

MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL

Online és offline
közösségi tervezés
gyermekközösségekkel



Tippek és módszerek a szabadterek átalakítására
pedagógusoknak és tervezőknek

MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL



IMPRESSZUM

Kiadja a kultúrAktív Egyesület

7625 Pécs, Mikszáth K. u. 9.

ÍRÓK:

Szilágyi-Nagy Anna,
Mihály Regina

LEKTOR:

Zöldi Anna

ILLUSZTRÁCIÓ:

Tudisco Juli

KIADVÁNYSZERKESZTŐ:

Elek Gita

KORREKTOR:

Bartus Csilla

A bemutatott módszerek szabadon felhasználhatók és terjeszthetők, de kereskedelmi forgalomba nem hozhatók.

© 2021 kultúrAktív Egyesület

www.kulturaktiv.hu

ISBN 978-615-81428-8-5

(nyomtatott - magyar)

ISBN 978-615-81428-9-2

(online PDF - magyar)

Készült a „Minden térben gyerekekkel” című projekt keretében, a Nemzeti Kulturális Alap támogatásával.

TARTALOM

ELŐSZÓ	8
BEVEZETŐ	10
 AZ ELMÉLET	13
Gyermekek közösségeiben történő közösségi tervezés offline és online	
KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS GYERMEKKÖZÖSSÉGEKKEL	15
Mi az a gyermekközösség?	15
Mitől lesz közösségi a tervezés?	17
Miért csináld?	18
HOGYAN LESZ GYERMEKBARÁT A TERVEZÉSI FOLYAMAT?	20
Válassz jó módszert!	21
Figyelj az időre!	21
Figyelj a ritmusra!	22
A környezet inspiráljon!	23
KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS OFFLINE ÉS ONLINE	23
Közösségi tervezés offline	23
Közösségi tervezés online	25

 A GYAKORLAT	29
Offline/online közösségi tervezés gyerekekkel	
FÓKUSZBAN A SZABADTEREK ÁTALAKÍTÁSA	30
GYERMEKEK ÁLTAL HASZNÁLT SZABADTEREK ÁTALAKÍTÁSA	31
Gyermekek által használt szabadterek	33
Átalakítunk vagy létrehozunk?	33
A FOLYAMAT TERVEZÉSE	34
Közösségi tervezés öt lépésben	36
 TIPPEK ÉS TANÁCSOK	38
A közösségi tervezés öt lépésének offline és online lebonyolításához	
1. Lépés KIVEL...tervezel? Ismerd meg a gyermekközösséget!	40
2. Lépés HOL...vagyunk? Fókuszban a helyszínfeltárás	42
3. Lépés MIT... fejlesztünk? Fejlesztési célok megfogalmazása	46
4. Lépés HOGYAN? ...ötletek készítése és tesztelése	52
5. Lépés ALAKÍTUNK? ...tervezés és megvalósítás	60
KÖSZÖNET	62



ELŐSZÓ

KEDVES OLVASÓ!

Egyesületünk évek óta kezdeményez olyan együttműködések, amelyek a fiatalokat és a felnőtteket a lakókörnyezetük aktív alakítására ösztönzik. 2019 szeptemberében azonban új terepre tévedtünk: a LED2LEAP fantázianevét ERASMUS+ együttműködésünkben közösségi tervezésbe kezdtünk.

A Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézetével az iskolai környezet közösségi megújításával kezdtünk el foglalkozni. Az egyesület történetében először háromoldalú együttműködést alakítottunk ki az egyetemmel és az 1. sz. Budaörsi Általános Iskolával.

Olyan együttműködést álmotunk meg, amelyben – a helyzetfeltárástól az ötletek megfogalmazásán keresztül azok teszteléséig – a teljes iskolaközösséget meg tudjuk mozgatni, hogy olyan iskolaudvar jöhessen létre, amely az odajáró fiatalok és szüleik, az ott dolgozó személyzet és a pedagógusok számára is élményt nyújt.

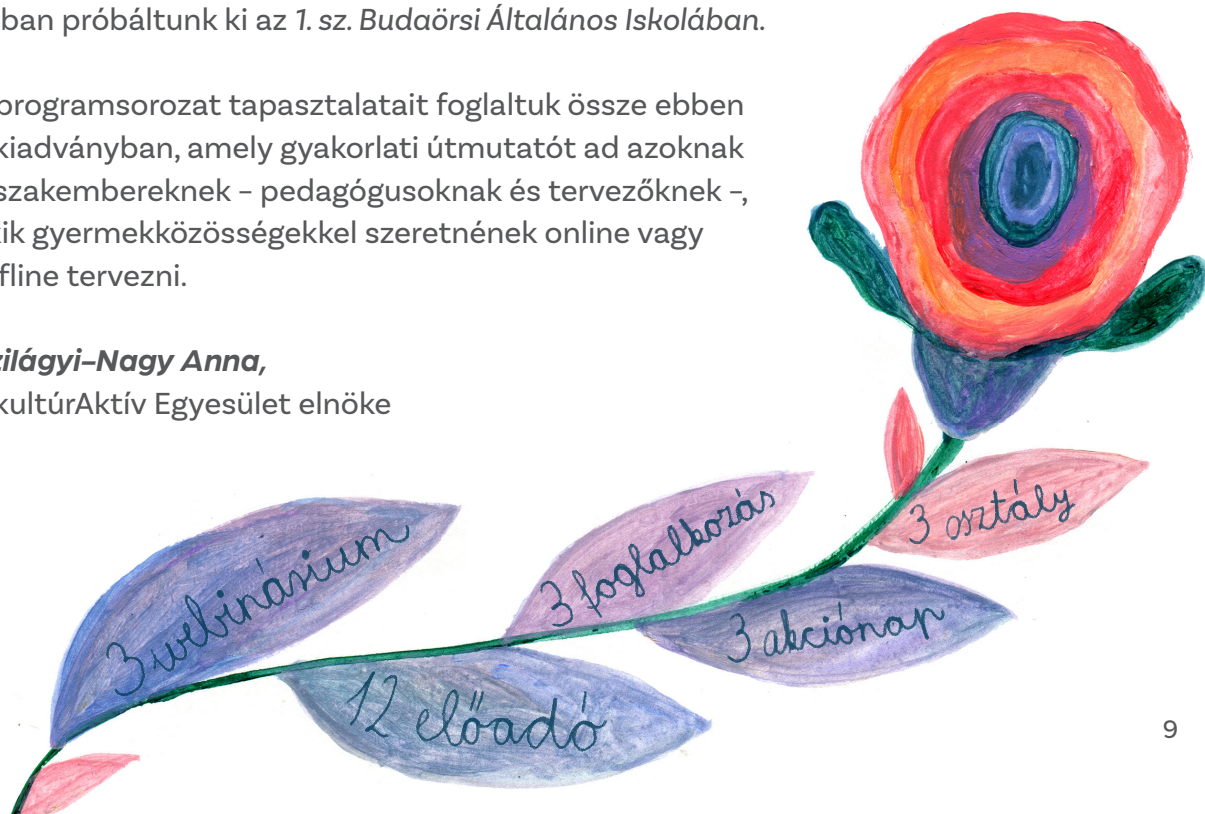
Kezdeti terveinket a COVID-19 pandémiahelyzet teljesen átírta. Kreatív foglalkozásaink elmaradtak, személyes élmények és találkozók helyett online térbe kényszerültünk – és miközben mindenki igyekezett megállni a helyét ebben

a szokatlan helyzetben, azon kezdtünk el gondolkodni, hogyan tudjuk online térben megidézni a közösségi tervezés varázsát és közösségi dimenzióját. A „Minden térben gyerekekkel” című rendezvénysorozatot a „községi távtervezés” során tapasztalt kihívásaink hívták életre. Olyan szakmai programsorozat megvalósítását tűztük ki célul, amely átfogóan foglalkozik a gyermekközösségekkel folytatott tervezés gyakorlatával, akár online, akár offline térben történik.

A Nemzeti Kulturális Alap támogatásával megvalósult „Minden térben gyerekekkel” című rendezvénysorozat a gyermekközösségekkel történő tervezés három mozzanatát merevítette ki. A helyszíni felmérés és analízis, a prioritások meghatározása és ötletbörze, valamint a közös tervezés és építés témaköreit inspirációs webináriumokon, azaz online előadásokon jártuk körbe. Előadóink német, osztrák, amerikai, ecuadori és magyar gyakorlatokat mutattak be. Az általuk kínált workshopokon pedig kipróbálhattuk, hogyan működhet a közösségi tervezési egy-egy mozzanata az online térben. A webináriumokon szerzett tudást háromrészes mintafoglalkozásba foglaltuk, amit 2021 júniusában próbáltunk ki az 1. sz. Budaörsi Általános Iskolában.

A programsorozat tapasztalatait foglaltuk össze ebben a kiadványban, amely gyakorlati útmutatót ad azoknak a szakembereknek – pedagógusoknak és tervezőknek –, akik gyermekközösségekkel szeretnének online vagy offline tervezni.

Szilágyi-Nagy Anna,
a kultúrAktív Egyesület elnöke



BEVEZETŐ

A kiadvány központi témája a gyermekközösségekkel történő offline és online közösségi tervezés. Ebben a különleges szemléletű tervezési folyamatban a gyerekek saját közösségükben (pl. iskolaközösség, lakóközösség, játszóközösség, stb.) terveznek, még hozzá közösen, ami azt jelenti, hogy együtt, egy csoportként gondolkodnak az általuk használt és ismert terek alakításáról. Teszik mindezt egy online vagy offline térben facilitált tervezési folyamat során.

Mit találsz a kiadványban?

● ELMÉLET

A kiadvány első, elméleti fele ennek az egyedülálló tervezési műfajnak a szemléletéről szól. Először bemutatjuk a gyermekközösségekkel történő közösségi tervezés alapjait. Olyan kérdésekkel foglalkozunk, hogy mit jelent a gyermekközösség, és mitől lesz közösségi a tervezési folyamat, miért csináld. Ezután abban adunk segítséget, hogyan teheted gyermekbaráttá a tervezés folyamatát. Az elméleti blokkunkat az online és offline térben történő közösségi tervezés összehasonlításával zárjuk, amely átvezet minket a kiadvány gyakorlati részéhez.



● GYAKORLAT

A kiadvány második, gyakorlati felében, a gyermekek által használt szabadterek – amilyen az utca, a lakótömb, az iskola, a közösségi kert, a közös udvar stb. – átalakítását vesszük példaként, és ezen keresztül mutatjuk be az offline és online térben történő közösségi tervezés gyakorlatát. Ezt a részt a szabadterek bemutatásával és a szabadtér-átalakítás tudnivalóival kezdjük. Ezután bemutatjuk, hogyan építs fel öt lépésben egy közösségi tervezési folyamatot.

● TIPPEK ÉS TANÁCSOK

A tippek és tanácsok részben nekilátunk az öt lépés részletes bemutatásának:

a **KIVEL?**, **HOL?**, **MIT?**, **HOGYAN?**, **ALAKÍTUNK?**

gondolatmenetet követve eljutunk a szabadtérhez kapcsolódó gyermekközösség megismerésétől az átalakítási ötletek megvalósításáig. Mindeközben különös figyelmet fordítunk a **HOL?**, **MIT?**, **HOGYAN?** lépésekre, amelyekhez játékos tervezési módszereket gyűjtöttünk mintának.

A módszerek bemutatásánál kitérünk az offline, azaz személyes, és az online találkozón történő megvalósítására, valamint tippeket adunk, hogyan lehet ezeket általános iskola alsó, illetve felső osztályában alkalmazni.



Kinek ajánljuk a kiadványt?

Ajánljuk a kiadványt azoknak a tervezőknek és pedagógusoknak, akik fiatalokkal szeretnének együtt tervezni, legyen annak helyszíne az online vagy az offline tér. Pedagógusként a közösségi tervezés folyamatáról tanulhatunk; tervezőként pedig arról, hogyan illeszthetjük a közösségi tervezés folyamatát a különböző korú gyerekek igényeihez.

Hogyan olvasd?

Ha még sosem közösségi terveztél gyerekekkel, akkor érdemes elolvasnod az elméleti részt. Ebben olyan univerzális tanácsok vannak, amelyek segítenek megérteni ennek a tervezési típusnak a szemléletét (mitől közösségi, és mitől lesz gyerekeknek való), valamint hogy hogyan képzelj el egy ilyen folyamat lebonyolítását online vagy offline térben.



A **TIPP** jelzésnél tanácsokat és gyakorlatokat találsz az elmélet megvalósítására.

Ha már van gyakorlatod, akkor kezd nyugodtan a kiadvány második felével, ahol segítséget kapsz a folyamat egyszerű tervezéséhez, jótanácsokat és trükköket találsz a tervezési alkalmak offline/személyes és online megvalósításához.



OFFLINE TERVEZÉS



ONLINE TERVEZÉS

A játékos módszerek mellett abban is segítséget kapsz, hogyan igazítsd a tervezés bizonyos lépéseit az alsós vagy felsős korosztály igényeihez.



ÍGY SZABD KOROSZTÁLYRA

Célunk, hogy a kiadvány segítségével személyes, illetve online térben is együttműködő, inspiráló és kreatív tervezési folyamatot tudj megvalósítani a gyerekekkel! Ehhez kívánunk sok sikert a továbbiakban!

AZ ELMÉLET

GYERMEKKÖZÖSSÉGEKBEN TÖRTÉNŐ
KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ONLINE ÉS OFFLINE



A kiadvány első felében a gyermekközösségekkel történő közösségi tervezés általános irányelveiről lesz szó, amelyek online és offline tervezési helyzetben is általánosan érvényesek.

Először a kulcsfogalmakat és az általunk használt definíciókat tisztázzuk. A gyermekközösségekről szóló részben bemutatjuk, mit értünk e fogalom alatt, illetve hol találkozhatasz velük, és vonhatsz be gyerekeket. Ezután azt mutatjuk be, hogy mit jelent a velük való közösségi tervezés, és tanácsainkkal segítünk abban, hogy támogató és közösségi élményt adó helyzetet tudj kialakítani online és offline térben is.

Ezt követi a tervezési folyamat gyermekbaráttá alakításáról szóló rész, ahol abban adunk segítséget, hogyan alakíts egy-egy tervezési folyamatot a gyermekek számára kedvezővé, azaz gyerekbaráttá. A tippeket követve készen állsz arra, hogy online és offline térben is olyan közösségi tervezési folyamatot alakíts ki, amely a gyermekek számára izgalmas, élményalapú, és a fejlődésüket szolgálja.

A szakaszt záró blokkban összehasonlítjuk az online és az offline térben történő közösségi tervezést. Az összehasonlítást azokra a tapasztalatokra alapozzuk, amit a „Minden térben gyerekekkel” című programsorozat akciónapjainak tervezése és megvalósítása során tapasztaltunk.

Ha gyermekközösségekkel tervezel munkát, akkor ez a blokk mindenképpen hasznos lesz számodra. Ha készen állsz, folytasd az olvasást a kiadvány második felével, ahol gyakorlati példákon keresztül mutatjuk be, hogyan tervezhetsz szabadteret a fiatalokkal.



KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS GYERMEKKÖZÖSSÉGEKKEL

Ennek a tervezési típusnak az a sajátossága, hogy a tervezés olyan közösségben zajlik, amely teljesen vagy nagy részben gyermekekből áll. Tipikus megjelenési formája lehet az ugyanabba az iskolába járó gyermekek formális közössége, vagy akár informális közösségek is, például az egy utcában lakó és játszó gyerekek közössége. A gyermekközösségekkel tervezés különleges szemléletet igényel, melynek lényege, hogy olyan tervezési folyamatot alakítsunk ki, amibe könnyen bevonódnak a gyerekek, élményt ad, és amelyen keresztül elsajátíthatják a részvétellel kapcsolatos kompetenciákat. Ez eddig a tervezés gyermekbaráttá tételé. De a gyermekközösségekkel való tervezés túlmutat a tervezés gyermekbaráttá alakításánál. Nem pusztán figyelembe veszi a gyermekek életkorát és az abból fakadó sajátosságaikat, hanem ezen túlmenően hangsúlyozza a folyamat közösségi dimenzióját is. A közösségi tervezés során kisebb és nagyobb csoportokban ötletelnek a fiatalok, hoznak közös döntéseket, határoznak meg közös jövőképet és célokat. A gyermekbarát tervezési folyamatot minden esetben az adott gyermekközösségre szabjuk, segítve ezzel, hogy a gyerekek valódi közösségként tudjanak gondolkodni és tenni a környezetükért.

Mi az a gyermekközösség?

A közösségi tervezés során különböző korosztályok és akár vegyes, felnőtteket és gyerekeket is magukban foglaló közösségek bevonására is sor kerülhet.



A mi esetünkben speciális közösséggel tervezünk, ahol hangsúlyos többségben vannak a gyerekek. Ezt nevezzük gyermekközösségnek.

A gyermekközösségek tipikus megjelenési formája lehet egyrészt a formális gyermekközösség, ami gyakran hierarchikus, pl. orvosi körzetek, iskolák

közösségei, vagy informális gyermekközösség, amihez önként csatlakoznak a gyerekek, pl. egy utcában lakó gyerekek játszóközössége, sportklubok, stb. A formális közösségek állhatnak akár több kisebb közösségből is, például egy iskolában több tagozat van, egy évfolyam több osztályból áll, van diákönkormányzat stb.

A gyerekek máshogy látják a körülöttük lévő világot. Eltérően tapasztalják környezetüket, másképpen észlelik a különféle ingereket. Szociális és értelmi, érzelmi fejlettségük különbözik a felnőttekétől. Ezeket a különbségeket figyelembe kell vennünk, amennyiben velük közösen szeretnénk tervezni.

A „gyerekközösség” fogalma azonban még nem kellőképpen pontos a célcsoport meghatározására. Nem homogén „masszáról” van szó, hiszen korcsoportonként eltérő igényekkel rendelkeznek. Gyermekközösségekkel való tervezés során tehát a folyamat igen összetett.



Mitől lesz közösségi a tervezés?

A közösségi tervezés attól közösségi, hogy közösségben történik. Ez triviálisnak hangzik, ám Magyarországon a részvételi tervezés és a közösségi tervezés fogalmai gyakran szinonimaként használatosak. Nem minden részvételi tervezési folyamat számít közösségi tervezésnek. Nézzünk egy példát. Egy tervezési folyamatban részt venni alkalomszerűen és egyénileg is lehet. Ezt a fajta tervezést nevezhetjük részvételi tervezésnek, de kevésbé hívhatjuk közösségi tervezésnek. Számunkra a közösségi tervezés fogalma azt jelenti, hogy **végig egy adott közösségben zajlik, és a közösség együtt vesz részt egy több-lépéses folyamatban.**

Maga a közösség sokféle lehet, kezdve egy egész város, falu közösségétől egészen a makro- (pl. intézményi) és mikroszintekig (pl. intézményen belüli helyszínt). Irányultságát tekintve szintén számtalan lehetőséget foglal magában, hiszen közösségi tervezéssel lehet várost, udvart, de egyéb belső tereket is alakítani. Lényege az adott közösség igényeinek megismerése, feltérképezése, ennek mentén az elsődlegesen fontos tényezők kiemelése, összegyűjtése, végül ezek alapján a megvalósítás. A mi esetünkben a közösség a gyermekközösséget jelenti.



TIPP: **Igy tedd közösségivé a tervezési folyamatot**

A közösségi tervezés több a részvételnél. A folyamat során a fiatalok nem pusztán részt vesznek egy tervezési folyamatban. Mialatt együtt tevékenykednek, és közösen szereznek tapasztalatokat, közösségi és egyéni szinten is élményekben részesülnek. Olyan érzéseken és tapasztalaton osztoznak, ami közösséggé kovácsolja őket, hozzásegíti őket, hogy kialakuljon bennük az összetartozás érzése. Ez az a momentum, ami többlettel ruházza fel a közösségi tervezést. Íme néhány tipp a közösségi dimenzió fokozására!

Ismerjétek meg (újra) egymást!

Sokszor előfordul, hogy tervezés közben új szereplő – a tervező vagy egy-egy külsős, akár felnőtt is – érkezik a gyerekközösségbe. Keress olyan ismerkedős játékot, amivel megtanuljátok egymás nevét, és új dolgokat is megtudtok egymásról! Teremts olyan helyzeteket, ahol új oldalról ismerhetik meg egymást a már összezokott tagok!

Építs bizalmat!

Alkalmazhatsz játékokat (például hátradólsz, és hagyod, hogy a másik elkapjon), de segíthet akár maga a légkör is, amit a tervezés során termentsz. Ha nagy körben odafigyeltek egymásra, és befogadóan meghallgatjátok egymást, illetve azzal, hogy bevonod a gyerekeket a döntésekbe vagy a bizonytalan helyzetek megoldásába, bizalmat építesz.

Gyakorold az együttműködést!

Rengeteg olyan játék van, amely gyorsan együttműködésre vagy közös gondolkodásra készítet! Amikor sikerül emberlánccá alakítanotok az összebogozott kezeket, vagy sikerül úgy leülni körben, hogy mindenki a másik térdén ül, nemcsak az ügyességeteknek örülhettek, de a koordinációnak, a probléma megoldásának és az együttműködésnek is, amelyet a siker élménye elmélyít. Nincs szükség feltétlenül külön játékokra, ugyanígy működik a közös térképezés, szavazás, projektbemutató, a prioritás közös felállítása vagy a vita, amelyben a gyerekek együtt dolgoznak, és együtt hoznak döntéseket.



Miért csináld?

Egyrészt, mert ez jó a gyerekeknek. Pedagógiai szempontból a gyermekek kommunikációs, értelmi és érzelmi fejlődését is támogatja az élményen, tapasztaláson alapuló tervezési folyamat, melyet közösségben valósítanak meg. Egyben a környezetükről szerzett tudásukat, téri képességeiket is javítja, és jó módja annak, hogy úgy tanuljanak sok-sok mindent, hogy szinte észre sem veszik.

Másrészt, mert jó a tervezés, a megvalósítás és a fenntartás szempontjából. A közös helyzetfeltárás, az ötletek megfogalmazása segíti az elköteleződést

és a saját környezethez való kötődést. A közös folyamat által a gyerekek sajátjuknak érzik majd az őket körülvevő környezetet. Ez különösképpen felerősödik, ha a gyerekek részt vehetnek az ötletek megvalósításában, birtokba veszik és használják a tervezés eredményét. A közös építés a későbbi fenntartást is segíti, általa a gyerekek szívesebben vesznek részt környezetük gondozásában. A közösségi tervezés során az addig laza közösséget alkotó gyerekek, akiket a tanulás, a hobbi, a közös lakóhely köt össze, a közös ügyön keresztül valódi közösséggé kovácsolódhatnak. A közösségi tervezés proaktív, hosszú távú és értékteremtő együttműködésén keresztül alakulhat ki a csoporttudat, a szolidaritás.¹

¹ Tóth Zoltán: *A települések világa*.
Ponte Press Kiadó, 1997, 100.



TIPP:
Dolgozz interdiszciplináris csapatban!

A gyermekközösségekkel történő közösségi tervezés – legyen az online vagy offline – rendkívül összetett folyamat, amely egyszerre igényel tervezői és pedagógusi vénát. A Minden térben gyerekekkel projekt megvalósításakor is interdiszciplináris csoportban dolgoztunk: építész, belsőépítész, tájépítész, óvoda- és iskolapedagógus kellett ahhoz, hogy létrehozzuk és lebonyolítsuk azokat a foglalkozásokat, amelyeket ebben a kiadványban is látsz. Sokat tanulhattok egymástól a közös munka során. Tervezőként megismerheted, hogy direkt kérdések helyett milyen módszerek alkalmasak a térrel kapcsolatos tudás, igények és ötletek felszínre hozatalára. Pedagógusként pedig beleláthatsz, milyen sok tényező befolyásolja a tér alakítását, milyen kompetenciákat fejleszt a térrel kapcsolatos vizsgálódás.

HOGYAN LESZ GYERMEKBARÁT A TERVEZÉSI FOLYAMAT?



Úgy, hogy figyelembe veszi a részt vevő fiatalok speciális igényeit. Olyan módszereket alkalmaz, amelyek korosztályra szabottak, kreatívak, segítik a térrel és a részvétellel kapcsolatos tanulást, valamint a helyszínnel kapcsolatos tudás, tapasztalat, ötletek és vélemények kifejezését és megosztását. A bevonási folyamat tervezésekor nemcsak a tervezés lépéseit, logikáját és felépítését kell figyelembe venni, hanem a gyermekek pedagógiai és pszichológiai szempontjait is, ezért érdemes egy olyan folyamattervező csapatot létrehozni, amelyben pedagógus (akár pszichológus) és tervező (építész, tájépítész, várostervező stb.) is részese az előkészületeknek.

Gondold végig, hány éveseket vonsz be! Minden korosztály másképp működik, és ennek megfelelően kell alakítani a tervezési folyamat módszereit, időtartamát, ritmusát és környezetét! Ezekhez adunk most korosztály-specifikus tanácsot.

Válassz jó módszert!

Kisiskolás (7-12 éves) vagy óvodáskorú (3-7 éves) gyerekekkel tervezel? Kérdések és beszélgetés helyett alkalmazd játékot, drámajátékokat, kincskeresést, modellezést. A kerekasztal-beszélgetés, a személyes interjú vagy a lakossági fórum felnőtteknek való!

Felsősökkel vagy fiatal felnőttekkel tervezel? Akkor bátran alkalmazd szóbeli kommunikációra épülő módszereket is, mint a vitaszínház vagy a prezentálás. De ne feledd meg a kreativitásról sem, amelyeket akár digitális eszközökkel is keverhetsz: készíts videót, médiakampányt, térképet a fiatalokkal.

Figyelj az időre!

Minden korosztály esetében lényeges, hogy legyen szünet, pihenőidő, amit igényre szabva próbálj kialakítani. Van, hogy hosszabb szünet szükséges, van, hogy rövidebb is elegendő. Akármilyen korosztályról van szó, lényeges, hogy a túl hosszadalmas tevékenység nem kedvező. Különösen kisiskolások és óvodások esetében ügyelj erre! Nem biztos, hogy szóban jelzik neked a fáradtságukat – előzd meg, hogy rosszalkodással, lézengéssel, nagyobb zsinajjal jelezzék a kifáradást, a figyelem csökkenését.

Óvodások

Óvodások esetében **kiscsoportos** (3-4 éves), **középsős** (4-5 éves) és **nagycsoportos** (5-6-7 éves) gyermekek között is eltérések vannak a figyelem terjedelmében. Ezenkívül sok az egyéni különbség is egyes gyerekek között.

- Fontos, hogy a **kisebbekkel** körülbelül 15-20 perces foglalkozás valósítható meg. Ők még inkább a szabad játékot kedvelik, tehát érdemes azon is elgondolkodni, hogyan lehet az óvónő segítségével irányított módon bevenni a tervezési folyamatot a szabad játékba.
- Nagycsoportban** és **középsőben** már gondolkozhat 30 perces blokkokban, akár 45 percben is. Erről mindenképpen konzultálj a gyermekek pedagógusával, beszélj vele a tapasztalatairól!

Kisiskolások

Kisiskolás korban az iskolai órák szerinti blokkokban gondolkodj, tehát 45 percben. Amennyiben egy foglalkozás hosszabb, gondoskodj arról, hogy legyen idő pihenésre! Ebben az esetben is fontos a kommunikáció a pedagógusokkal.

Felsős/gimnazista és felnőtt

- Az általános iskola felső osztályai esetében hasonló a helyzet, mint a kisiskolásoknál. Ugyanakkor számukra már kevésbé megterhelő egy teljes 45 perces foglalkozás, mivel nekik már nem újdonság ez a fajta menetrend. Mindig figyelj arra, hogy ne terheld túl őket. Kérj tanácsot pedagógustól, és figyelj oda, nemcsak a foglalkozás tervezésénél, hanem levezetés közben is! Nem minden azonos korú gyermek egyforma, ahogy a felnőttek sem. Tehát figyeld, milyen (nonverbális, verbális) jelzéseket adnak!
- Felnőttektől elvárható a hosszabb távú figyelem és együttműködés, viszont tény, hogy idővel az ő figyelmük, motivációjuk is csökken, így ugyanúgy szükségük lesz néha szünetre.

Figyelj a ritmusra!

Minden tervezési alkalom nyitásakor alkalmazz energetizáló játékokat, amivel lendületbe hozod a gyerekeket. Ez fontos lehet egy-egy ebédszünet után is, amikor elálmósodnak a gyerekek, vagy amikor több részből álló foglalkozást tartasz, és szünet után vissza kell rázódniuk a gyerekeknek. Ha azt látod, hogy elfáradnak, mozogjatok, egyetek egy fagyit, lazítsatok, vagy fejezzétek be előbb a gyakorlatot. Maradjon élmény a tervezés. Ne aggódj azon, ha át kell alakítani az előre megtervezett tevékenységet. Legyél ebben rugalmas, gyerekekkel nem lehet másképp! Mindannyiótok számára legyen élmény, ne kényszer, feszültség, nyűg.

A környezet inspiráljon!

Használd ki, hogy szabadterről és közösségi térről van szó. Menjete ki a gyerekekkel, és fedezzétek fel együtt a helyszínt, alkossatok a helyszínen talált anyagokból. Ha zárt térben dolgoztok, akkor is figyeljétek meg, milyen érdekeségek vannak körülöttetek. Vegyétek körbe magatokat inspiráló anyagokkal és tárgyakkal, pl. színes papír, társasok, agyagozás, babzsákok, a közös ötleteknek firka fal stb. Alkossatok belőle, vagy csak képzeljétek el, mi lenne például, ha az ablak egy épület szeme lenne. Mindig legyetek aktív megfigyelői annak a környezetnek, ahol vagytok. Ne csak nézzétek, lássátok is! A kreativitás szokatlan helyzetekben szárnyal, amit bárhol megteremthetsz, csak ne zárd dobozba!

KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS OFFLINE ÉS ONLINE

Mindig érdemes és lehetséges a közösségi tervezés, akár online, akár offline körülményekről van szó. Nem kivétel ezalól a gyermekközösségekkel történő tervezés sem. Természetesen teljesen más előkészületet, eszköztárat és facilitálást igényel egy olyan folyamat, ahol a közösség személyesen találkozik, és másrt jelent az online térben facilitált közösségi tervezés. Íme néhány példa a kétféle helyzet összehasonlítására, a lehetséges kihívásokra.

Közösségi tervezés offline

A közösségi tervezés gerincét a pandémia idejéig a személyes (offline) találkozók adták. Gyermekközösségekben történő tervezés esetében is több alkalommal találkoznak a részt vevő gyerekek, hogy lépésről lépésre haladjanak előre a tervezés folyamatában.

Élményalapú módszerek

A személyes jelenlét rengeteg munkamódszer és helyszín variálására és kombinálására ad lehetőséget: kis csoportos kincskeresés szabadtéren, közös vagy egyéni alkotás egy teremben, közös szóbeli kiértékelés és prezentáció. Ezek közös, központi eleme az élményszerzés, az érzetek és érzések aktiválása.

Facilitálás

A személyes alkalmak levezetése során egyfelől a részvételi tervezésre és a pedagógia hagyományosan elterjedt módszereire támaszkodhatunk: az energizáló gyakorlatokra, a csapatépítő és bizalomépítő játékokra, a kisebb-nagyobb csoportok párhuzamos munkájára stb. Kialakult annak a gyakorlata is, hogyan lehet a beszélgetést vezetni, egymásra figyelni stb.

Anyagok és kellékek

Személyes térben az anyagokkal sokkal ösztönösebben bánunk: tudjuk, mire lesz szükség. Kelhetnek a hagyományos facilitálási eszközök (flip chart, tollak, színes cetlik, post it lapok, matricapötytyök). Ha kreatív, alkotó feladatot tervezünk, ahhoz a megfelelő alapanyagok és eszközök biztosítására van szükség (videokamera, festék, nagy leplek, gyurma). A képzeletünk kell a szerepjátékokhoz, a testünk pedig a térbeli szoborcsoporthoz – ez offline helyzetben mind rendelkezésre áll.





TIPP: **Magyarországi jó példák**

Ha érdekel, hogyan zajlik a közösségi tervezés gyerekekkel Magyarországon, akkor olvasd el a következő kiadványokat és blogbejegyzéseket:

Reith Anita – Szilágyi-Nagy Anna – Zöldi Anna (szerk.): Építészeti bűnmegelőzés középiskolásokkal – Módszertani kiadvány pedagógusok számára. kultúrAktív Egyesület, Pécs, 2019

Mészáros Zsuzska: Workshop a részvételi tervezés jegyében – Participatory design workshop. Blogbejegyzés, designped.com, 2016. 04. 03. <https://designped.com/2016/04/03/workshop-a-reszveteli-tervezes-jegyeben>

Közösségi tervezés online

A pandémia hatására a közösségi tervezés újabb fejlődési szakaszba ért: elindult az online, digitális és távmegoldások keresése.² Az egyik lehetséges megoldást a személyes találkozók online térbe helyezése jelenti. Ez esetben a szabadter helyett online szobákban (Zoom, Teams, Hangouts) találkoznak a közösségek, ahol kép- és hangmegosztással mindenki a saját környezetéből jelentkezhet be. Ha a gyerekeknek vagy a családjuknak van számítógépe, tabletje vagy mobiltelefonja, az online tér jellemzően nem okoz nehézséget – a gyerekek sokkal természetesebben mozognak az online térben, mint a tervezésbe bevont felnőttek.

² Anita Reith – Anna Szilágyi-Nagy – dr. Péter István Balogh – Andrea Keresztes-Sipos: Report of a Remote Participatory Design Process to Renew a Schoolyard during COVID-19. *Journal of Digital Landscape Architecture*, 6. Wichmann, Berlin, 2021

Élményalapú módszerek

- Gép előtt és eszközhöz kötve kihívás a szabadterrel kapcsolatos élményszerzés. Ha az eszköz helyhez köt, adjunk időt a gyerekeknek, hogy felálljon, és megnézze a tervezés helyszínét. Ha távoli helyszínről van szó, javasolt az alkalom előtt vagy után olyan gyakorlatokat adni, amelyekkel megismerhetik, feleleveníthetik a kapcsolatukat a térrel. Erre remek megoldás lehet, ha a tapasztalatokat videóval, képpel rögzítik a gyerekek, és a felvételeket megosztják egymással.
- A találkozóknak online helyet adó applikációt ismerve kihasználhatjuk a csoportbontás lehetőségeit: mára már minden program lehetőséget ad a plenáris és kis csoportokban történő párhuzamos munkára.
- Az applikációk gyakran tartalmaznak képernyőmegosztásra, chatelésre, szavazásra, kvízre, érzelmek kifejezésére alkalmas funkciókat. Ezeket kihasználva izgalmassá tehetjük az online találkozást. Egyszer-egyszer érdemes olyan appal vagy megoldással is kísérletezni, amely nem beépített kelléke az online találkozóknak helyet adó appnak.

Facilitálás

- Meglepő, de az online térben teljesen más facilitálási módszerek válnak be, mint a személyes jelenléttel működő tervezési alkalmakon. Online térben olyan kihívásokkal szembesülünk, amelyekre nem is gondolnánk: nem tudunk szemkontaktust létesíteni, vagy csak úgy odaszólni a mellettünk ülőnek, nem látjuk azokat a finom jeleket sem, amikből tudnánk következtetni arra, hogy érdekli-e a másikat, amit mondunk. A figyelem is könnyebben elkalandozhat otthoni környezetben, nem beszélve arról, hogy internetelési és egyéb technikai problémák is adódhatnak. Előfordulhat, hogy nem látjuk egymást, ami zavarba ejtő tud lenni, így kevésbé figyelünk egymásra. Emellett mindenki máshogy viselkedhet online térben: van, aki félénkebb, nem mer megszólalni, mások kifejezetten otthonosan mozognak ebben a világban. Emiatt gyakorlatilag újra kell tanulni a facilitálást: célzottabban kell megszólaltatni a résztvevőket, bátorítani a beszélgetést.

- A személyes tervezéssel együtt járó közösségi élményt online térben nehéz reprodukálni, és sokkal nagyobb kihívást jelent az egymást nem vagy csak alig ismerő tagok között a csapatépítés, az együttműködő munkakörnyezet kialakítása. A személyes jelenlét játéka a fizikai kapcsolatteremtés során sokkal eredményesebbek, online térben tovább tart ez a folyamat. Érdemes ezért sokkal tudatosabban megválasztani az alkalmakat bevezető, ráhangolódást segítő játékokat, és a meglévő online jégtörők közül választani. Játssz kő-papír-ollót, szóláncot, rajzkitalálóst online, hogy megalapozd a jó hangulatú közös munkát. Amíg megjelennek az együttműködést és bizalmat segítő online játékok, törekedj a nyílt és befogadó online atmoszféra megteremtésére.

Anyagok és kellékek

- A közös munka alapfeltétele, hogy mindenkinek rendelkezésére álljon az eszköz, amin keresztül csatlakozni tud az online találkozóhoz. Érdemes az első találkozó előtt felmérni a terepet, vagy az esetleges technikai feltételekről tájékoztatót küldeni és technikai segítséget adni. Tervezéskor vedd figyelembe a korosztály által használt eszközöket és lehetőségeket. Érdemes egy-két ötlettel előre készülni (pl. képmegosztást milyen helyen érdemes megtenni, melyik applikációt használjuk a találkozókra, hol zajlik a kommunikáció, e-mailben vagy üzenőrendszeren stb.), de fontos, hogy rugalmas maradj, és adott esetben eltérj a tervtől, ha kiderül, hogy a gyerekek más felületeken vagy appokban járatosak.
- A flip chart fehér felületét felváltották az online is használható táblák, amikre írni, rajzolni lehet, képeket és post it cetliket lehet rajtuk rögzíteni. Ezek jól kombinálhatók az online találkozóknak helyet adó applikációkkal, és segítik a közös gondolkodást.



- A közös alkotás online térben nagy kihívás. Míg montázst, rajzot élőben egyszerűen készítünk együtt, online térben (egyelőre) nehezebb olyan alkotó felületet találni, ami intuitív és közös térelemzésre alkalmas. De nem kell lemondani az alkotásról, bekapcsolt kamerákkal mindenki a maga asztalánál tud egyszerre alkotni, ha szükséges.
- Online is játszhatunk az érzésekkel és az érzetekkel (bizonyos hangokat lejátszva, kamerát vagy hangot be-, illetve kikapcsolva), és kísérletezhetünk a testet aktivizáló játékokkal és gyakorlatokkal is.



TIPP:

Magyarországi jó példák

Az online közösségi tervezéshez kaphatsz tippet a következő két blogbejegyzésben:

Szilágyi-Nagy Anna – Deményi Ilka: Közösségi tervezés gyerekekkel 1. rész – Na de online?! Blogbejegyzés az epitettkornyezetineveles.blogspot.com-on, 2020. 11. 03. <http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2020/11/kozossegi-tervez-gyerekekkel-1-resz.html>

Szilágyi-Nagy Anna – Deményi Ilka: Közösségi tervezés fiatalokkal 2. rész – Online térben működő módszerek. Blogbejegyzés az epitettkornyezetineveles.blogspot.com-on, 2020. 11. 05. <http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2020/11/kozossegi-tervez-fiatalokkal-2-resz.html>

Ebben az angol nyelvű cikkben arról olvashatsz, milyen irányba érdemes fejleszteni a távtervezésben alkalmazott technikákat, hogy jobban szolgálják a közösségi tervezést:

Anita Reith – Anna Szilágyi-Nagy – dr. Péter István Balogh – Andrea Keresztes-Sipos: Report of a Remote Participatory Design Process to Renew a Schoolyard during COVID-19. *Journal of Digital Landscape Architecture*, 6., Wichmann, Berlin, 2021

A GYAKORLAT

OFFLINE/ONLINE KÖZÖSSÉGI
TERVEZÉS GYEREKEKKEL



FÓKUSZBAN A SZABADTEREK ÁTALAKÍTÁSA

Kiadványunk első felében arra fókuszáltunk, hogy mit jelent a gyermekközösségekben történő közösségi tervezés. Bemutattuk az általános érvényű irányelveket: hogy kik alkotják a gyermekközösségeket, és hogy hol találjuk meg őket; hogy mit jelent közösségben tervezni, és hogyan alakítsunk ki támogató és együttműködő légkört; és hogy milyen trükkökkel lehet gyermekbaráttá tenni egy tervezési folyamatot. Ezek az irányelvek mind az offline, mind az online térben facilitált közösségi tervezésre igazak voltak. Ezután összehasonlítottuk az offline/személyes és az online térben történő közösségi tervezés főbb sajátosságait és különbségeit a „Minden térben gyerekekkel” programsorozat alatt szerzett tapasztalataink alapján.

Kiadványunk második felében gyakorlati útmutatót adunk a közösségi tervezés folyamatának kialakításához és lebonyolításához mind az online, mind az offline térben. A „Minden térben gyerekekkel” programsorozathoz az 1. sz. Budaörsi Általános Iskola adott terepet, gyakorlati tapasztalatot a szabadterek átalakításában szereztünk. Ha új szabadteret tervezel, vagy belső terekkel foglalkozol, valószínűleg változtatnod kell a folyamat felépítésén, és kiegészítő feladatokra lesz szükséged. Az egyediség azonban minden közösségi tervezési folyamatra igaz.

Mit találsz itt? Először bemutatjuk azokat a szabadtereket, amelyek átalakításában hasznos lehet számodra a kiadvány. Másodszor abban nyújtunk segítséget, hogyan építsd fel a közösségi tervezés folyamatát. Ezután bemutatjuk a folyamat öt lépését:

-  a közösség megismerését **(KIVEL?)**,
-  a helyszín feltárását **(HOL?)**,
-  a fejlesztési célok megfogalmazását **(MIT?)**,
-  a konkrét ötletek készítését és tesztelését **(HOGYAN?)**,
-  végül a tervezés és megvalósítás lépését **(ALAKÍTUNK?)**.

A KIVEL?, HOL?, MIT?, HOGYAN?, ALAKÍTUNK? lépéseket követve képes leszel egy egyszerű közösségi tervezési folyamattal eljutni a közösség megismerésétől a helyszín átalakításáig.

Minden lépésnél bemutatjuk, hogyan kapcsolódik a tervezési folyamathoz.

A **HOL?, MIT?, HOGYAN?** lépéseket kiemelten kezeljük, ezeket kreatív műhelyfoglalkozásként képzel el, amelyeket offline és online térben is megvalósíthatsz.

Mindkét verzióhoz találsz játékos mintagyakorlatokat, amely inspirációt ad a saját közösségi tervezési folyamatod lebonyolításához. A részeket azzal zárjuk, hogy hogyan tudod a feladatokat legegyszerűbben az alsós és a felsős korosztályra szabni.

GYERMEKEK ÁLTAL HASZNÁLT SZABADTEREK ÁTALAKÍTÁSA

Olyan, a gyermekközösségek által (is) használt városi szabadterekkel foglalkozunk, amelyek átalakításában kiemelt szerepük lehet a gyermekeknek és fiataloknak. Szabadtérnek nevezzük, mert az épületeket körbeölelő terekkel foglalkozunk.³

³ Forrás: Balogh Péter István:
A szabadterek szerepváltozása
a nagy európai városmegújításokban.
Doktori értekezés, 1. tézis, 2004

Ezek lehetnek:

- közparkok,
- városi utcák és terek,
- intézmények szabadterei,
- tematikus városi szabadterek,
- magánkertek,
- beépítéshez kapcsolódó szabadterek,
- vízpartok.



Ha ezeknek az átalakításán gondolkozol, akkor mindenképpen segítségedre lesz a kiadvány. Egy a fontos: amikor a gyermekeket tervezésre hívod, olyan szabadterekkel foglalkozz, amelyeket a fiatalok maguk is önállóan vagy közösségben használnak, amit ismernek, és kötődnek hozzá. A tervezendő tér – legyen az állami, önkormányzati vagy magántulajdonban – közhasználatban vagy közösségi használatban a fiatalok számára is elérhető legyen. Íme néhány példa.



Gyermekek által használt szabadterek

A szabadtereket sokféleképpen és sokak használhatják. Vannak olyan városi szabadterek, amelyek közhasználatban vannak, azaz a közösség tagjai a térre vonatkozó szabályok betartása mellett bármikor használhatják őket. Idetartoznak azok az utcák, terek, közparkok vagy természetközeli helyek, amelyeket pihenésre, sportra, piacozásra, rendezvényekre és fesztiválokra, művészetre vagy akár tüntetésre használunk. Vannak olyan terek is, amelyek használata korlátozott: például a belépődíjas közkertek vagy nyitvatartáshoz kötött múzeumkert és játszótér. Ezeket a közterületeket a gyermekek is ugyanazokkal a feltételekkel használhatják, mint a közösség felnőtt tagjai. Közülük néhányat közösen használunk, de nem közösségben. Attól, hogy egyszerre sokan tartózkodunk rajta, a szabadter nem feltétlenül működik köztérként, ahol beszélgetni és egymással időt tölteni lehet. A gyerekek számára köztérként működhetnek a tipikus „bandázó” helyek: a park egy elvonulós zuga, a gyorsétterem utcai terasza, kisebbeknél a játszótér.

A köztterek mellett vannak olyan, valódi közösségi térként működő szabadterek is, ahol a használók egy körülhatárolható csoportot, közösséget alkotnak. A közösséget összetarthatja a lakóhely, a munkaviszony, a tanulás, a szabadidős tevékenység vagy egy „közös ügy” is. A gyerekek által használt és ismert közösségi szabadter lehet például az iskola udvara, a sportegyesület edzőhelye, a lakóközösség udvara, esetleg egy közös játszótér.

Átalakítunk vagy létrehozunk?

Ha olyan szabadterrel dolgozunk, amelyet a fiatalok már aktívan vagy kevésbé aktívan, de használnak, ismernek, és tapasztalatuk van a tér működéséről, akkor ezeket az ismereteket és a térhez kötődő tapasztalatokat és érzéseket tudjuk kamatoztatni a közösségi tervezés során. Feladatunk a meglévő szabadter megismerésével és vizsgálatával indul, majd annak újragondolásával és átalakításával folytatódik. Nagy valószínűséggel így olyan ötletek születnek, amelyet a gyermekek maguk is meg tudnak valósítani.

Ha olyan szabadterrel foglalkozunk, amely még nem létezik, vagy nem működik közösségi térként (például korábban magánhasználatban volt, vagy a fiatalok számára bejárhatatlan és megközelíthetetlen a tervezés pillanatában), akkor más megközelítésre van szükség. Mivel nincs a gyerekeknek személyes tapasztalatuk a térről, a cél inkább az igényeik és kívánságaik megfogalmazása lehet. A tervezés kiindulópontja a szabadter környezetének megismerése és a jövőbeli térhasználók igényeinek felmérése.

A következőkben bemutatott folyamat a terek átalakításában ad segítséget, amelyet azonban új tér létrehozása esetében is használhatsz kiindulópontként. Tehát ha éppen azon gondolkodol, hogy hogyan lehetne élhetőbb az iskola udvara, hogyan szolgálhatná a gyerekeket a gangos ház belső kertje, vagy mitől lehetne gyermekbarátabb a lakóházad előtt lévő közterület vagy főtér, bátran hagyatkozz a kiadvány most következő részére.

A FOLYAMAT TERVEZÉSE

A közösségi tervezés alapfeltétele, hogy megszülessen a közös akarat a tervezésre. Lehet, hogy éppen meghívtak egy közösségi tervezési folyamatba. Ez esetben nincs más dolgod, mint igent mondani. De az is lehet, hogy pedagógusként vagy tervezőként te kezdeményeznéd a gyermekközösségekkel történő tervezést. Ebben az esetben gondold végig, kikkel kell felvenned a kapcsolatot, és kiket kell bevonnod ahhoz, hogy a közösségi tervezés folyamatát meg tudd valósítani! Kell engedély a szülőktől? Beszélned kell az osztályfőnökkel vagy a foglalkozás/csoport vezetőjével? Esetleg az önkormányzat a partnered? Mérd fel a terepet, és tájékozódj, mielőtt belevágsz!

Ha megszületett a közösségi tervezés igénye, indulhat a folyamat tervezése. Gondold végig, ki lesz a tervezési folyamat „kemény magja”, azaz az a viszonylag fix gyermekközösség, akikkel többször is találkozhatasz online vagy offline térben. A közösség ismeretében kezd el felépíteni a folyamat ívét.

Mi az alábbi öt lépést találtuk fontosnak a közösségi tervezés során. A lépéseket a **KIVEL?**, **HOL?**, **MIT?**, **HOGYAN?**, **ALAKÍTUNK?** kulcskérdések köré rendeztünk.



TIPP:

Ki kezdeményezhet közösségi tervezést gyerekekkel?

A gyermekek által használt szabadterek közösségi átalakítása többféle módon indulhat. Történhet valamilyen szervezett város-tervezési folyamat keretében, amikor például az önkormányzat megújítja a főteret, vagy rehabilitál egy városrészt. De indulhat saját kezdeményezésként is, például, ha egy tervezőiroda úgy dönt, hogy a nevelési intézmény udvarának megújításába bevonja az odajáró gyerekeket, szülőket és tanárokat. Előfordul, hogy egy lakóközösség felnőtt tagja(i) kezdeményezi(k) a belső kert vagy az utca átalakítását az ott lakó gyerekekkel közösen.

Nem valószínű, hogy a gyerekek önszántukból kezdeményeznek közösségi megmozdulást. De azzal, hogy felfestik az ugróiskolát az aszfaltra, hintát kötnek az iskola tűzvédelmi lépcsőjére, játék közben természetesen alakítják a környezetüket.

Lényegében bárki kezdeményezhet közösségi tervezést, a lényeg, hogy az egyéni kezdeményezés közösségi megmozdulássá alakuljon. Az együttműködés során valószínűleg több partner is részt vesz a folyamatban: a tulajdonos, a tervező, az önkormányzat, a felnőttek és a gyermekközösség.



Közösségi tervezés öt lépésben



Első lépésben tisztázd, hogy **KIVEL?** tervezel. Ismerd meg a veled tervező gyermekközösséget: kikből áll, és milyen tulajdonságai vannak. Ez alapján tudod meghatározni, hogy online vagy offline lesznek-e az alkalmaid, hány alkalommal és milyen sűrűn találkozhatasz a fiatalokkal, meddig tarthat egy találkozó, és milyen típusú játékokat és gyakorlatokat használhatsz.



A **HOL?** kérdéssel az első személyes vagy online találkozón foglalkozol. A helyszínfeltáró foglalkozás központi témája az átalakításra váró szabadtér megismerése. Fedezzétek fel a helyszínt, a lehetőségtől függően együtt vagy külön, és osszátok meg, illetve rögzítsétek az élményeket.



A **MIT?** kérdéssel a második találkozón érdemes foglalkoznod. Az első alkalom eredményeit veszitek elő, hogy a helyszín ismeretében eldöntétek, milyen fejlesztési célokat találtok fontosnak. A közösségi döntés eredményeként elkészül egy jövőkép, amelyet a beavatkozási ötletekkel tudtok konkretizálni.



A harmadik foglalkozáson a **HOGYAN?** kérdéssel foglalkozhattok. A megálmodott jövő megvalósításához találjatok ki konkrét beavatkozásokat. Tartsatok ötletbörzét, modellezzétek és építsétek meg az ötleteket, és teszteljétek ezeket másokkal.



Az **ALAKÍTUNK?** lépésben azt járjátok körbe, hogy milyen megvalósítási feladatokba és hogyan érdemes bevonni a fiatalokat. A visszajelzések alapján véglegesítsétek az ötleteiteket, és lehetőség szerint álljatok neki az alakításnak.





TIPP:

Így építs fel egy találkozást!

A **HOL? MIT?** és **HOGYAN?** lépések konkrét találkozókat jelöltek, amelyeket úgy érdemes alakítani, mint egy kreatív foglalkozást. Egy-egy találkozó megtervezése és felépítése időigényes munka. Módszert kell választani, gondolni a csoportdinamikára, a gyerekek energiájára stb. A következő általános irányelveket hasznosnak találhatod az egyes alkalmak megtervezésénél:

Legyen a foglalkozás strukturált!

1. Mindig legyen „bevezetés”!

Kell egy bemelegítő játék, ami segíti a tevékenységre való ráhangolódást! Cél az érdeklődés felkeltése, belehelyezkedés az adott témába.

2. Jól különüljön el a főtéma!

Ebben a részben a legfontosabb kérdésre fókuszálj. A mi példánkban ezek a HOL?, MIT?, HOGYAN? kérdések köré csoportosulnak.

Ennek megfelelően gondold át a feladatokat, tevékenységeket, valamint azt, hogy milyen módszer segítheti az adott témát.

3. Legyen levezetés, lezárás!

Legyen egy egyszerű levezetése, lezárása az alkalomnak! Nem kell feltétlenül nagy kiértékelést tartanod, de tekintsétek át, mit hoztatok létre, és mi várható majd később. Ez azért fontos, hogy a gyerekek lássák, létrehoztak valamit, amit továbbvihetnek a megvalósulásig.



TIPP:

Mindig hozz emlékeztetőt!

A foglalkozások között hosszabb idő is eltelhet. Igyekezz úgy alakítani az alkalmakat, hogy azok 1-2 heti rendszerességgel kövessék egymást. Ez nemcsak azért fontos, mert a gyerekek szeretik látni, hogy az együtt töltött idő eredményes, hanem azért is, mert így nem esnek ki a gondolkodásból. Ezt elkerülendő, érdemes minden alkalmat valamilyen vizuális emlékeztetővel zárni, amit a következő alkalom elején meg tudtok mutatni. Az emlékeztető lehet egy kép vagy történet – igyekezz olyan történeteket megragadni, ami emlékezetes volt a gyerekeknek.

TIPPEK ÉS TANÁCSOK

A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ÖT LÉPÉSÉNEK
OFFLINE ÉS ONLINE LEBONYOLÍTÁSÁHOZ



A következőkben a közösségi tervezés öt lépését mutatjuk be részletesebben. A **KIVEL?**, **HOL?**, **MIT?**, **HOGYAN?**, **ALAKÍTUNK?** gondolatmenetet követve eljutunk a gyermekközösség megismerésétől az ötletek megvalósításáig.

A **HOL?**, **MIT?**, **HOGYAN?** lépéseknél részletesebben kitérünk arra, hogy a találkozók tervezési céljához milyen típusú feladatok illeszkednek a legjobban. Minden tervezési célhoz bemutatunk egy-két játékos feladatot és módszert, amelyet beilleszthetsz a foglalkozásba, és tippeket adunk ahhoz, hogy ezeket hogyan tudod offline és online térben levezetni. Alapvetésünk az, hogy az offline tér személyes találkozót jelent, ahol a közösségi tervezésben részt vevő összes szereplő egyszerre egy helyen tud találkozni. Az online tér alatt pedig azt értjük, hogy a közösségi tervezésben részt vevők különböző helyekről kapcsolódnak be a tervezésbe, valamilyen online találkozóhoz helyet adó alkalmazáson (pl. Zoom, Teams, Hangout stb.) keresztül. Végül arra is kitérünk, hogyan tudod az adott tevékenységet korcsoporthoz igazítani. Az általunk megvalósított foglalkozások résztvevői általános iskola alsó, illetve felső osztályaiba jártak, így a gyakorlatot rájuk vonatkoztatva fogjuk bemutatni. Amennyiben te más korosztállyal tervezel (óvodás vagy felnőtt), akkor a kiadvány első, általános részében találsz segítséget, hogyan érdemes nekiállni.

Sok sikert a megvalósításhoz!





1. LÉPÉS: KIVEL TERVEZEL? ISMERD MEG A GYERMEKKÖZÖSSÉGET!

Első lépés a szabadteret használó és tervező gyermekközösség megismerése. Nagy eséllyel előfordulhat, hogy olyan csoportban dolgozol, ahol a gyermekek mellett felnőtteket is be kell vonni. Fontos tisztázni, hogy az iskolaközösség nem ugyanazt jelenti, mint a gyermekközösség, viszont a gyermekek vannak többségben. Több és többféle gyermekközösséget fedezhetünk fel az iskolaközösségen belül. Azonban az iskolaközösségnek részei a pedagógusok, karbantartók, takarítószemélyzet stb. is. Érdeemes olyan módon kialakítani a folyamatot, hogy az számukra is érdekes legyen, hiszen a gyermekek mellett ők is érdekeltek.

Miután felvetted a kapcsolatot a gyerekekkel és adott esetben az őket körülvevő felnőttekkel (szülőkkel, intézményi vagy egyesületi szabadterület esetén az adott szervezet tagjaival), meg kell értened a gyermekközösség működését. Kikből áll, mennyi idősök, honnan valók, hogyan működik a csoportdinamika a közösségben? Ezeket az információkat használd arra, hogy megtervezd a közösségi tervezés folyamatát!



TIPP:

Olvasd el a „Hogyan lesz gyermekbarát a tervezési folyamat?” részt!

A gyermekbarát tervezési folyamat kialakításában a „Közösségi tervezés gyermekközösségekkel” rész nyújt segítséget számodra. Gondold végig, hány alkalommal tudtok majd találkozni. Mi az, amit el szeretnél érni a találkozássorozat végéig? Minden találkozó személyes lesz, vagy online facilitált? Esetleg kevered az alkal-makat? Milyen módszerek illeszkednek leginkább a korcsoporthoz és az általad választott találkozási módhoz (online vagy offline)? Tervezd meg a folyamat ívét és ritmusát, valamint az egyes talál-kozók célját.





TIPP:
Vond be a pedagógusokat!

A folyamat kialakítása során mindig hangsúlyosak a pedagógiai szempontok és a pedagógusok bevonása. Minden gyermek egyedi igényekkel, képességekkel rendelkezik. Ezeket a saját pedagógusai ismerik a legjobban. Amikor gyermekekkel tervezel, ők a legfőbb segítők. Mielőtt véglegesíted a megvalósítás folyamatát, alkoss csapatot a pedagógussal/pedagógusokkal! Mi is adunk néhány tanácsot, de amikor a saját foglalkozásodat tervezed, akkor az adott gyermekeket ismerő pedagógus ismeretei adják a legnagyobb segítséget.

Pedagógus vagy? Akkor a téralakítással foglalkozókkal vedd fel a kapcsolatot, velük együtt lesz igazán hatékony a folyamat.



TIPP:
Tarts kiértékelőt!

A kiértékelő pillanatok kifejezetten fontosak a gyerekek esetében. Kérdezd meg őket, hogy érezték magukat a tervezési alkalmon, bátorítsd őket, hogy elmondják, mi tetszett nekik, és mi nem. Ezzel azt üzeneted, hogy komolyan veszed őket, számít a véleményük, és azon vagy, hogy jó élményben legyen részük. A visszajelzések alapján te is rugalmasabban tudsz felkészülni a következő alkalomra, és olyan tevékenységet adni nekik, amit szeretnek majd csinálni. Tarts kiértékelőt az alkalom végén vagy egy hosszabb folyamat végeztével (pl. amikor a tervezés végéhez érsz, amit majd a megvalósítás követ).

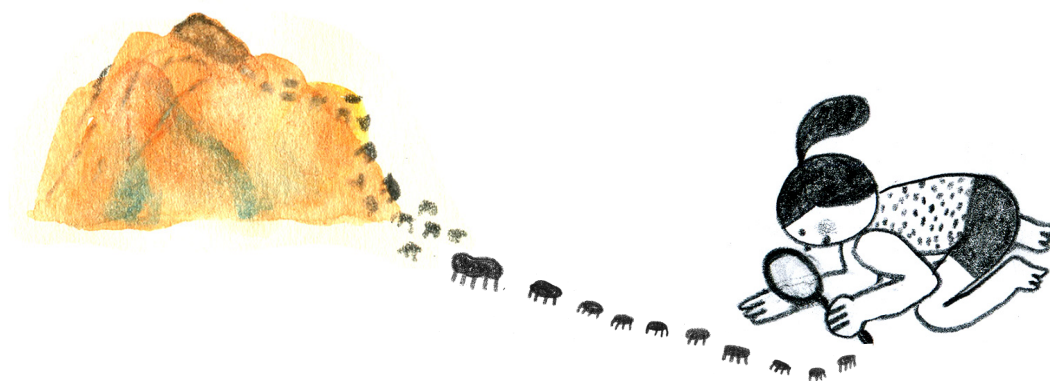




2. LÉPÉS: HOL VAGYUNK? FÓKUSZBAN A HELYSZÍNFELTÁRÁS

A helyszínfeltáró alkalom célja a közösségi tervezés tárgyának, a gyermekek által használt szabadternek a megértése és kontextusba helyezése. Mivel meglévő térről beszélünk, a jelenlegi használatának, értékeinek és kihívásainak feltárása a cél, amit rengeteg szempontból vizsgálhatunk. Érzelmek, közösségi szimbólumok, a szabadter fizikai jellemzői, térérzetek, térhasználati szokások, aktuális problémák és kihívások – mind-mind lehetséges témakörök. Érdekes több szempontból is vizsgálni a helyszínt, és előhívni a fiatalok személyes tapasztalatait és tudását.

A találkozón alkalmazott gyakorlatok többsége a tér bejárásáról, bizonyos szempontok alapján történő megfigyeléséről, adatok gyűjtéséről és rögzítéséről, a tér felméréséről szól.





MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ OFFLINE TALÁLKOZÓHOZ

Kedvenc módszereink közé tartoznak azok a játékok, amelyek mozgósítják a gyerekeket a térben. Fontos, hogy járják be a helyszínt, amiről szó van, akkor is, ha már valamennyire ismerik!

- Játshattok kincskeresést az udvaron. Keressetek olyan lényeket, alakokat az udvaron (a növényekben, falon, aszfalton/padlózatán, fűvön stb.), akik mindennap veletek vannak! A kincskeresés módjának meghatározása a korosztályok jellemzőinek átgondolásával történjen.
- Csapatokat alkotva szóródjatok szét a helyszínen, és készítsetek előre meghatározott témák mentén fotókat. Melyik a kedvenc helyetek, melyiket nem kedvelitek?
- Alkossatok állóképet: mit szoktatok ezeken a helyeken csinálni, vagy mi az, amit szívesen csinálnátok? A célzott kérdések segítik a későbbi beszélgetés kialakítását, hiszen alapot adnak neki.

Ezután kezdődhet a beszélgetés, gondolkodás, az érzelmek megosztása a különböző helyekkel kapcsolatban. A korosztályokat figyelembe véve segítsd a gyerekeket érzelmeik kifejezésében! Alkalmazd emotikonokat, érzelemkártyákat! Ezek segítik árnyalni az érzelmi megnyilvánulást.

Talán nem is gondolnád, de mindezt online is meg tudod valósítani...





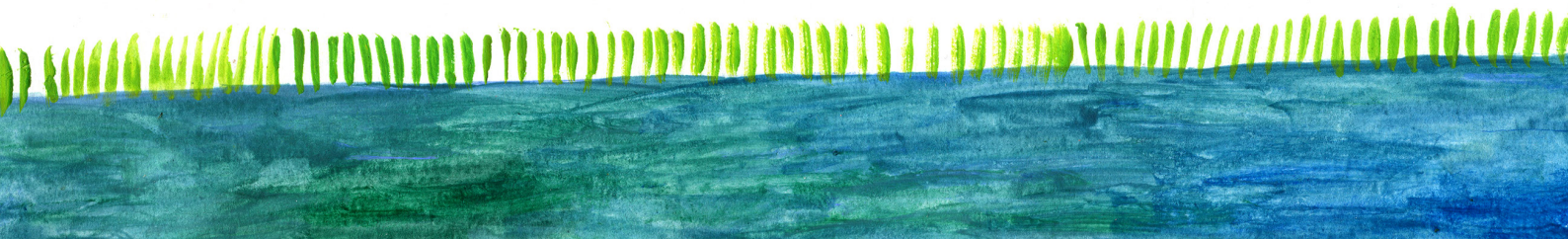
MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ ONLINE TALÁLKOZÓHOZ

Online térben is lehet közösen térképezni.

- Térképezetek közös online táblán vagy vásznon! Ilyen online felület például a *Mural* vagy a *Miro* online tábla, amelyen egyszerre tud dolgozni mindenki, és egy időben közösen szerkeszthetitek. Tölts fel egy ortofotót vagy térképet háttérnek, majd kérd meg a gyerekeket, hogy a helyszínen készített fotóikat töltsék fel hozzá, tegyenek online post itot a térképre megjegyzésekkel, vagy használjátok hangulatjeleket az érzelmek megjelenítésére.
- Használhatod a *Google Mapset* is a térképezéshez úgy, hogy közösen navigáltok a helyszínen (ezt képernyőmegosztással is megteheted, és akkor biztosan mindenki ugyanazt látja). Itt is van lehetőség képek, megjegyzések hozzáadására, bár ez – a fotó felbontásától függően – inkább nagyobb léptékben működik jól.
- Online találkozón sem muszáj online térképezni! Fordítsátok a rajzlap felé a kamerákat, és rajzoljátok le a helyszínt, majd azon dolgozzatok. Ez a gyakorlat alkalmas arra is, hogy emlékek alapján rajzoljatok, és az úgynevezett mentális térképeket egymásnak megmutassátok, akár Breakout Roomokban.

Ha helyszíni fotókra van szükség, akkor érkezzenek úgy a gyerekek, hogy hoznak magukkal egy fotót. Ha ők a helyszínen vannak, és te vagy távol, adj nekik időt, hogy kiszaladjanak, és a képekkel visszatérjenek.

- Vannak olyan appok is, például a *Flipgrid*, ahol zárt körű csoportot hozhatsz létre, amelyen belül videókat, képeket tudtok feltölteni, és egymás tartalmaira reagálhattok.





ÍGY SZABD KOROSZTÁLYRA!

A **HOL?** kérdésnél a felfedezésen van a hangsúly. Ez már önmagában élményszerű tevékenység egy gyermek számára. Most annak megfelelően igyekszünk útmutatást adni, hogyan érdemes egy általános iskolán belül korosztályok szerint differenciálni.

Alsó tagozatosok

Irányítás: fiatalabb korosztály esetében hangsúlyosabb szerepe van a felnőttnek, mentornak. A gyermekek számára fontos a felnőtt biztonságot adó jelenléte és támogató, biztató személye. Ez a korosztály még (általában) kevésbé önálló, egy-egy kedves és bátorító mondat sokat jelent számukra. Legyél partner, és legyél jelen!

Élmény: ebben a korosztályban hagyatkozhatasz a fantáziavilágra, mesebeli, képzeletbeli elemekre és történetekre. Könnyen motiválhatók jól kitalált történetekkel, nyugodtan vegyétek elő a varázsszemüvegeket! Legyél bátor, és alkalmazd a digitális eszközöket is (fényképező, telefon stb.). Több előkészületet és felkészülést igényelhet, de kifizetődő, mert élvezni fogják.

Felső tagozatosok

Irányítás: számukra szintén szükséges egy vezető, aki kézben tartja a folyamatot, és lehet hozzá fordulni kérdés esetén. Legyél nyitott, hallgasd meg gondolataikat, kezeld őket egyenrangú társként! Ennek a korosztálynak különösen sokat jelent, ha nem hierarchikus viszonyt érez, hanem mint partner, együttműködő vehet részt egy tevékenységben.

Élmény: ez az a korosztály, amely számára lassan „ciki” a játék. A játék fogalma sokszor a kisgyermekkorú játékok emlékét idézi, ez már nem menő. Találd meg, mi az, ami megmozgatja őket! Próbáld úgy játékoságra törekedni, hogy felnőttesebb szituációkat teremtesz. Ragadjatok papírt, jegyzeteljétek, és használjatok



digitális eszközöket a dokumentálásra! Gondolkodhatsz számukra érdekes játékokban, mobilapplikációkban, aminek akár a témájára is alapozhatsz (ezt előzetesen érdemes felmérni). Különösen motiválja őket, ha olyan tevékenységet végezhetnek, mint a felnőttek, és szinte mint „kutatók” térképezhetik fel a helyszínt, szólhatnak hozzá a témához.



3. LÉPÉS: MIT FEJLESZTÜNK? FEJLESZTÉSI CÉLOK MEGFOGALMAZÁSA

A térképezés alatt rengeteg információt szereztünk a tér jelenlegi vagy lehetséges használatáról, erősségéről, gyengeségéről. A fejlesztési célok meghatározásához a következő lépés a prioritások kijelölése: Mik a legégetőbb problémák? Mi az, ami mindenkit érint, mindenkinek fontos? Mi az, aminek a megoldásával vagy létrehozásával minőségi változás hozható a közösség életébe? Ezt követi a vízióalkotás lépése. A prioritásokat összegezve egy előre-mutató jövőképet álmunk meg, amely irányt mutat, hogyan alakítsuk át a szabadteret. Talán hihetetlen, de mindezt lehet közösen csinálni.

Készülj csupa olyan gyakorlattal, amelyben fontos az értékelés, a súlyozás, a különböző szempontok megvitatása, a közös döntéshozás. Emellett legyen olyan kreatív írásos, alkotásos gyakorlat is a tarsolyodban, amely valamilyen módon meg tudja jeleníteni a gyerekek által megálmodott jövőképet.



MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ OFFLINE TALÁLKOZÓHOZ

SWOT

A legégetőbb problémák meghatározásában segíthet a SWOT-analízis, amely a tervezésben bevett módszernek számít. A SWOT angol rövidítés, magyarra fordítva a helyszín erősségeit, gyengeségeit, lehetőségeit és veszélyeit

(Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) tárja fel. A módszert gyerekbaráttá átalakítva te is alkalmazhatod.

Erősség helyett kérdezz rá arra:

- Melyik az a hely, amit szívesen megmutatnál a legjobb barátodnak?
- Hol szoktatok legtöbbet játszani a barátaiddal?

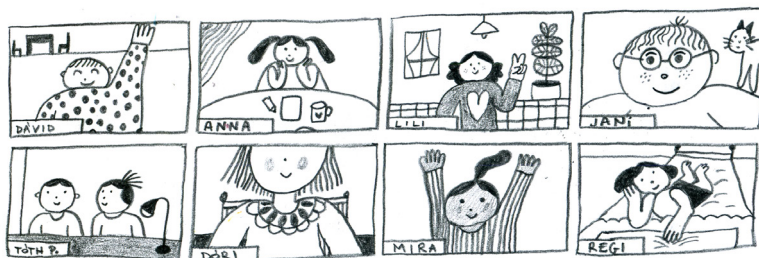
Ha gyengeségekről van szó:

- Van olyan hely, ahol nem éreznéd jól magad a barátoddal?
- Hol van az a hely, ahol kevés időt töltesz?

Hasonló kérdések mentén próbáld rávezetni a gyerekeket, mit szeretnek, és mit nem. Készítsetek ötletbörzyszerűen közös elemzést. Legyen ez a szavazás alapja.

SZAVAZÁS

Az előző szakaszban megfogalmazott térképeket is használhatod a problémák azonosítására. Vegyétek elő, és készítsetek belőle problémalistát, amely alapján megszavazzátok, hogy mi a legégetőbb probléma az adott térrel. Erre fogtok ugyanis a következő szakaszban ötleteket készíteni. Bátran variáld a különböző döntéshozatali mechanizmusokat. Ezek közül néhány:



- Válasszatok képviselőket, aki nyilvánosan megvitatják a problémákat, és konszenzusos döntést hoznak.
- Mindenki egy témára szavazhat. Amelyik probléma vagy ügy a legtöbb szavazatot kapta, azzal foglalkozzatok tovább.



- Mindenki kapjon három szavazati lehetőséget, amit bárhogy eloszthat a problémák között. Lehet, hogy több téma is terítékre kerül, maximum hárommal foglalkozzatok a továbbiakban.
- Lehet mindenkinek egy szavazata, de ha nem akar szavazni, akkor átadhatja annak, akiben megbízik, és szakértőnek tartja a témában.

JÖVŐKÉP

Ha megtaláltátok a problémát, alakítsátok át pozitív jövőképpé. Ha például az a gond, hogy télen a hó, ősszel az eső miatt nem tudtok kimenni, képzeljétek el egy minden szezonban használható szabadteret. Ha kikopott a fű, leesett a kapu, sok kreatív módja lehet a karbantartásuknak! Alkoss egy vezérmondatot vagy mottót az álomról. Készítsetek hozzá kollázst, ami bemutatja, hogyan nézne ki egy ilyen szabadter. Írjatok róla verset. Szabad a pálya a kreatív technikáknak!



MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ ONLINE TALÁLKOZÓHOZ

SWOT

A SWOT-analízist vagy a szavazást online térben is meg lehet valósítani.

- SWOT esetében nyiss egy Google dokumentumot, amit bárki szerkeszthet. Oszd meg a linkjét az online találkozó chatjében. Adj 5 percet, hogy mindenki beleírhasa a gondolatait. Majd menjetek körbe, és nézzétek meg, mi került a dokumentumba. A gyakorlatot vezetheted úgy is, hogy ötletbörzére hívod a gyerekeket, miközben te vagy egy gyermek jegyzetel.
- A gyakorlatot kis csoportokban is végezheted. Oszd ki a témákat: legyen egy háromfős szoba az erősségeknek, egy háromfős szoba a gyengeségeknek, és így tovább. Kapjon minden csoport 5 percet, ahol megbeszélhetik, hogy mit jelent számukra ez a téma. 5 perc után találkozzatok újra plenárisban. Kérd meg a témakörök felelőseit, hogy mondják el, mire jutottak. A többiek hallgassák meg őket, és egészítsék ki, ha akarják.

SZAVAZÁS

Szavazni online térben is remekül lehet.

Használd ki a találkozóznak helyet adó alkalmazás beépített lehetőségeit!

- A Zoom példáján valószínűleg a te alkalmazásodban is lehet kézfeltétellel szavazni. Ez működhet a szavazóíkonnal vagy akár kameramegosztással. Ebben az esetben számolj el háromig, és tegyék fel a kezüket azok, akik igennel szavaznak. Számold össze, és hirdesd ki az eredményt.
- Ne felejtsd el, hogy bizonyos téma ellen is lehet szavazni. Tedd fel a kérdést: Mi az, ami biztos ne kerüljön továbbgondolásra? Máris mehet a szavazás.
- Titkos vagy nyílt szavazást is beállíthatsz az ún. *poll* funkcióval. Előre kitalálhatsz kérdéseket, majd elindíthatod élőben a szavazást, és megmutathatod az eredményeit.

Használj más felületeket is!

- Online táblákon (*Mural*, *Miro*) is van lehetőség szavazásra. Használd a szavazó funkciót, amivel beállíthatod, kinek mennyi szavazati lehetősége van. Ha mindenki szavazott, megmutathatod az eredményt. Előkészíthetsz egy olyan felületet is, ahol digitális szavazópöttyök elhelyezésével jelezhetik a gyerekek a szavazatukat. Ez lehet a nyílt szavazásos verzió.
- A *Kahoot!*-ot akkor ajánljuk, ha játékos, kvízes formában akartok szavazni. Ehhez elő kell készítened a szavazófelületet. Néhány előre megadott kvízformátumból választhatsz. Ha kész a kvíz, kapsz egy kódot, amit meg kell osztanod a gyerekekkel, akik saját gépükről vagy telefonjukról interneten keresztül tudnak csatlakozni a kvízhez. Indítsd el a kvízt, és mehet a szavazás.
- A *Mentimeter* egy olyan online felület, amivel statisztikát lehet készíteni arról, mi az, ami fontosabb (fontossági sorrend alakul, igazi priorizálás történik). Többféle kérdés mentén válaszlehetőséget tudsz adni a résztvevőknek. Ők ezekből a lehetőségekből kiválasztanak például hármat (ezt megváltoztathatod). A szavazás végére kijön az eredmény, mely lehetőségek a legfontosabbak a közösségnek.



JÖVŐKÉP

Kérd meg a gyerekeket, hogy keressenek a neten inspiráló fotókat, és töltsék fel a közös online táblákba (*Mural, Miro*). Vagy kérd meg őket, hogy az online táblán közösen rajzoljanak képet vagy kollázst, ami a jövőképet jelképezi. Mindenki húzzon egy vonalat, tegyen be egy képet, egy ikont. Adj keretet és címet a gyakorlatnak. Az asztal felé fordított kamerával is próbálkozhatsz. Adj egy kis időt a gyerekeknek, hogy rajzoljanak, vagy ragasszanak kollázst a saját helyükön. Az elkészült műveket mutassátok meg egymásnak.



TIPP:

Vond be a nagyközönséget!

Eddig azt mutattuk be, milyen folyamat zajlik a tervezési alkalmon. Amellett, hogy kis közösségben dolgoztok, fontos lehet, hogy a nagyközönséget is bevonjátok. A lakóház udvarának alakítása érdekelheti a 6. emeleten lakókat és a házkezelőt stb. is. Ugyanígy az iskola esetében is: a gyerekeket, de a szülőket is megmozgatja.

Lehet, hogy olyan helyzetbe kerülsz, amikor rengeteg egymástól távol élő embert kell elérned, pl. a teljes iskolát, az igazgatót, a szülői munkaközösséget. Ebben az esetben bevetheted a következő stratégiák egyikét:

- Indíts online kérdőívet (pl. Google Forms). Ez azoknak is hasznos, akik nincsenek éppen jelen a találkozón. A kérdőívet a találkozó előtt vagy után érdemes kiküldeni, és akár a teljes iskolaközösséggel megfuttatni. Kapcsolódhat a problémák feltárásához, a meghatározott problémák felméréséhez vagy akár ötletgyűjtéshez is.
- Instagramon is lehet szavazni. Készíthettek egy oldalt, ahol egy-egy képhez szavazást tudtok kapcsolni. Itt csak két opcióra lehet szavazni. A kommentálási lehetőség viszont kinyitja a teret a véleményezésre. Tegyétek közzé a problémákat vagy javaslatokat ilyen módon.

- Arra is van lehetőség, hogy a döntést delegáljátok a nagyközönségnek. Előkészíthettek javaslatokat, amit a tágabb közösség megszavaz.
- Egy ötletpályázat kiírása szintén nagyszerű lehetőség. Akár az egész közösséget be lehet vonni, és számos ötletet meríthetünk, gyűjthetünk össze a szabadtér alakításával kapcsolatban. (Az ötletek gyűjtésére kiváló online felület még például a Padlet, ahol szintén lehet értékelni, kommentelni az ötleteket.)



ÍGY SZABD KOROSZTÁLYRA!

Itt se feledkezz meg arról, hogy figyelembe vedd a korosztályok közötti eltéréseket!

Alsó tagozatosok

Irányítás: adj számukra támpontot, segítséget abban, hogy meg tudják fogalmazni a problémájukat. Gyakran „csak” körülírják, példákat hoznak arra, ami nem tetszik nekik, ami rossz élmény. Megtörtént eseményeket mondanak el, de ebből nem vonnak le következtetést. A kedvelt helyszínekre könnyebben rámutatnak, de itt szintén kedves történeteket, olyan tevékenységeket mesélnek el, amit szeretnek ott csinálni. Irányítsd a miértekre a gondolataikat. Fontos, hogy még nem igazán várható el tőlük a komoly következtetések, ok-okozati összefüggések megtalálása és kifejezése. Vezesd rá őket, figyelj oda, hogy ki tudják magukat fejezni!

Élmény: találj ki olyan szituációkat, amiben számukra könnyebb elképzelni a vita helyzetét.



Felső tagozatosok

Irányítás: ők már képesek konkrétan rávilágítani a problémákra, az őket zavaró dolgokból következtetést levonni. Például: „Nem szeretünk ezen a részen lenni, mert nagyon meleg van nyáron, és mindig nagyon süt a nap. Úgyhogy kellene valami árnyékoló, attól sokkal jobb lenne.” Velük arra figyelj, hogy szeretik érvényesíteni magukat, tehát tartsd kézben, kinek adod a szót. Vezesd a vitát, beszélgetést, hogy kulturáltan tudják egymást végighallgatni, ezzel vitakultúrát tanítva. Hidd el, ha bizalmas légkör van, mindenki szívesen megszólal majd, és megosztja a gondolatát.

Élmény: alkalmazz interaktív módszereket, szituációs játékokat vagy digitális eszközöket, hogy előhozd a gondolatokat. Helyezd be őket egy „felnőtt” önkormányzati ülés helyzetébe.

4. LÉPÉS: HOGYAN? – ÖTLETEK KÉSZÍTÉSE ÉS TESZTELÉSE

Ötletek készítése

Ebben a szakaszban a fiatalok a közösen meghatározott jövőképpel kapcsolatban fogalmaznak meg konkrét javaslatokat. A célokhoz meg kell határozni az odavezető utat és a konkrét megoldásokat. A beavatkozási ötleteknek széles skálájuk lehet: a meglévő tér vagy eszközök karbantartása, a hiányzó funkciók vagy bútorok kialakítása, új szabályok bevezetése, de akadhat olyan eset is, amikor érdemes a meglévő funkciókat tisztázni, esetleg csökkenteni. Igyekezzünk ezekre a szempontokra felhívni a gyerekek figyelmét. Az ötletelés után kerüljön sor a bemutatásra, prezentálásra is. Ez lesz a kézzelfogható eredménye az ötletelésnek.

Ötleteket legegyszerűbben probléma-megoldás társítással vagy különböző brainstorming technikákkal gyárthatunk. Az ötletek bemutatásához keress olyan kreatív feladatokat, amelyekkel gyorsan láttatni lehet azokat. Túl sok az ötlet? Használd az előző lépésben bemutatott döntéshozási mechanizmusokat vagy vitajátékot, hogy kiválasszátok, melyiket fogjátok tesztelni.



MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ OFFLINE TALÁLKOZÓHOZ

Számos lehetőségünk van brainstorming gyakorlatokra.

- Mi nagyon kedveljük az „Ez tetszik, és még...” brainstorming gyakorlatot. Állítsd párokba a gyerekeket. Az egyik mondjon egy ötletet arra, hogy szerintek hogyan lehet megoldani a problémát, amit az előző alkalommal prioritizáltatok. A pár másik fele válaszoljon: „Ez tetszik, és még...” (ötlet). A párja erre egy újabb ötlettel válaszol az „Ez tetszik, és még...” (ötlet) mondattal. És így tovább. Egyszerű, de nagyszerűen működik.
- A probléma-megoldás párosítás játékhoz előzőleg készíts két kártyapaklit. Az egyikbe tipikus szabadtérproblémákat tegyél (árnyékos, zajos, kicsi, leromlott, zsúfolt stb.), a másik paklit töltsd fel megoldásokkal (árnyékoló, több játszóeszköz, metszés, új szabályok stb.). Húzz egy problémát, és kezdjétek el hozzá párosítani a megoldásokat. Ha már megvan a probléma, háromfős csapatok külön-külön keressenek megoldást ugyanarra a problémára. Öt perc elteltével mutassátok be egymásnak, hogy mire jutottatok. Ez a feladat átvezet a tervezéshez, ha hozzácsapsz néhány segítő kérdést (mi kell a megvalósításához, kiket kell bevonnod). Így a gyerekek már konkrét ötleteket mutathatnak be egymásnak.





Az online tér számos lehetőséget ad az ötletgyűjtésre.

- Egyfelől megpróbálhatod az offline térben bemutatott brainstorming gyakorlat és probléma-megoldás társító gyakorlatot online térben megvalósítani. Online meeting felületeken kisebb szobákat lehet létrehozni, ahol kis csoportokban lehet brainstorming technikákat alkalmazni. Használd az online szobákat a páros és csoportos munkára, gyűjtsd az ötleteket közös szöveges dokumentumba. A közös felületre „visszalépve” együtt megvitathatjátok, melyik csoport mire jutott.
- Az online találkozó chat felületét is használhatod brainstormingra. Nekünk bevált a vízésés nevű játék. Mindenki írja be az ötletét a chatbe, de még ne küldje el! Számolj háromig, akkor mindenki egyszerre nyomjon az enterre, és megindul az ötletvízésés. Jó olvasást és vitát!
- A chatszoba helyett használhatsz más applikációkat is az ötletelésre. Kedvenc felületünk a *Padlet*, amely gyakorlatilag online ötletláblaként vagy falíújsággként alkalmazható. Képeket lehet feltölteni (akár sajátot, akár az internetről), szöveget lehet írni mellé, sőt még hozzá is szólhatunk egymás képeihez. Nyiss egy padletet a csoportnak. Válaszd ki, hogy milyen gyűjtést szeretnél: inspirációs képeket? Vagy különböző helyszínekre keresel megoldásokat? Ha megvannak a képek, kérd meg a gyerekeket, hogy kommenteljenek egymás tartalmaira. Nézzétek át a végeredményt közösen.





TIPP: **Névleges csoporttechnika**

Az ötletelésben segít az ún. névleges csoporttechnika is, amely egy csoportos döntéshozási módszer. Ezt online térben is könnyen megvalósíthatod, ha felépíted a folyamatot az online tábládon. Először mindenki egyénileg megfogalmaz 1-2 konkrét változtatnivalót a helyszínnel kapcsolatban, amit leír egy post itra. Ha mindenki végzett, következik a megosztás. Sorban mindenki elmondja, hogy mit írt a papírra, az ötleteket egy közös faliújságon gyűjtjük. Ha körbeértünk, a beszélgetésvezető összegzi az elhangzottakat, és összevonja az egyforma gondolatot tartalmazó post itokat. Ezután jön a szavazás. Mindenki kap 3-5 ragasztható pöttyöt, amivel szavazhat az általa legfontosabbnak tartott átalakítási ötletre. A legjobb ötöt figyelembe véve jöhet az ötletek modellezése és megépítése, majd indulhat a tesztelés.



TIPP: **Vitázz!**

Előfordulhat, hogy rengeteg jó ötletetek van, és nehéz a választás. Rendezz vitajátékot a legjobb ötlet kiválasztására. Ez akkor is segíthet, ha például nem tudtok megegyezni, hogy mi a legfontosabb.

- Alkalmazz vitatechnikát! Készíts szerepkártyákat, minden diáknak más nézőpont jusson. Milyen hatással van az ötlet a közösségre, a fenntarthatóságra, a költségvetésre? Készíthetsz szerepkártyákat aszerint is, hogy kik kötődnek az adott térhez. Mit gondol a szomszéd? Az igazgató? Az önkormányzat? A ház fenntartója? Oszd ki a szerepeket, és játsszátok el, mit szólnának ezek a szereplők az átalakításhoz!
- Érveljetek a javasolt ötlet mellett és ellen. Akár pontozhatjátok is, ki hány érvet tudott összeszedni. Így gyorsabban pattognak az érvek.
- Tartsd szem előtt a korosztályokat! A kisebbnek mesebeli, a nagyobbaknak a való életből merített helyzetet teremts!





ÍGY SZABD KOROSZTÁLYRA!

Alsó tagozatosok

Irányítás: minden korosztályban lehet brainstorming technikákat alkalmazni. Gondold át, hogy a fiatalabb korosztály hogyan motiválható. Csapatonként legyen mentor, aki facilitálja a folyamatot, majd segít az ötlet bemutatathatóvá tételében. Ezután az előző pontban említett szavazási módszerekkel kiválaszthatjátok a megvalósítandó tervet.

Élmény: beszéljétek meg közösen a kiválasztott helyszíneket, problémákat, a megszavazott prioritásokat és a jövőképet! A közös, kreatív ötletelés azon gyerekek számára is élvezet lehet, akik kevésbé szeretnek alkotó munkát végezni. Vessétek papírra a gondolatokat, ötleteket, és alkossatok plakátot, reklámtáblát! Cél, hogy a gyerekek megpróbáljanak érvelni, és meggyőzni egymást saját tervük érdekességeiről. Ehhez segítségként szempontsort adhatsz nekik (fenntarthatósági, kivitelezhetőség, anyagi, esztétikai szempontokat is gyűjts). A végén a kész munkákat szavazásra lehet bocsátani.

Felső tagozatosok

Irányítás: ebben az esetben a brainstorming módszer kiválasztása az, ami átgondolást igényel. A nagyok csapatai közelében is legyen mentor. Lényeges a hierarchikus viszony és a túlzott beavatkozás kerülése.

Élmény: alkossatok! Csoportokban dolgozzatok ki ötleteket! Válassz valamilyen kreatív technikát! Amennyiben lehetőség van rá, a nagyoknak akár rövid reklámfilm/kampány készítését is feladatul adhatod. Bevonhatsz digitális technikát, felületeket, de maradhatsz a papíralapú plakát-, reklámtábla-készítés technikájánál is. Élmény lesz számukra, ha felnőtt módon kiállhatnak, és prezentálhatják alkotásaikat, „eladhatják” az ötletüket. Szempontsort nekik is adhatsz, de kipróbálhatod azt is, hogy ők maguk milyen szempontok szerint mérik fel az alkotásukat. Fejleszd a kritikai szemléletüket!

Ötletek tesztelése

A beavatkozási ötleteket (pl. fenntartási stratégia, új szabály, leülőhely kialakítása, növényültetés, stb.) a végleges megvalósítás előtt érdemes tesztelni. Ez történhet fizikai modellekkel, például kis léptékű makettekkel, vagy valódi méretben megalkotott, 1:1-es úgynevezett „prototípusokkal”, amelyek az ötlet technikai paramétereit és használhatóságát vizsgálják (méret, szín, funkció, használhatóság). Kijelölhetünk egy-egy időszakot, amikor a beavatkozás közösségre gyakorolt hatását vizsgáljuk (pl. egy-egy új szabály, funkció működésére vagyunk kíváncsiak). A tesztelés célja, hogy megfigyeljük, megértsük, hogyan hatnak ötleteink a közösségre, és amennyiben szükséges, kijavítsuk eredeti elképzeléseinket. Ezután következhet a megvalósítás.

Az ötleteket érdemes láttatni. Olyan gyakorlatokra gondolj, amelyek eredményeképpen készül a használatról egy rajz, egy folyamatábra vagy videó, egy makett vagy valódi léptékű modell a beavatkozásról. A lényeg, hogy konkrét elképzeléseket tartalmazzon, amiről könnyű visszajelzést kapni, és mások, illetve egymás véleményét kikérni.



MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ OFFLINE TALÁLKOZÓHOZ

Offline viszonylag kézenfekvő, hogyan lehet ezt megvalósítani. Íme néhány lehetőség:

- Amennyiben fenntartási stratégiáról, szabályról van szó, adjatok neki próbaidőt (egy órát, egy napot vagy akár egy hetet), és figyeljétek, hogyan működik a térben. Szervezzetek megfigyelést, amikor egy nyugodt helyen ülve nézitek, mások hogyan használják a teret az új szabály bevezetésével. Próbáljátok ki magatokon is, és figyeljétek, hogyan érzitek magatokat a próbaidő alatt. A tapasztalatokat összegezzétek, és a tanulságok alapján döntsétek el, változtattok-e a szabályon, vagy egyáltalán bevezetitek-e.



- Készíthettek prototípust, azaz az ötlet kipróbálható verzióját. Lehet térbeli modell a javasolt padról, folyamatábra a szabadterv évszakok szerinti változásáról stb. Készítsetek interjút a modell segítségével azokkal, akik nem vesznek részt a közösségi tervezésben, de használni fogják a szabadteret. Gyárts kérdéseket: mit gondolsz a pad elhelyezéséről, kialakításáról, színéről stb. Te hogyan használnád? Neked mire van szükséged az udvaron a különböző évszakokban? A válaszok alapján finomíts az ötleten.
- A prototípus hatásosabb akkor, ha valódi léptékben készül (pl. pavilon vásznanból, pad dobozokból). Készítsetek el a neki szánt helyszínen, és párosítsátok megfigyeléssel vagy interjúval, hogy visszajelzéseket kapjatok.



MÓDSZEREK ÉS TIPPEK AZ ONLINE TALÁLKOZÓHOZ

Online is lehet prototípust gyártani, bemutatni, sőt akár tesztelni is... De hogyan?

- Először is: prototípust, makettet készíteni otthon is lehet. Az otthon megtalálható anyagokból, azokat újrahasznosítva építhetsz modellt. Készíthetsz digitális folyamatábrát is (pl. a PowerPoint programmal). Hívd meg a tesztelőket egy online találkozóra, és mutasd be nekik a prototípust videó- és képernyőmegosztással. Készülj kérdésekkel, és kérd ki az partnerek véleményét és tanácsait.
- Tesztelhetek úgy is, hogy az online táblára betöltöd a helyszín fotóját vagy térképét, arra különböző ikonokat helyezel, és együtt mozgatjátok az interjúpartnerekkel.
- Tárgyakat is küldhetsz az interjúpartnerednek, online vagy postán feladva. Ezután készíts interjút vele.
- Kipróbálhatják mások a prototípust pl. egy fesztiválon, közösségi eseményen, majd a visszajelzést e-mailben, postán küldik vissza a készítőnek.





ÍGY SZABD KOROSZTÁLYRA!

Bármilyen ötletet vázoltak fel a gyerekek, érdemes tesztelni. A korosztályok közötti lényeges eltérés a gondolkodásmódjukban, szociális, érzelmi és értelmi fejlettségükben rejlik. Hozunk pár példát, amit érdemes szem előtt tartani a tesztelésnél.

Alsó tagozatosok

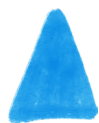
- Új szabály, stratégia bevezetése esetén fontos ezeknek a szabályoknak a többszöri ismétlése, visszamondása annak érdekében, hogy rögzüljön bennük. A szabály próbaideje alatt támogasd, vezesd a gyerekeket: mit figyeljenek meg, milyen változásokat tapasztalnak. Készíthetsz piktogramokkal/ábrákkal, szempontsort vagy checklistet, amin vezethetik a megfigyeléseket.
- Prototípusgyártás esetén nagyobb segítségre lehet szükségük. Beszélgess velük, és segítsd, hogy maguktól jöjjenek rá, milyen és mennyi anyagot érdemes használni a gyártáshoz. Segíts az eszközök használatában. Támogasd őket az ötletek megvalósításában. Mindenképpen alkalmazz szóbeli megerősítést, bátorítást!

Felső tagozatosok

- Esetünkben szintén fontos a szabály megismétlése és ismerete. Ők azonban már könnyebben sajátítanak el új dolgokat. Figyelj arra, hogy lehetőleg mindenki számára lényeges legyen a változtatás, mert akkor jobban magukénak érzik, tenni fognak érte. Úgy segítheted őket a megfigyelésben, hogy kategóriákat adsz, de ők találják ki, hogy mit tartanak fontosnak, sőt együtt is alkothattok megfigyelési szempontsort. A megfigyeléseit vezesse mindenki egyénileg.



- Prototípusgyártás során ebben a korosztályban nagy önállóság, illetve önállóságvágy várható. Kevésbé kell segíteni őket az anyagok kiválasztásában, eszközhasználatban. Azonban a mennyiségekkel ők is bajba kerülhetnek, ahogy az eszközökkel is... Ne tévesszen meg, mennyire önállónak tűnnek, hiszen még ők is gyerekek. Csinálhatjátok közösen az alkotást, eközben meg tudják figyelni minden eszköz helyes használatát, így nem azt érzik majd, hogy nem értenek hozzá.



5. LÉPÉS: ALAKÍTUNK? – TERVEZÉS ÉS MEGVALÓSÍTÁS

Túl vagy a tesztelésen, megvoltak a visszajelzések. Eldöntöttétek, hogy változtatásokkal vagy anélkül, de megvalósítanátok 1-2 ötletet. Most jön az ötletek tényleges megvalósítása... Erre gondolva többnyire valaminek a megépítése jut eszünkbe. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy a beavatkozási ötletek széles skálát fednek le: lehet csupán egy új szabályt bevezetni, megépíteni egy padot, elfogadtatni az új fenntartási stratégiát, vagy nyomban nekiállni a gyomtalanításnak. Bármilyen mellett döntöttünk, a megvalósítás folyamatába is érdemes bevonni a gyerekeket.

Valószínűleg komplex beavatkozásokról lesz szó, és nem feltétlenül minden valósítható meg a fiatalok által. Ritka, hogy a gyerekek a parkban a pad alapjait kiássák és megépítik, vagy hogy az iskolaudvar használatának szabályait ők hagyják jóvá és ellenőrzik. Mégis minden egyes folyamatnál érdemes megnézni, hogy mi az, amiben részt tudnak venni. Lehet ez az anyagbeszerzés vagy a virágágyás megépítéséhez vezető lépések megtervezése (mik a lépések, ki mit fog



csinálni az anyagbeszerzés, helyszíneresés, előkészítés, építés, ültetés, fenn-tartás fázisokban), esetleg bevonhatjuk őket a megvalósítás egyes lépéseibe (építés, pad festése stb.).



TIPP:
Vállaljanak a gyerekek testhezálló feladatot!

Alsó tagozatosok

Nem feltétlenül az építésbe kell bevonni őket, ha az túl bonyolult számukra. Adhatsz segítő feladatokat, „felelős” szerepeket oszt-hatsz. Abba vond be őket, amire képesek, ami testhezálló nekik! A bizalom is fontos. A „kicsi” gyerek segítséggel akár fűrészselhet (vagy legalább kipróbálhatja), és sniccet is használhat. Bíz bennük, képesek! Kérdezd meg, mi érdekli őket, mit szeretnének, és így alakítsd ki a feladatköröket.

Felső tagozatosok

A nagyobbaktól szabadabban megkérdezheted, miben akarnak részt venni, hol látják a szerepüket a feladatban. Elég lehet, ha csak a feladat természetét mondod meg (pl. kommunikálni kell valamit), és hagyod, hogy ők találják ki, mi a testreszabott eszköz, amivel szeretnének dolgozni (pl. appon, személyesen vagy poszte-ekkel). Vállaljanak olyat és úgy, amiben kedvüket lelik. Ez az a fázis, amely ténylegesen offline helyzetet igényel, hiszen a tervek, ötletek egy adott helyszínre készültek. Ezek kipróbálása pedig a valós térben, időben és a mindennapi használat során kerül valóban tesztelésre. Ez az a tesztelési mód, amellyel igazi eredményeket, tapasztalatokat kapunk az ötlet hasznosságáról, működéséről.



TIPP:
Vágj bele!

Rövid betekintést adtunk, milyen összetett egy ilyen folyamat megvalósítása. A legjobb tanács, hogy legyél bátor, és ha érdekel a közösségi tervezés, vágj bele! Számodra és az egész részt vevő közösség számára nagyszerű tapasztalat lesz. Akár élmény, akár egy megvalósult átalakítás szintjén, biztos maradandót fogtok alkotni, ami hatással lesz rátok, a közösségre, a környezetre!



KÖSZÖNET



A kiadvány annak a sok, energiával, szeretettel és szakmai tudással megfűszerezett órának az eredménye, amit a „*Minden térben gyerekekkel*” pályázat megvalósításával töltöttünk.

Köszönet a ***Minden térben gyerekekkel*** webináriumsorozat előadóinak, hogy megosztották velünk értékes tapasztalataikat, és olyan különleges workshop élményét adták számunkra, amely inspirációul szolgált a magyar gyermekközösségekkel való tervezés offline és online gyakorlatának megteremtéséhez:

Mara Mintzer, Karsten Michael Drohsel, Jákli Eszter, HÚSZNEGYVEN Egyesület, Dr. Barbara Feller, Dr. Marta Brković Dodig, Reith Anita, Háló Veronika Róza, Giulia Gualtieri and Viviana Cordero

Hálás köszönet a kultúrAktív Egyesület tagjainak:

Borsos Leventének, Deményi Ilkának, Mihály Reginának és Reith Anitának a webináriumok facilitásáért, lebonyolításáért és a közönségszervezésért. Nélkületek nem lett volna tapasztalatcsere!

Szeretném kiemelni a Minden Térben Akciócsoport tagjainak – *Csehné Berényi Beának, Dobosné Gerzsenyi Juditnak, Virt Ágnesnek, Korény Ida Viktóriának, Demény Ilkának, Mihály Reginának* – a jó hangulatú együttműködését, amivel a mintafoglalkozások megfogalmazása, többszöri újragondolása és megvalósítása zajlott. Ti vagytok a kreatív motorjai a programnak! Remélem, lesz még alkalmunk a közös munkára.

A 18 jó hangulatú műhelymunka eredménye az a három mintafoglalkozás, amit lehetőségünk volt kipróbálni az 1. sz. Budaörsi Általános Iskolában, és amelynek reflektált eredményeit ebben a kiadványban tudtuk bemutatni. A három akciónap megvalósításáért szeretnék köszönetet mondani az Akciócsoportnak a koordinálásért, az egyesület önkénteseinknek - *Háló Veronika Rózának, Tajta Krisztinának, dr. Molnár István Jenőnek*- a tájépítész-hallgatóknak - *Buffham Nórának, Bolvári Viktóriának, Aydin Ezginek* -, valamint *Hegyi Eszter, Zibriczky Adrienn, Polányi Petronella, Mihalcsikné Vörös Anikó, Hegyi Hajnalka* pedagógustársainak az akciónapon nyújtott segítségükért. Példaértékű az az odaadás és rugalmasság, amivel a pandémia idején helytálltak.

Itt szeretném kiemelni, mennyire fontos volt a programsorozat megvalósulása során partnereink intézményi támogatása. Köszönet az 1. számú Budaörsi Általános Iskolától *Simsik Zsuzsanna* igazgatónak és *Kalácska Barbara* igazgatóhelyettesnek, hogy a kezdetektől fogva és a pandémia nyújtotta nehézségek ellenére is hitt a programsorozatban, és támogatta annak megvalósulását. Köszönet *Reith Anitának* a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézetétől, hogy nyomon követte az Akciócsoport munkáját, és szakmai tanácsaival, valamint a tájépítész-hallgatók koordinálásával segítette az Akciónapokat. Külön élmény volt a *DS Smith Kft.*-vel együttműködni. Adományotokból és szakmai segítségekkel készültek azok a papír prototípusok, amelyekkel a gyerekek tesztelni tudták megálmodott ötleteiket.

Köszönet *Elek Gitának* a kiadvány szerkesztésért, amely nélkül nem tarthatnánk ma kezünkben a kötetet, illetve *Tudisco Julinak* a grafikaért, amely valódi életet lehelt bele.





