

Nationale Studie zum psychischen Wohlbefinden von Grundschulkindern die im Rahmen des MindPlay-Projekts in Rumänien durchgeführt wurde

Hintergrund und Zielsetzung der Untersuchung

Der nationale Bericht des MindPlay-Projekts für Rumänien liegt nun vor. Darin wurden mithilfe quantitativer und qualitativer Methoden die Erfahrungen im Zusammenhang mit dem psychischen Wohlbefinden, der Sicherheit und der frühzeitigen Förderung von Kindern im frühen Schulalter (insbesondere im Alter von 6 bis 9 Jahren) in Rumänien untersucht.

Ziel der Untersuchung war es, die bei Kindern beobachteten emotionalen, verhaltensbezogenen, sozialen und Aufmerksamkeitsschwierigkeiten, die aktuellen Praktiken der Früherkennung und Förderung sowie die Kompetenzlücken und Entwicklungsbedürfnisse von Lehrkräften, Schulleitern, Entwicklungsspezialisten und Eltern zu untersuchen.

Darüber hinaus wurden im Rahmen der Untersuchung die Erwartungen an kindgerechte, in der Praxis leicht anzuwendende Instrumente untersucht, die im Rahmen des MindPlay-Projekts entwickelt werden sollen.

Teilnehmer

Insgesamt nahmen 93 Personen aus den folgenden Zielgruppen an der Fragebogenumfrage teil:

- 45 Lehrkräfte (Grundschule)
- 29 Eltern
- 10 Schulleiter
- 9 Schulpsychologen und Beratungslehrer

An der Fokusgruppenuntersuchung nahmen Fachkräfte und Experten aus dem Bildungsbereich teil.

Wichtige Forschungsergebnisse

Eine der wichtigsten Erkenntnisse der Untersuchung ist, dass psychische und Verhaltensprobleme im schulischen Alltag keine vereinzelt Phänomene sind.



**Co-funded by
the European Union**

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are but those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Development of the Education System (FRSE). Neither the European Union nor FRSE can be held responsible for them.

Zu den am häufigsten genannten Problemen zählen Konzentrationsschwierigkeiten, soziale Konflikte mit Gleichaltrigen, aggressives oder feindseliges Verhalten, Hyperaktivität und Impulsivität, Ängste, psychosomatische Beschwerden sowie Rückzug.

Auf der Grundlage der Fokusgruppendifkussionen identifizierten die Teilnehmer besonders wichtige Herausforderungen wie die zunehmende Ungeduld der Kinder, Schwierigkeiten bei der Emotions- und Verhaltensregulation, die Häufigkeit von Konflikten mit Gleichaltrigen, die Auswirkungen übermäßiger Bildschirmzeit, eine abnehmende Frustrationstoleranz sowie die Tatsache, dass es Kindern oft schwerfällt, zwischen spielerischen Situationen und echter Aggression zu unterscheiden.

Die Untersuchung machte zudem deutlich, dass die Unterstützung von Kindern nicht ausschließlich eine pädagogische Angelegenheit ist: Sie erfordert die Zusammenarbeit zwischen Schule, Familie und Fachkräften. Die Stärkung der Früherkennung, die Verbesserung der Kommunikation zwischen Schule und Eltern sowie die Bereitstellung praktischer Unterstützung für Lehrkräfte und Fachkräfte kristallisierten sich als vorrangige Bereiche heraus.

Erwartungen an die MindPlay-Tools

Participants consider a MindPlay tool useful if it simultaneously supports early identification, pedagogical decision-making, and development tailored to children's age characteristics. An important expectation is that the tool should not function as a clinical diagnostic system, but rather provide help in everyday pedagogical practice for recognizing and interpreting problems and choosing appropriate pedagogical reactions.

The MindPlay tool should support the following main functions:

- Early identification and decision support: help identify emotional, behavioral, attention, and social difficulties, and provide guidance for further pedagogical or professional steps.
- Game-based and interactive operation: make children's reactions, cooperation, self-regulation, and social functioning observable in a motivating, age-appropriate format for the 6–9 age group.
- Visual and easy-to-understand structure: facilitate children's involvement and quick application by teachers through visual, easily interpretable tasks.
- Structured feedback: provide clear, pedagogically interpretable information about the child's condition, development, and support needs.



- Simple and fast usability: be easy to integrate into everyday school life, requiring no long preparation, special technical knowledge, or significant additional time.
- Digital and physical accessibility: be digital-based, yet also physically usable, even with printable or tangible elements to support classroom application.

Danksagungen

Die Offenheit, das professionelle Engagement und die Kooperationsbereitschaft der Eltern, Lehrkräfte, Einrichtungsleiter und Fachkräfte, die an der Umfrage teilgenommen haben, haben maßgeblich zur erfolgreichen Durchführung der Studie beigetragen. Die Rückmeldungen der Befragten zeigen, dass die Förderung des psychischen Wohlbefindens von Kindern ein gemeinsames Anliegen ist, bei dem verschiedene Akteure eine echte, lösungsorientierte Partnerschaft anstreben.

Die aktive Teilnahme und der konstruktive Beitrag im Einklang mit den Projektzielen ermöglichten es, Forschungsergebnisse zu erzielen, die auf realen Bedürfnissen und Erfahrungen basieren.

Wir möchten hiermit allen Teilnehmenden unseren aufrichtigen Dank für ihre wertvolle Unterstützung, ihre Zeit und ihren engagierten Beitrag zum Erfolg dieser Studie aussprechen!

Das MindPlay-Team in Rumänien



**Co-funded by
the European Union**

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are but those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Development of the Education System (FRSE). Neither the European Union nor FRSE can be held responsible for them.