

MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL

**Online és offline
közösségi tervezés
gyermekközösségekkel**



MÓDSZERTANI GYŰJTEMÉNY
PEDAGÓGUSOKNAK ÉS TERVEZŐKNEK

IMPRESSZUM

Kiadja a kultúrAktív Egyesület

7625 Pécs, Mikszáth K. u. 9.

ÍRÓK:

Szilágyi-Nagy Anna,
Mihály Regina

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

SZAKMAI LEKTOR:

Jákli Eszter

© 2025 kultúrAktív Egyesület

www.kulturaktiv.hu

NYELVI LEKTOR:

Zöldi Anna

ISBN (online PDF - magyar)

ISBN 978-615-6382-08-5

ILLUSZTRÁCIÓ:

Tudisco Juli

(online PDF - magyar)

KIADVÁNYSZERKESZTŐ:

Elek Gita

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

KORREKTOR:

Bartus Csilla

A kézirat és a magyar nyelvű kiadás a Nemzeti Kulturális Alap támogatásával valósult meg. A kiadványban megjelenő módszertan fejlesztését a Nemzeti Kulturális Alap Minden térben gyerekekkel c. projektje és a LED2LEAP (Landscape Education for Democracy - Learning Empowerment Agency Partnership azaz Tájépítés Oktatás a Demokráciáért – Tanulásért, a Felhatalmazásért, a Cselekvőképességért és az Együttműködésért) c. projektje keretében fejlesztettük. Az angol nyelvű kiadást, az OLA (Democratic Landscape Transformation: Towards an Open Landscape Academy azaz Demokratikus Tájátalakítás: Egy Nyitott Táj Akadémia felé) c. projekt támogatta.

TARTALOM

IMPRESSZUM	1
TARTALOM	2
ELŐSZÓ	3
BEVEZETŐ	4
Mit találsz a kiadványban?	5
Kinek ajánljuk a kiadványt?	6
Hogyan olvasd?	7
I. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ	8
1. KIVEL... A tervezőcsapat azonosítása és mozgósítása	9
1.1. A gyerekek szerepének meghatározása a közösségi tervezésben	10
MÓDSZER: Milyen szerepet szánsz a gyerekeknek a közösségi tervezésben?	11
1.2. A tervezőközösség lehetséges résztvevőinek azonosítása	12
MÓDSZER: Azonosítsd a tervező közösség résztvevőit!	13
1.3. A tervezőcsapat tagjai és az alkalmi résztvevők	14
1.4. A tervező csapat és az alkalmi résztvevők mozgósítása	15
MÓDSZER: Mozgósítsd a közösségi tervezés résztvevőit!	16
1.5. A nyilvánosság és az alkalmi résztvevők tájékoztatása	17
1.6. A közösségi tervezés etikai kérdései	18
MÓDSZER: Mitől lesz etikus a bevonás?	19

2. KIVEL... Felkészülés a közösségi tervezésre: a folyamat és a módszerek tervezőcsapatra szabása, a foglalkozások előkészítése	19
2.1. A közösségi tervezés folyamatának testreszabása	19
MÓDSZER: Becsüld meg a közösségi tervezés lépéseinek időtartamát!	20
MÓDSZER: Vázold fel a közösségi tervezés folyamatát!	20
2.2. A gyerekek számára megfelelő részvételi módszer kiválasztása	21
MÓDSZER: Gondold át a gyermekcsoport igényeit!	22
2.3. A változatos módszertár kialakítása	23
2.4. közösségi tervezés lépéseihöz illő módszer kiválasztása	26
2.5. Az online és offline foglalkozások felépítése	27
MÓDSZER: A foglalkozások megtervezése	27
II. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSEIHEZ	28
3. KIVEL...Módszerek a gördülékeny és jó hangulatú csapatmunkához	28
3.1. A tervezőcsapat demokratikus együttműködésének megalapozása	28
MÓDSZER: A munkakódex	29
MÓDSZER: A döntéshozási módszerek kipróbálása	30
3.2. A jó munkaléghő megteremtése	31
MÓDSZER: Névtanulás	31
OFF / ON Nevem és kedvenc helyem...	31
OFF / ON Nevek és kezdőbetűk	32
MÓDSZER: Csapatépítés	33
OFF / ON Kő-papír-olló	33

OFF / ON Adj egy ötöst! _____	34
OFF / ON Hány közös dolog van bennetek? _____	34
OFF / ON Csomózd ki! _____	34
OFF / ON Játék Gartic Phone-val _____	35
MÓDSZER: Témára hangolódás _____	35
OFF / ON Véleményvonal _____	35
OFF / ON Harmonika játék _____	39
OFF / ON Ma milyen ital/állat/játszóelem lennél? _____	40
OFF / ON Melyik épület lennél? _____	40
4. HOL...Módszerek a helyszín megismeréséhez _____	41
4.1. MÓDSZER: Séta és kalandozás _____	42
OFF / ON Kincskeresés _____	42
OFF / ON Szeretem és nemszeretem helyek _____	43
OFF / ON Öröm-bánat térkép _____	44
4.2. MÓDSZER: Művészeti, alkotáson alapuló foglalkozások _____	45
OFF / ON Mentális térképezés _____	45
OFF / ON Szoborba dermedt jelenetek _____	46
4.3. MÓDSZER: Kérdőívezés _____	47
OFF / ON Online Kérdőív _____	47
5. MIT...hogyan tudtok közös célokat megfogalmazni? _____	48
5.1. MÓDSZER: Alkotáson alapuló, művészeti foglalkozások _____	48
OFF / ON Kollázsajvők _____	48
OFF / ON Előképek _____	49
OFF / ON Állj ki a jövőért! playmobil tüntetés _____	49
OFF / ON Álomhely! alkotópályázat _____	50
5.2. MÓDSZER: Diszkurzív _____	51
OFF / ON Névleges Csoport Technika _____	51

6. HOGYAN...Módszerek a jövőképet megvalósító ötletek megfogalmazásához, tervezéséhez és teszteléséhez. _____	55
6.1. MÓDSZER: Ötletek megfogalmazása _____	56
OFF / ON Modellezés, poszterkészítés - Brainstorming _____	56
OFF / ON Szavazás a kedvencekről _____	56
OFF / ON Kommentfal _____	57
6.2. MÓDSZER: Ötletek tesztelése _____	58
OFF / ON Vita konkrét ötletekről az Urbanity-vel _____	58
OFF / ON Ragaszd újra! (rapid prototípus készítés) _____	59
OFF / ON Kipróbálható doboz modellek _____	60
OFF / ON Pózolj bele! _____	61
III. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉST KÖVETŐ LÉPÉSEKHEZ _____	61
7. ALAKÍTUNK... Módszerek a közösségi megvalósításhoz, fenntartáshoz és monitoringhoz. _____	61
7.1. Engedélyezés _____	62
7.2. Kell egy csapat _____	63
7.3. Anyagi fedezet _____	64
7.4. Kivitelezés _____	65
7.5. Ünnepi átadó _____	66
IV. BÖRZE _____	66
8. Minden Térben Börze _____	66
8.1. Látok valamit, amit te nem! _____	70
OFF / ON Élményrajz készítés _____	70
OFF / ON Rajzelemzés közösen _____	71
OFF / ON Útkereső túrák: az otthon és a tervezési helyszín közötti útvonal megfigyelése _____	74

OFF / ON Dobókockás kincskeresés: a tervezési helyszín környékének megfigyelése	75
OFF / ON Lények Kézikönyve: a tervezési helyszín megfigyelése	77
8.2. Fején találni a szöveget!	78
OFF / ON SWOT elemzés gyerekeknek	78
OFF / ON Szerepcsere	80
OFF / ON Nyomozz utána!	81
8.3. Fából vaskarika!	83
OFF / ON Mozdítsd el!	83
OFF / ON Fotós Bingó	85
OFF / ON Alkoss abból, ami van!	86
9. Online Eszköz Börze	87
9.1. CSAPATÉPÍTÉS, JÉGTÖRŐ JÁTÉKOK	87
9.2. Online szakmai előadások, anyagok	87
9.3. Online felületek, eszközök	88
ONLINE TÁBLÁK	88
KELLÉKEK	88
RAJZOLÓS FELÜLETEK	88
KVÍZ, FELMÉRÉS	89
ZÁRSZÓ	89
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS	90



ELŐSZÓ

Kedves Olvasó!

A kultúrAktív egyesület évek óta kezdeményez olyan együttműködések, amelyek a fiatalokat és a felnőtteket a lakókörnyezetük aktív alakítására ösztönzik. 2019 szeptemberében azonban új terepre tévedtünk: a COVID-19 pandémia következtében online térben is megkíséreltük megidézni a közösségi tervezés varázsát és közösségi dimenzióját. A „Minden térben gyerekekkel” című rendezvénysorozatot a „közösségi 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 tervezés 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 eredményeit dokumentáló első kiadvány, a Minden térben gyerekekkel: Online és offline közösségi tervezés gyermekközösségekkel. Tippek és

módszerek a szabadterek átalakítására pedagógusoknak és tervezőknek (Szilágyi-Nagy & Mihály 2021) a közösségi tervezés folyamatát és a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?!** szavakkal jelölt lépéseit mutatja be, gyakorlati útmutatót kínálva azoknak a szakembereknek – pedagógusoknak és tervezőknek –, akik gyermekközösségekkel szeretnének online vagy offline tervezni. Az első kötet írásakor merült fel a folytatás ötlete: egy második kötet a közösségi tervezés konkrét módszereiről, egy harmadik pedig a jó példákról.

Jelen kötet, a **Minden térben gyerekekkel 2: Online és offline közösségi tervezés gyermekközösségekkel. Módszertani gyűjtemény pedagógusoknak és tervezőknek** (Szilágyi-Nagy & Mihály, 2023) a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?!** szavakkal jelölt közösségi tervezési lépésekhez rendelve foglalja össze a program során kidolgozott és a nemzetközi előadók által bemutatott online és offline módszereket, amelyeket a program óta folyamatosan tökéletesítünk és továbbfejlesztünk az egyesület közösségi tervezési projektjeiben. A kiadvány a **Minden térben gyerekekkel** webinárium-sorozat előadói által bemutatott módszerek összefoglalásával zárul.

Szilágyi-Nagy Anna,
a kultúrAktív Egyesület elnöke



BEVEZETŐ

A Minden térben gyerekekkel sorozat második kötete a gyermekközösségekkel történő online és offline közösségi tervezéshez kíván módszertani segítséget nyújtani. **A KIVEL, HOL, MIT, HOGYAN, ALAKÍTUNK** közösségi tervezési lépések mentén csoportosított módszerekkel bevonhatjuk a gyerekeket és fiatalokat a városi szabadterek – iskolaudvarok, utcák, terek – tervezésébe és alakításába.

Mit találsz a kiadványban?

Ebben a kiadványban az első kötetben felvázolt közösségi tervezés **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK** lépései mentén gyűjtöttük össze kedvenc ONLINE és OFFLINE módszereinket.

Az I. fejezetben a közösségi tervezés előkészítéséhez kapsz módszertani segítséget. A **KIVEL** lépésben módszereink segítségével azonosíthatod és mozgósíthatod a tervező csapatot, majd megtervezheted a folyamatot, személyre szabhatod a módszereket, és előkészítheted a foglalkozásokat.

A II. fejezetben a közösségi tervezés lépéseinek lebonyolításához kapsz segítséget. A KIVEL lépésben a tervezőcsapat demokratikus együttműködésének és a jó munkalégkörnek a megteremtéséhez adunk módszertani segítséget névtanuló, csapatépítő és témára hangoló online és offline játékok segítségével. A **HOL** lépés kapcsán online és offline térben használható helyzetfeltáró módszereket kapsz tőlünk. Találsz módszereket sétás kalandozásra, alkotófoglalkozásokra, valamint kérdőívezésre. A **MIT** lépésben olyan módszereket adunk, amelyek segítségével egyéni és közös célokat és jövőképet fogalmazhattok meg művészeti és diszkurzív módszerek segítségével online és offline térben. A **HOGYAN** lépéshez kapcsolódóan online és offline módszereket adunk a jövőképet megvalósító ötletek megfogalmazásához és teszteléséhez.

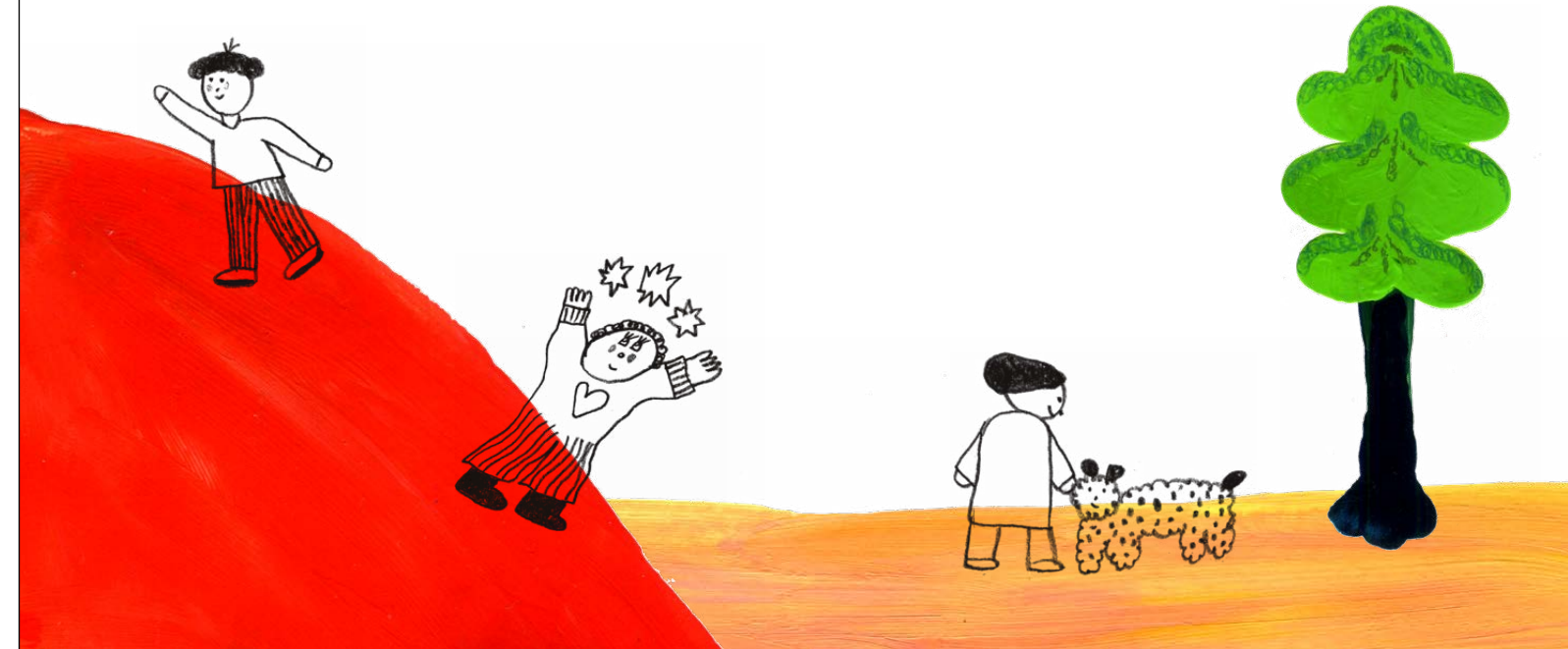
A III. fejezetben azzal foglalkozunk, hogy mi történik a közösségi tervezés után. Az **ALAKÍTUNK** lépés kapcsán legfrissebb tapasztalatainkat gyűjtöttük egy csokorba a gyermekközösségekkel történő téralakítás témakörében. Érintjük az engedélyezés, a

kivitelező csapat, az anyagi fedezet megteremtése, a kivitelezés és az ünnepi átadó témaköreit.

A IV. fejezetben egyfelől a **Minden Térben Módszertani Börzét** találod, amelyben összefoglaltuk számodra a **Minden térben gyerekekkel** webináriumsorozat nemzetközi előadói által hozott módszereket, amelyeket az online térben ki is próbálhattunk és megvitattunk. Az **Online Eszköz Börzében** pedig a kedvenc online felületeinket, eszközeinket és appjainkat találod, amelyek segíteni fognak a megfelelő online munka kialakításában.

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 terveztél gyerekek közösséggel, akkor érdemes elolvasnod az I. fejezetet. Az itt található módszerek és reflexiós kérdések segítségével előkészítheted a közösségi tervezés folyamatát.

Ha már van gyakorlatod a közösségi tervezés folyamatának kialakításában, és bizton-
sággal mozogsz a gyerekek számára megfelelő közösségi tervezési módszer kialakí-
tásában, akkor ugorj a második fejezetre. Itt inspiráló módszereket találsz a közösségi
tervezés lépéseinek egy-egy szakaszához. Ha tudod, mely szakaszhoz keresel módszert,
akkor lapozz ezekhez a fejezetekhez (**KIVEL? HOL? MIT? HOGYAN?**).

A módszerek közül az alapján is válogathatsz, hogy **ONLINE**, vagy **OFFLINE** térben
tervezel.



OFF / ON



OFF / ON

Azokat a módszereinket, amelyek **ONLINE ÉS OFFLINE** térben is alkalmazhatóak,
az offline verzió leírásával kezdjük, majd a módszer legvégén találod az online verzió
kifejezés alatt az online megoldást.



OFF / ON

A **TIPP** jelzésnél tanácsokat és gyakorlatokat találsz az elmélet megvalósítására.
Egy-egy fejezetben ajánlott olvasmányt is javasolunk, amelyek az elméleti alapok megér-
tésében segítenek.



TIPP

Ha már végeztél a közösségi tervezés folyamatával, és abban vársz tanácsot, hogy
hogyan tudtok ötleteket közösen megvalósítani, akkor keresd fel a **III. fejezetünket**.

A IV. fejezet akkor keresd fel, ha kíváncsi vagy arra, milyen módszerekkel dolgoznak a
Minden térben gyerekekkel webináriumsorozat előadói, vagy tippeket keresel online
eszközökre és felületekre.

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



I. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ



1. KIVEL...

A TERVEZŐCSAPAT AZONOSÍTÁSA ÉS MOZGÓSÍTÁSA

1.1. A gyerekek szerepének meghatározása a közösségi tervezésben

Amikor gyerekek bevonására készülsz, fontos felmérned, mi lesz a szerepük a közösségi tervezésben és azt, hogy milyen mértékben befolyásolhatják majd a tervezéssel a szabadtér sorsát. Nem mindegy ugyanis, hogy a folyamatot felnőttek kezdeményezik, és a gyerekek csupán megfigyelők, tanácsadók, esetleg döntéshozók, vagy egy gyerekek által kezdeményezett folyamatot karolsz fel és támogatsz felnőttként. A gyerekek tervezési folyamatban betöltött szerepének megállapításához használhatod például Sherry Arnstein "állampolgári részvétel létráját", vagy annak gyerekekre adaptált verzióját, amelyet Roger Hart mutatott be **"A gyermekek részvétele: a jelképes részvételtől az állampolgárságig"** c. munkájában. Mi egy olyan listát készítettünk neked, amellyel tesztelheted szándékaidat.





PÉLDA

Ahogy az 1960-as években a polgárok részvétele egyre népszerűbbé vált az észak-amerikai város-tervezésben, Sherry Arnstein politikai elemző és várostervező (1969) megfigyelte, hogy a „részvétel” kifejezést sokféleképpen használják. Ennek alapján egy modellt készített, amelyben a részvétel különböző szintjeit ábrázolta a „részvétel létrája” nevű ábrán. A létra alsó fokain a nem-részvételi gyakorlatokat helyezte el, amikor a hatalmon lévők a részvételt arra használják, hogy a polgárokat döntéseik elfogadására „neveljék” vagy „gyógyítsák”, míg a létra tetején a valódi polgári ellenőrzést és hatalomgyakorlást helyezte el. Roger Hart (1992) földrajztudós ezt a modellt adaptálta a gyermekek részvételére, létrehozva ezzel a „gyermekek részvételének létráját”. Hart modelljében összesen nyolc létrafokot találunk. Az első három fok **a részvétel nem valódi formáit** mutatja be, kezdve a gyerekek manipulálásával, amikor a gyerekek a felnőttek üzeneteit hordozzák. De itt találjuk a dekoráció gyakorlatát is, amelynek során gyerekeket pusztán dekorációként használják a felnőttek saját ügyeik támogatására, és a jelképes részvételt, azaz a tokenizmust, amikor a gyerekeknek úgy tűnik, hogy van hangjuk, de valójában kevés lehetőségük van saját véleményük kialakítására és a kommunikáció tárgyának és stílusának befolyásolására. Hart szerint a **valódi részvétel** akkor kezdődik, amikor a gyerekeknek valódi választási lehetőségeik vannak. Amikor eldönthetik, hogy részt akarnak venni vagy sem, amikor kiválaszthatják, milyen mélységben akarnak részt venni vagy milyen formában akarnak kommunikálni. A létra tetején pedig azokat a részvételi formákat találjuk, amelyekben a felnőttek és gyerekek közösen hoznak döntéseket a gyerekek vagy a felnőttek által kezdeményezett projekteken.



A következőkben a létra fokait a szabadtér-tervezésben előforduló példákkal illusztráljuk, és ehhez a **Kiskompasz: Kézikönyv a gyerekek emberi jogi neveléséhez** c. kiadvány kategória-kifejezéseit használjuk.

A valódi részvétel hiánya

- Manipuláció: a gyerekeket beszer-vezik, hogy hordozzanak üzeneteket a szabadtér jövőjével kapcsolatos tünte-tésen, de a gyerekek nem értik, miben és miért vesznek részt, vagy hogy milyen következménnyel jár a részvételük.
- Dekoráció: a gyerekek “díszletként” vesznek részt az eseményen, például táncolnak és énekelnek a szabad-tértervezés eredményeit bemutató eseményen, de nem tudják valóban miről szól az esemény.
- Jelképes részvétel: elbűvölő és tehet-séges gyermekeket választanak ki arra, hogy részt vegyenek a szabadtér tervezésének egyik előre meghatáro-zott témájú és formátumú tervezési pillanatában, például egy vitafórumon. A gyerekeket azonban érdemben nem készítik fel a témában, és arról nem is egyeztetnek előzőleg társaikkal. Ebben a helyzetben valójában nem számít, mit mondanak a gyerekek, ahogy az sem, hogy tényleg képviselni tudják-e a többi gyermek véleményét vagy igényét. A felnőttek célja ugyanis a gyerekek rész-vételével a pozitív marketing, egy rövid cikk és aranyos fotók megjelenése az újságban.

A valódi részvétel fokozatai

- Kijelölés és tájékoztatás: A gyerekeket a felnőttek beszer-vezik a gyerekeket érintő szabadtér tervezés valamilyen közösségi feladatába, de magában a tervezésben nem vesznek részt. Például a közösségi tervezés eseményére a gyerekek készítik elő a termet, odakészítik a frissítőket, ők fogadják a felnőtt résztvevőket, készítik elő a tervezési alapanyagokat stb. A gyerekek magukénak érzik a számukra kijelölt feladatot, és ismerik a talál-kozási célját, azaz, hogy az őket érintő szabadtér tervezésről lesz szó.
- Tájékoztatás és véleménykérés: A gyerekeket a felnőttek tájékoztatják arról, hogy folyamatban van a szabadtér tervezése, és ezzel kapcsolatban kikérik a véleményüket. Példa lehet erre, amikor a polgármester kikéri a gyerekek véle-ményét az új játszótér építése kapcsán. A polgármester meghallgatja és figye-lembe is veszi a gyerekek véleményét. A gyerekek ebben a helyzetben értik, és tisztában vannak azzal, hogy a vélemé-nyük milyen hatással lesz a tervezésre.

- Felnőtt által kezdeményezett, a gyerekekkel közös döntéshozás: a felnőttek felkérlik a gyerekeket, hogy vegyenek részt egy szabadtér tervezésében, például a városközpont főterének újrategondolásában. A folyamatot ugyan a felnőttek kezdeményezik, de a döntéshozást megosztják a gyerekekkel. Az inkluzív tervezés egésze alatt a gyereket elsősorban azért vonják be a közösségi tervezésbe, mert a gyakran kirekesztett csoportok közé tartoznak (ilyenek még például az idősek, speciális igényűek, fogyatékkal élők).
- Gyerek által kezdeményezett és irányított folyamat: a felnőttek kizárólag támogató, tanácsadó szerepet töltenek be a gyerekek által kezdeményezett és irányított tervezési folyamatban. Erre kevés szabadtérben és nagy léptékben megvalósított példát találhatunk, de példa lehet a saját szoba átrendezése, erdei bunker építése, a tóba ugrásra alkalmas kötél fára szerelése, vagy az ugróiskola felfestése az iskolaudvaron.
- Gyerek által kezdeményezett, felnőttekkel közös döntéshozás: A gyerekek felvetnek egy konkrét problémát, projektet kezdeményeznek annak megoldására, és meggyőzik a felnőtteket annak megvalósításáról. Példa lehet a fiatalok azon felismerése, hogy sok tinédzser az utcán lóg esténként. Megoldási javaslatként felmerülhet egy tini-gyülekező hely, egy pavilon megépítése, amelyet a fiatalok a felnőttekkel finanszíroztatnak, és együtt építenek meg. A fiatalok által kezdeményezett szabadtértervezést a felnőttekkel közösen irányítják, és a felelősséget közösen vállalva hoznak döntéseket, megosztva egymással a rendelkezésükre álló információkat és tanulva egymás tapasztalataiból.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Arnstein, Sherry R. (1969). A Ladder of Citizens Participation

[Az állampolgári részvétel létrája], JAIP, Vol 35, No.4, 216-224.o.: <http://lithgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-of-citizen-participation.html>

Hart, Roger. (1992). Children's Participation: from Tokenism to Citizenship

[A gyermekek részvétele: a jelképes részvételtől az állampolgárságig] című művében, UNICEF Innocenti Research Centre. Firenze. https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf

Szelényi, Zsuzsanna (szerk.). (2009). Kiskompasz: Kézikönyv a gyerekek emberi jogi neveléséhez.

305.o. Foglalkoztatási és Szociális Hivatal – Mobilitás Országos Ifjúsági Szolgálat. Budapest. <https://rm.coe.int/2009-compasito-hu-with-cover/168075abf6>

Európa Tanács (2023). Fokról fokra.

Elérés: 2023.04.21.

<https://www.coe.int/hu/web/compass/on-the-ladder>

Európa Tanács (2023). Állampolgárság és részvétel.

Elérés: 2023.04.21.

<https://www.coe.int/hu/web/compass/citizenship-and-participation>



MÓDSZER: Milyen szerepet szánsz a gyerekeknek a közösségi tervezésben?

JELÖLD BE ARNSTEIN LÉTRÁJÁN, HOGY MELYIK MEGÁLLAPÍTÁS IGAZ RÁD!

- ☐ **Manipuláció (nem valódi részvétel):** befolyásolni akarom a gyerekek szabadterrel kapcsolatos igényeit és véleményét
- ☐ **Terápia (nem valódi részvétel):** meg szeretném tanítani a gyerekeket a szabadter helyes használatára
- ☐ **Tájékoztatás (reaktív részvétel):** tájékoztatni szeretném a gyerekeket a szabadter sorsáról
- ☐ **Konzultáció (reaktív részvétel):** meg szeretném kérdezni a gyerekeket a szabadter sorsáról, és tájékoztatni szeretném őket a folyamatról
- ☐ **Kompenzáció (reaktív részvétel):** meg szeretném kérdezni a gyerekeket a szabadter sorsáról, és engedem, hogy ők is kérdezzenek a folyamattal kapcsolatban
- ☐ **Partnerség (proaktív részvétel):** szeretném a gyerekeket egyenlő félként, partnerként kezelni, szeretnék lehetőséget biztosítani az oda-vissza csatolásra a szabadter tervezésekor
- ☐ **Átruházott hatalom (proaktív részvétel):** szeretnék a gyermekek kezébe adni bizonyos szabadterrel kapcsolatos döntéseket
- ☐ **Polgári ellenőrzés (proaktív részvétel):** szeretnék szabad kezet adni a gyermekeknek a tervezési folyamat irányításában és a döntéshozásban

JELÖLD BE ARNSTEIN LÉTRÁJÁN, HOGY MELYIK MEGÁLLAPÍTÁS IGAZ RÁD!

- ☐ **Manipuláció (valódi részvétel hiánya):** a gyerekeket ráveszem, hogy részt vegyenek a szabadter tervezésében, de nem tájékoztatom őket arról, hogy miben és miért vesznek részt
- ☐ **Dekoráció (valódi részvétel hiánya):** a gyerekeket dekorációként használom fel a szabadter tervezése során, meghívom őket, mert jól mutatnak a fényképeken
- ☐ **Tokenizmus (valódi részvétel hiánya):** a gyerekek részvételének jelképes szerepet szánok, a gyerekek részt vesznek a tervezésben és véleményt formálhatnak, de nem fogják befolyásolni a tervezést
- ☐ **Kijelölés és tájékoztatás (valódi részvétel):** kiválasztom, mely gyermekek vehetnek részt a tervezési alkalmakon, célom, hogy tájékoztassam őket a tervezési folyamatról és értesítsem őket a szabadter sorsáról
- ☐ **Tájékoztatás és véleménykérés (valódi részvétel):** a gyerekeket tájékoztatom a szabadter-tervezésről, kikérem és figyelembe veszem véleményüket annak tervezésekor
- ☐ **Felnőtt által kezdeményezett, a gyerekekkel közös döntéshozás: (valódi részvétel):** a felnőttek által kezdeményezett szabadter-tervezésbe bevonom a gyerekeket és célom, hogy a felnőttekkel közösen tudjanak döntést hozni a szabadter sorsáról
- ☐ **Gyerek által kezdeményezett és irányított folyamat (valódi részvétel):** a gyerek kezdeményezték a szabadter tervezését, feladatom, hogy támogassam őket ennek sikerében
- ☐ **Gyerek által kezdeményezett, felnőttekkel közös döntéshozás (valódi részvétel):** a gyerekek kezdeményezték a szabadter tervezését, amelyben a felnőttek is részt vesznek, közös döntéshozással

MOST PRÓBÁLD MEG SAJÁT SZAVAIDDAL MEGFOGALMAZNI, MILYEN SZEREPET SZÁNSZ A GYERMEKEKNEK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉSBEN!



TIPP

A gyermekek részvételének mélysége nagymértékben függ az életkori sajátosságaiktól, aktuális fejlettségüktől: egy óvodás gyermek irányítottan tud részt venni, míg egy serdülő akár folyamatokat is felügyelhet és koordinálhat. Nem szükséges, hogy a gyerekek mindig a létra lehető legmagasabb fokán vegyenek részt egy folyamatban. Előfordulhat, hogy a különböző gyermekek különböző időpontokban, különböző fokú részvétellel vagy felelősséggel lépnek fel. A fontos az, hogy tudjuk, hogy az általunk kialakított program milyen bevonási fokkal működik, és törekednünk kell az olyan programok kialakítására, amelyek a lehető legmagasabb szintű részvételt is biztosítják.

1.2. A tervezőközösség lehetséges résztvevőinek feltérképezés

Ha már tudod, milyen szerepet szánsz a gyerekeknek a közösségi tervezésben, következhet a közösségi tervezés lehetséges résztvevőinek feltérképezése.



TIPP

Akkor is fontos lehet ez a lépés, ha olyan folyamatot kísérsz, amelyet gyermekek kezdeményeztek. Így a gyerekekkel azonosítani tudjátok azokat a felnőtteket is, akiket érdemes bevonni a tervezésbe.

Első lépésben érdemes feltérképezni azokat az érdekelt és érintett gyermeket, gyermekcsoportokat vagy gyermek-szervezeteket, akire/amelyre a szabadtér jövője hatással lesz vagy lehet. Ők lesznek a tervezés potenciális résztvevői. A gyerekek mellett érdemes mindig azokra a potenciális felnőtt résztvevőkre is gondolni, akik befolyásolják a szabadtér sorsát. A tervezés szereplőinek feltérképezésekor kiindulópontod a tervezendő szabadtér karaktere legyen, hiszen más gyerekek (és felnőttek) lehetnek érdekeltek vagy érintettek az iskolaudvar, a saját lakóutca, vagy a település főterének tervezésében. Fontos, hogy a gyerekekre ne homogén, hanem sokszínű csoportként gondolj! Az életkor, nem, etnikai hovatartozás/kultúra, fogyatékoság, társadalmi-gazdasági státusz alapján rendkívül különböző tapasztalattal rendelkező és más nézőpontot képviselő gyerekek kapcsolódhatnak a szabadtérhez (Freeman és Cook, 2019, 36-37.o.).



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Freeman, Claire & Cook, Andrea (2019). Children and Planning

[Gyermekek és Tervezés]. London: Lund Humphries. ISBN: 9781848223141. 36-37.o.



MÓDSZER: Térképezd fel a tervező közösség résztvevőit!

TÖLTSD KI AZ ÁBRÁT A TERVEZÉS POTENCIÁLIS RÉSZTVEVŐINEK AZONOSÍTÁSÁHOZ. KEZDD AZ ÁBRA KÖZEPÉN A SZABADTÉR TÍPUSÁVAL, MAJD A KAPCSOLÓDÓ GYERMEK-KÖZÖSSÉGEKKEL, VÉGÜL PEDIG A FELNŐTTEKKEL. HA KÉSZ VAGY, NÉZZ RÁ AZ EREDMÉNYRE! ELÉGEDETT VAGY? HA HIÁNYZIK MÉG VALAKI A KÉPBŐL, AKKOR EGÉSZÍTSD KI, HA NEM, VEDD EZT KIINDULÓPONTNAK.

3. Nevezd meg azokat a felnőtteket is, akik érintettek lehetnek a tervezésben!

- ☐ Tulajdonos:
- ☐ Térhasználó:
- ☐ Döntéshozó:
- ☐ Gondozás / karbantartás:
- ☐ Szakember:
- ☐ Támogató (anyag, idő, pénz):
- ☐ Más:

2. Gondolj most a gyermekekre! Mely gyermekek (lehetnek) érdekeltek vagy érintettek a szabadter sorsában?

1. Milyen szabadter tervezésével foglalkozol? (pl. iskolaudvar, park,



TIPP

Az ábra készítésekor vedd figyelembe a gyerekek életkorát (csecsemő, kisgyermek, alsós-felső iskolás, serdülő stb.), egészségi állapotát (fogynékosság, egészségügyi korlátozottság stb.), szabadidős tevékenységét és szokásait (sportol, bandázik stb.), lakóhelyét (helyi, ingázó, áthaladó), társadalmi hátterét (nemzetisége, kultúrája, vallása), vagy akár azt is, hogy mely intézményhez tartozik (melyik iskola, játszóház, gyermek otthon). Próbáld meg a kapcsolódó gyerekek csoportját minél árnyaltabban bemutatni.



PÉLDA

Egy iskolaudvar közösségi tervezése során a szabadter az iskolaudvar, amelyet jellemzően alsó tagozatosok (6-10 évesek) használnak többen, illetve nagyszünetben a felsősök (10-14 évesek) is.

A tervezőközösség potenciális gyermek tagjai tehát az iskola-közösség tagjai lehetnek, hiszen mindannyiukat érinti a szabadter sorsa. Azonban az iskola alsótagozatos diákjait, a diákönkormányzat tagjait, illetve a különböző szakkörök miatt az udvart intenzívebben használó gyerekeket valószínűleg jobban érdekeli a folyamat. Abban az esetben, ha az iskolaudvar délutáni megnyitásáról van szó, a környéken lakó gyerekeket és családokat is érdemes lehet bevonni.

Az érdekelt felnőttek között találjuk például az udvaron felügyelő tanárokat, azokat, akik kint töltik a szabadidejüket, vagy kinti órát tartanak. De számításba vehetjük a gondnokot, a konyhára beszállítókat, a szülőket. A döntéshozásban pedig kulcsfontosságú lehet az igazgató vagy a tankerület bevonása.

1.3. A tervezőcsapat tagjai és az alkalmi résztvevők

Mostanra feltérképezted, mely gyermekek és felnőttek (lehetnek) érintettek és érdekeltek a szabadter tervezésében. Létszámától függően (kb. 20 főig) előfordulhat, hogy minden érintettet közvetlenül be tudsz vonni a tervezésbe, azonban több száz vagy ezer érintett bevonásakor fontos lehet, hogy létrejöjjön egy, a teljes közösséget képviselni tudó kis létszámú tervezőcsapat. A tervezőcsapat tagjai és az alkalmi résztvevők másképp és más intenzitással vesznek részt a tervezésben.

1. A tervezőcsapat tagjai: ebbe a csoportba azok a gyermekek (és adott esetben felnőttek pl. pedagógusok, mentorok stb.) tartoznak, akik a közösségi tervezés elejétől a végéig –, azaz a helyzetfeltárástól a jövőkép alakításán át a javaslatlételig – elköteleződnek a közösségi tervezés mellett, és vállalkoznak arra, hogy részt vesznek a közösségi tervezés online vagy offline térben zajló műhelyalkalmain.
2. Alkalmi résztvevők: ebbe a csoportba azok a személyek és csoportok – gyerekek és felnőttek – tartoznak, akiket a tervező csapat tagjaival a folyamatnak csak egy-egy pontján vontok be. Jellemzően konkrét kérdésekkel keresitek meg őket, és válaszaik segítenek a helyzetfeltárásban (HOL), a jövőkép megfogalmazásában (MIT), és a javaslatlételi és -tesztelési szakaszban (HOGYAN). Az alkalmi résztvevőket személyesen (telefonos vagy személyes interjú révén) vagy távveléssel is bevonhatja a tervező csapat (pl. kérdőívezés, szavazás stb.), így ők is befolyásolni tudják a szabadter sorsát.



MÓDSZER: Válaszd ki a tervező csapat potenciális tagjait és az alkalmi résztvevőket!

1. HÚZD ALÁ AZ ELŐZŐ ÁBRÁN SZEREPLŐ NEVEK KÖZÜL AZOKAT, AKIKET ÉRDEMES MEGKERESNI AHHOZ, HOGY A TERVEZŐ CSAPAT TAGJAI LEGYENEK.

2. CSILLAGOZD MEG AZOKAT, AKIKET LEGALÁBB ALKALMI RÉSZTVEVŐKÉNT BE SZERETNÉL VONNI!

1.4. A tervező csapat és az alkalmi résztvevők mozgósítása

A **mozgósítás** olyan kommunikációs gyakorlat, amellyel összeszervezheted a gyerekeket a szabadter tervezésének (közérdekű) ügyében. Egyfelől bevonhatod azt a 10-20 fő gyermeket, akik a tervezőcsapat tagjaiként vállalják, hogy képviselik társaik érdekeit és nézőpontjait, és részt vesznek a közösségi tervezés teljes folyamatában. Másfelől bevonhatod azokat a gyerekeket, akik alkalmi résztvevőként vállalják, hogy a tervezés egy-egy pontján segítenek a tervezésben. Példa lehet a faliújságon, a tv-ben, a hangosbemondóban, vagy valamilyen szóróanyagon (például matrica, szórólap stb.) szereplő üzenet, kép, amelynek célja, hogy felhívja a gyermekek figyelmét a közösségi tervezés valamelyik lépésében való részvétel lehetőségére: a helyzetfeltáráshoz (HOL?), cél és a jövőkép meghatározásához (MIT?), a lehetséges megoldások megfogalmazásához (HOGYAN?). Ez a kommunikációs forma felkéri és ösztönzi a gyerekeket a tudás megosztására, a szavazásra, az ötletelésre, a véleményalkotásra.



TIPP

A tervezési csapat mozgósításkor a felnőtt szervezők általában ragaszkodnak ahhoz, hogy saját maguk válasszák ki a tervezésben résztvevő gyerekeket (Hart, 1997, 47.o.). Gyakran előfordul, hogy a részvételre olyan gyerekeket jelölnek ki, akik megnyerőek, jó képességűek, és jól mutatnak a folyamatban, de az nem feltétlenül játszik szerepet, hogy valóban képviselni tudják-e társaik nézőpontját (pl. jól informáltak-e, különböző nézőpontokat képviselnek-e). Pedig miért ne választhatnák meg maguk a gyerekek, hogy kik képviseljék őket a tervezési folyamatban? Miért ne intézhetnél nyílt felhívást a gyerekekhez, hogy azok vegyenek részt, akiknek valóban kedvük van részt venni a tervezésben?

Akár tervezőcsapatban való részvételre, akár alkalmi részvételre mozgósítod a gyerekeket, szükséged lesz egy **üzenetre**. Gondold végig, miben kéred a gyerekek közreműködését! Mi a részvétel célja? Miért fontos a részvételük? Mit érhetnek el vele? Hogyan tudnak részt venni? Meddig vehetnek részt? Hol és hogyan értesülnek majd az eredményekről? A jó és pontos üzenet megfogalmazása után a következő lépés hatékonyan eljuttatni azt a gyerekekhez! A **személyes elérés** és kapcsolatfelvétel nagyon erős kapcsolódási pont. Gondold végig, kik azok a gyerekek, a gyerekekkel kapcsolatban álló felnőttek, és azok a gyerek vagy felnőtt vezetők, akiknek a segítségével elérheted a potenciális résztvevőket. A személyes elérés mellett fontos lehet az üzenetet különböző felhívásokon, közösségi akciókon, és kommunikációs csatornákon keresztül **távéléréssel** (is) eljuttatni a gyerekekhez. Milyen csatornákon éred el a gyerekeket? Lehet ez a rádió, a tv, a média, poszterek, versenyek, rendezvények, akciók, amellyel a gyerekeket vagy a velük kapcsolatban lévőket elérheted.



TIPP

Mozgósításkor vedd figyelembe a gyerekek életkorát. Az egészen fiatalokat érdemes lehet a szüleiken és a velük kapcsolatban álló, vagy az ő igényeiket és helyzetüket jól ismerő felnőtteken keresztül bevonni a tervezésbe.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Hart, Roger A. (1997). Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care (1st ed.)

[Gyermekek Részvétele: A Fiatal Polgárok Közösségfejlesztésbe és Környezetgondozásba Való Bevonásának Elmélete és Gyakorlata]. New York: Routledge. ISBN: 978-1-85383-322-9. 47.o.



MÓDSZER: Mozgósítsd a közösségi tervezés résztvevőit!

FOGALMAZD MEG A MOZGÓSÍTÓ ÜZENETET! GONDOLD VÉGIG, MIBEN KÉRED A GYEREKEK KÖZREMŰKÖDÉSÉT! MI A RÉSZVÉTEL CÉLJA? MIÉRT FONTOS A RÉSZVÉTELÜK? MIT ÉRHETNEK EL VELE? HOGYAN TUDNAK RÉSZT VENNI? MEDDIG VEHETNEK RÉSZT? HOL ÉS HOGYAN ÉRTESÜLNEK MAJD AZ EREDMÉNYEKRŐL? LEGYEN RÖVID ÉS VONZÓ A FELHÍVÁS!

GONDOLD VÉGIG, HOGYAN TUDOD ELJUTTATNI AZ ÜZENETET GYEREKEKHEZ! NÉZD ÁT A KORÁBBAN KÉSZÍTETT ÁBRÁT, AMIBEN JELÖLTED AZ ÉRINTETT ÉS ÉRDEKELT GYEREKEKET. MINDEN GYERMEKCSOPORTHOZ PRÓBÁLJ MEG RENDELNI EGY KONKRÉT SZEMÉLYT, VEZETŐT VAGY SZERVEZETET, AKIN / AMIN KERESZTÜL ELÉRHEDED A GYEREKEKET. HA NINCSENEK SZEMÉLYES KAPCSOLATAID, AKKOR AZONOSÍTSD A POTENCIÁLIS KÖZVETÍTŐKET.

GYERMEKCSOPORT MEGNEVEZÉSE	SZEMÉLYESEN ŐT ISMEREM	KÖZVETÍTŐK ELÉRHETŐSÉGEI



TIPP

A fenti módszer akkor működik, ha felnőttek által kezdeményezett folyamatról van szó. Abban az esetben, ha a “részvétel létrájának” felső fokán indul a közösségi tervezés, akkor az üzenetet és a mozgósító táblázatot a gyerekek maguk töltik ki és használják társaik mozgósítására.

1.5. A nyilvánosság és az alkalmi résztvevők tájékoztatása

A mozgósító kommunikációs folyamattal célunk tehát a közösség bevonása. De felmerül a kérdés, hogy hogyan értesülnek az alkalmi résztvevők, a felnőttek, adott esetben a nyilvánosság a közösségi tervezésről? Ebben segít a **tudósítás** kommunikációs eszköze, amely biztosítja, hogy a közösség azon tagjai, akik nem aktívak a tervezésben, naprakészen értesüljön a folyamatról, az aktuális események eredményeiről. Ennek a kommunikációs folyamatnak a célja az, hogy szóban vagy írásban értesítse a közösségi tervezés alkalmi résztvevőit arról, hogy mi történt egy-egy közösségi tervezési alkalmon. A tudósítás célja, hogy minél színesebben és élményszerűen bemutassa, hogy kivel mikor hol mi történt. A gyors, pontos és hiteles tájékoztatás nem csak a tervezési alkalom eredményeit, hanem annak hangulatát és az atmoszférát is visszaadja. Egy rövid újságcikk, szóbeli beszámoló, egy képeslap, fotókiállítás vagy poszter jó példa a tudósításra. Ki tudja, talán pont ez által kap kedvet valaki a tervezőcsapathoz való csatlakozásra, vagy reagál a következő alkalmi mozgósító üzenet felhívására!



TIPP

Ügyelj arra, hogy a tájékoztatás ne menjen a közösségi tervezésben résztvevő csapat munkájának rovására! A reflektorfényben tartott részvételt nyomásként érzékelhetik a gyerekek, és úgy érezhetik, hogy minden egyes akciójukkal sikert és eredményt **kell** felmutatniuk. Kerüld el az ilyen teher kialakulását!





MÓDSZER:
Gyakorold a tudósítást!

KÉPZELD EL, HOGY TUL VAGYTOK AZ ELSŐ KÖZÖSSÉGI TERVEZÉSI ALKALMON. ÍRJ EGY FALIÚJSÁG ÜZENETET VAGY EGY HÍRT A HANGOSBEMONDÓBA! MIT MONDANÁL EL AZ ALKALOMRÓL? HOGYAN FESTENÉD LE, MI TÖRTÉNT? LEGYEN MINÉL SZÍNESEBB ÉS ÉLMÉNYSZERŰBB A BESZÁMOLÓD.

1.6. A közösségi tervezés etikai kérdései

Két területen érdemes átgondolni a közösségi tervezést mozgóató elveket. Egyrészt fontos, hogy a közösségi tervezés minden résztvevője – beleértve a legmagasabb szintű döntéshozót, a fiatalokkal foglalkozó felnőtöt, a gyermek- és ifjúsági csoportokat – tisztelettel és tisztességesen bánjon egymással, és a közösen megfogalmazott együttműködési elvek szerint működjön együtt a közösségi tervezés során megszületett ötletek jóhiszemű megvalósításában. Másrészt az is fontos, hogy a szabadtérről és a változási igényekről és törekvésekről gyűjtött információkkal etikusan bánjunk. Az információgyűjtés és -felhasználás céljait minden résztvevőnek értenie kell, és fontos, hogy azokat önkéntesen ossza meg. Emellett az információgyűjtés és -felhasználás során törekedni kell arra, hogy senkit ne érjen kár. (Derr, Chawla és Mintzer, 2018, 29–49.) A következőkben ehhez adunk ellenőrző listát.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Derr, Victoria, Chawla, Louise, Mintzer, Mara (2018). Placemaking with Children and Youth: Participatory Practice For Planning Sustainable Communities.

[Helyteremtés gyerekekkel és fiatalokkal: Részvételi gyakorlat a fenntartható közösségek tervezéséhez] New York: New Village Press. ISBN: 9781613321003



MÓDSZER: Mitől lesz etikus a bevonás?

A következőkben a **Helyteremtés gyerekekkel és fiatalokkal: Részvételi gyakorlat a fenntartható közösségek tervezéséhez** c. könyv alapján készítettünk neked egy ellenőrző listát arról, hogyan tudod biztosítani a közösségi tervezésben résztvevők közötti etikus kapcsolatot, valamint etikus információgyűjtést és -felhasználást (Derr, Chawla és Mintzer, 2018, 29–49.).

1. Etikus kapcsolatok

Ebben a részben a közösségi tervezésben résztvevők közötti kapcsolatok etikusságáról lesz szó.

Elég érzékeny vagyok felnőttek és fiatalok közötti hatalmi viszonyok megítélésére? Alapvetés számomra, hogy NEM “mindig a felnőtteknek van igaza” vagy “a felnőttek tudják jobban”?

A gyerekek saját életük szakértői, és tisztában vannak azzal, hogy a szabadtér jól szolgálja-e őket. Értékelik képességeiket életük minden szakaszában!

Tisztelik egymást a projektben résztvevők?

A tiszteletet többféle formát ölthet a projektben. Jelenti az egyenlő erőviszonyokat, egymás nézeteinek és képességeinek tiszteletben tartását, a szabadságot, hogy eldöntsük, miben akarunk részt venni és miben nem.

A közösségi tervezés a gyerekek és felnőttek befolyásának és hangjának valódi megosztásáról szól?

Vizsgáld meg, hogy a projekted Hart létráján a valódi részvétel kategóriájába esik-e!

Biztosítottam, hogy a döntés által érintett különböző csoportok, beleértve a marginalizált csoportok is, képviselve legyenek a közösségi tervezés folyamatában?

VIZSGÁLD MEG, HOGY HÁNY KISGYERMEKET, ISKOLÁSKORÚ GYERMEKET ÉS TINÉDZSERT ÉRINT A PROJEKT! HOL ÉLNEK A LEGTÖBBEN? MILYEN ETNIKAI ÉS TÁRSADALMI-GAZDASÁGI CSOPORTOKHOZ TARTOZNAK? REPREZENTATÍV EZEK TEKINTETÉBEN A TERVEZŐ CSOPORT?

2. Etikus információgyűjtés és -felhasználás a közösségi tervezés során

Ebben a részben a közösségi tervezés során gyűjtött adatok etikus kezeléséről lesz szó.

Kiktől kell engedélyt kérned a gyerekek bevonására? Milyen adatvédelmi és etikai kérdéseket kell figyelembe vened a gyerekek bevonásakor?

Ezeket a gyerekekkel közös munka során tartsd be.

Mindenki, aki részt vesz, jól tájékozott, és önkéntesen vesz részt?

A gyermekek korlátozott autonómiával rendelkeznek a társadalomban, és korlátozottak lehetnek a közösségi tervezés megértésére vonatkozó képességeik. Mindenképpen értesítsd a szülőt vagy a jogi képviselőt a közösségi tervezés kezdetéről, és arról, hogy a folyamat közben milyen adatok kerülnek rögzítésre és közlésre fotó, videó vagy hanganyag formájában. Kérd az írásos beleegyezésüket a gyerekek részvételéhez a közösségi tervezésben. Győződj meg arról, hogy a szülők és gyámok elérésére van megfelelő csatornád, amin keresztül a közösségi tervezés folyamatáról, céljáról tudod őket tájékoztatni és lehetőséget tudsz teremteni kérdéseik megválaszolására levélben, fogadórán vagy értekezleten.

Az információk gyűjtése, elemzése, alkalmazása és tárolása minden lépésnél az előnyök maximalizálására és a károk elkerülésére szolgál?

Fogalmazd meg világosan az információgyűjtés célját. Minimalizáld a gyűjtendő információkat, és csak azokat gyűjtsd, amelyekre tényleg szükség van a tervezés során. Gondoskodj arról, hogy megfelelő idő, pénz, anyagok és emberek álljanak rendelkezésre a tervezett adatgyűjtési tevékenységek elvégzéséhez, különös tekintettel az adatbiztonságra.

2. KIVEL...

FELKÉSZÜLÉS A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉSRE: A FOLYAMAT ÉS A MÓDSZEREK TERVEZŐCSAPATRA SZABÁSA, A FOGLALKOZÁSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

2.1. A közösségi tervezés folyamatának testreszabása

Mozgósításod eredményeként összeállt a tervezőcsapat, akikkel együtt haladtok majd a közösségi tervezés **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK!?** lépései mentén.

- A **KIVEL** szakaszban megismerkedtek egymással, megfogalmazták együttműködési szabályaitokat, és megtanultok egy csapatban dolgozni.
- A **HOL**, helyzetfeltérési lépésben megismeritek a szabadtér adottságait, lehetőségeit és kihívásait.
- A **MIT**, jövőkép- és célmeghatározási lépésben megfogalmazták egyéni ötleteiteket, és azt közös álmokká és célokká alakították.
- A **HOGYAN**, ötletkészítési és -tesztelési szakaszban megfogalmazták, hogyan tudjátok megvalósítani az előző szakaszban kitűzött célokat.
- Abban az esetben pedig, ha nem álltok meg a tervezésnél, akkor az **ALAKÍTUNK!?** lépésben, közösen meg is valósíthattok egy-egy ötletet.

Először gondold végig, hogy van-e bármiféle kötöttség vagy korlátozás a közösségi tervezés lépései kapcsán (pl. meglévő felmérések és ötletek figyelembevétele, előre megszabott tervezési téma, helyszín korlátozás stb.). Ezután gondold a tervezőcsapat résztvevőire, és ez alapján gondold át a tervezési folyamat lépéseit. Mennyi időtök van a megvalósítására és a teljes folyamatra? Mikor és milyen gyakorisággal tudnak találkozni a gyerekek? Mennyi idő jut egy-egy lépésre? Csak online, csak offline, vagy online és offline is találkoznak majd a gyerekek? Ezek alapján már felvázolhatod a közösségi tervezés ütemtervét. Ezután gondold végig, mi lehet a szerepe az alkalmi bevonásnak! Gondold végig, hogy a tervezőcsapatnak milyen információkra lesz még szüksége, kiket és hogyan érdemes megszólítani, és bevonni a tervezésbe? Hol indítanál kiegészítő folyamatot? Ezekkel egészítsd ki a terved.



TIPP

Ha több időd van, akkor több idő jut a csapatépítésre, a játékokra, és arra is, hogy reagálj a tervezőcsapat igényeire és a tervezés közben felmerülő ötletekre (pl. a gyerekek fáradtak, így inkább elhalasztjátok a tervezést, és a csapatépítésre koncentráltok, vagy lehet, hogy szükség van még egy interjúra egy témában, de az is lehet, hogy a gyerekek szívesen kipróbálnának egy módszert, amihez extra alkalomra van szükség stb.). Kevés idő esetén jobban előre kell tervezned, hiszen teljesíteni kell a vállalásokat. Ekkor megoldás lehet, ha kisebb feladatot vállaltok, vagy tömbösíted a lépéseket stb.



TIPP

Az időtervet elkészítheted és véglegesítheted a felnőtt szervezőkkel, vagy kialakíthatod a gyerekekkel is. Valamilyen módon vond be a közösséget a terv jóváhagyásába, mert az a fontos, hogy számukra megvalósítható folyamatot alakíts ki.



MÓDSZER: Becsüld meg a közösségi tervezés lépéseinek időtartamát!

KIVEL? Mennyire ismerik a tervezőcsapat tagjai egymást?

Ez befolyásolja, mekkora hangsúlyt kell fektetni a csapatépítésre, a közös munka alapjainak meghatározására, esetleg a meglévő csoportszokások és dinamika alakítására.

HOL? Mennyire ismerik a gyerekek a helyszínt? Van-e a személyes tapasztalatuk a helyről? Ha igen, akkor mit csinálnak ott, milyen intenzitással?

Ez befolyásolja, milyen mértékben kell a helyszín megismerésére hangsúlyt fektetned.

MIT? Van előre meghatározott célja a szabadterfejlesztésnek?

Ez befolyásolja, kell-e és mennyi időt szánni a közös jövőkép meghatározásra.

HOGYAN? Vannak-e már konkrét ötletek, amelyeket figyelembe kell venni? Mekkora áramodhatunk? Milyen korlátok vannak?

Ez befolyásolja, hogy a gyerekekkel milyen méretű, idő, pénz és energia igényű ötleteken dolgozhattok.

ALAKÍTUNK!? Van igény és lehetőség a közös építésre?

Közös építés esetén érdemes egy-két ötlet kiválasztásával és tesztelésével zárni a tervezési folyamatot, amelyet követhet a részlettervezés és a kivitelezés. Fontos, hogy megfelelő időt szánj erre is.



MÓDSZER: Vázold fel a közösségi tervezés folyamatát!

ÁBRÁZOLD IDŐVONALON A TERVEZŐCSAPAT FOGLALKOZÁS-SOROZATÁT ÉS AZ ALKALMI RÉSZVÉTELT BIZTOSÍTÓ FOLYAMATOKAT!

- 1. Jelöld az idővonalon a közösségi tervezés kezdetét és végét!**
Mennyi időtök van együtt tervezni: egy év, pár hónap vagy egy intenzív hét? Ezután oszd fel a vonalat egyenlő időtávolságokra. Van valamilyen határidő vagy mérföldkő, amelyeket a tervezés során figyelembe kell venni (pl. szabadság, ünnepek, beadási határidő, döntéshozatali pont stb.)? Jelöld ezeket is az idővonalon!
- 2. Most tervezd meg az idővonalon a tervezőcsapat foglalkozásait az alapján, hogy milyen ritmusban és hányszor érnek rá a gyerekek.**
Jegyezd le mellé, hogy mit fogtok csinálni és hol (online, offline, bent-kint). A foglalkozásokat kösd össze a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK!?** tervezési lépésekkel!
- 3. Most gondold végig, hogy a HOL? MIT? HOGYAN? lépésekbe mikor és hogyan tudod bevonni a szélesebb közösség tagjait, azaz az alkalmi résztvevőket.**
Ezek a folyamatok kiegészítik, elmélyítik vagy előkészítik a tervezőcsapat egy-egy foglalkozását. Nevezd meg a konkrét lehetőségeket, eseményeket és akár bevonási formátumokat, amelyek az egyes lépésekhez illeszkednek!

KÖZÖSSÉGI TERVEZÉST MEGELŐZŐ LÉPÉS	KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSEI			KÖZÖSSÉGI TERVEZÉST KÖVETŐ LÉPÉS
A közösség feltérképezése, mozgósítása és bevonása.	A szabadtér megismerése, elemzése és értékelése.	Az egyéni fejlesztési célok felmérése és közös jövőképpé formálása.	A jövőképet megvalósító ötletek megfogalmazása, tervezése és tesztelése.	Közösségi megvalósítás, fenntartás és monitoring.
KIVEL?	HOL?	MIT?	HOGYAN?	ALAKÍTUNK?
Tervezőcsapat találkozók				
Intenzív bevonás kezdete:	idővonal			Intenzív bevonás vége:
Alkalmi bevonás típusa és célcsoportja				

2.2. A gyerekek számára megfelelő részvételi módszer kiválasztása

Ahány gyerek annyi részvételi forma. Nem szabad, hogy általános elképzeléseink legyenek arról, hogy a gyerekek bizonyos életkorban mire képesek és mire nem, figyelmeztet minket Hart (1997, 27-39.o.). Hiszen attól függően, hogy a gyermekek életük során – lakókörnyezetükből, társadalmi-gazdasági háttérükből adódóan stb. – milyen dolgokkal, tapasztalatokkal, formális és informális tanulási környezettel találkoznak, eltérően fejlődnek. Minden gyermekben többféle intelligencia lakozik (kézkompetencia, navigáció, anyaghasználat, nyelvi képességek stb.), amelyek a gyermekek veleszületett képességei, és amelyek az adott képességekkel való kísérletezés és gyakorlás alapján eltérően fejlődnek.

Ahhoz, hogy olyan programokat alakíthassunk ki, amelyek lehetővé teszik minden gyermek részvételét, túl kell lépünk a gyermekek fejlődésének általános mintáin, valamint ezek kultúrán, társadalmi osztályon alapuló, illetve nemenkénti eltérésein. Tisztában kell lennünk azzal is, hogy az egyes gyermekek gondolkodási és cselekvési módjai eltérőek, és maximalizálni kell a fogyatékossgal élő gyermekek részvételét. Éppen ezért nincs egyetlen univerzálisan jól működő módszer a gyerekek bevonására, így fontos, hogy sokféle módszer legyen a tarsolyunkban, amelyek közül a felmerülő igények alapján választhatunk.



MÓDSZER: Gondold át a gyermekcsoport igényeit!

HART (1997, 27-39.o.) SZEMPONTJAI ALAPJÁN A GONDOLD ÁT, MILYEN MÓDSZEREKET ÉRDEMES ALKALMAZNOD A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS SORÁN!

Milyen a csoport korösszetétele?

Ez alapján választhatsz majd a kicsiknek vagy a nagyoknak szánt módszereink közül, illetve adaptálhatod apróbb változtatásokkal a gyerekek életkorának megfelelően.

A társadalmi osztály, kultúra és részvétel befolyásolja, mit gondolnak magukról a gyerekek, hogyan viszonyulnak egymáshoz, környezetükhöz. A tervezőcsoport tagjai képesnek érzik magukat a részvételre?

Ez alapján szükség lehet az önbecsülés felépítésére, az érzések megosztására, a pozitív visszajelzésekre.

A gyerekek fokozatosan fejlesztik ki az empátia képességét. Képesek-e a gyerekek megérteni a különböző szempontokat, megkülönböztetni mások szempontjait a sajátjuktól, érteni, érezni és felvenni mások szempontjait?

Szerep- és vitajátékokkal segítheted az empátia kialakulását.

Milyen a gyerekek együttműködési képessége?

**Az együttműködési képesség hiányában szükség lehet annak fejlesztésére párbeszéd-
den, véleményformáláson, vélemények ütköztetésén és a csoportidentitás fejlesztésén
keresztül.**

Milyen a nemek aránya? Van különbség a fiúk és lányok részvételi lehetőségei és igényei
között? Hogyan befolyásolja ez a közösségi tervezés módszereit?

**Világjelenség, hogy a lányoknak kevesebb lehetőségük van a részvételre, mint a fiúknak,
akiket sok kultúrában az autonóm döntéshozásra nevelnek. Az Egyesült Államokban pél-
dával a fiúk és lányok tanulási stratégiáiban is van különbség: a lányok társalgási stílust
részesítik előnyben, ötleteket halmoznak fel és csoportkonszenzusra törekednek, a fiúk
vitatkoznak és egyénileg dolgoznak.**

Milyen egyéni igények vannak a csoportban? Vannak fogyatékkal élő gyerekek a
csoportban? Hogyan befolyásolja ez a tervezési folyamatot és a módszereket?

**Az egyéni tanulási stílusból adódóan ('globális, holisztikus, térbeli' vagy 'verbális, szek-
venciális, elemző', 'absztrakt' vagy 'konkrét', 'rész' vagy 'egész') a gyerekeket gyakran
címkézik lassúnak, veszélyesnek, vagy épp tehetségesnek. Tervezd úgy a folyamatot,
hogy ezek a bélyegek ne alakulhassanak ki! Ezzel együtt a gyerekeknek lehetnek ortopé-
diai, látási, hallási vagy mentális nehézségei, amelyeket figyelembe kell venni a prog-
ramok kidolgozásakor, például sokféle szerepkör felajánlásával és feladatok leírásával,
mielőtt önkénteseket kérnénk.**

Miért lehet érdekes a gyerekeknek a közösségi tervezés? Mi motiválja majd őket a részvé-
telre? Hogyan tudod majd a közösségi tervezési folyamat során ösztönözni és lelkesíteni
őket?

Ezek a szempontok segítenek abban, hogy fenn tudd tartani az érdeklődésüket.

2.3. A változatos módszertár kialakítása

Fontos tehát, hogy részvételi módszertárunk változatos legyen, így reagálni tudunk
a gyermekcsoport életkorból és tapasztalatából felmerülő igényekre. Szerencsére
rengeteg részvételi módszer közül választhatunk (Derr, Chawla, & Mintzer, 2018).
Freemand és Cook (2019, 105-129.o.) eszköztárában találunk például diszkurzív techni-
kákat, amelyekben a szóbeli kifejezés kerül előtérbe (interjú, fókuszcsoport, mesekör);
térbeli eszközöket és módszereket, amelyben a térbeliség kerül előtérbe (tervek,
térképek, modellek); vizuális eszközöket és módszereket, amelyekben az alkotás hang-
súlyos (fotók, videók, rajzok, fotóhang, fényképes előhívás, vox-pop, vizuális naplók,
rajzok és vázlatok); etnográfiai módszereket, amelyek a megfigyelést erősítik, és akár
színjátszással, drámával ötvözhetők (pl. helyszíni etnográfiai módszerek, részvételi
megfigyelés, facilitátor vagy társ-kutató kijelölése); deliberációs/mediációs techni-
kákat, amelyekben érvelünk, véleményt formálunk és ütköztetünk (részvételi költség-
vetés-tervezés és állampolgári testületek/zsűrik, közös tervezés); korszerű eszközöket
és módszereket, amelyek új utat nyitnak a gyerekek számára a részvételre (digitális
eszközök, alkalmazások, digitális játékok és technikák, GPS-kompatibilis alkalmazások,
virtuális és kiterjesztett valóság). Inspirálódjunk a különböző kezdeményezésekből, és
válogassuk ki a gyerekek számára legmegfelelőbb módszert!



PÉLDA

A változatos eszköztár tartalma

Freemand és Cook (2019, 105-129.o.) nyomán az egyes techni-
káknak a tervezési kérdésekhez kapcsolódását mutatjuk be: a
diskurzív, a térbeli, a vizuális, a etnológiai, deliberációs/mediá-
ciós, és korszerű eszközök és módszerek következnek.

Diskurzív technikák: interjúk, fókuszcsoportok és mesekörök

Ezek a módszerek a résztvevők személyes élményeibe és tapasztalataiba engednek betekintést. Készíthetik és vezethetik a felnőtt facilitátorok is, de a legjobb, ha a tervező-csoport maga készíti őket. Meginterjúvolhatják például egymást, társaikat és akár felnőtteket is előre készített kérdések mentén, így gyakorolják ők is a kérdezést és egymásra odafigyelést, az összegzést.

Térbeli eszközök és módszerek: tervek, térképek és modellek.

Ezek a technikák bemutatják, hogy a különböző helyek, terek és területhasználatok hol helyezkednek el és hogyan kapcsolódnak egymáshoz. Intuitív lehet a gyerekek számára a rajzolás és modellezés, ugyanakkor a digitális modellezés, mint például a Minecraft és a Sims, vagy a digitális térképkészítés is népszerű megoldás lehet számukra. Ezeken a technikákon keresztül úgy érthetjük meg legegyszerűbben azt, hogyan érzékelik a gyerekek ezeket a tereket, hogy megkérjük őket meséljenek az elkészült alkotásokról. Az irányított bemutatás során a gyerekek személyes tapasztalatain keresztül megérthetjük, hogyan kapcsolódnak környezetükhöz, hogyan érzékelik és értékelik annak adottságait, mit szeretnek és vagy éppen utálnak abban, milyen lehet számukra egy ideális város, környék, utca, tér stb.

Vizuális eszközök és módszerek: fotók, videók és rajzok.

Ez a technika képeken keresztül fejezi ki a gyerekek belső gondolatait: a szabadtérrel kapcsolatos problémákat, igényeket, lehetséges megoldásokat, és azok esztétikai minőségét. E technika kapcsán is felmerül azonban az interpretáció kérdése: vajon tényeket ábrázolnak a képek vagy a gyerekek által érzékelt szubjektív valóságot?

Fényképezés és videózás: fotóhang, fényképes előhívás, vox-pop, vizuális naplók.

- Fényképeket és videókat készíthetnek a gyerekek az otthonukról, környékükről, a számukra fontos dolgokról, a számukra tetsző vagy nem-tetsző helyek jellemzőiről. Ezek a fotók és videók kiváló betekintést engednek a gyerekek életébe és véleményébe. Ma már ezek készítése sokkal egyszerűbb a mobiltelefonok és különböző videó és képszerkesztő programok által.

- A “fényképes előhívás” technikáját interjúk során, a beszélgetés ösztönzésére és irányítására használhatjuk, hogy meglévő fotókkal érzéseket, emlékeket, információkat ébresszünk az interjúalanyban, például gyakran sorrendbe kell állítani a fotókat.
- A “photovoice” azaz “fotó hang” technika alkalmazásakor a gyerekek 7-10 napot kapnak a fényképezésre bizonyos témákban (pl. szeretett vagy nem szeretett helyek, iskolába vezető út, érzelmek térképek készítése), amelyet a számukra biztosított fényképezőgép és napló segítségével dokumentálnak, majd egy facilitált beszélgetésen átbeszéljük velük az eredményeket.
- A “Vox-pop” videós interjúkészítés a nyilvánossággal zajlik az utcán, célja, hogy a tervezésben résztvevők pillanatképeket készítsenek a közvéleményről, a tervezési kérdésekről (pl. előadásarok, videofülke stb.).
- A „Vizuális napló” célja, hogy a gyerekek bizonyos időtartam alatt szerzett vizuális benyomásait, reflexióit összegyűjtse, szavak helyett vizuális eszközökkel. Digitális változata az Instagram.

Rajzok és vázlatok.

A leggyakrabban használt adatgyűjtési technikák, nagyon hasonlóak a korábban említett térképezési kategóriához, hiszen a rajzok jelentése itt is csak a történetekkel és beszélgetéssel fedhető fel.

Etnográfiai technikák.

Ezek a technikák a humán geográfia és a kulturális antropológia módszereit hasznosítják, amelyek arra irányulnak, hogy a gyerekeket saját környezetükben vizsgálják. A technikákat a tervezési kérdéshez és problémához igazítják. Használhatóak például stratégiai jövőképek kialakításához (pl. kreatívan irányított vizualizáció, amelyekben a gyerekek az ideális jövőt képzelik el) és akár kiértékeléshez is (pl. az értékelési módszerek magukban foglalhatják a használat utáni értékelést).

- A „**helyszíni etnográfiai technikák**” során a hagyományos helyszínbejárások átalkíthatók úgy, hogy a gyerekek vezessék körbe és mutassák be a számukra fontos helyszíneket a felnőtt szakembereknek. A túrát érdemes diskurzus technikával, akár térképezéssel, vizuális technikákkal és performatív technikákkal is kombinálni.
- A gyerekek „**részvételi megfigyelése**” olyan kutatási módszertan, amelyben a kutató elmerül a résztvevők napi tevékenységében. A cél általában az, hogy a szabadtéren történő viselkedést a lehető legszélesebb körben rögzítsük. Ezt végezheti felnőtt, de a gyerekek is megfigyelhetik egymás viselkedését.
- „**Társ-facilitátor vagy társ-kutató**” szerepben a gyerekek támogatják a közösségi tervezést azáltal, hogy beszélgetéseket, folyamatokat vezetnek, és biztosítják társaik meghallgatását és mások tapasztalataik érvényesítését.

Deliberációs/mediációs technikák.

A deliberatív demokrácia technikáit egyre gyakrabban próbálják ki a felnőttek és a fiatalok részvételével kapcsolatos várostervezésben.

- „**Részvételi költségvetés-tervezés és állampolgári testületek/zsűrik**”. Deliberatív közösségi döntéshozatal a beszerzést, a költségvetést, a szolgáltatástervezést és a szakpolitikai prioritásokat illetően. Legtöbb esetben gyerekeket is bevonnak a folyamatban, melyet nagyfokú hatalommegosztás jellemez. A folyamat során egy problémakörhöz kapcsolódóan hoznak szakértői döntéseket közösen.
- A „**közös tervezés**” olyan folyamat, amelyben a szakértői és a résztvevői szerepek egyesülnek azáltal, hogy a gyakorlati szakemberek és a fiatalok együttműködnek a tervezésben vagy tervezési folyamatban. Jelentheti egy megépített prototípus készítését, városkutatás tervezését, térbeli területhasználat modellezését.

Korszerű eszközök és módszerek.

A digitális eszközökben és technológiákban rejlő lehetőségek bővítik a részvételi technikákat (pl. alkalmazások, digitális játékok és technikák, GPS-kompatibilis alkalmazások, virtuális és kiterjesztett valóság). Ezekkel bátran kísérletezhetünk a gyerekek bevonása során.

Freeman és Cook (2019) csoportosítása csak egy a sok közül. Derr, Chawla & Mintzer (2018) megkülönbözteti a közösségi tervezést megelőző háttérkutatást (demográfia, térképek, statisztikák, megfigyelés); a művészeti alapú módszereket, amelyeket végezhetünk a gyerekekkel a helyzetfeltárás, elemzés és szintézis során is (rajz, falfestmény, történetmesélés, fényképezési módszerek); interjúkat, fókuszcsoportos beszélgetéseket és kérdőíveket, amelyeket legtöbbször felnőttek készítenek, de fiatalok is végezhetik őket (interjú, fókuszcsoport, csoportos beszélgetések); városi sétákat és kalandozásokat a gyerekekkel, amelyben a tervező megismeri a gyerekek szempontjait és amelyben a gyerekek hétköznapi tapasztalataikra reflektálhatnak (pl. gyermek által vezetett túrák, képkeretezés, térképkészítés); generációkat összekötő workshopokat és közösségi rendezvényeket, amelyek lehetőséget adnak a különböző nézőpontok megismerésére és a kapcsolódásra (gyűlések, közösségi tervezés, bemutatók, ünnepek, fesztiválok).



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Freeman, Claire & Cook, Andrea (2019). Children and Planning.

[Gyerekek és Tervezés] London: Lund Humphries. ISBN: 978184822314

Derr, Victoria, Chawla, Louise, Mintzer, Mara (2018). Placemaking with Children and Youth: Participatory Practice For Planning Sustainable Communities.

[Helyteremtés gyerekekkel és fiatalokkal: Részvételi gyakorlat a fenntartható közösségek tervezéséhez]. New York: New Village Press. ISBN: 9781613321003

2.4. közösségi tervezés lépéseihez illő módszer kiválasztása

Nem elég a részvételi módszereket a tervezőcsoport igényeihez igazítani, fontos figyelembe venni azt is, hogy a kiválasztott módszerek az adott tervezési lépésben felmerülő kérdéssel foglalkozzanak.

Tapasztalatunk szerint a legtöbb technikát és módszert rugalmasan lehet adaptálni és alakítani a közösségi tervezés adott lépéséhez. Például, ha úgy látjuk, hogy a gyerekek számára legmegfelelőbb mód a részvételre a rajzolás, akkor mérlegelhetjük, hogy a módszert mely tervezési szakaszban vetjük be. Készíthetnek a gyerekek rajzot a HOL, feltárási lépésben arról, hogy hogyan töltik a mindennapjaikat, vagy hogy mely helyeket szeretnek vagy nem-szeretnek. A MIT, jövőkép megfogalmazási lépésben rajztéma lehet, hogy mit jelent számukra az álom-szabadtér, hogyan szeretnék érezni magukat, és mit szeretnének ott csinálni a jövőben. Ha arra kérjük őket, hogy rajzolják le azokat a dolgokat, amelyek hiányoznak az adott helyről, amelyeket szívesen látnának ott, máris arra kapunk ötleteket, hogy hogyan lehetne a helyszínt fejleszteni a HOGYAN, ötletkészítési szakaszban. És miért ne rajzolhatnák meg a gyerekek az álompavilon látványtervét, amelynek az építésébe belekezdzenék, és miért ne használhatnák fel a rajzokat arra, hogy visszajelzéseket kapjanak az ötletéről a HOGYAN lépés ötlettesztelési szakaszában?

A közösségi tervezési technikák között szép számmal találunk a közös készítésen és alkotáson alapulókat. Valóban, minden lépésében készíthetünk alkotásokat a fiatalokkal, azonban ezek más és más célt szolgálnak. A HOL lépésben, az alkotási folyamaton és elkészült műveken keresztül megérthetjük a szabadtér jellegzetességeit, problémáit, kihívásait. A MIT lépésben az alkotás célja érzékelteti azt a közel vagy távoli jövőt, amit a gyerekek el szeretnének érni. A HOGYAN lépésben a cél megmutatni a különböző megoldási javaslatokat az alkotáson keresztül (ötletelés), és a legjobb ötleteket részletesen is kidolgozni a tesztelésre (Sanders és Stappers, 2014; Szilágyi-Nagy Anna, Jákli Eszter & Mihály Regina, 2024).



TIPP

Ügyeljünk rá, hogy a tervezési lépések során összességében változatosan használjuk a különféle módszereket! Ha a helyzet-feltárásban már rajzoltunk, akkor válasszunk mást módszert a jövőképhez és az ötleteléshez.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Sanders, Elizabeth B.-N. & Stappers, Pieter Jan (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in code-signing.

(Magyarul: Szondák, eszközkészletek és prototípusok: három megközelítés a co-designban) CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 10:1, 5-14. DOI: 10.1080/15710882.2014.888183

Szilágyi-Nagy Anna, Jákli Eszter & Mihály Regina (2024). A készítés szerepe és formái a gyermekközösségekkel történő közösségi tervezésben: Szondacsomagok, eszközkészletek és prototípusok az Alakítsd az iskolád Veszprém! Projektben. Vizuális Kultúra.

2024:1: 26-33.

2.5. Az online és offline foglalkozások felépítése

A közösségi tervezés folyamatának felvázolása során eldől, hogy online és/vagy offline zajlik a tervezés a gyerekekkel (ld. 2.1. fejezet). Míg az együttműködés tere befolyásolja a tervezőcsapat tagjai közötti kapcsolatok alakulását és minőségét, valamint a közös gondolkodást elősegítő tevékenységeket, eszközöket és módszereket (Reith és Szilágyi-Nagy, 2019), addig a foglalkozások felépítését az online vagy az offline tér nem befolyásolja. Az online és offline térben történő közös munka különbségeiről és hasonlóságairól a Minden Térben Gyerekekkel (2021) c. könyv első kötetében sok szó esett. A foglalkozások felépítéséről azonban már kevesebb. Most ebben adunk segítséget.

A foglalkozás menetét a rendelkezésre álló idő befolyásolja leginkább. Lehet, hogy hosszabb távú, szakkörszerű foglalkozás-sorozatot kell indítanod, vagy szabálytalan időközönként duplaórákra járhatsz, de az is elképzelhető, hogy egy tematikus heted vagy pár projektnapod van csak a közösségi tervezésre. A pontos menetrend kialakításához mérlegeld a következő egységek időráfordítását és beépítését a programba:

1. A foglalkozásokat úgy építsd fel, hogy **önállóan is teljes egészet adjanak**: minden foglalkozásnak legyen célja, legyen eleje (bevezetés), közepe (közös munka) és vége (zárás, búcsúzás).
2. A gyerekek mindig legyenek tisztában az adott alkalom **céljával**. A célokat bemutathatod te is, de közösen is megfogalmazhatjátok az alkalom elején. Mi legyen az alkalom témája? Meddig szeretnétek aznap eljutni? Az alkalom végén nézzétek át együtt, hogy elértétek-e az alkalom elején kitűzött célt, ha nem, beszéljétek meg, mit csináljatok a következő alkalmon.
3. Az is fontos, hogy a gyerekek tudják, az adott foglalkozás mely tervezési lépéshez tartozik, **hol helyezkedik el a teljes tervezési folyamatban**. Az orientációhoz használd a tervezési folyamat idővonalát, amelyen elhelyezed a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK!?** kérdéseket. A gyerekeknek az is segít, ha egy számukra ismert folyamaton keresztül mutatod be, mit jelent a közösségi tervezés

folyamata. Például nekünk a focizás hasonlatként bevált. A **KIVEL** lépéssel elrúgjuk a labdát, a többi lépésben előre-hátra passzolgatunk egymásnak, míg az **ALAKÍTÁS** lépésével gólt rúgunk. Gondold végig, hogy a te csoportodban a gyerekek milyen hasonlatot és vizuális ábrázolást értenének meg!

4. Minden foglalkozáson érdemes a **játékra** is hangsúlyt fektetned. A folyamat elején fontos lesz az ismerkedés, a csoport közös szabályainak lefektetése, a közös munkát megalapozó együttműködés és csapatépítés elősegítése különböző játékokkal. A folyamat közepe felé ezek inkább abban segítenek majd, hogy fenntartsd a közös munka örömét, kiderüljön, a résztvevő gyerekek milyen hangulatban érkeztek a tervezési alkalomra, milyen az energiaszintjük a közös munkához. Az is előfordulhat, hogy megbeszéltek egy jutalom alkalmat, amikor a csapattal csak játszottok.
5. **A foglalkozás központi részét, és a leghosszabb egységét a közösségi tervezés KIVEL / HOL / MIT / HOGYAN / ALAKÍTUNK** lépéseihez kiválasztott tevékenység, módszer, közös kreatív gyakorlat adja majd.
6. A foglalkozás végén hagyj pár percet a **zárásra**. Kérdezd meg a gyerekeket, hogyan érezték magukat, van-e valami, amit a következő alkalomra javasolnának, kérnének, ezzel már ki is jelölhetitek a következő alkalom céljait, valamint a következő alkalom időpontját.



MÓDSZER: A foglalkozások megtervezése

NÉZD ÁT A DUPLAÓRÁS PÉLDÁNK MENETRENDJÉT, ÉS TERVEZD MEG AZ EGYES FOGLALKOZÁSOK MENETÉT.

Foglalkozás célja: _____ Orientáció: _____ perc

Bevezető: _____ perc Foglalkozás módszerei és tartalma: _____ perc

Bemelegítő játék: _____ perc Zárás: _____ perc



PÉLDA

Duplaórás foglalkozás

A következőkben egy szakkörszerűen működő duplaórás foglalkozáshoz adunk mintát. Gondold át, hogy a rendelkezésre álló idő és a találkozók sűrűsége alapján neked mennyi időt kell fordítanod az egyes pontokra?

- Bevezető (5 perc): Köszöntő / Szabályok
- Bemelegítő játék (10-15 perc): Névtanulás, Csapatépítés, Ráhangelődés
- Orientáció (5-10 perc): Hol tartunk a közösségi tervezés folyamatában / Nap témája / Adott foglalkozás céljának kitűzése / Foglalkozás menetének bemutatása
- Foglalkozás a közösségi tervezés **KIVEL / HOL / MIT / HOGYAN / ALAKÍTUNK** lépéseihez kapcsolódóan (30-60 perc):
- Zárás (10 perc): Következő lépések meghatározása / Következő alkalom időpontjának kijelölése





II. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSEIHEZ

3. KIVEL...

MÓDSZEREK A GÖRDÜLÉKENY ÉS JÓ HANGULATÚ CSAPATMUNKÁHOZ

3.1. A tervezőcsapat demokratikus együttműködésének megalapozása

A tervezőcsapat első találkozója legyen alapító ülés, ahol megbeszélitek a közös munka kereteit. Először mutatssátok be a találkozók célját: miért talákoztatok, mennyi időt töltötök együtt, kinek mi a szerepe? Majd jöhet a közös, demokratikus munka szabályainak lefektetése. Milyen hangulatban szeretnétek együtt tölteni az időt? Milyen kommunikációs szabályaitok vannak? Hogyan kezelitek a konfliktusokat? Hogyan hoztok döntéseket? Ezek a döntések lesznek a közös munka alapja. Ez azért is fontos, mert mint ahogy Hart mondja

"A gyermekek számára a csoportban való tartós részvétel kínálja a legjobb lehetőséget a demokrácia megélésére. Ha rendszeresen járnak ugyanabba a csoportba, akkor a felnőtt segítők világosan meg tudják határozni a gyerekekkel a folyamatokat, szerepeket és szabályokat. Ez kínálja a legjobb lehetőséget minden gyermek számára, hogy saját hajlamaira és vágyaira építve kialakítsa saját részvételi orientációját."

(Hart, 1997, 45.o.).



TIPP

A közösségi tervezőcsapat felé mindig világosan és egyszerűen kommunikáld, hogy hol tartotok a tervezési folyamatban és hogy hogyan tudják befolyásolni a szabadtér alakítását. Valóban hatással lehetnek rá? Javaslatot tehetnek, amit mások mérlegelnek? Részt vehetnek a konkrét alakításban?



PÉLDA

A demokratikus tervezési folyamat alapelvei

Hart (1997, 49-50.o) nyomán mi is megfogalmaztuk a demokratikus részvétel alapelveit a gyermekközösségekkel történő közösségi tervezésben:

- Törekedjünk rá, hogy a gyerekeket kezdetektől bevonjuk! Ha nem így történik, akkor a folyamatot átláthatóvá kell tenni a gyerekek számára annak érdekében, hogy megismerjék az előzményeket.
- Az a cél, hogy a gyermeknek értsék a projekt szándékát és önkéntesen vegyenek benne részt miután megismerték és megértették a projekt céljait.
- Már az elején világossá kell tenni a hatalmi viszonyokat. Azaz minden gyermek számára világosnak kell lennie, hogy mi a tervezőcsapat szerepe a folyamatban, és milyen hatással van a döntésekre.

- A tervezőcsapat közös munkájának szabályait a projekt elején a csapat közös megbeszélésen keresztül alakítsa ki. A szabályok legyenek minden résztvevő számára világosak. Fontos, hogy ezeket a szabályokat párbeszéd során módosítani lehessen, azok megvitatását bárki kezdeményezhesse, és ez minden résztvevő számára világos legyen.
- A gyerekeknek, ha szeretnének részt venni a közösségi tervezésben, akkor a projekt minden fázisában egyenlő esélyt kell biztosítani a részvételre, még akkor is, ha ez azt jelentheti, hogy a gyermek életkora vagy tapasztalata miatt kezdetben egyszerűen csak figyeli mások munkáját.
- Elengedhetetlen, hogy a gyerekek – képességeiknek megfelelően – teljes körű tájékoztatást kapjanak a projekt történetéről és terjedelméről, valamint arról, hol tart a folyamat.
- Nem kell minden gyermeknek minden tervezési lépésben részt vennie. Előfordul, hogy egyes gyerekek inkább a projekt HOL, MIT, HOGYAN lépéseiben, mások inkább az ALAKÍTÁSBAN szeretnének részt venni, vagy ezekre adódik lehetőségük. Facilitátorként az a feladatunk, hogy elmagyarázzuk a különböző lépések jelentőségét és biztosítsuk, hogy a gyerekek abban a közösségi tervezési lépésben vegyenek részt, amelyben valóban szeretnének.



MÓDSZER: A munkakódexlétrehozása



A közösségi tervezés alapja, hogy a csoport egyetértsen a csoportot irányító szabályokban és alapelvekben, Mielőtt neki kezdtek a munkának, határozzátok meg közösen, melyek lesznek ezek a csoportot irányító szabályok

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 perc

Kellékek: papír, ceruza

Létszám: 30 fő (mondjuk egy osztály)

A játék menete: A tervező csapat hozzon létre egy szabályzatot (egy munkakódexet, szerződést, ha úgy tetszik), amelyet minden résztvevő elfogad, aláír.

1. Ehhez hívd össze a tervező csapatot.
2. Kérd meg, hogy mindenki írjon fel egy papírra egy ötletet, amit közös szabálynak javasol.
3. A papírokat mutassátok meg egymásnak. Mindenki figyelmesen hallgassa meg a másikat. A papírokat felragaszthatjátok egy táblára, de az is elég lehet, ha szóban mutatják be egymásnak a résztvevők.
4. Minden ötletnél szavazzatok arról, hogy jól van-e megfogalmazva, mindenki egyetért-e vele. Ha nem értetek egyet valamivel vitassátok meg miért, nézzétek meg milyen arányban vagytok ellene. Nem kötelező minden szabályt elfogadni.
5. Ha elfogytak az ötletek, összegezzétek egy új lapon, majd nézzétek meg a listát! Hiányzik még valami? Ha igen, egészítsétek ki. Ha nem, akkor adjátok hozzá az utolsó pontot: a fenti szabályokat elfogadom, és tudomásul veszem, hogy azok megváltoztatását bármikor kezdeményezhetem. Helyszín, dátum, aláírás. Mindenki írja alá / ujjlenyomattal hitelesítse a szabályzatot.
6. Aláírás után függesszétek ki egy olyan helyre, ahol a közös találkozókon látjátok.



TIPP

Az ötletek, javaslatok bemutatása történhet úgy, hogy plüssöt/ labdát/ babzsákot dobtok körbe. Mindig az mondja el az ötletét következőnek, akihez a tárgy került.



OFF / ON

Online találkozó esetén a folyamat ugyanez marad. Ha az online faliújságok egyikével (pl. Mural, miro, padlet) dolgoztok, akkor online post it-ok segítségével fogalmazzatok meg egyéni javaslataitokat, melyeket bemutattok egymásnak. A végső Kódexet a közös munkafelület sarkában helyezétek el feltűnő helyen.





MÓDSZER: A döntéshozási módszerek kipróbálása



A közösségi tervezésben többféle döntéshozási módszer létezik. A döntéshozás történhet közösen vagy egyetlen személy által. Ebben a gyakorlatban a gyerekek kipróbálhatják, mi a különbség a különböző demokratikus döntéshozatali formák között.

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 20 perc

Kellékek: dobókocka

Létszám: 30 fő (mondjuk egy osztály)

A játék menete: Készíts hatoldalú dobókockát, mindegyik oldala egy döntéstípus legyen: tekintélyelvű, átruházott, véletlen, közvetlen, képviseleti, egyetértés.

Játsszátok el a gyerekekkel, hogy osztálykirándulást / családi nyaralást terveztek. Mindenki mondja el az ötletét, hogy hova menne és mit csinálna. Majd dobjatok a kockával. Amit dobtok, az mutatja meg, milyen módon hozzátok meg döntést.

1. Tekintélyelvű: A jelenlévők közül a legidősebb / a legtapasztaltabb nyaraló hozzon döntést.
2. Átruházott: A gyerekek adják át valakinek a szavazati jogukat, akiben megbíznak. Ezt jelezhetik azzal, hogy az általuk választott képviselő vállára helyezik a kezüket. A megbízott képviselők, ha több van, érveljenek, majd hozzanak döntést.
3. Véletlen: A foglalkozásvezető válasszon ki kedve szerint egy valakit a gyerekek közül, aki dönt. De lehet cetlik segítségével sorsot húzni is.
4. Közvetlen: Rendeztetek többségi szavazást. Először válasszátok ki a három legnépszerűbbet, majd ezekből kerüljön ki végső győztesként, amelyikre a legtöbb szavazat esik.

5. Képviseleti: Rendeztetek választást. Akinek kedve van, kampányoljon azért, hogy miért tudná leginkább ő képviselni a többiek érdekét a döntésben. A titkos szavazással megválasztott képviselő döntsön.
6. Egyetértés: addig beszélgetsetek az ötletekről, amíg szóban mindenki egyet nem ért azzal kapcsolatban, hogy hova menjete nyaralni.

Minden döntés után mondjuk el, mi alapján hoztunk döntést.

A gyakorlat után értékeljétek ki közösen, milyen volt egyik vagy a másik módszerrel döntést hozni. Ki melyik helyzetben érezte magát kényelmesen? Beszéljétek át, mely döntéshozási mechanizmus milyen helyzetben lesz hasznos a közösségi tervezés során.



Online térben kocka helyett használhatsz ingyenesen elérhető rulett programot, mint például a PILIAPP. A rulett minden mezője legyen egy döntési forma, majd pörhesd meg a kereket a véletlenszerű sorsoláshoz.



3.2. A jó munkalégkör megteremtése

A közös munka során törekedj a biztonságos légkör megteremtésére, ahol a gyerekek kifejezhetik véleményüket, és ötleteket, gondolatokat fogalmazhatnak meg. Ahhoz, hogy megteremtsd ezt a biztonságos, bizalmi légkört, első lépésként össze kell kövacsolni a társaságot, ami nem könnyű feladat. Erre hozunk most néhány módszert.

1. A **névtanuló játékok** célja, hogy megismerjük egymás nevét. Ez fontos lehet a tervezőcsapat megalakulásakor, vagy ha új tag érkezik, esetleg akkor, amikor alkalmaskerűen bevontok valakit a közös munkába. A névtanulós játékok online térben is hasonlóan működnek, mint személyesen, így a felsorolt játékokat használhatod kicsit átalakítva.
2. A **csapatépítő játékok** célja, hogy miután megtanultuk egymás neveit, kicsit megtörjön a jég. Következhet egy kis közös móka, amely megalapozza a jó hangulatú munkát, és fejleszt a közösségérzetet a pozitív közös élményeken keresztül. Online együttműködés esetén különösen fontos a csapatépítés, ugyanakkor nehezebb is egymásra hangolódni. Vannak olyan játékok, amelyeket online és offline térben is játszhatunk, és olyanok is amelyek kifejezetten csak offline vagy csak online térben működnek.
3. A **témára hangoló játékokkal** elkezdhetünk ráhangolódni a szabadter tervezés témájára.



MÓDSZER: Névtanuló játékok

OFF / ON

NEVEM ÉS KEDVENC HELYEM...

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 10 perc

Kellékek: labda / babzsák / plüss (bármilyen, amit könnyen lehet dobni)

Létszám: 30 fő

A játék menete: Ebben a névtanulós játékban a nevek tanulását összevonjuk a témára hangolással, azaz a szabadter és szabadter tervezés témájával. A kedvenc helyet szűkíthetjük iskolai terekre, szabadter helyekre, de kombinálhatjuk aszerint, hogy milyen helyszínnel foglalkozunk (pl. Büfé esetén evés, ivás témája is bejöhethet, vagy játszótér esetében játszóelemek.) Azáltal, hogy kedvenc helyüket is elmondják a gyerekek, biztosan akad, akit elsőre erről fogunk megjegyezni.

- Körben állunk, egy labdát/ babzsákot/ plüssöt kezdünk el körbe dobni egymásnak.
- A kezdő játékos elmondja a saját nevét és egy helyet, ahol szeret lenni. (Pl. Janka vagyok, a kedvenc helyem a Duna-part).
- Ezután tovább dobja a labdát a mellette állónak, aki ekkor megismétli az előtte lévő nevét és kedvenc helyét, majd hozzáteszi a sajátját.
- Így haladunk addig, amíg mindenki sorra nem kerül, körbeér a labda.
- Az utolsónak mindenki nevét és kedvenc helyét fel kell sorolni, úgyhogy vigyázat, figyelni kell!



TIPP

Fontos a differenciálás, így mérd fel a terepet a játék tervezésekor, nem minden csapattal érdemes körbemenni úgy, hogy a végén valaki az összes nevet és helyet végig kell mondja. A lényeg a móka és nem a teljesítmény. A kedvenc hely, helyett játszhattok olyan helyekkel és élményekkel, melyek a tervezési helyszínhez hasonlóak.



OFF / ON

Ha online térben találkoztok egy gyerekcsoporttal, akkor ezt a játékot mindenféle változtatás nélkül játszhatjátok. Csináljatok dobó mozdulatot, és kiáltstok annak a nevét, akinek a képzeletbeli labdát dobtátok. Ebben segít, ha galéria nézetbe állítjátok a csevegő felületet, így már ismeretlenül is látni fogjátok egymás nevét.



TIPP

Mivel eleve más-más helyen vagytok, a játék variálható úgy, hogy a neved után egy olyan tárgyat nevezel meg a környezetedben, ami a kedvenced. Mondd ki a neved és a kedvenc tárgy nevét, majd add tovább a stafétát.



NEVEK ÉS KEZDŐBETŰK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 10 perc

Kellékek: labda / babzsák / plüss (bármilyen, amit könnyen lehet dobni)

Létszám: 30 fő

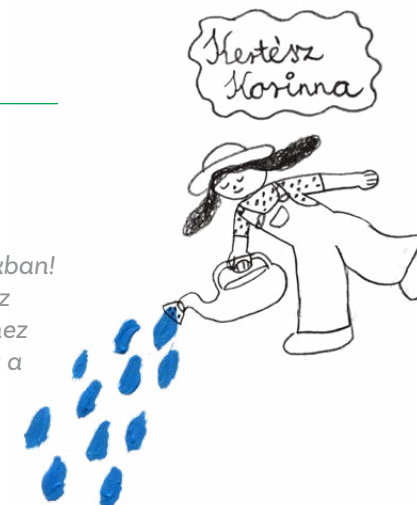
A játék menete: Ez egy klasszikus névtanulós játék, amelyet könnyen alakíthatunk korosztálynak, témának megfelelően. Érdemes kipróbálni a gyerekek tulajdonságaival, amelyből kirajzolódik, miben erősek az egyes csapattagok, hogyan egészítik ki egymást a résztvevők tulajdonságai és képességei.

- Ebben a játékban körben állunk és labdát / babzsákot / plüssöt kezdünk el körbe dobni úgy, hogy a kezdő játékos bemutatkozik.
- Elmondja a saját nevét és elé egy olyan szót / jelzőt, ami a neve kezdőbetűjével kezdődik. (pl. Zöld Zoltán vagyok; Állhatatos Ádám; Kertész Korinna stb.).



TIPP

Csak a képzelet szab határt a lehetőségeknek ebben a játékban! A játékot ugyanis lehet a névhez ragasztott állatnevekkel, az adott személyre jellemző tulajdonsággal, vagy a környezethez kapcsolódó szavakkal, foglalkozásokkal is játszani. Továbbá a labdát sem muszáj körbe adogatni.



Ha online térben találkoztok egy gyerekcsoporttal (zoom/teams/google meet/skype), akkor képzeletbeli labdával is játszhatjátok a játékot. Csináljatok dobó mozdulatot és kiáltásotok annak a nevét, akinek a képzeletbeli labdát dobtátok. Ebben segít, ha galéria nézetbe állítjátok a csevegő felületet. Így már ismeretlenül is látni fogjátok egymás nevét.



TIPP

Mivel mindenki más helyszínről kapcsolódik be (ki-ki a saját otthonában, irodában, vagy kávézóban ül stb.), ezért izgalmas lehet úgy játszani a játékot, hogy mindenki az adott helyen keressen egy tárgyat, ami a saját neve kezdőbetűjével kezdődik, és úgy mutakozzon be.



MÓDSZER: Csapatépítő játékok



KŐ-PAPÍR-OLLÓ

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 10-15 perc

Kellékek: nincs

Létszám: 30 fő

A játék menete: Akárcsak a hagyományos kő-papír-olló játékban, minden gyerek párba áll egy másikkal.

- A párok a kő-papír-olló szabályainak megfelelően játszanak egy kört.
- A kör végén a vesztes a győztes mögé áll, ő már nem játszik tovább, a következő körökben feladata az lesz, hogy szurkol a nyertesnek. Ezután együtt keresnek ellenfelet a következő körben.
- A második körben már a párok versenyeznek. A vesztes pár a győztes pár mögé állva szurkol az elől álló nyertesnek. A játék végét eldöntő csatában két, emberekől álló hosszú kígyó fog kialakulni.
- Tapsoljuk meg a nyertest!



Kő papír ollót zoom-on is játszhattok. Majd magyarázd el a kő papír olló játékszabályát. Mindenki a foglalkozásvezető ellen játszik. Aki veszít, lekapcsolja a kameráját, de a mikrofonját bekapcsolva tartja, és egy általa kiválasztott személynek szurkol. A játék addig megy, amíg a foglalkozásvezető vagy megnyeri vagy elveszíti az utolsó kört.

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 5 - 10 perc

Kellékek: nincs

Létszám: 30 fő

A játék menete: Kérj meg mindenkit, hogy egy online csevegő felületen (pl. Zoomon, Teams-en, Google Meet-en) lépjen be a Galéria nézetbe, hogy mindenkit lássatok. Mutasd meg, hogy kell "ötöst" adni jobbra és balra. Kérj meg mindenkit, hogy döntse el, melyik oldalra fog ötöst adni, majd háromra mindenki adjon egy ötöst. Ha a képernyőn kapcsolatot lát a másik oldalon lévő személlyel, hagyja bekapcsolva a kamerát, aki nem kapott ötöst, kapcsolja ki a kameráját.



Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 5 perc

Kellékek: laptop, online tér

Létszám: 30 fő

A játék menete: Készíts 3-4 fős Breakout szobákat egy online csevegő felületen. 2 perc alatt a társaság fedezze fel, mennyi közös dolog van bennük. Egyvalaki jegyzetelje ezt a chatbe. A 2 perc elteltével zárd be a szobákat és kérd meg, hogy küldjék be a közös pontokat a közös csevegésbe. A végén összegezzétek a közös találatokat!

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 10-15 perc

Kellékek: nincs

Létszám: 30 fő



A játék menete: A társaság tagjai körben állnak, a kezeiket a kör közepe felé nyújtják, a szemüket becsukják.

- Adott jelre becsukott szemmel elindul mindenki a kör közepe felé, és megpróbálják a kezeikkel mások kezét megfogni.
- Egészen addig csukott szemmel keresgélnek, amíg mindenki talál fogzivaló kezét magának.

- Ekkor kinyitják a szemüket, és megkezdődik az igazi játék.
- Az összegubancolt emberhalmazt ki kell csomózni anélkül, hogy bárki is elengedné a másik kezét. Könnyű feladatnak tűnik, de időnként külön „gubancmestert” kell kinevezni, aki segít a mozdulatlan csoport kibontásában.



MA MILYEN ITAL/ÁLLAT/JÁTSZÓELEM LENNÉL?

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 10 perc

Kellékek: <https://www.autodraw.com/>

Létszám: 30 fő

A játék menete: Mindenki rajzolja le mi lenne! Az autodraw segítségével úgy készíthetünk rajzokat, hogy a program automatikusan segít „tökéletesíteni” az általunk megjeleníteni próbált képeket, így nem szükséges jó rajztudás. Felkínál több képi opciót, amelyből választhatunk: melyik a mi elképzelésünkhöz legjobban illeszkedő. A játék célja egymásra hangolódni azáltal, hogy a feltett kérdésre adott válaszunkat megmagyarázzuk egymásnak.

Például tegyük fel a kérdést, hogy „ma milyen ital lennél?”. Mindenki kap időt, hogy végig gondolja és megrajzolja. Ezután elindítjuk a kört és egyesével mindenki megosztott képernyőn megmutatja mit rajzolt és miért. Így megismerhetjük egymás aznapi állapotát és könnyebben tudjuk folytatni az alkalmat.



TIPP

A játékot természetesen offline is játszhatjuk.



JÁTÉK GARTIC PHONE-VAL

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat

Időtartam: 10-15 perc

Kellékek: <https://garticphone.com/hu>

Létszám: 10+fő

A játék menete: A Gartic Phone egy online játék, amelyben a kitalálós játék és a fülbe súgós játékkal keveredik (az a játék, ahol láncban ültök és a következő személyének fülébe súgysz valamit, amit az tovább ad a következőnek, és a végén összehasonlítod az eredeti kifejezést az utolsó szóval). Ez a játék ennek a vizuális változata: rajzolod, amit látsz, és kitalálod, amit láttál! A körök végére elképesztő vicces mondatok és helyzetek alakulhatnak ki.

- Mindenki ír egy kacskaringós mondatot, amelynek témája a szabadtér használata (ki, mikor, hol, mit csinál, kivel, meddig stb.)
- Ezt a program véletlenszerűen szétosztja a résztvevők között, akiknek a kapott mondatot meg kell rajzolni. A rajzokat ismét véletlenszerűen szétosztja a program, amelyeket le kell írni, és így tovább.
- A játék végén a program megmutatja, mely szövegből mely rajz és újabb szöveg készült. Nincs más hátra, mint a közös nevetés.



MÓDSZER: Téma- hangoló játékok



OFF / ON

VÉLEMÉNYVONAL

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 15 perc

Kellékek: szigetelőszalag /jelölőszalag vagy kréta, vagy két tárgy, ami kijelöli a vonal egyik és másik végét (lényegében bármit lehet erre használni)

Létszám: nincs korlát

A játék menete: A véleményvonal játék célja, hogy elindítsa a gondolkodást és a véleményalkotást egy-egy hellyel, térrel kapcsolatban. A játék bármely korosztály számára adaptálható a kérdés megválasztásával.

- Készítsd elő a játékot a véleményvonal két végének, azaz ellentétes pólusának kijelölésével a padlón, a táblán, és a vonal ábrázolásával. A résztvevők elszórtan helyezkedjenek el a vonal körül / vagy a vonal egyik oldalán.
- Tedd fel az első kérdést, és kérd meg, hogy a gyerekek fejezzék ki álláspontjukat azzal, hogy a vonalon a megfelelő ponton helyezkednek el, vagy akár a két ellentétes végére állnak.
- Tegyél fel 3-5 kérdést, amelyre válaszolhatnak a gyerekek.
- Végeredményképpen azt kapod, mennyire megosztó egy kérdéskör, mennyire vannak azonos véleményen a résztvevők, hol helyezkednek el a skálán.



TIPP

A játék jó folytatása lehet a kő-papír-ollónak egy foglalkozás során, mivel a gyerekeket már eleve sorba állítottuk, egy vonalban állnak. Ebből lehet őket majd kikököntetni, ha akár azon a vonalon húzzuk meg a véleményvonalat.

A játék időtartama változtatható, attól függően, mennyi idő áll rendelkezésünkre, változtathatjuk a feltett kérdések / kijelentések mennyiségét, mélységét. Adott esetben csapatépítőként is használható, egyszerűbb kérésekkel például: kinek hány testvére van, kinek a leghosszabb a haja? A lényeg, hogy közben nem szólhatnak egymáshoz csak mutogatni szabad.



OFF / ON

HARMONIKA JÁTÉK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat

Időtartam: 5-15 perc

Kellékek: A4 lapok nyomtatott állításokkal, befejezetlen mondatokkal (10-15 db), asztal, ceruza

Létszám: 15 fő, nagyobb csoport esetén két csoportban

A játék menete: Előre kinyomtatunk A4 lapokra soronként befejezetlen mondatokat, amit minden gyereknek a saját gondolatával kell kiegészíteni. Egy lapra ugyanaz a mondat kerül fel soronként és ezt egészíti ki mindenki a saját mondanivalójával.

A felírt mondatok nem szorosan kapcsolódnak az udvar kérdésköréhez, de tartalmazzanak szabadtérre, otthonra és iskolára, különféle környezetekre vonatkozó állításokat, így segítik beindítani a gondolkodást. Kiadjuk az egyik lapot, egy gyerek kiegészíti, majd hajt egyet rajta, és továbbadja. Ugyanígy a következő lappal egészen addig, amíg az összes el nem fogy. A játék célja bevezetni a szabadtér témáját, és gondolatokat elindítani.



PÉLDA

- | | | |
|--|--|--|
| • Otthonról a ... hoznám az udvarra | • A 20 perces szünet jó, de ... | • A focipályán ... |
| • Ott érzem jól magam, ahol ... | • Napközben az udvaron legtöbbet a... | • A kerítésen ...stb. |
| • A szabadidőmben szeretek ... | • Napközben az udvaron legkevesebbet a ... | • Az udvaron az a legjobb, hogy... |
| • Az udvaron azért szeretek lenni, mert... | • Sáros időben inkább ... | • Az udvaron az a legrosszabb, hogy... |
| • Kedvenc búvóhelyem a ... | • Nyári melegben mindig ... | • Az udvarról nagyon hiányzik... |
| • Ritkán játszunk a ..., mert ... | • A dombon ... | • Az udvarról az jut eszembe... |



TIPP

Attól függően, mennyi idő áll rendelkezésre, lehet villámjátékot is játszani, vagy végig lehet menni az összes állításon. Játék előtt gondoljuk végig, hol fogjuk játszani (szabadtér, tanterem), mivel a gyerekeknek írni kell. Szabadtéren a gyerekek írhatják egymás hátán a lapokat.



MILYEN SZABADTÉRI ELEM LENNÉL?

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 15 perc

Kellékek: papír, rajzeszközök, sapka
<https://www.autodraw.com/>

Létszám: 30 fő

A játék menete: Offline mehetünk egy kört a névtanulás után ezzel a kérdéssel vagy akár össze is köthetjük a két játékot. A résztvevők írják le, vagy rajzolják le egy papírra milyen szabadtéri elemek/ játszóelemek lennének. Mindenki mondja el - újra - nevét is, ha szükséges - milyen elemet választott. A felírt/ lerajzolt kártyákat dobjátok egy kupacba vagy egy sapkába, majd mindenki húzzon egyet és emlékezzen vissza, kié volt.



Online térben autodraw segítségével úgy készíthetünk rajzokat, hogy a program automatikusan segít „tökéletesíteni” az általunk megjeleníteni próbált képeket, így nem szükséges jó rajztudás. Felkínál több képi opciót, amelyből választhatunk: melyik a mi elképzelésünkhöz legjobban illeszkedő. Így ez a felület alkalmas lehet arra, hogy vizualizáljunk különböző dolgokat az udvarhoz, szabadtérhez kapcsolódóan. A feladatkiadás után minden résztvevő mutassa meg mit választott és mondja el, miért pont erre esett a választása.



Korosztály: általános iskola alsó
és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 15 perc

Kellékek: laptop, online tér, online faliújság
(pl. MURAL, miro, padlet)

Létszám: 30 fő

A játék menete: A játék célja a szabadtérrel kapcsolatos gondolatok elindítása, és egyben a egymás alaposabb megismerése. Valamelyik online faliújság (pl. MURAL, miro, padlet) használatával játszhatjátok az alábbi játékot. Jöjjetek össze egy online csevegő térben. A köszönő, bemutatkozó után mindenki válasszon egy képet egy épületről tárgyról, ami ő lenne, ha az adott tárgy lenne. Mindenki keressen egy olyan képet, amivel tud azonosulni, töltsse fel a felületre majd beszéljétek meg, ki mit és miért választott.



TIPP

Másik lehetőség, hogy a játékvezető előre feltölt különféle épületekről fotókat, és a gyerekek azok közül választanak maguknak, majd megosztják egymással a választás okát.



4. HOL... MÓDSZEREK A HELYSZÍN MEGISMERÉSÉHEZ

Ennek a helyszínfeltáró lépésnek a célja a közösségi tervezés tárgyának, a gyermekek által használt szabadtérnek a megértése és kontextusba helyezése. Mivel meglévő térről beszélünk, a jelenlegi használatnak, értékeknek és kihívásoknak a feltárása a cél, amit rengeteg szempontból vizsgálhatunk. Érzelmek, közösségi szimbólumok, a szabadtér fizikai jellemzői, térérzetek, térhasználati szokások, aktuális problémák és kihívások, mind-mind lehetséges témakörök. Egy adott helyszín feltérképezése igen fontos lépése a tervezésnek, mivel meg kell ismernünk az közösség helyhez való viszonyulását, történeteiket, igényeiket. Érdemes több szempontból is vizsgálni a helyszínt, és előhívni a fiatalok személyes tapasztalatait és tudását.

Az ebben a lépésben alkalmazott gyakorlatok többsége a tér bejárásáról, bizonyos szempontok alapján történő megfigyeléséről, adatok gyűjtéséről és rögzítéséről, a tér felméréséről szól, amelyre sok esetben valamilyen művészeti alapú tevékenységgel reflektálhatnak a gyerekek. Mi most ennek mentén háromféle kategóriába osztva mutatjuk be az ilyen tevékenységeket, melyek gyakran kiegészítik egymást, ezért nem élesen szétválaszthatók.

1. Séta és kalandozás: egy tér bejárásának megismerésének egyik kulcseleme a helyszínen történő séta, megfigyelések, kalandok és élmények gyűjtése, melyek célja a helyszínről való különféle tudások megismerése.
2. Művészeti alapú tevékenységek: olyan tevékenységek amelyek a gyermekek, fiatalok által kedvelt tevékenységeken alapulnak, fejlesztik a kreativitást és könnyítik az önkifejezést.
3. Kérdőívezés: a kérdőíves módszer kevésbé izgalmas, azonban annál hasznosabb. Általa több csoport (diákok, tanárok, szülők) véleményét is megismerhetjük és összegezhethetjük, így ha szükségünk van releváns adatokra egy témában, ezzel a módszerrel gyűjthetünk válaszokat legnagyobb mennyiségben, legszélesebb körben.



4.1

MÓDSZER: Séta és kalandozás



OFF / ON

KINCSESTÁR

Korosztály: általános iskolások

Időtartam: 30 perc

Kellékek: papírlapok, aszfaltkréta, ceruza, nagyítók/ távcsövek (opcionális), kis tasakok/ ládák, amibe például köveket, botokat lehet gyűjteni

Létszám: 20-30 fő, egyéni feladat

A játék menete: Cél, hogy a gyerekek figyelmét a közvetlen környezetükre irányítsd és saját kincses térkép készítésén keresztül kiderüljön, mely dolgokat tartják egyénileg értékesnek az udvaron. Papírral a kezükben járják végig a helyszínt: gyűjtsenek anyagokat, tárgyakat, színeket, érzéseket, satirozzanak át érdekes textúrákat vagy rajzoljanak le számukra fontos dolgokat. Ennek végeredményeképpen mindenkinek lesz egy saját kincsestára a hely - számára fontos - adottságaival. Ezek mind olyan dolgok, amelyek valamilyen szempontból érdekesek számukra. A gyűjtés után üljetek le és beszéljétek meg mit találtatok, mi miért fontos. Készítsetek kiértékelő táblát egy nagy közös kincs-gyűjteményt, ahol jól láthatóvá válnak az egyező vagy éppen különböző "érdeklődések".

„Képzeljétek el, hogy ez az udvar egy külön világ. Egy olyan világ, ami sokak számára ismeretlen. Idegenek a színei, idegenek az anyagok, az eszközök és az illatok is.

Számotokra viszont ismerős. Gyűjtsetek kincseket, rögzítsetek fontos színeket, textúrákat, hogy megmutassátok az idegen világból ideérkezőknek, mi az, ami különleges itt..”



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Ez lényegében egy séta, amelyhez inspirációt, ötleteket itt is találhatsz:

<https://kulturaktiv.hu/gyermek-es-varos/>



TIPP

Hagyd, hadd induljanak saját felfedezőútra! Emellett azonban fontos, hogy a te feladatod inspirálni őket. Ezt nem csak történettel / mesével tudod elérni, gondolkodhatsz tematikák szerint. Például apró hibák, minták megfigyelése, növények rendszerezése stb. amelyből akár mindenki választhat magának olyat, ami kifejezetten érdekli.



SZERETEM ÉS NEMSZERETEM HELYEK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 - 40 perc

Kellékek: szabadter alaprajza vagy makettje, kétféle színű színes matrica pöttyök, telefonok (fénykép készítésre alkalmas eszközök)

Létszám: 20-30 fő, 4-5 fős csoportokban

A játék menete: A folyamat célja a kedvelt és kevésbé használt / kedvelt helyszínek megkeresése. Először 4-5 fős csoportokat alkotunk. Minden csoporthoz érdemes egy felnőttet is rendelni, aki segíti, támogatja a folyamatot. A csoportok járnak be a helyszínt. Keressenek közösen olyan helyet, amit nem annyira szeretnek / nem használnak, és keressenek egyet, ahol szívesen töltenek el időt. Ezekről készítsenek egy-egy fotót. Ezután kérjük meg a gyerekeket, hogy a két fotózott helyszínt kétféle színes pöttyel jelöljék a térképen / alaprajzon vagy maketten. Ha az összes csoport végzett, körbeálljuk, megnézzük az eredményt és beszélgetünk róla: Miért szeretik, és miért nem szeretik a helyszínrajzon megjelölt helyeket.



ÖRÖM-BÁNAT TÉRKÉP

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 - 40 perc

Kellékek: papírok, ceruzák, post it-ek

Létszám: nincs meghatározva - 4-5 fős csoportokban

A játék menete: A játék célja, hogy séta közben megfigyeljük egy adott szabadter részeit és annak környezeti állapotát. Közvetlen tapasztalatokat szerezve gyűjtjük össze az öröme és bánatra okot adó helyszíneket, tárgyakat, látványokat stb. A diákok öröm-bánat térképet készítenek saját iskolaudvaruk/ iskolájuk/ településük részéről. Az öröm-bánat térkép készítése során kis csoportokban bejárják az adott területet (udvart, általuk használt szabadteret). Térképvázlatot készítenek a helyszínről vagy útvonalról, majd alaposan megfigyelik azt. Ezután jelölik - pl. mosolygós vagy szomorú arcú matricával, különböző színű pöttyökkel-, miként viszonyulnak érzelmileg egy-egy ott található épített és természeti értékhez, játszóeszközhöz, problémához.

Alakítsunk 4-5 fős megfigyelő csoportokat és kérjük meg a gyerekeket, hogy elindulás előtt rajzolják meg a térképvázlataikat. Ezután induljanak sétára a helyszínen és kezdjék el megfigyelni a helyszínt pontról, pontra alaposan írásban / rajzban / fotóban rögzítések a tapasztalatokat.Érdemes írásban megjegyzéseket készíteni, elnevezni a helyszíneket és fotóval is dokumentálni, hogy könnyebben fel lehessen idézni az emlékeket. A bejárás után a kis csoportok véglegesítik a térképvázlataikat, majd egy közös nagy térképre - amit kihelyezhettek az osztályteremben egy táblára - átvezetik, bejelölik az általuk felfedezett öröm és bánat pontokat.



TIPP

Fiatalabb korosztálynál érdemes felnőtteket rendelni egy-egy csoporthoz.



Az online térben nem működik teljesértékűen a helyszín feltérképezése.

Szükségünk lesz egy videóra, amin dokumentálva van a helyszín, vagy fotókra a helyszínről.

Ebben a helyzetben a diákok nem fotózni fognak a helyszínen, hanem online faliújság felületen elhelyezett képet választani / videó részletben közösen jelölni, mely helyekhez milyen viszony fűzi őket az öröm / bánat hívószavak mentén megfigyelési skálán.

4-5 fős csoportokban, breakout szobákban egyénileg dolgoznak a gyerekek. Végigjárják az udvart képek / videók segítségével és megbeszéljük, mely helyek milyen érzéseket váltanak ki belőlük. Ezeket maguknak jegyzetelik, majd 5-10 perc után újra a teljes csapatban a közös táblán csapatonként vizualizálják a megfigyeléseiket. A felület lehetővé teszi, hogy post it-ekkel megjegyzéseket szúrjunk be, megmutassuk mire jutottunk kis csoportokban. Színes post it-ekkel, emojik-kal is lehet jelölni az érzéseket, hogy még árnyaltabb legyen a viszonyuk bemutatása. Fontos, hogy a végén beszéljük meg, összegezzük és rögzítsük a tapasztalokat, meglátásokat.



4.2 MÓDSZER: Művészeti, alkotáson alapuló foglalkozások



OFF / ON
MENTÁLIS TÉRKÉPEZÉS

Korosztály: általános iskola alsó
és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 - 40 perc

Létszám: 20-30 fő, egyéni feladat

Kellékek: papírok, ceruzák, post it-ek

A játék menete: A mentális térkép készítése lényegében emlékezetből rajzolás, melynek célja megmutatni a rajzoló saját nézőpontját egy helyről, bemutatni azokat a legfontosabb szempontokat, amelyekre a készítője emlékszik. Ábrázolhatja a térbeli aspektusokat, tartalmazhat rövid jegyzeteket, gondolatokat, érzéseket, tárgyakat, növényeket is a területhez kapcsolódóan. Olyan dolgokat és helyeket fog ábrázolni a térkép, melyek az adott egyén számára valami miatt fontosak, ezért fent vannak a térképén, de lehetnek olyan helyek, melyek nem kerülnek fel.

A tevékenységet visszaemlékezéssel kezdjük, amely a helyszínhez kapcsolódó útvonal, séta, térélmény felidézését jelenti. A rajznak rögzítenie kell a séta során az útvonalon

megfigyelt és tapasztalt legfontosabb részleteket. Ezek lehetnek pozitív és negatív irányultságúak is.

- Rajzold le, vagy készíts makettet emlékezetből az iskola udvaráról / épületéről / iskolába vezető közös útszakaszról stb.!
- Jelöld be a számodra fontos helyeket, tájékozódási pontokat (utak, határvonalak, körzetek, kereszteződések, egyéb referenciapontok például sarki kisbolt, tárgyak, növények stb.)
- Miután mindenki elkészült, nézzétek meg és beszéljétek át az eredményeket, járjátok be a helyet, hogy lássátok ki mire emlékezett, mi van rajta és mi hiányzik a térképéről. A pontokat összegezzétek egy helyszínrajzon. Ezáltal ki fog rajzolni mi az, ami mindenkinek, senkinek vagy kevés gyereknek van rajta a mentális térképén, tehát segít megismerni hogyan használnak egy teret a gyerekek, mire miért érdemes fókuszálni.



OFF / ON

A mentális térkép készítését végezhetjük offline, egyénileg, aszinkronizált módon. Az elkészült térképeket ezután online találkozó keretében mutathatjuk be egymásnak, amelyet közösen összegzünk. De az is elképzelhető, hogy a térképezést online térben, egyidőben végezzük. Ebben az esetben találkozunk online térben a csevegő felületen. Kezdjük az alkalmat özős visszaemlékezéssel, amelynek témája a tervezés alatt álló helyszín, útvonal, séta, térélmény. A rajznak rögzítenie kell a térrel kapcsolatos megfigyeléseket és tapasztalatokat, a legfontosabb részleteket, kihívásokat. A készített térképeket / makettek fotóit fotózzuk le és töltjük fel egy online

faliújság felületre, hogy mindenki számára láthatóak legyenek az egyéni térképek, amelyeket így már össze lehet vetni: milyen hasonlóságok jennek meg az egyes gyerekek fejében. Ezeket jegyezzétek le és csoportosíthatjátok kategóriákba például, ami mindenkinek rajta van vagy éppen senkinek sincs, meg kell tudni miért van. Ezek alapján lehet kedvenc tárgyakat, helyeket kijelölni vagy olyan tájékozódási pontokat, melyek fontosak (pl. a nagy tölgyfa). Ezek árnyalják a teret, annak használatát így jobban megismered hogyan használják.





SZOBORBA DERMEDT JELENETEK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 perc

Kellékek: helyszínrajz az előző alkalomról, polaroid kamerák

Létszám: 20-30 fő, 4-5 fős csoportokban

A játék menete: A játék célja a megismert szeretem és nemszeretem helyekre (80. oldal) reflektálni, azokban rejlő lehetőségeket feltárni. A szeretem-nemszeretem helyekből megalkotott helyszínrajzot vesszük alapul ehhez a tevékenységhez. Felelevenítjük, melyik két helyszínt választották a csapatok és miért. Miután újra átbeszéltük, a következő feladatot adjuk ki:

1. azon a helyen, amit nem szerettek a gyerekek, álljanak be élő szoborként olyan jelenetbe, ami kifejezi, mitől lehetne jobb ott a tér, amit szívesen csinálnának ott, amiről el tudnák képzelni, hogy jó lenne oda. Tehát mit lehetne ott csinálni a jövőben, milyen tárgyat lehetne oda tenni stb. Vegyétek elő a jövőbe látó szemüvegeteket!
2. Azokon a helyeken, amiket most is szeretnek, azt mutassák be, hogy most mit szeretnek ott csinálni, mi az a tárgy, növény, ami miatt szeretik stb. A lényeg, hogy bemutassák miért jó ez a hely, és miért szeretnek ott tartózkodni, tevékenykedni.

Ha készen vannak az élő szoborral, kérjük meg őket, hogy szóljanak annak, aki a "fotós" (lehet egy kijelölt gyerek, vagy felnőtt segítő is) felnőttnek, aki polaroid kamerával megörökíti a jeleneteket.



TIPP

Ha van rá módunk ezt a feladatot érdemes rögtön a feltérképezés után megcsinálni. A fotózás után el lehet drámaezni, mutogatni egymásnak csapatonként, ki mit csinálna szívesen, milyen tárgyat tenne a helyre vagy mit szeret már most az adott helyszínen csinálni.



4.3

MÓDSZER: Kérdőívezés



OFF / ON

KÉRDŐÍV

Korosztály: felső tagozat, középiskola

Időtartam: 1-2 hét

Kellékek: online kérdőív (pl. Google Forms/Teams kérdőív), laptop/tablet/számítógép

Létszám: 50-200 fő

A tevékenység menete: A tevékenység célja egy adott helyszínnel kapcsolatban minél több érdekelt megszólításával egyéni vélekedéseket megismerni. A módszer segítségével sok választ gyűjthetünk össze. Céljainknak megfelelően rá lehet kérdezni kérdőívben a helyszínnel kapcsolatos érzésekre, véleményekre, amelyekre kíváncsiak vagyunk egy tér használatával kapcsolatban. Kézzelfogható, mérhető eredményeket kapunk majd, viszont nem olyan minőségben mivel csak a konkrét kérdésekre kapunk választ, tehát kevésbé árnyalt ismeretet szerzünk. Érdemes kiegészíteni más módszerrel is az itt kapott eredményeket pl. Egy csoportos beszélgetés kezdeményezésével, amire a kérdőív végén lehet jelentkezni önkéntesen. A Google Forms kérdőív készítő segítségével

vel a saját elképzeléseinknek megfelelő kérdőívet gyárthatunk. Az online kérdőív megosztásában kérjünk segítséget azoktól, akik legközvetlenebb módon elérik a csoportot. Tanárok esetében az igazgatóval érdemes beszélni és kérni a támogatást. Diákok bevonásában segíthet az osztályfőnök és a diákönkormányzat is, mivel ők ismerik és férnek hozzá a közösség által használt platformokhoz (pl. Teams, Instagram stb.)



TIPP

- Ezt a módszert mindenképpen idősebb korosztálynak ajánljuk. 5. osztály fölött könnyebben szerezhethünk információkat ilyen formában.
- A kérdőív ne legyen túl hosszú: érdemes eldöntendő kérdéseket, skálákat alkalmazni vagy előre megadott válaszokat kínálni a kitöltőknek. A túl sok szabad válaszadást igénylő kérdőív elriasztja a kitöltőt. Legyen tartalmas, egyszerűen kitölthető!
- A **Google Forms** szöveges formátumát izgalmasabbá tehetjük úgy, hogy képeket is teszünk bele konkrét helyekről / tárgyokról, amelyekről véleményt szeretnénk gyűjteni vagy jó példaként szolgálnak.
- A módszer alkalmas dolgozók, szülők bevonására is.



4.4 MÓDSZER: Interjú



OFF / ON

FÓKUSZCSOPORTOS INTERJÚ

Korosztály: alsó, felső tagozat, középiskola **Időtartam:** 1-3 óra

Kellékek: nincsen

Létszám: 5-10 fős csoportok

A tevékenység menete: A kérdőívezést remekül kiegészíti a fókuszcsoporttal készített interjú, amely árnyalni tudja a kérdőívekre kapott válaszokat. Ez egy kicscsoportos, moderátor által irányított beszélgetés, amely egy témára fókuszál. A csoportban résztvevők dinamikája és válaszai is alakítják a moderátor kérdéseit, így egy előre tervezett, de kötetlen, félig-irányított folyamat.

1. Készítsd egy 3-5 oldalas interjúvázlatot, amely jól áttekinthető interjúkérdéseket tartalmazzon. Az interjúkérdéseket úgy kell kialakítani, hogy pontosan tudjuk, hogy melyik kérdéssel milyen kutatási célt szeretnénk elérni. Tehát tudjuk magunknak meghatározni, hogy melyik kérdésünk melyik hipotézisünkhöz tartozik.
2. A résztvevők toborzása történhet osztályfőnökön, diákönkormányzaton, egy bevont tanáron keresztül, de közvetlenül magunk is végezhetjük.
3. Miután meg vannak a résztvevők, időpontot kell egyeztetni. Meg kell találni azt az időpontot, amely az összes interjúalany számára megfelelő.
4. Az interjú kezdetén mutakozz be és mutasd be egymásnak a résztvevőket, ha nem ismerik egymást. Ezt követően ismertesd a témát, a beszélgetés célját. Figyelj arra, hogy a témát folyamatosan érintsétek, ha nagyon eltérnek a témától a résztvevők, neked kell visszaterelni a megfelelő irányba.

5. MIT... MÓDSZEREK A CÉLOK KÖZÖS MEGFOGALMAZÁSÁHOZ

Az előző tervezési lépésben számos 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 vízió-alkotás lépése. A prioritásokat összegezve egy előreutató jövőképet álmodunk meg, amely irányt mutat, hogyan alakítsuk át a szabadteret. Készülj olyan gyakorlatokkal, 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.

Ebben a fejezetben olyan tevékenységeket mutatunk be, amelyek az előzőekben bemutatott feltérképező gyakorlatokra reflektálnak, azokat dolgozzák tovább, és amelyeket már több esetben sikerrel alkalmaztunk és alkalmazunk.

1. **Alkotáson alapuló, művészeti foglalkozások:** olyan tevékenységekre építenek, amelyek különböző művészeti technikákon alapulnak. Fejlesztik a kreativitást és könnyítik az önkifejezést.
2. **Diszkurzív módszerek:** Alapvetően beszélgetésen és értékelésen alapuló módszerek, melynek során komplexebb műveleteket hajtanak végre a résztvevők.



5.1 MÓDSZER: Alkotáson alapuló, művészeti foglalkozások



OFF / ON
KOLLÁZSJÖVŐK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 20-30 perc

Kellékek: A4 vagy A3 papírlapok / karton, színes ceruzák és filcek, újságok / nyomtatott képek kivágáshoz

Létszám: 30 fő

A tevékenység menete: A kollázskészítés célja vizualizálni egy-egy elképzelést, tervet, ötletet a helyszínnel kapcsolatban. Emellett a plakát bemutatása prezentálási lehetőséget is biztosít a diákoknak.

Fiatalabb korosztály számára kifejezetten alkalmas módszer, mivel alkotási folyamatra épít, szabadjára lehet engedni a képzeletet. Mindig kezdjük beszélgetéssel, a feltérképező alkalom felelevenítésével. Beszéljük át, mely helyekről milyen érzéseink, benyomásaink támadtak, majd foglalkozunk azokkal, amihez negatív érzésekkel viszonyultak. A kollázskészítés egyéni feladat, így a beszélgetést, előző alkalom felidézését követően kérjük meg a résztvevőket, hogy válasszanak ki egy helyszínt, és fogalmazzanak meg hozzá ötleteket, gondolatokat, amiket post it kártyákon vezetnek. A rajzlapokon ezeket az ötleteket elevenítsék meg tetszőleges technika alkalmazásával.



TIPP

Kollázst digitális eszközökkel is lehet készíteni: Photoshop, GIMP, CorelDRAW vagy egyéb alkalmas képszerkesztő alkalmazásával is készíthetnek az arra nyitott, érdeklődő diákok.



Az egyénileg elkészített kollázsokat Mural vagy Padlet felületén rendezzék össze egy digitális kiállítássá. Egy online találkozó alkalmával az alkotók bemutatathatják saját munkáikat egy digitális tárlatvezetés formájában.



MAKETTEZZÜK MEG!

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 30 perc - 1,5 óra

Kellékek: karton, kartondoboz, habkarton, nikecell, tempera, filctollak, anyagmaradékok, habvágó, olló, sniccer

Létszám: 30 fő

A tevékenység menete: A folyamat célja térben megalkotni, megálmodni egy vágyott tárgyat vagy átalakítani egy meglévőt, makett formájában. Hasonlóan a kollázsjövőhöz az a cél, hogy a gyerekek ki tudják fejezni alkotásban: mit szeretnének/ mi tetszik nekik vagy, ha úgy tetszik nekik, akkor csak alkossanak. A folyamat különösen izgalmas mivel térben kell megpróbálni bemutatni egy-egy ötletet.

Első lépésként dönts el milyen anyagokkal fogtok dolgozni és milyen eszközök szükségesek a munkához, ezeket készítsd elő az alkalom előtt. Mielőtt elkezdjük az alkotást mutasd be a gyerekeknek az anyagokat és eszközöket, fektesd le a velük kapcsolatos használati szabályokat.

A munka mehet kisebb csoportokban, párokban vagy egyénileg is.



Térbeli alkotáshoz lehet használni a minecraftot, sketch up-ot, sim city education programot, mint digitális megoldás, amit bemutattok egymásnak.



ELŐKÉPEK

Korosztály: általános iskola, középiskola

Időtartam: 30-45 perc

Kellékek: nyomtatott fotók a tervezendő helyszínről, nyomtatott inspirációs fotók különböző hangulatú szabadterekről, filctollak és post-itok a jegyzeteléshez, az udvar kinyomtatott térképe

Létszám: 20-30 fő, páros feladat

A tevékenység menete: Első lépésként alkossatok párokat. Ezután minden pár véletlenszerűen kap a helyszín különböző részeiről egy fotót, amely annak jelenlegi állapotát ábrázolja. A feladat, hogy ehhez egy vagy több inspirációs képet párosítsanak a résztvevők, amelyek segítségével meg tudják mutatni, hogy milyennek szeretnék látni a helyszínt a jövőben. Post-itra jegyezzék fel az ötlet részleteit. Miután elkészültek, minden pár bemutathatja az ötletét a többieknek. Az ötletek bemutatása után a párok elhelyezik a jelen-jövő-párokat a térképre.



Muralban hasonlóképpen megvalósítható a folyamat. Készítsünk elő a táblára fotókat az udvar aktuális állapotáról, egy térképet a helyszínről, majd a tevékenység során akár a Mural képkeresőjével, akár előre gyűjtött fotók segítségével végezzék el a fenti feladatot, párokban. Miután végeztek a feladattal, itt is mutassák be 5-10 percen belül a munkájukat a többieknek, majd helyezték el a térképre.



ÁLLJ KI A JÖVŐÉRT! PLAYMOBIL TÜNTETÉS

Korosztály: általános iskola, középiskola

Időtartam: 30 perc

Kellékek: playmobil figurák, nagyméretű vastagabb karton (erre állíthatóak a bá-buk), kicsi papírkártyák, hurkapálca, cellux, színes filcek

Létszám: nincs meghatározott

A tevékenység menete: A Playmobil tüntetés célja minél több véleményt gyűjteni egy témához, beavatkozási ötlethez kapcsolódóan. Olyan témával kapcsolatban fejthetik ki a résztvevők a véleményüket, amely az adott szabadtérhez kapcsolódik:

- Hogyan fejlesztenéd az iskolaudvart?
- Szerinted mitől lesz jobb hely a kerület?
- Melyek a kedvenc játszóhelyeid a városban?

A playmobilokat helyezed ki egy asztalra szépen egymás mellé, hogy láA gyerekek először kiválaszthatják a playmobilok közül saját alteregójukat és elképzelvek ő milyen jövőt szeretne az udvarnak/ városnak/ közparknak stb. A játék végére lesz egy hatalmas tömeg, akinek a karakteréhez vélemény, vágy, kívánság kapcsolódik. Ezáltal megismerhetjük a közösség vágyait és meg is örökíthetjük látványos formában. Miközben a résztvevők papírra vetik a gondolatokat párbeszédre, beszélgetésre is sor kerülhet, így még többet meg tudhatunk az adott helyszínről és hozzá kapcsolódó véleményekről, vágyakról.



TIPP

Középiskolások esetében érdemes végiggondolni ezt a játékot, mivel ők gyerekesnek titulálhatják, annak ellenére, hogy a módszert sok esetben felnőttekkel használják.



OFF / ON

ÁLOMHELY! ALKOTÓPÁLYÁZAT

Korosztály: Egy alkotópályázat kiírása korosztálytól függetlenül alkalmas módszer a különböző elképzelések, célok megismerésére.

Időtartam: hosszabb táv – akár egy hónap is lehet a kiírás

Kellékek: pályázati kiírás offline és/vagy online platformon megosztva (pl. plakát, szórólap, matrica vagy online social media felületek, hírlevél)

Létszám: Iskolaközösség szintű

A tevékenység menete: A pályázat kiírásának célja szélesebb közösség, azaz az alkalmi résztvevők megmozgatása, és ötleteik megismerése egy adott témában. Az alkotópályázatot különféle tematikában, korosztályra szabva meghirdetni. A gyerekeket mind a pályázat tervezésébe, mind annak hirdetésébe érdemes bevonni, hiszen ők tudják mire vevők a társaik, hogyan lehet őket elérni.

Az első lépés a pályázat megfogalmazása

Fontos, hogy a felhívás témájában és technikájában megragadja az adott gyermekcsoportot, és hogy minden fontos információ szerepeljen rajta, ami a pályázat beadásához szükséges:

- Figyelemfelkeltő cím
- Pályázati feladat
- alkotói pályázat kategóriái (rajz, fotó, videó, makett stb.)
- határidők
- beadás módja
- jutalmazás

A második lépés a pályázat meghirdetése és terjesztése a gyerekek számára elérhető csatornákon.

Gondold végig, hogyan jut el legjobban a gyerekekhez a pályázat híre? A szüleiken, mentorokon keresztül? Saját ifjúsági csoportjaikon keresztül? Vagy már elég idősök a gyerekek, hogy különböző hírforrásokból tájékozódjanak? Hirdessetek minél többféle felületen: iskolarádió, hírlevél, matricák, szórólapok, plakátok, Teams, instagram. Egy kis csoport bevonásával személyesen járjátok be az osztályokat és népszerűsítitek a pályázatot. Támaszkodj a gyerekek ötleteire, ők tudják legjobban hogyan lehet kortársakat megszólítani.

Harmadik lépés a beérkezett pályázatok elbírálási szempontjainak és a zsűri tagjainak kiválasztása.

Találjátok ki mi lesz a beérkezett pályázatok sorsa. Milyen jutalomban részesülnek a legjobb pályázatok és ki fogja eldönteni mely munkák kerülnek kiválasztásra. Jó ötlet az összes beérkezett alkotást egy kiállítás keretében bemutatni, így mindenki jutalmazottnak érezheti magát.

Az utolsó lépés az eredményhirdetés,

amelyben szintén vállaljanak szerepet a gyerekek. Már a pályázat tervezésekor gondolatok végig mi lesz a legjobb módja az eredmények kihirdetésének. Történhet hangosbemondón keresztül, faliújságon vagy egy ünnepség, akár kiállításmegnyitó keretében. Fontos, hogy az esemény során ne felejtsetek elmondani mi fog történni a rengeteg beérkezett ötlettel, és hogyan illeszkedik az a közösségi tervezésbe.



TIPP

Mivel a folyamat nem verseny, ezért érdemes alaposan végiggondolni az “eredményhirdetés” és jutalomosztás kérdését. Erre jó módszer lehet a tombolajegy osztás. Mindenki kap tombolát, aki nevezett, de végül sorsolás alapján születnek “nyertesek”. A pályázat lényege a legtöbb esetben az, hogy lássuk az ötleteket, a fontos célokat, elképzeléseket egy közösségen belül, és minél több embert megmozgassunk. Ahhoz, hogy érkezzenek alkotások fontos a motiváció, melynek egy módja lehet a tombola. A motiváltságot elérhetjük azzal is, hogy a megvalósulást hangsúlyozzuk, közös izgalmas eseményt szervezünk a résztvevőknek. Írhatunk olyan jellegű pályázatot is, ami már egy konkrét szituáció újragondolására felhívás. Egy kiállítás rendezése a beérkezett művekből remek motivációként szolgálhat minden résztvevőnek, hiszen maga a kiállítás már jutalom.



OFF / ON

Az alkotópályázat meghirdetése, terjesztése, és kiállítása is történhet online térben. Használjatok digitális és online csatornákat a meghirdetéshez, készítsetek online is elérhető kiállítóteret (pl. Mural-ban, Padleten, vagy StoryMap-en), az ünnepséget pedig online találkozó keretében is megtarthatjátok. Az ünnepségen rendezetek online tárlatvezetést, és taposljátok meg a nyerteseket.



5.2 MÓDSZER: Diszkurzív módszerek



OFF / ON

NÉVLEGES CSOPORT TECHNIKA

Korosztály: általános iskola felső tagozat, középiskola **Időtartam:** 30 perc

Kellékek: asztalok 4-6 fős csoportoknak, flipchart tábla, minden résztvevőnek filc-tollak, indexkártyák, színes pöttyök szavához **Létszám:** 30 fő

A tevékenység menete: Ebben a gyakorlatban a cél, hogy mindenki elmondhassa a véleményét, de ennek szabályai vannak. Fektesd le az alapszabályokat a játék kezdetekor:

- odafigyelünk, és meghallgatjuk egymást
- fontos, hogy mindenki legyen időnk, ezért az időkorlát kb. 2 perc lesz
- ha mindenki elmondta a jövőkép-ötletét, utána lehet kérdezni, vitázni is
- fontos, hogy a visszajelzéseket és véleményeket a másakra odafigyelve, barátságosan osszuk meg!

Ezután osszátok ki a szerepeket. A tevékenységhez kell: 1 csoportvezető, aki a folyamatot irányítja, és 1 jegyzetelő, aki a jövőkép ötleteket írja le és fogalmazza meg. Készen álltok megkezdeni a játékot.

Először mindenki ír két-két ötletet arról, hogyan képzei el a szabad tér jövőjét. Fogalmazz meg ehhez egy alapmondatot:

“Legyen a(z) _____ [szabad tér neve pl. Erdő, iskolaudvar, a tér, stb.], olyan hely, amely _____ [milyen hangulata van, hogy néz ki, milyen érzést kelt], ahol _____ [kik pl. személyek, élőlények, élettelen tárgyak] _____ [ezt és ezt csinálnak].”

Ezután egyesével mindenki elmondhatja az ötleteit, amit a jegyzetelő felír egy közös táblára. Ha mindenki bemutatta az ötletét, közösen megvitatjuk, mi van a listán. Megnézzük, hogy van-e átfedés az ötletek között, és melyek azok az ötletek, amelyek összetartoznak. A duplikációkat vonjuk össze. Az összetartozó ötleteket dolgozzuk össze egy mondattá. Fontos, hogy itt NEM az a cél, hogy ötletcsokrokat hozzunk létre, hanem az, hogy pontosítsunk az elképzeléseken, és megtartsuk annak változatosságát. Így kialakul egy végleges jövőkép-ötlet listánk. Ezután prioritás szavazással, amikor minden résztvevő 3 szavazatot kap és azt tetszőlegesen osztja szét a közös lista elemei között (tehát például az összes szavazatát egy elemre is eloszthatja, vagy tehet külön-külön ötletekre is egyet-egyet), szavazunk arról, hogy melyek a legfontosabb jövőkép ötletek. Az első három prioritásból egy közös jövőképet alkotunk. Végül nevet adunk a jövőképnek.

A KÖVETKEZŐ LÉPÉSEK MENTÉN VÉGEZZÜK EL A TEVÉKENYSÉGET:

1. Lépés - Fogalmazzátok meg az egyéni jövőkép ötleteket!

Ennek a lépésnek az a célja, hogy mindenkinek lehetősége legyen megfogalmazni, milyen jövőt képzel el a szabadterre a következő kérdés alapján: Milyen jövőt tudsz elképzelni a helyszínek az alapján, amit tudsz róla?

Minden gyermek kap 2-2 kártyát, amire 5-10 perc alatt megfogalmaz legalább 2 célt. A gyerekek folytassák az indexkártyára felírt szöveggel ezt a mondatot:

Az udvar olyan hely lesz, ahol...



TIPP

Gyakran már konkrét ötleteket fogalmaznak meg: pl. kell egy hinta, ide kerüljön egy sütőgető. Ezek azonban nem célok, hanem konkrét beavatkozási ötletek. A célok megfogalmazásában segít, ha

- Tevékenységet jelölő igét használunk:
 - olyan hely, ahol kikapcsolódni lehet,
 - olyan hely, ahol mindenki biztonságban van
 - Ahol télen nyáron örömmel játszhatunk

- kerüljük az ehhez hasonló kifejezéseket

„játszóteret minden gyermek számára”.

Ha mégis konkrét beavatkozás jut eszükbe, az sem gond, átalkítható az ötletet céllá! Az előző példa helyett a megfelelő cél lenne:

„olyan hely, ahol a gyerekek mindenütt biztonságban és kellemesen együtt tudnak játszani”

Kezdheted nyugodtan ezzel a mondattal:

„Olyan jövőt szeretnék ennek a helynek, ahol...”

Fejezd be a mondatot azzal, hogy ki és mit csinál!

2. Lépés - Osszátok meg egymással a céljaitokat!

Miután mindenki leírta a céljait, a csoportvezető az óramutató járásával megegyező irányban megkérdezi az asztalnál ülő gyerekeket, hogy milyen célokat írtak fel.

Egyelőre nincs vita, csupán meghallgatják egymást. Felvilágosítást kérni lehet, de csak röviden, mert a meghallgatáson van a hangsúly.

A célokat a jegyzetelő feljegyzi egy flipchart-táblára. Miután mindenki felsorolta a céljait, a csoport végignézi a táblára kihelyezett célokat, és megbizonyosodnak arról, hogy mindenki érti őket.

3. Lépés - Az ötleteket megvitatása és szintetizálása egy közös listába.

Ebben a fázisban az a cél, hogy az azonos szándékú célokat összevonjuk, és így megszabaduljunk az ismétlődésektől. A cél nem a csoportosítás, nem egyszerűsítünk, hanem csupán eltávolítjuk az ismétlődéseket. Adott esetben szabad összetettebbé tenni egy-egy célt azáltal, hogy egy másikkal összevonjuk és egy ötletté gyúrjuk.



Például képzeljük el, hogy a következő két célt találjuk a közös listán:

- *“gyerekek jelenlétére utaló hely”*
- *“saját kézzel kialakított területet”*

Jó megoldás: ha a célok ötletgazdái ezzel egyetértenek, akkor összehozhatjuk a két gondolatot egy összetett céllá: „olyan hely, amelyet a gyerekek saját kézzel alakíthatnak olyanná, amely kifejezi jelenlétüket”.



A Névleges Csoport Technikát online találkozók alkalmával is megvalósíthatjátok. Ehhez először készítsd elő az online munkafelületet (MIRO, Mural stb.) rendezzeted be oly módon, hogy minden lépésnek jusson egy külön munkafelület: az egyéni ötletek megfogalmazásához saját színű post itok, az ötletek bemutatásához egy közös gyűjtő felület, amelyet feldíszíthettek az egyéni ötletekkel. Gondold végig, hogy autamitzált szavazást indítasz-e vagy inkább szavazó post itokat készítesz elő a gyerekeknek. Ha kész a felület, akkor találkozzatok Zoom / GoogleMeet / Teams felületen. Itt az előbbi leírás alapján ismertesd a résztvevőkkel a feladatot, majd kezdődhet a munka. Az online térben berendezett tábla segítségével haladjatok végig a feladatokon: a saját egyéni célok megfogalmazását kövesse az egyéni célok szintetizálása, majd a közös döntéshozás.

1. lépés

Névtelen csoport módszer - nominal group technique

Egyéni célok

2. lépés

Írják be a neveiket az egyik rubrikába és fogalmaznak meg két célt, melyet a kiválasztott fő témával kapcsolatban szeretnének elérni. A csoport írtait jelöl a szomszédjukra. Törölgetéskor végrege főző megfogalmazása.

3. lépés

Sorban tömörítésekkel kezdődik az első, majd a második egyéni csoportok, pontosítottak ötleteitől a többiek számára. Majd másolják át a rubrikákból a Célok területre.

4. lépés

A moderátorok egytárgyalási látszólatok segítségével támaszkodnak az egyéni célokból fogalmazottak meg olyan egyedi célokat, melyek az ugyanazon témáról foglalkozó egyéni célokat egyetemes, az olyan egyéni célt találunk, mely nem csoportosítható más célokkal, hagyjuk külön témaként.

5. lépés

Az egyetemesen támaszkodó megfogalmazása után szavaznak arról a három célcsoportra, melyek számukra a legfontosabbak. Egy témakör csak egy szavattal adható le és mind a három szavattal fel kell használni.

6. lépés

A szavazás végével állítottak sorrendbe a témaköröket a csoport elnökei alapján. Becsülik meg, egyetemes-e a csoport eredménye, vizsgálják meg, mennyire szorult a verseny adott témakörök között, elemézték a legfontosabbakat.

Fő kihívásunk

Hogyan tudja az iskolaudvar jobban kiszolgálni a használókat?

Hogyan lehet szorosabban fűzni az iskola és a város kapcsolatát?

Hogyan lehet javítani az iskolaudvar környezeti minőségét?

Célok

The diagram illustrates the process of goal setting and selection. It starts with individual goals (Egyéni célok) which are then grouped into common goals (Egyetemes célok). These are then ranked by the group (Rangsorolás) and finally, a decision is made (Döntés) on the most important goals. The diagram uses various colored boxes and arrows to show the flow and the final selection of goals.

Szavazás

The diagram shows the voting process. It starts with a list of goals (Célok) and a list of voters (Szavazók). Each voter casts a vote for one or more goals. The results are then tallied (Számolás) and the final decision is made (Döntés) on the most popular goals. The diagram uses various colored boxes and arrows to show the flow and the final selection of goals.



KONKRÉT ÖTLETEK JÁTÉKOS MEGVITATÁSA

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 45 perc

Kellékek: előre megírt kérdéskártyák, többféle színű post-it vagy kisebb négyzetre vágott színes papír (annyi szín, ahány csapat van)

Létszám: 30 fő, két párhuzamos csoporttal lehet játszani

A tevékenység menete: A tevékenység célja a konkrét, kiválasztott ötletek megvitatása és értékelése

Így játszod a játékot. Megmutatjuk, hogyan adaptálható a saját szabadtértervezési kérdéseidre.

Először alkossatok a gyerekekből 2-4 fős csapatokat. Minden csapat kap egy színt. Ezután a csapatok fogalmazzanak meg kérdéseket a saját szabadtér alakítási ötleteikről. Nevezzék meg a helyszínt, adják hozzá az ötletüket, és készítsenek belőle egy eldöntendő kérdést!

Példa: iskolai kontextusban az egyik csapat szeretne kültéri tantermet a tornácra, a másik virágágyást a kert végébe. Hogyan lesz ebből kérdés?

- Egyetértesz azzal, hogy a tornácon kültéri tanterem legyen?
- Szeretnéd, hogy a kert végébe virágzás kerüljön?
- Ha egy utca a helyszín, ahol egy társaság indiai gyorséttermet szeretne nyitni, a másik inkább fákat ültetni:
- Nyitnál indiai gyorséttermet ebben az utcában?

- Szeretnéd, ha lennének fák az utcában?
- Ha egy parkról van szó, ahol szeretnétek padokat és / vagy ivókutat:
- Használád az ivókutat, ha lenne a parkban?
- Szívesen üldögnél új padon a parkban?

Ezután kezdődhet a játék, amelynek célja minél több érvpontot szerezni az egyes csapatoknak. Az első csapat felolvasta a kérdését, a többi játékos kézfeltartással jelzi egyetértését. Ha lent marad a kezük, akkor nem-egyetértését. Ezután indulhat a vita, amelyet 1 vitavezető vezet, ügyelve arra, hogy mindenki szóhoz jusson, aki szólni akar, és hogy a vita gördülékenyen menjen. Aki érvelni szeretne kézfeltartással tudja jelezni. Az érveket gyűjtsenek a csapatok pontokat színes papírdarabok formájában. A pontgyűjtés menete a következő: minden támogató érv egy színes papírt ér, amit az érvet elmondó csapat ad a kérdező csapatnak a saját színéből. Ha elfogytak az érvek, jöhet a következő csapat a következő érvel.

Menjetek végig a csapatok ötletein, és vitassátok meg, érveljete mindegyik mellett és ellen.

Minden csapat gyűjtsön pontokat Miután lezajlott a kérdéskör, priorizálni tudjuk, melyik ötletet tartja a közösség fontosabbnak. Az az ötlet / csapat nyer, amelyik a legtöbb színes papírdarabot összegyűjti. És az összesítéskor láthatjuk azt is, hogy melyik téma kapta a legtöbb támogató pontot.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Tóth Eszter & Szilágyi-Nagy Anna (2019). *Urbanity: Developing Critical Thinking About the Urban Environment Through Games*

(Magyarul: Urbanity: A városi környezet kritikus gondolkodásának fejlesztése játékokon keresztül).

Brković Dodig, M., & Groat, L.N. (Szerk.). (2019). *The Routledge Companion to Games in Architecture and Urban Planning: Tools for Design, Teaching, and Research (1st ed.).* Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429441325>

Szilágyi Nagy Anna, Zajacz Judit & Zöldi Anna (2016.02.08.)
Urbanity - a város, ahol te hozod a döntéseket. Építészfórum.

Szilágyi-Nagy Anna (2024). *Constructing Landscapes Communicatively: The Role of Serious Games in Implementing the European Landscape Convention's Vision about Public Participation in Landscape Issues*

(Magyarul: Kommunikatív Táj Konstrukció: a komoly játékok szerepe az Európai Táj Egyezmény közösségi részvétellel kapcsolatos elképzeléseinek megvalósításában). Eberhard Karls Universität Tübingen.

6. HOGYAN... MÓDSZEREK A JÖVŐKÉPET MEGVALÓSÍTÓ ÖTLETEK MEGFOGALMAZÁSÁHOZ, TERVEZÉSÉHEZ ÉS TESZTELÉSÉHEZ.

Ebben a tervezési szakaszban a fiatalok az előző lépésben közösen meghatározott jövőkép alapján fogalmaznak meg konkrét javaslatokat. Meg kell határozni a célhoz vezető utat és a konkrét megoldásokat, beavatkozási ötleteket. A beavatkozási ötleteknek széles skálája 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. Igyekezz ezekre a szempontokra felhívni a gyerekek figyelmét! Az ötletelés után kerüljön sor a bemutatásra, prezentálásra is. Ez lesz a kézzelfogható eredménye az ötletelésnek.

A beavatkozási ötleteket (pl. fenntartási stratégia, új szabály, leülő hely kialakítása, növényültetés, stb.) a végleges megvalósítás előtt érdemes tesztelni. A tesztelés célja, hogy megfigyeljük, megértsük, hogyan hatnak ötleteink a közösségre és amennyiben szükséges, javítsuk eredeti elképzeléseinket. Ez történhet fizikai modellekkel, például kisléptékű 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). Ha elégedettek vagyunk ötleteinkkel, akkor következhet a megvalósítás.

A következőkben az ötletek megfogalmazására és tesztelésre hozunk módszertani javaslatokat.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Reith Anita, Szilágyi-Nagy Anna & Zöldi Anna (2019): Építészeti Bűnmegelőzés középiskolásokkal:

<https://kulturaktiv.hu/tevekenysegunk/kiadvanyok/#szakmai-kiadvanyok>

Reith Anita & Szilágyi-Nagy Anna (2021). Demokratikus táj-építészet iskolai környezetben I. Együttműködés a miskolci Dr. Ámbédkar Iskolával. Pécs: kultúrAktív Egyesület.

<https://kulturaktiv.hu/tevekenysegunk/kiadvanyok/#szakmai-kiadvanyok>

Szilágyi-Nagy Anna, Csehné Berényi Beáta, Virt Ágnes, Gerzsenyi Judit & Reith Anita (2022). Demokratikus tájépítészet iskolai környezetben II. Együttműködés a Budaörsi 1. Számú Általános Iskolával. Pécs: kultúrAktív Egyesület.

<https://kulturaktiv.hu/tevekenysegunk/kiadvanyok/#szakmai-kiadvanyok>



6.1 MÓDSZER: Ötletek megfogalmazása és kiválasztása



ÖTLETELÉS MODELLEZÉssel ÉS POSZTERKÉSZÍTÉssel

Korosztály: általános iskola felső tagozat, középiskola **Időtartam:** 45 perc

Kellékek: asztalok, a modellezéshez színes ceruzák, zsírkréta, papírlapok, kartonlapok, kartondobozok, zsinegek, ragasztó, hungarocell, olló, sniccer, fűrész stb. **Létszám:** 30 fő, kiscsoportos vagy egyéni feladat

A tevékenység menete: A tevékenység célja, hogy a gyerekek egyénileg / kis csoportban vázolják fel a jövőkép elérését segítő ötleteiket, majd az egyéni / kiscsoportos prezentációkat követően közösen véleményezzék a látottakat, gondolják tovább vagy vessék el azokat.

A folyamat során a modellezéshez vagy poszterkészítéshez szükséges eszközöket használva a fiataloknak lehetőségük van ötleteiket fizikai formába önteni, vizualizálni, majd szóban bemutatni elképzeléseiket a szabadter megváltoztatásával kapcsolatban. Ennek egy módja lehet a poszterkészítés, amelynek meghatározhatunk fix tartalmi elemeket: a megkapó cím, alaprajzi és látványtervi bemutatás, kelléklista. Makett készítésekor törekedjünk az arányok bevezetésére, térbeli elhelyezésére. A posztereket és maketteket mind egyénileg, mind kis csoportokban elvégezhetik. Amennyiben csoportokban csinálják a feladatot jobban megjelennek az egyéni ötletek és vélemények, ebből következnek érdek ütközések is.

Fontos elem, hogy a diákok megmutassák egymásnak a munkájukat, és közös gondolkodás vegye kezdetét. Ezért az elkészített posztert / makettet és a mögötte rejlő ötletet mutassák be a gyerekek / csoportok társaiknak, kitérve arra, hogy miért jó, miért fontos az adott ötlet.

Az előző technikában elkészültek azok az alkotások (poszterek és makettek), amelyek felsorakoztatják a gyerekek ötleteit a szabadter megváltoztatására. Melyik az az ötlet, amelyik a legmegfelelőbb, amelyen érdemes tovább dolgozni? Ennek kiválasztásában segít a következő két szavazási módszer.



A modellkészítés, poszterkészítés alapvetően offline tevékenység. Online megvalósítható azonban úgy, hogy a résztvevő diákok egyénileg / párban vagy kis csoportban dolgoznak egy-egy ötleten, az elkészült alkotásokat ezután lefotózzák és feltöltik egy online tábla felületre (Padlet-re vagy Mural-ra), ahol gyűjtemény készül a munkákból. Ezután megosztják és bemutatják egymásnak az ötleteiket egy csevegő felület prezentációs módjának használatával. Minden bemutató kör végén hagyjunk a közös gondolkodásra, véleménynyilvánításra lehetőséget pár percben.



KEDVENC ÖTLETEK KIVÁLASZTÁSA SZAVAZÁSSAL

Korosztály: általános iskola felső tagozat, középiskola **Időtartam:** 45 perc

Kellékek: elkészített poszterek, modellek **Létszám:** 20-30 fő, kiscsoportos vagy egyéni feladat

A tevékenység menete: Az ötleteket az előző lépésben poszterek és modellek formájában elkészítették és láthatóvá tették a gyereket, amelyet ezután prezentálták társaiknak, kitérve arra, hogy miért jó, miért fontos az adott ötlet. Azonban ezekből fontos kiválasztani azt a párat, amelyet tesztelni és finomítani szeretnénk a következő tervezési lépésben.

Ez történhet különböző szavazási módszerekkel: többségi szavazással, amiben mindenki egy szavazatot kap, amit az általa támogatott ötletre helyez, súlyozott szavazással, amikor pl. 3 pontot kap mindenki, és azt szabadon oszthatja szét az ötletek között (tehát akár mindhármat egy ötletre helyezheti, vagy szétoszthatja egyenlően is az ötletek között).



A szavazás előtt kipróbálhatjátok a 3.1 Fejezetben dobókocka játékot "A döntéshozási módszerek kipróbálása" c. dobókocka játékot, hogy megértsétek a különböző döntéshozatali formák hatását az ötletek kiválasztására, és eldönthessétek, mely forma a legmegfelelőbb ebben a helyzetben.

Az ötletek szavazása során segítségünkre lehet, ha értékelési szempontokat sorolunk fel és az alapján vizsgáljuk meg, hogy az egyes ötletek hogyan teljesítenek ezeknek a szempontoknak a tükrében. Adjunk 1-5 pontot arra, hogy mennyire fenntartható, a gyerekek által megvalósítható, esztétikus, vagy a jövőképet szolgáló az adott ötlet. A pontozás után hasonlítsuk össze, mely ötletek teljesítettek a legjobban a kategóriákban, így kiválasztásra kerülhet a 3-5 kedvenc.



Hogyan oldható meg az ötletek kiértékelése és kiválasztása online? Az online találkozó keretében bemutatott ötleteket az offlinehoz hasonlóan követheti szavazás. Az szavazáshoz, értékeléshez érdemes használni a Mural, Mentimeter vagy a Padlet felület kínálat lehetőségeket:

- Ha a szavazás eredményét később teszitek közzé, akkor Padlet-en keresztül lehetőség nyílik hozzászólásra, véleményezésre, amelyet lezárás után lehet összegezni
- Ha azonnal a prezentálás közben, vagy közvetlenül utána zajlik az értékelés és szavazás, használjuk a Mentimeter szavazó funkcióját, az értékelő szempontsort alapul véve. Minden csapat ötlete értékelhető lesz a meghatározott szempontok mentén, és azonnal láthatóvá válik az eredmény

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: hosszabb táv – akár egy hónap is lehet – vagy alkalmoszerű

Kellékek: Faliújság / nagyobb méretű tábla, amire írni lehet, vagy papírokat lehet rá kihelyezni (akár krétatábla)

Létszám: Iskolaközösség szintű

A tevékenység menete: A tevékenység célja kiterjeszteni a gondolkodást az egész iskolaközösség felé, és megismerni a közösség ötleteit.

Első lépésként készíts elő egy alkalmas felület, ahova az iskolaközösség írni tud. Készíts egy feliratot, ami hívó mondatként megszólítja a közösséget, és reflektálni tudnak rá.

Például:

- Az iskola udvara olyan hely legyen,....
- A városháza tér olyan legyen,...
- A park olyan legyen,....
- Az utca olyan hely legyen,...

Tegyél mellé egy rövid magyarázó szöveget, amivel megszólítod a közösséget, és instrukciót adsz a kommentfal használatához. Akár több hétig is fent hagyhatod a felületet, közben cserélheted, ha megtelik. Legyen minél több gondolat összegyűjtve! Miután lezárod az ötletelést, összegezni kell a vágyakat, gondolatokat a helyszínnel kapcsolatban. Valószínűleg az összegzés végére kategóriákba tudod rendezni a gondolatokat, és látszani fog egy mintázat a prioritásokat illetően. A módszer előnye, hogy egyszerűen tud sok embert megszólítani, megismerni a vágyaikat, így átfogóbb képet kapsz a közösség igényeiről.



TIPP

A kommentfal egyszerre, adott időben, adott helyen is használható, például egy közös osztályfőnöki óra alkalmával, amikor egy egész osztály birtokába veszi a falat, és elkezd ötletelni a hívószavakra, leírja ötleteit. Ezt akár az iskola összes osztályával végig lehet csinálni. Fontos a leírtak közös értékelése, összegzése.



Készíts elő egy alkalmas online felület, ahova az iskolaközösség írni tud (ez lehet Padlet, vagy Mural is). Készíts egy indító” feliratot”, mondatot, ami hívó mondatként megszólítja a közösséget és reflektálni tudnak rá. A felületet több hétig is szerkeszthető módon hagyhatod, hogy minél több vágy, kívánság összegyűljön.



TIPP

A kommentfal online úgy is alkalmazható, hogy egy időben egy helyen egy csevegő felületen kapcsolatban vagytok, miközben az előkészített Mural felületre közösen írtok fel a gondolatokat a hívó mondatokra. Fontos, hogy vitassátok is meg a leírtakat!



6.2 MÓDSZER: Ötletek tesztelése



OFF / ON

RAGASZD ÚJRA! (RAPID PROTOTÍPUS KÉSZÍTÉS)

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 20-30 perc szalagozás, 20-30 perc reflexió

Kellékek: ragasztószalagok, kartonbozok, színes papír, filctoll

Létszám: 10-15 fő, több gyermek esetében lehet két párhuzamos csoporttal csinálni

A tevékenység menete: A tevékenység az életünket befolyásoló szabályokra és határookra hívja fel a figyelmet a térhasználat terén, mint például burkolati jelek szerepe, a használat időbeli korlátai, olyan tárgyak hatása, amelyek tevékenységre ösztönöznek, vagy éppen tiltólag hatnak rá. Ezeket próbáljuk ki a feladat során annak érdekében, hogy kipróbáljuk, hogyan hat egy-egy beavatkozási ötlet a helyszínre.

A Ragaszd újra! (Reith Anita, Szilágyi-Nagy Anna & Zöldi Anna, 2019) játékban a gyerekek 2-3 fős csoportban a tervezési helyszínen ragasztószalaggal jelzéseket helyeznek el, amelyek tér egyes részeit utasításokkal látják el, megkülönböztetik, lehatárolják, körbekerítik. Ezzel azt az érzést keltik, hogy a kijelölt térrész szerepe megváltozott, sajátos funkcióval bír. A ragasztás feliratokkal is kiegészíthető, amelyek magyarázzák a helyzetet. Ezután a jelzéseket kihelyezők megfigyelik hogyan reagálnak a tér használói az új helyzetre, szabályra, megfigyelik, mi történik a ragasztás hatására. Az alapjáték egyedi helyzetekre adaptálható. Ha szeretnénk tesztelni, hogy egy ötlet / tárgy / változtatás hogyan működik a térben, kihelyezhetünk jelzésértékű tárgyakat kartonból, szalagokból, vagy akár már meglévő tárgyak újszerű elrendezésével hozhatunk létre új helyzetet. A tesztelés akkor teljes, ha a gyermekközösség tagjai a változtatásokat elkezdik kipróbálni, használni, a használat közben megfigyeljük a társak viselkedését, rögzítik a gyerekek saját benyomásait és érzéseiket. Ezeket a teszt idején gyűjtjük, majd a tesztidő

végeztével összegyűjtjük az azzal kapcsolatos visszajelzéseket, megfigyeléseket: működik az alapötlet: Ha igen, ideje a végleges megvalósításnak. Nem működött az ötlet? Akkor vessük el vagy csiszoljuk tovább az ötletet? Így értékes tapasztalatokat szerezhetünk a beavatkozásról még mielőtt végleges megoldást készítenénk.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Reith Anita, Szilágyi-Nagy Anna & Zöldi Anna (2019). Építészeti bűnmegelőzés középiskolásokkal: Módszertani kiadvány pedagógusok számára 12+2 foglalkozásjavaslattal.: kultúrAktív Egyesület, Pécs. ISBN: 9786158142809



OFF / ON

KIPRÓBÁLHATÓ DOBOZ MODELLEK

Korosztály: általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

Időtartam: 40 perc

Kellékek: ragasztószalagok, kartonbozok, színes papír, filctoll, hungarocell, madzag, fűrész, olló, sniccer, festék

Létszám: 20-30 fő, kiscsoportokban/ párban vagy egyénileg

A tevékenység menete: A tevékenység során a diákok nagy méretű kartondobozok egymásra helyezésével 1:1, 1:2 vagy 1:5 méretben megépítik beavatkozási ötleteik modelljeit, amelyeket ezután a társaikkal kipróbálhatnak (Szilágyi-Nagy, Reith & Csehné Berényi, 2022; Szilágyi-Nagy, Jákli & Mihály, 2024). Ennek a tevékenységnek a célja, hogy a különböző beavatkozási ötletek, mint például egy asztal, egy focipálya, egy búvóhely, tesztelésre kerüljenek annak különböző aspektusai: használhatósága, elhelyezése, kinézete.

A tesztelés előtt fogalmazzunk meg tesztkérdéseket, amikre keressük a választ, és gyűjtjük ezzel kapcsolatban a tesztelők visszajelzéseit előre meghatározott módszerekkel: interjúval, megfigyeléssel, kérdőívvel stb. és rögzítsük ezeket a tapasztalatokat

és visszajelzéseket. Ha például a használhatóság megértése a cél, akkor figyeljük meg, hogy tudják-e használni az adott modellt a tesztelők. Ha tudják, akkor vizsgáljuk meg, hogy ez a használat tükrözi-e a gyerekek eredeti szándékait és elképzeléseit? Ha nem, vonjuk le a változtatási következtetéseket, és azt hogy hogyan érdemes megváltoztatni az ötletet, hogy eredeti elképzeléseink szerint teljesítsen. Ugyanezeket megtehetjük az esztétika és az elhelyezés kérdései kapcsán. Fontos figyelembe venni, hogy a tesztelés célja, hogy az ötletet még a megvalósítása előtt, olcsó formában kipróbálhassuk, és idejében elvethessük, továbbgondolhassunk. Ezért igyekezzünk ne ragaszkodni az ötlethez.



TIPP

Izgalmas a méretek változtatásával foglalkozni a folyamatban: a tervezés egy pontján egészen kicsi, 1:5 léptékben megtervezni, kipróbálni és bemutatni egy ötletet, majd a folyamat későbbi részében megnézni, hogyan működik 1:1 méretben. Ezzel meg tapasztalhatják a gyerekek, mennyire máshogy működik egy dolog a valós méretében, mennyire más reakciókat vált ki.



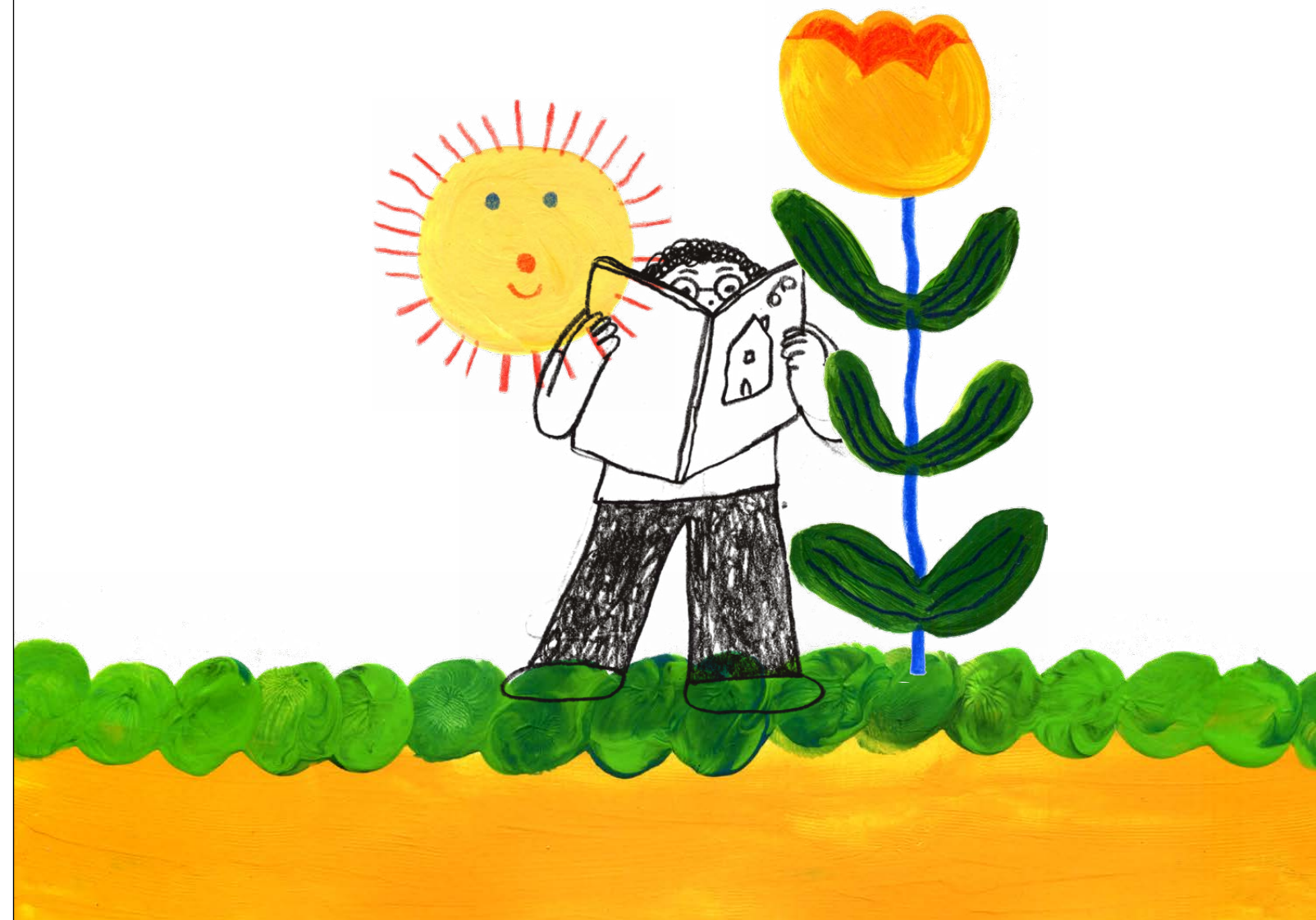
AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Szilágyi-Nagy Anna, Reith Anita & Csehné Berényi Beáta (2022).
Demokratikus tájépítészet iskolai környezetben II.

Együttműködés a Budaörsi 1. sz. Általános Iskolával. Pécs: kultúr-Aktív Egyesület

Szilágyi-Nagy Anna, Jáklí Eszter & Mihály Regina (2024).
A készítés szerepe és formái a gyermekközösségekkel történő közösségi tervezésben: Szondacsomagok, eszközkészletek és prototípusok az Alakítsd az iskolád Veszprém! Projektben.

Vizuális Kultúra. 2024:1: 26-33.





III. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉST KÖVETŐ LÉPÉSEKHEZ

7. ALAKÍTUNK... MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI MEGVALÓSÍTÁSHOZ, FENNTARTÁSHOZ ÉS MONITORINGHOZ.

A közösségi tervezés három lépését – HOL, MIT, HOGYAN – követheti a közösségi alakítás lépése, amihez nem konkrét módszereket, hanem irányelveket, fontos szempontokat gyűjtöttünk össze. Miután túl vagytok a beavatkozási ötletek tesztelésén, és a visszajelzések alapján eldöntöttétek, hogy változtatásokkal vagy anélkül, de megvalósítanátok egy-két ötletet. Ötletek megvalósítására gondolva többnyire valaminek a megépítése juthat eszünkre. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy a beavatkozási ötletek széles skálát fednek le:

- lehet csupán egy új szabályt bevezetni,
- megépíteni egy padot,
- felújítani egy régi bútort,
- elfogadtatni egy új fenntartási stratégiát,
- vagy nyomban nekiállni a gyomtalanításnak, kertrendezésnek.

Bármilyen mellett döntesz, a megvalósítás folyamatába is érdemes bevonni a gyerekeket! A beavatkozási ötletek egy része valószínűleg komplex feladat, más része talán egyszerűbb, a gyerekek által is megvalósítható. Tapasztalatunk szerint érdemes minden egyes folyamatnál megnézni, mi az, amiben részt tudnak venni a gyerekek.

Ezért azt javasoljuk, mindig gondold végig, hogy képességeikhez igazítva mi az, amiben tudnak segíteni. Minél inkább bevonva érzik magukat, annál jobban magukénak fogják érezni a változtatást, bármi is legyen az.

Mivel a beavatkozási ötletek széles skálán mozognak, ezért alakításhoz nem tudunk konkrét módszertani útmutatást nyújtani, de összegyűjtöttük a legfontosabb lépéseket, amelyekre érdemes odafigyelni a választott ötlet megvalósítása előtt, illetve közben.



PÉLDA

A gyerekek elhatározták, hogy használt téglából, szárazon rakott magasságyást fognak építeni.

Ebben az esetben a gyerekek részt vehetnek:

- a megvalósítási stratégia készítésében, azaz, hogy mennyi idő alatt, milyen lépéseken keresztül, és kik fogják megvalósítani az ötletet
- egy forrásteremtő kampány készítésében, amelyben kihasználják a kreatív adottságaikat és filmet, posztert hirdetést, plakátot, gyűjtő akciót, stb. Szervezenek a fiatalok annak érdekében, hogy az építéshez szükséges anyagokat (pl. használt téglát és növénymagokat, virágföldet) pénz vagy anyagi adományokból megteremtsék. Adott esetben szervezhetnek kampányt a megépítés napjára.
- A szükséges anyagok beszerzésében: a virágföld megvételében, a téglák átvételében és lerakátában, amelyből az anyagi oldaláról is sokat tanulnak a gyerekek.
- Magasságyás megépítésében, amely magába foglalhatja a használt téglák előkészítését, mozgatását, tisztítását, a magasságyás alapjának kijelölését, kimérését, kiásását, a téglák felpakolását, a virágföld megtöltését, az ültetést.
- Új szabályok bevezetésében, amely meghatározza, milyen csoportok, milyen rendszerességgel és hogyan gondozhatják, szüretelhetik a növényeket.
- Fenntartási munkákban, azaz a növények gondozásában, locsolásában, gazolásában, ültetésében és szüretelésében.

7.1 Engedélyezés

A közösségi tervezés kereteinek meghatározásakor világosnak kell lennie, hogy a közösségi tervezésben résztvevő gyerekek a döntéshozásban milyen szerepet töltenek be (ld. 1.1 Fejezet). Ennek tudatában a folyamat során elő kell készíteni a szükséges egyeztetéseket. Gyakori, hogy egy gyermekközösség ötleteit felnőttek hagyják jóvá, döntenek arról, hogy lehetséges-e a megvalósítás (tehát nem a részvételi létra legtetén áll a projekt). A folyamat során közösség választ, szavaz a kedvenc ötletéről, amit ezután felterjeszt, egyeztet, és engedélyeztet egy magasabb szintű és döntési joggal bíró személlyel, szervezettel, intézménnyel, melyet felnőttek alkotnak. Attól függően, milyen szabadtérre és milyen alakításra irányul a projektünk, végig kell gondolnunk, kik adhatják meg az engedélyt az ötlet megvalósításához. Ezek lehetnek személyek, vagy hivatalos szervek, illetve dolgozók:

- Tanár/ tanító (valamilyen szakos)
- Osztályfőnök
- Iskola igazgató
- Polgármester
- Önkormányzat

Az engedélyeztetés szempontjait érdemes már a tervezési és kiválasztási folyamatba is integrálni, az engedélyezők véleményét pedig már a tervek készítésénél figyelembe venni, hogy a gyerekek ötletei biztosan megvalósulhassanak.



PÉLDA

Példa az engedélyezési folyamatokra

Példa 1

A Participécs projektünk esetében alkotások készültek, amelyekből a 3 legjobbat kiválasztottuk a közösség döntése alapján. Miután ez megtörtént, a döntést felterjesztettük az önkormányzatnak, akik jóváhagyták az építést.

Példa 2

A Vécsey János Középiskolai Leánykollégium átalakítása során szintén közösségi szavazással lettek kiválasztva az átalakítandó terek, majd az átalakítást az igazgató hagyta jóvá.

7.2 Kell egy megvalósító csapat

Miután az engedélyeztetést lezajlott, és szabad utat kaptál az ötletek megvalósításához, szükséged lesz egy csapatra. Egy összetett feladat többféle szakterületet és szaktudást igényelhet; különösen, ha építészeti, tájépítészeti beavatkozásról van szó. Gondold végig, kiket milyen feladatokba vonnál be a megvalósítás során. Ikszeld be őket a következő listában:

Gyerekek bevonása:

Gondold végig, mibe és hogyan szeretnéd bevonni a gyerekeket! Javasoljuk, hogy vond be őket a folyamat egészébe, minden olyan fázisba, ahol tudnak segíteni:

- ☐ Ötlet készítés
- ☐ Közös modellezés
- ☐ Szavazás, döntéshozás
- ☐ Stratégia készítés
- ☐ Anyagbeszerzés
- ☐ Helyszíni munka
 - ☐ Fűrészelés
 - ☐ Csavarozás (behajtó használata)
 - ☐ Fa hordás
 - ☐ Kertészkedés
- ☐ Karbantartás
- ☐ Szabályrendszer megalkotása

Szakértők bevonása:

A gyerekekkel közös tervezés, modellezés alapján a szakértő tervezők tervek készítenek, előkészítik az elemeket, és úgy viszik a helyszínre, hogy azzal a gyerekek már tudjanak dolgozni.

- | | |
|---|---|
| ☐ Gyerekek ötleteire tervek felvázolása | ☐ Gyártási terv készítés, anyagszükséglet kiszámítása |
| ☐ Látványterv, közös vízió elkészítése | ☐ Anyagok előkészítése (pl. méretre vágás, betonöntés, anyag varrás stb.) |

Operatív feladatok:

- ☐ Beszerzés koordinálása:
 - ☐ Árajánlatok
 - ☐ Kifizetések
 - ☐ Szállítás
- ☐ Alakítási esemény megszervezése:
 - ☐ Időpont egyeztetés
 - ☐ Kell-e közterület átalakításhoz engedély
 - ☐ Kiket kell tájékoztatni, meghívni az alkalomra
 - ☐ Meghívók, tájékoztatók írása
 - ☐ Fiatalok esetén - ha fotó készül - GDPR nyilatkozat
- ☐ Költségvetés készítése:
 - ☐ Költségek fedezésére pénzügyi stratégia tervezése
 - ☐ Források felmérése,
 - ☐ Hiányzó források pótlására terv készítése

Az ilyen jellegű operatív feladatok esetében is számba tudod venni, mi az, amiben egy gyerek – életkorától függően a legjobban – be tud kapcsolódni. Ha például a fizikai megvalósítás egyes részeibe kevésbé, akkor készítheti ő plakátot, meghívót az eseményre.

7.3 Anyagi fedezet megteremtése

Általában ez okozza a legtöbb nehézséget a megvalósítás során: hogyan szerezzünk pénzt / eszközt / anyagokat / növényeket? Gondold végig, milyen lehetséges meglévő forrásaid (emberi és anyagi) vannak, mire és mennyire van szükséged összesen, mi és mennyi hiányzik, hogy teljes legyen.



TIPP

Érdemes a támogatás megszerzésére is egy embert, vagy egy kisebb csapatot szervezni. Hasznos lehet a szülőket is bevonni a folyamatba, hiszen van, aki szívesen segít (pl. asztalos, kertészben dolgozik stb.)



Pénzt, támogatást többféle úton szerezhetsz. Jelöld be, hogy a te projektetben melyik a releváns:

- ☐ **Pályázati úton:** sok önkormányzatnak van egyesületek számára kiírt támogatási alapja, amelyekből akár szabadterek átalakítására is lehet pályázni, emellett elérhetőek állami vagy akár nemzetközi pályázatok, illetve sok cégnek és hipermarketnek is van alapja, amelyet helyi jó ügyek támogatására fordít.
- ☐ **Közösségi finanszírozással:** Tapasztalat nélkül nehéz ebbe belefogni, viszont egyszerű, de nagyszerű megoldásokat lehet találni arra, hogy iskolai szinten hogyan indíthatnak kampányt a diákok. A Fazekas Gimnázium diákjai például a **TérKommandó szakkörének keretében forrásteremtő rövidfilmet készítettek, amelyben az iskolások szüleit mozgósították a szükséges pénzforrás megteremtéséhez. A gyerekek sikerrel járhattak és meg is valósulhatott álom közösségi terük az iskolában (design.edu.art, 2016.03.08.)** –A példa adaptálható akár nagyobb léptékű (közterület, park, utca szintű) projektre is.
- ☐ **Szponzorációval:** egyéni felajánlások szülőkől és lakosoktól; pl. építőipari és kertészeti cégek felajánlásai)



TIPP

Általában érdemes ezen lehetőségek kombinációjával összegyűjteni a szükséges fedezetet. Az operatív feladatok átgondolása során fontos gondolni. A gyerekek is készíthetnek kampányt a helyi lakosok, az iskola közössége számára videó, plakát, szórólap, matrica, online kommunikációs felületek használatával. A pénzügyi dolgokat nyilvánvalóan a felnőttek kezelik, de a pénz, egyéb erőforrás előteremtésébe bevonhatók a fiatalok is.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

design.edu.art (2016.03.08.). TérKommandó – közösségi terek az iskolánkba – Community spaces in our school.
<https://designped.com/2016/03/08/terkommando-kozossegi-terek-az-iskolankba/>

7.4 Kivitelezés

Ha már minden előkészületet megtettetek – megszereztétek az engedélyeket, előteremtettétek a szükséges anyagi fedezetet, és összeállt a csapat –, megtörténhet az alakító alkalom dátumának kitűzése és megszervezése, tennivalók listázása.

JELÖLD BE, HOGY KINEK KELL MINDENKÉPPEN OTT LENNIE A KIVITELEZÉSI NAPON A GYEREKEKEN KÍVÜL?

- | | |
|---|---|
| ☐ Felnőtt mentorok pl. szülők, pedagógusok | ☐ Támogatást adó szponzor/ szülő |
| ☐ Engedélyezők pl. önkormányzatot képviselő személy, igazgató | ☐ Szakértők (építész, tájépítész, pedagógus stb.) |

A nap menetének kialakítása

Arra, hogyan zajlik általában egy ilyen kivitelezési nap, több példát olvashatsz a Minden térben gyerekekkel 3. kötetben található esettanulmányokban (Szilágyi-Nagy & Jákli 2024). A Dr. Ámbédkar Iskolában például egy napra több beavatkozás megvalósítását időzítettük, és a munkálatok forgó rendszerben zajlottak. Több kicsi állomást alakítottunk ki, mindenhol mással lehetett foglalkozni. Az egyik csapat kertrendezéssel, a másik magaságyás építésével, szoborkészítéssel vagy éppen festéssel foglalkozott. Ebben a rendszerben nekünk az vált, hogy a csapatok állomásról állomásra vándoroltak, így

mindenféle munkát kipróbálhattak. Ha sokan vagytok ez remek megoldás lehet, hogy mindenkinek jusson egy számára izgalmas feladat. A Budaörsi 1. Számú Iskolában más stratégiát választottunk. Több pontszerű beavatkozás történt az év során évszakhoz aktualizálva. Ősszel kertészkedést szerveztek: levélszedés, söprés, zsákolás volt a feladat. Tavasszal méh-otthon építés és egy közös ültetést szerveztünk.

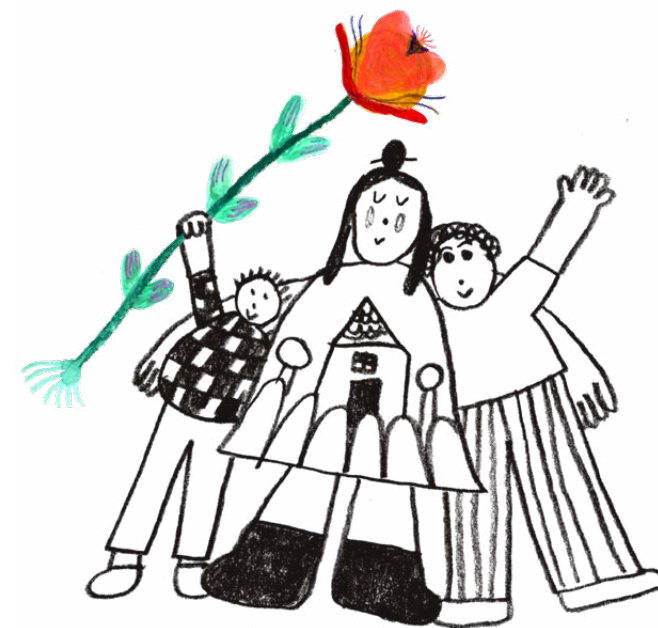
TE HOGYAN KÉPZELED A KIVITELEZÉST? ÍRD LE, HOGYAN KEZDŐDIK, HALAD ÉS VÉGZŐDIK A NAP? MI TÖRTÉNIK, MIRE VAN SZÜKSÉG STB. EZ EGY EGYSZERI ALKALOM, VAGY TÖBBSZÖR TALÁLKOZTOK, ESETLEG EGY INTENZÍV HETETEK VAN EGYÜTT, HOGY ELKÉSZÜLJÖN AZ ÖTLET?



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Szilágyi-Nagy Anna & Jákli Eszter (2024). Minden térben gyerekekkel 3: Online és offline közösségi tervezés gyermekközösségekkel.

Hazai és külföldi esettanulmányok. kultúrAktív Egyesület.



7.5 Ünnepi átadó

Fontos, hogy az elkészült átalakítást megünnepeljük. Szervezzünk ünnepélyes átadót, amelynek során felavatjuk a helyszínt. Hívjuk meg rá mindazokat, akik valamilyen módon hozzájárultak az ötlet megvalósulásához. Az átadón köszönjük meg nekik a segítségüket.

ENNEK SZINTÉN SZÁMOS FORMÁJA LEHET, VÁLASZD KI A TIÉDHEZ LEGJOBBAN PASSZOLÓ LEHETŐSÉGET. NÉHÁNY PÉLDA:

- ☐ Kerti party: limonádézás, sütögetés, bográcsolás vagy pizzabuli
- ☐ Évzáró vagy évnyitó rendezése az iskolai helyszínen
- ☐ Pad avató: tollasozás, napozás, társasozás a parkban a helyiekkel
- ☐ Utcaünnep: zenével, étellel, tánccal
- ☐ Egyéb: _____
- _____
- _____
- _____

HÍVD MEG AZ ÖSSZES ÉRINTETTET! JELÖLD BE, TE KIKET HÍVNÁL MEG!

- ☐ A gyermekközösség tagjai
- ☐ Iskola dolgozói
- ☐ Szülők
- ☐ Az utca lakói
- ☐ Helyi/ kerületi lakosok
- ☐ Önkormányzati személyek
- ☐ Civil szervezetek
- ☐ Közintézmények szereplői (pl. múzeumigazgató, múzeumpedagógus)
- ☐ Egyéb: _____
- _____

IV. BÖRZE



8. MINDEN TÉRBEN BÖRZE

A könyv címét adó *Minden térben gyerekekkel* projekt során a kultúrAktív Egyesület három-részes webináriumsorozatot tartott, ahol hazai és nemzetközi előadók számoltak be az általuk használt, bevált, a közösségi tervezéskor alkalmazott online és offline módszerekről. Itt ezeket sorakoztatjuk fel, színesítve, árnyalva az eddigi palettát. A webinárium anyagai elérhetők az Egyesület YouTube csatornáján is.



MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL 1.0 – Látok valamit, amit te nem!

- Webinárium 2020.11.30.
<https://www.youtube.com/watch?v=z-Mz8kP6V6M>
- Blogbejegyzés:
<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/minden-terben-gyerekek-kel-10-latok.html>

WEBINÁRIUM ELŐADÓJA	ELŐADÁS CÍME	AJÁNLOTT MÓDSZER NEVE	KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSE	OFF / ON
Mara Mintzer A “Boulderben felnőni” (angolul: Growing Up Boulder) kezdeményezés igazgatója és társalapítója, Kolorádói Egyetem, Boulder, Colorado, USA	Miért vezet mindenki számára jobb közösségekhez, ha bevonjuk a gyerekeket és a fiatalokat a tervezésbe?	Élményrajz készítés	HOL...	 OFF / ON
Jákli Eszter Tájépítész, tanársegéd MATE Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézet, Budapest, Magyarország	Gyermekrajzok és mentális térképek a tervezési folyamatban	Rajzelemzés közösen	HOL...	 OFF / ON
Karlsten Michael Drohsel Várostervező és területrendező, művész és játéktervező Studio Instabil, Berlin-Stuttgart, Németország Micromacro System és Produktionskollektiv Wien, Bécs, Ausztria	Hol van az iskolaudvar?	Útkereső túrák Dobókockás kincskeresés Lények Kézikönyve	HOL... HOL... HOL...	 OFF / ON  OFF / ON  OFF / ON

MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL 2.0 – Fején találni a szöveget!

- Webinárium 2021. február 8
<https://www.youtube.com/watch?v=YlomJwYzlhA>
- Blogbejegyzés:
<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/minden-terben-gyerekek-kel-20-fejen.html>

WEBINÁRIUM ELŐADÓJA	ELŐADÁS CÍME	AJÁNLOTT MÓDSZER NEVE	KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSE	OFF / ON
Virt Ágnes és Gerzsényi Judit Építészek Húsznegyven Budaörsi Fiatal Építészek Műhelye Egyesület, Budaörs, Magyarország	SWOT gyerekeknek	SWOT elemzés gyerekeknek	HOL...	 OFF / ON
Mag. phil, Dr. phil. Barbara Feller Osztrák Építészeti Alapítvány (Architekturstiftung Österreich) igazgatója, 2010 óta a „BINK – Épített Környezeti Nevelés Fiataloknak Kezdeményezés” elnöke, Bécs, Ausztria	Épített környezeti nevelés. Miért és hogyan kell bevonni az embereket?	Szerepcsere	MIT HOGYAN...	 OFF / ON
Dr. Ing. Arch Marta Brkovic Dodig Építész építészeti adjunktus, a Nikola Tesla Union Egyetem, ARQubator civil szervezet alapító igazgatója, Belgrád, Szerbia	Ez gyerekjáték? Játékok, mint közösségi tervezési eszközök gyerekekkel	Nyomozz utána!	HOL...	 OFF / ON

- MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL 3.0 – Fából vaskarika!
- Webinárium 2021.03.01.
<https://www.youtube.com/watch?v=VewB8RDZXJ8>

•

(2021. Október 15.) Blogbejegyzés:
<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/minden-terben-gyerekek-ke-30-fabol.html>

WEBINÁRIUM ELŐADÓJA	ELŐADÁS CÍME	AJÁNLOTT MÓDSZER NEVE	KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSE	OFF / ON
Reith Anita Tájépítész kultúrAktív Egyesület, Safecity középiskolai mintaprojekt projekt koordinátor, Budapest, Magyarország	SAFECITY – Biztonság. Város.Közösség. Középiskolásoknak	Mozdítsd el!	HOGYAN...	 OFF / ON
Viviana Cordero ügyvéd és várostervezési szakember, a Groningeni Egyetemen doktorandusza, Huasipichanga, Ekvádor Giulia Gualtieri, építész, Amszterdami Alkalmazott Tudományok Egyetem kutatója, Placemaking Europe szószóló, Huasipichanga, Ekvádor	“Kalákaparti”, a Huasipichanga közösségi tervezési módszertana	Fotós Bingó	HOL...	 OFF / ON
Háló Veronika Róza MA Építőművész, Hello Wood Junior foglalkozásvezető, Budapest Magyarország	Közös tervezés és építés a Hello Wood Juniornál	Alkoss abból, ami van!	HOGYAN...	 OFF / ON

8.1 Látok valamit, amit te nem!

 OFF / ON

ÉLMÉNYRAJZ KÉSZÍTÉS

Mara Minzer – a “Boulderben felnőni” (angolul: Growing Up Boulder) kezdeményezés igazgatója és társalapítója, Kolorádói Egyetem, Boulder, Colorado, USA – online workshopján élményrajzokat készítettünk, amelynek segítségével minden workshop résztvevő felelevenítette, megörökítette és bemutatta gyermekkorának kedvenc helyét. A bemutatkozás után közösen kiértékeltek a rajzokat. Ezt követően minden résztvevő saját tervekkel és ötletekkel állt elő, hogy hogyan tudnák gyermekekkel alkalmazni ezt a módszert a munkájuk során.

Favorite outdoor spaces

Aireen—avocado tree on an empty lot; it was rural; could call the space her own outside of home; was her outlet for strong emotions

Nicolas—woodland in a lot, unsupervised, garbage to play with (industrial waste like barrels), interstitial space, only the kids would go there, old apple trees, only woodland around

Eliana—park near house, from early childhood; tires, seesaw, swings, was meant for kids in the neighborhood; was the only green space in a poor neighborhood; at Christmas,

Antje—pond, fields, muddy and flat por but they took pallets and it was adventurous; kids were allowed out all day; it was leftover space, hidden from grownup world, interstitial space, kids fr around the neighborhood; dog enjoyed too

- Themes
- Nature
 - Mundane, every day
 - Not built with a specific purpose (interstitial)
 - Emotional connection
 - Kids are in control—not adults



Ezért ajánljuk:

- egyszerű, kevés kellékkal megvalósítható;
- gyorsan megvalósítható;
- online körülmények között is működőképes;
- élményt adó tevékenység;
- a kommunikációs képességeket és az önkifejezést (szóban és írásban) fejleszti.

Kellékek: papír, ceruza/ toll/ zsírkréta

A tevékenység menete: A tevékenység egyfajta bemelegítőként, gondolatébresztőként működik. Célja, hogy a résztvevőkben felidézzen helyeket, ahol szívesen tartózkodnak, és elgondolkozzanak azon, mi teszi a helyet számukra kedvessé.

Lehetőségek a játék elindítására:

- Rajzold le kedvenc helyedet, ahol sokat lógsz!
- Gondolkozz el, hol van az a hely, ahol igazán szeretsz időt tölteni? Mit csinálsz ott? Miért szereted?
- 5 perc alatt készíts egy rajzot róla (Fontos: nincs rossz vagy jó rajz, mindegyik értékes!).
- Írj hozzá címszavakat is! Végül mutasd be, és meséld el, mi látható a rajzon!



TIPP

Alkotáskor indirekt kérdésekkel segítsd a gyerekeket abban, hogy mit rajzoljanak. Pl. Gondolj egy olyan helyre, ahol jól érzed magad! Milyen hely az, ahol szívesen töltesz időt? Próbáld meg felidézni, majd gondold végig, miért van így?

Próbáld meg előhívni a gyerekek megélt érzéseit, emlékeit, élményeit, amelyek érzelmi töltettel bírnak. Fontos, hogy a történetekről készített feljegyzéseket minden gyermek lássa, így, ha szükséges, javítani tudsz a jegyzeten a gyermekek észrevételei alapján. Ha minden gyermek megosztotta történetét, akkor keressétek meg a közös pontokat az élmények és helyszínek között.



Marával online térben próbáltuk ki a gyakorlatot. Mara instrukciói után mindenki saját otthonában kezdett rajzolni. Miután elkészültünk, a kamerához tartottuk a rajzunkat, és ismertettük, mi van rajta. Mara közben a zoom white boardjára jegyzetelt. A jegyzeteket látva indítottuk meg a kiértékelő kört, amit Mara előttünk fogalmazott meg.



RAJZELEMZÉS KÖZÖSEN

Jákli Eszter tájépítész, tanársegéd, a MATE Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézet, Budapest, Magyarország workshopján a LADDER projekt keretében az 1.sz. Budaörsi Általános Iskolába járó diákok által készített iskolaudvar rajzokat elemeztük közösen MURAL-ban. Elemzés közben betekinthettünk abba, hogy tervezőként milyen következtetéseket vonhatunk le a gyerekek által készített rajzokból, illetve melyek a legfontosabb kérdések és stratégiák, amelyek az elemzésben segítenek. A kiértékelés után arról is beszéltünk, ki hogyan adaptálná a módszert a helyi kontextusához.



Ezért ajánljuk:

- egyszerű
- kevés kellékkal megvalósítható
- online is adaptálható
- élményszerű
- egy alapvető gyermeki tevékenységre (rajz) épülő kutatási módszer
- elemzése összetett, de élvezetes folyamat

Kellékek: kész rajzok, post itok vagy kártyák, filcek, flipchart

A tevékenység menete: A folyamat célja a helyszínnel kapcsolatos tudás bővítése megfelelő kérdések mentén, rajzolás által.

A gyerekek készítsenek rajzot a területről a tervezésben felmerülő kérdés alapján. Például: “Milyen emlékeid vannak a helyszínről?” vagy “Rajzold le kedvenc tevékenységed ezen a helyen!”, “Rajzold le magad a kedvenc tevékenységed közben, amit itt szoktál csinálni!” esetleg “Rajzold le kedvenc helyed!” vagy éppen “Mit látnál szívesen ezen a helyen, ami még nincs itt? Mi az a dolog, ami hiányzik?”.



TIPP

Amikor gyerekekkel rajzoltatunk, jól át kell gondolni, milyen kérdést teszünk fel, mert más kérdésfeltevésre másféle rajzok fognak születni. Figyeljünk oda arra, hogy úgy tegyük fel a kérdést, hogy az általunk megismerni kívánt dologra kapjunk választ, illetve vegyük figyelembe a korosztályok gondolkodásmódbeli sajátosságait.

Ha a kérdés az volt, hogy

“Mire emlékszel ezzel a térrel kapcsolatban?”

- Az elemzés során felfedezhetővé válnak a rajzokon a környezet azon motívumai, amelyek minden gyerekben valamiért megmaradtak.

Ha a kérdésünk az volt, hogy

“Mi a kedvenc tevékenységed vagy helyed?”

- Nézzük át a rajzokat és keressük meg azokat, amelyeket többen is szeretnek!

- Megfigyelhetjük például, hogy van-e különbség fiúk és lányok, vagy éppen a korosztályok között.

Ha a kérdésünk az volt, hogy

*“Mit látnál itt szívesen,
ami még nincs?”*

- A kérdésre adott válaszokból inspirációt meríthetünk a helyszín fejlesztéséhez

Ebben a gyakorlatban a gyerekek eltérő időben és helyen rajzolhatnak (pl. pályázati felhívás keretében, tanórákon, szabadidejükben stb.), és arra is lehetőség van, hogy hosszabb időn keresztül gyűjtsük a rajzokat.

Az elkészült rajzokat juttassák el a gyerekek a tervezőhöz, vagy a közösségi tervezésben résztvevő kisebb gyermekcsoporthoz, akiknek a rajzok kiértékelése a feladata

Ez után következhet a rajzok gyermekközösség által történő kiértékelése. Először keressünk visszatérő mintázatokat és jelenségeket. Írjuk fel ezeket post it-okra, majd tegyük őket fontossági sorrendbe.



TIPP

A prioritásokat egyszerű statisztika készítésével vagy, közösségi szavazással is megállapíthatjuk. Az eredmények alapján készíthetünk dartstábla-grafikont, amelynek a közepébe azokat a motívumokat helyezzük, amelyek a legfontosabbak, a dartstábla külső körei felé haladva pedig fokozatosan csökkenő fontossági sorrendben a többi motívumot.

Most nézzük meg, mi az, amit nem látunk! Tegyük fel magunknak a kérdést, van olyan helyszín, cselekvés, téma, amit nem látunk a rajzokon? Mi lehet ennek az oka? Vitassuk meg ezeket, és fogalmazzunk meg kérdéseket.

Zárásképpen összegezzük az elemzés eredményeit: a következtetéseket, a felmerülő újabb kérdéseket, majd döntsünk a következő lépésről.



Az elemzés könnyedén elvégezhető online találkozó keretében is. Készítsd elő az elemzéshez az online faliújságod (pl. Miro vagy MURAL felületet). Töltsd be a digitalizált rajzokat az egyik sarokba. Készítsd elő az elemzést vezető kérdéseket. Ezután hívd össze az elemző csapatot egy online találkozóra. A találkozón osszátok fel egymás között egyenlő arányban a rajzokat, majd önálló munka keretében elemezzétek, mit láttok a képeken.

Ha szükséges, felfedezéseiteket post it-okkal tudjátok jelölni az egyes rajzokon. Ha mindeki végzett, osszátok meg egymással, mire jutottatok.

Ha tovább rendszereznétek a látottakat, akkor dönthettek úgy hogy megszámojjátok, melyek a leggyakrabban felmerülő motívumokat. Ehhez először kategorizáljátok az ötleteket. Minden gyermek mondjon egy kategóriát és egy ahhoz tartozó szint (pl. legyen zöld minden növényvel kapcsolatos új ötlet, legyen piros minden játszóeszközt jelölő új ötlet stb.), és színezzék be a post itokat ennek megfelelően. Ezután ezeket meg lehet számolni. A másik lehetőség, hogy az online faliújságon kialakított darts tábla modellre akár behúzhatjátok magukat a képeket is, ami így vizuálisan is kiemeli, mely ötletek a legkedveltebbek.



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Jákli Eszter (2021): A környezeti nevelés tájépítészeti lehetőségeinek vizsgálata budapesti alapfokú oktatási intézmények szabadterein.

Budapest: Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem.
https://uni-mate.hu/documents/20123/336900/Jakli_Eszter-ertekezes.pdf

Brózik Péter, Keszei Barbara, Düll Andrea. (2019). Mentális térképezés a köztérkutatásban: Két környezetpszichológiai vizsgálat kutatómódszertani tapasztalatai.

Socio.hu. 2019/1. DOI: 10.18030/socio.hu.2019.1.19.
https://socio.hu/uploads/files/2019_1/31_brozik.pdf



ÚTKERESŐ TÚRÁK: AZ OTTHON ÉS A TERVEZÉSI HELYSZÍN KÖZÖTTI ÚTVONAL MEGFIGYELÉSE

Karlsten Michael Drohsel várostervező és területrendező, művész és játéktervező a Studio Instabil-ban, Berlin-Stuttgart, Németország és a Micromacro System és Produktionskollektiv Wien, Bécs, Ausztria workshopján az előadásában bemutatott a környezet részleteinek megfigyelésére ösztönző játékokat vitattuk meg. Ha számodra is fontos a gyerekek otthonából a tervezési helyszínre vezető út megismerése, akkor neked is ajánljuk a bécsi Útkereső túrák alapján megfogalmazott módszert.



Ezért ajánljuk:

- kreativitást fejlesztő
- aktív tevékenységeken és tapasztaláson alapul
- fejleszti a térérzékelést és észlelést, téri tájékozódást, megfigyelőképességet, környezeti tudatosságot

Kellékek: térkép a tervezési hely környékéről, színes filc, kártyára vágható A4-es feladatlap kérdésekkel

A tevékenység menete: A gyerekek kapnak egy térképet, amint bejelölhetik pl. az otthonukból a tervezési helyszínre vezető utat / vagy a tervezési helyszínen belüli fő közlekedési útvonalait. Ezután add nekik oda a kártyákra vágható A4-es feladatlapot, amire különböző, a tervezésben fontos kérdéseket írtál fel – pl. Ezt nem szabad csinálni ezen az útvonalon, ezt a helyet inkább kerüld el, ezt mindenképp kell csinálni ezen az útvonalon, ide mindenképp menj el, ezzel az állattal vagy személlyel biztosan fogsz itt találkozni, ezt fogod érezni az út közben (szagolni, látni, tapinani), titkos infóm a helyről stb.. Miután kitöltötték a feladatlapokat, vágd fel azokat kártyákra, és add oda egy másik gyermeknek a hozzátartozó térképpel együtt. A gyerekek próbálják ki egymás útvonalát. Vajon ők is megtalálják a társaik által leírt részleteket?



TIPP

Miért ne próbálhatnád ki ezt a feladatot a tervezési helyszínen (pl. iskolaudvaron, a parkon, a főtéren) belül? Melyek a szokásos útvonalak a helyszínen? Mik a főbb látványosságok ezen a helyszínen belül?



A helyszín személyes felfedezését és bejárását nem érdemes online térben végezni, de a tapasztalatok megosztását át lehet helyezni az online térbe. Az online workshop előtt minden gyermek látogasson el a tervezési helyszínre, és töltsse ki a feladatlapot. A találkozón készíttetek közös digitális térképet az útvonalról, majd próbáljátok meg online bejárni az útvonalat. Van különbség?

Digitalizáljátok a kitöltött feladatlapokat, és sorsoljátok ki, ki melyik útvonalat járja be a következő találkozóig. Séta közben készüljön két perces videó a legszebb élményekről. A következő online találkozón mutassátok meg egymásnak a videókat, és beszéljétek meg, ki-mit látott.



DOBÓKOCKÁS KINCskeresÉS: A TERVEZÉSI HELYSZÍN KÖRNYÉKÉNEK MEGFIGYELÉSE

Karlsten Michael Drohsel várostervező és területrendező, művész és játéktervező a Studio Instabil-ban, Berlin-Stuttgart, Németország és a Micromacro System és Produktionskollektiv Wien, Bécs, Ausztria workshopján az előadásában bemutatott, a környezet részleteinek megfigyelésre ösztönző játékokat vitattuk meg. Ha a gyerekekkel szeretnéd megismerni a tervezési helyszín környezetét, a szomszédos városrészt, akkor neked is ajánljuk Karl ukrainai **Dobókockás városi kincskereső játékából** készített módszertani leírásunkat.



Ezért ajánljuk:

- *kreativitást fejlesztő*
- *aktív tevékenységeken és tapasztaláson alapul*
- *fejleszt a térérzékelést és észlelést, tájékozódást*

Kellékek: kincskereső térképek, ceruza, dobókocka, esetleg varázsszemüveg

A tevékenység menete: Készíts fekete-fehér kincskereső térképet a gyerekeknek a környék felfedezéséhez. A térképkivágat mellé rajzold bele egy 3x3-as mátrixba azokat a homlokzati vagy utcai részleteket, amiket a gyerekeknek meg kell találniuk a kincskeresés során. A játékot izgalmassá teheted dobókocka bevezetésével. Először színezz sárgára néhány mezőt a 3x3-as mátrixból. Majd készíts a mátrix mellé listát a dobókocka oldalainak megfelelően 1-6-ig számozással. Végül találd ki minden számhoz egy rövid feladatot (pl. "Készíts interjút egy ott lakóval", "Írj verset a tárgyról!" stb.). Amikor a színes mezőn található dolgot találják meg a gyerekek, akkor dobjanak a dobókockával, majd végezzék el a dobott számnak megfelelő utasítást.



TIPP

Miért ne készíthetnétek el együtt a térképet a gyerekekkel? Előre elkészített feladatlap helyett járjátok be együtt a környéket, és készíttetek fotókat.



Készítsétek el a kincskereső feladatlapot a gyerekekkel közösen. Az online alkalmat készítsd elő MURAL-ban, ahova feltöltöd a környék légifotóját, és a gyerekek által készített utca / épület részleteket a tervezési helyszín környezetében. A képek alapján

kezdjétek barkochbázni: a saját fotójáról mondjon három információt a kép gazdája, a többiek feladata kitalálni, melyik képet hozta az illető. Ha kitalálták a többiek, melyik képről van szó, akkor jelöljétek meg a helyét a térképen. Ellenőrizhetitek Google Street View segítségével, hogy megtaláljátok-e a részletet. Miután minden képet azonosítottatok, készítsetek utasításokat a kincskereséshez, és jelöljétek ki színes mezőket, amelyeket megtalálva a játékosoknak dobniuk kell. Végül találjátok ki a kocka hat oldalához játékos feladatokat, amelyeket a kincskeresőknek meg kell majd oldaniuk.



LÉNYEK KÉZIKÖNYVE: A TERVEZÉSI HELYSZÍN MEGFIGYELÉSE

Karlsten Michael Drohsel várostervező és területrendező, művész és játéktervező a Studio Instabil-ban, Berlin-Stuttgart, Németország és a Micromacro System és Produktionskollektiv Wien, Bécs, Ausztria workshopján az előadásában bemutatott, a környezet részleteinek megfigyelésre ösztönző játékokat vitattuk meg. Ha szeretnéd a tervezési helyszín részleteire irányítani a gyerekek figyelmét, akkor neked is ajánljuk a **Városi Lények Kézikönyve** játék adaptált verzióját.

Ezért ajánljuk:

- *kreativitást fejlesztő*
- *aktív tevékenységeken és tapasztaláson alapul*
- *fejleszt a megfigyelőképességet*

Kellékek: fényképező, nyomtató+papír, ceruzák



A tevékenység menete: A játék során megfigyelhetitek a gyerekekkel a tervezési helyszín gondozással és karbantartással kapcsolatos hibáit.

Te is látod a körülöttünk élő piciny lényeket? Figyeld meg jól a helyszín „hibáit” és részleteit (repedés, vakolatomlás, festés pontatlansága, szemét stb.). Mit látsz bele egy-egy repedésbe, horpadásba, milyen csodálatos lény bújt meg egy betonfelület repedésében, a falon megült mohában? Fotózd le azokat a részleteket, amelyekben meglátod ezeket a csodás lényeket, embereket, tárgyakat! Nyomtassátok ki a fotókat, és nézzétek meg, ki mit lát a hibában! Lehet, hogy egy arcot, egy alakot, egy orrot, egy szemet vélsz felfedezni? Mi az a kép, amit megmutat neked? Rajzold bele a fotóba ezeket!



TIPP

Készíts el pár mintarajzot azokról a lényekről, akiket te találtál az utad során, és mutasd meg a keresés előtt a gyerekeknek. Ez alapján könnyebb lesz a kutatás számukra is.



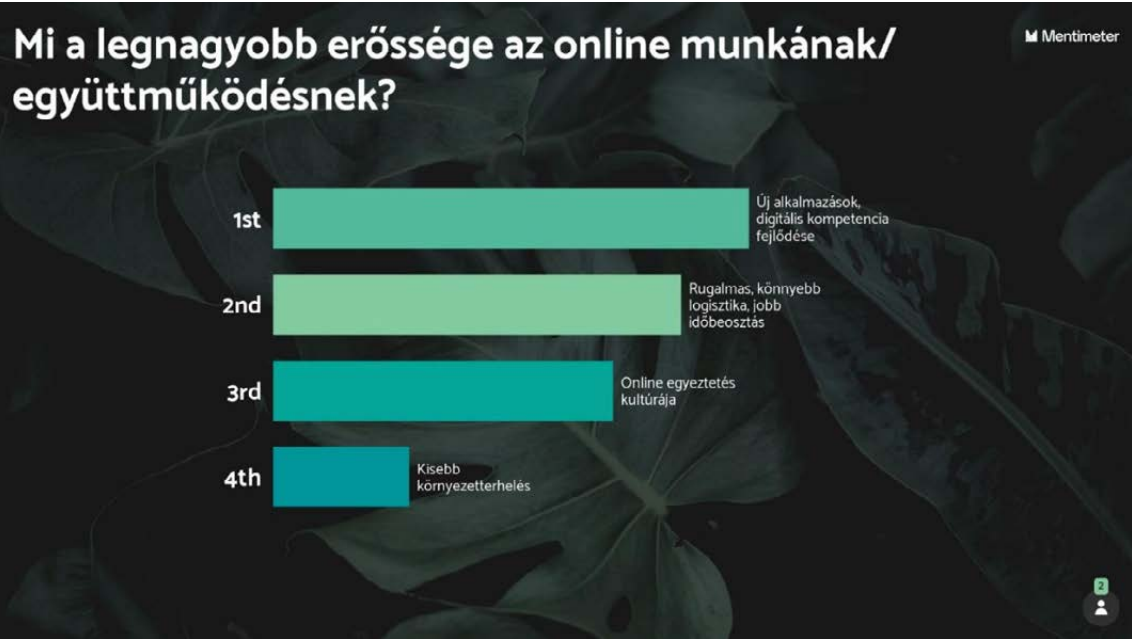
Egy online találkozó során mutasd be a gyerekeknek azokat a csodás lényeket, akikkel te találkoztál a helyszínen. Majd kérd meg őket, hogy tegyenek sétát kamerájukkal a saját kertjükben / a tervezési helyszínhez vezető útvonalon / a tervezési helyszínen, és figyeljék meg, ők milyen lényeket találnak. Fotózzák le a lényeket, és töltsétek fel egy online képtárba. Egy következő alkalommal nézzétek meg kinek milyen élményben volt része.

8.2 Fején találni a szöget!



SWOT ELEMZÉS GYEREKEKNEK

Húsznegyven Egyesület segítségével megismerkedhettünk a gyereknyelvre fordított SWOT analízissel, amely az angol erősségek (Strength), gyengeségek (Weaknesses), lehetőségek (Opportunities) és veszélyek (Threats) szavak kezdőbetűjéből összeálló rövidítéssel jelölt módszer. Mi az online munka életünkre gyakorolt hatásáról készítettünk elemzést a gyerekek számára is érthető kérdések segítségével. Egy **Google táblázatba** jegyzeteltük gondolatainkat, majd **mentiméter** segítségével témakörönként rangsoroltuk a legdominánsabb szempontokat. Reméljük, nektek is tetszeni fog a SWOT elemzés gyerekeknek című módszer.



Ezért ajánljuk:

- indirekt módszer
- szemléletes: vizuálisan megjeleníti az adott hellyel kapcsolatos gondolatokat, érzéseket
- aktív tevékenység, elgondolkoztató
- fejleszti a térészlelést és érzékelést
- képzeletet, kreativitást megmozgató
- online felületen is alkalmazható (pl. **mural**, **mentimeter**, **miro board**, **google jamboard**)

Kellékek: 4 féle színű jelölő (matricák, öntapadós kártyák, különböző formájú post-itok)

A tevékenység menete: A folyamat célja a lehetőségek, veszélyek, erősségek és gyengeségek megismerése a tervezési helyszínnel kapcsolatban.

Segítő kérdések mentén beszéljess a gyerekekkel a helyszín erősségeiről, gyengeségeiről, lehetőségeiről és veszélyeiről. Minden témakörnek legyen saját színe, a gyerekek a válaszaikat írják fel megfelelő színű post it-okra, gyűjtsétek ezeket a falon vagy a táblán.

Kérdésekre példák:

- **Erősség:** Mit szeretsz a szabadterben (a városban, az utcában, az iskolaudvarban stb.)? Mi a kedvenc helyed? Ha látogató érkezne hozzád, hova vinnéd, mit mutatnál meg neki? Rajzold le a kedvenc élményed a ezen a helyen! Mi a csodálatos ebben a helyben?

- **Gyengeség:** Melyik részt kerülöd? Van olyan hely, amitől félsz? Van valami, ami hiányzik neked? Ha lenne egy varázspálcád, akkor min változtatnál?
- **Lehetőségek:** Ha te lennél a polgármester/igazgató/tervező, akkor min változtatnál? Mi tehetné híressé ezt a helyet?
- **Veszélyek:** Mi lenne veszélyes változás itt? Van olyan, amit nem akarsz itt látni a jövőben? Félsz, hogy valami megtörténik itt?



TIPP

Tartsd szem előtt a gyermeki nyelvezetet, gondolkodást! Úgy próbáld felderíteni, mi a legfontosabb a gyermekek számára, hogy lefordítod az ő nyelvükre azt, amire kíváncsi vagy, és ennek mentén méred fel egy tér, helyszín gyengeségeit, erősségeit, a benne rejlő lehetőségeket és esetleges veszélyeket.

Ne kérdezz rá direkt semmire! Nem érdemes túl konkrét kérdéseket feltenni, túlságosan pontosan körülírni, hogy mire vagy kíváncsi. Igyekezz úgy kérdéseket formálni, hogy indirekt módon irányítsd a gondolatokat a helyszínnel kapcsolatos gyengeségek, erősségek, lehetőségek és veszélyek megtalálására. Az előbbiekben felsorolt példák jó útmutatót adnak.

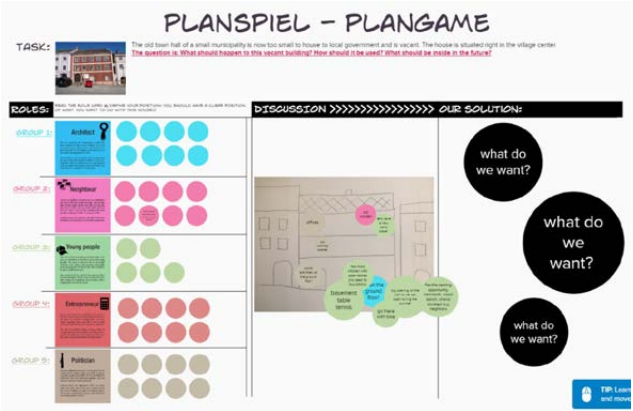
Post it-ok helyett használj négyféle színű óriás építőkockát, amire felírtjátok / rajzoljátok a gyerekek válaszait. Ha a kockákat és egy pár tollat elől hagytok, akkor más gyerekek is folytathatják az elemzést. Így remek alkalom adódik arra, hogy többeket is elérjen.



Online térben használhatsz Google táblázatot a szempontok gyűjtéséhez, és mentimé-tert a prioritások megállapításához. Ha MIRO/MURAL-ban dolgozol, akkor feltölthetsz egy digitális alaptérképet vagy egy légifelvételt a helyszínről, amelyen színes digitális post it-ok segítségével jelölhetitek az erősségeket, gyengeségeket, lehetőségeket és veszélyeket. Post it helyett / mellett itt is használhatsz különböző szimbólumokat is. Vizuálisan nagy segítség lehet, ha a gyerekekkel fotókat is feltöltötök a helyszínről, és azokon tudják jelölni a részleteket. Ne feledd, hogy a kulcs most is az, hogy segítő kérdésekkel, indirekt módon kérdezel.



Mag. phil, Dr. phil. Barbara Feller Osztrák Építészeti Alapítvány (Architekturstiftung Österreich) igazgatója, 2010 óta a „BINK – Épített Környezeti Nevelés Fiataloknak Kezdeményezés” elnöke, Bécs, Ausztria workshopján az architektura • technika + iskola által kifejlesztett stadtPLANspiel nevű játékot próbálhattuk ki egyszerűsített módon, online térben. Egy kiüresedett, önkormányzati tulajdonban álló épületnek kellett új funkciót találnunk úgy, hogy különböző városi szereplők bőrébe bújunk. Miután megismerkedtünk a szerepünkkel – az építésszel, a vállalkozóval, a szomszédal, a fiatallal és a politikussal –, és végiggondoltuk, milyen szempontok szerint használnák ők az épületet, érvelni kezdtünk az épület hasznosításával kapcsolatban. Az érveket és ötleteket digitális post it-ok segítségével elhelyeztük az épület metszetén, láthatóvá téve ezzel a felmerülő ötleteket és szempontokat. A játék végén meg kellett egyeznünk abban, hogy milyen irányba fejlesztjük tovább az épületet. Íme egy javaslat, hogy hogyan használhatod gyerekekkel a szabadtértervezésben a játékot.



Ezért ajánljuk:

- *izgalmas*
- *fantázia világba vezet, mégis valós*
- *mozgósít*
- *segít “távolabbra” tekinteni; online felületen is alkalmazható*

Kellékek: előre megírt és kinyomtatott szerepkártyák, a szerepekhez rendelt színes jelölők (pl. matrica, post it), tollak, egy fotó vagy rajz a tervezési helyszínről

A tevékenység menete: A tevékenység során a cél a szabadtérhez kapcsolódó különböző szereplők nézőpontjának megismerése, ötletelés a szabadtér átalakítására, a kommunikáció (vélemény kifejezése, egymás meghallgatása, megegyezés) gyakorlása.

1. Először ismerjétek meg a tervezési helyszínt (pl. Játszótér, iskolaudvar, az utca stb.) a hozott fotó, rajz vagy térkép segítségével. Beszéljétek meg azt is, hogy mi a cél: új funkciót kerestek a helyszínnek, átalakítjátok, vagy valamivel kiegészítitek?
2. Sorsoljátok ki, ki milyen szerepet fog játszani a szerepjátékban. A gyerekek kapják meg a szerepkártyákat, és ismerkedjenek meg a szereplők szempontjaival! Ha kérdés van a szerepekkel kapcsolatban, tisztázzátok. A gyerekek gondolják végig, hogy milyen szempontok szerint használnák a teret / épületet az adott szerepben, készítsenek jegyzeteket ehhez.

3. Kérd meg a gyerekeket, hogy egymás után mutassák be az ötleteiket, az elhangzott ötleteket jelezzék a saját színű jelölőjük lerakásával. Minden elhangzott ötlet után rendezz rövid vitát, amiben a többieknek lehetőségük van elmondani a mellette és ellene szóló érveiket. Ha szükség van rá, rámutathatsz a konfliktusban álló ötletekre.
4. A jelölések alapján konszenzust kell kialakítanotok arról, hogy milyen irányba haladtok majd.



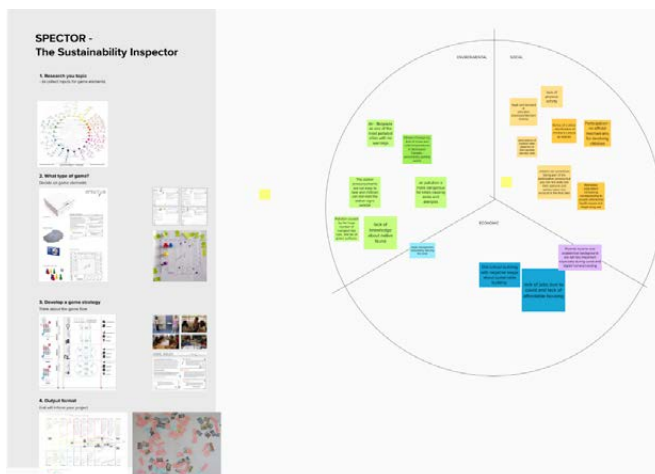
TIPP

Használhatsz előre kitalált szerepkártyákat, de azt is kipróbálhatod, hogy a gyerekek találjanak ki maguknak különböző szerepeket. Ebben a játékban fontos a “moderátor” (felnőtt) szerepe, aki irányítja a játékot, és kézben tartja a beszélgetést. Ügyelj arra, hogy ne domináld túl a játékot, segítő kérdésekkel és felvetésekkel irányítsd a beszélgetést.



MURAL-ban készítsd elő a szerepjáték terepét: töltsd be a szabadtér rajzát vagy met-szetét, készítsd elő a szerepkártyákat, és a hozzájuk tartozó színes jelölőket. Hívd össze a találkozót **Zoomban**, és az offline verzióhoz hasonlóan vezesd le a játékot.

Dr. Ing. Arch Marta Brkovic Dodig Építész, építészeti adjunktus, a Nikola Tesla Union Egyetem, ARQubator civil szervezet alapító igazgatója, Belgrád, Szerbia workshopján a Spector: A Fenntarthatósági Felügyelő (angolul Spector: The Sustainability Inspector) nevű társasjáték tervezési munkálataiba tekinthettünk bele. A Marta által tervezett társasjáték különlegessége, hogy a már kialakított terek fenntarthatóságával kapcsolatban tesz fel kérdéseket a gyerekeknek. Marta első fontos döntése az volt, hogy analóg játékot hoz létre, nem digitális, online, virtuális valóságban, vagy hibrid térben játszódó játékot. Ennek megfelelően egy kártyaszettből és egy játéktáblából álló játékot tervezett. A kártyák egyéni feladatokat tartalmaznak, különböző kérdések vannak rajtuk, amelyeket meg kell válaszolnia és le is kell fotóznia a gyerekeknek. A játéktábla a csapatjáték felülete, amin kockadobással lehet lépegetni. Minden mező egy kártya-témát jelöl, és arra lépve minden játékosnak be kell mutatni az adott témára készített fotóját. A workshop végén mi is elkészítettük saját fenntarthatósági kördiagramunkat, amelyben bemutattuk, szerintünk milyen fenntarthatósági (környezeti, gazdasági és szociális aspektusok) problémákkal szembesülhetnek a mai városi gyerekek. A Spectorhoz hasonló társasjátékot te is készíthetsz a környezet megfigyelésére. Ebben adunk segítséget neked.



Ezért ajánljuk:

- izgalmas
- fantázia világba vezet, mégis valós
- mozgósít
- segít "távolabbra" tekinteni; online felületen is alkalmazható

Kellékek:

- Feladatkártyák a tér megfigyelési szempontjairól elgondolkodtató kérdésekkel és hozzájuk tartozó fényképezési feladattal
- Játéktábla, amelyen megjelennek a megfigyelési témakörök
- Dobókocka, bábuk
- Fényképezőgép / telefon / polaroid kamera



PÉLDA

Példák a tér megfigyelési szempontjaira

- Környezet megfigyelésére irányuló szempontok (építőanyagok, világítás, szellőzés, hűtés és fűtés, víz, hulladék és újrahasznosítás, szállítás, energia, új technológiák)
- Gazdasági szempontok (pl. költséghatékonyság, üzemeltetés és karbantartás stb.)

- Társas szempontok (biztonság, egészség, fizikai aktivitás, élelmiszerellátás, közösségi érzés, részvétel, befogadás és méltányosság, kulturális sokszínűség, oktatás)

Fényképezési feladat!

- Fényképezd le azokat a tereket vagy helyeket, ahol biztonságban és kényelmesen érezheted magad tanulás közben, játék közben, a barátaiddal való beszélgetés során, vagy velük beszélgetve.
- Fotózd le azokat a helyeket, ahol bizonytalannak érzed magad, ahova nem szívesen jársz, amelyek sötétek, megközelíthetetlenek!

Gondold át és jegyzeteld le a válaszokat!

- Vannak itt problémák a biztonsággal? Pl. olyan helyek, ahol bizonytalannak érzed magad, ahol nem szívesen jársz, ami sötét vagy megközelíthetetlen?
- Biztonságban és jól érzed magad itt?
- Mitől érzed biztonságban magad itt?

A tevékenység menete: Ebben a játékban nyomozók vagytok, akiknek a feladata felderíteni a feladatkártyákon található kérdésekre a választ!

- Alkossatok nyomozó csapatokat, minden csapat húzzon egy feladatkártyát. Az azon található kérdést és feladatot ezután a csapat beszélje át, majd járjon utána. Kamera segítségével dokumentálja a nyomokat és felfedezéseket.
- Az elkészült fotókat nyomtassátok ki, vagy hozzátok el tableten, és gyűjletek azokkal a játéktábla köré.

- A játék során dobókocka segítségével haladjatok előre a táblán. Minden mezőn egy témakört találtok: ha ráléptek az adott témakörre, az a csapat, amelyik abban a témában nyomozott, mutassa be a válaszait.
- A játék akkor ér véget, ha minden lefotózott témakört bemutatottatok.



A játéktáblát könnyedén online térbe helyezheted, és kijelölhetsz szimbólumokat egy-egy csapatnak. Online dobókocka segítségével dobjatok, majd lépegessetek.

8.3 Fából vaskarika!



Reith Anita, tájépítész, kultúrAktív Egyesület, Safecity középiskolai mintaprojekt projekt koordinátor, Budapest, Magyarország workshopján a SAFECITY projektben alkalmazott **Ragaszd Újra** módszer online verzióját próbáltuk ki (Reith Anita, Szilágyi-Nagy Anna & Zöldi Anna, 2019). Az eredeti feladatban a gyerekek ragasztószalag és feliratok elhelyezésével készítenek gyors installációkat, amelyek megváltoztatják a környezet használati szabályait, vagy új lehetőségeket mutatnak be. Az online verzióban a saját otthonunkban kísérleteztünk változtatással, egy dolog elmozdításával.

1. Nézz körül a lakásban/ helyiségben, ahol épp tartózkodsz! Vizsgáld meg, hogy a berendezett tér, milyen tevékenységekre inspirál! Képzeld el, hogy egy gyerek vagy, aki sosem járt még ezen a helyen!

2. Készíts egy fotót (szelfit vagy kérj meg valakit, hogy fotózzon le téged) miközben az "új" teret használod!

3. Utána változtass meg valamit a térben (mozgasd el, vedd el, adj hozzá, vedd el) és képzd el, hogy hogyan lehetne használni az új teret! Készíts erről is fényképet! Esetleg tesztelheted egy a környezetben lévő gyerekekkel!

ELŐTTE / BEFORE

UTÁNA / AFTER

Ezért ajánljuk:

- online és offline
- segít megismerni a teret, amiben élsz
- segít új szemmel tekinteni a környezetre

Kellékek: a körülöttesd lévő tér, a fantáziád, fotózásra alkalmas eszköz

A tevékenység menete:

- Nézz körül a helyszínen (udvaron, téren, tanteremben stb. ahol éppen tartózkodsz)! Ha már jártál itt, akkor képzd el, hogy most először jársz erre! A helyszín adottságai milyen tevékenységekre inspirálnak? Készíts magadról fotót miközben használod a helyet vagy kérj meg valakit, hogy fotózzon le használat közben.
- Most mozdíts el valamit, amitől a hely egy új tevékenységre ad lehetőséget! Próbáld ki így is a helyet! Készíts erről is fényképet. Tesztelheted is a többiekkel, amit létrehoztál!



TIPP

Még ismerős terekben is találhatsz változtatni valót! Figyeld meg alaposan a jól ismert helyet!

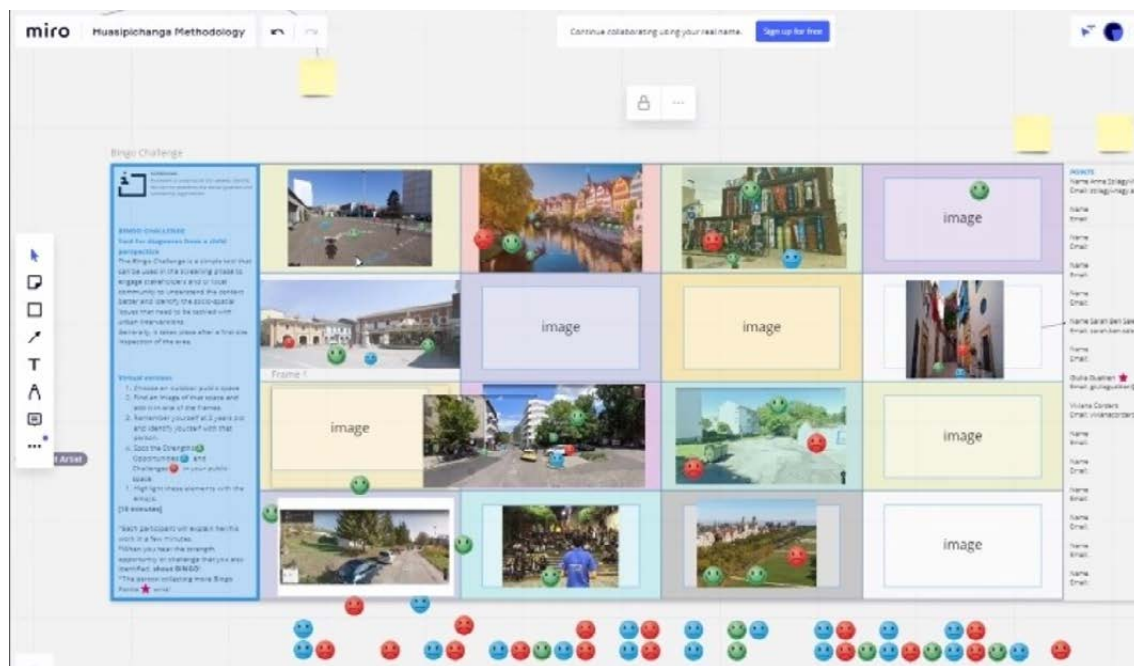
Először kezdjétek a változtatásokat mindenféle cél nélkül. Ha be- melegedtetek, akkor gondoljátok végig, milyen változtatásokat lenne érdemes tényleg véghezvinni. Adjatok hozzá, vagy vegye- tek el a térből valamit!



AJÁNLOTT OLVASMÁNY

Reith Anita, Szilágyi-Nagy Anna & Zöldi Anna (2019). Építészeti bűnmegelőzés középiskolásokkal: Módszertani kiadvány pedagógusok számára 12+2 foglalkozásjavaslattal.. kultúrAktív Egyesület, Pécs. ISBN: 9786158142809.

A **Huasipichanga** ekvádori szervezet online workshopján a helyzetfeltárási szakaszhoz (az ő szóhasználatukkal élve “screening”) kaptunk újabb, online térben is jól működő módszert. Ebben a gyakorlatban minden résztvevő feltöltött **MIRO**-ba egy képet arról a városról, ahol él. Ezután gyerekszemmel vizsgáltuk meg a saját fotónkat. Vajon mi az, ami erősség, lehetőség vagy kihívás egy nyolcéves számára a képen? Zöld mosolygós emoji-val jelöltük az erősségeket, kék semleges emoji-val a lehetőségeket, piros szomorú emoji-val a kihívásokat. Ezután jött a bingózás! Minden résztvevő bemutatta, milyen erősségeket, lehetőségeket és kihívásokat jelölt meg a saját képén. A többiek figyelmesen hallgatták a beszámolót, és ha valamelyik résztvevő a saját képén is jelöltte ugyanazt az erősséget, lehetőséget vagy gyengeséget, akkor bekiáltotta, hogy “bingó”. A legtöbb bingót összegyűjtő nyert. A bingót ebben a formában online te is használhatod a gyerekekkel.



Ezért ajánljuk:

- segíti a környezetről való gondolkodást, érzelmek megismerését
- aktív tevékenységen, tapasztaláson, megfigyelésen alapul
- fejleszti a megfigyelőképességet

Kellékek: helyszínről készített és nyomtatott fotók, háromféle matrica pötty, online faliújság berendezve (**Miro**, **MURAL** stb.)

A tevékenység menete:

Ossz ki a gyerekeknek a tervezési helyszínről készített képeket, valamint matrica pöttyöket. Kérd meg őket, hogy helyezték el a zöld pöttyöt a kép azon részletére, amit szeretnek, ami tetszik nekik. Piros pöttyöt tegyenek arra a részletre, amit nem szeretnek, ami nem tetszik nekik. Kék pöttyöt tegyenek oda, ahova valami új dolgot tennének. Ezután jöhet a játék! Mindenki mondja el, hova, mire tett zöld, piros és kék pöttyöt. Aki ugyanilyet talált a saját képén, kiáltsa, hogy bingó. A legtöbb bingót gyűjtő nyer.



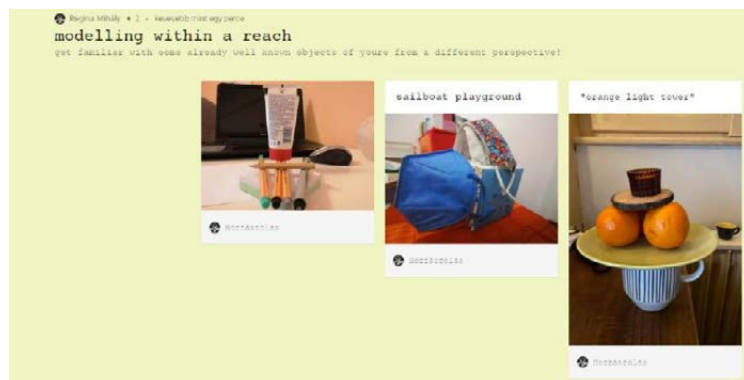
A gyerekek készíthetnek saját képeket, amiket feltöltenek.

A kisebbeknek elég lehet két kategória is.

Online térben is játszhatod a játékot. A képeket töltsd fel Muralba. Készíts elő három szimbólumot a három kategóriának, amelyet a gyerekek a képek megjelölésére használnak. Ezután mehet az online bingó!

OFF / ON **ALKOSS ABBÓL, AMI VAN!**

Háló Veronika Róza, MA Építőművész, Hello Wood Junior foglalkozásvezető, Budapest Magyarország workshopján karnyújtásnyira lévő tárgyakból készítettünk szobrokat, majd **padlet** segítségével prezentáltuk egymásnak. Nagyon izgalmas, vicces és egyben élvezetes játék volt, amely segített online térben a gondolkodás, kreativitás felszabadításában. Íme gyerekekre adaptált verziónk.



Ezért ajánljuk:

- online és offline
- kreatív és alkotó módszer
- arra ösztönöz, hogy újragondoljuk bizonyos funkciókat
- élményszerű, vicces és izgalmas

Kellékek: különböző tárgyak, **padlet**

A tevékenység menete:

- Nézz körbe alaposan ott, ahol vagy! Figyeld meg a színeket, formákat, textúrákat, textileket, fényeket! Milyen érzeteid vannak? Mit látsz, mi az, ami tetszik, mi az, ami nem?
- Miután alaposan körbenéztél, válassz egy tárgyat, amelyikkel most tudsz azonosulni, amelyik te lennél ebben a pillanatban.
- Ezután kezdj el magad köré gyűjteni olyan tárgyakat, amik a közeledben vannak, és alkoss belőlük valami újat! A cél, hogy valami mást alkoss, új tárgyat hozz létre abból, aminek eredetileg teljesen eltérő funkciója van.
- Közös megbeszélés során mindenki mutassa be, mit hozott létre, melyik az a tárgy, amit választott, melyik szereplője ő annak az alkotásnak, és miért? (érdemes először találós kérdésként feltenni, hogy „vajon mit alkottam?” így még izgalmasabb és viccesebb a játék).



TIPP

Fontos, hogy legyél aktív megfigyelője a környezetednek. Alaposan figyeld meg a formákat, színeket, textúrákat. Gondolkozz el azon is, hogy milyen érzeteid vannak, mit váltanak ki belőled az egyes elemek. Ahhoz, hogy jól tudd látni, ami körülöttes van, elengedhetetlen a megfigyelés és a jelenlét.

Vezesd be a gyerekeket is abba a csodálatos világba, ami körülöttük van. Legyetek tudatos megfigyelők, felfedezők, akik látják, mi van körülöttük, és meg tudják, vagy megpróbálják megfogalmazni, hogy mit éreznek, amikor látnak dolgokat.

Néha a legegyszerűbb körülöttünk lévő tárgyakból lehet a legjobb dolgokat alkotni! Ezért is légy résen, és közvetítsd ezt a gyerekeknek is! Mindig mindenből lehet varázsolni, újat létrehozni. Új funkciót, és ezzel együtt új értelmet tudsz adni a térnek, a tárgyaknak.

9. ONLINE ESZKÖZ BÖRZE

9.1 Videó és blogbejegyzések az online közösségi tervezésről

Minden térben gyerekekkel webinárium sorozat:

- **1. Rész:**
<https://www.youtube.com/watch?v=YlomJwYzlhA>
- **2. Rész:**
<https://www.youtube.com/watch?v=VewB8RDXZJ8>
- **3. Rész:**
<https://www.youtube.com/watch?v=z-Mz8kP6V6M>
- **Közösségi tervezés gyerekekkel 1. rész - na de online?!**
<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2020/11/kozossegi-tervezes-gyerekekkel-1-resz.html>
- **Közösségi tervezés fiatalokkal 2. rész - online térben működő módszerek**
<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2020/11/kozossegi-tervezes-fiatalokkal-2-resz.html>

9.2 Csapatépítéshez és jégtörőhöz használható online játékok, JÉGTÖRŐ JÁTÉKOK

- **Egy videó arról, hogy hogyan játszatsz Kő-papír-ollót online:**
<https://www.youtube.com/watch?v=iJIAqgvSX8c>
- **“Mi vagyunk a tanárok” blogoldal, amelyen Zoom-on játszható játékokat találsz angol nyelven:**
<https://www.weareteachers.com/20-fun-zoom-games-for-kids/>
- **Online játszható kitalálós játék, a hagyományos fülbe sűgös játék alapján:**
<https://garticphone.com>
- **Telefonra letölthető egymással játszható játék:**
Among us
- **Mém játék:**
<https://makeitmeme.com/en/>
- **Mémkészítő - figurázd ki a helyszíned:**
<https://imgflip.com/memegenerator/27596988/Free>

9.3 Felületek és eszközök az online munkához

A könyvben bemutatott, használt felületek és ajánlások gyűjteménye.

ONLINE TALÁLKOZÓK

- **Zoom**
- **Microsoft Teams**
- **Google Meets**
- **Skype**

ONLINE FALIÚJSÁGOK

- **Miro**
- **Mural.com**
Mire tudom használni?
 - ötletek, képek gyűjtése
 - értékelés, összegzés, folyamatok ábrázolása
 - online kiállítás készítése
- **PADLET**
Mire tudom használni?
 - ötletek gyűjtése
 - különböző képek összegyűjtése/ képgyűjtemény készítés, tematizálás
 - kommentelés, véleménykifejtés
 - faliújság készítés
 - térkép készítés

KELLÉKEK

- **Dobókocka**
<https://hu.piliapp.com/random/dice/>

RAJZOLÓS FELÜLETEK

- **Sketch up**
<https://www.sketchup.com/de/plans-and-pricing/sketchup-free>
3D modellező szoftver, bármit létre lehet hozni vele, amit csak el tudsz képzelni. Ingyenes verziója is elérhető
Mire tudom használni?
 - Amatőr tervező program
 - Tervezd meg mit szeretnél a helyszínen, és mutasd be
- **Google Maps**
- **MineCraft**
- **Autodraw**
<https://www.autodraw.com>
Az Autodraw egy olyan program, ami automatikusan segít, kiegészíti, tökéletesíti az online rajzodat.
Mire tudom használni?
 - Bemelgítő játékokhoz
 - Rajzold le milyen ház/ fa/ virág lennél?
 - Hol szeretsz a legjobban lenni?
 - Milyen tárgy lennél?



KVÍZ, FELMÉRÉS

- **Google Forms**

- **Mentiméter**
<https://www.mentimeter.com>

Mire tudom használni?

- Szavazás (interaktív, 'live' szavazás)
- Interaktív prezentációs platform
- Élő kérdések és válaszok gyűjtése, összegzése
- Szófelhő

- **Kahoot**
<https://kahoot.com>

Mire tudom használni?

- Kvíz
- Tanulást segítő, tudásellenőrző, szórakoztató felület



VIZUÁLIS BLOG

- **StoryMaps**
<https://storymaps.com/hu/stories>

Mire tudom használni?

- Ha elmondanád a történeted, és online is összegeznéd a közösségi tervezést, akkor a StoryMaps mobilalkalmazás segítségével néhány perc alatt készíthetsz történeteket. Egy történetmesélő alkalmazás, amivel egyszerűen lehet olyan interaktív tartalmat készíteni, amely egyesíti a térképeket, a multimédiát és a szöveget.



ZÁRSZÓ

Reméljük, hogy a kultúrAktív Egyesület által használt módszerek és eszközök, valamint a Minden térben gyerekekkel webinarium-sorozat előadóinak inspiráló online workshopjai minden közösségi tervezésen gondolkodó pedagógus és tervező számára inspirálóak lesznek, segítenek, hogy belevágjanak saját közösségi tervezési programjukba. Bízunk abban, hogy sikerül korosztályra, a gyerekek egyéni igényeire reagáló módszereket választaniuk a közösségi tervezés minden lépésében: a **KIVEL** lépés közösségi tervezést előkészítő szakaszában, a tényleges közösségi tervezés három lépésében – **HOL** – a tervezési helyszín helyzetfeltárása, **MIT** – jövőkép és célmeghatározás, **HOGYAN** – fejlesztési ötletek megfogalmazása és tesztelése – vagy akár a közösségi tervezést követő szakaszban, az **ALAKÍTUNK** lépésben egy-egy ötlet megvalósításakor. Igyekszünk módszertani tárházunkat tovább bővíteni a most induló Demokratikus Tájátalakítás: Egy Nyitott Táj Akadémia felé (angolul OLA – Democratic Landscape Transformation: Towards an Open Landscape Academy) projektünkben, amelynek célja, hogy gyermekbaráttá tegyük Vác városát azáltal, hogy természet élményt nyújtó terek kialakítására és megőrzésére törekszünk.



KÖSZÖNET- NYILVÁNÍTÁS



A kiadvány annak a sok, energiával, szeretettel és szakmai tudással megfűszerezett órának az eredménye, amit a Minden térben gyerekekkel című NKA pályázat indított útjára, és amihez a LED2LEAP (Landscape Education for Democracy - Learning Empowerment Agency Partnership azaz Tájépítész Oktatás a Demokráciáért - Tanulásért, a Felhatalmazásért, a Cselekvőképességért és az Együttműködésért) nemzetközi projektünkben alapított LADDER Living Lab adott további terepet a tökéletesítésre. Jelen kiadvány megírását és magyar nyelvű kiadását az NKA-nak köszönhetjük. Az angol nyelvű kiadást a Demokratikus Tájátalakítás: Egy Nyitott Táj Akadémia felé (angolul OLA – Democratic Landscape Transformation: Towards an Open Landscape Academy) projekt keretében volt lehetőségünk kiadni.

Köszönet a Minden térben gyerekekkel webinárium sorozat 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 Mintzernek**
- **Dr. Barbara Fellernek**
- **Karsten Michael Drohselnek**
- **Dr. Marta Brković Dodignak**
- **Jákli Eszternek**
- **Reith Anitának**
- **Virt Ágnesnek és Gerzsenyi Juditnak** a Húsznegyven Fiatal Építészek Műhelye Egyesületétől
- **Háló Veronika Rózának**
- **Giulia Gualtierinek és Viana Corderonak** a Huasipichangától.



Szeretnénk köszönetet mondani a Budaörsi 1.sz. Általános Iskola Akciócsoport tagjainak (**Csehné Berényi Beáta, Gerzsenyi Judit, Virt Ágnes, Korény Ida Viktória, Demény Ilka, Mihály Regina, Szilágyi-Nagy Anna, Reith Anita**) és közreműködőinek (**Háló Róza Veronika, Hegyi Eszter, Zibriczku Adrienn, Polányi Perronella, Mihalcsikné Vörös Anikó Hegyi Hajnalka, Beke Ildikó**) azért, hogy elindították az Egyesületet az online és offline közösségi tervezés módszertanfejlesztésének útján.

Köszönet **Elek Gitanak** a kiadvány szerkesztésért, amely nélkül nem tarthatnánk ma kezünkben a kötetet, illetve **Tudisco Julinak** a grafikáért, ami valódi életet lehelt belé.



