

## **Krajowe badanie dotyczące dobrostanu psychicznego uczniów szkół podstawowych przeprowadzone w Rumunii w ramach projektu MindPlay**

### **Kontekst i cel badań**

Opracowano krajowy raport projektu MindPlay dla Rumunii, w którym za pomocą metod ilościowych i jakościowych przeanalizowano doświadczenia związane z dobrostanem psychicznym, bezpieczeństwem i wczesnym wsparciem dzieci w wieku wczesnoszkolnym (zwłaszcza w wieku 6–9 lat) w Rumunii.

Celem badań było zbadanie trudności emocjonalnych, behawioralnych, społecznych i związanych z koncentracją uwagi obserwowanych u dzieci, aktualnych praktyk w zakresie wczesnej identyfikacji i wsparcia, a także luk kompetencyjnych i potrzeb rozwojowych nauczycieli, dyrektorów szkół, specjalistów ds. rozwoju oraz rodziców.

Ponadto w ramach badań przeanalizowano oczekiwania dotyczące przyjaznych dla dzieci narzędzi, łatwych do zastosowania w praktyce, które mają zostać opracowane w ramach projektu MindPlay.

### **Uczestnicy**

W ankiecie wzięło udział łącznie 93 osób z następujących grup docelowych:

- 45 nauczycieli (szkoła podstawowa)
- 29 rodziców
- 10 dyrektorów szkół
- 9 psychologów szkolnych i doradców

W badaniach z wykorzystaniem grup fokusowych wzięli udział specjaliści i eksperci z dziedziny edukacji.

### **Kluczowe wyniki badań**

Jednym z najważniejszych wniosków płynących z badań jest to, że problemy związane ze zdrowiem psychicznym i zachowaniem nie są zjawiskami odosobnionymi w codziennym życiu szkolnym.



**Co-funded by  
the European Union**

*Projekt współfinansowany przez Unię Europejską. Przedstawione poglądy i opinie są wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Fundacji na rzecz Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Ani Unia Europejska, ani FRSE nie ponoszą za nie odpowiedzialności.*

Do najczęściej zgłaszanych problemów należą trudności z koncentracją, konflikty społeczne z rówieśnikami, zachowania agresywne lub wrogie, nadpobudliwość i impulsywność, lęk, dolegliwości psychosomatyczne oraz wycofanie się.

Na podstawie dyskusji w grupach fokusowych uczestnicy zidentyfikowali szczególnie istotne wyzwania, takie jak rosnąca niecierpliwość dzieci, trudności w regulacji emocjonalnej i behawioralnej, częstotliwość konfliktów rówieśniczych, wpływ nadmiernego czasu spędzanego przed ekranem, malejąca tolerancja na frustrację oraz fakt, że dzieciom często trudno jest odróżnić sytuacje zabawy od rzeczywistej agresji.

Badania wykazały również, że wspieranie dzieci nie jest wyłącznie kwestią pedagogiczną: wymaga współpracy między szkołą, rodziną i specjalistami. Jako obszary priorytetowe wskazano wzmocnienie wczesnej identyfikacji, poprawę komunikacji między szkołą a rodzicami oraz zapewnienie praktycznego wsparcia dla nauczycieli i specjalistów.

### Oczekiwania dotyczące narzędzi MindPlay

Uczestnicy uważają narzędzie MindPlay za przydatne, jeśli jednocześnie wspiera wczesną identyfikację, podejmowanie decyzji pedagogicznych oraz rozwój dostosowany do cech charakterystycznych dla wieku dzieci. Ważnym oczekiwaniem jest to, aby narzędzie nie funkcjonowało jako kliniczny system diagnostyczny, ale raczej zapewniało pomoc w codziennej praktyce pedagogicznej w rozpoznawaniu i interpretowaniu problemów oraz wyborze odpowiednich reakcji pedagogicznych.

Narzędzie MindPlay powinno wspierać następujące główne funkcje:

- Wczesna identyfikacja i wsparcie w podejmowaniu decyzji: pomoc w rozpoznawaniu trudności emocjonalnych, behawioralnych, związanych z koncentracją oraz społecznych, a także wskazówki dotyczące dalszych kroków pedagogicznych lub profesjonalnych.
- Działanie oparte na grze i interakcji: umożliwianie obserwacji reakcji dzieci, ich współpracy, samoregulacji i funkcjonowania społecznego w motywującej formie, dostosowanej do wieku dzieci w grupie wiekowej 6–9 lat.
- Przejrzysta i łatwa do zrozumienia struktura: ułatwia zaangażowanie dzieci oraz szybkie wdrożenie przez nauczycieli dzięki wizualnym, łatwym do interpretacji zadaniom.
- Ustrukturyzowana informacja zwrotna: dostarcza jasnych, zrozumiałych z pedagogicznego punktu widzenia informacji na temat stanu dziecka, jego rozwoju oraz potrzeb w zakresie wsparcia.



- Prosta i szybka obsługa: łatwość wdrożenia do codziennego życia szkolnego, bez konieczności długich przygotowań, specjalistycznej wiedzy technicznej ani poświęcania znacznej ilości dodatkowego czasu.
- Dostępność cyfrowa i fizyczna: rozwiązanie powinno opierać się na technologii cyfrowej, ale jednocześnie być dostępne w formie fizycznej, na przykład poprzez elementy do wydrukowania lub namacalne, które ułatwiają wykorzystanie w klasie.



**Co-funded by  
the European Union**

*Projekt współfinansowany przez Unię Europejską. Przedstawione poglądy i opinie są wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Fundacji na rzecz Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Ani Unia Europejska, ani FRSE nie ponoszą za nie odpowiedzialności.*

## Podziękowania

Otwartość, zaangażowanie zawodowe i chęć współpracy rodziców, nauczycieli, dyrektorów placówek oraz specjalistów, którzy wzięli udział w badaniu, w znacznym stopniu przyczyniły się do pomyślnej realizacji badania. Opinie respondentów wskazują, że wspieranie dobrego samopoczucia psychicznego dzieci jest wspólną sprawą, w ramach której różne podmioty dążą do prawdziwego, zorientowanego na rozwiązanie partnerstwa.

Aktywny udział i konstruktywny wkład, zgodne z celami projektu, umożliwiły uzyskanie wyników badań opartych na rzeczywistych potrzebach i doświadczeniach.

Niniejszym składamy serdeczne podziękowania wszystkim uczestnikom za ich cenne wsparcie, poświęcony czas oraz zaangażowanie w sukces niniejszego badania!

## Zespół MindPlay w Rumunii



**Co-funded by  
the European Union**

*Projekt współfinansowany przez Unię Europejską. Przedstawione poglądy i opinie są wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Fundacji na rzecz Rozwoju Systemu Edukacji (FRSE). Ani Unia Europejska, ani FRSE nie ponoszą za nie odpowiedzialności.*