

# MINDEN TÉRBEN GYEREKEKKEL

Online és offline  
közösségi tervezés  
gyermekközösségekkel



MÓDSZERTANI GYŰJTEMÉNY  
PEDAGÓGUSOKNAK ÉS TERVEZŐKNEK

# IMPRESSZUM

## Kiadja a kultúrAktív Egyesület

7625 Pécs, Mikszáth Kálmán 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](http://www.kulturaktiv.hu)

### NYELVI LEKTOR:

Zöldi Anna

ISBN (online PDF - magyar):

978-615-6382-08-5

### ILLUSZTRÁCIÓ:

Tudisco Juli

ISBN (nyomtatott - magyar):

978-615-6382-09-2

### KIADVÁNYSZERKESZTŐ:

Elek Gita

### KORREKTOR:

Bartus Csilla

*A kézirat elkészítését a Nemzeti Kulturális Alap támogatta.*

*A kiadványban szereplő módszerek két korábbi szakmai projekt keretében kerültek fejlesztésre: a Nemzeti Kulturális Alap „Minden térben gyerekekkel” programjában, valamint a kultúrAktív Egyesület LED2LEAP (Landscape Education for Democracy – Learning Empowerment Agency Partnership) projektjében.*

# TARTALOM

<b>IMPRESSZUM</b>	1
<b>TARTALOM</b>	2
<b>ELŐSZÓ</b>	6
<b>BEVEZETŐ</b>	8
Mit találsz a kiadványban?	8
Kinek ajánljuk a kiadványt?	9
Hogyan olvasd?	10
<b>I. MÓDSZEREK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ELŐKÉSZÍTÉSÉHEZ</b>	12
<b>1. KIVEL A tervezőcsapat azonosítása és mozgósítása</b>	13
1.1. A gyerekek szerepének meghatározása a közösségi tervezésben	13
1.2. A tervezőközösség lehetséges résztvevőinek feltérképezése	21
1.3. A tervezőcsapat tagjai és az alkalmi résztvevők	24
1.4. A tervezőcsapat és az alkalmi résztvevők mozgósítása	26
1.5. A nyilvánosság és az alkalmi résztvevők tájékoztatása	30
1.6. A közösségi tervezés etikai kérdései	32
<b>2. KIVEL A közösségi tervezés folyamatának, foglalkozásainak és módszereinek előkészítése</b>	36
2.1. A közösségi tervezés folyamatának testreszabása	36

2.2. A gyerekekhez illő részvételi módszer kiválasztása	42
2.3. A sokszínű módszertár kialakítása	44
2.4. A közösségi tervezés lépéseire illeszkedő módszerek kiválasztása	48
2.5. A foglalkozások felépítése online és offline térben	50

<b>II. TERVEZÉSI MÓDSZEREK</b>	54
<b>3. KIVEL Gördülékeny és jó hangulatú csapatmunka</b>	55
3.1. A tervezőcsapat demokratikus együttműködésének megalapozása	56
3.2. A jó munkaléggör megteremtése	62
<b>4. HOL A helyszín megismerése</b>	77
4.1. Séta és kalandozás	78
4.2. Művészeti alkotáson alapuló foglalkozások	82
4.3. Kérdőívezés	85
4.4. Interjú	87
<b>5. MIT Közös célok megfogalmazása</b>	89
5.1. Inspiráló technikák	90
5.2. Alkotásalapú, művészeti foglalkozások	97
5.3. Diskurzív módszerek	105

<b>6. HOGYAN</b> Ötletek megfogalmazása, tesztelése és stratégiaalkotás	109
6.1. Ötletek megfogalmazása és kiválasztása	111
6.2. Ötletek tesztelése	116
6.3. Stratégiaalkotás	122
<b>III. MEGVALÓSÍTÁSI ÉS FENNTARTÁSI MÓDSZEREK</b>	124
<b>7. ALAKÍTUNK</b> Közösségi megvalósítás, fenntartás és monitoring	125
7.1. Megvalósíthatóság és engedélyezés	127
7.2. Az anyagi fedezet megteremtése	129
7.3. A kivitelezőcsapat felállítása	131
7.4. Az akciónap előkészítése és lebonyolítása	132
7.5. Ünnepi átadó és elismerés	135
7.6. Fenntartás és monitoring	136
<b>IV. BÖRZE</b>	140
<b>8. MINDEN TÉRBE BÖRZE</b>	141
8.1. Minden térben gyerekekkel 1.0 – Látok valamit, amit te nem!	142
8.2. Minden térben gyerekekkel 2.0 – Fején találni a szöveget!	143
8.3. Minden térben gyerekekkel 3.0 – Fából vaskarika!	144

<b>9. ONLINE ESZKÖZ BÖRZE</b>	145
9.1. Online találkozók, ahol össze tudtok jönni	145
9.2. Vizualizáció és ötletgyűjtés, ahol közösen alkothattok, gyűjthettek, jegyzetelhetek	146
9.3. Szavazás, felmérés, visszajelzés, ahol kérdezhettek és értékelhettek	147
9.4. Csapatépítő játékok, amivel kapcsolódhattok egymáshoz	158
<b>ZÁRSZÓ</b>	150
<b>KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS</b>	152



# 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 rendezvénysorozat 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**. Típek 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 a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?** szavakkal jelölt közösségi tervezési lépésekhez rendelve foglalja össze az egyesület online és offline módszereit, amelyeket folyamatosan tökéletesítünk és továbbfejlesztünk a közösségi tervezési projektjeiben. A kiadvány végén rövid áttekintést adunk a **Minden térben gyerekekkel** webináriumsorozatban bemutatott módszerekről és a 2021 óta a jelen kiadvány megjelenéséig számunkra bevált közösségi tervezésben alkalmazható online eszközökről és felületekről.

**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 a 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 tervezőcsapatot, 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 munkaléggörnek 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.

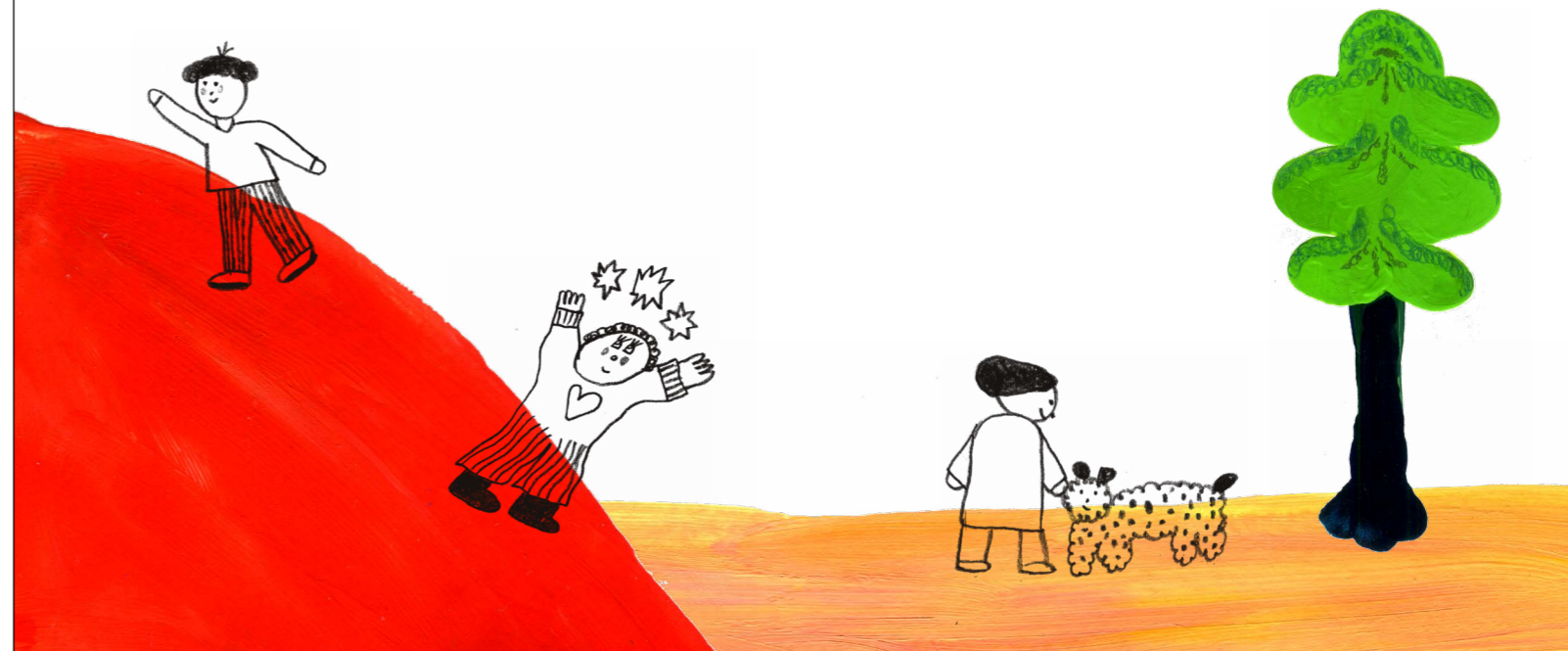
**A III. fejezetben** azzal foglalkozunk, hogy mi történik a közösségi tervezés után.

Az **ALAKÍTUNK** lépés kapcsán legfrissebb tapasztalatainkat gyűjtöttük egy csokorba a gyermekközösséggel történő téralakítás témakörében. Érintjük az engedélyezés, az anyagi fedezet megteremtése, a kivitelezőcsapat felállítása, a kivitelezés és az ünnepi átadó témaköreit.

**A IV. fejezetben** egyfelől a **Minden Térben Börzét** találod, amelyben összefoglaltuk számodra a **Minden térben gyerekekkel** webinárium sorozat 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 gyerekközösséggel, 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 kiválasztá-  
sában, akkor ugorj **a II. 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**).

Ezekben a fejezetekben a módszerek közül az alapján is válogathatsz, hogy **ONLINE**  
(**OFF / ON**) vagy **OFFLINE (OFF / ON)** térben tervezel.



Azokat a módszereinket, amelyek **ONLINE ÉS OFFLINE** térben is alkalmazhatók  
(**OFF / ON**), az offline verzió leírásával kezdjük, majd a módszer legvégén találsz az  
Online verzió kifejezés alatt az online megoldást.



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



Egy-egy fejezetben **AJÁNLOTT OLVASMÁNYT** is javasolunk, amelyek az elméleti  
alapok megértésében segítenek.



Emellett a **PÉLDA** részekben részletesebben is bemutatunk egy-egy elméleti keretet  
vagy gyakorlati helyzetet a közösségi tervezésből, a mélyebb megértés érdekében.



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

**A IV. fejezet** akkor keresd fel, ha kíváncsi vagy arra, milyen módszerekkel dolgoznak a  
**Minden térben gyerekekkel** webinariumsorozat 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. ELŐKÉSZÍTŐ MÓDSZEREK



## 1. KIVEL A TERVEZŐCSAPAT AZONOSÍTÁSA ÉS MOZGÓSÍTÁSA

A közösségi tervezés előkészítő lépésében az a feladatunk, hogy azonosítsuk és mozgósítsuk azokat a gyerekeket, akik szívesen bekapcsolódnának a folyamatba. Ehhez nemcsak azt kell feltérképeznünk, kik érintettek a szabadter sorsában, hanem azt is, hogy milyen szerepet szánunk nekik a tervezés különböző szakaszaiban, és megteremtjük az etikus munka alapfeltételeit. Fontos, hogy már a kezdetekkor tisztázzuk, milyen szintű részvétel valósulhat meg, kik lehetnek a tervezőcsapat tagjai, és hogyan tudjuk őket megszólítani, tájékoztatni.

Ebben a fejezetben olyan szempontokat és szervezési eszközöket mutatunk be, amelyek segítenek megalapozni a gyerekekkel közös munkát.

### 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 szabadter 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 (1969) „állampolgári részvétel létráját”, vagy annak gyerekekre adaptált verzióját, amelyet Roger Hart (1992) mutatott be **A gyermekek részvétele: a jelképes részvételtől az állampolgárságig** című munkájában.



## TIPP

A gyermekek részvételének mélysége nagymértékben függ az életkori sajátosságaitól, az 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.

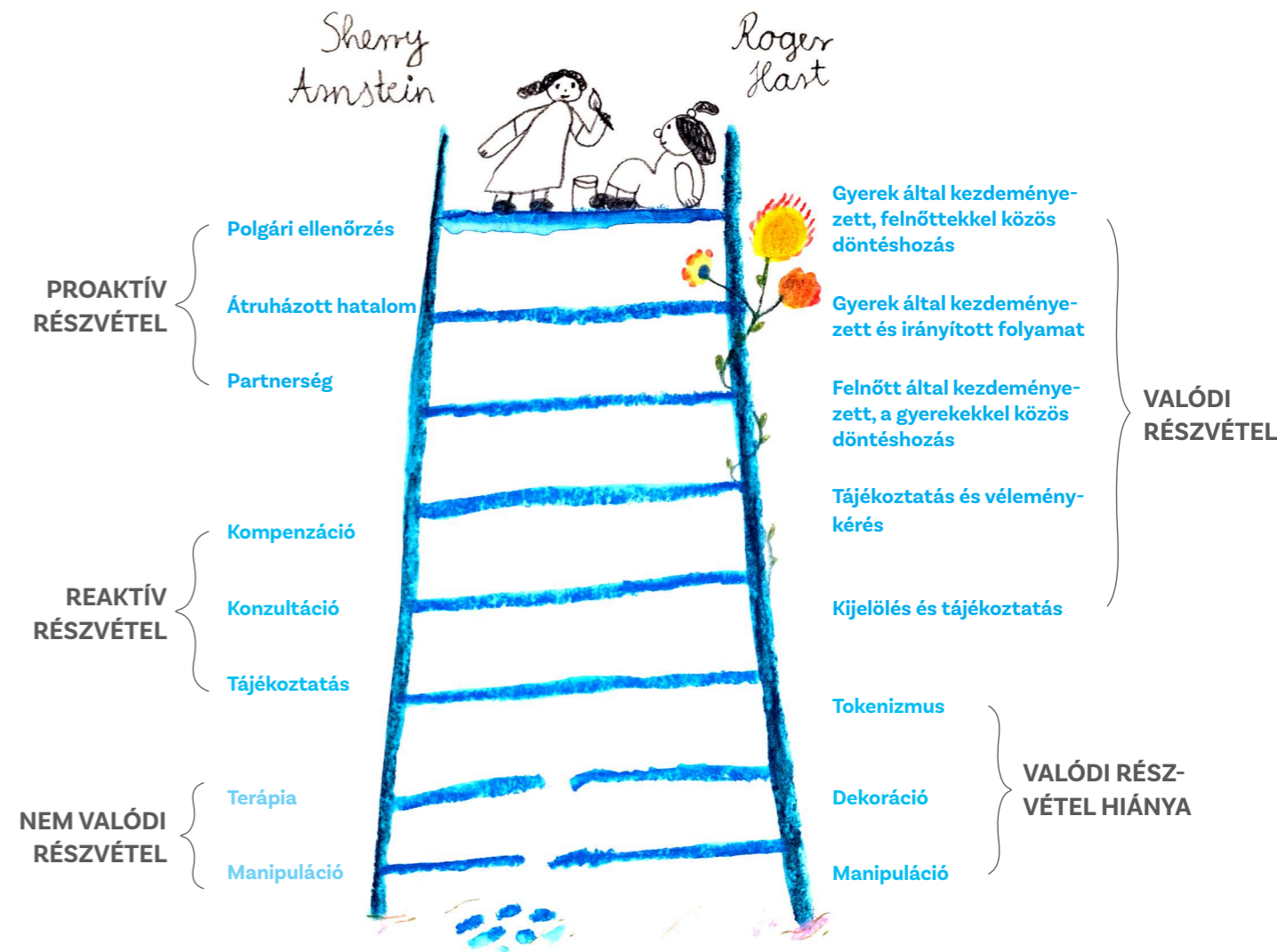


## PÉLDA

### A részvétel létrái

Ahogy az 1960-as években a polgárok részvétele egyre népszerűbbé vált az észak-amerikai város-tervezésben, Sherry Arnstein (1969) politikai elemző és várostervező megfigyelte, hogy a „részvétel” kifejezést sokféleképpen használják. Ennek alapján egy modellt készített, amelyben a részvétel különböző szintjeit ábrázolta. A „részvétel létrája” nevű ábra 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, amely során a gyerekeket pusztán dekorációként használják a felnőttek saját ügyeik támogatására, és a „jelképes részvételt”, amikor a gyerekeknek úgy tűnik, hogy van beleszólásuk, de valójában nem dönthetnek el, miről szóljon a beszélgetés, és azt sem, hogyan fejezzék ki a véleményüket. 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

projektekben. 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.



### Részvételi szintek a gyerekközösségekkel történő szabadtertervezésben

A következőkben Hart (1992) részvételi létrája alapján mutatjuk be a részvétel szintjeit, amelyeket a szabadtertervezésben előforduló példákkal illusztrálunk. A kategóriák a **Kiskompasz: Kézikönyv a gyerekek emberi jogi neveléséhez** című kiadvány terminológiáját követik

#### A valódi részvétel hiánya.

- **Manipuláció:** A gyerekeket egy szabadterrel kapcsolatos tüntetésre hívják, de nem értik, miben és miért vesznek részt, vagy hogy milyen következménnyel jár a részvételük. Valójában csak eszközök, nem partnerek.
- **Dekoráció:** A gyerekek táncolnak és énekelnek a szabadtertervezéssel foglalkozó eseményen, de nem tudják, miről szól az. Csak „díszletként” vannak jelen.
- **Jelképes részvétel:** A felnőttek a pozitív marketing érdekében elbűvölő és tehetséges gyerekeket választanak ki, hogy részt vegyenek a szabadtertervezés egyik eseményén. Nem készítik fel őket a témában, és a gyerekek nem egyeztetnek arról társaikkal. Így valójában nem tudják képviselni más gyerekek véleményét vagy igényét.

#### A valódi részvétel fokozatai

- **Kijelölés és tájékoztatás:** A felnőttek beszerzik a gyerekeket a szabadtertervezés háttér feladataiba, például előkészítik a termet, odakészítik a frissítőket, fogadják a felnőtt résztvevőket, előkészítik a tervezési alapanyagokat stb. A gyerekek magukénak érzik a feladatokat, és tisztában vannak az esemény céljával, azaz hogy az őket érintő szabadtertervezéséről lesz szó, de magában a tervezési folyamatban nem vesznek részt.
- **Tájékoztatás és véleménykérés:** A felnőttek tájékoztatják a gyerekeket a szabadtertervezésről, és kikérik a véleményüket, amit valóban figyelembe is vesznek (pl. a polgármester kikéri a gyerekek véleményét az új játszótér építése kapcsán). A gyerekek értik, és tisztában vannak azzal, hogy a véleményük milyen hatással lesz a tervezésre.
- **Felnőtt által kezdeményezett, a gyerekekkel közös döntéshozás:** A felnőttek felkérlik a gyerekeket az inkluzív tervezés jegyében, hogy vegyenek részt egy szabadtertervezésében, például a városközpont főterének újragondolásában. A folyamatot ugyan a felnőttek kezdeményezik, de a döntéshozást megosztják a gyerekekkel.

- **Gyerek által kezdeményezett és irányított folyamat:** Ezen a szinten a gyerekek maguk indítják és irányítják a tervezést (pl. saját szoba átrendezése, erdei bunker építése, iskolai ugróiskola felfestése). A felnőttek kizárólag támogató, tanácsadó szerepet töltenek be a gyerekek által kezdeményezett és irányított tervezési folyamatban.
- **Gyerek által kezdeményezett, felnőttekkel közös döntéshozás:** Ezen a szinten a gyerekek vetnek fel egy konkrét problémát, és a felnőttekkel közösen dolgoznak annak megoldásán (pl. nincs közösségi helye a tiniknek, ezért pavilont szeretnének építeni maguknak). A szabadtertervezést közösen irányítják, közös a felelősségvállalás és döntéshozás, tudásmegosztás és tanulás kétoldalú. (ugróiskola felfestése). A felnőttek kizárólag támogató, tanácsadó szerepet töltenek be a gyerekek által kezdeményezett és irányított tervezési folyamatban.
- **Gyerek által kezdeményezett, felnőttekkel közös döntéshozás:** Ezen a szinten a gyerekek vetnek fel egy konkrét problémát, és a felnőttekkel közösen dolgoznak annak megoldásán (pl. nincs közösségi helye a tiniknek, ezért pavilont szeretnének építeni maguknak). A szabadtertervezést közösen irányítják, közös a felelősségvállalás és döntéshozás, tudásmegosztás és tanulás kétoldalú.



## AJÁNLOTT OLVASMÁNY

### **Arnstein, Sherry R. (1969): A Ladder of Citizen Participation**

[Az állampolgári részvétel létrája], *Journal of the American Institute of Planners*, 35. évf. 4. sz., 216–224.  
<https://doi.org/10.1080/01944366908977225>

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

[A gyermekek részvétele: A jelképes részvételtől az állampolgárságig], UNICEF Innocenti Research Centre, Firenze.

### **Szelényi Zsuzsanna (szerk.) (2009). Kiskompassz: 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?

**FOGALMAZD MEG SAJÁT SZAVAIDDAL, MILYEN SZEREPET SZÁNSZ A GYEREKEKNEK A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉSBEN!**

**MOST NÉZD MEG, HOGY EZ MILYEN RÉSZVÉTELI SZINTET JELENT ARNSTEIN (1969) LÉTRÁJÁN! IKSZELD BE A MEGFELELŐ KATEGÓRIÁT!**

### „nem valódi részvétel”

- **Manipuláció:** Befolyásolni akarom a gyerekek szabadterrel kapcsolatos igényeit és véleményét.
- **Terápia:** Meg szeretném tanítani a gyerekeket a szabadter helyes használatára.

### „reaktív részvétel”

- **Tájékoztatás:** Tájékoztatni szeretném a gyerekeket a szabadter sorsáról.
- **Konzultáció:** Meg szeretném kérdezni a gyerekeket a szabadter sorsáról, és tájékoztatni szeretném őket a folyamatról.
- **Kompensáció:** Meg szeretném kérdezni a gyerekeket a szabadter sorsáról, és engedem, hogy ők is kérdezzenek a folyamattal kapcsolatban.

### „proaktív részvétel”

- **Partnerség:** Szeretném a gyerekeket egyenlő félként, partnerként kezelni, szeretnék lehetőséget biztosítani az oda-vissza csatolásra a szabadter tervezésekor.
- **Átruházott hatalom:** Szeretnék a gyermekek kezébe adni egyes szabadterrel kapcsolatos döntéseket.
- **Polgári ellenőrzés:** Szeretnék szabad kezet adni a gyermekeknek a tervezési folyamat irányításában és a döntéshozásban.

## MOST PRÓBÁLD KI HART (1992) LÉTRÁJÁN IS!

### „valódi részvétel hiánya”

- **Manipuláció:** A gyerekeket ráveszem, hogy részt vegyenek a szabadter tervezésében, de nem tájékoztatom őket arról, hogy miben és miért vesznek részt.
- **Dekoráció:** A gyerekeket „dekorációként” használom fel a szabadter tervezése során, meghívom őket, mert jól mutatnak a fényképeken.
- **Tokenizmus:** A gyerekek részvételének jelképes szerepet szánok – a gyerekek részt vesznek a tervezésben, és véleményt formálhatnak, de nem fogják befolyásolni a tervezést.

### „valódi részvétel”

- **Kijelölés és tájékoztatás:** Kiválasztom, mely gyermekek vehetnek részt a tervezési alkalmakon. Célom, hogy tájékoztassam őket a tervezési folyamatról, és értesítsem őket a szabadter sorsáról.
- **Tájékoztatás és véleménykérés:** A gyerekeket tájékoztatom a szabadter-tervezésről, kikérem és figyelembe veszem a véleményüket annak tervezésekor.
- **Felnőtt által kezdeményezett, a gyerekekkel közös döntéshozás:** A felnőttek által kezdeményezett szabadtertervezésbe bevonom a gyerekeket. Célom, hogy a felnőttekkel közösen tudjanak döntést hozni a szabadter sorsáról.
- **Gyerek által kezdeményezett és irányított folyamat:** A gyerekek kezdeményezték a szabadter tervezését. Feladatom, hogy támogassam őket ennek sikerében.
- **Gyerek által kezdeményezett, felnőttekkel közös döntéshozás:** A gyerekek kezdeményezték a szabadter tervezését, amelyben a felnőttek is részt vesznek, közös döntéshozással.

## 1.2. A tervezőközösség lehetséges résztvevőinek feltérképezése

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

Először gondold végig, mely a gyermekeket, gyermekcsoportokat vagy gyermekszervezeteket érinthet a szabadter jövője. Érintettek azok a gyerekek, akik használják a teret, vagy akiket közvetlenül befolyásolnak a változások. Érdekeltek azok a gyerekek, akik valamilyen módon – például véleményformálással vagy döntéshozással – hatással lehetnek a tér jövőjére. Ők lesznek a tervezési folyamat lehetséges résztvevői. Ezután vedd számba azokat a felnőtteket is, akik befolyásolhatják a szabadter sorsát (például fenntartók, döntéshozók, környéken élők vagy szülők). A tervezés szereplőinek feltérképezésekor mindig a szabadter jellege legyen a kiindulópontod, hiszen más lehet érintett vagy érdekelt egy iskolaudvar, egy lakóutca vagy egy település főterének tervezésében.

Fontos, hogy a gyerekekre ne homogén csoportként, hanem sokszínű közösségként gondold! Az életkor, nem, etnikai hovatartozás, kultúra, fogyatékoság vagy társadalmi-gazdasági helyzet alapján nagyon eltérő tapasztalatokat és szempontokat hozhatnak a tervezésbe (Freeman – Cook, 2019, 36–37. o.).



### TIPP

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



## PÉLDA

### Az érintett közösség azonosítása

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

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

Az érintett 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 is. A döntéshozásban pedig kulcsfontosságú lehet az igazgató, illetve a tankerület bevonása.



## AJÁNLOTT OLVASMÁNY

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

[Gyerekek és tervezés]. London, Lund Humphries. ISBN: 9781848223141. 36–37. o.



## MÓDSZER: Kik tartoznak a tervező közösséghez?

**TÖLTSD KI AZ ÁBRÁT: INDULJ KÖZÉPEN A SZABADTÉR TÍPUSÁVAL, MAJD FOLYTASD A GYERMEKKÖZÖSSÉGEKKEL ÉS A FELNŐTTEKKEL!**

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

Tulajdonos: \_\_\_\_\_

Térhasználó: \_\_\_\_\_

Döntéshozó: \_\_\_\_\_

Gondozó/karbantartó: \_\_\_\_\_

Szakember: \_\_\_\_\_

Támogató (anyag, idő, pénz): \_\_\_\_\_

Más: \_\_\_\_\_

### 2. Gondolj most a gyerekekre! Mely gyerekek (lehetnek) érdekeltek vagy érintettek a szabadtér sorsában?

#### 1. Milyen szabadtér tervezésével foglalkozol? (iskolaudvar, park, utcaszakasz stb.):

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





### TIPP

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

## 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 ember bevonásakor fontos lehet, hogy létrejöjjön egy, a teljes közösséget képviselni tudó, kis létszámú tervezőcsapat. Ennek 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) tartoznak, akik a közösségi tervezés elejétől a végéig – azaz a helyzetfeltárástól a jövőkép-alakításon át a javaslattevésig – 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 tervezőcsapat tagjaival a folyamatnak csak egy-egy pontján vontok be. Jellemzően konkrét kérdésekkel keresitek meg őket, és válaszaik segítenek a helyzetfeltárában (**HOL**), a jövőkép megfogalmazásában (**MIT**) és a javaslattevési és -tesztelési szakaszban (**HOGYAN**). Az alkalmi résztvevőket személyesen (telefonos vagy személyes interjú révén) vagy távolról is bevonhatja a tervezőcsapat (kérdőívadás, szavazás stb.), így ők is befolyásolni tudják a szabadter sorsát.



**MÓDSZER:** Kik kerüljenek a tervezőcsapatba, és kik legyenek alkalmi résztvevők?

- 1. HÚZD ALÁ ELŐZŐ MÓDSZERBEN (25. O.) SZEREPLŐ NEVEK KÖZÜL AZOKAT, AKIKET ÉRDEMES MEGKERESNI AHOZ, HOGY A TERVEZŐCSAPAT TAGJAI LEGYENEK.**
- 2. CSILLAGOZD MEG AZOKAT, AKIKET LEGALÁBB ALKALMI RÉSZTVEVŐKÉNT BE SZERETNÉL VONNI!**

## 1.4. A tervezőcsapat és az alkalmi résztvevők mozgósítása

Ha megvannak a potenciális résztvevők, itt az ideje a mozgósításnak! A mozgósítás olyan kommunikációs gyakorlat, amellyel összeszervezheted a gyerekeket a szabadter tervezésének (közérdekű) ügyében. Egyfelől bevonhatod azt a 10-20 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 tévében, a hangosbemondóban vagy valamilyen szóróanyagon (például matrica, szórólap) szereplő üzenet, kép, amelynek célja, hogy felhívja a gyermekek figyelmét a közösségi tervezés valamelyik lépésében való részvétel lehetőségére: a helyzetfeltárára (**HOL**), a cél és a jövőkép meghatározásában (**MIT**), a lehetséges megoldások megfogalmazásában (**HOGYAN**). Ez a kommunikációs forma arra ösztönzi a gyerekeket, hogy megosszák tudásukat és ötleteiket, elmondják a véleményüket, és részt vegyenek a döntésekben (például szavazással).



### TIPP

A tervezési csapat mozgósításakor a felnőtt szervezők általában ragaszkodnak ahhoz, hogy saját maguk válasszák ki a tervezésben részt vevő gyerekeket (Hart, 1997, 47. o.). Gyakran előfordul, hogy a részvételre olyan gyerekeket jelölnek ki, akik megnyerők, 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?

A tervezési csapat mozgósításakor a felnőtt szervezők általában ragaszkodnak ahhoz, hogy saját maguk válasszák ki a tervezésben részt vevő gyerekeket (Hart, 1997, 47. o.). Gyakran előfordul, hogy a részvételre olyan gyerekeket jelölnek ki, akik megnyerők, 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?



### 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.





## 1.6. A közösségi tervezés etikai kérdései

Derr, Chawla és Mintzer (2018, 29–49.) szerint a közösségi tervezés két alapvető területen igényel tudatos etikai megfontolást. Egyrészt fontos, hogy a közösségi tervezés minden résztvevője – beleértve a legmagasabb szintű döntéshozót, a fiatalokkal foglalkozó felnőttet, 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 szabadtérrel és a változási igényekről és törekvésekről gyűjtött információkkal etikusan bánjunk. Az információgyűjtés és -felhasználás céljait minden résztvevőnek értenie kell, és fontos, hogy azokat önként ossza meg. Emellett az információgyűjtés és -felhasználás során törekedni kell arra, hogy senkit ne érjen kár.



### AJÁNLOTT OLVASMÁNY

**Derr, Victoria – Chawla, Louise – Mintzer, Mara (2018). Place-making 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: Hogyan tudod biztosítani az etikus bevonást a közösségi tervezésben?

**VIZSGÁLD MEG, HOGYAN TUDOD BIZTOSÍTANI AZ ETIKUS KAPCSOLATOKAT, VALAMINT AZ INFORMÁCIÓGYŰJTÉST ÉS -FELHASZNÁLÁST ETIKUS MÓDJÁT A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS SORÁN DERR, CHAWLA ÉS MINTZER (2018, 29–49.) ÍRÁSA ALAPJÁN KÉSZÜLT ELLENŐRZŐLISTÁNK SEGÍTSÉGÉVEL!**

### 1. Etikus kapcsolatok - Vizsgáld meg a kapcsolatok minőségét!

TÉMAKÖR	ELLENŐRZÉSI SZEMPONT	IGEN	NEM
<b>Hatalom és partnerség</b>	A projektben érzékenyek vagyunk a felnőttek és gyerekek közötti kapcsolatokra, elismerjük a gyerekek véleményét, és igyekszünk hierarchia mentes döntéseket hozni. A gyerekek saját életük szakértői.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Tisztelet</b>	A projektben tiszteletteljes légkört alakítunk ki minden résztvevő között, figyelembe vesszük az egyéni különbségeket, és lehetőséget adunk, hogy mindenki saját módján kapcsolódjon be. Értékeljük az eltérő nézőpontokat és képességeket.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Befolyás megosztása</b>	A projektben a gyerekek valódi beleszólást kapnak: szabadon dönthetnek a részvételről, formálhatják a döntéseket, és választhatják meg a részvétel módját. A cél a megosztott döntéshozás, nem látszólagos részvétel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TÉMAKÖR	ELLENŐRZÉSI SZEMPONT	IGEN	NEM
<b>Sokféleség tisztelete</b>	A projektben aktívan biztosítjuk, hogy minden érintett csoport – különösen a marginalizált és fogyatékossgal élő gyerekek – lehetőséget kapjon a részvételre, a szükséges támogatásokkal és alkalmazkodással. A részvételhez akadálymentes környezetet, választási lehetőségeket és megfelelő segítséget biztosítunk.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Erősségek felismerése</b>	A projekt a közösség erősségeit helyezi előtérbe: a gyerekek és a helyi közösség értékeit, tehetségeit, pozitív adottságait emeli ki, és ezekre épít a problémák megoldásában. A cél a pozitív önfelfedezés, nem a hiányok listázása.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Reális elvárások és eredmények</b>	A projekt reális elvárásokat támaszt, segíti a gyerekeket a megvalósítható célok kitűzésében, és biztosítja, hogy a részvétel eredményekhez vezessen – akár kézzelfogható, akár élményalapú formában. A cél, hogy a gyerekek megtapasztalják: érdemes cselekedni, és képesek változást elérni.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Biztonságos környezet</b>	A projekt biztonságos környezetet teremt: megakadályozza a bántalmazást, figyel a résztvevők biztonságára, lehetőséget ad a problémák biztonságos jelzésére, és szükség esetén külső segítséget is igénybe vesz. A cél, hogy a részvétel ne veszélyeztesse a gyerekeket, hanem bizalmat és bizalmat nyújtson.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 2. Etikus információgyűjtés és -felhasználás – Vizsgáld meg az adatkezelés módját!

ELLENŐRZÉSI SZEMPONT	IGEN	NEM
Átgondoltam, hogy milyen etikai szempontokat kell figyelembe vennem, és kiktől kell engedélyt kérnem a gyerekek részvételéhez. Pl. adatvédelem, szülői vagy jogi képviselői hozzájárulás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A résztvevők jól tájékozottak, és önkéntesen vesznek részt. Tudják, mire jelentkeztek és mit vállalnak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A szülőket és gyámokat időben tájékoztattam a közösségi tervezés céljáról és az adatkezelésről. Fotózás, videózás esetén is.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Megszereztem a szükséges engedélyeket a gyerekek részvételéhez. Írásos szülői vagy jogi képviselői hozzájárulás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Világosan meghatároztam az információgyűjtés célját, és csak a szükséges adatokat gyűjtöm. Minimalizálom az adatgyűjtést.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gondoskodtam az adatok biztonságos kezeléséről és a szükséges erőforrásokról. Megfelelő eszközök, adatvédelem, tárolás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 2. KIVEL

### A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS FOLYAMATÁNAK, FOGLALKOZÁSAINAK ÉS MÓDSZEREINEK ELŐKÉSZÍTÉSE

A közösségi tervezés előkészítő szakaszában nemcsak az a feladatunk, hogy azonosítsuk és mozgósítsuk a résztvevőket, hanem az is, hogy tudatosan megtervezzük a közös munka kereteit, ritmusát és módszertanát. Ahhoz, hogy a gyerekekkel végig tudjatok haladni a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK** kérdések mentén, már a folyamat elején érdemes végiggondolni, milyen időkeret áll rendelkezésre, milyen részvételi módszereket használtok, hogyan épülnek fel a foglalkozások, és miként lehet ezekhez a legjobban illeszteni a gyerekek és a közösség sajátosságait.

Ebben a fejezetben olyan szempontokat és szervezési eszközöket mutatunk be, amelyek segítenek a közösségi tervezés folyamatának és alkalmainak kialakításában.

#### 2.1. A közösségi tervezés folyamatának testreszabása

Mozgósításod eredményeként összeállt a tervezőcsapat, akikkel együtt vágtok neki a közösségi tervezésnek a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?** kérdések mentén haladva.

- A **KIVEL** Lépésben megismerkedtek egymással, megfogalmazták együttműködési szabályaitokat, és megtanultok egy csapatban dolgozni.

- A **HOL** Helyzetfeltárási lépésben megismeritek a szabadter adottságait, lehetőségeit és kihívásait.
- A **MIT** Jövőkép- és célmeghatározási lépésben megfogalmazátok egyéni ötleteiteket, és azt közös álmokká és célokká alakítjátok.
- A **HOGYAN** Ötletkészítési és -tesztelési szakaszban megfogalmazátok, 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.

A közösségi tervezés testreszabásakor az alábbi szempontokat érdemes átgondolnod. Először gondold végig, hogy a közösségi tervezés milyen előre adott keretek között zajlik, hiszen ezek befolyásolják, mely lépésekre mennyi időt tudsz majd szánni. Lehet, hogy a tervezés helyszínét már kijelölték (**HOL**), így nem szükséges a gyerekekkel közösen kiválasztani. Előfordulhat, hogy a fejlesztés célját előre meghatározták (**MIT**), így nem kell teljesen új jövőképet alkotni, de fontos lehet annak megismertetése, közös felülvizsgálata és kiegészítése. Az is lehet, hogy már készültek felmérések, tervek, ötletek (**HOGYAN**), amelyeket tesztelni, értékelni és továbbfejleszteni szükséges. Ezeknek az előfeltételeknek a tisztázása segít abban, hogy világossá váljon, mely tervezési lépések igényelnek nagyobb figyelmet vagy több időt, illetve milyen típusú módszereket érdemes választanod: ha például már meglévő jövőképről kell közösen gondolkodnotok, akkor egy vitamódszer lehet hasznos, míg ha teljesen új jövőképet kell alkotnotok, akkor érdemes inkább egy kreatív, alkotó jellegű módszerben gondolkodni.

Ezután gondold végig, hogy kik alkotják a tervezőcsapatot, mennyi időt tudnak szánni a közösségi tervezésre, és mennyire ismerik egymást. Mikor és milyen gyakorisággal tudnak találkozni a gyerekek? Mennyi idő jut majd egy-egy tervezési lépésre? Csak online, csak offline, vagy vegyesen (online és offline módon) zajlanak majd az alkalmak? Vannak-e ünnepek, iskolai szünetek vagy más fontos események, amelyekhez igazodni kell? Az időigények alapján máris körvonalazódik a tervezés ritmusa, kezdete és vége,

valamint az is, hogy a folyamat online, offline vagy vegyes formában zajlik-e. Ha a csoport tagjai még nem ismerik egymást, vagy ugyan ismerik egymást, de ebben az összetételben még nem dolgoztak együtt, érdemes több időt szánni az ismerkedésre és a csapatépítésre (**KIVEL**). Ha viszont már jól ismerik egymást, akkor talán több időt kell fordítani a meglévő kapcsolati dinamikák és esetleges hierarchiák újragondolására, valamint a közös munka során működőképes együttműködési formák kialakítására.

Végül érdemes átgondolni az alkalmi bevonás szerepét is. A tervezőcsapat munkájához milyen további információkra lehet szükség, és azokat kitől, hogyan szerezhetik be? Kik azok a személyek vagy csoportok a szélesebb közösségből, akiket érdemes megszólítani és bevonni a folyamatba? Hol és hogyan lehetne kiegészítő folyamatokat indítani? Ezek a bevonási lehetőségek természetesen a közös munka során dinamikusán is alakulhatnak, a gyerekekkel feltárt eredmények fényében.

Ha mindezt átgondoltad, már körvonalazódik is a közösségi tervezés teljes ütemterve: a folyamat kezdete, vége, ritmusa, és az is, hogyan kapcsolódnak be a tervezőcsapat tagjai, illetve az alkalmi résztvevők a különböző szakaszokba.



### 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). Kevés idő esetén jobban előre kell tervezned, hiszen teljesíteni kell a vállalásokat. Ekkor megoldás lehet, ha kisebb feladatot vállaltok, vagy tömbösíted a lépéseket stb.*
- *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: Hogyan becsüld meg a közösségi tervezés időigényét?

### VÁLASZOLD MEG RÖVIDEN A KÉRDÉSEKET!

#### **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?

Ez befolyásolja, mennyi időt kell szánni a helyszín megismerésére és feltérképezésére.

#### **MIT:** Van előre meghatározott célja a szabadterfejlesztésnek?

Ez befolyásolja, szükséges-e a közös jövőkép-alkotás, és ha igen, akkor mennyi időt igényel.

#### **HOGYAN:** Vannak-e már konkrét ötletek, amelyeket figyelembe kell venni? Mekkora álmodhatunk? Vannak-e korlátok?

Ez befolyásolja, milyen mértékű, idő-, pénz- és energiaigényű ötleteken dolgozhattok a gyerekekkel.

#### **ALAKÍTUNK:** Van igény és lehetőség a közös építésre?

Közös építés esetén érdemes egy-két ötlet kiválasztásával és tesztelésével zárni a tervezési folyamatot, majd időt hagyni a részlettervezésre és a kivitelezésre is.



## MÓDSZER: Hogyan rajzold fel a közösségi tervezés idővonalát?

### ÁBRÁZOLD IDŐVONALON A TERVEZŐCSAPAT ÉS AZ ALKALMI RÉSZTVEVŐK FOLYAMATAIT!

- Milyen hosszú a közösségi tervezés teljes folyamata?**  
Jelöld az idővonalon a kezdetét és a végét, valamint a közte eltelt időt arányosan! Mennyi idő áll rendelkezésre: egy év, pár hónap vagy egy intenzív hét? Egy hét esetén a napokat, egy év esetén a hónapokat jelöld!
- Milyen fontos mérföldköveket kell figyelembe venedek?**  
Jelöld be az idővonalon az olyan eseményeket, amelyek befolyásolhatják a tervezést: például ünnepek, szabadságok, beadási határidők, döntéshozatali pontok.
- Hogyan dolgozik a tervezőcsapat a közösségi tervezés lépései mentén?**  
Kösd össze a tervezőcsapat találkozóit a **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK** lépésekkel! Jegyezd fel, hogy mikor mit csináltok, és hol találgotok: online vagy személyes, beltéri vagy szabadtéri helyszínen.
- Hogyan vonjátok be az alkalmi résztvevőket a közösségi tervezésbe?**  
Gondold végig, hogyan kapcsolódhatnak be a közösség más tagjai a **HOL, MIT, HOGYAN** lépésekbe! Tervezd meg, mikor, mibe és hogyan kapcsolódhatnak be: például közösségi események, kérdőívek, fórumok segítségével.

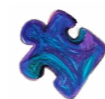


A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS ELŐKÉSZÍTÉSE	A KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS LÉPÉSEI			A KÖZÖSSÉGI MEGVALÓSÍTÁS
KIVEL?	HOL?	MIT?	HOGYAN?	ALAKÍTUNK?
A tervezőcsapat azonosítása, mozgósítása és bevonása.	A szabadtér megismerése, elemzése és értékelése.	Az egyéni fejlesztési célok felmérése és közös jövőképpé formálása.	A jövőképet megvalósító ötletek megfogalmazása, tervezése és tesztelése.	Közösségi megvalósítás, fenntartás és monitoring.
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <span style="font-size: 2em;">→</span> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <span>1. Kezdő dátum</span> <span>2. Idővonal</span> <span>Záró dátum</span> </div>				
3. Tervezőcsapat találkozók				
4. Az alkalmi bevonás típusa és célcsoportja				

## 2.2. A gyerekekhez illő részvételi módszer kiválasztása

Ahány gyerek, annyiféle 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 stb. adódóan – milyen tapasztalatokat szereznek, 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 kultúráján, társadalmi osztályon alapuló, illetve nemenkénti eltérésein. Tisztában kell lennünk azzal is, hogy az egyes gyermekek gondolkodási és cselekvési módjai eltérők, 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: Milyen a csoport, és milyen módszert válassz hozzá?

**JEGYZETELD LE A GYEREKCSOPORTOD SAJÁTOSÁGAIT HART (1997, 27-39. O.) SZEMPONTJAI ALAPJÁN! GONDOLD ÁT, HOGYAN BEFOLYÁSOLJÁK EZEK A MÓDSZERVÁLASZTÁST.**

#### Milyen a csoport korösszetétele?

Ez alapján választhatsz kicsiknek vagy nagyoknak való módszereket, vagy adaptálhatod az eszközöket az életkorhoz.

#### Milyen a gyerekek önértékelése és részvételi képessége?

Érzik-e, hogy képesek beleszólni a folyamatba? Szükség van-e önbizalom-erősítésre, érzések megosztására, pozitív visszajelzésekre?

#### Milyen a gyerekek empátia-készsége?

Képesek-e megérteni mások nézőpontját? Szerepjátékokkal, vitajátékokkal lehet-e segíteni ezt?

#### Milyen az együttműködési készségük?

Mennyire tudnak párbeszédet folytatni, közösen döntéseket hozni? Ha nem, hogyan tudod ezt fejleszteni?

#### Milyen a nemek aránya, és hogyan hat ez a részvételre?

Van-e különbség a fiúk és a lányok részvételi lehetőségeiben, igényeiben? Hogyan alkalmazkods ehhez?



### Vannak-e sajátos egyéni igények a csoportban?

Egyéni tanulási stílusból adódó különbségek, ortopédiai, látási, hallási vagy mentális nehézségekkel élő gyerekek? Hogyan tudsz mindenki számára hozzáférhető részvételi lehetőséget biztosítani?

### Mi motiválhatja a gyerekeket a közösségi tervezésben?

Mi kelti fel az érdeklődésüket? Hogyan tudod ösztönözni, lelkesíteni őket a részvételre?

## 2.3. A sokszínű módszertár kialakítása

Fontos tehát, hogy részvételi módszertárunk változatos legyen, így reagálni tudunk a gyermekcsoport életkorából és tapasztalatából felmerülő igényekre. Szerencsére rengeteg részvételi módszer közül választhatunk (Derr, Chawla – Mintzer, 2018). Freeman és Cook (2019, 105–129. o.) eszköztárában találunk például diszkurzív technikákat, 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 hangsúlyos (fotók, videók, rajzok, fotóhang, fényképes előhívás, vox-pop, vizuális naplók, rajzok és vázlatok); etnográfiai módszereket, amelyek a megfigyelést erősítik, és akár színjátszással, drámával is ötvözhetők (pl. helyszíni etnográfiai módszerek, részvételi megfigyelés, facilitátor vagy társkutató kijelölése); deliberációs/mediációs technikákat, amelyekben érvelünk, véleményt formálunk és ütköztetünk (részvételi költségvetés-tervezés és állampolgári testületek/zsűrik, közös tervezés); korszerű eszközöket és módszereket, amelyek új lehetőségeket 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  
Freeman és Cook technikái a közösségi tervezésben

Freeman és Cook (2019, 105–129. o.) hatféle technikát különböztet meg a gyerekekkel való közösségi tervezésben.

#### 1. Diskurzív technikák (interjúk, fókuszcsoportok, mesekörök)

Ezek a technikák a résztvevők személyes élményeire és tapasztalataira építenek. Készíthetik és vezethetik a felnőtt facilitátorok is, de a legjobb, ha a gyerekek kérdezik meg a társaikat vagy a felnőtteket, gyakorolva a kérdezést, az összegzést és az odafigyelést.

#### 2. Térbeli technikák (tervek, térképek, modellek)

A helyek, terek és területhasználatok megértésére alkalmasak. A gyerekek szívesen dolgoznak rajzokkal, modellekkel, de digitális eszközökkel (Minecraft, Sims, digitális térképek) is. Úgy érthetjük meg igazán, hogy hogyan érzékelik a gyerekek a környezetüket, milyen lenne számukra az ideális város, környék, utca, iskolaudvar, ha megkérjük őket, hogy meséljenek ezekről alkotásokról.

#### 3. Vizuális technikák (fotók, videók, 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 felmerül az interpretáció kérdése: vajon tényeket ábrázolnak a képek, vagy a gyerekek által érzékelt szubjektív valóságot?

- **Fényképek és videók:** Fotók és videók készítése a tervezési környezetről.
- **Fényképes előhívás:** Meglévő fotókkal érzéseket, emlékeket, információkat ébresztünk fel interjú közben.
- **Photovoice azaz „fotóhang”:** Adott témában 7-10 napos fotózás, majd közös feldolgozás.
- **Vox-pop:** Gyors videós közvéleménykutatás az utcán (pl. előadások, videófülke).
- **Vizuális napló:** Élmények dokumentálása képekben, Instagramon.
- **Rajzok és vázlatok:** Rajzok készítése, amelyet a hozzájuk kapcsolódó történetek tesznek egyértelművé.

#### 4. Etnográfiai technikák (helyszíni bejárások, részvételi megfigyelés, társ-facilitátor szerep)

Ezek a technikák a gyerekeket a saját környezetükben vizsgálják.

- **Helyszíni technika:** A helyszínbéjárás a gyerekek vezetik körbe és mutatják be a számukra fontos helyszíneket a felnőtteknek. A sétát érdemes diskurzustechnikával, akár térképezéssel, vizuális technikákkal és performatív technikákkal is kombinálni.
- **Részvételi megfigyelés:** A gyerekek részvételi megfigyelése során a kutató (legyen az gyermek vagy felnőtt) részt vesz a megfigyelt gyerekek napi tevékenységében, megfigyeli és rögzíti a viselkedést.
- **Társ-facilitátor vagy társ-kutató szerep:** A gyerekek beszélgetések, folyamatok vezetésével és társaik tapasztalatainak érvényesítésével támogatják a közösségi tervezést.

#### 5. Deliberációs/mediációs technikák (részvételi költségvetés, állampolgári zsűri, közösségi tervezés)

A deliberációs és mediációs technikák célja, hogy a gyerekek mélyebb párbeszédben vegyenek részt, érveket ütköztessenek, és konszenzusra törekedjenek közösségi kérdésekben.

- **Részvételi költségvetés-tervezés és állampolgári testületek/zsűri:** a gyerekek közösen mérlegelik a különböző fejlesztési lehetőségeket, megvitatják az érveket-ellenérveket, és konszenzussal próbálnak dönteni a források elosztásáról.
- **Közös tervezés:** a fiatalok és szakértők együttműködnek nemcsak a tervek kidolgozásában, hanem a döntési folyamatban is, figyelembe véve egymás szempontjait és tapasztalatait.

#### 6. Korszerű eszközök és módszerek (digitális játékok, alkalmazások, VR/AR)

A digitális eszközök (GPS alapú alkalmazások, játékok, virtuális és kiterjesztett valóság) új lehetőségeket nyitnak a gyerekek aktív bevonásában.

#### Derr, Chawla és Mintzer technikái a közösségi tervezésben

Freeman és Cook (2019) csoportosítása csak egy a sok közül. Derr, Chawla és Mintzer (2018) megkülönbözteti a közösségi tervezést megelőző háttérkutatót (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, amely során a tervező megismeri a gyerekek szempontjait, és amelyben a gyerekek hétköznapi tapasztalataira 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: 9781848223141

**Derr, Victoria – Chawla, Louise – Mintzer, Mara (2018). Place-making 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. A közösségi tervezés lépéseihöz illeszkedő módszerek kiválasztása

A részvételi módszerek kiválasztásakor nemcsak a tervezőcsoport igényeit kell figyelembe venni, hanem azt is, hogy a választott módszer az adott tervezési lépés központi kérdésére reagáljon.

Tapasztalataink szerint a legtöbb módszer rugalmasan adaptálható a különböző célokhoz. Ha például úgy látjuk, hogy a gyerekek számára a rajzolás a legmegfelelőbb részvételi forma, mérlegelhetjük, melyik tervezési szakaszban érdemes alkalmazni. A **HOL** feltárási lépésben készíthetnek rajzokat arról, hogyan töltik a mindennapjaikat, vagy mely helyeket kedvelnek vagy nem kedvelnek. A **MIT** jövőképmegfogalmazási lépésben a gyerekek azt rajzolhatják le, hogy hogyan képzelik el az álomszabadtér hangulatát, hogyan szeretnék ott érezni magukat, és milyen tevékenységeket végeznének. A **HOGYAN** ötletkészítési és -tesztelési lépésben megkérhetjük őket, hogy rajzolják le, mi hiányzik számukra a szabadtérből, és mit látnának ott szívesen. Így máris ötleteket kapunk arra, hogyan lehetne fejleszteni a helyszínt. Ha pedig már tudjuk, hogy például egy pavilon építése a cél, akkor kérhetünk rajzokat az álompavilon kinézetéről is. Mindkét esetben tesztelési céllal is használhatjuk a rajzokat: a különböző ötletekről vagy megoldásjavaslatokról visszajelzéseket gyűjthetünk.

A közösségi tervezési módszerek között szép számmal találunk a közös készítésen és alkotáson alapulókat. Valóban, minden lépésben készíthetünk alkotásokat a fiatalokkal, azonban ezek más és más célt szolgálnak. A **HOL** lépésben az alkotások segítenek feltárni a szabadtér jellegzetességeit, problémáit és kihívásait. A **MIT** lépésben az alkotás célja az, hogy a gyerekek megmutassák, milyen szabadtérre vágnak. A **HOGYAN** lépésben pedig az alkotás az ötletelést segíti, és lehetőséget ad arra, hogy a különböző megoldási javaslatokat vizuálisan is megjelenítsék a gyerekek. Ezek közül a legjobb ötleteket részletesen is ki lehet dolgozni a teszteléshez (Sanders – Stappers, 2014; Szilágyi-Nagy Anna – Jákli Eszter – Mihály Regina, 2024).



### TIPP

Ügyeljünk rá, hogy a közösségi tervezés során összességében változatosan használjuk a különféle módszereket! Ha például a helyzetfeltárásban (**HOL**) már rajzoltunk, akkor a jövőképhez (**MIT**) és az ötleteléshez (**HOGYAN**) válasszunk más típusú módszert.



### AJÁNLOTT OLVASMÁNY

**Sanders, Elizabeth B.-N. – Stappers, Pieter Jan (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in co-designing.**

[Szondák, eszközkészletek és prototípusok: három megközelítés a co-designban] CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 10:1, 10. évf. 1. sz., 5–14.  
<https://doi.org/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, 1. évf., 26–33.

## 2.5. A foglalkozások felépítése online és offline térben

A közösségi tervezés folyamatának felvázolásakor eldől, hogy online, offline vagy vegyes térben zajlik a tervezés. Míg az együttműködés tere befolyásolja a tervezőcsapat tagjai közötti kapcsolatok alakulását és minőségét, valamint a közös gondolkodást elősegítő tevékenységeket, eszközöket és módszereket (Reith – Szilágyi-Nagy, 2019), addig a foglalkozások felépítését az online vagy az offline tér nem befolyásolja. A felépítést elsősorban az határozza meg, hogy mennyi idő áll rendelkezésükre. Lehet, hogy hosszabb távú, szakkörszerű foglalkozássorozatot kell indítanod, vagy szabálytalan időközönként dupla órákra 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 **ALAKÍTUNK** 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 munka megalapozása játékokkal, amelyek segítik az ismerkedést, az együttműködést és a csapatépítést. A tervezési folyamat közepe felé a játékok abban segítenek majd, hogy fenntartsd a közös munka örömét, kiderüljön, a részt vevő gyerekek milyen hangulatban érkeztek a tervezési alkalomra, milyen az energiaszintjük a közös munkához. Az is előfordulhat, hogy megbeszéltek egy jutalomalkalmat, amikor a csapattal csak játszotok.
5. A foglalkozás központi és leghosszabb egységét a közösségi tervezés **KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?** lépéseihez kiválasztott tevékenység, módszer vagy közös kreatív gyakorlat adja majd.
6. A foglalkozás végén érdemes pár percet a zárásra is szánni. 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.



### AJÁNLOTT OLVASMÁNY

**Reith Anita – Szilágyi-Nagy Anna – Balogh Péter – Keresztes-Sipos Andrea (2019). Report of a remote participatory design process to renew a schoolyard during COVID-19.**

[Beszámoló egy iskolaudvar megújítását célzó távrésztvételi tervezési folyamatról a COVID-19 idején] *Journal of Digital Landscape Architecture*, 6. évf. 1. sz., 414–421.



**PÉLDA**  
Dupla órás foglalkozás felépítése

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

IDŐKERET	TARTALOM	LEÍRÁS
5 perc	Bevezető	Köszöntés, szabályok ismertetése
10-15 perc	Bemelegítő játék	Névtanuló játék / Csapatépítő játék / Témára hangoló játék
5-10 perc	Orientáció	Hol tartunk a közösségi tervezés folyamatában / A nap témája / Az adott foglalkozás céljának kitűzése / A foglalkozás menetének bemutatása
30-60 perc	Közösségi tervezés	<b>KIVEL-HOL-MIT-HOGYAN-ALAKÍTUNK?</b> lépésekhez kapcsolódó kreatív gyakorlat
10 perc	Zárás	A következő lépések meghatározása / A következő alkalom időpontjának kijelölése



**MÓDSZER: Hogyan tervezd meg a közösségi tervezés foglalkozásait?**

**NÉZD ÁT A PÉLDÁBAN BEMUTATOTT DUPLA ÓRÁS FOGLALKOZÁS MENETRENDJÉT, ÉS TERVEZD MEG A SAJÁT FOGLALKOZÁSOD MENETÉT!**

Írd le röviden, mi lesz az alkalom célja:

---



---



---

Ezután töltsd ki a foglalkozás menetét a táblázat segítségével!

IDŐKERET	TARTALOM (téma megjelöléssel)	LEÍRÁS
..... perc	<b>Bevezető</b> (Pl. köszöntés, szabályok átismétlése.)	
..... perc	<b>Bemelegítő játék</b> (Névtanulás, csapatépítés, ráhangolódás.)	
..... perc	<b>Orientáció</b> (Hol tartunk a közösségi tervezés folyamatában? Mi az adott nap célja?)	
..... perc	<b>Közösségi tervezés</b> (A közösségi tervezés lépéseire illeszkedő kreatív gyakorlat és tevékenység.)	
..... perc	<b>Zárás</b> (Következő lépések áttekintése.)	



## II. TERVEZÉSI MÓDSZEREK

### 3. KIVEL GÖRDÜLÉKENY ÉS JÓ HANGULATÚ CSAPATMUNKA

---

A közösségi tervezés egyik alapköve a résztvevők közötti bizalom és együttműködés kialakítása. Fontos, hogy a gyerekek valódi tagjai legyenek a tervezőcsapatnak, és megtapasztalják, hogyan lehet közösen döntéseket hozni, vitázni, ötletelni demokratikus keretek között.

Ebben a szakaszban két irányból közelítjük meg a jó csapatmunka alapjainak megteremtését:

- **A demokratikus együttműködés megalapozása:** Hogyan fektetjük le a közös munka szabályait? Milyen szerepeket osztunk ki? Milyen döntéshozási módszereket próbálunk ki együtt?
- **A jó munkalétkör megteremtése:** Milyen játékokkal építjük a csapatot? Hogyan teremtsünk oldott, biztonságos légkört, ahol mindenki bátran megszólalhat?

## 3.1. A tervezőcsapat demokratikus együttműködésének megalapozása

A tervezőcsapat első találkozója legyen alapító ülés, ahol megbeszélitek a közös munka kereteit. Először mutassátok be a találkozó célját: miért találkoztok, mennyi időt tölötök 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 alapjai. Ez azért is fontos, mert

*„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 hogyan tudják befolyásolni a szabadtér alakítását. Valóban hatással lehetnek rá? Javaslatot tehetnek, amit mások mérlegelnek? Részt vehetnek a konkrét alakításban?



### PÉLDA

#### A demokratikus közösségi tervezés alapelvei

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

- **Vonjuk be a gyerekeket a közösségi tervezés legelejétől!** Ha ez nem lehetséges, tegyük a folyamatot átláthatóvá számukra, hogy megismerhessék az előzményeket.
- **Tegyük lehetővé, hogy a gyerekek megértsék a projekt célját, és ennek ismeretében dönthessenek arról, hogy önkéntesen részt kívánna-e venni benne!**
- **Tisztázzuk a hatalmi viszonyokat már a kezdetekor!** Legyen egyértelmű a gyerekek számára, hogy milyen szerepük van, és milyen döntési lehetőségekkel rendelkeznek a közösségi tervezés során.
- **Dolgozzuk ki közösen a csapatmunka szabályait, és biztosítsuk, hogy ezek a közösségi tervezés során felmerülő igények szerint rugalmasan változhassanak!** Bátorítsuk a gyerekeket a szabályok újragondolására és megvitatására.
- **Biztosítsuk a részvétel lehetőségét a közösségi tervezés minden fázisában azoknak a gyerekeknek, akik szeretnék bekapcsolódni a folyamatba!** Ez akkor is érvényes, ha a gyermek életkora vagy tapasztalata miatt kezdetben csak megfigyelő szerepet tölt be.
- **Tájékoztassuk a gyerekeket – képességeiknek megfelelően – a projekt történetéről, időtartamáról és aktuális állásáról!**
- **Ismertessük a közösségi tervezés különböző szakaszait, és segítsük a gyerekeket abban, hogy ott kapcsolódjanak be, ahol valóban szeretnének!** Ne várjuk el, hogy mindenki minden fázisban aktívan részt vegyen.



## MÓDSZER: A munkakódex létrehozása



OFF / ON

**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 30 perc

**Kellékek:** papír, ceruza

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** A közösségi tervezés alapja, hogy a csoport egyetértsen a csoportot irányító szabályokban és alapelvekben. Mielőtt nekikezdték a munkának, határozatokat meg közösen, hogy melyek lesznek ezek a csoportot irányító szabályok. Ehhez a tervezőcsapat hozzon létre egy szabályzatot (egy munkakódexet, szerződést, ha úgy tetszik), amelyet minden résztvevő elfogad, aláír.

1. Hívd össze a tervezőcsapatot.
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 vagy 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 püsst/labdát/babzsákat dobtok körbe. Mindig az mondja el az ötletét a következőnek, akihez a tárgy került.



OFF / ON

Online találkozó esetén a folyamat ugyanez. Ha az online faliújságok egyikével (pl. Mural, Miro, Padlet) dolgoztok, akkor online post it cetlik segítségével fogalmazzatok meg az egyéni javaslataitokat, melyeket bemutattok egymásnak. A végső Kódexet a közös munkafelület sarkában helyeztetek el, feltűnő helyen.





## MÓDSZER: A döntéshozási módszerek kipróbálása



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 20 perc

**Kellékek:** dobókocka

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** 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. A próbához 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/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 egyvalakit a gyerekek közül, aki dönt. Lehet cetlikkel sorsot húzni is.
- 4. Közvetlen:** Rendeztetek többségi szavazást. Először válasszátok ki a három legnépszerűbbet, majd ezekből kerüljön ki végső győztesként, akire a legtöbb szavazat esik.



- 5. Képviseleti:** Rendeztetek választást. Akinek kedve van, kampányoljon, hogy miért tudná leginkább ő képviselni a többiek érdekeit 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 közösen, milyen volt az 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 rulettprogramot, mint például a Piliapp. A rulett minden mezője legyen egy döntési forma, majd pörgesd meg a kereket a véletlenszerű sorsoláshoz.



## 3.2. A jó munkaléggör megteremtése

A közös munka során törekedj a biztonságos léggör megteremtésére, ahol a gyerekek kifejezhetik a véleményüket, és ötleteket, gondolatokat fogalmazhatnak meg. Ahhoz, hogy megteremtsd ezt a biztonságos, bizalmi léggört, első lépésként össze kell kovácsolni 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 alkalomszerűen bevontok valakit a közös munkába. A névtanulós játékok online térben is hasonlóan működnek, mint személyesen, így a felsorolt játékokat használhatod, csak kicsit átalakítva.
2. A **csapatépítő játékok** célja, hogy miután megtanultuk egymás neveit, megtörjön a jég. Következhet egy kis közös móka, amely megalapozza a jó hangulatú munkát, és fejleszti 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 online térben működnek.
3. A **témára hangoló játékokkal** elkezdhetünk ráhangolódni a szabadtertervezés témájára.



## Névtanuló játékok



**MÓDSZER:** A nevem és a kedvenc helyem



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10 perc

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

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** Ez a névtanulós játék a bemutatkozást és a témára hangolódást ötvözi.

A játék során:

1. Körben állunk, és egy labdát/babzsákot/plüssöt kezdünk el körbedobni egymásnak.
2. A kezdőjátékos elmondja a saját nevét és egy helyet, ahol szeret lenni. (Pl. Janka vagyok, a kedvenc helyem a Duna-part.)
3. Ezután továbbdobja a labdát a mellette állónak, aki ekkor megismétli az előtte lévő nevét és a kedvenc helyét, majd hozzáteszi a sajátját.
4. Így haladunk addig, amíg mindenki sorra nem kerül.
5. Az utolsó játékosnak el kell ismételnie mindenki nevét és kedvenc helyét, ezért érdemes figyelni!



**TIPP**

- Ne erőltessd a teljes visszamondást, ha nem illik a csoporthoz – a cél a közös játék és kapcsolódás, nem a memóriateszt.
- Ha szeretnéd, a kedvenc hely helyett használhattok olyan helyszíneket vagy élményeket, amelyek kapcsolódnak az adott tervezési feladathoz. (Pl. ha egy játszótérről lesz szó, akkor a kedvenc játszóeszközt lehet említeni, ha büfét tervezünk, lehet az „evéssel kapcsolatos kedvenc hely”.)



**OFF / ON**

A játék online is ugyanígy játszható. Csináljatok dobó mozdulatot, és kiáltstátok annak a nevét, akinek a képzeletbeli labdát dobjátok. Ebben segít, ha Galéria nézetbe állítjátok a csevegőfelületet, 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 környezetben, ami a kedvenced. Mondd ki a neved és a kedvenc tárgy nevét, majd add tovább a stafétát.



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

1. A játékban körben állunk, és labdát/babzsákot/plüssöt kezdünk el körbedobni úgy, hogy a kezdőjátékos bemutatkozik.
2. Elmondja a saját nevét és elé tesz egy olyan szót, amely a neve kezdőbetűjével kezdődik (pl. Zöld Zoltán vagyok; Állhatatos Ádám; Kertész Korinna).



**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 körbeadogatni.



## OFF / ON

Ha online térben találkoztok egy gyerekcsoporttal (Zoom/Teams/Google Meet), akkor képzeletbeli labdával is játszhatjátok a játékot. Csináljatok dobó mozdulatot, és kiáltstok annak a nevét, akinek a képzeletbeli labdát dobtátok. Ebben segít, ha Galéria nézetbe állítjátok az adott csevegőfelületet. Így már ismeretlenül is látni fogjátok egymás nevét.



### TIPP

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



## Csapatépítő játékok



### MÓDSZER: Kő-papír-olló



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10-15 perc

**Kellékek:** nincs

**Létszám:** 30+ fő

**A tevékenység menete:** Akárcsak a hagyományos kő-papír-olló játékban, minden gyerek párban áll egy másikkal.

1. A párok a kő-papír-olló szabályainak megfelelően játszanak egy kört.
2. A kör végén a vesztes a győztes mögé áll, ő már nem játszik tovább, a következő körökben a feladata az lesz, hogy szurkol a nyertesnek. Ezután együtt keresnek ellenfelet a következő körben.
3. 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.
4. Tapsoljuk meg a nyertest!

## OFF / ON

Kő-papír-ollót Zoomon is játszhattok. Majd magyarázd el a játék szabályát. 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.



## MÓDSZER: Adj egy ötöst!



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

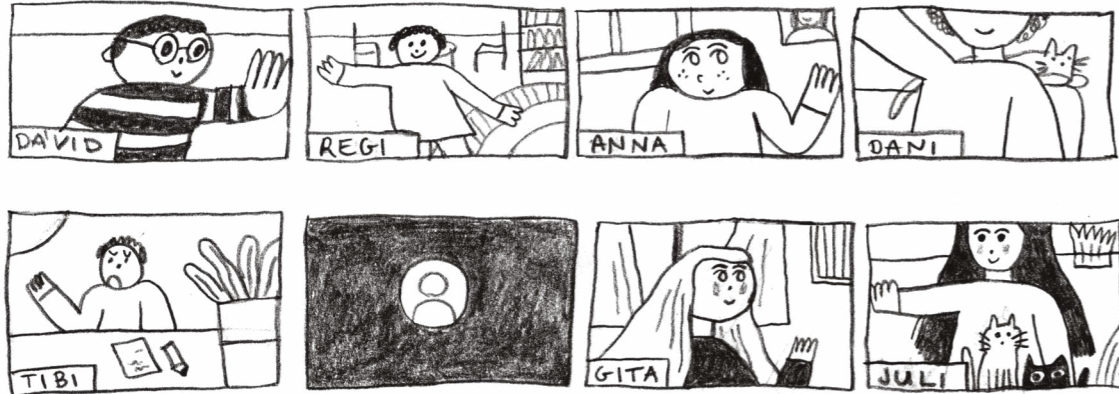
**Időtartam:** 5 - 10 perc

**Kellékek:** nincs

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** Kérj meg mindenkit, hogy egy online csevegőfelületen (pl. Zoom, Teamsen, Google Meeten) lépjen be a Galéria nézetbe, hogy mindenkit lássatok.

1. Mutasd meg, hogy kell „ötöst” adni jobbra és balra. Ezután mindenki döntse el, hogy melyik oldalra ad majd ötöst, majd háromra mindenki adjon egy ötöst.
2. Aki ötöst kapott, hagyja bekapcsolva a kamerát, aki nem kapott ötöst, kapcsolja ki a kameráját.
3. Ismételjétek a játékot, amíg csak 1-2 ember marad a képernyőn. Tapsoljuk meg őket!



## MÓDSZER: Hány közös dolog van bennetek?



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 5 perc

**Kellékek:** laptop, online tér

**Létszám:** 30+ fő

**A tevékenység menete:** Készíts 3-4 fős breakout szobákat egy online csevegőfelületen. 5 perc alatt a társaság fedezze fel, mennyi közös dolog van bennük. Egyvalaki jegyzetelje ezt a chatbe. A 5 perc elteltével zárd be a szobákat, és kérd meg, hogy küldjék be a közös pontokat a közös csevegésbe. A végén összegezzétek a közös találatokat!

## MÓDSZER: Hány közös dolog van bennetek?



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10-15 perc

**Kellékek:** nincs

**Létszám:** 30 fő

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

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





3. Ekkor kinyitják a szemüket, és megkezdődik az igazi játék.
4. 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.



## MÓDSZER: Ma milyen ital/állat/játszóelem lennél?



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10 perc

**Kellékek:** Autodraw

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** A játék célja az egymásra hangolódás.

1. Mindenki rajzolja le, hogy az adott nap milyen ital, állat vagy játszóelem lenne, ha azzá válhatna. Az Autodraw segít az ábrázolásban: a gyerekek elindítanak egy rajzot, és a program felajánl néhány illusztrációt, amelyek közül kiválaszthatják a legszimpatikusabbat, így nem szükséges jó rajztudás.
2. Miután mindenki elkészült, körbe megyünk: a résztvevők képernyőmegosztással megmutatják a rajzukat, és röviden elmondják, miért éppen azt az italt/állatot/elemet választották.

Így megismerhetjük egymás aktuális kedvét, és könnyebben tudjuk folytatni az alkalmat.



### TIPP

A játék természetesen offline is játszható, papíron vagy táblán.



## MÓDSZER: Játék Gartic Phone-nal



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat

**Időtartam:** 10-15 perc

**Kellékek:** Gartic Phone

**Létszám:** 10+ fő

**A tevékenység menete:** A Gartic Phone egy online játék, amelyben a kitalálós játék a fülbe sűgős játékkal ötvözi. Tudod, az a játék, ahol láncban ültök, és a következő személy fülébe sűgsz valamit, amit az továbbad a következőnek, és a végén összehasonlítod az eredeti kifejezést az utolsó szóval. Ez Gartic Phone ennek a vizuális változata: lerajzolod, amit szöveggént kaptál, majd megkapod valaki más rajzát, amit neked kell szövegesen leírnod – és így tovább! A körök végére elképesztően vicces mondatok és helyzetek alakulnak ki.

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

## Témára hangoló játékok



### MÓDSZER: Véleményvonal



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10-15 perc

**Kellékek:** szigetelőszalag, kréta vagy két tárgy, amely(ek) kijelöli(k) a véleményvonal egyik és másik végét

**Létszám:** 30+ fő

**A tevékenység menete:** A véleményvonal játék célja, hogy gondolkodásra és véleményalkotásra ösztönözze a résztvevőket egy adott témában, például a szabadtérrel kapcsolatban. A játék során a gyerekek egy „igen-nem” skálán helyezkednek el attól függően, mennyire értenek egyet egy adott kijelentéssel.

1. Készítsd elő a játékhoz a „véleményvonalat” a padlón vagy a táblán: jelöld ki a két végpontot: igen vs. nem.
2. Olvass fel egy kijelentést (például: „Szeretek a játszótéren lenni, ha sokan vannak körülöttem.”), majd kérd meg a gyerekeket, hogy álljanak a vonal mentén annak megfelelően, mennyire értenek egyet a kijelentéssel.
3. Tegyel fel 3-5 kérdést.
4. A játék végén kérdezd meg, meglepődtek-e azon, hogy hol állnak a többiek, és miért választották azt a pontot.

#### Példák kérdésekre:

„Szeretem, ha van elég árnyék a szabadtéren.”

„Szívesen barkácsolok vagy építek másokkal együtt.”

„Szeretem, ha mindenhol vannak szabályok, amit be kell tartani.”

„Jó lenne, ha több virág lenne a parkban.”



#### TIPP

- A játék időtartama változtatható. Attól függően, mennyi idő áll rendelkezésünkre, módosíthatjuk a kérdések számát és mélységét.
- Használható csapatépítőként is: egyszerűbb, személyes jellegű kijelentésekkel is működik (pl. „Van legalább három testvérem”, „Imádom a palacsintát”).



### MÓDSZER: Harmonikajáték



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat

**Időtartam:** 5-15 perc

**Kellékek:** előre nyomtatott A4-es lapok, ceruza

**Létszám:** kb. 15 fő (nagyobb csoport esetén két csoportban)

**A tevékenység menete:** A játék célja, hogy gondolatokat indítson el a szabadtérrel kapcsolatban. Segíti a kreatív gondolkodást, aktiválja a saját élményeket, és könnyed hangulatot teremt.

1. Nyomtasd ki különböző állításokat az A4-es lapokra. Egy lapon egy állítás szerepeljen többször egymás alatt, pl.: „A kedvenc szabadtéri elfoglaltságom \_\_\_.”
2. Minden gyerek kapjon egy lapot. Majd válaszolja meg a kérdést. Pl. „A kedvenc szabadtéri elfoglaltságom labdázni.”





- Ezután mindenki hajtsa le a nála lévő lap tetejét, úgy hogy eltakarja a saját választát és csak a következő üres sor látszódjon. Ezután adja tovább a lapot a mellette ülőnek, aki beírja a saját választát a látható sorba, majd megint hajt egyet, és továbbadja. (Innen a „harmonika” név.)
- Addig folytatjuk a lapok kitöltését és a hajtogatást, amíg a lapok meg nem telnek, vagy el nem fogy az idő.
- A végén nyissátok ki a lapokat, és olvassátok fel egymásnak a válaszokat.

#### Példamondatok:

Otthonról a __ hoznám magammal a szabadterre.	A szabadterén a legkevesebbet a __.
Ott érzem jól magam a szabadterén, ahol __.	Sáros időben inkább __.
A szabadidőmben szeretek __ a szabadterén.	Nyári melegben mindig __.
A szabadterén azért szeretek lenni, mert __.	A dombon __.
Kedvenc búvóhelyem a __.	A focipályán __.
Ritkán játszunk a __, mert __.	A kerítésen __.
A szabadterén a legtöbbet a __.	A szabadterben az a legjobb, hogy __.
	A szabadterben az a legrosszabb, hogy __.
	A szabadterről nagyon hiányzik __.
	A szabadterről 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 (szabadter, tanterem), mivel a gyerekeknek írniuk kell. Szabadterén a gyerekek írhatják egymás hátán a lapokat.



## MÓDSZER: Milyen szabadtéri elem lennél?



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10-15 perc

**Kellékek:** papír, rajzeszközök, sapka vagy doboz (offline), csevegőfelület és online faliújság (online)

**Létszám:** 10+ fő

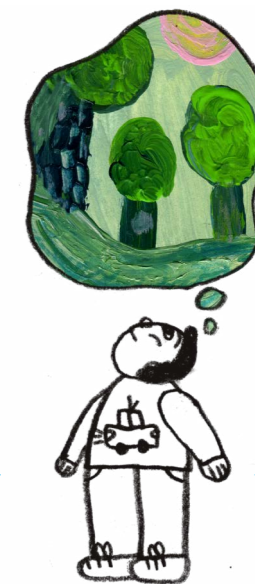
**A tevékenység menete:** Ez a játék önállóan is működik, de különösen hatékony névtanulás után, illetve az első alkalmakon, ismerkedésre. Kreatív, játékos, és erősíti a csapatkohéziót.

- Mindenki lerajzolja egy papírra, hogy milyen szabadtéri elem vagy játszóeszköz lenne. A rajz lehet egyszerű, szimbolikus vagy részletes, ahogy jól esik.
- Ezután körben mindenki szóban bemutatkozik (pl. „Anna vagyok, ma mászóka lennék, mert szeretek magasra jutni”), és a bemutatkozás után bedobja a rajzát egy közös kalapba/dobozba.
- Mindenki húz egy rajzot a kalapból. Egyesével következnek a tippek: aki húzott, megmutatja a rajzot, és megpróbál visszaemlékezni, ki lehetett az alkotó.



#### TIPP

Játsszatok láncban: aki sikeresen kitalálta, az következik. Ha nem találja el, jöhet más tipp, vagy a következő játékos.



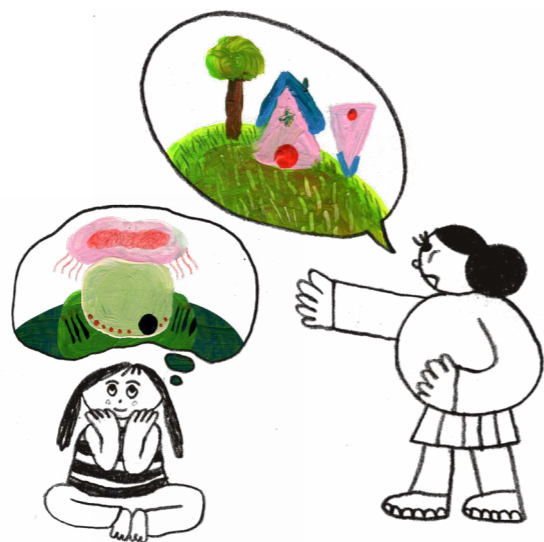
## OFF / ON

Gyűjtenek össze egy online csevegőfelületen (pl. Zoom, Teams), ahol látjátok és halljátok egymást. A játékvezető előre létrehoz egy közös online falújságot (pl. Miro, Mural), ahol a beépített kereső segítségével mindenki kiválaszt egy képet arról a szabadtéri elemről, ami „ő lenne”. Miután mindenki feltöltötte a választott képét, a képeket sorban megnézik, és a csoport tagjai megpróbálják kitalálni, melyik kép kihez tartozhat. Ezután mindenki elmondja, miért pont azt a képet választotta, és mit árul el róla az adott szabadtéri elem vagy játszóeszköz.



### TIPP

- Ha időt szeretnétek spórolni, a facilitátor előre is feltölthet egy válogatott képsorozatot az online felületre, és a résztvevők ezek közül választhatnak. A választás így is lehet személyes és beszédes.
- A falújságon maradó „kiállítást” később inspirációként is felhasználhatjátok, például egy következő tervezési feladat kiindulópontjaként.



## 4. HOL A HELYSZÍN MEGISMERÉSE

A közösségi tervezés e lépésének célja a gyermekek által használt szabadter alapos megértése és kontextusba helyezése, amely alapfeltétele annak, hogy a tervezés a közösség valódi igényeire és tapasztalataira tudjon építeni. Mivel meglévő térről van szó, fontos feltérképezni, hogyan használják jelenleg a gyerekek (és a felnőttek), valamint hogy milyen értékeket, kihívásokat és lehetőségeket látnak benne. A feltárás során érdemes a fiatalok személyes tudására, élményeire, történeteire támaszkodni, és többféle módszert is alkalmazni.

A helyzetfeltáró gyakorlatok többsége a tér bejárásáról, különféle szempontok szerinti megfigyeléséről, adatok gyűjtéséről és a fizikai jellemzők rögzítéséről szól – például az érzelmi viszonyulások, közösségi szimbólumok, térérzetek, használati szokások vagy aktuális problémák mentén.

A számunkra bevált helyszínfeltáró gyakorlatokat három kategóriában mutatjuk be:

- **Séta és kalandozás:** Egy tér felfedezésének legjobb módja, ha bejárják a gyerekek. Ha megfigyelik, kalandokat és élményeket gyűjtenek. Így alakul ki a saját, tapasztalaton alapuló tudásuk a helyszínről.
- **Művészeti alapú tevékenységek:** Rajzolás, gyurmázás, fotózás, makettezés, a gyerekek által kedvelt alkotó módszerek segítik a kreatív gondolkodást és az önkifejezést.
- **Kérdőívezés:** Ha sok ember véleményére vagyunk kíváncsiak, a kérdőív gyors és egyszerű eszköz. Gyerekek, felnőttek, szakemberek is kitölthetik, így könnyen összegyűjthetjük, ki mit gondol egy adott témáról.

## 4.1. Séta és kalandozás



### MÓDSZER: Kincsestérkép



**Korosztály:** általános iskolások

**Időtartam:** 30 perc

**Kellékek:** papírlapok, aszfaltkréta, ceruza, nagyítók vagy távcsövek (opcionális), kis tasakok/ládák gyűjtéshez (például kövek, botok, levelek számára)

**Létszám:** 20-30 fő, egyéni feladat

**A tevékenység menete:** Cél, hogy a gyerekek figyelmét a közvetlen környezetükre irányítsuk, és egyéni kincses térképeiken keresztül kiderüljön, mit tartanak értékesnek a szabadtérben.

1. Indítsd el a gyerekeket a felfedezőútra egy történettel. Például: "Képzeljétek el, hogy felfedezők vagytok egy ismeretlen tájon, amelynek színeit, anyagait, illatait most érzékelitek először. Gyűjtsetek kincseket, rögzítsetek különleges formákat, textúrákat, színeket - hogy másoknak is megmutathassátok, mi az, ami igazán különleges ebben az új világban!"
2. Ezután a gyerekek tasakokkal, papírral és ceruzával járják be a helyszínt. Gyűjthetnek tárgyakat (pl. kövek, levelek), satírozhatnak érdekes textúrákat (pl. fakéreg, aszfalt), feljegyezhetik érzéseik benyomásait (pl. illatok, színek, hangok), vagy egyszerűen lerajzolhatják számukra fontos dolgokat.
3. A séta végére mindenki elkészít egy olyan kincsestérképet, amely az általa fontosnak tartott részleteket gyűjti össze. Ezek lehetnek egészen hétköznapi dolgok is, ha a gyerek számára jelentést hordoznak.
4. Gyűljetek össze, és beszéljétek meg, ki mit talált, mit miért tartott fontosnak. Zárásként készíttetek egy közös „kincstáblát”, ahol láthatóvá válnak az egyéni és közös érdeklődési pontok is.



### TIPP

Hagyd, hogy önállóan fedezzenek fel, de közben inspiráld is! Nemcsak történetekkel vagy mesével, hanem tematikus javaslatokkal is irányíthatod a gyerekek figyelmét: például „apró hibák” keresése, növények rendszerezése, visszatérő minták megfigyelése. Így mindenki választhat olyan felfedezési irányt, ami különösen érdekli.



### MÓDSZER: Szeretem és nemszeretem helyek



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 30-40 perc

**Kellékek:** a szabadtér alaprajza vagy makettje, kétféle színű matricapötty, fényképezésre alkalmas telefon vagy tablet

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

**A tevékenység menete:** A feladat célja, hogy a gyerekek tudatosítsák, mely helyeket kedvelnek a szabadtéren, és melyeket kevésbé, illetve hogy ezeket vizuálisan is rögzítsék.

1. Osszuk a gyerekeket 4-5 fős csoportokba. Érdemes minden csoport mellé egy felnőtt segítőt rendelni, aki támogatja a munkát és figyel a biztonságra.
2. A csoportok bejárják a szabadtéri helyszínt, és közösen kiválasztanak két pontot: egy szeretett,





kedvelt helyet, ahol szívesen tartózkodnak, és egy olyan helyet, amit kevésbé szeretnek, vagy ritkán használnak. Mindkét helyről készítenek fotót.

3. Miután visszatértek a bázisra, a csoportok egy nagyméretű térképen vagy maketten két különböző színű matricapöttyel jelölik be az általuk kiválasztott helyeket.
4. Ha minden csoport végzett, a csoportok együtt körbeállják a térképet, megnézik a jelöléseket, és beszélgetnek róluk: *Miért kedvelik az egyik helyet? Miért nem a másikat? Milyen mintázatok láthatók a csoport véleményeiben?*



## MÓDSZER: Öröm-bánat térkép



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 30-40 perc

**Kellékek:** papírok, ceruzák, post-it cetlik, opcionálisan matricák, színes pöttyök (offline), csevegőszoba és online falíújság (online)

**Létszám:** nincs meghatározva - 4-5 fős csoportokban

**A tevékenység menete:** A feladat célja, hogy a gyerekek tudatosan megfigyeljék a szabadtéri helyszín (pl. iskolaudvar, park, tér, játszótér) különböző részeit, és megfogalmazzák, milyen érzelmeket váltanak ki belőlük: mi okoz számukra örömet, és mi vált ki bosszúságot vagy szomorúságot. Így érzelmileg is kapcsolódnak a térhez, és közösen gondolkodnak annak minőségéről és jövőjéről.

1. A résztvevők 4-5 fős csoportokban dolgoznak.
2. A munka egy térképvázlat elkészítésével indul: a gyerekek először lerajzolják a kiválasztott helyszínt vagy annak bejárando útvonalt.



3. Ezután közösen végigsétálnak a területen, és figyelmesen megvizsgálják annak részleteit. Öröm- és bánatpontokat keresnek, amit post-it cetlivel, színes pöttyel, emoji-matricával vagy fotóval jelölhetnek. A helyszíneket el is nevezhetik, pl. „nyugodt sarok - jó itt leülni”.
4. Miután minden csoport végigjárta a területet, véglegesítik a saját térképüket, majd megosztják egymással a tapasztalataikat.
5. Végül a csoportok egy nagy, közös öröm-bánat térképet is készítenek, amelyen mindenki bejelölheti a számára fontos öröm- és bánatpontokat. Ez a közös térkép - például egy tanteremben kifüggesztve - segít abban, hogy láthatóvá váljon, mások hogyan élik meg ugyanazt a teret.



### TIPP

Fiatalabb korosztálynál érdemes felnőtteket rendelni egy-egy csoporthoz.



Online találkozó esetén szükség van egy előre elkészített videóra vagy fotósorozatra, amely bemutatja a helyszínt a résztvevők számára. Ezeket egy közös online felületre töltjük fel (pl. Padlet, Miro). A gyerekek ezután kisebb csoportokban (pl. breakout szobákban) megbeszélik, mely helyszínek váltanak ki belőlük pozitív vagy negatív érzéseket, majd emojiakkal, post-it cetlikkel, színekkel vagy megjegyzésekkel jelölik az öröm- és bánatpontokat. A csoportmunka után visszatérnek a teljes csoporthoz, ahol közösen megosztják felfedezéseiket. A közös digitális térkép vizuálisan is rögzíti és láthatóvá teszi a kollektív élményeket.

## 4.2. Művészeti alkotáson alapuló foglalkozások



### MÓDSZER: Mentális térképezés



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat

**Időtartam:** 30-40 perc

**Kellékek:** papírok, ceruza, post it cetlik

**Létszám:** 20-30 fő, egyéni feladat

**A tevékenység menete:** A mentális térképezés lényegében emlékezetből történő rajzolás, amelynek célja, hogy a résztvevő megmutassa saját nézőpontját egy adott helyről: mi az, amit észrevesz, fontosnak tart, vagy emlékezetesnek él meg. A rajzok ábrázolhatják a térbeli viszonyokat, tartalmazhatnak rövid jegyzeteket, érzéseket, gondolatokat, tárgyakat, növényeket, mindazt, ami az adott területhez kapcsolódóan a gyerekek fejében él. A rajzon azok az elemek lesznek hangsúlyosak, amelyek emlékezetesek a készítő számára. Ezek gyakran aránytalanul nagyobbak lehetnek a valósághoz képest, míg más, kevésbé fontos vagy nem emlékezetes elemek akár teljesen hiányozhatnak is. Így jobban megérthetjük, hogyan használják a gyerekek a teret: mi fontos számukra, és mi kevésbé.

1. A tevékenységet visszaemlékezéssel kezdjük. Idézzétek fel a szabadteret, és azt, hogyan jutnak el oda a gyerekek. Mi történik ott? Mi merre található? Milyen részleteket figyelnek meg vagy tapasztalnak? Ezek lehetnek pozitívak vagy negatívak is.
2. Ezután kezdődik a rajzolás. Fontos, hogy a gyerekek emlékezetből rajzoljanak a szabadteréről és az oda vezető útról is, mert ha térképet használnak, elvesz a módszer szubjektív, élményalapú jellege.
3. A rajzokon jelöljék be a számukra fontos helyeket, tájékozódási pontokat (utak, határvonalak, körzetek, kereszteződések, egyéb tájékozódási pontok, például sarki kisbolt, tárgyak, növények stb.).



4. Miután mindenki elkészült, nézzétek meg és beszéljétek át az eredményeket. A szöveges bemutatásból nagyon sokat tanulhattok a helyszínről. Ha van rá lehetőség, érdemes a helyszínre is kimenni, és összevetni a rajzokat a valós térrel: ki mire emlékezett, mit ábrázolt, és mi maradt ki.
5. Végül az egyéni térképeken felmerülő pontokat érdemes egy nagy, közös helyszínrajzon összegezni. Így kirajzolódik, mely elemek jelennek meg mindenki térképén, melyek senkién, és melyek csak néhány gyerek számára fontosak – ez támpontot adnak a tervezéshez.



A mentális térképezést online is végezhetjük. Hívjunk össze egy online találkozót (pl. Zoomon). Kezdjük az alkalmat közös visszaemlékezéssel, amelynek témája a tervezési helyszín élménye. Az offline módszer szempontjai alapján ismertessük a feladatot, majd kezdődhet a rajzolás. Alkotás közben fordítsátok a kamerát úgy, hogy lássátok egymás alkotási folyamatát. Az elkészült térképeket mindenki fotózza le, és töltsse fel egy közös online faliújságra (pl. Miro, Padlet). Kezdődhet a rajzok bemutatása, összegzése. A bemutatás után a közösen észlelt elemeket lehet post it cetlikkel, emojikkal vagy színekkel megjelölni: a méretük lehet arányos az előfordulás gyakoriságával.



## MÓDSZER: 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 tevékenység menete:** A játék célja, hogy a gyerekek reflektáljanak a korábban megismert *szeretem* és *nemszeretem* helyekre (81. oldal), és ezek mentén jelenítsék meg a tér használatával kapcsolatos érzéseiket, ötleteiket. Ehhez először felelevenítjük a csapatok által azonosított két helyszínt: a *szeretem* és *nemszeretem* helyeket. Ezután minden csoport egy-egy élő szobrot készít:

1. A *nemszeretem* helyen olyan jelenetet formáznak meg, ami kifejezi, hogy mitől lenne jobb ez a hely: mit csinálnának ott szívesen, milyen tárgyat, növényt, játékot vagy funkciót képzelnek el ide a jövőben. A gyerekek „jövőbe látó szemüveget” viselve jelenítsék meg ezt élőképszerűen.
2. A *szeretem* helyszínen azt mutatják be, hogy mit szeretnek most ott csinálni, milyen elemek teszik számukra vonzóvá: egy tárgy, növény, játék vagy éppen egy hangulat. A cél az, hogy láthatóvá váljon: miért jó ez a hely, és miért érzik jól magukat ott.

Miután elkészültek a jelenetekkel, a „fotós” – lehet egy kijelölt gyerek vagy felnőtt segítő – polaroid kamerával megörökíti az élő szobrokat. Ezeket a fotókat felragaszthatjátok a közös térképre.



### TIPP

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

## 4.3. Kérdőívezés



### MÓDSZER: Kérdőívezés



**Korosztály:** felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 1-2 hét

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

**Létszám:** 50-200 fő (válaszadók)

**A tevékenység menete:** A kérdőívezés célja, hogy egy adott szabadtéri helyszín – például iskolaudvar, játszótér vagy park – használóinak tapasztalatait, érzéseit és igényeit feltárjuk. A módszer gyors és széles körű véleménygyűjtésre alkalmas, de hátránya, hogy mivel előre megadott kérdésekre kell válaszolni, a visszajelzések kevésbé árnyaltak. Ezért érdemes a kérdőívezés eredményét más módszerrel kiegészíteni, pl. egy csoportos beszélgetéssel, amelyre a kérdőív végén önként lehet jelentkezni.

A kérdőív elkészítését a gyerekekkel együtt tervezzük meg az alábbi lépések szerint:

1. Gyűjletek össze a gyerekekkel, és tekintsétek át, mit tudtok már a helyszínről (pl. korábbi gyakorlatok alapján: véleményvonal, mentális térkép, séta, *szeretem-nemszeretem* helyek stb.). Beszéljétek meg: Hol vannak még kérdőjelek? Milyen véleményeket nem hallottatok még? Elég reprezentatív-e, amit eddig tudtok?
2. Ezek után közösen fogalmazzatok meg, milyen kérdéseket szeretnétek másoknak feltenni. A kérdések lehetnek:
  - használati szokásokkal kapcsolatosak (mit, mikor, kivel csinálnak ott),
  - érzésekkel kapcsolatosak (hol érzik jól/rosszul magukat),
  - ötletgyűjtő jellegűek (mit tennének még oda, mit hiányolnak),
  - de lehetnek az erőforrásokra utaló kérdések is (pl. pénzügyi, anyagi, tudásbeli erőforrások és felajánlások).

3. Gondoljátok át, kinek a véleménye hiányzik: más gyerekeké? A nagyoké vagy kicsiké? A felnőtteké, szülőké, szakembereké? A kérdőív nyelve és formája is függjön a célcsoporttól!
4. Válasszátok ki azt a kérdőívkészítő platformot, és nézzétek meg, milyen kérdésformákra alkalmas (pl. Google Forms, Microsoft Forms). Általában vannak skálázós, képes, szöveges, feleletválasztós kérdések lehetőségei is. Ezekre adaptáljátok a kérdéseiteket, ha szükséges.
5. Ha kész vagytok, teszteljétek a kérdőív működését. Ha valami nem világos, javítsatok a szövegezésen vagy a kérdésfeltevés formáján.
6. Közösen döntsétek el, hogyan fogjátok eljuttatni a kérdőívet a célcsoporthoz:
  - online: iskolai Teams-csatorna, szülői levelezés, Instagram, hírlevél,
  - offline: nyomtatott változat kiosztása a szabadter bejáratánál, tanórán, szülők közvetítésével.
7. Kövessétek nyomon, hányan töltötték ki a kérdőívet, és hogy minden célcsoport elérhető volt-e. Az eredményeket a rendszer automatikusan összesíti – ez lehetőséget ad a vizuális elemzésre is (diagramok, szófelhő stb.). A végén közösen nézzétek át az eredményeket, és vonjátok le a következtetéseket a további tervezéshez. A tanulságokat a következő tervezési alkalmon már konkrétumként tudjátok használni.



#### TIPP

- Ezt a módszert 11 éves kortól javasoljuk.
- A kérdőív ne legyen hosszú – érdemes eldöntendő vagy skálázós kérdéseket használni.
- A szabad szöveges válaszokat csak kis számban alkalmazzátok – különben a kitöltők elfáradnak.
- Képeket is be lehet tenni a kérdőívbe konkrét helyszínekről, így még jobban kapcsolódnak hozzá a válaszadók.
- A módszer nemcsak gyerekek, de szülők, tanárok, más szakemberek bevonására is alkalmas.



Az online kérdőívezés során a teljes folyamat – a kérdések megfogalmazása, a terjesztés és az eredmények feldolgozása – online is lebonyolítható. A terjesztést kiegészíthetitek online kampánnyal is. Ehhez készítsetek rövid promóciós szövegeket, posztokat vagy infografikát, amit meg tudtok osztani a válaszadókkal.

## 4.4. Interjú



### MÓDSZER: Fókuszcsoporthoz interjú



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

**Kellékek:** nincsenek

**Létszám:** 5-10 fős csoportok

**A tevékenység menete:** A fókuszcsoporthoz interjú kiválóan alkalmas arra, hogy mélyebben megértsük a gyerekek véleményét és élményeit egy adott szabadterrel kapcsolatban. Kiegészítheti a kérdőíves adatgyűjtést, de önálló módszerként is jól működik. Ez egy kiscsoportos, beszélgetésalapú forma, amelyet egy moderátor vezet, de a résztvevők válaszai is alakítják a beszélgetés menetét.

1. Készíts egy interjúvázlatot 3-5 fő kérdéssel, amelyek különböző témákat fednek le (pl. térhasználat, élmények, problémák, ötletek). Fontos, hogy minden kérdés mögött legyen egy világos cél.
2. Toborozz résztvevőket olyan gyerekek közül, akik ténylegesen használják a vizsgált szabadterületi helyszínt (pl. játszótér, iskolaudvar). A toborzás történhet közösségek, közösségi házak, szülők, fiatalokkal foglalkozó szervezetek vagy akár személyes kapcsolatfelvétel útján. A lényeg, hogy valóban érintettek legyenek az adott szabadterület használatában.



3. Keressetek olyan időpontot, ami mindenkinek megfelel. Válasszatok olyan helyszínt, ahol nyugodt, biztonságos környezetben tudtok majd beszélgetni.
4. A beszélgetés levezetése:
  - A beszélgetés elején teremts oldott, biztonságos légkört. Mutakozz be, majd kérd meg a résztvevőket is, hogy röviden mutakozzanak be.
  - Röviden ismertesd a beszélgetés célját és szabályait (nincs rossz válasz, mindenki véleménye számít, egymás szavába ne vágjunk stb.).
  - Tedd fel a kérdéseket, figyelj a válaszokra, és szükség esetén kérdezz vissza. Engedd, hogy a beszélgetés szabadon alakuljon, de finoman tereld vissza, ha eltérne a témától.
  - Készíts jegyzeteket vagy – ha a gyerekek szülői és gondozói hozzájárultak – hangfelvételt. A beszélgetés után készíts összegzést, és vond le a következtetéseket: mik voltak a visszatérő elemek, új szempontok, esetleges javaslatok?



#### TIPP

- *A beszélgetés végén kérd meg a résztvevőket, hogy mondják el, mit éreztek fontosnak. Ezek a visszajelzések segíthetnek abban, hogyan dolgozzátok fel és hasznosítjátok a megszerzett tudást a további közös tervezés során.*
- *Ezt a módszert akár nagyobb gyerekekkel is megvalósíthatjátok úgy, hogy ők maguk készítik az interjúkat más csoportokkal – például felnőttekkel vagy kisebb gyerekekkel, kortársaikkal. Ilyenkor a felkészülést közösen végzitek el: együtt írtok meg az interjúvázlatot, és kioszthatjátok a szerepeket is (pl. kérdező, jegyzetelő). A beszélgetés során a gyerek kérdezi a vendéget, akit egy felnőtt segítőt támogathat. Ez nemcsak az adatgyűjtést segíti, hanem fejleszti a gyerekek kommunikációs és empátiás készségeit is.*



#### OFF / ON

A fókuszcsoportos interjú online is megvalósítható (pl. Zoom, Teams). A beszélgetés menete megegyezik az offline változattal. Figyelj arra, hogy minden résztvevő technikailag felkészült legyen, és biztosítsatok nyugodt, zavartalan környezetet. Érdemes a kapcsolódásra és a ráhangolódásra több időt szánni, mint személyesen.

## 5. MIT KÖZÖS CÉLOK MEGFOGALMAZÁSA

A helyzetfeltárás során számos információt gyűjtöttünk a szabadter jelenlegi vagy lehetséges használatáról, erősségeiről és gyengeségeiről. Ennek a tervezési lépésnek a célja, hogy ezekre a tapasztalatokra építve közösen megfogalmazzuk: mit szeretnénk elérni a jövőben, azaz mi a célunk a térrel kapcsolatban. Ez a lépés két, egymásra épülő részből áll. Elsőként fontos a prioritások kijelölése: Mik a legégetőbb problémák? Mi az, ami mindenkit érint, mindenkinek fontos? Mi az, aminek a megoldása vagy létrehozása valódi, minőségi változást hozhat a közösség életébe? Ezt követi a jövőkép (vízió) megalkotása. Itt a kiválasztott prioritásokat egy előremutató, közösen megálmodott jövőképbe rendezzük, amely irányt mutat arra vonatkozóan, hogyan érdemes átalakítani a szabadteret.

A célmeghatározási szakaszhoz olyan módszereket válassz, amelyek elősegítik az értékelést, a különböző szempontok megvitatását, a közös döntéshozást és a súlyozást. Emellett érdemes olyan gyakorlatokat is beépíteni, amelyek lehetőséget adnak a gyerekeknek arra, hogy a jövőbeli tér használatáról szóló elképzeléseiket kreatív formában is megfogalmazzák.

Ebben a fejezetben olyan módszereket mutatunk be, amelyeket korábban már sikeresen alkalmaztunk, és amelyek különböző módokon segítik a gyerekeket közös jövőkép megfogalmazásában:

- **Inspiráló technikák:** Ezek a gyakorlatok abban segítenek, hogy a résztvevők ráhangolódjanak a jövő gondolatára, megszólítsák a képzeletüket, érzéseiket, és egy közös hangulatot teremtsenek a további alkotáshoz vagy tervezéshez.
- **Alkotásalapú, művészeti foglalkozások:** Olyan tevékenységekre építenek, amelyek különböző művészeti technikákon alapulnak. Fejlesztik a kreativitást és könnyítik az önkifejezést.
- **Diskurzív módszerek:** Olyan beszélgetésen és értékelésen alapuló gyakorlatok, amelyek során a résztvevők közösen, különböző szempontokat mérlegelve jutnak el egy közös álláspontra.

## 5.1. Inspiráló technikák



### MÓDSZER: Jövőkép-generátor



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 5-10 perc (előre elkészített kártyákkal) vagy 20-45 perc (ha a gyerekekkel közösen készítenek a kártyákat)

**Kellékek:** kétféle kártyapakli (élményszavak és célcsoportszavak), A4-es lapok vagy post-it cetlik, tollak/filcek

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** A jövőkép-generátor célja, hogy segítse a gyerekeket abban, hogy az ideális szabadterület jövőképét ne konkrét tárgyakban, hanem hangulatokban, élményekben és használókban képzeljék el. A játékos keret abban támogat, hogy fantáziadús, mégis reflektált nevek, irányok szülessenek.



1. Készítsetek két szókérdőpaklit, akár előre, akár a gyerekekkel együtt:
  - **Élmény- vagy funkciószavak pakli:** pl. felfedezés, játék, barátság, nyugalom, elvonulás, kaland, alkotás, mozgás
  - **Célcsoport-szavak pakli:** pl. kicsiknek, kamaszoknak, kertészeknek, olvasóknak, bújócskázóknak, elvonulóknak, napozóknak
2. Ezután mindenki húz egy-egy kártyát a pakliból, majd ezek párosításával egy fantázianevet alkotnak. Ha például kertet terveztek, akkor a random párok valami ilyesmihez vezetnek majd:
  - „Kalandkert a kicsiknek”
  - „Elvonulók mozgó kertje”
  - „A természetkedvelők felfedezőkertje”
3. Osszátok meg egymással a jövőkép címeiket, nevessetek rajtuk, majd beszéljétek át a felmerült jövőképeket: Van köztük olyan, ami igazán tetszik, működhet is? Melyik áll legközelebb a gyerekek vágyaihoz, problémáihoz? Ha egyik sem az igazi, alkossanak saját jövőkép címeiket, és osszák meg egymással.



### TIPP

- Játshattok alternatív módon is. Terítsétek ki az összes kártyát, és a gyerekek szabadon választhatnak, párosíthatnak, majd megoszthatják a választásuk indoklását.
- Ha nem elég a rövid cím, akkor egészítsétek ki a jövőkép címeiket mottóval, pl. „Álmodó kertje – a pihenés birodalma kamaszoknak” vagy „Mozgáskert – ahol soha nem unod meg a futást”.





A szókétyákat digitálisan is létrehozhatjátok egy online falíújságon (pl. Miro, Padlet), ahol a gyerekek post-itekre írják fel a szavakat. Ezután párosíthatják őket, és hozzászó-lásban leírhatják, melyik fantázianév miatt izgalmas vagy hiteles.



#### TIPP

Játszhattok sorsolós módszerrel is: használjátok például Piliapp szerencsekerekét vagy digitális dobókockáját az élményszavak és célcsoportok kipörgetésére.



## MÓDSZER: Jövőkép-harmonika



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 10-20 perc

**Kellékek:** A4-es lapok, ceruza

**Létszám:** 20-30 fő

**A tevékenység menete:** Ez a klasszikus harmonikajáték segít a gyerekeknek elvonatkoztatni a konkrét tárgytól, és inkább élményalapú, közösségi jövőképekben gondolkodni. A játék célja, hogy közösen, mégis egyénileg, fokozatosan alkossanak egy olyan mondatot, amely kifejezi, milyen legyen a jövő ideális szabadterei tere.

Minden gyerek kap egy lapot, és kiegészíti az első tagot, majd lehajtja a lap tetejét úgy, hogy a következő ne lássa a választ, és továbbadja:

### 1. MILYEN

„Legyen a szabadter olyan hely, amely...”  
(pl. titokzatos, virágos, kalandos, békés)



### 2. KIK

„...ahol...”  
(pl. az olvasók, a barátok, a kicsik, az álmodozók)

### 3. MIKOR

„...amikor...”  
(pl. reggelente, sulit után, eső után, hétvégén)

### 4. HOGYAN

„...hogyan...”  
(pl. nyugodtan, felszabadultan, játékosan, csendesen)

### 5. MIT CSINÁLNAK

„...mit csinálnak...”  
(pl. gyűlnek, játszanak, kertészkednek, pihennek)

Miután az utolsó játékos is kitöltötte a mondat végét, a lapokat kinyitjátok, és felolvastok a megszületett jövőmondatokat. Ezek lehetnek humorosak, meghökkentőek vagy nagyon is inspirálóak – épp ezért nagyszerű kiindulópontjai lehetnek a jövőkép-alkotásnak.



### PÉLDA

**A demokratikus közösségi tervezés alapelvei**

„Legyen a szabadter olyan hely, amely → titokzatos,  
→ ahol az olvasók,  
→ sulit után,  
→ nyugodtan,  
→ gyűlnek.”





### TIPP

- Az elkészült mondatok mottóként is használhatók más jövőkép-alkotó gyakorlatokhoz (pl. kollázs, makett).
- Játshatjátok több körben, akár tematikus szavakkal is (pl. csak nyári szavak, vagy csak pihenéshez kapcsolódók).
- Az alkotás után választhatjátok ki együtt a „leginspirálóbb” mondatot, ami akár a közös jövőkép vezérfonala is lehet.



### OFF / ON

A játék online is játszható például Google Táblázat segítségével. Minden résztvevő egy-egy oszlopot tölt ki, a kérdőszavak (MILYEN? KIK? MIKOR? HOGYAN? MIT CSINÁLNAK?) a sorokat adják. A sorokat színekkel is megkülönböztethetjük. A mondatokat átlósan olvassuk ki: az első mondat első eleme az első oszlopból, a második a másodikból, és így tovább – majd körkörösén folytatjuk. Így izgalmas, vicces, vagy akár elgondolkodtató jövőképek születnek anélkül, hogy a gyerekek tudnák, mit írtak a többiek. Például: Legyen a park olyan hely, ami titokzatos, ahol a kamaszok reggelente nyugodtan játszanak. Vagy: Legyen a park olyan hely, ami színes, ahol a kertészek sulis után játékosan kertészkednek. Esetleg: ami békés, ahol az olvasók hétvégén izgatottan gyülekeznek.

A (MONDATRÉSZ)	B (BERNADETT)	C (CSABA)	D (DIÁNA)
MILYEN?	titokzatos	színes	békés
KIK?	olvasók	kamaszok	kertészek
MIKOR?	sulis után	hétvégén	reggelente
HOGYAN?	nyugodtan	játékosan	izgatottan
MIT CSINÁLNAK?	gyülekeznek	játszanak	kertészkednek



## MÓDSZER: Időutazás



OFF / ON

**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 20-40 perc

**Kellékek:** nincs, opcionálisan papír, ceruza a feldolgozáshoz

**Létszám:** 20-30 fő

**A tevékenység menete:** Ez a módszer egy vezetett imaginációval (jövőbe képzeléssel) segíti a gyerekeket abban, hogy megfogalmazzák, milyen szabadtéri helyet álmodnak maguknak – egy olyan teret, amely válaszol a feltárt problémákra és kihasználja a közösen felfedezett lehetőségeket. mi kevésbé.

1. Kérd meg a gyerekeket, hogy üljenek kényelmesen, csukják be a szemüket, és figyeljenek a hangodra. Meséld el nekik röviden, hogy eddig mennyi minden történt veletek a közösségi tervezés során, és hogy mit felfedeztetek a térrel kapcsolatban:
  - milyen problémákra bukkantatok,
  - milyen vágyak, szükségletek merültek fel,
  - milyen megoldási ötleteket találtatok.
2. Képzeljék el, hogy néhány évvel előre utaznak az időben. A közösségi tervezés sikeres volt, a problémákra születtek megoldások. Most belépnek az új, átalakított szabadterbe. Kérd meg őket, hogy képzeljék el, hogy 5 év múlva ott állnak a szabadter közepén.
  - Mit láatsz?
  - Milyen a tér hangulata, milyen hangokat, illatokat, színeket észlelsz?
  - Kik vannak a szabadteren? És mit csinálnak ott?
  - Hogyan érzik magukat ott az emberek?



3. Ha mindenki olyan tisztán látja a jelenetet, mintha egy fénykép lenne előtte, akkor kérd meg, hogy nyissák ki a szemüket. És a korosztályhoz illő módon dolgozzák fel a képet.

- **Felsősöknek, középiskolásoknak oszd ki a jövőkép-mondatsablont**, amit a látott képek alapján töltsenek ki: „Legyen a [szabadtér neve] olyan hely, ami... (milyen?), ahol... (kik?)... (mit csinálnak?) és ... (hogyan érzik magukat).” Ezeket hangosan is felolvashatjátok, és összegezhettek a leggyakoribb motívumokat.
- **Felsősöknek, középiskolásoknak a történetírás is alkalmas lehet.** Kérd meg őket, hogy írjanak rövid jövőbeli történetet ezen élmények alapján. Mi történt velük, mit láttak, legyen olyan, hogy olyan is el tudja képzelni, aki még nem volt ott, aki nem látta ezt a képet.
- **Alsósoknak a rajzos feldolgozást ajánljuk.** Rajzolják le a megálmodott jövőbeli helyszínt, és mellé írják le röviden, mit láttak.



#### TIPP

Ezt a gyakorlatot jól lehet használni nyitásként a célalkotás előtt, hogy mindenki személyesen is kapcsolódhasson a közösen tervezett térhez, és érzelmi alapokra helyezze a közös víziót.

## 5.2. Alkotásalapú, művészeti foglalkozások



### MÓDSZER: Kollázsjövők



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 20-30 perc

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

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** A kollázskészítés célja, hogy a gyerekek vizuálisan megfogalmazzák elképzeléseiket az adott szabadtéri helyszín jövőjéről. Miután megismerték a teret, megosztották egymással az élményeiket és felismeréseiket, most arra kérjük őket, hogy képzeljenek el egy pozitív jövőt: milyen lenne az a tér, ahol szívesen játszanak, pihennek, beszélgetnek vagy mozognak?

1. Beszélgetéssel indítsatok:
  - Milyen problémák merültek fel a tér használata során?
  - Milyen lehetőségeket látnak benne?
  - Milyen lenne egy olyan hely, ahol jól érzik magukat, szívesen töltenek időt?
2. Kérjétek meg a gyerekeket, hogy képzeljék el a helyszín jövőjét:
  - Milyen tevékenységek zajlanának ott?
  - Kik használnák a teret?
  - Milyen lenne a hangulata?
3. Most lássatok munkához! Mindenki készítsen egyéni „jövőkollázst”, amelyben megmutatja, hogyan képzel el az adott tér megújulását. Ehhez használhatják az előkészített újságokat és nyomtatott előképeket, amelyek embereket, állatokat, szabadtéri tereket, hangulatokat ábrázolnak. A kivágott képekből válogatva ragasszanak, alkossanak. A kollázst szabadon kiegészíthetik saját rajzokkal, írott szövegekkel, feliratokkal, hajtogatott vagy mozgatható elemekkel, ahogy számukra a legkifejezőbb.





### TIPP

- Ez a módszer különösen jól működik a fiatalabb korosztálynál, mivel játékos, alkotó folyamaton alapul, és ösztönzi a képzelőerőt.
- Kollázs digitális eszközökkel is lehet készíteni: Photoshop, GIMP, CorelDRAW vagy egyéb alkalmas képszerkesztő alkalmazásával is készíthetnek az arra nyitott, érdeklődő gyerekek.



OFF / ON

A kollázsokat otthon is el lehet készíteni, papíron vagy digitálisan (pl. Canva, GIMP). Ezeket töltsétek fel egy közös online felületre (pl. Mural vagy Padlet), és rendezzék egy digitális kiállítást. Az alkotók bemutathatják munkáikat egy rövid online tárlatvezetés során.



## MÓDSZER: Jövőtér-makettek



OFF / ON

**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, ragasztók

**Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** A makettezés célja, hogy térben is megmutassuk, hogyan nézne ki a szabadter egy kívánatos jövőben: mit szeretnének ott csinálni a gyerekek, hogyan



éreznék magukat, kikkel lennének ott. Az ötletek az inspirációs technikák (pl. Jövőkép-generátor, Jövőkép-harmonika) során született fantáziánevűkből is kiindulhatnak.

1. Először dönts el, milyen anyagokkal fogtok dolgozni, és milyen eszközök szükségesek a munkához, ezeket készítsd elő az alkalom előtt.
2. Mielőtt elkezded a munkát, mutasd be a gyerekeknek az alapanyagokat és az eszközöket, egyeztetek meg a biztonságos eszközhasználat szabályaiban.
3. A munka történhet egyénileg, párokban vagy kis csoportokban. A gyerekek készítsék el saját „jövőtér-makettjüket” – azt a szabadterület helyet, amit szívesen használnának a jövőben.
4. A makettekhez válasszanak fantáziánévűt vagy mottót – ez lehet előzetesen húzott vagy újonnan kitalált. Ezután rendezzék egy kiállítást, ahol minden csapat bemutatja az alkotását: Miért ezt a címet választották? Kik használják a teret? Milyen élményeket nyújt?
5. Szavazatok vagy beszéljétek meg, melyik makett áll legközelebb a közösen elképzelt jövőhöz. Ez lehet a közös jövőkép vizuális kiindulópontja.



### TIPP

Ennek a feladatnak az az előnye, hogy akár már konkrét ötleteket is bemutatnak a makettek, amelyeket a következő HOGYAN? tervezési lépésben részletesen kidolgozhattok.



OFF / ON

A térbeli alkotást digitálisan is meg lehet valósítani, például Minecraft, SketchUp vagy más 3D-s program segítségével. A gyerekek ezekkel a programokkal megmodellezik a szabadteret, majd egy online csevegőfelületen bemutatják alkotásaikat egymásnak.



## MÓDSZER: Jelen-jövő képpárok



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 30-45 perc

**Kellékek:** nyomtatott fotók a tervezendő helyszínről, inspirációs képek különböző hangulatú szabadtéri terekről, filctollak, post it cetlik, a szabadter kinyomtatott térképe

**Létszám:** 20-30 fő, páros feladat

**A tevékenység menete:** A feladat célja, hogy a gyerekek képek segítségével megfogalmazzák, milyen legyen a jövőben a szabadter: hogyan nézzen ki, mire lehessen használni, és milyen érzés legyen ott lenni.

1. Első lépésként alkossanak a gyerekek párokat. Ezután minden pár véletlenszerűen kapjon egy fotót a szabadter különböző részeiről, amely annak jelenlegi állapotát ábrázolja.
2. A feladat az, hogy a párok a fotójukhoz párosítsanak egy vagy több inspirációs képet, amely segít nekik elmondani nekünk, milyennek szeretnék látni a helyet a jövőben. Az ötleteket post it cetlikre jegyezzék fel – akár hangulatokat, funkciókat, konkrét tárgyakat is megnevezve.
3. Miután elkészültek, a párok mutassák be ötleteiket a többieknek, majd helyezték el a jelen-jövő képpárokat a közös térképre.



**OFF / ON**

Muralban hasonlóképpen megvalósítható a feladat. Készítsünk elő az online faliújságra fotókat a szabadter aktuális állapotáról, egy térképet a helyszínről. A gyerekek egyénileg dolgoznak, mindenki kap egy helyszínt (akár többen is ugyanazt). Az online faliújságra feltöltött inspirációs képek közül válasszák ki, milyen jövőképet társítanak hozzá. Miután elkészültek, szóban mutassák be ötleteiket a csoportnak, végül helyezték el a képpárokat a digitális térképen.



### TIPP

A Mural képkeresőjét is használhatjátok jövő párok keresésére.



## MÓDSZER: Playmobil-tüntetés a jövőért



**Korosztály:** általános iskola, középiskola

**Időtartam:** 30 perc

**Kellékek:** Playmobil-figurák, vastagabb kartonlap (erre állíthatók a figurák), hurkapálca, cellux, színes filcek, kisméretű papírlapok

**Létszám:** nincs meghatározva

**A tevékenység menete:** A Playmobil-tüntetés célja, hogy minél több véleményt és ötletet gyűjtsünk egy adott szabadter fejlesztésével kapcsolatban. A vizuális eszközök segítségével a gyerekek könnyebben megfogalmazzák saját nézőpontjukat, vágyaikat – játékosan, mégis tartalmasan.

1. A Playmobilokat helyezd ki egy asztalra szépen egymás mellé, hogy felkeltse a stand mellett elhaladó gyerekek figyelmét.
2. A gyerekek először kiválaszthatják a számukra szimpatikus figurát. Ez lehet a saját alteregójuk vagy a kívánságukat jelképező figura is.
3. Ezután gyerekek válaszolnak egy kérdésre – például:
  - Hogyan fejlesztenéd az iskolaudvart?
  - Szerinted mitől lesz jobb hely a kerület?
  - Melyek a kedvenc játszóhelyeid a városban?





4. Válaszaikat ráírják kis kártyákra, majd celluxszal rögzítik a hurkapálcára, amit a figurák kezébe helyeznek.
5. A figura így egy „tüntető” lesz, aki transzparensén egy jövőképet vagy véleményt hordoz. A figurából összeálló tömeg látványosan és szimbolikusan jeleníti meg a közösség vágyait.
6. A résztvevők közben beszélgethetnek egymással, megbeszélhetik a saját gondolataikat is. Így a módszer egyszerre ösztönöz kreativitásra, önkifejezésre és párbeszédre.



#### TIPP

- *Kisebb gyerekeknél, akik még nem tudnak írni, vagy nem mernek, kérjétek rajzokat.*
- *Középiskolásoknál a Playmobil-figurák gyerekesnek tűnhetnek, ezért helyettesítsd ezeket más tárgyakkal, szimbólumokkal vagy akár kedvenc sorozatuk karaktereivel, amelyek megszólítják őket.*
- *Ezt a módszert a **HOGYAN** lépésben is használhatod, csak egy kicsit változtass a kérdésfelvetésen. Ahelyett, hogy azt kérdeznéd: „Milyennek szeretnétek látni a szabadteret?”, inkább így tedd fel a kérdést: „Mi hiányzik ahhoz, hogy olyan legyen, amilyennek szeretnétek?” vagy „Mit kellene tenni, hogy elérjük a közös jövőképet?”  
A kisebb gyerekeknek sokkal könnyebb konkrét dolgokban gondolkodni, mint elvont elképzelésekben, így segíthetsz nekik abban, hogy kézzelfogható ötleteket fogalmazzanak meg.*



## MÓDSZER: Álomhely alkotópályázat



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**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 közösségi-média-felületek, hírlevél)

**Létszám:** közösség-szintű

**A tevékenység menete:** Az alkotópályázat célja az alkalmi résztvevők megszólítása, véleményük és ötleteik vizuális formában való összegyűjtése. A gyerekeket a pályázat tervezésébe, meghirdetésébe, a bírálatba és az eredményhirdetésbe is érdemes bevonni, hiszen ők tudják, mire vevők a társaik, hogyan lehet őket elérni.

1. Először fogalmazzátok meg, kinek szóljon az alkotópályázat. A célcsoporttól függően különféle tematikában, korosztályra szabva érdemes meghirdetni.
2. Döntsétek el, mi lesz a beküldött művek sorsa:
  - Ki dönti el, melyik alkotás különleges? (pl. vegyes zsűri: gyerek + felnőtt)
  - Milyen díjazás legyen?
  - Minden pályázót ismerjétek el valamilyen módon – akár egy kiállítással.
3. Ezután fogalmazzátok meg a pályázati felhívást, amelyben szerepeljen
  - Figyelemfelkeltő cím
  - Pályázati feladat
  - Az alkotói pályázat kategóriái (rajz, fotó, videó, makett stb.)
  - Határidők
  - A beadás módja
  - Jutalmazás





4. Most dolgozzátok ki a mozgósítási stratégiát, ha megvan, akkor terjesszétek a felhívást:
- Szóban: osztályban, közösségi térben, játszótéren
  - Vizuálisan: plakát, szórólap, matrica
  - Digitálisan: iskolarádió, hírlevél, Teams, Instagram
  - Személyesen: gyerekek bevonásával járjátok körbe a közösséget
5. A pályázat eredményeiről tájékoztassátok a gyerekeket. Fontos, hogy az alkotások láthatóvá váljanak a közösség számára:
- Legyen kiállítás (pl. faliújságon, udvaron, folyosón, konténerfalón)
  - Legyen közös ünnepelés – akár online is
  - Meséljétek el, mi lesz az ötletekkel: melyik kerülhet megvalósításra, mi inspirált titeket.



### TIPP

- Gondoljátok át, mi van, ha nem versenyt hirdettek, hanem közös gondolkodást? A verseny élet elveheti például a tombola, amivel ugyan sorsoltok díjat, de nem minősítitek az álomudvarra beérkező ötleteket. Minden pályázó eséllyel indul, de nem a legszebb nyer. A kiállítás önmagában is lehet jutalom, hiszen az alkotás nyilvánosságot kap, az ötlet fontossá válik.
- A pályázatot a **HOGYAN** lépésben is kiírhatjátok, ekkor azonban egy konkrét ötlet megvalósítására kérjétek megoldásokat (pl. hol legyen árnyékoló az udvaron és milyen?).



### OFF / ON

A teljes folyamat működik online is. A kiírást készthetitek digitálisan, és terjeszthetitek kizárólag csak is online (e-mailben, chaten, közös rendszeren). A műveket fogadhatjátok digitálisan, amelyeket online elérhető kiállítótérekben mutattok be (pl. Muralban, Padleten vagy StoryMapen). Az ünnepséget pedig online találkozózn is megtarthatjátok. Az ünnepségen rendeztetek online tárlatvezetést, és tapsoljátok meg a nyerteseket.

## 5.3. Diskurzív módszerek



### MÓDSZER: Névlegescsoport-technika



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

**Kellékek:** flipchart vagy nagyméretű papír, filctoll mindenkinek, post itek vagy indexkártyák ötletíráshoz, színes pöttyök szavazáshoz **Létszám:** 30 fő

**A tevékenység menete:** Ez a gyakorlat hat lépésen keresztül segíti a résztvevőket abban, hogy egyéni jövőképekből közös jövőképet fogalmazzanak meg.

1. Először ismertesd a szabályokat:
  - Odafigyelünk, és meghallgatjuk egymást.
  - Mindenkire jut idő (kb. 2 perc/gyerek).
  - Először hallgatunk, csak utána vitázunk.
  - Fontos, hogy a visszajelzéseket és véleményeket a másakra odafigyelve, barátságosan osszuk meg!
2. Ezután osszátok ki a szerepeket:
  - Csoportvezető: ő irányítja a folyamatot.
  - Jegyzetelő: ő írja fel a közös ötleteket.
  - Ötletelők: mindenki más.



3. Most jöhet az egyéni jövőképek megfogalmazása írásban. Tegyétek fel a kérdést: Milyen jövőt tudsz elképzelni a helyszínnek az alapján, amit tudsz róla? Ezután mindenki kapjon 2-2 jövőkép sablont, amire 5-10 perc alatt megfogalmazza ötleteit:

„Legyen a(z) \_\_\_\_\_ [a szabadtér neve, pl. erdő, iskolaudvar, a tér] olyan hely, amely \_\_\_\_\_ [milyen hangulata van, hogy néz ki, milyen érzést kelt], ahol \_\_\_\_\_ [kik, mik, pl. személyek, élőlények, élettelen tárgyak] \_\_\_\_\_ [ezt és ezt csinálnak].”



#### TIPP

- A gyerekek gyakran konkrét ötleteket fogalmaznak meg jövőkép helyett: pl. kell egy hinta, ide kerüljön egy sütőgető. Ezek azonban nem célok, hanem konkrét beavatkozási ötletek. Ezért bátorítsd őket, hogy
    - tevékenységet jelölő igéket használjanak:
      - olyan hely, ahol kikapcsolódni lehet,
      - olyan hely, ahol mindenki biztonságban van,
      - ahol télen nyáron örömmel játszhatunk;
    - kerüljék az ehhez hasonló kifejezéseket:
      - „játzóteret minden gyermek számára”.
  - Ha mégis konkrét beavatkozás jut eszükbe, az sem gond, átalakítható segíts átírni az ötletet az ötletet célá!!
4. Ezután jöhet az ötletek megosztása. 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 felhelyezi egy táblára.



5. Most folytassátok a célok megvitatásával és szintetizálásával. Miután mindenki felsorolta a céljait, a csoport végignézi a táblára kihelyezett célokat, és megbizonyosodnak arról, hogy mindenki érti őket. Most sor kerülhet a vitára is. Ha mindenkinek világos a lista, akkor megnézzük, hogy van-e átfedés az ötletek között, és megszabadulunk az ismétlésektől, az összetartozó ötleteket akár össze is vonhatjuk egy mondattá. Ebből a jegyzetelő egy szintetizált listát írhat.



#### TIPP

Gyakori hiba ennél a lépésnél, hogy az ismétlődések kitörlése helyett csoportosítani kezdjük a célokat, azaz egyszerűsítünk, ahelyett, hogy tömör és összetett célokat fogalmazzunk meg.

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

- „Gyerekek jelenlétére utaló hely”
- „Saját kézzel kialakított terület”

**Hibás megoldás:** A két cél helyett egy általános cél megfogalmazása: „identitáserősítő tevékenységek”. Ez elkerülendő, mivel így elveszítjük az ötletek eredetiségét, egyszerűsödik a gondolat, sőt eredeti értelmét is elveszti.

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

6. Most jöhet a szavazás. Mindenki kap 3 szavazatot (pl. pöttyöt vagy jelölést), amit tetszőlegesen oszthat el a közös listán szereplő célok között (tehát például az összes szavazatát egy elemre is eloszthatja, vagy tehet külön-külön ötletekre is egyet-egyet). A legtöbb szavazatot kapott 2-3 célból kialakul egy közös jövőkép.

7. Végül a csoport adjon nevet a közös jövőképnek – ez segíti a további azonosulást (pl. „Árnyékos Paradicsom”, „Csendkert”).



A névleges csoport-technikát online találkozó alkalmával is megvalósíthatjátok. Ehhez először készítsd elő az online munkafelületet (Miro, Mural stb.), rendezzétek be oly módon, hogy minden lépésnek jusson egy külön munkafelület: az egyéni ötletek megfogalmazásához saját színű post it cetlik, az ötletek bemutatásához egy közös gyűjtőfelület, amelyet feldíszíthettek az egyéni ötletekkel. Gondold végig, hogy automatizált szavazást indítasz-e, vagy inkább szavazó post it cetliket készítesz elő a gyerekeknek. Ha kész a felület, akkor találkozzatok Zoom-, Google Meet- vagy 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.



## 6. HOGYAN ÖTLETEK MEGFOGALMAZÁSA, TESZTELÉSE ÉS STRATÉGIAALKOTÁS

A jövőkép megalkotása után itt az idő átgondolni, hogy hogyan lehet az elképzelt célokat megvalósítani. Ez a szakasz három egymásra épülő lépésből áll: először konkrét ötletek születnek a közös jövőkép megvalósítására, majd ezek tesztelése történik meg, végül pedig ezek alapján egy cselekvési stratégia kialakítása következik.

Az első lépés az elképzelt jövő megvalósítása felé a **konkrét ötletek megfogalmazása**. Ezek az ötletek nagyon sokfélék lehetnek: szólhatnak a meglévő tér vagy eszközök karbantartásáról, új funkciók vagy bútorok létrehozásáról, de akár új szabályok bevezetéséről vagy a meglévő funkciók átgondolásáról is. Fontos, hogy a gyerekek felismerjék: a változáshoz nem feltétlenül van szükség új dolgokra. Sokszor elegendő, ha másképp használjuk a meglévőt, vagy épp elhagyunk valamit, ami zavaró.

A következő lépés az **ötletek tesztelése**, amelynek célja, hogy kiderüljön, az adott javaslat milyen hatással van a közösségre, és technikailag mennyire működőképes. A tesztelés történhet kis léptékű modellekkel – például makettekkel, rajzokkal, poszterekkel vagy folyamatábrákkal –, illetve valódi méretű, 1:1-es modellekkel is. Ezeket „prototípusoknak” nevezzük. Segítségükkel megvizsgálható az ötlet mérete, funkciója és használhatósága a valós térben. Ha lehetőség van rá, érdemes kipróbálni egy új szabályt vagy funkciót egy rövid tesztidőszak során, majd megfigyelni a tapasztalatokat. Ezek segítenek eldönteni, melyik ötlet működik jól, melyiket kell továbbfejleszteni, és melyiket érdemes elengedni.

Ha elégedettek vagyunk az ötletekkel, következhet a **stratégiaalkotás**. Ez különösen fontos, mert a szabadtéri fejlesztések sokféle léptékűek és időigényűek lehetnek: egyes ötletek azonnal kivitelezhetők, mások több előkészületet vagy erőforrást igényelnek, és vannak olyanok is, amelyek csak hosszabb távon valósíthatók meg. Ezért érdemes a javaslatokat időbeli bontás szerint rendszerezni: rövid távú (akár azonnal kivitelezhető),

középtávú (némi előkészületet igénylő), illetve hosszú távú (évek alatt megvalósuló) ötletekre. A stratégiaalkotás során gondoljátok végig azt is, ki milyen módon tud hozzájárulni az egyes lépésekhez – legyen szó gyerekekről, felnőttekről, szakértőkről vagy más közösségi szereplőkről.

Ebben a fejezetben a három témához kapcsolva mutatunk be módszereket:

- **Ötletek megfogalmazása és kiválasztása:** Ezek a módszerek segítenek az ötletek egyéni és csoportos kidolgozásában, megosztásában, összevetésében.
- **Ötletek tesztelése:** Ezek olyan kreatív, játékos gyakorlatok, amelyek során az ötletek kipróbálhatók és továbbgondolhatók.
- **Stratégiaalkotás:** Ebben a fejezetben eszközöket találsz a megvalósítás lépéseinek megtervezéséhez.



## 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 tájépítészet 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. Ötletek megfogalmazása és kiválasztása



**MÓDSZER: Ötletelés modellezéssel vagy 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, kis csoportos vagy egyéni feladat

**A tevékenység menete:** A poszter- vagy makettkészítés célja, hogy a gyerekek megmutassák, milyen ötletekkel lehet elérni a korábban közösen megfogalmazott jövőképet.

1. A gyerekek először egyénileg vagy kis csoportban dolgozzanak ki ötleteket papíron (plakát formájában) vagy térben (makettként)
2. A plakát készítésénél érdemes előre meghatározni néhány tartalmi elemet: például legyen címe, tartalmazzon egy alaprajzot vagy látványtervet, valamint készüljön hozzá egy egyszerű kelléklista. A makettek készítése során jó, ha a gyerekek figyelnek az arányokra és a térbeli elhelyezésre is.



3. A munkák elkészítése után fontos, hogy a gyerekek bemutassák egymásnak az ötleteiket. Mesélik el, miért tartják fontosnak az adott beavatkozást, kiknek szól, és milyen problémára kínál megoldást.
4. A bemutatók után mindig hagyjunk időt a közös gondolkodásra: a társak kérdéseket tehetnek fel, visszajelzéseket adhatnak, vagy újabb ötleteket fűzhetnek hozzá a látottakhoz. A cél nem feltétlenül az értékelés, hanem a nyitott, közös ötletelés.
5. Az ötletek kidolgozását követheti néhány kiválasztása, amelyek továbbgondolásra, fejlesztésre alkalmasak – például egy következő szavazási vagy döntéshozó folyamat során. Ennek kiválasztásában segít a következő két szavazási módszer.



Bár a poszter- és makettkészítés alapvetően offline tevékenység, bizonyos elemei online is megvalósíthatók. A gyerekek otthon egyénileg, párban vagy kis csoportban dolgoznak egy-egy ötleten, az elkészült munkákat pedig lefotózzák és feltöltik egy közös online felületre (például Padletre vagy Muralra). Itt közösen létrehozhatnak egy digitális gyűjteményt. Ezután a gyerekek egy online találkozón megosztják és bemutatják egymásnak az ötleteiket. Minden bemutató végén szánjunk időt a közös gondolkodásra és véleménynyilvánításra.



## MÓDSZER: A kedvenc ötletek kiválasztása szavazással



**Korosztály:** általános iskola felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 45 perc

**Kellékek:** elkészített poszterek, modellek

**Létszám:** 20-30 fő, kis csoportos vagy egyéni feladat



**A tevékenység menete:** Miután a gyerekek elkészítették az ötleteiket bemutató posztereket vagy modelleket, itt az idő, hogy közösen kiválasszák azokat, amelyeket érdemes továbbgondolni, tesztelni vagy részletesebben kidolgozni a következő tervezési lépésben.

1. A szavazás többféle szavazási módszerrel történhet. Az egyik legegyszerűbb a többségi szavazás, ahol mindenki egyetlen szavazatot adhat le arra az ötletre, amelyik számára a legszimpatikusabb. Ennél izgalmasabb lehetőség a súlyozott szavazás: minden résztvevő például 3 pontot kap, amelyet tetszés szerint oszthat el a különböző ötletek között (tehát akár mindháromat egy ötletre is helyezheti, vagy szétoszthatja egyenlően az ötletek között).
2. Szavazás előtt hasznos lehet meghatározni értékelési szempontokat, és az alapján értékeljük, hogy az egyes ötletek hogyan teljesítenek. Például 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 1-3 kedvenc.



### TIPP

*Tipp: A szavazás előtt kipróbálhatjátok a 3.1. fejezetben található, „A döntéshozási módszerek kipróbálása” című dobókockajátékot, hogy megértsétek a különböző döntéshozatali formák hatását az ötletek kiválasztására, és eldönthessétek, mely forma a legmegfelelőbb ebben a helyzetben.*



A szavazás online térben is könnyen megvalósítható. Az ötletek bemutatása után a Mural-, a Mentimeter- vagy a Padlet-felület is kínál szavazási lehetőségeket. Ha a találkozó után aszinkronizált módon szavaznátok, akkor a Padleten keresztül erre is van lehetőség. Hagyhattok hozzászólásokat, véleményeket, amelyeket egy későbbi időpontban összesíthettek. Ha viszont azonnali visszajelzést szeretnétek, akkor hasznos lehet a Mentimeter szavazófunkciója. Minden csapat ötlete értékelhető lesz a meghatározott szempontok mentén, és azonnal láthatóvá válik az eredmény.

## MÓDSZER: Kommentfal



**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

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

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

**Létszám:** iskolaközösség-szintű

**A tevékenység menete:** A kommentfal célja, hogy a tágabb közösség – gyerekek, fiatalok és akár felnőttek – is elmondhassák a véleményüket, ötleteiket egy adott szabadtéri helyszínnel kapcsolatban.

1. Első lépésként keressetek egy forgalmas, könnyen megközelíthető helyet, ahol sokan elhaladnak nap mint nap. Készítsetek ide egy nagy méretű felületet, amire írni lehet. A felületre kerüljön ki egy figyelemfelkeltő hívómondat, amely gondolkodásra ösztönöz:
  - Az iskola udvara akkor lenne jobb, ha \_\_\_\_\_.
  - A tér legyen olyan hely, \_\_\_\_\_.
  - A park olyan hely legyen, \_\_\_\_\_.
  - Az utca olyan hely legyen, \_\_\_\_\_.
2. A hívómondat mellé helyeztetek ki egy rövid instrukciót is, amely elmagyarázza, mit vártok a hozzászólásoktól (pl. vágyak, ötletek, élmények megosztása), és hogyan lehet hozzászólni. A falat akár hetekig is fent lehet hagyni, így folyamatosan gyűlnek a gondolatok. Ha megtelik, új felületet nyithattok. Legyen minél több gondolat összegyűjtve!
3. Az ötletgyűjtés végén fontos a kommentfal tartalmának összegzése. Rendezhetitek kategóriákba a gondolatokat, kiemelhetitek a leggyakoribb javaslatokat, és így világosabb képet kaphattok arról, mire van igazán igény a közösségen belül.



### TIPP

A kommentfalat egy közösségi akció keretében is használhatjátok. Például meghívhattok csoportokat, osztályokat, játszótérre érkező gyerekeket, hogy közösen nézzék meg és töltsék ki a falat. A végén ne maradjon el a beszélgetés és értékelés!



### OFF / ON

Online is létrehozhattok egy kommentfalat, például Padleten vagy Muralon. Készítsetek egy hívómondatot, amely elindítja a közös gondolkodást. A falat nyitva hagyhatjátok több héten át is, hogy minél több vélemény és vágy összegyűljön.



### TIPP

Online használat során megszervezhetek egy közös találkozót is (Zoomon, Meeten), ahol egy időben, közösen írjátok a gondolatokat a kommentfalra. Így nemcsak gyűjtitek az ötleteket, de beszélgetni is tudtok róluk – ez segít a megértésben és a közös döntések előkészítésében.

## 6.2. Ötletek tesztelése

### **MÓDSZER:** Villám prototípus készítés és tesztelés **OFF / ON**

**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

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

**Kellékek:** ragasztószalagok, kartondobozok, színes papír, filctoll

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

**A tevékenység menete:** A prototípus készítés és tesztelés célja, hogy a gyerekek élőben is kipróbálhassák ötleteiket a szabadtéren, még mielőtt azok végleges formát kapnának.

1. A résztvevők 2-3 fős csoportokban dolgoznak, minden csapat saját kellék készletet kap.
2. A feladat: képzeljenek el egy változtatást a térben – ez lehet egy új funkció (például pihenőhely), egy használati szabály (csak gyalogos zóna), majd jelenítsék meg ezt a valóságban. A csapatok színes szalagokkal kijelölhetnek zónákat, elkeríthetnek területeket, dobozokkal új tárgyakat formálhatnak, feliratokat készíthetnek, amelyek elmagyarázzák, mit képzeltek ide: „Itt árnyékos pihenő lenne”, vagy „Ez egy csendes olvasósarok”.
3. A cél, hogy egyértelműen érzékelhető változást hozzanak létre, amit a többiek azonnal észrevesznek és kipróbálnak. A tesztelés során figyeljék meg, hogyan reagálnak a gyerekek az új térhelyzetre: használnák? Érdekes számukra? Értelmezhető az ötlet? A csapatok dokumentálhatják a saját megfigyeléseiket vagy érzelmi reakcióikat is (pl. „sokan megálltak”, „mosolyogtak, beszélgettek”).
4. A tesztidő végén jöhet a közös értékelés:
  - Mi működött jól?
  - Min kellene változtatni?
  - Melyik ötlet érdemel további fejlesztést vagy megvalósítást?



### **AJÁNLOTT OLVASMÁNY**

Reith Anita – Szilágyi-Nagy Anna – Zöldi Anna (2019). *Építészeti bűnmegelőzés középiskolásokkal: Módszertani kiadvány pedagógusok számára 12+2 foglalkozásjavaslattal.*

Pécs, kultúrAktív Egyesület. ISBN: 9786158142809



### **MÓDSZER:** Kipróbálható dobozmodellek **OFF / ON**

**Korosztály:** általános iskola alsó és felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 40 perc

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

**Létszám:** 20-30 fő, kis csoportokban, párban vagy egyénileg

**A tevékenység menete:** A különböző beavatkozási ötletek – például egy asztal, focipálya vagy búvóhely – különböző aspektusainak (használhatóság, kinézet, elhelyezés) tesztelése még a végleges megvalósítás előtt.

1. A gyerekek nagy méretű kartondobozokat használnak 1:1, 1:2 vagy 1:5 léptékű modellek építésére (Szilágyi-Nagy – Reith – Csehné Berényi, 2022; Szilágyi-Nagy – Jákli – Mihály, 2024).
2. Ezeket az ötleteket társaikkal közösen ki is próbálják, a használhatóság, értelmezhetőség és élmény szempontjából.
3. A tesztelés előtt közösen tesztkérdéseket fogalmaznak meg, amelyek alapján megfigyeléseket és visszajelzéseket gyűjtene: interjúval, megfigyeléssel,



kérdőívvel. 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 az eredeti elképzeléseink szerint teljesítsen. Ugyanezeket megtehetjük az esztétika és az elhelyezés kérdései kapcsán is.

- Fontos, hogy a tesztelés célja az ötlet gyors és olcsó kipróbálása, hogy idejében elvethessük, továbbgondolhassunk.



### 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, kultúrAktív Egyesület

**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, 1. évf., 26–33.



## MÓDSZER: 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 kiválasztott beavatkozási ötletek megvitatása, érveléses értékelése, majd közösségi döntéshozatal támogatása

- Először alkossatok a gyerekekből 2-4 fős csapatokat. Minden csapat kap egy színt.
- Ezután a csapatok fogalmazzanak meg kérdéseket a saját szabadter-alakítási ötleteikről. Nevezék meg a helyszínt, adják hozzá az ötletüket, és készítsenek belőle egy eldöntendő kérdést! Példák kérdésekre:
  - „Egyetértesz azzal, hogy a tornácon kültéri tanterem legyen?”
  - „Szeretnéd, ha a kert végébe virágágyás kerülne?”
  - „Nyitnál indiai gyorséttermet ebben az utcában?”
  - „Használád az ivókutat, ha lenne a parkban?”
- Ezután kezdődhet a játék, amelynek célja minél több érvpontot szerezni az egyes csapatoknak.
- A lent maradt kezek a nem egyetértést jelzik. Ezután indulhat a vita, amelyet egy vitavezető irányít. Ő ügyel arra, hogy mindenki szóhoz jusson, aki szeretne, és hogy a beszélgetés gördülékenyen haladjon. Az érvelési szándékot kézfeltartással lehet jelezni.
- A pontgyűjtés menete a következő: minden 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 kérdéssel.





6. Menjetekek végig a csapatok ötletein, és vitassátok meg, érveljetekek mindegyik mellett és ellen. Minden csapat gyűjtsön pontokat.
7. Miután lezajlott a kérdéskör, priorizálni tudjuk, melyik ötletet tartja a közösség fontosabbnak. Az az ötlet/csapat nyer, amelyik a legtöbb színes papírdarabot összegyűjti.



## AJÁNLOTT OLVASMÁNY

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

[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.*

<https://epiteszforum.hu/urbanity-a-varos-ahol-te-hozod-a-donteseket>

### 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*

[Kommunikatív táj konstrukció: a komoly játékok szerepe az Európai Táj Egyezmény közösségi részvétellel kapcsolatos elképzeléseinek megvalósításában].

Eberhard Karls Universität, Tübingen.



## MÓDSZER: Gyerekszem – felnőtt szem



**Korosztály:** általános iskola felső tagozat, középiskola

**Időtartam:** 60 perc

**Kellékek:** beavatkozási ötletekről készült látványtervek, poszterek vagy makettek, különböző színű vagy formájú matricapöttyök (minden kérdéshez más), post-it cetlik, csengő, jegyzetlapok a kérdések bontása szerint

**Létszám:** 10-20 fő, gyerekek és felnőttek párokba rendeződve

**A tevékenység menete:** Ez a gyakorlat lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek megmutassák a szabadterrel kapcsolatos ötleteiket felnőtteknek – például tanároknak, önkormányzati munkatársaknak vagy szakembereknek –, és ezek visszajelzései alapján továbbgondolják elképzeléseiket. A cél, hogy párbeszéd induljon a különböző korosztályok és szereplők között, és közös gondolkodás jöjjön létre a javaslatok fejlesztéséről.

1. A gyerekek először bemutatják a tervezési folyamatot és az elkészült terveket – például látványterveket, posztereket vagy maketteket. Ezután minden gyerek egy felnőttel alkot párt: szemben ülnek egymással, így szimbolikusan is egyenrangú beszélgetőpartnerek lesznek. A gyerekek kérdeznek és jegyzetelnek, a felnőttek válaszolnak és visszajelzéseket adnak.
2. A beszélgetés négy körben zajlik, az egyes körök végét csengő jelzi. Minden kérdéshez egy-egy színű matricapötty tartozik, amit a felnőttek a poszterre vagy tervre ragaszthatnak. A gyerekek közben a saját jegyzetlapjukra rögzítik a választásokat, négy külön szempont szerint. A kérdések lehetnek például:
  - Milyen problémát oldanak meg a bemutatott ötletek?
  - Van-e olyan probléma, amit még nem érintenek, pedig fontos lenne?
  - Melyik ötletet tartod a legfontosabbnak? (Tedd rá a pöttyöt!)
  - Melyik ötlet vethet fel nehézséget vagy kockázatot? Milyen problémára figyelmeztet, és hogyan lehetne megelőzni vagy kezelni?



3. A gyakorlat végén a gyerekcsoport együtt értékeli a visszajelzéseket, és megbeszéli, hogyan tudnák fejleszteni a terveiket – vagy megerősíteni azokat, amik működőképesnek bizonyultak.

## 6.3 Stratégiaalkotás

### **MÓDSZER: Stratégiaalkotás két asztalnál**

 **OFF / ON**

**Korosztály:** általános iskola felső tagozat, középiskola **Időtartam:** 60 perc

**Kellékek:** két asztal, flipchart papírok, post-it cetlik különböző színekben, tollak **Létszám:** 15-30 fő, gyerekek és felnőttek vegyesen, két csoportban

**A tevékenység menete:** Ez a gyakorlat abban segít, hogy a gyerekek által megálmodott szabadtéri ötletekből stratégia születhessen. A résztvevők két asztalnál dolgoznak párhuzamosan, vegyes csoportokban – gyerekek és felnőttek egyenrangú partnerként gondolkodnak együtt.

1. Első asztal – Kapcsolódási pontok keresése: A csoport azt térképezi fel, hogyan lehet az ötleteket beépíteni a közösség életébe. Kapcsolódhatnak-e meglévő eseményekhez, ünnepekhez, iskolai programokhoz? Kik lehetnek partnerek a megvalósításban (pl. szülők, egyesületek, önkormányzat)? Vannak-e már most meglévő erőforrások – emberi, anyagi, tudásbeli –, amelyek elindíthatják az ötleteket? Készüljön ezekből egy közös lista!
2. Második asztal – Idővonal és megvalósítási lehetőségek: A résztvevők egy idővonalra helyezik el az ötleteket: mi valósítható meg rövid távon (1 éven belül), középtávon (2-3 év), és hosszútávon (4 év vagy több)? Ezután megvizsgálják, mely ötletekhez van már most elég erőforrás, melyek igényelnek külső támogatást (pl. pályázat, adomány), és melyekhez szükséges engedély (pl. önkormányzati, igazgatói).

3. A két csoport a végén bemutatja egymásnak az eredményeket. A közös megbeszélés segít abban, hogy mindenki lássa: hogyan illeszkednek az ötletek a közösség működéséhez, és ki miben tud segíteni a következő lépések során.





### III. MEGVALÓSÍTÁSI ÉS FENNTARTÁSI MÓDSZEREK

## 7. ALAKÍTUNK KÖZÖSSÉGI MEGVALÓSÍTÁS, FENNTARTÁS ÉS MONITORING

A közösségi tervezés lezárult: felmérték a terepet (**HOL**), megalkották a közös jövőképet (**MIT**), majd kiválasztották, tesztelték és továbbgondolták azokat a beavatkozási ötleteket (**HOGYAN**), amelyek segítenek elérni ezt a jövőképet. A folyamat végén stratégiát alkottak: időrendbe rendezték az ötleteket, és meghatározták, melyek valósíthatók meg rövid, közép vagy hosszú távon.

Most elérkeztetek az **ALAKÍTUNK** lépéshez: kiválasztotok egy vagy több olyan ötletet, amelyet a gyerekekkel közösen, a rendelkezésre álló tudás, eszközök és kapcsolatok felhasználásával a valóságban is meg tudtok valósítani. Bár a közösségi alakítás sokféle formát ölthet – lehet új szabály bevezetése, egy fenntartási stratégia kialakítása vagy egy pad felújítása –, ebben a fejezetben kifejezetten a **kisléptékű, fizikai beavatkozások megvalósítására** koncentrálnak, amelyeket egy vagy több közösségi akciónap keretében lehet lebonyolítani, és szimbólumaként szolgálnak a hosszútávú célok megvalósításának.

A közös megvalósítás nemcsak eredményt, hanem élményt is ad, és megerősíti a közösségi összetartozást. Ahhoz, hogy ez a közös cselekvés valóban sikeres legyen, fontos végiggondolni, hogy milyen feladatokra van szükség a megvalósítás során, kiket kell bevonni hozzá, és hogyan tudnak a gyerekek aktívan, életkorukhoz, képességeikhez és szándékaikhoz illeszkedően részt venni a különböző folyamatokban. Ilyen fizikai beavatkozás lehet például: egy bútor megépítése, egy régi bútor felújítása, egy új növény-sziget telepítése, vagy egy közös gyomtalanítás, kertrendezés egy szépítő akció keretében.

Ebben a fejezetben olyan gyakorlati lépéseket és tervező eszközöket mutatunk be, amelyek abban segítenek, hogy a közösen megálmodott ötletekből valódi, tartós és közösségi eredmények szülessenek.



## PÉLDA

### A gyerekek részvétele egy megvalósítható beavatkozásban

Tegyük fel, hogy azt szeretnétek, hogy a közösségi tér aktívabb, élettelibb hely legyen. Ehhez sok ötletet hoztatok, amelyek közül a kosárpályát és a kertészkedő helyet szeretnétek kialakítani. Míg a kosárpálya kivitelezésére vártok, úgy döntötök, hogy első lépésként használt téglából szárazon rakott magasságyást építetek. Ez remek lehetőség egy közösségi akciónap szervezésére.

A magasságyás-építésben a gyerekek többféleképpen is részt vehetnek: a megvalósítás különböző fázisaiban, különböző mélységben, az érdeklődésük és képességeik szerint.

- **A megvalósítási stratégia kidolgozásában:** például hogy mennyi idő alatt, milyen lépéseken keresztül és kik valósítják meg az ötletet.
- **Egy forrásteremtő kampány megtervezésében és lebonyolításában:** a gyerekek kreatív ötletekkel állhatnak elő, készíthetnek filmet, plakátot, szervezhetnek gyűjtést vagy kommunikációs kampányt.
- **Az anyagbeszerzés lebonyolításában:** segíthetnek a virágföld megvásárlásában, a téglák összegyűjtésében és szállításában.
- **A kivitelezésben:** a téglák előkészítésétől a kert kialakításáig részt vehetnek az építésben, mérésben, ültetésben.
- **A közös szabályalkotásban:** például abban, hogyan és kik gondozzák majd az ágyást.
- **A fenntartásban:** locsolás, gazolás, szüretelés, újraültetés – ezek mind fontos feladatok, amelyekre szintén érdemes közösen szabályokat hozni.

## 7.1. Megvalósíthatóság és engedélyezés

Mielőtt belevágnátok a kivitelezésbe, érdemes végiggondolni:

- Valóban megvalósítható az ötlet?
- Kell-e hozzá engedély?
- Milyen típusú beavatkozásról van szó, és ki adhatja meg a szükséges jóváhagyásokat?

Engedélyezésre akkor van szükség, ha az ötlet más tulajdonában álló teret, eszközt vagy rendszert érint. Az engedélyeztetés lehet formális (pl. írásos engedély) vagy informális (pl. megbeszélés), a lényeg, hogy tisztázott és követhető legyen.

Lehetséges engedélytípusok:

- Szabályváltoztatás (pl. új használati rend)
- Tárgyak átalakítása (pl. virágágyás telepítése)
- Építési munkák (pl. burkolat lerakása)

Döntéshozók lehetnek:

- Intézményvezetők, pedagógusok
- Önkormányzat, területgazda
- Közmű- vagy építési hatóságok





## PÉLDA

### Kreatív iskolai pénzgyűjtő kampány

Tapasztalat nélkül nehéz ebbe belefogni, viszont egyszerű, de nagyszerű megoldásokat lehet találni arra, hogy iskolai szinten hogyan indíthatnak kampányt a gyerekek. A Fazekas gimnázium diákjai például a TérKommandó szakkörükben forrásteremtő rövidfilmet készítettek, amelyben az iskolások szüleit mozgósították a szükséges pénzforrás megteremtéséhez. A gyerekek sikerrel jártak, és meg is valósulhatott az álom közösségi térük az iskolában (design.edu.art, 2016. 03. 08.). A példa adaptálható akár nagyobb léptékű (közterület-, park-, utcaszintű) projektekre 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>



## MÓDSZER: Te milyen stratégiát választasz?

PÉNZT, TÁMOGATÁST TÖBBFÉLE ÚTON SZEREZHETSZ. JELÖLD BE, HOGY A TE PROJEKTEDBEN MELYIK A RELEVÁNS:

- pályázati úton       közösségi finanszírozással       szponzorációval

HOGYAN INDULSZ NEKI A FORRÁSKERESÉSNEK?

---



---



---



---



---

## 7.3. A kivitelezőcsapat felállítása

Egy szabadtéri beavatkozás - különösen, ha építészeti vagy tájépítészeti elemeket is érint - sokféle tudást és együttműködést igényel.

A kivitelező csapat lehetséges tagjai:

- **Gyerekek:** Részt vehetnek az előkészítésben, a kommunikációban, a helyszíni munkákban. Fontos, hogy az életkorukhoz illő feladatokat kapjanak (lehet akár szakmai is).
- **Közösségi segítők:** Szülők, tanárok, helyi önkéntesek, akik segítik a gyerekeket és biztosítják a gördülékeny kivitelezést.
- **Szakemberek:** Építészek, tájépítészek, technikai kivitelezők, akik előkészítik a terveket, eszközöket, és irányítják a szakmai megvalósítást.



## MÓSZER: Te mibe vonnád be a gyerekeket?

GONDOLJÁTOK ÁT, HOGY A TI ÖTLETETEK MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ MILYEN SZEREPLŐK BEVONÁSÁRA LESZ SZÜKSÉG

---

---

---

---

MILYEN FELADATOKAT TUDNAK VÁLLALNI A GYEREKEK?

---

---

---

---

## 7.4. Az akciónap előkészítése és lebonyolítása

A legtöbb projekt egy vagy két közösségi akciónap keretében valósul meg. Az ilyen alkalomra alaposan elő kell készülni – logisztikailag, kommunikációsan és technikailag.

Ezeket érdemes előre végiggondolni:

- Milyen munkafolyamatok lesznek?
- Milyen anyagok szükségesek és mikor kell előkészíteni őket?
- Hogyan osztjátok be a résztvevőket?
- Mik a biztonsági feltételek?
- Hogyan kommunikáljátok az eseményt?

A kivitelezés előkészítése több egymásra épülő technikai és szervezési lépést igényel:

- **Anyagkalkuláció:** Milyen anyagból mennyi kell.
- **Költségvetés tervezése:** Pénzügyi stratégia kidolgozása, a rendelkezésre álló források felmérése, és a hiányzó összegek pótlásának tervezése (pl. pályázat, támogatás, közösségi gyűjtés).
- **Anyag- és eszközbeszerzés:** Ajánlatkérés, megrendelés, kifizetés, szállítás.
- **Anyagok előkészítése:** Szabás, vágás, festés stb. – ezek egy része már az akciónap előtt történik.
- **Biztonsági előkészítés:** Munkafolyamatok átgondolása, balesetmegelőzés biztosítása.

Az akciónap lebonyolításához szintén szükség van alapos szervezésre és előkészületekre:

- **A nap forgatókönyvének előkészítése:** Ki, mikor, hol, mit csinál? Tervezhetek forgóállomásos rendszert vagy szabad munkaválasztást is.
- **Akciónap szervezése és kommunikáció:** Időpont kitűzése, érintettek bevonása, plakátok, meghívók, közösségi médiás hírek, arculati elemek.
- **Adatvédelem az akciónapon:** Ha fotó vagy videó is készül, gondoskodjatok a szülői hozzájárulásokról.
- **Akciónap lebonyolítása:** Ki mit csinál, mikor, hogyan – a gyerekek ebben is aktív szerepet kaphatnak.



## PÉLDA

### Az akciónap menetének kialakítása

- A Dr. Ámbédkar Iskolában 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 be, 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 Általános Iskolában más stratégiát választottunk. Több pontszerű beavatkozás történt az év során, az évszakhoz aktualizálva. Ősszel kertészkedést szervezték: levélszedés, söprés, zsákolás volt a feladat. Tavasszal méhotthonépítést és egy közös ültetést szerveztünk.



## MÓDSZER: Mi történik a tökéletes akciónapon?

ÍRD LE, HOGYAN KEZDŐDIK, HALAD ÉS VÉGZŐDIK A NAP! MI TÖRTÉNIK, MIRE VAN SZÜKSÉG?

---



---



---



---



---



---



---



---

## 7.5. Ünnepi átadó és elismerés

A közösségi kivitelezés lezárása nemcsak a fizikai munka végét jelenti, hanem egy közös folyamat méltó befejezését is. Az ünneplés lehetőséget ad arra, hogy megálljatok, örüljetez annak, amit közösen létrehoztatok, és köszönetet mondjatok azoknak, akik segítettek a megvalósításban. Az ünnepi átadó egyúttal megerősíti a közösségi élményt, és segít a gyerekeknek abban is, hogy lássák: a befektetett energiának kézzelfogható, értékes eredménye van.

Az ünnepségek legyen személyes, barátságos és örömteli – olyan, amit együtt terveztek meg, és ami tükrözi a közösségek hangulatát.

Ötletek a formátumra:

- **Kerti parti:** limonádézás, sütögetés, bográcsozás vagy pizzabuli
- **Évzáró vagy évnyitó rendezése az iskolai helyszínen:** az új pad vagy kert átadásával egybekötve.
- **Bútoravató:** tollasozás, napozás, társasozás a szabadterén a csapattal
- **Utcaünnep:** zenével, étellel, tánccal, akár kicsiben is.

Hívjátok meg mindazokat, akik valamilyen módon hozzájárultak a megvalósításhoz, akár ötlettel, munkával, anyagi vagy erkölcsi támogatással:

- a gyermekközösség tagjai
- az iskola dolgozói
- szülők
- az utca lakói
- helyi/kerületi lakosok
- önkormányzati dolgozók
- civil szervezetek
- közintézmények szereplői (pl. múzeumigazgató, múzeumpedagógus)
- más: \_\_\_\_\_



## MÓDSZER: Te milyen ünnepséget szerveznél?

TERVEZD MEG, HOGY HOGYAN ÉS KIKKEL SZERETNÉTEK ÜNNEPELNI!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 7.6. Fenntartás és monitoring

A fenntartás és a monitoring két külön feladat: míg a fenntartás a beavatkozás fizikai állapotának megőrzését szolgálja, a monitoring azt vizsgálja, hogy az ötlet a szándékoknak megfelelően működik-e.

Az akciónap után kezd csak igazán élni a beavatkozás. Annak érdekében, hogy az elkészült ötlet (például egy magaságys, új szabályrendszer vagy pad) hosszú távon is használható, ápolat és szerethető maradjon, szükség van a fenntartási munkák elvégzésére és ezek előzetes megtervezésére.

A monitoring feladatok más célt szolgálnak: segítenek abban, hogy időről időre ránézünk, valóban úgy működik-e a beavatkozás, ahogyan szeretnénk volna. Ez lehetővé teszi, hogy szükség esetén módosítsunk, kiegészítsünk, vagy újraszervezzünk egyes elemeket.

A fenntartás és a monitoring fontos, mert a gondozás nélküli dolgok gyorsan leromlanak, és mert ha valami nem válik be, még lehet rajta alakítani.

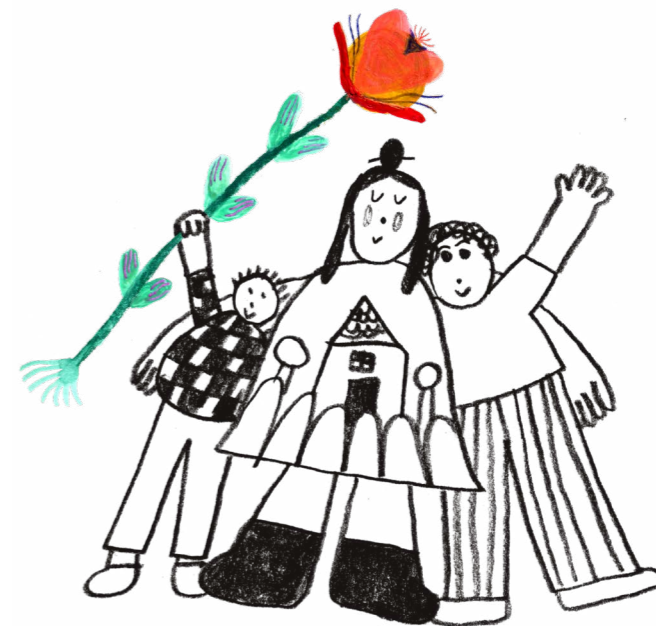
Kérdések, amiket érdemes végiggondolni:

- Ki fogja gondozni, karbantartani a beavatkozást?
- Lehet, hogy ezt a szerepet egy gyerekcsapat vagy egy önkéntes felnőtt vállalja.
- Hogyan épül be a karbantartás a napi, heti, évszakonkénti vagy éves rutinba?
- Például minden pénteken kertészkedtek? Vagy reggelente valaki locsol?
- Milyen szabályokat kell alkotni a közös használathoz?
- Mikor lehet használni? Mit szabad csinálni és mit nem?
- Hogyan követhetjük nyomon, hogy működik-e?
- Lehet megfigyelni, interjút készíteni, naplót vezetni, fotózni, kis riportot írni.



### TIPP

Alkossatok „fenntartási tervet” akár egy gyerekcsapattal együtt, akár közösségi szinten.





## IV. BÖRZE



## 8. MINDEN TÉRBE BÖRZE

A könyv címét adó **Minden térben gyerekekkel** projekt keretében a kultúrAktív Egyesülettel háromrészes online webinariumsorozatot szerveztünk, ahol hazai és nemzetközi szakemberek mutatták be az általuk alkalmazott közösségi tervezési módszereket. A webinariumok során a helyszíni felméréstől az ötletelésen át a közös építésig minden lépéshez inspiráló példákat ismerhettünk meg, olyan módszereket, amelyeket személyesen vagy online térben is lehet alkalmazni.

Ebben a fejezetben ezeket a webinariumunkat mutatjuk be. A célunk, hogy könnyen átlásd, ki miről mesélt, és milyen módszert hozott. Olvasd el a rövid összefoglalót, és nézd meg a videót, ha szívesen elmélyednél a témában!



## 8.1. Minden térben gyerekekkel 1.0

### Látok valamit, amit te nem!

Az első webinarium témája a helyszíni felmérés és térérzékelés volt – sok rajzzal, sétával és játékos megfigyeléssel.

- **Mara Mintzer** (Growing Up Boulder, USA) arról beszélt, miért épít mindenki számára jobb közösségeket, ha a gyerekeket is bevonjuk a tervezésbe. Több módszert is bemutatott, kedvencünk az élményrajzkészítés volt, amelyben a résztvevők gyerekkoruk kedvenc helyeit rajzolják le. Ezután a rajzok közös értelmezésével megindulhat a beszélgetés arról, hogy milyen helyekhez kötődünk – és miért.
- **Jákli Eszter** (MATE, Magyarország) a gyerekrajzok közös elemzésének módszerét mutatta be. Olyan kérdéseket vetett fel, amelyek segítenek a rajzok mögött rejlő térhasználati szokások, élmények és vágyak megértésében. A gyakorlat jól adap-  
tálható online térben is.
- **Karlsten Michael Drohsel** (Studio Instabil, Németország) három kreatív, játékos módszert ismertetett. Az „Útkereső túrák” a gyerekek otthonától a tervezési helyszíning tartó út felfedezését segítik, a „Dobókockás kincskeresés” a városi részletek és környezet megfigyelésére ösztönöz, a „Városi lények kézikönyve” pedig az apró hibákban rejlő fantázia világát tárja fel.



#### WEBINÁRIUM ANYAGAI

**Videófelvétel: 2020. 11. 30.**

<https://www.youtube.com/watch?v=z-Mz8kP6V6M>

**Blogbejegyzés:**

<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/min-den-terben-gyerekekkel-10-latok.html>

## 8.2. Minden térben gyerekekkel 2.0

### Fején találni a szöveget!

A második webinarium az ötletelés, a problémamegfogalmazás és a döntéshozatal kreatív lehetőségeire fókuszált.

- **Virt Ágnes** és **Gerzsenyi Judit** (Húsznegyven Építész Műhely, Magyarország) bemutatták, hogyan lehet a SWOT-elemzés módszerét a gyerekek nyelvére lefordítani. Az erősségek, gyengeségek, lehetőségek és veszélyek kategóriáit játékos kérdésekkel, post it cetlikkel vagy akár építőkockákkal vizualizálták, ami segít a gyerekeknek rendszerezni a gondolataikat és elmélyülten reflektálni a környezetükre.
- **Barbara Feller** (Architekturstiftung Österreich, Ausztria) szerepjátékos megköze-  
lítést hozott: a gyerekek különböző városi szereplők bőrébe bújva gondolták újra egy tér vagy épület funkcióját. A közös játék során különféle nézőpontokkal ismerkedtek meg, és gyakorolhatták az érvelést, az egyeztetést, és a döntéshozást.
- **Marta Brkovic Dodig** (ARQubator, Szerbia) bemutatta, hogyan válhat egy társas-  
játék a közösségi tervezés eszközévé. A „Nyomozz utána!” módszer segítségével a gyerekek a városi terek fenntarthatóságát vizsgálták: kérdéseket kaptak, fotókat készítettek, és egy játékos keretben osztották meg egymással a felfedezéseiket. A játékos nyomozás ösztönözte a gyerekeket, hogy saját élményeiken keresztül kapcsolódjanak a problémákhoz és azok megoldásához.



#### WEBINÁRIUM ANYAGAI

**Videófelvétel: 2021. 02. 08.**

<https://www.youtube.com/watch?v=YlomJwYzlhA>

**Blogbejegyzés:**

<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/min-den-terben-gyerekekkel-20-fejen.html>

## 8.3. Minden térben gyerekekkel 3.0

### Fából vaskarika!

A harmadik webinarium középpontjában a közösen tervezés, tesztelés és építés állt.

- **Reith Anita** (kultúrAktív Egyesület, Magyarország) a SAFECITY projekt tapasztalatait osztotta meg, amelyben középiskolásokkal közösen gondolták végig, hogyan lehet biztonságosabbá és élhetőbbé tenni a városi tereket. A „Mozdítsd el!” módszer segítségével a gyerekek apró, mégis jelentős térbeli változtatásokat hajtottak végre, amelyek újfajta használati módokat inspiráltak – online és offline környezetben egyaránt.
- **Viviana Cordero** és **Giulia Gualtieri** (Huasipichanga, Ecuador) a közösségi építkezés ecuadori módszerét, a „Kalákaparti”-t mutatták be. A workshopjukban a „Fotós bingó” módszerrel dolgoztak, amely során a gyerekek matricákkal jelölik meg, mit szeretnek, mit nem szeretnek, és hová képzelnék el új dolgokat egy adott térben. A játékos visszajelzések alapján alakulhat ki a tér új koncepciója.
- **Háló Veronika Róza** (Hello Wood Junior, Magyarország) bemutatta, hogyan lehet a gyerekeket bevonni az építkezés folyamatába. A „Alkoss abból, ami van!” módszer során a résztvevők meglévő, újrahasznosítható anyagokból hoznak létre új elemeket. A közös építés nemcsak a kézzelfogható eredmények, hanem az együttműködés és az alkotás öröme miatt is különösen értékes.



### WEBINÁRIUM ANYAGAI

#### Videófelvétel: 2021. 03. 01.

<https://www.youtube.com/watch?v=VewB8RDXZJ8>

#### Blogbejegyzés:

<http://epitettkornyezetineveles.blogspot.com/2021/10/min-den-terben-gyerekekkel-30-fabol.html>

## 9. ONLINE ESZKÖZ BÖRZE

Itt olyan játékokat, platformokat és segédeszközöket találsz, amelyeket mi is kipróbáltunk a közösségi tervezés során – vagyis tényleg működnek gyerekekkel, fiatalokkal, pedagógusokkal. Mindegyikről leírtuk, mire jó, mikor használd, miben különleges – és hogyan válhatnak élményszerűvé a közös tervezés részeként.

### 9.1. Online találkozók, ahol össze tudtok jönni

Beszélgetésekhez, vitákhoz, tervezéshez. Ezek a felületek lehetővé teszik, hogy online is közösen, egy térben tudjatok lenni.

#### Videós meetinghez:

- **Zoom:** Stabil, jól ismert felület, breakout room lehetőséggel. Nagyobb eseményekhez is alkalmas, jól kezeli a különszobás bontásokat.
- **Google Meet:** Egyszerűen elérhető, Google-fiókkal integrált, oktatási célokra is kedvelt platform.
- **Microsoft Teams:** Főként iskolai rendszerekben elérhető, beépített fájlmegosztással és csoportkezeléssel.

## 9.2. Vizualizáció és ötletgyűjtés, ahol közösen alkothattok, gyűjthettek, jegyzetelhetek

Ezek az eszközök segítenek rendszerezni a gondolatokat, vizuálisan is rögzíteni az ötleteket, és közösen alkotni, tervezni.

### Online faliújságok:

- **Miro:** Interaktív, végtelen méretű munkafelület, ahol post-it-ekkel, rajzokkal, sablonokkal lehet ötletelni, közösen dolgozni, gondolkodni. Használható brains-torminghoz, térképezéshez, kiállítás vagy prezentáció készítéséhez is.
- **Mural:** Vizuálisan jól strukturálható kollaborációs felület. Használható közös ötletgyűjtéshez, értékeléshez, szempontok csoportosításához, közös modellek építéséhez.
- **Padlet:** Egyszerű, iskolákban is népszerű online faliújság. Segítségével képeket, ötleteket, térképet vagy jegyzeteket lehet összegyűjteni, akár témák szerint rendszerezve.

### Rajzeszközök és térmodellezés:

- **Autodraw:** Mesterséges intelligencia segíti a rajzokat felismerhető formává alakítani. Bemelegítő játékokhoz (pl. „Rajzold le, milyen tárgy lennél!”) különösen ajánlott.
- **SketchUp Free:** Online 3D-s tervezőprogram. Egyszerű felülettel, látványos térmodellek készítéséhez, közösségi tértervezéshez is kiváló.



- **Google Maps:** Térképes tervezéshez, helyszínek azonosításához, „útkereső túrákhoz”. Használható séták dokumentálására, közös térképek szerkesztésére.
- **Minecraft:** Kreatív játék, amellyel a gyerekek közösen is tudnak digitális tereket létrehozni, játékos formában modellezni.
- **StoryMaps:** Térképes történetmesélő alkalmazás. Segítségével vizuálisan mesélhetjük el a közösségi tervezés folyamatát: képekkel, térképpel, szöveggel kombinálva.

## 9.3. Szavazás, felmérés, visszajelzés, ahol kérdezhettek és értékelhettek

Ezekkel az eszközökkel interaktív módon vonhatjátok be a résztvevőket, szavazhattok, kérdezhettek, gyűjthettek visszajelzést.

- **Mentimeter:** Látványos szófelhő, élő szavazás, interaktív prezentáció funkcióval. Hasznos, ha gyors visszajelzésre vagy közös döntéshozásra van szükség.
- **Google Forms:** Egyszerű, de jól használható kérdőívkészítő. Nyílt és zárt kérdések, pontozás, szöveges válaszok begyűjtése is lehetséges.
- **Kahoot:** Kvízalapú felület, játékos tudásellenőrzéshez. A gyerekek versenyszerűen, pontokért játszhatnak, így motiváló erejű tanulást segít.

## 9.4 Csapatépítő játékok, amivel kapcsolódhattok egymáshoz

Együttműködést erősítő és hangulat-megalapozó játékok és eszközök.

- **Online kő-papír-olló:** Egyszerű mozgásos játék online verziója. Segít elindítani a közös munkát, megmozgatja a résztvevőket. A videó segít megérteni, hogyan működik: <https://www.youtube.com/watch?v=iJIAqgvSX8c>
- **Gartic Phone:** Rajzos, körbeadós játék. Mindenki rajzol, majd tippel, hogy mit lát – garantált nevetés, miközben a gyerekek fejlesztik kifejezőképességüket, figyelmüket. <https://garticphone.com>
- **Among Us:** Mobilos stratégiai játék, amely az együttműködésre, gyanúra, érvelésre épít. Kisebb csoportban izgalmas, beszélgetést indító játék.
- **Mémkészítők:** Vizuális önkifejezést, hangulatok megosztását segítik. Használhatók bemelegítőként, visszajelzéseként vagy játékos kommentelésre:
  - **Mémjáték - Make it meme:** Meglévő mémekre írható új szöveg, közösen szavazhattok a legjobbra. <https://makeitmeme.com/en>
  - **Mémgenerátor - Imgflip:** Szöveget írhatok klasszikus mémképekre, saját képet is feltölthetsz. <https://imgflip.com/memegenerator/27596988/Free>
- **Dobókocka és pörgettyűk:** Segít véletlenszerű sorsoláshoz, témaválasztáshoz vagy játékindításhoz. Különösen hasznos, ha szeretnétek felpörgetni a tempót vagy játékos elemet bevezetni egy beszélgetésbe. <https://hu.piliapp.com/random/dice>



# ZÁRSZÓ

Bízunk benne, hogy ez a kiadvány inspirációt ad azoknak a pedagógusoknak, tervezőknek vagy közösségi szakembereknek, akik szeretnék gyerekekkel közösen gondolkodni a szabadterek jövőjéről. Reméljük, hogy a bemutatott módszerek segítenek abban, hogy belevágjanak saját közösségi tervezési programjukba, és sikerrel választanak olyan módszereket, amelyek reagálnak a korosztályi sajátosságokra és a gyerekek egyéni igényeire a tervezési folyamat minden lépésében.

A kiadványban bemutatott lépések – **KIVEL** (a közösség megszólítása), **HOL** (a helyszín megismerése), **MIT** (a közös célok meghatározása), **HOGYAN** (ötletek kidolgozása), és **ALAKÍTUNK** (a megvalósítás) – olyan keretet kínálnak, amelyben a gyerekek nem csupán résztvevők, hanem egyre inkább kezdeményezőivé válhatnak saját környezetük alakításának.

A módszertani tárházunk bővítésén folyamatosan dolgozunk. A most induló **Demokratikus tájtalakítás: egy nyitott táj akadémia felé** (OLA – Democratic Landscape Transformation: Towards an Open Landscape Academy) projekt újabb lehetőséget kínál arra, hogy teszteljük és fejlesszük a módszereket Vác városában, gyermekbarát terek kialakítása és megőrzése érdekében.

A sorozat harmadik kötete már előkészületben van, és olyan esettanulmányokat fog bemutatni, amelyek megmutatják, hogyan működnek a bemutatott módszerek a gyakorlatban. Reméljük, hogy ezzel a kiadvánnyal még egy lépéssel közelebb kerülünk ahhoz a részvételi szinthez, ahol a gyerekek már maguk kezdeményeznek, és a felnőttek támogatóként, kísérőként vannak jelen a közös folyamatban.



# KÖSZÖNET- NYILVÁNÍTÁS



A kiadvány annak a sok, energiával, szeretettel és szakmai tudással megfűszerezett órá-  
nak 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 – a tanulásért, a felhatal-  
mazásért, a cselekvőképességért és az együttműködésért) nemzetközi projektünkben  
alapított **LADDER Living Lab** adott további terepet a tökéletesítésre. Jelen kiadvány  
megírását és magyar nyelvű kiadását az Nemzeti Kulturális Alapnak köszönhetjük.

Köszönet a **Minden térben gyerekekkel** webináriumsorozat előadóinak, hogy megosz-  
tották 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
- Karsten Michael Drohselnek
- Jákli Eszternek
- Virt Ágnesnek és Gerzsényi  
Juditnak a Húsznegyven Fiatal  
Építészek Műhelye Egyesületétől
- Dr. Barbara Fellernek
- Dr. Marta Brković Dodignak
- Reith Anitának
- Háló Veronika Rózának
- Giulia Gualtierinek és Viana  
Corderonak a Huasipichangától.



Szeretnénk köszönetet mondani a Budaörsi 1. Számú 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 Petronella, Mihalcsikné Vörös Anikó, Hegyi Hajnalka, Beke Ildikó**) azért, hogy elindították az egyesületet az online és offline közösségi tervezés módszertanfejlesztésének útján.

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



