

Erasmus + Zabawa na luzie

Moduł 5: Gra na luzie - plany, polityka i zasady postępowania

Podsumowanie modułu

Moduł ten pomaga uczestnikom poznać proces tworzenia planów i wytycznych, które są ważne dla sprawnego przebiegu swobodnej zabawy. Poprzez ćwiczenia uczestnicy zdobywają osobiste doświadczenia i rozumieją istotę tych procesów. Uczestnicy modułu powinni głębiej zrozumieć, jak działa luźna zabawa (LPP) i jakie przynosi korzyści.

Moduł ten może być również oferowany jako samodzielna sesja dla tych, którzy posiadają zaawansowaną wiedzę na temat zabaw swobodnych. Sesja oferuje możliwości osobistej refleksji i praktycznego doświadczenia, jak również wkład teoretyczny, na przykład: dyskusje, prezentacje, opracowanie własnej deklaracji zabaw, praca w grupach/ćwiczenia mające na celu zapoznanie się z oceną ryzyka i korzyści oraz rolą animatora zabaw.



Grupa docelowa

Ponieważ poprawa zabawy dzieci wymaga podejścia całej szkoły, jeśli to możliwe, cały zespół pracowników powinien uczestniczyć w tej sesji. Jest ona przeznaczona dla każdego, kto pracuje z dziećmi i ma wpływ na ich życie. Sesja ta może być szczególnie przydatna dla osób zajmujących się zabawą.

Wymagane wcześniejsze szkolenie/doświadczenie, aby wziąć udział

Długość: 2 godziny

Efekty kształcenia modułu 5

Po ukończeniu tego modułu, uczestnicy:

1. Dyskutują, dlaczego plan jest ważny i jak go stworzyć
2. Tworzą ramy dla własnego oświadczenia o zabawie, określając nagłówki i kluczowe punkty
3. Potrafią wyjaśnić idee leżące u podstaw oceny ryzyka i korzyści
4. Badają reakcje w pracy z dziećmi na ryzyko w zabawie przy użyciu dynamicznej oceny ryzyka i korzyści
5. Zastanawiają się nad tym, dlaczego, co i jak należy monitorować i oceniać.

Wskaźniki uczenia się:

Rozumienie wypowiedzi na temat rywalizacji; umiejętność wyjaśnienia idei leżących u podstaw oceny ryzyka i korzyści; umiejętność zweryfikowania własnej subiektywnej oceny ryzyka, umiejętność formułowania własnego osądu; dostrzega znaczenie podejmowania ryzyka dla korzyści płynących z LPP, uważa za istotne wspólne omówienie ram i zasad LPP.

Potrzebne środki - podręcznik do zabawy z luźnymi elementami, kartki A4, papier flipchart, pisaki, materiały do rysowania, karteczki post-it, kostki, opaski na oczy.



Manual: 6.1, 6.3, 6.4



Tools: 6, 10, 17



Manual: 6.1, 6.3

Notatki trenera

Daj uczestnikom znać, że sesja będzie zawierała osobiste ćwiczenia, myślenie o zabawie w dzieciństwie. Nasze własne doświadczenia z dzieciństwa związane z zabawą często wpływają na nasz pogląd na zabawę, gdy spotykamy się z nią jako dorośli. Może to wpływać na możliwości zabawy dzieci, a czasem je ograniczać, dlatego ważne jest, by zbadać nasze uczucia i doświadczenia związane z zabawą.

Ta sesja została zaprojektowana bez prezentacji Power Point, co oznacza, że może być łatwo przeprowadzona w pomieszczeniu lub na zewnątrz. Należy przygotować kopie podręcznika.

Przy odwoływaniu się do podręcznika, napisz wyraźnie odpowiednie sekcje, aby ułatwić uczestnikom ich odnalezienie.

Wstęp

Czas 5 minut

W krótkim wstępie opisujemy treść modułu i nakreślamy efekty kształcenia. Ważne jest, aby stworzyć miłą i sprzyjającą współpracy atmosferę, ponieważ moduł będzie zawierał dyskusje i ćwiczenia wymagające wspólnej współpracy. Choć niektórzy mogą mieć negatywny stosunek do tworzenia planów i ustalania zasad lub uważać to za nudne, ten moduł opiera się na osobistych doświadczeniach - możemy o tym mówić od samego początku

Lodołamacz – Kłaśnij, Skocz, Kucnij

Czas 10 minut

Potrzebne zasoby: nic

Ta gra energetyzująca pomaga skupić uwagę uczestników i poruszyć ich ciała, a także pomaga grupie dostroić się do siebie. Stopień trudności gry wzrasta stopniowo.

Na początku gry uczestnicy tworzą pary, a ich zadaniem jest wspólne liczenie od 1 do 3, ale na przemian. Czyli pierwszy członek pary mówi "jeden", drugi "dwa", i znów pierwszy mówi "trzy", potem drugi "jeden" itd.

Kiedy to się uda, uczestnik, który powiedziałby "jeden", nic nie mówi, tylko raz klaszcze, więc: klaszcz, "dwa", "trzy", klaszcz "dwa", "trzy", nadal na przemian.

W kolejnym kroku zamiast dwójki, po prostu podskakują bezgłośnie. Trzeci krok to sytuacja, gdy zamiast "trzy" robią przysiad. W tym momencie nikt nie liczy na głos.

Kiedy wszyscy skończą z wersją „kłaśnij, skocz, kucnij”, mogą zamienić się parami i spróbować tej ostatniej wersji z innymi.

Notatki trenera

Zwróć uwagę, jak dobrze grupa radzi sobie z danym poziomem trudności. Jeśli popełniają wiele błędów, może nie warto utrudniać. Zamiast tego zwolnij tempo i niech cała grupa zrobi to razem.

Ćwiczenie 1: Oświadczenie o zabawie - dlaczego jest ważne?

Czas 20 minut

Potrzebne zasoby: manual



Manual: 6.1, 6.3

To ćwiczenie ma charakter grupowej dyskusji i rozmowy, która jest wprowadzeniem do tematu kolejnych ćwiczeń. Siedząc lub stojąc w kręgu, zapytaj, kto ma doświadczenie z oświadczeniem społeczności lub instytucji, kto już je napisał lub kto miał pozytywne doświadczenia z oświadczeniem.

Poszukajcie pozytywnych doświadczeń, które pokazują, co można osiągnąć, jeśli społeczność lub instytucja wyrazi swoją wizję lub wartości, które reprezentuje. Po wyjaśnieniu znaczenia i roli oświadczeń na podstawie własnych doświadczeń, zaprezentuj lub przeczytaj odpowiednią część podręcznika. Daj możliwość tym, którzy chcą podzielić się swoimi przemyśleniami lub zadać pytania na ten temat.

Notatki trenera

Celem tego ćwiczenia jest zrozumienie przez uczestników, dlaczego ważne jest, aby każda instytucja sformułowała swoje własne oświadczenie dotyczące zabaw i jak to wszystko może przyczynić się do wprowadzenia swobodnych zabaw. Dzielenie się osobistymi przykładami sprawia, że temat ten staje się bardziej praktyczny i relatywny dla uczestników.

Może się zdarzyć, że nikt w grupie nie chce podzielić się swoim doświadczeniem, mimo zachęty, albo nikt tak naprawdę nie ma wcześniejszych doświadczeń z oświadczeniami. W takim przypadku warto przygotować się z kilkoma własnymi przykładami.

Ćwiczenie 2: Motywy i obawy

Czas 30 minut

Potrzebne zasoby: papier, długopisy, karteczki post-it, papier do flipchartu lub tablicy, markery

Kiedy już przedstawiliśmy znaczenie oświadczenia zabawy możemy przejść do części merytorycznej oświadczenia. Pierwszym krokiem w tym kierunku jest zdefiniowanie, dla kogo przeznaczona jest wypowiedź. Jeśli zdefiniowaliśmy już grupy docelowe podczas poprzedniego modułu, możemy kontynuować pracę z tymi grupami docelowymi.

Na przykład, mogą być określone grupy docelowe:

- kierownictwo
- nauczyciele
- rodzice
- uczniowie
- pozostały personel

Na osobnych kartkach flipcharta napisz nazwę każdej grupy docelowej, podzielonej na trzy równe części. Pierwszą część nazywamy Obawy, a drugą Motywy.

W tych częściach uczestnicy będą zapisywać swoje pomysły i spostrzeżenia dotyczące obaw danej grupy docelowej odnośnie luźnych zabaw, a także tego, co może być dla nich motywujące i jak wprowadzenie luźnych zabaw pomoże im w pracy.

Wszystko to może być napisane indywidualnie, w parach lub w małych grupach, najważniejsze jest to, że każdy może wymyślić pomysły dla wszystkich grup docelowych w ciągu około 15 minut.

Po tym czasie mogą jeszcze raz przejrzeć wszystkie kartki z flipchartami i przeczytać wzajemnie swoje notatki, a w pustej części kartek z flipchartami napisać wiadomości dla danej grupy docelowej, które albo wzbudzą ich motywację, albo zmniejszą ich obawy.

Po tym jak każdy miał okazję napisać wiadomość dla wszystkich grup docelowych, możemy wspólnie przejrzeć flipcharty i sformułowane wiadomości, lub ewentualnie w krótkim dzieleniu się w grupie, uczestnicy mogą podkreślić najważniejsze dla nich wiadomości.

Ćwiczenie 3: Oświadczenie dotyczące gry - określenie kluczowych punktów

Czas 20 minut

Potrzebne zasoby: Papier, długopis



Tool: 6

Po sformułowaniu naszych komunikatów do różnych grup ułożonych w poprzednim ćwiczeniu, każdy wykorzysta to do sformułowania własnego oświadczenia o zabawie w ćwiczeniu indywidualnym. Kluczowymi punktami tego oświadczenia mogą być komunikaty wyrażone w poprzednim ćwiczeniu, ale mogą też sformułować punkty, które nie wystąpiły w poprzednim ćwiczeniu.

Ważne jest, aby sformułowali ją w sposób wyczerpujący, ale zwięzły, w języku zrozumiałym dla danej grupy docelowej. Po indywidualnym sformułowaniu własnych Oświadczeń o Zabawie, porównują je w parach i tworzą wspólne oświadczenie - mogą się tylko uzupełniać, albo sformułować je inaczej. Na koniec cała grupa może podzielić się deklaracjami i zastanowić się, co było dla nich trudne w tym procesie.

Jako podsumowanie sesji zaprezentuj grupie narzędzie "Kroki w tworzeniu oświadczenia o zabawie lub polityki" z zestawu narzędzi, które służy jako przewodnik do napisania oświadczenia o zabawie instytucji.

- wykonaj podstawowe prace przygotowawcze
- dowiedz się o zabawie z różnych punktów widzenia
- wykorzystaj istniejące informacje
- pomyśl o ważnych rzeczach, które chcesz móc powiedzieć
- zbierz to razem
- przemyśl ewentualne nagłówki
- zastanów się, jak zaprezentujesz swoją wypowiedź.

Może to być odpowiedni moment na przerwę w sesji. Poinformuj uczestników, jeśli dostępny jest poczęstunek oraz o czasie i miejscu spotkania po przerwie.

Gra energetyzująca – „Biegana gra”

Czas 5 minut

Potrzebne zasoby

Nie potrzeba żadnego sprzętu ani środków, ale ponieważ wymaga dużo miejsca, idealnie nadaje się do przeprowadzenia na zewnątrz.

Ta gra jest dynamicznym i podnoszącym na duchu energetykiem, ale jest też nieco ryzykowna, ponieważ uczestnicy biegną blisko siebie, więc istnieje szansa na kontuzję. Jest to również główny punkt łączący to ćwiczenie z tym tematem: jeśli uczynimy to ćwiczenie bezpiecznym, nie będzie ono ekscytujące. Na koniec tej aktywności warto zastanowić się nad tym, kto uznał, że aktywność jest ryzykowna.

Uczestnicy wybierają inną osobę z grupy. Nie mówią jednak nikomu, nawet wybranemu, kto to jest. Poproś uczestników, aby rozproszyli się w przestrzeni, na początku nie dalej niż 1 metr od siebie.

Zadaniem jest trzykrotne, jak najszybsze przebiegnięcie wokół wybranej osoby, gdy powiesz "start"

Notatki trenera

Samo zadanie będzie stwarzało bardzo zabawne sytuacje, ponieważ będą osoby, które wybierają siebie nawzajem, kilka osób może wybrać tę samą osobę itp. Zadanie to będzie skutkowało dużą ilością śmiechu i zabawy.

Należy zwrócić uwagę uczestników, aby dbali o wzajemną nietykalność cielesną. Można również wykorzystać tę grę do wprowadzenia idei dynamicznej oceny ryzyka.

Ćwiczenie 4: Ocena ryzyka i korzyści - definicja

Czas 15 minut

Potrzebne zasoby

Wcześniej wydrukowana z podręcznika definicja oceny ryzyka i korzyści, podzielona na małe fragmenty. Umieść je w kopertach. (Przygotuj wcześniej takie zestawy - po jednym na parę uczestników).



Manual: 6.3



Manual: 6.3

Ocena ryzyka i korzyści - definicja podzielona na fragmenty

Ocena ryzyka i korzyści oznacza, że organizator zabawy rozważa, z równą uwagą, obowiązek ochrony dzieci przed możliwą do uniknięcia poważną krzywdą oraz obowiązek zapewnienia im stymulujących, pełnych przygód możliwości zabawy. Należy pozwolić dzieciom na podejmowanie ryzyka podczas zabawy bez narażania ich na nadmierne niebezpieczeństwo poważnej kontuzji.

Wydrukuj definicję oceny ryzyka i korzyści i potnij ją na różne fragmenty. Włóż te wycinki do koperty. Podziel uczestników na mniejsze grupy w zależności od wielkości grupy. Każda grupa otrzymuje kopertę zawierającą elementy definicji. Zadaniem zespołu jest jak najszybsze ułożenie elementów w odpowiedniej kolejności. Gdy tylko każda grupa uporządkuje poszczególne elementy, przeczytaj definicję.

Notatki trenera

Głównym celem tego ćwiczenia jest zapoznanie się uczestników z elementami definiującymi ocenę ryzyka i korzyści poprzez omówienie porządku tych elementów.

Ćwiczenie 5: Gra w kostkę

Czas 40 minut

Potrzebne zasoby: drewniane kostki do gry, opaski na oczy, stoper, instrukcje i pisaki



Manual: 6.3

Ocena ryzyka i korzyści jest ważnym elementem wprowadzania swobodnych zabaw. Animatorzy często mają pytanie, na co mogą pozwolić dzieciom, kiedy powinni interweniować, a także są pod dużą presją, ponieważ są odpowiedzialni za urazy, które mogą się zdarzyć. Zaangażowanie wszystkich w proces oceny ryzyka i korzyści może pomóc zwiększyć świadomość korzyści płynących z ryzykownej zabawy, jak również zapewnić, że wszyscy czują się wysłuchani.

Uczestnicy muszą zostać podzieleni na trzyosobowe grupy. Jedna z nich będzie obserwatorem, druga moderatorem, a trzecia budowniczym. W pierwszej rundzie budowniczy, z zawiązanymi oczami, ma 2 minuty na zbudowanie jak najwyższej wieży z pomocą moderatora. Moderator może udzielać jedynie wskazówek słownych, takich jak: "połóż rękę do przodu, ustabilizuj wieżę itp.

Jeśli moderator poleci budowniczemu, aby przestał budować, musi on przestać. W drugiej rundzie budowniczy, z zawiązanymi oczami, buduje wieżę sam, bez pomocy moderatora. Limit czasu w drugiej rundzie wynosi również 2 minuty.

W obu przypadkach zadaniem obserwatora jest przyglądanie się interakcjom między moderatorem a budowniczym i ich wpływowi na budowniczego oraz na wynik (jak wysoka będzie wieża i czy zostanie zbudowana). Obserwator jest również odpowiedzialny za powiadomienie pozostałych, kiedy upłynie czas i runda się zakończy.

Po tych 2 rundach uczestnicy zamieniają się rolami, tak aby każdy w każdej grupie był raz w roli obserwatora, moderatora i budowniczego.

Gdy tylko wszyscy wypróbują role, dzielą się swoimi doświadczeniami w dużym kręgu. Warto, by trener omówił, jak budowniczy czuł się, gdy konstrukcja była kontrolowana, a jak, gdy miał swobodę budowania. Warto również omówić, jak się czuł, gdy osiągnął wynik sam lub gdy pracował pod nadzorem.

Notatki trenera:

Kiedy uczestnicy zapoznają się z definicją oceny ryzyka i korzyści, mogą doświadczyć korzyści z podejmowania ryzyka poprzez to ćwiczenie.

W tym ćwiczeniu mogą naprawdę doświadczyć pozytywnych skutków podejmowania ryzyka dla jednostki, co może przełamać strach, który powstrzymywałby ich przed umożliwieniem dzieciom swobodnej zabawy.

Ćwiczenie 6: Narzędzie do oceny ryzyka i korzyści

Czas 20 minut

Potrzebne zasoby: Narzędzie do oceny ryzyka i korzyści - przykład z zestawu narzędzi, spisane wcześniej wybrane sytuacje.



Tool: 10

Uczestnicy powinni pracować w małych grupach i wypełniać narzędzie oceny ryzyka i korzyści w odpowiedzi na określone wcześniej sytuacje. W razie potrzeby uczestnicy mogą wykonać to ćwiczenie w swoim własnym gronie.

Notatki trenera

Celem tego zadania jest zastanowienie się przez uczestników, jakie zagrożenia mogą wynikać z tych sytuacji oraz co, należy zrobić, aby zmniejszyć zagrożenie i kto jest za te działania odpowiedzialny.

Ćwiczenie 7: Monitorowanie i ocena "karuzeli" działań

Czas 25 minut

Potrzebne zasoby: Duże arkusze papieru lub arkusz papieru do flipchartu,



Manual: 6.4



Manual: 6.4

Przygotuj wcześniej flipchart z pytaniami kluczowymi. Każde pytanie napisz na osobnej kartce, w następujący sposób:

- Jaką korzyść przynosi swobodna zabawa?
- Jakość doświadczenia, np. czy wszyscy są włączeni?
- Jak dobrze działają systemy, np. czy jest wystarczająco dużo różnorodnych luźnych elementów?
- Jak dobrze środowisko wspiera swobodną zabawę? np. dostęp do zmiennych, niezależnie od pogody?
- Jak można zebrać informacje do monitorowania i ewaluacji?
- Co zrobisz z pozyskaną informacją?

Wstęp

Monitoring i ewaluacja wpływu swobodnej zabawy zapewnia skuteczność Twoich wysiłków, pokazując takie rzeczy jak: co działa, co robi różnicę, gdzie są luki i co należy poprawić.

Monitoring i ewaluacja mogą pomóc Ci w dzieleniu się tym, co robisz z różnymi interesariuszami i dostarczyć dowodów do wniosków o finansowanie.

Zadanie Celem tych zajęć jest zastanowienie się nad tym dlaczego, jak i czym jest monitoring i ewaluacja.

- Podziel uczestników na małe grupy
- przydziel każdej grupie osobne pytanie/arkusz papieru
- Poproś każdą grupę, aby zastanowiła się nad pytaniem i napisała lub narysowała na kartce swoje odpowiedzi. Poproś, by pisali lub rysowali jak najczytelniej.
- po 10 minutach poproś każdą z grup o pozostawienie kartki na swoim miejscu i przejście jako grupa do następnej i dodanie swoich własnych myśli i pomysłów (tj. dodanie do tego, co zostało już napisane).
- po 5 minutach powtórz to samo, tak aby każda grupa rozważała nowe pytanie

- kontynuuj dowolną liczbę rund.

Notatki trenera

Podsumuj najważniejsze punkty.

Upewnij się, że znasz treść podręcznika, abyś mógł zwrócić uwagę na przeoczenia.

Zamknięcie

- 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