

Informacje o projekcie badawczym

W bieżącym roku szkolnym Szkoła Podstawowa nr 24 realizować będzie projekt badawczy Fundacji [Db@m](http://dbamomojzasieg.com) o Mój Zasięg poświęcony zachowaniom grania w gry przez dzieci.

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 warto przyjrzeć 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.

Informacje o badaniu:

- a.** Rozpoczęcie badań planowane jest na listopad 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 5 klasy szkoły podstawowej.
- c.** Badanie ma charakter ilościowy i jest przeprowadzane w szkolnej pracowni informatycznej 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. Do badania mogą przystąpić jedynie ci uczniowie, którzy dostarczą nauczycielowi pisemną zgodę rodziców/opiekunów na udział w badaniu.

g. Wypełnienie ankiety przez ucznia zajmować będzie przeciętnie około 20 minut i odbywać się w obecności nauczyciela informatyki. 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.

Opracowane wyniki posłużą do:

- a.** stworzenia szczegółowego raportu z badań,
- b.** opracowania szczegółowych rekomendacji dla rodziców, uczniów oraz nauczycieli w zakresie odpowiedzialnego korzystania z gier video i gier on-line,
- c.** opracowania szkolnego programu profilaktycznego dla dzieci i młodzieży.

Badania na terenie szkoły koordynuje:

psycholog szkolny Katarzyna Moś oraz nauczyciele informatyki Anna Kilkowska i Anna Mucha.