

Iceland
Liechtenstein
Norway



**Active
citizens fund**

Raport z ewaluacji ex-post Projektu

„Cyfrowy obywatel wymiąta w Internecie”

Opracowanie raportu: Katarzyna Szwedor



PRO  **ultura**



Warszawa, lipiec 2023

01. Główne wnioski



Udział w zajęciach przyczynił się do zdobycia nowej wiedzy i umiejętności z zakresu kompetencji cyfrowo-medialnych. Zdecydowana większość uczniów i uczennic (ponad 80%) pozytywnie oceniła zajęcia. Wielu podkreśliło możliwość rozwijania swoich zainteresowań oraz fakt, że zajęcia były praktyczne i angażujące. Wyniki te sugerują, że projekt „Cyfrowy Obywatel wymiata w Internecie” rozwinął zainteresowania młodzieży oraz pozytywnie wpłynął na ich zaangażowanie w zajęcia co może mieć istotne znaczenie dla skuteczności procesu nauczania i uczenia.

Teoria aktywnego uczestnictwa podkreśla, że zaangażowanie uczestników w praktyczne i interesujące działania sprzyja zdobywaniu wiedzy i umiejętności. W kontekście zajęć dotyczących kompetencji cyfrowo-medialnych, takie podejście może być szczególnie ważne, ponieważ przekłada się na rozwój umiejętności niezbędnych w społeczeństwie opartym na nowych technologiach.



Odpowiedzi uczniów i uczennic odzwierciedlają, że zajęcia związane z mediami cyfrowymi są ważne i mają potencjał przyciągania młodzieży. Ich pozytywne doświadczenia, możliwość praktycznego działania, rozwijania zainteresowań i ewentualne zmiany postaw wskazują na wartość tych zajęć w procesie edukacji młodych ludzi w dzisiejszym cyfrowym świecie. Uczestnictwo w projekcie przyniosło młodzieży korzyści techniczne, takie jak nauka obsługi sprzętu fotograficznego i umiejętność tworzenia dobrych jakościowo zdjęć, a także przyczyniło się do zwiększenia wiedzy w zakresie dbania o wizerunek w Internecie i korzystania z nowych technologii.



Zajęcia przyniosły korzyści społeczne, takie jak nauka współpracy z innymi, lepsze wyrażanie emocji, bezpieczne prowadzenie rozmów na różne tematy oraz swobodne wyrażanie swojego zdania bez obawy przed krytyką. Młodzież zauważyła poprawę swoich umiejętności komunikacyjnych, zarówno w wyrażaniu swoich myśli, jak i w słuchaniu i rozumieniu innych osób. Udział w zajęciach pozytywnie wpłynął na poczucie własnej wartości i pewność siebie uczestników, którzy zauważyli, że są w czymś dobrym i czerpią z tego radość. Taka atmosfera sprzyja rozwojowi autonomii i samowiedzy uczestników oraz budowaniu ich pozytywnego self-esteem. Wysoką ocenę efektywności zajęć precyzyjnie odzwierciedla wypowiedź jednej z uczennic. „zajęcia pomogły mi dogadać się z ludźmi, u których mieszkam”.



Wyniki ankiety wskazują na zmianę nastawienia niektórych uczestników i uczestniczek, którzy początkowo nie byli przekonani do udziału w zajęciach, ale później zmienili zdanie i się w nie zaangażowali. Udział w zajęciach miał pozytywny wpływ na uczestników i uczestniczki, którzy doświadczyli przemiany nastawienia, z początkowego braku entuzjazmu przechodząc w pełne zaangażowanie i zainteresowanie.

To zjawisko odzwierciedla procesy socjalizacji i akulturacji, w których jednostki stopniowo adaptują się do nowego środowiska i zmieniają swoje postrzeganie.



Zmianę w zachowaniu uczniów i uczennic zauważyli także trenerzy prowadzący zajęcia z młodzieżą. Niektóre osoby, które początkowo okazywały wyraźną niechęć i bierność, nie angażując się w zajęcia, po kilku spotkaniach zmieniły swoje nastawienie. Stały się bardziej otwarte na nowe wyzwania oraz zyskały większą pewność siebie.



Metody: Participatory video jest skuteczną formą angażowania uczniów i uczennic oraz umożliwia im wyrażanie swoich doświadczeń i poglądów za pomocą wizualnych środków komunikacji. Daje to im większy głos i wpływ na sposób przedstawienia i zrozumienia ich historii.

02. Wstęp



W niniejszym raporcie zaprezentowano wyniki ewaluacji projektu „Cyfrowy Obywatel wymiata w Internecie” skierowanego do dzieci i młodzieży zagrożonej wykluczeniem cyfrowo-społecznym, którego celem było podniesienie ich kompetencjach medialnych (ang. media literacy). Projekt realizowany był przez Fundację Pro Cultura i Młodzieżowy Ośrodek Socjoterapii „Jędrus” od grudnia 2021 roku do lipca 2023 roku. Projekt sfinansowano przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię z Funduszy EOG w ramach Programu Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny.

Działania projektowe skierowane były do podopiecznych ośrodka mających problemy z nauką i funkcjonowaniem w klasie z powodu różnorodnych zaburzeń rozwojowych (m.in. dysleksji, dyskalkulii, ADHD) oraz zachowaniem. Przeprowadzona na potrzeby projektu diagnoza kompetencji cyfrowo-medialnych wykazała, że dzieci i młodzież mają braki w tym obszarze.

W ocenie kadry nauczycielskiej praktyczne umiejętności uczniów i uczennic związane z kompetencjami medialnymi (tj. umiejętności techniczne, zdolność do samodzielnego kreowania treści i produktów medialnych oraz krytycznej (auto)refleksji) są niezadawalające. Głównym celem raportu jest analiza i ocena skuteczności, użyteczności i trafności zajęć prowadzonych w ramach projektu oraz identyfikacja głównych wniosków i rekomendacji.

W oparciu o przeprowadzone w ramach diagnozy wywiady z kadrami „Jędrusia” oraz ankiety opracowano tematy zajęć dopasowanych do potrzeb konkretnych uczniów i uczennic biorących udział w projekcie. Projekt miał na celu rozwijanie i trenowanie przez młodzież umiejętności krytycznego myślenia, świadomego korzystania z Internetu oraz tworzenia przekazów medialnych w różnych formach, co pozwoliłoby na aktywny udział w życiu społecznym, kulturalnym, obywatelskim i zapobiegło wykluczeniu cyfrowemu.



Przeprowadzona ewaluacja była zrealizowana w trybie ex-post tj. na koniec realizacji projektu „Cyfrowy obywatel wymiata w Internecie”. Zasadniczym celem ewaluacji mid-term było oszacowanie wartości projektu pod kątem skuteczności, adekwatności i użyteczności, która skoncentrowała się na:

dokonaniu końcowej oceny jakości zajęć warsztatowych

Wryfikacji trafności tematyki zajęć w stosunku do aktualnych potrzeb uczestników projektu.

PRZEDMIOTEM EWALUACJI BYŁY:



działania o charakterze merytorycznym – przeprowadzone zajęcia warsztatowe w zakresie podniesienia kompetencji i medialnych



rezultaty twarde oraz miękkie, a także wypracowane produkty

W badaniu ewaluacyjnym posłużono się metodami jakościowymi i ilościowymi. Spośród metod o charakterze jakościowym zastosowano analizę dokumentacji, analizę danych zastanych oraz indywidualne wywiady pogłębione z trenerami prowadzącymi zajęcia.

W przypadku metod ilościowych wykonane zostały ankiety papierowe oraz test wiedzy przeprowadzony wśród uczniów na końcowych zajęciach.

03. Kryteria ewaluacji

Poniżej zamieszczono syntetyczne zestawienie kryteriów ewaluacyjnych i towarzyszących im pytań badawczych, a także wskaźników oraz metod wykorzystanych w ramach ewaluacji ex-post.

TABELA 1. KRYTERIA EWALUACJI PROJEKTU
„CYFROWY OBYWATEL WYMIATA W INTERNECIE”.

Kryterium ewaluacyjne	Kluczowe pytania badawcze	Wskaźniki
Adekwatność	<p>Czy program zajęć warsztatowych był dopasowany do potrzeb i oczekiwań młodzieży?</p> <p>Czy forma prowadzenia zajęć warsztatowych sprzyjała osiągnięciu założonych celów projektu? (w tym m.in. metodyka zajęć, metody i formy przekazu, atmosfera zajęć, sposób potwierdzenia uzyskanych kompetencji/umiejętności)</p> <p>Czy forma i sposób prowadzenia zajęć warsztatowych był odpowiedni do potrzeb i możliwości młodzieży?</p>	<p>Analiza danych zastanych – dokumentacja projektu</p> <p>Wywiady z trenerami</p> <p>Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród młodzieży</p>

Odpowiedź

- Na podstawie raportu wynika, że program zajęć warsztatowych był dopasowany do potrzeb i oczekiwań młodzieży. Udział w zajęciach przyczynił się do zdobycia nowej wiedzy i umiejętności z zakresu kompetencji cyfrowo-medialnych, co było pozytywnie oceniane przez ponad 80% uczestników i uczestniczek. Młodzież podkreślała możliwość rozwijania swoich zainteresowań, praktyczny charakter zajęć oraz angażującą atmosferę. Dopasowanie programu do potrzeb młodzieży jest istotne dla skuteczności procesu nauczania i uczenia, zgodnie z teorią aktywnego uczestnictwa.
- Forma prowadzenia zajęć warsztatowych sprzyjała osiągnięciu założonych celów projektu. Udział w projekcie przyniósł młodzieży korzyści techniczne, takie jak nauka obsługi sprzętu fotograficznego i tworzenia jakościowych zdjęć, oraz zwiększenie wiedzy dotyczącej dbania o wizerunek w Internecie i korzystania z nowych technologii. Ponadto, zajęcia przyniosły korzyści społeczne, takie jak nauka współpracy, lepsze wyrażanie emocji, bezpieczne prowadzenie rozmów i swobodne wyrażanie opinii. Forma i sposób prowadzenia zajęć sprzyjały rozwojowi umiejętności komunikacyjnych, budowaniu poczucia własnej wartości i pewności siebie uczestników i uczestniczek.
- Forma i sposób prowadzenia zajęć warsztatowych był odpowiedni do potrzeb i możliwości młodzieży. Uczestnictwo w zajęciach przyniosło młodzieży korzyści techniczne i społeczne, a także pozytywnie wpłynęło na ich poczucie własnej wartości i pewność siebie. Zajęcia były praktyczne, angażujące i dostosowane do zainteresowań uczestników. Wysoka ocena efektywności zajęć oraz pozytywne opinie uczestników sugerują, że forma i sposób prowadzenia zajęć były odpowiednie i sprzyjały rozwijaniu umiejętności niezbędnych w społeczeństwie opartym na nowych technologiach.

TABELA 1. KRYTERIA EWALUACJI PROJEKTU
„CYFROWY OBYWATEL WYMIATA W INTERNECIE”.

Kryterium ewaluacyjne	Kluczowe pytania badawcze	Wskaźniki
Skuteczność	<p>W jakim stopniu cele zajęć warsztatowych dotyczące podniesienia kompetencji medialnych wśród młodzieży zostały osiągnięte? W jakim stopniu dotychczas osiągnięto założone wskaźniki projektu dotyczące zajęć warsztatowych? Jakie czynniki sprzyjały a jakie utrudniały osiągnięcie celów zajęć warsztatowych?</p>	<p>Analiza danych zastanych – dokumentacja projektu Wywiady z trenerami Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród młodzieży</p>

Odpowiedź

- Cele zajęć warsztatowych dotyczących podniesienia kompetencji medialnych wśród młodzieży zostały osiągnięte w zdecydowanej większości. Udział w projekcie przyniósł nową wiedzę i umiejętności uczestnikom i uczestniczkom, co było pozytywnie oceniane przez ponad 80% z nich. Zajęcia przyczyniły się do rozwoju umiejętności technicznych, krytycznego myślenia, świadomego korzystania z Internetu oraz tworzenia przekazów medialnych. Czynniki sprzyjające osiągnięciu celów zajęć to praktyczny charakter zajęć, angażująca atmosfera, możliwość rozwijania zainteresowań oraz wsparcie trenerów. Utrudnieniem mogło być brak entuzjazmu niektórych uczestników i uczestniczek na początku, jednak większość z nich zmieniła nastawienie i zaangażowała się w zajęcia.

TABELA 1. KRYTERIA EWALUACJI PROJEKTU
„CYFROWY OBYWATEL WYMIATA W INTERNECIE”.

Kryterium ewaluacyjne	Kluczowe pytania badawcze	Wskaźniki
Użyteczność	W jakim stopniu oraz w jaki sposób uczestnicy i uczestniczki projektu wykorzystują nabyte kompetencje medialne? Jaki jest poziom zadowolenia uczestników z udziału w projekcie?	Analiza danych zastanych - dokumentacja projektu Wywiady z trenerami Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród młodzieży

Odpowiedź

- Na podstawie wyników ankiety można stwierdzić, że uczestnicy i uczestniczki projektu wykorzystują nabyte kompetencje medialne w różnych obszarach. Uczniowie i uczennice podkreślali, że nabycie umiejętności technicznych, takich jak obsługa sprzętu fotograficznego czy tworzenie zdjęć, pozwala im lepiej dbać o swój wizerunek w Internecie i korzystać z nowych technologii. Zaznaczali również poprawę umiejętności komunikacyjnych i zdolność do współpracy z innymi.

04. Metodologia

Analiza dokumentacji oraz danych zastanych

Zastosowanie tej metody miało na celu zdobycie informacji na temat kontekstu formalnego wdrażanego projektu, a także głębsze wniknięcie w jego specyfikę. Technika ta została wykorzystana na wstępnym etapie ewaluacji, a także w jej późniejszej fazie, służąc jako uzupełnienie informacji zgromadzonych przy użyciu innych technik. Analiza dokumentacji i danych zastanych obejmowała następujące dokumenty:



**WNIOSEK O DOFINANSOWANIE
PROJEKTU**



**DOKUMENTACJĘ
Z PRZEPROWADZONYCH ZAJĘĆ**



**LISTY OBECNOŚCI
UCZESTNIKÓW**

Pre-test i Post-test

Podczas pierwszych zajęć przeprowadzono pre-test diagnozujący poziom kompetencji cyfrowo-medialnych młodzieży biorącej udział w projekcie. Badanie przeprowadzono w formie papierowej. Pre-test składał się z 14 pytań o różnym poziomie trudności i został powtórzony pod koniec realizacji projektu w celu zweryfikowania stopnia przyrostu wiedzy wśród uczniów. Post-test został wykonany metodą CAPI (Computer-Assisted Personal Interview), w której badacz zadaje pytania respondentowi bezpośrednio, a odpowiedzi są wprowadzane do arkusza Programu Excel. Zastosowanie takiej metody pozwoliło na zautomatyzowanie zbieranych danych i zwiększenie efektywności procesu badawczego. Formularz pre-testu i post-testu stanowi załącznik do niniejszego raportu.

Ankieta papierowa

W ramach ewaluacji ex-post przeprowadzono ankietę papierową, której celem była ocena trafności i skuteczności poszczególnych zajęć oraz dowiedzenie się czy udział w projekcie przyniósł uczniom i uczennicom konkretne korzyści. Odpowiedzi na pytania w ankiecie miały na celu zidentyfikowanie preferencji uczestników dotyczących tematyki zajęć oraz sposobu ich prowadzenia.

Ankieta rozpoczęła się od pytania dotyczącego oceny stopnia użyteczności zajęć, w którym uczestnicy mieli wypowiedzieć się na temat ich przydatności i atrakcyjności. W kolejnym pytaniu respondenci mieli wskazać, które zajęcia podobały im się najbardziej oraz najmniej uzasadniając swoje wypowiedzi.

Kolejne pytanie, gdzie uczestnicy mieli możliwość zaznaczenia maksymalnie trzech odpowiedzi, miało na celu zebranie różnorodnych opinii na temat zajęć, które zostały wykorzystane do analizy satysfakcji, zaangażowania, preferencji oraz ewentualnych zmian w organizacji i tematyce zajęć. Odpowiedzi przedstawiały różne opinie i odczucia dotyczące zajęć. Część odpowiedzi dotyczyła pozytywnych aspektów, takich jak interesujący charakter zajęć, możliwość rozwijania zainteresowań, ewolucja nastawienia w trakcie zajęć, przyjemne spędzanie czasu z innymi, wykorzystywanie zdobytej wiedzy w praktyce, swoboda w wyrażaniu opinii itp. W kafeterii odpowiedzi znalazły się także opinie nieco bardziej krytyczne, odnoszące się do potrzeby zmiany niektórych tematów, braku zainteresowania lub nudzenia się, oraz chęci zmiany decyzji co do udziału w tych zajęciach.

W następnych dwóch pytaniach ankietowani także mogli zaznaczyć maksymalnie trzy techniczne korzyści oraz społeczne korzyści, jakie przyniosły im te zajęcia oraz które najlepiej odpowiadały ich poglądom i doświadczeniom. Odpowiedzi te były kategorią zamkniętą i dotyczyły zdobytej wiedzy, umiejętności, rozwoju społecznego i twórczego.

Kolejne pytanie miało na celu ocenę możliwości zmiany w organizacji zajęć. Jeżeli ankietowany był skłonny do zmian, mógł wskazać obszary, które by zmienił, takie jak godziny zajęć, czas trwania zajęć, rodzaj i ilość używanego sprzętu, liczbę uczestników itp.

Przed ostatnie pytanie dotyczyło oceny zadań wykonywanych podczas zajęć. Uczestnicy i uczestniczki mieli zaznaczyć, czy podobały im się wszystkie lub prawie wszystkie zadania, czy tylko część zadań, lub czy większość zadań im się nie podobała, wraz z uzasadnieniem.

Na koniec ankietowani mieli możliwość wyrażenia swoich indywidualnych opinii na temat wprowadzenia zmian w zajęciach, takich jak tematyka, częstotliwość, sposób prowadzenia itp. Ankieta składała się z 10 pytań zamkniętych i otwartych. Wypełniło ją 20 uczniów.

W związku z wymogiem personalnej weryfikacji stopnia nabytych kompetencji cyfrowo- medialnych oraz wymogiem powiązania danych personalnych z wynikami ankiety zarówno pre-test jak i ankiety były podpisywane przez uczniów i uczennice imieniem i nazwiskiem.

Indywidualne wywiady pogłębione

Przeprowadzono dwa wywiady z trenerami prowadzącymi zajęcia warsztatowe. Badanie zostało zrealizowane według przygotowanego wcześniej scenariusza i listy priorytetowych zagadnień. Podczas rozmowy stawiane były pytania o charakterze eksploracyjnym, zmierzające do wyjaśniania i zrozumienia zjawisk, poznania motywacji, postaw, czy zachowań uczniów. Głównym celem wywiadów było poznanie opinii trenerów na temat postępów młodzieży w nabywaniu kompetencji medialno-cyfrowych oraz oceny skuteczności realizowanych zajęć a także podsumowanie obserwacji w zakresie osiągniętych miękkich efektów projektu tj. zmiany w zachowaniu uczniów.



05. Szczegółowe wyniki badania

Wyniki ankiety

Pytanie nr 1. Ocena tematyki zajęć

Zajęcia były oceniane w trzech kategoriach: bardzo ciekawe, częściowo ciekawe i nieciekawe. Z analizy odpowiedzi uczniów i uczennic wynika, że najczęściej uczestników uznaje zajęcia „Początki z kamerą wideo” za bardzo ciekawe, co potwierdza 16 wskazań. Kolejnymi najlepiej ocenionymi zajęciami była też „Fotografia – co w niej przyciąga” (13 wskazań). Może to odzwierciedlać dominującą rolę mediów wizualnych, w tym wideo, w świecie uczniów. Młodzi ludzie coraz częściej identyfikują się z kulturą wizualną, a social media stanowią w ich mniemaniu doskonałe narzędzie do wyrażania siebie, dzielenia się treściami oraz interakcji z innymi.

Zajęcia, które otrzymały po 12 wskazań w kategorii Bardzo ciekawe to: „Rola na planie - operator”, „Wstęp do przeprowadzania wywiadów” oraz „Fotografia – wprowadzenie do działania”. Sugeruje to, że zarówno zagadnienie związane z pracą operatora na planie, robienia dobrych jakościowo zdjęć jak i umiejętność przeprowadzania wywiadów są szczególnie atrakcyjne dla uczniów, co może być wynikiem związania z mediami, dostępnością technologii wideo czy zainteresowaniem światem mediów.

Wysoka ocena tych zajęć wskazuje na rosnące zainteresowanie młodych ludzi tworzeniem własnych treści, prowadzeniem kanałów na platformach społecznościowych oraz udziałem w rozmowach i dyskusjach online.

Zajęcia, które zdobyły najwięcej ocen w kategorii częściowo ciekawych to „Funkcja obrazu w życiu każdego człowieka” (7 wskazań), „Wstęp do przeprowadzania wywiadów” (7 wskazań) oraz „Tworzymy picturebooki” (wskazań). Uczestnicy wykazali zainteresowanie tematami tych zajęć, ale nie byli w pełni przekonani co do ich atrakcyjności oraz użyteczności.

Natomiast zajęcia „Ćwiczenie wywiadów – telewizyjny talk show”, „Fotografia – wprowadzenie do działania” ocenione zostały nieco gorzej, otrzymując odpowiednio po dwa wskazania w kategorii jako zajęcia nieciekawe.

Takie oceny mogą świadczyć o ewolucji preferencji młodych użytkowników mediów społecznościowych, gdzie konsumpcja treści gotowych może zyskiwać przewagę nad tworzeniem własnych, bardziej zaawansowanych treści.

Podsumowując, zajęcia ogólnie otrzymały wysokie oceny, a różnorodność tematów zapewniła uczestnikom możliwość eksploracji różnych dziedzin związanych z cyfrowym środowiskiem. Wnioski z ocen pozwalają także stwierdzić, że młodzi ludzie żyjący w erze mediów społecznościowych są szczególnie zainteresowani produkcją i konsumpcją treści wideo oraz wykorzystywaniem umiejętności komunikacyjnych w środowisku cyfrowym.

OCENA TEMATYKI ZAJĘĆ

- Zajęcia były bardzo ciekawe. Dowiedziałem/am się z nich wiele przydatnych dla mnie rzeczy.
- Zajęcia były częściowo ciekawe. Dowiedziałem/am się z nich trochę przydatnych dla mnie rzeczy.
- Zajęcia nie były dla mnie ciekawe. Nie dowiedziałem/am się z tych zajęć przydatnych dla mnie rzeczy.



Pytanie nr 2. Które zajęcia najbardziej Ci się podobały?

Z analizy odpowiedzi wynika, że uczniowie i uczennice szczególnie zainteresowani byli zajęciami związanymi z obsługą kamery, nagrywaniem i montowaniem materiałów wideo. Wspominali także pozytywne doświadczenia związane z nagrywaniem w terenie oraz nauką pracy z kamerą. Można wywnioskować, że tematyka związana z produkcją i edycją wideo cieszyła się dużym zainteresowaniem, prawdopodobnie z uwagi na popularność mediów społecznościowych i rosnącą rolę wideo jako formy komunikacji.

Najlepsze zajęcia

01 miejsce

Przeprowadzanie wywiadów

02 miejsce

Nagrywanie w terenie

03 miejsce

Zajęcia z kamerą

04 miejsce

Nagrywanie i montowanie

05 miejsce

Przygoda z remiksem

06 miejsce

Jak wyszliśmy na dwór i nagrywaliśmy dźwięki

07 miejsce

Tworzenie parku 3D

Pytanie nr 3. Co ogólnie myślisz na temat zajęć, w których brałeś/brałaś udział?

Uczniowie i uczennice z kafeterii odpowiedzi mogli wybrać maksymalnie trzy odpowiedzi. W odpowiedziach młodzieży dominowały pozytywne opinie na temat zajęć. Z ogólnej oceny zajęć dokonanej przez uczniów można wywnioskować, że większość z nich wyraziła pozytywne opinie i zadowolenie z udziału w tych zajęciach. Pozytywne odpowiedzi sugerują, że uczniowie odczuwają satysfakcję z tego, co się na nich dzieje, i uważają, że zajęcia są interesujące. Wskazuje to na sukces programu zajęć i potwierdza, że podejście do nauki związane z mediami cyfrowymi spotyka się z pozytywnym odbiorem wśród młodzieży uczestniczącej w projekcie.

Wielu uczestników i uczestniczek stwierdziło, że zajęcia są ciekawe i satysfakcjonujące, ponieważ robią tam praktyczne rzeczy (13 wskazań). Uczniowie i uczennice podkreślali również możliwość rozwijania swoich zainteresowań (10 wskazań). Istotne okazało się także nabycie umiejętności w zakresie robienia zdjęć i kręcenia wideo, które mogą następnie umieszczać w social mediach (6 wskazań).

W wyniku analizy odpowiedzi, zauważono, że niektórzy uczestnicy początkowo wykazywali negatywne nastawienie do zajęć. Niemniej jednak, im dłużej brali w nich udział, tym bardziej zaangażowali się w proces nauki (6 wskazań).

To zjawisko sugeruje, że pewni uczniowie i uczennice mogą potrzebować czasu, aby oswoić się z nowym tematem i stopniowo zaadaptować się do nowego środowiska edukacyjnego. Jeśli otrzymają odpowiednie wsparcie i uwagę ze strony nauczycieli – staną się bardziej zaangażowani. Pojedynczy uczestnicy negatywnie ocenili zajęcia wyrażając niezadowolenie z zajęć, uważając je za nudne i pozbawione interesujących treści oraz zadeklarowali brak chęci wzięcia ponownego udziału w zajęciach w przypadku zaistnienia takiej sytuacji.

Jednocześnie Ci sami uczniowie w kolejnych pytaniach zaznaczali pozytywne odpowiedzi w kontekście m.in. korzyści technicznych i społecznych jakie przyniósł im udział w zajęciach. Paradoks polegający na tym, że niektórzy uczestnicy wyrazili negatywne opinie w jednym pytaniu, ale w kolejnych wykazywali pozytywne podejście do różnych aspektów zajęć, może być związany z buntem charakterystycznym dla etapu dorastania.

OGÓLNA OCENA ZAJĘĆ



Pytanie nr 4. Jakie techniczne korzyści przyniosły Ci te zajęcia?

Najczęściej wymieniane korzyści techniczne przez uczniów i uczennice to: nauka obsługi kamery i statywu (11 wskazań), zdobycie wiedzy na temat fotografii i technik tworzenia dobrych zdjęć (9 wskazań.)

Wiedza na temat dbania o swój wizerunek w Internecie i social mediach tak samo jak nabycie umiejętności występowania przed kamerą została również uznana za wartościową przez wielu uczestników (7 wskazań).

To wskazuje, że zajęcia przyczyniły się do zwiększenia świadomości na temat wpływu, jaki ma obecność w mediach społecznościowych na wizerunek osobisty oraz pozytywnym wpływie zajęć na rozwój umiejętności publicznego występowania i komfortu w prezentowaniu się przed innymi. Niektórzy uczestnicy (4 wskazania) wyrazili, że poprawili swoje umiejętności zadawania pytań podczas przeprowadzania wywiadów. Może to wskazywać na korzyści w zakresie rozwoju komunikacyjnych zdolności interpersonalnych.

Niektórzy uczestnicy (4 wskazania) wyrazili, że poprawili swoje umiejętności zadawania pytań podczas przeprowadzania wywiadów. Może to wskazywać na korzyści w zakresie rozwoju komunikacyjnych zdolności interpersonalnych. Niektórzy uczestnicy (3 wskazania) zadeklarowali, że zajęcia pomogły im w ocenianiu wiarygodności informacji w Internecie.

To sugeruje, że nauka umiejętności krytycznego myślenia była pozytywnym aspektem tych zajęć. Zdaniem trzech osób zajęcia okazały się pomocne w odrabianiu prac domowych i przygotowywaniu prezentacji na inne lekcje w szkole. To wskazuje, że udział w tych zajęciach miał realny wpływ na wyższą skuteczność i efektywność w procesie nauki, a nabyte umiejętności znalazły praktyczne zastosowanie w codziennym szkolnym życiu.

Trzy osoby stwierdziły, że niczego nowego się nie nauczyły. To może wskazywać na potrzebę dalszej analizy i dostosowania zawartości zajęć do indywidualnych potrzeb uczestników.

TECHNICZNE KORZYŚCI



Pytanie nr 5. Jakie społeczne korzyści przyniosły Ci te zajęcia?

Najczęściej wskazywaną społeczną korzyścią wynikającą z uczestnictwa w zajęciach jest zauważenie, że „jestem w czymś dobry i to sprawia im to radość” (9 wskazań). Analiza uzyskanych odpowiedzi wskazuje, że udział w zajęciach wpłynął pozytywnie na poczucie własnej wartości u uczestników i uczestniczek. Poprzez osiągnięcie sukcesów i zauważanie swoich umiejętności, młodzież ma więc większą szansę nabierać pewności siebie i zdobywać większą samoakceptację, co może wpływać na ich pozytywne relacje z innymi.

W opinii ośmiu uczniów i uczennic uczestnictwo w zajęciach pozwoliło im rozwijać się twórczo i spędzać aktywnie czas. Wskazuje to na istotny wpływ tych zajęć na zachęcanie uczestników do angażowania się w różnorodne aktywności kreatywne oraz czerpanie radości z twórczego podejścia do spędzania czasu. Taki aspekt może być istotnym wsparciem dla rozwoju osobistego i zwiększenia poczucia satysfakcji z życia uczestników.

Na trzecim miejscu ex-aequo uplasowały się korzyści interpersonalne oraz związane z komunikacją; umiejętność lepszego przedstawiania własnych pomysłów i argumentów oraz umiejętność działania z rówieśnikami (po 5 wskazań). Zajęcia przyczyniły się zdaniem uczniów i uczennic do poprawy ich umiejętności komunikacyjnych, co może wpłynąć na efektywną wymianę informacji oraz lepsze wzajemne rozumienie się oraz akceptację w grupie.

Cztery osoby zauważyły, że nauczyły się lepiej słuchać i rozumieć odpowiedzi innych, co może wskazywać na rozwijanie empatii oraz zdolności komunikacyjnych, co jest ważnym aspektem w efektywnej interakcji społecznej.

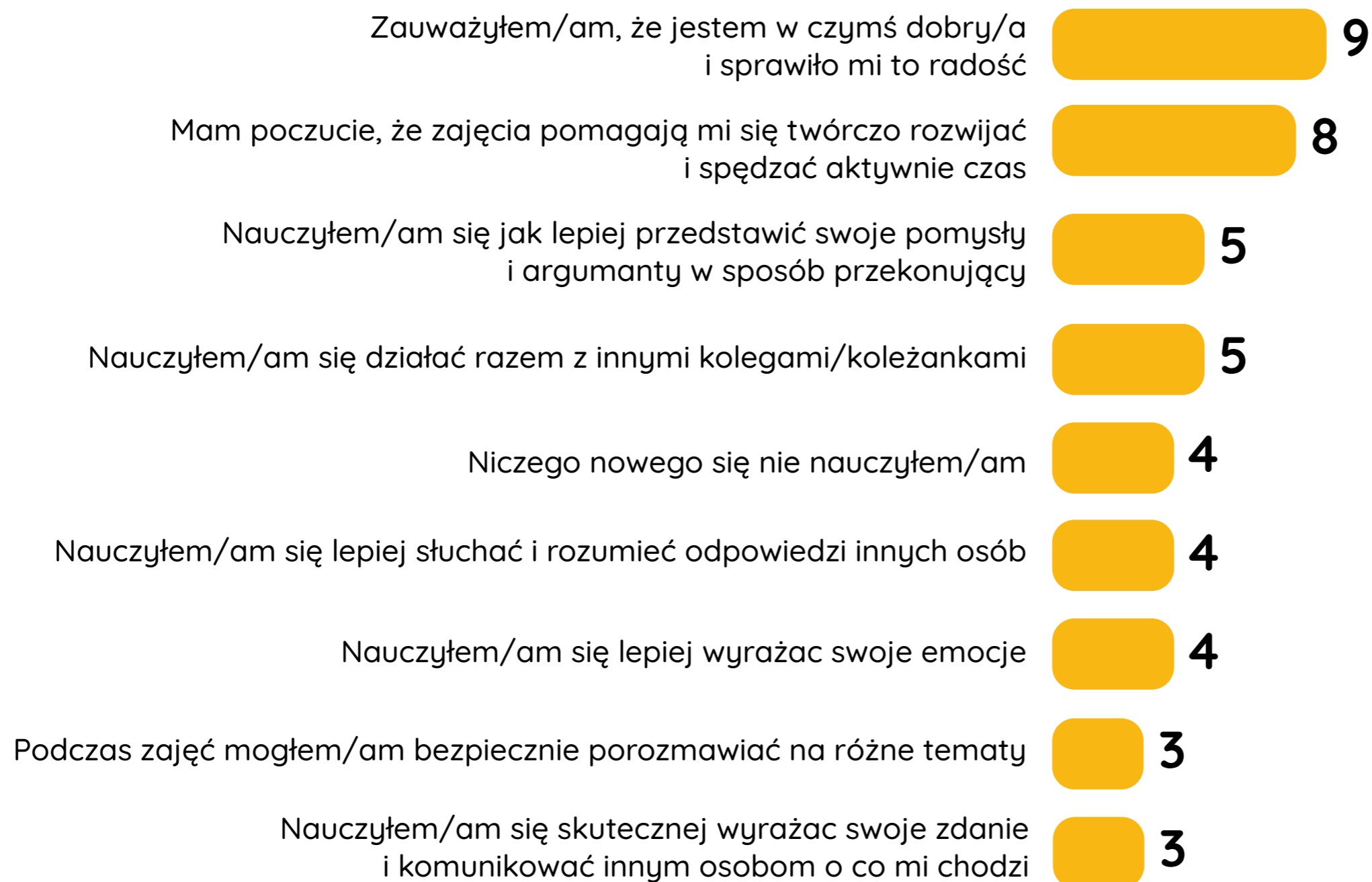
Także, cztery osoby podkreśliły, że zajęcia pomogły im lepiej wyrażać swoje emocje. To świadczy o pozytywnym wpływie zajęć na rozwijanie umiejętności komunikowania swoich uczuć, co może przyczynić się do budowania zdrowych relacji interpersonalnych oraz zwiększenia samoświadomości emocjonalnej.

Czterech uczestników stwierdziło, że nie nauczyło się niczego nowego podczas zajęć. Może to wynikać z różnorodności doświadczeń i umiejętności uczestników, gdzie niektórzy mogli być bardziej zaawansowani w zakresie społecznych kompetencji.

Trzy osoby podkreśliły, że dzięki zajęciom nauczyły się skuteczniej wyrażać swoje zdanie i komunikować swoje myśli innym osobom. To może wskazywać na wzrost pewności siebie oraz umiejętność wyrażania myśli w sposób przekonujący i zrozumiały.

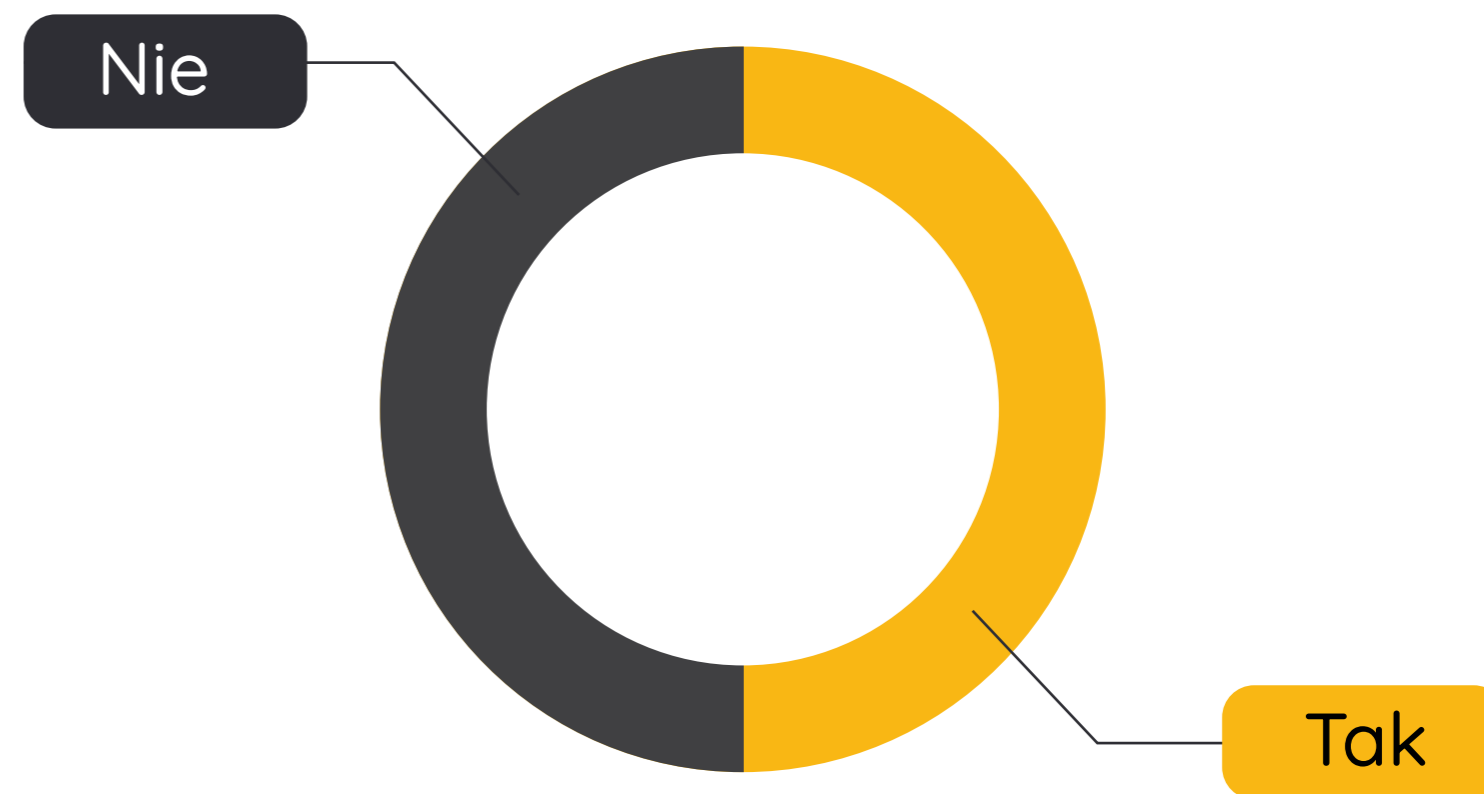
Podobnie trzy osoby podkreśliły, że na zajęciach mogły bezpiecznie porozmawiać na różne tematy. To może oznaczać, że atmosfera zajęć była sprzyjająca do swobodnej wymiany myśli i opinii, co może przyczynić się do budowania zaufania i więzi między uczestnikami.

SPOŁECZNE KORZYŚCI



Pytanie nr 6. Czy zmienić(a)byś coś w organizacji zajęć?

Analiza odpowiedzi wskazuje, że liczba osób odpowiadających „Tak” i „Nie” jest równa. To oznacza, że połowa uczestników i uczestniczek wykazuje chęć wprowadzenia zmian w organizacji zajęć, podczas gdy druga połowa nie odczuwa takiej potrzeby. Równy podział opinii może sygnalizować, że uczestnicy mają zróżnicowane oczekiwania i preferencje co do organizacji spotkań.



Pytanie nr 7. Zmiany w organizacji zajęć

Analiza częstości odpowiedzi pokazuje, że uczestnicy mają zróżnicowane sugestie dotyczące zmian w organizacji zajęć. Sześciu uczestników wskazało, że czas trwania zajęć powinien być dłuższy, podczas gdy pięciu uczniów wyraziło odmienną opinię, stwierdzając, że wolałoby krótsze zajęcia.

To pokazuje zróżnicowanie oczekiwań co do intensywności zajęć, co może być istotne dla dostosowania oferty zajęć do różnych grup uczestników. Pojedyncze osoby (po dwa wskazania) sugerowały wprowadzenie takich zmian jak: zwiększenie ilości sprzętu używanego podczas zajęć, zmiany w godzinach odbywania zajęć oraz zmniejszenie liczby uczestników na zajęciach.

Czas trwania zajęć powinien być dłuższy



Czas trwania zajęć powinien być krótszy



Ilość sprzętu powinna być większa



Na zajęciach powinno być mniej uczestników



Godziny, w których odbywają się zajęcia



Pytanie nr 8. Sposób prowadzenia zajęć

Wyraźna dominacja odpowiedzi (17 wskazań) sugeruje, że większość uczestników uznaje tempo prowadzenia zajęć za odpowiednie. To sugeruje, że tempo spotkań było zgodne z oczekiwaniami i preferencjami większości uczestników. Trzykrotnie odpowiedzi, które wskazywały na zbyt wolne oraz powtarzające się tempo zajęć choć stanowiły mniejszość odpowiedzi (wskazania) może wskazywać, że pojedynczy uczniowie mogli odczuwać niedosyt w zakresie dynamiki i intensywności zajęć.

17



Zajęcia prowadzone
były w odpowiednim tempie

2



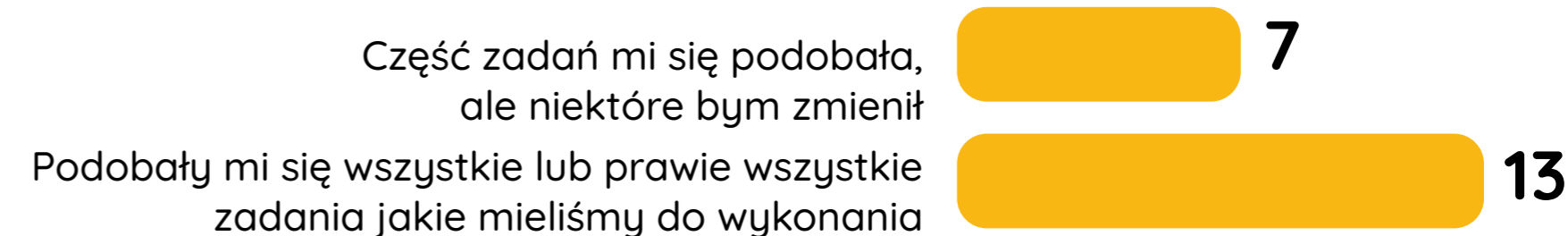
Zajęcia prowadzone były zbyt
wolno i powtarzająco

Pytanie nr 9. Ocena zadań wykonywanych podczas zajęć.

Analiza odpowiedzi wskazuje, że większości uczniom (13 wskazań) podobały się wszystkie lub prawie wszystkie zadania jakie mieli do wykonania. Można więc na tej podstawie wyciągnąć wniosek, że większość uczestników była zadowolona z charakteru i rodzaju zadań, które mieli do wykonania podczas zajęć oraz że ogólna jakość i dostosowanie zadań do grupy uczestników były satysfakcjonujące.

Jako propozycję zmian dwóch uczniów podało następujące przykłady: wprowadzenie tematu dotyczącego nauki programów (1 wskazanie), obniżenie trudności niektórych zadań (1 wskazanie).

JAK OCENIASZ ZADANIA,
KTÓRE MIAŁEŚ/AŚ DO WYKONANIA
PODCZAS ZAJĘĆ?



Pytanie nr 10.

Czy zmienić(a)byś coś w zajęciach np. ich tematykę, częstotliwość, sposób prowadzenia?

Na podstawie odpowiedzi respondentów, można stwierdzić, że byli oni generalnie zadowoleni z obecnej struktury i przebiegu zajęć. Odpowiedź „Nie” dla przez 16 uczniów i uczennic wskazuje, że nie widzą potrzeby dokonywania większych zmian w tematyce, częstotliwości czy sposobie prowadzenia zajęć. Pojedyncze osoby sugerowały takie zmiany jak: wprowadzenie większej liczby zajęć z animacją poklatkową oraz zwiększenie częstotliwości zajęć od 2 do 3 razy w tygodniu.



Wyniki wywiadów z trenerami

1 Które zajęcia uczniom i uczennicom się najbardziej podobały, w jakie zadania najchętniej się angażowali?

Zdaniem trenerów najbardziej satysfakcjonujące okazały się warsztaty, w których uczniowie mieli za zadanie nagrywać dowolne dźwięki kojarzące się z MOS Jędrus.

2 W niektórych ankietach uczniowie i uczennice początkowo wyrażali wątpliwości co do uczestnictwa w zajęciach, jednak później zmienili zdanie i zaangażowali się w nie. Co zdaniem trenerów wpłynęło na tę zmianę, jakie działania czy motywatory odegrały kluczową rolę?

Trenerzy podkreślają, że kluczowym czynnikiem było zastosowanie swobodnej, nieformalnej formuły warsztatów, które nie były kojarzone ze szkolnym „obowiązkiem”. Ponadto, ćwiczenia umożliwiały praktyczne podejście do omawianych treści i dawały uczestnikom swobodę interpretacji zadań, co wzmocniło ekspresję uczestników.

3 Czy wg. trenerów uczniowie chcieliby kontynuacji zajęć - jakie umiejętności chcieliby dalej rozwijać?

Siedem osób pytało o możliwość kontynuacji zajęć

4 Które tematy oraz metody prowadzenia zajęć okazały się najbardziej skuteczne, a które nie przyniosły oczekiwanych rezultatów?

Analizując skuteczność różnych tematów i metod prowadzenia zajęć, można stwierdzić, że warsztaty odniosły sukces dzięki zastosowaniu kilku kluczowych elementów. Przede wszystkim, udzielenie uczestnikom dużej swobody w działaniu oraz zadań przypominających popularne wśród młodych ludzi „challenge” było istotnym czynnikiem, który przyciągnął ich uwagę i zaangażowanie.

Niestety, nie wszystkie podejścia okazały się równie skuteczne. Metody związane z wprowadzaniem teoretycznych elementów nie przyniosły oczekiwanych rezultatów. Uczestnicy nie wykazywali takiego samego entuzjazmu co do tych form zajęć. Dodatkowo np. próby teoretycznego nazwania kadru czy wprowadzanie zaawansowanych teoretycznych aspektów również nie zaowocowały oczekiwanym zainteresowaniem. Okazało się także, że praca przy komputerze, która była początkowo zaplanowana, nie była odpowiednią formą dla młodych uczestników. Zamiast tego szybko przenosili się do bardziej atrakcyjnych dla nich aktywności takich jak gry czy platformy wideo, jednakże montaż wideo wciąż wywoływał zainteresowanie i zaangażowanie.

Podsumowując, najbardziej skuteczne metody prowadzenia zajęć wykorzystywały elementy swobody działania, interaktywne zadania i podejście zbliżone do popularnych wyzwania społecznościowych. Natomiast metody bardziej teoretyczne czy związane z pracą przy komputerze okazały się mniej efektywne i nie przyciągnęły takiej samej uwagi i zainteresowania.

5 Czy trenerzy rozważają wprowadzenie zmian w organizacji zajęć? Jeśli tak, jakie obszary mogą być poddane modyfikacjom?

Zdaniem trenerów warto, aby zajęcia były prowadzone w małych grupach, a uczestnicy i uczestniczki mieli kontakt z osobami spoza swojej klasy. W ten sposób możliwa jest lepsza integracja i nawiązywanie relacji z różnymi osobami.

Wyniki wywiadów z trenerami

6 Co zdaniem trenerów dostarczyło uczniom i uczennicom największej satysfakcji w trakcie zajęć?

Zdaniem trenerów różnorodność i indywidualność korzyści wynikających z udziału w warsztatach stanowią kluczowy aspekt ewaluacji zajęć. Rozpatrując te korzyści, konieczne w opinii trenerów jest spojrzenie na nie przez pryzmat jednostkowych doświadczeń uczestników. Zauważono, że dla niektórych osób rozmowy, które umożliwiły otwarte i swobodne dzielenie się problemami z osobami spoza ich bliskiego otoczenia (rodziny i ośrodka), były wyjątkowo cenne. Dla innych uczestników istotnym elementem było nabycie przekonania o istotności ich własnych, niełatwych doświadczeń - odkrycie, że ich osobiste historie mają znaczenie, a ich głos ma realny wpływ na przebieg ćwiczeń czy formę zrealizowanej etudy.

Znaczący aspekt, który wynikał z udziału w warsztatach, to silne poczucie upodmiotowienia uczestników. Wzmocnienie wiary we własne kompetencje oraz zrozumienie, że są aktywnymi podmiotami, zdolnymi do wyrażania swoich opinii i uczestniczenia w procesie podejmowania decyzji, stanowiło istotny obszar wzrostu ich kompetencji społeczno-medialnych.

Wyłoniła się również grupa uczestników, która szczególnie cieszyła się z ich nabywania. Dodatkowo kilka osób szczególnie mocno skupiło się na doskonaleniu umiejętności rejestracji dźwięku lub dziennikarskich, co również przynosiło im satysfakcję.

Wartością dodaną warsztatów była możliwość współpracy w grupie i rozwijania umiejętności wspólnego działania. Współpraca ta pozwalała uczestnikom na zdobywanie nowych umiejętności społecznych oraz na czerpanie radości ze wspólnego tworzenia i osiągania celów. Całościowo, różnorodność korzyści i zalet warsztatów ukazuje, że prawie każdy uczestnik odnalazł w nich coś wartościowego i indywidualnie istotnego dla swojego rozwoju.

Wskazuje to na kompleksowy i wszechstronny wpływ zajęć, który przyczynił się do zwiększenia samooceny, umiejętności interpersonalnych i twórczego myślenia u uczestników. Otrzymane wyniki stanowią cenny wkład w zrozumienie pozytywnego wpływu tego typu działań edukacyjnych na młodych ludzi.

7 Czy trenerzy dostrzegli jakiegokolwiek zaskakujące aspekty w trakcie prowadzenia zajęć, na przykład zmiany postaw uczniów, ich zaangażowania, samooceny czy postrzegania samego siebie?

W wyniku udziału w warsztatach nastąpiła zmiana myślenia uczestników o sobie. Pierwotnie nieśmiali i niepewni swoich kompetencji uczestnicy zyskali większą śmiałość w wyrażaniu swoich opinii i zaangażowaniu w zadania. Zauważono także tendencję do testowania granic, zadawania kontrowersyjnych pytań i wyrażania zainteresowania kontynuacją warsztatów, co sugeruje wzrost samooceny i pewności.

Wyniki pre-test i post-test

- W pre -teście i post-teście wzięło udział 18 uczniów
- Trzy osoby uzyskały gorszy wynik w post-teście w porównaniu do pre-testu
- Spośród 18 uczestników, 13 osób (72.22%) zanotowało wzrost swoich kompetencji po udziale w zajęciach, co jest wynikiem pozytywnym.
- 3 uczestników (16.67%) utrzymało swoje kompetencje na stałym poziomie (różnica wyniku pre-testu i post-testu wynosi 0).
- 2 uczestników (11.11%) uzyskało wynik post-testu niższy niż wynik pre-testu, co może wskazywać na potrzebę dalszej analizy i dostosowania programu dla tych przypadków.
- Wnioski wskazują, że program wykazał się skutecznością w zwiększaniu kompetencji uczestników, ale jednocześnie istnieją indywidualne różnice, które wymagają dodatkowej uwagi i doprecyzowania w przyszłych działaniach edukacyjnych.
- W ramach pre-testu i post-testu można było uzyskać maksymalnie 30 pkt.

Numer ID dziecka	Liczba punktów Pre-test	Liczba punktów Post-test	Różnica punktowa między wynikami pre-testu i post-testu
1	22	26	4
2	17	22	5
3	7	14	7
4	18	20	2
5	18	20	2
6	19	16	-3
7	12	16	4
8	11	14	3
9	20	20	0
10	14	14	0
11	11	16	4
12	16	20	4
13	12	10	-2
14	13	13	0
15	12	14	2
16	12	16	4
17	13	16	3
18	10	14	4

Załącznik 1 Formularz pre-testu i post-testu

1 Stalking to:

- a) Rozprzestrzenianie wirusów komputerowych przez zdjęcia
- b) Zdalne blokowanie kont użytkownika
- c) Uporczywe nękanie
- d) Rodzaj Firewalla

2 Która wersja hasła jest najbezpieczniejsza?

- a) 1234
- b) Admin 123
- c) A3#498*7&
- d) ADMIN

3 Telefon zaufania dla dzieci i młodzieży, która doświadczyła cyberprzemocy

- a) 800 100 100
- b) 800112
- a) 116111
- b) 112112

4 Deepfake to:

- a) Obrazkowa informacja służąca ośmieszeniu anonimowego internauty
- b) Gatunek dziennikarstwa on-line
- c) Informacja mająca wyłącznie cele polityczne
- d) Przykład negatywnego wykorzystania sztucznej inteligencji

5 Określenie bańka informacyjna dotyczy:

- a) Dziennikarzy i pracowników mediów
- b) Użytkowników mediów społecznościowych
- c) Przyzwyczajęń Odbiorców internetu

6 Kampania społeczna w Internecie powinna:

- a) Obrażać użytkowników
- b) Zmuszać siłą do działania
- c) Zwracać uwagę/Wyróżniać się od innych przekazów w sieci
- d) Stosować wulgaryzmy

7 Oznacz poniższe zdania jako prawdziwe lub fałszywe:

- a) Awatar to opis twoich zainteresowań na forum internetowym.
Prawda/Fałsz
- b) Na forach internetowych musisz podać swój wiek. Prawda/Fałsz
- c) Nick to wymyślona nazwa, która jest twoim „imieniem” w Internecie.
Prawda/Fałsz
- d) W Internecie nie wszyscy piszą prawdę. Prawda/Fałsz
- e) Swoje posty musisz podpisywać imieniem i nazwiskiem. Prawda/Fałsz
- f) Łatwo znaleźć osobę, która napisała coś w internecie, nawet jeśli zrobiła to anonimowo. Prawda/Fałsz

Zał. 1 Formularz pre-testu i post-testu

Wskaż, w jaki sposób można zweryfikować informacje i opinie pochodzące z danych źródeł. Odpowiedzi poprawnych może być więcej niż jedna!

8 artykuł z Wikipedii o fotosyntezie

- a) encyklopedia PWN
- b) informacje znalezione na blogu
- c) artykuł w książce specjalistycznej
- d) opinia kolegi

9 wiadomość z forum internetowego o najnowszych modelach iPhone'a

- a) opinia kolegi
- b) Wikipedia
- c) gazeta codzienna
- d) artykuł w magazynie dotyczącym technologii

10 opinia kolegi na temat nowości filmowej

- a) gazeta codzienna zawierająca recenzje filmowe
- b) forum internetowe
- c) blog poświęcony filmom
- d) youtube.com

11 informacje otrzymane od nauczyciela dotyczące znaczenia bitwy pod Grunwaldem

- a) Wikipedia
- b) encyklopedia PWN
- c) opinia kolegów z klasy
- d) praca naukowa poświęcona bitwie pod Grunwaldem

12 Pożyczyłeś telefon od kolegi i zrobiłeś zdjęcie swoim przyjaciołom. Kto posiada prawo autorskie do tego zdjęcia?

- a) wszystkie osoby na zdjęciu
- b) Ty
- c) właściciel telefonu

13 Wizerunek w sieci to wszystkie informacje o sobie, którymi dzielisz się w sieci. Jakie to mogą być informacje?

- a) twoje zdjęcia
- b) polubienia stron (symbol like'a)
- c) twoje komentarze na stronach internetowych
- d) wszystkie odpowiedzi są poprawne

13 Dostałeś e-maila z informacją o dużej wygranej. Żeby odebrać nagrodę musisz otworzyć załącznik. Co robisz?

- a) otwieram załącznik
- b) pobieram i zapisuję załącznik
- c) kasuję maila

Projekt realizowany przez:

PRO Cultura

Fundacja Pro Cultura
e-mail: fundacja@pro-cultura.pl
www.pro-cultura.pl



MOS „Jędrus”
e-mail: mos@jedrus.net
www.jedrus.net

Projekt finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię z Funduszy EOG
w ramach Programu Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny.