

Children's Access to Play in Schools

Nemzeti Adaptációs Terv

Magyarországi játékbarát iskolai minősítési rendszer kidolgozására és bevezetésére



Készítették:

Dr. Suhajda Éva Virág

Páll Gábor

Szekeres Eszter

Vastag Zsuzsa



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

*"The European Commission support
for the production of this publication
does not constitute an endorsement of
the contents which reflects the views*

*only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for
any use which may be made of the information contained therein."*

Tartalom

Vezetői összefoglaló	4
Az Adaptációs Terv elkészítésének folyamata.....	5
A folyamat leírása	5
A szakirodalom és törvényi háttér elemzésének eredményei	5
A témában érintett szakemberekkel történő megkérdezések eredményei	7
A kutatás eredményeinek összefoglalása.....	7
Játékbarát Iskola-minősítés – Akcióterv	8
Az Akcióterv célkitűzései	8
A szabad játék elfogadottságának növelése érdekében teendő lépések	8
Ebből fakadó feladatok:	8
A Játékbarát Iskola minősítési rendszer javasolt struktúrája és infrastruktúrája	8
Javasolt minősítési szintek:	9
Ebből fakadó feladatok:	10
Minősítési folyamat és infrastruktúra	10
Minősítő szervezet	10
A minősítési folyamat.....	10
Ebből fakadó feladatok:	11
Az iskolai tesztelés javasolt folyamata	11
Ebből fakadó feladatok:	12
Csatolmányok.....	13
Játszani is engedd	13
A hiányzó játék	13
A játékmegvonás okai Magyarországon.....	13
A játékmegvonás hatásai.....	14
A játék „játéktere” – a játék elfogadottságának dinamikája a fenti elemzés alapján.....	15
Beavatkozási pontok	17
Célok és célkitűzések:	17
Felhasznált szakirodalom:	18
Első CAPS tanácsadó testületi találkozó	19
A játék fontossága, lényege	19
Kihívások, akadályok	19
Beavatkozási területek, miket lehetne csinálni?	20
Támogatása az iskoláknak	20
Egyebek	21
Szabad játékot akadályozó tényezők (korábbi PlayWay kurzusról)	21

Tárgyi, külső tényezők	21
Gyermeki tényezők/oldal	21
Felnőtt tényezők	22

Vezetői összefoglaló

Játék.

Egy rendkívül fontos eleme a gyermekkorak és vallom, hogy a felnőttkorak is. De mi is az a játék?

Az angol nyelvben a play, game és toy mind játékot jelent, s mégis nagyon mást értünk alattuk. Konkrétan az angol „playwork” egy olyan játékdefiníciót használ, melynek alapvető kritériuma, hogy a gyermek a játékra belsőleg motivált, a játéka általa szabadon választott és a gyermek által irányított. Mi ezt nemes egyszerűséggel „szabad játéknak” szoktuk emlegetni, hogy legyen valami megkülönböztető jelző a többi játéktól (pl. társasjátékok, szimulációs játékok, játékosítás stb.).

A szabad játék a gyermekkor alapvető része. A gyermek folyamatosan játszik, egészen 6 éves koráig, amikor is ez radikálisan megváltozik: jön az iskola. Az óvodában honos egész napos játékot fokozatosan leváltja a „tanulás”. Már pedagógia alapszakosként sem értettem, hogy akkor az életünk első 6 éve nem volt tanulás?

Az adaptációs tervnek nem célja, hogy a magyar iskolarendszert felforgassa, megváltoztassa. Azzal szeretnénk foglalkozni, ami még megmaradt a szabad játékból az iskolákban, és azokban szeretnénk minőségi változást elérni. Ki tudja... talán hosszútávon ez ébreszti majd rá sok iskolát, és döntéshozót, hogy a jelenlegi rendszeren valódi változásokat eszközöljenek.

A kérdésünk tehát az, amiről Michael Follett, az eredeti angol OPAL (Outdoor Play And Learning) minősítési rendszer kidolgozójának könyvcíme is szól: hogyan tudjuk az iskolai nap 20%-át 100%-osan jobbra varázsolni? Hogyan tudjuk az iskolai játékidőt minőségileg fejleszteni?

Az Adaptációs Terv kidolgozása és a háttérkutatások során is ez a cél lebegett a szemünk előtt.

A CAPS projektnek (Children’s Access to Play in Schools) ez az első, de nagyon fontos állomása. Örülünk, hogy elkészült és reméljük, hogy a gyerekek is örömet lelik majd az iskolai szabad játékban!

Páll Gábor,

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány

Az Adaptációs Terv elkészítésének folyamata

A folyamat leírása

Az adaptációs terv három részből áll: kutatás, akcióterv és társadalmi felelősségvállalási koncepció.

A kutatás két folyamatot foglal magában: egy elméleti kutatás és egy empirikus kutatás.

Az akcióterv a konkrét lépéseket tartalmazza az elkövetkező időszakban.

A társadalmi felelősségvállalási koncepció pedig egy korábbi projekt során elkészült dokumentum, melyet fontosnak tartottunk implementálni az adaptációs tervbe.

Az elméleti kutatással kezdtünk: sorra vettük a létező magyar minősítési rendszert, elemeztük a NATot és a magyar iskolarendszert általánosságban is, de főként a szabad játék bevezethetőségének szempontjából. Ez angol nyelven készült el, az adaptációs tervben ennek az összefoglalóját lehet megtalálni.

Az empirikus kutatás során különböző pedagógiai szakértőket (pl. tanárokat, kutatókat), kapcsolódó szakembereket (pl. hulladék kezeléssel foglalkozó szakembert) kérdeztünk meg az adaptáció lehetőségeiről, veszélyeiről. Egy tanácsadó testületi ülésen, két napos Play-Way szabad játék képzésen és egyéni interjúk során készítettük el ezt az anyagot. Erről készült egy magyar nyelvű vázlatos összegzés, és egy angol nyelvű összefoglaló az egyes témák mentén. Az adaptációs terv ennek is tartalmazza a főbb tanulságait.

Az akciótervet egy alapítványon belüli megbeszélés során alakítottuk ki, illetve a kutatásból tanultakat is belefoglaltuk. A terv célja, hogy operatívan bemutassa a folyamatokat, az elkövetkező időszakban történő lépéseket.

A szakirodalom és törvényi háttér elemzésének eredményei

A játékbárát iskolák létrehozását úgy képzeljük el, hogy a már létező struktúrába illesztjük bele a szabad játék idő minőségi fejlesztését. Az elemzésnél ezért erre törekedtünk: az iskolai nap mely részeibe lehetne beilleszteni?

Testnevelés óra és egész napos iskola

A testnevelés órák alkalmat adhatnak a szabad játékra is, hiszen minden nap van, ezért könnyen lehet ezek egy részét erre szánni. Ugyanakkor az eredeti angol OPAL programban fontos, hogy ne osztályszinten elszeparálva valósuljon meg a játék, hanem egész iskola szintjén. Ezért az is elképzelhető, hogy némi koordinációval hetente egyszer az egész iskola szabad játékban vesz részt 45 perc erejéig.

Ezen felül az egész napos iskolába is könnyen implementálható a szabad játék. Fontos, hogy olyankor valósuljon meg, amikor a hangoskodás nem okoz problémát, nem zavar más tevékenységeket, ezért alaposan átkell gondolni, hogy az iskola mikor tud naponta 30-40 percet kizárólag erre szánni.

Akkreditált tréning

Minden tanárnak kell akkreditált képzési pontokat szereznie. Korábbi szabad játék projektből létrejött egy két napos „Play-Way” képzés, mely a szabad játék támogatásáról szól. Ezen felül létrehozunk a CAPS projekt keretében is egy képzést és ezek alapján szeretnénk akkreditáltatni is, hogy a pedagógusok akik részt vesznek a programban azok megkaphassák a szükséges pontokat.

Minősítési rendszerek

Sorra vettük a magyar, már létező iskolai minősítési rendszereket. Ezek fő tanulságai:

- különböző minősítési szintek (erdészeti erdei iskolák, tehetségpont akkreditáció és az angol OPAL programban is megjelent)
- önminősítés lehetősége (az e-lemér minősítés így működik)
- a minősítést egy megbízott állami szervezet intézi (pl. ökoiskolák)

Magyar játékstratégiák

A magyar köznevelési törvényben a játék szó csupán háromszor szerepel, míg a nemzeti alaptantervben már 157 alkalommal. Azonban fontos, hogy a játék alig jelenik meg önmagában fontos tevékenységként, sokkal inkább mint valamilyen fejlesztési cél érdekében alárendelt módszerként.

Kifejezetten játék stratégia nincs.

Kapcsolódó szervezetek

Pedagógusok Szakszervezete <http://www.pedagogusok.hu/>

Osztályfőnökök Országos Szakmai Egyesülete <http://www.osztalyfonok.hu>

Magyarországi Szülők Országos Egyesülete <http://www.mszo.hu/>

Homoludens.hu Egyesület <http://homoludens.hu/>

Hintalovon Gyermejközi Alapítvány <http://www.hintalovon.hu/>

Emberi Erőforrások Minisztériuma <http://www.kormany.hu/en/ministry-of-human-resources>

Oktatási Hivatal <https://www.oktatas.hu/>

Zöldövezet Társulás <http://www.zoldovezet.info/>

A témában érintett szakemberekkel történő megkérdezések eredményei

A kutatás eredményeinek összefoglalása

Szakértők alátámasztották, hogy a játékidő fontos és az iskoláknak időt kell rá szakítani. A játék egy természetes és szórakoztató folyamat, ugyanakkor fontos kiemelni, hogy miért elengedhetetlen hagyni a gyereket szabadon játszani és miért éri meg játékbarát iskolává válni. Sokféle gondolat született a szabad játékról: segíti a nemi egyenlőséget, olcsó és továbbá remek lehetőség, hogy a diákok képességei fejlődhessenek.

Sokféle nehézség is felmerült, ugyanakkor a fókuszcsoportokban és interjúkban az akadályokra mindig születtek megoldási javaslatok is. Ezeket három csoportra osztottuk: tárgyak és környezet, gyermeki tényezők, felnőtt tényezők, strukturális és intézményi tényezők.

Különböző gondolatok voltak a megvalósíthatóság kapcsán. A legfontosabb, hogy lépésről lépésre kell haladni, nem szabad siettetni. Különböző területeken történő beavatkozásoknak egyszerre kell történnie, például tárgyalás a fenntartóval/vezetőséggel és ezekben változtatásokat eszközölni az iskolaudvaron.

A résztvevők rengeteg cikket, tréning lehetőséget, videót, egyéb hasznos szakmai anyagot gyűjtöttek össze, melyek segíthetnek az iskoláknak játékbarát minőséget szerezni.

Problémaként felmerült, hogy miként lehet megoldani az emberi erőforrások hiányát – a játékmunkásokat. A fókuszcsoport azt javasolta, hogy lehetne középiskolás diákokat (iskola közösségi szolgálat) vagy egyetemi hallgatókat (iskolai gyakorlat pedagógusoknak, önkénteskedés) alkalmazni.

Az Akcióterv célkitűzései

Jelen akcióterv célja, hogy a kutatási eredmények és a szakértői egyeztetések alapján olyan gyakorlati teendőket fogalmazzon meg, amelyekkel a minősítési rendszer részletes kidolgozása és bevezetése elérhető.

Az Akcióterv készítői a játékbarát iskola elterjesztése céljából az alábbi célkitűzéseket fogalmazzák meg:

- A játék, ezen belül is a szabad játék presztízsének növelése mind a pedagógusok, mind a szülők körében
- Olyan minősítési rendszer kidolgozása, amely lehetővé teszi különböző lehetőségekkel bíró iskoláknak különböző szintű elköteleződését. Az akcióterv ezen belül tartalmazza a minősítési rendszer és támogatási folyamat iskolai kipróbálását, és ez alapján történő véglegesítését.

A szabad játék elfogadottságának növelése érdekében teendő lépések

A minősítési rendszer elsődleges támogatása a szabad játék és a játék, mint tanulás megismertetése és elfogadtatása útján történhet meg. Erre vonatkozóan az anyag elején megjelenő koncepció részletesebb elképzeléseket és elemzést fogalmaz meg.

Ebből fakadó feladatok:

- **Híres ember / „Nagykövet” keresése a témában. Ötletek: Liptai Klaudia, Palya Beatrix 2018/2019 tanév**
- **Játékról szóló általános cikkek szülők által is olvasott magazinokban - folyamatosan**
- **Játékról szóló szakmai cikkek pedagógus szakmai oldalakon - folyamatosan**
- **Szabad játék konferencia – éves? ELTE-TÓK-kal? 2019 első félév**
- **Szakmai konferenciákon beszélni szabad játékról – folyamatosan**
- **Iskolai tesztelés mentén promó videó készítése 2018/2019 tanév**
- **Iskolai tesztelésről folyamatosan / végekor beszámolni**
- **Testimony-k gyűjtése**
- **Kapcsolódó honlap felállítása?**

A Játékbarát Iskola minősítési rendszer javasolt struktúrája és infrastruktúrája

A Játékbarát Iskola minősítési rendszer bevezetését elsősorban 1-6/8 évfolyamot kiszolgáló iskolákban látjuk megvalósíthatónak. (Esetleg mellette kialakítható egy „Játékbarát intézmény” minősítés is, ami jelen tervnek nem célja).

A Játékbarát Iskola minősítési rendszerben, az iskolák különböző lehetőségeit és vállalási kedvét figyelembe véve, és a kisebb lépésekkel haladó iskoláknak is lehetőséget biztosítva, illetve őket is motiválva, több szintű minősítést lenne ideális kialakítani. Erre példát az erdészeti erdei iskolák minősítésénél találhatunk, illetve más módon, de a tehetségpontok akkreditációjánál is.

Javasolt minősítési szintek:

0) Önminősítési rendszer

A minősítési rendszer kezdeteként javasoljuk egy, az E-lemérhez hasonló minősítési rendszer kidolgozását, amelyben az iskolák egy kérdőív kitöltése mentén javaslatokat kaphatnak ahhoz, hogy mit kell átalakítaniuk annak az érdekében, hogy a minősítési rendszerbe bekerülhessenek.

1) Játék iránt nyitott iskola

A legegyszerűbb minősítési szint a játék iránt nyitott iskola, ahol teret és időt biztosítanak (bizonyos feltételek meglétével) a gyermekek szabad játéknak. Mivel ez a jelenlegi oktatási rendszerben tanulásszervezési kérdés leginkább (az egész napos iskolakeretben jelenleg is van erre fordítható idő), ezt a szintet igazgatói / tantestületi nyitottság esetén viszonylag könnyen meg lehet lépni.

Előnye, hogy könnyen megugorható, esetleg továbblépésre motivál, hátránya, hogy esetleg „beérik ennyivel”.

2) Szabad játékot támogató iskola

Ez a szint, amelyet a CAPS projektben eredetileg kitűztünk: olyan minősítési rendszerrel rendelkezik, amelyik az időbeosztásra, pedagógusok képzettségére, infrastruktúrára egyaránt vonatkozó kritériumoknak megfelel.

3) Játékbarát iskola

A következő szintet a 2. szintet meghaladni kívánó iskolák számára nyújtánánk: akik játékos elemeket magába az oktatásba is beemelnének. Két irányban gondolkozunk: lehetnének a játékos / élményalapú tanulás (+szabad játék), illetve a játékos érzelmi intelligenciafejlesztés (+ szabad játék) irány elkötelezett iskolák.

4) Játékos iskola

A legkomplexebb szinten a 3)as szint mindegyik területére beruházó iskolák léphetnek: akik figyelmet kívánnak fordítani a gyerekek (játékos) érzelmi intelligenciafejlesztésére (pl. drámával, egyéb módon), illetve a játékos tanításra is, mindamellettt hogy a szabad játéknak

teret engednek. Erre a szintre valószínűleg ma csak elsősorban pár alternatív iskola képes, de jó lenne mégis fejlődési útként megjeleníteni a magyar oktatási rendszerben.

Ebből fakadó feladatok:

- **A különböző minősítési szintek minősítési kritériumrendszerének kidolgozása, véleményeztetése, véglegesítése 2018 augusztus végéig**
- **A különböző minősítési szintekhez kapcsolódó arculatot (nevet, logót, esetleg matricát, pólót, kitzűzöt stb) ki szükséges dolgozni. 2019 augusztus végéig**
- **Az iskolák motiválási rendszerét még a következő időszakokban alaposan át kell gondolni a tesztelésre bevont iskolákkal közösen. 2019 augusztus végéig**

Minősítési folyamat és infrastruktúra

Minősítő szervezet

Ideális esetben a minősítési folyamatot egy állami intézmény adminisztrálná és támogatná, mivel a háttérkutatás szerint a legstabilabb és fenntarthatóbb infrastruktúrával ezek bírnak, míg a civilek által fenntartott minősítési rendszerek kevésbé elfogadottak, és évek alatt erodálódnak.

Lehetne ez az ELTE Tanító- és Óvóképző Kara, vagy az EKE Oktatáskutató és Fejlesztő Intézete.

A minősítést elbíráló bizottság több szervezet képviselőiből állna fel a jelenlegi Tanácsadó Testület alapján:

- ELTE-TÓK
- EKE OFI
- Nemzeti Bűnmegelőzési Tanács
- Rogers Alapítvány (mint kezdeményező)
- Már akkreditált iskolák képviselői
- egyéb civilek, esetleg cégek (pl. IKEA, hulladékkal foglalkozó szervezetek)

A minősítési folyamat

A minősítést kérő iskolák első lépésként az önértékelési kritériumok, illetve a célzott minősítési kritériumok alapján önértékelést folytatnak.

Az iskolák a minősítési folyamathoz segítséget kérhetnek a minősítő szervtől, aki mentort biztosít számukra. Ezzel egyidőben az iskolai vezetőből (helyetteséből) és delegált min. 3 pedagógusból álló csoportot hoz létre.

A mentor a kritériumrendszer alapján segít

- az iskolák aktuális helyzetének felmérésében
- javaslatokat ad, illetve ezeken közösen dolgozik az iskolai bizottsággal
- támogatja a javaslatok megvalósítását
- képzést biztosít a leendő játékmunkásoknak (játék-képzés), illetve az iskolában dolgozó egyéb munkatársaknak (felkészítő képzés)

Ezeket követően az iskola benyújtja a minősítési anyagát, amelyet a minősítő bizottság értékkel, és vagy kiegészítésre visszaküld, vagy elfogad, és a minősítést megadja.

Ebből fakadó feladatok:

- **Ezügyben az érintett szervezetekkel tárgyalásokat kell folytatni, minősítő szervezet keresése 2018 augusztus végéig**
- **A minősítési folyamatra felkészülés támogatási módját részletesen kidolgozni 2018 augusztus végéig**
- **A felkészítő tréning anyagának kidolgozása 2019/2020**
- **A minősítési folyamat tételes kidolgozása 2019/2020**
- **A minősítési folyamat fenntartási stratégiájának kidolgozása 2019/2020**

Az iskolai tesztelés javasolt folyamata

Az iskolai tesztelésbe bevonni javasolt iskolák profilja:

- vidéki, falusi iskolák (megkeresett iskola: Petőfi Sándor Általános Iskola Jánoshidai Tagintézménye)
- városi iskolák (megkeresés alatt)
- speciális iskolák (ez kérdéses)

Mérés és értékelés: Az iskolai tesztelés folyamatát kutatás-szerűen javasoljuk felépíteni. Ez azt jelenti, hogy bemeneti, köztes, és kimeneti méréseket kell megvalósítani. A mérések megvalósítását a Tanácsadó Testület bevonásával tervezzük, a folyamatát támogató mentorok segítségével (de nem irányításával). A mérések egyrészt a minősítési kritériumokra, másrészt a minősítési folyamatra, harmadrészt a szabad játék iskolai megvalósításának előnyeinek és hátrányainak felmérésére irányulnak, részben promóciós céllal.

A mérések a következő területekre irányulnának:

- A gyerekek jóérzése az iskolával kapcsolatban
- A tanárok / iskolai munkatársak véleménye, érzései a szabad játékkal kapcsolatban

- A folyamat nehézségei, illetve általában a folyamat
- A minősítési kritériumok megléte, megvalósítása
- A tanulás minőségének javulása vagy romlása

Mentori támogatás:

Mentori támogatás biztosítása a fentiekben már megfogalmazott célokkal és területekkel, kiegészítve a mérések / értékelésekben való részvétellel.

Ebből fakadó feladatok:

- **Minősítési tesztelést vállaló iskolák megkeresése 2018 május**
- **Iskolák felkeresése év végi tantestületi értekezleten, workshop a szabad játék fontosságáról 2018 június**
- **Iskolák megkeresése tanév eleji tantestületen, a bevezetés helyi megtervezése, munkaterv elkészítése 2018 augusztus**
- **Mérések megtervezése, mérési eszközök kidolgozása 2018 augusztus**
- **Bemeneti mérések 2018 szeptember, köztes és kimeneti képzések helyi munkaterv szerint**
- **Tesztelési folyamat 2018/2019 tanév**
- **Tesztelési folyamatról belső és sajtóbeszámoló készítése 2018/2019**

Csatolmányok

Játszani is engedd

Társadalmi felelősségvállalási koncepció a játék magyarországi elterjesztéséért

Jelenleg Nemzeti Adaptációs tervünk a fenti „Játszani is engedd” társadalmi felelősségvállalási koncepció egyik folyamánként készült el, amelyben a szabad játék elterjesztésével foglalkoztunk.

Jelen Adaptációs Tervben részletesen ismertetjük a koncepciót, amelyből felismerhető elemeket az Akcióterv kialakításakor is figyelembe vettünk. A koncepció a „Játsz tovább! Fiatal, játékkal dolgozó segítők szerepvállalásának elősegítése”, az NTP-FTH-16-0016 számon nyilvántartott, Nemzeti Tehetségprogram támogatásával megvalósult projekt keretében (2016-2017), annak eredményekén készült el a fenti írócsoport, és további hozzájárulók bevonásával.

A hiányzó játék

Kiindulási pontunk, hogy a mai magyar gyerekek nem jutnak megfelelő minőségű és mennyiségű játékhoz. A játékmegvonásnak nevezett probléma egyáltalán nem magyar jellegű, a nyugati kultúrában mindenhol találkozhatunk vele, és elsősorban a városi létehez kötött (márpedig Magyarország népességének 71%-a él most városokban, és ez 2050-re várhatóan 82%-ra nő (ENSZ, 2014)). A jelenség lényege, hogy a gyerekek ma már sokkal kisebb fizikai szabad térrel bírnak, mint generációkkal ezelőtt (Lester és Russel, 2008): általában a szülei viszik őket iskolába, ott nem sok mozgásszabadságuk van, az egész napos tanítás és különórák pedig a játékra vonatkozó idejüket is felemészti. Brussoni és kollégái (2012) „intenzív szülőiségnek” nevezi ezt a problémát, amelynek több hatása is van: egy kevésbé autonóm „hátsóülés-generáció” kialakulása (Brussoni, et al. 2012), elhízás, asztma, koncentrációs képesség csökkenése, agresszió növekedése (Strife és Downey, 2009). A játékkal kapcsolatos állati kutatások azt is megmutatták, hogy az izgalmas játéktér az állatoknál a drog-függőség iránti kitettséget radikálisan csökkentette, az állatokban mért kortizol-szint (a stressz-hormon szintje) alacsonyabb volt, illetve az állatok szociabilitása is nagyban megnőtt (Simpson és Kelly, 2011, Pellis és Pellis, 2009). A játék több, mint szórakozás: társadalmi szerepek próbálgatása, kockázatos tevékenységek próbálgatása, fizikai mozgás, a kreativitás és az érzelmi intelligencia fejlődése (Benjamin, 2015).

Játéknak mi elsősorban azt tekintjük, ami szabadon választott, belsőleg motivált és önállóan irányított (Játékmunkás alapelvek), azaz a szabad játékot.

A játékmegvonás okai Magyarországon

Fókuszcsoportokban elemeztük, hogy mik lehetnek a probléma magyarországi okai. A következő lehetséges okokat fedeztük fel:

- társadalmilag „nem hasznos” – a játék negatív társadalmi megítélése

- kevés a gyerek szabadon felhasználható szabadideje, ami felett ő rendelkezik
- az iskolai hétköznapiakba „nem fér bele” (szoros tanterv, szemlélet, körülmények)
- segítő/tanító szakmai képzésben kevésbé jelenik meg a játék
- családszerkezet korlátai: sokszor nincs játszótársa a gyermeknek, a szülő pedig nem ér rá
- szülői tudatosság átalakul: a szabad játékkal szemben a „fejlesztő játék” iránti igény fogalmazódik meg, ami további kontrollvesztést jelent a gyermeknek saját játéka felett
- büntethetőségig terjedő társadalmi nyomás a gyerek intenzív ellátására (ha nem foglalkozol vele megítélés szerint eleget): a szülők úgy érzik, és a média is azt sulykolja, hogy akkor jó szülők, ha sok különóra jár a gyerek, anélkül „esélytelen”.
- informatikai fejlettség: a gyerekek több és több időt töltenek képernyő előtt, átvedd az offline világból a virtuális térre a szabad játék
- drága ruhák és higiénia: a gyerekek ruházatának féltése, illetve a „kosztól” való féltés
- közbiztonság – a gyerekek féltése a környezettől (autók, bűnözés). A biztonságos terek csökkenése miatt a közösségek felbomlása tapasztalható (nincsenek a legtöbb helyen lakóközösségek) – a szülők nem ismerik egymást, egymástól is féltik a gyerekeket.
- A gyerekek „kitanultak” a játékból: ők is, a pedagógusok is félnek, ha „nem történik semmi” – a kontrollált helyzetben nagyobb biztonságban érzik magukat
- A játék-fogalom átalakult: a „fejlesztő játékok” egyértelműen strukturáltak, meghatározott jellegük van, felnőtt rendszerhez igazodik. „Ne keverd össze a színeket! Az a játék nem arra való” – a drága játékra vigyázni kell, nem tönkretenni. A gyerekek játék során levő szabadsága is nagyban csökkent.

A játékmegvonás hatásai

A fókuszcsoportokban a játékminőség és mennyiség csökkenésének a következő hatásait találtuk:

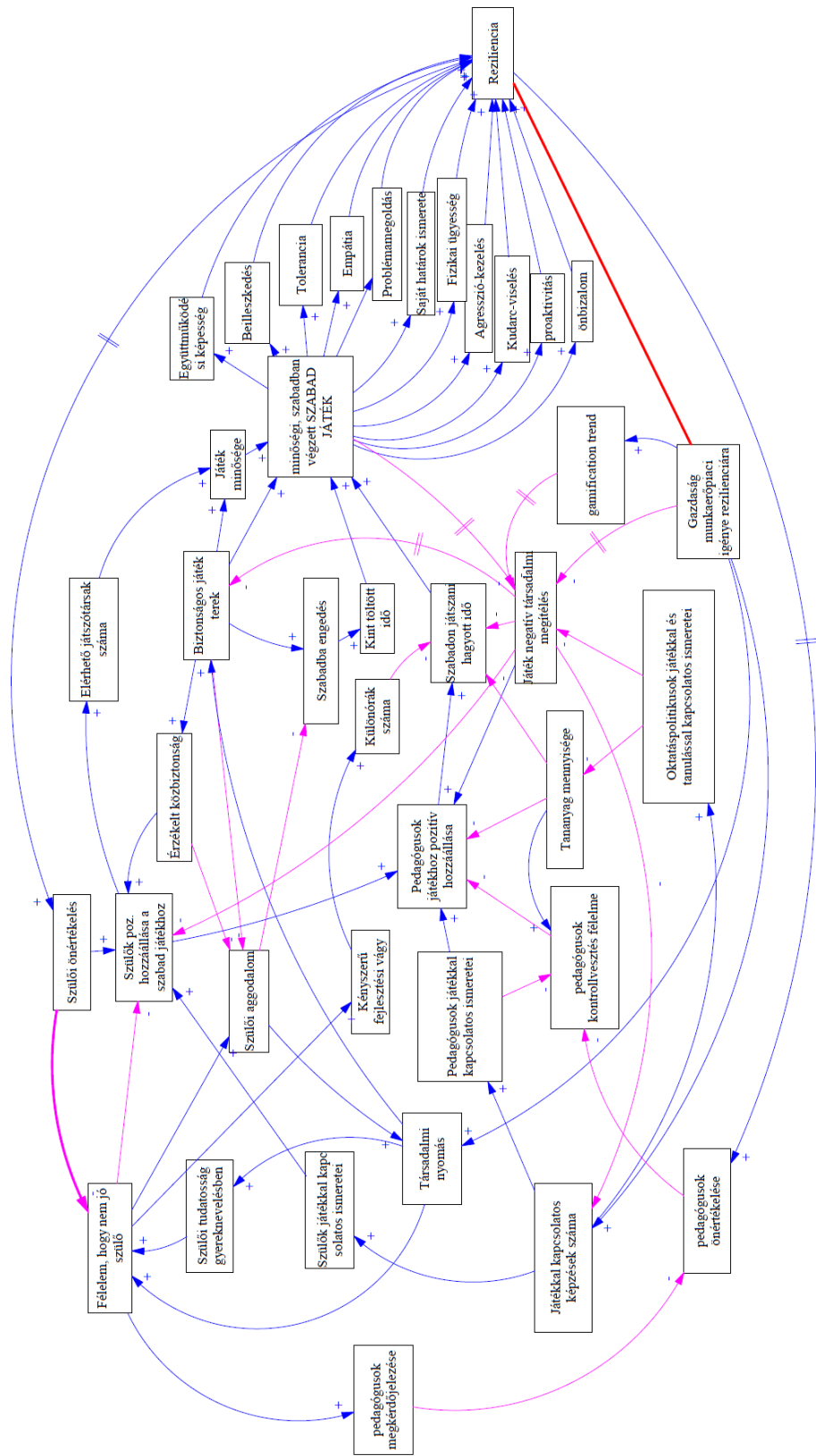
- A gyermek nem tud élni a szabadjáték lehetőségével – nem tud vele mit kezdeni. Nem tanul meg (elfelejt) játszani, egyedül különösen nem, és könnyen fordul „pótszerekhez” – számítógéphez, vagy akár droghoz az unalom ellen.
- A gyermek rosszul viseli a kudarcot, ha veszít, mert a játékban lehet újra és újra adott lehetőség, de ha ez kevés, akkor sokszor csak a kudarc-élmény marad („csak egy partira van időnk a játékban). A játék növeli a kudarc-kezelés esélyeit, ráadásul a sokféle színtér / képességigény együttese miatt mindenkinek juthat olyan feladat, amiben ő jó (sikerélmény)
- A gyermek kreativitása csökken – a készen kapott helyzetekben, játékoktól „elfelejti”, hogy miként képzelje bele magát az adott szituációkba, hogyan hajlítsa a teret a saját elképzeléseihez
- Keretezési nehézségek: a közös játék során a gyerekek figyelnek egymás játékainak a kereteire (tisztelőtben tartják, már csak azért is, hogy az övéket is tisztelőtben tartsák). Ha ez hiányzik a gyermekkorból, akkor később is nehézségük lesz annak megtalálásában, hogy meddig terjed az egyik ember „kerete”, és hol kezdődik a másik.

- Mozgáshiány és testtudat csökkenése: a játék során a gyermek megismeri a saját testét komplex tevékenységek közepette. Ennek elmaradása finommotorikus és testkép problémákhoz vezethet.
- A mozgás-megvonás mentén a gyermekek agressziója nő
- A nagy mozgásigényű gyerekeket könnyen besorolják „hiperaktívnak”, holott csak nincs elegendő terük és lehetőségük a mozgáshoz
- Ha a gyermek nem játszik közösségben, nehezebben tanul meg együttműködni és alkalmazkodni. A játék során erre szükség van, az iskolában többnyire csak az utóbbira
- A gyermek ügyessége, fizikai képességei is kevésbé fejlődnek, ha nincs lehetősége az önirányított játékra. Ebből fakadóan önértékelési problémái lehetnek, illetve nehézségei problémamegoldás során.
- A gyermek természettel való kapcsolata is sérül, hiszen sokkal kevesebbet lehet a természetben.
- Összességében a szabad játék csökkenésével sérül a „tudatos jelenlét” képessége (mindfulness): a gyermek a játékban jelen van az összes figyelmével, és az „ott és akkor”-ban vesz részt. Ha ezt nem tanulja meg / tapasztalja meg gyermekként, akkor felnőttként is nehézségei lesznek a saját boldogságának megélésében (Isd.: Seligman, Csíkszentmihályi).

A játék „játéktere” – a játék elfogadottságának dinamikája a fenti elemzés alapján

Lsd. következő oldal ábrája.

A szabad játék támogatásának társadalmi dinamikája



Beavatkozási pontok

(azok a lehetséges pontok, ahol a rendszerbe beavatkozva várhatóan eredményt lehet elérni):

A játék társadalmi megítélésének általános változtatása: amennyiben a szabad játék fontossága és hasznossága nagyobb figyelmet kap, a társadalom egyre több szereplője figyel erre a területre:

- több erőforrás fordulhat biztonságos és jó minőségű játékterek (nem egyenlő egyértelműen a mostani játszóterekkel) kialakítására, ahol a szülők is biztonságban érzik a gyerekeket
- a pedagógusok és szülők játékkal kapcsolatos megítélése változik, és több időt, lehetőséget adnak a gyerekeknek játszani

Második kiemelt beavatkozási pont a pedagógusok játékkal kapcsolatos tudás és megítélése, mert az iskolákban (különösen az egész napos iskola keretében) lehet több teret nyújtani a szabad játékhoz

Harmadik beavatkozási pont a gazdaság szereplőinek mozgósítása: ez részben már elkezdődött, hiszen a gamification trenddel a játék egyre inkább elismert és fontos. A gazdaság szereplői egyben finanszírozási háttérrel is nyújthatnak játékkal kapcsolatos kezdeményezésekhez

Célok és célkitűzések:

A játékkal kapcsolatos általános tudás terjesztése és a játék megítélésének változtatása

- A játékkal kapcsolatos hazai szakirodalom / cikkek / hozzáférhető anyagok számának növelése
- A játék-élmény minél több felnőtt emberben történő felszínre hozása játékelményt nyújtó alkalmakon, a „mindfulness” növelése
- A játékkal foglalkozók közötti kapcsolatok erősítése, szakmai hálózat létrehozása
- Gyerekeknek szabad játékalalmak, játékosított alkalmak teremtése
- Szabad játék játszóházak, játszóházi hálózat kialakítása
- Játszóházi minősítési rendszer kialakítása, a „minőségi játéktér” fogalmának meghatározása

A pedagógusok játék felé fordítása

- Játékkal kapcsolatos szakmai tudás terjesztése pedagógiai fórumokon, szaklapokban, konferenciákon
- A gyakorló pedagógusok képzése a játékosítás és szabad játék témában
- Leendő pedagógusok képzése: megjeleníteni a felnőttoktatásban a szabad játék témában
- Gazdasági szereplők mozgósítása:

- Játékkal kapcsolatos szakmai tudás terjesztése gazdasági szereplők számára releváns fórumokon
- Gazdasági szereplők számára értékes játékok, játékosított tanulási helyzetek adaptálása, kidolgozása, terjesztése
- Gazdasági szereplők bevonása az 1-2-es célterületek fejlesztésébe.

Felhasznált szakirodalom:

Benjamin, Karen (2015): *Play-way – tréneri kézikönyv*, Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Budapest

Brussoni, M., Olsen, L. L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). *Risky Play and Children's Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 9(9), p. 3134–3148.

Csíkszentmihályi Mihály (2001): *Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája*, Libri Kiadó, Budapest

Csíkszentmihályi Mihály (2010): *Az öröm művészete – Flow a mindennapokban*, Nyitott Könyvműhely Kiadó, Budapest

Else, P. (2009). *The Value of Play*. Continuum.

ENSZ (2014): *World Urbanization Prospects, 2014 Revision*, ENSZ, link: <https://esa.un.org/unpd/wup/publications/files/wup2014-highlights.Pdf> utoljára letöltve 2017. 01. 19.

Lester, S; Russel, W. (2008): *Play for a Change: Play, Policy, and Practice : a Review of Contemporary Perspectives*, Play England

Louv, R. (2008): *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder*. Algonquin Books.

Pellis S., Pellis, V. (2009): *The Playful Brain – Venturing to the Limits of Neuroscience*, Oneworld, Oxford

Seligman, M. E. (2007): *The optimistic child: A proven program to safeguard children against depression and build lifelong resilience*. Houghton Mifflin Harcourt.

Simpson J., Kelly, J.P. (2011): *The impact of environmental enrichment in laboratory rats—Behavioural and neurochemical aspects*, *Behavioural Brain Research*, Volume 222, Issue 1,

Strife, S., & Downey, L. (2009): *Childhood development and access to nature: A new direction for environmental inequality research*. *Organization & environment*, 22(1), 99-122.

UNICEF (2013): *Child well-being in rich countries, A comparative overview*, *Innocenti Report Card 11*, UNICEF Office of Research, Florence

Első CAPS tanácsadó testületi találkozó

A játék fontossága, lényege

- A szabadjátékkal könnyebb lesz, nem pedig nehezebb az iskolai élet.
- „Miért” kérdések – pl. Miért éri meg ez az iskoláknak?
- Elfogadóbbak, empatikusabbak lesznek a gyerekek
- A játék öröme: hogy együtt tudunk játszani – ez nem alakul ki általában
- Minden gyerek ugyanazt szeret játszani, de a közeg az más tud lenni egy kultúrában
- A gyerekek önállósodnak
- A tanárok tudnak pihenni, készülni amíg szabad játék van (mások lennének a felelősök a játékidőre)
- FÉSZEK modell (Play-Way képzésről)
- A play-pod nem nagy költség, nem kell valami újat, hatalmasat építeni, akár egy fészert átalakítani, berendezni
- Van szabadjáték, de nem tudatos!
- „Sztori: amerikai pszichológus által végzett kutatás, adott játszóteret megunták, eltűntek. Építkezési területen játszottak, a kutató meg kitett mindenféle kalapácsot, fűrészt és nézte mi történik. És nem lett bajuk a gyerekeknek.” – Mi ez a kutatás?
- Antiszociális gyerekeknek is jó, de egyre több gyerek vonódik be, nem akarnak kimaradni az introvertáltabb, kevésbé nyitott gyerekek sem
- Gender egyenlőség – pl. a foci túlsúlyt csökkentik, illetve a „nem-focis” fiúk is élvezhetik a játékot

Kihívások, akadályok

- Akadályok (Play-Way képzésről)
- Nincs udvar
- Túl sok papírmunka így is, nincs idejük ezzel is foglalkozni
- Hosszú távú folyamat, nehéz látni, hogy ez hogy térül majd meg
- Iskolafüggő – az alap ugyanaz, de egyénileg lehessen formálni
- Pénz – mennyibe kerül?
- Pedagógusokat meggyőzni
- Balesetektől félelmek
- Motiváció hiány
- Koszosak lesznek a gyerekek
- Aggresszió a gyerekek között, bullying
- Fiúk-lányok együttjáték
- Lányok játékát támogatni
- A tanárokat ellenőrzik
- Fokozatos bevezetés – legyen szülői klub, játszóház
- Különböző életkorúak együtt játszanak – idő kell ezt megszokni, még nem csinálták, nincs tapasztalatuk
- Túl hangos a játék, akik tanulnának, azok nem tudnának
- Átültetés nehézsége: más kultúra a magyar
- Gyerekeknek megtanulni játszani (tudnak-e?)
- Személyi feltételek, ki fog a gyerekekre figyelni?

Bevatkozási területek, miket lehetne csinálni?

- Közös tantestületi képzés, élmények, „döntés”
- Apránként változtatni, fokozatosan (béka a forró vízben – szép lassan beleszoknak)
- felmenő rendszerben – első 4 évfolyam?
- környezet átalakítása
- SCRAPS – használt anyagok, selejtes dolgok – hogyan promózní? ne legyen rémisztő! – zöld trendre építeni!
- Szülők bevonása (Salamon Eszter – Európai szülők)
- Igazgatókat – pedagógusokat „megvadítani” – Roadshow, promóvideó
- Promóvideó: mi az előnye, nekik miért jó, mi az érdeke?
- Indító nyári tábor (abból létrejöhet a videó) pl.: szülők/tanárok/osztály 3-4 nap intenzív szabad játék képzés közösen
- Törvényi háttér: diák és gyerekjogok (ENSZ)
- Többszintűség: ne csak ebédidő
- Folyosókat is átlehet rendezni, berendezni, játékosá tenni

Támogatása az iskoláknak

- humusz szövetség (ginop pályázat)
- Szabadtéri, természetben töltött játék előnyeiről kutatások
- kutatások: ahol már működik (pl. OPAL) ott miket tapasztaltak?
- középiskolásokkal összekötni az általános iskolákat (IKSZ keretében belül képezni playworkereket önkéntesnek) → délután tudnának általánosban önkénteskedni
- online elérhető videók (pl. OPAL) és a playpodos videók
- Bányai Sándor: Élménypedagógia képzés
- Kiss-Péter Andrea és Sövényházi Edit: élménypedagógia
- Meseterápia (Boldizsár Ildikó, Kádár Annamária)
- Drámapedagógia: Árva álom program
- Ágota alapítvány (Szeged) játszóháza
- Minipolisz
- Minősítés: referenciainstítúciók (kül. területekre lehetett pályázni)
- Michael Follett könyve és prospektusa – magyarra is fordítani!
- Ken Robinson: TED és könyvek
- EMMIvel kapcsolat, támogatás
- NATot felhasználni – vegyék be az új NATba a fogalmat, pl. játékbarát iskola
- Jövő Iskolája program (BM) – Gyarmati Katalin: kísérleti fázisban (Szeged, Bp), megoldásorientált szemlélet
- Ofi kutatói
- Mintaiskolák bevonása
- Hét Szobás program – Budaörs
- Tanulóközösségek, Demokratikus nevelésért és tanulásért egyesület – Fóti Péter
- Hét szobás program – Budaörs
- Vekerdy Tamás és a játék
- Ökoiskola hálózat
- Green School – Bali
- Újrahasznosító központok (fővárosi közt. fenntartók és magánkézben lévők)
- Lomtalanítás
- makers space/cserkészet (Nagykovácsi)

- Eredei iskola mozgalom
- TED videó: japán óvoda
- Szabadtéri játékokról szakirodalom (OPAL?)

Egyebek

- Gyerekeket bevonni a tervezésbe – közösen szabályok alakítása
- Önkénteseket toborozni
- Pszichológia szakosok
- Környezetpszichológia (Dúll Andrea)
- Tanítóképzésbe bevinni, kreditért
- Fesztiválokra bevinni - REcuccok (Ozora, Sziget)
- PPK szakdolgozókat bevonni
- Beltéren is lehet „szabad játék”
- Reggeli beszélgetések – reggeli szabad játék?
- Modulok
- Parkourról TED videók

Szabad játékot akadályozó tényezők (korábbi PlayWay kurzusról)

Tárgyi, külső tényezők

- tér hiánya: beláthatatlan nyílt tér
- Időhiány (oktatási keretek)
- sivár környezet
- a gyermek által nem megfelelően felmért körülmények
- normák, tabuk, keretek (lehet-e sikoltozni a játék kedvéért?)
- elég-e az eszköz?
- nem biztonságos környezet (balesetveszély)
- nem gyerekbarát eszközök

Gyermeki tényezők/oldal

- kezdetbeli bátortalanság
- magány
- érzelmi labilitás
- nincs fantáziájuk
- nem tud játszani
- biztonságérzet hiánya
- a gyermek nincs hozzászokva a teljes szabadsághoz
- fáradtság
- unalom
- csoporton belüli erőszak
- csordaszellem (visszahúzó/egy gyerek irányítja a többi)
- érdektelenség
- nincs természetesen kialakult félelemérzete
- nem lát maga előtt akadályt, nincsenek határai

- ha a játék célja káros
- agresszív gyerek megnyilvánulásai
- sérült, akadályozott gyerek
- szeretet hiánya
- indulat/motiváció elfolytása kívülről
- rosszkezd
- kialvatlanság

Felnőtt tényezők

- csórlátású felnőtt/pedagógus -> nem képes a szemléletváltásra
- értetlen és irigy kolléga
- túl kevés/sok figyelem
- merev felnőtt
- irányított tevékenység
- eltérő nevelői attitűdök egymás mellett
- korlátozó felnőtt
- kevés pedagógus
- tudatlanság
- szakmai hiányosságok
- motiváció, energia csökken, kimerül.