

Erasmus + Loose Parts Play

Moduł 1: Loose Parts Play – kluczowe punkty i wspólne zrozumienie

Notatki trenera

Podsumowanie modułu

Ten moduł wprowadza idee kluczowe dla swobodnej zabawy gratami, które zostaną rozwinięte w sześciu modułach. Może być również oferowany jako samodzielna sesja. Do udziału nie jest wymagane żadne wcześniejsze doświadczenie, a kluczowe pojęcia zostaną wyjaśnione. Wraz z wkładem teoretycznym sesja oferuje możliwość osobistej refleksji i praktycznego doświadczenia.



Grupa docelowa : Ponieważ poprawa zabawy dzieci wymaga podejścia całej szkoły, w sesji tej powinien uczestniczyć cały zespół pracowników, jeśli to możliwe. Jest on przeznaczony dla wszystkich osób bezpośrednio lub pośrednio związanych z dziećmi.

Wymagane wcześniejsze szkolenie lub doświadczenie : Nie jest wymagane żadne wcześniejsze doświadczenie ani szkolenie.

Długość: 3 godziny

Moduł 1 Efekty uczenia się

Pod koniec tego modułu uczestnicy:

1. *Teorii Loose Parts* Nicholsona
2. mieli okazję bawić się wybranymi gratami różnych typów i z różnych źródeł
3. zostali zapoznani i omówili definicje zabawy, gratów (Loose Parts) i doświadczenia w zabawie i odnieśli je do własnych doświadczeń

4. zrozumieli, jaką rolę odgrywa przestrzeń w zabawie gratami, umożliwiając im refleksję nad przestrzenią, w której pracują
5. współpracownikom i szerszej społeczności szkolnej kluczowe koncepcje leżące u podstaw swobodnej zabawy gratami, w tym prawa dzieci.

Wskaźniki uczenia się

Entuzjastycznie nastawiony do odgrywania ról i chętny do głębszego zagłębiania się w teorię i praktykę; podstawowa znajomość swobodnej zabawy i teorii Loose Parts Play; praktyczne doświadczenie w zabawie gratami; zaczynam zastanawiać się nad praktyką.

Wymagane zasoby

Podręcznik Loose Parts Play, papierowe etykiety bagażowe lub karteczki samoprzylepne, papier formatu A3 i A4, materiały do rysowania, naklejki, taśma maskująca, sznurek, duży wybór gratów, plakaty International Play Association artykuł 31 (prawo do zabawy), które można pobrać [tutaj](https://ipaworld.org/resources/for-children/article-31-for-children/) . <https://ipaworld.org/resources/for-children/article-31-for-children/>

Zasoby do przygotowania

Pytania do quizu, pocztówki „eksploruj przestrzeń”, karta pracy do ćwiczenia 6.



Manual: 1.5, 2.1, 2.2, 2.5, 2.6, 2.7



Tool: 3



Manual: 1.5

Notatki trenera

Ta sesja została zaprojektowana do przeprowadzenia na zewnątrz, bez prezentacji PowerPoint, ale może być również prowadzona w pomieszczeniach.

Przygotuj kopie instrukcji.

Wstęp

Czas: 10 minut

Postępuj zgodnie z wytycznymi trenera, aby upewnić się, że wszyscy czują się mile widziani, komfortowo i rozumieją cele sesji.

Propozycja lodołamacza

Czas: 10 minut

Potrzebne zasoby: nic

Swobodna gra z nazwami gratów

Na zmianę każda osoba mówi swoje imię i akcję, która zaczyna się na pierwszą literę swojego imienia, na przykład „Mam na imię Susan, pomijam Susan”. Jako grupa odegrajcie akcję, powtarzając imię osoby: „Skipping Susan”. Powtórz wokół koła.

Ćwiczenie 1: Czym jest zabawa?

Czas: 15 minut

Potrzebne zasoby: etykiety bagażowe lub karteczki samoprzylepne, długopisy.



Manual: 2.1

W tym ćwiczeniu najpierw zbadamy osobiste doświadczenia związane z zabawą, a następnie połączymy je z teoriami zabawy, odwołując się do podręcznika.

Ćwiczenie: Zagraj we wspomnienia

Poinformuj uczestników, że jest to ćwiczenie osobiste, przypominające sobie, jak bawili się, gdy byli dziećmi.

Pozwól uczestnikom na kilka chwil na zastanowienie się nad tym okresem w ich życiu.

Zadaj serię pytań na temat zabawy jako dzieci i poproś o odpowiedzi na różne sposoby. Na przykład:

- Jeśli pamiętasz głównie zabawę na dworze, podnieś rękę.
- Jeśli w pobliżu zwykle przebywali dorośli, stań na jednej nodze.
- Jeśli zrobiłeś coś trochę psotnego lub czego nie powinien być robić, połóż rękę na głowie.

W zależności od wielkości grupy i dostępnego czasu możesz zaprosić uczestników do podzielenia się swoimi wspomnieniami z zabaw.

Doświadczenia z zabawą w dzieciństwie mogą wpływać na nasze podejście do zabawy jako dorośli. Ważne jest, aby badać nasze uczucia i doświadczenia związane z zabawą, ponieważ mogą one wpływać na sposób, w jaki wspieramy zabawę, a czasem powodować, że ją ograniczamy.

Ćwiczenie: Czym jest zabawa?

Korzystając z etykiet bagażowych, poproś uczestników o napisanie kilku słów, które kojarzą im się z zabawą, np. „Zabawa to...”.

Jeśli masz międzynarodową grupę uczestników, uczestnicy najpierw piszą w swoim preferowanym języku, a następnie proszą innych członków grupy o tłumaczenia. Na koniec ćwiczenia wszystkie słowa są prezentowane w każdym języku.

Te słowa są ważnymi przypomnieniami dla nas, dorosłych. Wyeksponuj je w sali szkoleniowej lub na zewnątrz, powieś etykiety na drzewie. Odnoś się do nich przez cały czas trwania szkolenia, a jeśli zaplanowanych jest kilka sesji treningowych, utrzymuj je w widocznym miejscu na każdym z nich.

Wkład trenera : z sekcji podręcznika 2.1

Notatki trenera

Doświadczenia każdego z graczy będą inne. Pamiętaj, że nie wszystko będzie pozytywne. W zależności od wieku uczestników może być większy lub mniejszy nacisk na zabawę cyfrową.

Ćwiczenie 2: Prawo dzieci do zabawy

Czas: 15 minut

Wymagane materiały: plakat z artykułem 31 IPA, pytania do quizu, piłka, papier i długopisy.



Manual: 1.5

Ćwiczenie: Quiz o prawach dziecka

Quiz o prawach dziecka. Przygotuj serię prawdziwych lub fałszywych pytań. Można to zrobić jako prezentację PowerPoint lub napisać lub wydrukować na karcie. Oto kilka przykładowych pytań zaadaptowanych z zasobu Children's Parliament Myth Buster Resource.

- UNCRC oznacza Konwencję Narodów Zjednoczonych o prawach dziecka. Dotyczy to wszystkich poniżej 18 roku życia. UNCRC ma zastosowanie do której grupy wiekowej:
 - A. Narodziny - 12
 - B. 5 - 12
 - C. 5 - 16
 - D. **Każdy poniżej 18 roku życia** – poprawna odpowiedź
- Celem UNCRC jest uznanie praw dzieci i zapewnienie im wzrastania w duchu pokoju, godności, tolerancji, wolności, równości i solidarności. **PRAWDA**
- UNCRC opisuje prawa człowieka dzieci w 54 artykułach. Niektóre prawa są ważniejsze od innych . **FAŁSZ** – wszystkie prawa są tak samo ważne jak inne. UNCRC została napisana tak, aby była rozumiana całościowo.
- Kiedy podejmujemy decyzje, które mogą mieć wpływ na życie dzieci, musimy myśleć o najlepszym interesie dzieci. **PRAWDA**
- Wszystkie prawa wiążą się z obowiązkami. Ważne jest, aby dzieci rozumiały swoje obowiązki, aby mieć swoje prawa. **FAŁSZ** – dorośli często tak mówią, ale prawa człowieka należą do nas wszystkich i nie odpowiadają na to, że dzieci muszą na nie zasłużyć.
- Według UNCRC musimy dawać dzieciom wszystko, o co proszą, i robić wszystko, czego dzieci chcą, bez względu na wszystko . **FAŁSZ** – to kolejny mit, który jest często wykorzystywany przeciwko prawom dziecka.
- Bardzo małe dzieci i niemowlęta nie mają praw. I tak nie zrozumieliby pojęcia praw człowieka. **FAŁSZ** – rodzimy się z prawami człowieka. Dorośli, opiekunowie i osoby odpowiedzialne mają obowiązek stać na straży praw wszystkich dzieci poniżej 18 roku życia.
- Artykuł 31 Konwencji o prawach dziecka stanowi, że dzieci mają prawo do wypoczynku, czasu wolnego i rekreacji oraz do udziału w zabawie i swobodnym uczestnictwie w życiu kulturalnym i artystycznym. **PRAWDA.**
- Komentarz ogólny UNCRC nr. 17 (wytyczne dotyczące artykułu 31) stwierdza, że szkoły mają do odegrania główną rolę w zapewnianiu zabawy i zapewnianiu wystarczającej ilości czasu i przestrzeni na zabawę. **PRAWDA** – wytyczne ONZ mówią, że edukacja włączająca i zabawa integracyjna powinny być ułatwione w

ciągu każdego dnia w okresie wczesnej edukacji i opieki nad dzieckiem (przedszkole) oraz w szkole podstawowej i średniej.

Notatki trenera

Rozważ zabawne i interaktywne sposoby prezentacji quizu. Na przykład przygotuj pytania na osobnych kartkach. Osoba, która odpowie poprawnie na pytanie, bierze następną kartkę papieru, aby zadać pytanie. Lub w małej grupie używa piłki do gry w koło. Stańcie w kręgu i po kolei zadajcie każdemu uczestnikowi pytanie. Po zadaniu pytania rzuć piłkę. Jeśli odbiorca uważa, że pytanie jest prawdziwe, łapie piłkę, jeśli sądzi, że jest fałszywe, upuszcza piłkę.

Dzielenie się odpowiedziami jest okazją do podania bardziej szczegółowych informacji lub poproszenia grupy o wniesienie wkładu.

Pamiętaj, że to ćwiczenie wprowadza i podkreśla prawa dziecka. Przeczytaj wcześniej w podręczniku o prawie dzieci do zabawy.

Ćwiczenie: Postanowienia

Co możesz zrobić, aby wspierać prawo dzieci do zabawy?

Zapewnij papier lub kartkę i długopisy, aby uczestnicy mogli napisać lub narysować jedną rzecz, którą mogą zrobić, aby promować prawo dzieci do zabawy. Zaproś uczestników do przeczytania lub podzielenia się swoimi postanowieniami.

Notatki trenera

Parlament Dzieci jest doskonałym źródłem informacji i zasobów w języku angielskim na temat praw człowieka dzieci. Witryna zawiera filmy, działania i narzędzia. W razie potrzeby skieruj uczestników do tego zasobu.

[Parlament Dzieci: Prawa człowieka dzieci, uczestnictwo i zaangażowanie \(childrensparliament.org.uk\)](http://childrensparliament.org.uk)

Godność w centrum szkolnym

[Narzędzia wprowadzające – Godność w szkole \(childrensparliament.org.uk\)](http://childrensparliament.org.uk)

Ćwiczenie 3: Zabawa gratami

Czas: 30 minut

Wymagane zasoby: torba zawierająca wybór gratów, wystarczającą ilość gratów, aby każdy mógł się nimi bawić, podręcznik, duży papier i długopisy.



Manual: 2.2, 2.5, 2.7

Ta sekcja dotycząca swobodnej zabawy składa się z dwóch części: teorii, dostarczanej jako wkład prowadzony przez trenera, oraz praktycznego doświadczenia z zabawy.

Używając torby z gratami, wyciągnij jedną i opowiedz historie o dzieciach bawiących się podobnymi przedmiotami. Wyjaśnij, że nie ma dobrego ani złego sposobu używania gratów; gratów mogą być małe, duże, naturalne lub sztuczne.

Wejście trenera: z podręcznika rozdział 2.2

Podążając za teorią, podaj kilka przykładów z życia wziętych ze swojego doświadczenia. Na przykład, opowiedz historię dziecka bawiącego się gratami lub podziel się opiniami dzieci i nauczycieli na temat tego, jak zabawa gratami zmieniła plac zabaw i korzyści, jakie dostrzegli.

Wejście trenera: z podręcznika rozdział 2.7 - Teoria Loose Parts Nicholsona.

Ćwiczenia: praktyczna zabawa gratami

Przedstaw przestrzeń, w której będziesz grać, dostępne zasoby i zaproś uczestników do zabawy.

Jasno określ długość sesji zabawy i poproś wszystkich o oddanie gratów na koniec.

Niektórzy dorośli mogą potrzebować zachęty do zabawy. Daj im czas. Możesz wypróbować monity, takie jak:

- Jak byś się tutaj bawił, mając 6 lub 10 lat?
- Wyobraź sobie, że jesteś dzieckiem w tej przestrzeni po raz pierwszy.
- Gdybyś nie wiedział, do czego służą te przedmioty, jak byś ich użył?
- Które graty cię pociągają? Na ile sposobów możesz je wykorzystać?

Gdy sesja zabawy dobiegnie końca, wymodeluj użycie sygnałów wizualnych i dźwiękowych, na przykład za pomocą flagi i dzwonka.

Notatki trenera

Dostarcz to na zewnątrz, jeśli to możliwe. Ciekawa przestrzeń będzie wymagała mniej gratów.

Może to być odpowiedni moment na przerwę w sesji. Poinformuj uczestników, czy dostępne są przekąski oraz kiedy i gdzie spotkać się po przerwie.

Ćwiczenie 4: Eksploruj przestrzeń

Czas: 10 minut

Potrzebne zasoby: przygotowane podpowiedzi na pocztówkach.

Wyjaśnij, że w tej części sesji będziemy myśleć o przestrzeni do zabawy, różnych sposobach doświadczania przestrzeni i możliwościach, jakie oferuje. Często, gdy myślimy o poprawie zabawy dzieci, myślimy o poprawie przestrzeni. W tej sesji. Poświęcimy trochę czasu na rozwinięcie tego, co rozumiemy przez przestrzeń.

Ćwiczenie: zbadaj przestrzeń.

Przygotuj kilka pocztówek z poniższymi wskazówkami, aby pomóc uczestnikom odkrywać przestrzeń, w której się znajdujesz.

- Znajdź najlepsze miejsce do podzielenia się sekretem.
- Znajdź najlepsze miejsce do marzeń.
- Znajdź najlepsze miejsce do występu w zespole.
- Znajdź najlepsze miejsce na przygodę.
- „Krocz tak cicho, że podeszwy twoich stóp staną się uszami”. Paulina Olivera
- Wyobraź sobie wycieczkę po kosmosie jako planie filmowym. Opisz słynne sceny, zacytuj entuzjastyczne recenzje.

Poproś uczestników, aby wybrali pocztówkę i skorzystali z podpowiedzi, aby zbadać przestrzeń. Uczestnicy mogą odpowiedzieć na podpowiedzi w dowolny sposób i zdecydować się na eksplorację indywidualnie, w parach lub małych grupach. Po udzieleniu odpowiedzi uczestnicy mogą wybrać inną pocztówkę.

Po kilku rundach zapytaj uczestników, czy zauważyli coś nowego w przestrzeni w wyniku ich eksploracji. Jak czuli się w różnych obszarach? Zwróć uwagę na przykłady, w których ludzie różnie reagowali na obszary lub coś nieoczekiwanego.

Wkład trenera: z podręcznika rozdział 2.6 – afordancje.

Notatki trenera

Utrzymaj ożywioną sesję, dzieląc się przykładami, takimi jak dziecko idące wzdłuż ściany, lub odwołaj się do czegoś, co wydarzyło się w poprzednim ćwiczeniu. Być może zauważyłeś, jak małe dzieci wszędzie znajdują potencjał do zabawy.

Ćwiczenie 5: Znaczące miejsca do zabawy

Czas: 30 minut

Potrzebne materiały: papier formatu A3, długopisy, materiały do rysowania, naklejki.



Manual: 2.6

Poproś uczestników, aby narysowali przestrzeń do zabawy, która jest dla nich ważna. Poproś uczestników, aby podzielili się z grupą swoimi rysunkami i opowieściami o przestrzeni.

Pytania pomocnicze mogą obejmować:

- Co czyni to znaczącym?
- Co umożliwiło powstanie spektaklu?

Na koniec zapytaj, co widzimy na temat znaczenia przestrzeni fizycznej, wewnętrznej i kulturowej w opowieściach i przestrzeniach. Przestrzeń to coś więcej niż cechy fizyczne – to ludzie, zasoby, atmosfera, kultura i interakcje między nimi.

Notatki trenera

Myślenie o warunkach, które umożliwiają pojawienie się zabawy, zostanie rozwinięte w następnym ćwiczeniu.

Jeśli ta sesja szkoleniowa jest częścią serii, poproś uczestników o zachowanie rysunków lub, jeśli to konieczne, trener może zachować je między sesjami,

Ćwiczenie 6: Refleksje na temat zabawy w twoim otoczeniu

Czas: 30 minut

Potrzebne zasoby: arkusze ćwiczeń, podręcznik, duży papier i długopisy, przyklejanie notatek.



Manual: 2.1, 2.6



Manual: 2.1

Wkład trenera : z rozdziału 2.6 podręcznika – wskaźniki jakości.

Ćwiczenie grupowe

Wyjaśnij, że zamierzamy przeprowadzić dyskusję w małej grupie. Podziel się na małe grupy składające się z około czterech uczestników, aby zapewnić owocną dyskusję. Pomocny może być podział na grupy według zainteresowań lub rodzaju otoczenia, w zależności od potrzeb.

To ćwiczenie opiera się na pytaniu podpowiedzi w sekcji 2.1 podręcznika. Użyj przygotowanych arkuszy roboczych, aby skupić się na dyskusjach grupowych:

Czy zabawy w Twojej szkole lub otoczeniu odzwierciedlają definicję zabawy?

W jaki sposób?

Ćwiczenie zachęci uczestników do zastanowienia się nad znaczeniem definicji zabawy i tym, jak odnosi się ona do zabawy w ich szkole lub podczas sesji zabawy.

W drugim etapie zaproś uczestników do przedyskutowania ulepszeń, które można wprowadzić, aby wspierać prawo dzieci do zabawy. Użyj karteczek samoprzylepnych, aby dodać te pomysły jako warstwę w arkuszu.

Notatki trenera

Przygotuj wcześniej arkusze, na których uczestnicy będą mogli pisać. Dla przypomnienia umieść w arkuszu definicję zabawy.

Ta czynność może zająć trochę czasu. dać sygnał w połowie dyskusji.

Jeśli ta sesja jest częścią serii szkoleń lub projektu doskonalenia zabawy, zachowaj te arkusze, aby móc z nich skorzystać później.

Ćwiczenie 7: Zamknięcie wewnątrz, na zewnątrz koła

Czas: 10 minut

Wyjaśnij, że to koniec modułu i że będziemy mieli krótkie ćwiczenie grupowe na zamknięcie sesji. Poproś uczestników, aby utworzyli dwa kręgi – jeden na zewnątrz, a drugi w środku, tak aby uczestnicy byli zwrócenii twarzami do siebie.

Zaproś uczestników do dyskusji z osobą, z którą mają do czynienia.

Podaj monit, np.:

- po tym szkoleniu zrobisz coś inaczej ?
- Co ci się dziś najbardziej podobało?
- Jaką naukę wyniesiesz z tego modułu?

Po kilku minutach poproś wszystkich, aby zrobili dwa kroki w lewo. Spowoduje to, że kręgi będą się poruszać w przeciwnych kierunkach – jeden zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a drugi przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Każdy w końcu stanie twarzą w twarz z nową osobą. Podaj kolejny monit i powtórz, jeśli czas na to pozwoli.

Zamknięcie

- Dziękuję wszystkim za udział.
- Wróć do efektów uczenia się, które przedstawiłeś na początku modułu, aby sprawdzić z uczestnikami, czy zostały one osiągnięte.
- Upewnij się, że uczestnicy znają ustalenia dotyczące wszelkich innych modułów, w których mogą uczestniczyć.
- Stwórz uczestnikom możliwość wyznaczenia osobistego celu lub zadania do wykonania w wyniku sesji.
- Zaplanuj krótką ewaluację, aby sprawdzić zadowolenie z treści szkolenia, stylu szkolenia, miejsca i organizacji.
- Podaj odpowiednie dane kontaktowe.



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**



W Polsce projekt koordynowany był przez Fundację GratoSfera - jeżeli masz pytania dotyczące projektu lub chciałbyś wprowadzić swobodną zabawę u siebie - skontaktuj się z nami, www.gratosfera.pl