Children's Access to Play in Schools

Szkoła przyjazna zabawie

Przewodnik szkoleniowy

CAPS

Funded by the Erasmus+ programme of the European Union

Document Control

Odniesienie: Children's Access to Play in Schools (CAPS)

Aktywność: IO3 - szkolenie

Autor(ka): Zsuzsa Vastag, Eva Virag Suhajda, Wendy Russell, Leonie Burton, Kelly Conibere

Współtwórcy: Konsorcjum CAPS i wspólnicy szkoleniowi

Data: 01-05-2019 r.

ISBN:

Zastrzeżenie: Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Umowa o dotację nr 2017-1-UK01-KA201-036679

Podziękowania:

Dziękujemy założycielowi firmy Michel Follett, założycielowi Outdoor Play and Learning (OPAL),

za rolę doradczą w ramach projektu CAPS i materiały pomocnicze do tego celu.

przewodnik szkoleniowy.

Dziękujemy Karen Benjamin, Sue Smith, Ali Wood z PACT Birmingham.

/Play Resource Co., za dostarczenie podstawowych doświadczeń i praktyki

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Introduction to the packaging 5

CORE TRAINING modules Modules 1 - 5 7

Module 1: What is a fun school? 9

Action 1: Welcome, introduction and action 2: Icebreaker, personal introduction 13

Action 3: Reproduction of game memories 15

Action 4: Discovering the possibilities of the game 17

Action 5: Barriers to overcome 18

Action 6: Benefits of fun in schools 19

Action 7: Quality criteria 20

Action 8: A whole-school approach 21

In summary, 22

Module 2: Creating time and a fun culture (1) - Strategic/political issues 23

Action 1: Introduction and Action 2: PARK 27 Principles

Action 3: Policy 28

Action 4: Access - access - access - odd 30

Action 5: Risks in the game and risk-benefit analysis approach 32

Action 6: Knowledge 34

Action 7: Playground pedagogy 35

Action 8: First steps towards a written school statement; summary 36

Module 3: Creating time and building a fun culture (2) - Practical issues 37

Action 1: Introduction and Action 2: Principles of art and the right to play 40

Action 3: Authorisation 42

Action 4: The theory of loose parts 43

Action 5: Continental lines 44

In summary, 46

Module 4: Playground 48

Action 1: Introduction: Guess how many? 52

Action 2: Play as an emergent disposition rather than a time/space activity 54

Activity 3: Afordanse 56

Activity 4: Cane building 57

Action 5: Key features of the quality gaming space: towards a control tool 59

Action 6: Brief introduction to critical cartography 61

Action 7: Space Audits: How is space measured? 63

In summary, 64

Module 5: School strategy and action plan 65

Activity 1: Energizer and Quality Criteria 68

Activity 2: What do we have so far? 69

Activity 3: School-level objectives 70

Activity 4: Trying on different CAPS 71

Activity 5: Action plan 73

Summing Up - (Mid-way) Evaluation 74

OPTIONAL TRAINING Modules 6 - 10 76

Module 6: More on play - perspectives on its nature and value 84

Activity 1: Introduction and quotes from play scholars 81

Activity 2: Defining and categorising play 82

Activity 3: Critiquing the definitions 83

Activity 4: Jack and the Beanstalk: who is the hero? 85

Activity 5: Now and then, here and there: changes in opportunities for self-organised play 87

Activity 6: Rhetorics of play 88

Activity 7: The value of play in schools beyond the dominant rhetoric 89

Activity 8: What does this mean for our school? 91

Summing Up 92

Module 7: The self - personal aspects of supporting play in schools 93

Activity 1: Energizer and introduction to the module; Activity 2: Dyad 97

Activity 3: Trust games 99

Activity 4: Human machine 101

Activity 5: Tuk-tuk game 102

Activity 6: Wheel of emotions and summing up 104

Summing Up 106

Module 8: Playwork theory and practice 107

Activity 1: Introduction and Activity 2: Psycholudics part one: the play cycle 110

Activity 3: Psycholudics part two: levels of interventions 113

Activity 4: Interventions 2.0 115

Activity 5: Supportive and inhibitive communication 116

Activity 6: Playwork Principles in the school; summing up 117

Module 9: More on play and space 118

Activity 1: The production of space 121

Activity 2: Revisiting space audits 124

Activity 3: Children's participation in planning for play; adult account-ability and response-ability 125

Activity 4: Critical cartography: approaches to documenting how the space works 127

Summing Up 129

Module 10: Play beyond play time / action planning / closing 130

Activity 1: Energizer and Activity 2: Play and games 133

Activity 3: Looking back 133

Activity 4: Meditative writing 135

Activity 5: Feedback to each other 137

Activity 6: Closing circle 139

Summary: Saying goodbye 140

Wprowadzenie

Przedstawiamy przewodnik trenera po kursie, który wspiera szkoły w osiąganiu przyjaznego Play-friendly School Label. Został on opracowany w ramach projektu CAPS (Children's Access to Play in Schools), finansowanego w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+. Więcej informacji na temat projektu CAPS i oznakowania szkoły przyjaznej dla dzieci można znaleźć w podręczniku szkolnym przyjaznym dla dzieci, który towarzyszy niniejszemu przewodnikowi, wraz z dalszymi informacjami na tematy poruszane podczas kursu. Celem podręcznika jest dostarczenie wszystkim szkołom informacji, które pomogą im stać się i utrzymać pozycję szkoły przyjaznej dla Play-friendly School. Znak "Play-friendly School" zawiera pięć kryteriów jakości, które szkoły będą musiały wykazać, w jaki sposób się spełniają. Kryteria jakości i podręcznik są dostępne na stronie internetowej projektu: http://www.gratosfera.pl /

Niniejszy przewodnik przedstawia 30-godzinny kurs podzielony na dziesięć 3-godzinnych modułów, z których każdy ma swoje własne efekty uczenia się. Kurs składa się z dwóch części: część pierwsza (15 godzin) jest ogólnym wprowadzeniem do etykiety i pomysłów, które ją wspierają. Biorąc pod uwagę fakt, że stawanie się i pozostawanie w szkole przyjaznej zabawie powinno być kwestią dotyczącą całej szkoły, zalecamy, aby jak największa liczba pracowników przeszła część pierwszą w postaci szkolenia podstawowego. Jako minimum, wszyscy pracownicy powinni uczestniczyć w pierwszym 3-godzinnym module. Część druga (również 15 godzin) jest bardziej skierowana do osób pracujących bezpośrednio z dziećmi. Sugeruje się szereg działań, które mają na celu poznanie teorii i badań informujących o podejściu i zaoferowanie praktycznych działań pomagających szkołom w pracy nad kryteriami jakości. Trenerzy powinni mieć możliwość dostosowania materiału do grup, z którymi pracują: niektóre grupy mogą chcieć zorganizować formalny kurs, inne mogą zdecydować się na "warsztaty" z poszczególnymi szkołami. Różne kraje będą miały różne konteksty realizacji edukacji dzieci, a różne grupy będą miały różne wymagania dotyczące wsparcia. Najważniejsze jest to, że wsparcie dla szkół ma na celu spełnienie pięciu kryteriów jakości.

Moduły 1 - 5

Grupa docelowa: cały personel szkoły (w tym kierownictwo, nauczyciele, asystenci, pracownicy na lunch, opiekunowie, itp.): każdy, kto jest w pobliżu dzieci i ma wpływ na ich życie szkolne.

15 godzin

Module 1: What is a Play-friendly School?

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. wykazać się zrozumieniem projektu CAPS i oznakowania szkoły przyjaznej dla dzieci (Play-friendly School label)

2. opisać korzyści płynące z przyjaznej Play-friendly School (Szkoła przyjazna zabawie)

3. wykazać się podstawową wiedzą na temat środowiska gry i umożliwiania zabaw.

4) wykazać się zrozumieniem kryteriów jakości.

5) wykazać się zrozumieniem, dlaczego konieczne jest podejście całościowe.

Podsumowanie sesji

Ta sesja wprowadza kluczowe tematy dla kursu i etykiety "Play-friendly School". Może być oferowana jako samodzielna sesja i jako taka obejmuje większość kluczowych tematów poruszanych bardziej szczegółowo przez cały kurs.

Uwagi trenera

Bądź świadomy tego, kto bierze udział w sesji, szczególnie pod względem tego, kto będzie uczestniczył w przyszłych sesjach (moduł ten może być oferowany jako samodzielne wprowadzenie).

Uczestnicy mogą pochodzić z tej samej szkoły lub z różnych szkół. Będziesz musiał ocenić, kiedy lepiej jest, aby uczestnicy pracowali z kolegami lub innymi osobami.

Czynność i czas trwania czynności i LO Zawartość czasu		Czynność i czas trwania czynności i LO Zawartość czasu	Czynność i czas trwania czynności i LO Zawartość czasu
Metoda		Metoda	Metoda
Działalność 1		Działalność 1	Działalność 1
LO 15 minut powitanie, wprowadzenie:		LO 15 minut powitanie, wprowadzenie:	LO 15 minut powitanie, wprowadzenie:
Obiekt: powitanie uczestników, przedstawienie projektu CAPS i kursu szkoleniowego Cała grupa; rozmowa		Obiekt: powitanie uczestników, przedstawienie projektu CAPS i kursu szkoleniowego Cała grupa; rozmowa	Obiekt: powitanie uczestników, przedstawienie projektu CAPS i kursu szkoleniowego Cała grupa; rozmowa
Działalność 2		Działalność 2	Działalność 2
	10 minut Lodołamacz,		

	podwójne wprowadzenia, "rysowanie na głowie":		
Obiekt: poznanie się nawzajem, rozpoczęcie myślenia o zabawie Zajęcia w parze; cała grupa Arkusze papieru A4, coś trudnego do nachylenia, ołówki/ długopisy.		Obiekt: poznanie się nawzajem, rozpoczęcie myślenia o zabawie Zajęcia w parze; cała grupa Arkusze papieru A4, coś trudnego do nachylenia, ołówki/ długopisy.	Obiekt: poznanie się nawzajem, rozpoczęcie myślenia o zabawie Zajęcia w parze; cała grupa Arkusze papieru A4, coś trudnego do nachylenia, ołówki/ długopisy.
Działalność 3		Działalność 3	Działalność 3
LO 3 25 minut Mapowanie wspomnień z gry:		LO 3 25 minut Mapowanie wspomnień z gry:	LO 3 25 minut Mapowanie wspomnień z gry:
Obiekt: aktywowanie osobistych wspomnień z przestrzeni gry, rozpoczęcie		Obiekt: aktywowanie osobistych wspomnień z przestrzeni gry, rozpoczęcie myślenia o grze z perspektywy przestrzennej Indywidualne działanie; cała grupa Arkusze papieru, długopisów, ołówków, markerów itp.	Obiekt: aktywowanie osobistych wspomnień z przestrzeni gry, rozpoczęcie myślenia o grze z perspektywy przestrzennej

myślenia o grze z perspektywy przestrzennej Indywidualne działanie; cała grupa Arkusze papieru, długopisów, ołówków, markerów itp.			Indywidualne działanie; cała grupa Arkusze papieru, długopisów, ołówków, markerów itp.

Działanie 1: Powitanie, wprowadzenie i działanie 2: Lodołamacz, osobiste wprowadzenie.

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem projektu CAPS i oznakowania szkoły przyjaznej dla dzieci (Play-friendly School label).

Czas: 25 minut.

Działalność

Wprowadzenie

Celem sesji otwierającej jest powitanie uczestników, wprowadzenie kursu szkoleniowego i projektu CAPS oraz nadanie odpowiedniego tonu całemu kursowi.

Upewnij się, że sala jest wygodna, a krzesła ułożone w półkolu. Ubierz salę odpowiednio ubraną w zdjęcia, obrazy, zasoby, tak aby wyglądała na zabawną. Zapewnij poczęstunek i porozmawiaj z uczniami po ich przybyciu.

Przedstaw się i przejdź przez procedury porządkowe i ewakuacyjne dla bezpieczeństwa wszystkich. Przedstaw krótko projekt i jego rozwój oraz partnerów zaangażowanych w jego realizację.

Podaj ogólny opis kursu, na który uczęszczają, godziny, przerwy na posiłki i zajmij się wszelkimi początkowymi pytaniami (niektóre z nich mogą być możliwe, gdy rozmawiamy z uczniami po ich przybyciu).

Dyskusje w parach

Poproś uczestników o znalezienie partnera. Porozmawiają z tą osobą przez dwie minuty, a następnie zmienią partnerów. Będą mieli trzy rundy tej rozmowy. Daj im tematy/pytania do omówienia, na przykład:

- Jak się tu znalazłeś?

- Jaka jest Twoja motywacja do udziału w tym kursie?

- Jakie są Twoje obawy dotyczące kursu?

Przerywacz lodu: rysowanie na głowie

Poproś uczestników o pozostanie z partnerem w ostatniej rundzie dwuminutowej dyskusji. Daj im kawałek białego papieru, długopis lub ołówek i coś, na czym mogą się oprzeć. Powiedz im, że będą musieli narysować portret swojego partnera. Poproś ich, aby nie rozpoczynali, dopóki nie udzielisz ostatecznej instrukcji; wyjaśnij, że powinni narysować siebie nawzajem w tym samym czasie. Jeśli jest liczba nieparzysta, ćwiczenie działa również w trójkach. Jeśli chcesz, możesz zbudować suspens ("możemy zachować te portrety jako pamiątkę z kursu" itp.)

Następnie podaj ostatnią instrukcję: poproś, aby umieścili papier na czubku głowy (zademonstruj to), mówiąc, że powinni narysować portret w tej pozycji (tzn. rysując nad głową, aby nie widzieli, co rysują).

Kiedy skończą, powiedz, że mogą obejrzeć portrety.

Obserwuj i słuchaj przez cały czas: bądź świadomy podczas udzielania instrukcji, zwłaszcza gdy po raz pierwszy wprowadzasz zadanie, kiedy mówisz, że powinni to zrobić na głowie, i kiedy pokazują się nawzajem.

Kiedy już śmiech umrze, zapytaj ich, jak się czuli, gdy po raz pierwszy udzielili instrukcji i co się zmieniło, gdy wiedzieli, że powinni narysować na głowie. Narysuj podobieństwa z zabawą, np. proces nad produktem, "jakby", chwile bezsensowne, pozytywny afekt.

Zasoby

Dokumenty, ołówki, długopisy, coś, na czym każdy uczestnik może się oprzeć (np. schowek, książka).

Działanie 3: Odwzorowanie wspomnień z gry na mapie

Efekty uczenia się:

3. wykazać się podstawową wiedzą na temat środowiska gry i umożliwiania zabaw.

Czas: 25 minut.

Działalność

Daj uczestnikom znać, że będzie to ćwiczenie osobiste. Poproś ich, aby usiedli w wygodnej pozycji, w łatwym zasięgu papieru i długopisów, i zastanowili się nad czasem, kiedy mieli 9 lub 10 lat. Następnie poproś, aby pomyśleć o ulubionym miejscu, w którym się bawili, najlepiej na zewnątrz, ale nie musi tak być.

Daj im kilka minut na zastanowienie, a następnie poproś, aby narysowali mapę przestrzeni, zwracając uwagę na cechy przestrzeni, w tym ludzi i przedmioty materialne, które często tam były. Mogą również użyć kilku podpowiedzi, aby rysunek był bardziej żywy, na przykład, czy mieli nazwy konkretnych miejsc, jakie było ogólne odczucie przestrzeni, czy bawili się gdzie indziej, itp.

Po zakończeniu rysowania poproś ich, aby podzielili się swoimi rysunkami z grupą i wyjaśnili trochę o swoich wspomnieniach z gry, ze szczególnym uwzględnieniem otoczenia. Przedyskutujcie wspólnie, jak podobne lub różne są przestrzenie do zabawy w ich wspomnieniach. Przedyskutujcie również, co to mówi nam o tym, jak możemy zdefiniować zabawę.

Na koniec sesji, zwróć uwagę na definicję sztuki:

Gra jest procesem, który jest swobodnie wybierany, kierowany osobiście i wewnętrznie motywowany. Oznacza to, że dzieci i młodzież określają i kontrolują treść i intencje swojej zabawy, kierując się własnymi instynktami, pomysłami i zainteresowaniami, na swój własny sposób z własnych powodów.

Playwork Principles Scrutiny Group, Cardiff 2005

Zabawa jest również prawem dziecka zgodnie z Konwencją Narodów Zjednoczonych o Prawach Dziecka (UNCRC). Konwencja Narodów Zjednoczonych o prawach dziecka:

Państwa-Strony uznają prawa dziecka do odpoczynku i wypoczynku, do zabawy i rekreacji odpowiedniej do wieku dziecka".

Konwencja ONZ o prawach dziecka Artykuł 31

Wskazówki dla nauczycieli

The object of this session is to activate situated play memories, so that participants can get into the right mind-set, appreciating the importance of play for children through their own experiences. It is also leading up to the issue of space and play, starting to think about how everything in the space comes together to produce moments of playing.

It is not specified what kind of memories they should think about, they can choose one specific memory of playing, or maybe a series of plays that went on for a longer period of time (eg. every time they came home from school on the way…). When mapping their spaces and memories, be clear this is from what they remember as a child, a child's perspective, not an adult view point.

For drawing the map of the play environment, they can also use some prompts, eg. cut out cardboard shapes to illustrate objects on the map / stick some glitter on the paper / etc.

Zasoby

Papiery, długopisy, ołówki, markery itp.

Działanie 4: Odkrywanie możliwości gry

Efekty uczenia się:

3) wykazać się podstawowym zrozumieniem środowisk sprzyjających zabawie i zabawie.

Czas: 10 minut.

Działalność

Poproś uczestników, aby weszli w pary. Powiedz im, że teraz znów staną się dziećmi - daj im kilka chwil, aby weszli w umysł dziecka, które właśnie przybyło w tę przestrzeń i dla którego wszystko jest nowe, nieznane i bardzo interesujące. Poproś je, aby przemieściły się w przestrzeni na kilka minut ze swoim partnerem, odkrywając przestrzeń nowymi oczami. Powiedz im, żeby szukali okazji do zabawy, znaleźli rzeczy, które są interesujące i pokazali je swojemu partnerowi.

Po kilku minutach zabawy poproś niektórych z nich, aby podzielili się swoimi wrażeniami z zajęć. Bardzo krótko opowiedz o koncepcji afordancji (powracając do Modułu 4) i atmosfery jako kluczowych elementów środowiska umożliwiającego zabawę. Jeśli nie masz uprzedzeń co do tego, po co są przedmioty w pomieszczeniu, to na jaki potencjał je stać? Jeśli nie nałożono żadnych ograniczeń na sposób wykorzystania obiektów, co może z tego wyniknąć?

Wskazówki dla nauczycieli

Można również poprosić uczestników o wykonanie tego ćwiczenia bez mówienia i pokazać sobie nawzajem tylko możliwości gry - w ten sposób ćwiczenie staje się bardziej intymne.

Zasoby

Nie ma

Activity 5: Barriers to play

Efekty uczenia się:

3) wykazać się podstawowym zrozumieniem środowisk sprzyjających zabawie.

Czas: 30 minut.

Działalność

Zapytaj grupę, czy istnieją jakieś różnice między ich własnymi wspomnieniami z zabawy a tym, jak teraz bawią się dzieci?

Daj każdemu uczestnikowi kilka postów i długopis. Poproś ich, aby przez kilka minut zastanowili się nad tym, co może stanowić przeszkodę w swobodnej zabawie dzieci w dzisiejszych czasach, i napisali każdy pomysł na osobnych postitach. Podczas pracy przygotuj linkę do prania / sznurek z przymocowanymi kołkami i wyciągnij go gdzieś w pokoju. Kiedy skończą zbieranie barier, poproś ich, aby jeden po drugim przeczytali głośno, co jest na ich postitach, a następnie wyjdź do przodu i przymocuj każdy postit z kołkami do linii do prania. Kiedy wszyscy postawią bariery, przedyskutujcie te kwestie z grupą. Po dyskusji, weź nożyczki i przeciąć linię do mycia - symbolicznie pokazując, że możemy przeciąć wszystkie bariery, aby wesprzeć prawo dzieci do zabawy.

Uwagi opiekuna

Rozmowa o zmianach społecznych w poszczególnych krajach, statystykach (np. otyłość i zdrowie psychiczne) oraz kwestiach dotyczących zdolności dzieci do zabawy, znalezienia czasu i miejsca na zabawę oraz wpływu na ich życie.

Pozbądź się niektórych obaw - czy są one prawdziwe czy postrzegane?

Zapytaj, ile z nich opiera się na braku zrozumienia gry przez dorosłych?

W przypadku szkół ważne jest, aby pamiętać o pominięciu, które jest największą barierą w grze. Brak strategicznego podejścia opartego na wartościach, stwierdzenia, ile się je ceni, zaplanowania, personelu, zasobów i oceny ich jakości, szkodzi bardziej niż cokolwiek innego.

Zasoby

Linia do prania i kołki, postity, długopisy i nożyczki

Działanie 6: Korzyści z zabawy w szkołach

Efekty uczenia się:

2. opisać korzyści płynące ze szkoły przyjaznej zabawie

Czas: 25 minut.

Działalność

Zaprezentuj korzyści płynące z zabawy w szkołach poprzez PowerPoint i/lub wideo. Prowadzenie dyskusji z grupą na temat korzyści płynących z zabawy w szkołach i zachęcanie ich do dzielenia się własnymi doświadczeniami z dzieciństwa, a także z perspektywy osoby dorosłej.

Wskazówki dla nauczycieli

Wykorzystaj informacje zawarte w podręczniku, w tym linki do filmów wideo, aby wesprzeć to działanie.

Zasoby

Komputer, projektor, system nagłośnienia

Prezentacja PPT / film wideo na temat korzyści płynących z zabawy w szkole

Działanie 7: Kryteria jakości

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem projektu CAPS i oznakowania szkoły przyjaznej dla dzieci (Play-friendly School label).

4) wykazać się zrozumieniem kryteriów jakości.

Czas: 20 minut.

Działalność

Zaprezentuj grupie pięć kryteriów jakości dla szkoły przyjaznej zabawie. Opisz każde kryterium, uzasadnienie i znaczenie tych trzech różnych ocen. Przeprowadzić dyskusję z grupą na temat tych kryteriów i zachęcić ją do podzielenia się opinią na ich temat, zwłaszcza na temat tego, co może to oznaczać dla ich szkoły.

Uwagi opiekuna

Możesz zachęcić ich do zastanowienia się nad własnymi szkołami, ale daj im znać, że w Module 5 będą mieli okazję dokładniej przemyśleć własną sytuację szkolną.

Zasoby

Kopie kryteriów jakości

Działanie 8: Podejście obejmujące całą szkołę

Efekty uczenia się:

5) wykazać się zrozumieniem, dlaczego konieczne jest podejście całościowe.

Czas: 25 minut.

Działalność

Poproś uczestników o przeprowadzenie burzy mózgów z różnymi interesariuszami w ich szkole i sporządzenie ich szybkiej listy. Zbierz uczestników w małe grupy (po 3-5 członków w każdej z nich) i poproś, aby zastanowili się nad jedną z grup interesariuszy (tak aby wszystkie grupy zostały uwzględnione). Poproś ich, aby zastanowili się nad swoją perspektywą i znaczeniem współpracy z nimi. Burza mózgów w małych grupach na temat możliwych sposobów ich zaangażowania.

Po około 15 minutach burzy mózgów poproś grupy o ponowne spotkanie, a każdą z nich o podzielenie się tym, o czym rozmawiali.

Wskazówki dla nauczycieli

Niektórzy z ważnych interesariuszy to dyrektorzy szkół, nauczyciele, pracownicy szkół, dzieci, rodzice/opiekunowie itp. Niektóre z nich mogą nie być oczywiste, takie jak opiekun, sprzątacze, wybrani członkowie rady ds. edukacji, zespół ds. zdrowia i bezpieczeństwa, seryjny rodzic składający skargę - wszystkie te elementy wymagają zaangażowania.

Każda z tych grup może potrzebować innego podejścia do angażowania się i motywowania do wspierania szkoły przyjaznej zabawie. Temat uczestnictwa dzieci został dokładniej omówiony w module 9 w drugiej części kursu. Osoby uczęszczające na te podstawowe moduły mogą nie przyjść na drugą połowę kursu, więc upewnij się, że znasz zagadnienia związane z uczestnictwem dzieci z podręcznika.

Zasoby

Flipcharts/biała tablica, markery

Summing Up

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że jest to koniec pierwszego modułu. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. Upewnij się, że znają ustalenia na następną sesję, jeśli w niej uczestniczą

Moduł 2: Tworzenie czasu i budowanie kultury wspierającej zabawę (1) - kwestie strategiczne/polityczne

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. opisać zasady PARK (polityka, dostęp, ryzyko, wiedza)

2. omówić trzy dziedziny szkoły przyjaznej zabawie (czas przeznaczony na zabawę, pedagogika zabawowa i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym)

3) wykazać się zrozumieniem ryzyka w grze oraz sposobem opracowania podejścia do oceny ryzyka i korzyści w odniesieniu do oceny ryzyka

4. wykazać się zrozumieniem kwestii dostępu i równości w zakresie czasu, przestrzeni i pozwolenia na zabawę

Podsumowanie sesji

Ta sesja rozpoczyna się od analizy Kryterium Jakości 2, czyli oświadczenia pisemnego, które pokazuje, w jaki sposób szkoła wspiera zabawę dzieci. Wykorzystuje zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko i Wiedza), aby usystematyzować dyskusje. Uczestnicy mogą rozpocząć pracę nad pisemnym oświadczeniem własnej szkoły, pamiętając, że proces tworzenia tego oświadczenia powinien mieć charakter szkolny.

Uwagi trenera

Jesteśmy wdzięczni OPAL UK (Outdoor Play and Learning) za analizę PARK. Upewnij się, że odnosisz się do OPAL i masz pod ręką informacje, jeśli uczestnicy chcieliby wiedzieć więcej. Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej: https://outdoorplayandlearning.org.uk

Suggested plan for module 2: Making time and building a culture that supports play (1) – strategic/policy issues

Activity & LO	Czas	**Content**	**Method**	**Resources**
Activity 1	5 minut	Wprowadzenie: do modułu, energetyzator	Cała grupa rozmawia i działa w grupie.	
Activity 2 **LO 1**	5 minut	Zasady PARK:	Zgromadzenie Plenarne	Zasoby PowerPoint
Activity 3 **LO 1, 2**	20 minut	Obiekt: wprowadzenie czterech zasad polityki, dostępu, ryzyka i wiedzy	Zgromadzenie Plenarne	Zasady PARK
Activity 4 **LO 1, 4**	20 minut	Polityka:	Cała działalność grupy	Flipchart, markery.
Activity 5 **LO 1, 3**	20 minut	Cel: omówienie znaczenia opracowania i publicznego pisemnego oświadczenia na temat tego, w jaki sposób szkoła wspiera zabawę dzieci (QC 1), które uwzględnia czas, przestrzeń i pozwolenie na zabawę w trzech dziedzinach szkoły przyjaznej zabawie, którymi są: czas na zabawę, pedagogika zabaw i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym.	Cała działalność grupy	Struning/fabrykaty/ozdobienia na oczy
Break	15 minut	**Przerwa**		
Activity 6 **LO 1**	20 minut	**Wiedza:** Obiekt: zastanowić się nad tym, jakiej wiedzy potrzebujemy, aby skutecznie ułatwiać dzieciom zabawę.	Małe grupy	Flipchart, markery.

Activity 7 **LO 2**	25 minutes	**Zabawne pedagogiki:** **Obiekt: zbadanie, w jaki sposób zabawa może zostać wprowadzona do klasy.**	Dyskusja w małych grupach i posiedzenie plenarne	Rekwizyty dla scenerii
Activity 8 **LO 1**	45 minutes	**Pierwsze kroki w kierunku pisemnego oświadczenia szkoły:** **Cel: pozostawienie uczestnikom czasu na zastanowienie się nad dotychczasową nauką i zastanowienie się nad tym, co może się znaleźć w pisemnym oświadczeniu ich szkoły.** **Uczestnicy podzieleni są na cztery małe grupy. Każda z grup bierze jeden z czterech tematów (PARK) i opracowuje wstępne pomysły polityczne dotyczące swojej szkoły. Co można zrobić w szkole?** **Następnie dzielą się z innymi głównymi punktami swojej dyskusji.**	Praca w małych i dużych grupach	Flipcharty, papiery, flamastry, markery
Summary	5 minutes	**Summing up**	Zgromadzenie Plenarne	

Działanie 1: Wprowadzenie i działanie 2: Zasady PARK

Efekty uczenia się:

1. opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

Czas: 5 minut.

Działalność

Uruchom moduł przez energetyzator i zapoznaj się z tematem tego modułu.

Podaj krótką prezentację czterech zasad PARK: Polityka, dostęp, ryzyko i wiedza. Upewnij się, że przypisać OPAL (Outdoor Play and Learning) analizę PARK i wyjaśnić rolę wiedzy eksperckiej OPAL w projekcie CAPS. Daj uczestnikom znać, że nad każdym z nich spędzimy czas w module.

Uwagi opiekuna

Szczegółowe informacje na temat zasad PARK można znaleźć w Podręczniku.

Zasoby

Prezentacja PowerPoint na temat zasad PARK.

Działanie 3: Polityka

Efekty uczenia się:

1. opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

2. omówić trzy dziedziny szkoły przyjaznej zabawie (czas przeznaczony na zabawę, pedagogika zabawowa i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym)

Czas: 20 minut.

Działalność

Poprowadź całą dyskusję grupową na temat pierwszej zasady PARK: Polityka. Przedyskutuj kluczowe punkty, które powinno zawierać stwierdzenie: w jaki sposób szkoła wspiera czas, przestrzeń i pozwolenie na zabawę w trzech obszarach Szkoły przyjaznej dla dzieci, którymi są: czas przeznaczony na zabawę, pedagogika zabawowa i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym. Przedyskutuj również znaczenie zaangażowania całej szkoły w rozwój wypowiedzi.

Wyjaśnić różnice pomiędzy polityką, strategią i planem działania:

- Polityka jest deklaracją przekonań, wartości i zasad.

- Strategia jest długoterminowym planem osiągalnych celów.

- Plan działania jest opisem szczegółowych kroków, w jaki sposób strategia zostanie zrealizowana.

W trakcie sesji zachęcamy grupę do podzielenia się swoimi spostrzeżeniami na ten temat.

Zapisz dyskusję na flipcharcie.

Uwagi prowadzącego

Wykorzystaj informacje zawarte w kryterium jakości 2 i podręcznik, aby wesprzeć tę dyskusję, upewniając się, że omówisz wskaźniki zawarte w QC 2. Niektóre kraje mogą nie mieć tradycji rozwijania polityki na poziomie szkoły, dlatego jest ona nazywana "oświadczeniem pisemnym" w kryteriach jakości.

Opisz znaczenie pisemnego oświadczenia szkoły na temat tego, w jaki sposób szkoła wspiera zabawę. Oświadczenie powinno dotyczyć wartości i przekonań: różni się to od strategii i planu działania. Podkreślenie, że powinno być rozwijane wspólnie, tak aby wszyscy interesariusze mieli możliwość wniesienia swojego wkładu, aby poczuli się zaangażowani i zmotywowani do pracy nad wprowadzanymi zmianami.

Stwierdzenie to powinno opisywać, w jaki sposób szkoła zamierza przeznaczyć czas i przestrzeń, a także zezwalać dzieciom na zabawę w czasie trwania szkoły. Posiadanie jasnego, pisemnego oświadczenia pomaga interesariuszom zrozumieć, co to dla nich oznacza. Przeciwdziała również negatywnej presji, umożliwia szkołom podawanie przyczyn swoich działań i pozwala na konsekwencję. Jest to również przyczyna podejścia do ryzyka.

Rozwiń dyskusję dalej do trzech dziedzin Szkoły przyjaznej zabawie: czas na zabawę, pedagogika zabawowa i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym.

Zasoby

Flipchart, markery.

Działanie 4: Dostęp - nieparzysty - wyjście na zewnątrz

Efekty uczenia się:

1. opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

2. wykazanie zrozumienia dla kwestii dostępu i równości w zakresie czasu, przestrzeni i pozwolenia na zabawę jest konieczne

Czas: 20 minut.

Czynność

Przygotuj karty wcześniej z notatek nauczyciela.

1. Ułóż grupę w kółko i wybierz 7 osób, które mają być "inaczej przystosowane", zgodnie z poniższą listą. W międzyczasie daj reszcie grupy kartkę i poproś ich wszystkich, aby umieścili się w odpowiedniej pozycji.

2. Wyjaśnij, że "zagramy w złapanie" i że rzucisz piłkę poszczególnym osobom, które muszą rzucić ją z powrotem do Ciebie. Rzuć piłkę osobom, które mają bardzo oczywiste faworytów i celowo ignorują innych.

3. Kontynuuj grę i dla tych, którzy odwracają się do Ciebie plecami lub są w inny sposób upośledzeni fizycznie, pokaż swoją postawę mówiąc, że nie próbują lub nie są wystarczająco dobrzy!

4. Kiedy grupa zacznie rozumieć, co robisz, dokończy grę i porozmawia z nimi o tym, jak się czuli, zarówno ci, którzy zostali włączeni do gry, jak i ci, którzy nie byli jej częścią, często zaczną odczuwać dyskomfort widząc innych wykluczonych i źle traktowanych (niektórzy ludzie mogą zacząć łamać "zasady" i rzucać piłkę do tych osób, a nie do ciebie!).

5. Zakończyć wyjaśniając, jak ważne są uczucia ludzi i pracując z dziećmi musimy być włączający, wspierający i sprawiedliwy. Musimy dążyć do zapewnienia dostępu do zabawy dla wszystkich dzieci, nie wykluczając żadnego z nich z powodu różnych czynników.

Wskazówki dla nauczycieli

W przypadku szkół dostęp do zabawy może oznaczać różne rzeczy.

- Czas: Wszystkie dzieci powinny mieć równy dostęp do czasu przeznaczonego na zabawę. Rutynowe zabiegi pielęgnacyjne dla dzieci niepełnosprawnych nie powinny zabierać im czasu na zabawę. Nie wolno nam używać zabawy jako systemu nagród lub innymi słowy, brak zabawy jako kara. Dzieci powinny wiedzieć, że mają dostęp do czasu na zabawę, na który nie mają wpływu ich zachowanie lub inne czynniki.

- Przestrzeń: Powinny być dostępne różne miejsca do zabawy, odpowiednie dla wszystkich dzieci, w tym dzieci z upośledzeniem fizycznym lub umysłowym. Dzieci są różne i chcą się bawić w różne rzeczy - dlatego też powinny mieć dostęp do pełnej gamy zabaw (na przykład: "ukrywać się" w jaskini, wspinać się, grać w piłkę nożną, biegać, bawić się, przebierać się i wierzyć, używać różnych materiałów itp.)

Dla 7 osób wykonaj następujące czynności:

- Związ jedną rękę za ich plecami.

- Związ dwie ręce za plecami.

- Zawiąż im oczy.

- Umieść nauszniki przeciwhałasowe na uszach.

- Założyć nauszniki przeciwhałasowe i odwrócić je od koła.

- Związ ich nogi razem.

- Przywiąż ramiona na boki przy pomocy łokci.

Dla reszty grupy rozdaj kartę z instrukcją na jej temat.

KLĘCZEĆ, STAĆ Z DALA OD RZUCAJĄCEGO.	KLĘCZEĆ, STAĆ Z DALA OD RZUCAJĄCEGO.
STAĆ BARDZO BLISKO RZUCAJĄCEGO I ODWRACAĆ SIĘ TWARZŠ DO RZUCAJĄCEGO.	STAĆ BARDZO BLISKO RZUCAJĄCEGO I ODWRACAĆ SIĘ TWARZŠ DO RZUCAJĄCEGO.
UKLĘKNIJ Z JEDNĄ RĘKĄ ZA PLECAMI, USIĄDŹ NA KRZEŚLE W KOLE I NIE RUSZAJ SIĘ Z KRZESŁA.	UKLĘKNIJ Z JEDNĄ RĘKĄ ZA PLECAMI, USIĄDŹ NA KRZEŚLE W KOLE I NIE RUSZAJ SIĘ Z KRZESŁA.

SIEDZIEĆ NA STOISKU NA PODŁODZE BLISKO RZUCAJĄCEGO.	SIEDZIEĆ NA STOISKU NA PODŁODZE BLISKO RZUCAJĄCEGO.
STAĆ JAK NAJDALEJ, TRZYMAJĄC SIĘ ZA RĘKĘ OSOBY STOJĄCEJ OBOK SIEBIE.	STAĆ JAK NAJDALEJ, TRZYMAJĄC SIĘ ZA RĘKĘ OSOBY STOJĄCEJ OBOK SIEBIE.

Zasoby

Struning/fabrykaty/ozdobienia na oczy

Kulki miękkie

Karty roli

Działanie 5: Ryzyko w grze oraz podejście oparte na analizie ryzyka i korzyści

Efekty uczenia się:

1) opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

2) wykazać się zrozumieniem ryzyka w grze oraz sposobem opracowania podejścia do oceny ryzyka i korzyści w odniesieniu do oceny ryzyka

Czas: 20 minut.

Działalność

Wprowadzić uczących się do skali ryzyka i korzyści. Na jednym końcu słupa znajduje się wiadro z napisem "RYZYKO", a na drugim wiadro z napisem "BENEFITS".

1. Poproś grupę, aby zastanowiła się nad swoimi wspomnieniami z Modułu 1 i przypomniała sobie bardziej ryzykowną i wymagającą zabawę, w którą angażowali się jako dzieci. Zapytaj ich, czy czują się kompetentni do podejmowania tego ryzyka jako dzieci i jakie to uczucie. Poproś ich, aby pomyśleli o tym, co było z dorosłymi we wspomnieniach z zabawy, które to umożliwiły - może zaufanie, wiara w kompetencje dziecka?

2. Wybierz jeden z tych przykładów lub konkretny przykład, taki jak wspinaczka na drzewo, zapalanie ognia, zabawa w wodzie, zabawa w ciemności.

3. Poproś członka grupy, aby przyszedł i stanął z tobą, aby "pomóc" z torbą piłek.

4. Na podstawie jednego z przykładów ryzykownej gry poproś grupę, aby określiła, jakie jest ryzyko związane z tą konkretną szansą gry. Za każde ryzyko "pomocnik" wkłada piłkę do wiadra.

5. Następnie zapytaj grupę, jakie korzyści z tej zabawy mogą odnieść dzieci i młodzież. Pomocnik" umieszcza piłkę dla każdej korzyści w drugim wiaderku.

6. Powinno być jasne, że korzyści przewyższają ryzyko, nie wpływając na grupę swoimi odpowiedziami.

7. Zapytaj uczniów, co to pokazuje? Że są wielkie korzyści dla dzieci podejmujących ryzyko w czasie zabawy. Pamiętaj, aby wspomnieć o korzyściach płynących z doświadczania dreszczyku emocji związanych z podejmowaniem ryzyka. Stres, że nie mówimy o niebezpiecznych czynnościach, takich jak zabawa dzieci na liniach kolejowych, ale chodzi o to, że dzieci rozciągają swoje umiejętności i oceniają ryzyko dla siebie.

8. Podsumowując, należy podkreślić, że musimy zapewnić bezpieczeństwo dzieci przed zagrożeniami, aby zapobiec ich wspinaniu się na niebezpiecznym sprzęcie lub używaniu zepsutych narzędzi itp. Musimy jednak zapewnić im wsparcie, aby mogli zaangażować się w ryzykowne zabawy.

Wskazówki dla nauczycieli
Aby wprowadzić temat ryzyka w grę, należy zacząć od rozróżnienia ryzyka od zagrożeń.
- Zagrożenie to coś, co może spowodować wypadek lub wyrządzić komuś szkodę.
- Ryzyko to ryzyko wystąpienia urazu lub szkody. Ryzyko jest integralną częścią możliwości gry. Zabawa na świeżym powietrzu, która wiąże się z odpowiednimi ryzykownymi wyzwaniami, jest pożądana.

Podaj przykład: niebezpieczeństwo polega na tym, że woda biegnie szybko i szybko, a ryzykiem może być utonięcie osoby. Upewnij się, że wszyscy uczący się są pewni różnic, zanim przejdą dalej, prosząc ich o zidentyfikowanie

potencjalnych zagrożeń i prawdopodobnego ryzyka. W poniższej tabeli znajduje się kilka innych przykładów:

Ryzyko	Niebezpieczeństwo
Utopienie	Duży otwór
Oparzenia	Drzewa
Potknięcie się	Krzesła
Upadek	Plac zabaw
Cięcia	Noże
Utrata wzroku	Lasery
Biegiem....	Droga
Siniaki	Piłka nożna
Udławienie	Basen pływacki
Złamane kości	Slide
Włosy wypadające	Cliff
Brudne ubrania	Farba
Zatrucie	Dziko rosnące jagody i grzyby

Zasoby

Kij

Dwa wiadra

Piłeczki

Działanie 6: Wiedza

Efekty uczenia się:
1. opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

Czas: 20 minut.

Działalność

Wreszcie, czwartą zasadą PARK jest wiedza. Podziel uczestników na małe grupy (3-6 osób/grupy) i poproś ich o wspólną burzę mózgów na temat tego, jaka wiedza jest potrzebna, aby ułatwić dzieciom zabawę. Poproś ich o zanotowanie dyskusji.
Po około 10-15 minutach dyskusji poproś ich, aby wrócili do dużej grupy, gdzie dzielą się głównymi punktami swoich dyskusji. Sprawdź, czy w różnych grupach są podobne pomysły. Sporządź notatki podsumowujące ich pomysły.

Uwagi korepetytora

Niektóre z pomysłów ułatwiających dyskusję na temat wiedzy to: rozumienie dzieciństwa i dzieciństwa, wiedza o tym, jak i dlaczego zabawa ma miejsce, refleksyjna praktyka (zastanów się nad sobą ułatwiając zabawę, bądź świadomy tego, jak Ty jako osoba wpływasz na zabawę dzieci). Przypomnij uczestnikom, że pisemne oświadczenie szkoły na temat zabawy powinno również zawierać informację, w jaki sposób szkoła będzie wspierać zaangażowanych w nią osób w ciągłym rozwijaniu niezbędnej wiedzy.

Zasoby
Flipchart, markery.

Działanie 7: Pedagogika zabawowa

Efekty uczenia się:

2. przedyskutować trzy dziedziny szkoły przyjaznej zabawie (czas przeznaczony na zabawę, pedagogika zabawowa i otwartość na zabawne chwile w dniu szkolnym)

Czas: 25 minut.

Działalność

To ćwiczenie koncentruje się na tym, w jaki sposób można wykorzystać zabawę również w klasie. Wyjaśnij uczestnikom, że szkoła przyjazna zabawie musi rozważyć "wpuszczenie zabawy" do klasy, jak również wspieranie jej w czasie zabawy.

Podziel uczestników na małe grupy. Poproś każdą grupę, aby wybrała przedmiot szkolny (matematyka, literatura, nauki ścisłe itp.) i zastanowiła się nad konkretnym tematem w ramach tego przedmiotu. Poproś ich o wspólną burzę mózgów, w jaki sposób te tematy mogą być nauczane w sposób zabawowy. Mogą wykorzystać pomysły z własnej praktyki - uznając fakt, że niektórzy nauczyciele już stosują techniki zabawy w nauczaniu i niekoniecznie muszą cały czas wymyślać nowe metody, jeśli jest coś, co już im odpowiada. (To oczywiście nie oznacza, że nie powinni próbować nowych rzeczy!).

Po około 5-10 minutach burzy mózgów, poproś ich, aby stworzyli małą scenkę dramatyczną na temat sytuacji w klasie, gdzie ten przedmiot jest nauczany w sposób zabawny, a następnie poproś ich, aby przedstawili tę scenę innym. Mogą również korzystać z podpowiedzi do sceny.

Po zakończeniu prezentacji podsumowują różne pomysły i prowadzą dyskusję na temat żartobliwości w pedagogice.

Uwagi prowadzącego

Istnieje niezliczona ilość sposobów, aby zajęcia w klasie były zabawne. Wiele razy to, co się dzieje, to fakt, że nauczyciele uczą w sposób, w jaki nauczyli się i praktykowali nauczanie, a nie myślą, że zabawa i nauczanie mogą iść w parze. Prowadząc dyskusję na temat pedagogiki zabawy, upewnij się, że nie osądzaj zbytnio tej postawy, ponieważ może ona przynieść efekt przeciwny do zamierzonego, jeśli nauczyciele poczują się zaatakowani z powodu stosowanych przez siebie metod. Wyjaśnijmy, że tradycyjne/przylegające

nauczanie nie jest czymś złym, co powinno zostać wyeliminowane, ale raczej powinniśmy być otwarci na rozważenie zmiany naszego nastawienia, aby móc uwzględnić zabawę, kiedy jest to właściwe. Znak "Play-friendly School" zaleca, by w stosownych przypadkach stosować pedagogikę zabawową, ale nie wymaga tego od szkół.

Działanie 8: Pierwsze kroki w kierunku pisemnego oświadczenia szkoły; i podsumowanie

Efekty uczenia się:
1. opisać zasady PARK (Polityka, Dostęp, Ryzyko, Wiedza)

Czas: 45 minut.

Działalność
Daj uczestnikom znać, że jest to ich czas na podsumowanie wiedzy na temat modelu PARK i zastanowienie się nad własną szkołą w odniesieniu do czterech zasad. Załóż cztery tabele, z których każda będzie zawierała jedną zasadę (politykę, dostęp, ryzyko lub wiedzę). Podziel uczestników na cztery grupy i poproś każdą z nich, aby pracowali zgodnie z zasadą tej tabeli. Poproś ich, aby opracowali kilka wstępnych pomysłów dotyczących tej zasady w odniesieniu do ich własnej szkoły i sporządzili notatki na ten temat.
Po około 10 minutach pracy w grupie, poproś ich, aby przeszli do innego stołu i pracowali nad innym tematem. Zrób z tego cztery rundy, aby każdy mógł pracować na wszystkich czterech zasadach. Kiedy będą gotowi, poproś ich, aby wrócili do dużego kręgu i podsumowali główne punkty dyskusji dla innych. Zanotujcie tę dyskusję i przypomnijcie uczestnikom, że wrócimy do niej w Module 5.
Na zakończenie podsumuj sesję, zapytaj, czy są jakieś pytania/przemyślenia/sprawy lub czy ktoś ma coś, czym chciałby się podzielić i potwierdź ustalenia na następną sesję.

Uwagi prowadzącego
Jeśli jest kilku uczestników z jednej szkoły, powinni oni pracować razem, aby mogli wspólnie podjąć burzę mózgów i podjąć pierwsze kroki w kierunku własnego oświadczenia pisemnego (QC1). Jeśli uczestnicy pochodzą z różnych szkół, mogą pracować przez pewien czas sami, a następnie dzielić się swoimi pomysłami z kolegami z grupy, którzy mogą udzielać informacji zwrotnych i dalszych pomysłów.

Moduł 3: Tworzenie czasu i budowanie kultury wspierający zabawę (2) - kwestie praktyczne

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. wykazać się zrozumieniem podejścia do wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od zajęć teatralnych

2. przedyskutować, w jaki sposób można wykorzystać zasady pracy scenicznej do wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od pracy

Podsumowanie sesji

Moduł ten zaczyna wprowadzać (w większości) brytyjski model sztuki teatralnej. Podejście oparte na pracy scenicznej, mające na celu wspieranie zabawy dzieci i pomoc we współtworzeniu warunków, które wspierają zabawę, jest podstawą etosu marki "Play-friendly School". Wiele z nich dotyczy zbadania, w jaki sposób dorośli mogą wspierać definicję sztuki teatralnej jako swobodnie wybranej, osobiście wyreżyserowanej i wewnętrznie zmotywowanej. Sesja rozpoczyna się od wprowadzenia zasad pracy scenicznej, a także art. 31 Konwencji Narodów Zjednoczonych o prawach dziecka (prawo do zabawy), z dyskusją na temat tego, jak mogą one mieć zastosowanie do szkół, w których pracują uczestnicy. Przedstawia teorię luźnych części jako kluczowe narzędzie w zestawie narzędzi do gry. Kończy się rozszerzonym działaniem badającym, w jaki sposób różni interesariusze w szkole mogą reagować na scenariusze zabawy dzieci.

Uwagi trenera

Upewnij się, że masz do dyspozycji szereg luźnych części (zarówno dużych, jak i małych, jeśli to możliwe) w formie przykładów. Uczestnicy będą się różnić w reakcji na materiały zawarte w tym module, biorąc pod uwagę fakt, że etosem jest wycofywanie się i ufanie dzieciom, by bawiły się na swój własny sposób. Jest to kluczowy aspekt etykiety "Play-friendly School label", ale należy przyznać, że szkoły będą reagować w różny sposób.

Suggested plan for module 3: Making time and building a culture that supports play (2) – practice issues

Działalność i LO	**Time**	**Content**	**Method**	**Resources**
Działalność 1	10 minutes	Wprowadzenie: do modułu, energetyzator	Cała grupa	
LO	60 minutes	Zasady pracy scenicznej + Prawo do zabawy:	Cała grupa; prezentacja i dyskusja	Wideo
Działalność 2	10 minutes	Cel: wprowadzenie zasad pracy scenicznej i art. 31 playoff Konwencji ONZ o prawach dziecka.	Cała dyskusja grupowa	Materiały informacyjne
LO 1, 2	15 minutes	przerwa		
Działalność 3	30 minutes	Obiekt: zbadanie kwestii związanych z postawą dorosłych wobec zabawy.	Dyskusja w grupie	przerwa
LO 1, 2	50 minutes	Przerwa	Cała działalność grupy	Części luźne
Przerwa	5 minutes	Teoria luźnych części:	Zgromadzenie Plenarne	

Działanie 1: Wprowadzenie i działanie 2: Zasady sztuki i prawo do zabawy

Efekty uczenia się:

1. wykazać się zrozumieniem podejścia opartego na pracy teatralnej w zakresie wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od zajęć.

2. przedyskutować, w jaki sposób można wykorzystać zasady pracy scenicznej do wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od pracy

Czas: 70 minut.

Działalność

Uruchomić moduł z zasilaczem i wprowadzić moduł.

Wyjaśnij uczestnikom, że moduł ten skupia się na Zasadach Zabawy i prawie dzieci do zabawy. Na początek pokaż film wideo na temat zasad pracy scenicznej, a następnie poproś, aby weszli w pary (lub małe grupy, w zależności od liczby uczestników) i poproś każdą z nich, aby zastanowili się nad jedną z zasad lub artykułem 31 i przedyskutowali ze sobą, co to oznacza. Daj im 5-10 minut na dyskusję, a następnie poproś wszystkich, aby wrócili do dużego kręgu i poprowadzili dyskusję na ich temat. Daj im materiały informacyjne o Zasadach, jak również o artykule 31 dotyczącym prawa do gry. Zapytaj uczestników o ich własne podejście do każdej z zasad i artykułu 31.

Uwagi prowadzącego

Jest to dłuższa dyskusja, która daje możliwość rzeczywistego pogłębienia idei leżących u podstaw gry. Wykorzystaj ten czas, aby upewnić się, że uczestnicy właściwie rozumieją zasady i zastanawiają się nad własnym podejściem do nich.

Zaleca się umieszczanie plakatów z zasadami sztuki w sali szkoleniowej w celu łatwego odniesienia się do nich podczas całego kursu. Zasady te ustanawiają ramy zawodowe i etyczne dla pracy teatralnej w Wielkiej Brytanii. Opisują one to, co jest unikalne w zabawie i pracy z dziećmi i młodzieżą oraz zapewniają perspektywę pracy z dziećmi i młodzieżą. Opierają

się one na uznaniu, że zdolność dzieci i młodzieży do pozytywnego rozwoju zostanie zwiększona, jeśli uzyskają dostęp do jak najszerszej gamy środowisk i możliwości zabawy.

Zasady sztuki teatralnej

1. Wszystkie dzieci i młodzież muszą się bawić. Impuls do zabawy jest wrodzony. Zabawa jest biologiczną i psychologiczną koniecznością i jest podstawą zdrowego rozwoju i dobrego samopoczucia jednostek i społeczności.

2. Gra jest procesem, który jest swobodnie wybierany, kierowany osobiście i wewnętrznie motywowany. Oznacza to, że dzieci i młodzież określają i kontrolują treść i intencje swojej zabawy, kierując się własnymi instynktami, pomysłami i zainteresowaniami, na swój własny sposób z własnych powodów.

3. Podstawowym celem i istotą pracy teatralnej jest wspieranie i ułatwianie procesu gry, co powinno stanowić podstawę rozwoju polityki, strategii, szkolenia i edukacji w zakresie gry.

4. Dla dramaturgów proces gry ma pierwszeństwo, a dramatopisarze odgrywają rolę orędowników zabawy w kontaktach z programami dla dorosłych.

5. Rola dramaturga polega na wspieraniu dzieci i młodzieży w tworzeniu przestrzeni, w której mogą się bawić.

6. Reakcja dramatopisarza na zabawę dzieci i młodzieży musi opierać się na solidnej, aktualnej wiedzy na temat procesu gry i refleksyjnej praktyce.

7. Playworkerzy muszą rozpoznać swój własny wpływ na przestrzeń do zabawy, a także wpływ zabawy dzieci i młodzieży na scenarzystę.

8. Dramaturg musi wybrać styl interwencji, który pozwoli dzieciom i młodzieży rozszerzyć swoją zabawę. Wszystkie interwencje animatora muszą równoważyć ryzyko z korzyściami rozwojowymi i dobrym samopoczuciem dzieci.

Konwencja Narodów Zjednoczonych o prawach dziecka

Kurs ten opiera się na Konwencji Narodów Zjednoczonych o prawach dziecka, która stanowi:

Państwa-Strony uznają prawa dziecka do odpoczynku i wypoczynku, do zabawy i rekreacji odpowiedniej do wieku dziecka".

The UN Convention on the rights of the child Article 31

Działanie 3: O zezwoleniu

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem podejścia opartego na pracy teatralnej w zakresie wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od zajęć.

2. przedyskutować, w jaki sposób można wykorzystać zasady pracy scenicznej do wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od pracy

Czas: 10 minut.

Działalność

Szkoła przyjazna zabawie polega na rozwijaniu kultury, która wspiera samoorganizującą się zabawę dzieci. Kryteria jakości mówią o tym w odniesieniu do trzech kluczowych aspektów: czasu, przestrzeni i pozwolenia na zabawę. Po zapoznaniu się z zasadami sztuki i artykułem 31 UNCRC, ułatwią krótką dyskusję z grupą na temat idei pozwolenia na zabawę i tego, co to może oznaczać dla ich szkół.

Wyjaśnij grupie, że na poczucie posiadania przez dzieci pozwolenia na zabawę ma duży wpływ kultura szkoły, która obejmuje zarówno postawę dorosłych pracujących z dziećmi (w tym zarówno nauczycieli, jak i pracowników niebędących nauczycielami, a także kierownictwo szkoły), jak i przestrzeń, jak również środowisko fizyczne: jeśli przestrzeń wspiera zabawę, jest ona odczuwana w atmosferze, a to rozwija się z poczucia licencji i pozwolenia, że można się bawić.

Uwagi nauczyciela

W przypadku szkół istnieje związek między zezwoleniem a odpornością. Szkoły i dorośli często ubolewają nad utratą odporności u dzieci, ale tak naprawdę większość szkół nie wykazuje odporności instytucjonalnej i dlatego

nie może jej przekazywać dalej. Szkoły powinny nauczyć się być odporne na warunki atmosferyczne, zranienia i zabrudzenia. Przekłada się to na pozwolenia na doświadczanie pogody, doświadczanie brudu i bólu.

Zasoby

Nie ma

Działanie 4: Teoria części luźnych

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem podejścia opartego na pracy teatralnej w zakresie wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od zajęć.

Czas: 30 minut.

Działalność

Przedstawić działanie, mówiąc, że teoria luźnych części jest ilustracją podejścia do wspierania zabawy dzieci w sztuce teatralnej. Krótko przedstawiamy teorię i mamy kilka przykładów zarówno małych, jak i dużych luźnych części i zapraszamy je do "zabawy" z nimi. Jeśli nie wiedzą, co mają robić, być może trzeba będzie sprowokować, być może mówiąc o różnych typach zabawy (np. symbolicznej).

Poprowadź dyskusję na temat tego, jakie luźne części mogą być odpowiednie, aby wesprzeć zabawę WSZYSTKICH dzieci w małych grupach. Poproś uczestników, aby zastanowili się nad własną szkołą: czy używają już pewnych luźnych części, jakie mogą być problemy z ich udostępnieniem dzieciom. Burza mózgów wraz z uczestnikami możliwe źródła pozyskania luźnych części dla ich szkół (np. poprosić rodziców o przyniesienie przedmiotów, zawrzeć

umowę z fabrykami w celu otrzymania resztek materiałów, przedyskutować z centrami recyklingu o ewentualnej współpracy, itp.)

Wskazówki dla nauczycieli
Wykorzystaj materiały zawarte w podręczniku, aby poinformować o tym działanie. Podkreśl znaczenie posiadania dużej ilości luźnych części o różnych rozmiarach, które można łatwo uzupełnić. Możesz również chcieć przedyskutować kwestie bezpieczeństwa i higieny pracy z zasobami, odwołując się do różnicy między ryzykiem a niebezpieczeństwem oraz sposobu przeprowadzania oceny ryzyka i korzyści w odniesieniu do przekazanych zasobów, które będą wykorzystywane na wiele sposobów.

Zasoby

Szereg luźnych części, zarówno dużych jak i małych, jeśli to możliwe.

Część podręcznika dotycząca części luzem

Działanie 5: Linie

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem podejścia opartego na pracy teatralnej w zakresie wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od zajęć.

2) przedyskutować, w jaki sposób można wykorzystać zasady pracy scenicznej do wspierania zabawy dzieci w czasie wolnym od pracy

Czas: 50 minut.

Działalność

Uczestnicy wcielają się w role różnych "interesariuszy" szkoły (może być kilku z tej samej grupy interesariuszy, ewentualnie reprezentujących różne postawy):

- nauczyciel

- personel pracujący w porze obiadu

- pracownik pomocniczy

- opiekun

- dyrektor szkoły

- rodzic

- władze lokalne

- dziecko

- infrastruktura szkolna (korytarz, ściana, ogrodzenie itp.)

- zwierzęta i rośliny na dziedzińcu szkolnym

- ludzi mieszkających w pobliżu szkoły.

- itp. (Można również poprosić uczestników, aby wymyślili kolejne "zainteresowane strony").

Przeczytaj każde stwierdzenie (patrz notatki nauczyciela poniżej - jeśli dyskusje staną się zbyt długie, nie musisz czytać każdego z nich, możesz wybrać te stwierdzenia, które uważasz za najbardziej odpowiednie) po kolei i poproś każdego uczestnika, aby stanął w linii kontinuum w zależności od tego, jak bardzo jest szczęśliwy/nieszczęśliwy z tym stwierdzeniem (zgodnie z jego rolą!).

Kiedy już się ustawią, przeprowadzają z niektórymi z nich wywiady w całym spektrum, aby powiedzieć, dlaczego stoją w miejscu, w którym się znajdują, i prowadzą krótką dyskusję na temat każdego stwierdzenia.

Teraz każ im wysadzić w powietrze balon o rozmiarze odpowiadającym ich zdolności do zmiany wpływu na jakość zabawy w szkołach. Gdzie naprawdę leży władza?

Na koniec podsumujcie główne punkty dyskusji i odnieście je do zasad sztuki i prawa dzieci do zabawy.

Zamknijcie moduł, pytając o wszelkie myśli lub pytania i potwierdzając ustalenia dotyczące kolejnego modułu.

Wskazówki dla nauczycieli
Celem tego działania jest kontynuacja refleksji/dyskusji na temat różnych perspektyw różnych interesariuszy, w szczególności w odniesieniu do kultury szkolnej wspierającej zabawę dzieci.

Lista stwierdzeń dla linii kontinuum (można również przedstawić dalsze stwierdzenia):

- Dziecko bawi się w błocie
- Dzieci bawią się w tygrysa na szkolnym korytarzu.
- Niektóre dzieci bawią się w "Truth, kiss or dare".
- Dwoje dzieci bawi się ostro i bawi się w przerwie.
- Niektóre dzieci wspinają się na drzewo na szkolnym podwórku.
- Trójka dzieci tnie robaki.
- Niektóre dzieci obrzucają jajkami inne dziecko, by wyskoczyć z dość wysokiej ściany.
- Dzieci mówią podekscytowanie i przysięgają.
- Grupa dzieci walczy na śnieżki na podwórku szkolnym.
- Niektóre dzieci zbierają szkolne biurka, by stworzyć tor przeszkód.
- Grupa dzieci tworzy "zespół" i tworzy muzykę za pomocą różnych "instrumentów" (uderzanie przedmiotów innymi przedmiotami).

Zasoby

Wykaz oświadczeń

Podsumowanie

Czas: 5 minut.

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że jest to koniec pierwszego modułu. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. Upewnij się, że znają ustalenia na następną sesję, jeśli w niej uczestniczą.

Moduł 4: Miejsce na zabawę

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. wykazać się zrozumieniem tego, jak przestrzeń/czas/kultura współpracują ze sobą, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę

2) wykazać się zrozumieniem pojęcia "afordancji

3) opisać kluczowe elementy środowiska gry wysokiej jakości, które może wspierać różne formy gry

4. opisać metody, które mogą być użyte do mapowania przestrzeni i wyjaśnić, w jaki sposób wspiera ona zabawę dzieci

Podsumowanie sesji

Moduł ten wprowadza pomysły na to, jak przestrzeń działa, aby wspierać i/lub ograniczać samoorganizującą się zabawę dzieci. Odchodzi od rozumienia zabawy jako dyskretnego działania związanego z czasem i przestrzenią w kierunku uznania, że "przestrzeń zabaw" może pojawić się wszędzie i o każdej porze. Dzieci będą bawić się wszędzie i wszędzie, jeśli warunki będą odpowiednie, a ten moduł współpracuje z narzędziami pomagającymi dorosłym zwracać uwagę na te warunki. Wprowadza ideę afordancji (z psychologii środowiska), powraca do teorii luźnych części i oferuje prosty, praktyczny sposób na stworzenie otwartej przestrzeni do zabawy z wykorzystaniem codziennych zasobów. Następnie wprowadza dogłębne ćwiczenie, które może stanowić podstawę dla audytów przestrzennych w szkołach, ćwiczenie uwzględniające wskaźniki treści i otoczenia dla przestrzeni zaprojektowanej w celu wsparcia szerokiej gamy form zabawy. Wreszcie, jeśli czas, sesja może krótko przedstawić sposoby dokumentowania funkcjonowania przestrzeni przy użyciu map i innych kreatywnych podejść, które zostały szczegółowo omówione w Module 9.

Uwagi trenera

Chociaż sesja ta skupia się na przestrzeni do zabawy, należy podkreślić, że nie działa to w oderwaniu od czasu i kultury (QC 3 i 5). Przyniesienie perspektywy przestrzennej do gry oferuje inny sposób myślenia o grze z tradycyjnych perspektyw psychologicznych, co może stanowić wyzwanie dla idei gry jako swobodnie wybranej i osobiście kierowanej. Pomocne powinny być sekcje pomocnicze podręcznika. Zajęcia związane z budową trzciny cukrowej (ćwiczenie 6) wymagają zasobów, które mogą potrzebować czasu, aby się połączyć.

Sugerowany plan dla modułu 4: Przestrzeń do zabawy

Działalność i LO	Czas	**Content**	**Method**	**Resources**
Działalność 1	10 minut	Wprowadzenie:	Cała dyskusja grupowa	PowerPoint
Działalność 2	20 minut	Obiekt: czas na zadośćuczynienie i zebranie wszelkich myśli i zapytań z poprzednich sesji lub praktyki; wprowadzenie modułu.	Małe grupy/duża gra grupowa; dyskusja grupowa	Flipchart/biała tablica i długopisy, pytania
LO 1	10 minut	Zgadnij ile	Ilustracyjna historia; krótki wykład	PowerPoint;
Działalność 3	10 minut	Obiekt: Aby zademonstrować, że "miejsce do zabawy" niekoniecznie jest wyznaczonym miejscem (lub czasem), dzieci bawią się wszędzie tam, gdzie pozwalają na to warunki.	Wykład	odpowiednia sekcja w podręczniku
LO 1	35 minut	Graj raczej jako dyspozycja emergentna niż jako działanie związane z czasem/przestrzenią: Obiekt: kontynuacja tego samego tematu, odejście od "zapewniania zabawy" na rzecz spojrzenia na warunki sprzyjające jej pojawieniu się.	Duża i/lub mała grupa działań praktycznych	PowerPoint;
Przerwa	15 minut	Przerwa		
Działalność 5 6	60 minut	Kluczowe cechy jakościowej przestrzeni gry: w kierunku narzędzia audytu:	Rozszerzone ćwiczenie w małej grupie/dużej grupie	Pytania/procesy; arkusze papieru; flipchart lub biała tektura Zapisać wskaźniki

LO 3	10 minut	Obiekt: Rozpoczęcie budowania sposobu oceny tego, w jaki sposób przestrzeń wspiera/ograniczenia grają. To ćwiczenie pochodzi od Hughesa (1996) "Kwestia jakości".	Porozmawiaj; jeśli czas, rozpocznij mapę przestrzeni zewnętrznej lub wewnętrznej na czas gry.	PowerPoint;
Działalność 6 7	5 minut	Krótkie wprowadzenie do krytycznej kartografii:	Rozmowa	Do pełnych ćwiczeń - papier, kolorowe długopisy, postity, ciasto do zabawy, folia blaszana.
LO 4	5 minut	Obiekt: przedstawienie pomysłów na udokumentowanie przestrzeni jako narzędzia rozwoju organizacyjnego. Wprowadzenie tylko na tym etapie, do ponownego podjęcia w Module 9.	Zgromadzenie Plenarne	

Działanie 1: Wprowadzenie i działanie 2: Zgadnij ile?

Efekty uczenia się:

1. wykazać zrozumienie tego, w jaki sposób przestrzeń/czas/kultura współpracują ze sobą, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę

Czas: 30 minut.

Działalność

Wprowadzenie do modułu: daje to czas na osiedlenie się i zebranie wszelkich myśli i zapytań z poprzednich sesji. Aby ułatwić dyskusję, zadać otwarte pytania, na przykład, jakiekolwiek myśli, pytania lub chwile "aha!" z poprzednich sesji? Jakieś problemy pojawiające się w Twojej szkole? (5-10 minut)

Zgadnij ile? (20-25 minut)

Celem tego ćwiczenia jest wykazanie, że "przestrzeń do zabawy" niekoniecznie jest przestrzenią wyznaczoną (lub czasem): dzieci bawią się wszędzie tam, gdzie pozwalają na to warunki.

Uwagi prowadzącego

Podziel grupę na 3 lub 4 mniejsze grupy po około 4-8 osób. Wyjaśnij, że zadasz serię pytań na temat innych osób w pokoju, a grupa zgodzi się z odpowiedzią. Powinni zapisać swoje odpowiedzi. Tak więc, na przykład, na pytanie "ile osób w pokoju ma dzieci?" grupa zgaduje, ile osób w pokoju, jak sądzą, ma dzieci.

Pytania:

- Jak myślisz, ile osób w pokoju ma dzieci?

- Jak myślisz, ile osób w pokoju złamało kość podczas zabawy?

- Jak myślisz, ile osób w pokoju zrobiło coś, o czym wiedziały, że nie powinny się bawić?

- Jak myślisz, ile osób w pokoju jest odpowiedzialnych za zabawę dzieci?

- Jak myślisz, ile osób w pokoju mieszka w ciągu dwóch minut spacerem od miejsca do zabawy?

Zapisz pytania na tablicy/flipcharcie z kolumnami z odpowiedziami każdej z grup. Poproś ludzi o odpowiedzi i zapisz je na tablicy. Jeśli czas, pozwól, aby rozmowa rozwijała się wokół tematów. Ułatwiaj tę zabawę tak, jakby były dobre/złe odpowiedzi i zwycięzca.

Ale prawdziwym celem ćwiczenia jest stwierdzenie, że każdy jest odpowiedzialny za zabawę dzieci (ponieważ wszyscy są odpowiedzialni za dzieci) i że każdy mieszka w odległości 2 minut spacerem od miejsca zabaw: miejsce zabaw jest miejscem, w którym bawią się dzieci, a ponieważ dzieci będą bawić się wszędzie i wszędzie, jeśli warunki są odpowiednie (np. samochód, supermarket), to wszędzie jest potencjalnie miejscem zabaw. Ma to na celu poszerzenie myślenia ludzi, że zabawa nie tylko ma miejsce w wyznaczonych czasach i przestrzeniach, ale jest usposobieniem do świata. Jak ilustruje historia otwarcia w następującym działaniu

Zasoby

PowerPoint

Flipchart/biała tablica i długopisy,

Pytania

Ćwiczenie 3: Graj raczej jako usposobienie emergentne niż jako działanie związane z czasem/przestrzenią.

Efekty uczenia się:

1. wykazać zrozumienie tego, w jaki sposób przestrzeń/czas/kultura współpracują ze sobą, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę

Czas: 10 minut.

Działalność

To ćwiczenie wykorzystuje historię jako podstawę do zilustrowania, w jaki sposób gra może się wyłonić, gdy tylko panują odpowiednie warunki. Możesz chcieć opowiedzieć własną historię momentu gry, który wyłania się w przestrzeni nie zaprojektowanej jako "przestrzeń do zabawy". Oto jedna historia:

Podróżuję pociągiem przez centrum Londynu. Jest to rodzaj pociągu z przesuwanymi drzwiami, które otwierają się na duży przedsionek z słupem pośrodku. Jest wczesne popołudnie, więc obszar przedsionka jest pusty z powodu godzin szczytu osób dojeżdżających do pracy. Młoda dziewczyna wsiada do pociągu. Ma około 6 lub 7 lat i ma na sobie pełną spódnicę i błyszczące buty. Słup w środku przedsionka jest nieodparty. Ona chwyta go i robi mały obrót wokół niego, a następnie pozwala iść i robi pełny obrót i jej spódnicy billows. Byłem tak oczarowany tym, że na Tweeted historię z hashtag #moments gdzielifefeelsgood.

Jest to codzienna chwila ucieleśnionej radości, zaraźliwa dla ludzi takich jak ja, którzy zwracają uwagę na sposób, w jaki dzieci poruszają się w swoim otoczeniu. I to ma znaczenie. Wspaniale. Jest to bardzo zwyczajne, tak zwyczajne, że zazwyczaj dorośli nie zwracają uwagi na takie chwile. A w jego zwyczajności tkwi magia.

Użyj tej historii, aby zilustrować dwie rzeczy:

1. Dzieci będą się bawić wszędzie i wszędzie, jeśli warunki będą odpowiednie. Ich podejście do świata różni się od podejścia dorosłych, co zostanie szerzej omówione w następnej części modułu. Przedsionek pociągu nie został zaprojektowany jako przestrzeń do zabawy, ale chwilowe połączenie (co niektórzy nazywają "asemblażem") ucieleśnionego pragnienia dziewczyny, aby poczuć wir, pustą przestrzeń, słup, wiedzę, że jej spódnica będzie się kręcić, a buty będą błyszczeć, a także oczekiwaną przyjemność, jaką oferuje - to wszystko razem tworzy przestrzeń do zabawy na ten

moment. Oznacza to odejście od postrzegania przestrzeni jako obojętnego i neutralnego pojemnika do działania w kierunku czegoś, co powstaje w wyniku takich asamblaży i spotkań. Ogólnie rzecz biorąc, dzieci są wyczulone na takie możliwości ożywienia życia (co moglibyśmy nazwać "zabawą") w szczelinach pozostawionych w porządkach czasu i przestrzeni dla dorosłych. Te momenty są zarówno bardzo zwyczajne, jak i bardzo ważne.

2. Historia ta ilustruje również siłę opowiadania historii: to jest to, co ożywia rzeczy. Możemy mieć wszystkie dowody naukowe, które możemy zebrać, ale historie mogą oczarować, mogą dawać przykłady, mogą skupiać się na szczegółach codziennego życia. Dotyczą one ludzi w inny sposób niż dowody naukowe. Opowieści są ważnym sposobem, w jaki pracownicy szkoły dzielą się swoimi przestrzeniami, aby wspierać momenty zabawy, takie jak wirująca dziewczyna w pociągu.

Wskazówki dla nauczycieli

Celem tego działania jest odejście od "zapewniania zabawy" na rzecz spojrzenia na warunki sprzyjające jej powstawaniu, wraz z ilustracją potęgi historii i przykładów.

Zasoby

PowerPoint, jeśli jest to pożądane, nie jest niezbędny.

Działanie 4: Afordanse

Efekty uczenia się:

2. wykazać się zrozumieniem koncepcji afordancji

Czas: 10 minut.

Działalność

Przedstaw ten krótki wykład, mówiąc, że idea "affordances" jest użytecznym narzędziem konceptualnym, które pomaga nam myśleć z dala od "zapewniania zabawy" w kierunku warunków, które ją wspierają.

Koncepcja ta wywodzi się z psychologii środowiskowej i pierwotnie z pracy Jamesa J. Gibsona, w której uczestniczą bardziej współcześni naukowcy, tacy jak Marketta Kyttä, pracujący specjalnie z dziećmi. Proszę wygłosić krótkie przemówienie na temat tej koncepcji.

Poproś grupę, aby pomyślała o cechach ich placów zabaw i o tym, na co ich stać (krótka dyskusja w całej grupie).

Uwagi opiekuna

Skorzystaj z podręcznika, aby poinformować o swojej krótkiej prezentacji. Możesz użyć takich terminów, jak możliwość, potencjał, różnorodność, aby pomóc. Upewnij się, że podkreślasz, że nie można założyć, że afordancje nie są takie same jak zamierzone przez projektantów: zapewnienie "sceny" na Twoim placu zabaw niekoniecznie oznacza, że dzieci będą z niej korzystać w celu odegrania spektakli lub innych przedstawień. Koncepcja dotyczy wyjątkowego środowiska - indywidualnej, dynamicznej i percepcyjnej relacji w tym momencie. Podobnie, mówiąc o polach działania Kyttä, należy podkreślić, że dorośli nie mogą zapewnić pola swobodnego działania, ponieważ uczyniłoby to z niego pole promowanego działania. Myśl ta ma kluczowe znaczenie dla zrozumienia związku między planowaniem a zabawą dzieci.

Możesz chcieć rozszerzyć to działanie i poprosić uczestników o wyjście na zewnątrz i rozważenie możliwości zabawy w przestrzeni zewnętrznej.

Zasoby

PowerPoint, odpowiednie sekcje podręcznika.

Działalność 5: Budynek trzciny cukrowej

- **Efekty uczenia się:**
- **1. wykazać zrozumienie tego, w jaki sposób przestrzeń/czas/kultura współpracują ze sobą, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę**
- **2) wykazać się zrozumieniem pojęcia "afordancji**

- **Czas: 35 minut.**

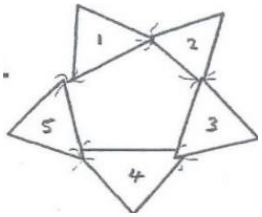
- **Działalność**
- **Jest to proste i skuteczne praktyczne narzędzie do tworzenia potencjalnej "przestrzeni do zabawy", a także pozwala na ciągłą dyskusję na temat koncepcji zabawy (swobodnie wybieranej? Relatywnej? Pojawiającej się? Samoorganizującej się?), luźnych części, afordancji, podejścia opartego na pozostawieniu przestrzeni otwartej na wszystko, co może się pojawić.**
- **- Pokaż, jak stworzyć jaskinię.**
- **- Jeśli czas i zasoby są wystarczające, małe grupy tworzą własne zagęszczenia; jeśli nie, mogą bawić się dostępnymi zasobami w celu dostosowania podstawowych ram, aby zobaczyć, jak mogą sobie pozwolić na różne interakcje lub stworzyć inne odczucia. Jeśli jest to właściwe, ćwiczenie może być wykonane na zewnątrz.**
- **- Przez cały czas zachęcaj do dyskusji na temat kluczowych koncepcji zabawy, luźnych części, afordancji, dostosowywania zasobów dla różnych dzieci (równość/różnorodność).**
- **- Porozmawiaj również o tym, że przestrzeń jest czymś więcej niż tylko cechami fizycznymi: zaznacz, w jaki sposób różne zasoby (na przykład światła z bajek lub czarne pojemniki na śmieci) nadawałyby dennictwu inne "odczucia".**
- **- Jak mogliby to wykorzystać we własnych szkołach?**
-
- **Wskazówki dla nauczycieli**
- **To ćwiczenie ma charakter praktyczny i daje również możliwość przedyskutowania kluczowych pojęć, ponieważ uczestnicy angażują się w działania z wykorzystaniem zasobów. Wypełnione ramy są solidne,**

lekkie i mogą być stosowane zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Instrukcja budowy ramy:

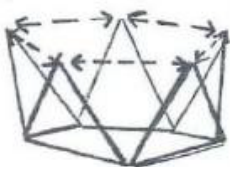
- **- Wybierz rozmiar trzciny, który będzie pasował do Twojej przestrzeni i dzieci. Na przykład, laski o długości 1,2 m tworzą zagłębienie o wewnętrznej średnicy podłogi około 2 m. Laski o długości 2,4 m stworzą zagłębienie wystarczająco wysokie, aby dorośli mogli stanąć wewnątrz. Do wykonania ramy potrzeba około 5 osób.**
- **- Przygotuj pałeczki: zaklej papierowy spinacz do końca każdej laski taśmą izolacyjną (lub maskującą) tak, aby utworzyła pętlę.**

- Weź 15 lasek i użyj ich do stworzenia 5 płaskich trójkątów, wiążąc pętle narożne razem za pomocą sznurka.

- Ułóż wiązane trójkąty na podłodze tak, aby przestrzeń wewnętrzna tworzyła pięciokąt. Powiązanie wewnętrznych, stykających się z sobą narożników, wykorzystując ponownie pętle..



- Weź jeszcze 5 lasek. Trójkąt trzymać w pozycji pionowej za końcówki, tak aby były lekko odchylone od podstawy. Wykorzystując ponownie pętle, zawiąż jeden koniec trzciny od czubka jednego trójkąta do drugiego. Powtarzaj, aż wszystkie końcówki będą miały trzcinę pomiędzy nimi. Konstrukcja będzie teraz wolnostojąca - po prostu!



- Weź pozostałe 5 lasek i zawiąż je razem na jednym końcu w gronie..

- Stań pośrodku konstrukcji (możesz potrzebować do tego wysokiej osoby). Trzymając związany koniec najwyżej, otwórz laski jak parasol i przywiąż końcówki lasek do końcówek trójkątów. Konstrukcja jest teraz kompletna i wolnostojąca. Jest mocna, ale nie na tyle mocna, aby się wspinać lub kołysać.

- Udekoruj jaskinię tym, co jest pod ręką. Eksperymentuj z różnymi materiałami do tworzenia przestrzeni, które są na przykład relaksujące (poduszki, tkaniny), ciemne (czarne worki na śmieci), itp.

Zasoby

- 25 lasek bambusowych (typu ogrodowego)

- 50 dużych spinaczy do papieru,

- taśma izolacyjna

- sznurek

- kołki

- szereg zasobów, takich jak tkanina, spadochron, duże czarne worki na śmieci, światła bajkowe, balony, poduszki, materiały naturalne (liście, gałązki itp.) itd.

Działanie 6: Kluczowe cechy przestrzeni do gry o wysokiej jakości: w kierunku narzędzia audytu.

Efekty uczenia się:

1. opisać kluczowe elementy jakościowego środowiska gry, które może wspierać różne formy gry

Czas: 60 minut.

Działalność

Ta działalność została zaadaptowana z Boba Hughesa (1996) A Question of Quality . Wprowadza IMEE (Intuicja, pamięć, doświadczenie, dowody) jako narzędzia planowania i audytu. Seria pytań z perspektywy dzieci i dorosłych buduje się w kierunku opracowania wskaźników treści i atmosfery dla jakościowego środowiska zabaw.

Wprowadzić ćwiczenie z krótkim streszczeniem najważniejszych dotychczas wprowadzonych idei, tzn. zabawa wyłania się ze spotkań z tym, co jest pod ręką (ludzie, przedmioty materialne i symboliczne, pragnienia, itp.) i kiedy tylko pozwalają na to warunki; reakcje dzieci na otoczenie różnią się od

reakcji dorosłych; planowanie zabawy przez dorosłych musi to uwzględniać i być wygodne w pracy z niepewnością, itp.

Krótko zadaj pytanie o to, co się dzieje, gdy pytamy dzieci o ich preferencje dotyczące zabawy (wydaje się to demokratyczne, ale po prostu zostaw to pytanie w zawieszeniu - poproś, aby pamiętały o tym, kiedy przechodzą przez to ćwiczenie).

Wprowadzić IMEE (Intuition, Memory (lub nasza własna zabawa z dzieciństwa), Experience (praca z dziećmi przy zabawie) i Evidence (co mówią dowody i literatura). Wszystkie cztery są ważne.

Załóż listę pierwszą: perspektywa dziecka. Pracując początkowo indywidualnie i korzystając z IMEE, wymyślamy około 20 lub więcej zakończeń zdania: Przestrzeń do zabawy, którą chcę, byłaby tam, gdzie mógłbym...". Na przykład, może to być "biegać", "ukrywać się" lub "czuć się bezpiecznie". Daj na to 15-20 minut.

Poproś o informację zwrotną i stwórz jedną listę z tej informacji zwrotnej.

Zidentyfikuj motywy koncepcyjne z listy pierwszej, aby stworzyć listę drugą. Może to być różnorodność, poczucie bezpieczeństwa, poczucie podniecenia, czasu, itp.

Zaproponuj, aby uczestnicy mogli wykorzystać te listy do audytu wyznaczonych miejsc do zabawy w swojej szkole, wykorzystując "przesłuchania z udziałem dzieci", na przykład: "Czy mogę tu biegać?", "Czy będę zastraszany?" itp. (Lista trzecia). Następnie użyj odpowiedzi i tego, co omówiliśmy do tej pory, aby opracować Listę Czwartą (w dwóch częściach): atrakcje do zabawy i ograniczenia do gry. Do zrobienia poza sesją.

Ostateczna Lista piąta opiera się na poprzednich listach: jednej i dwóch (a później, trzech i czterech) w celu opracowania wskaźników treści (na przykład, "wyzwanie fizyczne" może być wskaźnikiem wspinania się, podejmowania ryzyka, biegania itp.

Podsumuj kluczowe elementy projektu, np. bogactwo materiałów i różnorodność fizyczną, przestrzenie w obrębie przestrzeni, tworzenie sieci przestrzeni, elastyczność, sezonowość i dostęp do natury, program nauczania sztuk teatralnych (patrz podręcznik).

Odniesienie się do idei przestrzeni jako relacyjnej i stale tworzonej poprzez spotkania pomiędzy ciałami, przedmiotami, oczekiwaniami, percepcją itp.

Zaproponuj, aby uczestnicy wykorzystywali listy do przeprowadzania audytów w wyznaczonych przez siebie przestrzeniach do zabawy.

Uwagi prowadzącego

Jest to dość intensywne ćwiczenie i do prawidłowego wykonania prawdopodobnie potrzebuje więcej niż 60 minut. Nacisk należy położyć na wykorzystanie tego, co było dotychczas omówione, do wygenerowania serii list, które mogą służyć jako podstawa do kwestionowania istniejących przestrzeni. Przestrzeń jest czymś więcej niż tylko cechami fizycznymi.

należy również skupić się na atmosferze, atmosferze przestrzeni, która ściśle wiąże się z kulturą szkoły.

Trzeba będzie znaleźć sposób na udostępnienie list wszystkim uczestnikom. Jeśli główne z nich są zapisane na tablicy, można je sfotografować. Zastanów się, czy należy je wpisać na maszynie i rozesłać do uczestników.

Zasoby

Pytania/procesy; arkusze papieru; flipchart lub biała tektura

Sekcja w podręczniku na temat IMEE i audytów kosmicznych

Działanie 7: Krótkie wprowadzenie do krytycznej kartografii

Efekty uczenia się:

1. **opisać metody, które mogą być stosowane do mapowania przestrzeni i wyjaśnić, w jaki sposób wspiera ona zabawę dzieci**

   Czas: 10 minut.

   Działalność

   Obiekt: przedstawienie pomysłów na udokumentowanie przestrzeni jako narzędzia rozwoju organizacyjnego. Wprowadzenie tylko na tym etapie, do ponownego podjęcia w Module 9.

   Wprowadzenie: biorąc pod uwagę to, co powiedzieliśmy na temat bieżącej i relacyjnej produkcji przestrzeni, ważne jest opracowanie sposobów dokumentowania funkcjonowania przestrzeni. Kartografia krytyczna działa w oparciu o szereg metod "bardziej niż reprezentacyjnych", które mogą zwrócić uwagę na przestrzenne i afektywne aspekty wyznaczonych czasów i przestrzeni zabaw.

   Wyjaśnij, że metody "bardziej niż reprezentacyjne" mają na celu spojrzenie poza dokładną reprezentację obiektywnych faktów, w kierunku pracy z bałaganem, nieprzewidywalnością, relacjami i wpływem. Pracuje się z metodami, które mogą dostosować się do ruchu i wpływać oraz skupia się raczej na tym, co szczególne niż na tym, co ogólne. Należy zwrócić uwagę, że narzędzie audytu (listy) dotyczy tematów i uogólnia: jest to przydatne, ale może wykluczać szczegóły. Podejście to zwraca na nie uwagę.

   Przedstawić jeden przykład: poprosić ich, aby pomyśleli o głównej przestrzeni do zabawy w swojej szkole. Gdyby zrobili trzy zdjęcia ważnych miejsc w przestrzeni, jakie by to były zdjęcia? Poproś o kilka przykładów lub użyj przykładu z podręcznika. Chodzi o to, by zilustrować afektywne relacje z obszarami przestrzeni do zabawy, zarówno pozytywne, jak i negatywne (i zazwyczaj mylące połączenie obu) oraz pokazać, w jaki sposób przestrzenie te są różnie doświadczane przez różnych ludzi.

Wyjaśnij, że dobrym punktem wyjścia jest narysowanie mapy głównej przestrzeni gry - proces rysowania mapy jest równie ważny jak gotowy produkt, a zrobimy to w Module 9. Rysowanie mapy indywidualnie, a następnie wspólne rysowanie mapy zbiorowej stymuluje dyskusję i opowieści, zazwyczaj bardzo żywe - i to właśnie żywiołowość ma znaczenie. Pokazuje afektywne aspekty przestrzeni oraz znaczenie przywiązania do przestrzeni i ludzi.

Mapa może być wykorzystywana jako podstawa dla wszelkiego rodzaju dokumentacji. Może być duża i przypięta do tablicy i przechowywana w biurze, a mniejsze zdjęcia mogą być wykorzystywane do innych podejść do dokumentacji.

Podejścia do dokumentacji obejmują historie (koncentrujące się raczej na pojawiających się na co dzień momentach, a nie na zdarzeniach o charakterze szczytowym, które wymagają uwzględnienia); linie ruchu osób (dzieci i dorosłych) i przedmiotów; kreatywne wykorzystanie wideo, audio i fotografii.

Wskazówki dla nauczycieli

Będziesz musiał ocenić, ile czasu trzeba na to zaoszczędzić. Na tym etapie ważne jest wprowadzenie pomysłów, ale może być mało czasu na zrobienie czegokolwiek innego. Jest to ponownie omówione w Module 9, a także opisane szczegółowo w podręczniku. Punktem wyjścia do wprowadzenia krytycznej kartografii jest zwykle narysowanie mapy odpowiednich przestrzeni. Zostanie to zrobione w Module 9. W tym miejscu nacisk kładzie się na wprowadzenie koncepcji.

Zasoby

PowerPoint

Do pełnych ćwiczeń - papier, kolorowe długopisy, postity, ciasto do zabawy, folia blaszana

Działanie 8: Audyty przestrzeni kosmicznej: jak mierzy się przestrzeń kosmiczna?

Efekty uczenia się:

1. wykazać zrozumienie tego, w jaki sposób przestrzeń/czas/kultura współpracują ze sobą, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę

2) wykazać się zrozumieniem pojęcia "afordancji

3) opisać kluczowe elementy środowiska gry wysokiej jakości, które może wspierać różne formy gry

4. opisać metody, które mogą być użyte do mapowania przestrzeni i wyjaśnić, w jaki sposób wspiera ona zabawę dzieci

Czas: 5 minut.

Działalność

To ćwiczenie ma na celu podsumowanie kluczowych pomysłów i zachęcenie uczestników do wykorzystania ich do audytu własnych wyznaczonych przestrzeni do zabawy (i być może także tych nie wyznaczonych).

Zaproponuj, aby do wypróbowania audytu wykorzystali listy wygenerowane w ramach działania 6, wraz z wprowadzonymi narzędziami konceptualnymi, a zwłaszcza ideą przestrzeni jako przestrzeni relacyjnej, a nie neutralnego pojemnika. Jeśli masz czas i pracujesz w szkole, uczestnicy mogą chcieć wyjść na zewnątrz, aby rozpocząć audyt przestrzeni.

Może to zostać uwzględnione w następnym module, który dotyczy strategii i planu działania szkoły. Powinni również kontynuować pracę nad tym podejściem do audytu przestrzeni i przenieść ją do modułu 9, gdzie zostanie ona ponownie odebrana.

Daj czas na pytania i dyskusję.

Zaproponuj, aby ludzie zrobili zdjęcia swoich znaczących przestrzeni i przenieśli je do Modułu 9. Zakończyć podsumowując i kończąc sesję.

Uwagi opiekuna

Jest to połączenie przedstawionych pomysłów, w szczególności narzędzia audytu i koncepcji afordancji.

Zasoby

Nie ma

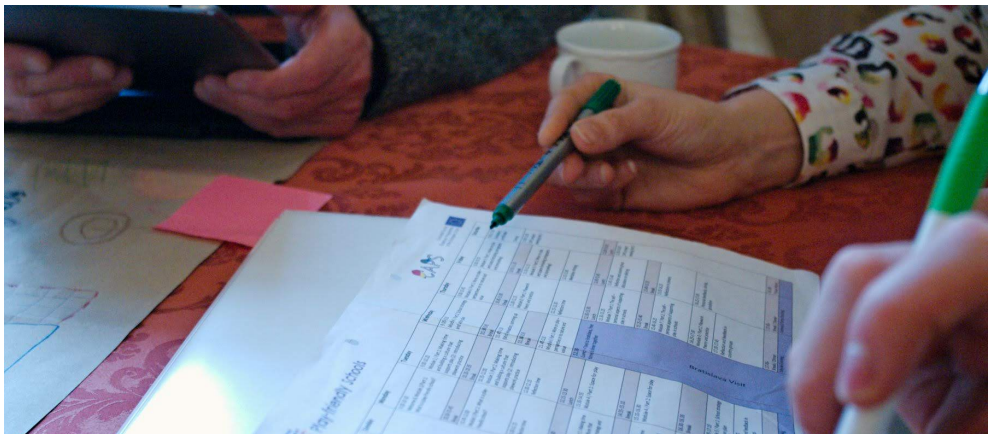
Podsumowując

Czas: 5 minut.

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że jest to koniec pierwszego modułu. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. Upewnij się, że znają ustalenia na następną sesję, jeśli w niej uczestniczą.

Moduł 5: Strategia i plan działania szkoły



Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. wykazać się zrozumieniem kryteriów jakości CAPS

2) wykazać się zrozumieniem, w jaki sposób można wdrożyć znak "Play-friendly School".

3. Docenia znaczenie pracy całej społeczności szkolnej na rzecz zmian, które należy wprowadzić.

4. przedyskutować, w jaki sposób szkoła może rozpocząć wprowadzanie zmian.

5. określenie sposobów współpracy z rodzicami w celu wsparcia rozwoju szkoły przyjaznej zabawie.

6) określać kluczowe elementy oświadczenia pisemnego

7. zidentyfikować procesy opracowywania oświadczenia pisemnego (podejście całościowe)

8. sporządzić wstępny plan działania dotyczący kolejnych kroków

Podsumowanie sesji

Moduł ten łączy wszystkie dotychczasowe materiały, weryfikując je i wspierając uczestników w podejmowaniu działań mających na celu przekształcenie ich w szkołę przyjazną dla dzieci. Uczestnicy będą mieli okazję zintegrować oddzielne fragmenty informacji, z którymi pracowali w poprzednim module (M1: Lista interesariuszy, jak ich zaangażować; M2: PARK (pozwolenie, dostęp, ryzyko, wiedza); M3: Jak wpływa to na różnych "interesariuszy"; oraz M4: Audyt kosmiczny).

Uwagi trenera

Jest to ostatni moduł szkolenia podstawowego, więc upewnij się, że dla wszystkich uczestników jest jasne, kto z nich będzie kontynuował drugie 15 godzin szkolenia. Pożegnaj się z tymi, którzy odchodzą w tym momencie.

Sugerowany plan dla modułu 5: Strategia i plan działania szkoły

Działalność i LO	**Time**	**Content**	Metoda	**Resources**
Działalność 1	10 minut	Kryteria wprowadzające, energetyzujące i jakościowe:	Cała działalność grupy	
LO 1	40 minut	Obiekt: przypomnienie uczestnikom kryteriów jakości i ustawienie sceny dla modułu.	Mała i duża działalność grupowa	
Działalność 2	25 minut	Co mamy do tej pory?	Małe grupy; posiedzenie plenarne	Flipcharts, markers
LO 2, 3	15 minut	**Przerwa**		
Działalność 3	25 minut	Przymierzanie się do różnych CAPS:	Cała działalność grupy	Flipcharts, markers
LO 4, 5, 6, 6, 7	45 minut	Cel: przegląd ich celów z różnych perspektyw.	Małe grupy lub cała działalność grupowa	Flipcharts, markers
Przerwa	20 minut	Plan działania:	Zgromadzenie Plenarne	

Działanie 1: Energizator i kryteria jakości

Efekty uczenia się:
1. wykazać się zrozumieniem kryteriów jakości CAPS.

Czas: 10 minut.

Działalność
Uruchomić moduł z zasilaczem i wprowadzić ten moduł. Poinformować uczestników, że jest to ostatnia sesja podstawowego szkolenia, a Ty wykorzystasz ten czas na podsumowanie tego, co zostało opisane w poprzednich modułach i wykorzystanie tej wiedzy do rozpoczęcia tworzenia planu działania dla ich własnej szkoły.
Przypomnij uczestnikom o 5 kryteriach jakości CAPS.

Uwagi opiekuna
Odwołaj się do kryteriów jakości.

Zasoby
Broszura na temat kryteriów jakości

Działanie 2: Co mamy do tej pory?

Efekty uczenia się:

2. wykazanie zrozumienia, w jaki sposób można wdrożyć znak "Play-friendly School".

3. Docenia znaczenie pracy całej społeczności szkolnej na rzecz zmian, które należy wprowadzić.

Czas: 40 minut.

Działalność

Celem tego modułu jest przyjrzenie się temu, co już rozwinęli/zbierali w poprzednich modułach:

- • M1: Lista interesariuszy, jak ich zaangażować
- • M2: PARK (polityka, dostęp, ryzyko, wiedza)
- • M3: Podejście oparte na pracy teatralnej; perspektywy i zaangażowanie różnych "interesariuszy".
- • M4: Audyt przestrzeni kosmicznej

Poproś ich, aby pracowali razem jako cała grupa. Przejrzyj wszystkie cztery powyższe tematy, wykorzystując własne notatki i wspólne notatki z flipchartów w trakcie dyskusji. Poproś, aby zebrali słowa kluczowe i umieścili je na mapie myśli, wskazując, w jaki sposób poszczególne elementy wzajemnie się uzupełniają. Może to posłużyć jako mapa podsumowująca wszystkie ważne elementy, które są potrzebne, aby stać się szkołą przyjazną zabawie. Daj im około 20 minut na tę burzę mózgów.

Po wykonaniu tego zadania podziel je na małe grupy i poproś, aby zastanowiły się nad sytuacją w swojej szkole. Spójrz na mapę mentalną i zastanów się nad tym, co już mają/używają w swojej szkole, i zidentyfikuj luki, które należy wypełnić lub przezwyciężyć. Na koniec poproś ich, aby wrócili do dużej grupy i podzielili się z innymi głównymi punktami dyskusji.

Uwagi prowadzącego

Jeśli jest kilku uczestników z tej samej szkoły, powinni oni pracować razem w małej grupie. Jeśli uczestnicy pochodzą z różnych szkół, mogą zastanowić się trochę nad własną sytuacją, a następnie podzielić się swoimi pomysłami ze swoimi członkami grupy w celu uzyskania informacji zwrotnej/dalszych pomysłów.

Zasoby

Nie ma

Działanie 3: Cele na poziomie szkoły

Efekty uczenia się:

4. przedyskutować, w jaki sposób szkoła może rozpocząć wprowadzanie zmian.

5. zidentyfikować sposoby pracy z rodzicami w celu wsparcia rozwoju Szkoły przyjaznej zabawie 6. zidentyfikować kluczowe elementy oświadczenia pisemnego

7. zidentyfikować procesy opracowywania oświadczenia pisemnego (podejście całościowe)

Czas: 25 minut.

Działalność

Na to ćwiczenie każdy będzie pracował w swojej szkole, więc jeśli jest kilku uczestników z jednej szkoły, powinien pracować w grupie, a jeśli uczestnicy są wyłącznym przedstawicielem swojej szkoły, powinni pracować sami. Jeśli wszyscy uczestnicy pochodzą z tej samej szkoły, powinna to być cała sesja grupowa.

Poproś ich, aby zastanowili się nad własną szkołą i wykorzystali poprzednie ćwiczenie i kryteria jakości jako przewodnik do opracowania celów na poziomie szkoły. Powiedz im, by przyjrzeli się zidentyfikowanym lukom i stworzyli listę celów, do których szkoła może realistycznie dążyć. Powinni przyjrzeć się każdemu kryterium i określić cele z nim związane.

Na koniec, jeśli pracowali osobno, należy ponownie zebrać grupę i poprosić wszystkich o krótką prezentację swoich pomysłów.

Uwagi prowadzącego

Przed rozpoczęciem działania, wyjaśnij różnicę pomiędzy celami i działaniami, ponieważ czasami łatwo jest je pomylić. Cele są celami, do których szkoła będzie dążyć (np. "Stwórz bardziej przyjazną atmosferę na podwórku szkolnym"), podczas gdy działania są bardzo konkretne (np. "Kup 10 dużych doniczek i umieść je przy małej drodze"). + "Pomaluj ściany kolorowo". + "Zbuduj drewnianą konstrukcję, na którą dzieci mogą się wspiąć"; itp.) Powiedz uczestnikom, że teraz powinni pracować nad swoimi celami, a później będą mieli czas, aby skupić się na konkretnych działaniach, które są potrzebne do osiągnięcia tego celu.

Zasoby

Flipcharty, flamastry, markery

Działanie 4: Próby na różnych CAPS

Efekty uczenia się:

3. Docenia znaczenie pracy całej społeczności szkolnej na rzecz zmian, które należy wprowadzić.

4. przedyskutować, w jaki sposób szkoła może rozpocząć wprowadzanie zmian.

5. określenie sposobów współpracy z rodzicami w celu wsparcia rozwoju szkoły przyjaznej zabawie.

Czas: 25 minut.

Działalność

Poproś uczestników, aby weszli do małych grup i wzięli zidentyfikowane przez siebie cele szkolne z poprzedniego ćwiczenia. Wyjaśnij, że teraz przyjrzą się celom z różnych perspektyw i zobaczą, czy są one realistyczne.

Zaprezentuj im różne postacie, które mają na sobie różne CAPS odpowiedzi na cele. Najpierw przedstaw jedną postać i poproś grupę o wyobrażenie sobie siebie w pozycji tej osoby i wyobrażenie sobie, jak ta osoba zareaguje na cele. Spędzić kilka minut w butach tej postaci, a następnie przejść do następnej postaci.

Zanotuj podczas dyskusji na flipcharcie, wskazując różne pomysły.

Po przejściu przez wszystkie punkty widzenia zwróć uwagę grupy na notatki, które sporządziłeś i poproś, aby spojrzeli na listę. Poproś ich, aby wrócili do swoich celów z czystym umysłem (to znaczy, już nie w swoich postaciach) i zobaczyli, czy jest coś, co chcieliby w nich zmienić, w oparciu o listę reakcji bohaterów.

Uwagi prowadzącego

Możesz sprawić, że to zajęcie będzie zabawne i lekkomyślne. Poproś grupę, aby wyobrazić sobie sposób myślenia tej osoby i działać/rozmawiać w przesadny sposób, wykorzystując również jej ciała. Jeśli coś im się podoba, powinni być w tym bardzo głośno i ekspresyjnie nastawieni! Mogą też stać na krzesłach, jeśli chcą. Jeśli naprawdę nie podoba im się jakiś pomysł, powinni to wyrazić również w bardzo żywy sposób. Możesz również wyjść na zewnątrz, ponieważ zmiana scenerii może pomóc uczestnikom zmienić ich sposób myślenia; przebywanie na zewnątrz jest również przydatne do odświeżenia po poprzednich długich dyskusjach.

Różne postacie są:

- Idealistyczna młoda nauczycielka, która właśnie ukończyła studia i jest entuzjastycznie nastawiona, chcąc zrobić dla dzieci to, co najlepsze.

- Dyrektor szkoły, który generalnie popiera innowacyjne pomysły, ale musi pamiętać o wszystkich kwestiach biurokratycznych/administracyjnych, brać pod uwagę interesy różnych interesariuszy (rodziców, władz lokalnych itp.) i dokładnie wiedzieć, jak można zarządzać tą zmianą.

- Bardzo zaangażowany i szanowany opiekun. Jest to osoba praktyczna, która chce wiedzieć, co każda zmiana oznacza z praktycznego punktu widzenia. Szkoła zwraca uwagę na swoje punkty widzenia, ponieważ wielokrotnie udowodniono, że wie, o czym mówi.

- Zrzędliwy, smutny nauczyciel. Ten nauczyciel nie ma złudzeń: wie, że w końcu wszystkie pomysły zawodzą, nawet jeśli nie są całkowicie bezużyteczne i tak naprawdę nic się nie zmienia. Jest bardzo dobry w wskazywaniu wad planu i nie wstydzi się dać wyraz tym obawom.

- Rodzic dwójki dzieci w szkole, który dopiero co usłyszał o tym pomyśle i chce wiedzieć, jakie są jego idee i informacje oraz dlaczego szkoła to robi.

Jeśli uczestnicy pracowali w małych grupach/indywidualnie, poproś wszystkich, aby wybrali kilka celów, którym chcieliby, aby grupa się przyjrzała.

Zasoby

Flipchart, markery.

Działanie 5: Plan działania

Efekty uczenia się:
8. sporządzić wstępną strategię i plan działania dla kolejnych kroków

Czas: 45 minut.

Działalność
Powiedz grupie, że nadszedł czas na podsumowanie wszystkich poprzednich ćwiczeń. Teraz zastanawiali się oni nad swoją sytuacją szkolną z kilku różnych perspektyw i powinni być w stanie stworzyć wstępny plan działania dla swojej szkoły.
Poproś ich o zapoznanie się z wcześniej przygotowanymi materiałami (mapa myśli z tego modułu, kryteria jakości i cele na poziomie szkoły) i sporządzenie listy "do zrobienia". Poproś ich, aby ustalili priorytety działań przy ich sporządzaniu.

Wskazówki dla nauczycieli
Powiedz uczestnikom, że plan działania powinien być konkretny i realistyczny.

Zasoby

Flipcharty, flamastry, markery

Podsumowując - (w połowie drogi) Ocena

Czas: 20 minut.

Działalność
Zbierz grupę z powrotem, aby podsumować pierwsze 15 godzin kursu. Dla niektórych osób może to być koniec kursu, podczas gdy inni również przejdą do części drugiej.
Podsumuj tematy, z którymi pracowałeś poprzez podstawowe moduły szkoleniowe i poproś uczestników o podzielenie się swoimi pomysłami i odczuciami związanymi z kursem. Upewnij się, że każdy ma szansę wyrazić siebie.
Poproś tych, którzy przychodzą na następną sesję (druga część kursu dla osób pracujących bezpośrednio z dziećmi w trakcie zabawy), aby przynieśli obserwację zabawy: obserwację lub historię, która zwraca uwagę na momenty zabawy, jakie pojawiają się w szkole lub gdzie indziej (np. w supermarkecie, na tyłach samochodu, na chodniku). Poproś o jak najwięcej szczegółów.

Wskazówki dla nauczycieli
Możesz również użyć więcej kreatywnych sposobów oceny. Na przykład, możesz poprosić ich, aby narysowali swoje wrażenia, a następnie wytłumaczyć swoje rysunki grupie. Możesz również poprosić ich o napisanie najważniejszych informacji zwrotnych, które chcą przekazać na karteczkach, a następnie umieścić je na flipcharcie jeden po drugim, wyjaśniając, o co im chodziło.

OPCJONALNE moduły szkoleniowe 6 - 10

Grupa docelowa: profesjonaliści pracujący bezpośrednio z dziećmi w szkole, którzy potrzebują bardziej konkretnych pomysłów na bezpośrednią pracę z dziećmi w celu wsparcia ich zabawy.

15 godzin

Moduł 6: Więcej na temat gry - perspektywy na jej temat charakter i wartość

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie
1. wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania zabawy
2. wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry
3. przedyskutować zmiany w możliwościach zaangażowania się dzieci w samoorganizującą się zabawę.
4. mówić o wartości zabawy dla dzieci w kontekście szkolnym

Podsumowanie sesji

Moduł ten otwiera drugą połowę kursu i kładzie podwaliny pod dogłębną analizę polityki i praktyki w szkołach. Wraca do pomysłów na zabawę i przygląda się zarówno tradycyjnym teoryzowaniom sztuki, jak i alternatywnym perspektywom. Kluczową kwestią, na którą należy zwrócić uwagę, jest to, że istnieją różne perspektywy teoretyzacji zabawy i często mówią one więcej o intencjach i pragnieniach dzieci ze strony dorosłych niż o ich własnych doświadczeniach z zabawą. Może to być szczególnie istotne w przypadku szkół, biorąc pod uwagę fakt, że nacisk kładzie się na edukację dzieci i sposoby, w jakie różne teorie pedagogiczne rozumieją dzieciństwo, uczenie się i zabawę. Moduł powraca do niektórych tematów wprowadzonych w module początkowym i rozszerza je, korzystając z dotychczasowego materiału.

Uwagi trenera

Działanie 3 najlepiej sprawdza się, gdy uczestnicy przynoszą ze sobą obserwację zabawy. Upewnij się, że uczestnicy zostaną poproszeni albo na końcu modułu 5, albo w inny sposób przed przyjazdem do modułu 6, prosząc ich o przyniesienie obserwacji lub opowieści, która zwróci uwagę na zabawne momenty, kiedy pojawiają się w szkole lub

gdzie indziej (np. w supermarkecie, na tyłach samochodu, na chodniku). Poproś o jak najwięcej szczegółów. Przydadzą Ci się również wszelkie materiały z Modułu 1 na temat wspomnień z gry i barier do zabawy. Być może trzeba będzie zaadaptować niektóre materiały tak, aby pasowały do krajowych metod nauczania i zabaw dla dzieci w szkołach.

Sugerowany plan dla modułu 6: Więcej na temat gry - perspektywy na jej charakter i wartość

Działalność i LO	Czas	**Content**	**Method**	**Resources**
Działalność 1	15 minut	Wprowadzenie: do modułu; czas na osiedlenie się i zebranie wszelkich myśli i zapytań z poprzednich sesji.	Rozmowa	PowerPoint
LO 1, 2		Cytaty od badaczy sztuki:	Rozmowa	Cytaty od badaczy sztuk teatralnych
Działalność 2	10 minut	Obiekt: aby pokazać, jak pomimo stuleci studiowania sztuki, nie ma zgody co do jej charakteru i wartości.	Aktywność indywidualna; dyskusja w małych i/lub dużych grupach	PowerPoint
LO 1	40 minut	Definiowanie i kategoryzacja gry:	Małe grupy; dyskusja grupowa	Duże arkusze papieru, kolorowe długopisy, postity, ciasto do zabawy, folia cynowa, różne materiały artystyczne i rzemieślnicze.
Działalność 3	15 minut	Obiekt: pokazanie dominujących sposobów definiowania cech gry; wprowadzenie 16 typów gry Hughesa.	Dyskusja w małych/dużych grupach	

LO 1, 2	20 minut	Krytykowanie definicji:		
Działalność 4	15 minut	Obiekt: zbadanie granic ustalania i definiowania.	Rozmowa	PowerPoint
LO 1, 2	10 minut		Rozmowa i gra grupowa	
Działalność 5	25 minut	Jack i łodyga fasoli: kto jest bohaterem?	Karuzela małych grup i posiedzenie plenarne.	3 arkusze flipchartów z domenami, flipchart/biała tablica i długopisy
LO 3	30 minut	Obiekt: pokazać, jak życie wyłania się poprzez uwikłania wszystkich "bohaterów"; nie można powiedzieć, że jedna postać jest ważniejsza od każdej innej. Wprowadzenie idei uwikłań i asamblaży.	Podsumowując	

Działanie 1: Wprowadzenie i cytaty badaczy sztuki teatralnej

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania gry.

2) wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry

Czas: 15 minut.

Działalność

Wykorzystaj cytaty z gry uczonych (w podręczniku); można je mieć na pętli PowerPoint, jak ludzie przyjeżdżają i osiedlają się, i jak wprowadzić moduł.

Zacznij od wyjaśnienia, że jest to pierwszy moduł drugiej połowy kursu, mający na celu głębsze przyjrzenie się praktyce i polityce z praktykami.

Ułatwienie krótkiej dyskusji na temat tego, gdzie znajdują się osoby planujące działania i zmieniające praktykę.

Wyjaśnij ten moduł, aby ponownie przyjrzeć się pomysłom na zabawę i przyjrzeć się zarówno tradycyjnym, jak i alternatywnym perspektywom.

Zaalarmuj ludzi do wielu sprzecznych stwierdzeń na temat gry na slajdach i zapytaj, czy którekolwiek z nich się dla nich wyróżnia. Kluczową kwestią jest to, że istnieje wiele nieporozumień co do natury i wartości gry.

Uwagi prowadzącego

Jest to pierwszy moduł drugiej połowy kursu, skierowany do osób bezpośrednio zaangażowanych w pracę z dziećmi w celu wsparcia ich zabawy (nauczyciele, asystenci dydaktyczni, opiekunowie południowi, dramatopisarze itp.) W pierwszych 5 modułach powraca się do kluczowych tematów, wnikając głębiej i rozważając konsekwencje dla praktyki.

Zasoby

Cytaty PowerPointa od uczonych grających w grę.

Działanie 2: Definiowanie i kategoryzacja zabawy

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania gry.

Czas: 10 minut.

Działalność

Wyjaśnij, że będziesz wprowadzał kluczowe definicje gry i sposoby kategoryzowania typów gry oraz że będą one zgłębiane za pomocą własnych historii gry. Przyjmij do wiadomości, że niektóre z nich zostaną omówione w pierwszej części kursu.

Wykorzystaj informacje zawarte w podręczniku. Rozpocznij od pięciu koncepcji gry Ralpha Feezella (jako zachowania, postawy, struktury, znaczącej aktywności lub odrębnego zjawiska). Wprowadzić trzy sposoby definiowania gry: Catherine Garvey ("Garvey five"), Gordon Burghardt ("Burghardt five") i brytyjskie "Playwork Principles".

Następnie krótkie wprowadzenie do 16 rodzajów sztuk Boba Hughesa. Odwołaj się do aspektów tej prezentacji w całym module.

Uwagi opiekuna

Jest to krótki wykład wprowadzający kluczowe sposoby definiowania i kategoryzowania zabawy, w tym z literatury teatralnej.

Zasoby

PowerPoint

Działanie 3: Krytyczna ocena definicji

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania gry.

2) wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry

Czas: 40 minut.

Działalność

Sprawdź, czy wszyscy mają obserwację/historię dzieci bawiących się. Jeśli niektóre z nich tego nie robią, mogą pracować w parach z innymi, którzy to robią. Jeśli nie ma żadnych, pracuj z niektórymi historiami z podręcznika. Wskazówką do obserwacji było zwrócenie uwagi na momenty zabawy, jakie pojawiają się w szkole lub gdzie indziej (na przykład w supermarkecie, na tyłach samochodu, na chodniku) i przypomnienie jak największej ilości szczegółów.

Poproś uczestników o sporządzenie relacji ze swojej obserwacji/opowieści przy użyciu dostępnych zasobów: powinieneś mieć w swojej ofercie różne rodzaje papieru, kolorowe długopisy, artykuły rzemieślnicze (np. ciasto do zabawy, folia cynowa itp.). Mogą oni rysować, konstruować lub przedstawiać swoją historię.

Poproś ludzi, aby podzielili się swoimi historiami/obserwacjami. W trakcie tego procesu należy zwrócić uwagę na to, w jaki sposób sztuka wyszła z tego, co było pod ręką. Jeśli historie ludzi są zbyt ogólne ("dzieci grały w piłkę nożną"), spróbuj uzyskać pewne szczegóły (np. co mówiły? Jak radzili sobie z problemami, które się pojawiły, takimi jak faulowanie lub łamanie zasad? Czy jeden konkretny moment wyróżniał się dla Ciebie?). Spróbuj wydobyć

szczegóły dotyczące postępów w grze i tego, kto jeszcze był w nią zaangażowany (piłka, bramki, zasady, przyjaźnie, sławni piłkarze itp.).

- Kiedy już wszyscy podzielą się swoimi kreacjami i opowieściami, zadaj te pytania:

o Jak wprowadzone wcześniej definicje pasują do tego, co widziałeś? Czy dzieci mogą "swobodnie wybierać"? Czy zawsze był on kierowany osobiście? Jaka była rola obiektów fizycznych i cech krajobrazu?

o Jakie rodzaje gier, Twoim zdaniem, widziałeś? Czy to, co uważałeś za pasujące do poszczególnych kategorii?

o Co to mówi nam o zastosowaniach i nadużyciach definiowania i kategoryzowania sztuki? Mogą one być bardzo przydatne (na przykład w reagowaniu na dorosłych, którzy chcą w większym stopniu kontrolować dzieci, lub w kategoriach doceniania różnorodności form zabawy i sposobu ich wspierania); mogą one jednak również być ograniczające. Wykonują szczególne cięcie na świecie, co może wykluczyć inne sposoby myślenia o sztuce.

Rozmawiajmy również o wartości wykorzystania kreatywnych sposobów przedstawiania historii: mogą one pozwolić na pracę z uczuciami i szczegółami, których nie da się uchwycić w języku; język staje się nawykowy i może utrwalić nawyki myślenia.

Wskazówki dla nauczycieli

Kluczowym celem tego działania nie jest pokazanie, że tradycyjne definicje są błędne, ale zbadanie ograniczeń i wyłączeń ustalania i definiowania gry. Tradycyjne definicje są przydatne i wykluczają pewne sposoby myślenia o grze (patrz notatki w podręczniku).

Zasoby

- PowerPoint

- Duże arkusze papieru, kolorowe długopisy, postity, ciasto do zabawy, folia cynowa, różne materiały artystyczne i rzemieślnicze.

- Niektóre historie/obserwacje są dostępne, jeśli nie mają one żadnej

- Podręcznik

Działanie 4: Jack i łodyga fasoli: kto jest bohaterem?

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania gry.

2) wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry

Czas: 15 minut.

Działalność

Przed wykonaniem czynności należy wypisać następujące znaki na małych kawałkach papieru i złożyć je: Jack, matka Jacka, fasola, łodyga fasoli, krowa, gleba, deszcz, olbrzym, kura, która składa złote jajka, topór.

Upewnij się, że wszyscy znają historię Jacka i łodygi fasoli. Jeśli nie, powiedz to krótko: w tej bajce, Jack mieszka z owdowiałej matki, a kiedy ich stara krowa przestaje dawać mleko (jedyne źródło dochodu), matka Jacka mówi mu, aby zabrać je na rynek, aby sprzedać. Po drodze spotyka mężczyznę sprzedającego magiczną fasolę i wymienia krowę na fasolę. Kiedy wraca do domu, jego matka jest tak skrzyżowana, że wyrzuca fasolę przez okno. W nocy rośnie wysoka łodyga fasoli, a następnego dnia Jack wspina się po łodydze fasoli i znajduje gigantyczny zamek. Czeka, aż olbrzym zasnie i ukradnie złote monety. Po powrocie kradnie kurę, która składa złote jajka i magiczną harfę, ale ta ostatnia wizyta, gigant budzi się i goni Jacka po

łodydze fasoli. Jack dzwoni do swojej matki, aby przynieść topór i kotlety w dół łodygi fasoli, a olbrzym spada na śmierć.

W zależności od liczby, ludzie mogą pracować w grupach po 2-5 osób. Rozdawaj postaci (złożone, aby inni ich nie widzieli) i poproś grupy o przygotowanie argumentu, dlaczego ich charakter jest najważniejszy.

Zacznij od ochotnika, aby spierać się o swoją sprawę. Zapytaj, czy inni się z tym zgadzają. Zachęcaj do rywalizacji w grze.

W końcu, gdy każdy, kto chce przedstawić swoją sprawę, zwraca uwagę, że oczywiście każdy zdaje sobie sprawę, że historia potrzebuje wszystkich postaci, aby rozwijać się w taki sposób, w jaki to zrobił. Porozmawiajmy o koncepcjach asamblaży opisanych w podręczniku.

Wróćmy do ich historii sztuki. W jaki sposób koncepcja asamblaży może stanowić inny sposób myślenia o definiowaniu i kategoryzowaniu sztuki?

Uwagi prowadzącego

Celem tej aktywności jest pokazanie, jak życie wyłania się poprzez spotkania z innymi ludźmi, rzeczami i elementami. Historia Jacka i łodygi fasoli może rozwijać się na wiele sposobów, a każda "postać" ma znaczenie dla jej rozwoju. W ten sposób przyzwoicie traktuje się ludzi (dorosłych i dzieci) i wprowadza innych graczy do obrazu: przedmioty materialne, uczucia, elementy, historie itd. Będziesz musiał przygotować małe kawałki papieru z imionami postaci.

Zasoby

Znaki na małych kawałkach papieru

Podręcznik

Działanie 5: Od czasu do czasu, tu i ówdzie: zmiany w możliwościach samoorganizującej się zabawy.

Efekty uczenia się:

1. przedyskutować zmiany w możliwościach zaangażowania się dzieci w samoorganizującą się zabawę.

Czas: 20 minut.

Działalność

Zainicjuj dyskusję na temat tego, w jaki sposób historie gry, które zostały omówione w tym module, różnią się od tego, w jaki sposób uczestnicy grali, gdy byli młodzi. Przypomnij im, że spojrzeli na to w pierwszym module. Posłuchaj, w jaki sposób opowiadane są historie. (W razie potrzeby można to zrobić w małych grupach i wziąć kluczowe punkty z każdej grupy jako informację zwrotną.)

Przypomnij uczestnikom o wartości patrzenia poza zabawę jako działanie związane z czasem i przestrzenią, widząc ją jako to, co wyłania się, gdy tylko pozwalają na to warunki. Z tej perspektywy łatwiej jest dostrzec, że dzieci nadal bawią się w sposób wpleciony w codzienną rutynę; zmiany, o których się wspomina, dotyczą zazwyczaj czasu poświęconego na zabawę. W ten sposób uwaga zostaje odwrócona od "zapewnienia" gry i zwrócenia uwagi na te warunki. Przypomnijmy im również o koncepcjach przestrzeni jako relacyjnej i produkowanej oraz asamblaży (Jack i Beanstalk). Jak te sposoby myślenia mogą wpłynąć na sposób, w jaki opowiadamy historie o zmianach w zabawie dla dzieci?

Jakie zmiany zaszły w sposobie, w jaki dorośli organizują czas i przestrzeń zarówno w szkole, jak i poza nią? Mogą to być na przykład takie kwestie, jak skrócenie czasu przeznaczonego na zabawę, silniejsze skupienie się na mierzonych osiągnięciach, więcej testów, mniej miejsca/czasu/wsparcia dla pedagogiki zabawowej.

Biorąc pod uwagę wszystkie badania nad korzyściami płynącymi z zabawy dla dzieci, należy zapytać, dlaczego jest to zły stosunek zorganizowanej nauki i sportu.

Jaką rolę mogą odegrać szkoły w poszukiwaniu współtworzące warunki sprzyjające zabawie?

Wskazówki dla nauczycieli

To ćwiczenie powraca do niektórych zmian w życiu dzieci i sposobów, w jaki rozmawiamy o tym, jak zmieniła się zabawa. Pomocne może okazać się posiadanie materiału z Modułu 1, w którym te pomysły zostały po raz pierwszy zbadane.

Materiały

Nie ma

Działanie 6: Retoryka gry

Efekty uczenia się:

1) wykazać się zrozumieniem różnych sposobów definiowania i kategoryzowania gry.

2) wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry

Czas: 10 minut.

Działalność

Przedstawić krótką prezentację na temat siedmiu retoryk Briana Sutton-Smitha, korzystając z odpowiednich sekcji podręcznika. Zacznijmy od nowoczesnej retoryki, a następnie przedstawmy te starożytne.

Te siedem retoryk pokazuje, jak istnieją pewne narracje, które są bardziej dominujące od innych i jak starożytna retoryka została zracjonalizowana w czasach nowożytnych. Pokaż, że retoryka postępu jest zdecydowanie dominująca. Zapytaj, jaka jest wartość patrzenia poza retorykę postępu na inne sposoby myślenia o dzieciństwie i zabawy. Co z formami zabawy, które sprawiają, że dorośli czują się zaniepokojeni lub obrażeni?

Zwróćmy uwagę, że chociaż niektóre retoryki mogą być sprzeczne, możemy przyjąć wiele perspektyw.

Wskazówki dla nauczycieli

Jest to krótka prezentacja/wykład na temat retoryki gry Briana Suttona-Smitha - patrz odpowiednia sekcja w podręczniku na ten temat.

Zasoby

PowerPoint

Podręcznik

Działanie 7: Wartość zabawy w szkołach poza retoryką dominującą

Efekty uczenia się:
2) wykazać się zrozumieniem różnych punktów widzenia na temat korzyści płynących z gry.
4. mówić o wartości zabawy dla dzieci w kontekście szkolnym

Czas: 25 minut.

Działalność
Kontynuując ćwiczenie 6, poproś grupę, aby powiedziała (lub krótko podsumowała, jeśli nie ma na to czasu), w jaki sposób korzyści płynące z zabawy są przedstawiane w retoryce postępu (np. zabawa pomaga dzieciom uczyć się i rozwijać, przygotowuje je do przyszłego dorosłego życia). Zwróć uwagę, że są to głównie instrumentalne sposoby wyrażania wartości, w dużej mierze poprzez soczewkę dla dorosłych, która mówi, że gra musi być przydatna do czegoś innego niż zabawa (tzn. o większej wartości niż "tylko zabawa").

- Graj "palcem elektrycznym" :
o Poproś grupę, aby stanęła w kole zwróconym do środka (lub 2/3 mniejszych kół w zależności od miejsca).
o Każdy gracz trzyma lewą rękę na boki w kierunku sąsiada, dłoń do góry. Następnie ustawiają prawą rękę nad odwróconą dłonią sąsiada, z palcem wskazującym unoszącym się nad dłonią (nie dotykającym jej).
o Wyjaśnij, że kiedy mówisz "Idź!", każdy gracz musi zrobić dwie rzeczy: musi złapać palec wskazujący sąsiada, zanim go oderwie, a także musi oderwać swój palec wskazujący, zanim złapie go drugi sąsiad. Podkreślaj, że gracze powinni starać się łapać palce delikatnie (mieliśmy złamany palec grając w tę grę).
o Kiedy już wszyscy zrozumieją, co muszą zrobić, należy przeprowadzić próbę. Powiedz: "Gotowi... Idź!", budując napięcie. Zwróć uwagę na śmiech, który się wydarzy.
o Zagraj jeszcze kilka rund. Można powiedzieć, że ludzie mają trzy życia, a potem są poza domem, ale generalnie trzy rundy są wystarczające, aby uzyskać punkt gry w poprzek. Gracze mogą również stracić życie, jeśli poruszają się przed poleceniem 'Go! Tak więc, możesz wywołać przedwczesny ruch, przechodząc do pozycji 'Gotowy....' i poruszając się nagle, ale nic nie mówiąc. Ponownie, zwróć uwagę na śmiech.
o Poproś ludzi, aby wrócili na swoje miejsca. Zapytaj, jaka była wartość gry dla nich jako jednostek. Zwróć uwagę na kluczowe punkty gry: ucieleśnione

uczucia oczekiwania i uwolnienia; śmiech; uwikłana natura gry i dostrojenie do innych. Zapytaj, jak to doświadczenie może pasować do tradycyjnych opisów zarówno natury (dowolnie wybranej, osobiście kierowanej), jak i korzyści retorycznych związanych z grą (jakie umiejętności rozwijałeś w przyszłości?).

Porozmawiaj krótko o natychmiastowych (a nie odroczonych) korzyściach płynących z zabawy: dzieci poszukują momentów, które ożywiają życie, czynią je bardziej warte życia; jest to wartość sama w sobie i może mieć wpływ na dobre samopoczucie w kategoriach natychmiastowych korzyści płynących z pozytywnych afektów, przywiązań (do rówieśników i miejsc, a także opiekunów dorosłych), systemów reagowania na stres, regulacji emocji, otwartości na naukę - wszystkich aspektów odporności.

Przypominając ludziom o ich wcześniejszych ideach dotyczących wartości zabawy w retoryce postępu, przedstawiamy holenderski trójkąt wartości: instrumentalny, wewnętrzny i instytucjonalny (patrz podręcznik). Poproś ich, aby w małych grupach wymienili wartość gry pod każdą pozycją. Weź informację zwrotną.

Zwróć uwagę, że wszystkie formy wartości są ważne, ale bez wartości wewnętrznej, pozostałe dwie są pomniejszone.

Uwagi prowadzącego
Celem tego działania jest ponowne przyjrzenie się argumentowi za wspieraniem zabawy w szkołach, wprowadzając inne perspektywy niż dominująca retoryka postępu. Zadanie obejmuje grę, która będzie potrzebowała miejsca, aby cała grupa mogła stanąć w kole (lub 2/3 mniejszych grup).

Zasoby

PowerPoint, miejsce na zabawę w palec elektryczny.

Podręcznik

Działanie 8: Co to oznacza dla naszej szkoły?

Efekty uczenia się:

4. mówić o wartości zabawy dla dzieci w kontekście szkolnym

Czas: 30 minut.

Działalność

- Przygotuj wcześniej trzy arkusze papieru do flipchartów z następującymi nagłówkami:

o czas gry (wgłębienie)

o pedagogika zabawowa (z wykorzystaniem metod zabawowych w klasie) oraz o otwartość na momenty zabawy przez całe życie codzienne w szkole.

- Przedstawić ćwiczenie, którego celem jest zbadanie, co alternatywne sposoby patrzenia na naturę i wartość zabawy mogą oznaczać dla ich szkół, zarówno w kategoriach możliwości argumentowania wartości wspierania zabawy w szkołach, jak i w kategoriach codziennej praktyki. Wyjaśnij, że będą przyglądać się wartości i ćwiczyć w trzech dziedzinach, a ćwiczenie jest karuzelą (będą wymieniać się kartkami).

- Podziel grupę na trzy grupy i daj każdej z nich po jednej kartce i poproś, aby przedyskutowali i zapisali swoje myśli przez 7-8 minut.

- Pod koniec czasu, wymień arkusze i poproś grupy, aby przeczytały, co już zostało napisane i dodały kolejne pomysły. Pozostaw na to około 5 minut.

- Wymień arkusze jeszcze raz.

- Na koniec poproś grupy, aby przekazały informacje zwrotne z aktualnie posiadanej kartki. Inni mogą wnieść wkład w wyjaśnienia i dalsze przemyślenia.

- Zakończyć sesję. Poproś uczestników, aby nadal zwracali uwagę na momenty zabawy, które widzą w szkole (w tych trzech dziedzinach) i rejestrowali je. Mogą również chcieć rozpocząć zbieranie zdjęć i nagrań wideo/audio (sprawdź kwestie zgody). Zostaną one ponownie omówione w module 9.

Wskazówki dla nauczycieli

Być może będziesz potrzebował kilku podpowiedzi, aby pomóc w dyskusji, na przykład, wartość przyjemności z zabawy, jej natychmiastowe, a nie odroczone korzyści oraz to, że szczęśliwsze dzieci tworzą szczęśliwsze i bardziej udane środowisko szkolne (więcej informacji znajduje się w podręczniku).

Zasoby

Arkusze papieru do flipchartów z nagłówkami, długopisami.

Podręcznik

Podsumowując

Czas: 5 minut.

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że jest to koniec pierwszego modułu. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. Upewnij się, że znają ustalenia na następną sesję, jeśli w niej uczestniczą.

Moduł 7: "Ja - aspekty osobiste" modułu 7: "Ja - aspekty osobiste wspierania zabawy w szkołach

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1) docenienie znaczenia poczucia upodmiotowienia jako nauczyciel/profesjonalista pracujący z dziećmi.

2) doświadczać samych siebie jako kompetentnych kibiców gry

3. wykazać się zrozumieniem tego, że ich osobowość jest ważną częścią gry wspierającej.

4) określenie własnej roli we wspieraniu zabawy dzieci.

5) wykazać się zrozumieniem, jak ważne jest, by w ramach całego podejścia szkolnego wspierać kolegów.

Podsumowanie sesji

Moduł ten wprowadza szereg działań mających na celu doświadczanie emocji związanych z połączeniem, zaufaniem, przywództwem i tak dalej. Podkreśla się w nim znaczenie czucia się upoważnionymi profesjonalistami pracującymi z dziećmi. Specjaliści ci stają w obliczu kilku sytuacji, które aktywują te modele wewnętrzne, szablony, które są w nich wbudowane w oparciu o własne dzieciństwo i rozwój dorosłych - w każdym momencie, gdy pracują z dziećmi, szablony i modele są aktywowane niezależnie od tego, czy wiedzą, czy nie. Dlatego ważne jest, aby zastanowić się nad sobą, lepiej poznać siebie samego. Ćwiczenia z tej sesji - które można zmieniać w zależności od własnych doświadczeń trenera w tej dziedzinie - skłaniają uczestników do refleksji nad sobą i nad kwestiami emocjonalnymi, które również pojawiają się podczas zabawy - zaufaniem, niepewnością, lękami i innymi. Działania te mają na celu rozwój głębokiej komunikacji i autorefleksji.

Uwagi trenera

Należy pamiętać, że niektórzy uczestnicy mogą nie czuć się komfortowo w niektórych grach. Zachęcaj, ale nie zmuszaj do pełnego uczestnictwa; jeśli ludzie są wyraźnie niewygodni, ułatw im rezygnację. Wybieraj gry, których sam doświadczyłeś (nawet jeśli nie ma ich w przewodniku) - nie eksperymentuj na ludziach.

Sugerowany plan dla modułu 7: "Ja - osobiste aspekty zabawy wspierającej w szkołach".

Działalność i LO	Czas	**Content**	**Method**	**Resources**
Działalność 1	5 minut	Energizer i wprowadzenie:		
LO	55 minut	Obiekt: świadomość siebie jako ludzi pracujących z dziećmi i wspierających ich zabawę jest niezbędna.	Aktywność w parach i pełna dyskusja w grupie	
Działalność 2	20 minut	Dyad:	Aktywność całej grupy i dyskusja w grupie	Koce Muzyka
LO 1, 3	15 minut	**Przerwa**		
Działalność 3	5 minut	Ludzka maszyna:	Cała działalność grupy	
LO 1, 5		Obiekt: zademonstrowanie, jak to jest, gdy funkcjonujemy jako "maszyny".	Aktywność w parach i pełna dyskusja w grupie	Szaliki/opaski na oczy
Przerwa	30 minut	Gra Tuk-tuk:	Cała działalność grupy	Koło emocji/emocji napisane na karteczkach papieru i torbie
Działalność 4	40 minut	Obiekt: zademonstrowanie i doświadczenie przywództwa - jak jesteśmy liderami, jak to jest być prowadzonym.	Aktywność indywidualna i działalność w parach	

Działanie 1: Energizer i wprowadzenie; Działanie 2: Dyad

Efekty uczenia się:

1) docenienie znaczenia poczucia upodmiotowienia jako nauczyciel/profesjonalista pracujący z dziećmi.

3. wykazać się zrozumieniem tego, że ich osobowość jest ważną częścią gry wspierającej.

Czas: 60 minut.

Działalność

Rozpocznij moduł z grą energetyzującą i przedstaw uczestnikom temat modułu.

Powiedz uczestnikom, aby weszli w pary i usiedli naprzeciwko siebie. Wyjaśnij, że będą rozmawiać ze sobą w rundach: przez 5 minut tylko jedna osoba mówi, druga słucha, a następnie przez następne 5 minut inne osoby rozmawiają. Są to 4 rundy, więc wszyscy razem będą mówić przez 40 minut, po 20 minut każda.

Wybierz jedno z poniższych pytań i poproś ich, aby zadawali je sobie nawzajem na początku pierwszej rundy (więc obie zostaną poproszone po raz pierwszy). Po pierwszej rundzie, będą kontynuować ten temat.

- Mów o sobie jako nauczycielu/edukatorze/ kimś, kto pracuje z dziećmi.

- Opowiedz o swoich relacjach z dziećmi.

Po 4 rundach mówienia, przynieś je z powrotem do dużej grupy. Zapytaj, jak się teraz czują po zakończeniu ćwiczenia, jakie były ich doświadczenia. Skontaktuj się z nimi podczas dyskusji.

Uwagi prowadzącego

Wprowadzić moduł wyjaśniając, że świadomość siebie jako osób pracujących z dziećmi i wspierających ich zabawę jest niezbędna. Po pierwsze, jesteśmy również częścią środowiska, które tworzymy z dziećmi. Ale bardzo ważne jest również to, że jesteśmy w stanie docenić siebie i naszych kolegów w tym procesie jako istoty ludzkie.

Ta działalność dyad daje ludziom możliwość podzielenia się swoim wewnętrznym dialogiem z kimś, kto słucha. Z jednej strony może to sprawić, że ich własne wyobrażenia na ten temat staną się bardziej zrozumiałe, tak jak często, gdy mówisz coś głośno, staje się to bardziej zrozumiałe. Z drugiej strony jest to również rzadkie doświadczenie, że masz niepodzielną uwagę kogoś innego przez 20 minut.

Dla wielu ludzi to ćwiczenie wydaje się początkowo przerażające, ponieważ mogą myśleć, że nie mogą mówić przez 20 minut na dany temat. Zachęć ich, by spróbowali, ponieważ jest to bardzo satysfakcjonujące doświadczenie w końcu. Zazwyczaj opinie osób wykonujących to ćwiczenie są następujące: "Wow, nie wiedziałem, że mam tak wiele do powiedzenia na ten temat" lub "Nie pamiętam, kiedy ktoś ostatnio tak uważnie mnie słuchał".

Jeśli obawiają się, że chcą pozostać przy temacie, możesz im powiedzieć, że powinni podążać za własnym łańcuchem myśli. Jeśli odchodzą od początkowego pytania, to nie jest to problem. Podziel się tym, co jest dla nich ważne na ten temat.

Podkreśl, że ci, którzy słuchają, naprawdę nie powinni nic mówić w odpowiedzi. Często trudno jest nie reagować ustnie na to, co się słyszy, ale jest ku temu powód: w tej chwili nie jest to tradycyjna dyskusja z ludźmi reagującymi na siebie nawzajem. W ten sposób mówca może zorganizować swoje myśli, zamiast zaczynać ideę, na którą odpowiada druga osoba i w ten sposób odwrócić uwagę od tematu, o którym chciał rozmawiać. Słuchacz może reagować gestami (ukłony, uśmiechy itp.), ale nie słowami.

Zasoby

Nie ma

Działanie 3: Gry zaufania

Efekty uczenia się:

1) docenienie znaczenia poczucia upodmiotowienia jako nauczyciel/profesjonalista pracujący z dziećmi.

2) wykazać się zrozumieniem, jak ważne jest, aby w ramach podejścia ogólnokształcącego, mieć pomocnych współpracowników.

Czas: 20 minut.

Działalność

Powiedz uczestnikom, że teraz wykonają kilka ćwiczeń niewerbalnych. Podkreśl, że nie powinni mówić podczas ćwiczeń! Wprowadzaj gry jeden po drugim i poświęcaj czas na omówienie doświadczeń po każdej grze.

To są tylko niektóre pomysły na gry z zaufaniem, ale można też korzystać z własnych gier.

1. **Oko w oko**

Poproś uczestników, aby weszli w pary. Powiedz im, aby spojrzeli sobie w oczy przez następne 5 minut. Po tych pięciu minutach zapytaj ich, jak było to doświadczenie dla nich. Wyjaśnij, że to bardzo rzadkie, że tak długo patrzymy komuś w oczy bez żadnego konkretnego celu - w romantycznych związkach jest to czasem w porządku, ale nawet wtedy nie jest to normalne. Porozmawiajmy o tym, dlaczego czasami jest to takie trudne

2. **Rocking blankets**

Użyj mocnych koców. Jedna osoba leży na kocu, a około 8-10 osób trzyma koc. Podnoszą koc z osobą (około 20-40 cm od ziemi, nie wyżej, tylko nie dotyka ziemi) i kołyszą osobą przez około minutę lub dwie. Zmień role, aby ludzie mogli doświadczyć. Omówić pojawiające się uczucia.

3. **Brama widokowa**

Następnie poproś uczestników, aby stanęli w kole. Poproś kogoś, by został wolontariuszem i wyszedł z pokoju. Kiedy ta osoba jest na zewnątrz, zdecyduj wraz z grupą, które dwie osoby stojące obok siebie będą "bramą widokową". Będą one bramą, a inni ścianą - ludzie mogą tylko wejść lub wyjść z kręgu przez przestrzeń między tymi dwoma osobami.

Kiedy się zdecyduje, osoba wraca z zewnątrz i stoi w środku grupy. Musi odnaleźć bramę, patrząc na twarze ludzi. Dwaj "członkowie grupy" powinni komunikować na swoich twarzach dobroć, miłość i akceptację, ale nie mogą świadomie wykonywać gestów, takich jak uśmiechnięty czy unoszące się brwi. Podczas gdy reszta grupy powinna komunikować się (ponownie, bez gestów), że nie chce, aby ta osoba tam przeszła. Osoba w środku powinna patrzeć na twarze, odgadnąć, gdzie jest brama i spróbować przejść przez nią. Jeśli ma rację, brama powinna się otworzyć i wypuścić. Jeśli się myli, ludzie nie powinni go wypuszczać.

Możesz zagrać kilka rund.

Na koniec zapytaj ich krótko, jak było to ćwiczenie dla nich.

4. Dzwonek

W tym celu podziel grupy na mniejsze, liczące około 8 osób, stojące w kółku, tak blisko siebie, jak to tylko możliwe. Jedna osoba powinna stać pośrodku i zamknąć oczy. Zaczyna się pochylać w kierunku, podczas gdy ludzie stojący w kole łapią go i delikatnie popychają w innym kierunku. Mogą iść dalej przez jakiś czas, wtedy nowa osoba może wejść w środek.

Ponownie, na koniec ćwiczenia, zapytaj uczestników, jakie to było dla nich uczucie. Zapytaj ich, czy byli w stanie puścić wojska i zaufaj swoim kolegom z drużyny, aby ich złapać.

Jeśli znasz inne ćwiczenia niewerbalne, możesz z nich skorzystać.

Uwagi prowadzącego

Ćwiczenia niewerbalne są trudne dla niektórych osób, ponieważ różnią się one od zwykłych ćwiczeń treningowych, gdzie ludzie angażują się raczej w swoje umysły niż w swoje emocje. Ćwiczenia te dają możliwość stworzenia bardzo intymnej, ciepłej atmosfery z zaufanymi relacjami. Zachęcić uczestników do wypróbowania ćwiczeń i pozwolić się nimi rozkoszować.

Upewnij się, że odnieśliście się do ich doświadczeń po każdym ćwiczeniu (jak widać w opisach), ale podczas tego procesu nie idźcie dalej. Po zakończeniu całej sesji niewerbalnej należy odnieść się do znaczenia tej sesji: możliwość doświadczania relacji emocjonalnie intymnych i opartych na zaufaniu może pomóc nam, jednostkom, poczuć się bardziej upoważnionymi i odnosić się do siebie nawzajem, ich kolegów (w przypadku, gdy pochodzą z tej samej szkoły) na innym, znacznie głębszym poziomie. Należy zwrócić uwagę na to, że dorośli pracujący z dziećmi muszą być świadomi swoich własnych postaw i bardzo ważne jest, aby wypracowali postawę samorefleksyjną - a ćwiczenia niewerbalne mogą stworzyć autorefleksję na głębokim poziomie. Należy również zwrócić uwagę uczestników na to, że powinni być świadomi wprowadzania tego typu ćwiczeń dla dzieci, upewniając się, że używają tylko takich ćwiczeń, które są dla nich wygodne i gotowe do radzenia sobie z nimi, jeśli jedno lub więcej dzieci ma podczas nich trudne doświadczenia.

Zasoby

Koce

Muzyka

Działalność 4: Ludzka maszyna

Efekty uczenia się:

1) **docenienie znaczenia poczucia upodmiotowienia jako nauczyciel/profesjonalista pracujący z dziećmi.**

Czas: 5 minut.

Działalność

Poproś wszystkich, by pomyśleli o koszmarnej pracy. Co to oznacza dla nich? Jak mogliby sobie wyobrazić pracę, której by nienawidzili?

Po kilku chwilach poproś jedną osobę, aby weszła w środek i wykonała ruch z dźwiękiem związanym z pracą w koszmarze, którą sobie wyobrażała. Następnie kolejna osoba przyłącza się do swojego ruchu i odgłosu koszmarnej maszyny pracy. W końcu wszyscy uczestnicy znajdują się w zsynchronizowanej maszynie. Możesz poprosić pierwszą osobę, aby przyspieszyła lub zwolniła, a wszystkie części maszyny powinny dopasować tempo i rytm do tempa pierwszej osoby.

Wskazówki dla nauczycieli

Celem tego ćwiczenia jest pokazanie, jak to jest, gdy funkcjonujemy jako "maszyny", powtarzamy monotonne zadania, a nie żyjemy jak wszyscy ludzie.

Zasoby

Nie ma

Działanie 5: Gra Tuk-tuk

Efekty uczenia się:

doświadczyć samych siebie jako kompetentnych zwolenników zabawy

wykazać się zrozumieniem, jak ważne jest, aby w ramach podejścia ogólnokształcącego, mieć pomocnych współpracowników.

Czas: 30 minut.

Działalność

1. Grupa stoi w kole na dużej otwartej przestrzeni (posiadanie mebli nie jest problemem, ale powinno być wystarczająco dużo miejsca do poruszania się).

2. Każdy wybiera partnera, z którym rozpoczyna ćwiczenie. Jedna z par będzie miała zawiązane oczy.

3. Trener udziela instrukcji:

a. Jest to ćwiczenie niewerbalne, wszelka komunikacja werbalna jest zabroniona podczas gry (łącznie z dźwiękami).

b. Jedna z par będzie liderem: jest kierowcą "tuk-tuka" (rikshaw), podczas gdy druga osoba będzie "tuk-tukiem".

c. Kierowca poprowadzi drugą osobę z zawiązanymi oczami w następujący sposób: stoi za drugą osobą i kładzie ręce na jej ramieniu.

d. Mogą rozmawiać o tym, jak pierwsza osoba będzie prowadzić drugą, ale nie jest to konieczne.

e. Po około 1 minucie do półtorej minuty trener krzyczy "zmienić" i wszystkie pary zatrzymują się. Kierowcy zmienią partnerów w ciszy (tak, że nowo wybrany "tuk-tuk" nie będzie wiedział, kto za tym stoi i doświadczy utraty kontroli nad sytuacją). Będą dwie zmiany, więc każdy będzie prowadzony przez trzy różne osoby, dwie nie będą wiedzieć.

f. Po trzeciej rundzie pary zatrzymują się i następuje odprawa.

4. W odprawie, zapytaj najpierw "tuk-tuka" o swoje doświadczenia, potem kierowców. Po podzieleniu się osobistymi odczuciami, wyciągnij kilka kluczowych tematów.

5. Po odprawieniu pierwszej rundy, ludzie zmieniają role, a druga gra jest prowadzona (z tymi, którzy byli kierowcami, stając się tuk-tukami), również z odprawą.

6. 6. Zapisz uogólnione wnioski na tablicy lub flipcharcie.

Wskazówki dla nauczycieli

Przed ćwiczeniem zapytaj uczestników, czy mogą mieć zawiązane oczy. Nigdy nie zmuszaj nikogo do zakładania opasek na oczy; jeśli nie jest im wygodnie, mogą być obserwatorami i dzielić się obserwacją podczas odprawy lub osobistą refleksją nad tym, dlaczego nie lubią mieć opasek na oczy. Istnieje również możliwość zagrania w tę grę z zamkniętymi oczami zamiast zawiązywania oczu.

Ćwiczenie jest łatwiejsze z dwoma facylitatorami, tak jakby byli nieparzyście liczni uczestnicy, jeden z facylitatorów może dołączyć do gry jako uczestnik.

Celem sesji podsumowującej jest uświadomienie uczestnikom ich doświadczeń w trakcie gry i poprzez dzielenie się osobistymi doświadczeniami uogólnienie, jak to jest być w sytuacji, w której nie mają kontroli i co jest potrzebne, aby czuć się bezpiecznie w takich sytuacjach. Niektóre z możliwych uogólnień, które mogą się pojawić, są następujące:

- kierowca powinien być pewny siebie

- instrukcje dla kierowców (nawet niewerbalne) powinny być jasne i proste

- kierowca powinien reagować na potrzeby prowadzącego (np. dostosowywać prędkość chodzenia do potrzeb prowadzącego, a nie podążać za własnym rytmem).

Pytania do zadawania:

1. Jak czułeś się w pozycji kierowcy/kierowcy?

2. Co sprawia, że czujesz się dobrze na tych pozycjach?

3. Co możemy uogólnić dla osobistych relacji mentorskich i wspierającej postawy osoby dorosłej pracującej z dziećmi?

Zasoby

Szaliki/opaski na oczy

Działanie 6: Koło emocji

Efekty uczenia się:

2. doświadczyć samych siebie jako kompetentnych zwolenników zabawy

3. wykazać się zrozumieniem tego, że ich osobowość jest ważną częścią gry wspierającej.

4) określenie własnej roli we wspieraniu zabawy dzieci.

Czas: 40 minut.

Działalność

Poproś uczestników, aby usiedli w kółku. Umieść koło emocji pośrodku i poproś kogoś, aby obracał kołem (jeśli nie masz koła, zapisz imiona emocji na karteczkach i umieść je w worku, a następnie poproś uczestników, aby je wyciągnęli).

Osoba, która kręciła kołem/wzięła kartkę papieru, powinna podzielić się z dziećmi historią ze swojej pracy, kiedy poczuła to szczególne uczucie.

Po zakończeniu gry, daj 10 minut na podsumowanie sesji: poproś uczestników, aby zapisali swoje myśli (tylko kilka zdań) na temat "Moje mocne strony jako dramaturga/nauczyciela" i "Obszary ulepszeń". Kiedy już to zrobią, powinni wejść w pary i podzielić się tym, co napisali ze swoim partnerem.

Po tym podsumowaniu krótko podsumuj, co wydarzyło się w module.

Uwagi korepetytora

Koło emocji jest drewnianą kulą, którą można obracać, z wypisanymi na niej emocjami - jeśli je obracają, jedna emocja powinna wskazywać na osobę

obracającą się. Można na niej zapisać następujące emocje: szczęście, wstyd, złość, wdzięczność, depresja, żałoba, miłość, poczucie winy, wściekłość, niepokój.

Przykład koła emocji od austriackich partnerów - Society for Social Research and Education (GeSoB).

Jeśli pracujesz z większą grupą, przygotuj więcej kółek/worków i utwórz mniejsze grupy do wspólnej pracy. Ogólnie rzecz biorąc, jest to idealne rozwiązanie, jeśli w grupie nie ma więcej niż 10 osób, które dzielą się doświadczeniami, ponieważ w przeciwnym razie to ćwiczenie może trwać bardzo długo. Jeśli są dwie małe grupy, warto mieć dwóch trenerów, aby każdy z nich mógł dołączyć do grupy i w razie potrzeby ułatwić proces. Jeśli jesteś sam i nie dołączasz do grup na dyskusję, podkreśl uczestnikom, że powinni oni dzielić się tylko historiami, z którymi są komfortowi (zazwyczaj ludzie mogą się samoregulować i nie wchodzą głębiej niż chcą, ale nadal jest to możliwe - więc upewnij się, że pytasz ludzi, jak się czują po zakończeniu ćwiczenia i czy potrzebują jakiegokolwiek wsparcia w tym momencie).

Zasoby

Koło emocji

Emocje zapisane na karteczkach papieru i torbie.

Podsumowując

Efekty uczenia się:

Czas: 10 minut.

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że to koniec modułu 7. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. W razie potrzeby należy ponownie przyjrzeć się stosowności tych ćwiczeń, ponieważ różnią się one charakterem od poprzednich i może to dezorientować niektórych uczestników. Wyjaśnij, że praca nad sobą jest kluczowym elementem nabierania pewności siebie w roli dorosłych pracujących z dziećmi oraz że doświadczanie naszych kolegów z bardziej "ludzkiej" perspektywy (w przeciwieństwie do "roli kolegów") może wzmocnić nasze codzienne doświadczenie. Upewnij się, że znają ustalenia dotyczące następnej sesji, jeśli w niej uczestniczą.

Moduł 8: Teoria i praktyka zabawy

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1) wykazać się zrozumieniem brytyjskiego modelu sztuki teatralnej

2. przedyskutować zastosowanie zasad sztuk teatralnych do czasu przeznaczonego na zabawę szkolną.

3. opisać podejścia do interwencji w ramach pracy teatralnej

4. omówienie napięć właściwych dla podejścia opartego na sztuce teatralnej

Podsumowanie sesji

Ta sesja powraca do brytyjskiego modelu pracy teatralnej i przygląda się konkretnemu modelowi pracy teatralnej, czyli modelowi pracy psycholudyków. Istnieje kilka działań, które dotyczą tego, kiedy, dlaczego i w jaki sposób można interweniować w zabawę dla dzieci. Nie zawsze jest to proste i należy poświęcić czas na zbadanie napięć związanych z rolą dramaturga, zwłaszcza w środowisku szkolnym.

Uwagi trenera

Musisz się upewnić, że jesteś zaznajomiony z modelem psycholudycznym, w tym z podstawowymi zasadami, cyklem gry i hierarchią interwencji. Warto również stwierdzić, że jest to tylko jeden model, z perspektywy psychologii głębi i że istnieją również inne modele. Moduł 9, na przykład, przygląda się przestrzennemu modelowi wspomagania zabawy dzieci.

Sugerowany plan dla modułu 8: Teoria i praktyka pracy scenicznej

Działalność i LO	Czas	**Treść**	**Sposób**	**Zasoby**
Działalność 1	10 minut	Wprowadzenie do modułu, energetyzator	Cała grupa	
Działalność 2	35 minut	Pierwsza część psycholudii: cykl zabaw:	Rozmowy w całej grupie, małe i duże grupy, aktywność/dyskusja.	Flipchart/biała tablica, markery lub PowerPoint; scenariusze
LO 1	30 minut	Obiekt: wprowadzenie cyklu gry jako sposobu zrozumienia procesu gry i roli, jaką odgrywają w nim dorośli.	Rozmowy w całej grupie i scenariusze dla małych grup z informacją zwrotną	Zasady sztuki teatralnej
Działalność 3	15 minut	**Przerwa**		
LO 3	40 minut	Interwencje 2.0:	działalność w małych grupach	Flipchart, markers
Przerwa	20 minut	Obiekt: zbadanie innych sposobów interweniowania niż zwykle "powiedz coś, zrób coś".	Prezentacja całej grupy	
Działalność 4	20 minut	Komunikacja wspierająca i hamująca:	Zgromadzenie Plenarne	
LO 2	10 minut	Obiekt: wprowadzenie technik komunikacji wspierającej.	Zgromadzenie Plenarne	

Działanie 1: Wprowadzenie i działanie 2: Część pierwsza: Psycholudia - cykl zabaw.

1. **Efekty uczenia się:**
   1) wykazać się zrozumieniem brytyjskiego modelu sztuki teatralnej

   Czas: 45 minut.

2. **Działalność**

Rozpocznij moduł z energetyzującym, a następnie wyjaśnij zawartość tego modułu: praktyka teatralna zgodnie z jednym brytyjskim modelem pracy teatralnej, znanym jako psycholudics. Przypomnij ludziom o Zasadach pracy scenicznej (które mogą być również wyświetlane na ścianie).

Następnie wygłoś wykład na temat Cyklu Zabawy, wykorzystując podręcznik jako punkt odniesienia.

Wyjaśnij, że cykl zabawy stanowi część teoretycznego modelu pracy teatralnej zwanego "psycholudyką"; "ludo" jest łacińskim terminem "gram", a więc "psycholudyka" oznacza dosłownie badanie umysłu w grze. To rozumienie gry i sztuki teatralnej (które jest jednym z wielu) ma swoje korzenie w psychologii głębi, a w szczególności w twórczości Carla Gustava Junga. Sugeruje ona, że zabawa jest źródłem uzdrowienia i że dzieci mogą grać z nieprzytomnym materiałem, który ich niepokoi, zapobiegając powstawaniu nerwic, a nawet psychozy. Dzieci prawdopodobnie nie będą świadomie zdawać sobie sprawy, że to właśnie robią, a rolą animatora jest wspieranie dzieci w wyrażaniu tego materiału poprzez zrozumienie cyklu zabaw.

2. Wyjaśnij Cykl Zabawy według Sturrocka i Else, używając flipchart lub prezentacji PowerPoint, wprowadzając dane na temat wskazówek dotyczących gry, zwrotów, przepływu, ramek do gry (w tym przykłady narracyjne, fizyczne, muzyczne i emocjonalne), anihilacji i dysplay.

3. Użyj odpowiednich symboli z podręcznika.

4. Odwołaj się do własnych wspomnień z gry lub obserwacji dzieci bawiących się, aby dać im konkretne przykłady wszystkich aspektów cyklu gry.

5. Poproś grupę, aby ułożyła się w małe grupy lub pary i podarowała im na ulotce z dwoma scenariuszami/obserwacjami dzieci bawiących się (ale bez elementów Cyklu Zabawy - patrz notatki nauczyciela). Daj uczniom czas na przyjrzenie się obserwacjom i zidentyfikowanie elementów cyklu zabawy.

6. Daj im około 10-15 minut na rozważenie scenariuszy i zidentyfikowanie elementów cyklu gry. Zachęcaj uczestników do zastanowienia się również nad własnymi przykładami.

Na koniec ćwiczenia należy zebrać informacje zwrotne i przedyskutować je z całą grupą. Zapytaj ich, czy identyfikacja różnych elementów cyklu gry była łatwa czy trudna.

Uwagi prowadzącego

To ćwiczenie polega na tym, że trener ma solidną wiedzę i zrozumienie tej teorii, które można znaleźć w podręczniku. Upewnij się, że wszyscy rozumieją Twoje wyjaśnienia i zachęcaj do zadawania pytań w celu ich wyjaśnienia.

Zagraj Scenariusze rowerowe

Obserwacje bez elementów Play Cycle:

1. **Chłopiec (10) wtoczył oponę do ogrodzenia. Obserwował, jak się uspokaja, potem z zaciekłym ruchem, zaczął wyciągać wszystkie opony jeden po drugim i ostrożnie ustawiać je obok siebie. To była wyraźnie ciężka praca. Pracownik podszedł i stanął obok, ale nie za blisko, obserwował i czekał. Zignorował ją i widząc, że został całkowicie wchłonięty, wyprowadziła się. Przez ponad pół godziny zakładał te opony, nie zatrzymując się. Inne dzieci celowo poruszały się po zewnętrznej stronie opon, ale żadne z nich nie przeszkadzało. W końcu stanął z tyłu i spojrzał. Następnie przesunął jedną lub dwie opony i stanął z powrotem. Następnie odkurzył się i wszedł do środka, a potem**

zupełnie się nie przejmował, kiedy inne dziecko przeniosło parę opon w inne miejsce.

2. Chłopiec (8) siedział przy organach patrząc na klucze. Rozejrzał się i przyłapał oko innego chłopca i skinął głową. Drugi chłopiec (który był tam tego dnia po raz pierwszy), podszedł nieśmiało do organów i również usiadł. Zaczęli naciskać klawisze i dostali rytm tła basowego. Jeden z dramaturgów zaczął tańczyć w poprzek sali. Jeden z chłopców rozejrzał się i śmiał, a kilka innych dzieci wiwatowało i dopingowało. W ciągu kilku minut uformowała się linia dzieci wykonujących kongę wokół budynku, która puchnęła i przeniosła się na zewnątrz i z powrotem przez inne drzwi. Chłopcy na organach byli zachwyceni i bawili się dalej. Po około dziesięciu minutach, linia się rozpadła i indywidualna children danced back before involving themselves with something else. The boys on the organ petered out their playing but seemed happy to do so. The playworker clapped and said "that was great!" and the two boys spontaneously stood up, bowed and both ran outside.

2. **Graj w Cycle Observations z elementami:**

Chłopiec (10) wtoczył oponę do ogrodzenia (kij bilardowy). Obserwował, jak się uspokaja (powrót), potem z zaciekłym ruchem, zaczął wyciągać wszystkie opony (cykl) jeden po drugim i zaczął je ostrożnie ustawiać obok siebie (rama). Była to wyraźnie ciężka praca. Pracownik podszedł i stanął obok, ale nie za blisko, obserwował i czekał. Zignorował ją i widząc, że był całkowicie pochłonięty (przepływ), odeszła. Przez ponad pół godziny zakładał te opony, nie zatrzymując się. Inne dzieci celowo poruszały się po zewnętrznej stronie opon, ale żadne z nich nie przeszkadzało (zamknięcie - dzieci też trzymają ramy do zabawy innych dzieci). W końcu stanął z tyłu i spojrzał. Następnie przeorganizował jedną lub dwie opony i stanął z powrotem. Następnie odkurzył się i wszedł do środka (unicestwienie), a później zupełnie się nie przejmował, kiedy inne dziecko przeniosło parę opon gdzie indziej.

Chłopiec (8) siedział przy organach patrząc na klucze. Rozejrzał się i przyłapał oko innego chłopca i skinął głową (wskazówka). Drugi chłopiec (który był tam tego dnia po raz pierwszy), nieśmiało podszedł do organów i również usiadł (powrót). Zaczęli naciskać klawisze i uzyskali rytm tła basowego (podpowiedź i powrót, ustanowienie ramy - narracja rytmiczna). Jeden z dramaturgów zaczął tańczyć w poprzek sali (służy zarówno jako wskazówka, jak i powrót). Jeden z chłopców rozejrzał się i śmiał, a kilka innych dzieci wiwatowało i dopingowało (odpowiedź na znak robotnika). W ciągu kilku minut powstała linia dzieci wykonujących kongę wokół budynku, która puchła i przeniosła się na zewnątrz i z powrotem przez inne drzwi (nakładające się ramy). Chłopcy na organach byli zachwyceni i grali dalej (flow). Po około dziesięciu minutach linia zerwała się i

poszczególne dzieci tańczyły z powrotem, zanim zaangażowały się w coś innego. Chłopcy na organach pogłaskawiali swoją grę, ale wyglądało na to, że są szczęśliwi (zagłada). Dramaturg klaskał i powiedział "to było super!", a obaj chłopcy spontanicznie wstali, pokłonili się i obaj wybiegli na zewnątrz.

Zasoby

Flipchart, markery, scenariusze, scenariusze.

Zobacz sekcję w Podręczniku na temat cyklu gry.

Działanie 3: Psycholudyka część druga: poziomy interwencji

Efekty uczenia się:

3. opisać podejścia do interwencji w ramach pracy teatralnej

Czas: 30 minut.

Działalność

Kontynuując model psycholudyczny, przypomnij uczestnikom, że rolą dramaturga jest wspieranie dzieci w wyrażaniu wszelkich symbolicznych materiałów, których potrzebują, a zatem interwencje w ramach cyklu zabawy mogą wykorzystywać zrozumienie cyklu zabawy wraz ze szczególnym podejściem do interwencji, które mają na celu wsparcie cyklu, a nie jego zakończenie lub zmianę. Tak więc w tym modelu interwencja nie polega na zatrzymywaniu dzieci lub przekierowywaniu ich zabawy, ale na wejściu w kadr i próbie przywrócenia go, jeśli grozi mu załamanie.

Użyj notatek w podręczniku, aby wprowadzić cztery poziomy interwencji: utrzymanie gry, prosty, medialny i złożony. Upewnij się, że ludzie zrozumieli.

Poproś uczestników, aby weszli do małych grup, najlepiej z kolegami z własnej szkoły. Podaj każdej grupie jeden lub dwa scenariusze (w zależności od liczby małych grup) (patrz notatki dla nauczycieli) i poproś, aby przedyskutowali, w jaki sposób mogą interweniować, dlaczego i na jakim poziomie mogą to być te scenariusze.

Zebrać grupę z powrotem i poprosić o informację zwrotną.

Uwagi prowadzącego

Scenariusze:

1. Chłopiec zaczyna podciągać mokrą trawę i rzucać nią w dziewczynę, która krzyczy, wyciąga trochę trawy i rzuca ją z powrotem w chłopca. Podciąga więcej trawy i rzuca ją ponownie w kierunku dziewczyny. Tym razem tęskni i uderza w młodsze dziecko, które zaczyna płakać.

2. Grupa młodszych dzieci od wieków angażuje się w grę w piratów. Dzwonią do przełożonego, prosząc, by trzymała wyimaginowaną flagę. Robi to, ale potem widzi coś, co wymaga jej uwagi gdzie indziej.

3. Kilkoro dzieci bawiło się w domu, malowało na dużych kartach, rozmawiało i przyglądało się swoim rzeczom. Jedno dziecko zaczyna malować swoje nogi.

4. W szkole pojawił się nowy uczeń. Jest raczej nieśmiały i jeszcze nie zaprzyjaźnił się z klasą. W czasie zabawy zbliża się do grupy kolegów z klasy, którzy budują jaskinię i uśmiechają się do nich, ale inni go ignorują.

5. Grupa dzieci ma konkurs taneczny na podwórku szkolnym. Inna grupa gra w piłkę nożną, blisko miejsca rozgrywania zawodów tanecznych. Piłka czasami ląduje wśród tancerzy, co bardzo ich denerwuje i dochodzi do starcia pomiędzy obiema grupami.

6. Jest deszczowy dzień, w którym obowiązuje zasada, że dzieci muszą założyć wodoodporne ubrania przed wyjściem na dziedziniec szkolny. Ale niektóre

dzieci są zbyt podekscytowane i wybiegają do zabawy w deszczu przed założeniem wodoodpornego ubrania.

7. Jest dziewczyna, która ma problemy z nauką. Lubi być sama podczas zabawy i śpiewać dla siebie, tańcząc do niej. Inne dzieci ignorują ją, często chichocząc na jej ruchy.

8. Na podwórku szkolnym jest kilka dużych opon. Grupa dzieci wykorzystuje je do toru przeszkód, wspinaczki i skakania od siebie nawzajem. W grupie jest jedno dziecko, które nie chce skakać z jednego dziecka na drugie. Inne nakłaniają go do skoku, nazywając go "dziewczynką".

Zasoby

Flipchart, markery.

Scenariusze

Działanie 4: Interwencje 2.0

Efekty uczenia się:

1. opisać podejścia do interwencji w ramach pracy teatralnej

Czas: 40 minut.

Działalność

> **To ćwiczenie ma na celu zbadanie innych sposobów interwencji niż zwykłe "powiedz coś, zrób coś". Czasami wystarczy po prostu przestawić przestrzeń, dodać dodatkowe luźne części itp.**

Poproś grupę o wymienienie powodów, dla których uważają, że powinni interweniować w zabawę dla dzieci: co może spowodować interwencję osoby dorosłej? Np:

- dzieci nie bawią się ładnie (grupa dzieci nie pozwala nikomu innemu się bawić)

- istnieją konflikty dotyczące zasobów.

- dzieci walczą

- dzieci bawią się niebezpiecznie.

Zaproponuj, byśmy spojrzeli na siebie w takich sytuacjach. W ramach praktyki refleksji, zadajmy sobie następujące pytania:

- Co chciałem osiągnąć?

- Jak dobrze mi poszło?

- Jak mogę to zrobić lepiej?

Poproś uczestników, aby przedyskutowali to w małych grupach, a następnie podzielili się swoimi przemyśleniami z innymi.

Resources

Flipchart, markers

Działanie 5: Wspierająca i hamująca komunikacja

Efekty uczenia się:

opisać podejścia do interwencji w ramach pracy teatralnej

omówienie napięć właściwych dla podejścia opartego na sztuce teatralnej

Czas: 20 minut.

Działalność

Porozmawiaj krótko o technikach komunikacji, zastanów się, jak komunikować się w sposób wspierający i jakie są bariery w komunikacji. Skorzystaj z zasobów zawartych w podręczniku.

Wskazówki dla nauczycieli

Wyjaśnij uczestnikom, że kiedy dorośli interweniują w zabawę dla dzieci, może to mieć ogromne znaczenie, jakiego języka/komunikacji używają. Tworzenie barier komunikacyjnych, na przykład przy próbie rozwiązania konfliktu, może sprawić, że niektóre dzieci poczują się zestresowane. Stosowanie wspomagających technik komunikacji daje wszystkim dzieciom szansę wyrażenia siebie.

Wyjaśnij również, że w podejściu do sztuki teatralnej występują pewne nieodłączne napięcia, głównie w odniesieniu do tego, czy dzieci są naprawdę w stanie swobodnie wybierać przez cały czas. Połącz to z komunikacją: korzystanie z komunikacji wspierającej może pomóc dzieciom poczuć się bardziej zaangażowanymi i lepiej zrozumieć przyczyny pewnych zakazów.

Pamiętaj również, że jeśli używasz komunikacji wspierającej, służysz jako wzór do naśladowania dla dzieci, pokazując, jak mogą one wykorzystywać te techniki również w pewnych sytuacjach.

Zasoby

Nie ma

Działanie 6: Zasady sztuki teatralnej w szkole; i podsumowanie

Efekty uczenia się:

2. przedyskutować zastosowanie zasad pracy scenicznej do czasu przeznaczonego na zabawę szkolną.

4. omówienie napięć właściwych dla podejścia opartego na sztuce teatralnej

Czas: 30 minut.

Działalność

Wprowadzić tę czynność, mówiąc, że dramatopisarze w Wielkiej Brytanii pracują w różnych środowiskach, ale mogą pojawić się pewne problemy z personelem szkoły stosującym podejście oparte na sztuce. Przypomnij uczestnikom ponownie o Zasadach pracy scenicznej.

Poproś uczestników o przedyskutowanie w całej grupie, w jaki sposób każda z zasad może być zastosowana w środowisku szkolnym i czy stwarzają one jakiekolwiek problemy. Spróbuj wesprzeć grupę w wyciąganiu wniosków, które dotyczą zarówno problemów z perspektywy szkoły, jak i w dalszym ciągu wspierają samoorganizującą się grę. Użyteczne może okazać się odniesienie się do kryteriów jakości dla szkoły przyjaznej zabawie.

Dziesięć minut przed zakończeniem sesji, zamknij sesję, podsumowując kluczowe punkty. Podaj uczestnikom informacje na następną sesję (patrz notatki dla nauczycieli).

Uwagi korepetytora

Na koniec tej sesji należy poprosić uczestników o przygotowanie się do następnej sesji i zabrać ze sobą. Następna sesja powraca do spojrzenia na to, jak działa przestrzeń, aby wspierać i/lub ograniczać zabawę dzieci. Wprowadzimy sposób dokumentowania przestrzeni, więc uczestnicy proszeni są o przygotowanie się. Idea krytycznej kartografii została krótko wprowadzona w Module 4, kiedy to być może poprosiłeś ludzi, aby pomyśleli o znaczących przestrzeniach: jeśli tak, odesłać do tego teraz, ponieważ będą musieli przynieść swoje zdjęcia: Pomyśl o specjalnych miejscach do zabawy w szkole (plac zabaw, inne miejsca na zewnątrz lub wewnątrz, które są używane w czasie zabawy). Wybierz trzy obszary, które w jakiś sposób są dla Ciebie istotne. Może to być obszar radości, w którym można rozkoszować się obserwowaniem dzieci, może to być przestrzeń niepokoju, ponieważ dzieci zachowują się w sposób, który wywołuje niepokój, może to być obszar spokoju, podniecenia lub konfliktu.... Zrób zdjęcie każdego z tych trzech obszarów i zabierz zdjęcia ze sobą na następną sesję. Możesz zabrać je w formie cyfrowej lub wydrukowanej.

Uczestnicy powinni być również poproszeni o zabranie ze sobą wszelkich prac, które wykonali w ramach audytów kosmicznych, wykorzystując aktywność z Modułu 4 oraz wszelkie zapisy obserwacji z Modułu 6.

Zasoby

Nie ma

Moduł 9: Więcej na temat gry i przestrzeni

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1) wykazać zrozumienie perspektywy przestrzennej gry i planowania/wsparcia dla gry dla dorosłych.

2. przedyskutować kwestie związane z konsultacjami z dziećmi i udziałem dzieci w rozwoju szkoły przyjaznej zabawie.

3. wykorzystanie różnych metod dokumentowania w celu zbadania, w jaki sposób przestrzeń może wspierać zabawę dzieci

Podsumowanie sesji

Ten moduł powraca do niektórych prac rozpoczętych w Module 4, wykorzystując je jako podstawę do zbadania pomysłów na to, jak powstaje przestrzeń. Przedstawia ideę krytycznej kartografii jako sposobu na zbadanie, jak działa przestrzeń i udokumentowanie tego w celu dokonania refleksji i zaplanowania zmian.

Uwagi trenera

Pomysły tutaj znacznie różnią się od tradycyjnych psychologicznych podejść do myślenia o dzieciach i zabawy. Opierają się one na ideach z filozofii i geografii i koncentrują się na tym, jak pomóc we współtworzeniu warunków, w których może powstać zabawa. Jeśli nie jesteś zaznajomiony z tymi pomysłami, pomocny powinien być materiał z rozdziału 6 Podręcznika.

Działalność i LO	Czas	Zawartość	Metoda	Zasoby
Działalność 1	20 minut	Wprowadzenie: do modułu; czas na osiedlenie się i zebranie wszelkich myśli i zapytań z poprzednich sesji.	Rozmowa, cała dyskusja grupowa	PowerPoint
LO 1	30 minut	Produkcja przestrzeni: Przydatne narzędzie koncepcyjne z Lefebvre.	Cała dyskusja grupowa	Uwagi/zapisy z modułu 4
	35 minut	Obiekt: wprowadzenie narzędzia konceptualnego, które pomoże docenić, w jaki sposób przestrzeń nie jest statyczna/neutralna, ale stale produkowana; napięcia pomiędzy intencjami dotyczącymi przestrzeni a jej codziennym użytkowaniem.	Dyskusja w małych i dużych grupach	Flipchart, papier i długopisy
Działalność 2	15 minut	Powtórzenie audytów kosmicznych:		
LO 1	75 minut	Obiekt: jako przypomnienie rozszerzonego ćwiczenia z Modułu 4, przywołującego ideę wskaźników treści i atmosfery jako podstawy przestrzeni audytorskiej. Kontynuacja ich audytów przestrzeni kosmicznej.	Małe i duże grupy	Papier, długopisy, postity, materiały dla rzemiosła. PowerPoint
Działalność 3	5 minut	Uczestnictwo dzieci w planowaniu zabawy; odpowiedzialność dorosłych i zdolność reagowania: Obiekt: zbadanie zastosowań i ograniczeń racjonalnego, formalnego i werbalnego podejścia do poznawania	Zgromadzenie Plenarne	

		preferencji dzieci w zakresie zabawy; wprowadzenie bliźniaczego procesu rozliczania zabawy dzieci i reakcji dorosłych - możliwość pozostawienia otwartej przestrzeni na zabawę, aby się wyłonić.		

Działanie 1: Wprowadzenie i produkcja przestrzeni kosmicznej

Efekty uczenia się:

1. pokazanie zrozumienia przestrzennej perspektywy gry i planowania/wsparcia dla zabawy dla dorosłych.

Czas: 20 minut.

Działalność

Pozwól, aby czas na osiedlenie się i zebranie wszelkich myśli i zapytań z poprzedniej sesji.

Sprawdź, czy ludzie przywieźli ze sobą audyty przestrzeni, znaczące zdjęcia przestrzenne (Moduł 4), obserwacje i wszelkie inne zapisy przestrzeni w szkole (Moduł 6).

Rozpocznij od ustawienia sceny na chwilę zabawy:

Scenariusz sypialni: Wyobraź sobie, że 9-latek ma 3 przyjaciół na nocleg. Mieli swoją pizzę, obejrzeli swój ulubiony film, oczyścili zęby, weszli do śpiworów i są gotowi do spania. Sprawdzasz, czy wszystko jest w porządku, mówisz dobranoc, gasisz światło i wychodzisz z pokoju. Idą spać.... z wyjątkiem tego, że jest to bardzo mało prawdopodobne, jak powiedzą ci uczestnicy. Zapytaj ich, co według nich stanie się potem. Będzie wiele sugestii, od chichotania, poprzez wydawanie niegrzecznych odgłosów, aż po walki na poduszki. Chodzi o to, że nie wiemy dokładnie, co się wydarzy, ale wiemy, że prawdopodobnie coś się wydarzy. Sytuacja zazwyczaj stwarza odpowiednie warunki do pojawienia się jakiejś formy zabawy, a to, co to jest i jak to się dzieje, zależy od całego szeregu zmiennych. Przedyskutujcie, co sprawia, że warunki te są

spełnione i upewnijcie się, że oczekiwania, wpływ na obiekty materialne są uwzględnione.

Sypialnia stała się przestrzenią zabaw, ale niekoniecznie została zaprojektowana jako taka. W tym miejscu należy przedstawić kolejne użyteczne narzędzie konceptualne do zrozumienia produkcji przestrzeni, pochodzące od francuskiego filozofa Henri Lefebvre'a. Wykorzystaj podręcznik i slajdy PowerPoint, aby przedstawić swoje wyobrażenia o przestrzeni tworzonej poprzez relacje pomiędzy trzema formami przestrzeni: rozumianą (przestrzeń planistów), postrzeganą (codzienne praktyki przestrzenne) i żywą (gdzie warto żyć - przestrzeń sztuki, miłości, zabawy itp.)

Można to zilustrować na przykładzie przystanku autobusowego: przystanki autobusowe są zaprojektowane tak, aby utrzymać gospodarkę w ruchu, transportują ludzi do pracy (produkcji) i do konsumpcji (poczęta przestrzeń). W większości przypadków tak się je wykorzystuje (praktyka przestrzenna). Oto kolejna ilustracja dwóch chłopców na przystanku autobusowym, stanowiąca przykład przestrzeni życiowej:

Dwoje dzieci (chłopcy, około 6/7 lat) stoi na przystanku autobusowym z osobą dorosłą. Jedno dziecko zaczyna chodzić wokół osoby dorosłej, lekko trzymając jej płaszcz, gdy porusza się powoli w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara; drugie podąża nieco za nim, trzymając się rękawa anoraka dziecka. Gdy płaszcz staje się skręcony wokół kobiety, ona potrząsa dzieckiem - on puszcza, ale drugi chłopiec nadal trzyma swój płaszcz. Pierwsze dziecko lekko oddala się od dorosłego i zaczyna obracać się na jednej nodze; rosnąca prędkość tego ruchu obraca również drugie dziecko. Wraz ze wzrostem prędkości rośnie również objętość śmiechu i chichotów, zanim dziecko zwolni rękaw i chwyta za kaptur anoraka. Dziecko unika lonży drugiego dziecka i odwraca się w prawie baletowym ruchu. W tej chwili na przystanku autobusowym przyjeżdża inna osoba i stoi blisko pierwszej osoby dorosłej, nieco z dala od dzieci. Następuje krótka przerwa, ponieważ oboje dzieci zatrzymują się, zanim drugie dziecko zacznie się balansować wzdłuż bardzo słabej linii/pęknięcia w chodniku, co oznacza odejście od dorosłych, chodzenie jedną stopą przed drugą, a ramiona wyciągnięte. Pierwsze dziecko podąża za tym ruchem, ale potem zatrzymuje się i obraca swoje ciało tak, że stoi bokiem na linii. Ślady półkola na podłodze z pęknięcia prawą stopą i powraca do linii, w której krzyżują się jego stopy/nogi; podnosi lewą stopę i śledzi półokrąg do tyłu i z powrotem do linii, aby rozłączyć nogi i kontynuuje wzdłuż linii, powtarzając tę sekwencję - po kilku ruchach dołącza do niego drugie dziecko, które podąża za tym wzorem; znów tempo wzrasta i przy kilku okazjach tracą równowagę i szczotkują się

przeciwko sobie, co wywołuje dalsze chichotanie. Przez cały ten okres dzieci nie rozmawiały ze sobą bezpośrednio, ale zdają się komunikować poprzez chichoty, spojrzenie, dotknięcia i tak dalej. Niedługo potem kobieta dzwoni do dzieci, że autobus nadjeżdża, a one meandrują do miejsca, w którym stoi, a dziecko wznawia pozycję trzymania się płaszcza dorosłego, gdy wspinają się na pokład.

Kluczową kwestią związaną z triadą Lefebvre'a jest to, że nie są to oddzielne przestrzenie, ale łączą się w celu uzyskania przestrzeni. Podobnie jak w przypadku pola wolnej akcji Kyttä (Moduł 4), nie możemy zaprojektować ani zapewnić przestrzeni życiowej, ponieważ to uczyniłoby ją przestrzenią wyobrażoną. Przyznawanie przestrzeni na chwile w przestrzeni życiowej często powoduje napięcia pomiędzy intencjami przestrzeni a jej codziennymi i niezwykłymi zastosowaniami. Przykładem tego w Wielkiej Brytanii jest korzystanie przez nastolatków z przystanków autobusowych: często są to jedyne miejsca, które należy utrzymywać w stanie suchym i w których nastolatki mogą się zbierać. Mogą oni graffiti na przystanku autobusowym lub robić inne rzeczy, które mogą być postrzegane jako wandalizm, lub mogą czuć się zagrożeni dla niektórych dorosłych. W Wielkiej Brytanii producenci wyposażenia placów zabaw zauważyli to jako problem i zaprojektowali schroniska dla młodzieży (które wyglądają uderzająco podobnie do schronisk autobusowych) i umieścili je w parkach w miejscach, gdzie młodzi ludzie nie będą postrzegani jako zagrożenie dla osób starszych.

Zapytaj, co to narzędzie koncepcyjne może nam powiedzieć o planowaniu zabawy.

.

Wskazówki dla nauczycieli

To ćwiczenie wykorzystuje historie/obserwacje do zilustrowania narzędzia konceptualnego, ilustrującego siłę historii i przykładu. Samo narzędzie konceptualne jest pomocne w zrozumieniu, w jaki sposób przestrzeń jest produkowana poprzez spotkania pomiędzy intencjami projektowymi dla przestrzeni, codziennym użytkowaniem i zawłaszczeniem przestrzeni do zabawy.

Zasoby

PowerPoint

Działanie 2: Rewizja audytów kosmicznych

Efekty uczenia się:

1. pokazanie zrozumienia przestrzennej perspektywy gry i planowania/wsparcia dla zabawy dla dorosłych.

Czas: 30 minut.

Działalność

To ćwiczenie zależy od tego, co uczestnicy pracy wykonali na swoich audytach przestrzennych z wykorzystaniem rozszerzonego działania w Module 4. Sprawdź, czy ludzie wykonali (i przynieśli) dalszą pracę. Odpowiednio dostosuj działanie.

Przypomnij uczestnikom IMEE o narzędziach refleksyjnych (Intuicja, pamięć, doświadczenie i dowody). Przypomnij im również o serii list wygenerowanych w Module 4.

Ułatwić dyskusję na temat dotychczasowych audytów przestrzeni kosmicznej (przed sesją lub w jej trakcie). W razie potrzeby można wyjść na zewnątrz, aby to zrobić. Wprowadzić na bieżąco kluczowe przestrzenne narzędzia konceptualne (IMEE, afordancje, produkcja przestrzeni i triada Lefebvre'a, itp.)

Zakończyć pomysły na to, gdzie należy przeprowadzić audyty przestrzeni: planowanie działań, dalsze audyty, itp. oraz drogowskaz do rozszerzonej działalności po przerwie w krytycznej kartografii.

Uwagi opiekuna

To, jak to ćwiczenie działa, zależy od tego, jak wiele dalszej pracy uczestnicy wykonali w odniesieniu do swoich audytów kosmicznych. Może się zdarzyć, że przypomnisz im tylko o koncepcjach i narzędziach oraz ułatwisz dyskusję na temat tego, jak może się to odnosić do ich szkoły. Albo, jeśli wykonali dalszą

pracę, może to posłużyć jako podstawa do dalszej dyskusji. Musisz mieć wpisy z Modułu 4.

Zasoby

Uwagi/zapisy z modułu 4

Działanie 3: Uczestnictwo dzieci w planowaniu zabawy; odpowiedzialność i zdolność reagowania osób dorosłych

Efekty uczenia się:

1. przedyskutować kwestie związane z konsultacjami z dziećmi i udziałem dzieci w tworzeniu szkoły przyjaznej dla dzieci.

Czas: 35 minut.

Działalność

Przypomnienie uczestnikom krótkiej dyskusji na temat udziału dzieci w planowaniu zabawy w Module 4. Nie jest to kwestia binarnego dobra/zła, kwestie są złożone.

Zapytaj uczestników, dlaczego dzieci powinny uczestniczyć w planowaniu zabawy. Zapisz pomysły na flipcharcie i pokaż je w widocznym miejscu.

Następnie poproś uczestników o zaproponowanie sposobów konsultacji z dziećmi. Mogą to być na przykład ankiety z pytaniem, jakiego sprzętu, zasobów lub działań chcą, dyskusje w klasie, wykorzystanie struktury rady szkoły, bardziej kreatywne metody, takie jak mapy, modele itp.

Podziel uczestników na małe grupy i poproś każdą z nich, aby szczegółowo omówili jedną metodę, prosząc ich o wymienienie zalet i wad tej metody oraz omówienie rodzaju informacji, jakie może ona przynieść.

Weź informacje zwrotne od każdej z grup i ułatw dyskusję w grupie.

Uwagi prowadzącego

Kluczowe kwestie, które należy poruszyć w dyskusji (z podręcznika), to m.in:

- Uczestnictwo dzieci jest demokratyczne, ale odbywa się w ramach formalnej struktury kontrolowanej przez osoby dorosłe (posiedzenie rady), która przyciąga tylko niektóre rodzaje dzieci. Jest to cenne, ale nie powinno być jedynym sposobem zbierania informacji.

- Dzieci mogą zgłaszać sugestie tylko w oparciu o własne doświadczenia.

- Jeśli pomysły dzieci są brane pod uwagę, stają się one odpowiedzialne za decyzje ("no cóż, wybrałeś tę zjeżdżalnię..."), kiedy odpowiedzialność powinna spoczywać na osobach dorosłych.

- Zapytanie dzieci o zabawę zakłada, że wiedzą, jak będą chciały się bawić. Skupiamy się na sprzęcie i projekcie fizycznym (być może z pewnymi aspektami kultury). Nie pozwala na zabawę jako emergentną, warunkową i oportunistyczną.

- Poproś uczestników, aby zastanowili się nad polem działania Kyttä i przestrzenną triadą Lefebvre'a oraz nad tym, w jaki sposób może to wpłynąć na planowanie zabawy.

- Wprowadzić podwójne koncepcje rozliczalności (uwzględniając sposób, w jaki przestrzeń działa, aby wspierać zabawę) i zdolności reagowania (trzymanie nawyków i procedur aż do krytycznej analizy, aby zobaczyć, jak przestrzeń może pozostać bardziej otwarta, aby wspierać zabawę). W szczególności zwróć uwagę na moc obserwacji jako narzędzia partycypacji: obserwowanie dzieci podczas zabawy może powiedzieć więcej niż tylko je o to poprosić.

Zasoby

Flipchart, papier i długopisy

Podręcznik

Działanie 4: Kartografia krytyczna: podejście do dokumentowania funkcjonowania przestrzeni.

Efekty uczenia się:

wykorzystanie różnych metod dokumentowania w celu zbadania, w jaki sposób przestrzeń może wspierać zabawę dzieci

Czas: 75 minut.

Działalność

Przedstawić działanie: zostało ono po raz pierwszy krótko przedstawione w Module 4. Jest to sposób dokumentowania sposobu funkcjonowania przestrzeni, generowania rozmów na temat nawyków i rutynowych praktyk przestrzennych oraz tego, czy można je zmienić, aby pozostawić przestrzeń bardziej otwartą na zabawę, która wyłoni się w różnych formach. Zobacz, ile osób przyniosło: zdjęcia znaczących przestrzeni, obserwacje/opowieści, nagrania fotograficzne/video/audio.

Rozpocznij od wprowadzenia podejścia konceptualnego: chodzi o formy dokumentacji, które koncentrują się na przestrzeni, a nie na pojedynczych dzieciach. Chodzi o to, jak działa przestrzeń. Wykracza poza to, co i dlaczego gra (definicje i korzyści), a zamiast tego przygląda się temu, w jaki sposób: jakie są warunki sprzyjające pojawieniu się gry. Przestrzeń (i życie, w tym zabawa) postrzega jako relacyjną, jako wyłaniającą się ze spotkań pomiędzy ciałami dzieci, ich pragnieniami, ciałami i pragnieniami dorosłych, obiektami materialnymi, oczekiwaniami, historiami itd. Podejście to polega na rozwijaniu zdolności do zwracania uwagi na to, jak funkcjonuje przestrzeń. Powstała dokumentacja może być wykorzystana zarówno jako narzędzie rozwojowe, jak i dowód spełnienia kryteriów jakości oznakowania "Play-friendly School". Dokumentacja polega również na przekraczaniu granic języka, wykorzystywaniu szeregu kreatywnych metod do "mapowania" przestrzeni. Ponadto, "mapowanie" dotyczy raczej możliwości niż prawdy, dokładności, reprezentacji (choć niektóre z nich mogą być) oraz "co by było gdyby?" i "co więcej?

Poproś uczestników o narysowanie, początkowo na własną rękę, reprezentatywnej mapy wyznaczonego placu zabaw w ich szkole. Daj na to 10 minut. Następnie zebrać ludzi, aby połączyć ich mapy w jedną dużą (jak to zrobić, zależy od tego, ilu uczestników pochodzi z tej samej szkoły: należy wycelować jedną mapę na szkołę). Zwróć uwagę na proces tworzenia mapy: słuchaj rozmów i historii, które mogą się pojawić i przekaż je jako ważny aspekt mapowania. To właśnie dzięki dialogom można lepiej zrozumieć, jak działa przestrzeń. Poproś uczestników o zrobienie zdjęcia mapy: można ją wydrukować i wykorzystać do dalszej dokumentacji. Duża mapa może być przymocowana do ściany lub kawałka kartki i używana do umieszczania historii za pomocą notatek pocztowych, zdjęć itp. Jeśli się zapełni, zrób zdjęcie, a następnie wyczyść je i zacznij od nowa (chociaż mapa może wymagać aktualizacji od czasu do czasu w miarę wprowadzania zmian).

Gdy wspólna mapa jest kompletna, poproś uczestników, aby podzielili się swoimi zdjęciami znaczących przestrzeni. Jeśli nie przywieźli zdjęć, poproś ich, aby pomyśleli o trzech miejscach, które z jakiegoś powodu są istotne i podzielili się nimi. Jeśli zdjęcia są drukowane, można je przykleić na mapie. Inni mogą korzystać z postów. Celem tego jest pokazanie afektywnego związku z przestrzenią: przestrzenie radości, niepokoju, konfliktu itp.

Następnie poproś uczestników, aby podzielili się wszelkimi innymi materiałami, które przywieźli i umieścili je (jeśli to możliwe) na mapie. Mogą to być obserwacje/opowieści (zapisane na karteczkach pocztowych, narysowane na kartkach papieru lub wykonane z jednego z dostępnych materiałów), zdjęcia oraz nagrania audio i wideo. Być może trzeba będzie rzucić wyzwanie uczestnikom w kwestii tego, co widzą, patrząc na bawiące się dzieci. Gdzie jest miejsce na zabawę, czy widzisz bałagan, czy widzisz wartość?

Innym kluczowym aspektem tej formy dokumentacji jest wykorzystanie linii. Linie mogą śledzić dzieci, dorosłych lub przedmioty i mają na celu pokazanie ruchu i przepływów przestrzeni. Jeśli jest na to czas, można poprosić uczestników o narysowanie linii ich ruchów od wejścia do sali do siedzenia na tę sesję. Ważne jest, aby pokazać meandry i spotkania ruchów: linie, które je uwzględniają, nie będą proste (patrz podręcznik).

Wprowadzić inne formy dokumentacji, z których ludzie mogą korzystać (są one wymienione w podręczniku). Podkreśl znaczenie rozwijania zdolności do patrzenia na to, jak działa przestrzeń oraz znaczenie szczegółów i pojedynczych przykładów.

Ułatwienie dyskusji na temat wykorzystania tych form dokumentacji w szkole.

Ponownie wprowadzić podwójne koncepcje rozliczalności i zdolności reagowania. Oba te pojęcia są osadzone w tym podejściu do dokumentacji. Proces dokumentowania powinien być wspólny: chociaż ludzie mogą dodawać materiały do map, rzeczywistą wartością jest mówienie o rzeczach i podtrzymywanie nawyków przestrzennych i rutynowych do krytycznej analizy, aby sprawdzić, czy mogą one wspierać lub ograniczać pojawienie się zabawy. Często zmiany są wprowadzane w danym momencie.

Zapytaj, jakie, jeśli w ogóle, działania mogą być podjęte w wyniku dotychczasowego procesu. Możesz wykorzystać zdjęcia znaczących przestrzeni do tego celu (w całym zakresie uczuć dotyczących przestrzeni). Kluczowe pytania, które należy zadać to: "Co jeśli ....?" i "Co więcej? Idea jest następująca: "Co jeśli ...?" i "Co więcej?

Podsumowując

Czas: 5 minut.

Działalność

Niech grupa usiądzie razem i powie im, że jest to koniec pierwszego modułu. Podsumujcie, co zrobiliście w trakcie trwania modułu i zapytajcie grupę, czy mają jakieś dalsze pytania dotyczące tematów lub czy chcieliby się nimi podzielić. Upewnij się, że znają ustalenia na następną sesję, jeśli biorą w niej udział.

Moduł 10: Graj poza czasem zabawt /

planowanie działań/zamknięcie

Efekty kształcenia/uczenia się: do końca sesji uczestnicy będą w stanie

1. wykazać się zrozumieniem pedagogiki zabawy i momentów zabawy poza czasem gry

2) wykazać zrozumienie różnicy między samoorganizowaną zabawą, grami i pedagogiką zabawową.

3. opracowania dalszych planów działania na rzecz kolejnych kroków w kierunku szkoły przyjaznej zabawie

4. zastanowić się ponownie nad kursem szkoleniowym i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne

Podsumowanie sesji

Moduł ten składa się z dwóch głównych części. W pierwszej części uczestnicy zastanowią się i poznają różnicę między zabawą, pedagogiką zabawową i grami edukacyjnymi. Na tej podstawie uczestnicy zastanowią się najpierw nad kursem w grupach, a następnie indywidualnie. Indywidualne ćwiczenie będzie również momentem na zaplanowanie kolejnych kroków.

Druga część modułu skupia się na powrocie do siebie i na kursie. Moduł, jak również kurs jest zamknięty zamkniętym werbalnym kołem zwrotnym i niewerbalnym pożegnaniem.

Uwagi trenera

Ponieważ jest to ostatnia sesja całego 30 godzinnego szkolenia, należy być przygotowanym na zakończenie sesji. Jeśli podczas kursu pojawiły się pytania, które zostały zawieszone i na które nie udzielono odpowiedniej odpowiedzi, upewnij się, że wrócisz do nich. Możesz również przygotować ludzi na możliwość silnych emocji, ponieważ dla niektórych osób mogło to być potężnym i ważnym doświadczeniem.

Działalność i LO	Czas	Zawartość	Method	Zasoby
Działalność 1	5 minut	Energizer	Small groups	Kostki fabularne, karty z historią.
LO	25 minut	Pedagogika zabawowa	Small Group Discussion	Papier do przerzucania, marker, różne rodzaje gier (jak kostki do opowiadania, dobble, miękkie kule itp.)
Działalność 2	15 minut	Obiekt: zbadanie, w jaki sposób można wykorzystać różne narzędzia do nauczania w formie zabawy.	Presentation	Papier do przerzucania flipchartów, markery, projektor
LO 1, 2	30 minut	Gry i zabawy w edukacji	Individual	Papiery, długopisy, plastikowe tabletki do pisania, muzyka w tle
Działalność 3	15 minut	Obiekt: zbadanie, w jaki sposób gra jest wykorzystywana w pedagogice.		
LO 1, 2, 4	45 minut	Medytacyjne pisanie:	Whole group activity	Kula przędzy
Działalność 4	35 minut	Cel: wsparcie uczestników w osobistej refleksji nad kursem.	Whole group activity	
LO 1, 2, 3, 4	10 minut	Przerwa	Outdoor	Muzyka w tle

Działanie 1: Energizer i działanie 2: Pedagogika zabawy

Efekty uczenia się:

1) wykazywać zrozumienie dla pedagogiki zabawy i momentów zabawy poza czasem wolnym od zajęć.

2) wykazać zrozumienie różnicy między samoorganizowaną zabawą, grami i pedagogiką zabawową.

Czas: 30 minut.

Działalność

Energizer: Poproś uczestników, aby stanęli w kolejce zgodnie z wielkością swoich małych palców. Kiedy linia zostanie sfinalizowana, pociąć linię na grupy po 4-5 osób.

Rozpocznij moduł od odpowiedniej gry, takiej jak Story Cubes, Story Card w małych grupach i pozwól im grać z grą.

Graj i gry:

- Niech małe grupy przedyskutują, w jaki sposób mogą wykorzystać tę grę (właśnie zagrali) w kontekście edukacyjnym. Czego mogliby z nią nauczyć?

- Zebrać na sesji plenarnej.

- Daj wszystkim grupom różne gry i narzędzia, takie jak gry karciane (np. Dobble, Uno, inne), piłki miękkie, gry na spadochronie, gry planszowe. Poproś ich, aby zastanowili się, w jakim celu mogliby wykorzystać te gry i w jakim celu. Dyskusja na sesji plenarnej.

- Przedyskutuj, dlaczego jest to ważne i istotne.

Wskazówki dla nauczycieli

Możesz użyć i odwołać się do odpowiednich artykułów w podręczniku.

Zasoby

Flipchart papier, marker różne gry

Podręcznik

Działanie 3: Zabawa i gry w edukacji

Efekty uczenia się:

1) wykazywać zrozumienie dla pedagogiki zabawy i momentów zabawy poza czasem wolnym od zajęć.

2) wykazać zrozumienie różnicy między samoorganizowaną zabawą, grami i pedagogiką zabawową.

4. zastanowić się ponownie nad kursem szkoleniowym i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne

Czas: 15 minut.

Działalność

Wykład na temat różnicy między grą a grą edukacyjną.

- Po krótkim lodołamaczu, otwórz mini-wykład przez burzę mózgów:

o Jaka jest różnica między grami edukacyjnymi a zabawą? Co jest podobne?

- Zanotuj reakcje na flipcharcie. Odwołaj się do tych uwag podczas całego wykładu.

- Konceptualizacja: istnieje wiele podobieństw między zabawą, zabawą, pedagogiką i grami edukacyjnymi, a także kilka bardzo ważnych różnic. Cechy wspólne między zabawą, zabawą i grami są takie same:

o Obie opierają się na osobistych doświadczeniach, osobistej partycypacji.

o Doświadczenie ma miejsce w świecie "co by było, gdyby" (przestrzeń przejściowa / Winnicott).

o Wykorzystuje wyobraźnię

- Omówienie różnicy między grami edukacyjnymi / poważnymi grami / grywalizacją.

o gry edukacyjne są zazwyczaj krótkie i mają bezpośredni cel edukacyjny

o poważne gry / symulacje społeczne są złożone i mają na celu raczej zmianę zachowań i głębszy wgląd. Kilka z nich jest wspieranych przez IT.

o Gryfikacja jest procesem, w którym sam proces uczenia się staje się grą, jak zbieranie punktów, rozwój postaci itp. poprzez codzienne czynności edukacyjne.

Uwagi prowadzącego

Zbierz kilka przykładów grania, gier, poważnych gier i rozgrywek z Twojego kraju. (Możesz powrócić do gier używanych podczas tego kursu szkoleniowego). Dlaczego nie można ich uznać za swobodnie wybrane? Główna różnica polega na tym, że gry edukacyjne zazwyczaj nie są swobodnie wybierane, ponieważ to edukator je wybiera. Odzwierciedlają one również świadome wyznaczanie celów przez edukatora (edukator ma konkretne cele rozwojowe związane z ćwiczeniami), podczas gdy w dowolnie wybranych dzieciach uczestniczących w zabawie.

Zasoby

Papier do przerzucania flipchartów, marker, może projektor.

Działanie 4: Medytacyjne pisanie

Efekty uczenia się:

1) wykazywać zrozumienie dla pedagogiki zabawy i momentów zabawy poza czasem wolnym od zajęć.

2) wykazać zrozumienie różnicy między samoorganizowaną zabawą, grami i pedagogiką zabawową.

3. opracowania dalszych planów działania na rzecz kolejnych kroków w kierunku szkoły przyjaznej zabawie

4. zastanowić się ponownie nad kursem szkoleniowym i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne

Czas: 30 minut.

Działalność

Poproś uczestników, aby usiedli w miejscu, w którym będą mogli pisać indywidualnie. Jeśli zajdzie taka potrzeba (np. nie ma wystarczająco dużo miejsca wokół stołów), daj im plastikowe tabletki do pisania.

Wybieraj spokojne instrumentalne tło muzyczne i miej je na niskim poziomie głośności.

Daj każdemu uczestnikowi pustą kartkę papieru lub poproś, aby napisał w swoich notatnikach.

Zanim zaczną pisać, zbierz razem z grupą, co wydarzyło się w trakcie szkolenia. O tym, jakie zagadnienia były omawiane, jakie działania były wykonywane.

Daj im około 15-20 minut na zastanowienie się nad kursem szkoleniowym z ich własnej perspektywy i zapisanie tego. Zapewnij ich, że chociaż będą dzielić się ogólnymi przemyśleniami w parach, nie będą otwarcie dzielić się swoimi notatkami z innymi; ta refleksja jest głównie dla nich samych.

Możesz zadać kilka pytań pomocniczych, np:

- Czy były jakieś problemy lub chwile, kiedy byłem osobiście dotknięty? Jak myślisz, dlaczego tak było?

- Czy były jakieś problemy lub chwile, kiedy byłeś zły lub sfrustrowany? Dlaczego?

- Co planujesz zrobić tak samo lub inaczej w przyszłości?

- Czy są jakieś ćwiczenia/gry, które chciałbyś wykorzystać w przyszłości?

- Jakie są kolejne kroki, które planujesz zrobić w odniesieniu do zabawy i zabawy po kursie?

Po upływie tego czasu poproś ich, aby ponownie przeczytali swoje notatki. Możesz zachęcić ich do podkreślenia lub podkreślenia tego, co uważają za najważniejsze.

Niech połączą się w pary z osobą siedzącą z bliska. W parach daj im około 5 minut na podzielenie się tym, co chcieliby mieć na temat swoich osobistych refleksji.

Wskazówki dla korepetytorów

Możliwe jest również poproszenie uczestników o napisanie listu do siebie w przyszłości, np. w ciągu 6 miesięcy. Można nawet dać im puste koperty, w których będą mogli umieścić swoje listy, pieczęć i wpisać na kopercie swoje imiona i adresy oraz datę, kiedy ma ona zostać otwarta. Opcjonalnie można nawet odebrać koperty i odesłać je z powrotem w podanym terminie lub zlecić ich odbiór do domu.

Zasoby

Papiery, długopisy, plastikowe tabletki do pisania

Głośnik do muzyki w tle

Działanie 5: Informacje zwrotne do siebie nawzajem

Efekty uczenia się:

1. zastanowić się ponownie nad kursem szkoleniowym i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne

Czas: 45 minut.

Działalność

Dopilnuj, aby uczestnicy i trenerzy usiedli w kręgu, jak najbliżej siebie.

Weź kłębek przędzy i możesz dać go wolontariuszowi, aby rozpoczął ćwiczenie.

Celem ćwiczenia jest przekazanie sobie nawzajem pozytywnej informacji zwrotnej. Osoba rozpoczynająca ćwiczenie kładzie koniec nitki przędzy wokół palca. Następnie rzucają kłębek przędzy innemu członkowi grupy, przekazując mu osobiste informacje zwrotne (na przykład: "Anno, naprawdę podobał mi się sposób, w jaki możesz zobaczyć, jak może działać w szkole"). Ten uczestnik chwyta kulę przędzy i owija nić wokół palca, wybiera innego uczestnika i rzuca mu piłkę, dając mu informację zwrotną. W ten sposób powstanie linia łącząca uczestników (i po pewnym czasie dużo przecinających się linii, tworzących sieć przypominającą pajęczą sieć).

Poproś uczestników, aby przekazali informacje zwrotne tym, którzy nie zostali jeszcze uwzględnieni. Po tym, jak wszyscy (w tym uczestnik rozpoczynający zajęcia) otrzymają informację zwrotną, możesz kontynuować swobodny wybór do końca ćwiczenia.

Poproś uczestników, aby porozmawiali osobiście z drugą osobą, a nie ogólnie. (Więc nie: "Podobała mi się współpraca z Julią", ale "Julia, podobała mi się współpraca z tobą").

Kiedy czas dobiegnie końca, poproś ich, aby wstali i spróbowali poruszać siecią, przesuwając połączone ręce. Możesz zastanowić się nad liczbą i siłą połączeń oraz ich wzajemnym powiązaniem wewnątrz grupy.

Wskazówki dla nauczycieli

Możesz zdecydować się na udział w tym ćwiczeniu lub nie. Jeśli trener bierze udział w tym ćwiczeniu, daje to możliwość przekazania informacji zwrotnej uczestnikowi, który według Ciebie może nie otrzymać wystarczającej informacji zwrotnej. Z drugiej strony, jeśli na przykład pracujesz z jedną społecznością szkolną, lepiej będzie, jeśli sami się tym zajmą.

Pod koniec ćwiczenia możesz albo wyciąć nić, aby każdy mógł zatrzymać kawałek, albo po prostu wyjąć go z rąk i położyć na ziemi pokazując sieć (i usunąć na końcu kursu).

Jeśli sieć nie jest przecięta, może to być dobry czas na refleksję nad kursem dla trenera, aby przewinąć przędzę.

Zasoby

Kula przędzy, im bardziej kolorowa, tym lepiej.

Działanie 6: Zamknięcie okręgu

Efekty uczenia się:

3. opracowania dalszych planów działania na rzecz kolejnych kroków w kierunku szkoły przyjaznej zabawie

4. zastanowić się ponownie nad kursem szkoleniowym i przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne

Czas: 35 minut.

Działalność

Zostań w kręgu. Zaczynając od wolontariusza, poproś go, aby podzielił się swoimi opiniami na temat kursu i trenerów. Poproś wszystkich, aby powiedzieli jedną rzecz, którą wezmą z kursu i jedną rzecz, którą chcą zrobić, aby szkoła stała się przyjazna dla dzieci. Zapisz pomysły dotyczące kroków w kierunku uczynienia ich szkoły przyjazną zabawie.

Wskazówki dla opiekunów

Upewnij się, że wszyscy mówią i dzielą się swoimi uwagami, nawet jeśli są one krótkie. Wyrażaj swoją opinię.

Kiedy robisz notatki, upewnij się, że pozostajesz w kręgu i nie zakłócasz intymności chwili.

Zasoby

Nie ma

Podsumowanie: Pożegnanie

Efekty uczenia się:

Czas trwania: 10 minut.

Działalność

Przesuń krzesła na jedną stronę, aby stworzyć jak największą i jak najbardziej wolną przestrzeń. Używaj miękkiej muzyki, jeśli to możliwe.

Poproś ludzi, aby chodzili swobodnie, a nie w kółku. Poproś ich, aby zwrócili uwagę na salę szkoleniową. Przejdź dookoła i zatrzymaj się w miejscach, w których przydarzyło im się coś dobrego lub znaczącego. Zastanów się nad swoimi doświadczeniami.

Po 1-2 minutach znów swobodnie chodzą. Po pewnym czasie proszeni są o uświadomienie sobie wszystkich pozostałych członków grupy. Kiedy spotykają się z kimś, w milczeniu mogą się pożegnać przez kontakt wzrokowy, uścisk dłoni lub uścisk dłoni. Poproś ich, aby uważali, aby zbliżyć się do drugiej osoby w sposób, na który druga osoba wydaje się być otwarta.

Po tym, jak wydaje się, że wszyscy mogli powiedzieć wszystkim milczące pożegnanie, stanąć w kole i złapać za ręce. Każdy jest zapraszany do ostatniego kontaktu wzrokowego ze wszystkimi innymi. W końcu uściskasz sobie dłonie.

Pożegnaj się z grupą.

Zasoby

Nie ma