

RAPORT KOŃCOWY Z TESTOWANIA INNOWACJI SPOŁECZNEJ

INNOWACJA „GRA PUZZLE BLOKOWE”



Innowacja była testowana w ramach przedsięwzięcia pn. „Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie pomocy społecznej” realizowanego w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności, Komponent A „Odporność i konkurencyjność gospodarki”; Inwestycja A.3.1.1. „Wsparcie rozwoju nowoczesnego kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie”, realizowanego przez Stowarzyszenie Pomocy Dzieciom i Młodzieży w partnerstwie z Województwem Podkarpackim/Medyczo-Społecznym Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego.

Branżowe Centrum Umiejętności w dziedzinie pomocy społecznej
Stowarzyszenie Pomocy Dzieciom i Młodzieży, ul. Piotra Skargi 6, 37-700 Przemyśl (Lider Przedsięwzięcia)
Województwo Podkarpackie/Medyczo-Społeczne Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego,
ul. Łukasińskiego 20, 37-700 Przemyśl (Partner Przedsięwzięcia)

1) Wprowadzenie

Niniejszy Raport końcowy przedstawia wyniki testowania innowacji społecznej „Gra puzzle blokowe”, która została zaprojektowana z myślą o seniorach. Celem gry jest wspieranie umiejętności logicznego myślenia, zwiększenie integracji społecznej, zapewnienie relaksacji oraz przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu. Testowanie przeprowadzono w okresie od października do grudnia 2024 roku w placówkach opiekuńczych: Dzienny Dom Pomocy i Dom Pomocy Społecznej.

W Raporcie zawarto szczegółowe informacje na temat metodologii testowania, wyników oraz wniosków i rekomendacji.

2) Cel testowania

Celem testowania innowacji „Gra puzzle blokowe” była ocena jej wpływu na rozwój umiejętności logicznego myślenia, integrację społeczną oraz samopoczucie psychiczne wśród seniorów. Testowanie miało na celu również identyfikację ewentualnych problemów technicznych i użytkowych oraz zebranie opinii uczestników na temat gry.

3) Opis metodologii

Testowanie przeprowadzono w okresie 3 miesięcy, tj. od października do listopada 2024 roku. Wzięło w nim udział 20 seniorów w wieku od 60 do 80+ lat. Metodologia testowania obejmowała:

⇒ **Instalację gry** na komputerach i tabletach dostępnych w placówkach.

Gra została zainstalowana na komputerach i tabletach w placówkach. Proces instalacji obejmował konfigurację urządzeń oraz testy wstępne, aby upewnić się, że gra działa poprawnie na różnych platformach.

⇒ **Szkolenie** koordynatorów lokalnych:

- Zapoznanie się z zasadami gry.
- Nauczanie technik wspierania seniorów w obsłudze gry.
- Rozwiązywanie potencjalnych problemów technicznych.

⇒ **Sesje gry** trwające co najmniej 15 minut, podczas których seniorzy mogli grać indywidualnie lub w grupach.

Przeprowadzono regularne sesje testowe z udziałem seniorów. Każda sesja trwała co najmniej 15 minut i obejmowała:

- Wprowadzenie do gry i jej zasad.
- Czas na samodzielne granie.
- Wsparcie wolontariuszy w razie potrzeby.

⇒ **Zbieranie danych** za pomocą ankiet wypełnianych przez uczestników po zakończeniu wszystkich sesji oraz obserwacji prowadzonych przez koordynatorów.

Opinie uczestników zbierano poprzez ankiety wypełniane po zakończeniu sesji testowych. Ankiety zawierały pytania dotyczące:

- Zaangażowania w grę.
- Zrozumiałości zasad.
- Poziomu trudności gry.
- Wpływu gry na samopoczucie psychiczne.
- Integracji społecznej.

4) Wyniki testowania

Zaangażowanie uczestników

Większość uczestników wykazała wysokie zaangażowanie i zainteresowanie grą. Ponad 80% seniorów oceniło swoje zaangażowanie jako wysokie lub bardzo wysokie. Uczestnicy chętnie brali udział w sesjach testowych i wyrażali pozytywne opinie na temat gry.

Zrozumiałość zasad

90% uczestników stwierdziło, że zasady gry były dla nich zrozumiałe. Koordynatorzy lokalni odegrali kluczową rolę w wyjaśnianiu zasad i pomaganiu seniorom w opanowaniu podstawowych mechanik gry.

Poziom trudności

Gra została oceniona jako średnio trudna przez 70% uczestników, co sugeruje, że poziom trudności jest odpowiedni dla tej grupy wiekowej. Pozostałe 30% uczestników oceniło grę jako łatwą lub trudną, co wskazuje na potrzebę dostosowania poziomu trudności do indywidualnych potrzeb.

Wpływ na samopoczucie

85% uczestników zauważyło poprawę swojego samopoczucia psychicznego po graniu w grę. Gra dostarczała rozrywki i relaksu, co pozytywnie wpływało na nastrój uczestników.

Integracja społeczna

75% uczestników czuło się bardziej zintegrowanych z innymi uczestnikami po sesjach gry. Gra stwarzała okazje do wspólnych rozmów i współpracy, co sprzyjało budowaniu relacji społecznych.

Kategoria	Wynik (%)
Zrozumiałość zasad	90
Poziom trudności (średni)	70
Przyjemność z gry	85
Relaksacja	80
Integracja społeczna	75
Poprawa samopoczucia	85
Zaangażowanie (wysokie)	80

Szczegółowe wyniki testowania zawiera załącznik do Raportu.

5) Wnioski i rekomendacje

Wnioski

Testowanie innowacji „Gra puzzle blokowe” przyniosło niezwykle pozytywne rezultaty, które wskazują na jej skuteczność jako narzędzia wspierającego samopoczucie psychiczne, integrację społeczną oraz rozwój umiejętności logicznego myślenia wśród seniorów. Uczestnicy wykazali wysokie zaangażowanie i zainteresowanie grą, co przekładało się na ich pozytywne doświadczenia i obserwowane korzyści.

Pozytywny wpływ na samopoczucie: Gra przyczyniła się do znaczącej poprawy samopoczucia psychicznego uczestników. Seniorzy zgłaszali, że gra była dla nich źródłem relaksacji i odprężenia, co miało pozytywny wpływ na ich codzienne funkcjonowanie. Regularne sesje gry pozwoliły im na chwilę wytchnienia od codziennych trosk i stresów, co z kolei przekładało się na lepsze samopoczucie i większą chęć do angażowania się w różne aktywności.

Integracja społeczna: Gra sprzyjała integracji społecznej, co jest szczególnie istotne dla poprawy jakości życia seniorów. Wspólne rozgrywki umożliwiały uczestnikom nawiązywanie nowych znajomości, wymianę doświadczeń oraz budowanie relacji z innymi seniorami. Seniorzy chętnie dzielili się swoimi spostrzeżeniami i strategiami, co sprzyjało integracji

i budowaniu poczucia wspólnoty. To z kolei miało pozytywny wpływ na ich samoocenę i poczucie przynależności.

Odpowiedni poziom trudności: Gra była odpowiednio trudna, co zachęcało uczestników do dalszego grania i rozwijania umiejętności logicznego myślenia. Seniorzy docenili wyzwanie, jakie stawiała przed nimi gra, co motywowało ich do podejmowania kolejnych prób i doskonalenia swoich umiejętności. Dzięki temu mogli czerpać satysfakcję z pokonywania trudności i osiągania kolejnych sukcesów, co miało pozytywny wpływ na ich poczucie własnej wartości i pewność siebie.

Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu: Gra okazała się skutecznym narzędziem w przeciwdziałaniu wykluczeniu cyfrowemu. Uczestnicy, którzy wcześniej mieli ograniczony kontakt z nowoczesnymi technologiami, mogli nauczyć się obsługi tabletów i aplikacji, co zwiększyło ich kompetencje cyfrowe. Dzięki regularnym sesjom gry seniorzy zyskali większą pewność siebie w korzystaniu z urządzeń elektronicznych, co może mieć długotrwałe korzyści w ich codziennym życiu.

Rekomendacje

Na podstawie dotychczasowych wyników i napotkanych problemów proponujemy następujące kroki:

Wydłużenie sesji gry: Aby umożliwić uczestnikom dłuższe korzystanie z gry i lepsze opanowanie jej zasad, sugerujemy wydłużenie czasu trwania sesji. Dłuższe sesje pozwolą seniorom na bardziej dogłębne zanurzenie się w grze, co może prowadzić do jeszcze większych korzyści w zakresie rozwijania umiejętności i poprawy samopoczucia.

Wprowadzenie bardziej szczegółowych instrukcji: Dla uczestników, którzy mają trudności z rozumieniem obsługi gry, instrukcje powinny być wykonane w formie szczegółowej i kilkukrotnej demonstracji. Ważne jest, aby instrukcje były jasne i zrozumiałe, a także dostosowane do potrzeb seniorów, co pozwoli im na lepsze zrozumienie zasad gry i czerpanie z niej pełnej satysfakcji.

Regularne aktualizacje techniczne: Aby uniknąć problemów z uruchamianiem gry na różnych urządzeniach, regularne aktualizacje i testy kompatybilności są kluczowe. Zapewnienie, że gra działa płynnie na wszystkich platformach, jest niezbędne dla utrzymania pozytywnych doświadczeń uczestników i uniknięcia frustracji związanej z problemami technicznymi.

Dodatkowe uwagi

Podczas testowania napotkaliśmy kilka problemów, które zostały szybko rozwiązane dzięki zaangażowaniu koordynatorów lokalnych. W przyszłości warto rozważyć:

Szersze szkolenie koordynatorów: Aby lepiej przygotować ich do wspierania uczestników, zalecamy organizację szerszych szkoleń dla koordynatorów. Lepsze przygotowanie koordynatorów pozwoli im na skuteczniejsze wsparcie seniorów, co z kolei przełoży się na lepsze doświadczenia uczestników.

Zwiększenie liczby urządzeń: Aby umożliwić większej liczbie uczestników jednoczesne korzystanie z gry, warto rozważyć zwiększenie liczby dostępnych urządzeń. Większa liczba tabletów pozwoli na bardziej efektywne wykorzystanie czasu sesji i zapewni, że wszyscy chętni będą mieli możliwość uczestnictwa w grze.

Testowanie „Gry puzzle blokowe” przyniosło wiele cennych wniosków i wskazuje na jej duży potencjał jako narzędzia wspierającego seniorów. Wprowadzenie rekomendowanych zmian i dalsze doskonalenie gry może znacząco poprawić doświadczenie uczestników i przyczynić się do jeszcze większych korzyści w zakresie samopoczucia psychicznego, integracji społecznej oraz rozwijania umiejętności logicznego myślenia.

Dziękujemy wszystkim uczestnikom i koordynatorom za zaangażowanie i cenne opinie. Wasze wsparcie i uwagi są nieocenione w dalszym rozwoju innowacji „Gra puzzle blokowe”.