



**The SGSCC (Serious Games for Social &
Creativity Competencies)**

Ozbiljne igre za društvene kompetencije i kreativnost

Sažetak komparativnog izveštaja o evaluaciji i proceni upotrebljivosti

Naslov		Sažetak komparativnog izveštaja o evaluaciji i proceni upotrebljivosti	
Deliverable No.	5.1.	Radni paket br.	WP5
Work Package No.		5	
Status (D: draft; RD: revidirani draft; F: finalna verzija)		F	
Ime fajla:		Sažetak komparativnog izveštaja o evaluaciji i proceni upotrebljivosti	

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije.
Ova publikacija odražava isključivo stavove autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za korišćenje informacija sadržanih u njoj.

SAŽETAK

Uvod: U cilju evaluacije i testiranja upotrebljivosti igara tokom projekta „Ozbiljne igre za društvene kompetencije i kreativnost - SGSCC“ organizovano je sedam pilot studija. SGSCC proizvodi koji su pilotirani uključuju materijale za učenje i igre namenjene razvoju šest podgrupa društvenih kompetencija (komunikacijske veštine, veštine saradnje, veštine razrešavanja sukoba, samokontrola, samopoštovanje, asertivnost) i kreativnosti. Pilotiranje je organizovano u period od decembra 2014. godine do jula 2015. godine. U proces pilotiranja bile su uključene organizacije iz sedam zemalja (Austrija, Belgija, Litvanija, Srbija, Turska i UK), učesnici obuke sa različitim tipovima invaliditeta i iz različitih ranjivih grupa kao i treneri specijalizovani za rad sa navedenim grupama učesnika. Materijali za obuku, kao i sam proces obuke, bili su prilagođeni individualnim potrebama korisnika. Svi značajni nalazi dobijeni tokom pilotiranja su upotrebljeni kako bi se unapredili finalni proizvodi projekta.

Opis metodologije: Proces pilotiranja, evaluacije i testiranja upotrebljivosti igara, sastojao se iz dva dela. Prvi deo je činila analiza napretka u oblasti društvenih kompetencija i kreativnosti tokom obuke (koju su činile obrazovne radionice i ozbiljne računarske i mobilne igre). Merenje „mekih“ ishoda sprovedeno je korišćenjem *pretest-posttest* nacrtu, odnosno kroz procenu razlike u proceni trenera/nastavnika i samoproceni učesnika pre i posle sprovedene obuke.

Drugi deo procesa pilotiranja činilo je testiranje upotrebljivosti obrazovnih igara kao i evaluacija priručnika/materijala za obuku i kvaliteta obrazovnih radionica. Tokom procesa pilotiranja realizovano je testiranje upotrebljivosti igara kako bi se utvrdilo da li postoje neke teškoće ili prepreke koje sprečavaju korisnike igara da ih uspešno koriste. Da bi se to postiglo, korišćen je metod opservacije zajedno sa upitnikom koje je zadavan nakon testiranja igara. Povratne informacije o uočenim teškoćama korišćene su u procesu unapređivanja igara.

Profil učesnika obuka – U projekat je bilo uključeno **304 učesnika obuke i 67 trenera**. Većina učesnika obuke pripadala je uzrasoj grupi 16-20 (56%) dok je ostatak uglavnom bio u okviru grupe 21 do 40 godina. U obuku je bio uključen približno isti broj učesnika muškog i ženskog pola: procenat učesnika ženskog pola bio je 54%. Najveći procenat grupe su činile osobe sa invaliditetom (70%), a glavna ciljna grupa bile su osobe sa umerenim poteškoćama u učenju. U proces pilotiranja takođe su bile uključene i osobe sa kombinovanim teškoćama, osobe sa poremećajem iz autističnog spektra, sa umerenim ili težim mentalnim poremećajima, oštećenjima vida i sluha i osobe sa poteškoćama u oblasti mentalnog zdravlja. Takođe, uključene su i osobe iz drugih ranjivih grupa, kao što su učenici iz ekonomsko depriviranih područja, osobe iz porodica sa jednim roditeljem ili iz porodica sa istorijom porodičnog nasilja, manjinske grupe i mladi koji ispoljavaju devijantno ponašanje.

Rezultati pilotiranja:

- Dobijeni nalazi ukazuju da obuka u kojoj je korišćen SGSCC kurikulum, uključujući ozbiljne igre i materijale za učenje, može biti korisna za unapređenje komunikacijskih veština, samopouzdanja i kreativnosti. Takođe, učesnici obuke su primetili promenu u vezi sa komunikacijskim veštinama i samokontrolom, što podržava zaključak da implementacija SGSCC kurikuluma može da doprinese pozitivnoj promeni, koja je uočljiva i u svakodnevnom kontekstu. Pojedini učesnici obuke izrazili su i motivaciju da koriste stečena znanja i uvide tokom potrage za poslom i u odnosima sa kolegama na poslu, što može da ukaže na to da se kroz ovu obuku može postići i veća inkluzija osoba sa invaliditetom i osoba iz ranjivih grupa na tržištu rada.
- Prema izveštajima trenera, učesnici obuke su se aktivno uključivali i pokazivali zainteresovanost tokom obuke. Naročito je bilo istaknuto da su tokom radionica bili pažljivi i aktivni. Pored toga, istaknuto je i da su učesnici obuke unapredili svoje znanje u oblasti društvenih kompetencija i kreativnosti, kao i da su počeli da primenjuju naučeno u različitim kontekstima.
- Priručnik za trenere „Društvene kompetencije i kreativnost” ocenjen je kao koristan za rad sa ciljnom grupom, na šta ukazuje i visoka prosečna ocena data od strane trenera 4,35 (5). Pored toga, priručnik sa praktičnim vežbama je procenjen i kao pristupačan i dobro organizovan.
- Računarska igra „Ostrvo Inka” procenjena je kao interesantna i umereno teška. Kao naročito pozitivni aspekti istaknuti su vizuelni izgled igre, povratne informacije u igri i njen potencijal za podsticanje saradnje između učesnika obuke.
- Igra za mobilni telefon „Potraga Inka” je prema evaluaciji korisnika laka za upotrebu, U isto vreme, naglašeno je i da je zanimljiva. Kao prednosti igre navedeno je to što je interaktivna, njen vizuelni izgled i povratna informacija koju sadrži.

Na osnovu procesa pilotiranja kreirane su sledeće preporuke (lekcije) za realizaciju obuke:

- Lekcija 1: Kvalitet obuke i mogućnost primene naučenog na situacije u stvarnom životu u velikoj meri zavise od veštine trenera/mentora/nastavnika da uključe i zainteresuju polaznike obuke. Uključenost je povezana sa stavom i pripremljenošću trenera odnosno mentora.
- Lekcija 2: Materijali proizvedeni u okviru SGSCC projekta mogu da služe kao polazna osnova za trenere/mentore/nastavnike kako bi omogućili učenje korisnika. Preporučljivo je da treneri/mentori/nastavnici prilagode materijale individualnim potrebama polaznika. Kreiranje sinergije između priručnika Društvene kompetencije i kreativnost sa praktičnim vežbama, igre za mobilni telefon, računarske igre, ilustrovanog priručnika i drugih korisnih materijala (kao što su video snimci, crtani filmovi, priče ili drugi primenjivi materijali), može biti izuzetno korisno.
- Lekcija 3: Dok su se pojedini materijali pokazali kao izuzetno korisni za podsticanje transfera na situacije u stvarnom životu i/ili tržište rada (npr. vežbe za slušanje, empatiju, započinjanje konverzacije, praćenje uputstava i pravila i asertivno

ponašanje), pojedine vežbe su pokazale ograničenje u vezi sa transferom (npr. izražavanje zahvalnosti i poverenja). Primećeno je da ova ograničenja mogu biti povezana sa raznovrsnim potrebama korisnika koji su učestvovali u pilotiranju. Zbog toga je važno da treneri/mentori/nastavnici procene korisnost materijala tokom obuke za trenere, koristeći svoje profesionalno iskustvo. Vežbe treba da budu izabrane pažljivo, uzimajući u obzir lične snage i sposobnosti korisnika. Pojedine vežbe su se pokazale kao izazovne, na primer za osobe sa poremećajima iz autističnog spektra (u domenu prepoznavanja emocija, meta-kompetencija - posmatranje stvari iz perspektive nekog drugog - ili izražavanja poverenja). Materijali za obuku su namenjeni podsticanju transfera naučenog uzimajući u obzir specifične potrebe polaznika. Mentori/treneri/nastavnici zbog toga treba da pre obuke pažljivo procene moguće jake strane i izazove za svakog pojedinačnog polaznika. U ovu svrhu se mogu koristiti Upitnik za samoprocenu društvenih kompetencija i kreativnosti kao i Upitnik za evaluaciju društvenih kompetencija i kreativnosti, koji su razvijeni u okviru ovog projekta.

- Lekcija 4: Razvoj društvenih kompetencija osoba sa poteškoćama u učenju zahteva pripremu trenera/mentora/nastavnika, pažljivo biranje vežbi tako da odgovaraju specifičnim potrebama osobe i transfer kompetencija u svakodnevnim situacijama. Pojedine vežbe su pogodnije za transfer na tržište rada (razrešavanje sukoba, saradnja), dok je naučeno u drugim vežbama lakše primeniti na svakodnevne situacije (poverenje, započinjanje razgovora).