#  Badania potrzeb uczniów w Szkole Podstawowej nr 3

##

Psycholog Svetła Wilczewska co roku bada potrzeby uczniów w kilku klasach podstawówki. Badania klas: I- VI „Hierarchia potrzeb ucznia” i I- III rysunkami projekcyjnymi „ Ja w domu”, „Ja w szkole”. Wyniki ilościowe i jakościowe porównywane są do wyników, uzyskanych w latach 2012/ 2013, gdzie badaniem objęto wszystkie klasach.

# Badanie potrzeb uczniów klas I – VI „ Hierarchia potrzeb ucznia”

**Poniżej przedstawiam wyniki i wnioski, nadal aktualne, dotyczące zaspokojonych i niezaspokojonych potrzeb uczniów I - VI. Badano pięć potrzeb( gry komputerowe; sport ,gry i zabawy ruchowe; przyjaźń, koleżeństwo; odpoczynek; nauka, uczenie się) narzędziem badawczym pod tytułem: „Hierarchia potrzeb ucznia”.**

 **W roku szkolnym 2012/ 2013 psycholog Swetla Wilczewska przeprowadziła badanie „Hierarchia potrzeb ucznia” w klasach I- VI.** Badanie przeprowadzono metodą „głosowania”. W przypadku większego zapotrzebowania na zaspakajanie danej potrzeby u uczniów, zapisywana została w specjalnej tabelce „Hierarchia potrzeb ucznia” cyfrą 1 (metoda 0; 1).

 Ustalono przez psychologa pięć potrzeb:

**I – Gry komputerowe**

**II – Sport, gry i zabawy ruchowe**

**III – Przyjaźń / koleżeństwo**

**IV – Odpoczynek**

**V – Nauka, uczenie się**

 Punkty poszczególnych potrzeb są sumowane i zapisywane w tabelce jako wynik surowy. Wynik końcowy świadczy o większym lub mniejszym nasileniu zaspakajanych potrzeb, gdzie wynik wyższy określa większe zapotrzebowanie na zaspakajanie danej potrzeby.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | KLIB  | KLIIC  | KLIID  | KLIIIA | KLIIIB | KLIIIC | KLIVB | KLIVC | KLVA | KLVB | KLVC | KLVIA | KLVIB | KLVIC |  |
|  I |  1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |  |
|  II | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |  |
|  III | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |  |
|  IV | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |  |
|  V | 4 | 0 | 4 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |

 Po zestawieniu wyników surowych, można stwierdzić, że uczniowie klas IV, V i VI mają najbardziej niezaspokojoną potrzebę – przyjaźń /koleżeństwo ; sport, gry i zabawy ruchowe, a najbardziej zaspokojoną – nauka, uczenie się ; gry komputerowe. W miarę zaspokojona jest potrzeba odpoczynku.

 Po zestawieniu wyników w klasach –III, można stwierdzić, że najbardziej niezaspokojoną potrzebą jest - przyjaźń / koleżeństwo ; sport, gry i zabawy ruchowe ( j. w.),a najbardziej zaspokojoną – gry komputerowe ; odpoczynek. W klasach I- III potrzeba związana z nauką i uczenia się jest mało zaspokojona ,a w klasach IV- VI można stwierdzić na podstawie jawnego głosowania – najbardziej zaspokojona.

 Zestawienie wyników dwóch klas – II i jednej klasy – I są rozbieżne, ze względu na małą ilość przebadanych klas.

WNIOSKI

Z badań wynika, że uczniowie klas mają:

- największe zapotrzebowanie na budowanie więzi i przyjaznych stosunków z rówieśnikami (III – VI klasa);

- wyraźną potrzebą uprawianie sportów, ogólnie rozumiany ruch i zabawy (I – VI klasa);

- zaspokojoną potrzebą : odpoczynku (młodsi uczniowie, I – III klasa);

- najbardziej zaspokojona potrzeba gry na komputerze (I – VI klasa);

- najbardziej zaspokojona potrzeba nauki i uczenie się ( starsi uczniowie – kl. IV-VI).

HERARCHIA POTRZEB UCZNIA

LEGENDA:

I – Gry komputerowe

II – Sport , gry i zabawy ruchowe

III – Przyjaźń / koleżeństwo

IV – Odpoczynek

V – Nauka , uczenie się

Wyniki uzyskano w formie „głosowania”. Interpretacja i wnioski zamieszczone są w opisie badań.

Tabelka wykorzystana do badania

 HIERARCHIA WARTOŚCI POTRZEB UCZNIA

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| X | Wartość I | Wartość II | Wartość III | Wartość IV | Wartość V | Suma |
| Wartość I | X |  |  |  |  |  |
| Wartość II |  | X |  |  |  |  |
| Wartość III |  |  | X |  |  |  |
| Wartość IV |  |  |  | X |  |  |
| Wartość V |  |  |  |  | X |  |

Wartości:

1. Gry komputerowe
2. Sport/Gry i zabawy ruchowe
3. Przyjaźń/ Koleżeństwo
4. Odpoczynek
5. Nauka/ Uczenia się