

# Przedstawienie argumentów za swobodną zabawą w szkołach podstawowych w całej Europie



Erasmus+ Loose Parts Play  
Projekt partnerski 2020-2023



2020-1-HU01-KA201-078725

Zwiększanie budowania zdolności osobistych  
i świadomości klimatycznej uczniów w szkołach



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



# Zawartość

## 1. Wstęp:

Projekt Erasmus+ Loose Parts Play, 2020-2023

Stworzenie dzieciom warunków do swobodnej zabawy gratami w godzinach szkolnych przynosi wiele korzyści dzieciom, szkołom i rodzinom.

Definicje

---

## 2. Projekt badawczy

---

### 3. Korzyści płynące z swobodnej zabawy gratami

- 3.1 Poprzednie badania dotyczące korzyści płynących z poprawy czasu zabawy
  - 3.2 Dzieci chętniej bawią się, zwłaszcza korzystając z wolnej woli
  - 3.3 Nauczyciele bardziej doceniają zabawę
  - 3.4 Zabawa dzieci jest bardziej zróżnicowana
  - 3.5 Podczas zabawy dzieci są mniej zależne od dorosłych
  - 3.6 Dzieci są bardziej chętne do współpracy podczas zabawy
  - 3.7 Rodzice wspierają zabawę gratami
  - 3.8 Świadomość klimatyczną i zrównoważone myślenie można łatwo zintegrować poprzez swobodną zabawę gratami
- 

## 4. Obawy nauczycieli są w dużej mierze nieuzasadnione

---

## 5. Kartografia krytyczna

---

## 6. Wyzwania dla szkół:

Pandemia Covid-19 i presja na personel

---

## 7. Wnioski:

implikacje i zalecenia dla liderów edukacyjnych i decydentów

---

## Najważniejsze wskazówki dotyczące wprowadzania zabawy gratami do szkół

## Dalsze zasoby i informacje Partnerzy projektu



## 1. Wprowadzenie: Projekt Erasmus+ Loose Parts Play, 2020-2023

Ten dokument jest przeznaczony dla decydentów, dyrektorów szkół i edukacji. Dokument programowy:

- przedstawia projekt Loose Parts Play finansowany z programu Erasmus+
- dzieli się głównymi wynikami naszych badań
- zawiera zalecenia dotyczące działań.

W naszym badaniu przyglądaliśmy się wprowadzaniu swobodnej zabawy gratami do szkół w krajach nieobjętych wcześniej takimi badaniami, a mianowicie na Węgrzech, w Polsce i na Słowacji (a także w Szkocji, Wielka Brytania). Pokazujemy istotne zmiany w sposobie, w jaki dzieci bawiły się po wprowadzeniu i wdrożeniu gratów, z towarzyszącymi korzyściami.

Finansowany z programu Erasmus+ projekt Loose Parts Play trwał od września 2020 r. do czerwca 2023 r., we współpracy z ośmioma partnerami: organizacją pozarządową i szkołą podstawową z każdego z czterech krajów: Węgier, Polski, Słowacji i Szkocji w Wielkiej Brytanii.<sup>1</sup>

Przez cały czas trwania projektu organizacje pozarządowe współpracowały ze szkołami partnerskimi, wspierając je we wprowadzaniu gratów do szkoły z wykorzystaniem koncepcji gratów i wspierania zabawy (zob. definicje poniżej), głównie do wykorzystania w czasie zabawy i lunchu, ale z pewnymi dodatkowymi zastosowaniami w klasie. Aby wesprzeć wprowadzenie gratów do szkół po zakończeniu projektu, partnerzy wykorzystali swoje bezpośrednie doświadczenie do stworzenia:

- podręcznik wspierający teoretyczne zrozumienie kluczowych zasad dotyczących swobodnej zabawy gratami w szkołach
- narzędziownik z praktycznymi zasobami do wykorzystania przy wprowadzaniu gratów do zabawy, takich jak plakaty, listy, przykładowa ocena ryzyka i korzyści
- program nauczania z zasobami szkoleniowymi
- niniejszy dokument programowy oparty na naszym badaniu.

Integralną częścią projektu było badanie, mające na celu rozważenie zmian zarówno w zabawie dzieci, jak i w samych dzieciach, wraz z opiniami nauczycieli i rodziców na temat wprowadzenia zabaw gratami do szkół. Niniejszy dokument zawiera podsumowanie kluczowych wniosków z badań i ich implikacji dla decydentów, liderów edukacji i szkół. Nie jest to pełny raport z badań, ale raczej zwięzły wywód przemawiający za wprowadzeniem swobodnej zabawy gratami do szkół.

Podręcznik, narzędziownik i program nauczania oraz więcej szczegółów na temat narzędzi badawczych, ich zastosowania i wyników dostępne są na stronie internetowej projektu [loosepartsplayproject.eu](http://loosepartsplayproject.eu)

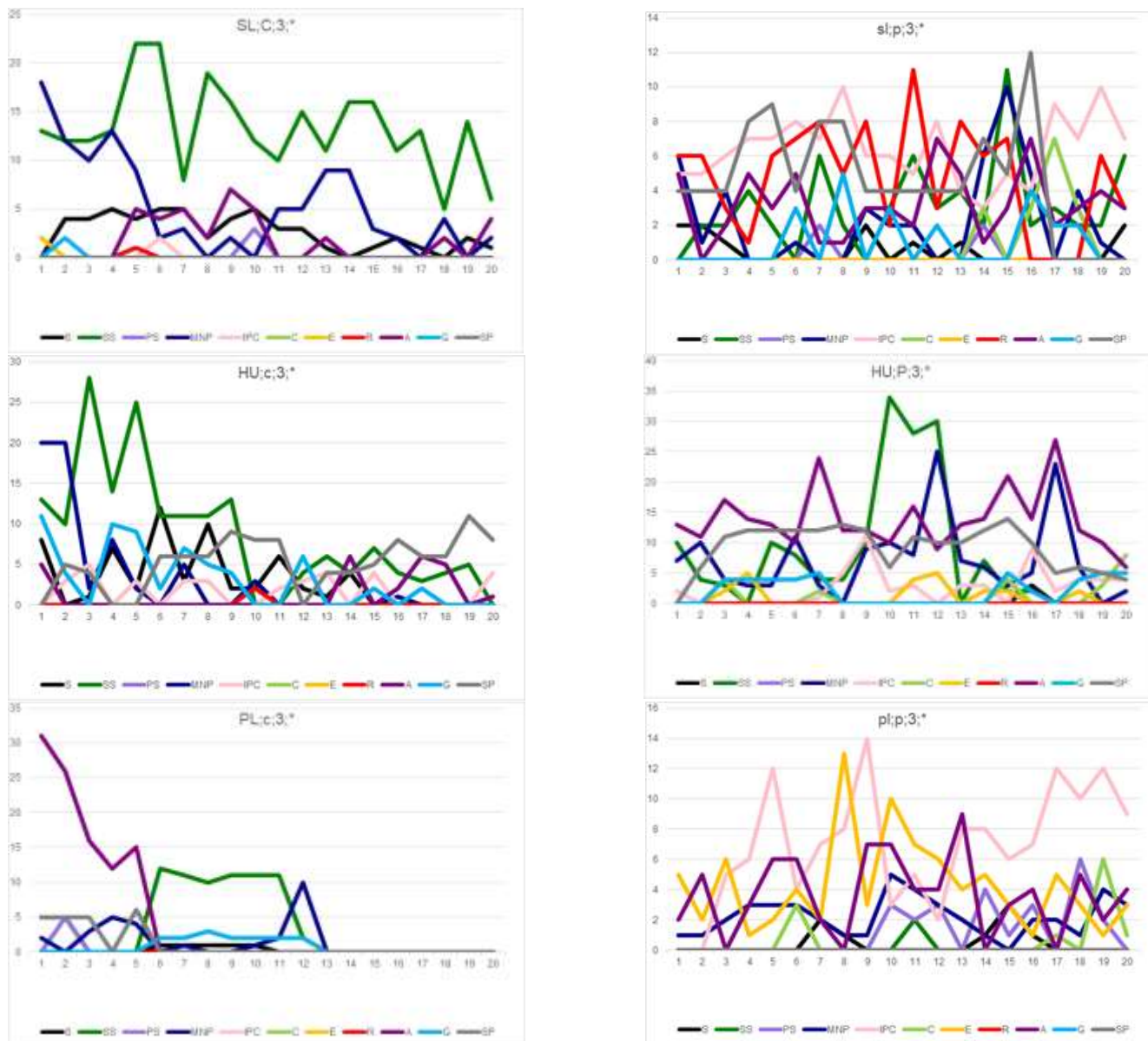
**Stworzenie dzieciom warunków do swobodnej zabawy w godzinach szkolnych przynosi wiele korzyści dzieciom, szkołom i rodzinom.**

**Dowody:** Analiza obserwacji czasu zabawy za pomocą Systemu Obserwacji Zabawy Na świeżym Powietrzu (SOOP) wykazała **wyraźne różnice** między szkołami kontrolnymi a szkołami pilotażowymi oraz zwiększoną różnorodność w czasie, z ogólnie **bardziej kreatywną, pomysłową, odkrywczą i ryzykowną zabawą.**

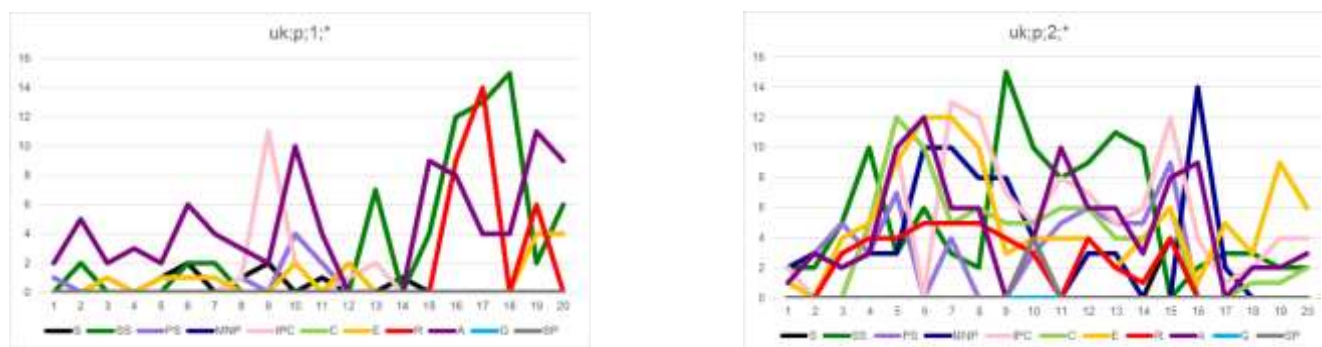
Rysunek 1 poniżej przedstawia wyniki SOOP z trzech szkół i szkół kontrolnych, a także z trzeciego i ostatniego momentu zbierania danych, po roku swobodnej zabawy w szkołach pilotażowych. Wykresy szkół kontrolnych znajdują się po lewej stronie, a szkół pilotażowych po prawej. W tabeli 1 przedstawiono kodowanie rodzajów zabawy.



Rysunek 1: Porównanie typów zabaw między szkołami pilotażowymi (l) i szkołami kontrolnymi (r) po roku swobodnej zabawy gratami w szkołach pilotażowych. Pionowa oś Y reprezentuje liczbę dzieci biorących udział w każdym rodzaju zabawy (lub jej braku), a pozioma oś X przedstawia każdą krótką obserwację.



Ryc. 2: zmiany w rodzajach zabaw w jednej szkole przed i po wprowadzeniu swobodnej zabawy gratami.



## Definicje gratów (ang. loose parts) i wspierania zabawy (ang. playwork) stosowane w projekcie

Graty to przedmioty i materiały, którymi dzieci mogą manipulować, przemieszczać i łączyć podczas zabawy. Często są to złom, materiały naturalne lub pochodzące z recyklingu, co czyni je tanimi, łatwo dostępnymi, ciągle zmieniającymi się, integracyjnymi i przyjaznymi dla środowiska. Graty mogą być używane na wiele sposobów, nie mają z góry określonego zastosowania i nie ma znaczenia, czy zostaną zniszczone podczas swobodnej zabawy. Mogą być małe jak gałeczki i korki lub duże jak opony, drewniane palety i plandeki.

To nie przedmiot sam w sobie czyni go gratem. Nie jest elementem wykorzystywanym w zabawie swobodnej tylko dlatego, że jest złomem, pochodzi z recyklingu, jest częścią przyrody. Przedmiot lub materiał zalicza się do kategorii gratów, jeśli można go dowolnie wykorzystać, uwolnić od jego pierwotnego przeznaczenia. Dzieci mogą się nim bawić, manipulować nim, przemieszczać go i łączyć z innymi przedmiotami lub materiałami według własnego uznania (z podręcznika Loose Parts Play).

---

Projekt opierał się na wcześniejszych partnerstwach Erasmus+, które funkcjonowały od 2013 roku, aby dzielić się brytyjską koncepcją wspierania zabawy, podejściem do wspierania samodzielnie zorganizowanej zabawy dzieci.

---

Wspieranie zabawy jest pracą polegającą na tworzeniu i utrzymywaniu przestrzeni do zabawy dla dzieci i jest umiejętnością zawodową, która ułatwia, wzbogaca i wspiera zabawę dzieci.

Wspieranie zabawy to również wsparcie udzielane przez dorosłych w dyskretny sposób, aby podtrzymać zabawę dzieci. Wspieracze zabawy (ang. playworkers) pomagają dziecku w razie potrzeby, ale starają się być tak dyskretni, jak to tylko możliwe, aby pozwolić dzieciom na samodzielne kierowanie swoją zabawą. Kompetentny wspieracz zabawy jest w stanie wzbogacić doświadczenie zabawy dziecka zarówno pod względem projektowania i zasobów środowiska fizycznego, jak i, jak i postaw i kultury w danym miejscu (z podręcznika „Loose Parts Play”).



## 2. Projekt badawczy

Opracowano zbiór narzędzi ilościowych i jakościowych do badania zmian po wprowadzeniu gratów do szkół. Obejmowały one zmiany w zabawie dzieci; w ich kreatywności, zdrowiu i sprawczości; w ich zachowaniu w klasie; zmiany w nastawieniu nauczycieli i rodziców do zabawy. Zastosowanymi narzędziami badawczymi były:

- System Obserwacji Zabawy Na świeżym Powietrzu (SOOP)
- Ankiety: nauczyciele, rodzice i szkoły
- Grupy fokusowe: nauczyciele, uczniowie i rodzice
- Kartografia krytyczna

Narzędziami zarządzano w trzech momentach zbierania danych: przed wprowadzeniem gratów, w połowie i pod koniec projektu. Szczegóły dotyczące narzędzi znajdują się w tabeli 1.

### Narzędzie obserwacyjne SOOP

To narzędzie obserwacyjne zostało zaadaptowane, za zgodą, z narzędzia System for Observing Outdoor Play (SOOP) używanego w [projekcie Sydney Playground](https://www.sydneyparkgroundproject.com/).<sup>1</sup> SOOP opiera się na systematycznych skanach dzieci i ich zabawy na wyznaczonym terenie. Podczas skanowania obserwacje są zapisywane ręcznie na arkuszu danych z wizualną mapą placu zabaw. Skanowanie trwa minutę, więc podczas 20-minutowej obserwacji można zarejestrować około 15 skanów. Rejestrowana jest również liczba dzieci, pogoda i inne istotne dane. Partnerzy z organizacji pozarządowych wzięli udział w internetowej sesji szkoleniowej, podczas której obejrzeli ten sam film przedstawiający zabawę szkolną i porównali swoje kodowania rodzaje aktywności.

Rodzaje aktywności: stacjonarny (S), socjalizujący się stacjonarnie (SS), bawiący się stacjonarnie (PS), poruszający się niegrający (MNP), wyobrażający/ udający/kreatywny (IPC), zabawa konstrukcyjna (C), zabawa eksplorująca (E), ryzykowny (R), aktywny (A), gry (G), sporty (SP).

### Kwestionariusze

Oddzielne kwestionariusze posłużyły do zebrania informacji o opinii nauczycieli i rodziców w zakresie ich stosunku do zabawy gratami, całego procesu oraz zaobserwowanych przez nich zmian. Ponadto w celu zebrania informacji o każdej ze szkół wykorzystano ogólny kwestionariusz szkół.

### Grupy fokusowe

Zostały one przeprowadzone z nauczycielami, uczniami i rodzicami, dla zebrania ich opinii na temat placu zabaw przed wprowadzeniem gratów oraz zmian po wprowadzeniu zabaw gratami.

### Kartografia krytyczna

Kartografia krytyczna<sup>2</sup> to podejście do mapowania i dokumentowania działania przestrzeni na bieżąco, w sposób gromadzący bogate historie zabaw, które można wykorzystać do refleksyjnej praktyki i rozwoju organizacji.

Celem kartografii krytycznej jako elementu badań było przedstawienie, w jaki sposób przestrzeń wspiera lub ogranicza zabawę dzieci oraz jakie zmiany zaszły w czasie. Kartografia polega na mapowaniu pojedynczej przestrzeni (wielu przestrzeni), w których bawią się dzieci. Zwraca się uwagę na proces, szczegółowość i bogactwo, a nie na obiektywność, „wyniki” i możliwość uogólnienia; jako taka uzupełnia inne narzędzia badawcze.

Proces obejmował narysowanie istotnych przestrzeni i stworzenie zbiorczych map terenu szkoły. Mapy posłużyły do zbierania historii zabaw i notowania ruchu w przestrzeni. Mapowanie bada złożone interakcje wszystkich elementów przestrzeni i sposób, w jaki zabawa wyłania się z tych interakcji.

### Notatki

Dwa inne narzędzia, dostosowany test kreatywności i kwestionariusz Skali Rozwoju Społecznego i Emocjonalnego, zostały pierwotnie uwzględnione, ale nie zostały wykorzystane w ogólnej analizie ze względu na problemy z wykorzystaniem narzędziami w prawidłowy i rzetelny sposób. Niektóre z narzędzi (kwestionariusze, obserwacje SOOP, ankieta dla nauczycieli, testy kreatywności) zastosowano również w szkołach kontrolnych o porównywalnej charakterystyce, które nie wprowadziły swobodnej zabawy.

<sup>1</sup><https://www.sydneyparkgroundproject.com/> \_

<sup>2</sup>Russel, W. Zasady ponownego zaczarowania naszej relacji z Play (2021) <https://elpa.org.uk/wp-content/uploads/2021/09/ELPA-Enchanting-Play-A4-Document.pdf>



## 3. Korzyści płynące z swobodnej zabawy gratami

### 3.1 Poprzednie badania dotyczące korzyści płynących z poprawy czasu zabawy

Istniejące badania przeprowadzone w krajach anglojęzycznych i krajach Europy Północnej wykazały korzyści płynące z zwracania uwagi na zabawę dzieci w ciągu dnia szkolnego. Przegląd tych badań pokazuje, w jaki sposób poprawa czasu zabawy w szkole przynosi korzyści zarówno dzieciom, jak i szkołom.<sup>3</sup> Korzyści obejmują:

- **większą radość z zabaw i samej szkoły**
- **zaangażowanie w bardziej złożone i zróżnicowane rodzaje zabaw, większa współpraca i kreatywność, mniej zgłoszonych incydentów i wypadków**
- **korzyści dla zdrowia i dobrego samopoczucia, w tym większa aktywność fizyczna, lepsza regulacja emocji, zdrowe systemy reagowania na stres, więź społeczna i poczucie przynależności, ulepszone układy przedsionkowy i proprioceptywny**
- **zwiększona dbałość o powrót do klasy, szczególnie w przypadku dzieci neurodywergentnych**
- **doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów i konfliktów.**

Ponadto przegląd badań wykazał, że:

- **dzieci cenią czas na zabawę, podczas którego mogą bawić się na swój własny sposób**
- **tradycyjne gry nie wymierają, ale są przystosowane do współczesnej kultury i stylu życia dzieci**
- **zabawa pozytywnie wpływa na dzieci, gdy jest miejsce, czas i przyzwolenie na zabawę na ich własny sposób.**

Nasze badanie dotyczyło wprowadzania zabaw gratami w szkołach, które wcześniej nie były objęte takimi badaniami, a mianowicie na Węgrzech, w Polsce i na Słowacji (a także w Szkocji, Wielka Brytania). Pokazujemy podobne wyniki. W szczególności narzędzie obserwacyjne SOOP, kwestionariusze dla nauczycieli, grupy fokusowe i kartografia krytyczna pokazują istotne zmiany w sposobie zabawy dzieci po wprowadzeniu i wdrożeniu gratów, z towarzyszącymi korzyściami.



<sup>3</sup>Ardelean i wsp. (2021) argumentują za Play in Schools <https://bit.ly/3XwO7E7>



### 3.2 Dzieci chętniej bawią się, zwłaszcza korzystając z wolnej woli

Grupy fokusowe dzieci wykazały, że zabawa gratami była bardzo popularna wśród dzieci, zwłaszcza że czuły, że mają większą swobodę (większą niezależność, kontrolę i wybór) w zakresie sposobu, w jaki się bawią.

Niektóre dzieci powiedziały, że czuły, że miały większy głos w podejmowaniu decyzji, co oznacza, że lepiej się bawiły. Dzieci opowiadały o bawieniu się w bardziej pomysłowe zabawy oraz o tym, jak podobało im się wymyślanie własnych zabawek i gier. Dzieci z entuzjazmem opowiadały o tym, że

potrafią bawić się po swojemu i samodzielnie rozwiązywać problemy.

Dzieci były zachwycone zmianami wprowadzonymi w trakcie projektu.

Nauczyciele również uważali, że dzieciom bardzo podobała się swobodna zabawa gratami. W końcowej ankiecie wszyscy nauczyciele, którzy udzielili odpowiedzi, zgodzili się z tym stwierdzeniem. Ogólnie rzecz biorąc, nauczyciele byli bardzo entuzjastycznie nastawieni do korzyści płynących z swobodnej zabawy gratami.





### 3.3 Nauczyciele bardziej doceniają zabawę

Grupy fokusowe nauczycieli i kartografia krytyczna pokazują również, że doświadczyli pewnego rodzaju „ponownego zauroczenia” zabawą, widocznego w sposobie, w jaki ożywili się, gdy rozmawiali o zabawie dzieci i dzielili się historiami. Jeden z partnerów zauważył, że pracownicy **„uwielbiają spędzać czas na świeżym powietrzu i widzą, jak dzieci uwielbiają przebywać na szkolnym dziedzińcu”**. Inni mówili o tym, jak swobodna zabawa gratami pozwala dzieciom naprawdę wyrazić siebie, pozwalając im „uczynić swoją magię”.

Nauczyciele z Wielkiej Brytanii i Słowacji wspominali, że **swobodna zabawa zainspirowała ich do włączenia większej kreatywności i zabawy do lekcji z uczniami**. Poniżej dwie z wielu historii.

Po roku swobodnej zabawy gratami połowa nauczycieli (ponad dwa razy więcej niż na początku projektu) poparła pomysł udostępnienia większej ilości czasu na zabawę w ciągu dnia szkolnego:

- **w ciągu dnia szkolnego, przez co najmniej 45 minut oraz**
- **po południu, po nauce i**
- **między lekcjami.**




---

„To zaskakujące, co się dzieje, a ja lubię niespodzianki. Czasami trudno jest obserwować, ponieważ chcę, abyś był zaangażowany. Zawsze jest inaczej”. (Nauczyciel)

„Dzieci są zawsze zajęte i lubią to, a ja mam szeroki uśmiech na twarzy”. (Nauczyciel)

„Pani sprzątająca postawiła mopa na szkolnym dziedzińcu do wyschnięcia, a dziewczyny wyszły, a ponieważ zobaczyły, że to graty, zabrały go i wyczyściły nim błotny kącik kuchenny. To było takie słodkie i zabawne!” (Nauczyciel)

---

Interesującym zjawiskiem w szkockiej szkole było to, że wraz ze wzrostem uznania dla zabawy nauczyciele zaczęli mniej martwić się bałaganem. Dotyczyło to sposobu, w jaki bawiły się dzieci:

---

„Robią bałagan, w dobry sposób. Jednym z przykładów jest dziewczyna, która wszystko mieszała. Dałem jej kij. W ciągu kilku dni zamieniło się to w mieszanie mikstur przy użyciu wszystkiego. Przenosiła wszystko dookoła, zbierała rzeczy, wszystko mieszała. W dobry sposób. Miała mnóstwo klejnotów i kasztanów i wszystko wymieszała. (Nauczyciel)

---

Ponadto z biegiem czasu w tej szkole nie wszystkie graty były porządkowane: większe elementy, takie jak opony, skrzynie i tkaniny były pozostawione, a na placu zabaw często można było zobaczyć dziecięce „bazy”



### 3.4 Zabawa dzieci jest bardziej zróżnicowana

W całym badaniu wprowadzenie swobodnej zabawy gratami zaowocowało zabawą dzieci, która była bardziej kreatywna, pomysłowa i odkrywczą (patrz sekcja 1, ryc. 1 i 2).

65,6% nauczycieli, którzy odpowiedzieli na ankietę, uważało, że po wprowadzeniu swobodnej zabawy gratami zabawa dzieci była bardziej urozmaicona (zob. ryc. 3). Było to wspierane przez grupy fokusowe, podczas których nauczyciele mówili o tym, jak zabawa staje się bardziej kreatywna, o tym, jak plac zabaw stale ewoluuje.

Test kreatywności wykazał, że kreatywność dzieci poprawiła się w czasie trwania projektu, ale nie można założyć związku przyczynowego, głównie ze względu na trudności związane z przeprowadzaniem testów w szkołach kontrolnych.

Mapowanie kartografii krytycznej pokazało również, jak dzieci bawiły się w znacznie bardziej zróżnicowany sposób niż przed wprowadzeniem gratów i innych elementów projektu. Jeden z partnerów wymienił całą gamę sposobów, w jakie dzieci wykorzystywały przestrzeń podczas zabawy:

**Oczyszczalnia ścieków, dom z opon, dom z pompą ciepłą, zamek, czołg, lotnisko, centrum łapania łotrów i złodziei, baza, baza szczęścia, tajna baza chłopców, baza relaksu (na kocyku), biwak, kuchnia x 2, domek do zabawy, biuro x 3, pokaz mody, układanie kamyków i gałązek.**

Niektóre notatki na mapie dotyczyły również ścieżek ruchu dzieci na świeżym powietrzu, takich jak tor walizkowy na lotnisko na wycieczkę do Hiszpanii oraz wyścigi wózków zakupowych, wyścigi hulajnóg i tor przeszkód.

---

„Foliowe koce ratunkowe na przestrzeni dziejów przybierały różne formy, teraz są poszarpane na kawałki. To stało się grą, są zapperami. W różnym czasie zaangażowani byli różni ludzie. Zostałem włączony przez niesprawiedliwe trafienie, ponieważ nie miałem zappera, więc dostałem zappera. Stało się to rutynową grą, zakładaną zabawą, która ma się wydarzyć. Nigdy nie mówi się ani nie mówi zagramy w to, po prostu masz w ręku zapper i to się dzieje. (Nauczyciel)

---

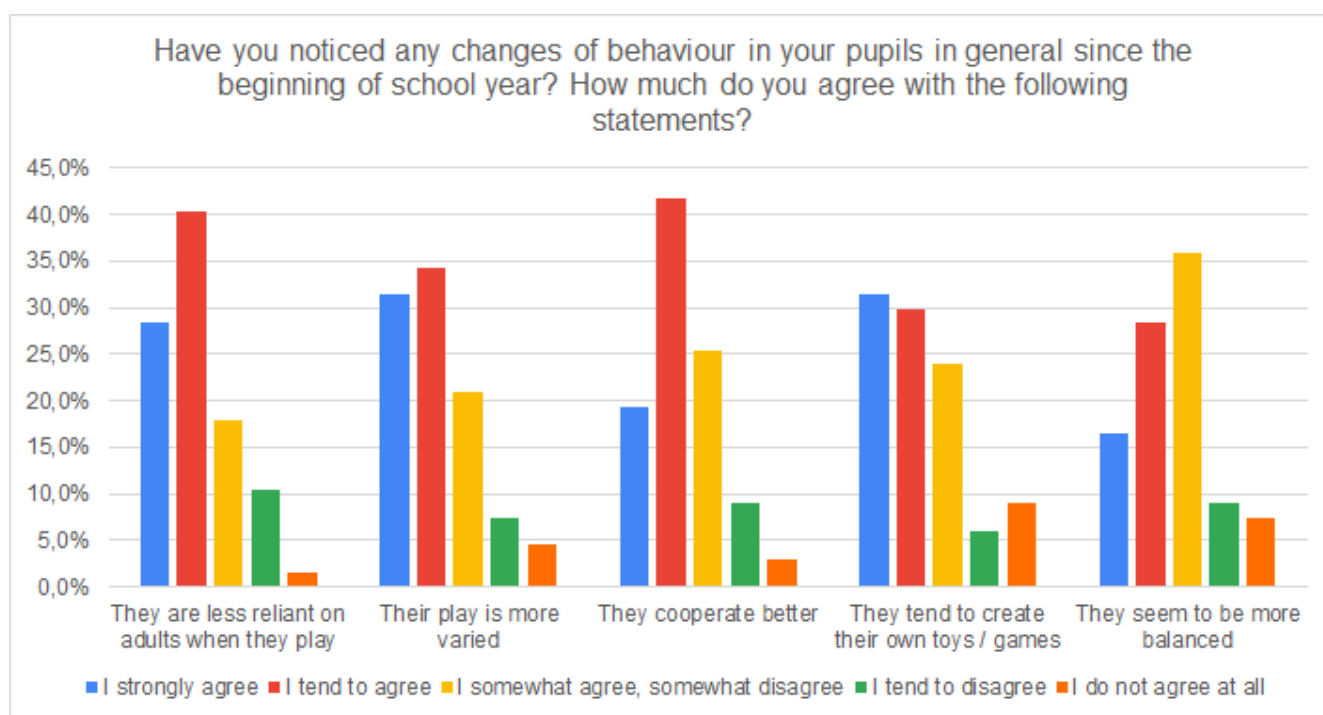


### 3.5 Podczas zabawy dzieci są mniej zależne od dorosłych

68,7% respondentów w kwestionariuszu dla nauczycieli uważało, że dzieci były mniej zależne od dorosłych opiekunów po wprowadzeniu swobodnej zabawy gratami i podejścia wspierania zabawy (patrz rysunek 3). Zostało to poparte w grupach fokusowych i dyskusjach dotyczących krytycznej kartografii. Nauczyciele zdali sobie sprawę, że ich początkowe obawy, że dzieci nie będą wiedziały, jak bawić się gratami, były bezpodstawne i że dzieci były dobre w wymyślaniu nieskończonych sposobów zabawy tym, co było pod ręką.

W jednej grupie fokusowej nauczyciele powiedzieli, że swobodna zabawa gratami pozwoliła uczniom „rozwinąć skrzydła”. Dzieci nie tylko były zdolnymi graczami, ale także stały się bardziej zdolne do pokonywania trudności i samodzielnego rozwiązywania problemów. Jedna grupa fokusowa zgłosiła, że dzieci wydawały się bardziej empatyczne, ponieważ zwracały na siebie więcej uwagi.

Dzięki projektowi widoczne jest większe zrozumienie zabawy, któremu towarzyszy wzrost pozytywnego postrzegania dzieci jako zdolnych, aktywnych członków społeczności szkolnej.



Ryc. 3: Podsumowanie kwestionariusza dla nauczycieli na zakończenie projektu swobodnej zabawy gratami.



### 3.6 Dzieci są bardziej chętne do współpracy podczas zabawy

Dzieci bawiły się w szerszych grupach wiekowych, bez podziału na płeć i grupy etniczne, a dzieci z niepełnosprawnością i te z dodatkowymi potrzebami edukacyjnymi były bardziej zaangażowane w zabawę. W przypadku jednej ze szkół zaobserwowano, jak dzieci w każdym wieku, niezależnie od płci i umiejętności pomagają sobie nawzajem, było kluczową korzyścią płynącą z wprowadzenia swobodnej zabawy. Prawie wszyscy nauczyciele martwili się, jak młodsze i starsze dzieci poradzą sobie podczas zabawy gratami, ale byli mile zaskoczeni, że pomogło im to nauczyć się dochodzić do porozumienia i pomagać sobie nawzajem. Nawet jeśli zdarzały się konflikty, dzieciom udawało się rozwiązywać swoje problemy między sobą bez konieczności ingerencji nauczyciela. Panowało poczucie wspólnoty, a mniej dzieci było pomijanych.

---

„W przypadku gratów istnieje między nimi współpraca. Słuchają i rozmawiają, bawią się z innymi dziećmi. Wyrażają myśli; zdarza się to częściej podczas swobodnej zabawy gratami”. (Nauczyciel)

---

### 3.7 Rodzice wspierają zabawę gratami

Opinie rodziców zbierano zarówno za pomocą kwestionariusza, jak i grupy fokusowej, w każdym z trzech momentów zbierania danych w ramach badania. Na początku większość rodziców popierała pomysł wprowadzenia swobodnej zabawy gratami. W miarę postępów w projekcie entuzjazm osób, które odpowiadały, rósł. Rodzice byli zadowoleni, że ich dzieci opowiadały o tym, jak bawią się gratami, i byli zachwyceni widząc, jak pomysłowe mogą być dzieci w swej zabawie i że mają okazję do kreatywności. Niektórzy uważali, że ich dzieci są bardziej kreatywne i mniej zestresowane. Pojawiły się pewne obawy co do prawidłowego monitorowania gratów pod kątem bezpieczeństwa, w przypadku ich zmiany w trakcie użytkowania. Niektórzy rodzice opowiadali o tym, jak oni i ich dzieci zachowywali lub zbierali artykuły gospodarstwa domowego do zabawy gratami w domu, a także zachęcali do częstszej zabawy na świeżym powietrzu.

Kwestionariusze rodziców pokazały, że większość z nich uważa, że ich dzieci są szczęśliwsze w szkole od czasu wprowadzenia swobodnej zabawy gratami, a niektórzy z nich stwierdzili w grupach fokusowych, że ich dzieci wychodziły wcześniej do szkoły, aby mieć więcej czasu na zabawę.

Wśród ankietowanych rodziców panował silny konsensus (prawie 100% pod koniec projektu), że ważne jest, aby szkoły zapewniały czas i przestrzeń na spotkania towarzyskie, zabawę, nawiązywanie przyjaźni i budowanie społeczności, a zabawa była najlepszym środkiem do tego rodzaju nauki.

---

„W pełni popieram projekt swobodnej zabawy gratami i uważam, że przyniesie on ogromne korzyści uczniom. Swobodna zabawa w ciągu dnia szkolnego jest bardzo ważna, zwłaszcza dla dzieci, dla których środowisko w klasie jest trudnym i wymagającym miejscem”. (Rodzic)

---



---

„Mój syn zawsze robi najazdy na kontenery budowlane w poszukiwaniu gratów. Uwielbia to, stał się taki kreatywny”. (Rodzic)

---

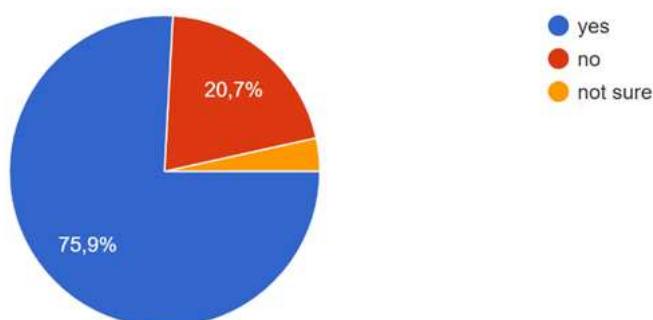


### 3.8 Świadomość klimatyczną i zrównoważone myślenie można łatwo zintegrować poprzez swobodną zabawę gratami

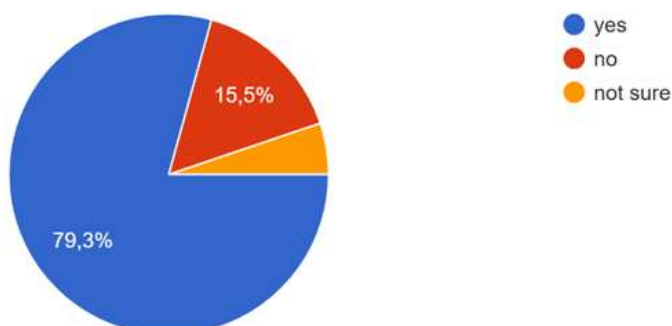
Jak czytamy w podręczniku „Loose Parts Play” dla szkół, „**zabawa gratami jest okazją do rozmowy o środowisku, zrównoważonym rozwoju, zerowej ilości odpadów i gospodarce o obiegu zamkniętym**”.

Był to mało istotny element projektu, ponieważ główny nacisk położono na wspieranie zabawy, a nie na edukację dzieci. Niemniej jednak przesłanie było jasne, a dzieci, personel i rodzice przyjęli zrównoważone sposoby myślenia o zabawie.

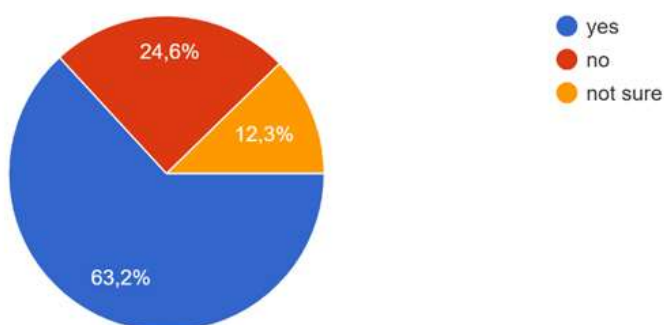
Has your use of repurposed or recycled items increased as a result of the loose parts play project?



Has the project impacted how you think about sustainability in terms of play resources?



Has the project impacted how you think about sustainability in relation to the school grounds?



Rysunek 4: Perspektywy partnerów dotyczące wpływu projektu na świadomość klimatyczną i zrównoważone myślenie



75,9% respondentów ankiety stwierdziło, że wykorzystanie przez nich przedmiotów z odzysku lub recyklingu wzrosło w wyniku wprowadzenia do ich szkoły swobodnej zabawy; 79,3% stwierdziło, że projekt miał wpływ na to, jak myślą o zrównoważonym rozwoju pod względem zasobów do zabawy; a 63,2% uważało, że miało to wpływ na sposób, w jaki myślą o zrównoważonym rozwoju w odniesieniu do terenów szkolnych.

---

„Nastąpiło zauważalne przejście od zasobów edukacyjnych opartych na katalogach do znalezionych, przyjaznych dla środowiska, otwartych zasobów. Dzieci i dorośli ponownie wykorzystują i zmieniają przeznaczenie wielu różnych materiałów i przedmiotów. Nasze powiązania z firmami w społeczności umożliwiły wykorzystanie części, które mogły trafić na wysypisko. Nasza szkoła uznała to za opłacalne i trwałe. Podczas zabawy na łonie natury dzieci mają wokół siebie bogaty świat, który może wzbogacić i rozszerzyć zabawę”. (Nauczyciel)

---



---

„W wyniku projektu wielu nauczycieli, ale także uczniów i rodziców zaangażowało się w dostarczanie nowych rzeczy do zabawy. To jest spoko. Dzieci mają coraz więcej różnych przedmiotów, a dodatkowo przedmioty te dostają „drugie życie”. To ciekawy sposób dbania o środowisko i bardzo zgodny z celami zróżnicowanego rozwoju. Dzięki temu najmłodsi uczą się dbać o środowisko, kreatywnie wykorzystywać dostępne rzeczy, wykorzystywać rzeczy w niestandardowy sposób, dawać przedmiotom drugie życie i nie wyrzucać wszystkiego do śmieci. Uczą się, że do zabawy można używać rzeczy, które teoretycznie nie są do tego przeznaczone, i że do zabawy nie potrzeba wielu nowych, drogich zabawek. To niesamowite dla ich rozwoju. Projekt wywarł duży wpływ na nauczycieli i dzieci w szkole. Zrównoważony rozwój jest właśnie tam” (Nauczyciel).

---

Odkrycia te wyraźnie wskazują na związek z używaniem gratów przez dzieci do zabawy i zrównoważonym myśleniem w szkołach. Projekty dotyczące gratów mają duży potencjał do współpracy z organizacjami promującymi edukację ekologiczną i zrównoważony rozwój, szczególnie w zakresie gospodarki odpadami.



## 4. Obawy nauczycieli są w dużej mierze nieuzasadnione

W pierwszym momencie zbierania danych w ramach projektu nauczyciele wyrazili obawy dotyczące problemów, które ich zdaniem mogą napotkać. W końcowym momencie zbierania danych w przeważającej mierze uważali, że te obawy się nie spełniły:

- **dzieci potrafią bawić się gratami (80%)<sup>4</sup>**
- **wypadków jest mniej niż wcześniej (73,4%)**
- **choć zdarzają się kłótnie, mało jest poważnych konfliktów o materiały (60%)**
- **występuje niewiele przypadków zastraszania (67%)**
- **dzieci pomagają uporządkować graty (70%)**
- **dzieci się nie brudzą (76,6%)**
- **było niewiele skarg od rodziców (80%).**

„Wprowadzenie swobodnej zabawy do naszej szkoły było najlepszą możliwą rzeczą, stało się fantastyczną częścią życia zarówno szkoły, jak i dzieci.” (Nauczyciel)

### Strach przed wypadkami, konfliktami i zastraszaniem

Pomimo początkowych obaw nauczyciele uważali, że od czasu wprowadzenia swobodnej zabawy było mniej wypadków. Same dzieci, w jednej grupie fokusowej, pokazały swoje możliwości, po prostu wskazując, że używają oczu i mózgu, aby uniknąć wypadków.

Nauczyciele obawiali się również, że mogą wystąpić konflikty dotyczące gratów, ale tak się nie stało; rzeczywiście, jak podkreślono wcześniej, komentowali, jak bardzo dzieci współpracują w swojej zabawie. Same dzieci w grupach fokusowych uważały, że było mniej walk, a nawet jeśli opowiadały historie o kłótniach, nacisk kładziony był na czerpanie przyjemności z zabawy gratami.

<sup>4</sup>Dane te pochodzą od respondentów, którzy twierdzą, że zdecydowanie się zgadzają lub raczej się zgadzają.

„Myślę, że jestem bardziej zrelaksowany. Wiesz, że nie zamierzają się nawzajem dusić. Nowe rzeczy budzą niepokój personelu i dzieci. Wszyscy jesteśmy teraz bardziej zrelaksowani”. (Nauczyciel)

Niektórzy nauczyciele również wyrażali obawy dotyczące zabaw w deszczu lub śniegu, ale wkrótce zdali sobie sprawę, że dzieci wolą pozostać na zewnątrz, jak pokazuje poniższa historia.

„W zimowy poranek dzieci spokojnie bawią się w przestrzeni GratoSfery. Chłopcy surfują po panelach podłogowych, dziewczynki bawią się w dom i gotują. Nagle pogoda się zmienia i zaczyna padać śnieg”. W obawie przed zamoczeniem gratów, sugeruję dzieciom powrót do klasy. Dzieci protestują i jednocześnie informują, że skoro pada śnieg, będą przygotowywać świąteczny obiad. Chłopcy jednak zamienili surfing na snowboard. Zostaliśmy na zewnątrz. Miło było patrzeć, jak dzieci kontynuują zabawę i cieszą się padającym śniegiem. Łapały jego płatki, obserwując różnorodność ich kształtów. A przez szkolne okna inne dzieci patrzyły na nas tęsknymi i zazdrosnymi oczami, gdy cieszyliśmy się, że nadeszła zima”. (Nauczyciel)



### Sprzątanie

Aby graty skutecznie wspomagały zabawę, muszą być liczne i zawierać zarówno duże, jak i małe elementy. Zazwyczaj są one przechowywane w jakimś pojemniku. Dużym zmartwieniem dla nauczycieli było to, że graty zostaną pozostawione przez dzieci, tworząc dodatkową pracę dla personelu lub powodując bałagan. Podręcznik projektu i narzędziownik zawierają wskazówki, jak zachęcić dzieci do wkładania gratów z powrotem do pojemnika po zakończeniu zabawy. We wszystkich krajach działało to dobrze i w ostatnim momencie zbierania danych, po roku pracy z gratami, 70% nauczycieli stwierdziło, że dzieci pomagały w sprzątaniu. W grupach fokusowych niektórzy komentowali, że dzieci proaktywnie wyszukiwały graty do uporządkowania, chcąc zaangażować się w ten proces.





## 5. Kartografia krytyczna

Kartografia krytyczna była narzędziem badawczym używanym we wszystkich szkołach, aby zwrócić uwagę na to, jak działa przestrzeń, by wspierać lub ograniczać zabawę dzieci. Jako takie było to również refleksyjne narzędzie używane w całym procesie wprowadzania swobodnej zabawy gratami.

Proces kartografii krytycznej polega na kolektywnym tworzeniu mapy placu zabaw. To zadanie grupowe podkreśla osobiste doświadczenia przestrzeni i to, jak przestrzeń jest zawsze w trakcie procesu formowania się poprzez relacje między ludźmi, ciałami, pragnieniami, nastrojami, przedmiotami materialnymi i symbolicznymi, zasadami i grafikami, kulturami, pogodą i tak dalej. Mapowanie próbuje zbadać to złożone splątanie.

Po utworzeniu wspólnej mapy można ją wypełniać na wiele sposobów. Naszym punktem wyjścia było poproszenie uczestników o zidentyfikowanie trzech „istotnych przestrzeni”, obszarów placu zabaw, które mają dla nich szczególne znaczenie. Wspólne rozmowy zaowocowały historiami, które podkreśliły znaczenie tego, jak personel i uczniowie postrzegają tę przestrzeń. Mogą to być historie pełne radości i zachwytu, ale także niepokoju, strachu, zaskoczenia, złości i tak dalej. Historie są zapisywane na karteczkach samoprzylepnych i umieszczane na wspólnie opracowanej mapie.

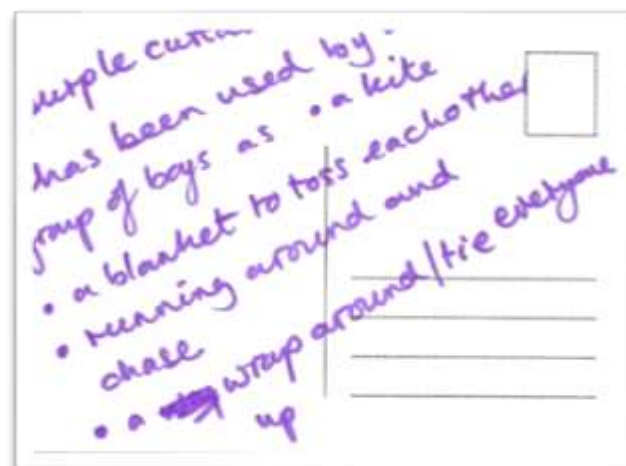
Zaproponowano również dodatkowe sposoby mapowania przestrzeni lub wypełniania dużej wspólnej mapy, a niektórzy partnerzy opracowali własne. Obejmowały one rysowanie linii do mapowania ruchów i przepływów dzieci, personelu lub przedmiotów oraz wysyłanie pocztówek z historiami zabaw.



Identyfikacja istotnych przestrzeni była dla wielu pracowników ćwiczeniem o wielkiej mocy. Proces ten dobrze ilustruje, w jaki sposób przestrzenie *powstają* poprzez spotkania krajobrazu, rzeczy w nim, dzieci i dorosłych, zasady, etos i atmosferę i tak dalej. Istnieją pewne ogólne podobieństwa we wskazywanych przez szkoły istotnych przestrzeniach, w tym:

- znaczenie cichych i zamkniętych przestrzeni, takich jak ławki pod dachem („tam, gdzie odbywają się dobre rozmowy”) i „loch” pod schodami (wiele placów zabaw ma przestrzeń, która jest wykorzystywana przez dzieci jako loch lub więzienie);
- znaczenie przestrzeni granicznych, tych na obrzeżach otwartych przestrzeni lub na progach
- znaczenie atrakcyjnych elementów w przestrzeni, na przykład palety, skarpy, zagłębienia, w których gromadzi się deszcz tworząc kałuże, kontenery na graty, miejsce pod drzewami, domek do zabawy.

Ustalenia te pozwoliły na opracowanie nowych rozwiązań na terenie jednej ze szkół oraz programowego zalecenia dotyczącego jakości miejsc zabaw dla dzieci.



## 6. Wyzwania dla szkół: pandemia Covid-19 i presja na personel

Znaczenie pandemii Covid-19 i związanych z nią środków łagodzących stało się jasne na podstawie kwestionariuszy nauczycieli i innych elementów badania. Szkoły partnerskie wprowadziły swobodną zabawę gratami podczas pierwszego pełnego roku szkolnego po dwuletnim okresie poważnych zakłóceń z częstymi i długotrwałymi zamknięciami. Wpłynęło to na wyniki badań na dwa znaczące sposoby.

Po pierwsze, nauczyciele mieli trudności z przypomnieniem sobie, jak wyglądał czas zabawy przed wprowadzeniem swobodnej zabawy, biorąc pod uwagę zakłócenia i zmiany spowodowane blokadami związanymi z pandemią. Stało się to jeszcze bardziej zauważalne w miarę postępu projektu. Po drugie, nauczyciele byli w pełni świadomi zakłóceń w życiu dzieci, jeśli chodzi o formalną edukację, ale także o kontakty towarzyskie i zabawę z innymi dziećmi, w sposób, który wpływa na ich rozwój społeczny, umiejętności i zachowanie.

Chociaż wpłynęło to na badania, można również argumentować, że zabawa gratami była **bardzo skutecznym i przyjemnym sposobem łagodzenia takich zakłóceń**, dając jednocześnie **możliwość doświadczania przyjemności, wspólnej zabawy na wiele różnych sposobów oraz rozwijania umiejętności społeczne**. W jednej z grup fokusowych na początku projektu nauczyciele byli podekscytowani faktem, że **wprowadzenie swobodnej zabawy gratami było skutecznym sposobem na zwrócenie dzieciom tego, co Covid zabrał**.

Znaczna mniejszość nauczycieli stwierdziła, że praca z gratami niekoniecznie była łatwa i przysporzyła więcej pracy w i tak już zatłoczonym dniu. Jedno pytanie dotyczyło tego, czy nauczyciele uważają, że czas na zabawę jest łatwiejszy do kontrolowania, a

po roku działalności tylko 50% uznało, że tak, a 26,7% stwierdziło, że nie. W ankiecie zapytano również nauczycieli o to, co sądzą o swojej pracy. Około 3% respondentów wydawało się być w poważnej fazie wypalenia zawodowego, a kolejne 10% zmierzało w tę stronę, odpowiadając w różny sposób na te pytania. Ogólnie rzecz biorąc, ta mniejszość nie uważała swojej pracy za sensowną, wykonywali ją prawie mechanicznie, często czując się wyczerpani emocjonalnie; nie czuli się pobudzeni swoją pracą, nie mogli znaleźć nowych, interesujących aspektów swojej pracy i czuli się wyczerpani, gdy dzień pracy dobiegał końca. Poważnie wypaleni byli ci sami respondenci, którzy uważali hałas bawiących się dzieci za irytujący, uważali, że dzieci za bardzo się brudzą podczas zabawy, uważali, że rodzice byli zbyt wrogo nastawieni do swobodnej zabawy i nie cieszyli się na widok bawiących się dzieci. Nie musi to oznaczać, że byli tymi jedynymi, którzy nie lubili swobodnej zabawy gratami lub nie doceniali znaczenia samej zabawy. Po prostu nie mają już energii, aby aktywnie ją wspierać. Wypalenie nie jest zjawiskiem regionalnym, występowało w każdej grupie krajowej.

Wyniki te, choć znaczące, odzwierciedlają doświadczenia mniejszości nauczycieli. Dla wielu nauczycieli zabawa gratami i udział w tym projekcie przyniosły radość i ponowne zauroczenie zabawą.

---

„Często jestem podekscytowany razem z dziećmi rzeczami, które stworzyły lub wykreowały. Niektóre dzieci budują, inne tworzą gry z zasadami. Zawsze jestem zdumiony rzeczami, które wymyślają. Czuję, że wprowadziliśmy trochę koloru do ich życia”. (Nauczyciel)

---



## 7. Wnioski: implikacje i rekomendacje dla liderów edukacyjnych

Doświadczenia wszystkich czterech szkół uczestniczących w tym projekcie Erasmus+ są bardzo pozytywne. Nauczyciele, rodzice i dzieci są entuzjastycznie nastawieni do wprowadzenia swobodnej zabawy gratami, co przyniosło wiele korzyści całej społeczności szkolnej, jak przedstawiono w tym artykule.

Wyniki naszego projektu badawczego są zgodne z wieloma innymi badaniami. Wyjątkowo, projekt Loose Parts Play Erasmus+ oraz to badanie pokazały, że możliwe jest wprowadzenie swobodnej zabawy gratami i podejścia playwork do szkół w krajach takich jak Polska, Węgry i Słowacja, a także w Wielkiej Brytanii, oraz że osiągnięte są porównywalne korzyści.

Uderzającym aspektem tych badań było usłyszenie od nauczycieli, jak bardzo nadal odczuwane są skutki pandemii Covid-19 i związane z nią zakłócenia w życiu dzieci, jeśli chodzi o poczucie dobrostanu dzieci i ich umiejętności społeczne. Możliwość zaangażowania się w swobodną grę, szczególnie w przypadku zasobów tak elastycznych i otwartych, jak graty, pomaga złagodzić te skutki. Aktywność fizyczna, kreatywność, współpraca, przyjemność i radzenie sobie z nieoczekiwanymi są cennymi wynikami procesu zabawy i zostały zaobserwowane w czterech szkołach uczestniczących w tym projekcie. Dlatego sensowne jest, aby szkoły wspierały zdolność dzieci do zabawy.

Skuteczne i zrównoważone wprowadzanie gratów do zabawy wymaga czasu, wysiłku i zrozumienia podejścia do zabawy. Nie jest to pomysł, który można powielić bez odpowiednich inwestycji, zwłaszcza gdy jest to całkowicie nowe podejście w porównaniu z istniejącą polityką lub kulturą etyczną.

W ramach projektu powstały przydatne zasoby wspierające szkoły, które mogą chcieć obrać tę ścieżkę. Obejmują one podręcznik dla szkół, zestaw szablonów listów i plakatów, program szkoleń z zasobami szkoleniowymi oraz bardziej szczegółowe raporty z badań. Ponadto trzej partnerzy wspólnie opracowali dziesięć „najważniejszych wskazówek” dla szkół, zamieszczonych tutaj po głównych zaleceniach dotyczących strategii i polityki.

Partnerzy projektu opracowali zalecenia, których celem jest strategiczne wsparcie liderów szkolnych, zarówno pod względem polityki, jak i praktyki. Niektóre z nich mają naturę ogólną, a inne są specyficzne dla danego kraju.

### **REKOMENDACJA 1: Krajowi i lokalni decydenci uznają, szanują i promują znaczenie zabawy dzieci poprzez rozwój krajowych i lokalnych strategii zabawy dzieci.**

Zabawa została uznana za prawo wszystkich dzieci w artykule 31 Konwencji o Prawach Dziecka przyjętej przez Zgromadzenie Ogólne Narodów Zjednoczonych. W 2013 r. Komitet Praw Dziecka ONZ opublikował Komentarz ogólny<sup>5</sup> (GC nr 17) do artykułu 31, zawierający dodatkowe wytyczne dla państw-stron. Wytyczne stanowią, że rządy muszą szanować, chronić i wypełniać prawa dzieci określone w artykule 31. W celu realizacji tych praw rządy muszą „wprowadzić niezbędne środki ustawodawcze, administracyjne, sądowe, budżetowe, promocyjne i inne, mające na celu ułatwienie pełnego korzystania z praw przewidzianych w artykule 31, poprzez podjęcie działań w celu udostępnienia wszystkich niezbędnych usług, świadczeń i możliwości”.

<sup>5</sup> KG17 w językach ONZ dostępne tutaj: <https://bit.ly/3Ptp6Yo>



## **REKOMENDACJA 2: Strategie dotyczące zabawy uwzględniają zabawę w szkole jako prawo dzieci oraz korzyści dla dzieci i szkół.**

Komentarz ogólny ONZ nr 17 wyraźnie stwierdza, że szkoły mają do odegrania ważną rolę, w tym poprzez zapewnianie przestrzeni zewnętrznych i wewnętrznych, które stwarzają możliwości dla wszystkich form zabawy i dla wszystkich dzieci, oraz że struktura dnia szkolnego powinna zapewniać wystarczającą ilość czasu i przestrzeni na zabawę.

Istnieje wiele badań, które pokazują korzyści płynące z zabawy gratami dla dzieci i całej społeczności szkolnej. Badania przeprowadzone na potrzeby tego projektu wykazały, że takie korzyści dotyczą szkół w krajach takich jak Węgry, Polska i Słowacja w takim samym stopniu, jak szkół w krajach anglojęzycznych i północnoeuropejskich.

### **Zalecenia dla poszczególnych krajów dotyczące włączania swobodnej zabawy do istniejących polityk edukacyjnych:**

Oprócz nadrzędnej polityki dotyczącej zabawy w szkołach partnerzy formułują również zalecenia dotyczące zmian w istniejących politykach.

#### **2.1 Wspieranie swobodnej zabawy jako część dnia szkolnego w całodziennych placówkach edukacyjnych dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat (HU, PL)**

#### **2.2 W przedszkolach i żłobkach wprowadza się swobodną zabawę gratami (PL, HU, SK)**

#### **2.3 Wspieranie swobodnej zabawy jest częścią programu szkolenia nauczycieli dla wszystkich nauczycieli (PL, HU, SK, UK)**

#### **2.4 Zabawa gratami jest uznawana za część obowiązkowego czasu na wychowanie fizyczne (HU, SK)**

#### **2.5 Swobodna zabawa jest włączona do programów przeciwdziałania nękananiu (HU, SK)**

<sup>6</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2008/98/WE z dnia 19 listopada 2008 r. w sprawie odpadów i uchylająca niektóre dyrektywy

#### **2.6 Swobodna zabawa jest włączona do szkolenia i praktyk dla uczniów szkół średnich w ramach obowiązkowej pracy społecznej (HU)**

#### **2.7 Zabawa w szkołach jest krajowym priorytetem w planach rozwoju szkół (Szkocja, Polska)**

## **REKOMENDACJA 3: Liderzy edukacji działają w celu stworzenia sieci interesariuszy, którzy mogą tworzyć lokalne porozumienia dotyczące wspierania zabawy gratami w szkołach.**

Takie sieci mogą obejmować decydentów, dyrektorów szkół, organizacje pozarządowe, przedsiębiorstwa i inne organizacje pracujące z dziećmi lub zajmujące się zrównoważonym rozwojem środowiska. Celem byłoby stworzenie ogólnych porozumień na wysokim szczeblu i opracowanie wspólnych sposobów wspierania szkół we wprowadzaniu i podtrzymywaniu swobodnej zabawy gratami, w tym dzieleniu się przykładami dobrych praktyk.

## **REKOMENDACJA 4: Decydenci krajowi i lokalni oraz liderzy edukacji współpracują z zainteresowanymi stronami w celu opracowania odpowiedniej infrastruktury, aby połączyć swobodną zabawę gratami w szkołach z polityką ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju**

Istnieje potencjał doskonałej synergii między wymogiem zrównoważonej pracy podmiotów prywatnych i publicznych a wykorzystaniem gratów do zabaw w szkołach. Dyrektywa ramowa Unii Europejskiej w sprawie odpadów<sup>6</sup> promuje hierarchię zapobiegania, przygotowania do ponownego użycia, recyklingu, odzysku i unieszkodliwiania, nakładając znaczną część odpowiedzialności za wdrożenie na gminy. Nasze badanie wykazało, że wprowadzenie zabawy gratami w szkołach oznacza, że szkoły są bardziej świadome tego, że nie zawsze muszą kupować nowe i niezrównoważone surowce (zapobieganie)

Wszystkie języki dostępne tutaj: <https://bit.ly/3Nrk9N1>



oraz ponownie wykorzystują i poddają recyklingowi na poziomie lokalnym. Potencjał jest ogromny dla znacznie szerszej koordynacji w ramach partnerstwa z gminami, aby zasoby wykorzystywane zarówno w samej gminie, jak i w innych sytuacjach pozadomowych były udostępniane do zabawy gratami w szkołach, tworząc obopólne korzyści. W tym celu zalecamy:

**4.1 Gminy wykorzystują dyrektywę ramową UE w sprawie odpadów i inne wymogi prawne dotyczące zrównoważonego rozwoju, aby informować i wzmacniać strategię zabawy.**

**4.2 Gminy kontrolują, co jest wyrzucane w ich własnej organizacji we wszystkich departamentach, aby określić, co można wykorzystać do zabawy w gratami**

**4.3 Gminy tworzą lub wspierają tworzenie systemów zbierania, przechowywania i dystrybucji gratów w ramach spełniania wymogów Ramowej Dyrektywy UE w sprawie odpadów.**

**REKOMENDACJA 5: Krajowi i lokalni decydenci polityczni oraz wizytatorzy szkolni lub organy regulacyjne popierają podejście oparte na ocenie ryzyka i korzyści w zarządzaniu zabawą w szkołach.**

**Krajowi i lokalni decydenci polityczni oraz wizytatorzy szkolni lub organy regulacyjne popierają podejście oparte na ocenie ryzyka i korzyści w zarządzaniu zabawą w szkołach**

Ocena stosunku korzyści do ryzyka to podejście do zarządzania ryzykiem, które uwzględnia zarówno korzyści jak i ryzyka. Chodzi o przyjęcie wyważonego i proporcjonalnego podejścia do procesu oceny ryzyka, tak aby dzieci mogły bawić się w sposób odpowiadający ich potrzebom rozwojowym, a szkoły czuły się wspierane w oferowaniu dzieciom możliwości pełnych przygód. Wdrożenie oceny ryzyka i korzyści dałoby szkołom i ich społecznościom jasny przekaz o wartości ryzyka w zabawie i złagodziłoby obawy.

**5.1 Deklaracje na szczeblu krajowym i gminnym wspierające ocenę ryzyka i korzyści w szkołach.**

**5.2 Jasne wytyczne wizytatorów szkolnych lub organów regulacyjnych dotyczące wytycznych i oczekiwań dotyczących oceny ryzyka i korzyści.**

**5.3 Dzielenie się informacjami i dobrymi praktykami dotyczącymi ryzyka w zabawie, korzyści i zarządzania ryzykiem w szkołach.**

**REKOMENDACJA 6: Planiści, architekci i władze gmin stoją na straży prawa dzieci do zabawy i udziału w projektowaniu i rozwoju terenów szkolnych.**

Tereny szkolne mają ogromny potencjał do zabawy i nauki dla dzieci, aby rozbudzić ciekawość świata, dając możliwość odkrywania i uczenia się. Tereny szkolne powinny odzwierciedlać potrzebę różnorodności biologicznej i jako takie zapewniać możliwości edukacji w zakresie zrównoważonego rozwoju, a także bogate, sensoryczne i integracyjne środowiska zabaw. Prawo dzieci do zabawy powinno stanowić kluczową kwestię przy projektowaniu, rozwijaniu i utrzymywaniu terenów szkolnych, w oparciu o odpowiednie badania i w porozumieniu z dziećmi.



## Najważniejsze wskazówki dotyczące wprowadzania zabawy gratami do szkół

Te praktyczne wskazówki dla szkół zostały opracowane przez East Lothian Play Association, Windygoul Primary School i Fundację GratoSfera w oparciu o współpracę ze wszystkimi partnerami Loose Parts Play.

### 1. Zaangażuj wszystkich

Pomyśl o tym, kto będzie zaangażowany we wszystkie aspekty projektu. Omawiaj pomysły ze wszystkimi już na samym początku.

### 2. Umieść dzieci w centrum projektu

Pamiętaj, że poglądy, pomysły i doświadczenia dzieci wniosą do Twojego projektu bogactwo i głębię, których nie da się odtworzyć w żaden inny sposób.

### 3. Zaangażuj się w trening i refleksję

Zwiększ zrozumienie swobodnej zabawy poprzez szkolenie i refleksję. Wprowadzenie swobodnej zabawy gratami może wymagać zmian w starych zasadach i procedurach, aby stworzyć kulturę przyjazną zabawie. Zaplanuj wspólny czas.

### 4. Bądź praktyczny

Pomyśl o przechowywaniu gratów na wczesnym etapie projektu. Porozmawiaj z innymi lokalnymi środowiskami, aby poznać ich pomysły na rozwiązania w zakresie przechowywania i dowiedzieć się, jaki jest proces i koszty, jeśli potrzebne jest nowe miejsce do przechowywania.

### 5. Dostrzeż potencjał

Pomyśl o wszystkich miejscach do zabawy w swoim otoczeniu. Czy są one w pełni wykorzystywane? Kiedy myślimy o gratach, często myślimy o przedmiotach, takich jak opony, skrzynie i deski. Elementy przestrzeni, takie jak trawa, kałuże czy błotniste zbocza, mają dużą wartość zabawową.

### 6. Jasno określ oczekiwania

Wspólnie opracujcie swoje oczekiwania i rutyny. Spójne procedury mogą pomóc w potencjalnie trudnych chwilach, takich jak czas na sprzątanie.

### 7. Nie sprzątaj

Pozostaw graty na placu zabaw zamiast sprzątać je wszystkie. Niektóre szkoły codziennie porządkują graty, w innych odbywa się to raz w tygodniu lub rzadziej.

### 8. Pytaj, słuchaj i odpowiadaj

Sprawdź, co wszyscy myślą o zabawie gratami. Zapewnij wszystkim regularne możliwości dzielenia się swoimi opiniami za pomocą ankiet, skrzynek z sugestiami lub ścian z graffiti. Pamiętaj, aby wszyscy wiedzieli, co się stało w wyniku ich sugestii.

### 9. Buduj relacje i wsparcie

Zbierz wsparcie dla swobodnej zabawy od osób pracujących bezpośrednio z dziećmi i osób o szerszym wpływie. Dziel się historiami zabaw, aby ożywić swój projekt. Zaproś potencjalnych partnerów, aby zobaczyli, jak działają graty.

### 10. Zabierz wszystkich na zewnątrz, by się bawić!

Znajdź czas na zabawę dla wszystkich. Poprzez wspólną zabawę i śmiech lepiej poznacie dzieci. Pozytywne relacje przeniosą się na inne części dnia szkolnego.



## Dalsze zasoby i informacje

### Partnerzy projektu:

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Węgry [www.rogersalapitvany.hu](http://www.rogersalapitvany.hu)  
Alsójászsági Petőfi Sándor Általános Iskola i Iskolánk Fundacja Tanulóiért, Węgry

FUNDACJA GRATOSFERA, Polska [www.gratosfera.pl](http://www.gratosfera.pl)  
Szkoła Podstawowa nr 5 im. Jana Pawła w Gdańsku, Polska

TANDEM no, Słowacja <https://www.tandemno.sk>  
Majthényi Adolf Alapiskola, Słowacja

East Lothian Play Association, Szkocja [www.elpa.org.uk](http://www.elpa.org.uk)  
Szkoła Podstawowa Windygoul, Szkocja

---

Raport został opracowany przez Wendy Russell wraz z Theresą Casey i Susan Humble. Badania i analizę danych przeprowadził Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány (Węgry), Alsójászsági Petőfi Sándor Általános Iskola i Iskolánk Fundacji Tanulóiérta (Węgry), Gerevich Aladár Általános Iskolaj Tagintézmény (Węgry), Fundacja GratoSfera (Polska), Szkoła Podstawowa nr 5 im. Jana Pawła w Gdańsku (Polska), East Lothian Play Association (Szkocja), Windygoul Primary School (Szkocja), Tandem no (Słowacja), Majthényi Adolf Alapiskola (Słowacja), Kóczán Mór Alapiskola és Óvoda (Słowacja).

**Strona projektu:** [loosepartsplayproject.eu](http://loosepartsplayproject.eu)

Znajdziesz tu podręcznik projektu, zestaw narzędzi, program szkoleń i raporty z badań

**Strona internetowa szkół przyjaznych zabawie :** <https://playfriendlyschoools.eu/>

Znajdziesz inspiracje, informacje i zasoby na temat szkół przyjaznych zabawie.

---

Opublikowano: 2023

