Emilia Mińkowska Kraków, 14.10.2026 r.

STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Znaczenie gier sieciowych dla kształtowania się kompetencji społecznych u dzieci w wieku wczesnoszkolnym

Gry sieciowe stanowią współcześnie nie tylko formę spędzania czasu wolnego, lecz także przestrzeń różnorodnych interakcji pomiędzy uczestnikami. W przypadku dzieci w wieku wczesnoszkolnym aktywność ta może stanowić jeden z elementów ich codziennego funkcjonowania, a środowisko gry może stwarzać sytuacje, w których ujawniają się różnorodne zachowania społeczne. Z perspektywy pedagogicznej rodzi to pytanie o możliwość celowego wykorzystywania tego rodzaju środowiska w działaniach ukierunkowanych na kształtowanie kompetencji społecznych dzieci.

Problematyka ta stanowi punkt wyjścia rozprawy poświęconej znaczeniu zastosowania autorskiej gry sieciowej dla kształtowania kompetencji społecznych dzieci w wieku wczesnoszkolnym. W pracy przyjęto, że samo uczestnictwo w grze sieciowej nie jest równoznaczne z kształtowaniem tych kompetencji. Istotne mogą być właściwości konkretnej rozgrywki, sposób organizacji aktywności, charakter stawianych uczestnikom zadań oraz rodzaj zachodzących między nimi interakcji. W badaniach skoncentrowano się na trzech obszarach kompetencji społecznych: współpracy, radzeniu sobie w sytuacjach trudnych oraz respektowaniu reguł i norm. Ich wybór wynikał ze znaczenia tych umiejętności dla funkcjonowania dziecka w środowisku szkolnym i rówieśniczym oraz z możliwości obserwowania odpowiadających im zachowań w sytuacjach organizowanych w toku postępowania badawczego.

Głównym celem badań było ustalenie znaczenia zastosowania autorskiej gry sieciowej dla kształtowania się kompetencji społecznych dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Badania zmierzały do porównania zmian zachodzących w analizowanych obszarach w grupie eksperymentalnej i kontrolnej. Miały również wymiar praktyczny, związany z określeniem możliwości wykorzystania tego rodzaju rozwiązania w działaniach pedagogicznych oraz sformułowaniem wskazań dotyczących jego stosowania. Podstawy teoretyczne badań obejmowały problematykę kompetencji społecznych dzieci w wieku wczesnoszkolnym oraz społecznego wymiaru gier sieciowych. Przyjęte ustalenia stanowiły podstawę operacjonalizacji badanych kompetencji i zaprojektowania postępowania badawczego.

Badania osadzono w paradygmacie pozytywistycznym i przeprowadzono z wykorzystaniem strategii ilościowej w schemacie eksperymentu pedagogicznego. Badaniem objęto 40 dzieci w wieku od 8 do 10 lat. Zakwalifikowanych uczestników losowo przydzielono do dwóch równolicznych grup: eksperymentalnej i kontrolnej. W grupie eksperymentalnej jako czynnik eksperymentalny zastosowano autorską wieloosobową grę sieciową *Farm Adventures*, opracowaną specjalnie na potrzeby badań. Oddziaływanie realizowano w naturalnych warunkach szkolnych przez jeden semestr, podczas odbywających się co tydzień zajęć.

Gra *Farm Adventures* umożliwiała organizowanie zróżnicowanych aktywności wymagających między innymi współdziałania, komunikowania się, podejmowania wspólnych decyzji, reagowania na pojawiające się trudności oraz respektowania ustalonych reguł. Pomiar przeprowadzono przed rozpoczęciem oddziaływania i po jego zakończeniu. Do oceny zachowań dzieci wykorzystano autorski arkusz obserwacji kompetencji społecznych dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Obserwacje prowadzono podczas specjalnie organizowanych sytuacji zadaniowych. Przebieg sytuacji badawczych oraz zajęć z wykorzystaniem gry rejestrowano również w formie audiowizualnej, a zgromadzony materiał wykorzystano jako uzupełniające źródło informacji o zachowaniach dzieci.

Przeprowadzone analizy wykazały zróżnicowany przebieg zmian w zależności od analizowanego obszaru kompetencji społecznych. Istotne statystycznie zróżnicowanie zmian między grupą eksperymentalną i kontrolną w zależności od czasu pomiaru stwierdzono w zakresie współpracy oraz respektowania reguł i norm. W obu przypadkach większy średni wzrost wyników odnotowano w grupie eksperymentalnej. W zakresie radzenia sobie w sytuacjach trudnych nie wykazano natomiast analogicznego zróżnicowania.

Analiza poszczególnych zachowań pozwoliła dokładniej scharakteryzować uzyskane rezultaty. W zakresie współpracy szczególnie widoczne były wzrosty ocen dotyczących dołączania do wspólnej pracy, słuchania innych i odnoszenia się do ich pomysłów oraz akceptowania decyzji grupy. W przypadku respektowania reguł i norm największe wzrosty dotyczyły rozpoznawania obowiązywania reguł oraz wyjaśniania ich znaczenia, natomiast zmiany odnoszące się do stosowania reguł w działaniu i uwzględniania innych uczestników miały mniej jednolity charakter. W obszarze radzenia sobie w sytuacjach trudnych obserwowano większe zróżnicowanie reakcji dzieci, obejmujące zarówno podejmowanie

dalszego działania mimo przeszkód i korzystanie ze wskazówek, jak również przypadki rezygnacji oraz reakcje frustracji.

Uzupełniająca analiza materiału audiowizualnego pokazała związek sposobu organizacji sytuacji zadaniowych z ujawnianiem się określonych zachowań społecznych. Szczególnie widoczne było to w przypadku współpracy.

Uzyskane rezultaty wskazują, że znaczenie zastosowania autorskiej gry sieciowej należy rozpatrywać w odniesieniu do konkretnego obszaru kompetencji społecznych oraz charakteru organizowanej aktywności. Autorski charakter przeprowadzonych badań wiązał się z opracowaniem gry *Farm Adventures*, przygotowaniem sytuacji badawczych oraz skonstruowaniem arkusza obserwacji. Wyniki stały się również podstawą do sformułowania wskazań dla praktyki pedagogicznej dotyczących wykorzystywania tego rodzaju aktywności w pracy z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym.

Emilia Mikołajska