

## **RAPORT Z TESTOWANIA - ETAP 1**

### **I. WYNIKI TESTOWANIA PROTOTYPU NA GRUPIE STUDENTÓW**

**Wyniki i wnioski z testu prototypu modułu 2.3. zajęć ze studentami przygotowania pedagogicznego. test został przeprowadzony podczas zajęć dydaktycznych 7.01.2025**

#### **Osoby badane:**

W teście prototypu brało udział 5 studentów przygotowania nauczycielskiego UJ, 2kobiety i 3 mężczyzn. Pierwsze ćwiczenie została przeprowadzona indywidualnie. 2 studentów deklarowało, że w związku z prowadzonymi korepetycjami mieli wcześniejsze doświadczenia w czasie rozmowy z rodzicem ucznia.

#### **Przebieg spotkania:**

Test prototypu obejmował moduł poświęcony Nastawieniem Komunikacyjnym.

Zajęcia składały się w kolejności:

1. Ćwiczenie 1 z Karty Pracy - studenci mieli pokategoryzować przypadki zachowań rodziców w czasie spotkania z nauczycielem. Mieli nadać własne nazwy wyróżnionym kategoriom oraz scharakteryzować stworzone przez siebie kategorie. Ćwiczenie prowadzone było w dwóch parach, trzecia osoba pracowała indywidualnie.
2. mini wykład konwersatoryjny
3. Ćwiczenie 2. z Karty Pracy - studenci mieli ponownie pokategoryzować przypadki, tym razem z wykorzystaniem typologii Nastawień komunikacyjnych.
4. Prezentacja .ppt dwóch przypadków, które zostaną sfilmowane. Prezentacja przebiegu wyborów gracza, konsekwencji wyborów (będa jako filmiki) i feedback po scenkach.
5. Prezentacja gotowego programu szkoleniowego VIREMO dla wyrobienia sobie przez uczestników testu wyobrażenia jak będzie wyglądał i działał nasz produkt finalny. ok. 5 minut na każdą osobę. Wykorzystane zostały dwa zestawy gogli.

#### **Wyniki**

1. Ćwiczenie 1.

Wydruki na kartkach A4. Zgodnie z przewidywaniami, studenci określali zachowania rodziców posługując się określeniami etykietującymi.

1 osoba: rodzic niedopuszczający, rodzic obawiający się, rodzic skory do współpracy, rodzic niedowierzający

1 para: rodzic obronny, rodzic podważający autorytet, rodzic obronny i agresywny, rodzic nieobecny, rodzic zaangażowany, rodzic niepewny

2 para: rodzic niewspółpracujący-defensywny, rodzic niewspółpracujący - ofensywny, rodzic współpracujący-zaangażowany, rodzic współpracujący-niepewny, rodzic aktywny-agresywny, rodzic pasywny-agresywny

2. Wykład konwersatoryjny.

Slajdy ppt. Wykład służył zwróceniu uwagi na różnice między etykietowaniem rodziców a dostrzeżeniem nastawienia komunikacyjnego rodzica oraz na zaprezentowaniu prostej typologii Nastawień Komunikacyjnych.

W czasie wykładu pojawiły się pytania dotyczące zjawiska samospełniającej się przepowiedni oraz komentarze związane z dostrzeżeniem wartości określania nastawień zamiast rodzajów rodziców.

### 3. Ćwiczenie 2.

Wydruki na kartkach A4. Studenci w poprzednim układzie grupowym ponownie kategoryzowali te same przypadki, tym razem używając typologii Nastawień komunikacyjnych.

Studenci wykonali działanie prawie bezbłędnie. Dwie grupy sygnalizowały trudność z jednoznacznym przyporządkowaniem jednej ze scenek (tej samej scenki).

4. Omówienie planowanych filmów - prowadzący przeczytał na głos tekst rodzica.
5. Studenci nie mieli problemu z posługiwaniem się goglami. w dwóch przypadkach trzeba było pokazać które klawisze na sterowniku należy naciskać. Studenci, którzy jako pierwsi zakończyli prezentację pomagali tym, którzy zakładali gogle po raz pierwszy.
6. Po zakończeniu prezentacji poproszono studentów by podzielili się uwagami na temat pomysłu wykorzystania vr w symulacji rozmowy nauczyciela z rodzicem. Wszyscy uczestnicy byli zgodni co do użyteczności i co do zastosowanych działań. Jeden ze studentów zaproponował by wybór wypowiedzi nauczyciela opierał się na łączeniu luźno rozsypanych zdań w całe komunikaty. Rozmowa po prezentacji przeciągnęła się o ok. 20 minut. Wszyscy uczestnicy byli zainteresowani zobaczeniem wersji finalnej naszego produktu.

### Wnioski.

1. Czas zajęć. Warto przeznaczyć na ćwiczenie 1 ok. 25-30 minut. Ćwiczenie 2 po poprawieniu niejednoznacznego przypadku, może być wykonane w ok 7-8 minut. Wykład wraz z odpowiadaniem na pytania zajmuje około 30 minut. Podsumowując dla grupy 5-8 osobowej na badany Moduł wystarczy przewidziane 90 minut. Przydatna będzie jednak liczba gogli o połowę lub trzykrotnie mniejsza niż liczba uczestników.
2. Należy przeformułować przypadek D w ćwiczeniach w karcie pracy, by był bardziej jednoznaczny.
3. Bardzo dobrze działa praca w goglach w parach - osoba, która miała już gogle na głowie może być instruktorem drugiej osoby w parze. dzięki temu można wykorzystać więcej gogli. Być może warto byłoby stworzyć krótki przewodnik wizualny dla studentów - jaki element na ekranie gogli mają wybierać i jak się poruszać w środowisku VR.
4. propozycje dotyczące zmian w sposobach tworzenia odpowiedzi są ciekawe, jednak będą bardzo komplikowały i wydłużały prace w goglach. Ponadto zmiany takie wymagałyby dodatkowych nakładów i nie mieszczą się w założonym budżecie. Niemniej są to ciekawe pomysły do rozważenia przy dalszym rozwijaniu produktu w przyszłości.

**Badanie ankietowe:**

Odpowiedzi udzieliły wszystkie osoby biorące udział w zajęciach (5 osób).

Ankieta zawierała pytania zamknięte ze skalą Likerta oraz pytania otwarte mające na celu doprecyzowanie jakościowe pytań zamkniętych.

Spis i wygląd ankiety w załączniku.

<https://forms.gle/rKxzDufz2t6Nva7J8>

Wyniki szczegółowe w załączniku:

[https://drive.google.com/file/d/1ZUrNII7cw4GTnDLvouMZhA-YTUzHogHT/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1ZUrNII7cw4GTnDLvouMZhA-YTUzHogHT/view?usp=drive_link)

Podsumowanie wyników ankietowych:

Pytania zamknięte:

**Zadowolenie z zajęć:** pytania 1, 9, 10, 11 - na całą kategorię odpowiedzi najwyższych (zdecydowanie dobrze/zdecydowanie tak/bardzo dobrze) było 18 a poziom niższych (raczej dobrze/dobrze) 2, co daje 90% odpowiedzi maksymalnych, zaś 100% odpowiedzi pozytywnych.

**Ocena jakości materiałów i całości szkolenia:** pytania 2, 4, 5, 8 - na całą kategorię odpowiedzi najwyższych (zdecydowanie dobrze/zdecydowanie tak/bardzo dobrze) było 17 a poziom niższych (raczej dobrze/dobrze) 8, co daje 68% odpowiedzi maksymalnych, zaś 100% odpowiedzi pozytywnych.

**Ocena odniesienia symulacji do rzeczywistych sytuacji:** pytania 6, 7.

Odpowiedzi na pytanie 6 wskazują na silnie emocjonalny potencjał scenariuszy stworzonych do filmów. Szczególnie scenariusz 1, prezentujący nastawienie ofensywne, został odebrany przez większość osób (4) jako mocno obciążające emocjonalnie, gdyby sytuacja zdarzyła się w rzeczywistości. Jest to zgodne z naszymi przewidywaniami i celem symulacji VR.

W odpowiedzi na pytanie 7, studenci w większości (4 osoby) określili język jako w większości autentyczny, jedna osoba określiła język jako średnio autentyczny, lecz w komentarzu (pytanie 7b) napisała, że o autentyczności świadczyć będzie przede wszystkim kontekst i sposób gry aktorskiej w filmie.

**Wnioski**

W oparciu o oceny studentów można przewidywać, że przebieg, struktura i materiały do zajęć zostały przygotowane dobrze lub bardzo dobrze, a symulacja VR będzie zarówno potrzebna jak i atrakcyjna w zajęciach dydaktycznych.

## **II. WYNIKI TESTOWANIA PROTOTYPU NA GRUPIE OSÓB PROWADZĄCYCH ZAJĘCIA PRZYGOTOWUJĄCE STUDENTÓW DO ZAWODU NAUCZYCIELA.**

### **Osoby badane:**

W teście prototypu brało udział 5 nauczycieli akademickich i przedstawicieli MCDN (Małopolskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli). Osoby uczestniczące prowadzą zajęcia dla studentów/nauczycieli w zakresie pedagogicznego przygotowania do współpracy z rodzicami uczniów w szkole. Uczestniczki – kobiety – reprezentowały: Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Akademię Muzyczną w Krakowie, Uniwersytet Jana Pawła II w Krakowie.

### **Przebieg spotkania:**

Test prototypu obejmował moduł poświęcony Nastawieniom Komunikacyjnym.

Zajęcia składały się w kolejności:

1. Omówienie pomysłu projektu “Symulacja VR rozmowy nauczyciela z rodzicem ucznia”
2. Przedstawienie przebiegu pracy Osoby Prowadzącej z Osobami Uczącymi Się w projekcie: Przygotowanie teoretyczne i praca z VR.
3. Przedstawienie Pigułki wiedzy dla OP. Dyskusja o różnicach w określaniu postaw przez etykietowanie a Nastawieniami Komunikacyjnymi.
4. Przedstawienie konspektu zajęć z modułu 2.3. (Nastawienia komunikacyjne)
5. Prezentacja Karty Pracy dla OUS. Omówienie sposobów pracy..
6. Prezentacja gotowego programu szkoleniowego VIREMO dla wyrobienia sobie przez uczestników testu wyobrażenia jak będzie wyglądał i działał nasz produkt finalny. ok. 5 minut na każdą osobę. Wykorzystane zostały dwa zestawy gogli.
7. Prezentacja .ppt dwóch przypadków, które zostaną sfilmowane. Prezentacja przebiegu wyborów gracza, konsekwencji wyborów (będą jako filmiki) i feedback po scenkach. Dyskusja dotycząca propozycji scenek do sfilmowania.

Wnioski z dyskusji w czasie zajęć.

1. Czas zajęć - przewidziany właściwie
2. OP deklaruje, że struktura zajęć z wykorzystaniem konspektu daje pewność, że założone cele zostaną osiągnięte. Działania osoby prowadzącej są kompatybilne z aktywnością osób uczących się, z możliwością monitorowania ich pracy na każdym etapie. Czas przeznaczony na każdą aktywność – realny, dokładnie zaplanowany do aktywności osób uczących się (czas na uczenie się oraz omówienie i pytania) oraz prowadzących zajęcia (przekazywanie treści wiedzy z pigulek).  
Propozycja modyfikacji w pigułce wiedzy (analogicznie wprowadzić dla osób uczących się):  
A. Kolorystyka: nastawienie defensywne przedstawić na niebieskim tle (zamiast tak jak obecnie na zielonym), zaś nastawienie współpracujące na zielonym (zamiast tak jak obecnie na niebieskim). Zmiana kolorystyki wynika z tego, że kolor zielony jest identyfikowany z pozytywnymi nastawieniami, doświadczeniami, a nastawienia defensywne takimi nie są.

B. Warto zmodyfikować określenia nastawień komunikacyjnych ze względu na język i poziom rozumienia studentów oraz możliwości szybkiego przyswajania przez nich treści wiedzy. Propozycja: nastawienia defensywne określić jako nastawienia obronne, nastawienia ofensywne określić jako nastawienia atakujące

3. Karty pracy zostały ocenione, jako przygotowane profesjonalnie. Zarówno opisane przypadki, jak i instrukcje do wykonania poszczególnych ćwiczeń przygotowane bardzo precyzyjnie i zrozumiałe do odbiorcy. Karty pracy umożliwiają osiągnięcie założonych celów i odpowiadają założeniom poszczególnych etapów pracy osoby prowadzącej. Kolejność zaproponowanych ćwiczeń: zgodna z procesem uczenia się i rozwijania umiejętności; logiczny układ ćwiczeń, jasny opis (przypadków, poleceń, instrukcji).

Propozycje modyfikacji w pigułce wiedzy dla osób uczących się – analogiczne jak powyżej, czyli osób dla osób prowadzących

4. Osoby badane potwierdzają, że przypadki planowane do sfilmowania są prawdopodobne i pojawiają się w rzeczywistości szkolnej (spotykane w praktyce pracy nauczycieli). Dotyczy to zarówno sytuacji, nastawień i komunikatów rodziców uczniów, jak i nastawień i komunikatów nauczycieli.

Po prezentacji programu szkoleniowego VIREMO dla wyrobienia sobie przez uczestników testu wyobrażenia jak będzie wyglądał i działał produkt finalny (ok. 5 minut na każdą osobę - wykorzystane zostały dwa zestawy gogli), uczestnicy spotkania uznali, że zastosowanie gogli VR w pedagogicznym kształceniu nauczycieli jest pożądane i będzie dużym wsparciem w rozwoju kluczowych umiejętności niezbędnych w prowadzeniu rozmów z rodzicami uczniów.

Propozycja uzupełnienia:

Przygotować instrukcję do obsługi gogli VR dla osób prowadzących zajęcia

#### **Badanie ankietowe:**

Odpowiedzi udzieliły wszystkie osoby biorące udział w zajęciach (5 osób).

Ankieta zawierała pytania zamknięte ze skalą Likerta oraz pytania otwarte mające na celu doprecyzowanie jakościowe pytań zamkniętych.

Spis itemów i wygląd ankiety w załączniku.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdHgQLQLvb5er1C55spMkdvlqCPml1hMHoaRWnOedYJqPH4gMg/viewform>

#### **Wyniki szczegółowe w załączniku:**

[https://drive.google.com/file/d/180Oy8Wv2V3jas9NRpW3eR2jqVhzzk2xl/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/180Oy8Wv2V3jas9NRpW3eR2jqVhzzk2xl/view?usp=drive_link)



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**SENSE**

## **Wnioski**

W oparciu o oceny nauczycieli akademickich można przewidywać, że przebieg, struktura i materiały do zajęć zostały przygotowane bardzo dobrze, a symulacja VR będzie niezbędna i bardzo pomocna w efektywnym kształceniu nauczycieli w zakresie rozmowy i budowania relacji z rodzicem ucznia