzeczy”	„Myślę, że ogólnie Internet, jego zasady, specyfika”
„Wszystko poszło ok”	„Niektóre za proste - stąd konieczne modyfikacje”
„Wszystko było zrozumiałe”	„Nie rozumieli znaczenia mocy haseł”
„Raczej wszystko zrozumiałe”	„Wiele rzeczy było niezrozumiałych. W mojej klasie pierwszej dzieci nie mają swoich smartfonów i ich wiedza na temat Internetu oraz aplikacji jest niewielka”
„Nie było takich sytuacji”	„Nie wszystkie dzieci korzystają z telefonu w klasie 1, więc tym dzieciom było najtrudniej zrozumieć temat ogólnie”
„Nie, wszystko jasne”	„Pojęcie Internetu. Dzieci w klasie 1 nie rozumieją jeszcze czym on jest”
	„Pewne pojęcia były dla nich zbyt trudne, nie rozumieli ich”

Zmiany dokonane przez nauczycieli w czasie realizacji scenariuszy z programu „Stacja Galaxy”



Czy dokonała Pani/dokonał Pan własnych zmian w scenariuszach w czasie realizacji lekcji? (n=237)

Zmiany wprowadzane przez nauczycieli

- Dostosowanie scenariusza zajęć do długości trwania lekcji
- Dostosowanie scenariusza do wieku dzieci
- Dostosowanie scenariusza do preferencji klasy
- Dostosowanie scenariusza do osobistych preferencji nauczyciela



Opinie nauczycieli na temat scenariuszy zajęć

odpowiedzi otwarte nauczycieli

No i to, że mogły sobie stworzyć swoje właśnie telefony, mogły porozmawiać między sobą o zabezpieczeniach, jakie w telefonach, to taki najbardziej ciekawy scenariusz. Oczywiście wszystkie scenariusze w klasie przerobiliśmy, ale ten to był taki wow, gdzie właśnie tworzyły sobie własne aplikacje wklejały do tych telefonów. Później tworzyły własne etui.

Tworzenie swoich smartfonów, to było szaleństwo. To był szzał nie mówiąc już tutaj o aplikacjach, ale sama wizualizacja i tapet i obudowy, i wersja 3D.

To znaczy, ja w ogóle
Jestem zachwycona grafiką, to jest to jest coś, co do mnie przemawia.

Opinie nauczycieli na temat scenariuszy zajęć

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Forma przekazu też była bardzo fajna, bardzo mi się to podobało, bo rzeczywiście te dzieci, jak sobie powycinają, to oni się łączą jakoś emocjonalnie z tymi rzeczami, które oni robią. U tych starszych już tego nie ma za bardzo, a te dzieci dalej tam w tym świecie fantazji sobie żyją i to też mi pokazało, że można trochę inaczej to robić. Tak weselej.

Grafika precudowna przykuła moje oko i te filmiki takie urzekające.

Bardzo nam się podobała forma analogowa, a nie cyfrowa, i to było też bardzo w porządku, bo u nas dwójki dzieci nie było na tych zajęciach i oni mogli dostać pakiety wydrukowane przez nas instrukcje dostali na dysku Google i po prostu przynieśli z domu zrobione. U nas więc oni sobie to zrobili w domu i przynieśli i też byli zadowoleni, że coś sobie tam zrealizowali. Plus jeszcze rodzic zobaczył, że szkoła też [działa w tym obszarze].

3.3 Wyniki – ocena edukacyjnej gry "Roblox"

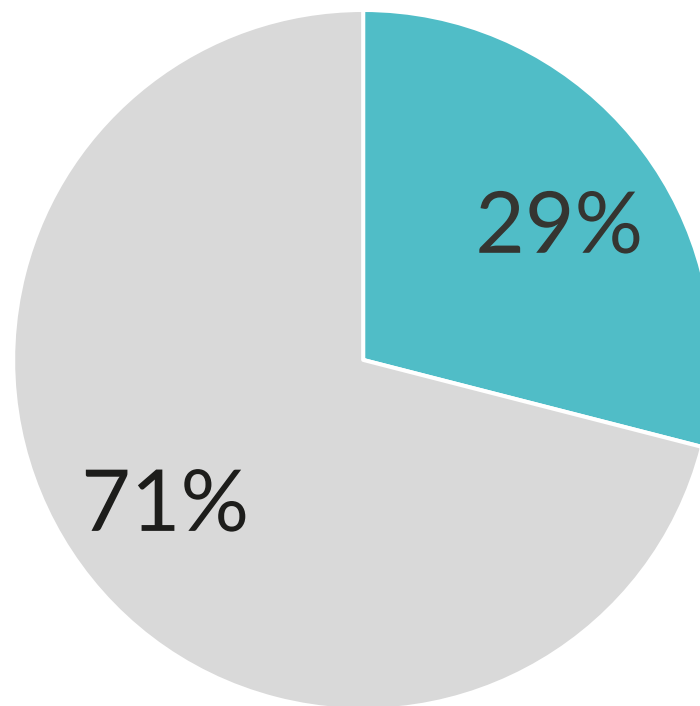
Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

- Na realizację scenariusza z wykorzystaniem gry „Roblox” zdecydowała się **1/3** osób, które wzięły udział w badaniu.
- Nauczyciele wysoko ocenili atrakcyjność tego scenariusza **(4.65/5)**.
- Gra przebiegała najczęściej z wykorzystaniem komputera w klasie lub komputerów w pracowni komputerowej.

ROBLOX



Realizacja scenariusza z wykorzystaniem gry „Roblox”

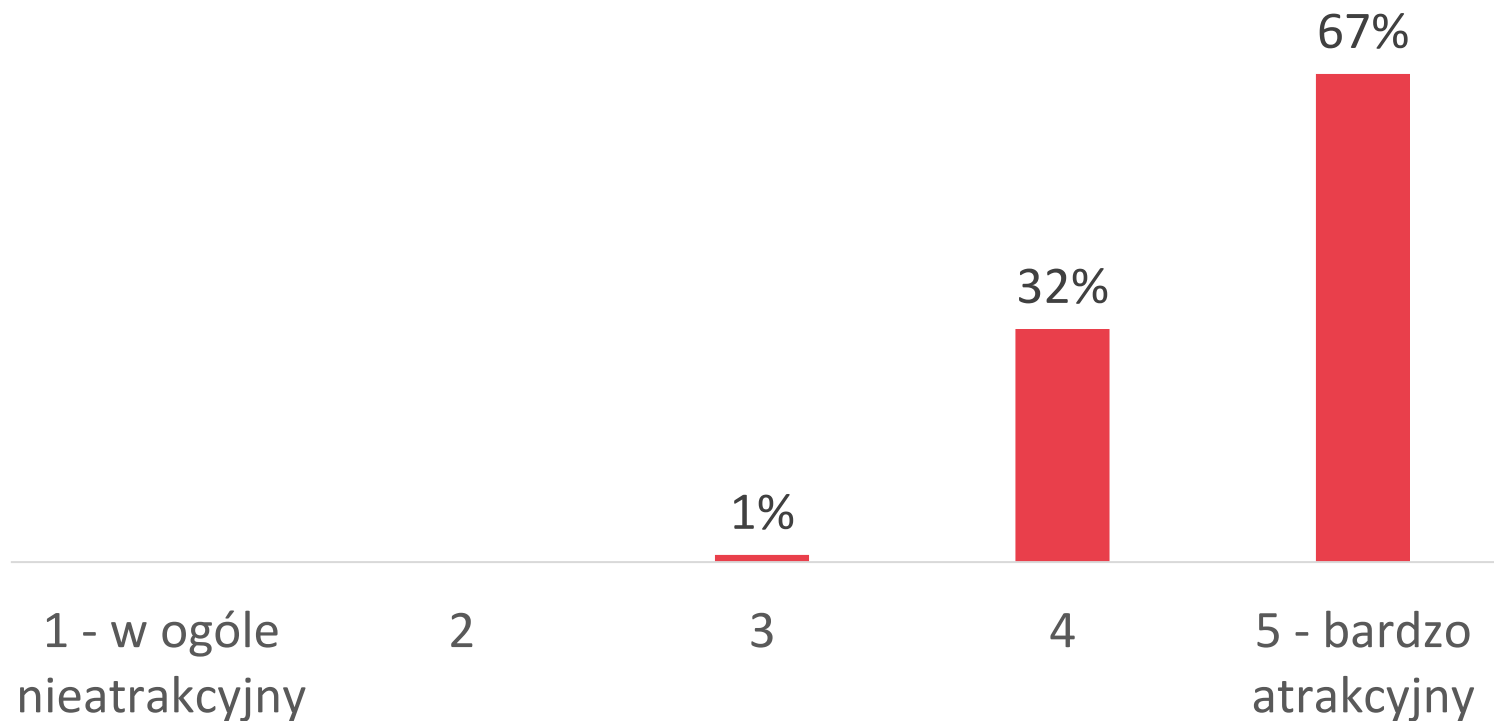


■ Tak ■ Nie

Czy korzystała Pan/i ze scenariusza wykorzystaniem gry "Roblox"? (n=237)

Ocena atrakcyjności scenariusza zajęć z wykorzystaniem gry "Roblox"

4.65



Jak ocenia Pani/Pan atrakcyjność scenariusza zajęć z wykorzystaniem gry "Roblox"? W skali 1-5 (n=69)

Sposób przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”



Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

- Badani wyrazili pozytywne zdanie na temat scenariusza zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”.
- Nauczyciele wskazali na potrzebę wsparcia technicznego w zakresie realizacji scenariusza zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”.

ROBLOX



Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„Dzieciom się bardzo podobało”

„Wszystko było bardzo przydatne”

„Szkolenie z Roblox”

„Brakowało mi szkolenia technicznego z samej gry Roblox. Jednak moi uczniowie okazali się świetnymi nauczycielami.”

„Świetny program”

ROBLOX



Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Mimo tej posiadanej instrukcji dla osoby, która nie gra w „Robloxa” dla mnie, jakby nie do końca został zrozumiany system wpuszczania dzieci w te w te aktywności i bardzo chciałam to zrealizować, bo moi uczniowie lubią „Robloxa”, natomiast finalnie trochę skapitulowałam. Mam nadzieję, że mi się uda do tego wrócić.

Mówię to (...) było fascynujące dla nich. To było tak, że oni tupali nogami, czekali na tego „Robloxa”.

Scenariusz zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

odpowiedzi otwarte nauczycieli

U mnie rzeczywiście takim, najfajniejszym momentem było to, jak mogliśmy zagrać w „Robloxa” i oni czekali z niecierpliwością (...) Niestety mnie jako laikowi, który nigdy nie grał w „Robloxa” – oczywiście jestem otoczona tym „Robloxem” zarówno w domu prywatnie, jak i w szkole – i słyszę o tym, natomiast nigdy sama, no nie tworzyłam konta na „Robloksie”, to mnie zdecydowanie zabrakło tutaj takiego stricte szkolenia, rozmowy fachowej. To dzieci poprowadziły mnie przez rejestrację w „Robloksie”. Dzieci powiedziały mi, co mam zrobić, żeby tego „Robloxa” pobrać i w ogóle zmienić awatara i tak dalej.

Problemy techniczne z grą „Roblox”

- Jedynie **12%** badanych zgłosiło, że w trakcie realizacji gry pojawiły się problemy techniczne.
- Trudności te były spowodowane jakością sprzętu lub połączenia internetowego w szkole.

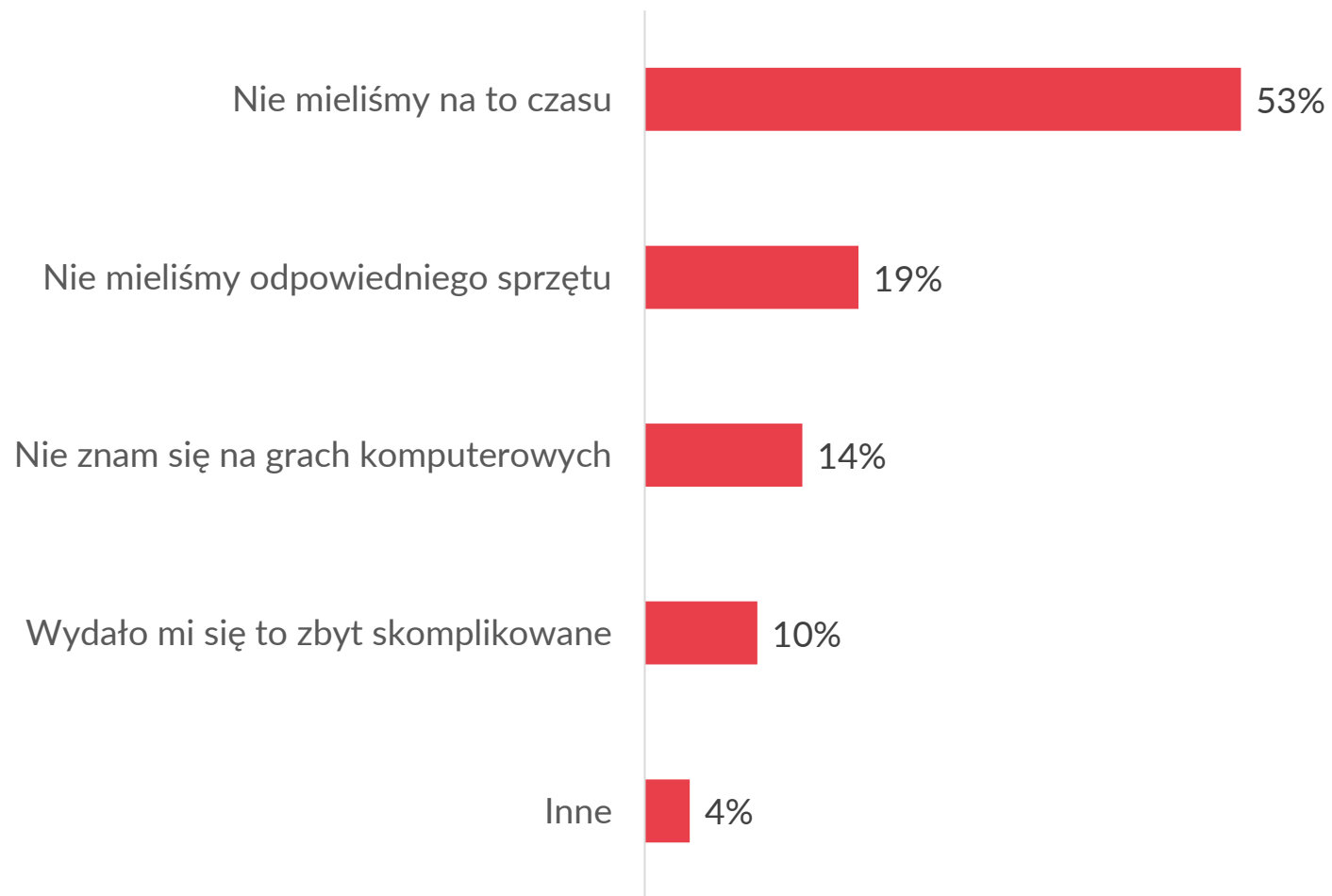


Powody rezygnacji z realizacji zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”

Powodami rezygnacji z realizacji scenariusza zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox” wśród badanych były najczęściej: brak czasu (53%), brak odpowiedniego sprzętu (19%) oraz brak wiedzy na temat gier komputerowych (14%).



Powody rezygnacji z realizacji zajęć z wykorzystaniem gry „Roblox”



Z jakich przyczyn nie zdecydował/a się Pan/i na realizację zajęć z użyciem gry „Roblox”? (N=168)

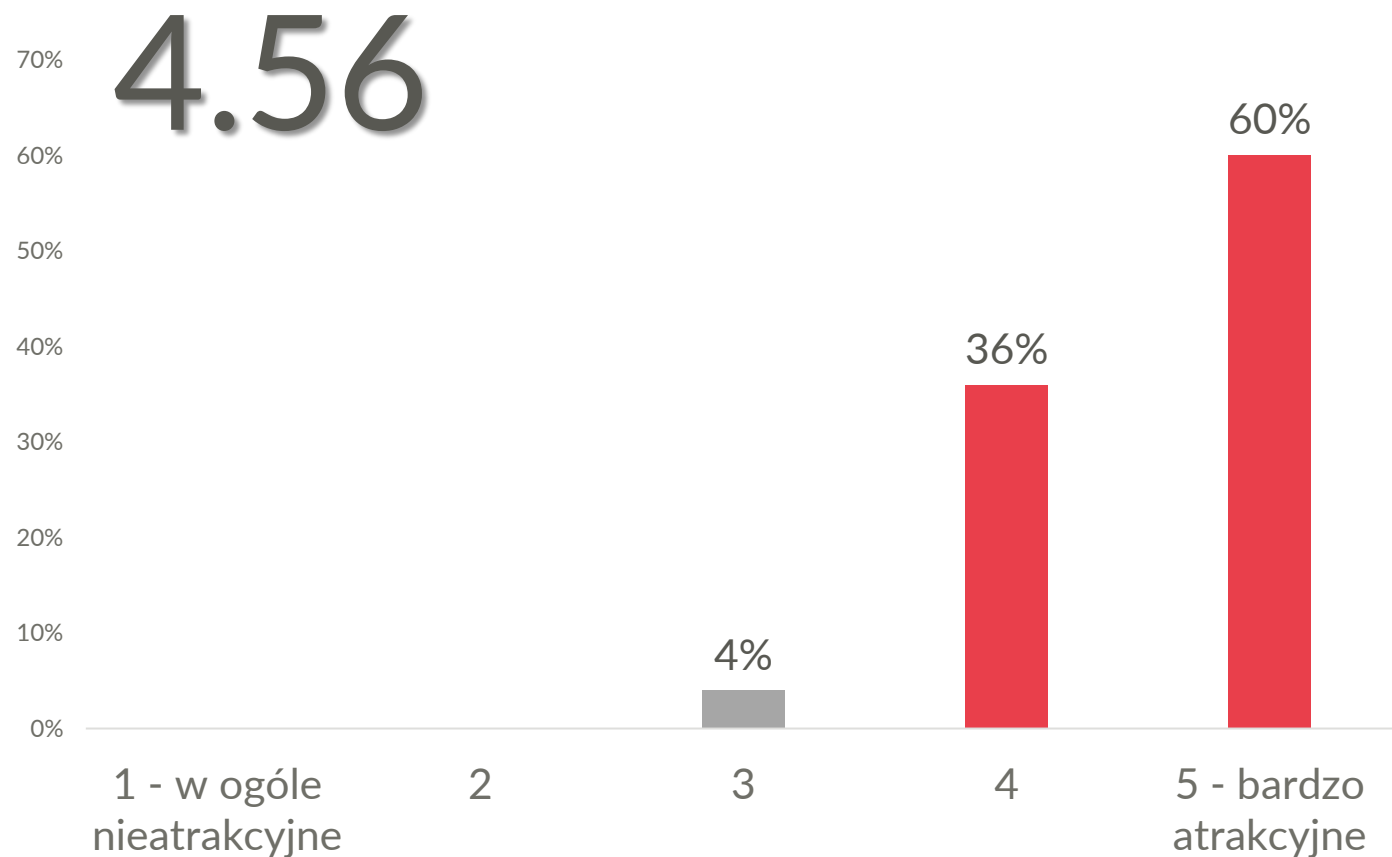
3.4 Wyniki – ocena pozostałych materiałów dodatkowych

Karty pracy w szkole

- Z kart pracy w szkole skorzystało **64%** nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu.
- Karty pracy w szkole były według badanych atrakcyjne dla dzieci oraz pomocne w realizacji programu.



Ocena atrakcyjności kart pracy w szkole



Jak ocenia Pani/Pan atrakcyjność kart pracy? (n=152)



Karty pracy w szkole

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„Dodatkowe karty pracy były **rewelacyjne**”

„Dobrze przygotowane,
załączniki gotowe do druku”

„Karty były bardzo **pomocne**”

„Dobrze dobrane”

„Karty były **atrakcyjne** i angażujące dla dzieci”



Materiały dla rodziców

$\frac{3}{4}$ badanych udostępniło rodzicom swoich uczniów materiały, które były dla nich przeznaczone.

66% - „Rodzinny przewodnik po cyfrowym świecie. Poradnik dla rodziców”

38% - „Karty pracy rodzic – dziecko”



Informacja zwrotna od rodziców

- W przypadku gdy nauczyciele otrzymywali informację zwrotną od rodziców dzieci, które brały udział w programie, była to informacja pozytywna.
- Treści poruszane w programie były dla rodziców przydatne i skłaniające do refleksji.



Informacja zwrotna od rodziców

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„Kilkoro wyrażało zainteresowanie i podziękowanie”

„Kontrolują i panują nad korzystaniem przez dzieci z Internetu.”

„Zwrócili uwagę na konieczność kontrolowania czasu spędzanego przez dzieci ze smartfonem w rękę”

„Mniej czasu spędzali w necie”

„Super, świetne, pomocne”

„Część rodziców wyraziła pozytywne opinie na temat programu, włączyli również w działania resztę rodziny”

„Rodzice byli zadowoleni z udziału dzieci w programie Stacja Galaxy”

„Treści w programie są doskonale dobrane”

„Ciekawe informacje, warte zapoznania się”

Co może pomóc we współpracy z rodzicami?

- Według części badanych krótki czas przeznaczony na realizację zajęć utrudnił nawiązanie współpracy z rodzicami w ramach programu.
- Badani nauczyciele wskazali na konieczność zaadresowania większej ilości treści skierowanych przez autorów programu bezpośrednio do rodziców.



Co może pomóc we współpracy z rodzicami?

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„szkolenia z Galaxy adresowane specjalnie dla rodziców”

„wspólne zajęcia dla dzieci i rodziców”

„Prowadzenie zajęć przez specjalistę”

„więcej terminów szkoleń dla rodziców”



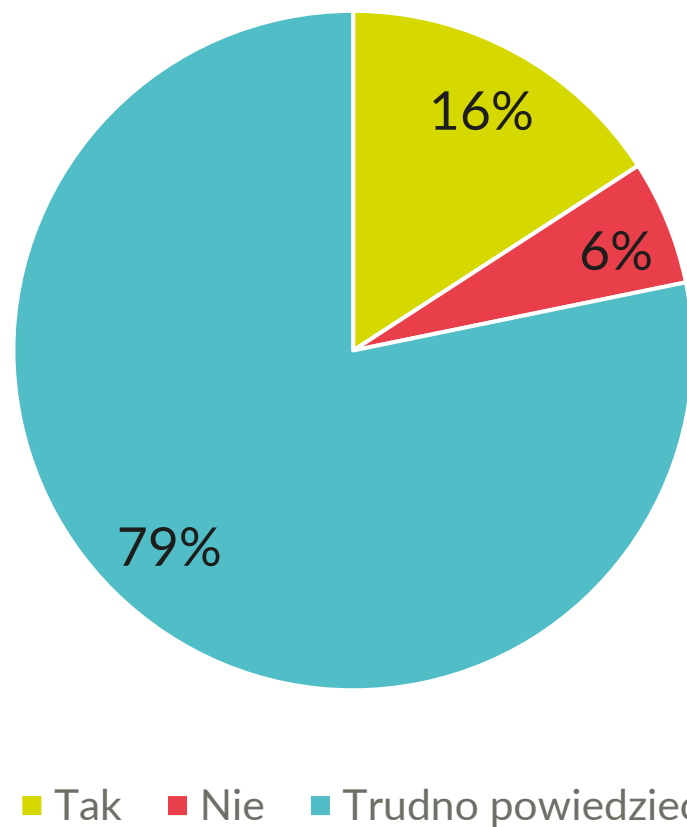
Współpraca z rodzicami

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Bardzo mi się podobało, że w tym programie była taka możliwość, że można było z rodzicami właśnie spotkanie przeprowadzić. Rodzice byli chętni, pojawili się też, nie wiedzieli wielu rzeczy więc to jak najbardziej na plus, że włączono też w końcu rodziców, a nie tylko nauczyciel i dzieci.

Mieliśmy możliwość, taką pracę domową daliśmy rodzicom, żeby oni też pewne kroki może przemyśleli, czy nie robię już nic złego, czy w moim domu jest umiejętnie takie bezpieczne korzystanie z tej technologii, czy jednak już gdzieś powolutku wkracza jakiś błąd i trzeba go właśnie naprawić.

Zmiana zachowań rodziców w odniesieniu do korzystania przez dzieci z nowych mediów



Czy zaobserwowali Państwo zmianę zachowań rodziców w odniesieniu do korzystania przez dzieci z nowych mediów? (n=237)

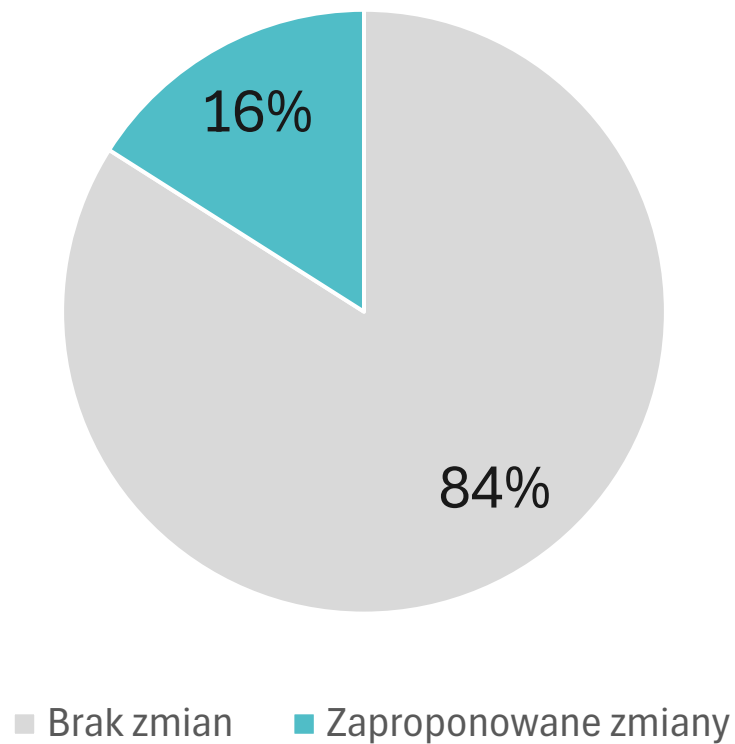
4. Zmiany w programie

Zmiany w programie

- **16%** badanych zaproponowało wprowadzenie zmian w Programie „Stacja Galaxy”.
- Zmiany zaproponowane przez nauczycieli, którzy brali udział w badaniu były bezpośrednio związane z trudnościami, które wystąpiły w czasie realizacji programu „Stacja Galaxy”.



Proponowane zmiany w programie



Trudności organizacyjne



Zbyt mała ilość
czasu na realizację
programu



Brak dostępności
platformy wraz z
rozpoczęciem
programu



Nieprzejrzysty
regulamin i zakres
zadań do realizacji

Trudności organizacyjne

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Regulamin powinien być dostępny przed przystąpieniem do programu. Moja szkoła o zasadach programu dowiedziała się dopiero na stacjonarnym szkoleniu przez co kilku nauczycieli zrezygnowało z uczestniczenia w tym i trudno jest nam zrealizować wszystkie punkty w każdej klasie...

Wiek uczestników

- Część badanych wskazała także na konieczność dostosowania poszczególnych scenariuszy do konkretnej grupy wiekowej.
- Dla niektórych klas treści były zbyt podstawowe, dla innych zbyt trudne.
- Kilkoro badanych uważało, że omawianie tego typu treści spowoduje większe zainteresowanie dzieci wirtualnym światem oraz częstsze korzystanie z telefonów.



Wiek uczestników

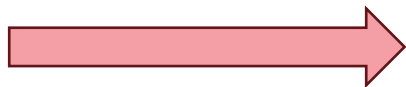
odpowiedzi otwarte nauczycieli



„W dużej mierze, uczniowie mają dużą wiedzę na temat wirtualnego świata i netykiety. Trudno jest ich czymś zaciekawić.”



„Wiek dzieci ułatwi i ich częstsze korzystanie ze smartfonów w przyszłości”



„Wszystko zależy od wieku dzieci. Dla 7 latków niektóre rzeczy były obce”

Weryfikacja czasu przeznaczonego na realizację zajęć

Ważnym elementem wymagającym według niektórych badanych zmiany jest bardziej staranne dostosowanie scenariuszy zajęć do czasu trwania godziny lekcyjnej.



Czas przeznaczony na realizację zajęć

odpowiedzi otwarte nauczycieli

* Czas przewidziany na realizację scenariuszy jest nierzeczywisty. Potrzeba znacznie więcej czasu na ich realizację z klasą.

Zbyt długa gra

Zbyt długie scenariusze zajęć do realizacji na godzinie lekcyjnej

Skrócenie scenariuszy

Zadania w scenariuszach zajmowały mojej klasie więcej czasu niż było przewidziane. Z pewnością wydłużyłabym czas na zadania.

Proponowane formy pracy

Badani zaproponowali rozwój scenariuszy o nowe formy pracy, które ich zdaniem byłyby atrakcyjne dla dzieci.



Proponowane formy pracy

odpowiedzi otwarte nauczycieli

- „Filmiki o zasadach korzystania z Internetu”
- „Dodanie gier edukacyjnych online”
- „Praca ze sztuczną inteligencją”
- „Dodanie kart pracy do kolorowania dla najmłodszych uczniów”
- „Dodanie większej ilości materiałów typu karty pracy”
- „Krótkie opowiadanie o jakiejś historii do przeczytania a później dyskusji, może być słuchowisko”

*Myślę, że fajnie
byłoby, gdyby
było więcej prac
twórczych tj. strój
wędrowca.*

*Krótkie filmy lub
bajki edukacyjne*

Proponowane treści

Badani zaproponowali rozwój scenariuszy o inne treści z zakresu cyberbezpieczeństwa, które byłyby przydatne dla dzieci.



Proponowane treści

odpowiedzi otwarte nauczycieli

„więcej treści o higienie cyfrowej”

„Podawanie danych osobowych i umawianie się z osobami
poznanyymi przez Internet”

„zagrożenie ze strony obcych”

„CYBERPRZEMOC”

„bezpieczeństwo w kontaktach z
nieznajomym, używki dostępne w
sieci, kontrola rodzicielska - co to i po
co to jest”

„uzależnienie od telefonu”

„przestępczość nieletnich w sieci”

„HEJT”

„szczegółowe instrukcje jak należy korzystać z
komunikatorów typu Whatsapp, Messenger, jakie są
zasady szacunku, udostępniania wizerunku”

„bezpieczeństwo w grach komputerowych”

Inne uwagi i sugestie nauczycieli

- Badani wyrazili potrzebę otrzymania większego wsparcia od organizatorów programu.
- Jako główne elementy wymagające zmiany w tym zakresie wymienili między innymi rozbudowanie platformy dla nauczycieli oraz podniesienie jakości oraz wartości merytorycznej szkoleń.
- Część badanych wyraziła swoje niezadowolenie z wartości merytorycznej oraz atrakcyjności prowadzonej przez organizatorów programu wspólnej lekcji on-line.

Inne uwagi i sugestie nauczycieli

Szczerze mówiąc po szkoleniu dla nauczycieli, z całym szacunkiem, ja nie wyszłam mądrzejsza o wiedzę w programie. Ja to tak odebrałam. Niestety bardzo mi przykro, ale w ten sposób tak to odebrałam. Ja dostałam coś, co w zasadzie myślę, że każdy z nas już dzisiaj wie. To była taka podstawa i i zabrakło mi takiego omówienia. No szerzej po prostu.

*Lepsze przygotowanie nauczycieli do realizacji programu - **szkolenia nie były wystarczające**, dostarczały suchej wiedzy, powinny omówić sposób realizacji scenariuszy.*

Lepsze przygotowanie osób prowadzących szkolenia online

5. Podsumowanie

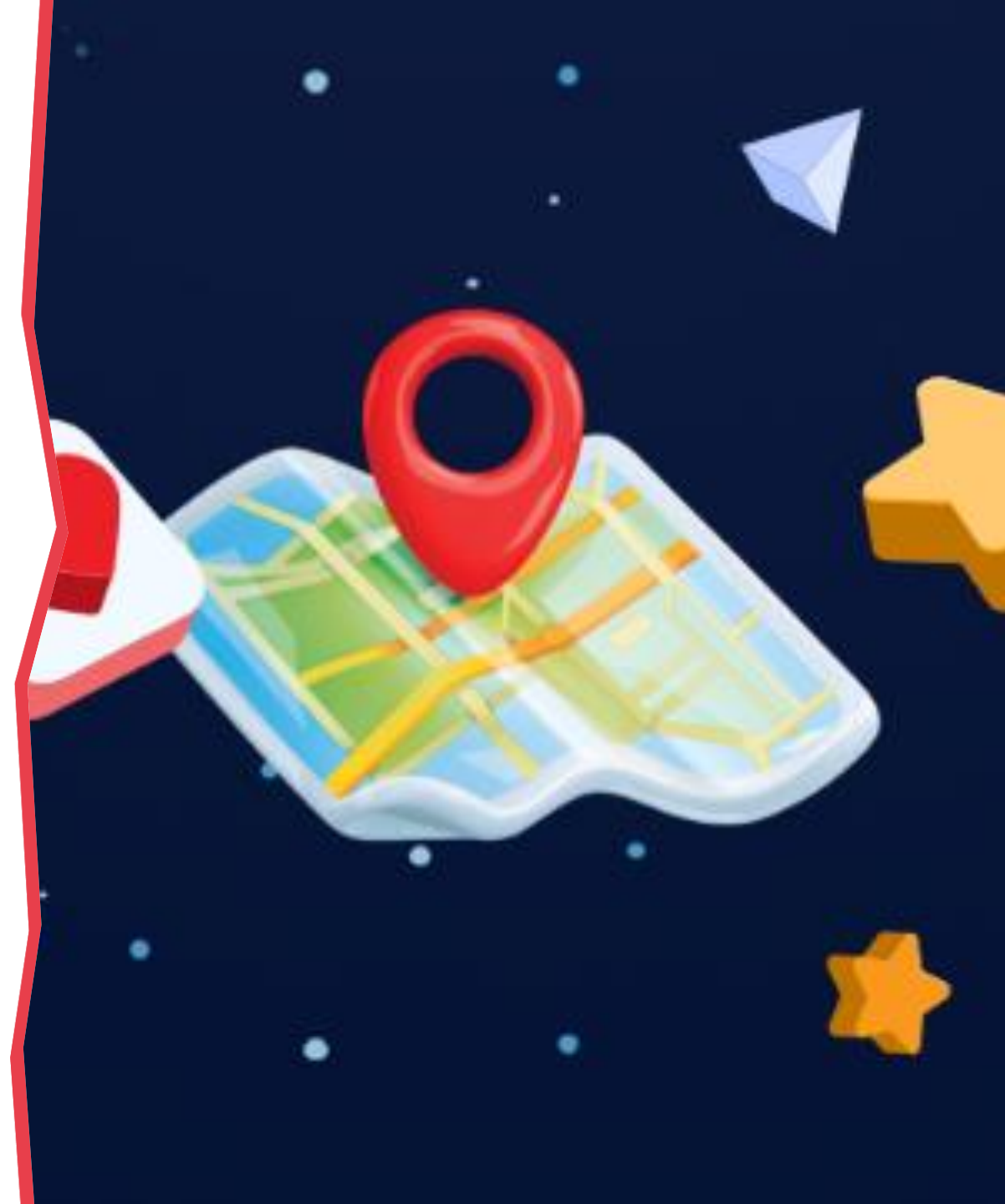
Podsumowanie

- Program „Stacja Galaxy” jest oceniany przez nauczycieli jako atrakcyjny, zwiększający wiedzę i kompetencje w zakresie korzystania z nowych technologii, zarówno przez dzieci, jak i nauczycieli.
- Scenariusze zajęć oraz instrukcje w nich zawarte były dla nauczycieli zrozumiałe, a dla uczniów ciekawe, o czym świadczy ich zaangażowanie w lekcje.
- Najbardziej cenne w prowadzonych lekcjach były ćwiczenia praktyczne, plastyczne, zadania problemowe oraz te, które wymagały pracy w grupie oraz kreatywności, co może wskazywać na dużą potrzebę prowadzenia zajęć, dzięki którym dzieci wychodzą ze szkolnej rutyny.
- Szczególnie atrakcyjną formą realizacji zajęć okazał się scenariusz z wykorzystaniem gry „Roblox”, jednak z uwagi na problemy związane z zapleczem technicznym w szkołach oraz niewystarczające kompetencje cyfrowe nauczycieli, niewielu z nich zdecydowało się na realizację tego scenariusza zajęć.



Mocne strony programu

- Atrakcyjność pod względem graficznym i merytorycznym.
- Możliwość wyboru dostępnych materiałów, co pozwala na dostosowanie treści do potrzeb dzieci.
- Różnorodność dostępnych materiałów – program daje możliwość pracy w określonej tematyce zarówno w domu, jak i w szkole, a także indywidualnie, grupowo czy we współpracy z rodzicami.



Mocne strony programu

odpowiedzi otwarte nauczycieli

Tak naprawdę jeśli chodzi o koncepcję, program bardzo otwarty, bardzo taki dający w zasadzie przestrzeń do samorealizacji.

Cieszę się, że ten program powstał i jak najbardziej treści i merytoryka potrzebna na dziś. W dobie tych telefonów, smartfonów, tabletów, laptopów i wszystkiego, jak widzę też po moich dzieciach, niestety też siedzą zbyt wiele na ekranach, też muszę im mówić, że treści, które przeglądają, są niebezpieczne. Używanie telefonów - trzeba o tym dzieciom mówić jak najbardziej i dlatego fajnie, że to powstało ten program.

Rekomendacje na podstawie opinii badanych

- Rozłożenie realizacji programu w dłuższym okresie czasu.
- Sprofilowanie scenariuszy zajęć z uwzględnieniem wieku uczniów.
- Rozszerzenie wsparcia dla nauczycieli w programie.
- Zwiększenie jakości szkoleń dla nauczycieli.
- Rozszerzenie programu o edukację rodziców.
- Poszerzenie programu o treści zaproponowane przez nauczycieli w czasie ewaluacji.



6. Komentarze eksperckie

Komentarze eksperckie

O komentarz do wyników badań zostało również poproszonych troje wybitnych polskich ekspertów w zakresie edukacji medialnej i edukacji o zagrożeniach bezpieczeństwa w internecie



dr hab. Jacek Pyżalski
Prof. UAM

Wydział Studiów
Edukacyjnych
Uniwersytet im. A.
Mickiewicza w Poznaniu



**Dr Magdalena
Rowicka**

Instytut Psychologii
Akademia Pedagogiki
Specjalnej w Warszawie



**Marta Florkiewicz-
Borkowska**

Nauczyciel Roku 2017
Szkoła Podstawowa im.
Karola Miarki w
Pielgrzymowicach

Komentarz ekspercki – prof. Jacek Pyżalski

Ewaluacyjne badania programu „Stacja Galaxy” jednoznacznie wskazują na kluczową rolę rodziców w cyfrowym wychowaniu dzieci. Ich zaangażowanie stanowi nieodzowny element w kształtowaniu bezpiecznych i odpowiedzialnych postaw dzieci w korzystaniu z technologii, co jest szczególnie istotne w przypadku młodszych użytkowników. Program realizowany w szkołach aktywnie angażuje także rodziców, oferując im materiały edukacyjne, takie jak „Rodzinny przewodnik po cyfrowym świecie” oraz karty pracy. Materiały te mają za zadanie wspierać dzieci w wypracowywaniu zdrowych nawyków cyfrowych i promować w rodzinach kulturę świadomego, odpowiedzialnego użytkowania technologii.

Raport z badań podkreśla pozytywne nastawienie rodziców do programu; cenią oni przekazywane treści i dostrzegają korzyści płynące z uczestnictwa ich dzieci w zajęciach. Zwrócono uwagę, że wielu rodziców, dzięki udziałowi w programie, zaczęło bardziej kontrolować czas spędzany przez dzieci w Internecie oraz z większą uwagą monitorować treści, z którymi dzieci się stykają. Co więcej, niektórzy rodzice zmienili również swoje własne nawyki związane z technologią, co jest bardzo istotne, ponieważ modelowanie stanowi jeden z najsilniejszych mechanizmów uczenia się – dzieci szybko przejmują sposób korzystania z technologii, który obserwują u dorosłych.

Warto również podkreślić, że większość badań pokazuje, iż sposób, w jaki dzieci korzystają z technologii i skutki tego – zarówno pozytywne, jak i negatywne (szczególnie w przypadku młodszych dzieci) – w dużej mierze zależą od tego, jak dorośli, w tym rodzice i nauczyciele, korzystają z technologii razem z dziećmi. Kluczowe jest, jak ustanawiają reguły jej użytkowania oraz jak reagują na potencjalne ryzyka związane z narzędziami cyfrowymi. Warto zaznaczyć, że strategia opierająca się wyłącznie na zakazach i restrykcjach nie jest skuteczna – podejście to nie przynosi pożądanych efektów w kształtowaniu zdrowych nawyków

Prof. UAM dr hab. Jacek Pyżalski
Wydział Studiów Edukacyjnych
Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu

Komentarz ekspercki – dr Magdalena Rowicka

Korzystanie z technologii cyfrowych przez dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym jest zagadnieniem budzącym emocje zarówno w grupie rodziców, nauczycieli, psychologów czy pedagogów. Badania „Brzdąc w sieci” przeprowadzone w 2020 roku pokazały, że troje na czworo dzieci w wieku 5 i 6 lat korzysta już z mobilnych urządzeń ekranowych (telefonów typu smartfon, tabletów czy laptopów). A w przypadku dzieci w wieku wczesnoszkolnym – korzystanie dotyczy już niemal każdego dziecka.

Korzystanie przez dzieci w urządzeń ekranowych bardzo często wiąże się z różnego rodzaju potencjalnymi niebezpieczeństwami wynikającymi zarówno z treści z którymi dzieci mogą mieć kontakt, jak i ze sposobu korzystania z tych urządzeń.

Potencjalnie niebezpieczne treści obejmują zarówno obrazy prezentujące agresję i przemoc, wulgarny język czy pornografię, ale także treści promujące niezdrowe czy niebezpieczne zachowania. Ponadto, do katalogu treści niebezpiecznych należą także rozmowy online z osobami, których dziecko nie zna czy dzielenie się informacjami dotyczącymi haseł czy miejsca zamieszkania. Przed częścią z tych treści można dziecko ochronić poprzez zainstalowanie na urządzeniach ekranowych posiadających dostęp do Internetu oprogramowań chroniących dzieci w sieci. Jednak pozostałe wymagają edukacji. Taką edukację zapewniają m.in. materiały „Owce w sieci”, „3...2...1...Internet” czy „Sieciaki”.

Drugi obszar będący źródłem potencjalnych niebezpieczeństw dotyczy sposobu korzystania przez dzieci z urządzeń ekranowych. Do takich nieadaptacyjnych sposobów należą: korzystanie, które staje się dominującą aktywnością dziecka, które wypiera inne czynności, w tym zainteresowania czy hobby; korzystanie tuż po przebudzeniu, korzystanie wieczorem tuż przed snem, korzystanie w celu regulacji emocji (kiedy dziecko jest smutne, boi się, nudzi się, płacze czy marudzi), w celu regulacji zachowania dziecka (aby zjadło obiad, aby wstało z łóżka itp.). Do zmiany tych zachowań niezbędna jest edukacja – zarówno rodziców i opiekunów, jak i samych dzieci, a także budowanie sojuszu pomiędzy szkołą / przedszkolem i domem. Dodatkowym ważnym obszarem jest wspieranie rozwoju kompetencji psychospołecznych dziecka, w tym m.in. rozumienia i radzenia sobie z emocjami i stresem, ale także kompetencji związanych z krytycznym myśleniem czy adekwatną i stabilną samooceną. [cd. na nast. str.]

Komentarz ekspercki – dr Magdalena Rowicka (cd.)

Program „Stacja Galaxy” adresuje część z wyżej wymienionych obszarów. Na program „Stacja Galaxy” składają się: gotowe scenariusze zajęć do wykorzystania przez przeszkolonych nauczycieli klas 1 - 3, materiały dla rodziców (kierowane do rodziców dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym), platforma zawierająca dodatkowe materiały edukacyjne i informacyjne wraz z przestrzenią do dzielenia się doświadczeniami czy wiedzą.

Ewidentną mocną stroną programu są gotowe scenariusze zajęć, które nauczyciele mogą wdrożyć. Dostępność gotowych scenariuszy stanowi odpowiedź na potrzeby środowiska. Dodatkowo, co wynika z raportu ewaluacyjnego przygotowanego przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę, materiały te są oceniane przez nauczycieli jako atrakcyjne i angażujące. Kolejną mocną stroną programu jest opracowanie materiałów dla rodziców, przekazanie im ich i pozyskanie informacji zwrotnej. Informacja ta jest ograniczona do kilku cytatów, co nie odzwierciedla ogółu odbioru materiałów, ale nawet tak skromne dane wskazują na pozytywny odbiór przez rodziców – pojedyncze głosy wskazały na rozważanie zmian, inne – na wdrożenie zmian w funkcjonowaniu rodziny. Dla uzyskania pełnego obrazu należałoby przeprowadzić badanie ilościowe.

Raport dotyczący ewaluacji programu „Stacja Galaxy” dostarcza cennych informacji - opinii i przekonań nauczycieli, którzy realizowali lekcje z dziećmi. Wysoka ocena atrakcyjności scenariuszy zajęć oraz pozytywne opinie nauczycieli nie mogą jednak świadczyć o skuteczności programu. Niemniej, nauka poprzez zabawę, pracę grupową i zespołową, angażowanie kreatywnego myślenia są mocnymi stronami programu i samych scenariuszy lekcji.

Planowane / proponowane kierunki rozwoju programu obejmują rozbudowę materiałów dla rodziców i szkoleń dla nauczycieli – są to dwa niezmiernie ważne kierunki i obszary pracy. Zarówno rodzice jak i nauczyciele potrzebują wsparcia ze strony specjalistów w obszarze zarówno bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych, jak i modelowania.

dr Magdalena Rowicka
Instytut Psychologii
Akademia Pedagogiki Specjalnej w Warszawie

Komentarz ekspercki - Marta Florkiewicz-Borkowska

Wszyscy szukamy bezpieczeństwa i chcemy czuć się bezpiecznie. Szczególnie ważne jest dla nas bezpieczeństwo dzieci. Zagrożenia magicznie nie znikną, ale możemy uczyć się, jak sobie z nimi radzić. Jako nauczycielka i edukatorka zauważam, że przestrzeń on-line pojawia się w życiu coraz młodszych dzieci, a my dorośli potrzebujemy wartościowych materiałów, które mogą nas wesprzeć w towarzyszeniu dzieciom w tej podróży. „Stacja Galaxy” to takie miejsce, w którym znajdziemy wskazówki i inspiracje do działań z najmłodszymi. To też przestrzeń, w której my dorośli poczuć się dobrze, bo w końcu dostajemy informacje podane w przystępny i zrozumiały dla nas sposób. Świetnie przygotowane scenariusze wprowadzające w świat Internetu bez Internetu, wskazówki, jak rozmawiać i o czym, przykłady ćwiczeń i aktywności rozwijających umiejętności manualne i kreatywność dzieci, pokazujące szerszą perspektywę. „Stacja Galaxy” to zaproszenie do przygody w świecie Internetu, który może być i często bywa niebezpieczny, ale jeśli spakujemy do plecaka naszej świadomości odpowiednie rzeczy, to będziemy na te niebezpieczeństwa lepiej przygotowani i co więcej - będziemy wiedzieli, jak sobie z nimi poradzić, do kogo zwrócić się o pomoc, czego nie robić. Rozbudowane scenariusze, karty pracy, instrukcje krok po kroku oraz praktyczne szkolenia dla nauczycieli on-line i off-line pozwalają zrozumieć nam, jak ważna jest to przestrzeń i jak ważne są działania podejmowane na rzecz bezpieczeństwa w sieci, dobrostanu i higieny cyfrowej oraz świadomego korzystania z narzędzi cyfrowych.

Marta Florkiewicz-Borkowska

Nauczyciel Roku 2017

Szkoła Podstawowa im. Karola Miarki w Pielgrzymowicach

Autorzy raportu

Joanna Kopycka

Socjolożka, absolwentka Instytutu Stosowanych Nauk Społecznych UW, specjalistka ds. badań w Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę. Posiada doświadczenie badawcze w projektach z obszaru zdrowia, edukacji i przemocy wobec dzieci.

dr Szymon Wójcik

Doktor nauk socjologicznych, koordynator Działu Badawczego w Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę i Adiunkt w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych UW. Koordynator i realizator licznych projektów badawczych dotyczących przemocy wobec dzieci i młodzieży.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę

Ul. Walecznych 59

03-926 Warszawa



www.fdds.pl

badania@fdds.pl