

Játékbarát iskolák támogatása

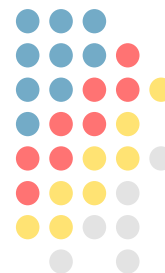
A Játékbarát Iskola cím

Tréneri útmutató



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

A kiadvány adatai



Téma:	Játékbarát iskolák támogatása (CAPS)
Tevékenység:	IO3 – Útmutató és kézikönyv
Szerzők:	Vastag Zsuzsa, Suhajda Virág, Wendy Russell, Leonie Burton, Kelly Conibere
Dátum:	2019 május
ISBN:	

Nyilatkozat: Ez a projekt az Európai Bizottság támogatásával jött létre. A támogatási megállapodás száma: 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. A kiadvány a szerzők nézeteit tükrözi, és az Európai Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglaltak bármilyen felhasználásért.

Tartalom

A képzési csomag bemutatása	5
1. Modul: Mit nevezünk játékbarát iskolának?.....	9
1. gyakorlat: Köszöntés, bemutatkozás és 2. gyakorlat: jégtörő játékok, személyes bemutatkozás	12
3. gyakorlat: A játékemlékek feltérképezése	14
4. gyakorlat: Játéklehetőségek felkutatása	16
5. gyakorlat: A játékot akadályozó tényezők	17
6. gyakorlat: Az iskolai játék előnyei	18
7. gyakorlat: Minősítési kritériumrendszer	19
Összefoglalás	21
2. Modul: A szükséges idő megteremtése, és a játékot támogató iskolai kultúra kiépítése – (1) stratégiai és irányítási kérdések.....	22
1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: A PARK alapelvek	25
3. gyakorlat: Irányelvek	26
4. gyakorlat: Kakukktojás.....	28
5. gyakorlat: Kockázat a játékban és a kockázat-haszon megközelítés	31
6. gyakorlat: Tudás	33
7. gyakorlat: Játékos pedagógiai módszerek	34
8. gyakorlat: Első lépések az iskola írásos nyilatkozatának megalkotása felé; összefoglalás	35
3. modul: A szükséges idő megteremtése, és a játékot támogató iskolai kultúra kiépítése (2) – gyakorlati kérdések	36
1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: A játékmunka alapelvei és a gyermekek játékhoz való joga	39
3. gyakorlat: Az engedélyről	41
4. gyakorlat: Az alkotórészek elmélete	42
5. gyakorlat: Vélemény-vonalak.....	43
Összefoglalás	45
4. modul: A játék tere	46
1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: Vajon mennyi?	50
3. gyakorlat: A játék újragondolása: időben és térben behatárolt tevékenység helyett, spontán módon megjelenő cselekvés	52
4. gyakorlat: Affordanciák	54

5. gyakorlat: Nádkunyhó építése.....	55
6. gyakorlat: A minőségi játéktér legfőbb jellemzői: a megfelelő vizsgálati eszköz kialakítása ...	57
7. gyakorlat: Rövid bevezetés a kritikai kartográfiába	59
8. gyakorlat: Tér-audit: mennyire felel meg a te iskolád az elvárásoknak?	61
Összefoglalás	62
5. modul: Iskolai stratégia és akcióterv	63
1. gyakorlat: Bemelegítő játék és a minősítési kritériumok	65
2. gyakorlat: Mink van eddig?	66
3. gyakorlat: Iskolai szintű célok.....	67
4. gyakorlat: Különböző játéklehetőségek kipróbálása	68
5. gyakorlat: Akcióterv	70
Összefoglalás – Időközi értékelés	71
6. modul: A játékról bővebben – A játék természete és a benne rejlő értékek vizsgálata különböző nézőpontokból	73
1. gyakorlat: Bevezetés, és idézetek a játékot vizsgáló szakemberektől.....	76
2. gyakorlat: A játék meghatározása és csoportosítása	77
3. gyakorlat: A meghatározások kritikus vizsgálata	78
4. gyakorlat: Az égis éró paszuly: kié a főszerep?.....	80
5. gyakorlat: Most és akkor, itt és ott: Az önszerveződő játék lehetőségeinek változása az idők során	82
6. gyakorlat: Különböző felfogások a játékkal kapcsolatban.....	83
7. gyakorlat: Az iskolai játék értéke a domináns felfogáson túlmutatóan	84
8. gyakorlat: Mit jelent ez a mi iskolánkra vonatkoztatva?.....	86
Összefoglalás	87
7. modul: Önmagunk – az iskolai játék támogatásának személyes vonatkozásai	88
1. gyakorlat: Páros bemelegítő gyakorlat, és bevezetés a modulba; és 2. gyakorlat: Diád	91
3. gyakorlat: Bizalomjátékok.....	93
4. gyakorlat: Az emberi gépezet.....	95
5. gyakorlat: Tuktuk	96
6. gyakorlat: Az érzélemkerék.....	98
Összefoglalás	99
8. modul: Játékmunkás elmélet és gyakorlat	100
1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: Első rész: A játékciklus.....	103
3. gyakorlat: Második rész: a beavatkozás szintjei	107

4. gyakorlat: Beavatkozások 2.0	109
5. gyakorlat: Támogató és gátló kommunikáció.....	110
6. gyakorlat: Játékmunkás alapelvek az iskolában; Összefoglalás	111
9. modul: A játékról és a térről bővebben	112
1. gyakorlat: Bevezetés és A tér kialakulása	115
2. gyakorlat: A tér-auditok átbeszélése	117
3. gyakorlat: A gyerekek részvétele a játék megtervezésében. A felnőttek beszámolási- képességének illetve tudatos reagálási-képességének kérdése	118
4. gyakorlat: Kritikai kartográfia: A tér működésének dokumentációja különböző megközelítésekben	121
Összefoglalás:	123
10. modul: Játék a játékidőn túl /Akcióterv készítése / Zárás	124
1. gyakorlat: Bemelegítés és 2. gyakorlat: Szabad játék és irányított játék.....	127
3. gyakorlat: Visszatekintés	129
4. gyakorlat: Meditatív írás.....	130
5. gyakorlat: Egymásnak adott visszajelzések	132
6. gyakorlat: Zárókör	135
Lezárás: Elköszönés	136



A képzési csomag bemutatása

A következőkben bemutatjuk a játékbarát iskola-minősítésre felkészítő kurzus képzési csomagját, amely az Európai Unió Erasmus+ programja által finanszírozott CAPS (Children's Access to Play in Schools – Játékbarát iskolák támogatása) program részeként jött létre. A CAPS projekttel és a játékbarát iskola címmel kapcsolatos további információ és a kurzus témáinak bővebb kifejtése a csomag kiegészítőjeként megjelenő, Játékbarát Iskola Kézikönyvben érhető el. A kézikönyv létrehozásával az volt a célunk, hogy minden olyan információt elérhetővé tegyünk az iskolák számára, amelyre a Játékbarát Iskola megteremtéséhez és hosszú távú fenntartásához szükség lehet. A Játékbarát Iskola cím elnyeréséhez az iskoláknak öt Minősítési Kritériumnak kell megfelelniük, illetve be kell mutatniuk, hogy milyen módon teljesítik ezeket a kritériumokat. A Minősítési Kritériumrendszer és a Kézikönyv elérhető a projekt weboldalán: www.playfriendlyschools.eu

Ez a segédlet egy 30 órás tanfolyamon vezet végig, ami tíz darab 3 órás modulból épül fel. A kurzus első, 15 órás szakasza bevezetés a Játékbarát Iskola fogalmába és a mögötte lévő elgondolásba. Tekintettel arra, hogy a program a teljes iskolát érinti, javasoljuk, hogy a tréningnek ezt a kezdő szakaszát az intézmény vezetése a lehető legtöbb iskolai dolgozó számára tegye elérhetővé. Amennyiben nehézségekbe ütközik, hogy a tanárok többsége részt vegyen a képzésben, legalább az első, háromórás modult az iskola teljes személyzete végezze el. A második 15 órás szakasz elsősorban azokhoz szól, akik idejük túlnyomó részében közvetlenül a gyerekekkel foglalkoznak. Számos feladat segítségével mutatjuk be nekik azt az elméleti hátteret és azokat a gyakorlatokat, amelyek segítségükre lesznek abban, hogy iskolájuk megfeleljen a minősítés megszerzéséhez szükséges kritériumoknak.

A trénernek, a csoport jellegéhez igazodva, szabadon alakíthatják a rendelkezésükre álló anyagot. Egyes csoportok a hagyományos tanítási módszereket, más csoportok a gyakorlatias, workshop-jellegű tréninget részesítik előnyben. A pedagógiai módszerek országonként is különbözőek lehetnek. A lényeg az, hogy az iskolák számára megfelelő támogatást biztosítsunk az öt Minősítési Kritérium teljesítéséhez.

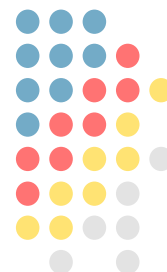
ALAPOZÓ TRÉNING

1-5. modul

Célcsoport: Az iskola teljes személyzete, beleértve a vezetőséget, a pedagógusokat, pedagógiai asszisztenseket és a kisegítő személyzetet is, úgymint konyhásokat, gondnokot, kertészt, avagy mindenkit, aki bármilyen módon hatással van a gyermekek iskolai életére.

15 óra

1. Modul: Mit nevezünk játékbarát iskolának?



Tanulási eredmények: A tanfolyam végére a résztvevők

- 1) be tudják mutatni a CAPS projekt lényegét és a játékbarát iskola fogalmát,
- 2) ismertetni tudják a játékbarát iskola előnyeit
- 3) alapismereteket szereznek a játékról és a játszást elősegítő környezetről
- 4) fel tudják sorolni a cím megszerzéséhez szükséges minősítési kritériumokat
- 5) meg tudják magyarázni, hogy miért elengedhetetlen a teljes iskola bevonása a projektbe.

Összefoglalás:

A képzés ezen szakasza ismerteti a játékbarát iskola kulcselemeit. Ez a szakasz egy külön tréningnek is tekinthető és tartalmazza mindazokat a kulcselemeket, amelyeket a további szakaszok folyamán részletesebben és mélyrehatóbban tárgyalni fogunk.

Megjegyzések:

Fontos, hogy tisztában legyünk vele, hogy kik vesznek részt a tréning ezen szakaszában, különös tekintettel azokra, akik aztán a későbbi modulokat is elvégzik. Az ő számukra ez egy különálló bevezető rész.

A résztvevők lehetnek egyetlen iskola dolgozói, de ebben a szakaszban összevonhatjuk több iskola tanári és kisegítő gárdáját is. A döntést magunknak kell meghoznunk: célravezetőbb-e, ha csak egy iskolával dolgozunk, vagy jó lehet, ha több iskolából érkező kollégák együtt vesznek részt a tréningben.

Az 1. modul javasolt felépítése: Mit nevezünk játékbarát iskolának?

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények 1	15 perc	Köszöntés, bemutatkozás: Cél: A résztvevők fogadása, a CAPS projekt és a tréning bemutatása	Teljes csoport; beszélgetés	
2. gyakorlat	10 perc	Jégtörő játékok, személyes bemutatkozás: Cél: Megismerkedés, a játékról való gondolkodás elkezdése	Páros gyakorlat; teljes csoport	A4-es lapok, kemény alátét, ceruza/toll
3. gyakorlat Tanulási eredmények 2	25 perc	A játékemlékek feltérképezése: Cél: Játsszóhelyekről szóló emlékek felelevenítése. Elkezdünk a játékról a térhasználat szempontjából gondolkodni.	Önálló tevékenység; teljes csoport	Papírlapok, tollak, ceruzák, filctollak, stb., egyéb, az alkotást ösztönző kellékek.
1. gyakorlat Tanulási eredmények 3	10 perc	Játéklehetőségek felkutatása: Cél: A környezet megtapasztalása a gyermek perspektívájából	Páros gyakorlat	
5. gyakorlat Tanulási eredmények 3	30 perc	A játékot akadályozó tényezők: Cél: A mai korra jellemző akadályok, amelyek a gyermekek önszerveződő játékát hátráltatják	Egyéni gyakorlat és teljes csoport	Szárítókötél, csipeszek, cédulák (post-it), tollak
Szünet	15 perc	Szünet		

6. gyakorlat Tanulási eredmények 2	25 perc	Az iskolai játék előnyei: Cél: Az iskolai játék támogatásából származó előnyök átgondolása	Video és/vagy beszélgetés, PowerPoint; csoportos beszélgetés	Számítógép, projektor, hangtechnika PowerPoint prezentáció / video az iskolai játékból származó előnyökről
7. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 4	20 perc	Minősítési kritériumrendszer: Cél: A Minősítési kritériumrendszer és a Játékbarát Iskola cím bemutatása	Beszélgetés; teljes csoport	
8. gyakorlat Tanulási eredmények 5	25 perc	„Teljes iskola” megközelítés: Cél: Kihangsúlyozni annak a fontosságát, hogy az iskolai életben bármilyen módon érintett összes személyt és csoportot (tanárok, gyerekek, szülők, gondviselők, kiegészítő személyzet) bevonjuk a játékbarát iskola programba.	kiscsoportos gyakorlat; megbeszélés	flipchart, táblafilcek
Összefoglalás	5 perc	Összegzés	Összes résztvevővel	

1. gyakorlat: Köszöntés, bemutatkozás és 2. gyakorlat: jégtörő játékok, személyes bemutatkozás

Tanulási eredmények:

1. A CAPS projekt és a játékbarát iskola cím szemléltetése

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat:

Bemutatkozás

A nyitókör célja a résztvevők köszöntése, a kurzus és a CAPS projekt rövid bemutatása, illetve a megfelelő légkör megteremtése a kurzus további idejére.

A székeket rendezzük félkör alakba, győződjünk meg róla, hogy a szoba megfelelő kényelmet nyújt a résztvevők számára. Díszítsük játékos hangulatot keltően képekkel, egyéb anyagokkal, ahogyan barátságosnak találjuk. Az érkezőket kínáljuk meg itallal, rágcsálni valóval, elegyedjünk beszélgetésbe velük.

Mutatkozzunk be, ismertessük a házirendet és a tűzvédelmi szabályokat, minden résztvevő biztonsága érdekében. Röviden mutassuk be a projektet, és az együttműködő partnereket.

Foglaljuk össze, hogy miről fog szólni a kurzus, milyen egységekből épül fel, mikor számíthatnak szünetekre, frissítőre. Kezeljük a felmerülő kérdéseket. Ezek egy részét az érkezőkkel folyamatosan is meg lehet beszélni.

Beszélgetés párban

Kérjünk meg mindenkit, hogy keressen egy párt. Ezzel a partnerrel fog beszélgetni az elkövetkező néhány percben, majd cserélődnek a párok. Összesen három ilyen kör lesz. Ajánljunk fel témákat a beszélgetéshez. Például:

- Hogyan érkeztél ide?
- Mi motivál, hogy részt vegyél ezen a kurzuson?
- Vannak-e fenntartásaid a kurzussal kapcsolatosan, és ha igen, mik azok?

Jégtörő: fejen rajzolás

Kérjük meg a résztvevőket, hogy maradjanak a párjukkal. Adjunk nekik egy darab papírt, írószert és egy kemény alátétet, amin írni tudnak. Mondjuk el, hogy a következőkben egy portrét fognak rajzolni a párjukról. Kérjük meg őket, hogy majd csak akkor kezdjenek neki a munkának, amikor az instrukciók végére értünk. Azt is mondjuk el, hogy egyszerre kell majd egymásról a rajzot készíteniük. Ha páratlanul vannak, alkothatunk háromszemélyes csoportokat is. (Ha szeretnénk, tovább fokozhatjuk a várakozást, például azzal a felvetéssel, hogy a portrét majd mindenki megtarthatja a tréning emlékeként, stb).

Ezek után zárjuk le az instrukciók ismertetését azzal, hogy a papírt mindenki tegye a feje tetejére (ezt mutassuk is be), és mondjuk el, hogy a portrét ebben a helyzetben kell megrajzolniuk (azaz úgy, hogy nem látják, amit rajzolnak). A végén meg lehet nézni a rajzokat.

Figyeljük meg a csoportot, miközben az instrukciókat adjuk. Különös tekintettel arra, amikor bevezetjük a feladatot, majd amikor elmondjuk, hogy a fejük tetején kell készíteniük a rajzokat, végül pedig, amikor megmutatják egymásnak a műveket.

Miután a nevetés alábbhagyott, kérdezzük meg őket, hogyan érezték magukat, amikor megkapták az első instrukciót, és mi változott, amikor megtudták, hogy a fejük tetején kell rajzolniuk. Vonjunk párhuzamot a játékkal. Hívjuk fel a figyelmüket a játék néhány fontos tulajdonságára, mint például: a tevékenység a lényeg, nem az eredmény; az „olyan, mintha...” fogalma; az értelmetlennek tűnő pillanatok; a pozitív hatás.

Szükséges kellékek:

Papír, írószerszám (toll vagy ceruza), kemény alátét (könyv, rajztábla) minden résztvevő számára

3. gyakorlat: A játékemlékek feltérképezése

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. alapismereteket szereznek a játékról és a játszást elősegítő környezetről

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat:

Mondjuk el a résztvevőknek, hogy most egy egyéni gyakorlat következik. Kérjük meg őket, hogy helyezkedjenek el kényelmesen, úgy, hogy elérhető távolságba legyenek a papíroktól és tollaktól. Gondolatban utazzanak vissza 9-10 éves korukba. Idézzék fel egy kedvenc helyüket, ahol játszottak akkoriban. Legjobb, ha ez egy kültéri hely, de nem kell feltétlenül annak lennie.

Hagyjunk néhány percet az elmélyülésre, majd kérjük meg a résztvevőket, hogy rajzolják le a felidézett hely térképét. Próbálják meg feltérképezni az apró részleteket is. Az embereket, akikkel ott voltak, a tárgyakat, amelyek körülvették őket. Használhatunk hívószavakat is, hogy még elevenebbé tegyünk a rajzot. Megkérdezhetjük, hogy van-e nevük a helyeknek, összességében milyen érzés kapcsolódik a felidézett helyekhez, esetleg olyan helyen játszottak-e ahol nem szabadott volna, stb.

Amikor befejezték a rajzolást, kérjük meg őket, hogy osszák meg a rajzaikat a csoporton belül és beszéljenek egy kicsit a játékhoz kapcsolódó emlékeikről, a felidézett környezetre fókuszálva. Vitassuk meg közösen, hogy mennyiben hasonlóak és mennyiben különbözőek ezek a felidézett játékterek. Beszéljünk róla, hogy mit mond ez számunkra, és hogy hogyan tudjuk meghatározni a játék fogalmát.

Az óra végén hívjuk fel a résztvevők figyelmét a játék általunk használt meghatározására:

“A játék olyan folyamat, amely szabadon választott, személyesen irányított és belsőleg motivált. Vagyis a gyermekek és a fiatalok kizárólag belső indíttatásuk, ötleteik és érdeklődésük alapján határozzák meg a tartalmát és a célját. A saját módjukon játszanak, és a saját céljaik mentén.”

Játékmunka Alapelvek Vizsgálóbizottság, Cardiff 2005

A gyermekek játékhoz való jogát az ENSZ Gyermekek Jogairól Szóló Egyezménye is kimondja, a következőképp:

“Az Egyezményben részes államok elismerik a gyermeknek a pihenéshez és a szabadidő eltöltéséhez, a korának megfelelő játékhoz és szórakoztató tevékenységekhez való jogát, azt, hogy szabadon részt vehessen a kulturális és művészeti életben.” (forrás: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=99100064.tv>)

AZ ENSZ GYERMEKEK JOGAIRÓL SZÓLÓ EGYEZMÉNYÉNEK 31. CIKKE

Megjegyzések:

A kurzus e szakaszának célja a helyhez kötött játékemlékek előhívása, ami a résztvevőknek segít abban, hogy saját tapasztalataikon keresztül kialakuljon bennük a játék fontosságát elismerő

hozzaállás. A tér és a játék kapcsolatának témájához is elvezet, és rávilágít arra, hogy hogyan is alakul a térben elhelyezkedő dolgok összessége egyszer csak, játékot létrehozó pillanatokká.

Nincs meghatározva, hogy milyen emlékeket kell felidézni. Lehet ez egy adott játék emléke a múltból, de lehet egy rendszeres tevékenység is, például: “az iskolából hazafelé menet mindig...” Amikor feltérképezik a tereiket és az emlékeiket, tegyük egyértelművé, hogy itt a gyerekként megélt emlékekről van szó, nem a felnőtt jelenlegi nézőpontjáról.

A környezet megrajzolásához felhasználhatnak segítségképpen különböző anyagokat: ki lehet vágni alakzatokat kartonból a tereptárgyak megjelenítésére, ragaszthatnak díszítéseket a papírra, stb.

Szükséges kellékek:

Papír, toll, ceruza, filctoll, stb., egyéb, alkotást ösztönző eszközök, tárgyak

4. gyakorlat: Játéklehetőségek felkutatása

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. alapismereteket szereznek a játékról és a játszást elősegítő környezetről

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat:

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak párokat. Mondjuk el nekik, hogy most újra gyerekekké válnak egy időre. Adjunk nekik néhány percet, hogy belehelyezkedjenek ebbe a tudati állapotba. Gyerekekként éppen megérkeznek ebbe a térbe, ahol minden új, még ismeretlen, és nagyon-nagyon érdekes számukra. Kérjük meg őket, hogy az elkövetkező néhány percben ezzel az új szemmel járják be, fedezzék fel a teret, a párjukkal együtt. Keressenek lehetőséget a játékra, találjanak érdekes tárgyakat, mutassák meg őket a párjuknak.

Néhány perc elteltével kérjük meg őket, hogy osszák meg a benyomásaikat ezzel a gyakorlattal kapcsolatban. Nagyon röviden beszéljünk az affordanciákról (lásd: 4. modul) és a légkörről, mint a játékot elősegítő környezet kulcselemeiről. Milyen lehetőséget tartogatnak számunkra a szobában található tárgyak, ha nincsen prekonceptiónk arról, hogy mire valók valójában. Mit eredményezne, ha nem volnának korlátozások arra nézve, hogy hogyan használjuk a tárgyakat?

Megjegyzések:

Megkérhetjük a résztvevőket, hogy szavak nélkül csinálják végig ezt a gyakorlatot, úgy, hogy csak mutatják egymásnak a játéklehetőségeket. Így a gyakorlat még bensőségesebbé válik.

Szükséges kellékek:

Nem szükségesek kellékek

5. gyakorlat: A játékot akadályozó tényezők

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. alapismereteket szereznek a játékról és a játszást elősegítő környezetről

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat

Kérdezzük meg a csoport tagjait, hogy találtak-e különbséget a saját játék- emlékeik, és közöttük, ahogyan a gyerekek manapság játszanak?

Adjunk minden résztvevőnek néhány cédulát és tollat. Kérjük meg őket, hogy gondolkodjanak néhány percig, hogy mik azok a dolgok manapság, amik akadályozzák a gyerekeket a játékban, és mindent, ami eszükbe jut, írjanak fel egy-egy cédulára.

Mialatt dolgoznak, készítsünk elő egy szárítókötetet csipeszekkel, és fesszük ki valahol a szobában. Amikor végeztek, kérjük meg őket, hogy olvassák fel egyenként, amiket írtak, majd a csipeszek segítségével függesszék fel céduláikat a szárítókötélre. Amikor mindenki kifüggesztette a saját maga által írt akadályozó tényezőket, beszéljük át ezeket a csoportban.

A megbeszélést követően fogjunk egy ollót, és vágjuk át a kötetet – azt jelképezve, hogy bármilyen akadályt elhárítunk annak érdekében, hogy támogassuk a gyerekek játékhoz való jogát.

Megjegyzések:

Beszéljünk az ország-specifikus társadalmi változásokról, statisztikákról (pl. elhízás, mentális egészség) és a gyerekeknek a szituációk eljátszására való képességeiről, játékteréről, a rendelkezésre álló időről, és ezeknek az életükre gyakorolt hatásairól.

Mutassunk rá néhány aggodalomra – valós, vagy vélt félelmekről van szó?

Kérdezzünk rá, hogy szerintük a félelmek mekkora része származik abból a tényből, hogy a felnőttek kevésbé értik a gyerekek játékát?

Az iskolák esetében fontos megemlíteni, hogy a legnagyobb akadályozó tényező az értékalapú stratégiai megközelítés, a tervezés hiánya és az, hogy alábecsülik a játék, mint tevékenység értékét. Ebből kifolyólag az erőforrásokat és a dolgozókat nem megfelelően osztják el. Ez a hozzáállás bármi más akadályozó tényezőnél nagyobb károkat okoz.

Szükséges eszközök:

Szárítókötél, csipeszek, öntapadós cédulák, tollak, olló

6. gyakorlat: Az iskolai játék előnyei

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. képesek lesznek ismertetni játékbarát iskola előnyeit

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat:

Mutassuk be az iskolai játék pozitív hozadékait videón vagy PowerPoint prezentáció segítségével. Beszélgessünk az iskolai játék hasznosságáról és ösztönözzük a résztvevőket, hogy osszák meg saját tapasztalataikat is gyerekkori élmények alapján és jelenlegi, felnőtt nézőpontjuk szerint is.

Megjegyzések:

Használjuk a kézikönyvben található információkat, beleértve az ott elérhető videókat is ehhez a gyakorlathoz.

Szükséges kellékek:

Számítógép, projektor, hangosítás

PPT prezentáció / videó az iskolai játék hasznosságáról

7. gyakorlat: Minősítési kritériumrendszer

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. be tudják mutatni a CAPS projektről és a játékbarát iskola címről szerzett ismereteiket
2. ismertetni tudják a különböző minősítési kritériumokat

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Mutassuk be a csoportnak a játékbarát iskola öt minősítési kritériumát. Ismertessük mindegyik kritériumot, a mögöttük álló érveket, és hogy mit jelent a három különböző minősítési szint. Vitassuk meg a csoportban ezeket a kritériumokat és biztassuk a résztvevőket, hogy osszák meg a véleményüket ezekkel kapcsolatban, különösen olyan szempontból, hogy mindezek hogyan értelmezhetőek az ő iskolájuk esetében.

Megjegyzések:

Bátoríthatjuk a csoport tagjait, hogy a saját iskolájuk szempontjából vizsgálják meg a dolgot, ugyanakkor mondjuk el, hogy az 5. modulban lehetőségük lesz részletesen elgondolkodni a saját iskolájuk helyzetén.

Szükséges kellékek:

A Minősítési kritériumrendszer nyomtatott változata (több példányban)

8. gyakorlat: „Teljes iskola” megközelítés

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

5. megértik, hogy miért elengedhetetlen a teljes iskola bevonása a programba

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat:

Kérjük meg a résztvevőket, hogy írják össze azokat a személyeket, csoportokat, amelyek az ő saját iskolájuk működésében bármilyen módon érintettek. Alkossunk 3-5 fős csapatokat, majd kérjük őket arra, hogy válasszanak ki egyet ezek közül a személyek, csoportok közül (ez úgy történjen, hogy az összegyűjtött érdekeltségi csoportok mindegyike kerüljön valamelyik csapathoz). Mi az általuk választott személy vagy csoport perspektívája, milyen jelentőséggel bír a velük való együttműködés? Gyűjtsenek ötleteket arra vonatkozóan, hogy milyen módon lehetne őket bevonni a programba.

15 perc „ötletelést” követően vonjuk össze a csoportokat és mindegyik csoport ossza meg, hogy mire jutott a megbeszélés során.

Megjegyzések:

Vannak, akiket egyértelműen az érintettek közé sorolunk, mint például az iskola vezetése, a pedagógusok, a pedagógiai munkát segítő személyzet, a szülők, támogatók. Vannak azonban olyanok is, akik érintettsége talán nem annyira nyilvánvaló: a gondnok, a takarító személyzet, a pedagógiai küldöttség képviselői, iskolai egészségügyi dolgozók, vagy a folyamatosan panaszkodó szülők. Fontos, hogy ezekről a csoportokról se feledkezzünk meg.

Ezen csoportok mindegyike egyéni megközelítést igényel ahhoz, hogy bevonható és motiválható legyen a játékbarát iskola létrehozásában. A gyerekek részvételével a kurzus második felében, a 9. modulban foglalkozunk mélyrehatóbban.

Azokat, akik csak a bevezető modulok során vannak velünk, kérjük meg, hogy a kézikönyvből tájékozódjanak a gyerekek részvételével kapcsolatban.

Szükséges kellékek:

Flipchart, táblafilc

Összefoglalás

Tanulási eredmények:

-

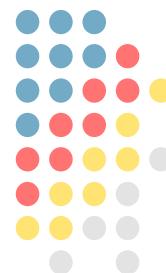
Időtartam: 5 perc

Gyakorlat:

Üljön össze újra a teljes csoport. Mondjuk el, hogy az első modul végére érkeztünk. Foglaljuk össze, hogy miket csináltunk a modul során, és kérdezzünk rá, hogy van-e valakinek további kérdése, felvetése az érintett témákkal kapcsolatosan, illetve szeretnének-e megosztani valamit saját magukkal kapcsolatban.

Bizonyosodjunk meg róla, hogy mindenki számára egyértelműek a következő modulokkal kapcsolatos tudni- és tennivalók.

2. Modul: A szükséges idő megteremtése, és a játékot támogató iskolai kultúra kiépítése – (1) stratégiai és irányítási kérdések



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők képesek lesznek

1. bemutatni a PARK (Irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket
2. beszélni a játékbarát iskolák három részterületéről (kellő játékidő biztosítása, játékos pedagógiai módszerek alkalmazása, a játékos pillanatokra való nyitottság az iskolai nap folyamán)
3. megérteni a játékban rejlő kockázatokat és a kockázatok és előnyök megfelelő egyensúlyának megteremtését elősegítő hozzáállást tanúsítani
4. megérteni a hozzáférés és az egyenlőség fogalmát a játékra szánt idő, a játékhoz biztosított tér és a játékot megengedő attitűd viszonylatában.

Összefoglalás:

Ez a foglalkozás a második minősítési kritériumot vizsgálja. Azt az írásos nyilatkozatot, amit a játékbarát cím elnyerésére törekvő iskoláknak kell létrehozniuk arról, hogy miként segítik elő a szabad játék megvalósulását intézményükben. A foglalkozást a PARK alapelvek (irányelvek, hozzáférés, kockázatok, tudás) által meghatározott fonalra fűzzük fel. A résztvevők dolgozhatnak a saját iskolájuk által megfogalmazott nyilatkozattal, szem előtt tartva azt, hogy a nyilatkozat megalkotása során a „teljes iskola” megközelítést kell alkalmazni.

Megjegyzések:

Hálásak vagyunk az OPAL UK (Outdoor Play and Learning) programnak, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a PARK elemzést. Ne felejtsük el megemlíteni az OPAL-t és tegyük elérhetővé a program keretében készült anyagot, amennyiben a résztvevők erre igényt tartanak, továbbá mondjuk el, hogy az OPAL program volt a CAPS projekt egyik alapja. Bővebb információ az OPAL-ról a : <https://outdoorplayandlearning.org.uk> weblapon érhető el.

A 2. modul javasolt felépítése: A játékot támogató iskolai kultúra és a szükséges idő megteremtése (1) – stratégiai és irányítási kérdések

Játékbarát Iskola – Tréneri útmutató

Gyakorlatok és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat	5 perc	Bevezetés: a modul bemutatása, bemelegítő gyakorlatok	Teljes csoport Beszélgetés és gyakorlat	
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1.	5 perc	A PARK alapelvek: Cél: A 4 PARK alapelv bemutatása: irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás	Teljes csoport	PowerPoint, egyéb kellékek
3. gyakorlat Tanulási eredmények 1., 2.	20 perc	Irányelvek: Cél: Beszélgetés a gyermekek iskolai játékának támogatásáról szóló írásos stratégia kidolgozásának és meglétének fontosságáról. A stratégia részei az idő, tér és engedély biztosítása a játékra egy játékbarát iskolában. Ennek alapelemei: játékidő, játékos pedagógiai megközelítés, nyitottság a játékos pillanatokra az iskolai nap során	Teljes csoport	Flipchart, filctollak
4. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 4	20 perc	Kakukktojás: Cél: A résztvevők ösztönzése a képességbeli különbségek és a kirekesztés megtapasztalására	Gyakorlat az egész csoporttal	Zsinór, szövet, szemtakaró kendő Puha labdák Szerepkártyák
5. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 3	20 perc	Kockázat a játékban és a kockázat-haszon megközelítés: Cél: a kockázat-előny elemzés bevezetése és a kockázatok jelentősége a játék során	Teljes csoport	Videó Pálca/Bot Két vödör Labdák

Szünet	15 perc	Szünet		
6. gyakorlat Tanulási eredmények	20 perc	Tudás: Cél: Az arról való gondolkodás, hogy milyen tudásra van ahhoz szükségünk, hogy jó segítői legyünk a gyerekek játékának	Kis csoportok	Flipchart, filctollak
7. gyakorlat Tanulási eredmények	25 perc	Játékos pedagógiai módszerek: Cél: Annak megvizsgálása, hogy hogyan építhető be a játék a tanítási gyakorlatba	Kiscsoportos megbeszélések és teljes csoport együtt	Díszletek, kellékek a jelenetekhez
8. gyakorlat Tanulási eredmények	45 perc	Első lépések az iskola írásos nyilatkozatának megalkotása felé; Összefoglalás: Cél: időt biztosítani a résztvevők számára, hogy reflektáljanak az eddig hallottakra illetve, hogy elkezdhessenek gondolkodni a saját iskolájuk írásos stratégiai nyilatkozatának tartalmáról. A résztvevők négy kisebb csoportot alkotnak. Mindegyik csoport választ egyet a PARK alapelvek közül, és elkezdi kidolgozni a saját iskolája irányelveit. Miket lehetne megvalósítani a te iskoládban? A legfontosabb gondolatok a teljes csoportban is megosztásra kerülnek.	Kis- és nagycsoportos munka	Flipchart, papírok, filctollak
Összefoglalás	5 perc	Összefoglalás	Teljes csoport együtt	

1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: A PARK alapelvek

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat:

Kezdjünk egy felfrissítő gyakorlattal, és ismertessük a modul témáját.

Mutassuk be röviden a PARK alapelveket (irányelvek, hozzáférhetőség, kockázat, tudás). Ne felejtjük el megemlíteni az OPAL program keretén belül végzett PARK elemzést. Biztosítsuk a résztvevőket arról, hogy mindegyik alapelv megismerésére időt fordítunk a modul során.

Megjegyzések:

A Kézikönyv hasznos és részletes további információkat tartalmaz a PARK-modellről.

Kellékek:

A PARK alapelvek PowerPoint prezentációja

3. gyakorlat: Irányelvek

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket
2. képesek lesznek beszélni a játékbarát iskolák három részterületéről (kellő játékidő biztosítása, játékos pedagógiai módszerek alkalmazása, a játékos pillanatokra való nyitottság az iskolai nap folyamán)

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Beszéljük át az első PARK alapelveket, az „Irányelveket” a teljes csoporttal. Vitassuk meg a stratégiai nyilatkozat kulcselemeit: hogyan biztosít az iskola időt, teret és engedélyt a szabad játékra a játékbarát iskola három részterületén keresztül. Ezek a területek a játékidő, a játékos pedagógiai megközelítés, és a nyitottság a játékos pillanatokra az iskolai nap során. Emeljük ki annak fontosságát, hogy a stratégiai nyilatkozat megalkotásakor szem előtt tartsuk a „teljes-iskola” megközelítést.

Tisztázzuk a különbséget irányelv, stratégia és akcióterv között:

- Az irányelv egy, a meggyőződések, az értékek, és az alapelvek nyomán megfogalmazott nyilatkozat
- A stratégia, elérhető célokat megfogalmazó hosszú távú terv
- Az akcióterv a stratégia megvalósulására irányuló konkrét lépések részletes bemutatása

Előadásunk alatt bátorítsuk a csoportot, hogy fogalmazzák meg a saját álláspontjaikat a témában. Jegyzeteljük a beszélgetést a táblára.

Megjegyzések:

Használjuk a második minősítési kritériumot és a kézikönyvet ehhez a beszélgetéshez. Figyeljünk rá, hogy érintsük a második minősítési kritérium összes szempontját. Vannak olyan országok, ahol nem jellemző irányelvek felállítása az iskolák szintjén, ezért nevezzük ezt a dokumentumot írásos stratégiai nyilatkozatnak a Minősítési kritériumrendszerben.

Magyarázzuk el, hogy miért fontos, az írásos nyilatkozat megalkotása arról, hogy az iskola hogyan támogatja a gyermekek játékát. A nyilatkozatnak az értékeket és a játékba vetett hitet kell megjelenítenie. Ez különbözik a stratégiától és nem azonos az akciótervvel sem. Emeljük ki, hogy a nyilatkozatot közös munkával kell megalkotniuk, úgy, hogy az érintetteknek lehetőségük legyen hozzátenni a saját gondolataikat. Azáltal, hogy bevonjuk őket, maguk is motiválttá válnak a változások bevezetésére, ami kulcsfontosságú a megvalósulás szempontjából.

A nyilatkozatban ki kell fejteni, hogy az iskola milyen módon kíván időt, teret és engedélyt biztosítani a gyerekek játékára iskolaidőben. A világosan megfogalmazott írásos nyilatkozat segít az

érintetteknek megérteni, hogy mit is jelent számukra ez az ügy. A negatív nyomást is enyhíti és alátámasztja az iskolák intézkedéseit, egységességet sugároz, valamint ésszerűsíti a kockázatok megközelítésének módját is.

Vigyünk tovább a megbeszélést a játékbarát iskola három részterületére, amelyek: a játékidő, a játékos pedagógiai megközelítés, és a nyitottság a játékos pillanatokra iskolaidőn belül.

Kellékek:

Flipchart, filctollak

4. gyakorlat: Kakukktojás

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (Irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket
4. képesek lesznek megérteni a hozzáférés és az egyenlőség fogalmát a játékra szánt idő, a játékhoz biztosított tér és a játékot megengedő attitűd viszonylatában.

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Készítsük elő előre a kártyákat a megjegyzéseknél leírtak szerint.

1. Álljon körbe mindenki, majd válasszunk ki 7 embert a lista szerinti „képességbeli különbözőségek” alapján. A csoport többi tagjának osszuk ki a maradék kártyát és kérjük meg őket, hogy helyezkedjenek a kártyájukra írtak szerinti csoportba.
2. Mondjuk el, hogy elkapós játékot fogunk játszani labdával. Mi dobjuk a labdát az egyes személyeknek, nekik pedig vissza kell passzolniuk azt. Dobjuk úgy, hogy egyértelműen látszódjon, hogy néhányukkal kivételezünk, egyes személyeket pedig figyelmen kívül hagyunk.
3. Folytassuk a játékot úgy, hogy azok felé, akik háttal állnak nekünk, vagy szerepük szerint valamilyen képességbeli hátránnyal rendelkeznek, fejezzük ki, hogy nem próbálkoznak eléggé, vagy ők maguk nem elég jók.
4. Ahogy azt látjuk, hogy a csoport kezdi megérteni, miről van szó, vessünk véget a játéknak. Beszélgessünk róla, hogy ki hogyan érezte magát a helyzetében. Azokat is hallgassuk meg, akik megfigyelőkként voltak jelen. Gyakran előfordul, hogy az is rosszul érzi magát, aki csak szemlélője egy igazságtalan helyzetnek, egy kirekesztésnek. Van, aki ilyenkor ellenszegül a szabályoknak, és odadobja a labdát ezeknek az embereknek, ahelyett, hogy visszadobná nekünk.
5. Fejezzük be azzal, hogy elmagyarázzuk, mennyire fontos az emberek érzéseinek figyelembevétele, és hogy amikor gyerekekkel játszunk, befogadónak, támogatónak, és igazságosnak kell lennünk. Olyan módon kell biztosítanunk a játékhoz való hozzáférést a gyerekek számára, hogy a különböző tényezők ellenére senki ne kerüljön kirekesztett helyzetbe.

Megjegyzések:

A játékhoz való hozzáférés különböző jelentéssel bírhat iskolánként.

- Idő: Minden gyerek számára egyenlő időt kell rendelkezésre bocsátaniuk az iskolának a játékhoz. A csökkent mozgásképeségű gyerekek ápolására fordított idő ne a játékidejükből vegyen el. Kerüljük a játéktól való megvonás, mint fegyelmező eszköz használatát. A gyerekeknek tudniuk kell, hogy a játékra rendelkezésre álló idő nem függ a viselkedésüktől, vagy más általuk befolyásolt tényezőktől.

- Tér: Többféle játékra alkalmas teret is biztosítsunk a gyerekek számára, nem elfeledkezve azokról sem, akik fizikai vagy mentális fogyatékkal bírnak. A gyerekek különbözőek, ennél fogva eltérő dolgokat szeretnek játszani. Éppen ezért sokféle játéktípushoz biztosítsunk hozzáférést. Eszközök és játékterek például: rejtőzködő helyek, mászó helyek, focipálya, futásra alkalmas terület, játékos harcra, bunyózásra alkalmas tér, beöltöztetéshez alkalmas hely és kellékek, szerepjátékok helye, különböző anyagok, tárgyak, stb.

A 7 képességbeli különbözőségekkal rendelkező személy a következőképp személyesíthető meg:

- Az első ember egyik kezét kötözzük a háta mögé
- A második ember mindkét kezét kötözzük a háta mögé
- A harmadik embernek kötözzük be a szemét, úgy hogy ne lásson
- A negyedik embernek helyezzünk fül dugót a fülébe, vagy tegyünk rájuk hallásvédőt, hogy rosszul halljon
- Az ötödik emberre tegyünk rá a hallásvédőt és még fordítsuk is úgy őt, hogy a körből kifelé nézzon
- A hatodik embernek kötözzük össze a két lábát
- A hetedik ember mindkét karját könyöknél kötözzük az oldalához.

A csoport többi tagjának osszuk ki az instrukciókat tartalmazó kártyákat.

Fénymásoljuk két példányban és vágjuk ki a kártyákat:

TÉRDELJ LE	ÁLLJ TÁVOL A DOBÓTÓL
ÁLLJ NAGYON KÖZEL A DOBÓHOZ	FODÍTS HÁTAT A DOBÓNAK
TÉRDELJ LE ÚGY, HOGY EGYIK KEZED A HÁTAD MÖGÖTT VAN	ÜLJ EGY SZÉKRE A KÖRBEN ÉS NE MOZDULJ EL A SZÉKRŐL
ÜLJ A PADLÓRA	ÁLLJ KÖZEL A DOBÓHOZ
ÁLLJ OLYAN TÁVOL A DOBÓTÓL, AMENNYIRE CSAK LEHETSÉGES	FOGD A MELLETTE ÁLLÓ EMBER KEZÉT

Eszközök:

Zsinór, szövet, szemtakaró kendő
Puha labdák
Szerepkártyák

A VIPER-projektben használt Kockázat-előny elemzést bemutatja a következő videó is (angol nyelven): <http://www.playfrendlyschools.eu/uk>

5. gyakorlat: Kockázat a játékban és a kockázat-haszon megközelítés

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket
3. képesek lesznek megérteni a játékban rejlő kockázatokat és a kockázatok és előnyök megfelelő egyensúlyának megteremtését elősegítő hozzáállást tanúsítani

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

A kockázat-előny skála bemutatása. Az egyik oldalon található a „KOCKÁZATOK”, míg a másik oldalon az „ELŐNYÖK” feliratú kosár.

1. Kérjük meg a csoportot, hogy jelezzenek vissza az első modulban újraélt játékmelékeikkel kapcsolatban. Idézzenek fel olyan alkalmakat, amikor kockázatosabb, nagyobb kihívást jelentő játékokban vettek részt gyerekként. Hogyan érezték magukat ezekben a játékokban? Hogyan tudták vállalni a játékban rejlő kockázatokat? Mik voltak azok a dolgok, amivel az ott lévő felnőttek segítettek őket a játékban kitűzött céljaik elérésében? – a bizalmuk, vagy a gyermeki képességeikbe vetett hitük?
2. Válasszunk egyet ezekből a példákból, vagy egy másik konkrét tevékenységet, például faramászást, tűzgyújtást, vízi játékokat, sötétben játszást.
3. Kérjünk meg valakit a csoportból, hogy segítsen nekünk a labdákkal.
4. Valamelyik játékot példának véve kérjük meg a csoportot, hogy határozza meg annak a konkrét játéknak a kockázatait. Minden megemlített kockázat után a segítőnk egy labdát tesz a kockázat-kosárba.
5. Ez után kérdezzük meg a csoporttól, hogy mik lehetnek ennek a játéknak a pozitív hozadéakai a gyerekek és fiatalok számára? A segítőnk minden hasznos velejáró után beletesz egy labdát a haszon-kosárba.
6. A csoport befolyásolása nélkül is egyértelművé kell válnia, hogy a pozitív hozadékok túlsúlyban vannak a kockázatokhoz képest.
7. Kérdezzük meg a résztvevőket, vajon mire világít rá ez az eredmény. Arra, hogy óriási haszna van a gyerekek számára a játékok során való kockázatvállalásnak. Nyomatékosítsuk, hogy nem a felelőtlen, komoly veszélyekkel bíró tevékenységekről van szó – mint mondjuk a vonatsínek között játszani, hanem arról, hogy a gyerekek a saját képességeik körét szélesítik, miközben megtanulják felmérni a kockázatokat.
8. Foglalkozunk össze a tanultakat, kiemelve, hogy olyan, a komoly veszélyforrásoktól mentes biztonságos környezetet kell biztosítanunk a gyerekek számára, ahol nincsenek széttört, vagy már nem biztonságos eszközök. Ugyanakkor támogatnunk kell őket a kockázatokat is rejtő játéklehetőségek elérésében.

Megjegyzések:

A kockázat fogalmának bemutatásához először el kell különítenünk a kockázatokat a veszélyforrásoktól.

- Veszélyforrásnak nevezzük azt a dolgot (eszközt, helyszínt, tárgyat, anyagot, stb.), ami balesetet, sérülést okozhat.
- Kockázatnak hívjuk a sérülés, sebesülés bekövetkeztének lehetőségét. A kockázatok a játszás velejárói. A kültéri játékok, amelyek vállalható kockázatokkal járnak, kifejezetten vonzóak és szükségesek is.

Egy konkrét példát véve: veszélyforrásként megemlíthetjük a sebesen folyó vizet, melynek esetében a kockázat az, hogy belefutad valaki. Mielőtt tovább lépnénk, bizonyosodjunk meg róla, hogy minden résztvevő el tudja különíteni a lehetséges veszélyforrásokat a valószínűsíthető kockázatoktól. További példák találhatók az alábbi táblázatban:

Kockázat	Veszélyforrás
Vízbefulladás	Mély gödör a mederben
Égés	Fák
Felborulás	Székek
Elesés	Játszótér
Vágott sebek	Vágóeszközök
Szemsérülés	Lézer
Gázolás	Út
Zúzódás	Foci
Vízbefulladás	Medence
Csonttörés	Csúszda
Lezuhanás	Sziklaszirt
Ruha koszolódása	Festék
Mérgezés	Bogyók, gombák

Kellékek:

Pálcika
Két kosár
Labdák

6. gyakorlat: Tudás

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (Irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Elérkeztünk a negyedik PARK alapelvhez, a tudáshoz. Osszuk a résztvevőket 3-6 fős csoportokba, és kérjük meg őket, hogy gondolkodjanak, milyen tudás szükséges a gyermekek játékanak elősegítéséhez. Kérjük meg, hogy írják össze, amiket kigondoltak.

10-15 perc után gyűljünk össze mindannyian és kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg egymás között az általuk legfontosabbnak ítélt gondolatokat. Figyeljük meg, hogy hasonló ötletek merültek-e fel a különböző csoportokban. Jegyzeteljünk, hogy össze tudjuk foglalni a megosztott ötleteket.

Megjegyzések:

Néhány támpont a tudásról való beszélgetés levezetéséhez: a gyermeki lét, a gyermekkor megértése; annak ismerete, hogy miért és miképpen formálódik a játék; az önreflexió gyakorlata – (reflektálunk saját magunkra a játék támogatása során, tisztában vagyunk vele, hogy jelenlétünkkel hogyan befolyásoljuk a gyermekek játékát). Emlékeztessük a résztvevőket: az iskola írásos nyilatkozatában ki kell fejteniük azt is, hogy hogyan fogják mindvégig támogatni az érintetteket a megfelelő tudás elsajátításában.

Kellékek:

Flipchart, filctollak

7. gyakorlat: Játékos pedagógiai módszerek

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. képesek lesznek beszélni a játékbarát iskolák három részterületéről (kellő játékidő biztosítása, játékos pedagógiai módszerek alkalmazása, a játékos pillanatokra való nyitottság az iskolai nap folyamán)

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat:

A gyakorlat során arra összpontosítunk, hogy hogyan tehetjük a játékot az osztálytermi munka szerves részévé. Magyarozzuk el a résztvevőknek, hogy a játékbarát iskolának meg kell fontolnia, hogy a játékidőben való játék megfelelő támogatásán túl a játékosságot az iskolai óra keretei közé is beengedje.

Osszuk a résztvevőket kisebb csoportokra. Kérjünk meg minden csoportot, hogy válasszon egy tantárgyat (matek, irodalom, természetismeret, stb.) és gondoljon azon a tantárgyon belül egy konkrét témakörre. Kérjük meg őket, hogy gondolkodjanak együtt, hogyan lehetne ennek az adott témakörnek a tanítását játékokon keresztül, játékos módon megközelíteni.

5-10 perc „ötletelést” követően kérjük meg a csoportokat, hogy formáljanak közösen egy kis előadótérteret, és minden csoport mutasson be egy játékos módon tartott tanórarészletet. A díszlet kialakításához felhasználhatják a rendelkezésre álló kellékeket, tárgyakat.

Az előadást követően foglaljuk össze a különböző ötleteket és tartsunk egy megbeszélést a játékos pedagógiai módszerekről.

Megjegyzések:

Számtalan módja van az osztálytermi munka játékosá formálásának. A tanárok gyakran úgy tanítanak, ahogyan ők maguk is tanulták annak idején, ahogyan begyakorolták a tanítást, nem gondolva arra, hogy a játékosság és a tanítás kéz a kézben is járhatnak. Amikor a játékos pedagógiai módszerekről beszélünk, figyeljünk rá, hogy ne ítélkezzünk túlságosan a tanárok által megszokott hagyományos tanítási módszerekről, mert ellentétes hatást érhetünk el vele, ha a kollégák támadva érzik magukat az általuk használt pedagógiai gyakorlat miatt. Magyarozzuk el, hogy a hagyományos, frontális oktatás nem valamiféle rossz, kiirtandó dolog, és emeljük ki, hogy milyen jó, ha nyitni tudunk másféle, szokatlanabb pedagógiai formák irányába is, amelyek bővítik az eszköztárunkat és hozzásegítenek, hogy ahol megfelelőnek tartjuk, játékos elemeket iktassunk a tanítási gyakorlatunkba. A Játékbarát Iskola cím nem kötelez a játékos pedagógiai módszerek használatára, azt azonban elvárja, hogy megfontoljuk azok beiktatását, és javasolja, hogy éljünk velük azokban az esetekben, ahol odaillőnek érezzük őket.

Kellékek

Díszletek az eljátszáshoz

8. gyakorlat: Első lépések az iskola írásos nyilatkozatának megalkotása felé; Összefoglalás

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. képesek lesznek bemutatni a PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás) alapelveket

Időtartam: 45 perc

Gyakorlat:

Mondjuk el: eljött az idő, hogy összegezzék a PARK-modellről megszerzett tudásukat, illetve elmélkedjenek el a saját iskolájuk helyzetéről a négy alapelv tükrében. Állítsunk fel négy asztalt, a négy alapelv mindegyikének. Osszuk a résztvevőket négy csoportra, mindegyik csoport az ő asztalához tartozó alapelvvvel fog dolgozni. Kérjük meg őket, hogy írjanak le néhány ötletet saját iskolájukra vonatkozóan.

Körülbelül 10 perc elteltével kérjük meg a csoportokat, hogy válasszanak másik asztalt, és dolgozzanak az ahhoz tartozó alapelvvvel. Négy ilyen kört vigyünk végig, hogy mindenkinek lehetősége legyen gondolkodni mind a négy alapelvről. Amikor az összes asztalnál végeztek, kérjük meg őket, hogy jöjjenek vissza a nagy körbe, és osszák meg a munkájuk főbb pontjait egymással. Készítsünk feljegyzéseket, majd emlékeztessük a résztvevőket, hogy az 5. modul során vissza fogunk térni erre a témára.

Hagyjunk 5 percet összefoglalásra, illetve, ha valakinek van kérdése, valamit szeretne megosztani, azt is ebben az időben teheti meg. Végezetül beszéljük meg a következő találkozással kapcsolatos tudnivalókat.

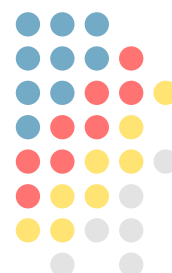
Megjegyzések:

Az egy iskolából érkezők ennél a feladatnál egy csoportba kerüljenek, hogy közösen gondolkodhassanak a saját iskolájukról, ezzel megtéve az első lépéseket az írásos nyilatkozatuk megalkotása felé. Ha a résztvevők különböző iskolákból érkeztek, akkor úgy is alakíthatjuk, hogy egy darabig önállóan dolgoznak, majd megosztják ötleteiket a csoporttársaikkal, visszajeleznek vagy akár újabb ötleteket is mondhatnak egymásnak.

Kellékek:

Flipchart, papírok, filctollak

3. modul: A szükséges idő megteremtése, és a játékot támogató iskolai kultúra kiépítése (2) – gyakorlati kérdések



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. be tudják mutatni, hogy mit jelent a játékmunkás szemlélet a gyerekek játékának támogatásakor az iskolai játékidőben
2. meg tudják vitatni, hogy a játékmunka alapelvei miként használhatóak a játék támogatására az iskolai játékidőben

Összefoglalás

Ebben a modulban belefogunk a legfőképpen az Egyesült Királyságban használatos játékmunka-modell bemutatásába. A gyerekek szabad játékának támogatása és a játékot elősegítő tényezők megteremtése, a játékbarát iskola cím szellemiségének megalapozója. Ez nagyrészt arról szól, hogy miképpen tudják a felnőttek a játékmunkás megközelítés szerinti, szabadon választott, önirányított, belülről motivált játékot támogatni. A foglalkozás a Játékmunka Alapelveinek és az ENSZ, a Gyermek Jogairól Szóló Egyezményének 31. cikkelyének bemutatásával kezdődik, megvitatva azt, hogy hogyan alkalmazhatóak ezek az elvek azokra az iskolákra, ahol a kurzus résztvevői dolgoznak. Bevezet a szabadon használható alkotórészek elméletébe is, ami a játékmunka eszköztárának kulcseleme. Végezetül egy kiterjesztett gyakorlattal utánajár, hogy az iskola működésében érintett személyektől és csoportoktól milyen fogadtatás várható a gyerekek játékának különböző fajtáira.

Megjegyzések

A szemléltetéshez szerezzünk be megfelelő mennyiségű, és különböző méretű tárgyakat, amik lehetnek feleslegessé vált, hulladéknak szánt tárgyak, vagy olyan tárgyak, amik a természetben is előfordulnak és mindenki számára elérhetőek.

A megközelítés alapfilozófiája, hogy a pedagógus háttérbe helyezve önmagát, megfigyelő, támogató szerepet tölt be, ebben a bizalommal teli légkörben teret adva a gyermek saját maga által irányított játékának. Ez a fajta hozzáállás a résztvevőknél várhatóan eltérő fogadtatásra talál.

A 3. modul javasolt felépítése: A szükséges idő megteremtése, és a játékot támogató iskolai kultúra kiépítése (2) – gyakorlati kérdések

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények 1,2	10 perc	Bevezetés: A modul témájának ismertetése, élénkítő gyakorlat	Teljes csoport	
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	60 perc	A játékmunka alapelvei és a gyermekek játékhoz való joga: Cél: a játékmunka alapelveinek és az ENSZ, gyermekek jogairól szóló konvenciójának 31. cikkelyének bemutatása	Teljes csoport; előadás és beszélgetés	Videó
3. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	10 perc	Az engedélyről: Cél: A felnőttek játékhoz való viszonyulásának vizsgálata	Teljes csoportos megbeszélés	
Szünet	15 perc	Szünet		
4. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	30 perc	Az alkotórészek elmélete: Célja: A szabadon használható alkotórészek elméletének ismertetése és vizsgálata a játékbarát iskolák viszonylatában	Csoportos beszélgetés	Hulladéknak szánt tárgyak, a játékhoz használható alkotórészek
5. gyakorlat Tanulási	50 perc	Vélemény-vonalak: Célja: Felfedezni, hogy az érintettek milyen sokféleképpen viszonyulhatnak a gyerekek játékához	Teljes csoportos gyakorlat	A cselekvéseket jelentő állítások felsorolása

eredmények 1, 2				
Összefoglalás	5 perc	Összefoglalás	Plenáris	

1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: A játékmunka alapelvei és a gyermekek játékhoz való joga

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. be tudják mutatni, hogy mit jelent a játékmunkás szemlélet a gyerekek játékának támogatásakor az iskolai játékidőben
2. meg tudják vitatni, hogy a játékmunka alapelvei miként használhatóak a játék támogatására az iskolai játékidőben

Időtartam: 70 perc

Gyakorlat:

Kezdjük egy felfrissítő gyakorlattal és a modul tartalmának bemutatásával.

Mondjuk el a résztvevőknek, hogy ez a modul a Játékmunka Alapelveinek és a gyermekek játékhoz való jogát kimondó ENSZ nyilatkozatnak a megismerésére irányul. Indulásként mutassuk be a Játékmunka Alapelveit demonstráló videót, majd kérjük meg őket, hogy alkossanak – a résztvevők számától függően – párokat, vagy kisebb csoportokat. A csoportok feladata az lesz, hogy gondolkodjanak a 31. cikkely valamelyik alapelvén, és beszéljék meg, hogy szerintük mit jelent az. Hagyunk 5-10 percet a gondolkodásra és megbeszélésre, majd kérjük meg őket, hogy jöjjenek vissza a nagy körbe és vitassuk meg közösen a témát. Ehhez a feladathoz osszuk ki nyomtatott formában az Alapelveket tartalmazó lapot, illetve a 31. cikkelyt is. Kérjük meg a résztvevőket, hogy mindegyik alapelvről és a 31. cikkelyről is mondják el a saját véleményüket.

Megjegyzések:

Ez egy hosszabb megbeszélés lesz, ami lehetőséget nyújt arra, hogy mélyebben megismerjük a játék alapjául szolgáló gondolatokat. Használjuk ezt az időt arra, hogy megbizonyosodjunk róla: mindenki megfelelően értelmezi az alapelveket és ki tudja alakítani és fejezni a saját hozzáállását.

Javasoljuk, hogy a Játékmunka Alapelveket nyomtatott formában tegyék ki a falra a teremben a tréning idejére, hogy a résztvevők bármikor rápillanthassanak, emlékezetükbe idézhessék azokat. Ezek az alapelvek képezik a játékmunka szakmai és etikai keretrendszerét az Egyesült Királyságban. Az alapelvekben kifejtésre kerül, hogy miért különleges a játék, és a játékmunka, illetve, hogy milyen módon lehet a gyerekekkel és fiatalokkal való munkát a játékmunka perspektívájából megközelíteni. Arra az alapvető hozzáállásra épülnek, hogy a megfelelően kialakított környezetben és a játéklehetőségek lehető legszélesebb skálájának nyújtása mellett a gyerekek és fiatalok képesek a pozitív irányú fejlődésre.

Javasoljuk a következő videók megtekintését. A videók angol nyelvűek, magyar felirattal.

<https://www.youtube.com/watch?v=-VGq83IPn8>

<https://www.youtube.com/watch?v=DSuJtzipSj84>

A Játékmunka alapelvei¹

¹ Játékmunka Alapelvek Vizsgálóbizottság, Cardiff 2005

1. Minden gyermeknek és fiatalnak szüksége van a játékra. A játszási vágy velünk születik, biológiai és fiziológiai szükséglet, mind egyéni, mind közösségi szinten az egészséges fejlődés és jóllét nélkülözhetetlen része.
2. A játék olyan folyamat, amely szabadon választott, személyesen irányított és belsőleg motivált. Vagyis a gyermekek és a fiatalok kizárólag belső indíttatásuk, ötleteik és érdeklődésük alapján határozzák meg a tartalmát és a célját. A saját módjukon játszanak, és a saját céljaik mentén.
3. A játékmunka elsődleges fókusz a játék folyamatának elősegítése és támogatása. Ebbe beleértendő a játékkal kapcsolatos szakpolitika, stratégia, oktatás és képzés területén végzett munka is.
4. A játékmunkások hisznek a játék szabad folyamatában, és a játék szószólóiként lépnek fel a felnőttek által meghatározott keretek között is.
5. A játékmunkás feladata, hogy segítse a gyermekeket és a fiatalokat a játék terének, kereteinek kialakításában.
6. A játékmunkás mindennemű beavatkozása a gyermekek és fiatalok játékába csak és kizárólag a játékfolyamat alapos és friss ismeretén alapulhat.
7. A játékmunkásnak fel kell ismernie, személye milyen módon hat a játék kereteire, és annak is tudatában kell lennie, a gyermekek és fiatalok játéka milyen módon hat rá vissza.
8. A játékmunkásnak olyan beavatkozási módokat kell találnia, amely nem szűkíti, hanem tágítja a gyermekek és fiatalok játékának szabadságát. Minden beavatkozásnál szem előtt kell tartani a kockázatok és előnyök egyensúlyát, és a gyermekek jóllétének elsődlegességét.

Az ENSZ gyermekek jogairól szóló egyezménye

A kurzus alapja az ENSZ gyermekek jogairól szóló egyezményének 31. cikkelye, amely kimondja, hogy:

„Az Egyezményben részes államok elismerik a gyermeknek a pihenéshez és a szabadidő eltöltéséhez, a korának megfelelő játékhoz és szórakoztató tevékenységekhez való jogát”

[AZ ENSZ GYEREKJOGI EGYEZMÉNYÉNEK 31. cikkelye](#)

Kellékek:

Kisfilmek, kiosztott anyagok

3. gyakorlat: Az engedélyről

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. be tudják mutatni, hogy mit jelent a játékmunkás szemlélet a gyerekek játékának támogatásakor az iskolai játékidőben
2. meg tudják vitatni, hogy a játékmunka alapelvei miként használhatóak a játék támogatására az iskolai játékidőben

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat:

A játékbarát iskola egyik legfontosabb jellemzője, hogy a gyermekek önmaguk által szervezett játékát támogató kultúrát épít ki. A Minősítési kritériumrendszer három kulcsfontosságú tényező, az idő, a tér, és a játékra adott engedély szempontjából vizsgálják a szervezeti kultúrát.

Miután megismerkedtünk a Játékmunka alapelveivel és az ENSZ 31. cikkelyével, beszéljünk röviden a játék engedélyezésének fogalmáról. Mit takar ez a résztvevők iskolájának esetében?

Magyarázzuk el a csoportnak, hogy a gyermekek számára az, hogy mennyire érzik, hogy a játék engedélyezve van számukra, nagymértékben függ az iskola kultúrájától, amit mi felnőttek, ezen belül a pedagógusok, a nem oktatási tevékenységet folytató iskolai dolgozók, illetve a vezetés együttesen alakítunk ki. Másik fontos tényező a fizikai környezet. Első pillantásra megállapítható, hogy egy iskola terei úgy vannak-e kialakítva, hogy támogassák a szabad játékot. A játékot támogató iskolák légkörében a gyerekek úgy fogják érezni, hogy lehetőségük és engedélyük van a szabad játékra.

Megjegyzések:

A megengedés és a reziliencia szoros kapcsolatban állnak egymással. Az iskolák, illetve a felnőttek gyakran panaszkodnak a gyermekek alacsony fokú rezilienciájára. Ugyanakkor az iskolák többsége nem rendelkezik intézményi szintű rezilienciával, így aztán továbbadni sem tudja azt. Az iskoláknak maguknak is meg kell tanulniuk, hogy hogyan küzdjenek meg az időjárás változékonyságával, a sérülésekkel, a kosszal. Ez így majd átfordul abba, hogy ésszerű korlátok között megengedjük a gyerekeknek is az időjárás, a kosz, és a sérülések megtapasztalását.

Kellékek:

Nincsenek szükséges kellékek

4. gyakorlat: Az alkotórészek elmélete

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. be tudják mutatni, hogy mit jelent a játékmunkás szemlélet a gyerekek játékának támogatásakor az iskolai játékidőben

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat:

Kezdjük a gyakorlatot azzal, hogy bemutatjuk a játékmunkás megközelítés egyik fontos elemét a “szabadon használható alkotórészek elméletét” (loose parts theory). Szemléltetésképpen mutassunk be kis- és nagyméretű feleslegessé vált, természetben megtalálható, vagy olyan tárgyakat, amik rendeltetésüket tekintve alapvetően nem játékok. Ezek lesznek a játékhoz használható alkotórészek. Kérjük meg a résztvevőket, hogy használják fel ezeket a tárgyakat valamilyen, általuk kitalált játékhoz. Ha nagyon nincs ötletük, beszéljük meg együtt, hogy miket lehetne ezekkel a tárgyakkal játszani, vagy hogy melyik tárgy, mit jelképezhet egy játékban.

Beszélgessünk róla, hogy milyen újra felhasználható tárgyakat tudnak a gyerekek használni kiscsoportos játékaik során. Fontos, hogy ezek olyan dolgok legyenek, amiket MINDEN gyerek egyenlőképpen tud használni! Kérjük meg a résztvevőket, hogy gondoljanak a saját iskolájukra. Van ezek közül olyan, ami az ő iskolájukban is megvan? Milyen dolgokat kell átgondolniuk, ha ezeket a tárgyakat a gyerekek kezébe adják? Gondolkodjunk együtt a résztvevőkkel, hogy milyen forrásokból szerezhetünk be ilyen újrahasznosított tárgyakat. Például megkérhetjük a szülőket, hogy hozzanak ők maguk otthonról, vagy, megbeszélhetjük egyes üzemekkel, hogy bizonyos hulladéknak szánt tárgyakat a rendelkezésünkre bocsátanak, de akár tárgyalhatunk szelektív hulladék-feldolgozó központokkal is egy lehetséges együttműködésről, stb.

Megjegyzések:

Használjuk a kézikönyv útmutatóját ehhez a gyakorlathoz. Emeljük ki hogy milyen fontos, hogy különböző méretű, és könnyen pótolható tárgyakat szerezzünk be, amik a játék alkotóelemeivé fognak válni. Beszélhetünk az egészségügyi és biztonsági tényezőkről is, visszautalva a kockázatok, és veszélyforrások közötti különbségekre és hogy hogyan végezhetünk kockázatelemzést a különböző forrásokból kapott tárgyak esetén.

Kellékek:

Különböző fajtájú hulladéknak szánt tárgyak. Nagyok, kicsik, a lehető legváltozatosabban.

A kézikönyv szabadon felhasználható alkotórészekre vonatkozó része.

5. gyakorlat: Vélemény-vonalak

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. be tudják mutatni, hogy mit jelent a játékmunkás szemlélet a gyerekek játékának támogatásakor az iskolai játékidőben
2. meg tudják vitatni, hogy a játékmunka alapelvei miként használhatóak a játék támogatására az iskolai játékidőben

Időtartam: 50 perc

Gyakorlat:

A következő játékban a csoport tagjai az iskola életében érintett egyének és csoportok szerepébe helyezkedve vesznek részt. Az egyes érdekelt felek különböző hozzáállást tanúsíthatnak a játékbarát iskolával kapcsolatban.

- tanár
- konyhai személyzet
- kisegítő személyzet
- gondnok
- iskolaigazgató
- szülő
- önkormányzati tisztségviselő
- gyerek
- iskolai infrastruktúra (folyosó, fal, kerítés, stb.)
- az iskolaudvaron található állatok és növények
- az iskola környékén élő emberek
- más személyek – mondhatunk mi magunk is még itt nem említett személyeket, akik érintettek lehetnek az iskola működésében

Olvaszuk fel egyenként a megjegyzéseknél található állításokat, és kérjük meg a résztvevőket, hogy helyezkedjenek el egy vonal mentén aszerint, hogy jelenlegi szerepükben az adott cselekvést végezve mennyire érzik jól magukat.

Miután elhelyezkedtek a vonal mentén, a teljes spektrumot felölelve néhányuktól kérdezzük meg, hogy miért éppen azt a helyet választották, és röviden beszélgetünk erről.

Ezek után kérjük meg őket, hogy fújjanak fel egy-egy lufit akkora méretűre, ami szerintük reprezentálja, mekkora befolyással bírnak ők a saját iskolájukon belül. Miből ered ez a befolyás pontosan?

Foglaljuk össze a beszélgetés főbb pontjait, és hasonlítsuk össze őket a Játékmunka alapelveivel, illetve az ENSZ gyermekjogi egyezményével.

Végül zárjuk le a modult úgy, hogy megkérdezzük, van-e még valakinek kérdése, vagy gondolata, amit szeretne a többiekkel megosztani. Mielőtt szétszélednénk, mondjuk el a következő modullal kapcsolatos tudnivalókat.

Megjegyzések:

A gyakorlat célja az érintettek különböző nézőpontjaira való reflektálás, az ezekkel kapcsolatos beszélgetés tovább folytatása, különös tekintettel a gyerekek játékát támogató iskolai kultúrára.

A következő, cselekvéseket leíró állítások szerepelhetnek például a kontinuum vonal egyes pontjain (hozzátehetünk további állításokat is):

- Egy gyerek a sárban játszik
- Gyerekek fogócskáznak az iskola folyosóján
- Néhány gyerek “felelsz vagy mersz?”-et játszik
- A szünetben két gyerek összeverekszik
- Néhányan fára másznak az iskolaudvaron
- Három gyerek földigilisztákat darabol fel
- Néhányan arra próbálják rávenni egy társukat, hogy ugorjon le egy meglehetősen magas falról.
- Gyerekek izgatottan, csúnya szavakat használva beszélnek.
- A gyerekek egy csoportja hógolyócsatát vív az iskolaudvaron
- Néhány gyerek iskolapadokat tol össze, hogy akadályfutást rendezzenek
- Pár gyerek egy együttest alakít, és különféle tárgyakkal zenélni kezdenek (azaz egymáshoz ütögetik a tárgyakat)

Kellékek:

A cselekvéseket leíró állítások listája

Összefoglalás

Tanulási eredmények:

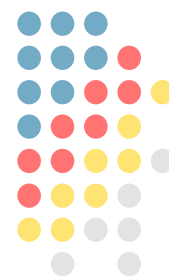
-

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat:

Üljünk össze mindannyian és foglalkozunk össze a harmadik modulban történeteket és kérdezzük meg, hogy van-e valakinek további kérdése vagy megosztani valója az érintett témákkal kapcsolatosan. Gondoskodjunk róla, hogy mindenkihez eljussanak a következő modulban való részvételhez szükséges információk.

4. modul: A játék tere



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. tisztában lesznek vele, hogy a hely, az idő, és az iskolai kultúra miképpen támogatja, vagy akadályozza a szabad játékot
2. elsajátítják az affordanciák elméletének alapjait
3. ismertetni tudják a különféle játékokat támogató minőségi környezet legfontosabb jellemzőit
4. fel tudnak sorolni olyan módszereket, amelyek alkalmasak a játéktér feltérképezésére, és ki is tudják fejteni, hogy ezek miképpen támogatják a szabad játékot

Összefoglalás

A modul során bemutatjuk, hogy a rendelkezésre álló tér miképpen támogatja, vagy éppen akadályozza a gyermekek saját maguk által szervezett játékát. A hagyományos, konkrét időhöz és helyhez kötött játékok helyett arra igyekszünk rámutatni, hogy egy tér bárhol, és bármely időpontban játékterré alakulhat és a gyerekek tértől és időtől függetlenül játszani kezdenek, amint a körülmények adottak hozzá. A modul gyakorlatai által oly módon gazdagítjuk a résztvevők eszköztárát, hogy könnyebben fel tudják ismerni ezeket a körülményeket. Bevezetjük a környezetpszichológiából ismert "affordanciák" fogalmát, visszatérünk a szabadon felhasználható alkotórészek elméletéhez, majd egy egyszerű és gyakorlatias utat mutatunk, melynek segítségével hétköznapi eszközökkel tudunk egy olyan játéktér létrehozni, ami a szabad, előre nem behatárolt témájú játékok ösztönzésére alkalmas.

Ezután egy olyan, sokrétű feladatot mutatunk be, amely alapul szolgálhat az iskolák tereinek auditálásához. Ez a gyakorlat, tartalmi és a hangulati tényezőket is figyelembe véve segít a játékok változatos formáit támogató tér kialakításában.

Végül, amennyiben az idő engedi, röviden bemutatjuk a tér működését leíró dokumentációs lehetőségeket, a térképezéssel és más kreatív megközelítésekkel folytatjuk, amiket részletesebben tárgyalunk majd a 9. modulban.

Megjegyzések

Hangsúlyozzuk ki, hogy bár a modulban elsősorban a tereket vizsgáljuk a játékra való alkalmasság szempontjából, a tér szükségszerűen összefüggésben van a játékidővel és a játszási kultúrával is. Az, hogy a játékra alkalmas teret egy tágabb perspektívából vizsgáljuk, lehetőséget ad rá, hogy gondolkodásmódunkat a játék hagyományos pszichológiai megközelítéséről, a játék, mint szabadon választott, önirányított folyamat felé tereljük. A folyamat során segítségünkre lehetnek a kézikönyv ide vonatkozó fejezetei.

Vegyük figyelembe, hogy a nádkunyhó építéséhez szükséges kellékek beszerzésére hosszabb időre lehet szükségünk!

4. modul javasolt felépítése: A játék tere

Gyakorlat és tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmény	10 perc	Bevezetés: A megérkezés ideje. A résztvevők elmondhatják az előző modullal kapcsolatos gondolataikat, kérdéseiket. Bevezetés a 4. modulba.	A teljes csoport részvételével zajló beszélgetés	PowerPoint
2. gyakorlat Tanulási eredmény 1	20 perc	Vajon mennyi?: Cél: Megmutatni, hogy a játéktér nem feltétlenül egy előre megtervezett, játékra kijelölt hely. A gyerekek bármikor és bármely arra alkalmas helyen tudnak játszani.	kis csapatok/ nagy csoportos játék; nagy csoportos megbeszélés	Flipchart/tábla, filctollak, kérdések
3. gyakorlat Tanulási eredmény 1	10 perc	A játék újragondolása: időben és térben behatárolt tevékenység helyett spontán módon megjelenő cselekvés. Cél: A korábbi gondolatmenetnek megfelelően, a fókusz a játékok tervezett felkínálásának szokásáról a szabad játék megjelenését elősegítő körülmények létrehozása felé tereljük	Illusztráló történet, rövid előadás	PowerPoint; A kézikönyv ide vonatkozó fejezete
4. gyakorlat Tanulási eredmény 2	10 perc	Affordanciák: Cél: bevezetni ezt a hasznos fogalmi eszközt, ami a játékok felkínálásáról a játékot támogató körülmények létrehozására helyezi a hangsúlyt	Előadás	PowerPoint; A kézikönyv ide vonatkozó fejezete
5. gyakorlat Tanulási eredmény 1, 2	35 perc	Nádkunyhó építése: Cél: Egy olyan, játékra alkalmas tér kialakítása a gyakorlatban, ami a szabadon választott játékformák megjelenését segíti elő. Végig tartjuk a tarsolyunkban a bemutatott fogalmi eszközöket (affordanciák, szabadon felhasználható alkotórészek, eltérő gyerekek - eltérő használat,	Nagy, vagy kiscsoportos gyakorlat Az építés közben létrejövő beszélgetések,	25 db dísznád, vagy bambusznád, 50 nagyméretű iratcsipesz, szigetelőszalag,

		önszerveződő játék)	viták szükség szerinti támogatott irányítása indirekt módon.	kötél/madzag, csipeszek; kiegészítők a kunyhó „felöltöztetéséhez”; részletebben leírva a gyakorlatnál A kézikönyv ide vonatkozó fejezetei, beleértve az építési útmutatót.
Szünet	15 perc	Szünet		
6. gyakorlat Tanulási eredmény 3	60 perc	A minőségi játékterek legfőbb jellemzői: a megfelelő vizsgálati eszköz kialakítása Cél: Hogy elkezdjünk kialakítani egy értékelési rendszert, amellyel felmérhető, hogy a különböző terek hogyan támogatják, vagy éppen hogyan akadályozzák a szabad játékot. Ez a gyakorlat Hughes (1996) „Question of Quality” (Minőség kérdése) című művéből származik.	Kiterjesztett kis csoportos, illetve nagy csoportos gyakorlat	Kérdések/folyamatok; papírlapok, flipchart vagy tábla. Az indikátorok összeírásához; flipchart
7. gyakorlat Tanulási eredmény 4	10 perc	Rövid bevezetés a kritikai kartográfiába Cél: A tér dokumentációjának, mint szervezetfejlesztési eszköznek a bemutatása. Jelen pillanatban valóban csak bemutatás, bővebben a 9. modulban foglalkozunk vele.	Beszélgetés, illetve ha van rá idő, akkor hozzáfoghatunk egy beltéri, vagy kültéri játékhoz használt helyszín térképének megrajzolásához.	PowerPoint; papír, színes ceruzák, öntapadós cédulák, gyurma, alufólia
8. gyakorlat Tanulási eredmény 3	5 perc	Tér-audit: mennyire felel meg a te iskolád az elvárásoknak?: A „Question of Quality” című írásból és a kritikai kartográfiából kölcsönzött mutatók bemutatása. Ezen a ponton a résztvevők elkezdhetnek a saját	Beszélgetés	A 9. Modulban újra feldolgozásra kerül.

		iskolájuk példáján dolgozni.		
Összefoglalás	5 perc	Összefoglalás	Plenáris	

1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: Vajon mennyi?

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. megtapasztalják, és megértik, hogy a hely, az idő, és az iskolai kultúra miképp támogatja, vagy akadályozza a szabad játékot

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat:

Bevezetés:

5-10 percet szánjunk a megérkezésre, amelynek során a résztvevőknek kellő idejük van elhelyezkedni, és összeszedni az előző modulokhoz kapcsolódó meglátásaikat és kérdéseiket. A bevezető beszélgetés során főként kiegészítendő kérdéseket tegyünk fel, mint például: Milyen gondolatok, kérdések merültek fel bennetek az előző modul kapcsán? Mire ébredtetek rá? A saját iskoláitokra vonatkozóan milyen meglátásaitok és ötleteitek vannak?

Találd ki, mennyi? (20-25 perc)

A gyakorlat célja rávilágítani arra, hogy a játéktér nem feltétlenül egy előre, erre a célra kialakított hely (vagy idő), hiszen a gyerekek bárhol és bármikor játszanak, ahol a körülmények ezt lehetővé teszik.

Megjegyzések:

Osszuk a csoportot három, vagy négy, kisebb, 4-8 fős csapatra. Mondjuk el, hogy olyan kérdéseket fogunk feltenni, amelyek a résztvevőkre vonatkoznak. Az egyes csapatoknak meg kell egyezniük egy válaszban, majd leírni azt egy papírra. Például, ha azt kérdezzük, hogy, mit gondolsz, hány embernek van gyereke a résztvevők közül, akkor csapatonként egy tippet adhatnak le válaszként.

Kérdések:

- Mit gondolsz, a szobában tartózkodók közül hány embernek van gyereke?
- Mit gondolsz, a szobában tartózkodók közül hány embernek tört csontja valaha, játék közben?
- Mit gondolsz, a szobában tartózkodók közül hányan csináltak valaha olyan dolgot játék közben, amiről tudták, hogy nem szabadna?
- Mit gondolsz, a szobában tartózkodók közül hány embernek van a gyerekek játékához kapcsolódó felelőssége?
- Mit gondolsz, a szobában tartózkodók közül hányan laknak két perc sétányira egy játéktértől?

A kérdéseket írjuk egymás alá egy táblára, úgy, hogy a válaszoknak annyi oszlopot rajzolunk, ahány csapat van. Kérjük meg a résztvevőket, hogy írják fel a kérdésekre adott válaszaikat a saját csapatuk oszlopába, majd, ha van rá idő, beszéljessünk a témákról. Vezessük a játékot úgy, mintha egy verseny lenne, ahol az nyer, aki több pontot ér el.

A gyakorlat valódi célja bemutatni azt, hogy mindenkinek van a gyerekek játékához kapcsolódó felelőssége – hiszen mindannyian felelősek a gyerekekért, és mindenki kevesebb, mint két percnyire lakik egy játéktértől, hiszen a gyerekek bárhol és bármikor készek rá, hogy játszanak, ha a körülmények lehetővé teszik azt, legyen ez egy autóban, egy boltban, vagy bármilyen potenciális játéktéren. Ez a feladat szélesíti a résztvevők látókörét, és rámutat arra, hogy játék nem kötődik kijelölt terekhez és időpontokhoz, hanem mindenütt és folyamatosan jelen van az egész világban, mint ahogy azt a következő gyakorlatban elmesélt rövid történet is szemlélteti.

Kellékek

PowerPoint

Flipchart/tábla és filctollak, kérdések

3. gyakorlat: A játék újragondolása: időben és térben behatárolt tevékenység helyett, spontán módon megjelenő cselekvés

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. megtapasztalják, és megértik, hogy a hely, az idő, és az iskolai kultúra miképp támogatja, vagy éppen akadályozza a szabad játékot show

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Egy rövid elbeszéléssel szemléltetjük, hogy, ha a körülmények engedik, a gyermekek bárhol és bármikor kaphatnak a játékokra. Ha van saját kedvenc történetünk a témában, azt is elmesélhetjük, az itt bemutatott helyett:²

A vonatom London belvárosán halad keresztül. A kocsiban, a két irányba nyíló ajtók egy tágas előtérbe vezetnek, melynek közepén egy függőleges kapaszkodó rudat helyeztek el. Koradélután van, a csúcsidő még nem kezdődött el, így az utastér szinte üres, amikor a 6-7 éves forma kislány beszáll a kocsiba. A kislány hosszú szoknyát és csillogó cipőt visel. A kapaszkodó rúdhoz megy, ami ellenállhatatlannak bizonyul számára. Megragadja, először óvatosan körbe fordul, majd belefeledkezve a pillanatba megpördül a rúd körül, miközben, hosszú szoknyája csak úgy hullámozik körülötte.

Annyira magával ragadott ez a pillanat, hogy a történetet a hashtag #azéletcsodáspillanatai címkével posztoltam is. Az élet ilyen apró örömei ragályosak a magamfajta emberekre, akik odafigyelnek arra, ahogyan a gyermekek járnak-kelnek a világban. Milyen sokat jelent egy-egy ilyen pillanat. Éppenséggel annyira mindennapos, hogy a felnőttek minimális figyelmet szentelnek neki. Pedig éppen ezekben a hétköznapi pillanatokban rejlik a csoda.

Két dologra is rámutathatunk a történeten keresztül:

1. A gyerekek bárhol és bármikor képesek játszani, ha a körülmények erre lehetőséget adnak. Ők egész másképpen látják a világot, mint mi felnőttek, amint erről részletesebben is beszélünk majd a modul következő részében. A kapaszkodó rudat, a vasúti kocsik tervezői nem játéknak szánták, mégis ott, az adott pillanatban – amely helyzetet a körülmények együttállásának is nevezhetjük – a gyermek pörgés iránti vágya, az üres tér, a rúd, a tudás, hogy a szoknyája pörögni, a cipője pedig csillogni fog, és ahogyan megérezte, hogy ez milyen élvezetet okoz majd neki, mindezen körülmények összeadódása egy játékteret hozott létre. Ezt a szemléletmódot magunkévá téve, a terekre, egyre inkább együttállások és találkozások színterére tudunk tekinteni, élettelen, közömbös helyszínek helyett. A gyerekek általában felismerik ezeket a helyzeteket és élettel töltik meg azokat a hézagokat, amiket mi felnőttek

² Bővebben olvashatunk erről az alábbi publikációban: Russell, W. (2018) Thinking a little differently about resilience and play, in Russell, W. and Schuur, K. (eds) *The Strength of European Diversity for Building Children's Resilience through Play and Drama: A collection of articles from the EU Erasmus Plus ARTPAD projekt 2015-2018*, Gloucester: University of Gloucestershire, available at <http://artpad.epraxis.co.uk/wp-content/uploads/2018/08/ARTPAD-A-Collection-of-Articles-Final-28-08-18.pdf>

egy lépéssel átlépünk, vagy éppen észre sem veszünk. Ezek a pillanatok, amilyen hétköznapiak, olyan lényegesek.

2. Ez a kis anekdota a történetmesélés erejét is megmutatja. Azt, hogy miképp kelthetők életre a dolgok egy-egy történet által. Birtokában lehetünk a legkomolyabb tudományos ismereteknek, mégis a mesék, a történetek azok, amik elvarázsolnak, példát mutatnak és felhívják a figyelmet mindennapi életünk apró, de annál lényegesebb részleteire. Más módon hatnak ránk, mint a tudományos tények. A történetmesélés a pedagógusok és a többi iskolai dolgozó számára is olyan fontos csatorna, amin keresztül megoszthatják, hogy az őket körülvevő terek milyen módon segítik elő, a vonaton történetekhez hasonló játékos pillanokat.

Megjegyzések

A gyakorlat célja, hogy a figyelmet a játékok tervezett felkínálásának szokásáról a játék létrejöttét elősegítő körülmények létrehozása felé terelje, illetve, hogy megmutassa a történetek elmesélésében és példák bemutatásában rejlő erőt.

Kellékek

PowerPoint, ha valaki igényli, de nem szükséges

4. gyakorlat: Affordanciák

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. elsajátítják az affordanciák elméletének alapjait

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Mondjuk el, hogy az “affordanciák” fogalmának bevezetése segít a fókusz a játékok felkínálásáról a játékot támogató körülmények létrehozására irányítani

A környezetpszichológiában használatos fogalmat James J Gibson vezette be, és napjaink gyerekekkel dolgozó kutatói, mint például Marketta Kyttä is előszeretettel használják. Vázzuk fel a koncepció lényegét.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy gondolkodjanak el az őket körülvevő játékterek jellemzőiről, és hogy azok milyen lehetőségeket kínálnak fel a gyerekek számára.

Megjegyzések

Hívjuk segítségül a kézikönyvet a kiselőadáshoz. Hangsúlyozzuk ki, hogy az affordanciák nem tervezhetők vagy előre meghatározhatóak! Nem azonosak azzal, amikor létrehozunk szándékosan egy játszásra tervezett helyszínt. Tudnunk kell, hogy abból, hogy biztosítunk egy alkalmas teret, egyáltalán nem következik, hogy a gyerekek valóban játszani fognak ott, vagy egyáltalán bármire használni fogják azt. Az affordanciákon keresztüli megközelítés, a környezet és egyén, egyedülálló, folyamatosan változó és észlelhető kapcsolatára épül. Amikor Kyttä munkásságáról beszélünk, emeljük ki azt a fontos gondolatot, hogy mi, felnőttek nem biztosíthatjuk a gyerekek számára magát a szabad tevékenységet, hiszen abban a pillanatban, hogy szabad játékra hívjuk őket, a játék már egy általunk felkínált tevékenységgé válik. Ahhoz, hogy megértsük a tervezettség és a gyermekek szabad játéka közötti kapcsolatot, kiemelkedő fontosságú, hogy ezt a gondolatot magunkévá tegyük.

Kellékek

PowerPoint, a kézikönyv vonatkozó részei

5. gyakorlat: Nádkunyhó építése³

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. tisztában lesznek vele, hogy a hely, az idő, és az iskolai kultúra miképp támogatja, vagy éppen akadályozza a szabad játékot
2. elsajátítják az affordanciák elméletének alapjait

Időtartam: 35 perc

Gyakorlat

A következő gyakorlat egy lehetséges játéktér létrehozásának egyszerű, és gyakorlatias módját mutatja be, miközben teret ad saját hozzáállásunk folyamatos átgondolásának és a gondolatok közös megvitatásának is (Mi, és milyen is a játék? Szabadon választott? Kapcsolatokra épülő? Magától létrejövő? Önszerveződő?). Felmerülhetnek a szabad alkotórészek, az affordanciák, a szabadon felmerülő tevékenységek megengedésének játékmunkás megközelítései is.

- Mutassuk be a nádszerkezet elkészítésének menetét
- Amennyiben elég idő van rá, és rendelkezésre állnak a szükséges kellékek, kis csoportokban elkészíthetjük a saját kunyhóinkat. Ha nincs erre lehetőség, akkor a résztvevők játszhatnak a meglévő kellékekkel, kialakíthatják a kunyhó szerkezetének alapjait, hogy meglássák, miként szolgál ez különböző interakciók alapjaként, illetve, hogy megtapasztalják az építés közben feljövő érzéseket.
- Mindeközben kezdeményezzünk beszélgetést a játék alapkoncepciójáról, a szabadon használható alkotórészekről, az affordanciákról, és arról, hogy hogyan igazíthatjuk az egyes kellékeket a gyerekek eltérő adottságaihoz, szem előtt tartva az egyenlőséget és a sokféleséget.
- Beszéljünk róla, hogy a hely több mint fizikai jellemzők összessége. Vessük fel, hogy a különböző kellékek (pl. lámpások, lámpák, fekete színű szemetes zacskók, stb.) milyen eltérő hangulatot tudnak kölcsönözni a kialakított helyszínnek.
- Hogyan tudnák használni mindezt a saját iskolájukban?

Megjegyzések

Ez a gyakorlat amellest, hogy életszerű, lehetőséget nyújt a résztvevők számára, hogy miközben a különböző kellékekkel ügködnek, beszélgethessenek a kulcsfogalmakról és az alapkoncepcióról. A kész szerkezet masszív, könnyű, és előnye, hogy beltéren és kültéren is megépíthető és használható.

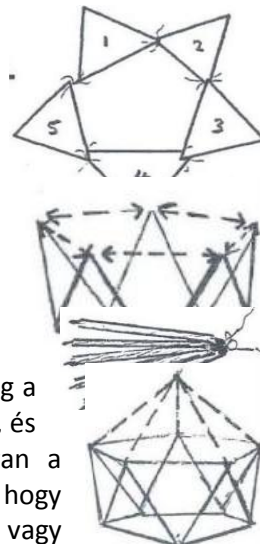
A kunyhó elkészítésének menete:

- Gondoljuk át, hogy a hely és a gyerekek méretéhez milyen hosszúságú nádak illenek a legjobban. 1,2 m hosszú nádakkal dolgozva a kunyhónak a földön elfoglalt területe körülbelül 2 méter átmérőjű lesz. 2,4 m-es nádakból építkezve már olyan magas kunyhót

³ Ez a gyakorlat a *Play Way* tréneri könyvből lett adaptálva, amelyet Karen Benjamin, VIPER projekt keretein belül (University of Gloucestershire), 2012-ben publikált.

fogunk kapni, amiben egy felnőtt ember is elfér álló helyzetben. Körülbelül öt fő elegendő a kunyhó megépítéséhez.

- Készítsük elő a nádat: minden nád végére ragasszunk egy darab szigetelőszalagot, vagy maszkolószalagot, úgy, hogy egy hurkot alkossunk vele.
- Az alaphoz 15 darab nádat fogunk használni, ezekből összesen 5 darab különálló, háromszöget alkotunk. A háromszögek csúcsait erősítsük egymáshoz a hurkokkal.
- Fekessük a háromszögeket a padlóra, úgy, hogy két-két csúcsuk összeérjen, és az egymás felé néző oldalak egy ötszöget alkossanak, a rajzon látható módon.
- Fogjunk még 5 nádat. Állítsuk fel a háromszögeket, a szabadon álló csúcsukkal felfelé, úgy, hogy enyhén kifelé dőljenek, ahogyan az ábra is mutatja. A hurkok segítségével erősítsük hozzá a csúcsokhoz az öt szabadon lévő nádat. Ily módon, egy saját magát megtartó, stabil szerkezetet fogunk kapni!
- Fogjuk a maradék 5 nádat, kössük egy kötegbe a végüket.
- Álljunk a szerkezet belsejébe – ezen a ponton lehet, hogy egy magasabb személyre, vagy egy hokedlire lesz szükségünk – Fogjuk meg a nádköteget úgy, hogy a csomó felül legyen, ernyőszerűen nyissuk szét, és a szabad végeket erősítsük a háromszögek csúcsaihoz. Készen van a szabadon álló váz. Az így alkotott szerkezet elég erős ahhoz, hogy megtartsa önmagát, ahhoz azonban nem, hogy felmásszunk rá, vagy lógjunk rajta!
- Díszítsük a kunyhót a kezünk ügyébe kerülő dolgokkal. Különböző anyagok kipróbálásával eltérő hangulatúvá tudjuk varázsolni. Használjunk párnákat, különböző textileket ahhoz, hogy otthonossá tegyünk, próbáljuk ki, hogy fekete szemeteszsákokkal fedjük be, hogy sötét legyen odabenn.



Kellékek

- 25 db dísznád, vagy bambusznád,
- 50 db nagyméretű iratcsipesz,
- szigetelőszalag, vagy más erős ragasztószalag,
- kötél/spárga/madzag
- ruhacsipeszek
- különböző anyagok: textil, könnyű szövetek, nagy fekete nejlon, vagy szemeteszsákok, lampionok, ledsorok, párnák, lufik, természetes anyagok (falevelek, gallyak, stb.)

6. gyakorlat: A minőségi játéktér legfőbb jellemzői: a megfelelő vizsgálati eszköz kialakítása

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

- ismertetni tudják a különféle játékformák megjelenését támogató minőségi környezet jellemzőit

Időtartam: 60 perc

Gyakorlat:

A gyakorlat Bob Hughes-tól származik, aki a *Minőség kérdése*⁴ (*A Question of Quality*, Bob Hughes, 1996) című művében írta le azt. Ő vezeti be a tervezés és auditálás eszközeként használható IMEE (intuíció, emlékezet, tapasztalat, ismeret) fogalomcsoportot. Gyerekek és felnőttek nézőpontjából feltett számos kérdésen keresztül jut a minőségi játéktér jellemző tartalmi és környezeti mutatók meghatározásához.

Kezdjük a gyakorlatot az eddig bemutatott legfőbb gondolatok felidézésével. Ilyen volt például az, hogy a játék bármilyen, körülöttünk lévő dologhoz való kapcsolódásból kialakulhat, legyen az egy tárgy, egy vágy, egy a környezetben elhelyezkedő objektum, vagy egy természeti jelenség. És ha a körülmények engedik, egy gyerek a környezetére, a felnőttektől eltérően, spontán játékkal fog reagálni. A felnőttek által tervezett tevékenység során figyelembe kell ezt vennünk, hogy nyugodtan tudjuk kezelni az ebből eredő kiszámíthatatlanságot is.

Röviden tegyük fel a kérdést, hogy mi történik, ha a gyerekeket megkérdezzük róla, hogy mit és hogyan szeretnének játszani (demokratikusnak tűnik, de egyelőre hagyjuk függőben a kérdést – és kérjük meg a résztvevőket, hogy gondoljanak vissza erre a kérdésre a gyakorlat közben).

Vezessük be az IMEE fogalmát (intuíció, emlékezet (saját gyerekkori játékaikból), tapasztalat (a gyerekekkel való játékok során szerzett), illetve ismeret (tudományos bizonyítékok, szakirodalmi adatokkal alátámasztva). Mind a négy paraméter lényeges.

Állítsunk fel egy listát gyermeki nézőpontból nézve (**első lista**). Először dolgozzanak önállóan, használva az előbb bemutatott fogalmakat, legalább 20 különböző befejezést kitalálva a következő kezdetű mondathoz: A játéktér, amit szeretnék, legyen olyan, ahol: pl. rohangálni lehet, el lehet bújni, biztonságban érzem magam, stb. Adjunk 15-20 perc gondolkodási időt.

Szedjük össze a válaszokat, és ezekből állítsunk össze egy összefoglaló listát.

A **második lista** fogalmait az első lista alapján határozzuk meg. Ezek olyan fajta jellemzők lehetnek, mint például: változatosság, biztonságérzet, izgalmasság, idő.

A **harmadik listánk** úgy fog összeállni, hogy ezeknek a listáknak az alapján tesznek fel a résztvevők kérdéseket a saját iskolájukra vonatkozóan. Például: Tudok ott rohangászni? Nem fognak bántani? A **negyedik listát** az ezekre a kérdésekre adott válaszokból kapjuk meg. A negyedik listát két részre osztjuk, a játékot ösztönző és a játékot akadályozó tényezőkre. (Ezt már a tréningen kívül csináljuk!)

⁴ Ez a gyakorlat csak egy kis részét képezi a könyvben leírt folyamatnak. A könyv megvásárolható az alábbi elérhetőségen: Play Education: <http://www.playeducation.com/>

Az utolsó, **ötödik lista** az előző listákból merítve fogja kiadni a **tartalmi** mutatókat (mint pl. fizikai erőfeszítés a mászás esetében, kockázatvállalás, futás, stb.), és a **hangulati mutatókat** (azaz pl. biztonságérzet, játékos hangulat, stb.)

Foglaljuk össze a legfőbb tényezőket, mint például elérhető anyagok, fizikai változatosság, a helyek közötti tér, terek közötti kapcsolatok, rugalmasság, évszakos változások, a természet megközelíthetősége, a játékmunkás tanterv (lásd a kézikönyvben).

Utaljunk vissza arra a megközelítésre, hogy a térre, mint a személyek, tárgyak, előzetes elképzelések, észlelések, érzékelések közötti relációkra és ezek találkozásának eredményeképpen létrejövő közegre tekintünk.

Javasoljuk a lista, mint szempontrendszer használatát, a résztvevők által létrehozott játékterek vizsgálatában.

Megjegyzések

Ahhoz, hogy ezt az igen intenzív gyakorlatot elvégezzük, valószínűleg több mint 60 percre lesz szükségünk. Elsősorban arra fókuszálunk, hogy az eddig tanultak felhasználásával tudjuk kialakítani a listákat, amelyek az adott helyek felmérésének eszközei lesznek. A tér többet jelent, mint fizikai tényezők, és a benne levő dolgok összessége. Tekintettel kell lennünk a hely légkörére, az ott kialakuló hangulatra, ami pedig szoros összefüggésben van az iskolai kultúrával.

Meg kell találnunk a módját, hogy minden résztvevő rendelkezzen egy használható listával. Ha a kiválasztott listákat felírjuk a táblára, utána le lehet fényképezni őket, és meg lehet osztani mindenkivel, de az is lehet, hogy begépeljük, majd kinyomtatjuk és kiosztjuk a résztvevőknek.

Kellékek

Kérdések/Folyamatok, papírlapok, flipchart vagy tábla

A kézikönyvből az IMEE fogalmak, illetve a játéktér vizsgálatát taglaló részek

7. gyakorlat: Rövid bevezetés a kritikai kartográfiába

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

4. fel tudnak sorolni olyan módszereket, amelyek alkalmasak a játéktér feltérképezésére, és ki is tudják fejteni, hogy ezek miképpen támogatják a szabad játékot

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Cél: hogy bevezessük a szervezetfejlesztés egyik eszközeként a tér dokumentációjának gondolatát. Egyelőre csak említés szintjén, mert bővebben a 9. modulban fogunk foglalkozni vele.

Bevezetés: Kiindulva azokból, amit a terek folyamatosan megújuló, és kapcsolatrendszerek által formált voltáról tanultunk, most a terek működésének dokumentációjára keresünk megfelelő módot. A kritikai kartográfia olyan, a precíz ábrázoláson túlmutató módszerekkel dolgozik, amelyek figyelembe veszik a játékterek és helyszínek elhelyezkedésbeli és érzelmi tényezőit is.

Magyarázzuk el, hogy ez az elmélet, a precíz, objektív ábrázoláson túl a kiszámíthatatlanságot, a kapcsolódásokat, az érzelmeket és a rendetlenséget is a dokumentáció részévé akarja tenni. Olyan módszerekkel dolgozik, amelyek képesek ráhangolódni a mozgásra és az érzelmekre, és inkább fókuszálnak az egyedülálló, mint az általános dolgokra. Jegyezzük meg, hogy az előzőleg bevezetett vizsgálati eszközünk, a lista, amit létrehoztunk, tematizál és általánosít, ami hasznos, ugyanakkor az általánosítás következtében esetleg figyelmen kívül hagyunk bizonyos egyedülálló tulajdonságokat, amelyekre viszont ez utóbbi megközelítéssel tudunk rávilágítani.

Példa gyanánt kérjük meg a résztvevőket, hogy gondoljanak az iskolájukban jelenlévő legfőbb játéktérre. Ha el kéne készíteniük a három legjellemzőbb fotót a térről, mik volnának azok? Kérjünk néhány példát, vagy hozzunk elő néhányat a kézikönyvből. A cél, hogy megmutassuk a játékterekhez való pozitív, vagy épp negatív, illetve általában ambivalens érzelmi viszonyulást, valamint azt, hogy ugyanazok a terek milyen eltérően jelenhetnek meg az egyes emberek számára.

Mondjuk el, hogy kiindulásként jó lehet a fő játéktér térképének lerajzolása. Itt az elkészítés folyamata ugyanolyan fontos, mint maga a kész térkép. Ezt a 9. modulban fogjuk megcsinálni. Önállóan megrajzolni egy térképet, majd közösen beszélgetni a rajzokról, vitaindító és ösztönző lehet a történetmeséléshez is, ami általában nagyon élénk és életteli, és éppen ez az életteli teliség az, ami rávilágít a terekhez való érzelmi viszonyulásunkra és rámutat, hogy a helyszínekhez épp olyan erősen tudunk kötődni, mint az emberekhez.

A térkép alapul szolgálhat a későbbiekben mindenféle dokumentációhoz. Lehet nagyméretű, amit kiszögelhetünk az irodánk falára, a kisebb fotókat pedig más dokumentációk részeként használhatjuk fel.

A dokumentáció tartalmazhat történeteket, amelyek lehetőleg inkább hétköznapi pillanatokat, mint kezelendő problémákat jelenítsenek meg. Ábrázolhatjuk a gyerekek és a felnőttek mozgási vonalait, illetve a tárgyakat is. Használhatunk tárgyakat, kisfilmeket, hanganyagot és fényképeket is a dokumentációnkban.

Megjegyzések

El kell döntenünk, hogy mennyi időt hagyunk erre a gyakorlatra. Fontos, hogy megjelenjenek az ötletek, de ebben a részben nem lesz időnk a kifejtésükre. A 9. modulban vissza fogunk térni ehhez a témához, és a kézikönyvben is részletezve van valamilyen szinten. A kritikai kartográfiába való bevezetést általában néhány releváns hely térképének megrajzolásával kezdjük. Ezt fogjuk tenni a 9. modulban. Ebben a részben csak az elméletek bemutatásával foglalkozunk.

Kellékek

PowerPoint

Papír, színes tollak, post-itek, cetlik

Gyurma, alufólia, hurkapálcika, stb.

8. gyakorlat: Tér-audit: mennyire felel meg a te iskolád az elvárásoknak?

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. tisztában lesznek vele, hogy a hely, az idő, és az iskolai kultúra miképp támogatja, vagy akadályozza a szabad játékot
2. elsajátítják az affordanciák elméletének alapjait
3. ismertetni tudják a különféle játékformák megjelenését támogató minőségi környezet jellemzőit
4. fel tudnak sorolni olyan módszereket, amelyek alkalmasak a játéktér feltérképezésére, és ki is tudják fejteni, hogy ezek miképpen támogatják a szabad játékot

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat

Ez a gyakorlat a legfontosabb fogalmak összeszedésére szolgál, és segíti a résztvevőket, hogy gyakorlatban is használni tudják ezeket a szakkifejezéseket a saját maguk által kijelölt, vagy éppen nem előre kijelölt játékterek vizsgálata közben.

Javasoljuk, hogy használják az 5. gyakorlatban megalkotott listákat, a bemutatott eszközökkel együtt, odafigyelve arra, hogy a térre már sokkal inkább kapcsolódások és lehetőségek helyszínére, mint közömbös helyszínre tekintsünk. Ezt majd bele lehet építeni a következő modulban létrehozandó stratégiába és akciótervbe. A résztvevők ezt szem előtt tartva dolgozzanak tovább a helyszín auditálásán, amire a 9. modulban még vissza fogunk térni.

Hagyjunk elegendő időt a kérdésekre és a megbeszélésre is.

Javasoljuk, hogy készítsenek fényképeket a számukra jelentős terekről, és hozzák magukkal őket a 9. modulhoz.

Megjegyzések.

Ebben a gyakorlatban egybegyűjtjük az eddig felmerült gondolatokat, elsősorban az audit eszközeit és az affordanciák fogalmát.

Kellékek

Nem szükségesek kellékek

Összefoglalás

Tanulási eredmények:

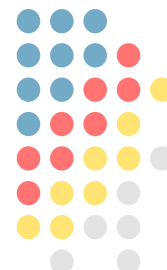
-

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat:

Üljünk körbe mindannyian. Mondjuk el, hogy a negyedik modul végére értünk. Foglaljuk össze, hogy miket csináltunk a modul során és kérjük meg a résztvevőket, hogy tegyék fel kérdéseiket, vagy osszák meg meglátásaikat. Egyeztessük a következő modullal kapcsolatot tudnivalókat.

5. modul: Iskolai stratégia és akcióterv



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. tisztában lesznek a CAPS (Játékbarát iskolák támogatása) Minősítési kritériumrendszerével
2. tudni fogják, hogy hogyan lehet a játékbarát minősítés követelményeit megvalósítani a gyakorlatban
3. felismerik annak jelentőségét, hogy a változások véghezviteléhez a teljes iskola bevonására szükség van
4. meg tudják vitatni, hogy a saját iskolájukban milyen változtatásokat lehet véghez vinni
5. fel tudják mérni a játékbarát iskola megvalósításának folyamatában a szülőkkel való együttműködés lehetőségeit
6. meg tudják határozni az írásos stratégiai nyilatkozat kulcselemeit
7. átlátják az teljes iskola megközelítéssel létrehozott írásos stratégiai nyilatkozat megalkotásának folyamatát
8. fel tudnak vázolni a soron következő tennivalókra vonatkozó kezdeti akciótervet

Összefoglalás

Ebben a modulban egybegyűjtjük, átnézzük és végiggondoljuk az eddig tárgyalt anyagokat. Segítjük a résztvevőket, hogy megtegyék az első lépéseket a saját iskolájuk játékbaráttá formálásának irányába. A résztvevőknek lehetőségük lesz összegezni és átgondolni az előző modulokban összegyűjtött információkat (1: Az érintettek listája, és hogyan vonjuk be őket; 2: PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázat, tudás), 3: Mivel tudunk hatni az érintettekre; 4: Tér-audit).

Megjegyzések

Ez az alapozó tréning utolsó modulja. Bizonyosodjunk meg róla, hogy mindenki számára világos, hogy ki az, aki folytatja velünk a képzést a következő modulok során, melyek összesen 15 órát vesznek még igénybe. Búcsúzzunk el megfelelően azoktól, akikkel itt lezárjuk a közös munkát.

Az 5. modul javasolt felépítése – Iskolai stratégia és akcióterv

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmény 1	10 perc	Bemelegítő játék és a minősítési kritériumok: Cél: A Minősítési kritériumrendszer felidézése, a modul felépítésének ismertetése	Teljes csoport	
2. gyakorlat Tanulási eredmény 2, 3	40 perc	Mink van eddig? Cél: A korábbi modulok során összeszedett és kidolgozott anyagok végiggondolása és az azokra való reflektálás	Kis- és nagycsoportos gyakorlat	
3. gyakorlat Tanulási eredmény 4,5,6,7	25 perc	Iskolai szintű célok: Cél: A résztvevők saját iskolai szintű céljainak beazonosítása az előző gyakorlat alapján	Kiscsoportok; plenáris	Flipchartok, filctollak
Szünet	15 perc	Szünet		
4. gyakorlat Tanulási eredmény 3, 4, 5	25 perc	Különböző játéklehetőségek kipróbálása: Cél: Ezen lehetőségek megbeszélése minél több szempont alapján	Teljes csoport	Flipchart papír, filctollak
5. gyakorlat Tanulási eredmény 8	45 perc	Akcióterv: Cél: Kísérletet teszünk arra, hogy elkezdjünk kidolgozni egy stratégiát és egy akciótervet a résztvevők iskolái számára.	Kiscsoport/nagycsoport, attól függően, hogy hány iskolából érkeztek	Flipchart papírok, filctollak
Összefoglalás	20 perc	Időközi értékelés: Cél: A kurzus első felének értékelése	Plenáris	

1. gyakorlat: Bemelegítő játék és a minősítési kritériumok

Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. tisztában lesznek a CAPS (Játékbarát iskolák támogatása) Minősítési kritériumrendszerével

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Kezdjünk egy rövid bemelegítéssel, majd ismertessük a modul felépítését. Mondjuk el a résztvevőknek, hogy ez az alapozó tréning utolsó foglalkozása, amit egyrészt eddigi ismereteink összegzésére fogunk használni, másrészt a megszerzett tudás felhasználásának segítségével hozzáfogunk saját iskoláink akcióterveinek megírásához.

Idézzük fel a résztvevőkkel együtt az öt CAPS minősítési kritériumot.

Megjegyzések

Utaljunk vissza a Minősítési kritériumrendszerre.

Kellékek

Minősítési kritériumrendszer

2. gyakorlat: Mink van eddig?

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. tudni fogják, hogy hogyan lehet a játékbarát minősítés követelményeit megvalósítani a gyakorlatban
3. felismerik annak jelentőségét, hogy a változások véghezviteléhez a teljes iskola bevonására szükség van

Időtartam: 40 perc

Gyakorlat

Ennek a foglalkozásnak a célja a korábbi modulokban szerzett ismeretek, és megtapasztalt élmények összegzése:

- 1: Milyen egyének és csoportok érintettek az iskola működésében, és hogyan vonjuk be őket
- 2: PARK (irányelvek, hozzáférés, kockázatok, tudás)
- 3: A játékmunkás megközelítés. Az érintett csoportok és egyének perspektívái és elköteleződése
- 4: Tér-audit

Ennél a feladatnál a teljes csoport együtt fog dolgozni. Menjünk végig mind a négy témakörön a jegyzeteik és a közösen készített feljegyzések segítségével. Kérjük meg a résztvevőket, hogy szedjenek össze kulcsszavakat és rendezzék azokat egy gondolattérképpé, úgy, hogy jelenjen meg rajta az egyes elemek összekapcsolódása is. Ilyen módon feltérképezhetjük a játékbarát iskola létrehozásához szükséges fontos tényezőket. Körülbelül 20 percet adjunk erre a munkára.

Miután ezzel elkészültek, osszuk őket kisebb csoportokra, és kérjük meg őket, hogy reflektáljanak a saját iskolájuk helyzetére. Nézzék meg a gondolattérképet és gondolják végig, hogy milyen erőforrások azok, amikkel már ebben a pillanatban is rendelkezik az iskolájuk, és határozzák meg azokat a hiányosságokat, amiket még pótolni kell. Végül gyűljünk össze újra mindannyian, és az egész csoport előtt is számoljanak be a beszélgetés főbb pontjairól.

Megjegyzés

Ennél a feladatnál lehetőleg iskolánként alkossuk meg a csoportokat. Ha a kis csoportok tagjai különböző iskolákból jöttek, akkor adjunk valamennyi időt rá, hogy önállóan gondolkodjanak a saját iskolájukról, majd pedig osszák meg gondolataikat a csoportjukban és adjanak visszajelzést egymásnak.

Kellékek

Nincsenek szükséges kellékek

3. gyakorlat: Iskolai szintű célok

Tanulási eredmények: a gyakorlat során a résztvevők

4. meg tudják vitatni, hogy a saját iskolájukban milyen változtatásokat lehet véghezvinni
5. fel tudják mérni a játékbarát iskola megvalósításának folyamatában a szülőkkel való együttműködés lehetőségeit
6. meg tudják határozni az írásos stratégiai nyilatkozat kulcselemeit
7. átlátják az teljes iskola megközelítéssel létrehozott írásos stratégiai nyilatkozat megalkotásának folyamatát

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat

Ennél a gyakorlatnál mindenki a saját iskolájával fog foglalkozni. Ennek érdekében, akik egy iskolából jöttek, azonos csoportba kerüljenek. Ha vannak olyanok, akik egyedül képviselik az iskolájukat, ebben a feladatban ők önállóan dolgozzanak. Ha mindenki ugyanabból az iskolából jött, akkor nagycsoportos gyakorlatként vezessük le.

Kérjük meg őket, hogy az előző gyakorlat felhasználásával és a Minősítési kritériumrendszer figyelembevételével dolgozzák ki az iskolai szintű célokat. Hívjuk fel a figyelmet, hogy a meghatározott hiányosságokra koncentrálva, az iskolájukban reálisan kivitelezhető célokat tűzzenek ki. Minden kritériumot egyenként vizsgáljanak meg, és határozzák meg az egyes kritériumok teljesítéséhez szükséges célokat.

Végül, amennyiben önállóan, vagy kisebb csoportokban dolgoztak, gyűljünk össze újra egy nagy csoportba, és kérjünk meg mindenkit, hogy röviden vázolja a felvetéseit.

Kellékek

Flipchartok, filctollak

4. gyakorlat: Különböző játéklehetőségek kipróbálása

Tanulási eredmények: a gyakorlat során a résztvevők

3. felismerik annak jelentőségét, hogy a változások véghezviteléhez a teljes iskola bevonására szükség van
4. meg tudják vitatni, hogy a saját iskolájukban milyen változtatásokat lehet véghez vinni
5. fel tudják mérni a játékbarát iskola megvalósításának folyamatában a szülőkkel való együttműködés lehetőségeit

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak kis csoportokat és hozzák magukkal az előző feladatban meghatározott iskolai szintű céljaikat. Magyarázzuk el, hogy most egy más megközelítésből fogjuk megvizsgálni őket, hogy meglássuk, valóban reálisan kivitelezhető céloknak bizonyulnak-e.

Formáljunk meg különböző karaktereket, akik eltérően viszonyulnak a meghatározott célokhoz. Először mutassunk be egy karaktert, és kérjük meg a csoportot, hogy helyezkedjenek annak a személynek a helyébe, próbálják meg elképzelni, hogyan reagálna ez a személy a bemutatott célokra. Töltsenek el néhány percet ennek a karakternek a bőrében, majd lépünk tovább, a következőre.

Jegyzeteljünk a gyakorlat közben a táblára, majd mutassunk rá a különböző meglátásokra.

Miután minden nézőpontot végigvettünk, hívjuk fel a figyelmet az általunk készített jegyzetekre. Kérjük meg őket, hogy vegyék végig újra a céljaikat, ezúttal már tiszta fejjel, letéve a szerepeiket. Kérdezzük meg, hogy változtatnának-e valamit rajtuk, így, a karakterek reakcióinak ismeretében.

Megjegyzések

Vehetjük egy kicsit lazábbra, játékosabbra ezt a gyakorlatot. Kérjük meg őket, hogy nagyon intenzíven képzeljék bele magukat az adott karakter személyébe. Játsszanak kicsit eltúlozva, testbeszédükkel is rájátszhatnak a szerepre. Ha valami tetszik nekik, fejezzék ki nagy hangon, mutassák ki erősen az érzelmeiket. Felállhatnak a székre is, ha akarnak. Ha pedig nagyon nem tetszik nekik valami, azt is fejezzék ki erőteljesen.

A következő karaktereket fogjuk megjeleníteni:

- Egy fiatal, idealista tanár, aki most kapta kézhez a diplomáját, tele van lelkesedéssel, tettvággyal, a legjobbat akarja adni a gyerekeknek.
- Az iskolaigazgató, aki összességében véve támogatja az újító kezdeményezéseket, ugyanakkor szem előtt kell tartania a bürokratikus szabályokat, az adminisztratív teendőket is, és figyelembe kell vennie az iskola ügyeiben érintettek (szülők, fenntartó, stb.) érdekeit is. Az is tudja pontosan, hogy hogyan kell menedzselni ezeket a változtatásokat.

- Egy elkötelezett és mindenki által megbecsült gondnok. Ő egy gyakorlatias ember, aki szeretné tudni, hogy mivel járnak ezek a változtatások a gyakorlatban. Érdemes figyelembe venni az álláspontját, mivel már többször is bebizonyosodott, hogy tudja, miről beszél.
- Egy megfáradt, rosszkedvű tanár. Neki már nincsenek illúziói. Szerinte végül minden újítás kudarcot vall, és még ha nem is teljesen felesleges, úgysem változik tőle semmi. Nagyon jól rá tud mutatni a terv hátulütőire, és – ami az aggodalmait illeti – nem is rejti véka alá a véleményét.
- Egy kétgyermekes szülő, akinek az iskolába járnak a gyerekei. Most hallott a játékbarát iskola megvalósításának tervéről, szeretne tájékozódni róla, és meg szeretné tudni, hogy mi az iskola célja ezzel a projekttel.

Ha a résztvevők eddig kiscsoportokban, illetve önállóan dolgoztak, kérjünk meg mindenkit, hogy válassza ki azokat a célokat, amiket szeretne a csoport többi tagjával is megosztani.

Kellékek

Flipchart, filctollak

5. gyakorlat: Akcióterv

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

8. fel tudnak vázolni a soron következő tennivalókra vonatkozó kezdeti akciótervet

Időtartam: 45 perc

Gyakorlat

Elérkezett az ideje, hogy összefoglaljuk az eddig tanultakat. Most, hogy reflektáltak a saját iskolájuk helyzetére több különböző nézőpontból, össze fogják tudni állítani az iskolájuk akciótervének első verzióját.

Kérjük meg őket, hogy nézzék át a korábbi anyagaikat (a gondolattérképet, a Minősítési kritériumrendszert és az iskolai szintű célokat) és alkossanak egy listát a tennivalókról, amiben fontossági sorrendet is felállíthatnak.

Megjegyzések:

Hívjuk fel a figyelmüket arra, hogy az akciótervnek konkrét és reálisan kivitelezhető lépéseket kell tartalmaznia.

Kellékek

Flipchartok, filctollak

Összefoglalás – Időközi értékelés

Tanulási eredmények:

-

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat

Foglaljuk össze közösen az első 15 óra anyagát. Vannak, akik számára itt véget ér a közös munka, míg mások részt vesznek a kurzus második felében is.

Foglaljuk össze az alapozó tréning során feldolgozott témákat és kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg kurzussal kapcsolatos gondolataikat és érzéseiket. Figyeljünk rá, hogy mindenkinek lehetősége nyíljon kifejezni a saját érzéseit, gondolatait.

Kérjük meg azokat, akik munkájuk során közvetlen kapcsolatban vannak a gyerekek játékával, és a kurzus második felében is velünk tartanak, hogy mondják el azokat a megfigyeléseiket, vagy történeteiket, ahol iskolai helyzetekben, vagy mindennapi szituációkban (boltban, az autóban, az utcán) spontán játékos pillanatok kialakulásának voltak tanúi. Kérjük meg őket, hogy minél részletekbe menőbben meséljék el a történeteket.

Megjegyzések

Használhatunk az értékeléshez változatos módokat. Például megkérhetjük, hogy rajzolják le a benyomásaikat és magyarázzák el a rajzokat a csoportnak. Vagy kérhetjük, hogy írják le a legfontosabbnak tartott visszajelzésüket egy papírra, amit feltesznek a táblára és el is mondják, hogy mit értenek alatta.

Kellékek

Nincsenek szükséges kellékek.

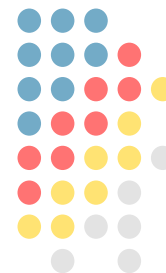
SZABADON VÁLASZTHATÓ KÉPZÉS

6-10. modul

Célcsoport: Azok a szakemberek, akik közvetlenül a gyerekekkel dolgoznak, és konkrét ötletekre van szükségük a gyerekek szabad játékának megfelelő támogatásához.

15 óra

6. modul: A játékról bővebben – A játék természete és a benne rejlő értékek vizsgálata különböző nézőpontokból



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait
2. megismerik a játék előnyeit, egymástól eltérő nézőpontokból nézve
3. meg tudják vitatni, hogy milyen változások mentek végbe a gyerekek önszerveződő játékának lehetőségeit tekintve az idők során
4. el tudnak beszélgetni a gyerekek iskolai játékában rejlő értékekről

A modul összefoglalása

A kurzus második felének nyitómoduljában megalapozzuk az iskolák irányelveinek és gyakorlatának mélyreható kutatását. Újragondoljuk a játékról alkotott elméleteket, és a hagyományos teóriák mellett az alternatív nézőpontokat is megvizsgáljuk. Nagy hangsúlyt fektetünk a többféle játékfelfogás ismertetésére, ugyanakkor felhívjuk rá a figyelmet, hogy ezek a felfogások gyakran többet mondanak el a felnőttek hozzáállásáról, és arról, hogy mi felnőttek mit is szeretnénk látni, mint a játékot a valóságban átélő gyerekekről. Ez különösen jellemző lehet azoknak az iskoláknak az esetében, amelyek a gyerekek tudatos fejlesztésére fókuszáló, különféle, a gyermekkort, a tanulást és a játékot pedagógia elméletekkel alátámasztott módszerekkel dolgoznak. Kitérünk a nyitó modulban már bemutatott témákra, és mélyrehatóbban megvizsgáljuk őket a már megszerzett ismeretanyag felhasználásának segítségével.

Megjegyzések

A 3. gyakorlat akkor fog a legjobban működni, ha a résztvevők hoznak magukkal játék-megfigyeléseket. Ennek érdekében már az 5. modul végén, vagy nem sokkal a 6. modult feldolgozó találkozás előtt, hívjuk fel a figyelmüket, hogy jegyezzenek fel játék-megfigyeléseket, vagy olyan történeteket, amelyekben a játékos pillanatok spontán megjelenését (boltban, autóban, utcán) tapasztalták. Fontos, hogy minden részletre kiterjedően meséljék el a történeteiket. Hasznos lehet, ha újra elolvassuk az első modulban megjelenített játékméleket, illetve a játékot akadályozó tényezőket. Előfordulhatnak a tréningnek olyan részei, amiket a térségbeli, vagy az adott országra jellemző iskolai sajátosságokhoz kell alakítani. Ezekre is figyeljünk oda!

A 6. modul javasolt felépítése: A játék természete és a benne rejlő értékek vizsgálata különböző nézőpontokból

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	15 perc	Bevezetés: Megérkezés, a modul bemutatása, az előző modulok kapcsán felmerült kérdések, gondolatok tisztázása, megbeszélése Idézetek a játékot kutató szakemberektől: Cél: Rámutatni, hogy az évszázadok óta tartó tanulmányozás ellenére, máig nem született megegyezés a játék természete és az általa hordozott értékek tekintetében	Beszélgetés	PowerPoint Idézetek a játékot kutató szakemberektől
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1	10 perc	A játék meghatározása és csoportosítása: Cél: Bemutatni, hogy mik a legjellemzőbb módok a játék jellegzetességeinek meghatározására. Hughes 16 játéktípusának bemutatása	Beszélgetés	PowerPoint
3. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	40 perc	A meghatározások kritikus vizsgálata: Cél: A definiálás és a rögzítés korlátainak felismerése	Egyéni gyakorlat; kis-, vagy nagycsoportos megbeszélés	Nagy papírlapok/ csomagolópapír, színes ceruzák, öntapadós cédulák, gyurma, alufólia, kreatív kellékek
4. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	15 perc	Az égisz paszuly: kié a főszerep? Cél: Megmutatni, hogyan kristályosodik ki egy élettörténet a szereplők kusza viszonyrendszeréből. Egyetlen karakter sem emelkedik ki a többi közül. A szövedékesség és az összerendeződés elméletének bemutatása	Kis csoportok; egész csoportos megbeszélés	A karakterek nevei összehajtható cédulákon
5. gyakorlat Tanulási eredmények 3	20 perc	Most és akkor, itt és ott - Az önszerveződő játék lehetőségeinek változása az idők során: Cél: A gyermekek játékának változása az idők során. Kritikai vizsgálat.	Kis/nagy csoportos beszélgetés	

Szünet	15 perc	Szünet		
6. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	10 perc	A különböző felfogások a játékkal kapcsolatban: Cél: Bemutatni a játékról alkotott elméletek széles skáláját, beleértve a modern és a korai felfogásokat. Megmutatni, hogy ezek hogyan ésszerűsödtek a modern világban, illetve, hogy bizonyos felfogások (a játék, mint folyamat) mennyire meghatározókká váltak másokhoz képest	Beszélgetés	PowerPoint
7. gyakorlat Tanulási eredmények 2, 4	25 perc	Az iskolai játék értéke a domináns felfogáson túlmutatóan: Cél: A jövőben érvényesülő haszon helyett, a jelenben megjelenő értékek megmutatása. A játékban rejlő érzelmi tényezők felismerése	Beszélgetés és csoportos játék	
8. gyakorlat Tanulási eredmények 4	30 perc	Mit jelent ez a mi iskolánkra vonatkoztatva? Cél: Átgondolni, hogyan lehet alkalmazni az eddig elhangzottakat a résztvevők saját iskolájának esetében	Kis csoportok forgásban, plenáris. Összegzés	3 flipchart papír/csomagolópapír a címekkel, flipchart/tábla, tollak
Összefoglalás	5 perc	Összefoglalás	Plenáris	

1. gyakorlat: Bevezetés, és idézetek a játékot vizsgáló szakemberektől

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait
2. megismerik a játék előnyeit, egymástól eltérő nézőpontokból nézve

Időtartam: 15 perc

Gyakorlat

Használjuk a kézikönyvből a különböző szakemberektől származó idézeteket.⁵ Összerakhatjuk ezeket egy PowerPoint prezentációba, ami az érkezés alatt, és a modul felépítésének ismertetése közben folyamatosan fut a vetítővászonon.

Mondjuk el, hogy ez a kurzus második felének első foglalkozása, amelynek során egy elmélyült munkát szeretnénk megkezdni az iskolai irányelvekről és gyakorlatról, most már kifejezetten azokkal a szakemberekkel, akik ezeket a mindennapi munkájuk során használni fogják.

Beszélgessünk röviden arról, hogy hogyan állnak az akciótervvel és a változtatások bevezetésével.

Majd mondjuk el, hogy a modul során újra ránézünk a játékkal kapcsolatos gondolatokra, mind hagyományos, mind alternatív nézőpontokból.

Hívjuk fel a résztvevők figyelmét a prezentációban felbukkanó, egymásnak ellentmondó állításokra, és kérdezzük meg őket, hogy van-e köztük olyan, amelyik kitűnik számukra a többi közül. Mutassunk rá, hogy mennyi egyet nem értés van a játék természete és a benne rejlő értékek körül.

Megjegyzések

Ez a kurzus második felének első modulja, aminek célja, hogy támpontotokat nyújtson az iskolai játékhoz való viszonyuláshoz azok számára, akik mindennapi munkájuk során közvetlen kapcsolatban vannak a játszó gyerekekkel. A foglalkozás során újra átgondolunk néhány kulcsfontosságú témát, amik az első 5 modulban már megjelentek, illetve mélyebbre megyünk, és a gyakorlati vonatkozásokat is tüzetesebben megvizsgáljuk.

Kellékek

PowerPoint, idézetek

⁵ Az idézetek Burghardt, G. (2005) *The Genesis of Animal Play: Testing the limits* című könyvéből származnak Ma.: MIT.

2. gyakorlat: A játék meghatározása és csoportosítása

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat:

Mondjuk el a jelen levőknek, hogy ebben a modulban bevezetjük a játék különféle meghatározásait, illetve kategóriáit, és több szempontokból is megvizsgáljuk őket, az általuk hozott történeteken keresztül. Ezek egy részét már vettük a kurzus korábbi részében.

Használjuk a kézikönyvet. Kezdjük Ralph Feezell öt fogalmi kategóriájával. A játék, mint viselkedés, mint viszonyulás, mint struktúra, mint értelmes cselekvés, és mint elkülönülő jelenség. Mutassuk be a játék három különböző meghatározását, Cathrine Garvey: „A Garvey ötös”, Gordon Burghardt: „A Burghardt ötös” és az Egyesült Királyság-béli Játékmunkás Alapelvek szerint.

Röviden ismertessük Bob Hughes 16 játéktípusát. Az itt elhangzottakra később is utaljunk vissza a modul során.

Megjegyzések

Egy rövid előadást tartunk a játék meghatározásairól és kategóriáiról, a játékmunkás szakirodalom alapján.

Kellékek

PowerPoint

3. gyakorlat: A meghatározások kritikus vizsgálata

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait
2. megismerik a játék előnyeit, egymástól eltérő nézőpontokból nézve

Időtartam: 40 perc

Gyakorlat

Kérdezzük meg, hogy mindenkinek van-e a gyerekek játékaról saját megfigyelése, története. Ha valakinek nincs, akkor dolgozzon párban olyannal, aki hozott magával. Ha egyáltalán nincsenek saját megfigyelések, vagy történetek, akkor dolgozhatunk a kézikönyvben található anyaggal. Az útmutatás ehhez a megfigyeléshez az volt, hogy figyeljük meg az iskolában, vagy bárhol másutt (boltban, utazás közben, utcán) megjelenő játékos pillanatokat és idézzük fel őket részletekbe menően.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy dolgozzanak a rendelkezésre álló eszközökkel: papírokkal, színes tollakkal, kreatív kellékekkel (gyurma, alufólia stb.) Lerajzolhatják, vagy megformázhatják a történetüket.

Amikor elkészültek, kérjük meg őket, hogy osszák meg a történeteiket, megfigyeléseiket. A megosztás során figyeljük meg, hogyan formálódott meg a játék abból, ami éppen kéznél volt. Ha a történetek túl általánosak (pl.: a gyerekek fociztak), akkor próbáljunk meg elkülöníteni részleteket. (pl. Miről beszéltek közben? Mihez kezdtek, ha rajtakaptak valakit, hogy megszegi a szabályokat? Volt valami olyan pillanat, ami különösen erősen megszólított téged?) Próbáljunk meg felidézni részleteket a játék folyamatáról. Ki és mi volt még jelen a játék részeként? (a labda, gólpasszok, szabályok, barátságok, híres focisták, stb.).

- Amikor mindenki megosztotta az alkotását és a történetét, tegyük fel a következő kérdéseket:
 - A korábban megismert definíciók mennyire felelnek meg annak, amit láttál? A gyerekek valóban szabadon választhattak? Minden esetben önirányított játékot láttunk? Mi volt az tárgyak és a környezetben megjelenő formák szerepe?
 - Milyen típusú játékokat láttál? Amit láttál, besorolható pontosan egy kategóriába?
 - Mit mondanak a megfigyeléseink számunkra a játék esetében a meghatározás és csoportosítás jó és helytelen használatáról? A meghatározás és csoportosítás lehet nagyon hasznos, például a gyerekeket erősebb kontroll alatt tartó felnőtteknek adott válaszokhoz, vagy abban, hogy lássuk, milyen sokféle játékforma van, és hogyan támogathatjuk azok megjelenését. Ugyanakkor be is korlátozhatják a gondolkodásunkat. Egy olyan éles határvonalat húznak, ami kizárja, hogy más megközelítésben gondolkodjunk a játékról.

Beszéljünk a kreatív történetmegjelenítés értékéről is. A történetek megjelenítése lehetőséget teremt az érzésekkel való munkára, illetve olyan részletek kifejezésére is, amiket a már szokásunkká vált verbális kifejezésmódokkal és berögzült gondolkodásmóddal nem, vagy kevésbé tudunk előhozni.

Megjegyzések

Ezzel a gyakorlattal nem azt akarjuk kifejezni, hogy a hagyományos meghatározások hibásak, hanem azt kutatjuk, hogy a játék definiálása és rögzítése hogyan szoríthatja korlátok közé a gondolkodásunkat. A hagyományos meghatározások hasznosak, DE ezzel egyidejűleg kizárnak bizonyos gondolkodási irányokat (lásd a kézikönyv megjegyzéseit).

Kellékek

- PowerPoint
- Nagy papírlapok (pl. csomagolópapír), színes tollak, öntapadó cédulák, jegyzettömb, gyurma, alufólia, kreatív kellékek, alapanyagok
- Történetek, megfigyelések, arra az esetre, ha a résztvevők nem hoznak magukkal
- Kézikönyv

4. gyakorlat: Az égisz érő paszuly: kié a főszerep?⁶

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait

Időtartam: 15 perc

Gyakorlat

A gyakorlat megkezdése előtt a következő karakterek nevét írjuk fel kis cédulákra, és a cédulákat hajtogassuk össze: Jack, Jack anyja, a babok, a babszár, a tehen, a föld, az eső, az óriás, az aranytojást tojó tyúk, a fejsze.

Bizonyosodjunk meg róla, hogy mindenki ismeri az Égisz érő paszuly történetét. Ha nem, röviden meséljük el:

Élt egyszer egy szegény özvegyasszony és a fia, akit Jacknek hívtak. Olyan nagyon szegények voltak, hogy miután az egyetlen tehenük nem adott több tejet, meg kellett válniuk tőle. Amikor Jack elvitte a vásárba a tehenet, mindössze egy marék babot kapott érte. Hazavitte, megmutatta az édesanyjának, aki olyan éktelen haragra gerjedt, hogy a fia egy marék babért odaadta a tehenüket, hogy haragjában kihajította a babokat az ablakon. Amikor reggel felébredtek, hát látták, hogy a kihajított babokból egy olyan magas paszuly szökött szárba, amely egészen az égboltig ér. Jack nekiindult, felmászott a babszáron, egészen a legtetéjéig, ahol egy kastélyt talált. A kastélyban egy asszony élt, urával, a hétfejű sárkánnyal. Jacknek sikerült elbújni a sárkány elől, és amikor az elaludt, ellopott néhány aranyat. Lemászott a paszulyon, odaadta az aranyat az édesanyjának. Másnap ismét felmászott, ezúttal egy aranytojást tojó tyúkot vitt magával. Harmadnap azonban, amikor a varázslatot akarta elloponi, a sárkány észrevette és a nyomába eredt. Már majdnem elkapta, amikor Jack leért a földre, felkapta a fejszét, kivágta vele a paszulyt, így a sárkány a földre zuhant és menten szörnyethalt. Az aranytojást tojó tyúknak köszönhetően attól a naptól kezdve Jack és édesanyja nem szenvedtek többé hiányt semmiben.

A résztvevők számától függően alkossunk 2-5 fős csoportokat. Osszuk ki a cédulákat úgy, hogy ne lássák egymásét. Kérjük meg mindenkit, hogy érveljen amellett, hogy az ő általa megjelenített karakter a mese legfontosabb szereplője.

Kezdjük egy önként jelentkezővel. Kérdezzük meg a többieket, hogy egyet értenek-e azzal, hogy az ő karaktere a legfontosabb. Irányítsuk úgy a folyamatot, hogy egy játékos verseny alakuljon ki belőle.

Miután mindenki bemutatta a karakterét világítsunk rá, hogy – ahogy azt észrevettük – az összes karakter egyformán fontos a történet alakulása szempontjából. Beszéljünk az összerendeződés elméletéről a kézikönyvben olvashatók alapján.

Térjünk vissza a játékokról szóló történetekhez. Vajon hogyan befolyásolja az összerendeződés elméletének ismerete a játék meghatározásáról és csoportosításáról való gondolkodásunkat?

⁶ Köszönet Stuart Lesternek ezért a gyakorlatért.

Megjegyzések:

Ennek a gyakorlatnak a célja megmutatni, hogy a találkozások, a tárgyak, a különböző tényezők miként kelnek életre. Az égisz paszuly története bármilyen irányba alakulhatott volna. Abban, hogy éppen így formálódik, minden karakternek megvan a saját jelentősége. Ez az elgondolás az emberközpontú gondolkodást háttérbe szorítva (mind a felnőtteket, mind a gyerekeket kiveszi a középpontból) és egyéb tényezőket helyez a képbe: anyagi dolgok, érzések, különböző tényezők, történetek.

Kellékek:

Karakterek, cédulákra felírva

Kézikönyv

5. gyakorlat: Most és akkor, itt és ott: Az önszerveződő játék lehetőségeinek változása az idők során

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. meg tudják vitatni, hogy milyen változások mentek végbe a gyerekek önszerveződő játékának lehetőségeit tekintve az idők során

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat

Kezdeményezzünk beszélgetést arról, hogy az elmondott történetek miben térnek el a résztvevők gyerekkori játékélményeiről szóló történetektől, amikkel az első modul során megismerkedtünk. Figyeljük meg, hogy hogyan adják elő a történeteket. Ha úgy jön ki, csinálhatunk ebből egy kiscsoportos gyakorlatot, ahol minden kiscsoport egy kulcselemet emel ki és oszt meg visszajelzés gyanánt.

Gondoljunk a játéknak egy szélesebb nézőpontból való értelmezésére, ahol egy, az időben és térben korlátozott tevékenység helyett, a megfelelő körülmények jelenlétének esetén, szabadon formálódó történéssorozatot látunk. Ez a megközelítés közelebb visz ahhoz, hogy meglássuk: a gyerekek tulajdonképpen keresztülszövik a játékkal a mindennapi tevékenységeiket. Az említett iskolai változtatások főként a játékra kijelölt időre vonatkoznak. Ezzel a gondolkodással a fókusz a játék felkínálásáról a játékra alkalmas feltételek megteremtésére helyeződik. Emlékeztessük a résztvevőket a létrehozott, vagy egymáshoz képesti terek, illetve az összerendeződés elmélete (Az égis égis paszuly) koncepciójára. Hogyan hatnak ezek a gondolkodásbeli változtatások a történetmesélési módjainkra?

Hogyan változott az idők során a felnőttek időkezelése az iskola keretein belül és kívül? (ez országonként és országon belül, térségenként is eltérő lehet) Olyan dolgokra gondolunk itt, hogy például a játékidő rovására több időt szánnak a mérhető teljesítményre, a dolgozatokra, kevesebb időt, teret és támogatást kapnak a játékos pedagógiaik.

Mi az oka annak, hogy a játék hasznosságával kapcsolatos sok kutatás ellenére még mindig nem megfelelő az elismertsége annak a nézőpontnak, hogy a sport, mint a játék egyik formája, és a tanulás egymást kiegészítő tevékenységek.

Mi lehet az iskolák szerepe jelenleg, a játékot támogató körülmények létrehozásában?

Megjegyzések

A gyakorlat segítségével megvizsgáljuk, hogy milyen változások mentek végbe az idők során a gyerekek életében és a játékhoz való hozzáállásunkban. Használhatjuk az első modul anyagait is, ahol először volt szó erről a témáról.

Kellékek

Nem szükségesek kellékek

6. gyakorlat: Különböző felfogások a játékkal kapcsolatban

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. átlátják a játék meghatározásának és csoportosításának különféle módjait
2. megismerik a játék előnyeit, egymástól eltérő nézőpontokból nézve

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Egy rövid előadás keretében, a kézikönyv segítségével ismertessük a Brian Sutton-Smith által azonosított hétféle játékfelfogást. Kezdjük a modern felfogásokkal, majd haladjunk a korábbiak felé.

A hétféle felfogás megismerésével rálátásunk lehet arra, hogy hogyan váltak bizonyos narratívák dominánssá, és hogy a korábbi felfogások hogyan alakultak az idő előrehaladtával. Mutassuk be, hogy egyértelműen a „fejlődési felfogás” a domináns. Kérdezzük meg, hogy milyen további értékeket rejthet, ha a gyermeki játékról tovább gondolkodunk úgy, hogy az túlmutasson a fejlődés felfogás elméletén. Melyek azok a játékformák, amik általában aggodalommal töltik el, vagy sértik a felnőtteket?

Mutassunk rá, hogy vannak ellentmondásos felfogások, de egyszerre többféle nézőpontot is elfogadhatunk.

Megjegyzések

A Brian Sutton-Smith játékfelfogásait bemutató kiselőadásra való felkészüléshez használjuk a kézikönyv ide vonatkozó fejezeteit.

Kellékek

PowerPoint

Kézikönyv

7. gyakorlat: Az iskolai játék értéke a domináns felfogáson túlmutatóan

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. megismerik a játék előnyeit, egymástól eltérő nézőpontokból nézve
4. el tudnak beszélgetni a gyerekek iskolai játékában rejlő értékekről

Időtartam: 25 perc

Gyakorlat

A 6. gyakorlat folytatásaként kérdezzük meg a csoporttagokat, hogy szerintük a fejlődési elmélet mit tart a játék legfőbb hasznának (Ha kevés idő áll rendelkezésünkre, a résztvevők helyett mi magunk is összefoglalhatjuk ezt pár mondatban). Mutassunk rá, hogy ezek többnyire hasznos, jellemzően a felnőtt nézőpontját tükröző megközelítések, aki feltétlenül valami mögöttes értelmet szeretne találni a játék önmagában hordozott, belső értékén túl.

- Elektromos ujjak játék:⁷
 - Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak körbe (egymás felé fordulva). Ha sokan vannak, alkothatunk 2-3 kisebb kört is.
 - Mindenki nyújtsa a bal kezét tenyérrel felfelé tartva a szomszédja felé. A jobb kezüket pedig kinyújtott mutatóujjal helyezték a szomszédjuk felfelé fordított tenyere felett el úgy, hogy a mutató ujjuk ne érintse a társ tenyerét.
 - Mondjuk el, hogy amikor kimondjuk, hogy „rajta”, mindenkinek két dolga lesz. Egyszerre meg kell próbálnia elkapni a társa kinyújtott mutatóujját, mielőtt ő elhúzná előle, miközben a saját kinyújtott mutatóujját el kell húznia, anélkül, hogy elkapnák. Figyelmeztessük őket, hogy óvatosan kapják el a másik ujját, mert előfordult már sérülés ennél a játéknál.
 - Amikor mindenki érti, hogy mi a feladat, csináljunk egy próbakört. Mondjuk, hogy „vigyázz, kész,... rajt” utóbbi egy kis várakozást követően, amivel fokozzuk a feszültséget. Valószínűleg nevetésben fognak kitörni.
 - Csináljunk még néhány kört. Mondhatjuk, hogy mindenkinek három élete van, utána kiesik. Általában három kör alatt már bejárnak a játékba. Azzal is veszthetnek egy életet, ha túl hamar mozdulnak, mielőtt elhangozna, hogy „rajt”. Az elsietett mozdulatokon szintén jól derülhet a csoport.
 - Most kérjük meg a résztvevőket, hogy üljenek vissza a székeikre. Kérdezzük meg, hogy nekik, személy szerint mit jelentett ez a játék, milyen értéket találtak benne. Mutassunk rá a játék legfőbb pontjaira: A várakozás és az elengedés során fellépő érzések, a nevetés, a játék kusza természete és a többiekre való ráhangolódás. Kérdezzük meg, hogy vajon hogyan passzol ez a tapasztalás a hagyományos meghatározásokhoz, mind a játék természetét (szabadon választott, önirányított), mind a fejlődési elméletben kifejtett hasznosságát (milyen, a jövőben használható készségeket fejlesztettél ezzel a játékkal) illetően?

Beszélgünk most röviden, a jövőben bekövetkező pozitív hatások helyett a játék azonnali hasznáról: A gyerekek keresik azokat az élénk pillanatokat, amik értelemmel töltik meg az életüket. Ez önmagában egy érték és kihat arra, ahogyan érzik magukat, mind abban az adott pillanatban, mind

⁷ Köszönjük Stuart Lesternek ezt a játékot.

hosszabb távon. Hat a velük kapcsolatban lévőkre, a rájuk felügyelő felnőttekre, a stressz kezelő mechanizmusaikra, az érzelmek szabályozására, a tanulásra való nyitottságra – tehát a reziliencia minden aspektusára.⁸

Emlékeztetőül a fejlődési elmélet keretei között korábban megfogalmazott értékekre, vezessük be Holland érték-háromszögét. Eszköz központú/belülről fakadó/szervezett. Kérd meg őket, hogy kis csoportokban a különböző címszavak alá sorolják fel a játék értékeit. Beszéljük meg a válaszokat.

Mutassunk rá, hogy mindhárom értéktípus fontos, de a belülről fakadó érték nélkül a másik kettő mit sem ér.

Megjegyzések

Ezzel a gyakorlattal az a célunk, hogy újra átgondoljuk az iskolai játék mellett szóló érveket, és behozzunk a jelenleg is uralkodó fejlődési felfogáson túlmutató megközelítéseket. A gyakorlat során van egy igen nagy térigényű játék, ahol a csoport egy körben, vagy több kisebb körben kell, hogy álljon.

Kellékek

PowerPoint, elegendő tér az „elektromos ujjak” játékhoz

Kézikönyv

⁸ Bővebben olvashatunk erről az alábbi publikációban: Russell, W. (2018) Thinking a little differently about resilience and play, in Russell, W. and Schuur, K. (eds) *The Strength of European Diversity for Building Children's Resilience through Play and Drama: A collection of articles from the EU Erasmus Plus ARTPAD projekt 2015-2018*, Gloucester: University of Gloucestershire, available at <http://artpad.epraxis.co.uk/wp-content/uploads/2018/08/ARTPAD-A-Collection-of-Articles-Final-28-08-18.pdf>

8. gyakorlat: Mit jelent ez a mi iskolánkra vonatkoztatva?

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

4. el tudnak majd beszélgetni a gyerekek iskolai játékában rejlő értékekről

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat

- Készítsünk elő három nagy flipchart papírt, vagy csomagolópapírt a következő feliratokkal:
 - játékidő (tanítási szünetben)
 - játékos pedagógiai módszerek (játékos megközelítések alkalmazása a tanóra keretein belül)
 - nyitottság a hétköznapi játékos pillanatokra az iskolában
- A gyakorlat bevezetéseként mondjuk el, hogy a cél olyan alternatív módokat találni a játék természetének és értékeinek megismerésére, ami a saját iskolájukban alkalmas lehet arra, hogy a játék értéke mellett érvelhessenek, illetve, hogy a szabad játékra teret biztosítsanak a mindennapok során. Mondjuk el, hogy három tekintetben fogják vizsgálni az iskolai gyakorlatot és az értékeket, körforgásszerűen, egymásnak továbbadva a papírokat.
- Osszuk a csoportot három kisebb csoportra és adjunk mindegyiknek egy nagy papírlapot. 7-8 perc gondolkodási időt hagyjunk, hogy leírják a gondolataikat.
- Amikor letelt az idő, adják tovább a papírokat. Olvassák el az előző csoport által felírtakat, és adják hozzá, ami nekik eszükbe jut. Hagyjunk 5 percet erre.
- Harmadszorra is adják tovább a papírokat, így mindenkihez eljut az összes papír.
- A végén kérjük meg a csoportokat, hogy olvassák fel azokat a gondolatokat, amik az éppen előttük lévő papírra vannak írva. A többiek kiegészíthetik, pontosíthatják azokat, illetve még újabbakat tehetnek hozzá.
- Zárjuk a beszélgetést. Kérjük meg a résztvevőket, hogy a továbbiakban is figyeljék és jegyezzék fel maguknak a játékos pillanatok az iskolájukban, mert ezekkel fogunk foglalkozni a 9. Modulban.

Megjegyzések

A beszélgetést megsegíthetjük azzal, ha mi magunk indítványozunk témákat, pl.: a játék örömének értéksége, a játék azonnali és késleltetett előnyei, az, hogy a boldogabb gyerekek boldogabb és sikeresebb iskolai környezetet teremtenek (lásd a Kézikönyvet további információkért).

Kellékek

Flipchart papírok, vagy nagy csomagolópapírok a címekkel. Tollak.

Kézikönyv

Összefoglalás

Tanulási eredmények:

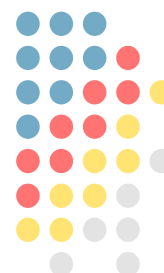
-

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat

Üljünk össze, és mondjuk el, hogy a hatodik modul végére értünk. Foglaljuk össze, hogy miket csináltunk a modul során, és adjunk lehetőséget kérdésekre, hozzáfűzésekre. Ügyeljünk rá, hogy minden tudnivalót elmondjunk a következő modullal kapcsolatosan.

7. modul: Önmagunk – az iskolai játék támogatásának személyes vonatkozásai



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. értéként fogják kezelni azt a tényt, hogy tanárként/szakemberként fel vannak jogosítva a gyermekekkel való munkára
2. saját magukat, a játék támogatására alkalmas, kompetens személynek látják majd
3. meg fogják érteni, hogy saját személyiségük hogyan válik a játékot támogató fontos tényezővé
4. meg fogják tudni határozni a gyerekek játékának támogatásában játszott szerepüket
5. tisztában lesznek a támogató kollégák, és a teljes-iskola megközelítés fontosságával

Összefoglalás

Olyan gyakorlatokat fogunk végezni, amelyek során megtapasztalható az összekapcsolódás és a bizalom érzése, illetve a vezetői és egyéb szerepekhez kapcsolódó érzések, gondolatok. Kihangsúlyozzuk annak megélését, hogy mint szakemberek jogosultak vagyunk a gyerekekkel való munkára.

Megjegyzések

Elképzeltető, hogy lesznek olyanok, akik kényelmetlenül érzik magukat egyes játékhelyzetekben. Bátorítsuk őket, de ne erőltessük rájuk a részvételt. Ha nagyon egyértelműen rosszul érzik magukat, legyünk elfogadóak és megengedőek a kívülmaradásukat illetően.

A 7. modul javasolt felépítése: Önmagunk – az iskolai játék támogatásának személyes vonatkozásai

Gyakorlat és tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények	5 perc	Páros bemelegítő gyakorlat, bevezetés a modulba		
2. gyakorlat Tanulási eredmény 1, 3	55 perc	Diád: Cél: egy másik emberre irányuló osztatlan figyelem megtapasztalásának egyedülálló élménye	Páros gyakorlat és teljes csoportos beszélgetés	
3. gyakorlat Tanulási eredmény 1, 5	20 perc	Bizalomjátékok: Cél: a bizalom megtapasztalása	Teljes csoportos gyakorlat és megbeszélés	
Szünet	15 perc	Szünet		
4. gyakorlat Tanulási eredmény 1	5 perc	Az emberi gépezet: Cél: annak demonstrálása, hogy milyen, amikor alkatrészek vagyunk egy nagy gépben	Teljes csoportos gyakorlat	
5. gyakorlat Tanulási eredmény 2, 5	30 perc	Tuktuk: Cél: Vezetni és vezetve lenni – milyenek vagyunk vezetőként, és milyen, amikor minket vezetnek	Páros gyakorlat és teljes csoportos megbeszélés	Sálak
6. gyakorlat Tanulási	40 perc	Érzelemkerék: Reflektálás a tanárok saját tapasztalataira, és a gyerekekkel való munka során megjelenő érzelmekre. A résztvevők egy körben ülnek és az	Teljes csoport	Érzelemkerék, vagy érzelmek felírva cédulákra, és egy zsák,

eredmény 2, 3, 4		érzelemlapokat egymás után megforgatva mondják el az általuk kapott/húzott érzéshez kapcsolódó történeteiket		amibe beletesszük azokat
Összefoglalás	10 perc	Összefoglalás: Cél: Erősségeink, és erősítendő területeink meghatározása a gyerekek játékának támogatása terén	Egyéni és páros gyakorlat	

1. gyakorlat: Páros bemelegítő gyakorlat, és bevezetés a modulba; és 2. gyakorlat: Diád

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. értéként fogják kezelni azt a tényt, hogy tanárként/szakemberként fel vannak jogosítva a gyermekekkel való munkára
2. saját magukat, a játék támogatására alkalmas, kompetens személynek látják majd

Időtartam: 60 perc

Gyakorlat

Kezdünk egy bemelegítő játékkal, és mutassuk be a modul témáit a jelenlévőknek.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak párokat, és a párok tagjai üljenek egymással szembe. Mondjuk el, hogy felváltva fognak egymáshoz beszélni. 5 percig az egyikük beszél, és a másik hallgatja, majd cserélnek. Négy ilyen kör lesz, tehát a gyakorlat összesen 40 perc, amelynek során mindketten 20-20 percet fognak beszélni.

Válasszuk ki az egyiket a következő kérdések közül és kérjük meg őket, hogy mindketten tegyék fel egymásnak ezt a kérdést az első 5 perc megkezdésekor. A következő 5 percekben ugyanezzel a témával fognak továbbmenni.

- Beszélj magadról, mint tanárról/tanítóról, vagy olyan személyről, aki gyerekekkel dolgozik.
- Beszélj a gyerekekkel való kapcsolataidról.

A 4 beszélgetési kör végén kérjük meg őket, hogy térjenek vissza a nagy csoportba. Kérdezzük meg, hogyan érzik magukat ezután a gyakorlat után. Milyen tapasztalatokat szereztek? A megbeszélés során reagáljunk a gondolataikra.

Megjegyzések.

Indításképpen mondjuk el, milyen fontos, hogy tudjunk magunkra úgy gondolni, mint gyermekekkel dolgozó, és a gyermekek játékát támogató szakemberekre. Mi magunk is része vagyunk annak a környezetnek, amit a gyerekekkel együtt létrehozunk. Ugyanakkor nagyon fontos, hogy ebben a folyamatban saját magunkra és a kollégáinkra, mint önálló emberi lényekre is tudjunk tekinteni.

Ez a páros gyakorlat lehetőséget biztosít a résztvevőknek arra, hogy megosszák belső párbeszédüket egy őket meghallgató személlyel. Egyrészt a saját témáik is kitisztulnak önmaguk számára, hiszen az, hogy hangosan kimondunk valamit, már önmagában segíthet abban, hogy tisztábban lássuk az adott dolgot. Másrészt már az a tény különlegesnek számít, hogy valakitől 20 perc osztatlan figyelmet kapunk.

Sokak számára elsőre ijesztően hangozhat ez a gyakorlat, esetleg nem tudják elképzelni, hogyan fognak 20 percet beszélni egy témáról. Bátorítsuk őket a részvételre, hiszen szinte mindenki számára

nagyon felemelő élmény szokott lenni ez a gyakorlat. Általánosak az ilyen visszajelzések: „Nem is gondoltam volna, hogy ennyit tudok beszélni erről a témáról”, vagy: „Nem emlékszem mikor fordult elő velem utoljára, hogy valaki ilyen figyelmesen hallgatott engem”.

Ha a miatt aggódnak, hogy hogyan fogják tudni tartani magukat a témához, akkor megnyugtatósnak mondjuk el, hogy csak a saját gondolatmenetüket kövessék. Nem gond, ha eltérnek az eredeti kérdéstől. Osszák meg azt, ami számukra fontos ebben a témában.

Hangsúlyozzuk ki, hogy a hallgatónak tényleg nem kell semmilyen válasszal szolgálnia. Nehéz lehet nem reagálni verbálisan arra, amit hallasz, de ez a gyakorlat nem véletlenül van így kialakítva. Ez most nem egy hagyományos beszélgetés, ahol a beszélgetőtársak egymásnak válaszolgatnak. Ily módon a beszélő rendezni tudja a gondolatait, ahelyett, hogy mindig új gondolatmenetbe kéne kezdenie, amikor a partnere válaszol valamire, és ezzel eltérítené a saját gondolatait attól, amiről eredetileg beszélni akart. A hallgató reagálhat testbeszéd útján. Mosollyal, bólogatással, vagy hasonlóképp. A szavakat hagyjuk későbbre.

Kellékek

Nem szükségesek kellékek

3. gyakorlat: Bizalomjátékok

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. értéként fogják kezelni azt a tényt, hogy tanárként/szakemberként fel vannak jogosítva a gyermekekkel való munkára
5. tisztában lesznek a támogató kollégák, és a teljes-iskola megközelítés fontosságával

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Mondjuk el a résztvevőknek, hogy most non-verbális gyakorlatokat fognak csinálni. Kérjük meg őket, hogy valóban ne beszéljenek a gyakorlatok közben. Egyenként ismertessük a gyakorlatokat és hagyjunk elég időt az egyes gyakorlatok után, hogy megbeszélhessék tapasztalataikat.

1. Szemtől szemben

Rendeződjünk újra párokba. Kérjük meg a résztvevőket, hogy az elkövetkezendő 5 percben nézzenek a társuk szemébe anélkül, hogy bármi mást csinálnának, vagy mondanának. Amikor letelt az öt perc kérdezzük meg, hogy mit tapasztaltak. Beszéljünk róla, hogy milyen ritkán nézünk valakinek a szemébe ilyen hosszú időn keresztül anélkül, hogy bármi különösebb szándékunk volna vele. Előfordul persze, például intim kapcsolatokban, de még ott sem gyakori. Beszélgessünk róla, hogy vajon miért okozhat ez nehézséget.

2. Fizikai érintés

Ezelőtt a gyakorlat előtt kérdezzük meg a résztvevőket, hogy mindenki számára rendben van-e, ha valamelyik társa megérinti. Mondjuk el, hogy ha valakinek ez bármilyen okból gondot okoz, lehetősége van kihagyni a gyakorlatot.

Kérjük meg őket, hogy alakítsanak új párokat, úgy hogy mindenkinek más legyen a partnere, mint az előző gyakorlatban volt. Mondjuk el, hogy ebben a gyakorlatban az érintéssel fogunk dolgozni. Egyiküknek be kell csuknia a szemét, a párja pedig a háta mögé fog állni. A hátul álló, érintést adó személynek az lesz a dolga, hogy csukott szemű társát különböző helyeken megérinti. Az érintő dönti el, hogy mik lesznek ezek a helyek: váll, hát, homlok, kéz, térd, láb, stb. Hangsúlyozzuk ki, hogy a gyakorlat nem arra megy ki, hogy zavarba hozzuk a társunkat! Ne érintsünk kellemetlenséget okozó, vagy intim területeken! Mondjuk el, hogy a megérintett személy azonnal jelezze a társának, ha valami kellemetlen számára! Ezt akár verbálisan is megteheti.

Néhány perc után cseréljenek szerepet, és ismételjék meg a gyakorlatot.

A végén kérdezzük meg, milyen érzés volt részese lenni ennek a gyakorlatnak. Beszéljünk róla, hogy az érintés nagyon fontos része a kapcsolatainknak, és bensőséges, bizalommal teli légkört tud létrehozni két ember között. Vannak azonban, akik számára kellemetlenséget okoz az érintés, és nem kelt bizalommal teli érzést. Így, ha valaki nagyon erősen el akarja kerülni, akkor nem szabad erőltetni. Ha viszont csak egy kicsit kell kilépni hozzá a komfort zónánkból, akkor érdemes benne maradni a gyakorlatban, mert erős és hasznos tapasztalattal gazdagodhatunk.

3. Tekintet-kapu

A résztvevők alkossanak egy nagy kört. Egy önként jelentkező menjen ki a teremből. Ez után a csoport döntse el, hogy melyik két, egymás mellett álló, ember között lesz a tekintet-kapu. A többiek a falat fogják alkotni. Csak a kapun keresztül, azaz e két ember között lehet majd kilépni a körből vagy belépni a körbe.

Amikor eldöntötték, hogy hol a kapu, hívjuk be a kint lévő személyt, aki álljon a kör közepére. Az lesz a feladata, hogy megtalálja a kaput, úgy, hogy semmi más támpontja nincs, mint hogy a körben állók arcát figyeli. A kaput tartók kedvességet, szeretetet, elfogadást kommunikálnak a megjelenésükkel, anélkül, hogy konkrét arckifejezésekkel, grimaszokkal, mosolygással, szemöldökfelhúzással segítenének. A többieknek azt kell kommunikálniuk (szintén gesztusok nélkül), hogy nem szeretnék, hogy közöttük menjen át a bent álló személy. Ha téved, ne engedjék át a falon. Ha megtalálja a kaput, az nyíljon ki előtte.

Több kört is játszhatunk ebből a játékból.
Végül röviden osszák meg a tapasztalataikat.

4. Harang

Ehhez a gyakorlathoz osszuk a csoportot körülbelül 8 fős csoportokra. A kis csoportok alkossanak köröket, olyan közel állva egymáshoz, amennyire csak tudnak. Egy ember álljon középbe, és hunyja le a szemét. Kezden el dőlni valamilyen irányba, a körben állók pedig elkapják őt, és finoman egy másik irányba döntik. Így, ide-oda dülöngélve mindig a társai fogják elkapni a középben állót. Ezt lehet csinálni egy darabig, aztán álljon be egy másik ember a körbe.

A gyakorlatot követően ismét megbeszéljük a tapasztalatokat. Kérdezzük meg őket, hogy tudtak-e bízni benne, hogy a társaik el fogják kapni őket.

Ha ismerünk más non-verbális gyakorlatokat, azokat is játszhatjuk.

Megjegyzések

A non-verbális gyakorlatok nehézséget okozhatnak egyeseknek, mivel eltérnek a megszokott, főként a gondolkodással, kevésbé az érzelmekkel dolgozó tréningfeladatokról. Ezek a feladatok lehetőséget biztosítanak az intim, bensőséges légkör és a bizalommal teli kapcsolatok megteremtésére. Bátorítsuk a résztvevőket, hogy vegyenek részt a gyakorlatokban, és engedjék meg maguknak, hogy jól érezzék magukat közben.

Az elején mindenkitől kérdezzük meg, hogy elfogadható-e számára az érintés. Tegyük fel úgy a kérdést, és irányítsuk úgy a gyakorlatot, hogy ne okozzon kellemetlenséget annak, aki inkább nem venne részt benne.

Kellékek

Takarók

Zene

4. gyakorlat: Az emberi gépezet

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. értéként fogják kezelni azt a tényt, hogy tanárként/szakemberként fel vannak jogosítva a gyermekekkel való munkára

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat

Kérjük meg őket, hogy mindenki gondoljon egy rettenetes munkára. Mit jelent ez számára? Miféle munka volna az, amit rettenetesen utálna?

Néhány perc múlva kérjük meg valakit, hogy menjen be a kör közepére, és csináljon egy mozdulatot, valamilyen hanggal kísérve, amit ez a rettenetes munka gondolata ébreszt benne. A következő ember kapcsolódjon egy saját mozdulattal és hanggal és így tovább, így létrehozva a rémes-munka gépezetet. Végül mindenki részese lesz ennek az összehangolt gépezetnek. Megkérhetjük az első embert, hogy gyorsítson, vagy lassítson egy kicsit, aminek következtében a gépezet minden része gyorsulni vagy lassulni fog, tartva az ütemet és a ritmust az első emberrel.

Megjegyzések:

Ennek a gyakorlatnak a célja bemutatni, hogy milyen érzés, amikor egy gépezet részei vagyunk, monoton feladatokat ismételve, ahelyett, hogy emberi lényekként élnénk.

Kellékek:

Nincsenek szükséges kellékek

5. gyakorlat: Tuktuk

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. saját magukat, a játék támogatására alkalmas, kompetens személynek látják majd
5. tisztában lesznek a támogató kollégák, és a teljes-iskola megközelítés fontosságával

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat:

1. Egy nagy kört alkotnak a résztvevők, lehetőség szerint egy tágas térben (nem gond, ha vannak bútorok a helyiségben, de legyen elég bemozogható tér).
2. Mindenki választ egy párt, akivel ezt a gyakorlatot végezni fogja. A pár egyik tagjának bekötjük a szemét.
3. A tréner a következő instrukciókat adja:
 - a. Ez egy non-verbális gyakorlat. Ne beszéljenek, sőt lehetőleg hangokat se adjanak ki a gyakorlat közben.
 - b. A pár egyik tagja lesz az irányító, a tuktuk vezetője, a másik pedig maga a tuktuk.
 - c. A vezető úgy fogja irányítani bekötött szemű társát, hogy mögé áll és kezeit a vállára helyezi.
 - d. Megbeszélhetik előre, hogy hogyan fogja vezetni a másikat, de ez nem szükséges.
 - e. Körülbelül egy-másfél perc múlva a tréner azt mondja, hogy: csere. Ekkor a pár megáll, és a vezetők helyet cserélnek egymással, úgy, hogy végül minden bekötött szemű embernek más legyen a párja, mint az előző körben, körökben. Mindezt teljes csendben teszik, ezáltal a riksák nem fogják tudni, hogy ki áll mögöttük és megtapasztalják, hogy milyen, ha elvesztik az irányítást saját maguk felett. Két ilyen cserét hajtunk végre, tehát minden bekötött szemű ember kétszer fogja megtapasztalni, hogy ismeretlen partner vezeti.
 - f. A harmadik kör után megállnak és röviden megosztják tapasztalataikat.
4. A megosztás során először a bekötött szemű tuktukok mondják el az élményeiket, majd a vezetők. Miután megosztották az érzéseiket, néhány kulcsfontosságú szempontot emeljenek ki.
5. Az első megosztás után szerepeket cserélnek: az eddigi vezetőkből tuktukok, a tuktukokból vezetők lesznek. Ugyanúgy levezetjük a három kört, majd következik a megbeszélés.
6. Írjuk fel az általánosnak vett, gyakran feljövő gondolatokat egy táblára, vagy flipchartra.

Megjegyzések:

A gyakorlat előtt kérdezzük meg, hogy mindenki számára elfogadható-e, hogy bekötjük a szemét. Sose erőltessük a szembekötést, ha valaki számára az kellemetlenséget okoz. Ez esetben ő lehet megfigyelő, megoszthatja a tapasztalatait megfigyelőként, esetleg a belső meglátásait, arra vonatkozóan, hogy vajon miért nem szeretné, hogy be legyen kötve a szeme. A gyakorlatot végezhetjük egyszerűen becsukott szemmel, szembekötözés helyett.

Ez a gyakorlat könnyebb, ha két ember vezeti le, így, ha páratlan a csoporttagok száma, az egyikük részt vehet a játékban, tehát senkinek nem kell kimaradnia.

A tapasztalatok megosztásának célja, hogy a résztvevők tudatosítsák az élményeiket a játék során, és a megosztás során általánosan is legyen egy képük arról, hogy milyen érzés elveszíteni az irányítást önmaguk felett, és mi az, ami biztonságérzetet adhat az ilyen helyzetekben. Az általánosan felmerülő gondolatok ilyesfélék lehetnek:

- a vezető legyen határozott
- a vezető instrukciói szavak nélkül is legyenek tiszták és egyértelműek
- a vezető legyen fogékony a vezetett személy szükségleteinek felismerésére (pl. igazítsa a sebességét a vezetett személyhez, ahelyett, hogy a saját ritmusát követné)

Kérdések:

1. Hogyan érezted magad a vezető és a vezetett személy szerepében?
2. Mi volt az, ami jó érzéssel töltött el ezekben a helyzetekben?
3. Mi az, amit általánosan elmondhatunk a személyes mentorálásról és a támogató hozzáállásról a gyerekekkel dolgozó felnőttek számára?

Kellékek

Sálak, szembekötözésre alkalmas tárgyak

6. gyakorlat: Az érzelemkerék

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. saját magukat, a játék támogatására alkalmas, kompetens személynek látják majd
3. meg fogják érteni, hogy saját személyiségük hogyan válik a játékot támogató fontos tényezővé
4. meg fogják tudni határozni a gyerekek játékának támogatásában játszott szerepüket

Időtartam: 40 perc

Gyakorlat

Üljünk körbe. Tegyük az érzelemkereket középre, és kérjünk meg valakit, hogy forgassa meg. Ha nincs ilyen kerekünk, akkor írjuk fel az érzelmeket cédulákra, tegyük őket egy zsákba, és egymás után mindenki húzzon belőle egyet (úgy, hogy a kihúzott cédulát mindig visszatesszük a zsákba!).

Az, aki megforgatta a kereket vagy kivett egy cédulát a zsákból, osszon meg egy olyan történetet, amikor a gyerekekkel való munkája során azt az adott érzést érezte.

A játék után hagyjunk 10 percet az összegzésre: kérjük meg a résztvevőket, hogy pár mondatban foglalják össze a gondolataikat, például így: Játékmunkásként az erősségeim..., vagy... Erősíteném magamban.... Amikor ezzel végeztek, alkossanak párokat, és osszák meg a lejegyzett gondolatokat a párjukkal. Mindezek után röviden foglaljuk össze, hogy mi történt a modul során.

Megjegyzések

Az érzelemkerék egy fából készült kör, amire érzelmek vannak írva. Ha megforgatjuk, úgy áll meg, hogy valamelyik érzelmek a forgató irányába mutat. A következő érzéseket írhatjuk rá: boldogság, szégyen, harag, hála, lehangoltság, gyász, szeretet, bűntudat, düh, szorongás.



Egy példa az érzelemkerékre az osztrák partnerektől

Kellékek

Érzelemkerék/az érzelmek felírva cédulákra, és egy zsák, amibe beletesszük őket

Összefoglalás

Tanulási eredmények:

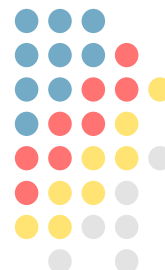
-

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Üljünk össze, és mondjuk el, hogy a hetedik modul végére értünk. Foglalkozunk össze, hogy miket csináltunk a modul során és adjunk lehetőséget kérdésekre és felvetésekre. Ismertessük a következő modullal kapcsolatos szükséges tudnivalókat.

8. modul: Játékmunkás elmélet és gyakorlat



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. tisztában lesznek az Egyesült Királyságban használatos játékmunkás modellel
2. meg tudják vitatni a Játékmunkás Alapelvek iskolán belüli használatát
3. tudni fogják, hogy mit jelent a beavatkozás játékmunkás megközelítésből
4. tudnak beszélni a játékmunkás hozzáállással járó és benne rejlő feszültségekről

Összefoglalás

Ebben a részben visszatérünk az Egyesült Királyság-béli játékmunkás elmélethez, és megvizsgálunk egy konkrét keretrendszert is, az úgynevezett „játékciklus” modellt. Lesznek gyakorlatok arra vonatkozóan, hogy mikor, miért, és hogyan avatkozunk bele a gyerekek játékába. Ezek nem mindig egyértelmű utasítások. Arra is kell időt szánnunk, hogy a játékmunkás-szereppel járó feszültségekkel foglalkozzunk, különösen iskolai keretek között.

Megjegyzések

Fontos, hogy mi trénerek alaposan ismerjük a „játékciklus” modellt. Az alapelvet, magát a játékciklust és a beavatkozási módokat. Érdeemes leszögeznünk azt is, hogy ez is csak egyfajta modell, ami mélylélektani megközelítésből vizsgálja a játékot, de ezen kívül léteznek más modellek is. A 9. modul során például a térmodell segítségével fogjuk vizsgálni a gyerekek játékának támogatását.

8. modul javasolt felépítése: Játékmunkás elmélet és gyakorlat

Gyakorlat & Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények	10 perc	Bevezetés, a modul bemutatása, bemelegítő gyakorlatok	Teljes csoport	
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1	35 perc	Első rész: a játékciklus Cél: Bemutatni a játékciklust, mint a játék folyamatának, és a felnőttek szerepének megértését segítő modellt	Teljes csoport, kicsi és nagycsoportos gyakorlat és beszélgetés	Flipchart/tábla, filctollak/PowerPoint, forgatókönyvek
3. gyakorlat Tanulási eredmények 3	30 perc	Második rész: a beavatkozás szintjei Cél: Bemutatni a felnőttek bevonódásának különböző szintjeit a játék keretein belül	Teljes csoportos beszélgetés, kiscsoportban forgatókönyvek, visszajelzés	Flipchart/tábla, filctollak/ forgatókönyvek
Szünet	15 perc	Szünet		
4. gyakorlat Tanulási eredmények 3	40 perc	Beavatkozások 2.0: Cél: Alternatív beavatkozási módok megismerése, a szokásos „mondj valamit, csinálj valamit” mondatokon túllépve.	Gyakorlat kiscsoportban	Flipchart, filctollak
5. gyakorlat Tanulási eredmények 3	20 perc	Támogató és gátló kommunikáció: Cél: a támogató kommunikációs technikák bemutatása	Teljes csoport számára előadás	

6. gyakorlat	20 perc	Játékmunkás alapelvek az iskolában	Plenáris	
Tanulási eredmények 2				
Összefoglalás	10 perc	Összefoglalás és felkészülés a következő alkalomra: Gondolj egy jellegzetes helyre a saját iskolád játékra kialakított terei közül. Örömteli, csodás, aggódó, konfliktusos, nyugalmas, vagy bármilyen jellegzetes érzés kapcsolódhat ehhez a térhez. Készítsenek képet három különleges térről és hozzák magukkal a következő alkalomra. Lehetnek papírképek, de az sem gond, ha csak a telefonon vannak meg.	Plenáris	

1. gyakorlat: Bevezetés és 2. gyakorlat: Első rész: A játékciklus

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. tisztában lesznek az Egyesült Királyságban használatos játékmunkás modellel

Időtartam: 45 perc

Gyakorlat

Kezdjük a modult egy bemelegítő gyakorlattal, majd vázoljuk a modul felépítését: a játékmunkás gyakorlat a „játékciklus”, az Egyesült Királyság-béli játékmunkás modelljének megfelelően. Emlékeztessük a résztvevőket a Játékmunkás alapelvekre, melyeket, a foglalkozás idejére akár ki is függeszthetünk a falra.

Ezután beszéljünk a Játékciklusról a kézikönyv ide vonatkozó részei alapján.

1. Mondjuk el, hogy a játékciklus a pszicholudusz elméleti modell része, amely kifejezés pedig a „ludo” – játszom, illetve a „psyche” lélek szavakból áll össze, azaz a lélek/tudat vizsgálata a játék folyamata közben. A játék és a játékmunka egyik felfogása a mélylélektanból eredeztethető, és közvetlenül Carl Gustav Jung munkásságához köthető. Úgy véli, hogy a játék a gyógyulás egy forrása, amelynek során a gyerekek az őket foglalkoztató, számukra problémaként felmerülő témákat dolgozzák fel a tudattalan szintjén, ezzel megelőzve a neurózis, vagy akár pszichózis kialakulását. A gyerekek valószínűleg nincsenek tudatában pontosan annak, hogy ezt teszik a játék során, éppen ezért a játékmunkás feladata az, hogy támogassa a gyerekeket ebben a folyamatban, elősegítse az őket tudattalanul foglalkoztató témák felszínre kerülését a játékciklus során.
2. Fejtsük ki a játékciklus elemeit Sturrock és Else⁹ elméletének megfelelően flipchart vagy PP prezentáció segítségével. Vezessük be a kezdeményezés, a válasz, az áramlás, a keret (beleértve a narratív, fizikai, zenei és érzelmi példákat), a lezárulás és a diszjáték fogalmait. A diszjáték, azaz a válasz hiánya által okozott frusztráció a CAPS kézikönyvben leírtak szerint a következő: gyerekek játékezdeményező viselkedését sokszor nem pozitívan ítélik meg, különösen olyankor, amikor ez agresszívnek vagy szorongónak tűnik. Ilyen esetekben a gyerek a mások játékválaszának elmaradására rendszerint szorongással válaszol és újra és újra elküldi ugyanazokat a játékezdeményező jelzéseket. A felnőttek ezt sokszor problémás magatartásnak gondolják.
3. Használjuk a kézikönyvben található jelöléseket.
4. Utaljunk vissza a résztvevők saját játéklemlékeire, illetve a gyerekek játékáról tett megfigyeléseikre. Mondjunk konkrét példákat a játékciklus mindegyik elemére.

⁹ “The Play Cycle” Gordon Sturrock és Perry Else-től elérhető CD-n a következő linkre kattintva: www.commonthreads.co.uk. További információt Perry Else: “The Value of Play” című munkájában olvashatunk: Continuum 2009, ISBN 978 0 8264 9565 5 and “Reflective Playwork” by Jacky Kilvington and Ali Wood : Continuum 2010, ISBN 978-0-8264-9764-2

5. Kérjük meg a résztvevőket, hogy rendeződjenek kisebb csoportokba, vagy párokba, és adjunk nekik két játékmegfigyelést/forgatókönyvet (kinyomtatva a kézikönyvből, vagy leírva), anélkül, hogy a játékciklus elemeit feltüntetnénk. Hagyjunk időt, hogy átnézzék ezeket, és saját maguk meghatározzák a játékciklus egyes elemeit.
6. Adjunk 10-15 percet a forgatókönyvek átgondolására, és a játékciklus elemeinek meghatározására. Biztassuk őket, hogy a saját példáikat is gondolják végig ugyanebben a szellemben, a játékciklus megfelelő elemeinek bejelölésével.
7. A gyakorlat végén kérjünk visszajelzést, és beszéljessünk a teljes csoporttal. Kérdezzük meg őket, mennyire találták nehéznek a játékciklus elemeinek meghatározását.

Megjegyzések:

A gyakorlat levezetéséhez elengedhetetlen, hogy a tréner biztos tudással rendelkezzen a kézikönyvben is megtalálható játékciklus elméletről, és minden tekintetben átlássa azt. Bizonyosodjunk meg róla, hogy mindenki érti a magyarázatunkat, és biztassuk őket, hogy tegyenek fel kérdéseket, ha valami nem teljesen világos.

A játékciklus megértéséhez javasolt a következő linken elérhető videó használata (angol nyelvű) (a videó a VIPER projekt keretein belül készült):

<https://www.youtube.com/watch?v=6FNHa8gZ8CU&feature=youtu.be>

Játékciklus forgatókönyvek

Megfigyelések a játékciklus elemei nélkül:

1. Egy 10 éves fiú egy autógumit gurított egy kerítéshez. Megvárta, hogy a gumi megálljon, majd sebtében a következő gumit is odagurította, és így egyenként az összeset egymás után, szépen egymás mellé helyezve őket. Láthatóan komoly munkát végzett. Egy játékmunkás megfelelő távolságból figyelte és várt. Mivel úgy látta, hogy a fiú teljesen belemerült a tevékenységbe, otthagya és tovább ment. A fiú, több, mint fél órán keresztül megállás nélkül dolgozott a gumik elhelyezésén. Más gyerekek is odasereglettek, de senki sem avatkozott bele a folyamatba. Végül hátrébbállt, megszemlélte a művét, néhány gumit egy kicsit átrendezett, majd újra megnézte távolabbról. Ezután leporolta magát, bement az épületbe, és később már egyáltalán nem törődött vele, hogy mások mit csinálnak a gumikkal.
2. Egy nyolcéves fiú a szintetizátornál ült, és a billentyűket figyelte. Körbenézett, tekintete találkozott egy másik fiúéval. A fejével intett neki. A másik fiú – aki akkor járt ott először – félénken a szintetizátorhoz ment és ő is leült. Lenyomtak néhány billentyűt, amivel egy basszus ritmust indítottak be. Egy játékmunkás táncra perdült a szobában. Az egyik fiú körbenézett, nevetett, majd néhány másik gyerek is ujjongani és kiáltozni kezdett. Néhány percen belül a gyerekek egymásba kapaszkodva, vonatozva mentek át egyik ajtón ki, másikon be az épület körül. A fiúk átszellemülten játszottak tovább a szintetizátoron. Nagyjából 10 perc múltán a sor szétszakadt, a gyerekek egy darabig még külön-külön táncoltak, majd lassan egyenként mindenki más tevékenységekbe kezdett. A két fiú feldobott hangulatban fejezte be a játékot. A játékmunkások tapsoltak, és azt kiabálták, hogy

„szuper volt!” A fiúk erre spontán módon felálltak, meghajoltak, majd kifutottak az épületből.

A játék megfigyelése a játékciklus elemeinek beillesztésével:

3. Egy 10 éves fiú egy autógumit gurított egy kerítéshez. **(kezdeményezés)** Megvárta, hogy a gumi nyugalmi helyzetbe kerüljön **(válasz)**, majd sebtében a következő gumit is odagurította **(ciklus)**, és így egyenként az összeset egymás után, szépen egymás mellé helyezve őket **(keret)**. Láthatóan komoly munkát végzett. Egy játékmunkás megfelelő távolságból figyelte és várt. Mivel úgy látta, hogy a fiú teljesen belemerült a tevékenységbe **(áramlás)**, otthagya és tovább ment. A fiú, több, mint fél órán keresztül megállás nélkül dolgozott a gumik elhelyezésén. Más gyerekek is odasereglettek, de senki sem avatkozott bele a folyamatba. **(külső biztosítás – a gyerekek más gyerekek játékkereteit is tartják)**. Végül hátrébbállt, megszemlélte a művét, néhány gumit egy kicsit átrendezett, majd újra megnézte távolabbról. Ezután leporolta magát, bement az épületbe, és később már egyáltalán nem törődött vele, hogy mások mit csinálnak a gumikkal. **(lezárulás)**

4. Egy nyolcéves fiú a szintetizátornál ült, és a billentyűket figyelte. Körbenézett, tekintete találkozott egy másik fiúéval. A fejével intett neki. **(kezdeményezés)** A másik fiú – aki akkor járt ott először – félénken a szintetizátorhoz ment és ő is leült. **(válasz)** Lenyomtak néhány billentyűt, amivel egy basszus ritmust indítottak be. **(kezdeményezés és válasz, keret létrehozása – ritmikus narratíva)** Egy játékmunkás táncra perdült a szobában. **(kezdeményezésként és válaszként is szolgálhat)** Az egyik fiú körbenézett, nevetett, majd néhány másik gyerek is ujjongani és kiáltozni kezdett. **(válasz a játékmunkás kezdeményezésére)** Néhány percen belül a gyerekek egymásba kapaszkodva, vonatozva mentek át egyik ajtón ki, másikon be az épület körül. **(átfedésben lévő keretek)** A fiúk átszellemülten játszottak tovább a szintetizátoron **(áramlás)**. Nagyjából 10 perc múltán a sor szétszakadt, a gyerekek egy darabig még külön-külön táncoltak, majd lassan egyenként mindenki más tevékenységekbe kezdett. A két fiú feldobott hangulatban fejezte be a játékot. **(lezárulás)** A játékmunkások tapsoltak, és azt kiabálták, hogy „szuper volt!” A fiúk felálltak, spontán módon meghajoltak, majd kifutottak az épületből.

Kellékek

Flipchart, filctollak, forgatókönyvek.

A Kézikönyv Játékciklus című fejezete

3. gyakorlat: Második rész: a beavatkozás szintjei

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. tudni fogják, hogy mit jelent a beavatkozás játékmunkás megközelítésből

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat

A játékciklus modellel folytatva emlékeztessük a résztvevőket, hogy a játékmunkás szerepe, hogy támogassa a gyerekeket bármilyen szimbolikus jelentéstartalom megformálásában. Ennek megfelelően, a játékciklusba való beavatkozás ebben az egyéni értelmezésben szintén a játék támogatását, nem pedig lezárását, vagy megváltoztatását célozza meg. Ebben a modellben tehát a beavatkozás nem arra szolgál, hogy leállítsuk a gyerekeket, vagy változtassunk a játéukon. Épp ellenkezőleg, a belépéssel megpróbáljuk újraépíteni a keretet, amennyiben úgy ítéljük meg, hogy azt a szétesés fenyegeti.

Használjuk a kézikönyvet, a beavatkozás négy szintjének bemutatására: fenntartó, egyszerű, közvetítő, komplex. Győződjünk meg róla, hogy mindenki számára világosak ezek a fogalmak.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy alkossanak kisebb csoportokat, lehetőleg a saját kollégáikkal. Mindegyik csoportnak adjunk egy-két helyzetet (lásd a megjegyzéseknél) amikről tudnak beszélgetni. Gondolkodjanak el, hogy mikor és hogyan lépnének közbe, és szerintük az a beavatkozás melyik szintjét jelentené.

Üljünk össze mindannyian és beszéljük meg a történeteket.

Megjegyzések

Forgatókönyvek:

1. Egy fiú kitép egy csomó nedves fűvet, és egy lányra dobja. A lány sikít, ő is kitép egy adag fűvet és visszadobja a fiúra. Mire a fiú még több fűvet tép és újra a lányra dobja. Ezúttal elhibázza, egy fiatalabb gyereket talál el, aki sírni kezd.
2. Kisgyerekek egy csoportja már hosszú ideje egy kalózos játékot játszik elmélyülten. Hívják a felügyelőt, és megkérik, hogy tartsa a képzeletbeli zászlót. Megteszi, de aztán meglát valamit, amiről úgy gondolja, hogy jobban igényli a figyelmét.
3. Gyerekek nagy kartonlapokra festenek, beszélgetnek közben, és nézegetik egymás műveit. Egyszer csak az egyik gyerek a saját lábát kezdi befesteni.
4. Egy új gyerek jött az iskolába. Elég félénk és még nem szerzett barátokat az osztályban. Játékidőben odamegy egy néhány osztálytársából alakult csoporthoz, akik éppen bunkert építenek. Rájuk mosolyog, ők azonban nem vesznek róla tudomást.

5. A gyerekek egy csoportja táncversenyt rendez az iskolaudvaron. Egy másik csoport a táncolóktól nem messze focizik. A labda időnként odatéved a táncolókhöz, ami nagyon bosszantja őket ezért hajba kapnak a focizókkal.
6. Az iskolában az a szabály, hogy esőben mindenkinek fel kell vennie a vízhatlan ruháit. Bár esik az eső, néhányan annyira izgatottak, hogy kiszaladnak az udvarra, anélkül, hogy magukra húznák az esőkabátot.
7. Az egyik lány tanulási nehézségekkel küzd. Játékidőben szeret magában maradni, énekelgetni, és a dalolás közben táncolni. A többiek általában nem vesznek róla tudomást, de néha nevetgélnek azon, ahogy mozog.
8. A fiúk egy csoportja mindenféleképpen használja az iskolaudvaron elhelyezett nagyméretű autógumikat. Akadálypályát építenek, felmásznak rá, átugrálják egyikről a másikra. Az egyik fiú bizonytalankodik, hogy ugorjon-e. A többiek sürgetik, hogy ugorjon már, és közben azt kiabálják rá, hogy: „kislány”.

Kellékek

Flipchart, filctollak

Forgatókönyv-helyzetek

4. gyakorlat: Beavatkozások 2.0

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. be tudják mutatni a beavatkozást játékmunkás megközelítésből

Időtartam: 40 perc

Gyakorlat

Ez a gyakorlat a beavatkozásokra mutat alternatívát, a szokásos „mondj valamit, csinálj valamit” bevett gyakorlata helyett. Néha elég egy kicsit átrendezni a teret, néhány szabadon használható alkotórészt elhelyezni benne, vagy más, hasonló apró változtatásokat végezni.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy soroljanak fel helyzeteket, amikor szükségesnek látják, hogy beavatkozzanak a gyerekek játékába és indokolják meg a döntésüket. Mi lehet az, ami egy felnőttet beavatkozásra késztet? Példák:

- A gyerekek nem „szépen” játszanak (valakit kizárnak a játékból),
- veszekednek a rendelkezésre álló játékokon, dolgokon,
- verekednek,
- veszélyesen játszanak.

Javasoljuk, hogy figyeljük meg magunkat ezekben a helyzetekben. Önvizsgálatként tegyük fel magunknak a következő kérdéseket:

- Mit szerettem volna elérni?
- Mennyire ment jól?
- Hogy tudnám jobban csinálni?

Kérjük meg a résztvevőket, hogy beszélgessenek kis csoportokban, majd osszák meg a gondolataikat a többiekkel is.

Kellékek

Flipchart, filctollak

5. gyakorlat: Támogató és gátló kommunikáció

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. be tudják mutatni a beavatkozást játékmunkás megközelítésből
4. tudnak beszélni a játékmunkás hozzáállással járó, és benne rejlő feszültségekről

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat

Beszéljünk röviden a kommunikációs technikákról. Nézzük meg, hogy mit jelent a támogató kommunikáció, és mik a kommunikációs gátak. Hívjuk segítségül a kézikönyv erre vonatkozó fejezetét.

Megjegyzések

Magyarázzuk el a résztvevőknek, hogy amikor egy felnőtt beavatkozik a gyerekek játékába, kiemelt jelentősége van annak, hogy milyen nyelvezetet, kommunikációs módot használ. Ha kommunikációs gátakat hozunk létre, miközben egy konfliktus megoldására törekszünk, leginkább azt fogjuk elérni, hogy lehangoljuk vele a gyerekeket és elveszük a kedvüket a játéktól. A támogató kommunikációs technikák használatával lehetőséget adunk a gyerekeknek arra, hogy kifejezzék magukat. Beszéljünk arról is, hogy a játékmunkás megközelítés feszültségeket is hordoz magában, amik leginkább ahhoz kötődnek, hogy vajon a gyerekek valóban szabadon választanak-e minden esetben. Kössük össze ezt is a kommunikációval: a támogató kommunikáció segítheti a gyerekeket, hogy jobban magukénak érezzék egy helyzetet, és ezáltal a korlátozásokat is jobban megértsék és el tudják fogadni. Emlékezzünk arra is, hogy a támogató kommunikáció használatával példát is mutatunk a gyerekek számára, hogy ők maguk hogyan tudnak támogatóan kommunikálni egymással a különböző helyzetekben.

Kellékek

Nincsenek szükséges kellékek

6. gyakorlat: Játékmunkás alapelvek az iskolában; Összefoglalás

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

- 2. meg tudják vitatni a Játékmunkás Alapelvek iskolán belüli használatát
- 4. beszélni tudnak a játékmunkás megközelítéssel járó feszültségekről

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat

Vezessük be a gyakorlatot úgy, hogy elmondjuk: az Egyesült Királyság-béli játékmunkások többféle megközelítéssel dolgoznak, de még így is felmerülhetnek vitás kérdések a játékmunkás megközelítést használó iskolai dolgozókkal kapcsolatban. Emlékeztessük újra a résztvevőket a Játékmunka alapelveire.

Nagy csoportban gondoljuk végig, hogy melyik alapelv hogyan értelmezhető az iskolai keretek között és hogy milyen vitás kérdések merülhetnek fel ezekkel kapcsolatban. Keressünk olyan megoldásokat, amelyek egyrészt az iskola oldaláról felmerülő aggodalmakra is válaszol szolgálnak, ugyanakkor az önszerveződő játékot is támogatni tudják. Segítségünkre lehet, ha újra átnézzük a CAPS Minősítési kritériumrendszerét.

10 perccel a modul vége előtt foglaljuk össze a legfontosabbakat. Tájékoztassuk a résztvevőket a következő modulra való felkészülésről és tudnivalókról.

Megjegyzések:

A modul végén el kell mondanunk, hogy a következő alkalomra való felkészüléshez szükség lesz egy kis önálló munkára. A 9. modulban a térrel fogunk dolgozni, azzal, hogy milyen a gyerekek szabad játékát támogató, illetve az azt gátló játéktér. Bevezetjük a tér dokumentálását, ehhez lesz szükség az előkészületekre. A kritikai kartográfiáról már szóltunk a 4. modulban, amikor arra kértük a résztvevőket, hogy gondoljanak számukra meghatározó terekre. Amennyiben ezt megtettük a 4. modul során, most kérjük meg őket, hogy hozzanak magukkal fényképeket, néhány helyről:

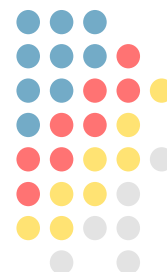
Gondoljanak az iskolájukban kifejezetten játszásra kialakított terekre (játszótér, más kinti és benti terek, amiket játékidőben használnak). Válasszanak ki ezek közül három helyet, amelyek valamilyen módon jelentőséggel bírnak számukra. Ez lehet egy hely, ahonnan például élvezettel figyelik a gyerekek játékát, lehet olyan hely, ahol feszültnek érzik magukat, mert nyugtalanítja őket a gyerekek viselkedése, lehet olyan hely, ahol nyugodtak, ahol izgatottak, vagy olyan hely, amihez valamilyen konfliktus kapcsolódik. Készítsenek fényképeket ezekről a helyekről és hozzák magukkal a következő foglalkozásra. A fényképet hozhatják digitális, vagy kinyomtatott formában is.

Továbbá kérjük meg őket, hogy ha csináltak térauditot a 4. modul során, illetve jegyzeteltek és vannak leírt megfigyeléseik a 6. modulból, azokat is hozzák magukkal a 9. modulra.

Kellékek

Nincsenek szükséges kellékek

9. modul: A játékról és a térről bővebben



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. elsajátítják a játék, játéktervezés és támogatás térbeliségén alapuló megközelítésmódját
2. meg tudják vitatni, hogy milyen témák és problémák vetődhetnek fel, ha a gyerekeket be akarjuk vonni a játékbarát iskola kialakításának folyamatába
3. megismerik a játék kialakulását elősegítő terek dokumentációjának számos módját

Összefoglalás

Ebben a modulban a 4. modulban már elkezdett munkát folytatjuk, ami alapul fog szolgálni a tér kialakulásának vizsgálatához. Szó lesz a kritikai kartográfiáról, mint a terek működésének egyik vizsgálati módjáról, illetve dokumentációs lehetőségéről, amely lehetőséget teremt a változások nyomon követésére és tervezésére is.

Megjegyzések

Most a gyermekek játékának hagyományos lélektani megközelítéseitől meglehetősen eltérő szemléletmóddal fogunk dolgozni. Ez a szemléletmód a filozófiából és a geográfiából kiindulva a játék spontán megjelenésének elősegítését helyezi a középpontba. Ha még nem vagyunk teljesen otthon a témában, akkor a Kézikönyv 6. fejezetét hívhatjuk segítségül.

9. modul javasolt felépítése: A játékról és a játéktérről bővebben (a kritikai kartográfiát és a történetmesélést is beleértve).

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények 1	20 perc	Bevezetés: Bevezetés a modulba, megérkezés, lehetőség a korábbi modulok kapcsán felmerült kérdések, hozzászólások megvitatására A tér kialakulása: Lefebvre elmélete és az általa bevezetett fogalmak. Cél: Az elmélethez tartozó fogalmak elsajátítása, amely hozzásegít, hogy a térre, mint élő, folyamatosan formálódó dologra tekintsünk, egy statikus, semleges hely helyett. A térhez kapcsolódó szándékok és a mindennapi használat közötti feszültségek bemutatása	Beszélgetés, teljes csoport	PowerPoint
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1	30 perc	A tér-auditok átbeszélése: Cél: Emlékeztetőként a 4. Modulnál kapott feladathoz, gondoljuk újra a tartalmi és hangulati tényezőket, mint a tér vizsgálatának alapjait. Nézzük meg az elkészített térauditokat.	Beszélgetés teljes csoportban	Jegyzetek, a 4. Modulhoz tartozó tréninganyag
3. gyakorlat Tanulási eredmények 2	35 perc	A gyerekek részvétele a játék megtervezésében. A felnőttek beszámolási-képességének illetve tudatos reagálási-képességének kérdése: Cél: A racionális, formális és verbális megközelítések használata és korlátainak felmérése, a gyerekek szükségleteinek és kívánságainak kiderítésével kapcsolatosan. A beszámolási-képesség, illetve tudatos reagálási-képesség folyamatának megismertetése, a szabad játék kialakulását elősegítő tér létrehozásának érdekében.	Szerepjáték és csoportos megbeszélés	Karakterkártyák a szerepjátékhoz
Szünet	15 perc	Szünet		
4. gyakorlat Tanulási eredmények 3	75 perc	Kritikai kartográfia: a tér működésének dokumentálása különböző megközelítésekben: Cél: A térbeliség megjelenítése a dokumentációban. Hogyan működik és fejlődik a tér, és ez hogyan szolgálhat alapul az iskolák számára a minősítési	Kis- és nagycsoport	Papír, tollak, öntapadó cédulák, kreatív kellékek PowerPoint

		kritériumok eléréséhez, illetve a tudatos reagálási képesség vizsgálatához.		
Összefoglalás	5 perc	Összefoglalás	Plenáris	

1. gyakorlat: Bevezetés és A tér kialakulása

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. elsajátítják a játék, játéktervezés és támogatás térbeliségén alapuló megközelítésmódját

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat:

Hagyjunk időt a megérkezésre és az előző modul kapcsán felmerült kérdések és gondolatok megválaszolására.

Kérdezzünk rá, hogy mindenki hozott-e magával fényképeket terekről és jegyzeteket a térauditról (4. modul), illetve vannak-e feljegyzéseik az iskolai játék és játéktér megfigyeléséről (6. modul).

Kezdjük azzal, hogy berendezzük a helyiséget egy rövid játékhoz:

Hálószoza: Képzeld el, hogy a 9 éves gyerekünk 3 barátja nálunk alszik. Már túl vannak a pizzán, megnézték a kedvenc filmjüket, fogat mostak, és elhelyezkedtek a hálósákjaikban. Leellenőrizzük, hogy mindenki jól van-e, jó éjszakát kívánunk, leoltjuk a lámpát, majd kimegyünk a szobából. Ők pedig elalszanak - azaz, csak szeretnénk, ha így történne - csak hogy, amint azt a résztvevők is azonnal meg fogják erősíteni, ennek igen kicsi a valószínűsége. Kérdezzük meg őket, hogy szerintük mi fog történni. Kiváló ötletek fogunk kapni: nevetgélés, furcsa hangok kiszűrődése a szobából, párnacsata, és társai. A lényeg: nem tudjuk, hogy pontosan mi fog elkezdődni, de sejtjük, hogy valami történni fog. A helyzet megfelelő feltételeket kínál valamilyen játék megjelenésére, azonban, hogy pontosan milyen játékba fognak kezdeni, az sok tényezőtől függ. Vitassuk meg, hogy mik ezek a tényezők, és figyeljünk rá, hogy az elvárások, hatások, tárgyak is megjelenjenek ezek között.

A hálószoza egy játéktérre alakult, annak ellenére, hogy nem feltétlenül erre volt eredetileg tervezve. Ezen a ponton mutassuk be a francia filozófus Henri Lefebvre-től származó, a tér kialakulására vonatkozó jól használható fogalmakat. Lefebvre szerint a tér három térfajta illeszkedéséből formálódik meg: az előre **elgondolt tér** (a tervezők által kigondolt terek) az **érezkelt tér** (mindennapi térhasználati módok, rendszerint követik a tervezők által elképzelt térhasználatot) illetve a **megélt tér** (ahol érdemes élni – a művészet, a szerelem, a játék terei - amik gyakran nem illeszkednek a tervezők elképzeléséhez). Használjuk a kézikönyvet és a PowerPoint diákat a koncepció felvázolásához.

Illusztráljuk ezt a buszmegálló példájával. A buszmegálló gyakorlatilag a gazdaság fenntartására jött létre: a termelésben és a fogyasztásban résztvevő emberek egyik pontból a másikba való eljuttatását segíti elő. Leggyakrabban ennek megfelelően használjuk (elgondolt tér). Tudunk mutatni azonban egy egészen másfajta használati módot is:¹⁰

¹⁰Szakirodalom: Lester, S. (2017) Children's right to play: from the margins to the middle. M. Ruck, M. Peterson-Badali and M. Freeman (eds.) *Handbook of Children's Rights: Global and Multidisciplinary Perspectives*. New York: Taylor and Francis, p. 317.

Két 6-7 éves forma kisfiú várakozik a buszmegállóban egy felnőtt kíséretében. Az egyikük elkezd körbe járni a felnőtt körül, az óramutató járásával ellentétes irányban, lazán fogva a felnőtt kabátját. A másik fiú mögötte haladva követi, miközben fogja a társa kabátujját. Ahogy a kabát rátekeredik a nőre, ő odébb tessékeli a gyereket, mire az elengedi, de a másik fiú tovább fogja az elsőnek a kabátujját. Az első fiú kicsit eltávolodik a felnőttől és elkezd fél lábon forogni. Ahogyan egyre gyorsabban pörög, megpörgeti a másik fiút is. Gyorsulnak, egyre hangosabban nevetnek, majd a második fiú hirtelen elengedi az első kabátujjat és helyette a kapucniját akarja megragadni. Az első fiú kitér előle, mire a második kipördül, egy már-már balett táncosra emlékeztető mozdulattal. Ebben a pillanatban egy másik felnőtt érkezik a buszmegállóba, az első felnőtt mellett, a gyerekektől kicsit távolabb helyezkedik el. Egy pillanatra mindkét gyerek mozdulatlaná válik, majd ezt követően a második fiú a járda egy repedését követve kezd egyensúlyozni, a felnőtt állóhelyétől távolodva, lábait a vonalon helyezgetve maga előtt, oldalra széttárt karokkal. Az első fiú követi a mozdulatot, de aztán megáll, és derékszögben elfordul a vonalon. Egy félkört rajzol az aszfaltra a jobb lábával, úgy, hogy amikor visszaér a vonalhoz a lábai keresztezik egymást. Majd felemeli a bal lábát, hátrafelé is rajzol egy félkört és amikor visszaér már nem keresztezi a lábait. Ezt így ismételteti. Néhány félkör után a másik fiú is beszáll, ugyanezt a mintázatot követi. Egyre gyorsulnak a mozdulataik, néha az egyensúlyukat is elveszítik és egymásnak dőlnek, amitől újra kacagásban törnek ki. A folyamat során a gyerekek között nincsen verbális kommunikáció, annál inkább kommunikálnak a nevetések, tekintetek, bökdösések és egyéb formák által. Egy kis idő múlva a nő szól a gyerekeknek, hogy jön a busz, ők pedig kacskaringózva odamennek a nőhöz és visszatérnek az eredeti helyzethez, azaz két oldalról megfogják a kabátját, miközben felszállnak a buszra.

Lefebvre hármásának kulcseleme, hogy az említett terek nem különálló helyek, hanem ezek együttesen hoznak létre egy új teret. Ahogy Kyttä (4. modul) elméleténél is láttuk, a megélt teret nem tervezhetjük meg, vagy jelölhetjük ki, mivel amint ezt megtesszük, abból már tervezett tér lesz. A terek pillanatszerűen kialakuló használati módjai gyakran keltenek feszültséget a szándékolt térhasználat, a mindennapi és a szokatlan használat között. Példa erre, hogy az angol tinédzserek a buszmegállót gyakran az eső előli menedéknek és találkozási helynek használják. Graffitiznek, vagy más olyan dolgokat csinálnak, amit akár vandalizmusnak is tarthatunk, vagy egyes felnőttek fenyegetőnek érezhetnek. Az Egyesült Királyságban a játszótéri játékok gyártói felismerték ezt a problémát, és kifejezetten fiatalok számára terveztek kis menedékhelyeket, amik egyébként nagyon hasonlítanak a buszmegállókra és elhelyezték ezeket a parkok azon részein, ahol a felnőttek, vagy idősebbek számára ez nem okoz problémát.

Kérdezzük meg a résztvevőket, hogy ez a koncepció hogyan segíthet bennünket a játéktér tervezésében.

Megjegyzések

A gyakorlat során történeteket és megfigyeléseket használunk egy koncepció, azaz egy fogalmi eszköz illusztrálására, ezzel azt is megmutatva, hogy milyen nagy illusztráló ereje van az ilyen történeteknek és példáknak. A fogalmi eszközök (elméletek, koncepciók) hasznosak annak megértéséhez, hogy a tér hogyan jön létre a tervezett szándékok, a mindennapi használat és a játékra való alkalmasság, mint tényezők összességéeként.

Kellékek:

PowerPoint

2. gyakorlat: A tér-auditok átbeszélése

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. elsajátítják a játék, játéktervezés és támogatás térbeliségén alapuló megközelítésmódját

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat:

Ez a gyakorlat attól függően fog alakulni, hogy a résztvevők milyen térauditokkal készültek a 4. modul után végzett önálló feladatuk eredményeképpen. Kérdezzük meg, hogy ki milyen anyagokkal érkezett és ehhez igazítsuk a gyakorlatot.

Emlékeztessük a résztvevőket az IMEE (intuíció, Emlékezet, tapasztalat, ismeret) módszerre. Hívjuk fel a figyelmüket a 4. Modul során összeállított listára.

Beszéljünk a tér-auditokról (ezt tehetjük a modul elején, vagy közben is). Hozzuk fel a legfőbb fogalmi eszközöket, amiket a tér vizsgálatánál használtunk. (IMEE, affordanciák, a tér kialakulása, Lefebvre hármasa, stb.)

Zárjuk azzal, hogy ötleteket gyűjtünk ahhoz, hogy mit kezdünk a tér-auditokkal (akcióterveket készítünk, további auditokat végzünk, stb.), és jelezzük, hogy a szünet után a kritikai kartográfia egy gyakorlata következik.

Megjegyzések:

Hogy hogyan fog működni ez a gyakorlat, nagyban függ attól, hogy milyen önálló munkát hoztak magukkal a résztvevők. Lehetséges, hogy csak addig jutunk, hogy újra átvesszük az elméleteket és az eszközöket, és beszélgetünk róla, hogy hogyan lehetne ezeket használni a saját iskolájuk esetében. Viszont, ha végeztek önálló munkát a témában, akkor ez lehet az alapja a témával való további, mélyebbre menő munkának. Szükségünk lesz a 4. modulhoz tartozó jegyzetekre.

Kellékek

Jegyzetek, és az Útmutató 4. moduljának kivonata

3. gyakorlat: A gyerekek részvétele a játék megtervezésében. A felnőttek beszámolási-képességének illetve tudatos reagálási-képességének kérdése

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

2. meg tudják vitatni, hogy milyen témák és problémák vetődhetnek fel, ha a gyerekeket be akarjuk vonni a játékbarát iskola kialakításának folyamatába

Időtartam: 35 perc

Gyakorlat

Hozzuk fel újra a gyerekek tervezésben való részvételének témáját, amiről már szó volt a 4. modulban. Ez egy összetett kérdés, nem kell tehát állást foglalni, hogy jó, vagy rossz-e, ha részt vesznek a tervezésben.

Kezdjük a szerepjátékot azzal, hogy röviden bemutatjuk az iskolát. 15-20 percet szánjunk erre a játékra.

Vezessünk le egy beszélgetést a gyerekektől kapott információ használhatóságát és a felnőttek szerepét illetően. Kérdezzük meg, hogy mik lehetnek az előnyei és mik a hátulütői a gyerekek részvételének. A válaszokat írjuk két oszlopba a táblára. A következő lényeges témákat is vessük fel (a kézikönyvből):

- A gyerekek részvétele demokratikusnak tűnhet, de így is egy felnőttek által irányított módon (tanácskozás) jelenik meg, ami csak bizonyos gyerekek számára vonzó. Ez hasznos lehet, de ne korlátozzuk a gyerekektől való információgyűjtést erre az egy módszerre.
- A gyerekek csak saját tapasztalataik alapján tudnak javasolni dolgokat.
- Ha megjelennek a gyerekek gondolatai, egyszerre felelőssé is válnak a döntéseikért is. (pl.: oké, szóval te választottad ezt a csőcsüszdát...), holott a felelősséget a felnőtteknek kell vállalniuk.
- Azzal, hogy megkérdezzük a gyerekeket a játékról, azt feltételezzük, hogy tudják, hogy hogyan akarnak játszani. A fókusz a felszerelésekre és a fizikai megjelenésre kerül – (talán valamennyire figyelembe véve a kultúrát is). Ez megakadályozza, hogy a játék magától megjelenő, esetleges, a lehetőségekből adódó legyen.
- Kérjük meg a résztvevőket, hogy gondoljanak vissza arra, amit Kyttáról beszéltünk, illetve Lefebvre téralkotási hármására, és beszéljünk róla, hogy hogyan befolyásolják ezek a tervezést.
- Vezessük be a beszámolási-képesség (account-ability) illetve a tudatos reagálási-képesség (response-ability) fogalmát. Előbbi azt jelenti, hogy látjuk és számot is tudunk adni arról, hogy miért, milyen módon támogatja a játékot egy adott tér, az utóbbi kifejezés arra utal, hogy képesek vagyunk tudatosan felmérni és megvizsgálni, hogy egy tér hogyan alakítható a szabad játékot még inkább támogató térré. Emeljük ki a megfigyelés, mint részvétel erejét: a gyerekek játékának figyelése többet árulhat el róluk, mint a kérdéseinkre adott válaszaik.

Megjegyzések:

Karakterkártyákat kell készítenünk a rövid szerepjátékhoz. Alább bemutatunk néhány karaktert, de nyugodtan kitalálhatunk magunk is újakat, vagy alakíthatjuk ezeket a helyzetnek megfelelően.

Kellékek:

Flipchart, papírok

Kézikönyv

Szituáció és szereplő-leírások:

Helyszín: Egy viszonylag kicsi általános iskola alsós évfolyamai, összesen kétszáz tanulóval. A következő karakterkártyákat kiegészíthetjük, vagy megváltoztathatjuk a saját magunk által kitalált, saját országunkhoz igazodó karakterekkel:

Igazgató/nő: Te vagy az iskolaigazgató, és éppen összehívtad az iskolatanácsot. A megbeszélésen a játékbárát iskola cím eléréséhez szükséges változtatásokat fogjátok megvitatni, aminek két sarkalatos pontja a játékidő módosítása és az iskolaudvar átalakítása. Már egy ideje dolgozol az ügyön, nemrég tartottál egy nagyobb iskolagyűlést is, ahol elmondtad a gyerekeknek is, hogy kitűztétek célul a Játékbárát Iskola cím megszerzését. A gyűlésen felkérted a tanulókat, hogy gyűjtsék össze, milyen változtatásokat szeretnének a játékidővel és a játszótérrel kapcsolatban, és adják ezt át a Tanulói Tanács képviselőjének. Te fogod vezetni az Iskolatanács gyűlését.

Osztályfőnök: Egy negyedikes osztály tanára vagy. Éppen most tartottál egy megbeszélést az osztályban a játékbárát címmel, és a gyerekek által javasolt változtatásokkal kapcsolatban. Te magad messzemenően változtatáspárti vagy.

Pedagógiai asszisztens: A negyedik osztályosoknál vagy pedagógiai asszisztens. Úgy gondolsz, hogy ebben a korban a gyerekeknek már inkább a tanulásra kell koncentrálniuk. Véleményed szerint a játékbárát iskola cím csak elvonja a figyelmet a fontos dolgokról, te magad kifejezetten ellene vagy a játékos pedagógiának a tantermen belül.

Napközis tanár: Te aztán igazán tudod, hogy milyen problémák merülnek fel játékidőben, hiszen tízedik éve felügyeled a gyerekek udvari játékát. Szerinted a fő probléma, hogy a gyerekek céltalanul rohangálnak fel-alá, és folyton egymásba ütköznek. Gyakran unatkoznak, és próbálják elérni, hogy bemehessenek az épületbe (sérülésekre, vagy rosszullétre hivatkozva). Nem igazán tudod, hogy hogyan lehetne ezen változtatni, de nyitott vagy a játékbárát iskola kurzuson hallott ötletek egy részére. Úgy érzed, hogy pillanatnyilag a munkád a fegyelmezésről szól, általában azt mondogatod a gyerekeknek, hogy miket ne csináljanak, illetve igyekszel támogatni a csendesebb, visszahúzódozóbb gyerekeket.

A 2. évfolyam képviselője: Egy magabiztos, társai között népszerű hét éves gyerek vagy. Néhány gyerek ötlete az volt, hogy legyen az udvaron egy nagy csúszda, és pár mászóka. Mások bringákat és görkorcsolyákat szeretnének. Egy gyerek bevallotta neked, hogy ő nem szereti a játékidőt, mert a fiúk túl harsányak, és a bátyjának olyankor a nagyok udvarán kell játszania, ezért nem tudnak találkozni.

A 3. évfolyam képviselője: Nyolc éves vagy, nagyon komolyan veszed a képviselői munkád. Kiosztottál egy kérdőívet, amin fel voltak sorolva különböző játszóalkalmatosságok, amikre szavazni lehetett. A felsorolásodat a közeli játszótéri játékok és a saját ötleteid alapján készítettet. A szavazás eredménye a következő lett:

Hinta: 25 szavazat

Csőcsúszda: 30 szavazat

Focipálya kapukkal: 20 szavazat

Medence: 30 szavazat

Zöld terület: 15 szavazat

Az 4. évfolyam képviselője: 10 éves vagy. Az évfolyamod képviselőjeként komolyan odafigyeltél rá, hogy mindenkit megkérdezz a negyedikesek közül, hogy mit szeret, és mit nem szeret a játékidőben. Az fogalmazódott meg a legfőbb problémaként, hogy olyan sokat kell sorban állni az ebédhez, és utána olyan sokáig tart az elpakolás, hogy végül alig 20 perc marad a játéokra. Ráadásul van, hogy nem fejezik be az óra végére a munkát, ezért később engedi ki őket a tanár az óráról, ami még több időt vesz el a játékból. Mások azt jegyezték meg, hogy a bántalmazás egy komoly probléma az udvaron. Megint mások pedig azt mondták, hogy unatkoznak, mert nincs mit csináljanak ott.

4. gyakorlat: Kritikai kartográfia: A tér működésének dokumentációja különböző megközelítésekben

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. megismerik a játék kialakulását elősegítő terek dokumentációjának számos módját

Időtartam: 75 perc

Gyakorlat:

Mutassuk be a gyakorlatot: A 4. modul során már találkozhattunk ezzel a gyakorlattal, a terek működésének dokumentálása kapcsán. Beszélgettünk a térhasználati szokásokról, és hogy hogyan változhatnak ezek, ha több lehetőséget, teret adunk a játékfajták spontán megjelenésének. Mérjük fel, hogy hányan hoztak magukkal terekről készített fényképeket, megfigyeléseket, történeteket, vagy bármilyen fényképet, mozgóképet, hangfelvételt.

Kezdjük a koncepció bemutatásával. Ebben a megközelítésben az egyes gyerekek helyett a tér egészének dokumentációjára fókuszálunk. Azt mérjük fel, hogy hogyan működik a tér. A „mi?” (definíció) és „miért?” (haszon) kérdésein túllépve, inkább a „milyen módon?” kérdését tárgyalja: mik azok a kondíciók, amik a játék spontán megjelenését elősegítik? A térre, beleértve az életet és az életben kialakuló játékot is, a kapcsolatok szintjén tekint. A gyerekek kapcsolódásai: fizikai kapcsolódás, a vágys szövedéke, tárgyak, elvárások, történetek, és egyéb aspektusok közösen alakítják ki azt a közeget, amit játéktérnek nevezünk. A megközelítés lényeges része, annak a figyelemnek a fejlesztése, amivel képesek vagyunk átlátni a tér működését. A létrehozott dokumentációt használhatjuk fejlesztési alapanyagként, illetve a játékbarát iskola Minősítési Kritériumrendszerének visszaigazolására is. A dokumentáció fontos eleme a nyelvi korlátok átlépése, különböző kreatív térfelmérési módszerek használatával. Ezen túlmenően ez a „térképezés” inkább a lehetőségekről, mint a precíz megjelenítésről szól, amelynek során a „mi lehetne...?”, „mi van ha...?”, „és még mi...?” kérdések iránymutatóak.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy készítsenek egy rajzot, az egy az iskolájukban játékra kialakított területről, először önállóan dolgozva. Adjunk 10 percet a rajzolásra. Utána gyűljünk össze, és tegyük össze az egyes emberek térképeit egy nagy térképpé. Az, hogy ezt hogyan csináljuk attól is függ, hogy hányan jöttek egy iskolából. A nagy térképhez iskolánként lehetőleg egy térképet válasszunk ki. Fektesse hangsúlyt a folyamatra: hallgassuk meg a beszélgetéseket és történeteket, és építsük bele a készülő térkép-alkotásokba ezeket. A beszélgetések által jobban megérthetjük, hogy miképpen segíthetjük elő a terek fejlődését. Kérjük meg a résztvevőket, hogy fényképezzék le a térképet. A fényképeket ki lehet nyomtatni és felhasználhatók további dokumentációkhoz. A nagyméretű kinyomtatott képet ki lehet tenni a falra, vagy egy táblára, és rárakhatunk cédulákat jegyzetekkel, fotókat, egyéb, a dokumentációt segítő dolgokat. Ha nagyon megtelik, csináljunk egy újabb fotót róla, ürítsük le, majd kezdjük előlről. Természetesen időnként magát a térképet is újra kell készítenünk, a folyamatban lévő változások nyomon követése érdekében.

Miután elkészült a közös térkép, kérjük meg a résztvevőket, hogy osszák meg a számukra fontos helyekről készített fényképeiket. Ha nem hoztak fotókat, kérjük meg őket, hogy gondoljanak három, számukra lényeges helyre és meséljenek azokról. Ha nyomtatott fotókat hoztak, rárakhatják őket a nagy térképre. Öntapadós cédulák is jól használhatóak erre a célra. Az egész folyamatnak a lényege,

hogy rávilágítson a helyekhez való érzelmi kötődésre: vannak örömteli helyek, előkerülhet az aggodás helye, a konfliktusok helyei, stb.

Ezek után kérjük meg őket, hogy ha hoztak még valamit magukkal, akkor helyezték el a térképen, amennyiben ez lehetséges. Lehetnek ezek a megfigyelésekről készített jegyzetek, történetek röviden összefoglalva egy öntapadós cédulára, vagy lerajzolva egy darab papírra, vagy bármire, amit leginkább hozzáillőnek érznek a jelenlévő kellékek közül. A fényképeknek, hangfelvételeknek, rövidfilmeknek is találjunk helyet.

Majd tegyük fel a kérdést: mit látnak a térképen? Játékosaságot? Összevisszaságot? Értékeket?

Ennek a dokumentációs formának egy másik fontos szempontja a vonalak használata. A vonalakkal bemutathatjuk a gyerekek, felnőttek, tárgyak mozgási útvonalait, áramlását a térben. Ha van rá idő, megkérhetjük a résztvevőket, hogy rajzoljanak egy vonalat onnantól, hogy beléptek a szobába, odáig, hogy leültek arra a helyre, ahol most vannak. Fontos, hogy megjelenjenek a kanyarulatok, a kiszámíthatatlanság, a találkozások. Ezek a vonalak a legkritikábban lesznek határozott egyenesek.

Mutassunk be másik dokumentációs formát is (ezek is fel vannak sorolva a kézikönyvben). Emeljük ki annak fontosságát, hogy megtanuljuk látni a tér működését, észrevenni a részleteket, beilleszteni az egyenként jelentőséggel bíró példákat.

Kezdeményezzünk egy beszélgetést arról, hogy hogyan tudják ezeket a dokumentációs formákat használni az iskoláikban.

Hozzuk fel újra a beszámolási-képesség, illetve a tudatos reagálási-képesség fogalompárt. Mindkettő része ennek a fajta dokumentációnak. A dokumentáció folyamatának egy közös munkának kell lennie. Bár egyenként adnak anyagokat a térképhez, a valódi érték az, hogy ezeket a közös gondolkodás részévé tesszük, és a lehető legnagyobb tudatossággal és nyitottsággal végiggondoljuk, hogy mik lehetnek a szabad játékot segítő és az azt akadályozó tényezők.

Kérdezzünk rá, hogy mik lehetnek az eddigi folyamat eredményeképpen elvégezhető változtatások. Rajzolhatunk a fotókra – a terekkel kapcsolatos érzések tárházának megjelenítésével – a kulcskérdések: „Mi van ha...?” „És még mi...?” A lényeg, hogy kicsi, de valóban kipróbálható változtatásokat tegyünk, és vizsgáljuk meg, hogy mit eredményeznek ezek. Mi van, ha máshová helyezük a székeket? Mi van, ha nem választjuk szét a gyerekeket korosztályonként? Ezek csak példák. A felvetés, hogy vigyünk véghez olyan, akár csak apró változtatásokat, amik felborítják az eddigi rutint, anélkül hogy közben elvárnánk, hogy a felismert problémák ezektől a változtatásoktól egy csapásra megoldódjanak. Egyszerűen csak nézzünk rá, hogy ezek a változtatások hogyan hatnak a terek alakulására.

Megjegyzések

A gyakorlat kimenetele nagyban függ attól, hogy a résztvevők mennyire készültek önállóan hozott munkákkal. Olvassuk át a kézikönyvben a kritikai kartográfiairól és a beszámolási-képesség, illetve a tudatos reagálási-képesség fogalompárról szóló részeket.

Kellékek

Nagyon nagy, és kisebb papírlapok, tollak, öntapadós cédulák, kreatív kellékek.

Összefoglalás:

Tanulási eredmények:

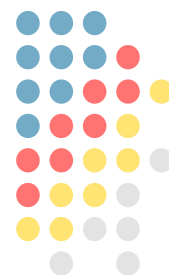
-

Időtartam: 5 perc

Gyakorlat:

Üljünk össze, és mondjuk el, hogy a 9. modul végére értünk. Foglaljuk össze, hogy mit csináltunk a modul során, kérdezzük meg, hogy vannak-e kérdések, vagy szeretnének-e valamit még hozzáfűzni az érintett témákhoz. Bizonyosodjunk meg róla, hogy mindenki tisztában van a következő modulhoz szükséges tudnivalókkal.

10. modul: Játék a játékidőn túl /Akcióterv készítése / Zárás



Tanulási eredmények: a modul végére a résztvevők

1. ismeretekkel fognak rendelkezni a játékos pedagógiai lehetőségekről és a játékidőn túli játékos pillanatokról
2. tisztában lesznek vele, hogy mi a különbség az önszerveződő játék, illetve az irányított játékok és játékos pedagógiák között
3. kidolgozzák a játékbarát iskola megvalósítására vonatkozó akciótervek következő lépéseit
4. reflektálnak a teljes kurzusra, illetve visszajelzést adnak egymásnak is

Összefoglalás

A modul két részből tevődik össze. Az első részben a résztvevők a játék, illetve a játékos pedagógiák, és fejlesztő játékok közötti különbségekről tanulnak, majd reflektálnak a hallottakra, először csoportokban, majd egyénileg. Az egyéni gyakorlat során, a soron következő lépéseket is lehetőségük lesz megtervezni.

A modul második felében az egymásnak adott visszajelzésekre, illetve a kurzus egészére való reflektálásra fogunk fókuszálni. A modult, és egyben a teljes kurzust egy megosztókörrrel (verbális), majd egy non-verbális elköszönési gyakorlattal zárjuk.

Megjegyzések

A 30 órás kurzus utolsó alkalmát megelőzően készülünk fel a teljes kurzus összefoglalására. Ha voltak olyan kérdések, amik megválaszolását korábban elhanyagoltuk, figyeljünk rá, hogy most már ezek se maradjanak megválaszolatlanul. Minthogy ez a 30 órás közös munka sokakat mély megtapasztalásokhoz is vezethetett, a lezáráshoz közeledve érve erős érzelmek jelenhetnek meg. Erre a bevezetéskor felhívhatjuk a figyelmet, illetve az érzelmek kezelésére magunknak is fel kell készülnünk.

10. modul javasolt felépítése: Játék a játékidőn túl / akciótervek készítése / lezárás

Gyakorlat és Tanulási eredmények	Időtartam	Tartalom	Módszer	Kellékek
1. gyakorlat Tanulási eredmények	5 perc	Bemelegítés	Gyakorlat teljes csoportban	
2. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2	15 perc	Szabad játék és irányított játék: Cél: Az önszerveződő játék és a játékos pedagógia módszerek közötti különbségek feltárása és vizsgálata	Előadás a teljes csoport számára	Flipchart papír, filctollak
3. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2, 4	25 perc	Visszatekintés: Cél: a kurzus egészére való reflektálás a játszás, illetve a játékos pedagógiai módszerek és a játékos pillanatok megjelenésének felismerésén keresztül	kiscsoportos gyakorlat	Flipchart papír, filctollak
4. gyakorlat Tanulási eredmények 1, 2, 3, 4	30 perc	Meditatív írás: Cél: Támogató légkör megteremtése a minél hitelesebb egyéni visszajelzések megszületése érdekében	Egyéni gyakorlat	Papírok, tollak, alátétek az íráshoz, háttérzene
Szünet	15 perc	Szünet		
5. gyakorlat Tanulási eredmények	45 perc	Egymásnak adott visszajelzések: Cél: Egymásnak visszajelzést adni a kurzusról, a személyes megélésről.	Gyakorlat teljes csoportban	Gombolyag

4				
6. gyakorlat Tanulási eredmények 3, 4	35 perc	Zárókör: Cél: A legfontosabb visszajelzések kiemelése és megjelenítése az egész csoport számára.	Gyakorlat teljes csoportban	
Összefoglalás – Lezárás	10 perc	Elköszönés: Elköszönés egy non-verbális gyakorlat segítségével	Plenáris	

1. gyakorlat: Bemelegítés és 2. gyakorlat: Szabad játék és irányított játék

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. ismeretekkel fognak rendelkezni a játékos pedagógiai lehetőségekről és a játékidőn túli játékos pillanatokról
2. tisztában lesznek vele, hogy mi a különbség az önszerveződő játék, illetve az irányított játékok és játékos pedagógiák között

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat

Bemelegítő: indítsuk a modult egy ideillő bemelegítéssel

Szabad játék és irányított játékok: Előadás a szabadon játszás és a fejlesztő játékok közötti különbségről

- Egy rövid jégtörőt követően kezdjük a kiselőadást ötletek gyűjtésével.
 - Mi a különbség, és mik a hasonlóságok a szabad játék és az irányított játékok között?
- Jegyzeteljük a válaszokat a táblára vagy flipchart papírra. Később térjünk vissza ezekhez a válaszokhoz.
- Fogalmazzuk meg a következőket: sok hasonlóság, és sok lényeges különbség van a szabad játék, illetve a játékos pedagógiai módszerek és fejlesztő játékok között. A legáltalánosabbak a következők:
 - Mind a személyes megtapasztaláson és a személyes részvételen alapul
 - A megtapasztalás a „mi van ha...?” világában történik (átmeneti tér Winnicott alapján)
 - A játékban résztvevő fantáziáját mozgósítja
- Gyűjtünk példákat szabad játékokra és irányított játékokra (pedagógiailag megalapozott játékokra). Utóbbi akár a kurzus során végzett gyakorlatokból is meríthetjük. Miért nem nevezhetjük ezeket szabadon választott játékoknak? A legfőbb különbség, hogy a pedagógiai megfontolással játszott játékok általában nem szabadon választottak, hiszen a tanár az, aki kiválasztja ezeket a feladatokat. Továbbá, ezek a játékok általában egy tudatosan kitűzött cél elérésének érdekében kerülnek felajánlásra, amely a tanár pedagógiai céljait támasztja alá. Ezzel ellentétben a gyerekek által választott, és folyamatosan formálódó szabad játékoknak nincsenek előre meghatározott céljai – vagy ha mégis vannak, akkor ezeket a célokat is maguknak határozzák meg a gyerekek. Az előre kialakított játékoknak szabályai és keretei is vannak.
- Beszéljünk róla, hogy mindezek miért fontos és releváns tudnivalók.

Megjegyzések

Használhatjuk és vissza is utalhatunk a kézikönyv ide vonatkozó részeire.

Kellékek

Flipchart papír, projektor

Kézikönyv

3. gyakorlat: Visszatekintés

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. ismeretekkel fognak rendelkezni a játékos pedagógiai lehetőségekről és a játékidőn túli játékos pillanatokról
2. tisztában lesznek vele, hogy mi a különbség az önszerveződő játék, illetve az irányított játékok és játékos pedagógiák között
4. reflektálnak a teljes kurzusra, illetve visszajelzést adnak egymásnak is

Időtartam: 15 perc

Gyakorlat

Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak egy vonalba a kisujjuk hosszúsága szerint (egyik oldalon a legrövidebb, a vonal túloldalán a leghosszabb kisujjú ember álljon). Amikor kialakult a vonal, vágjuk 4-5 fős csoportokra.

Ezekben a 4-5 fős csoportokban fognak most együtt dolgozni. Kérjük meg, hogy gondoljanak vissza a kurzus egészére, reflektáljanak a gyakorlatokra, illetve általánosan a spontán, játékos pillanatokra. Milyen volt megélni ezeket? Melyik gyakorlatok tűntek szabad játéknak, és melyek hasonlítottak inkább a játékos pedagógia módszereihez. Hogyan tudtak spontán játékos pillanatok létrehozni? Hogyan működött a tér? Mik voltak az egyes gyakorlatok céljai? Hogyan tudják ezt a tanulást a saját helyzetükre alkalmazni?

Kérjük meg a résztvevőket, hogy jegyezzék le a válaszaikat a flipchart papírokra. Adjunk 15 percet a megbeszélésre.

A kis csoportok osszák meg egymással, hogy miről beszélgettek.

Megjegyzések

Előre gyűjthetsz példákat Magyarországon elérhető játékokról, játékeszközökről, komoly játékokról és gamifikációról.

Kellékek

Flipchart papírok a kiscsoportok számára, 2-3 színes filctoll mindegyik csoportnak, cellux, vagy gyurmaragasztó a papírok felragasztásához

4. gyakorlat: Meditatív írás

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

1. ismeretekkel fognak rendelkezni a játékos pedagógiai lehetőségekről és a játékidőn túli játékos pillanatokról
2. tisztában lesznek vele, hogy mi a különbség az önszerveződő játék, illetve az irányított játékok és játékos pedagógiák között
3. kidolgozzák a játékbarát iskola megvalósítására vonatkozó akciótervek következő lépéseit
4. reflektálnak a teljes kurzusra, illetve visszajelzést adnak egymásnak is

Időtartam: 30 perc

Gyakorlat

Mindenki keressen egy helyet, amiről úgy érzi, hogy megfelelő lesz neki az íráshoz. Nem feltétlenül kell az asztalokhoz ülni, adhatunk kemény alátéteket, amikre rátehetik a papírjaikat, és így a terem bármelyik pontján elhelyezkedhetnek.

Válasszunk egy megnyugtató, ének nélküli zenét, ami halkán fog szólni a háttérben.

Adjunk mindegyik résztvevőnek elegendő üres papírt, vagy írhatnak a saját füzetükbe is.

Még mielőtt nekifognának az írásnak, gyűljünk egybe és beszéljünk közösen a „Játékbarát iskolák” kurzusról. Milyen témákat érintettünk a 10 modul alatt, milyen gyakorlatokat játszottunk az együtt töltött idő során?

Adjunk 15-20 percet arra, hogy leírják a saját személyes érzéseiket, visszajelzéseiket a kurzusról. Biztosítsuk őket, hogy ha meg is osztják a gondolataikat párban, nem kell a teljes csoport előtt beszélniük, illetve nem szükséges a jegyzeteiket megmutatni, felolvasni. Ez a reflexió leginkább önmaguknak szól.

Feltehetünk kérdéseket, amelyekkel serkenthetjük a gondolatok, érzések megjelenését. Például:

- Voltak olyan témák, vagy helyzetek, amelyek személyesen megérintettek? Mit gondolsz miért történt ez?
- Voltak olyan témák, pillanatok, amik során haragot, frusztrációt éreztél? Miért lehetett ez?
- Mit szeretnél ugyanígy, és mit szeretnél másképpen csinálni mostantól?
- Vannak olyan feladatok/játékok, amiket szívesen használnál a saját gyakorlatodban?
- Mik a következő lépések, amiket meg szeretnél tenni a játék és a játékoság érdekében a kurzus után?

Amikor letelt az idő, kérjük meg, hogy olvassák át a saját jegyzeteiket. Biztassuk őket, hogy emeljék ki azokat a dolgokat, amiket a legfontosabbnak tartanak.

Mindenki alkosson párt a hozzá legközelebb ülő társával. 5 perc fog rendelkezésre állni, hogy így, párban megosszák, amit írtak.

Megjegyzések

Egy másik lehetséges módja a reflexiónak, hogy mindenki egy levelet ír az itt megélt dolgokról saját magának, amit a jövőben – mondjuk fél év múlva – fog kibontani. Adhatunk üres borítékokat, amikbe be lehet rakni a levelet, leragasztani, ráírni a saját nevüket, címüket a borítékra, és azt a dátumot, amikor majd ki fogják bontani. Haza is vihetik magukkal, de akár azt is megtehetjük, hogy összegyűjtjük a borítékokat és majd postázzuk nekik az adott időpontban.

Kellékek

Papírok, tollak, alátétek az íráshoz, hangszóró, amin a háttérben szóló zenét tudjuk hallgatni

5. gyakorlat: Egymásnak adott visszajelzések

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

- reflektálnak a teljes kurzusra, illetve visszajelzést adnak egymásnak is

Időtartam: 45 perc

Gyakorlat

Üljünk össze mindannyian egy nagy körbe, olyan közel egymáshoz, amennyire lehetséges. Fogjunk egy pamutgombolyagot, és adjuk oda egy önként jelentkezőnek, aki el fogja kezdeni a gyakorlatot.

A gyakorlat célja, hogy pozitív visszajelzést adjunk egymásnak. A kezdő ember az egyik ujj köré tekeri a pamutszál végét, majd átdobja a gombolyagot valamelyik társának, miközben egy rövid pozitív üzenet is küld felé. Például: „Anna, nagyon tetszett, az, ahogy arról beszéltél, hogy hogyan működhetnének a dolgok a ti iskolátokban” A megszólított ember elkapja a gombolyagot, körbetekeri a fonalat az ujján, majd ő is továbbdobja egy társának, hasonlóképp egy pozitív üzenettel. Ilyen módon végül mindannyian összeköttetésbe kerülünk a fonal által (beleértve a trénereket is, amennyiben magunk is részt veszünk a játékban). A sok-sok egymást keresztező fonal egy pókháló-szerű képződményt fog alkotni.

Amennyiben szükséges, kérjük meg őket, hogy azoknak dobják a fonalat, akik még nem kerültek sorra. Miután a gombolyag visszaért a kezdő emberhez és ő is kapott visszajelzést, folytathatjuk szabadon a dolgot, tetszőlegesen dobva egymásnak a gombolyagot, amíg az idő engedi. Emeljük ki az elején, hogy mindenki közvetlenül (egy-egy második személyben) ahhoz az emberhez beszéljen, akinek az üzenete szól. Pl. nem azt mondom, hogy „jó volt Júliával együtt dolgozni”, hanem azt, hogy: „Júlia, jó volt **veled** együtt dolgozni”.

Amikor lejárt az idő, álljunk fel mindannyian, és próbáljuk mozgatni a hálót, az összekötött kezeinkkel. Beszélgethetünk a kapcsolódások számáról és erősségéről, a csoporton belüli kölcsönös összekapcsoltságról.

Megjegyzések

Trénekként eldönthetjük, hogy részt veszünk-e a gyakorlatban. A részvételünk lehetőséget ad, hogy több pozitív visszajelzést adjunk azoknak, akikről úgy látjuk, hogy esetleg kevesebbet kapnak a folyamat során. Másrészt viszont, ha például végig egy iskola közösségével dolgoztunk, jobb lehet, ha ők nélkülünk, csak a saját közösségük tagjaival csinálják végig a gyakorlatot.

A gyakorlat végén darabokra vághatjuk a fonalat és mindenki megtarthatja azt a részt, ami a kezében van, de azt is megtehetjük, hogy egyben tartva leoldozzuk a kezeikről, és óvatosan letesszük a földre. Ilyen módon rá tudunk nézni a hálózatra kívülről (ez esetben a lezárás után szedjük csak szét a hálót). Ha nem vágtuk darabokra, használhatjuk például a saját, tréneri visszajelzésünkre azt az időt, amíg feltekerjük a fonalat.

Kellékek

Gombolyag. Minél színesebb, annál jobb.

6. gyakorlat: Zárókör

Tanulási eredmények: a gyakorlat végére a résztvevők

3. kidolgozzák a játékbarát iskola megvalósítására vonatkozó akciótervek következő lépéseit
4. reflektálnak a teljes kurzusra, illetve visszajelzést adnak egymásnak is

Időtartam: 35 perc

Gyakorlat:

Maradjunk a körben. Kérjük meg a résztvevőket, hogy mindenki adjon egy rövid visszajelzést a kurzusról és a trénekről. Várjunk, hogy valaki elkezdje a kört. Kérjük meg, hogy mindenki mondjon egy dolgot, amit magával visz a kurzusról, amit szeretne megvalósítani a saját iskolájában. Jegyzeteljük is le a játékbarát iskola megvalósítására irányuló ötleteket.

Megjegyzések:

Figyeljünk rá, hogy mindenkinek lehetősége legyen mondani egy pár szót, visszajelezni, bármilyen röviden is. Mi magunk is adjunk visszajelzést!

Jegyzetelés közben is maradjunk a körben, és igyekezzünk úgy írni, hogy azzal ne romboljuk szét a bensőséges hangulatot!

Kellékek

Nincsenek szükséges kellékek

Lezárás: Elköszönés

Tanulási eredmények

-

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat

Toljuk a székeket a terem egyik oldalára, hogy a lehető legnagyobb, mozgásra alkalmas szabad teret hozzuk létre. Indítsunk el valami lágy zenét.

Kezdjük el szabadon járkálni fel-alá a térben. Mondjuk el, hogy figyeljék meg a termet, ahol vannak. Járvák be a teret, és ha úgy érzik, álljanak meg azokon a helyeken, ahol valami jó, vagy lényeges történt velük. Reflektáljanak magunknak a saját tapasztalásukra.

Egy-két perc után engedjük el ezt a fókuszot, és járkáljunk megint szabadon bármerre a térben. Egy kis idő múlva kérjük meg, hogy mindenki tudatosítsa magában a csoporttársai jelenlétét. Mondjuk el a következőket: amikor összetalálkozol valakivel, halkan elköszönhetsz, úgy, hogy egymás szemébe néztek, biccentetek egymásnak, esetleg kezet fogtok, vagy akár megölelitek egymást. Figyeljete oda egymásra, hogy mi az a kapcsolódási forma, amire a másik ember is nyitott.

Amikor úgy tűnik, hogy megtörténtek az elköszönések, álljunk körbe újra, és fogjuk meg egymás kezét. Mindenkinek lehetősége van egy utolsó szemkontaktusra, egymásra tekintésre.

Legvégül köszönjünk el egymástól szavakkal is.

Kellékek

Háttérzene, hangszórók