

Adaptacja programu profilaktycznego Good Behavior Game

Nasza Fundacja będzie prowadzić projekt badawczy w wybranych klasach nauczania początkowego w Krakowie i okolicach oraz w Warszawie i okolicach zgodnie z umową o dofinansowanie realizacji zadania nr 10/28/3.2.1.1/17/DRM w ramach Narodowego Programu Zdrowia na lata 2016-2020.

I. O programie: przyjmujemy, że **Good Behavior Game (GBG)** to po polsku **gra w dobre zachowania**. Jest to amerykański program profilaktyki uniwersalnej, który dzięki środkom Narodowego Programu Zdrowia Fundacja Ukryte Skrzydła będzie wprowadzała i adaptowała do wybranych klas I w latach szkolnych 2017/18 i 2018/19. W każdym roku szkolnym będzie to 50 klas z dwóch ośrodków: krakowskiego i warszawskiego. Jego celem jest wzmacnianie czynników chroniących przed zaburzeniami zachowania i funkcjonowania społecznego.

GBG został wybrany do adaptacji jako jeden z najbardziej skutecznych programów profilaktycznych dostępnych na świecie. Projekt ten jest rekomendowany jako skuteczny program oparty na dowodach (evidence-based programs), między innymi przez Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA), Center for the Study and Prevention of Violence (CSPV). W 2012 roku GBG został uhonorowany przez Królową Szwecji międzynarodową nagrodą „Best Practice”.

Adaptacja GBG do polskich warunków kulturowych będzie prowadzona zgodnie z międzynarodowymi standardami w tej dziedzinie **we współpracy z American Institutes for Research (AIR)** odpowiedzialnym za upowszechnianie GBG w USA i innych krajach. Standardy te określają czas niezbędny na pełną adaptację programu na 2,5-3 lata.

II. Cele i założenia: Celem projektu jest adaptacja do polskich warunków kulturowych programu profilaktyki uniwersalnej pod nazwą Good Behavior Game (GBG). Celem ogólnym – długofalowym – Good Behavior Game jest ograniczenie zachowań problemowych (w tym: uzależnień) oraz poprawa zdrowia psychicznego dorastających i dorosłych. Cel ten jest realizowany poprzez poprawę funkcjonowania dzieci w szkole w początkowym okresie nauki: ograniczenie zachowań destrukcyjnych w klasie, ograniczenie zachowań agresywnych oraz nieśmiałości. Założenia programu profilaktycznego Good Behavior Game wywodzą się z teorii biegu życia w obszarze społecznym (life course/social field theory, Kellam i wsp., 2008), zgodnie z którą na każdym etapie rozwoju najważniejsze są dla jednostki określone obszary społeczne i związane z nimi wymagania. To, jak jednostka radzi sobie z zadaniami kluczowymi dla danego okresu, określa jej status adaptacji społecznej (SAS). Problemy z poradzeniem sobie z wymogami społecznymi we wczesnym okresie rozwojowym, np. niski SAS w szkole podstawowej, prowadzą do kłopotów adaptacyjnych w późniejszych okresach rozwojowych i w innych obszarach życia społecznego, jak również wiążą się z zaburzeniami zdrowia psychicznego.

Chcemy zwrócić uwagę, że pomimo że program ma charakter profilaktyczny w zakresie zachowań ryzykownych dzieci i młodzieży (uzależnienia, przemoc, agresja), to dzieci biorące udział w projekcie odniosą korzyści doraźne i długofalowe w zakresie wczesnego kształtowania kompetencji miękkich.

Będziemy ich uczyć, bawiąc się – co oznacza współpracę, kreatywność, komunikatywność, elastyczność, dynamizm działania, zarządzanie czasem, koncentrację na zadaniu etc. Wszystkie wymienione aktywności sprzyjają dzieciom w zaangażowaniu w lekcje oraz uczyć uważności. GBG pomaga w tworzeniu korzystnego środowiska/atmosfery i sprzyja procesowi uczenia się poprzez łagodne przechodzenie od zabawy do pracy podczas lekcji szkolnych.

Wyniki badań ewaluacyjnych prowadzonych w USA, gdzie GBG jest upowszechniane od połowy lat 70-tych XX wieku, **wskazują na znaczną skuteczność programu. Efekty krótkoterminowe (widoczne u dzieci w wieku szkolnym) obejmują wzrost zaangażowania uczniów w realizację zadań szkolnych oraz ograniczenie zachowań agresywnych** (Dolan i wsp., 1993; Kellam i wsp., 1994; 1998) i zakłócających pracę w klasie (Brown, 1993). Efekty odroczone (widoczne u młodych dorosłych – w wieku 19-21 lat, którzy jako dzieci w klasach 1 i 2 szkół podstawowych uczestniczyli w GBG) obejmują ograniczenie występowania dysocjalnych zaburzeń osobowości, problemów związanych z nadużywaniem alkoholu i innych substancji psychoaktywnych oraz zachowań agresywnych (Kellam i wsp., 2008; Petras i wsp., 2008.; Poduska i wsp., 2008; Wilcox i wsp., 2008).

Good Behavior Game jest strategią kierowania/zarządzania nauką uczniów, opartą na pracy klasy w małych grupach – tak, aby ułatwić dzieciom dobre funkcjonowanie w roli uczniów oraz przestrzeganie zasad zachowania obowiązujących w szkole, takich jak np. siedzenie w ławce, koncentracja uwagi, doprowadzanie zaczętego zadania do końca. GBG nie jest „programem” w tradycyjnym sensie – nie zawiera scenariuszy zajęć, na które trzeba przeznaczyć jakieś godziny lekcyjne. Nauczyciel wplata „grę” w normalne zajęcia szkolne. Taka konstrukcja GBG sprawia, że dla powodzenia programu kluczowe znaczenie ma dobre przygotowanie nauczycieli, dla których przewidziano nie tylko wstępne szkolenie, ale również systematyczne wsparcie przez cały rok szkolny ze strony instruktorów programu.

W Grze w Dobre Zachowanie (Good Behavior Game) biorą udział wszystkie dzieci w klasie podzielone na równoliczne grupy. W każdej grupie jest taka sama liczba chłopców i dziewczynek, dzieci sprawiających kłopoty wychowawcze, mający trudności w nauce, nieśmiały, izolowanych społecznie. Przed rozpoczęciem Gry w Dobre Zachowanie nauczyciel wyjaśnia zasady zachowania obowiązujące w jej trakcie. Za przekroczenie którejkolwiek z zasad przez jedną osobę w grupie, grupa traci punkt. Jeżeli w trakcie gry grupa straci nie więcej niż 4 punkty – to wszyscy jej członkowie dostają nagrodę. W pierwszych tygodniach realizacji programu jest zwykle wprowadzana na około 10 minut 3 razy w tygodniu, a nagrody są rozdawane bezpośrednio po jej zakończeniu. Następnie czas zajęć objęty grą jest stopniowo wydłużany do 3 godzin w tygodniu, a nagrody są rozdawane pod koniec tygodnia. Powyższy opis nie uwzględnia etapu rozpoznania. Wchodzimy z GBG do klasy dopiero co stworzonej, jest październik, nauczyciel dopiero poznaje swoich uczniów. Póki co nauczyciel ma wiedzę wynikającą z dokumentów o uczniach, a nie z własnych konkretnych doświadczeń wynikających z pracą z tym konkretnym zespołem klasowym. Żeby zdiagnozować wymienione tu wskaźniki potrzeba czasu. Należy zatem uelastyczyć powyższy opis i przyjąć że grupki pracy mogą być miksowane osobowo w ciągu roku.

III. Uzasadnienie działań projektowych: Wyniki badań populacyjnych wskazują, że wśród dorosłych mieszkańców Polski 2,4% jest uzależnionych od alkoholu (Świątkiewicz, 2012), 0,3% - od narkotyków (Moskalewicz, 2012) a 0,2% od hazardu (CBOS, 2012). Nie są to wysokie odsetki, jednak osób zagrożonych uzależnieniem jest znacznie więcej: 12% nadużywa alkoholu, 10% ma problemy związane z uzależnieniem od pracy, w gry hazardowe w sposób mogący prowadzić do uzależnienia gra 3,7% dorosłych Polaków, kompulsywne kupowanie dotyczy 3,5%, a zagrożonych uzależnieniem od Internetu i nadużywających narkotyków jest odpowiednio 1,5% i 1,4% (Świątkiewicz, 2012; Moskalewicz, 2012; CBOS, 2012). Szczególnie istotne jest to, że niezależnie od substancji lub rodzaju aktywności „mechanizmy uzależnienia



są podobne, zarówno na poziomie społeczno-kulturowym, jak i neurotransmisji. Co więcej, badania potwierdziły również wyraźną tendencję do współchorobowości, występowania różnych uzależnień, w tym uzależnień od substancji i behawioralnych jednocześnie, a także do ich substytucji – zamieniania jednych uzależnień drugimi.” (CBOS, 2012, s. 358). Problemem są więc nie tyle poszczególne uzależnienia, co pewne utrwalone wzorce zachowań, uporczywie powtarzane mimo szkód jakie powodują w życiu danej osoby i w jej otoczeniu – zarówno zaburzenia nawyków i popędów, do których zaliczany jest patologiczny hazard (ICD-10, 2000), jak i uzależnienie od substancji psychoaktywnych i inne zaburzenia zachowania.

Ze względu na wiele podobieństw w etiologii rozwoju różnych zachowań dysfunkcyjnych (z perspektywy jednostki) i dyssocjalnych (niewspółmiernych z obowiązującymi normami społecznymi) wskazane jest podejmowanie działań z zakresu profilaktyki uniwersalnej – przeznaczonej dla ogółu populacji, nastawionej na ograniczanie czynników ryzyka i wzmocnienie czynników chroniących wspólnych dla wszystkich form uzależnienia. Takimi **czynnikami, których działanie na jednostkę można zauważyć już na wczesnych etapach jej rozwoju są praktyki wychowawcze w domu i w szkole. Złe doświadczenia związane z początkiem nauki w szkole mogą nie tylko ograniczyć szanse osiągnięcia wysokiego poziomu edukacyjnego, ale również utrudnić rozwój emocjonalny i społeczny, budowanie poczucia własnej wartości oraz wytworzenie poczucia więzi z otoczeniem (por. czynniki ryzyka rozwoju uzależnienia od hazardu, Internetu, zakupów i pracy w raporcie CBOS, 2012).**

III. Sposób realizacji będzie rozłożony na następujące etapy:

1. Tłumaczenie, adaptacja i produkcja materiałów programu GBG oraz przygotowanie pierwszej grupy polskich realizatorów programu (2-etapowe szkolenie tzw. asystentów GBG – osób bezpośrednio pracujących z nauczycielami wprowadzającymi program GBG w swoich klasach; I etap – przed rozpoczęciem roku szkolnego, II etap – w połowie roku szkolnego).
2. Realizacja programu GBG w klasach przez jeden cały rok szkolny (polscy asystenci GBG we współpracy z trenerami z AIR wspierają nauczycieli i monitorują realizację programu).
3. Szkolenie polskich trenerów GBG – osób mogących szkolić kolejnych asystentów GBG. Szkolenie trenerów obejmuje wyszkolenie przez nich kolejnej grupy asystentów i nadzorowanie pracy asystentów i nauczycieli w kolejnym roku szkolnym. Trenerami mogą zostać osoby, które wcześniej same były asystentami GBG.

W programie GBG wyróżnia się 3 grupy realizatorów:

- Realizatorzy – nauczyciele/wychowawcy klas I-II szkoły podstawowej, wprowadzający GBG do swojej pracy z uczniami.
- Asystenci – specjalnie przeszkolone osoby, uprawnione do szkolenia realizatorów/nauczycieli programu i ich systematycznego wspierania podczas jego realizacji w klasach.
- Trenerzy – z USA, którzy wspierają i konsultują asystentów przez cały czas trwania projektu. Pierwszym krokiem w procesie szkolenia polskich realizatorów GBG jest 2-etapowe szkolenie asystentów GBG prowadzone przez coachów z American Institutes for Research (AIR). Pierwszy etap szkolenia odbywać się będzie w sierpniu 2017 i będzie trwał 6 dni, drugi - w połowie roku szkolnego 2017/2018 (w styczniu/lutym 2018 r.) i będzie trwał 1-2 dni. Podczas swojego pobytu w 2018 roku, trener AIR ponadto dodatkowo odwiedzi szkoły biorące udział w projekcie.

Realizacja programu GBG w klasach przez jeden cały rok szkolny 2017/2018 odbywała się przez przeszkolonych nauczycieli. Towarzystwo jej systematyczne wsparcie i konsultacje dla nauczycieli realizujących GBG przez polskich asystentów i trenerów AIR (1 asystent opiekował się 5 nauczycielami). Polscy asystenci, we współpracy koordynatorami programu, systematycznie monitorowali realizację



programu i we współpracy z AIR wprowadzali jego modyfikacje wynikające z potrzeby dostosowania amerykańskiej metody do warunków szkolnictwa polskiego.

Obecnie programem badawczym są objęci uczniowie klas I szkół podstawowych: **nr 8; 38; 40; 41; 52; 82; 86; 98; 152; 159 i Prywatna Szkoła „Salwator”** (razem 509 dzieci od początku roku szkolnego 2017/2018). Planujemy objąć programem w roku szkolnym 2018/2019 kolejnych 500 uczniów z klas I (nowy nabór) w wybranych szkołach. Będzie to wymagało przeszkolenia kolejnych 5 psychologów/pedagogów pełniących w programie funkcję coachów GBG, którzy wspierają nauczycieli (każdy z nich 5-cioro) oraz przeszkolenia tychże 25 nauczycieli, którzy prowadzić będą klasy pierwsze w roku szkolnym 2018/2019 w szkołach podstawowych, z którymi zawrzemy porozumienie.

Polscy asystenci GBG przeprowadzą wprowadzające szkolenia dla nauczycieli w miejscach realizacji programu (Kraków i Warszawa), przed rozpoczęciem lub na początku roku szkolnego 2018/2019 (2 dni szkolenia) oraz kolejne, uzupełniające, w okresie ferii zimowych 2019 (1 dzień szkolenia).

Po przetłumaczeniu i adaptacji merytorycznej odbywa się produkcja materiałów programu GBG, wśród których będą: zestawy szkoleniowe i wprowadzające dla nauczycieli, asystentów GBG oraz zestawy dla uczniów – plakaty, ulotki, nagrody w formie gadżetów, np. naklejki, bransoletki, karty sportowe i inne, certyfikaty. Do obowiązku nauczycieli należeć będzie ustalona w formie ewaluacja, czyli cykliczne informowanie (najpewniej on-line) o rezultatach i odbiorze przez dzieci GBG w prowadzonych przez siebie klasach.

W ramach działań promocyjnych przewidujemy kompleksowe informowanie o szkołach biorących udział w projekcie poprzez:

- trafiać ze wstępną informacją o projekcie do wszystkich potencjalnych interesariuszy – produkcję i kolportowanie materiałów graficznych,
- uruchomienie strony internetowej projektu i bieżące jej prowadzenie. Na stronie pojawiać się będą między innymi informacje z odbywających się lekcji. Przewidujemy podlinkowanie strony do nagranych krótkich filmów z poszczególnych zaangażowanych do projektu GBG klas,
- ponadto na bieżąco będzie prowadzona komunikacja poprzez media społecznościowe oraz newsletter.

Fundacja realizująca projekt zadba o kontakt z mediami i bieżące informowanie o projekcie. Dla podsumowania odbędą się dwie ogólnopolskie konferencje. Wtedy też będzie możliwość podzielenia się efektami pilotażu GBG w Polsce. Konferencje odbędą się w 2019 roku, zapewne w obu ośrodkach, tzn. krakowskim i warszawskim, a skierowane będą do przyszłych interesariuszy od dyrektorów szkół i nauczycieli poprzez kuratoria i ośrodki wspierania nauczycieli aż do jednostek realizujących ustawową działalność profilaktyczną.

Dla poszerzenia wiedzy o GBG przedstawiamy kilka przydatnych linków: Więcej informacji o AIR na <http://goodbehaviorgame.air.org/>. Przykładowe lekcje z elementami GBG, komentarzami dzieci i nauczycieli z różnych stron świata:

YouTube/Good Behavior Game	https://www.youtube.com/watch?v=SdBFa-g2Qts
YouTube/ The Good Behavior Game	https://www.youtube.com/watch?v=Xqw5flex2TQ
YouTube/PAX in Seine River School Division	https://www.youtube.com/watch?v=1HU2-VvpHNs

