Erasmus + Loose parts play

Moduł 3: Wspieranie luźnej zabawy

Podsumowanie modułu

Moduł ten wprowadza różne aspekty ułatwiania luźnej zabawy, w tym aspekty teoretyczne i osobiste. Moduł ten obejmuje obserwację sesji luźnej zabawy - najlepiej byłoby przeprowadzić ją na zewnątrz podczas rzeczywistej sesji zabawy, ale jeśli nie jest to możliwe, można zamiast tego użyć filmu.

Photo © Susan Humble 2022

Grupa docelowa: Moduł ten przeznaczony jest dla osób, które będą przebywać z dziećmi podczas zabawy i będą ułatwiać luźne zabawy. Ważne jest również, aby osoby, które ponoszą większą odpowiedzialność za luźną zabawę rozumiały wymagane umiejętności.

Wcześniejsze szkolenie lub doświadczenie wymagane do uczestnictwa: Do tego modułu wymagane jest podstawowe zrozumienie luźnej zabawy częściami.

Długość: 3 - 4,5 godziny w zależności od tego, jak trener zdecyduje się zorganizować sesję. Dłuższy czas może być potrzebny, by umożliwić przeprowadzenie obserwacji.

Moduł 3 Efekty kształcenia

Do końca tego modułu uczestnicy będą:

1. mieli okazję zastanowić się nad rolą dorosłych w ułatwianiu dzieciom zabawy
2. zdobyli osobistą "listę kontrolną" możliwych reakcji do wykorzystania w trakcie ułatwiania zabawy
3. będą w stanie rozpoznać "wskazówki do zabawy" i "reakcje na zabawę".
4. będą w stanie zidentyfikować rodzaje zabaw w kontekście obserwacji zabaw dzieci (SOOP)

5. przećwiczyć wrażliwość w prowadzeniu obserwacji zabawy (w rzeczywistości lub na podstawie sfilmowanej zabawy).

Większa pewność siebie w zakresie rodzajów zabaw i cyklu zabaw; większa świadomość wpływu przestrzeni i dorosłych na doświadczenia dzieci związane z zabawą; świadomość potrzeby ciągłej refleksji; entuzjazm w tworzeniu jak najlepszej przestrzeni do zabawy dla dzieci.

Potrzebne materiały

Flipchart, flamastry, lista rodzajów zabaw z opisem, konspekty cyklu zabaw, lista stwierdzeń dotyczących scenariuszy zabaw, papier A4, pisaki, linka do prania i kołki, materiały złomowe, pręt, wiadra, piłki.

Manual: 2.6, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5

Tools: 3, 8, 10, 17, 23

Notatki trenera

Należy poinformować uczestników, że sesja będzie obejmować ćwiczenia osobiste. Część zapewnienia odpowiedniej przestrzeni do zabawy dla dzieci opiera się na osobistych postawach i preferencjach dotyczących bezpieczeństwa, strachu i rodzajów zabawy. W tym kontekście, kiedy mówimy o przestrzeni, mamy na myśli zarówno przestrzeń fizyczną, jak i emocjonalną - możemy stworzyć najlepszą przestrzeń fizyczną, ale jeśli dzieci nie mają emocjonalnego przyzwolenia na zabawę (np. obawiają się, że zostaną zakrzyczane, jeśli się pobrudzą), nie będą w stanie dobrze jej wykorzystać.

Wstęp

Czas: 10 minut

Potrzebne materiały: flipchart, flamastry, spisane wcześniej treści modułu

Na początku przedstaw uczestnikom treść modułu, aby ułatwić im śledzenie programu i nawiązywanie kontaktów.

Lodołamacz

Czas: 10 minut.

Powitaj uczestników i poprowadź krótką grę energetyzującą.

Ćwiczenie 1: Rodzaje zabaw

Czas: 15 minut.

Wymagane zasoby: Lista rodzajów zabaw wraz z krótkim wyjaśnieniem na osobnych kartkach papieru.

Manual: 4.4

Rozpocznij moduł od małej gry pokazowej. Poproś uczestników o dobranie się w pary i daj każdej parze jeden z rodzajów zabaw i jego wyjaśnienie. Ich zadaniem jest przygotowanie krótkiej, dramatycznej demonstracji tego typu zabawy, a reszta grupy będzie próbowała odgadnąć, o który typ chodzi.

W razie potrzeby rozdaj listę wszystkich rodzajów zabaw (bez wyjaśnień), aby ułatwić grupie odgadnięcie.

Po demonstracji, przeprowadźcie wszystkie rodzaje zabaw wraz z wyjaśnieniem, tak aby wszyscy zrozumieli, co one oznaczają.

Uwagi trenera:

W Podręczniku luźnych części można znaleźć odniesienia do typów zabaw z Hughes (2006), a także część narzędzia obserwacyjnego SOOP. Aby zapoznać się z narzędziem SOOP, proponujemy skorzystać z tej listy.

SOOP to narzędzie opracowane przez badaczy w ramach Sydney Playground Project (SPP). Samo narzędzie jest adaptacją innego narzędzia pomiarowego, SOPLAY (System for Observing Play and Leisure Activity in Youth), i zostało zmodyfikowane specjalnie do rejestrowania danych obserwacyjnych dotyczących liczby dzieci, aktywności i poziomu aktywności fizycznej w czasie zabawy w szkołach uczestniczących w SPP. W ramach naszego projektu otrzymaliśmy szczodrą zgodę na wykorzystanie tego narzędzia w naszych badaniach. Niniejsze wskazówki zostały zaadaptowane z podręcznika procedur SOOP.

Wejście trenera: SOOP Rodzaje zabaw.

Kategoria	**Opis**	**Przykłady**
Siedzący	Siedzenie lub stanie i nie angażowanie się w	Samotne czekanie w kolejce, siedzenie lub stanie samotnie, siedzenie lub stanie w pobliżu innego dziecka, ale nie wchodzenie

	pracę z inną osobą lub w jakąś czynność.	z nim w interakcję, obserwowanie innych bawiących się, ale nie uczestniczących w zabawie, samotne czytanie.
Socjalizowanie się siedzący	Siedzenie lub stanie podczas spotkań towarzyskich.	Czatowanie z przyjaciółmi bez większego ruchu.
Zabawa siedzący	Siedzenie lub stanie podczas gry.	Piaskownica, siedzenie w jamie, gry planszowe, kolorowanie.
Poruszanie się, ale nie zabawa	Chodzenie, bieganie, skakanie, ale nie jako część gry.	Chodzenie, bieganie, skakanie, ale nie jako część gry. Pakowanie sprzętu.
Wyobraźnia/ udawanie/ zabawa twórcza	Gry i zajęcia wymagające elementu udawania lub kreatywności.	Odgrywanie ról, odnoszenie się do kawałka sprzętu, jakby nabierał nowej tożsamości. Zabawy nonsensowne i "co by było gdyby...".
Zabawa konstrukcyjna	Używanie materiałów do budowania konstrukcji.	Budowanie wiosek, nor, torów przeszkód - odnosi się to do etapu budowania, a nie zabawy z tym, co zostało zbudowane.
Zabawa odkrywcza, która polega na testowaniu materiałów, badaniu przestrzeni, wypróbowywaniu rzeczy.	Sprawdzanie, czy deska wytrzyma ciężar dziecka. Kopanie w ziemi w poszukiwaniu robaków. Robienie wodotrysków w piaskownicy.	Zabawa odkrywcza, która polega na testowaniu materiałów, badaniu przestrzeni, wypróbowywaniu rzeczy.
Ryzykowna zabawa Zabawa, która zawiera element podejmowania ryzyka.	Ryzyko związane z wysokością, szybkością, narzędziami, zabawami typu "rough and tumble" itp.	Ryzykowna zabawa Zabawa, która zawiera element podejmowania ryzyka.
Zabawa aktywna Zabawa, która wymaga aktywności fizycznej, ale nie jest sportem, konstrukcją lub zabawą twórczą. Może to również obejmować dzieci, które czekają na swoją kolej w danej aktywności.	Gry w ganianego, gry w piłkę, które nie są sportem, taniec, chmiel, skakanie na skakance, wyścigi, skakanie na crashmaty, podnoszenie lub przenoszenie przedmiotów w ramach zabawy.	Zabawa aktywna Zabawa, która wymaga aktywności fizycznej, ale nie jest sportem, konstrukcją lub zabawą twórczą. Może to również obejmować dzieci, które czekają na swoją kolej w danej aktywności.
Gry Zorganizowane gry z zasadami, ale nie sportowe).	I-spy, gry słowne, gry z klaskaniem, gry słowne.	Gry Zorganizowane gry z zasadami, ale nie sportowe).

Sporty Koszykówka, piłka nożna, rounders itp.		Sporty Koszykówka, piłka nożna, rounders itp.

Ćwiczenie 2: cykl zabaw

Czas: 15 minut

Potrzebne zasoby: Narzędzie 8. Plakat cyklu zabaw

Manual: 4.3

Tool: 8

Przedstaw cykl zabaw poprzez krótkie wprowadzenie. Wyjaśnij kroki cyklu, podaj przykłady i upewnij się, że uczestnicy zrozumieli. Patrz rozdział 4.3 podręcznika.

Dla zabawy i ułatwienia zrozumienia, możesz poprosić uczestników w parach lub małych grupach o odgrywanie różnych wskazówek dotyczących zabawy i różnych reakcji na nie. Poproś resztę grupy o odgadnięcie wskazówek i odpowiedzi.

Przypomnij im, że wskazówka do zabawy jest podpowiedzią lub zaproszeniem kogoś do zabawy. Dzieci komunikują te zaproszenia do zabawy na różne sposoby, czasami werbalnie, ale często poprzez gesty, postawę lub mimikę. Na przykład:

- stuknąć się w ramię i uciec ze śmiechem
- zrób śmieszną minę
- mrugnij
- rzucić komuś piłkę
- zbliż się do kogoś, kto ma coś do zabawy
- przydziel role, np. "możesz być smokiem"
- zrób miejsce w grupie, aby ktoś się przyłączył.

Zwrot jest pozytywną i równie zabawną reakcją na rozpoznaną wskazówkę, która może również pełnić rolę dalszej wskazówki - wskazania do podjęcia dalszej zabawy.

Ćwiczenie 3: Skale postaw

Czas: 15 minut

Potrzebne zasoby: Lista stwierdzeń

Wyjaśnij grupie, że w następnej kolejności będziemy badać osobiste nastawienie do luźnych zabaw. Wyjaśnij, że w sali będzie znajdowała się wyimaginowana skala, na której jedna strona oznacza "W ogóle mi się to nie podoba!", a druga "Uwielbiam to!".

Wyjaśnij, że zamierzasz odczytać kilka hipotetycznych scenariuszy zabaw i mają zdecydować, jak czują się w danej scenie. Na przykład, czy podobałoby im się, gdyby wydarzyło się to w ich grupie? Przeczytaj wszystkie wypowiedzi i poproś uczestników, aby ustawili się na wyimaginowanej skali zgodnie z tym, jak się czują. Ponieważ jest to skala, mogą również stanąć pośrodku, jeśli w pewnym stopniu zgadzają się lub nie zgadzają.

Po każdym stwierdzeniu przeprowadź wywiad z niektórymi uczestnikami za pomocą wyimaginowanego mikrofonu. Zapytaj ich, dlaczego stoją tam, gdzie stoją. Wybierz osoby do przeprowadzenia wywiadu z każdej strony skali.

Uwagi prowadzącego

Ta gra stanowi okazję do ułatwionej debaty. Zachęć uczestników do podzielenia się swoimi argumentami, aby każdy mógł usłyszeć różne punkty widzenia. Upewnij się, że uczestnicy szanują opinie i wartości innych osób.

Wkład trenera: Oto kilka sugerowanych stwierdzeń do tego ćwiczenia. Można też wymyślić inne własne stwierdzenia.

- Dziecko bawi się w błocie.
- Dzieci grają w tig na korytarzu szkolnym.
- Niektóre dzieci grają w "Prawdę, pocałunek lub wyzwanie".
- Dwoje dzieci bawi się w berka podczas przerwy.
- Niektóre dzieci wspinają się na drzewo na podwórku szkolnym.
- Troje dzieci kroi robaki.
- Niektóre dzieci zachęcają inne dziecko do skoku z dość wysokiego muru.
- Dzieci rozmawiają podekscytowane i przeklinają.
- Grupa dzieci walczy na placu szkolnym na śnieżki.
- Niektóre dzieci ciągną ze sobą ławki szkolne, aby zrobić tor przeszkód.
- Grupa dzieci tworzy "zespół" i tworzy muzykę za pomocą różnych "instrumentów" (uderzanie przedmiotów o inne przedmioty).

Ćwiczenie 4: Rola rodziców

Czas: 10 minut

Wymagane zasoby: brak

Manual: 4.1

Tool: 3

Po grze dotyczącej osobistych postaw, użyj sekcji 4.1 podręcznika, aby wyjaśnić więcej na temat roli dorosłych w zabawie w luźne części. Poprowadź małą dyskusję z grupą na ten temat, łącząc te zasady z poprzednimi dyskusjami na temat osobistych postaw. Zachęć uczestników do zastanowienia się, czy czują, że chcą zmienić swoje nastawienie, czy nie.

Notatki trenera

Wyjaśniając, jak ważne jest, by dzieci mogły bawić się tak swobodnie, jak to tylko możliwe, podkreślmy również znaczenie granic osobistych. Choć naszą intencją może być zapewnienie im jak największej swobody przy jednoczesnym zapewnieniu im bezpieczeństwa, musimy być w stanie zastanowić się nad własnymi emocjami. Może się zdarzyć, że racjonalnie chciałabym pozwolić im wspinać się na drzewa, ponieważ dokonałam oceny ryzyka i korzyści i doszłam do wniosku, że przeprowadziłam wszystkie niezbędne działania, aby zminimalizować niebezpieczeństwo, a także dostrzegam szereg korzyści, jakie daje ta aktywność. Jednak nadal mogę odczuwać trzewny lęk, gdy widzę, jak dzieci wspinają się na drzewa. Jako praktyk mam potrzebę przepracowania tych złożonych uczuć, aby rozwijać swoją praktykę.

Ćwiczenie 5: Obserwacje

Czas: 30 minut

Potrzebne zasoby: Konspekty cyklu zabaw i lista rodzajów zabaw

Manual: 4.3, 4.4, 4.5

Tool: 23

Udostępnij uczestnikom materiały dotyczące cyklu zabaw i rodzajów zabaw, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś. W tym ćwiczeniu uczestnicy zostaną poproszeni o wyjście na zewnątrz i obserwację dzieci podczas zabawy. Przed wyjściem na obserwację upewnij się, że uczestnicy rozumieją, czym jest "obserwacja". Poproś ich, aby:

- szanować zarówno dzieci, jak i personel nadzorujący
- pamiętaj o zasadach luźnej zabawy: powinna być swobodnie wybierana i prowadzona przez dzieci Oznacza to, że obserwatorzy nie powinni interweniować i powinni starać się ustawić w przestrzeni tak, by nie zakłócać toku zabawy dzieci
- pamiętaj o dyskusji na temat roli dorosłych. Należy pamiętać, że nawet jeśli dorośli nie interweniują, możemy mieć wpływ na zabawę dzieci.

Powiedz uczestnikom, że będą mieli około 20 minut na obserwację tego, jak dzieci się bawią, i w tym czasie powinni skupić się na zidentyfikowaniu różnych rodzajów zabaw i elementów cyklu zabaw. Poproś, by wzięli ze sobą długopisy i zrobili notatki lub rysunki, jeśli rozpoznają niektóre rodzaje lub elementy.

Poproś uczestników, aby podzielili się tym, co zauważyli lub czego się nauczyli podczas tego ćwiczenia.

Na zakończenie możesz zaproponować różne metody obserwacji, takie jak:

- Zauważanie - na przykład robienie notatek
- Fotografowanie - na przykład robienie zdjęć, gdy coś się dzieje
- Oś czasu - na przykład określenie dziecka lub obszaru i sprawdzanie co 10 minut
- Ramy - na przykład listy kontrolne lub szukanie cech charakterystycznych
- Ukierunkowane/ skoncentrowane - na przykład obserwacja konkretnego obszaru/dziecka przez pewien okres czasu
- Pisemne - na przykład szczegółowa "historia".

Notatki trenera

Pomocne może być dostarczenie arkusza z pytaniami lub przypomnieniami.

To ćwiczenie najlepiej wykonać podczas sesji zabawowej, w szkole, na placu zabaw itp.

Jeśli nie jest to możliwe, należy rozważyć inne możliwości w okolicy - można wyjść na zewnątrz i odwiedzić publiczny plac zabaw. W przypadku tej opcji należy zachować ostrożność i zaplanować ją z wyprzedzeniem. wymaga ona zwrócenia większej uwagi na otoczenie i może przeszkadzać innym rodzicom lub opiekunom, którzy nie rozumieją, co

grupa tam robi. Wybierz tę opcję tylko wtedy, gdy czujesz się pewnie, że będziesz w stanie wyjaśnić, co robisz i poprosić o pozwolenie obcych ludzi.

Jeśli nie ma możliwości osobistego obejrzenia sesji zabawy, poszukaj odpowiednich filmów, na których uczestnicy mogą ćwiczyć obserwację. Na przykład, filmy z tego LPP.

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

Działanie 6: Poziomy interwencji

Czas: 50 minut

Potrzebne zasoby: flipchart, markery, scenariusze zabaw

Manual: 4.2

Na następną sesję przypomnij uczestnikom cykl zabawy i że rolą dorosłego jest pomoc w utrzymaniu tego cyklu. Jak możemy to zrobić? Obserwując to, co się dzieje, i kiedy widzisz, że cykl jest zagrożony, możesz interweniować - twoje działania mają na celu wspieranie cyklu, a nie jego zakończenie lub zmianę. Tak więc w tym modelu interwencja nie polega na zatrzymaniu dzieci lub przekierowaniu ich zabawy, ale na wejściu w ramę, jeśli jest to właściwe, i próbie jej przywrócenia, jeśli grozi jej załamanie.

> Wykorzystaj uwagi zawarte w podręczniku, aby wprowadzić cztery poziomy interwencji:

- konserwacja zabaw,
- proste,
- medialny
- złożony.

Upewnij się, że osoby zrozumiały. Ułatw dyskusję na temat postaw uczestników.

Po zapoznaniu się z poziomami interwencji, wyjaśnij grupie, że jedną rzeczą jest wiedzieć o nich, a inną przećwiczyć je w prawdziwej sesji gry. Poproś, by utworzyli grupy składające się z czterech lub pięciu osób i rozdaj im przygotowane wcześniej scenariusze zabaw (przykłady znajdziesz w notatkach dla trenerów, ale możesz też użyć innych przykładów).

Poproś grupy, aby przeczytały scenariusze i przedyskutowały, czy powinny interweniować, a jeśli tak, to jak mogą to zrobić zgodnie z zasadami ułatwiania luźnej zabawy. Kiedy będą gotowe, poproś każdą grupę o przedstawienie scenek. Po każdej scenie przeanalizuj sytuację z całą grupą (pamiętaj, aby unikać osądów. Wyjaśnij, że są to złożone sytuacje, a my jesteśmy tu po to, by przedyskutować nasze możliwości w realnym świecie). Przedyskutuj z uczestnikami, czy zgadzają się z poziomem interwencji, czy też mają inne pomysły, co należy zrobić.

Zakończ ćwiczenie, prezentując listę czynników, które należy wziąć pod uwagę podczas interwencji, którą znajdziesz w Sesji 4.2 podręcznika.

Notatki trenera

Jeśli czujesz, że atmosfera nie jest odpowiednia dla dramatycznych scen, możesz również poprosić ich, aby po prostu omówili swoje pomysły.

Scenariusze zabaw

Grupa dzieci stoi w kolejce, aby usiąść na huśtawce, a następnie wyskoczyć z niej w trakcie ruchu do piaskownicy przed huśtawką. Wydają się być tym bardzo podekscytowane. Zauważasz, że dopingują jedno dziecko, które wydaje się być trochę niepewne.
Grupa pięciu dziewczynek bawi się garnkami i patelniami w piaskownicy, "prowadzą kuchnię". Wokół nich jest chłopiec, który chciałby dołączyć do ich kuchni, ale dziewczynki odrzucają go i każą mu iść bawić się gdzie indziej.
Trójka dzieci buduje tor przeszkód z opon samochodowych. Inna grupa również chce wykorzystać opony do budowy wieży. Podchodzą do grupy, aby zabrać kilka, ale budowniczowie toru przeszkód nie chcą się nimi podzielić. Kłócą się o to, kto może wykorzystać opony.
Dzieci stworzyły "zespół" i muzykują, uderzając w garnki i patelnie, bębniąc w kosze na śmieci i używając wszelkich narzędzi, jakie znajdą, aby robić hałas. Sąsiad szkoły krzyczy na nich, żeby byli cicho.
Grupa dzieci bawi się w "Pałac". (Są królowymi, księżniczkami, królami i panami, przebierają się w różne tkaniny). Zauważasz, że wyznaczyły tylko jedno dziecko na sługę i proszą je o wszelkie przysługi.
Dzieci budują wieżę z plastikowych rurek. Próbują dotrzeć na szczyt małej chatki na podwórku. Wieża jest już dość zaawansowana, ale zauważasz, że zbudowały wąski odcinek w konstrukcji, który nie może utrzymać nowszych, więc jest niestabilny. Przewidujesz, że wieża się zawali, gdy położą kolejną rurę.

Podsumowanie: o zasadach ułatwiania luźnej zabawy

To mogła być intensywna dyskusja. Przedstaw krótkie podsumowanie na temat zasad ułatwiania luźnej zabawy, korzystając z notatek z podręcznika, rozdział 4.2.

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

Ćwiczenie 7: Komunikacja w czasie zabawy

Czas: 30 minut

Potrzebne zasoby: flipchart, markery, materiały dotyczące komunikacji

Przeprowadzenie krótkiego wykładu na temat technik komunikacyjnych, zwracając uwagę na to, jak komunikować się w sposób wspierający i jakie są bariery w komunikacji..

Notatki trenera

Wyjaśnij uczestnikom, że kiedy dorośli interweniują w zabawę dzieci, może mieć ogromne znaczenie to, jakiego języka lub sposobu komunikacji używają.

Osądzanie, grożenie, pouczanie itp. podczas próby rozwiązania problemu, najprawdopodobniej sprawi, że dzieci poczują się poniżone i stworzą barierę. Stosowanie technik komunikacji wspierającej, takich jak odzwierciedlanie, pytania otwarte itp. daje dzieciom szansę na swobodniejsze wyrażanie siebie.

Wyjaśnij również, że w podejściu opartym na luźnej zabawie mogą pojawić się pewne napięcia, głównie związane z tym, czy dzieci rzeczywiście mogą cały czas swobodnie wybierać. Połącz to z komunikacją: stosowanie komunikacji wspierającej może pomóc dzieciom poczuć się bardziej zaangażowanymi i lepiej zrozumieć powody pewnych zasad lub wytycznych.

Pamiętajmy też, że stosując komunikację wspierającą, stanowimy dla dzieci wzór do naśladowania, pokazując, jak one również mogą stosować te techniki w określonych sytuacjach.

Można wydrukować i udostępnić zamieszczony poniżej podręcznik komunikacji.

HANDOUT - Narzędzia komunikacji

Mirroring ("Widzę, że byłeś strapiony, gdy nie mogłeś skończyć na czas.") Kiedy stosujemy mirroring, staramy się ująć w słowa to, co widzimy lub słyszymy od drugiej osoby. Nie interpretujemy, ale opisujemy to, co zrozumieliśmy. Tak naprawdę nie ma znaczenia, jeśli nie jesteśmy dokładni w naszej obserwacji, ponieważ druga osoba może nas poprawić i kontynuować dzielenie się.

Pytania otwarte ("Jak się czułeś w związku ze zmianą planów?") Jeśli chcemy dowiedzieć się więcej, powinniśmy sformułować nasze pytania w sposób otwarty, tak aby druga osoba czuła, że może podzielić się swoimi odczuciami. Jeśli może odpowiedzieć tylko "tak" lub "nie", może nie wchodzić w szczegóły.

Przeformułowanie ("Więc mówisz, że nudziłeś się podczas gry.") Przeformułowanie uwag drugiej osoby służy upewnieniu się, że dobrze je zrozumieliśmy, a także daje szansę drugiej osobie na bardziej szczegółowe opisanie swoich uczuć.

Samoeksploracja ("Czuję też złość, kiedy ktoś nie słucha moich pomysłów.") Możemy podzielić się odrobiną siebie, aby ułatwić dyskusję o uczuciach. Ważne jest, aby nie przenosić punktu ciężkości na nas (jak np. poprzez opowiadanie własnej historii), ale pokazać, że często czujemy podobnie.

Podsumowując: Podsumowanie tego, co usłyszeliśmy podczas dyskusji, może pomóc ludziom uświadomić sobie, co się stało i w ten sposób mogą wynieść więcej z sytuacji.

Informowanie: W przypadku, gdy możemy pomóc drugiej osobie dzieląc się konkretnymi informacjami na kłopotliwy temat. To często ułatwia rozwiązanie sytuacji.

Ćwiczenie 8: Obawy i rozwiązania? Lista kontrolna

Czas: 40 minut

Potrzebne zasoby: papiery do flipchartów, pisaki

Powiedz uczestnikom, że pod koniec tego modułu będą mieli trochę czasu na zastanowienie się nad poruszanymi kwestiami i w końcu stworzą "Listę kontrolną", którą będą mogli wykorzystać do ułatwiania odgrywania luźnych części.

Poproś uczestników o utworzenie grup składających się z trzech do pięciu osób. Rozdaj każdej grupie papier do flipchartu i pisaki.

Poproś, aby przez krótki czas odgrywali rolę "adwokata diabła". Załóżcie ciemne okulary i spróbujcie spojrzeć na luźną zabawę przez pryzmat problemów, jakie mogą się pojawić. Powiedz im, że naszym ostatecznym celem jest zapewnienie dzieciom odpowiedniej bezpiecznej przestrzeni, zarówno w sensie fizycznym, jak i psychicznym, ważne jest, aby zdawać sobie sprawę z trudności.

Zwróć uwagę na to, że powinni mówić tylko tyle, ile czują się komfortowo w grupie. Poproś, aby zanotowali obawy na flipcharcie (na przykład: "Będę stale w konflikcie z sąsiadami z powodu hałasu"; "Będę się czuł zestresowany, jeśli zobaczę, że dzieci robią coś "niebezpiecznego"", itp.) Daj im na tę czynność około 20 minut, podczas których zachęć do dyskusji o postawach.

Kiedy będą gotowi, poproś każdą grupę o podzielenie się swoimi notatkami. Sprawdź, jak bardzo podobne lub różne są ich notatki. W trakcie dzielenia się, zrób listę wspólnych obaw.

Kiedy wszystkie grupy podzielą się swoimi uwagami, zacznijcie zastanawiać się nad rozwiązaniami. Zapewnij grupę, że to normalne, że mamy obawy lub wątpliwości, ale - tak jak robiliśmy to na początku modułu - zawsze możemy znaleźć rozwiązania. Następne 20 minut poświęć na dyskusję w grupie na temat możliwych sposobów rozwiązania problemów.

Przykładami mogą być: Jeśli martwisz się, że dzieci wspinają się na drzewa, możesz:

- poszukać wsparcia u kolegów
- omówić z dziećmi, jaka wysokość jest dopuszczalna i bezpieczna
- poprosić kogoś znającego się na drzewach o sprawdzenie wytrzymałości gałęzi.

Poproś każdą grupę o zanotowanie rozwiązań lub zapisanie ich tak, by wszyscy mogli je zobaczyć.

W trakcie dyskusji podkreśl, że zawsze dobrze jest poprosić o pomoc kolegów, czy to we własnej szkole, czy nawet w tej grupie praktyków. Zaproponuj, abyście wszyscy wymienili się kontaktami między sobą, tak aby w przypadku, gdy ktoś ma pytanie, mógł szukać wyrozumiałego ucha lub porady.

Notatki trenera

Jeśli atmosfera jest do tego odpowiednia, można również poprosić grupę o wybranie jednego lub kilku pomysłów i stworzenie małej scenki dramatycznej dotyczącej tej sytuacji. Oglądanie scenek może pomóc w rozjaśnieniu nastroju.

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 okazję dla uczestników do wyznaczenia własnego celu lub zadania do wykonania w wyniku sesji.
- - 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