

## PRZEWODNIK DLA EKSPERTÓW

motivati  th

## Gra online „Podróż w Twoją Przyszłość”

## Spis treści

WPROWADZENIE.....	3
OPIS GRY.....	4
INSTRUKCJA GRY ONLINE.....	6



## WPROWADZENIE

Niniejszy dokument jest kompleksowym przewodnikiem po grze „[Podróż w Twoją Przyszłość](#)” stworzonym dla ekspertów: edukatorów, doradców zawodowych i osób pracujących z młodzieżą.

*Głównym celem gry „Podróż w Twoją Przyszłość” jest wczesna identyfikacja - poprzez przyjazne środowisko gry - osób (w wieku 14-18 lat) zagrożonych zjawiskiem przedwczesnego zakończenia nauki oraz wskazanie ekspertom obszarów, na których powinni się skupić, by wspierać rozwój i samodzielność tych osób.*

3

Unia Europejska definiuje osoby przedwcześnie kończące naukę jako młodzież w wieku 18–24 lat, która uzyskała najwyżej wykształcenie średnie pierwszego stopnia; i już nie kształci się ani nie szkoli się.<sup>1</sup> Dlatego w fazie projektowania projektu stwierdzono, że istnieje luka między wczesnym okresem dojrzewania a dorosłością (14-18). To właśnie ta grupa potrzebuje szczególnego wsparcia, by zapobiec ryzyku wystąpienia zjawiska ESL, a tym samym jest ona jedną z głównych grup docelowych naszego projektu i pakietu dla ekspertów.

W prezentowanej grze, użytkownik może wybrać z dostępnych opcji, jak konkretna historia powinna się rozwinąć. Zgodnie z wyborami użytkownika platforma jest w stanie określić normy oraz predyspozycje użytkownika. Po zakończeniu gry platforma generuje raport opisujący wyniki uzyskane w pięciu obszarach badanych tym narzędziem:

- Motywacja / zaangażowanie w szkole
- Udział w życiu społecznym
- Postrzeganie organizacji szkoły
- Wiara we własne możliwości
- Poczucie własnej wartości

W oparciu o wyniki raportu, eksperci (nauczyciele, doradcy zawodowi, wychowawcy pracujący z młodzieżą itd.) mają możliwość zidentyfikowania osób zagrożonych wcześniejszym porzuceniem nauki oraz zapewnić ukierunkowane wsparcie korzystając z „[Pakietu dla ekspertów](#)” motivatiEyoUth. Pakiet zawiera dokładnie przygotowane materiały i ćwiczenia w zakresie działań prewencyjnych skierowanych do osób młodych z grup podwyższonego ryzyka oraz działań interwencyjnych na wypadek wystąpienia tego zjawiska.

<sup>1</sup> Eurydice. Ograniczenie zjawiska wczesnego kończenia nauki w Europie. 2017. Dostępne na stronie:

[Ograniczanie zjawiska wczesnego kończenia nauki w Europie - Publications Office of the EU \(europa.eu\)](#)

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.



## OPIS GRY

Młodzież zagrożona zjawiskiem ESL zazwyczaj wysyła sygnały przed podjęciem decyzji o przerwaniu nauki w szkole. Te znaki to m.in.: wyczerpanie emocjonalne – które ciężko zauważyć, wykluczenie społeczne, niskie wyniki w nauce, destrukcyjne zachowanie w klasie itp. (na podstawie pakietu dla nauczycieli kształcenia i szkolenia zawodowego na temat przedwczesnego kończenia szkoły, Cedefop).<sup>2</sup> Niestety „większość systemów wczesnego ostrzegania skupia się na wykrywaniu bardziej wyraźnych sygnałów od uczniów, np. ich ocen, wagarowania lub niewłaściwych zachowań. Niewielka liczba systemów zwraca uwagę również na samopoczucie emocjonalne uczniów” (na podstawie School-based Prevention and Intervention Measures, 2016).

Z tego względu Gra ma za zadanie umożliwić wczesne wykrycie uczniów zagrożonych wypadnięciem z systemu szkolnego na podstawie **predyktorów mających wpływ na prawdopodobieństwo wczesnego kończenia nauki**. Są nimi:

- **Motywacja / zaangażowanie w szkole** – udział ucznia w życiu szkoły. Im bardziej uczeń jest zmotywowany i ambitny, tym większe prawdopodobieństwo, że zdobędzie wyższe kwalifikacje.
- **Udział w życiu społecznym** jest określeniem zbiorczym dotyczącym wielu aspektów. W Grze skupimy się na następujących: relacje z rówieśnikami, poczucie akceptacji lub osamotnienia. Uczniowie kończący edukację na poziomie co najwyżej gimnazjalnym, często mają poczucie osamotnienia i izolacji społecznej oraz czują brak przynależności do grupy zanim zdecydują się na przerwanie nauki w szkole. Uczniowie, którzy nie uczestniczą w życiu szkoły, są zagrożeni utratą zainteresowania szkołą i w konsekwencji zaczynają myśleć o przedwczesnym zakończeniu edukacji.

### *Metoda diagnostyczna: Zadania w Grze*

- **Postrzeżenie organizacji szkoły, kontaktów w szkole, dyrekcji i nauczycieli** mogą mieć wpływ na decyzję ucznia na temat pozostania w szkole lub zakończenia nauki. Właściwe relacje uczniów z pracownikami szkoły są bardzo ważne w ograniczaniu zjawiska ESL. Uważa się, że wsparcie otrzymane od nauczycieli jest czynnikiem wpływającym na utratę (lub zwiększenie) zainteresowania szkołą.

<sup>2</sup> <https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/identification-learners-risk-early-leaving>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.



- **Wiara we własne możliwości** – odnosi się do odczuć ucznia wobec własnych umiejętności, w celu podejmowania inicjatyw i radzenia sobie z różnymi sytuacjami.
- **Poczucie własnej wartości** – subiektywna ocena własnej wartości.

**Metoda diagnostyczna: Skala Likerta – Twierdzenia**

5

Gra składa się z dwóch części:

- 1) Część pierwsza (**Zadania w Grze**) jest oparta na historyjce i skupia się na ocenie motywacji /zaangażowania w szkole oraz udziale w życiu społecznym.
- 2) Część druga (**Skala Likerta**) dotyczy postrzegania przez użytkownika organizacji szkoły, kontaktów w szkole, dyrekcji i nauczycieli; wiary we własne możliwości oraz poczucia własnej wartości.

*Środowisko gry: użytkownik nie czuje się oceniany ani wartościowany.*

## INSTRUKCJA GRY ONLINE

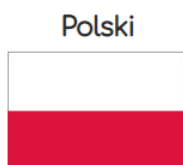
### Strona główna

Gra online jest dostępna [TUTAJ](#) w sześciu językach: angielskim, polskim, portugalskim, greckim, włoskim i hiszpańskim. Na początku użytkownik proszony jest o wybranie języka i uzupełnienie podstawowych danych w formularzu. Należy wpisać:

6

- Imię i nazwisko (opcjonalnie)
- Płeć
- Wiek
- Kraj

Po uzupełnieniu informacji, można przejść do Gry.



If you have already completed the game,  
and want to see again your results,  
write your token below:

Token:

Submit

## Zadania w Grze

Po uzupełnieniu danych użytkownik dostaje unikalny kod – Token – widoczny w dolnej części ekranu. Dzięki tokenowi użytkownik będzie miał dostęp do swoich wyników po ukończeniu Gry. Na początku gracz zostaje przeniesiony do pierwszej części gry – Zadań. Przedstawione zostaną różne scenariusze, a użytkownik będzie miał za zadanie wybrać swoją reakcję w konkretnych sytuacjach ukazanych w zadaniach.

7





### Skala Likerta - Twierdzenia

Po ukończeniu Zadań w Grze użytkownik zostanie przeniesiony do Oceny Stwierdzeń, gdzie powinien odnieść się do każdego stwierdzenia.

Świetnie! Udało Ci się pokonać wszystkie trudności i ukończyć zadania! Następnym etapem jest wybór odpowiedzi najlepiej opisujących dane stwierdzenia odnoszące się do Twoich umiejętności. Proszę przeczytaj każde stwierdzenie uważnie i określ, w jakim stopniu się z nimi zgadzasz. Skala ma 6 stopni. Nie ma dobrych lub złych odpowiedzi. Wybierz odpowiedź, która najlepiej opisuje Ciebie. Staraj się trafnie określić poprawność stwierdzeń.

	Zdecydowanie nie zgadzam się	Nie zgadzam się	Rozciągam się nie zgadzam	Rozciągam się zgadzam	Zgadzam się	Zdecydowanie zgadzam się
Lubię moich nauczycieli.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Czuję, że mogę polegać na moich nauczycielach.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ufam moim nauczycielom.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Czuję, że moi nauczyciele mnie rozumieją.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Czuję, że moi nauczyciele motywują mnie do nauki.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8

Podróż w Twoją przyszłość

Krok 4 z 4

Wykształcenie matki \*

- Podstawowe
- Średnie
- Wyższe licencjackie
- Wyższe magisterskie

Wykształcenie ojca \*

- Podstawowe
- Średnie
- Wyższe licencjackie
- Wyższe magisterskie

Twój średni wynik (osiągnięcia/oceny) w poprzednim roku: \*

### Raport z Gry

Gdy uczeń ukończy wszystkie zadania w grze i kliknie przycisk „Wyślij” znajdujący się w ostatniej sekcji Gry, odpowiedzi zostaną zapisane, a uczeń przejdzie do strony z raportem.

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.





### Journey to your Future Game Report

Nazwa użytkownika/ Imię i nazwisko:

Data ukończenia gry: July 14, 2021

Zakończyłeś/aś grę Podróż w Twoją przyszłość, diagnozującą kluczowe cechy, które są związane z ryzykiem wczesnego kończenia nauki. Ten raport pomoże Ci i specjalistom w Twojej szkole zidentyfikować obszary wymagające poprawy, wskazać dla Ciebie odpowiednie ścieżki rozwoju i razem zapobiec przedwczesnemu kończeniu nauki szkolnej. Pamiętaj, wnioski bierzją na odpowiedzialność, których udzieliłeś/aś i są na tyle wiarygodne, na ile szczerze odpowiedziałeś/aś. Na podstawie udzielonych przez Ciebie odpowiedzi w grze, **został oceniony poziom Twoich poszczególnych cech:**

Cecha	Interpretacja
Motywacja / zaangażowanie w szkole	Przeciętny poziom
Udział w życiu społecznym	Wysoki poziom
Postrzeganie organizacji szkoły	Przeciętny poziom
Wiara we własne możliwości	Niski poziom
Poczucie własnej wartości	Przeciętny poziom



Na podstawie udzielonych odpowiedzi można powiedzieć, że charakteryzuje Cię wysoki poziom następujących cech:

#### Udział w życiu społecznym

Potrąbisz budować i podtrzymywać przyjacielskie relacje z rówieśnikami ze szkoły. Cechuje Cię poczucie przynależności oraz akceptacji ze strony swoich kolegów i koleżanek. Aktywnie uczestniczysz w społecznym życiu w środowisku szkolnym.

Użytkownik może także pobrać raport z wynikami lub przesłać go na swój adres email, gdzie zostanie wysłany mail z linkiem do strony z wynikami raportu.

**Pobierz swój raport**

Wyślij swój raport

Email:

Preventing Early School Leaving phenomenon in the EU through practical and innovative solutions

Proj.no: 2018-2-IT03-KA205-014235

