

Erasmus + Loose parts play

Moduł 2: Wartość swobodnej zabawy w szkołach

Podsumowanie modułu:

Moduł ten wprowadza wartość swobodnej zabawy (LPP), w tym korzyści dla środowiska i klasy. Jest to drugi moduł z sześciu w programie nauczania, ale może być również oferowany jako samodzielna sesja. Wymagane jest podstawowe zrozumienie swobodnej zabawy, jak również osobiste doświadczenie w zabawie. Moduł oferuje możliwości osobistej refleksji i praktycznego doświadczenia, jak również wkład teoretyczny.



Grupa docelowa: Ten moduł jest przeznaczony dla wszystkich pracowników pracujących bezpośrednio z dziećmi. Oferuje on głębsze zrozumienie, dlaczego swobodna zabawa jest ważna.

Wymagane wcześniejsze szkolenie/doświadczenie, aby uczestniczyć w zajęciach:

Podstawowa wiedza o swobodnej zabawie - zasady LPP oraz pewne osobiste doświadczenie.

Długość: 3 godziny

Moduł 2 Efekty kształcenia

Do końca tego modułu uczestnicy:

1. zbadali wartość i korzyści płynące z zabawy i nieustrukturyzowanej swobodnej zabawy
2. zapoznali się i omówili koncepcje wartości wewnętrznej, instrumentalnej i instytucjonalnej
3. będą w stanie wyjaśnić lub zademonstrować, w jaki sposób zabawa może przyczynić się do kreatywnego środowiska uczenia się (bez naruszania zasad zabawy)
4. przedstawili korzyści dla środowiska wynikające z projektu luźnej zabawy

5. stworzyli własne "komunikaty" i zasoby komunikacyjne związane ze swobodną zabawą.

Wskaźniki nauczania: głębsze zrozumienie korzyści płynących z luźnej zabawy; umiejętność wyjaśniania i jasnego komunikowania się na temat luźnej zabawy; entuzjazm w tworzeniu możliwości zabawy dla dzieci, aby wspierać ich radość ze szkoły; gotowość do komunikowania się z różnymi interesariuszami.

Wymagane zasoby: flipchart, flamastry, długopisy, papier, komputer/laptop, projektor, film z zabawy w luźne części, luźne części (naturalne i stworzone przez człowieka), zasoby kreatywne



Podręcznik: 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7



Narzędzia: 17, 20, 22

Uwagi trenera

Daj uczestnikom znać, że moduł będzie zawierał zarówno wiedzę teoretyczną, jak i ćwiczenia osobiste. Wyjaśnij, że osobiste nastawienie może w znacznym stopniu wpływać na sposób realizacji programu, dlatego konieczna jest ciągła refleksja nad praktyką.

Moduł ten obejmuje wspólne oglądanie filmu, dlatego zaleca się, aby przynajmniej druga część sesji odbyła się w domu. Miej dostępne kopie podręcznika.

Proponowany lodołamacz: Palec elektryczny

Czas: 10 minut

Celem tego ćwiczenia jest stworzenie atmosfery zabawy i dodanie uczestnikom energii, a także rozpoczęcie refleksji nad wartością swobodnej zabawy.

Poproś uczestników o utworzenie koła. Poproś wszystkich o podniesienie lewej ręki na wysokość ramion, z dłonią skierowaną do góry, natomiast prawa ręka znajduje się na tej samej wysokości, ale z palcem wskazującym skierowanym w dół.

Kiedy wszyscy są gotowi i czekają, wyjaśnij grę. Na trzy osoby mają dwa zadania: złapać palec wskazujący sąsiada z lewej strony, a jednocześnie nie dać się złapać przez sąsiada z prawej strony. To wymaga dużej koncentracji i umiejętności! Upewnij się, że wszyscy są gotowi, a następnie rozpocznij grę. Zróbcie kilka rund.

Kiedy zaczynasz, uwalnia się przypływ energii. Po grze nawiąż do luźnej zabawy - to emocje, które dzieci odczuwają podczas zabawy.

Wstęp:

Czas: 5 minut

Potrzebne zasoby: flipchart, pisaki, spisana wcześniej treść modułu.

Przedstaw uczestnikom treść modułu, aby ułatwić im śledzenie programu i nawiązywanie kontaktów.

Notatki trenerskie: Wcześniej zapisz na flipcharcie treść modułów.

Zadanie 1 Wartość swobodnej zabawy

Czas: 20 minut

Potrzebne zasoby: Papiery do flipchartów, kolorowe markery.



Podręcznik: 3.1,3.2



Narzędzia: 17, 20, 22

Poproś uczestników o utworzenie grup składających się z trzech do pięciu osób. Rozdaj grupom papier flipchartowy i markery i poproś o stworzenie "mapy myśli" na temat korzyści ze swobodnej zabawy. Napisz na środku "Korzyści ze swobodnej zabawy" i pomyśl o różnych obszarach, na które może ona mieć pozytywny wpływ (takich jak: korzyści dla dziecka, dla rodziców, dla szkoły, itp.)

Zachęć uczestników, aby pomyśleli o osobistych przykładach: Kiedy byli dziećmi i mieli możliwość swobodnej zabawy, ewentualnie z dowolnymi elementami, jak się z tym czuli? Jako profesjonaliści pracujący z dziećmi lub jako rodzice, co obserwują, kiedy ich uczniowie lub dzieci bawią się dowolnymi elementami? Daj czas na dyskusję i zapisanie pomysłów na mapie myśli.

Uczestnicy prawdopodobnie wymyślą wiele różnych korzyści. Poproś każdego z nich o przedstawienie swoich pomysłów całej grupie i zobaczenie, czy wszyscy mają takie same lub czy mają coś więcej do dodania.

Notatki trenerskie

Upewnij się, że ramy czasowe są jasno określone i przypominaj o nich uczestnikom w trakcie dyskusji, ponieważ w przeciwnym razie mogą dać się ponieść.

W podręczniku znajduje się przykład mapy myśli, którą można pokazać, jeśli uczestnicy nie są pewni, czego się oczekuje.

Zadanie 2: Trójkąt wartości

Czas 20 minut

Potrzebne zasoby: Flipchart, markery.



Podręcznik: 3.1

Przedstaw uczestnikom koncepcję Trójkąta wartości, a następnie rozłóż na podłodze przygotowane wcześniej arkusze flipchartu Trójkąt wartości (patrz wkład trenera). Poproś uczestników, aby wrócili myślami do poprzedniej dyskusji i określili, do której grupy należą zidentyfikowane przez nich korzyści - wewnętrzne, instytucjonalne czy symboliczne. Poproś ich o zapisanie tych korzyści na odpowiednich kartkach (możesz też poprosić o zapisanie każdej korzyści na osobnej kartce post it i przyklejenie jej do odpowiedniej wartości).

Poprowadź dyskusję na temat różnych korzyści, upewniając się, że uczestnicy rozumieją różnicę między kategoriami i mogą je połączyć z własnymi doświadczeniami.

Wstęp trenera: z podręcznika, rozdział 3.1

Jednym ze sposobów myślenia o korzyściach z LPP jest wykorzystanie "trójkąta wartości" jako punktu wyjścia (patrz rysunek 3 w podręczniku). Trzy punkty "trójkąta" to wewnętrzna, instytucjonalna i instrumentalna wartość zabawy.

- Wewnętrzna wartość zabawy dotyczy radości dzieci z ich samodzielnie zorganizowanej zabawy, przyjemności, jaką z niej czerpią, co daje motywację do dalszej zabawy.
- Wartość instrumentalną można znaleźć w takich rzeczach jak: więcej ruchu i aktywności fizycznej dzieci; zwiększone zachowania prospołeczne, redukcja konfliktów i rozwój umiejętności społecznych i emocjonalnych; lepsze umiejętności rozwiązywania problemów, samoregulacja i pewność siebie; zmniejszony stres i nuda.
- Wartość instytucjonalna wynika z radośniejszych zabaw z mniejszą liczbą incydentów, dzięki czemu łatwiej je nadzorować; szybszego i lepszego wprowadzenia się do klasy po zabawie; lepszej uwagi i zachowania na lekcji; oraz pozytywnych reakcji rodziców.

Dzieci uczą się lepiej, gdy są zdrowe i szczęśliwe.

Wszystkie trzy formy wartości są ze sobą powiązane i są ważne. Jednakże, jeśli wartość wewnętrzna jest niska, pozostałe dwie również będą. Wartość instrumentalna i instytucjonalna wynikają z wartości wewnętrznej.

Uwagi trenera

Przygotuj wcześniej flipcharty z trzema punktami trójkąta wartości: na jednej kartce napisz "Wartość wewnętrzna", na kolejnej "Wartość instytucjonalna", a na trzeciej "Wartość instrumentalna".

Zadanie 3: Film o swobodnej zabawie

Czas: 25 minuty

Potrzebne zasoby: Komputer, projektor, film o swobodnej zabawie w części (np: <https://www.youtube.com/watch?v=nqi1KyJJekQ>) Link do filmu z Gdansk lub innych projektów



Podrecznik: 3.1, 3.2



Narzędzia: 17, 20, 22

Zaprezentuj film pokazujący korzyści płynące ze swobodnej zabawy.

Po obejrzeniu filmu przeprowadź dyskusję na temat tego, co zobaczyli. Jak te przykłady z prawdziwego życia mają się do korzyści, które zebrali w swoich małych grupach? Czy usłyszeli coś nowego? Jakie są ich odczucia w związku z tym?

Uwagi trenera:

Upewnij się, że wcześniej ustawisz i sprawdzisz aspekty techniczne, w tym dźwięk. Sprawdź stronę internetową projektu LPP, z której mógłbyś skorzystać i jeśli to możliwe, pobierz materiał.

Jeden z podanych tu przykładów pochodzi z programu Play Pod w Wielkiej Brytanii - jest to program, który zapewnia miejsce w szkole, gdzie mogą przechowywać sprzęty do zabawy.

Oglądanie filmu może pomóc ludziom zrozumieć korzyści płynące z zabawy na głębszym poziomie, w przeciwieństwie do zwykłego mówienia o tym. Widząc dzieci zatracone w zabawie można przywołać wspomnienia, wywołać uśmiech na twarzach ludzi. Może pokazać wizję. Jeśli pokazujesz to grupie, w której swobodna zabawa nie jest jeszcze zakorzeniona w kulturze, bądź przygotowany na komentarze typu: "Tak, to może działać w Wielkiej Brytanii, ale nigdy nie zadziała tutaj." Aby je zrównoważyć, upewnij się, że zbierasz przykłady z Twojego kraju dotyczące podobnych programów.

Może to być odpowiedni moment na przerwę w sesji. Poinformuj uczestników, czy dostępny jest poczęstunek oraz kiedy i gdzie można się spotkać po przerwie.

Energiser: Do czego służy ten przedmiot?

Czas: 10 minut

Potrzebne zasoby: różne swobodne przedmioty do zabawy, zarówno naturalne jak i wykonane przez człowieka np. gałązka, szyszka, kasztan, nożyczki, butelka itp.

Poproś uczestników o utworzenie koła. Miej obok siebie różnorodne przedmioty. Wyjmij pierwszy przedmiot i daj go jednemu z uczestników. Poproś, aby użyli swojej wyobraźni i zaproponowali, czym może być ten przedmiot - nie chodzi nam o jego rzeczywistą funkcję, ale o to, czym może być! Może ta gałązka to miecz? Albo magiczna różdżka? Poproś pierwszą osobę, aby powiedziała, czym jest ten przedmiot, jednocześnie pokazując gestem, a następnie przekaż go kolejnej osobie, która może zaproponować coś innego. Kiedy dany przedmiot zakończy rundę, wprowadź następny przedmiot i tak dalej. Przeprowadź 3-4 rundy z różnymi przedmiotami.

Po grze zauważ, że tak właśnie działa zabawa - wszystko może być czymś innym!

Notatki nauczyciela

Niektórzy mogą uznać tę grę za nieco trudną, ponieważ wymaga ona szybkiego myślenia na miejscu, gdy inni ludzie na nich patrzą. Upewnij się, że stworzyłeś zabawną, przyjazną atmosferę, w której ludzie nie są oceniani, ponieważ to pomaga w improwizacji. Poinformuj uczestników, że nie ma nic przeciwko, jeśli nic im nie przychodzi do głowy.

Zadanie 4: Kreatywna sala lekcyjna i zrównoważony rozwój

Czas: 40 minut

Potrzebne zasoby: Przedmioty z poprzedniej gry, papier do flipcharta, markery.



Podręcznik: 3.4, 3.5, 3.6

Poproś uczestników o utworzenie małych grup po dwie-trzy osoby. Daj każdej grupie jakiś przedmiot z poprzedniej gry. Poproś, aby wymyślili jak najwięcej przykładów na to, dlaczego warto mieć ten przedmiot w przestrzeni do zabawy. Zwróć ich uwagę na to, jak może on przyczynić się do kreatywnego środowiska uczenia się, a także czy ma korzyści dla środowiska. Daj im kilka minut, a następnie poproś, aby zaprezentowali swoje listy pozostałym uczestnikom.

Wyjaśnij grupie, że aby wspierać kreatywne środowisko uczenia się, dorośli często potrzebują dodatkowego przypomnienia, aby zmienić swój punkt widzenia na naukę i zabawę. Poprzednia gra miała na celu zobrazowanie tego: mamy przedmioty, które są używane do pewnych czynności, ale jeśli otworzymy oczy na ich potencjał, odkryjemy, że mogą być użyte do znacznie więcej. Przypomnij grupie o wszystkich korzyściach, o których mówiliście do tej pory - i pomóż im rozpoznać, że może być ich więcej!

Po tym wyjaśnieniu poproś pary lub małe grupy, by podzieliły się ze sobą swoim osobistym nastawieniem i wyzwaniem, jakie mogą mieć w związku z luźną zabawą lub nieuporządkowanym czasem podczas lekcji. Niektórym może być trudno pozbyć się przekonania, że nauka może odbywać się tylko wtedy, gdy uczniowie siedzą cicho przy swoich biurkach. Zachęć uczestników do odkrycia, czy mają takie trudności i czego mogą potrzebować, by zmienić tę pozycję. Poproś także o zastanowienie się, w jaki sposób mogą wspólnie wprowadzić luźną zabawę do klasy bez naruszania jej podstawowych wartości, czyli bicia swobodnie wybraną, kierowaną przez dzieci aktywnością.

Na koniec zbierz grupę i poproś o podzielenie się tym, o czym rozmawiali. Mówiąc o możliwościach luźnych części i czasu w klasie, w razie potrzeby poszukaj przykładów w rozdziale 3.5 podręcznika. Na przykład:

- Czas na szkicowanie i pisanie dziennika
- Czas na opowiadanie
- Wzbogacenie oferty materiałów dostępnych dla dzieci do wyboru w swobodnej zabawie
- Reagowanie na pomysły dzieci
- Udostępnienie różnorodnych przedmiotów w klasie.

Zakończ dyskusję wskazując na korzyści dla środowiska wynikające z zabawy dowolnymi przedmiotami. Wyjaśnij, że tak jak w przypadku nauki i zabawy, nasza postawa również może mieć wpływ na środowisko. To wszystko jest częścią zrównoważonego podejścia: dążymy do stworzenia przestrzeni, w której dostrzegamy wartość zarówno w różnych przedmiotach, jak i różnych działaniach.

Uwagi trenera

Jeśli atmosfera jest odpowiednia, możesz również poprosić małe grupy o przedstawienie zalet ich przedmiotu w bardziej artystycznej formie, np. poprzez improwizowany wiersz lub małą sztukę dramatyczną - nie poświęcaj jednak na to zbyt wiele czasu.

Zadanie 5: Tworzenie własnych wiadomości

Czas: 30 minut.

Potrzebne zasoby: Papier A3 i A4, narzędzia i materiały kreatywne np. klej, bibuła, glina, materiały scrapowe.



Podręcznik: 3.7

Przypomnij grupie, że do tej pory badaliście wewnętrzną, instytucjonalną i instrumentalną wartość zabawy z elementami luźnymi, jak również korzyści dla klasy i środowiska w tym module. Powiedz im, że teraz będą mieli szansę stworzyć małą promocję dla swojego przyszłego programu swobodnej zabawy!

Poproś ich o utworzenie małych grup. Ich zadaniem będzie omówienie tego, co do tej pory usłyszeli i określenie dwóch lub trzech korzyści, które są dla nich najważniejsze.

Daj każdej grupie papier i kreatywne narzędzia (markery, flamastry, klej, kolorowe papiery, materiały do scrapbookingu itp.) i poproś o wizualne przedstawienie tych wiadomości.

Zaproś uczestników do kreatywności: mogą rysować lub pisać, ale także stworzyć mały model, napisać wiersz itp.

Poinformuj uczestników, że mogą pracować indywidualnie, jeśli wolą.

Na zakończenie zaproś uczestników do zaprezentowania swoich prac innym.

Uwagi trenera

Jeśli Twoja grupa pochodzi z tej samej instytucji, ćwiczenie to może mieć również wartość funkcjonalną - uczestnicy mogą stworzyć plakaty, które będą mogli faktycznie wykorzystać w swojej szkole lub otoczeniu.

Zadanie 6: Prezentacja i dyskusja: korzyści ze swobodnej zabawy

Czas: 15 minut.

Potrzebne zasoby: flipchart, markery.



Podręcznik: 3.4, 3.5, 3.6



Narzędzia: 17, 20, 22

Zbliżając się do końca modułu, nadszedł czas, aby zebrać wszystkie informacje w całość.

Przedstaw krótkie wprowadzenie na temat wartości i korzyści płynących ze swobodnej zabawy i zachęć uczestników do dyskusji na ten temat. Zachęć ich do podzielenia się własnymi postawami i zastanowienia się nad osobistymi doświadczeniami. Jaką wartość ma dla nich zabawa? Jak różna jest perspektywa dziecka i dorosłego w tej kwestii?

Uwagi trenera:

Upewnij się, że przygotujesz swoją prezentację z wyprzedzeniem, zapisując wcześniej kluczowe punkty na flipcharcie.

Zakończenie

- Podziękuj wszystkim za udział.
- Wróć do efektów uczenia się, które przedstawiłeś na początku modułu, aby sprawdzić, czy zostały one osiągnięte przez uczestników.
- Upewnij się, że uczestnicy znają ustalenia dotyczące innych modułów, w których mogą uczestniczyć.
- Stwórz uczestnikom możliwość wyznaczenia własnego celu lub zadania do wykonania w wyniku zajęć.
- Zaplanuj krótkie ćwiczenie oceniające, aby sprawdzić zadowolenie z treści szkolenia, stylu szkolenia, miejsca i ustaleń.
- W razie potrzeby podaj 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