

Ewaluacja ex post projektu Wiedza jest przyszłością

Projekt finansowany z Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich na lata 2021-2030 NoweFIO – Edycja 2022 – Priorytety 2-4

Przedmiotowy projekt stanowił przede wszystkim działania mające na celu budowanie aktywności obywatelskiej, wspieranie rodziny, mające pobudzać do podejmowania nowych wyzwań, do kształtowania w sobie właściwych postaw i wartości, wspierać rozwój młodego człowieka na różnym etapie jego rozwoju. Projekt był odpowiedzią na wyartykułowaną potrzebę lokalnych społeczności. W projekcie wzięło udział 277 dzieci z klas I-VIII zamieszkujących następujące miejscowości: Bielice, Biskupiec, Jabłonowo Pomorskie, Kisielice, Książki, Kurzętnik, Łasin, Łąkorz, Radzyń Chełmiński, Zbiczno, Garczyn, Głodowo, Wysin. Są to małe miejscowości w których wykluczenie edukacyjne, komunikacyjne i analfabetyzm cyfrowy są dużym problemem. Szczególnie można to było zaobserwować podczas nauki zdalnej w szkołach, gdzie problem dostępu do Internetu, dostępu do sprzętu komputerowego był znaczny. Zrodziło to kolejne problemy: poczucie mniejszej wartości u dzieci, problemy z nawiązywaniem kontaktów rówieśniczych, czy uzależnieniem od Internetu i gier komputerowych. W tych miejscowościach jest duży odsetek osób starszych - emerytów. Brak jest inicjatyw dotyczących rozwoju najmłodszego pokolenia. Przeprowadziliśmy zajęcia edukacyjne z zakresu robotyki i programowania z wykorzystaniem klocków Lego oraz zajęcia z psychologiem w podział na dwie grupy wiekowe tj. dla klas I-III oraz IV - VIII.

Głównym przedmiotem projektu było przeprowadzenie zajęć z robotyki i programowania dla dzieci. Stworzono 13 grup z klas I-III oraz 13 grup z klas IV-VIII. Przeprowadzono 30 godzin zajęć dla grupy młodszej i 60 godzin zajęć dla grupy starszej. Grupy obejmowały od 8 do 12 osób. Rekrutacja uczestników do projektu odbyła się w oparciu o zasadę transparentności. Wnioskodawca wziął pod uwagę konieczność wyrównywania różnic edukacyjnych wśród dzieci. Działania zostały skierowane w głównej mierze do dzieci wykluczonych społecznie, m.in. ze względu na status materialny rodziny, niepełnosprawność, wykluczenia komunikacyjnego itp. Dodatkowym elementem projektu było przeprowadzanie zajęć dla dzieci z psychologiem. Grupy były tożsame z zajęciami z robotyki i programowania. Założeniami ogólnymi zajęć była poprawa jakości funkcjonowania społecznego dziecka w środowisku rodzinnym, szkolnym i pozaszkolnym, zmniejszenie deficytów w zakresie kompetencji społecznych a także zdobycie umiejętności pozwalających na skuteczne radzenie sobie w życiu. Głównymi obszarami wsparcia były kompetencje społeczne i komunikacyjne, emocje, poczucie tożsamości i własnej wartości, samoocena. Zajęcia były także odpowiedzią na wyzwania w obszarze wychowania, zdrowia psychicznego, profilaktyki problemów dzieci i młodzieży będących skutkiem przedłużającej się epidemii COVID-19 i wynikających z niej konsekwencji natury psychologicznej i społecznej. Zajęcia odbyły się w 6 miejscowościach: Jabłonowo Pomorskie, Książki, Radzyń Chełmiński, Bielice, Łasin, Zbiczno. Liczba godzin: 12 godzin zajęć na każdą z grup.

Projekt podlegał ewaluacji ex post wykorzystującą metodologię ankiet. Badanie stanowiło

ostatni element realizacji projektów Relacjonowana niżej ewaluacja miała anonimowy charakter, pomiary przeprowadził Arkadiusz Dejnarowicz. Ankietowani informowani byli o celu badania, zasadzie anonimowości i sposobie wykorzystania wyników. Nie wszyscy uczestnicy zajęć uczestniczyli w projekcie od początku dlatego ilość ankiet nie pokrywa się z ilością uczestników.

Prezentacja wyników badań

Sposób prowadzenia zajęć oceniano za pośrednictwem skali ocen szkolnych od 1 (bardzo źle) do 6 (celująco). Średnia arytmetyczna wynosi: 5,1, mediana: 5. Wyniki ankiety przeprowadzonej po zajęciach:

L.p.	Pytanie	Odsetek prawidłowych odpowiedzi (w %)	Najczęściej udzielona odpowiedź
1	Co to jest robot?	62,36	Inteligentna maszyna
2	Zaznacz 3 podstawowe części robota	70,34	Czujniki, silniki, komputer
3	Jak roboty mogą pomagać nam w domu?	74,52	Sprzątać, pomóc w przygotowaniu obiadu, nakarmić zwierzęta
4	Co to jest programowanie robotów?	54,75	Nauczenie ich nowych rzeczy, wydawanie rozkazów w języku robota
5	Jakie są sposoby sterowanie robotem?	53,99	Zdalnie sterowany lub zaprogramowany
6	Jakie czujniki robota poznałeś na zajęciach?	54,37	Czujnik odległości, przechyłu, dotyku
7	Czy nauka o robotach i programowaniu jest ważna?	80,23	Tak
8	Czy zbudowanie robota jest trudne?	60,84	Tak - trzeba dużo wiedzieć

Średnia arytmetyczna całej ankiety przeprowadzonej po zajęciach wynosi: 5,11, a mediana 5. Porównując wynik ankiety po zajęciach do ankiety przeprowadzonej przed zajęciami to poziom zainteresowania wiedzą z nauk ścisłych i chęć eksperymentowania wzrosła o 105%. Wynika to najpewniej z innowacyjnej formy zajęć dalekiej od formy szkolnej. Możliwość eksperymentowania, „dotknięcia nauk ścisłych”, atrakcyjna forma zajęć, czas zajęć – wakacje, ferie wpłynęły pozytywnie na dzieci i ich postrzeganie zajęć.

76,81% uczestników projektu chciałoby, aby tego typu zajęcia w takiej formie zaistniały w ich szkole.

Podsumowując projekt został przyjęty bardzo pozytywnie przez uczestników.