

Szanowna Pani Dyrektor,  
Szanowny Panie Dyrektorze,

miło nam poinformować, że Fundacja Dbam o Mój Z@sięg z siedzibą w Gdańsku oraz Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej z siedzibą w Warszawie w roku szkolnym 2019/2020 realizować będzie projekt badawczy wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych poświęcony zachowaniom gromym 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.

#### Poniżej przekazujemy kilka informacji 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 oraz każdy uczeń szkoły ponadpodstawowej.
- c. Badanie ma charakter ilościowy i jest przeprowadzane przez Państwa w pracowniach informatycznych w Państwa szkole 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 na udział w badaniu (nie dotyczy uczniów pełnoletnich).
- g. Wypełnienie ankiety przez ucznia zajmować będzie przeciętnie około 20 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.

#### 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,
- d. opracowania programu szkoleniowego dla rodziców oraz nauczycieli,
- e. przygotowania metodologii szczegółowych badań jakościowych w podejmowanej tematyce.

#### W podziękowaniu za współpracę każda szkoła biorąca udział w projekcie otrzyma:

- a. SZKOLNY CERTYFIKAT wydany przez Fundację DBAM O MÓJ Z@SIĘG dotyczący udziału w projekcie naukowo-badawczym,
- b. ZAŚWIADCZENIE dla szkolnego koordynatora badań,
- c. wyniki wygenerowane dla szkoły w postaci raportu tabelarycznego po zakończonym projekcie,
- d. szczegółowy raport z badań po zakończonych wszystkich czynnościach badawczych w wersji elektronicznej.

**UWAGA!!!** Podejmowana tematyka badań wpisuje się w szeroko rozumiana profilaktykę e-uzależnień, czyli oddziaływań zmierzających do ograniczenia takich zjawisk jak uzależnienie od Internetu, telefonu

komórkowego, portali społecznościowych czy gier online. Projekt badawczy wpisuje się w podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2019/2020 określone przez MEN (pkt. 1. Profilaktyka uzależnień w szkołach i placówkach oświatowych; pkt.5. Rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych uczniów, w tym bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego).

#### UWAGA!!!

- a. Optymalna ze względu na statystyczną analizę danych liczba uczniów, która powinna zostać objęta badaniem na poziomie szkoły to 100 uczniów.
- b. Raporty będą generowane dla wszystkich szkół, nawet tych, którym nie uda się zebrać opinii 100 uczniów. Prosimy jednak pamiętać, że im mniej liczna grupa biorąca udział w badaniu, tym należy zachować większą ostrożność w interpretacji uzyskanych wyników.
- c. Raporty dla szkół będą generowane po zakończonych badaniach w całej Polsce. Istnieje możliwość generowania wyników wcześniej na wyraźną prośbę zainteresowanej szkoły.
- d. Przesłany do szkoły raport będzie miał charakter tabelaryczny, to znaczy wymagać będzie dalszej pracy ze strony pracowników Państwa 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.

#### UWAGA!!!

**Formalnej rejestracji do badania będzie można dokonać pod koniec października 2019 roku na specjalnie przygotowanej stronie. W tym celu skontaktujemy się jeszcze z Państwem drogą emailową. Proszę być w gotowości do działania.**

**Prosimy, aby ten czas, który pozostał do rozpoczęcia badań u Państwa w szkołach, wykorzystali Państwo do ZEBRANIA ZGÓD RODZICÓW (w przypadku uczniów niepełnoletnich). Wypełnione zgody pozostają u Państwa, prosimy ich nie wysłać do siedziby Fundacji Dbam o Mój Z@sięg**

**Jeśli nie są Państwo osobami decyzyjnymi w zakresie możliwości prowadzenia badań na temat zjawiska grania w gry przez polską młodzież prosimy o przekazanie tego pisma Dyrektorowi szkoły.**

Z pozdrowieniami  
dr Maciej Dębski – koordynator merytoryczny  
projektu DBAM O MÓJ Z@SIĘG  
tel. 512-474-482  
e-mail: [m.debski@dbamomozasieg.com](mailto:m.debski@dbamomozasieg.com)