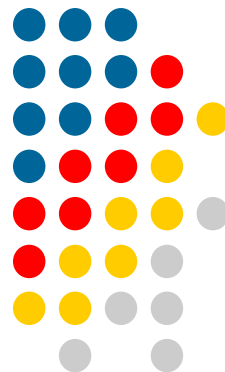


Játékbarát iskolák támogatása

Minősítési

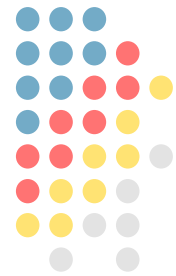
kritériumrendszer



Játékbarát iskola cím



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union



A kiadvány adatai

Projekt: Játékbarát iskolák támogatása (CAPS)
Tevékenység: IO2 – Minősítési kritériumrendszer
Összeállította: Wendy Russell (Egyesült Királyság)
Magyar változat: Virág Suhajda, Gábor Páll, Zsuzsa Vastag
Date: 2018. szeptember 19.

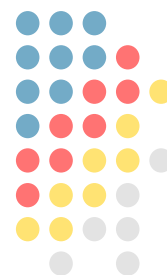
Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez. A projekt azonosítószáma: 2017-1-UK01-KA201-036679

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Az Európai Bizottság támogatást nyújtott ennek a projektnek a költségeihez. Ez a publikáció és a benne található anyagok a szerző nézeteit tükrözik, és az Európai Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglaltak bármilyen felhasználásért.

A projektről

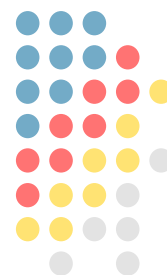


Jelen minősítési kritériumrendszert a CAPS konzorcium (CAPS – Children’s Access to Play in Schools, Játékbárát iskolák támogatása) készítette, 2018-ban.

A játék a gyermekek életének központi eleme. Játékkutatók azt találták, hogy ez a gyermekek „alapbeállítása”, játékon keresztül lépnek kapcsolatba a világgal. Hozzájárul az olyan, rezilienciához kapcsolódó készségek fejlődéséhez, mint az érzelmek szabályozása, a stresszhelyzetekre adott megfelelő válaszolás képessége, a kielégítő kötődési minták kialakítása vagy épp a tanulás iránti nyitottság. Továbbá a játék hozzájárul az élet örömeihez, az élet élvezetéhez. A játék több, mint luxus: azt üzeni számunkra, hogy érdemes élni. Boldogabbak és az az iskolai élet egyéb területein is jobban bevonódnak azok a gyermekek, akik időt és teret tudnak találni a játékhoz. A játék bármikor létrejöhet, ha a feltételek adottak. Ugyanakkor a gyermekek szabad játékra fordítható idejét csökkentik a következő tényezők:

- a felnőtt felügyelet szükségességét előíró szabályozások;
- az iskolai teljesítmény túlhangsúlyozása („tanulni kell”);
- a gyermekek szabadidejének betáblázása programokkal.

Ezért a CAPS projekt hat partnere azon dolgozik, hogy támogassa az iskolákat abban, hogy „játékbárátabbá” válhassanak, ahol a szabad, önirányított, belsőleg motivált játék ugyanolyan fontos, mint más tevékenységek. Az egyesült királyságbeli OPAL (Outdoor Play and Learning – Szabadtéri Játék és Tanulás), egy mentor által támogatott iskolafejlesztési program tapasztalataiból kiindulva kifejlesztésre került öt nemzeti adaptációs program, a jelen kritériumrendszer a Játékbárát Iskola cím megszerzéséhez, valamint egy tréning anyag az iskolai személyzet számára.



Partnereink



University of Gloucestershire (főpályázó)
(Egyesült Királyság)

<http://www.glos.ac.uk>



Gesellschaft für Sozialforschung und Bildung
(Ausztria)

<http://www.gesob.at>



Palacký University
Olomouc

Palacký University Olomouc, Testnevelési
Kar (Csehország)

<http://www.upol.cz/>



Rogers Személyközpontú Oktatásért
Alapítvány
(Magyarország)

<http://www.rogersalapitvany.hu/>



Gedania 1922 Egyesület
(Lengyelország)

<http://www.gedania1922.pl>



TANDEM, n.o.
(Szlovákia)

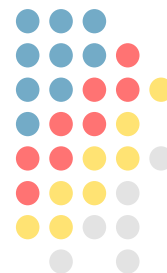
<http://www.tandemno.sk>



Tartalom

A kiadvány adatai	i
A projektről	ii
Partnereink	iii
Tartalom	i
A Játékbarát iskola-minősítés	1
Miért érdemes játékbarát iskolává válni?	2
Mi az a játékbarát iskola?	4
Pár szó a játékról	5
A „teljes iskola”-megközelítés	7
A Játékbarát iskola-cím: Minősítési kritériumok	
ELSŐ MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:	9
Az iskolának olyan vezetői struktúrája van, mely támogatja a gyermekek játékát.	9
MÁSODIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:	11
Az iskolának van egy megírt stratégiája arról, hogy miként támogatja a játékot.	11
HARMADIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:	15
A gyermekeknek van elegendő idejük a játékra	15
NEGYEDIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:	19
Van a játékhoz megfelelő tér a gyermekek számára	19
ÖTÖDIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:	22
Az iskola kultúrája támogatja a gyermekek játékát	22

A Játékbárát iskola-minősítés



Jelen kritériumrendszer az EU Erasmus+ programja által támogatott CAPS projekt keretében jött létre. Hat ország partnerei (Egyesült Királyság mint főpályázó, Ausztria, Csehország, Magyarország, Lengyelország és Szlovákia) gyűltek össze, hogy tanuljanak két angol modellről: a játékmunkáról és egy, az iskolai játék lehetőségeivel foglalkozó projektről. A játékmunkások olyan szakemberek, akik iskoláskorú gyermekekkel foglalkoznak, és a legfőbb szerepük a gyermekek játékát támogató terek kialakítása. Az OPAL (Outdoor Play and Learning – Szabadtéri játék és tanulás)¹ projekt pedig az Egyesült Királyságban, Kanadában, Ausztráliában és Új-Zélandon működik, hogy olyan iskolai folyamatok és struktúrák kialakításában segítsen, melyek célja a boldogabb, szabadabb játékidő.

A CAPS projekt valamennyi partnere megvalósított egy elméleti és gyakorlati kutatást a saját országában, hogy kialakíthassanak egy Nemzeti Adaptációs Programot, melyben részletezik, hogy az OPAL és a játékmunka alapelvei milyen módon vezethetők be iskolákba az adott országban. Ezek a tervek segítettek a jelen kritériumrendszer kialakításában is. Ezen felül készül egy tréninganyag a játékmunka alapelveinek és módszertanának bemutatására. Ennek célja, hogy az iskolákat támogassa a gyermekek játékához szükséges fejlesztések megalkotásában.

Ez a dokumentum öt minősítési kritériumot ajánl a játékbárát iskola kialakításához. Ezek:

- tudományosan alátámasztottak;
- el vannak látva indikátorokkal és útmutatással;
- tartalmaznak javaslatokat a kritérium meglétének bizonyítására.

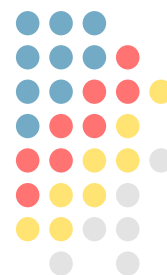
Három minősítési szintet határoztunk meg:

- **Bronz: most kezdtük el** (játékbárattá kívánunk válni, ezért elköteleződünk és vállaljuk, hogy ránézünk a játékkal kapcsolatos jelenlegi iskolai állapotunkra);
- **Ezüst: haladó fokozat** (lépéseket teszünk azért, hogy teljes mértékben megfeleljünk a kritériumoknak);
- **Arany: felülvizsgálat és további fejlesztések** (teljesítettük a kritériumokat, de további fejlesztések érdekében is elköteleztünk vagyunk).

A kritériumrendszer többféleképpen használható: egyrészt segítség arra vonatkozóan, hogy az iskolák játékbárattabbá váljanak, másrészt pedig arra is szolgálhat, hogy megtudjuk, az adott iskola megfelel-e a kritériumoknak. Önértékelésként is alkalmazható, ebben az esetben az iskolák nyilvánossá tehetik az eredményeiket a honlapjukon, illetve mindezen bizonyítékokat benyújthatják (bizonyos országokban) egy akkreditációs bizottságnak is, akik külső szemmel értékelik az eredményeket. Kérjük, az értékeléssel, illetve a tréninggel kapcsolatos további információkért keresse fel a megfelelő projektpartnert az Ön országában (Magyarországon a Rogers Alapítványt).

¹ <http://outdoorplayandlearning.org.uk>

Miért érdemes játékbárát iskolává válni?



Az iskolák célja a gyermekek oktatása, az igazgatók és az iskolai személyzet elsődlegesen ezzel van elfoglalva. Miért is kéne hát elgondolkodniuk azon, hogy játékbárattá váljanak sok egyéb teendőik mellett? Szerintünk sokféle oka van, itt most kettőt emelnénk ki:

1. Az első, hogy a nemzetek kormányainak - az ENSZ gyermekek jogairól szóló egyezmény értelmében - **kötelességük elismerni, tisztelni és elősegíteni a gyermekek játékhöz való jogát**, és ebbe az iskola is beletartozik.
2. A második, hogy egy játékbárát iskolában a gyermekek boldogabbak, kiegyensúlyozottabbak, fizikai és lelki egészségük jobb. Nyitottabbak a tanulásra, tehát **azzal, hogy a játékra időt és teret biztosítunk, segítjük, és nem pedig hátráltatjuk a gyermekek oktatását.**²

Az ENSZ gyermekek jogairól szóló 31-es cikkelye szerint minden gyermeknek joga van a játékhöz. Ezt a cikkelyt gyakran az „elfeledett jognak” nevezik, ezért 2013 áprilisában az ENSZ gyermekjogi bizottsága a kormányok számára egy átfogó kommentárt (GC- General Comment 17) publikált iránymutatásként. Az átfogó kommentár szerint a 31. cikkely általi jogok:



*...Alapvetőek a minőségi gyermekkor létrejöttéhez, a gyermekek joga az optimális fejlődés és a reziliencia fejlődése érdekében, illetve mások jogainak felismeréséhez is hozzásegít ... A játék és a szabadidő a gyermek egészsége és jólléte szempontjából alapvető fontosságú, emellett elősegíti a kreativitás, képzelőerő, magabiztosság, énhatékonyság fejlesztését, valamint a fizikai, szociális, kognitív és érzelmi megerősítést, és ezen képességek alakulását. A tanulás valamennyi területét elősegíti. A mindennapi életben boldogulás egyik formája és a gyermek belső értékeinek része, pusztán az öröm és élvezeti érték által, amit biztosít.*³

² Massey, W.V., Stellino, M.B., Mullen, S.P., Claassen, J. and Wilkison, M. (2018) 'Development of the Great Recess Framework – Observational Tool to measure contextual and behavioral components of elementary school recess', *BMC Public Health*, 18: 394; Lester, S., Jones, O. and Russell, W. (2011) Supporting school improvement through play: An evaluation of South Gloucestershire's Outdoor Play and Learning Programme, London: National Children's Bureau; Jarrett, O. (2013) *A Research-based Case for Recess*, US Play Coalition.

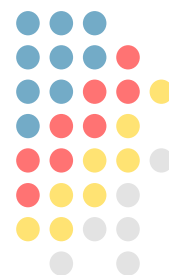
³ UNCRC (2013) General Comment 17: The right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (Article 31), (p.4), elérhető: http://tbinternet.ohchr.org/_layouts/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f17&Lang=en

Körvonalazva a kormányok felelősségét a 31-es cikkely elismerésében, tiszteletében és támogatásában az átfogó kommentár külön kijelenti, hogy az iskoláknak hatalmas szerepük van a gyermekek játékában. Ők biztosíthatják mind a külső, mind a belső tereket, amelyek lehetőséget teremtenek a játék valamennyi formájának megvalósulásához, és minden gyermek számára hozzáférhetőek. A játékhoz pedig egy átlagos iskolai napon **megfelelő mennyiségű időnek és térnek** kell rendelkezésre állnia.

Ennek már önmagában elegendőnek kellene lenni ahhoz, hogy iskolák elkezdjenek gondolkodni azon, hogy miként támogatják a gyermekek játékának lehetőségeit az iskolaidő alatt. Manapság csökken a gyermekek lehetősége a játékra (ebbe beleértve bizonyos országokban az egész napos iskola rendszerét is). A játék fontos szerepet tölt be a gyermekek életében, és ezt az iskoláknak is figyelembe kell venniük. Emellett azokban az iskolákban, ahol a játék támogatásának érdekében változtatásokat hajtottak végre, a tantestület, a gyermekek, a családok és más, az iskolához kötődő személyek mind azt mondták, hogy **az iskolai élet sokkal jobb lett**. A gyermekek a játékidőt még jobban élvezik és utána sokkal inkább készen állnak a tanulásra, kevesebb segítséget igényelnek balesetek kapcsán, fizikailag aktívak, többféle játékot játszanak egymással, kevesebb magatartásbeli probléma fordul elő, a tanár-diák kapcsolatok javultak, és összességében az iskola egy boldogabb hely lett. Az egyik ilyen, a projektbe bevont igazgató így fogalmazott a saját iskolájáról:

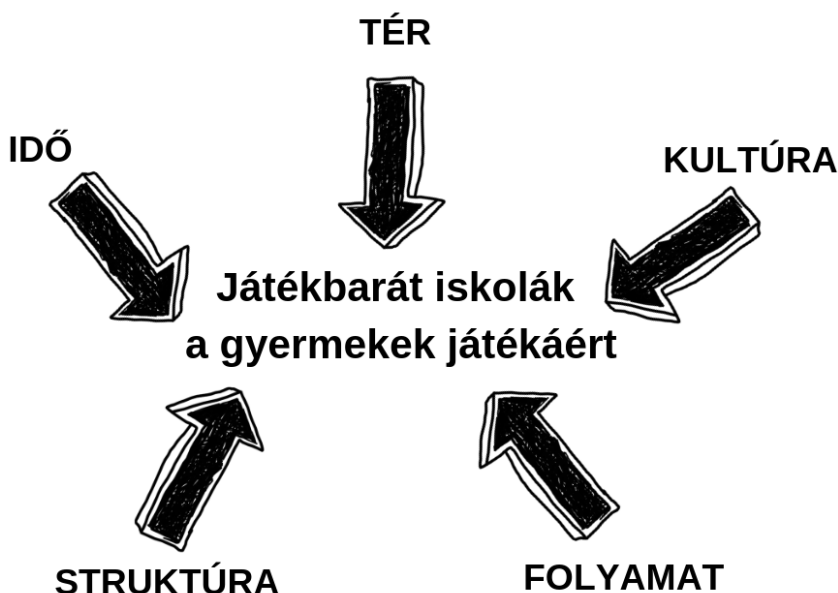
„A játékidőt többnyire az jellemezte, hogy a fiúk focija dominál, míg a lányok perifériára szorulnak, eközben a tanárok az ebédidő utáni első 30 percet azzal töltik, hogy a játszótéri problémákkal foglalkoznak... Amikor megkezdtem az igazgatói munkámat, akkor sosem jutottam ki játékidő vagy ebédidő alatt, mert a gyerekek sorban álltak az ajtómnál... manapság ritkán küldenek hozzám gyermekeket és ... a többi tanárnak is kevesebb felmerülő problémával kell foglalkoznia.”⁴

⁴ Lester, S., Jones, O. and Russell, W. (2011) Supporting school improvement through play: An evaluation of South Gloucestershire's Outdoor Play and Learning Programme, London: National Children's Bureau, elérhető: <http://www.playengland.org.uk/resource/supporting-school-improvement-through-play/>

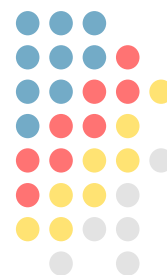


Mi az a játékbarát iskola?

Egy játékbarát iskolában a játék valamennyi formája elismert, értékelt és támogatott az iskolai élet minden szintjén. Ez magában foglalja a konkrétan erre szánt játékidőt és teret. Ahol lehet, ott játékosított tanítást is tartalmaz, illetve fontos, hogy értékeljük és dolgozzunk azokkal a játékos pillanatokkal, melyek a mindennapi iskolai élet során felbukkannak. A játék a gyermekek alapvető tevékenysége. A 17-es átfogó kommentár szerint a játék „megvalósul mindenkor és mindenhol, ahol annak lehetőségei adódnak”. Ez sokkal könnyebbé teszi az iskoláknak, hogy támogassák a gyermekek saját maguk által létrehozott játékát. Specifikus tevékenységek és játékok felajánlása, levezetése helyett az iskoláknak inkább azokra a feltételekre kell összpontosítaniuk, ahol az önirányított, szabad játék megvalósulhat. Ezek a feltételek az elegendő **idő** (harmadik kritérium), a megfelelő **tér** (negyedik kritérium) és a „teljes iskola” **kultúrája** (ötödik kritérium). Ez a három feltétel egymással összefügg és szét is válik: egyben, teljes egészében működik, de a minősítéshez szükséges kritériumok keretezéséhez külön vizsgáljuk őket. Nem elég, hogy figyelmet szentelünk a játék támogatásának fizikai feltételeire. Azt is fontos figyelembe vennünk, hogy milyen **struktúrák** (első kritérium) és folyamatok (az összes kritérium) segítik az iskolát a végső cél, azaz a játékbarát iskolává válás útján, ahol a gyermekek nem csak képesek lesznek a játékra, de valóban játszanak is.



Pár szó a játékról



Ebben a részben arra szánunk időt, hogy elgondolkodjunk a játék fogalmáról, és hogy ez mit jelenthet az iskolák számára. A hagyományos és uralkodó értelmezés szerint a játék haszna a gyerekek kognitív, fizikai, társadalmi és érzelmi fejlődésével áll kapcsolatban. A kutatások azt mutatják, hogy a játékkal együtt fejlődik:

- számos kognitív képesség (mint például: figyelem, koncentráció, konstruktív tanulás, megértés/felfogóképesség, kifejezőkészség, kreativitás, képzelet, rugalmasság, divergens gondolkodás, problémamegoldás);
- személyes jellemzők, hangulati állapotok (mint például: tanulás iránti kíváncsiság és nyitottság, lelkesedés, kitartás, egymásra hangolódás, ellenálló képesség és énhatékonyság);
- szociális képességek (mint például: társaikkal és felnőttekkel való kapcsolatok, érzelmek szabályozása, kölcsönösség, lelki egészség/érzelmi jóllét/stabilitás), valamint motorikus képességek (például finom- és nagymotorikus mozgások, koordináció, térérzékelés, magabiztosság, testi egészség és jóllét).⁵

Továbbá:

- A gyerekek játszótéri játéka jelentősen hozzájárul a **társas kapcsolatok és hálózatok, nyelvi képességek, alkalmazkodó készség, fizikai képességek** stb. fejlődéséhez.⁶
- Az iskolai játékidők lehetőséget kínálnak a gyermekeknek a **fizikai aktivitásra**, testmozgásra (főként, ha van kinti szabad tér). Így segítenek leküzdeni a túlzott passzivitást és a súlyfelesleget. Mindezt tervezéssel, kulturális váltással és további beavatkozásokkal jelentősen lehet fokozni.⁷
- A gyerekek **koncentrációs képessége** javul a játékidők után, ami azt jelenti, hogy ha megvonnánk tőlük a szüneteket, azért, hogy csak a tanulásra összpontosítsunk, az kontraproduktív lenne. Ez különösen igaz azokra a gyermekekre, akiknek amúgy is koncentrációs nehézségeik vannak.⁸

⁵ Wood, E. and Attfield, J. (2005) *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*, Paul Chapman.

⁶ Baines, E. and Blatchford, P. (2011) 'Children's Games and Playground Activities in School and their Role in Development', in Pelligrini, A. (ed) *The Oxford Handbook of the Development of Play*, Oxford: Oxford University Press.

⁷ See, for example, Hyndman, B.P., Benson, A.C., Ullah, S. and Telford, A. (2014) 'Evaluating the Effects of the Lunchtime Enjoyment Activity and Play (LEAP) School Playground Intervention on Children's Quality of Life, Enjoyment and Participation in Physical Activity', *BMC Public Health*, 14, elérhető: <https://bmcpublihealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-14-164>.

⁸ Jarrett, O. (2013) *A Research-based Case for Recess*, US Play Coalition, elérhető: http://usplaycoalition.org/wp-content/uploads/2015/08/13.11.5_Recess_final_online.pdf.

Kísérletek és longitudinális kutatások is támogatják a szünetek szerepét az általános iskolákban. Úgy tűnik, hogy a megterhelő kognitív feladatokat megszakító strukturálatlan szünetek támogatják az iskolai tanulást, emellett fejlesztik a szociális kompetenciákat és a kötődést az iskolához.⁹

Ugyanakkor vannak más módjai is a játék értékelésének/megbecsülésének. Felnőttként szükségét érezzük annak, hogy ésszerű célt szabjunk valaminek, ami céltalannak tűnik. Hogy komolyságot vigyünk az értelmetlennek és könnyelműnek tűnő játékba. Amíg a felnőttek úgy látják a játékot, mint a különféle speciális készségek elsajátításának egy módját, addig hajlamosak a gyermeki játékot azon készségek felé irányítani. Ironikus, hogy ezzel könnyen átfordulhat valamibe, ami már nem játék többé. A szakirodalom bizonyítja, hogy a játék haszna a játék jellegzetességeiből fakad, melyek az **önszerveződés, eredetiség, véletlenszerűség/kiszámíthatatlanság, rugalmasság és célnélküliség**.¹⁰

A gyermekek a játékidőt a tanulás szüneteként élik meg. Egy pillanatra kiszakadhatnak a felnőttek által szabályozott világból, időből és térből, és létrehozhatnak új világokat, ahol a „valódi világ” logikus szabályai nem léteznek többé – de nem is tűnnek el messzire. Általában a hétköznapi életükből merít a gyermekek játéka, ezeket fordítják át valami olyasmibe, ami kevésbé rémisztő, vagy unalmas.¹¹ A fizika törvényei azt mondják, hogy nem tudunk repülni, de ha a kabátot úgy terítjük a vállunkra, mint egy köpenyt, elkezdünk hadonászni a kezünkkel és közben futni, repülő hangokat kiadni, akkor természetesen képessé válunk a repülésre (és a világ megmentésére is). Ezek azok a pillanatok, amikor a gyerekek megélik az élet valódi örömeit. **A játék öröme több, mint luxus.** A játék, annak érzelmi oldalával együtt **segít a reziliencia fejlesztésében, például az érzelmek kezelésében, stresszre adott reakciókban, kötődésben és tanulásra való nyitottságban.**¹² Azok a gyerekek, akik időt és teret nyernek az önmaguk irányította játékhoz, sokkal nagyobb valószínűséggel **mozognak majd otthonosan az iskolában, vonódnak be és lesznek boldogok.** Mindezek ellenére a játékidő számos gyerek számára stresszel, konfliktusokkal és zaklatással teli – ezért egy játékbárát iskolának többet kell tennie annál, hogy pusztán biztosítja a játékra szánt időt az iskolaidő alatt.¹³

⁹ Pellegrini, A. and Bohn, C. M. (2005) 'The Role of Recess in Children's Cognitive Performance and School Adjustment', *Educational Researcher*, elérhető:

<https://pdfs.semanticscholar.org/1521/c046d6433f0bc992f0259ac58d6f5ca80133.pdf>.

¹⁰ See, for example, Lester and Russell (2008) *Play for a Change: Play, Policy and Practice – A review of contemporary perspectives*, London: National Children's Bureau, elérhető:

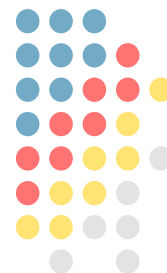
<http://www.playengland.org.uk/resource/play-for-a-change-play-policy-and-practice-a-review-of-contemporary-perspectives>.

¹¹ Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Ma.: Harvard University Press.

¹² Lester, S. and Russell, W. (2008) *lásd fentebb*

¹³ Massey, W.V., Stellino, M.B., Mullen, S.P., Claassen, J. and Wilkison, M. (2018) 'Development of the Great Recess Framework – Observational Tool to measure contextual and behavioral components of elementary school recess', *BMC Public Health*, 18: 394.

A „teljes iskola”-megközelítés

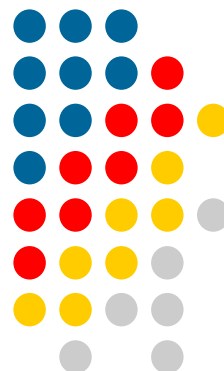


Ahhoz, hogy egy iskola játékbaráttá alakuljon, a teljes iskolára szükség van, beleértve a gyerekeket, a tanárokat, az egyébként nem tanító iskolai személyzetet és a családokat, gondozókat. Ez nem egy ráadás, amit az iskolák valamilyen plusszként ajánlanak, hanem az iskolai élet szerves része. Az iskolai kultúrában, az idő és a tér átszervezésében kíván meg változtatásokat. Elismerni, tisztelni és támogatni a gyermekek játékát nem csak akkor fontos, amikor játékidő van. A tanteremben és az egész iskolai napon keresztül szükséges erre figyelmet fordítani. **A játék és a tanulás nem két ellentétes pontja egy skálának, hanem ezek egymás részei és kiegészítői.** Nem vetjük el a hagyományos oktatási formákat: ezek mellett kell létrejönnie a játékos kapcsolatoknak (humor használata, kétértelműség toleranciája) és a játékos pedagógiai módszereknek, melyek támogatják az aktív tanulást. Ezek segítenek hatékony tanulási környezetet teremteni, valamint kibontakoztatni a kreatív és divergens gondolkodást.¹⁴

¹⁴ Tegano, D. W. (1990) 'Relationship of tolerance of ambiguity and playfulness to creativity', *Psychological Reports*, 66(3), pp. 1047-1056; Tobin, K., Ritchie, S.M., Oakley, J.L., Mergard, V. and Hudson, P. (2013) 'Relationships between emotional climate and the fluency of classroom interactions', *Learning Environments Research*, 16(1), pp. 71-89; Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Ertel, K., Krechevsky, M. and Baker, M. 2016) Towards a Playful Pedagogy, elérhető: <http://pz.harvard.edu/sites/default/files/Towards%20a%20Pedagogy%20of%20Play.pdf>.

A Játékbarát iskola - cím

Minősítési kritériumok



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

ELSŐ MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:

Az iskolának olyan vezetői struktúrája van, mely támogatja a gyermekek játékát.



Bevezető:

A brit tapasztalatok azt mutatják, hogy a siker és a fenntarthatóság érdekében a legfontosabb faktor a hatékony vezetés, mind az irányelvek kialakításában, mind a gyakorlatban. A játékbárát iskolává alakulás folyamata időigényes és nem mindig könnyű feladat: erős vezetést igényel, mely képes támogatást nyújtani a gyermekekkel való munkához a tantestületnek, szülőknek és mindenki másnak, aki valamilyen módon kapcsolódik az iskolához. Az iskolának szüksége van valakire, aki vezeti és fenntartja a változáshoz szükséges stratégiát, és valakire, aki a projekt operatív oldalát képes kézben tartani.

Indikátorok és útmutatás	Kezdetek	Haladó fokozat	Felülvizsgálat és további fejlesztések
1.1 Van olyan személy, aki felelős azon stratégiai változások vezetéséért, melyek lehetővé teszik, hogy a gyermekek iskolai játékának minősége fejlődjön és fennmaradjon. Ez ideális esetben az igazgató, de amennyiben ez nem lehetséges, egy másik vezetőségi tag. A gyermekek játékát és annak szerepét érti és támogatja, azért dolgozik, hogy az iskolában mindenki foglalkozzon a gyermekekkel. A teljes személyzet (tantestület, napközis tanárok, adminisztratív munkáért felelős emberek), szülők és más kapcsolódó személyek részt vesznek a stratégiai és irányelvek kialakításában. Ő a felelőse a stratégia és az irányelvek felülvizsgálatának.			
1.2 Van olyan személy, aki felelős azon körülmények biztosításáért, melyek lehetővé teszik, hogy a gyermekek iskolai játékának minősége fejlődjön és fennmaradjon. Ez a személy az operatív menedzsmentért lesz felelős: a feladata tervek készítése és megvalósítása, a játékra alkalmas terek megtalálása. Támogatja a személyzet			

gyermekkel kapcsolatos munkáját (ebbe beletartoznak képzések, szakmai fejlődés). Dokumentálja a tevékenységeket és visszajelzéseket gyűjt a játékbarát iskolává alakulás folyamatáról. Mindenképp szükséges, hogy ez a személy vezetői pozícióban legyen, és szabályokat hozzon, majd gyakorlatba ültesse azokat. Olyan személy legyen, aki lelkesen támogatja a szabadjátékot, jól képzett a gyermekek iskolai játékának támogatásával kapcsolatban. Lehetnek olyan iskolák is, amelyekben ugyanaz a személy felelős mind a stratégiai, mind az operációs ügyekért. Ebben az esetben érdemes az iskolának egy további személyt is kijelölni, aki a játék „bajnokaként” biztosítja a minőséget, a folytonosságot és a fenntarthatóságot.			
---	--	--	--

Javaslatok a dokumentációhoz

- Megbeszélésekről készült jegyzőkönyvek, emlékeztetők/memók, melyek a stratégiai és operatív tervek kialakításáról és menedzsmentjéről készültek.
- Egy leírt stratégia a játékról (lásd kettes kritérium).
- Hangfelvételek felmerülő kérdésekről, problémákról (és azok megvalósult, vagy lehetséges megoldásairól), gyerekekkel, szülőkkel, tantestülettel, stb.
- Promóciós anyagok (közösségi média, honlap, stb., ahol a játékbarát iskola koncepcióját hirdetik).
- Képek, videók a gyermekek játéktereivel kapcsolatos tervezés folyamatáról és a változtatások megvalósításáról (lásd négyes kritérium).
- Képek, videók az iskolai játék kultúra változásának folyamatáról, például tantestületi tréningekről és fejlesztésekről (lásd ötös kritérium).

MÁSODIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:



Az iskolának van egy megírt stratégiája arról, hogy miként támogatja a játékot.

Bevezető:

Itt nagyban támaszkodunk Michael Follett, az angol OPAL program alapítójának hasznos kiadványára,¹⁵ melyben saját tapasztalatait írja le az iskolák támogatásáról a játékbaráttá válás folyamatában. Michael a CAPS projekt külső tanácsadója. Szeirnte rendkívül fontos, hogy az iskolák a játék kultúrájának megteremtésével kezdik a folyamatot. Erre az „OPAL **PARK**” (Policy – irányelvek, Access – hozzáférhetőség, Risk – kockázatok, Knowledge – tudás) alapelveinek használatát javasolja. Az **irányelvek** arra szükségesek, hogy legyen egy világos, elfogadott **stratégia** a gyermekek iskolai játékának fontosságáról és arról, hogy azt miként támogatják. A **hozzáférhetőség** arról szól, hogy az iskola miként biztosítja valamennyi diák számára az összes fajta játékot a teljes tanévben. A **kockázat** annak az elismeréséről szól, hogy enélkül nincsenek kihívások, valamint tisztázott a kockázatok és biztonság közötti egyensúly. A **tudás** pedig az iskolai személyzet szakmai fejlesztésére, képzésekre utal, melyben megértik a játék lényegét és a felnőttek szerepét a gyermekek játékában. A PARK alapelvei mind a stratégiai nyilatkozat alapjául szolgálnak.

Érdemes a kockázatokról mondani még néhány szót. A gyermekek játékának a kockázat egy fontos része: a legtöbb gyerek természetéből fakadóan kíváncsi és a fejlődés gyakran megkíván némi tapasztalást és kockáztvállalást (gondoljunk arra, hogy hogyan tanulnak meg járni). A fizikai, szociális és érzelmi kockáztvállalással járó izgatottság az, ami a játékot élővé teszi, ezáltal hasznosul igazán. Ráadásul a fizikai kockázatok segítenek a gyermeknek megérteni testük képességeit, illetve megtanulják a kockázatértékelés folyamatát. **Érthető, hogy a felnőttek szeretnék a gyermekeket biztonságban tudni, de egyre több bizonyíték van arra, hogy a túlféltés/túlvédés ellenjavalltá válhat.** Az egészséges játéknak szerves része a gyermekek kockáztvállalása. Ehhez szükséges megérteni a kockázat-előny elemzések dinamikáját. A CAPS tréning a kockáztvállalás témáját magában foglalja, emellett pedig számos hasznos forrás érhető el a témában.¹⁶

¹⁵ Follett, M. (2016) *Making Playtime a Key Part of the School Day!*, elérhető:

<https://outdoorclassroomday.org.uk/wp-content/uploads/sites/2/2016/06/ECD-Making-Playtime-a-Key-Part-of-the-School-Day.pdf>

¹⁶ For guidance on risk in children's play, it is worth visiting the International School Grounds Association's 2017 Ubud-Höör Declaration on Risk in Play and Learning, elérhető:

<https://static1.squarespace.com/static/56f1b6cbe707ebc63b90b4ef/t/59a5e842e45a7caca7180dea/1504045124854/ISGA+Risk+Declaration+-+English.pdf>; vagy: UK Children's Play Safety Forum (2013) *Managing Risk in Play Provision: Implementation guide*, elérhető: <http://www.playengland.org.uk/resource/managing-risk-in-play-provision-implementation-guide/>; vagy: Gill, T. (2018) *Playing it Safe? A global white paper on risk, liability*

A gyermekek játékának támogatásáról szóló **stratégia kidolgozásának** folyamata már önmagában értékes, mivel sokféle kérdés megbeszélésre kerülhet, kiemelve azokat a területeket, amelyek figyelemre méltóak és ahol beavatkozás szükséges. A teljes iskolai közösség részt vesz a kidolgozásában és a rendszeres időközönként esedékes felülvizsgálatában. A stratégia önmagában egy belső iránymutatás a gyermekeknek, a tantestületnek és a családoknak. Emellett pedig kifelé megmutatja az iskola alapvető elveit, elköteleződését és gyakorlatát.

A legtöbb szempont, ami ebben a részben előkerül, a további kritériumoknál is lefedésre kerül, a játékról készített stratégia ezeket is magába foglalja.



Indikátorok és útmutatás	Kezdetek	Haladó fokozat	Felülvizsgálat és további fejlesztések
2.1. Az iskolának írott stratégiája van, mely világosan bemutatja a játék természetének és értékességének megértését, ezzel jelezve, hogy az iskola elfogadja a gyermek által irányított játék fontosságát. Fontos, hogy különbséget teszünk gyermek által irányított és felnőtt által irányított játéktevékenységek között. Mindkettő fontos, de a játékidő (tervezett időszak egy átlagos iskolai napban, ahol a gyermekeknek nincsen más dolguk) a szabadjátékról kell, hogy szóljon, melyet nem a felnőttek irányítanak (lásd: ötös kritérium). Ennek alapján az iskolának érdemes kidolgoznia azokat az irányelveket, melyek a gyerekek önirányított játékát érintő fontosabb pontokkal kapcsolatos határookra vonatkoznak: a kockázatra, a koszra és a játékuk szabadságára. A stratégia foglaljon magába értékeket, alapelveket, hiedelmeket, valamint egy akciótervet a gyakorlati fejlesztésre és a felülvizsgálatra vonatkozóan.			
2.2. Az iskola bevonta a teljes iskolai közösséget a stratégia kidolgozásába és felülvizsgálatába. Ez azt jelenti, hogy maguk a gyerekek,			

and children's play in public space, elérhető: <https://bernardvanleer.org/app/uploads/2018/05/White-paper-Playing-it-safe-Tim-Gill-May-2018.pdf>

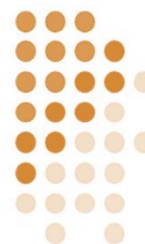
valamint a családok/gondozók és a nem tanítással foglalkozó iskolai személyzet is részt vesznek a stratégiával kapcsolatos közös gondolkodásban a tanárok és a vezetőség mellett.			
2.3.A stratégia bemutatja hogyan köteleződött el az iskola a gyermekek szabad játékának támogatása mellett: elegendő mennyiségű időt, teret és engedélyt biztosít hozzá. Itt a „hogyan” a fontos: a stratégiának szólnia kell arról, hogy mikor van szabad játékra szánt idő a gyermekek számára, amikor semmilyen más kötelezettségük nincs. Ugyanígy tartalmazza, hogy az iskola milyen lépéseket tett azért, hogy a tér alkalmas legyen, és a dolgozók miként támogatják az önirányított játékot. Azt is tartalmazza, hogy az iskola egyéb területein miként támogatjuk a játékot, pl. játékosított oktatás, mindenkor nyitottság a játékra alkalmas pillanatokra (lásd harmadik kritérium).			
2.4.A stratégia bemutatja, hogy hogyan fog az iskola teret és időt biztosítani a játékra úgy, hogy az minden gyermeknek, mindenféle időjárásban egyenlő mértékben hozzáférhető legyen (fiúknak, lányoknak, mozgáskorlátozottaknak, fogyatékkal élő, különböző szociális/kulturális/családi háttérrel rendelkező gyermekeknek, stb.). Ez magában foglalhatja a terek megtervezését és azoknak a gyakorlatoknak a bemutatását, melyek segítik minden gyermek játékának támogatását, beleértve mind a benti, mind a kinti tereket. Biztosítjuk, hogy a mozgáskorlátozott és fogyatékkal élő gyermekekkel való külön foglalkozások, gondozási rutinok, illetve fegyelmezési stratégiák nem mennek a játékidő rovására. Biztosítjuk, hogy a gyermekek minden időjárásban játszhatnak odakint, ennek érdekében megoldott a vízálló/esőálló ruhák és cipők tárolása. Fontos hogy a szülők is be legyenek vonva a játékkal kapcsolatos diskurzusba, hiszen a játék során a gyermekük ruhája koszossá válhat az iskolai játékidő során.			
2.5.A stratégia egyértelműen meghatározza az iskola álláspontját a kockázatvállalással kapcsolatban, illetve hogy miként teremt egyensúlyt a kockázatok és előnyök			

tekintetében. Elismerjük a gyermekek játékában történő kockázatvállalás fontosságát, az iskola ez alapján értékeli a kockázatokat és előnyöket. Ezt is fontos megbeszélni a szülőkkel, bemutatva, hogy az iskola milyen módon tartja meg az egyensúlyt a kockázatvállalás lehetőségei és a gyermekek biztonságának megteremtése között.			
2.6.A stratégia bemutatja, hogy miként fejleszti az iskola a játékról való tudását különböző, a személyzetnek és a szülőknek szánt tréningek, képzési programok, valamint toborzás által. Fontos, hogy naprakész információink legyenek a gyermekek játékával kapcsolatban. A tantestületi változások is szükségessé teszik a különböző fejlődési lehetőségek megragadását. Fontos, hogy a személyzet és a szülők megértsék a gyermekek által irányított játék szerepét, és hogy ezt miként tudják támogatni az iskolában a megfelelő idő, tér és iskolai kultúra biztosítása által.			
2.7.A stratégia megjelöli azokat a személyeket, akik a játék stratégiai és operatív fejlesztési lehetőségeiért felelősek az iskolában. Lásd egyes kritérium. Fontos továbbá annak meghatározása, hogy milyen módon kerülnek kiválasztásra azok a kulcsemberek, akik a játéklehetőségek hosszútávú fejlesztéséért és fenntartásáért felelősek.			

Javaslatok a dokumentációhoz

Világos, hogy itt a stratégia önmagában a legfőbb bizonyíték. További lehetőségek annak leírása, hogy milyen folyamat mentén készült el ez a stratégia, milyen problémák merültek fel annak kidolgozása során, ezek hogyan oldódtak meg. Ha az iskolának vannak irányelvei a tantestület fejlesztésére az is lehet bizonyíték a kritérium teljesítésére.

HARMADIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:



A gyermekeknek van elegendő idejük a játékra

Bevezető:

Az ENSZ Gyermekjogi Egyezmény 31-es cikkelyének 17-es kommentárja kimondja: a kormányzatoknak biztosítaniuk kell, hogy a gyermekeknek **elegendő** idejük és terük legyen a játékra. A kommentár az iskolák tekintetében egy sajátos szerepet emel ki:

Az iskolai környezetnek kell biztosítania a főszerepet a 31-es cikkely megvalósulásában, például: terek a játékra, sportokra, drámára. Aktívan kell támogatnia a fiúk és lányok egyenlő esélyeit a játékokra, biztonságos játszótereket és eszközöket kell biztosítani, elérhetőnek kell lennie minden gyermek számára, megfelelő mennyiségű időt kell biztosítani az iskolai napokban a játékra és pihenésre. Olyan tantervre van szükség, mely magában foglalja a kulturális és művészeti tevékenységeket, illetve olyan pedagógiai hozzáállásra, mely felkínál aktív, játékos, résztvevői tevékenységeket, tanulási lehetőségeket.¹⁷

A játékbarát iskolai minősítés magában foglalja azt az időt, amit kifejezetten a játékra szánunk (amikor nincs semmilyen más kötelezettsége a gyermeknek), a játékos tanulást, amikor csak lehetséges és általában nyitottságot a gyermekek játékoságára az iskola egyéb területein is. Ezt a három területet alább bővebben is kifejtjük.

Indikátorok és útmutatás	Kezdetek	Haladó fokozat	Felülvizsgálat és további fejlesztések
3.1. Az órarendben elegendő időt biztosít az iskola a gyermekeknek a saját játékokra. Ilyenkor semmilyen más kötelezettségünk nincsen. Minden iskolának különbözik az időbeosztása, beleértve az iskolai nap hosszát is, ezért nincs meghatározva az idő mennyisége. Minimálisan az iskolai nap 12,5%-ában kellene olyan játékidőt biztosítani, amikor nincs más elvárás a gyerekek felé. Ennek az időtartamnak nagy			

¹⁷ International Play Association (IPA) (2013) *Summary of UN CRC General Comment 17 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts*, elérhető: http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2013/11/IPA-Summary-of-UN-GC-article-31_FINAL1.pdf

része fontos, hogy teljes egészében álljon rendelkezésre, így a gyermekek el tudnak merülni a játékukban megszakítási kényszer nélkül. További elérendő célnak az idő 20%-át jelöljük meg. Azaz egy hatórás iskolai napon ez legalább 45 perc játékidőt jelent, célként megjelölve a 72 percet. A „további elvárások” közé tartozik például a tízórai vagy az ebédidő, sorbanállás az ebédhez vagy a mozgássérült gyerekek esetében a szokásos gondozási folyamatok.			
3.2.A játékra szánt idő megbecsült és nem vehető el. Bár néhány iskola már rendelkezik játékra szánt időkerettel, ezeket néha elveszik a gyerekektől különböző okoknál fogva. Például büntetésként, vagy mert a gyermek még nem fejezte be a munkáját/házi feladatát, vagy mert a fogyatékkal élő gyermekeket ilyenkor gondozzák. Ha ez utóbbi gyermekcsoport emiatt kihagyja a játékidő első pár percét, akkor kimarad a játéktevékenységek és a játszó csoportok magalakulásának fázisából. Ennek következtében valószínűleg a tényleges játékból is kihagyják őket, és ez súlyosbíthatja a kirekesztettség érzetét.¹⁸ Emellett ellenjavalt büntetésként használni a játék megvonását azoknál a gyermekeknél, akiknek amúgy is nehéz egyhelyben ülni és koncentrálni.¹⁹			
3.3.Az iskola szán időt a játékos pedagógiai tevékenységekre Játékosan tanítani nem mindig megfelelő módszer, de egy játékbarát iskola alkalmazza azt, amikor csak lehet. Ez a kritérium azt kívánja az iskolától, hogy aktívan figyelje a saját hozzáállását a játékos pedagógia irányában és indokolja meg a döntéseit. A játék egy hatásos útja a tanulásnak, amely használható a tanteremben az aktív és élvezetes tanulás bátorítsa céljából. Mindig van egy feszültség az oktatási követelmények (amikor bizonyos dolgokat meg kell tanulni) és a játék jellegzetességei között (spontaneitás, bejósolhatatlanság, nem			

¹⁸ Woolley, H., Armitage, M., Bishop, J., Curtis, M. and Ginsborg, J. (2006) 'Going Outside Together: Good practice with respect to the inclusion of disabled children in primary school playgrounds', *Children's Geographies*, 4(3), pp. 303-318.

¹⁹ Jarrett, O. (2013) A Research-based Case for Recess, US Play Coalition, elérhető: http://usplaycoalition.org/wp-content/uploads/2015/08/13.11.5_Recess_final_online.pdf.

haszon orientált, stb.). Ha tanórán játékos keretekben oktatunk, akkor az továbbra is játéknak nevezhető? Egy tanulmány²⁰ szerint a játék és a tanulás három jellegzetessége közös: <i>választás</i> (a gyermek autonómiája, megerősítés/felhatalmazás („empowerment”), birtoklási jog és belső motiváció), <i>rácsodálkozás</i> (kíváncsiság, kihívás, elkötelezettség, újdonság, meglepetés, bűvölet) és <i>élvezet</i> (öröm, elégedettség, izgatottság, inspiráció, büszkeség, valahova tartozás). Ahogy Dewey mondja: “Lehetséges játékosnak és komolynak lenni egyszerre: az ideális mentális állapotot ez határozza meg.”.²¹			
3.4. Az iskolai nap folyamán figyelemmel kísérik a játékos pillanatokat. A játék nem csupán egy időhöz és térhez kötött tevékenység. Bárhol és bármikor felütheti a fejét, amikor a feltételek adottak: az osztályteremben, az ebédhez való sorban állás közben, a folyosón. Ezeket gyakran zavarónak értelmezzük. A játékbarát iskola felismeri ezeknek a pillanatoknak a potenciálját az öröm és az együttlét élményének megélésére. Ez nem azt jelenti, hogy minden megengedett és minden alkalom megfelelő a heccelődésre és mókázásra. Egy játékbarát iskola a nem megfelelő alkalmakat kivételként kezeli, nem pedig általános szabályként.²²			

²⁰ Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Ertel, K., Krechevsky, M. and Baker, M. 2016) *Towards a Playful Pedagogy*, elérhető: <http://pz.harvard.edu/sites/default/files/Towards%20a%20Pedagogy%20of%20Play.pdf>

²¹ Dewey, J. (1910) *How we think*, Lexington, Mass: D.C. Heath, p. 218), elérhető: https://brocku.ca/MeadProject/Dewey/Dewey_1910a/Dewey_1910_p.html.

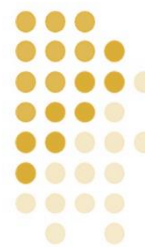
²² Lásd, például: Hannikainen, M. (2001) ‘Playful Actions as a Sign of Togetherness in Day Care Centres’, *International Journal of Early Years Education*, Vol. 9(2), pp. 125-134.

Javaslatok a dokumentációhoz

- a leírt stratégia idevonatkozó részeit
- bizonyítékokat arról, hogy a gyakorlatban hogy néz ez ki: visszajelzések és történetek az iskolában dolgozóktól, gyerekektől
- gyermekekkel való bánásmód rögzítését: romboló magatartás esetén játékmegvonás helyett más fajta “fegyelmezést” (pl. erőszakmentes kommunikáció, resztoratív konfliktuskezelés), fogyatékkal élő gyermekek gondozási rutinjainak ütemezését stb.
- visszajelzést gyerekektől, például iskolatanácsoktól, diákönkormányzatoktól stb.

NEGYEDIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:

Van a játékhoz megfelelő tér a gyermek számára



A tér sokkal többet jelent, mint fizikai adottságok. Azoknak a feltételeknek a megalkotásához, melyek támogatják a játékot, szükséges figyelmet fordítani a tér kultúrájára és légkörére, valamint mindazokra a módokra, ahogyan ez a kettő létrejön. Természetesen egymással összefüggnek, de az egyszerűsítés kedvéért itt most külön vizsgáljuk őket. Fontos, hogy figyelmet fordítsunk a környezet fizikai adottságaira és a játékhoz alkalmas erőforrásokra. Ezzel egyenértékűen kell megalkotni a megfelelő légkört, ahol a gyermekek biztonságban érzik magukat, képesek játszani, a felnőtt pedig támogatja a játékukat és nem erőltet rájuk semmit, nem irányítja helyettük a folyamatot. Ez a kritérium a fizikai szempontokkal foglalkozik, míg a következő, egyben utolsó pedig a légkört és a kultúrát veszi figyelembe.

Ennek a kritériumnak és indikátorainak fejlesztésében fontos figyelembe venni minden fajta erőfeszítést is, hiszen az iskolának különböző erőforrások állnak rendelkezésre, különböző környezetben működnek. Ezért a cél, hogy racionális és



ideális lehetőségek között egyensúlyozva megtaláljuk a megoldásokat. A minimum, hogy az iskolák alaposan megvizsgálják, hogy miként használják ki az idejüket, terüket és megteremtsék a lehető legjobb, elérhető feltételeket a játék támogatására. Idő, tér, eszközök és attitűd: ezek együttesen támogatják a játékok különböző formáit. Egy igazán játékbárát iskolának vannak elérhető belső és külső terei, melyek alkalmasak játékokra. Amennyiben nincs udvar, akkor az iskolának a belső terekkel kell annyira találékonynak lennie, amennyire csak tud. Ehhez nem szükséges sokféle speciális játékszer.

Simon Nicholson egyesült királyságbeli tájépítész azt találta, hogy minél változatosabb egy terület és minél több dolog található benne, amivel különböző módon lehet játszani, annál leleményesebb és vonzóbb lesz a játék. Ezt nevezte az alkotórészek (loose parts) elméletének.²³ Ez közel sem azt jelenti, hogy sok drága felszerelést kell vásárolni. Sokkal inkább azt, hogy olyan dolgokat szerezzünk be, melyek többségéhez ingyen, vagy adományként hozzáférünk: botok és gallyak, föld, víz, homok, gumikerekek, fa, szövet, karton, dobozok, háztartási és irodai tárgyak, zsineg, ragasztószalag, gyapjú stb. Ami igazán fontos, hogy sok legyen belőlük és ne legyen előre kitalált módja a használatuknak.

²³ Nicholson, S. (1972) The Theory of Loose Parts: An important principle for design methodology [online], *Studies in Design Education and Craft*, 4(2), p5-14.

Indikátorok és útmutatás	Kezdetek	Haladó fokozat	Felülvizsgálat és további fejlesztések
4.1. Annyi kinti, szabad játékra alkalmas teret tesz elérhetővé az iskola, amennyit csak tud. Mindenféle időjárásban lehetséges a kinti játék, és ehhez megfelelő, alkalmas ruhák és lábbelik vannak biztosítva a gyermekek számára. Az ideális az, ha a gyerekek annyit játszhatnak kint, amennyit csak lehet. Elfogadható, hogy néhány iskolának nincs sok játékra alkalmas területe, ráadásul ezek sem szabadtérik. Ugyanakkor ennek az indikátornak a teljesítéséhez szükséges, hogy az iskolák átgondolják milyen területek állnak rendelkezésükre és ezeknek a lehető legnagyobb részét a gyermekek játékára fordítsák. Ez jelentheti egyes kültéri és beltéri területek újragondolását, melyek korábban talán nem is voltak elérhetőek ilyen célra (például autóparkolásra szánt terület). Az időjárás miatt nem szabad a kinti játékot indokolatlanul korlátozni. Fontos, hogy támogassák a megfelelő kültéri ruházat biztosítását (ebbe beleértve a lábbelit is), illetve megoldják ezek tárolását.			
4.2. A fizikai környezet támogatja a játék sokféle formáját és a kockázatvállalás lehetőségét. A 4.3-as és a 4.6-os indikátorok a környezeti tényezőket és azokat az erőforrásokat is figyelembe veszik, melyek a játék sokféleségét elősegítik. A kockázatok előnyeiről szóló részt lásd az egyes kritériumban.			
4.3. A fizikai környezet annyira változatos, amennyire csak lehetséges: különböző magasságok, eszközök, anyagok, tárgyak, stb. érhetőek el. Kültéren ezek lehetnek: fák, bokrok, lejtők, pocsolyák, és sokféle más erőforrás (lásd 4.6-os kritérium). Beltéren kreatívnak kell lenni ahhoz, hogy (fizikai) játékokhoz alkalmas teret hozzunk létre. Olyan terekre is szükség van, ahol a játék csendesebb formái is megvalósulhatnak.			
4.4. A gyerekek létrehozhatnak játékra, pihenésre, menedékre, megfigyelésre és társas tevékenységekre alkalmas helyeket.			

Ez azt jelenti, hogy játékra használható területeket jelölünk ki és olyan eszközöket biztosítunk, amiket a gyerekek használhatnak bunkerépítésre, fantáziajátékokra, olvasásra, stb. A belső terekben a csendesebb játékformákra is lehetőséget biztosítunk, mint az olvasás, a számítógépes játékok, stb.			
4.5. A gyerekeknek sokféle fizikai tevékenység áll rendelkezésére. Lehetőség van ugrálni, rohangálni, mászni, hintázni és sokféle módon mozogni a térben.			
4.6. Sokféle helyben elérhető és könnyen pótolható, különféle játékokra alkalmas eszköz áll rendelkezésre. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy különleges játékeszközöket kell vásárolni. A legjobb a természetben elérhető ingyenes erőforrásokat és alkotórészeket (loose parts) használni – lásd ennek a kritériumnak a bevezetőjében.			

Javaslatok dokumentációhoz

- a tér vizsgálata
- feljegyzések, fényképek arról, hogy a terület miként változott, fejlődött, ebbe beleértve azt is, hogy milyen terek és erőforrások lettek elérhetőek a gyermekek számára, jegyzetek a barátokkal/szülőkkel történt egyeztetésekről
- tervek és fényképek a (játék)terekről, gyermekek játékaról (amennyiben van engedélyünk a gyermekekről készült fényképek használatára)
- megfigyelések arról, hogy gyermekek miként használják a teret, ebbe beletartoznak az „értelmezhetetlen pillanatok”, amelyek a játék sűrűjében törek elő
- a gyermekek mozgásának és találkozásainak „feltérképezése”: a (játék)területről egy térkép és ezen feljegyzések készítése annak használatáról, működéséről. Használhatunk különböző színű vonalakat, amelyek jelölik az adott gyerekek/gyerekcsoportok, játékmunkások vagy akár tárgyak, eszközök mozgását. Érdemes feljegyezni azokat a pontokat, ahol időről időre kialakul valamilyen játék. Azonosíthatjuk továbbá a felnőttek számára jelentős tereket is – ez a módszer segíthet abban, hogy előtérbe helyezzük a térrel való érzelmi kapcsolódásunkat. További kreatív megoldásokon is gondolkozhatunk. A lényeg, hogy ne magára a konkrét gyerekekre fókuszáljunk, hanem arra, hogy a tér hogyan is működik. Figyeljük meg, hogy a materiális és érzelmi légkör miként támogatja, vagy éppen akadályozza a játékot! Ezek alapján változtatásokat is eszközölhetünk.²⁴ Az ötös kritérium dokumentációjához szintén működik ez a fajta módszer.

²⁴ Erről a megközelítésről további információk érhetők el a következő linken keresztül elérhető, a kelet-londoni kalandjátésterekkel kapcsolatos kutatásban: <http://eprints.glos.ac.uk/3311/1/Co-creating%20a%20Play%20Space%20300914.pdf>.

ÖTÖDIK MINŐSÍTÉSI KRITÉRIUM:

Az iskola kultúrája támogatja a gyermekek játékát



Az eszközök, fejlesztések fontosak, de a tér nem válik játéktérre, amíg a gyermekek nem kezdenek el játszani benne. „Játékkultúra” nélkül egy iskola nem képes játékbarát intézménnyé válni. Egy ilyen kultúra kialakításához szükség van a játék iránti elköteleződésre és a gyermekek játékának megértésére. Szükség van egy kimondott határozatra (második kritérium), tudásra (pl. tréningen keresztül), gyakorlatokra, melyek elősegítik és nem hátráltatják a játékot. Fontos az arra való figyelem is, hogy mi minden tud játékká alakulni, ami csak a gyerek keze ügyébe kerül. Fontos továbbá, hogy a kultúra a teljes iskolára vonatkozzon, beleértve mind a tantestületet, mind az iskolai személyzetet, a vezetőséget, a családokat/gondozókat és a gyerekeket. Azaz fontos arra ránézni, hogy hogyan is működnek a térben kialakuló folyamatok, ahelyett, hogy azon gondolkodnánk, hogy miért is játszanak a gyermekek, vagy a játék milyen (felnőttek által) vágyott hasznát szolgáltat a gyerekeknek.

A legjobb, ahogyan ezt tehetjük, ha megfigyeljük, a gyerekek hogyan hoznak létre újra és újra játéktereket mindabból, ami körülveszi őket. Figyeljük meg, hogyan mozognak a térben, miként kapcsolódnak tárgyakhoz és más gyerekekhez, a játékok hogyan fejlődnek tovább teljesen bejósolhatatlanul, spontán módon. A megfigyelések megosztása során (történetek, térképek) a játékkal foglalkozó felnőtteknél kifejlődik egy érzékelés a tér működésére vonatkozóan. Ez alapján tudnak rajta változtatni is, hogy az még nyitottabbá, játékra alkalmasabbá váljon. Amint a felnőtteknek komfortossá válik egyet hátra lépni és az „alacsony beavatkozás, sokféle reakció” megközelítést magukévá tenni,²⁵ akkor sokkal könnyebben kezdik majd el csodálni a gyermek találékonyságát és képességét arra, hogy saját maga is el tudja intézni a dolgait.



²⁵ Ez a playwork megközelítés egyik leírása, mely eredetileg a *Best Play*-ben jelent meg, 2000-ben, a National Playing Fields Association, PLAYLINK és a Children's Play Council közreműködésével.

Indikátorok és útmutatás	Kezdetek	Haladó fokozat	Felülvizsgálat és további fejlesztések
5.1.Játékoság hangulata érződik a játékidők alkalmával. Talán furcsa lehet egy ilyen indikátor, amit lehetetlen mérni, de valójában pont ez a lényeg. Ha a tér támogatja a játékot, akkor ez érződik. Ez abból fakad, hogy itt megengedik a gyerekeknek, hogy igazán játszassanak.			
5.2.Az iskolában dolgozókat támogatják abban, hogy a játékhoz, annak támogatásához kapcsolódó tudásukat fejleszthessék. Többnyire tréningen²⁶ vagy más szakmai lehetőségeken keresztül történik. Ebbe beletartoznak azok az alkalmak, amikor megfigyeléseket, térképeket vagy más dokumentációkat osztanak meg egymás között a tanárok. Az iskolák megfontolhatják a szülők/gondozók bevonását nyílt napokon, tréningeken vagy megbeszéléseken keresztül.			
5.3.Az iskolában dolgozók arra összpontosítanak, hogy miként tudnák a játékot támogatni, nem pedig szükségletlenül korlátozni. Az iskolai személyzet hozzáállása létfontosságú egy játékbarát iskola életében. Az önirányított játék támogatása megköveteli a "kevés beavatkozás, sokféle reakció" szemléletének kialakítását, illetve amikor csak lehet, a játékos hozzáállást. Az iskoláknak fel kell tudniuk mutatni, hogy milyen stratégiákat alkottak erre nézve: mikor és hogyan avatkoznak be azért, hogy a játék annyira önirányított és szabad legyen, amennyire csak lehetséges – különösen az erre elkülönített játékidőben.			

²⁶ A CAPS projektben kidolgoztunk egy tréninganyagot, mely elérhető a project honlapján: <http://www.playfrendlyschools.eu/>

Javaslatok dokumentációhoz

- képek/beszámolók tréningről, szakmai továbbfejlesztési programokról, melyeket a munkatársak elvégeztek
- a tér dokumentációja (lásd négyes kritérium)
- felvételek, jegyzetek a személyzet megbeszéléseiről, vagy a már megvalósulás alatt álló változtatásokról