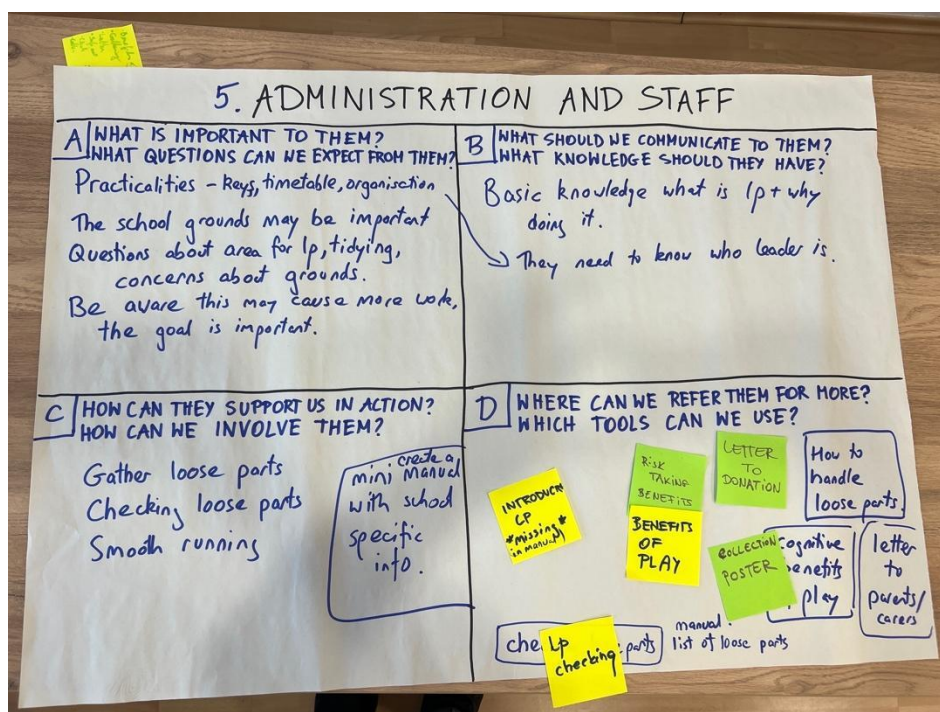


Erasmus + Loose parts play

Moduł 4: Praktyczne wskazówki, jak zacząć

Podsumowanie modułu

W tej sesji uczestnicy poznają praktyczne aspekty wprowadzania do szkół swobodnej zabawy z gratami. Ważnym elementem tej sesji jest zbudowanie modelu komunikacji z różnymi grupami docelowymi, które będą (bezpośrednio lub pośrednio) zaangażowane w swobodną zabawę w szkołach. Ponadto uczestnicy zdobędą wiedzę, jak zaplanować poszczególne działania i zebrać je w jasny plan działania. Zalecamy przeprowadzenie całej lub części sesji na zewnątrz. Przebywanie na zewnątrz podczas realizacji działań w tym module pomoże Ci pełniej spojrzeć na przestrzeń i graty. Jeśli to możliwe, zalecamy przyniesienie na warsztat wybranych gratów jako punktu odniesienia.



Grupa docelowa

Grupą docelową są nauczyciele, którzy będą organizować i zapewniać dzieciom dostęp do zabawy w szkołach oraz osoby tworzące społeczność szkolną, ale nie pracujące bezpośrednio z dziećmi (np. dyrekcja, pracownicy administracji i obsługi, grupy rodziców itp.)

Wcześniejsze szkolenie lub doświadczenie wymagane do wzięcia udziału

Uczestnicy powinni posiadać wiedzę na temat zabawy dzieci, w szczególności na temat natury zabawy i jej zasad, rodzajów zabawy oraz towarzyszącej jej roli dorosłych podczas zabawy. Powinni posiadać wiedzę i doświadczenie w zakresie zabaw gratami.

Długość: 3 - 4,5 godziny w zależności od tego, jak trener zdecyduje o sposobie organizacji sesji.

Moduł 4 Efekty kształcenia

Do końca tego modułu uczestnicy:

1. poznają praktyczne kroki, które muszą podjąć, aby zorganizować swobodną zabawę gratami
2. przećwiczą ocenę sytuacji bieżącej przy użyciu różnych metod
3. będą w stanie opracować własny roboczy plan rozpoczęcia projektu zabawy gratami, obejmujący: pozyskiwanie gratów, przechowywanie ich, sprawdzanie i wprowadzanie
4. będą w stanie zaprezentować swój plan w odpowiednim formacie (formatach) społeczności szkolnej.

Wskaźniki uczenia się

Pewność siebie w zapewnieniu dzieciom swobodnej zabawy. Ciekawość związana z zabawą gratami. Chęć i wewnętrzna gotowość do wprowadzenia swobodnej zabawy we własnej szkole.

Potrzebne zasoby: Podręcznik Loose Parts Play, duże arkusze papieru (A4 i A3), przygotowane arkusze ABCD (patrz poniżej), flamastry/ markery, kredki, karteczki samoprzylepne, kserokopie narzędzi.



Podręcznik: 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5



Narzędzia: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 15, 17, 20, 22, 24

Wprowadzenie

Czas: 5 minut

Wymagane zasoby: żadne

Daj uczestnikom znać, że ta sesja będzie bardzo praktyczna i skupi się na kluczowych elementach, które muszą być wprowadzone, aby swobodna zabawa mogła się w szkole zadziać. Zależy nam na przygotowaniu czegoś, co mogłoby funkcjonować w tym wymiarze i być wykorzystane bezpośrednio po warsztacie. Pewne elementy ćwiczeń proponowanych w tym module można analizować z wielu stron i pod różnym kątem. Dyskusje i praca mogą zająć wiele godzin. Ważne jest, aby kontrolować czas, jaki dajemy uczestnikom, kierować nimi w tym, przypominając jednocześnie o najważniejszym celu sesji - "Chcemy zaplanować działania tak, aby zabawa mogła się wydarzyć".

Przypomnij uczestnikom, że po sesji mogą dalej dyskutować o kwestiach, na które nie starczyło czasu - niektóre wartościowe pomysły mogą pojawić się dopiero za jakiś czas.

Lodołamacz do wyboru

Czas: 5 minut

Wymagane zasoby: żadne

Zadanie 1: Osoby tworzące społeczność szkolną (dwa ćwiczenia)

Czas: 30 minut

Wymagane zasoby: kartki A4, długopisy, flipchart, markery

Ćwiczenie: burza mózgów

W tej części zastanowimy się nad osobami, które tworzą społeczność szkolną i które będą grupą docelową projektu LPP. Aby przeprowadzić to ćwiczenie, podziel wszystkich uczestników na mniejsze grupy, aby mogli zastanowić się nad osobami tworzącymi społeczność szkolną. Poproś uczestników o zanotowanie swoich pomysłów.

Po kilku minutach poproś uczestników o wymienienie swoich pomysłów, abyś mógł zapisać ich propozycje na flipcharcie.

Lista może być bardzo długa. Poproś uczestników, aby określili, kim są kluczowe osoby, które mogą nas zmobilizować i wspierać w podejmowaniu działań. Aby przejść do kolejnego zadania, ogranicz listę do około pięciu lub sześciu głównych grup docelowych (np. kadra nauczycielska, kadra administracyjna, decydenci).

Uwagi trenera

Szkoły mogą różnić się wielkością - nie tylko budynku, ale także liczbą osób, które tworzą społeczność szkolną. Oprócz dzieci, rodziców i nauczycieli, w szkołach pracuje także duża grupa osób, które nie mają kontaktu z dziećmi, ale ich praca i działania mają ogromny wpływ na to, jak wygląda dzień szkolny.

Różne szkoły mogą zatrudniać różne osoby - dlatego w jednym zespole może być np. ogrodnik, a ponadto osoba techniczna, konserwator i woźny. Ważne jest, by wymienić jak najwięcej osób - ale pamiętajmy o tych, którzy będą prawdziwymi odbiorcami naszego projektu i których zaangażowanie będzie kluczowe dla powodzenia naszych działań.

Ćwiczenie: Perspektywa grup docelowych - praca na arkuszach ABCD

Wymagane zasoby: duże kartki papieru, mazaki, kredki, karteczki samoprzylepne

W poprzednim ćwiczeniu próbowaliśmy uchwycić grupy docelowe projektu LPP. W tym ćwiczeniu spróbujemy wejść w rolę i zastanowić się nad ich perspektywami.

Podziel uczestników na pięć grup. Każda grupa otrzymuje jedną grupę docelową, na której ma się skupić w trakcie ćwiczenia.

Grupy docelowe:

- Dzieci
- Rodzice i opiekunowie (zarówno ci już wspierający, jak i ci, których dopiero trzeba przekonać do LPP)
- Kadra nauczycielska i wychowawcza (zarówno wspierająca, jak i nie wspierająca LPP), w tym animatorzy zabaw
- Kadra zarządzająca
- Administracja i inni pracownicy (sprzątaczkę, konserwatorów, ogrodników, szatniarzy, kucharze).

Każda z grup pracuje nad inną grupą docelową, skupiając się na trzech filarach.

A. Co jest ważne dla tej grupy docelowej? Jakich pytań możemy się od nich spodziewać w związku z wprowadzeniem LPP?

B. Co chcielibyśmy im przekazać? Jaką wiedzę i doświadczenie powinni posiadać?

C. Jak mogą wesprzeć nasze działania na rzecz wprowadzenia LPP? W jaki sposób możemy ich zaangażować?

Poinformuj uczestników, że jest jeszcze punkt D, do którego wróćcie później po wyborze narzędzi w zadaniu 3 i 4. Nie muszą teraz uzupełniać punktu D.

D. Gdzie możemy ich skierować po więcej informacji, porad lub wsparcia? Tzn. z jakich narzędzi możemy skorzystać?

Moduł ten skupia się na rozwijaniu najbardziej potrzebnych obszarów przy wprowadzaniu zabawy do szkół. Skupiamy się tu na elementach kluczowych, czyli takich, które pozwolą zabawie w szkole wystartować i przyjąć się na długie lata. Chcemy ograniczyć się do kluczowych elementów i uniknąć zbyt szerokiego spojrzenia na temat - zbyt szerokie spojrzenie na zabawę w szkole może przynieść niepokój związany z ilością rzeczy do wdrożenia i zmiany, a tym samym spowolnić nasze działania.

Jednocześnie chcemy przywołać rzeczywistość i skupić się na naturze zabawy i jej praktycznych aspektach, tak aby za każdym razem przywoływać to, co ważne i możliwe do wdrożenia, przy niewielkim nakładzie pracy.

Uwagi trenera

Podstawą tego ćwiczenia jest praca na dużych arkuszach A3. Warto przygotować je wcześniej, z miejscem na wpisanie grupy docelowej, nad którą uczestnicy będą pracować.

Arkusze robocze powinny wyglądać mniej więcej tak:

A.	B.
C.	D.

Zasugeruj uczestnikom, by starali się pracować szybko i z wyraźnym skupieniem. Należy pamiętać, że w trakcie pracy mogą pojawić się nowe pomysły, perspektywy i doświadczenia, którymi uczestnicy będą się dzielić.

Należy trzymać rękę na pulsie, być blisko każdej grupy i w razie potrzeby kierować ją we właściwym kierunku.

1 TEACHERS

A WHAT IS IMPORTANT TO THEM? WHAT QUESTIONS CAN WE EXPECT FROM THEM?

- HOW WILL IT EFFECT/IMPACT THE SCHOOL LIFE
- HOW LONG ARE PLAY BREAKS

(WHAT WILL HAPPEN) BENEFITS FOR THE SCHOOL, PARENTS, CHILDREN, TEACHERS
HOW MUCH EXTRA WORK DOES IT MEAN? WHAT EXACTLY? WHAT?

- WHICH AGE GROUP IS INVOLVED?
- WHAT ARE THE BOUNDARIES? WHAT IS ALLOWED/PERMITTED?

B WHAT SHOULD WE COMMUNICATE TO THEM? WHAT KNOWLEDGE SHOULD THEY HAVE?

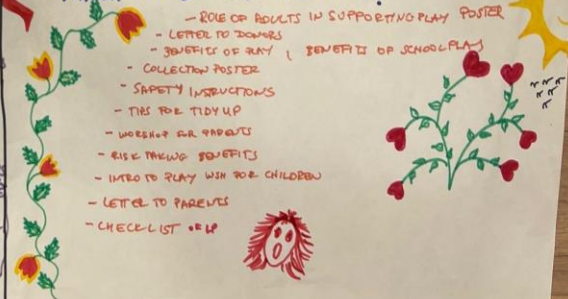
- VALUE OF PLAY, GOALS OF LPP.
- WHAT LOOSE PARTS ARE? (VIDEO, TRAINING, PRESENTATION)
- THE ROLE OF THE PLAY WORKERS, RULES, INTERVENTIONS TO PLAY
- WHAT FACILITATION MEANS → NOT TEACHING SELF-
- EXPERIENCE IN USING THE LP + TOOLS
- PLAY AS A PART OF PERSONALITY DEVELOPMENT OF CHILDREN

C HOW CAN THEY SUPPORT US IN ACTION? HOW CAN WE INVOLVE THEM?

- GENERAL TEACHERS (A4 GRADE), AFTERNOON TEACHERS
⇒ THEY WORK AS PLAYWORKERS, PILOTING THE PROCESS TO OTHERS, TO COMMUNICATE ABOUT THEIR EXPERIENCE, ALSO THE IMPACT/CHANGE, THEY TALK TO PARENTS DIRECTLY, MOBILISE PARENTS TO COLLECT LP, THEY CONTACT SAMUROS, OR PSYCHOLOGIST/SOCIALWORKERS
- OTHER "NORMAL" TEACHERS: COLLECT LP FOR PLAYPARK, SUBSTITUTING IN PW SESSION
- EXTERNAL TEACHERS: DESIGNING INVOLVING THEM INTO/FEEDBACKING THE SPACE, "EXPERIENCE" THE TOOLS THEMSELVES.
- CRITICAL CARTOGRAPHY
- OPPORTUNITY TO OPT OUT PERSONALLY (IF POSSIBLE)

D WHERE CAN WE REFER THEM FOR MORE? WHICH TOOLS CAN WE USE?

- ROLE OF ADULTS IN SUPPORTING PLAY POSTER
- LETTER TO TEACHERS
- BENEFITS OF PLAY (BENEFITS OF SCHOOLPLAY)
- COLLECTION POSTER
- SAFETY INSTRUCTIONS
- THE PDE TIDY UP
- WORKSHEET FOR THOUGHTS
- RISK TAKING SHEETS
- INTRO TO PLAY WITH FOR CHILDREN
- LETTER TO PARENTS
- CHECKLIST FOR LP



Na zdjęciu - przykład w pełni wypełnionej karty ABCD, podczas szkolenia pilotażowego Projektu LPP

Zadanie 2: Zastosowanie Narzędziownika

Czas: 40 minut

Wymagane zasoby: Wydrukowane narzędzia z Narzędziownika



Narzędzia: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 15, 17, 20, 22, 24

Prezentacja Narzędziownika:

Przedstaw i krótko opowiedz o powyższych narzędziach. Wyjaśnij, czym są, jaki jest ich cel i do czego mogą być przydatne. Poinformuj uczestników, że w trakcie zapoznawania się z narzędziami powinni zacząć zastanawiać się, które z nich są odpowiednie dla ich grupy docelowej - to będzie ich zadanie za chwilę.

Rozdaj Narzędzia uczestnikom warsztatu i daj im czas na zapoznanie się z nimi. Ważne jest, aby podczas tej czynności uczestnicy pozostali w przydzielonych im grupach, aby uniknąć zamieszania.

Uwagi trenera

W ramach projektu LPP opracowano różne gotowe do użycia narzędzia. Ważne jest, aby uczestnicy warsztatów mieli tego świadomość i wiedzieli, że nie muszą tworzyć narzędzi od podstaw.

Ćwiczenie: Wybór narzędzi z Narzędziownika

Wymagane zasoby: wydrukowane narzędzia z Narzędziownika

Każda grupa powinna otrzymać jeden kompletny zestaw narzędzi.

Teraz wracamy do ćwiczenia ABCD.

D. Gdzie możemy ich skierować po więcej informacji? Tzn. jakich narzędzi możemy użyć?

Zadanie polega na wybraniu narzędzi, które są odpowiednie dla grupy docelowej. Poproś uczestników, aby zapisali swoje wybory na karteczkach samoprzylepnych i przykleili je na arkuszach ABCD.

Uwagi trenera

Zapoznanie z narzędziami i ich wybór to czas na dyskusję w grupie, a także zapoznanie się z treścią - często po raz pierwszy. Daj uczestnikom odpowiedni czas na to. Bądź obecny, jeśli pojawią się pytania dotyczące narzędzi. Jeśli pojawią się pytania dotyczące konkretnego narzędzia, postaraj się odpowiedzieć całej grupie obecnej na warsztacie - być może rozwieje to również wątpliwości innych w trakcie tego procesu.

Ćwiczenie: Prezentacja wyników z arkuszy ABCD

Wymagane zasoby: gotowe (wypełnione) arkusze ABCD + wybrane narzędzia do punktu D.

Uczestnicy prezentują całej grupie swoje odpowiedzi na pytania ABC i komentują wybór narzędzi w punkcie D.

Uwagi trenera

Ilość tekstu powstałego w pięciu grupach może być bardzo długa, a pojawiające się treści mogą wywołać dyskusję wśród uczestników. Warto pilnować czasu i ustalić, że każda grupa ma pięć minut na prezentację. Jednocześnie, jeśli masz do dyspozycji więcej czasu, warto zatrzymać się na pojawiających się kwestiach i zgłębić je dalej. W tym przypadku wybierz tę, która pojawia się najczęściej, aby się na niej skupić. Skieruj uczestników do Podręcznika LPP, ponieważ istnieje duża szansa, że znajdą tam odpowiedź na pytanie..

To może być odpowiedni moment na przerwę w sesji. Poinformuj uczestników, czy dostępny jest poczęstunek oraz kiedy i gdzie spotkają się po przerwie.

Proponowany energetyzator: Poszukiwacze skarbów - rzeczy do zabawy oczami dziecka

Czas: 10 minut

Wymagane zasoby: przedmioty znalezione przez uczestników w parku, ogrodzie, w przestrzeni na zewnątrz sali szkoleniowej.

Podczas tego zajęcia uczestnicy wychodzą do ogrodu lub parku, gdzie zbierają przedmioty, które mogą być wykorzystane do zabawy lub robią zdjęcia, gdy nie są w stanie przynieść jakiegoś przedmiotu. Przeszukując teren, starają się ponownie zobaczyć świat oczami dziecka, dla którego rozmaite, czasem całkiem zwyczajne przedmioty mogą być inspiracją do zabawy. Jest to czas na własną refleksję uczestników, a nawet powrót do czasów dzieciństwa. Po fazie prezentacji zebranych przedmiotów grupie następuje grupowa dyskusja - jak postrzegamy przestrzenie i przedmioty, które na pierwszy rzut oka nie są przeznaczone do zabawy?

Uwagi trenera

W zależności od wielkości grupy zorganizuj prezentację zebranych przedmiotów i wymianę refleksji w grupach trzy-, czteroosobowych lub w całej grupie.

Zadanie 3: Ocena sytuacji bieżącej

Czas: 50 minut

Wymagane zasoby: przygotowane kartki z zapisanymi metodami, aparaty fotograficzne (w telefonach są wystarczające), długopisy, papier, dostęp do kserokopiarki (nie jest niezbędny), metrowy drążek lub duża taśma miernicza (nie jest niezbędna), dyktafon (w telefonach jest wystarczający) (nie jest niezbędny).



Podręcznik: 5.2

Wprowadzenie

Przed wprowadzeniem gratów do zabawy, a także w odstępach czasu po ich wprowadzeniu, warto ocenić, co jest dostępne, co działa, co wymaga poprawy. Zaangażowanie dzieci w tego typu działania pomaga w stworzeniu powiązania ze świadomością ekologiczną, zrównoważonym rozwojem i cyrkularnością.

Różni użytkownicy przestrzeni do zabawy (dorośli, dzieci) mogą mieć różne spojrzenia na to, co jest oferowane. Dzieci są w stanie zbierać i dostarczać informacje, tworząc możliwości rozwoju swoich umiejętności badawczych. Pamiętaj, że tego typu działania dotyczą przestrzeni i zasobów, i mogą być zabawne i wciągające, ale nie są zabawą.

Poproś grupy o zastanowienie się, jakie informacje byłyby przydatne do zebrania i zrozumienia. Zapiszcie je na flipcharcie lub podobnym nośniku.

Oto niektóre z rodzajów rzeczy, które mogłyby być zasugerowane. Jeśli nikt ich nie zaproponuje, możesz je dodać lub zasugerować.

- Cechy zabawy i możliwości środowiska fizycznego.
- Zasoby dostępne do zabawy.
- Co dzieje się z zasobami - czy są zużyte, zniszczone, poddane recyklingowi, kompostowane?
- Wszelkie przeszkody w zabawie i niewykorzystana przestrzeń.
- Rutyny i zasady obowiązujące w szkole lub w jej otoczeniu oraz ich wpływ na zabawę.
- Role i oczekiwania dzieci i dorosłych w odniesieniu do zabawy.

Pozostałą część ćwiczenia najlepiej przeprowadzić na zewnątrz w przestrzeni do zabawy, jeśli to możliwe.

Rozłóż karty z metodami (jedna metoda na kartę). Poproś uczestników, aby przejrzyli je i wybrali jedną lub dwie, które chcieliby wypróbować.

Uczestnicy mogą pracować samodzielnie lub w małych grupach. Jeśli chcesz, możesz zrobić duplikaty kart.

Poproś uczestników, aby wzięli kartę, na której będą pracować i wyszli ocenić przestrzeń do zabawy za pomocą tej metody.

Przeznacz na to zadanie około 20 minut, a następnie zbierz wszystkich do dyskusji. Jeśli istnieje odpowiednie miejsce do siedzenia w przestrzeni do zabawy, byłoby to najlepsze rozwiązanie, dzięki czemu ludzie mogliby łatwo wskazać rzeczy.

Jak można pozyskać informacje?
<p>Zrób zdjęcia lub nagraj filmy z charakterystycznymi cechami przestrzeni zabawy i użyj ich do wywołania dyskusji lub porównań tego, co dzieje się w różnych miejscach.</p> <p>Pracujcie jako małe grupy. Wszystkie grupy wychodzą na zewnątrz, aby zrobić kilka zdjęć, a następnie wracają do siebie, aby omówić, co zostało sfotografowane i dlaczego.</p>
<p>Narysuj prosty plan lub mapę przestrzeni zabawy. Zrób dużo fotokopii i poproś wszystkich o oznakowanie ich z własnego punktu widzenia. Można ich poprosić o narysowanie, napisanie, nabezgranie lub użycie naklejek do oznaczenia.</p> <p>Wyjdź na zewnątrz i zrób prosty plan przestrzeni na dużym arkuszu papieru. Jeśli jest dostępna kserokopiarka, zrób zapasowe kopie. Postaraj się, aby rozmiary były w miarę realistyczne, mierząc szybko przestrzeń za pomocą metrowego drążka. Kiedy już to zrobisz, możesz zacząć zaznaczać elementy takie jak drzewa, legowiska, ulubione miejsca dzieci. Przedyskutujcie w grupie, jak moglibyście wykorzystać tę metodę w waszej szkole.</p>
<p>Zrób spis zasobów do zabawy. Możesz to zrobić za pomocą metod wizualnych, takich jak zdjęcia, listy i mapy ścienne.</p> <p>Wyjdź na zewnątrz, poszukaj wszystkich rodzajów zasobów do zabawy i podziel je na kategorie. Pomyśl o ciekawych metodach wizualnych, których mógłbyś użyć w szkole. Jeśli masz czas, narysuj lub napisz w formie spisu zasobów.</p>
<p>Stwórz prosty arkusz do monitorowania takich rzeczy jak pierwsza pomoc na placu zabaw, incydenty na placu zabaw, nieobecności podczas zabawy lub inne dane, które można rutynowo zbierać. Powinno to pomóc w opisanie wpływu wprowadzenia gratów i może być ciekawym wyzwaniem dla dzieci w zakresie posługiwania się danymi.</p> <p>Pomyślcie o ciekawych metodach wizualnych, które moglibyście wykorzystywać do przeprowadzenia w warunkach szkolnych. Jeśli macie czas, narysujcie lub napiszcie formularze spisów. Przedyskutujcie w grupie, co można by łatwo monitorować, w jaki sposób można by to monitorować i jak można by to przedstawić w interesujący sposób.</p>
<p>Zorganizuj dla dzieci wywiady ze sobą nawzajem i z dorosłymi. Przygotowanie pytań, zadawanie ich, słuchanie i nagrywanie odpowiedzi to świetne ćwiczenia w komunikacji. Wywiady mogą być zapisywane na papierze, za pomocą audio lub wideo.</p> <p>Wymyśl kilka pytań do wywiadu i szybko nagraj wywiady w przestrzeni zabawy. Możecie przeprowadzać wywiady między sobą lub, jeśli w przestrzeni zabawy znajdują się dzieci lub pracownicy szkoły, przeprowadzić z nimi szybki wywiad. Jako grupa pomyślcie o rodzajach pytań, które dadzą wam interesujące informacje.</p>

Poproś każdą grupę o szybką informację zwrotną, co robili, o czym dyskutowali i czego się nauczyli w ćwiczeniu.

Zapytaj grupę: Jak możemy zaangażować dzieci?

Oto kilka zagadnień, które można zasugerować. Jeśli nikt ich nie zaproponuje, możesz je dodać lub zasugerować.

- Bądź odważny! Dowiedz się, co dzieci naprawdę myślą o tym, jak dorośli poprzez swoje działania wspierają lub utrudniają zabawę.
- Przedyskutuj, dlaczego informacje są zbierane i jak zostaną wykorzystane.
- Zaangażuj wszystkich w podejmowanie decyzji, jakie informacje powinny być zbierane i w jaki sposób.
- Stwórz poczucie zaufania i szacunku dla wzajemnych opinii.
- Stosuj różne metody zbierania informacji, które będą odpowiadać różnym mocnym stronom i zainteresowaniom dzieci, np. metody wizualne, kreatywne, oparte na faktach, oparte na danych, analityczne.
- Przeprowadzaj działania w miejscach, o których zbierasz informacje. Na przykład, przeprowadź wywiad z opiekunem placu zabaw w obszarze, który zwykle nadzoruje, narysuj plany terenu na zewnątrz w przestrzeni do zabawy.

Zapytaj grupę: Jak możemy zorganizować te zajęcia?

Oto kilka zagadnień, które można zasugerować. Jeśli nikt ich nie zaproponuje, możesz je dodać lub zasugerować.

- Jedna klasa lub grupa może przejąć inicjatywę w planowaniu działań.
- Klasa lub grupa prowadząca może przydzielić zadania do wykonania innym dzieciom, klasom, dorosłym lub grupom.
- Kilka klas lub grup może zająć się jednym aspektem oceny i przedstawić raport.
- Te same czynności lub zagadnienia można powierzyć dzieciom w różnym wieku i na różnych etapach, aby ujawnić różne punkty widzenia i to, co mają ze sobą wspólnego.
- Niektóre działania mogą być bardziej odpowiednie dla dorosłych lub personelu, jak na przykład przegląd procedur, ale nawet one mogą z pożytkiem angażować dzieci.
- Niektóre z organizacji zajmujących się zabawą oferują pomoc w prowadzeniu lub wspieraniu działań oceniających.
- Niektóre organizacje (zajmujące się zabawą i inne) mogą zaoferować pomoc w uwzględnieniu opinii bardzo małych dzieci lub dzieci i nastolatków z dodatkowymi potrzebami wsparcia.

Podsumuj: podziel się przemyśleniami na temat tego, co możesz zrobić z zebranymi informacjami.

Na przykład,

- Zbierz informacje razem i poszukaj tematów, priorytetów, możliwości.
- Wykorzystaj informacje, aby odpowiedzieć na pytania takie jak: Jak moglibyśmy lepiej wykorzystać przestrzeń, którą mamy? Czy są obszary cenione przez dzieci, z których wcześniej nie zdawaliśmy sobie sprawy? Czy mamy wystarczające zasoby? Czy odpowiednio rozporządzamy zasobami? Czy są grupy dzieci, dla których powinniśmy zrobić więcej, aby zapewnić im równe szanse na zabawę na świeżym powietrzu? Czy dorośli muszą działać inaczej?

Uwagi trenera

Przygotowując metody na kartach, możesz je wzbogacić, jeśli masz zdjęcia lub rysunki do umieszczenia na nich, aby metoda była bardziej przejrzysta.

Zadanie 4: Czym możemy się bawić?

Czas: 60 minut

Wymagane zasoby: Streszczenie informacji właściwych dla danego kraju; przedmiot łatwo dostępny w miejscu szkolenia, np. trzonek od miotły, kosz na śmieci.



Podręcznik: 5.2, Country specific content summary



Narzędzia: 7, 7.1, 15, 17

Wprowadzenie

W tej sesji wprowadzamy uczestników w część merytoryczną, organizowaną poza salą treningową, w plenerze. Ćwiczenia będą miały w dużej mierze charakter swobodny, bliski praktyce swobodnej zabawy. Ważna będzie refleksja uczestników podczas tych ćwiczeń, stąd konieczne jest kierowanie przez trenera ich uwagi na wybrane aspekty.

Prowadzący wskazuje, że w tej sesji podjęta zostanie próba uchwycenia perspektywy dzieci i samych uczestników w kwestii tego, czym bawią się dzieci i czym mogą się bawić w danym kraju - co jest dozwolone, jakie są formalne ograniczenia? Uczestnicy zastanowią się, jak postrzegają ryzyko w zabawie. Sesja ta rozwinię pewność siebie w zapewnianiu dzieciom swobodnej zabawy, a także chęć i wewnętrzną gotowość do wprowadzenia swobodnej zabawy w szkole.

Czym możemy się bawić w naszym kraju?

Ta część skupia się na zagadnieniach związanych z wymaganiami właściwymi dla danego kraju, dotyczącymi bezpieczeństwa sprzętu do zabawy oraz przechowywania i usuwania przedmiotów. Analizując z grupą podsumowanie Loose Parts - Country Specific Content, zwróć szczególną uwagę na listę gratów zarówno pod względem klasyfikacji na różne rodzaje i pochodzenie (naturalne i stworzone przez człowieka), jak i klasyfikacji na dopuszczalne, niedopuszczalne i dopuszczalne po spełnieniu warunków. Pobudź do refleksji i dyskusji, czy i jakie są regulacje i ograniczenia prawne w danym kraju. Poproś uczestników o wskazanie, czy widzą jakieś niebezpieczne przedmioty, których nie chcieliby udostępnić dzieciom. Zwróć uwagę, że w odniesieniu do wykorzystania wszystkich gratów wskazany jest zdrowy rozsądek, w tym uwzględnienie aktualnego etapu w praktykowaniu swobodnej zabawy w szkole przez daną grupę uczniów. Przedyskutuj również wytyczne dotyczące pozbywania się zużytych gratów po usunięciu ich ze strefy swobodnej zabawy.

Uwagi trenera

Praca nad dokumentem może odbywać się w plenerze, przy czym grupa siedzi na kocach lub macie. Możliwy jest również powrót do sali szkoleniowej. Jeśli będziesz prowadzić szkolenie w grupie wielonarodowej, zadbaj o odpowiedni podział i zorganizuj pracę w grupach narodowych. Jeśli czas na to pozwala, możesz poprosić każdą grupę o przedstawienie gratów, które są niedozwolone w ich kraju, pobudzając krótką dyskusję.

Zwróć uwagę, że podsumowanie Loose Parts - Country Specific Content jest jednym z istotnych elementów wprowadzania koncepcji swobodnej zabawy do szkół. Jest to bardzo praktyczne narzędzie, o które często proszą nauczyciele chcący zacząć wprowadzać swobodną zabawę w swojej szkole.

Prezentacja narzędzi z Narzędziownika

W tej części następuje krótkie wprowadzenie do praktycznego zagadnienia posługiwania się gratami. Prowadzący odsyła uczestników do odpowiednich sekcji Podręcznika i Narzędziownika w celu uzyskania wskazówek dotyczących podnoszenia i przenoszenia, codziennej pielęgnacji - regularnych przeglądów, właściwej konserwacji itp.

Działanie podsumowujące: Pesymista-optimista

Wybierz prosty przedmiot, który można wykorzystać do swobodnej zabawy, np. mały kosz na śmieci. Podziel uczestników na dwie grupy, nadając grupom przeciwne nazwy - pesymiści i optymiści. Poproś pesymistów, aby szukali problemów i niebezpieczeństw związanych z zabawą tym przedmiotem. Optymiści szukają pozytywów jego wykorzystania do zabawy np. dla rozwoju kompetencji dziecka.

Poproś grupy o przedstawienie swoich argumentów. Jeśli czas na to pozwala, trener wprowadza drugi aspekt, zamieniając grupy miejscami.

Może to być naprawdę zabawne i energetyzujące ćwiczenie, a także można zachęcić grupy do myślenia o wszystkich stronach argumentacji.

Uwagi trenera

Jeśli to możliwe, przeprowadź ćwiczenia 4 i 5 w plenerze, co może wnieść do grupy lepszą energię i silniej wywołać skojarzenia z ich własną zabawą. Po ćwiczeniach zwróć uwagę na kwestię indywidualnego postrzegania i szacowania ryzyka, a także na umiejętność uwzględniania punktów widzenia innych osób oraz możliwość zmiany własnego podejścia w czasie. Wskaż na nieocenione korzyści płynące ze swobodnej zabawy z elementem ryzyka, odwołując się do Narzędzia 17 *Korzyści płynące z ryzyka, przygody i wyzwania w zabawie*.

Zadanie 5: Plan działania - obszary kluczowe

Przedstawienie kluczowych punktów planu działania i podstawowych elementów do jego wdrożenia w szkole.

Czas: 60 minut

Wymagane zasoby: wydrukowane punkty planu działania, podręcznik LPP, zdjęcia, prezentacja slajdów, wydrukowane narzędzia z zestawu narzędzi (z poprzedniej sesji), duże arkusze papieru (minimum A3), markery, kredki, karteczki samoprzylepne.



Podręcznik: 5, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 6.1, 6.2



Narzędzia: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 15, 17, 20, 22, 24

W tym ćwiczeniu uczestnicy zostaną zapoznani z tworzeniem planu działania - narzędzia, które pozwoli im zaplanować wdrożenie LPP w swojej szkole. Rolą facylitatora jest tu przedstawienie kluczowych punktów planu, możliwych rozwiązań oraz zainspirowanie do działania. Punkty, które należy poruszyć, zostały przedstawione w skrócie poniżej.

Uczestnicy tworzą plan działania uwzględniający:

- **każdą grupę odbiorców** i możliwe działania skierowane do tej grupy, np. rodzice - organizowanie warsztatów, wysyłanie listów; dzieci - wskazówki dotyczące zabawy, bezpieczeństwo, próbna sesja zabawy itp. Uczestnicy odnoszą się do wcześniej wypracowanych grup docelowych.
- **zaplanowanie zbiórki gratów** (w szkole, poza szkołą, jeśli to możliwe) i wykorzystanie odpowiednich narzędzi komunikacji.
- **wybór czasu na zabawę** - określenie najbardziej odpowiedniego dla dzieci czasu i ewentualne mieszanie grup dzieci w różnym wieku.
- **zabawa w każdą pogodę** - jak możemy się do niej przygotować? (Narzędzie 5 i FAQ).
- **sprzątanie po zabawie** - wykorzystanie narzędzi (Narzędzie 21a).
- **wybór miejsca zabawy i sposób przechowywania gratów** (strony z instrukcji) oraz sprawdzanie i pozbywanie się ich zgodnie z zasadami.
- **trudności** pojawiające się na drodze do zabawy i sposoby radzenia sobie z nimi.
- **przedstawianie społeczności szkolnej planu działania** - stosowanie procedur bezpieczeństwa.

Uwagi trenera

Postaraj się, aby oprócz omówienia głównych punktów uczestnicy zobaczyli również coś bardziej wizualnego. Prezentacja Power Point ze zdjęciami, wyraźnymi wskazówkami, poradami i wskazówkami może zapalić lampkę i zainspirować do działania bardziej niż słowa. Jeśli zdecydujesz się na przygotowanie prezentacji, pamiętaj, aby zawrzeć w niej wspomniane wyżej punkty. Ważne jest, aby slajd z tymi punktami był widoczny dla uczestników przez cały czas trwania kolejnego ćwiczenia.

Dodatkowo wydrukuj powyższe punkty i miej je przygotowane dla uczestników jako przewodnik. Łatwiej będzie im spojrzeć na kartkę niż za każdym razem pytać Cię, jaki jest następny punkt.

Opracowanie kreatywnego planu działania

Podziel uczestników na grupy (cztery do pięciu osób w każdej grupie). Każda grupa powinna otrzymać duży arkusz papieru i należy pokazać im, gdzie znajdują się wszystkie dostępne kreatywne materiały - karteczki samoprzylepne, kredki, flamastry itp.

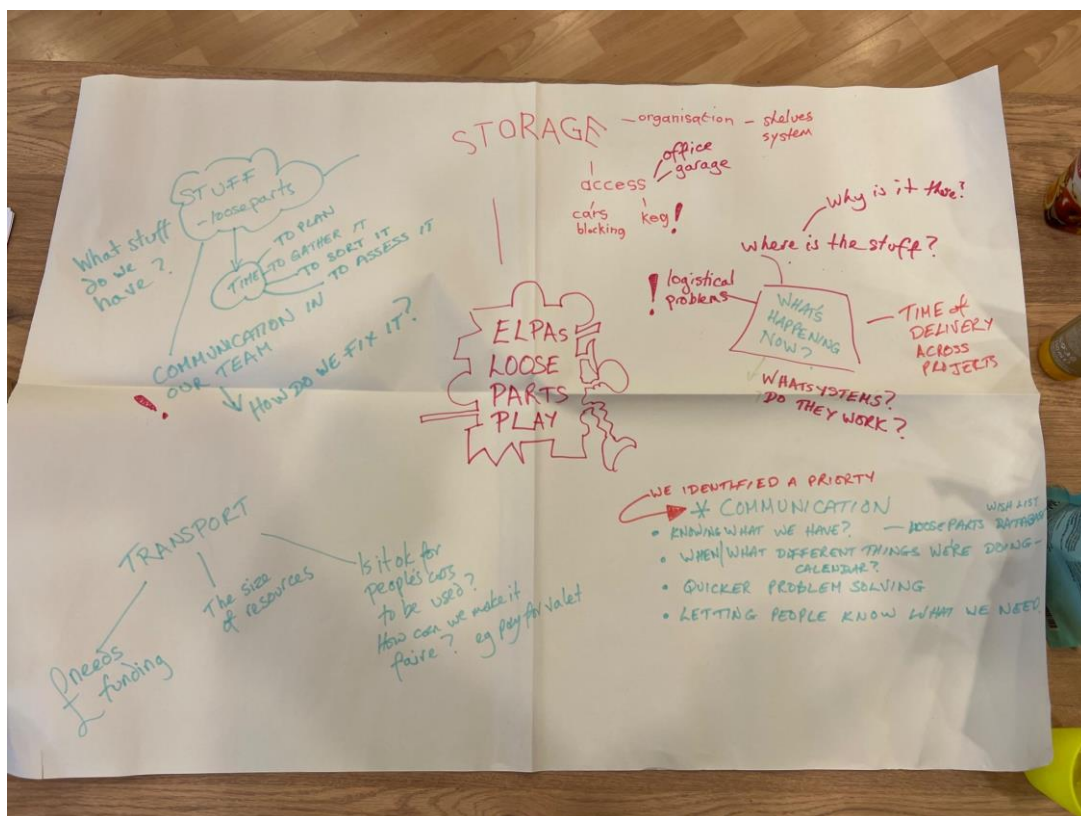
Poinformuj uczestników, że przechodzą teraz do tworzenia planu działania, odnosząc się do grup docelowych i punktów z poprzedniego zadania.

Uwagi trenera

Przekaż uczestnikom jasny komunikat, aby szukali rozwiązań, które są w miarę proste i możliwe do wdrożenia. Wdrażanie zabawy to złożony proces - wymaga czasu i zaangażowania na wielu płaszczyznach. Plan działania, który uczestnicy stworzą za chwilę, jest punktem wyjścia do przemyślenia konkretnych kroków i jak najszybszego podjęcia działań.

Daj uczestnikom znać, aby byli kreatywni podczas tworzenia planu działania na kartkach papieru. Stwórzmy coś, co uchwyci ich ducha działania - zachęć ich do swobodnego i kreatywnego podejścia do procesu myślowego i prezentacji.

Jednocześnie przypomnij im, że muszą znaleźć sposoby na realizację wszystkich punktów i powinni zachować dawkę realizmu. Przypomnij uczestnikom o celu modułu 4 - szukamy rozwiązań, które są proste i możliwe do wdrożenia, aby zabawa mogła się odbyć.



Na zdjęciu powyżej - przykładowe plany działań stworzone przez zespoły z Węgier i Szkocji podczas szkolenia w ramach pilotażowego Projektu LPP.

Prezentacja planów działania

Grupy kolejno prezentują swoje plany działania.

Uwagi trenera

Podczas prezentacji mogą pojawić się komentarze innych grup. Niech to będzie również moment na podzielenie się dobrymi praktykami i doświadczeniami. Często perspektywa osób zgromadzonych w jednej grupie może być inna niż w innej. Wymiana doświadczeń na forum może być cennym dzieleniem się pomysłami umożliwiającymi "moment aha", na którym nam zależy.

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 założenia innych modułów, w których mogą uczestniczyć.
- Stwórz uczestnikom możliwość wyznaczenia własnego celu lub zadania do zrealizowania w wyniku zajęć.
- Zaplanuj krótkie ćwiczenie oceniające, aby sprawdzić zadowolenie z treści szkolenia, stylu szkolenia, miejsca i organizacji.
- 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