Доступ дітей до гри в умовах кризи

Гра: права та практика

Посібник для персоналу, управлінців та розробників політик

Міжнародна асоціація гри:
Промоція права дітей на гру (МАГ)

Міжнародна асоціація гри:
Промоція права дітей на гру (МАГ)

Редакторка

Тереза Кейсі

Автори

Мартін Кінг-Шерд

Маріанна Маннелло

Експертна редакційна група

Марія Ассі , асоціація Бейонд

Джозеф Асвад, асоціація Бейонд

Міллі Босвелл

Тереза Кейсі, Рада МАГ

Судешна Чаттерджі, керівник проекту МАГ Консалтинг

Синтія Гентрі, Рада МАГ

Майне Гол Гювен, Босфорський університет, Туреччина

Гізем Кендік , Асоціація активного життя, Туреччина

Джесс Мілн, Халабжі Гра у громаді

Кей О'Брайен, Ойстер Тренінг

Хітоші Сімамура, МАГ Японія

Карола Сакотнік , Міжнародна організація «Червоний ніс»

Сюле Сертер, Асоціація активного життя, Туреччина

Ден Сайкс

Кеті Вонг, Рада МАГ

Подяка

Асоціація активного життя, Стамбул

Асоціація пригоди в Хакні, Лондон

Ангарад Він Джонс, Плей Уельс

Виконавчий комітет Міжнародної асоціації "IPA" 2014-2017

Дитячий центр "Дюнкерк"

Джек Авад

Всі учасники та підтримувачі спеціальної робочої групи "Доступ до гри в умовах кризи", 2014 рік

Всі учасники зустрічі дослідників "Доступ до гри в умовах кризи" в Нью-Делі, 2017 рік

Почесний меценат: IPA Access to Play in Crisis

Кхдер Карім, мер міста Халабджа, віце-президент організації мерів за мир

Translated into Ukrainian by Maryna Stoliar and Olga Murasova, IPA Ukraine

© Міжнародна асоціація гри: промоція права дітей на гру. 2017. Усі права захищено.

Зміст

Вступ 4

Про посібник 5
Як використовувати посібник 6
Ключові ролі та обов'язки в умовах кризи 7

Розділ 1 Інформація для всіх, хто працює в умовах кризи 9

1 Право на гру 11
2 Важливість гри в умовах кризи 12
3 Особливості оптимального середовища для гри 15
4 Розуміння кризових ситуацій 16
5 Подолання перешкод для гри в умовах кризи 17
6 Права дітей з інвалідністю на гру: заява про позицію МАГ 20

Розділ 2 Розділ для персоналу 21

Інструмент для персоналу 1 Важливість гри 23
Інструмент для персоналу 2 Роль дорослих у підтримці гри в умовах кризи 24
Інструмент для персоналу 3 Реагування на гру дітей - «ігрові підказки та відповіді» 26
Інструмент для персоналу 4 Види дитячої гри 29
Інструмент для персоналу 5 Середовище для гри 30
Інструмент для персоналу 6 Більше можливостей середовища для гри 32
Інструмент для персоналу 7 Організація середовища для гри 33
Інструмент для персоналу 8 Спостереження за грою дітей 35
Інструмент для персоналу 9 Ресурси для гри - матеріали відкритого типу 38
Інструмент для персоналу 10 Базові та корисні матеріали для гри 39
Інструмент для персоналу 11 Фасилітація початку, середини та завершення ігрової сесії 40
Інструмент для персоналу 12 Запитання для рефлексії/практики рефлексії 43
Інструмент для персоналу 13 Етичні міркування 45

Розділ 3 Розділ для управлінців 47

Інструмент для управлінців 1 Надання підтримки персоналу 49
Інструмент для управлінців 2 Ознайомлення з грою 50
Інструмент для управлінців 3 Проведення тренінгів для підтримки гри в рамках створених програм для дітей 51
Інструмент для управлінців 4 Ідентифікація та захист середовищ для гри 56
Інструмент для управлінців 5 Роздуми про виклик і ризик у грі 58
Інструмент для управлінців 6 Витрачання пожертвувань на гру 61
Інструмент для управлінців 7 Планування дій 62
Інструмент для управлінців 8 Працюємо разом 63
Інструмент для управлінців 9 Адвокація гри 64

Розділ 4 Розділ для розробників політик 65

Інструмент для розробників політик 1 Політика гри 67
Інструмент для розробників політик 2 Моделі забезпечення 68
Інструмент для розробників політик 3 Працюємо разом для забезпечення права дітей на гру в умовах кризи 74
Інструмент для розробників політик 4 Інструмент самооцінки: забезпечення оптимального середовища для гри 75

Вступ

Міжнародна асоціація гри, що промоціює право дітей на гру (МАГ), проєкт «Доступ до гри в умовах кризи»

МАГ - це міжнародна неурядова організація, заснована в 1961 році. Вона створює форум для обміну думками та діяльності між різними галузями і секторами. Метою МАГ є захист, збереження та промоція права дітей на гру як фундаментального права людини, закріпленого в статті 31 Конвенції ООН про права дитини.

МАГ стурбована правом на гру дітей, які перебувають у складних життєвих обставинах або у несприятливому середовищі. Занадто багато дітей у світі стикаються з величезними бар'єрами в повсякденному житті, а це означає, що вони змушені використовувати свій шанс на гру, коли і де тільки можуть - іноді, навіть, у значній небезпеці. У ситуаціях кризи, стресу, ослабленого фізичного і емоційного розвитку, почуття втрати контролю та довіри поступово збільшуються, якщо діти не мають щоденних можливостей для гри.

Потреба та бажання дітей грати впливає на кожен аспект їхнього життя дітей; забезпечення можливостей для самостійної гри може збільшити можливості дітей для розвитку їхньої власної життєстійкості.

Орієнтири для гарантування захисту, участі та забезпечення гри в умовах кризи

- Гра - фундаментальна частина дитинства
- Дитяча гра має важливе значення для здорового розвитку та благополуччя
- Це законна поведінка і право всіх дітей
- У ситуаціях конфлікту або катастрофи можливості для гри відіграють важливу терапевтичну та реабілітаційну роль, допомагаючи дітям відновити почуття нормальності та радості після пережитих ними втрат, переміщень і травм
- Дитячий простір для гри - це важливе середовище, яке потрібно захищати і піклуватися про нього
- Ми повинні розуміти, що уявлення дітей про бажане місце для гри може відрізнятися від уявлень дорослої людини
- Дорослі повинні прислухатися до того, що діти говорять про гру, і щиро цінувати їхній внесок
- Ми повинні захищати час дітей на вільну гру
- Агенції можуть підтримувати дітей, визнаючи цінність гри для їхнього життєвого досвіду та ділячись цими знаннями з іншими

Про посібник

Цей посібник створено на допомогу людям та організаціям, які працюють в умовах кризи, щоб вони могли краще зрозуміти та підтримувати щоденну гру дітей. Він визначає кризові ситуації як гуманітарні, природні та спричинені людиною катастрофи.

Посібник спрямований на підтримку щоденних можливостей для гри на рівні громад для дітей в умовах кризи. Ми сподіваємося досягти змін на двох рівнях:

- практичне застосування права дитини на гру для дітей в умовах кризи
- підвищити обізнаність про право на гру на стратегічному рівні

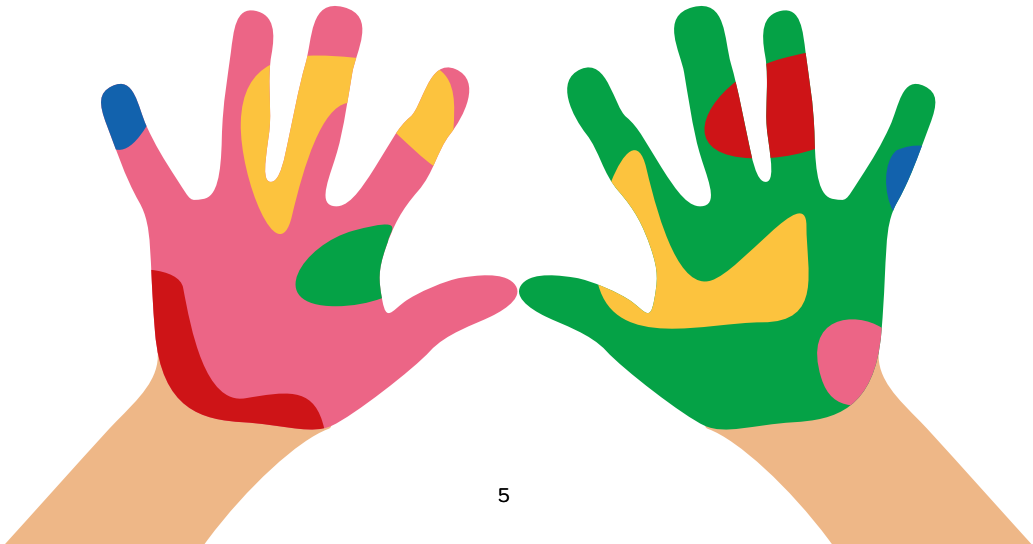
Посібник призначений для того щоб:

- надати чітку та лаконічну інформацію особам та організаціям, які працюють з дітьми та сім'ями в умовах кризи
- надати практичні, покрокові інструменти та шаблони для організації роботи, пов'язаної із забезпеченням часу, простору, дозволу та матеріалів для гри
- бути легким для друку та копіювання, щоб його можна було використовувати для підтримки діяльності практиків, а також для їхнього навчання та розвитку

Посібник ґрунтується на визнанні того, що право дітей на гру має тісний зв'язок з Конвенцією ООН «Про права дітей» в цілому, підтримуючи реалізацію всіх інших прав.

Комітет ООН з прав дитини (2013, п. 8) заявив, що стаття 31 служить для збагачення життя дітей і є основоположною у забезпеченні:

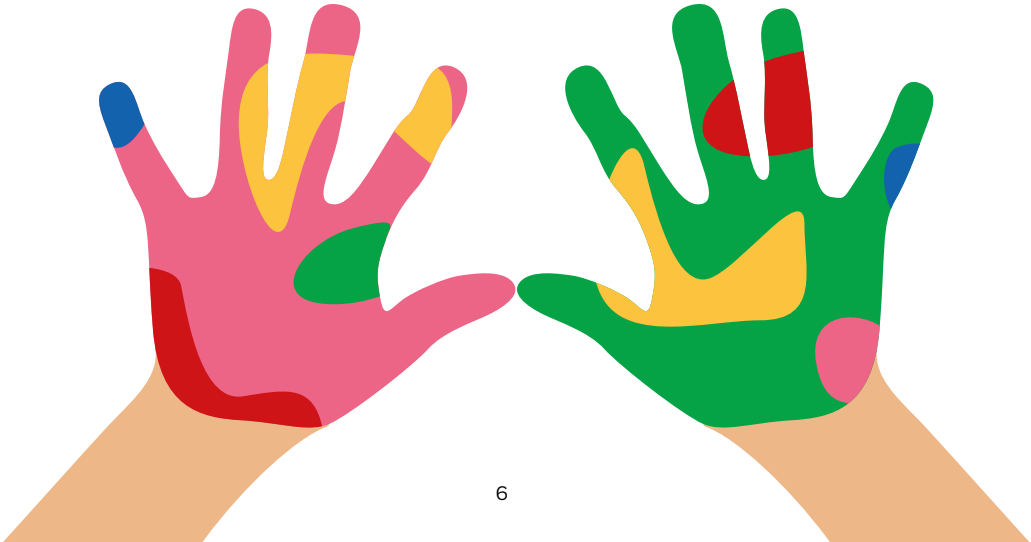
- якості дитинства
- права дітей на оптимальний розвиток
- адвокації стійкості
- реалізації інших прав дітей



Як використовувати посібник

Посібник складається з чотирьох розділів:

- Перший розділ - **“Інформація для всіх, хто працює в умовах кризи”**. Цей розділ містить інформацію про необхідність заохочення та забезпечення гри в умовах кризи. Її слід прочитати персоналу, управлінцям та розробникам політик
- **Розділ для персоналу** призначений для тих, хто безпосередньо працює з дітьми та підлітками в умовах кризи. Він покликаний пояснити, що таке дитяча гра і як дорослі можуть підтримувати її на практиці. Під персоналом ми маємо на увазі як оплачуваних працівників, так і волонтерів.
- **Розділ для управлінців** містить рекомендації для осіб, відповідальних за організацію та забезпечення освітнього процесу, а також підбір та навчання персоналу. Він покликаний допомогти цим особам зрозуміти їх роль у підтримці дитячої гри.
- **Розділ для розробників політик** містить рекомендації для неурядових організацій (НУО), агенцій ООН, місцевих, регіональних та державних органів влади. У ньому представлено низку способів, за допомогою яких можна розробити дизайн послуг для дітей в умовах кризи.



Ключові ролі та обов'язки в умовах кризи

Короткостроковий персонал

Співробітники, які залучені до освітнього процесу на короткий періоду часу, повинні будуть пам'ятати, що можливо наявна система забезпечення безперервності роботи.

Їхня роль включає в себе:

- створення та захист простору і часу для гри
- надання або забезпечення доступності ресурсів для підтримки або стимулювання гри
- активне сприяння грі
- моделювання позитивного ставлення до гри та власне гра
- привнести у освітній процес ігровий та креативний підхід

Середньостроковий та довгостроковий персонал

Співробітники, які працюють на місці довше, ніж кілька місяців, можуть будувати міцні стосунки з дітьми та сім'ями.

Їхня роль включає в себе:

- розвиток якісних можливостей для гри для дітей у громаді
- заохочення та підтримка дітей до участі у розробці проєктів пов'язаних з грою
- захист прав дітей на гру відповідно до Конвенції Організації Об'єднаних Націй «Про права дитини»
- сприяння грі, шляхом визначення, створення та захисту простору і часу, пошуку ресурсів, безпосереднього сприяння грі, у тому числі, де це доречно, активного залучення дітей, які в іншому випадку пропустили б гру або були б виключені з неї
- виявлення та вжиття заходів для усунення бар'єрів у доступі до гри (соціальних або фізичних тощо)

Ключові ролі та обов'язки в умовах кризи

Управлінці

Управлінці є довгостроковим персоналом , який підтримує дітей та сім'ї, і відіграє важливу роль у підтримці волонтерів шляхом:

- забезпечення адаптаційного періоду для всього персоналу, який безпосередньо взаємодіє з дітьми
- проведення тренінгів на тему гри та способів її підтримки
- забезпечення постійного наставництва, щоб допомогти волонтерам зрозуміти свою роль
- забезпечення відпочинку персоналу та уникнення вигорання
- управління часом, залучення персоналу та організації перехідних періодів.

Розробники політик

Розробники політик (ГО, агенції ООН, місцеві, регіональні та національні органи влади) можуть сприяти підвищенню важливості гри, запроваджуючи підхід, який гарантує, що діти в умовах кризи реалізують своє право на гру.

Це можна зробити за допомогою:

- прийняття «політики доступу до гри» , подібної до тієї, що описана в Розділі для розробників політик
- використання Посібнику для того, щоб усі залучені розуміли свою роль
- забезпечення наявності інших політик (таких як Кодекс поведінки волонтера та Кодекс захисту дітей) для підтримки персоналу та волонтерів, які сприяють створенню можливостей для гри. Регулярне навчання з «Політики та процедур захисту дітей» повинні бути передбачені для всіх, хто безпосередньо взаємодіє з дітьми
- забезпечення доступу персоналу до психосоціальної підтримки або навчання психосоціальній "першій допомозі". Це допоможе їм працювати з травмованими дітьми одразу після виникнення кризи.
- коли це можливо, адвокатувати доступ дітей до гри з самого початку планування
- забезпечення того, щоб інші активності не мали негативного впливу на доступ дітей до гри.

Розділ 1:
Інформація для всіх, хто працює в умовах кризи

Розділ 1:
Інформація для всіх, хто працює в умовах кризи

Цей розділ містить інформацію, яку повинен знати кожен, хто працює в умовах кризи.

Цей розділ містить інформацію про необхідність адвокації та забезпечення доступу дітей гри в в умовах кризи. Його повинні прочитати педагогічний персонал, управлінці та розробники політик.

Часто згадується «Конвенція про права дитини» та Генеральний коментар № 17 (2013) про право дитини на відпочинок, дозвілля, гру, рекреаційну діяльність, культурне життя та мистецтво (ст. 31).

«Конвенцію про права дитини» можна знайти за посиланням:
https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_021#Text
http://ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx

Загальний коментар № 17 можна знайти англійською, французькою, іспанською мовами:
https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/TBSearch.aspx?Lang=en&TreatyID=5&DocTypeID=11

МАГ підготувала стислий виклад загального коментаря № 17 Організації Об'єднаних Націй:
http://ipaworld.org/childs-right-to-play/article-31/summary-gc17

Зміст розділу

1 Право на гру
2 Важливість гри в умовах кризи
3 Особливості оптимального середовища для гри
4 Розуміння кризових ситуацій
5 Подолання викликів, пов'язаних з доступом до гри в умовах кризи
6 Права дітей з інвалідністю на гру: заява про позицію МАГ

1. Право на гру

Важливість гри визнана і закріплена в «Конвенції про права дитини» 1989 року. У статті 31 чітко зазначено, що:

"Держави-учасниці визнають право дитини на відпочинок і дозвілля, на участь у грі та розважальних заходах, що відповідають віку дитини, і на вільну участь у культурному житті та мистецтві". (Генеральна Асамблея ООН, 1989)

Як свідчення того, що Організація Об'єднаних Націй надає великого значення дитячій грі, вона опублікувала Генеральний коментар № 17 до статті 31. Це допомагає всім, хто зацікавлений у благополуччі дітей, краще зрозуміти важливість гри.

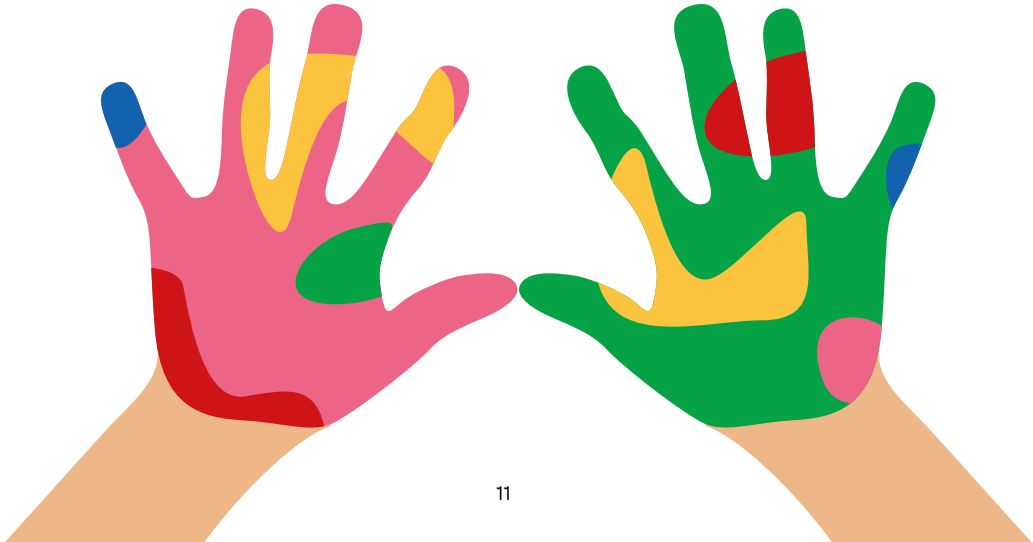
Гра: Дитяча гра - це будь-яка поведінка, діяльність або процес, ініційований, контрольований і структурований самими дітьми; вона відбувається завжди і всюди, де є можливість.

Дорослі, що опікуються дітьми, можуть сприяти створенню середовища, в якому відбувається гра. Разом з тим сама гра не є обов'язковою, натомість керується внутрішньою мотивацією і здійснюється заради процесу, а не для досягнення певної мети чи результату.

Гра передбачає прояв самостійності, фізичної, розумової чи емоційної активності та має потенціал набувати нескінченних форм, як у групах, так і наодинці. Ці форми будуть змінюватися і адаптуватися протягом усього дитинства.

Ключовими характеристиками гри є задоволення, невизначеність, виклик, гнучкість і відсутність результату. Разом ці фактори сприяють задоволенню, яке вона приносить, і, як наслідок, стимулу продовжувати грати.

Хоча значення гри часто нівелюється, Комітет ООН стверджує, що вона є фундаментальним і життєво важливим аспектом задоволення від дитинства, а також важливим компонентом фізичного, соціального, когнітивного, емоційного та духовного розвитку.



Діти в умовах кризи можуть мати доступ до інших специфічних послуг з чітким і структурованим результатом (наприклад, послуг охорони здоров'я або освіти); однак для того, щоб діти отримали найбільшу користь від гри дорослі повинні забезпечити:

- **Вільний вибір** – діти самі обирають, як, у що і з ким їм гратися
- **Особисте керівництво** – там, де це можливо, діти повинні самі контролювати, "як" вони грають
- **Внутрішню мотивацію** – гра відбувається заради самої гри, а не заради зовнішньої мети чи винагороди
- **Безпечне середовище** – щоб дитина була впевнена, що будь-яка реальна загроза або небезпека для неї зведена до мінімуму

Статтю 31 слід розуміти цілісно, як з точки зору її складових частин, так і в її взаємозв'язку з Конвенцією в цілому. Кожен елемент статті 31 є взаємопов'язаним і взаємодоповнюючим і, будучи реалізованим, слугує збагаченню життя дітей. Разом вони описують умови, необхідні для захисту унікальної природи дитинства, що постійно трансформується. Забезпечення умов, викладених у статті 31, має фундаментальне значення для якості дитинства, права дітей на оптимальний розвиток, сприяння самозарадності та реалізації інших прав. Дійсно, середовище, в якому можливості для гри та відпочинку доступні для всіх дітей, забезпечує умови для творчості; можливість проявити компетентність через вільну гру підвищує мотивацію, фізичну активність і розвиток навичок; занурення в культурне життя збагачує взаємодію під час гри; відпочинок забезпечує дітям необхідну енергію і мотивацію для участі у грі і творчій активності.

(Комітет з прав дитини, 2013: параграф 8)

2. Важливість гри в умовах кризи

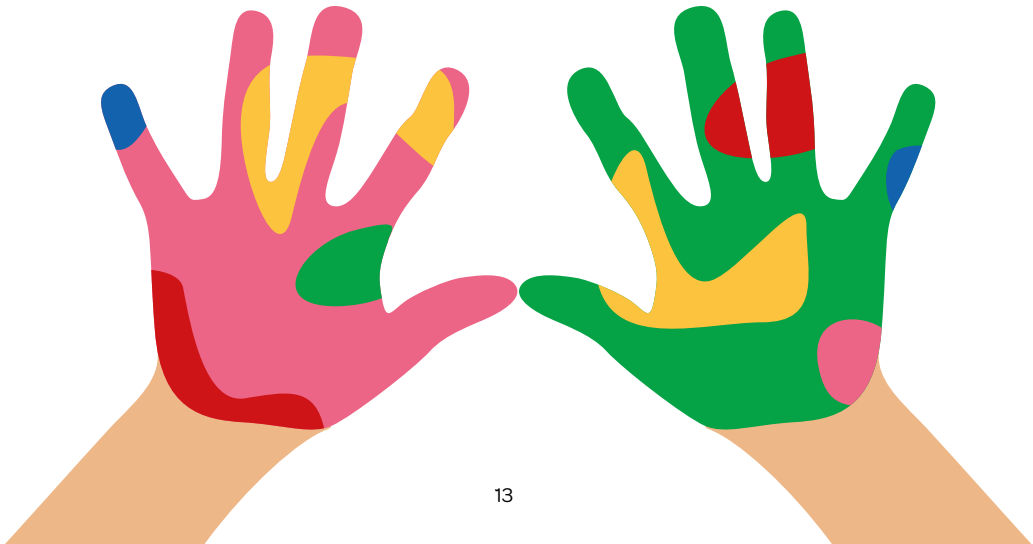
Комітет з прав дитини висловив глибоке занепокоєння тим, що в ситуаціях конфлікту або катастрофи право дітей на гру часто є менш пріоритетним, ніж забезпечення їжею, житлом та медициною. І це незважаючи на те, що гра, як відомо, має вирішальне значення для добробуту, розвитку, здоров'я та виживання дітей у таких умовах.

"Діти мають спонтанне бажання грати та брати участь у розважальних заходах і шукатимуть можливості для цього навіть у найнесприятливіших умовах. Однак, для того, щоб діти могли реалізувати свої права, передбачені статтею 31, в оптимальному обсязі, необхідно забезпечити певні умови відповідно до їхніх здібностей, що постійно розвиваються".

(Комітет з прав дитини, 2013:10)

Зазначається, що в таких ситуаціях гра:

- відіграє важливу терапевтичну та реабілітаційну роль, допомагаючи дітям відновити почуття нормальності та радості після пережитих ними втрат, переміщень і травм
- допомагає дітям з числа переміщених осіб та дітям, які пережили втрату, насильство, жорстоке поводження або експлуатацію подолати емоційний біль і відновити контроль над своїм життям
- допомагає дітям відновити почуття ідентичності, осмислити те, що з ними сталося, і дати їм змогу відчути радість та задоволення
- пропонує дітям можливість долучитися до колективного досвіду, відновити почуття особистої цінності та самоповаги, дослідити власні творчі здібності та відчути зв'язок і приналежність.



Несприятливий дитячий досвід (НДД) та роль гри у зменшенні його шкідливого впливу

НДД - це стресовий досвід, що виникає в дитинстві, який безпосередньо шкодить дитині (наприклад, фізичне насильство або емоційна травма) або впливає на середовище, в якому вона живе (наприклад, зростання в умовах насильства або переживання стихійного лиха). Загальновизнано, що ранній досвід впливає на те, як діти навчаються, справляються зі стресом, формують дружбу і стосунки з дорослими, а також на те, як вони сприймають себе і свій світ.

Токсичний стрес виникає тоді, коли відбуваються тривалі та часті події, які дитина не може контролювати. Це може мати шкідливий вплив на розвиток дитячого мозку, розвитку внутрішніх органів та послаблення імунної системи. Чим більше НДД переживає дитина, тим більша ймовірність виникнення у неї проблем зі здоров'ям та інших соціальних проблем у подальшому житті.

Однак навіть за постійних стресових умов негативні наслідки токсичного стресу можуть бути пом'якшені в тій чи іншій мірі завдяки доступу до гри.

Гра генерує конкретний і необхідний у першу чергу досвід, який підтримує розвиток дитини. Забезпечення доступу до гри підвищує здатність дітей підтримувати власне благополуччя та допомагає дорослим зрозуміти розвиток дітей. А також підтримує дітей, які не мають можливості грати вдома. Стабільні, турботливі стосунки з дорослими, які піклуються про дитину, можуть запобігти або зменшити руйнівний вплив токсичного стресу.

Підтримуюче та з доступом до гри середовище (або його відсутність) впливає на здоровий розвиток дітей. Оптимальне середовище для гри є гнучким, адаптивним, різноманітним і цікавим. Це простір, якому діти довіряють, відчувають себе вільно, грають по-своєму та на своїх умовах. Дитячий простір повинен передбачати можливості для подиву, хвилювання і несподіванок, а головне - можливості, які не є надмірно впорядкованими і контрольованими дорослими. Такі простори мають вирішальне значення для власної культури дітей, їхнього відчуття місця і приналежності.

Зростання в умовах негативного дитячого досвіду, має великий вплив на фізичний, розумовий та емоційний розвиток дітей. Однак, гра може допомогти знизити рівень вплив токсичного стресу і сприяти довгостроковому покращенню результатів розвитку дітей.

Для цього потрібно:

- Чуйні дорослі, які розуміють необхідність гри
- Підтримуючі спільноти, де до гри ставляться толерантно і відзначають її важливість
- Політики, що спрямовані на створення середовищ та можливостей для дитячої гри

3. Особливості оптимального середовища для гри

Комітет з прав дитини стверджує, що діти мають спонтанне бажання грати та брати участь у розважальних заходах і шукатимуть можливості для цього навіть у найнесприятливіших умовах. Однак, для того, щоб діти могли реалізувати свої права, передбачені статтею 31, в оптимальному обсязі, необхідно забезпечити певні умови відповідно до їхніх можливостей та здібностей, що постійно розвиваються.

Дітям повинні бути доступні:

- Свобода від стресу
- Свобода від соціальної ізоляції, упереджень чи дискримінації
- Середовище захищене від соціальної шкоди чи насильства
- Навколишнє середовище, достатньо вільне від відходів, забруднення, транспорту та інших фізичних небезпек, щоб дозволити їм вільно і безпечно пересуватися в межах громади.
- Наявність вільного від інших справ часу
- Доступний час і простір для гри, вільний від контролю та управління з боку дорослих
- Простір і можливості для ігор на свіжому повітрі без супроводу дорослих у різноманітному та достатньо складному фізичному середовищі з можливістю звернутися до дорослих за підтримкою, коли це необхідно
- Можливості отримати досвід, взаємодіяти та гратися у природному середовищі, у тому числі взаємодіяти з тваринами
- Можливість брати участь у створенні та трансформації власного світу, використовуючи свою уяву і мову
- Можливість взаємодіяти з іншими дітьми у тому числі за підтримки, при необхідності, підготовлених фасилітаторів або тренерів
- Визнання батьками, вчителями та суспільством в цілому цінності та законності прав, передбачених статтею 31. (Комітет з прав дитини, 2013:10-11)

Відсутність гри впливає на всіх дітей, де б вони не жили. Певні фізичні та\або соціальні бар'єри можуть перешкоджати доступу дітей до гри. Найбільш вразливими категоріями дітей будуть ті, які: проживають у бідних або небезпечних умовах; знаходяться в умовах конфлікту або гуманітарної катастрофи; діти, які шукають притулку; діти-біженці; безпритульні діти; діти-мігранти або внутрішньо переміщені особи. Розробники політик, які поважають потребу дітей у грі, при плануванні програм для підтримки вразливих категорії дітей повинні створювати бажані для дітей середовища та пом'якшувати наслідки браку гри у їхньому житті.

4. Розуміння кризових ситуацій

На глобальному рівні зростає кількість надзвичайних ситуацій - як природних, так і антропогенних - що призводить до виникнення кризових ситуацій різного масштабу та характеру. (Типологію кризових ситуацій див. у Таблиці 1). Масштабні катастрофи можуть посилювати або збільшувати частоту малих катастроф і повсякденних небезпек. Повсякденні небезпеки можуть мати такий самий, а іноді й більший вплив на життя дітей у довгостроковій перспективі, ніж одноразове великомасштабне лихо, але зазвичай залишаються поза увагою при обговоренні катастроф. Саме тому, цей посібник включає повсякденні небезпеки в рамках типології кризових ситуацій.

Кризові ситуації включають такі контексти: антропогенні конфлікти (війна, терористичні акти, вимушена міграція і переміщення, біженці і табори біженців) і стихійні лиха (кліматичні\некліматичні події та постійні повсякденні небезпеки). Екстремальні стихійні лиха, пов'язані з кліматом, включають шторми, повені, екстремальні температури, посуху та лісові пожежі.

Стихійні лиха, не пов'язані з кліматом, складаються переважно з геофізичних явищ, таких як землетруси, виверження вулканів і цунамі. Деякі біологічні катастрофи (епідемії, нашестя комах, нашестя тварин) також кваліфікуються як стихійні лиха і можуть належати до категорій, пов'язаних або не пов'язаних з кліматом (UNCDSN 2016).

Природа події	Масштабні природні та гуманітарні катастрофи (наприклад, цунамі, землетруси, тайфуни, громадянські війни, геноцид, міжнародні конфлікти, посуха)	Малі катастрофи (наприклад, сезонні повені, шторми, пожежі в будинках, локальні зсуви, лісові пожежі, епідемії)	Повсякденні небезпеки (наприклад, небезпечні, шкідливі умови життя, хвороби, яким можна запобігти, дорожній рух)
Частота	ЯК ПРАВИЛО, НЕЧАСТО, ХОЧА ПОШИРЕНИЙ У ДЕЯКИХ ЧАСТИНАХ СВІТУ	ЧАСТІ (сезонні)	ЩОДЕННІ
Масштаб	ВЕЛИКИЙ або потенційно великий і небезпечний для життя	СЕРЕДНІЙ	СЕРЕДНІЙ в неадекватних умовах проживання
Вплив на дітей	Може мати катастрофічні наслідки, порушуючи основні права дитини	Значний, але недооцінений внесок у погіршення здоров'я, травматизм, втрату благополуччя дітей	Значний і здебільшого ігнорований фактор створення несприятливого життєвого середовища для дітей
Ризики	ІНТЕНСИВНІ РИЗИКИ	ЗНАЧНІ РИЗИКИ	ЗНАЧНІ РИЗИКИ В ДЕЯКИХ МІСЦЯХ ТА В ПЕВНИЙ ЧАС

Типологія кризових ситуацій та спектру ризиків була розроблена Судешною Чаттерджі для дослідницьких проектів МАГ «Доступ до гри в умовах кризи».

5. Подолання викликів для гри в умовах кризи

Вплив як природних, так і антропогенних катастроф часто є однаковим, при цьому основними ознаками є переміщення населення та розрізненість або нескоординованість реагування. Часто спостерігається постійне невизнання важливості гри, що може призвести до обмеженого реагування з боку тих, хто забезпечує гуманітарну відповідь на кризу.

Наступні проблеми можуть виникати в результаті природних явищ, так і антропогенних конфліктів:

- Переміщення населення
- Втрата надії
- Експлуатація бізнесом
- Відсутність політичної волі для подолання кризи
- Внутрішні та зовнішні упередження
- Нестача ресурсів
- Невизнання гри та її важливості
- Нескоординовані підходи або різниця у підходах
- Брак розуміння питань культури
- Сімейні проблеми
- Вороже та небезпечне фізичне середовище.

Приклади викликів	Спектр можливих дій
Розташування та характеристики	
Нездорові та небезпечні простори Простори, де не дотримано санітарно-гігієнічних вимог Фізичні небезпеки (сміття, бите скло, хворі тварини)	• виявлення небезпек у місцевому середовищі у партнерстві з громадою та дітьми під час вибору безпечних місць для використання дітьми (у багатьох програмах діти беруть активну участь у Аналізі Вразливості до Небезпек (Hazard Vulnerability Analysis) через свої клуби моніторингу та покращення умов життя). • при виборі місця необхідно враховувати умови поширення інфекційних захворювань (наприклад, поширеність малярії через відкриті джерела з прісною водою в умовах спекотного вологого клімату). • зони для гри та загального користування необхідно регулярно прибирати, щоб створити відчуття свободи та безпеки. • розглянути архітектурні зміни, які можуть знадобитися для покращення стану довкілля (наприклад, обмеження доступу до швидкоплинної води, ділянок зі стоячою водою, які можуть бути місцями розмноження комарів, а також до дорожньої системи).

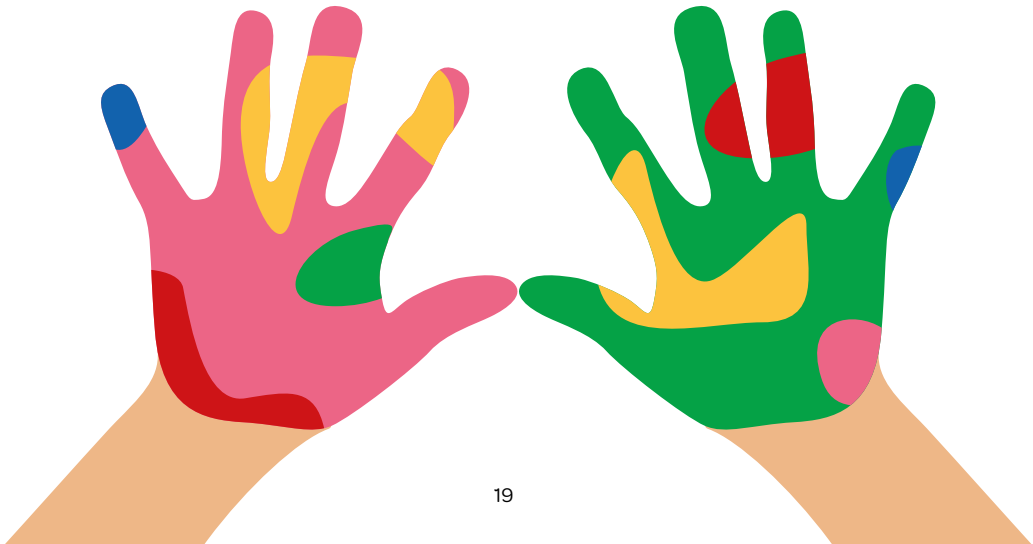
Приклади викликів	Спектр можливих дій
Монотонність	
Життя в тимчасових таборах/притулках може бути одноманітним і не стимулюючим	• забезпечити різноманітний асортимент матеріалів для гри та простір для їх використання. • оберіть безпечне місце, захищене від екстремальних погодних умов, щоб наявні у просторі ресурси можна було використовувати для гри. • забезпечити дітей недорогими матеріалами для гри, які вони можуть взяти з собою. «Коробки для гри» можна створити з легкодоступних ігрових матеріалів відкритого типу. Такі набори матеріалів допоможуть дітям грати, коли вони не можуть скористатися іншими можливостями для гри • надання батькам інформації про гру в цих коробках пропагуватиме важливість гри та заохочуватиме до гри вдома або поруч з ним. • іграшки можуть мати підвищену цінність в очах дітей та їхніх сімей, оскільки у них може бути мало власних речей. Якщо іграшки надаються окремим дітям, необхідно подбати про те, щоб вони не стали предметами, які можуть призвести до конфлікту між дітьми та сім'ями.
Розташування	

Невдало розташований ігровий простір	• доступний безпечний простір для гри має бути ключовим фактором при плануванні та будівництві об'єктів для підтримки громад в умовах кризи.
	• розташуйте простори для гри у самому центрі громади/табору, в ідеалі - поруч із соціальними службами
	• якщо у громаді наявні багатофункціональні майданчики, можна розглянути можливість організації тимчасових портативних просторів для гри з безпечними ящиками для зберігання іграшок.
	• організувати візити місцевих мобільних ігрових центрів для створення ігрових просторів.
	• кліматичні аспекти при плануванні тимчасових просторів, особливо наметів, які використовуються як майданчики, де граються діти:
	  • спекотний клімат: намет може забезпечити необхідну тінь
	  • холодний клімат: намети ризикують зруйнуватися під час снігопаду і можуть потребувати укріплення
	  • вологий клімат: намети піддаються ризику затоплення (використовуйте мішки з піском/підняту підлогу) або руйнування під час дощу і потребують захисту від негоди (використовуйте поліетиленову плівку для захисту від дощу).

Простір для батьків, які наглядають за дітьми	• забезпечує тінь. • надає простір для власної соціальної активності. • забезпечує приватність для піклування про потреби своїх дітей.
Брак простору для творчої діяльності (для всіх)	• криті та неформальні простори (намети, сімейні центри), де дорослі можуть займатися творчістю, а діти - гратися та спілкуватися.

Приклади викликів	Спектр можливих дій
Обмеження в часі	
Батьки зайняті іншими справами і не дозволяють дітям гратися на свіжому повітрі	• місця, де діти можуть гратися під наглядом.
Батьки з негативними поглядами на гру	• навчальні програми/заходи для батьків, які пропагують важливість гри та спрямовані на подолання батьківських страхів і упереджень. • персонал може зустрічатися з батьками, щоб побудувати довіру та познайомитися з спільнотою.
Свобода самовираження та емоційна регуляція	
Діти не мають місця для вираження повного спектру емоцій.	• визначення та забезпечення простору, відокремленого від найбільш заповнених частин простору, допоможе дітям самовиражатися. • персонал розуміє особливості дитячої гри, ігрової поведінки, а також те, як її підтримувати та фасилітувати. • персонал надає низку можливостей (наприклад, доступ до творчих занять, структурований відпочинок) для заохочення самовираження.
Культурна чутливість	

Стать/релігія	• персонал повинен переконатися, що він розуміє культурні потреби спільноти і те, як це впливає на гру.
	• організатори програм/ініціатив повинні надавати інформацію для персоналу/ волонтерів, забезпечувати навчання та наставництво, коли дозволяє час.
	• Консультації з громадою мають бути проведені, щоб зрозуміти та вирішити деякі проблемні питання, такі як:
	  • дівчатка та хлопчики грають разом
	  • дівчата грають публічно
	  • близькість до вбиралень
	  • близькість до темних/закритих приміщень.



6. Права дітей з інвалідністю на гру: заява про позицію МАГ

МАГ вважає, що кожна дитина повинна мати рівні можливості користуватися своїм правом на гру у повсякденному житті. Діти з інвалідністю мають таке ж право, як і інші діти, на достатній час і простір для вільної гри, яку вони обирають, без надмірної опіки.

Багато дітей з інвалідністю стикаються з численними бар'єрами, які обмежують їхні повсякденні можливості грати. Ці бар'єри включають в себе нав'язування діяльності, яку визначають дорослі, недоступні об'єкти та середовище, негативне ставлення та невідповідну соціальну політику і програми, які обмежують життя дітей з інвалідністю.

МАГ вважає, що сім'ї, педагогічні працівники, інші фахівці та органи влади повинні визнати цінність гри, як загальнолюдського права, так і засобу розвитку.

Кожна дитина індивідуальна, і для того, щоб кожна дитина могла користуватися своїм правом на гру, необхідні проактивні заходи, спрямовані на усунення бар'єрів, що обмежують можливості, та сприяння доступності, **такі як:**

- підвищення обізнаності серед дорослих
- відповідна до віку підтримка або допомога,
- доступне та інклюзивне середовище, об'єкти та транспорт,
- надання інформації, освіта та навчання, які підтримують право дітей на гру.

Таким чином, діяльність МАГ спрямована на захист, збереження та просування права дітей з інвалідністю на гру, як це передбачено статтею 31 Конвенції ООН «Про права дитини».

МАГ також звертає увагу на статті 7, 23 та 30 Конвенції ООН «Про права осіб з інвалідністю», які додатково охоплюють права дітей з інвалідністю на гру.

Посилання

Комітет з прав дитини (2013) Генеральний коментар № 17 (2013) Про право дитини на відпочинок, дозвілля, гру, рекреаційну діяльність, культурне життя та мистецтво (стаття 31)

Діти, які беруть участь у створенні дружніх до дітей плакатів для МАГ (стаття 31) (2013).

Примітка щодо термінології

Термін «діти з інвалідністю», що використовується тут запропоновано Конвенцією ООН «Про права осіб з інвалідністю» ратифікованою Україною 16.12.2009. **https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_g71#Text**

Розділ 2
Розділ для персоналу

Розділ 2
Розділ для персоналу

Цей розділ призначений для тих, хто безпосередньо працює з дітьми в умовах кризи. Він покликаний пояснити, що таке дитяча гра і як дорослі можуть підтримувати її на практиці.

У цьому розділі запропоновані інструменти, які допомагають персоналу:

- створювати простір для гри
- захищати безпечний простір та час відведений для гри
- надавати або робити доступними матеріали для підтримки або стимулювання гри
- активно сприяти грі

Зміст розділів

Інструмент для персоналу 1	Значення гри
Інструмент для персоналу 2	Роль дорослих у підтримці гри в умовах кризи
Інструмент для персоналу 3	Реагування на гру дітей - «ігрові підказки та відповіді»
Інструмент для персоналу 4	Види дитячої гри
Інструмент для персоналу 5	Середовище для гри
Інструмент для персоналу 6	Більше можливостей середовища для гри
Інструмент для персоналу 7	Організація середовища для гри
Інструмент для персоналу 8	Спостереження за дитячою грою
Інструмент для персоналу 9	Ресурси для гри - матеріали відкритого типу
Інструмент для персоналу 10	Базові та корисні матеріали для гри
Інструмент для персоналу 11	Фасилітація початку, середини та завершення ігрової сесії
Інструмент для персоналу 12	Запитання для рефлексії/рефлексивної практики
Інструмент для персоналу 13	Етичні міркування

Інструмент для персоналу 1
Значення гри

Гра має важливе значення для фізичного, психічного, соціального та емоційного здоров'я і благополуччя дітей, що закріплено в Конвенції ООН «Про права дитини». Гра є одним з найважливіших аспектів життя дітей, завдяки якому діти розвивають стійкість і адаптивність. (МАГ, 2010).

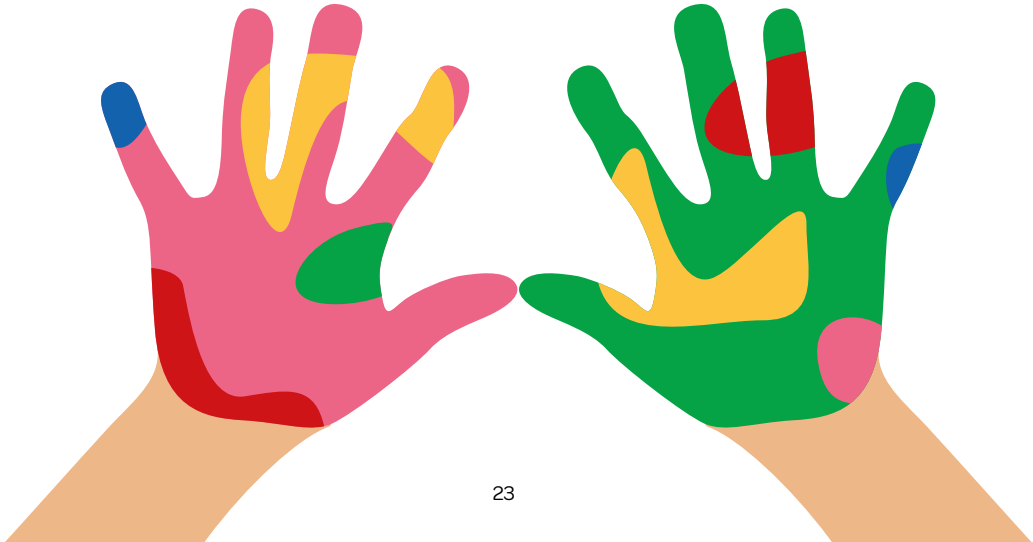
Гра може забезпечити регулярну фізичну активність, яка допомагає запобігти хворобам, зменшує наслідки депресії та тривогу. Гра тісно пов'язана з креативністю, адже включає уяву та здатність до вирішення проблем.

Гра - це природний, активний і часто незапланований процес, в якому розвивається мислення, почуття і дії; коли діти граються, вони здатні бути винахідливими і креативними. Діти отримують величезну користь від регулярної можливості грати у знайомому середовищі, де забезпечено час, простір і можливість для гри.

Гра допомагає дітям вчитися і розвивати навички через особисту діяльність та мовлення, а також є способом, за допомогою якого діти вчаться мислити. Це також спосіб соціалізації, оскільки діти взаємодіють з іншими дітьми та дорослими. Для дітей гра - це час для відпочинку, пізнання світу, спілкування з іншими людьми та спілкування з друзями.

Гра допомагає дітям осмислити власний досвід і світ в цілому . Надання простору і часу для гри підтримує їх у відтворенні та повторенні подій з власного життя. Розігрування власних почуттів і мрій допомагає дітям примиритися з ними та досягти відчуття контролю. Вони можуть безпечно виражати гнів і агресію, не завдаючи шкоди людям, або не піддаючись їй.

Гра є життєво важливим елементом дитячого розвитку і може бути сильним захисним фактором у житті дитини. Вона може певною мірою захистити дітей від негативних аспектів кризових ситуацій. Гра дозволяє їм розвивати свої внутрішні ресурси і формувати стійкість до труднощів і невизначеності, з якими діти стикаються в умовах кризи.



Інструмент для персоналу 2
Роль дорослих у підтримці гри в умовах кризи

В умовах кризи діти можуть покластися на дорослих, які забезпечують їм можливості для гри, або залишатися без нагляду, граючись у спосіб і місцях, які викликають занепокоєння щодо їхньої безпеки та благополуччя.

Нам, дорослим, буває важко зрозуміти і осмислити ігрову поведінку дітей, але важливо пам'ятати, що вільна гра - це спосіб пізнання дітьми свого оточення, зняття стресу і подолання ситуації, в якій вони опинилися.

Дорослі суттєво впливають на дитячу гру, через:

- формування (позитивного чи негативного) ігрового досвіду дітей
- регламентацію часу для гри
- вплив на те, як і чи буде доступне місце
- надання (або відмова в наданні) матеріалів

Дорослі долучаються до дитячої гри різними способами, які можуть сприяти або перешкоджати їй. Корисно вміти розпізнавати приклади таких дій, щоб зрозуміти, як ми можемо підтримати гру

Приклади

Чекайте, поки вас запросять до гри.

- Персонал делікатний і обережний, щоб не брати на себе ініціативу; вони виступають організаторами гри тільки тоді, коли діти самі цього хочуть.

Забезпечте безперервність гри.

- Персонал повинен добре подумати, перш ніж занадто структурувати або переривати процес гри.

Дозвольте дітям досліджувати власні цінності.

- Підтримка гри вимагає чутливого, гнучкого підходу, який визнає, що діти досліджують і розуміють системи цінностей, граючись і іноді помиляючись.

Дозвольте дітям розвивати навички у власному темпі.

- Гра - це механізм, за допомогою якого діти розвивають власні навички, здібності та судження. Персонал усвідомлено дозволяє дітям розвиватися у власному темпі та вчитися шляхом спроб і помилок.

Дозвольте дітям самим визначати зміст і мету гри.

- Гра є невід'ємною частиною дитячого пізнання світу. У безпечних межах, те, як це робиться, є справою самої дитини - це її порядок денний.

Дозвольте дітям вирішувати, чому вони грають.

- Гра - це поведінка без цілей і винагород. Це процес. Не потрібно пропонувати призи чи заохочення.

Дозвольте дітям вирішувати, яка поведінка є доречною в безпечних межах.

- Ігровий простір має існувати на благо дітей. Середовище для гри повинно мати орієнтири, але не комплекс жорстких правил.

Виступайте організатором лише тоді, коли діти потребують підтримки.

- У дітей інколи закінчується натхнення, їм стає нудно, і вони можуть попросити допомоги, щоб придумати, чим би зайнятися, або знайти необхідні ресурси.

Роздуми про нашу реакцію на гру дітей

Ми повинні брати безпосередню участь у грі тільки тоді, коли діти самі нас запрошують або коли ми турбуємося про їхню безпеку.

Про це варто подумати так:

ЗУПИНІТЬСЯ перед тим, як відреагувати або зупинити гру дітей.

ПОДИВІТЬСЯ і ПРИСЛУХАЙТЕСЯ до того, що відбувається. Що роблять діти?

ПОДУМАЙТЕ Чи справляються діти з будь-якими ризиками? Яким може бути вплив втручання дорослих на гру?

ДІЙТЕ Тепер ви можете реагувати вдумливо, а не рефлекторно.

РЕФЛЕКСУЙТЕ Чи були ваші дії правильними? Чого ви навчилися?

Інструмент для персоналу 3
Реагування на гру дітей - «ігрові підказки та відповіді»

Дорослі можуть краще зрозуміти гру дітей, якщо звертатимуть увагу на «ігрові підказки» та реагуватимуть на них належним чином. **«Ігрова підказка»** може бути вербальною, жестом або дією і запрошує інших приєднатися до гри. **Реакція** на ігрову підказку створює **рамку гри**.

Діти зазвичай реагують на «ігрові підказки» один одного природно, але для дорослих розуміння і розпізнавання таких сигналів є корисною навичкою, щоб забезпечити належну реакцію на гру дітей.

Ігрова підказка - це натяк або пряме запрошення когось чи залучення чогось "пограти зі мною". Діти набагато більше спілкуються невербально, аніж вербально.

Підказка може бути у вигляді:

- дії
- виразу обличчя
- жесту
- погляду
- пози тіла
- позиції
- звуку
- доторка до плеча та втечі, сміючись

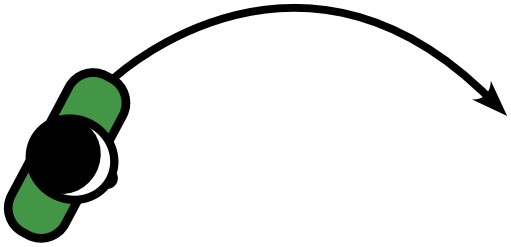
Відповідь - це позитивна і така ж грайлива реакція на розпізнану ігрову підказку, яка може бути черговим запрошенням на продовження гри. Відповіді зазвичай надходять від людей (здебільшого від інших дітей), але можуть також надходити з навколишнього середовища або від предметів у ньому.

Рамка може бути:

- **фізична -** місце або простір, який може бути розміром навіть з картонну коробку або величезне як ігрове поле і який може бути візуально позначений килимками, каменями, мотузками, шинами, одягом, живоплотом, парканом, або будівлею, платформою, барлогом, кімнатою або коридором.
- **наратив -** зовсім нова або вже давно знайома сюжетна лінія, пісня або музичний твір, або набір погоджених правил. Будь-який з цих елементів може стати приводом для гри і утримувати гру разом.
- **емоційна** - коли гра досліджує почуття, такі як страх, горе чи тріумф, тому реквізит, дія, місце та історія можуть постійно змінюватися, оскільки саме переживання почуття тримає все це разом.

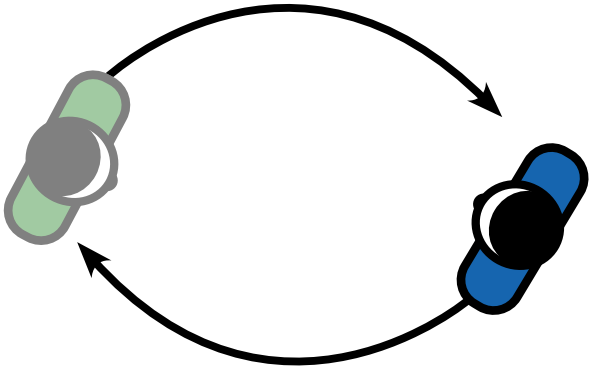
Підказка

запрошення



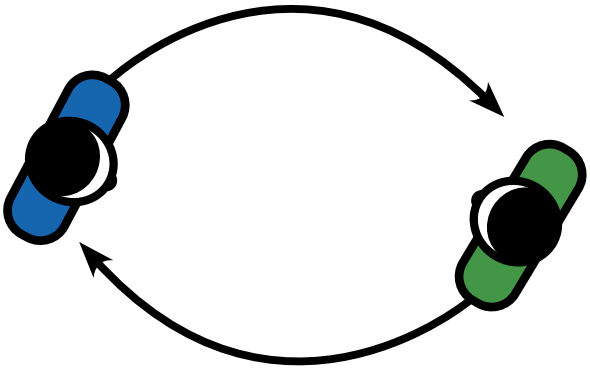
Відповідь

реакція



Рамка

природні або створені рамки гри, що утримують її разом



Дорослі можуть реагувати на ігрові підказки:

Долучатися до гри, коли запрошують

Ми повинні бути чутливими до прохань дітей щодо нашої участі, оскільки діти повинні мати можливість грати без керівництва дорослих. Однак іноді нас запрошують до гри, і це може бути гарною можливістю для позитивної взаємодії з дітьми.

Прикладами запрошень до гри можуть бути:

- пряме усне прохання (“Пограйся зі мною!”)
- грайлива дія (кинути щось, штовхнути)
- вираз обличчя (посмішка, смішне обличчя)
- непряма вербальна підказка (“Я не можу це зробити!” або “Це нудно!”)

Забезпечення ресурсів, які відповідають на ігрові підказки

Якщо ми спостерігаємо за тим, як діти грають однин з одним, це може дати нам підказки про те, які ресурси потрібно надати. Якщо, наприклад, діти грають у рольову гру (ти будеш лікарем!), перевдягання, тканини або інші дрібні вільні деталі можуть допомогти їм продовжити гру.

Не брати під свій контроль

Ми повинні бути дуже обережними, щоб не перехопити ініціативу у відповідь на ігрові підказки дітей. Якщо дитина каже, що їй нудно, ми повинні підтримати її, щоб вона придумала нові ідеї або почала гру, але не надто прямолінійно. Якщо діти хочуть адаптувати правила, це нормально. Якщо діти явно захопилися грою чи заняттям, ми повинні відступити на крок назад, доки не будемо потрібні.

Дорослі можуть підтримувати дитячі ігрові підказки шляхом:

Реагування на неправильно зрозумілі ігрові підказки

Деякі діти неправильно інтерпретують ігрові підказки інших дітей, тому що вони агресивні, вирвані з контексту або небажані. Ми можемо підтримати дітей, моделюючи відповідні ігрові підказки та надаючи альтернативні ігрові можливості. Наприклад, граючи в доганялки, дитина може вдарити іншу дитину занадто сильно, замість того, щоб легенько поплескати. Розпізнаючи це як ігровий сигнал, а не як агресивну поведінку, ми можемо моделювати більш прийнятні способи гри.

Виділення безпечного простору для гри

Виділяючи простір для гри з підтримуючими, розуміючими дорослими, ми можемо дати дітям можливість експериментувати з різними способами реагування на підказки один одного.

Розпізнавання тонких підказок до гри

Ігрові підказки можуть бути неочевидними і бути не більше, ніж погляд або невелика дія. Чим більше ми спостерігаємо за дитячими іграми, тим краще ми розпізнаємо підказки.

Розуміння того, що ігрові підказки можуть бути не для інших людей

Сигнали гри дітей можуть стосуватися їх оточення або речей в ньому. Це може бути удар по чомусь, щоб створити звук, руйнування чогось, що вони створили, або зміна його зовнішнього вигляду шляхом фарбування або перебудови. Це частина процесу, коли діти досліджують речі навколо них, і ми можемо підтримати цей процес, забезпечивши ресурси, які дозволяють такий експеримент без зайвого пошкодження речей, які цінуються іншими.

Інструмент для персоналу 4
Види дитячої гри

Спостерігаючи за дитячими іграми та розмірковуючи над видами ігор, які ми бачимо, ми можемо краще зрозуміти потребу дітей у грі та їхні вподобання.

Г'юз (Hughes, 2001) пропонує модель рефлексії того, як граються діти, описуючи види ігор, які можна спостерігати.

Діти можуть не обов'язково демонструвати всі види ігор. Якщо ви розумієте, що в арсеналі дітей превалює один вид гри, то слід розширити можливості, доступні для дітей. Наприклад, якщо у дітей явно переважають глибокі ігри, рухливі ігри чи ігри із застосуванням сили, діти можуть отримати користь від можливості брати участь у творчих іграх, уявних іграх та іграх з предметами.

Комунікативна гра

Приклад: пісні, пантоміма, жарти, міміка (грайливе обличчя), плескання в долоні, жести, поезія.

Креативна гра

Приклад: там, де діти мають доступ до різноманітних творчих засобів та інструментів, де є багато часу і де не страшно забруднитися.

Глибока гра

Приклад: діти граються таким чином, що може загрожувати їхньому життю, наприклад, біля дороги; їздити на велосипеді по парапету мосту або через вогонь; лазити по високих деревах, особливо над річками чи морем.

Драматична гра

Приклад: інсценізація того, як батьки ведуть дітей до школи, телепередачі, розмови між двома людьми, релігійної чи святкової події, похорону.

Уявна гра

Наприклад: погладити собаку, якої немає, з'їсти їжу, якої не існує, або заспівати в неіснуючий мікрофон.

Рухливі ігри

Приклад: доганялки, мітки, біг, хованки, дотики до землі та лазіння по деревах.

Гра з предметами

Приклад: дослідження та нове використання майже будь-якого предмета, наприклад, м'яча, маркера, шматка тканини, навіть живих чи мертвих тварин.

Гра із застосуванням сили

Приклад: гра в бійки, боротьбу та переслідування, в яких діти сміються та верещать, і судячи з виразу їхніх облич, їм це явно подобається.

Соціальна гра

Наприклад: спільне будівництво або малювання, спільне переміщення/перенос чогось, неформальні командні ігри або ігри з парашутом.

Символічна гра

Приклад: використання об'єкта, наприклад, шматка дерева, що символізує людину, або прапора, що символізує групу чи плем'я.

Інструмент для персоналу 5
Середовище для гри

Щоб зрозуміти, що можна запропонувати, важливо враховувати середовище громади/спільноти, де граються діти. Маючи час, простір і можливість на гру, діти, природно, вирішать грати там і тоді коли їм заманеться. Те, що доступно дітям, можна оцінювати, виходячи з того, як вони хочуть грати.

Аудит середовища забезпечує процес визначення того, наскільки воно задовольняє або не задовольняє потреби дітей у грі, а також визначення можливих дій.

Захист середовища для гри: наявне середовище для гри не завжди виглядає гарно чи привабливо для дорослих. Хоча важливо виявляти небезпеки в навколишньому середовищі та зменшувати їх, де це можливо, дорослим також важливо зробити все можливе, щоб побачити середовище очима дитини. Використовуйте цей інструмент разом із Інструментом 4.

Що пропонує ігрове середовище для гри? (Доступність у середовищі)	Занотуйте свої думки чи опишіть приклади	Запропонуйте заходи для доповнення або посилення середовища ресурсами, дизайном чи іншими втручаннями
Чи є воно різноманітним і цікавим? (наприклад, плоскі гладкі поверхні для ігор, схили для скочування тощо; чи є об'єкти, не обов'язково призначені для ігор, такі як дерева, статуї, пам'ятки)		
Чи пропонує воно виклик? (наприклад, елементи для перестрибування, стрибків вниз, гойдання, підвішування, лазіння)		
Чи пропонує воно можливості для гри з природними стихіями? Земля, вода, вогонь, повітря?		

Примітка: Залежно від ситуації та конкретних потреб дітей, відносні пропорції таблиці можуть змінюватися.

Що пропонує ігрове середовище для гри? (Доступність у середовищі)	Занотуйте свої думки чи опишіть приклади	Запропонуйте заходи для доповнення або посилення середовища ресурсами, дизайном чи іншими втручаннями
Чи дає воно можливість маніпулювати природними та штучними матеріалами? (наприклад, вільні деталі для будівництва, копання, кидання, ліплення)		
Чи забезпечує воно сенсорну стимуляцію? (наприклад, пам'ятки, звуки і запахи вулиць, храмів і т.д., насадження в парках, сезонні зміни дерев і ландшафту)		
Чи підтримує воно соціальну взаємодію? (наприклад, місця для схованок, тихі та спокійні потаємні місця, приватні місця, місця, звідки можна спостерігати; місця, де можна знайти друзів та товаришів по грі)		
Чи пропонує воно можливості для переживання різноманітних емоцій? (наприклад, пропонуючи місця для збору групи людей та місця для групової гри, місця для тихих або усамітнених ігор)		
Інше (будь ласка, вкажіть)		

Примітка: Залежно від ситуації та конкретних потреб дітей, відносні пропорції таблиці можуть змінюватися.

Інструмент для персоналу
6 Більше можливостей середовища для гри, які слід враховувати

Інші діти – різного віку та здібностей з вибором грати самостійно чи з іншими, домовлятися, співпрацювати, сваритися та вирішувати конфлікти. У ситуаціях кризи встановлення стосунків один з одним може виявитися складним завданням. Може спостерігатися велика плинність сімей, які прибувають і виїжджають, що означає, що соціальні групи та групова динаміка змінюються.

Світ природи – погода, дерева, рослини. Діти можуть опинитися в небезпечному фізичному середовищі з багатьма небезпеками та поганими умовами. У ситуаціях, коли може бути певний обмежений доступ до природи чи природних об'єктів, слід докласти всіх зусиль, щоб забезпечити дітям доступ до світу природи.

Чотири елементи – земля, повітря, вогонь і вода. Доступ до цих елементів набуває нового значення в ситуаціях кризи. Діти можуть безперешкодно отримати досвід взаємодії з вказаними елементами з мінімальною або навіть без підтримки персоналу. Якщо виявлено, що дітям бракує доступу, є кілька креативних способів надати дітям досвід під наглядом, який не створює зайвого тиску на батьків/сім'ї, які не матимуть доступу до запасного одягу та засобів прання.

- **вогонь** – надати пожежні відра для невеликих вогнищ, приготування їжі в приміщенні та виготовлення свічок
- **вода** – доступ до води повинен добре контролюватися, також слід визначити та усунути зайві небезпеки
- **повітря** – доступ до повітря може бути у формі запуску повітряних зміїв, виготовлення вітряків, спостереження за ефектом вітру на деревах та воді
- **земля** – гончарство та садівництво дають дітям доступ до землі. Якщо є земляні вали, діти неминуче захочуть рити ями та печери. Коли це трапляється, важливо допомогти дітям зробити це безпечно

Матеріали відкритого типу – природні і створені людиною матеріали, які можна обробляти, пересувати, адаптувати, будувати і руйнувати. Хоча матеріали відкритого типу мають важливе значення, організація їх пошуку і зберігання може бути викликом для персоналу, який працює в умовах кризи. У деяких випадках таких матеріалів може бути вдосталь, тоді як в інших вони можуть мати практичну цінність для інших цілей, крім гри. Персонал повинен врахувати, як керувати цими факторами.

Виклик і невизначеність – поетапні можливості прийняття ризику; як на фізичному, так і на емоційному рівні.

Зміна ідентичності – рольові ігри, переодягання, дзеркала, аква-грим, макіяж, фотоапарати та відео – все це може сприяти дослідженню ідентичності.

Рух – біг, стрибки, лазання, балансування, перекочування, гойдання, ковзання та обертання

Відчуття - звуки, смаки, текстури, запахи і види - повинні бути стимульовані. Музика, їжа, парфуми, кольори, види і різні текстури допомогають у цьому.

Інструмент для персоналу 7
Організація середовища для гри

Подумайте, як ви означите та забезпечите місце для гри дітей, якщо спеціального місця немає.
На вулиці ви можете означити простір за допомогою:

- мотузки на землі
- кола з каменів або колод
- ковдри, шторки для душу
- кола, намальованого крейдою
- прапору/банеру
- укриття

Такі звуки, як дзвінок, музика, гучний клич, барабани чи свистки будуть залучати дітей до ігрового простору.

Намети, навіси, банери, повітряні кульки та прапори стануть центром уваги та передадуть повідомлення спільноті про те, що гра важлива та необхідна для дітей.

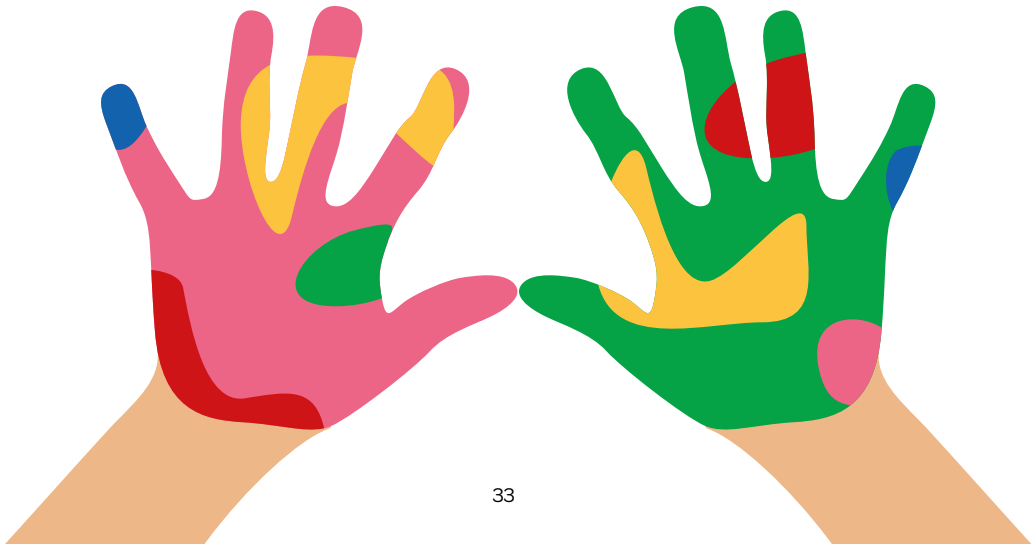
Не недооцінюйте значення дорослого, якому довіряєте, у створенні простору для гри. Іноді присутність цього дорослого, щоб підтримувати гру, є єдиним, що вимагається, щоб показати, що гра може відбуватися тут.

У приміщенні, де ви можете перебувати в спільній будівлі з іншими службами, спробуйте означити простір для гри за допомогою:

- штори
- брезенту
- парашуту
- меблів
- мотузки

Хоча важливо бути чутливим до інших служб, що працюють у просторі, також важливо, щоб вони цінували та визнавали важливий внесок гри в загальний добробут дитини.

Іноді спільне використання простору допомагає іншим зрозуміти, наскільки важливим є простір для гри, і ці колеги можуть допомогти вам знайти більш відповідне місце для гри.



Необхідні кроки

- Подумайте, як повідомити дітям і сім'ям, де і що ви будете робити
- Приєднання до існуючої служби може допомогти вам отримати доступ і довіру
- Визначте та усуньте небезпеки в загальному просторі та навколишньому середовищі
- Приберіть сміття, бите скло, зайві знаки тощо
- Якщо поблизу є місця (наприклад, кущі або задня сторона будівель), де діти можуть ховатися та гратися, обов'язково перевірте їх на предмет небезпек
- Регулярно прибирайте ці приміщення та загальні території, щоб створити відчуття свободи та безпеки
- Розгляньте фізичні зміни, які можуть знадобитись (наприклад, обмеження доступу до течії води, дороги)
- Переконайтеся, що будь-який нагляд за небезпечними зонами не обмежує гру, а обмежує небезпеку
- Розгляньте, які зміни ви можете зробити, щоб забезпечити рівні умови для дітей з інвалідністю брати участь у грі, наскільки це можливо
- Переконайтеся, що матеріали для гри підходять для доступної території
- Якщо місце зміниться, переконайтеся, що діти та родини знають, де ви будете. Не покладайтеся лише на усну інформацію, використовуйте плакати та знаки
- Намагайтеся підтримувати певну стабільність у часі
- Постарайтеся створити в просторі атмосферу гри та веселощів
- Спробуйте також включити «тихі» зони
- Чітко поясніть, що мета полягає в тому, щоб забезпечити дітям гру – за цим не має жодної сектантської, політичної чи релігійної мети

Інструмент для персоналу 8
Спостереження за грою дітей

Спостереження за грою дітей може допомогти нам подумати про те, як і чому діти граються, а також про те, що ми можемо зробити, щоб задовольнити їхню потребу у грі. Ви можете використовувати ці запитання, щоб зробити деякі висновки про гру та необхідні кроки для захисту або розвитку можливостей для гри . Ця форма забезпечує один спосіб, хоча спостереження також можна записувати за допомогою диктофона, рефлексивного щоденника або іншим способом.

Дата:	
Коли діти граються?	Як довго граються діти?
Кількість дітей та вік:	Погода:
Хто відсутній? (тобто діти з інвалідністю, старші діти, дівчата)	

Щось/хтось заважає грі дітей?
Короткий опис локації або епізоду гри:
Простір – у яких місцях граються діти? Що простір пропонує дітям в плані гри? Як діти ним користуються? Чи підходить простір для гри? (див. інструмент 5)
Матеріали – Чим граються діти? Як вони їх використовують? Чи достатньо матеріалів для гри?
Ігрова поведінка – як граються діти? (Див. інструменти 3 і 4)

Види гри – Ви спостерігаєте широкий чи обмежений діапазон видів гри? (Див. інструмент 4)
Інші дорослі – як вони реагують на гру дітей? Дорослі допомагають дітям грати чи заважають їм грати? (Див. інструменти 2 і 3)
Виклик і невизначеність – чи діти самостійно керують ризиками? Чи є в навколишньому середовищі небезпеки, які краще було б спробувати контролювати або пом'якшити? (див. Інструмент для управлінців 5)
Які ваші перші враження про те, що відбувається?

Інструмент для персоналу 9
Ресурси для гри – матеріали відкритого типу

Ресурси можуть бути знайдені або надані дітям, щоб фасилітувати та заохотити гру. Такі ресурси, як пісок, вода, мушлі, тканина, відра, коробки, мотузки, шини, пляшки, деревина та всі види відходів, стали відомі як «матеріали відкритого типу» . Це стосується всього, що можна переміщати, носити, котити, піднімати, маніпулювати або комбінувати для створення цікавих структур і досвіду.

У ситуаціях кризи, матеріали відкритого типу для гри можуть набувати іншої цінності, оскільки їх можна використовувати як побутові або будівельні предмети. Надійне зберігання таких матеріалів може бути проблематичним. У дітей та їхніх сімей може бути мало особистих речей, тому іграшки та інші матеріали можуть стати об'єктом конфліктів з негативними наслідками..

Проте, матеріали відкритого типу мають величезну цінність, тому слід зробити зусилля, щоб забезпечити їх якимось чином. Персонал може бути винахідливим і творчим - найкраще буде отримати непримітні матеріали, які можна гнучко використовувати.

Матеріали відкритого типу дають дітям ресурси, які допомагають їм створити оптимальне середовище для гри. Оскільки цей вид матеріалів не має обов'язкової інструкції чи способу використання, він пропонує багато можливостей. Дітей часто дуже приваблює створення лігвищ і халабуд – це можна зробити за допомогою палиць, тканини та ковдр. З картону можна зробити знаки, щити, костюми та маски. Гілки стають вудками, ложками на кухні чи чарівною паличкою.

Матеріали відкритого типу можуть бути натуральними або штучними і включають:

- деревину
- контейнери
- форми
- іграшки
- каміння
- пні
- пісок
- гравій
- тканина
- гілочки
- колоди
- каміння
- квіти
- мотузка
- м'ячі
- мушлі, шкаралупу горіхів тощо

Гра в просторі, багатому матеріалами відкритого типу, сприяє розвитку різних навичок, таких як гнучкість, креативність, уява, винахідливість, вміння вирішувати проблеми, самооцінка та просторова свідомість.

Інструмент для персоналу 10
Базові та корисні матеріали для гри

Ми запитали людей, які працюють в умовах кризи, якщо вони могли б взяти лише одну річ для підтримки дитячої гри, щоб це було?

Добрим ресурсом є великий кольоровий парашут або шматки тканини, зшиті разом. Парашут прекрасно підходить, оскільки він явно призначений для спільного користування, і діти не сприймають його як власність. Він може бути використаний для того, аби зібрати дітей разом. Парашут стимулює сенсорний розвиток і може бути як тихим/безпечним, так і гучним/активним. Він надає притулок і тінь. Багатьом таборам і міським середовищам бракує кольорів, тому парашут створює неймовірну точку фокусу та можливість для дітей досліджувати кольори, особливо коли сонце просвічує його і створює різнокольорове світло. Парашут дозволяє багатьом дітям брати участь у грі і надає волю природному розвитку гри (у нашому таборі діти любили співати сирійські пісні, підскакуючи під парашутом).

Папір - для ігор та майстрування чогось.

Кульки багатофункціональні та їх легко можна спакувати.

Крейда - малювати, створювати ігри, трансформувати простір, або маркувати його для гри.

Сірники - тому що запалювати ватру та збиратися навколо неї може бути по дружньому тепло та затишно. Ватру можна використовувати для приготування їжі, забезпечення тепла та як місця для роздумів.

Пластилін

Шматки поліетилену, які можна розстелити над заглибленням у землі, щоб зробити не глибокий басейн або водну гірку.

Мотузка, шнурок, резинка для ігор, для виготовлення гойдалок і драбин, будівництва халабуд.

М'ячі (виготовлені власноруч чи придбані) - для ігор та у якості інструменту для початку гри

Інструмент для персоналу 11
Фасилітація початку, середини та завершення ігрової сесії

Незважаючи на те, що діти знайдуть простір і час для самостійних ігор, вони цінують час, проведений у спеціальній ігровій сесії. Кожна ігрова сесія матиме початок, середину та кінець.

Найкращі поради: Початок ігрової сесії

Важливо добре розпочати сесію або програму. Ось кілька способів ефективного початку сесії.

Дізнайтеся необхідну Вам інформацію:

- Кількість дітей
- Вік
- Кількість персоналу
- Доступні ресурси
- Як виглядає і де знаходиться простір?
- Скільки триває сесія?
- Отримайте деякі знання про навколишнє середовище, простір і культуру
- Поважайте те, що вже відбувається – дипломатично ставтеся до того, чого інші намагаються досягти
- Важливо розуміти умови травми та потенційну поведінку дітей і сімей, які її переживають
- Підготуйтеся. Вчіться у людей, які вже залучені – чи встановлена певна традиція/рутина?
- Вивчіть деякі базові слова в дитячій мові, такі як гратися, дякую, привіт, до побачення, мене звати, стоп
- Поговоріть з іншими дорослими, щоб допомогти їм зрозуміти важливість гри. Спробуйте використати спогади дитинства, щоб аргументувати це
- Розпочинайте вчасно (тоді, коли ви сказали) – встигніть і будьте готові!
- Будьте в безпеці – дізнайтеся, яка ситуація у лідера (формального чи неформального), і поговоріть з дітьми
- Чітко визначте, що ви можете запропонувати – дотримуйтеся цього, не обіцяйте того, чого ви не можете дати або зробити

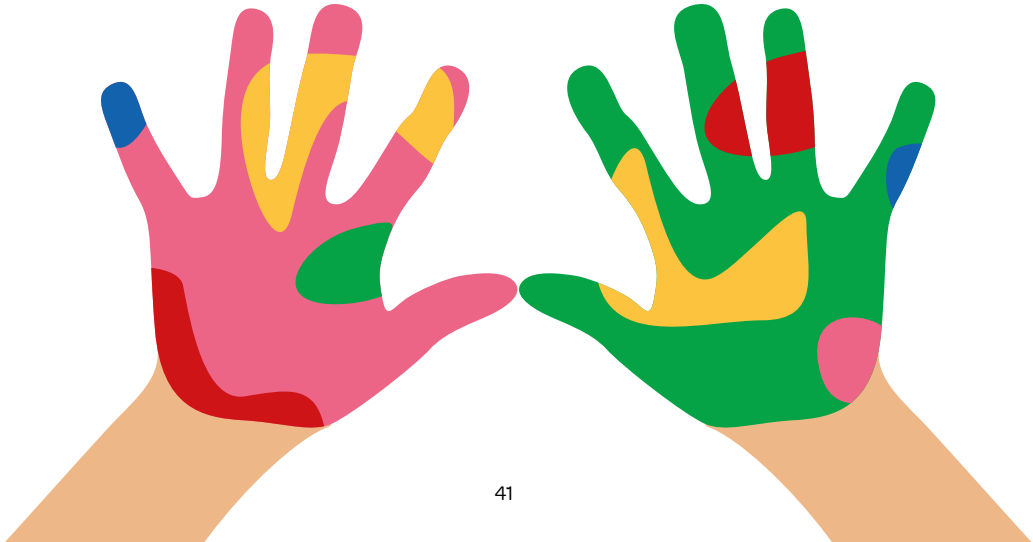
Ідеї для початку роботи

- Ігри з плесканнями
- Ігри з парашутом
- Віршики, рими/пісні
- Ігри на рахунок
- Розміщення цікавих матеріалів.

Найкращі поради: Середина ігрової сесії

Що ми можемо робити під час ігрової сесії з персоналом

- **Спостерігайте за грою** – ми повинні стежити за тим, що роблять діти, за їхніми інтересами та вподобаннями. Це може багато розповісти нам про дітей, з якими ми працюємо.
- **Реагуйте на ігрові підказки** — реагуйте позитивно, коли діти запрошують нас до гри, а також розпізнавайте, що говорять нам ігрові підказки дітей про їхні інтереси.
- **Переконайтеся, що всі діти відчувають себе залученими** – діти можуть бути ізольованими з різних причин, включаючи інвалідність, сором'язливість, травму, різні релігії. Якщо можливо, нам слід приділити час знайомству з дітьми та пошуку способів залучити їх.
- **Подбайте про те, щоб старші брати і сестри, які піклуються про молодших дітей, також могли грати** – ми можемо знайти способи залучити старших дітей до гри, поки їхні молодші брати і сестри зайняті.
- **Дозвольте тишу** – гра не завжди хаотична та галаслива. Ми повинні дати дітям час і простір, щоб вони могли спокійно грати в тихі ігри, думати чи бути творчими.
- **Поповнюйте матеріали** - навіть якщо кількість матеріалів обмежена, якщо це можливо, ми повинні забезпечити достатню кількість відповідних матеріалів для гри.
- Перенаправляйте дітей, які нудьгують або поведінка яких негативно впливає на гру інших дітей.
- **Надавайте ідеї для ігор чи діяльності** – хоча ми не повинні надто керувати дітьми, маючи кілька речей, які, як ми знаємо, працюють, можуть допомогти залучити дітей.
- **Спілкуйтеся з іншими співробітниками** – робота в команді вимагає хорошого спілкування, навіть якщо це лише випадковий зоровий контакт, щоб перевірити, чи з людьми все добре.
- Дозвольте продовжувати гру без надмірної участі дорослих. Це включає розмови з іншими дорослими, щоб вони розуміли, що ми робимо.
- **Рефлексуйте** – практика рефлексії є постійним процесом. Ми повинні думати про те, що ми бачимо і переживаємо, і про те, як ми можемо покращити можливості дітей для гри.



Найкращі поради: Завершення ігрової сесії

Завершення проєкту (наприклад, закриття центру).

- Завершення сеансу або діяльності
- Закінчення стажування або періоду волонтерства (хтось залишає)
- Завершення проєкту (наприклад, закриття центру)

Завершити ігрову сесію часом може бути важко. Деякі діти можуть не хотіти, щоб сесія закінчувалася; деякі дорослі можуть вичерпувати свій час з дітьми. Послідовність і ритуал можуть полегшити ці важкі процеси.

- Запевніть, що ця сесія закінчилася, але буде інша сесія – (коли і де це буде). Важливо бути чесним.
- Скажіть дітям, коли закінчиться час, а також коли він почнеться знову.
- Використовуйте пісню або гру-плескання, щоб сигналізувати про закінчення сесії.
- Корисною технікою, яка використовується в деяких ситуаціях, є використання легко впізнаваних слів, щоб повідомити про час закінчення (наприклад, в одному таборі це називається «час прибирання»).
- Зберіть усіх разом для «заключного» обговорення. Ми можемо разом подумати про те, що ми отримали/ чим насолоджувалися/ що зрозуміли від спільної гри; що б ми хотіли зробити наступного разу; речі, які ми хочемо сказати.
- Це також дуже корисно, коли персонал йде, і дозволяє дорослим поговорити про те, що вони отримали та чого навчилися за час, проведений з дітьми.
- Підготуйтеся до закінчення/прощання. Нам потрібно бути чуйними і не йти раптово, оскільки це може спричинити ще один рівень травми.
- Нам потрібно готуватися разом з дітьми (і батьками, які можуть довіряти нам і залежати від нас) протягом певного часу. Діти можуть дуже легко і швидко прив'язуватися.
- Завершення також може бути у формі виставки, вечірки, шоу, перформансу, свята (наприклад, закінчення проєкту чи терміну волонтерства)
- Спробуйте надати «завершенню» нової форми, якщо це доречно. Добре зосередитися на новому старті чи новому етапі – навіть якщо це новий старт самостійно чи без сторонньої допомоги. Можливо, настав час для нової незалежності та самовпевненості.

Інструмент для персоналу 12
Запитання для рефлексії/ практики рефлексії

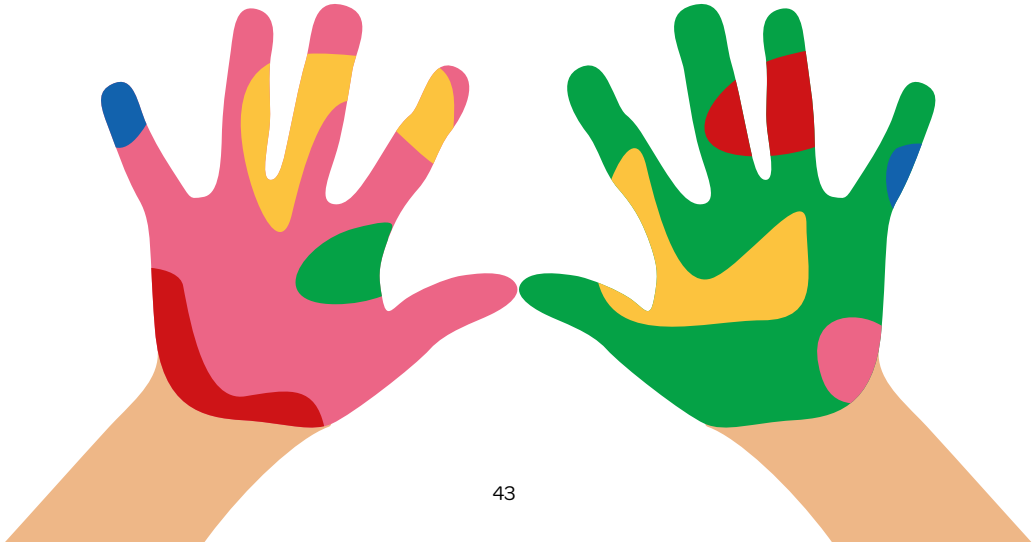
Рефлексивна практика — це термін, який використовується для опису роздумів про нашу взаємодію з дітьми, наших спостережень за їхньою грою та активного сумніву щодо наших мотивів, дій, почуттів чи проблем.

Рефлексію можна проводити різними способами, зокрема:

- Індивідуально – запис у щоденнику, нотатки чи ментальні карти, міркування, читання.
- У групі – командні зустрічі, дебрифінг, супервізія з управлінцями, взаємопідтримка.
- Активно – розмірковуючи під час роботи, прибирання, водіння, бігу, розігрування ситуацій.

Важливо, щоб ми, активно поставивши під сумнів нашу практику, діяли й думали про те, що б ми змінили; що б ми продовжували робити таким же чином; і як ми ділимося своїми роздумами з іншими. Рефлексивну практику слід використовувати для інформування майбутніх дій, політик, оцінки ризиків і викликів, а також організаційних підходів.

Під час рефлексії ви можете думати як про цілу ігрову сесію, окремий епізод гри, так і серію подій. Вам може бути цікаво подумати про те, як діти або дорослі справилися з ситуаціями - чи все пройшло добре, чи було щось незвичайне або заплутане, чи можна було покращити щось тощо.



Ці запитання покликані допомогти провести рефлексію діяльності
Опишіть, що сталося
Як я/ми втрутилися?
Якою була реакція на втручання?
Яким був вплив? (для дитини або дітей, колег, інших, середовища)
Чому я можу/ми можемо з цього навчитися?
Які наслідки для моєї/нашої майбутньої діяльності?

Інструмент для персоналу 13
Етичні міркування

Окрім забезпечення доступу до гри, існують етичні міркування, щоб гарантувати, що запропонована допомога є позитивною для дітей та їхніх сімей. Важливо, щоб ми розуміли свою роль – якщо її не пояснили належним чином, важливо запитати про це у менеджера чи керівника.

Чітко пояснюйте мотиви участі

Будь-кому, хто думає про підтримку дітей і сімей в умовах кризи, важливо визначити, яка їхня мотивація для цього. Залученість до програми не має ґрунтуватися на нудьзі, поганих стосунках удома чи на роботі, цікавості, уникненні проблем свого життя, бажанні привернути увагу ЗМІ. Ці потреби необхідно задовольняти іншими, більш прямими способами.

Займайтеся самопідтримкою

Знайдіть способи само-моніторингу, щоб обрана діяльність була ефективною, а не шкідливою. Ведення щоденників, розмови з іншими волонтерами, Інтернет або телефонний зв'язок із довіреними колегами чи членами сім'ї допоможуть у рефлексії.

Слідкуйте за здоров'ям і благополуччям

Спробуйте забезпечити фізичну активність, відпочинок та здорове харчування як традиційні частини дня.

Шукайте необхідні навички

Природа роботи під час кризи може хибно наштовхнути фахівців на думку, що в надзвичайних ситуаціях ті, хто є, повинні запропонувати все, що можуть. Однак у випадку дитячої гри персонал і волонтери повинні бути відкритими для навчання та настанов від менторів, щоб забезпечити задоволення потреб дітей.

Будьте обізнані та поважайте культурні відмінності

Цілком імовірно, що культурна різноманітність буде фактором у більшості ситуацій під час кризи. Там, де це можливо, важливо використовувати ресурс іншого персоналу або місцевих жителів, щоб здобути необхідні навички та знання для роботи з незнайомою культурою.

Отримання та дарування подарунків

Дуже обережно слід дарувати подарунки. Якщо це можливо, подарунки повинні надаватись як матеріали для використання в рамках активностей та програм, справедливо і без дискримінації. Не можна дарувати подарунки окремим дітям або обирати «улюбленців». Подарунки не повинні надаватись, щоб створити можливість для фото. Таким чином діти можуть очікувати подарунків в обмін на участь у програмах чи активностях, а подарунки можуть стати формою валюти або причиною непотрібної напруги.

Сім'ї, які живуть в умовах кризи, можуть бути дуже вдячні за допомогу та підтримку, і вони можуть захотіти це показати. Вони можуть не мати достатку, але може бути бажання поділитися з персоналом тим, що вони мають. Продумайте заздалегідь, як ви будете реагувати, і дотримуйтесь організаційних або професійних вказівок, якщо такі є.

Політика безпеки

Організації, які підтримують сім'ї в умовах кризи, повинні запровадити політики захисту дітей, яких слід дотримуватися для гарантування їхньої безпеки.

Багато дітей, які перебувають в умовах кризи, можуть здатися спраглими до уваги з боку дорослих. Не слід заохочувати дітей миттєво прив'язуватися до дорослих.

Важливо допомогти дітям зрозуміти, що не всі дорослі, з якими вони спілкуються, завжди дбають про їхні інтереси; залежно від контексту, можливо, можна допомогти їм розпізнати, хто з дорослих пройшов «перевірку» та отримав дозвіл на взаємодію з ними. Якщо щось піде не так, діти та сім'ї повинні мати можливість комусь повідомити про це.

Уникайте появи «улюбленців» серед дітей

Діти, особливо молодші, можуть шукати уваги дорослих. Не приділяйте найменшим чи «наймилішим» дітям або дітям з найкращими комунікативними навичками більше уваги, ніж іншим.

Уникайте фотографування дітей та поширення фото з дітьми без дозволу

Хоч як спокусливо ділитися зображеннями та історіями в соціальних мережах тощо, переконайтеся, що ви отримуєте згоду на використання фотографій, історій чи жартів. Навіть якщо ви досягнете цього, намагайтеся не розголошувати особу/місцезнаходження тих, з ким ви працювали у такий спосіб, що може зробити їх уразливими. Майте на увазі, що фотографії та особиста інформація можуть потенційно наражати дітей і сім'ї на небезпеку не лише в теперішньому, але й у майбутньому.

Уникайте втручання в обговорення місцевої чи національної політики

Причини кризової ситуації цілком можуть бути пов'язані з політикою або гуманітарною допомогою. Це не ваша роль - втручатися в це, ставити запитання, які ведуть до цього, або втручатися в приватне життя інших людей.

Не обіцяйте того, що ви не можете виконати

Будьте реалістичними та чесними з іншими та собою. Довіра буде побудована на виконаних обіцянках.

Підготуйтеся до завершення/прощання

Раптове звільнення персоналу або припинення програми може спричинити ще один рівень травми, якщо не впоратися з цим належним чином. Надзвичайно важливими є делікатна підготовка, вчасне повідомлення про зміни та відверта інформація про те, що відбувається.

Розділ 3
Розділ для управлінців

Розділ 3
Розділ для управлінців

У цьому розділі містяться настанови для осіб, відповідальних за програми/сервіси для дітей, а також здійснює навчання, супервізію та управління персоналом.

Зміст розділу

Інструмент для управлінців 1 Надання підтримки персоналу

Інструмент для управлінців 2 Ознайомлення з грою

Інструмент для управлінців 3 Проведення тренінгів для підтримки гри в рамках створених програм для дітей

Інструмент для управлінців 4 Ідентифікація та захист середовища для гри

Інструмент для управлінців 5 Роздуми про ризик і виклик у грі

Інструмент для управлінців 6 Витрачання пожертвувань на гру

Інструмент для управлінців 7 Планування дій

Інструмент для управлінців 8 Працюємо разом

Інструмент для управлінців 9 Адвокація гри

Дивіться також:

Усі інструменти для персоналу. Це допоможе підтримати персонал, який працює з дітьми в умовах кризи.

Розділ 4 Розділ для розробників політик: Моделі забезпечення.

Інструмент для управлінців 1
Надання підтримки персоналу

Ми виконуємо нашу роботу добре, коли відчуваємо свою цінність, знаємо, що повинні робити, можемо вчитися на помилках і отримуємо похвалу за належним чином виконану роботу.

Навчання персоналу, супервізія, підтримка та наставництво дозволяють зосередитися на добробуті персоналу, а також забезпечують професійний та особистий розвиток.

У той час як супервізія пов'язана з роботою, підтримка фокусується на піклуванні про співробітника.

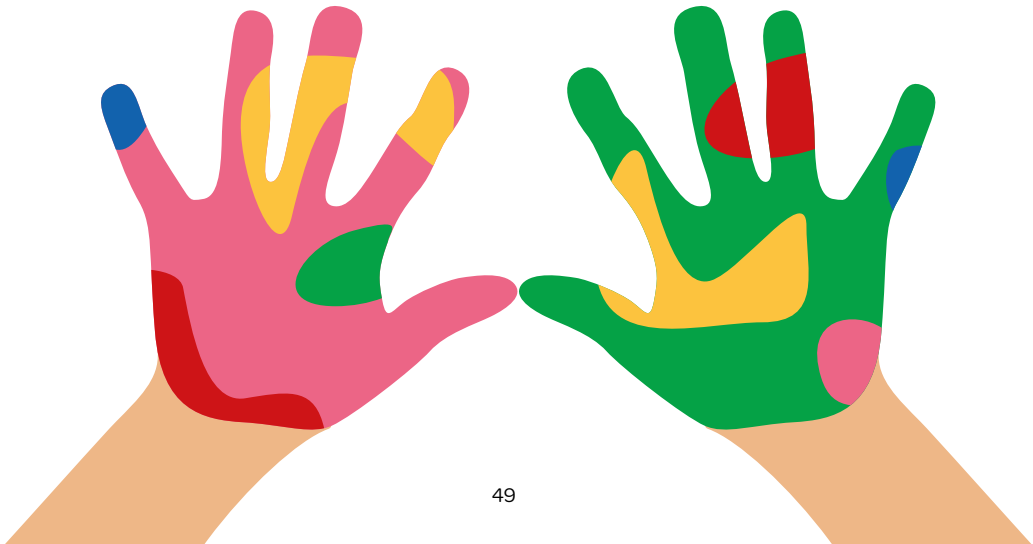
Хороша сесія або система підтримки надає співробітникам:

- безпечне місце, щоб поговорити про свої почуття щодо роботи
- можливість професійного розвитку
- можливість розглянути, як зовнішні фактори впливають на роботу

Ретельно продуманий адаптаційний процес дозволяє швидко та ефективно приймати нових людей у команду, а також створити позитивну та сприятливу атмосферу. У багатьох організаціях використовують письмовий контрольний список вступного інструктажу, записи та графік, щоб гарантувати, що всі сфери охоплені.

Зазвичай контрольні списки вступного інструктажу включають:

- привітання та представлення від безпосереднього керівника
- знайомство з колегами, дітьми та родинами
- список персоналу, їхні посади та ролі
- коротка історія організації
- основні правила/посібник для персоналу
- оформлення необхідних кадрових документів
- базовий вступ про охорону здоров'я та безпеку



Інструмент для управлінців 2
Ознайомлення з грою

Після того, як усі основні організаційні процедури та політики були доведені до відома персоналу, адаптаційний період може бути використаний для визначення рівня знань та навичок персоналу, щоб зрозуміти їхню роль у підтримці дитячих ігор.

Чек лист адаптаційного періоду орієнтованого на гру

Підхід, орієнтований на дитину, дає нам корисну основу для роздумів про те, як ми можемо використати адаптаційний період для посилення доступу дітей до найрізноманітніших середовищ та ігрових можливостей:

- ознайомлення з правами дитини та посилення їхньої значущості
- принципи та цінності, необхідні для роботи з дітьми
- здоров'я, безпека та захист
- вміння слухати та спілкуватися з дітьми та сім'ями
- розуміння розвитку та поведінки дітей
- захист дітей від шкоди
- збалансований, здоровий підхід до управління ризиками та викликами.

Управлінець або супервізор несе відповідальність за те, щоб персонал розумів свою роль у грі.

Приклад посадових обов'язків

Мета: Відповідати за розробку, реалізацію та просування програм, які забезпечують доступ дітей до гри.

Обов'язки та відповідальності:

1. Працювати у складі команди для розробки якісних можливостей для гри дітей в межах громади.
2. Забезпечувати можливість та підтримку дітей у внесенні вкладу у розвитку проєктів на тему гри.
3. Бути адвокатом права дітей на гру відповідно до Конвенції Організації Об'єднаних Націй про права дитини.
4. Забезпечувати сприятливе середовище для гри дітей, зокрема:

- ідентифікувати, створювати та захищати простір і час для гри дітей;
- підбір матеріалів відкритого типу, природних, перероблених та легко адаптивних матеріалів;
- фасилітувати гру, де це необхідно;
- активно залучати дітей, які б інакше не мали можливості пограти або були б виключені з активностей;
- ідентифікувати перешкоди для гри та діяти з метою їх усунення (соціальних або фізичних);
- використовувати ігровий і творчий підхід.

5. Розвивати зв'язки з громадою та партнерськими організаціями/агентствами для підтримки розвитку можливостей для гри у кожній громаді.
6. Взаємодіяти з громадою з метою виявлення волонтерів та менторів, серед ровесників, для підтримки та збереження гри у їхній громаді.
7. Брати участь у регулярних командних зустрічах та тренінгах.
8. Брати активну участь у підтримці принципів і практики рівних можливостей, визначених в Політиці рівних можливостей організації.
9. Працювати відповідно до інших політик організації, таких як політика з питань захисту дітей та охорони здоров'я і безпеки.

Інструмент для управлінців 3
Проведення тренінгів для підтримки гри в рамках створених програм для дітей

У цьому розділі надаються деякі технології партисипативного навчання, які допоможуть персоналу мислити на практичному рівні про важливість гри і сприяння їй. Цей інструмент слід використовувати разом із розділом "Інструменти для персоналу", і рекомендується, щоб фасилітатор/тренер уважно прочитав їх наперед і випробував на практиці.

Поради:

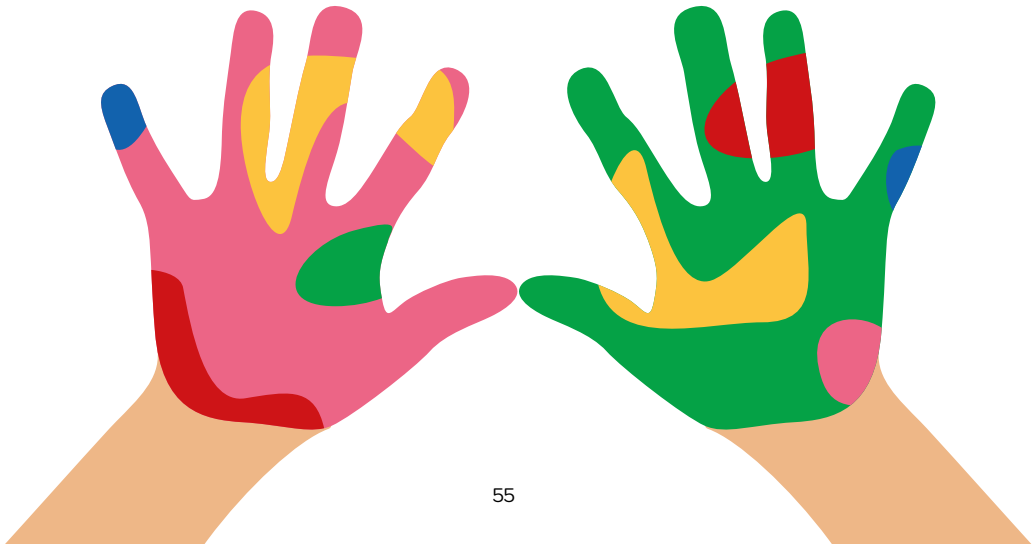
- Ці активності найкраще підходять для тренінгів з мінімум п'ятьма учасниками і максимум приблизно 30.
- З більшими групами, ймовірно, буде потрібний другий фасилітатор.
- Тривалість активностей буде варіюватися залежно від розміру групи та рівня залученості учасників.
- Ви можете працювати з активностями протягом декількох сесій або вибирати ті, що вам здаються найбільш відповідними, однак ми рекомендуємо використовувати їх для доповнення один одного і створення базового спільного рівня розуміння.
- Використовуйте різноманітні Інструменти, зазначені тут, як роздатковий матеріал для учасників.
- Надайте персоналу для ознайомлення інформацію подану у розділах «Інформація для всіх» і «Інструменти для персоналу».
- Зробіть ці активності веселими у свій спосіб - наприклад, використовуйте великий дзвінок для вимірювання часу, вводьте елементи гри у формі змагань, підготуйте яскраві візуальні матеріали, додайте свою власну особистість у стиль вашої фасилітації.
- Спробуйте адаптувати активності до рівня учасників.

Основна інформація	Опис	Матеріали
Активність: Гра в спогади **Час: 15 - 30 хвилин** **Мета: створити спільний простір.** **Залучитись до досвіду гри.**	У всіх дорослих є спогади про гру у дитинстві. Попросіть персонал намалювати карту того, де вони грались, або згадки про ігри зі свого дитинства. Профасилітуйте обговорення ключових моментів зі спогадів людей про гру. Як правило, серед тем: свобода, пригоди, віддаленість від дорослих, ризик, проведення часу на вулиці та уява. Питання для рефлексії: що ви знайшли спільного серед спогадів? Чи відрізняються предмети дітей, з якими вони грають? Чи різні покоління мають різні уявлення про гру?	Олівці, фломастери або фарби, папір
Активність: Перешкоди для гри **Час: 30–45 хвилин** **Мета: підвищення розуміння контексту, у якому діти грають.** **Виявити способи пошуку рішень.**	Попросіть групу подумати про речі, які можуть зупиняти гру дітей або заважати їм гратися. Запишіть ідеї на окремих аркушах паперу і розмістіть їх на видному усім місці (наприклад розкласти на столі чи закріпити на стіні). Після того, як ви маєте 10-15 пропозицій, згрупуйте схожі питання разом. Оберіть одне питання і обговоріть, що можна зробити для зменшення або усунення перешкод. (Це можна зробити в малих групах або одній великій групі.) Фасилітуйте обговорення в групі. Питання для рефлексії: чи деякі діти більше постраждали від цієї проблеми, ніж інші? Який спектр рішень може бути корисним? Хто має владу або здатність зробити зміни? (наприклад, чи може це зробити громада? Персонал? Представники органів місцевого управління? Та інше.)	Папір, пральна вершинка або шнур, булавки-щипці
Активність: Роль дорослих **Час: 30 хвилин** **Мета: підвищення розуміння та впевненості щодо ролі дорослих у підтримці гри.**	За допомогою восьми стилів втручання з розділу «Інструмент для персоналу 2», попросіть працівників у невеликих групах обговорити стиль втручання та його можливе значення на практиці. Кожна група може обрати кілька стилів та працювати з ними до моменту, коли ви зупинитеся, щоб попросити зворотний зв'язок. Фасилітуйте зворотний зв'язок в групі. Питання для рефлексії: чи підходять різні стилі втручання у різний час? Чи деякі стилі втручання відчуваються більш комфортними або знайомими, ніж інші? Чи хоче хтось у групі попросити поради від інших учасників групи? Чи є випадки, коли деякі стилі не підходять?	Інструмент для персоналу 2: Роль дорослих у підтримці гри в умовах кризи.

Основна інформація	Опис	Матеріали
Активність: Відповідь на ігрові підказки **Час: 15–20 хвилин** **Мета: підтримати рівень енергії у групі за допомогою веселої активності.** **Розвиток глибшого розуміння впливу ігрових підказок та реакцій на них.**	Розділіть групу на дві. Попросіть їх придумати приклади ігрових підказок: прямий вербальний сигнал, вираз обличчя або грайлива дія. Попросіть добровольців з кожної групи вийти вперед. Один з них відтворює ігрову підказку, а інша людина реагує на неї. Намагайтеся зробити цю активність цікавою і швидкою. Продовжуйте з багатьма прикладами, які будуть веселими, залучаючи різних людей з кожної групи по черзі. Питання для рефлексії: які наслідки мала реакція? Чи зупинялася, змінювалася чи продовжувалася гра? Які альтернативні відповіді могли б бути?	Інструмент для персоналу 3: Реагування на гру дітей
Активність: Розуміння матеріалів відкритого типу **Час: 20–30 хвилин** **Мета: заохочення креативності при роздумах про матеріали відкритого типу.**	У якості вступу, поговоріть про деякі з речей, які люди згадали під час активності «Гра в спогади», або про речі, які вони спостерігають під час гри дітей (Не наголошуйте на вже готових іграшках, а скоріше на таких речах, як шматок деревини, з якої зроблено місток над калюжею, чи клаптик тканини, який використовується для гри в переодягання). Наклейте п'ять аркушів паперу, кожен з одним з таких заголовків: • Приклади матеріалів відкритого типу, які легко можна знайти в місцевому середовищі. • Приклади того, що можна робити з матеріалами відкритого типу (будувати будинки, експериментувати і т.д.). • Ідеї джерел, де можна знайти матеріали відкритого типу (наприклад, сортувальні станції, майстерні тощо). • Рекомендації щодо підготовки до роботи з матеріалами відкритого типу (наприклад, перевірка їх на наявність небезпек, таких як виступаючі цвяхи з деревини, зберігання та інше). • Яка роль дорослих у грі з матеріалами відкритого типу? Об'єднайте персонал у невеликі групи, кожна з одним великим аркушем паперу, і попросіть їх записати свої ідеї і відповіді. Через п'ять хвилин попросіть групи передати аркуш паперу групі ліворуч, щоб у них усіх з'явився новий аркуш. Групи тепер додають якомога більше ідей, не повторюючи жодної з уже існуючих. Зібрати всі аркуші разом і порівняти, що вийшло. Варто звернути увагу: після сесії можна набрати всі ідеї на комп'ютері, щоб мати ресурс, яким можна поділитися з учасниками, або зробити постер з них.	Папір, ручки Інструмент для персоналу 9: Ресурси для гри

Основна інформація	Опис	Матеріали
Активність: Організація середовища для гри **Час: 40–60 хвилин** **Мета: обмін ідеями щодо особливостей, що підтримують гру.** **Заохочення зосередженості на створенні середовищ, які сприяють грі.** **Пошук рішень щодо того, чого можна досягти навіть у несприятливих середовищах.**	У групах по три або чотири людини дайте учасникам 30 хвилин для напрацювання ідей щодо організації середовища для гри. Це може бути «ідеальне середовище для гри» або модель, яка враховує місця, де вони будуть працювати. Попросіть групи враховувати при роботі: • Особливості оптимального середовища для гри, які варто включити? (Інструменти 5 і 6) • Організація середовища (Інструмент 7) • Матеріали відкритого типу чи інші базові матеріали, які можливо зробити доступними (Інструменти 9 і 10) • Види гри, які можуть бути підтримані у середовищі (Інструмент 4) • Управління середовищем (за бажанням). Використовуйте інформацію подану у розділі «Інструментів для персоналу» та спогади людей з дитинства про гру, щоб інформувати цю активність. Зробіть «уявний тур» по кожному створеному середовищі для гри і попросіть кожну групу описати, що вони створили і чому. Питання для рефлексії: як можна використовувати ідеї з цих проєктів на практиці? Які ідеї особливо популярні? Чи є ідеї, які були б чудовими, але важкими у реалізації? Чи є якісь додаткові рішення?	Малі матеріали відкритого типу, матеріали для моделювання (наприклад, глина, пластилін, саморобне тісто). Інструменти для персоналу: Інструмент 4: Види гри Інструменти 5 і 6: Особливості середовищ для гри Інструмент 7: Організація середовища Інструмент 9: Ресурси для гри Інструмент 10: Базові та корисні матеріали для гри
Активність: Планування **Час: 30-40 хвилин** **Мета: напрацювання командного підходу при плануванні.** **Забезпечення можливості пропонувати та розглядати альтернативні пропозиції.**	Якщо у вас є персонал, який працюватиме разом у складі команди, ця вправа буде корисною для практики навичок планування. Використовуючи інформацію з розділів «Інструменти для персоналу 11 і 12», попросіть групи з чотирьох або п'яти осіб розглянути пункти про початок, середину та завершення ігрової сесії та спільно обговорити наступні питання: • Як ви будете планувати активності, враховуючи Інструмент 11? • Як діти дізнаються про вашу програму? • Що робитимуть дорослі під час ігрової сесії? • Як ви будете управляти завершенням ігрової сесії? • Які можливості є для командної рефлексії з метою вдосконалення практики? Проведіть загальне обговорення, базуючись на відповідях кожної з груп щодо кожного з поставлених питань. Зверніть увагу: фасилітатору важливо бути уважним до кожної групи та того, чи кожен має можливість висловити свої ідеї та пропозиції.	Папір, ручки. Інструменти для персоналу: Інструмент 11: Фасилітація початку, середини та завершення ігрової сесії Інструмент 12: Запитання для рефлексії/рефлексивної практики

Основна інформація	Опис	Матеріали
Активність: Обмін іграми **Цю активність можна проводити з перервами протягом сесії або серії сесій.** **Мета: Створити багаж ігор, які можуть використовуватися всіма у своїй роботі.** **Весело провести час разом.** **Поділитися іграми та піснями з різних культурних контекстів.**	У нас всіх є спогади про ігри, в які ми грали, коли були дітьми або зі свого досвіду роботи з дітьми. Додавання цього блоку до вступного інструктажу дає персоналу можливість поділитися ідеями ігор, які можуть бути використані для початку ігрової сесії або ж урізноманітнити її, коли це необхідно. Подумайте про наступне: • ігри з плесканням • скакалки та рими • пісні (пісні для лічби, пісні, які відображають різні культури та походження) • ігри для великої групи дітей (доганялки, ігри з м'ячем, біг).	



Інструмент для управлінців 4
Ідентифікація та захист середовищ для гри

Знайти місце для гри може бути складно, особливо в умовах кризи. Тим не менш, наявність хорошого місця для гри у громаді підкреслює важливість гри. Подібне місце для гри може стати центром громади, залучаючи людей до участі у житті громади та спілкування.

У розділі «Для розробників політик» цього посібника описано кілька моделей забезпечення доступу до гри. При організації середовища повинна бути врахована низка принципів, про які варто подумати під час взаємодії з розробниками політик та визначенні найкращої моделі забезпечення доступу дітей до гри.

У випадках коли це можливо середовище для гри повинно:

- містити природні матеріали
- забезпечувати широкий спектр ігрового досвіду
- бути інклюзивним і доступним
- дозволяти дітям різного віку грати разом, але також дозволяти час від часу організовувати активності для окремих вікових груп (наприклад, для дуже маленьких дітей чи підлітків)
- надавати можливості для ризику та викликів
- піклуватися і підтримувати дітей
- поважати вибір дітей щодо того, де і як вони граються
- дозволяють людям спілкуватися між собою та розширювати можливості для соціалізації

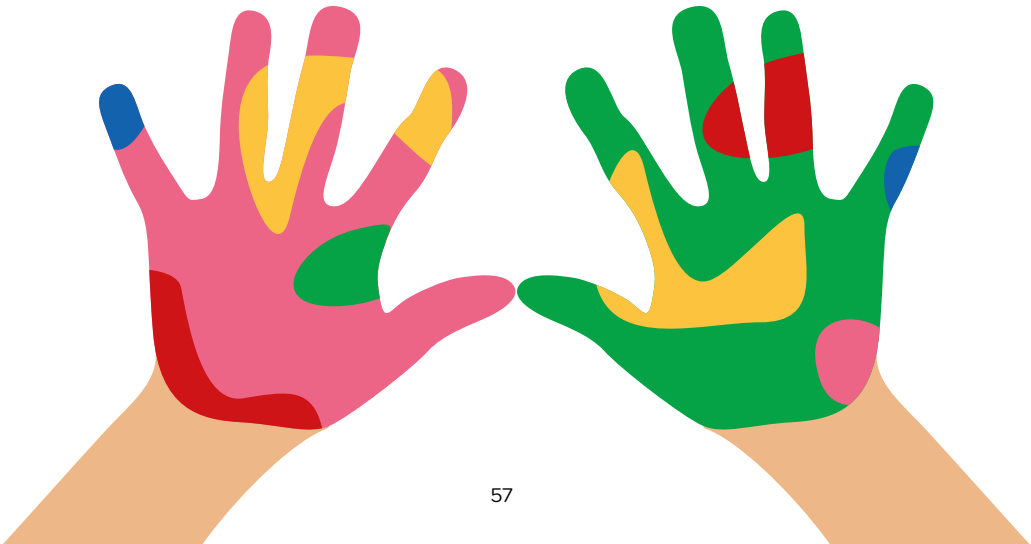
На що слід звернути увагу в короткостроковій перспективі:

- Дуже ретельно обміркуйте місце розташування середовища для гри - чи почуватимуться діти у безпеці?
- Які туалети та умивальники є/можуть бути доступними для користування?
- Чи використовується простір для чогось іншого і як це вплине на дітей?
- Організуйте кілька вступних ігрових сесій, щоб допомогти дітям, батькам та іншим учасникам зрозуміти, що пропонує програма
- Рекламуйте та адвокатуйте вашу програму
- Будьте помітними. Постарайтеся, щоб інформація про вашу програму була легко доступна іншим фахівцям, дорослим, батькам та дітям
- Обговорюйте з колегами успіхи та проблеми, спільно шукайте способи їх вирішення
- Переконайтеся, що ви розумієте контекст громади - дізнайтеся якомога більше про особливості, культуру та демографічні показники громади в якій ви працюєте

На що слід звернути увагу в довгостроковій перспективі

- Середовище для гри відіграє важливу роль у довгострокових зусиллях з відновлення громад, зокрема у створенні громад, дружніх до дітей.
- Адвокатуйте за те, щоб середовище для гри було враховане при плануванні постійного або тимчасового житла. Це мають бути не просто обладнані ігрові майданчики, а безпечні місця для дітей у межах пішохідної доступності від їхніх домівок і шкіл.
- Школи можуть запропонувати безпечні, регулярні можливості для гри дітей - простір і час для гри є важливими, так само як і навчання для дорослих.
- Визначте місцеві служби, з якими можна співпрацювати, щоб допомогти батькам та їхнім дітям інтегруватися в місцеву громаду.
- Встановіть зв'язки зі службами, до яких діти матимуть доступ на постійній основі. Наприклад, діти можуть відвідувати заклади охорони здоров'я, освіти тощо. Налагодьте співпрацю із закладами освіти та іншими установами, щоб допомогти їм забезпечити доступ дітей до гри.

Дивись:
Розділ 1: Особливості оптимального середовища для гри
Інструмент для персоналу 5 Середовище для гри
Інструмент для персоналу 6 Більше можливостей середовища для гри, які слід враховувати
Інструмент для персоналу 7 Організація середовища для гри



Інструмент для управлінців 5
Роздуми про ризик і виклик у грі

Ризик зазвичай означає можливість того, що може статися щось погане, наприклад, дитина отримає травму, але певний керований дорослими ризик корисний для дітей. Діти активно шукають викликів і пригод, коли граються, іноді з елементами справді ризикованої гри. Наприклад, коли дитина балансує по стіні, вона може впасти і завдати собі школи, але при цьому вона тренується балансувати, проявляє активність, відчуває гордість за себе і отримує задоволення.

Ми повинні підходити до управління ризиком і викликами у грі, дивлячись на баланс між ризиком і перевагами для дітей з точки зору фізичного та емоційного благополуччя і розвитку. У пригодницьких, складних і ризикованих іграх діти можуть отримати такі переваги, як:

- розвиток фізичних здібностей
- здатність самостійно оцінювати ризики
- перевірка власних здібностей
- розвиток вправності
- розвиток впевненості в собі
- розвиток стійкості та навичок вирішення проблем
- переживання цілої низки емоцій, таких як гострі відчуття, піднесення, веселощі, страх, гордість, товариськість
- можливість піклуватися про інших, забезпечувати безпеку когось та усвідомлювати власну

Існує різниця між повсякденною поведінкою дітей, які шукають викликів у своїх іграх, і дітей, які через своє становище змушені грати в небезпечних, шкідливих умовах.

В умовах кризи, коли діти можуть грати в небезпечному середовищі, доступ дітей до фасилітованої дорослими гри може допомогти вберегти їх від потенційних небезпек.

Багато дітей щодня граються в дуже небезпечних умовах (наприклад, біля небезпечних будівель, глибоких водоймищ, відкритих каналізаційних люків, жвавих доріг або залізничних колій). Це вимагає довгострокових рішень. Тим часом дітям все одно потрібно грати, і вони будуть використовувати доступні для них місця, часто дуже творчо. Хоча місця, які діти обирають для гри, можуть здаватися не ідеальними, важливо поважати, чому вони зробили цей вибір в тих обставинах, в яких вони перебувають.

Створення середовища для гри, як альтернативи для дітей, у короткостроковій або середньостроковій перспективі може:

- дати дітям можливість випробувати такі види гри, до яких вони, можливо, не мали б доступу в інший спосіб (наприклад, більш рефлексивні, інклюзивні ігри, які можуть тривати довше без перерви, залучають ширший спектр матеріалів або перспектив та загалом є безпечнішими)
- допомогти їм розвинути ширший спектр навичок і вмінь
- допомогти їм розвинути життєстійкість, стратегії вирішення проблем, вміння справлятися зі складними ситуаціями (і, можливо, замінити шкідливи стратегії корисними).

Під час гри діти також йдуть на певний емоційний ризик. Він може включати в себе:

- гру у спосіб, який не вважається типовим для їхньої статі
- розігрування травматичних або стресових подій
- вдавання дуркуватості чи безглуздості
- намагання встановити дружбу, незважаючи на ризик бути відкинутим або втраченим
- демонстрацію відкритої незгоди з домінуючою думкою інших дітей.

Коли діти пережили дуже травматичні події, дорослі можуть відчувати небажання підтримувати дітей, які грають у спосіб, що може викликати подальші емоційні розлади у них або в інших. Може виникнути спокуса спробувати відволікти дітей або занепокоїтися, якщо їхня гра здається серйозною, а не веселою.

Однак важливо пам'ятати про відновлювальні та терапевтичні властивості гри. Дітям може знадобитися програти свій досвід, щоб примиритися з ним і трансформувати його в щось, з чим вони зможуть краще впоратися або зрозуміти. Іноді дорослим буває важко спостерігати за цим процесом (наприклад, якщо дитина відтворює, як її дім змиває повінню, або розігрує сцену насильства, яку вона бачила, б'ючи іграшку).

Можливо, дорослим потрібно просто спокійно спостерігати за процесом і стежити за тим, щоб дитина не завдала собі шкоди або не заподіяла шкоди іншим. В ігровому контексті дорослі можуть активно шукати для дітей способи безпечного вираження своїх розчарувань, наприклад, **у такий спосіб:**

- розбити картонну коробку
- будувати з піску, а потім знову засипати його
- будувати вежі з дерев'яних блоків і перекидати їх
- грати в дуже фізично активні ігри
- надання дітям пластиліну, щоб вони могли відтворити та пропрацювати досвід, який вплинув на них
- малювати малюнки або писати історії, а потім кидати їх у вогонь

Дорослі повинні домовитися про те, яка поведінка є прийнятною, а яка - неприйнятною в тій ситуації, в якій вони опинилися. Заподіяння шкоди іншим людям, псування майна або знущання є неприйнятними і можуть призвести до ескалації з серйозними наслідками, що спричинить подальший конфлікт або антагонізм у громаді.

Деякі діти мають дуже складну поведінку. Для цього завжди є причина: можливо, вони навчилися цього від інших дорослих; можливо, їх постійно відкидали або кривдили; можливо, вони мають один із цілого ряду розладів; можливо, над ними знущалися або жорстоко поводилися; можливо, вони "розігрують" свій життєвий досвід, намагаючись знайти в ньому сенс. Вони все одно заслуговують і потребують розуміння та поваги, а іноді й індивідуальної або спеціалізованої допомоги, якщо вона доступна.

Пошук балансу

Наведені нижче запитання мають на меті допомогти нам подумати про ризики та переваги, щоб ми могли сконцентруватися на найбільш позитивному впливі на дитячу гру в кризових ситуаціях. При цьому, цей список не є вичерпним.

Ризики

- Чи існують у навколишньому середовищі небезпеки, з якими діти не можуть впоратися самостійно?
- Чи можемо вплинути на рівень небезпеки?
- Чи діти самі створюють ризиковані ситуації? (наприклад, стрибають з висоти)
- Чи усвідомлюють вони можливу шкоду та керують ризиками для себе? (наприклад, чи створили вони м'яке приземлення або поступово підвищувалися до висоти, з якої вони зараз стрибають.)
- Чи приймають діти емоційні ризики, які викликають занепокоєння у нас, дорослих?
- Чи є речі, які ми можемо зробити, щоб зменшити серйозні ризики травм, в той же час дозволяючи дітям відчувати виклик?
- Чи можемо ми забезпечити такий простір, аби зробити гру дітей якомога безпечнішою?
- Чи можемо ми забезпечити дітей різними матеріалами для ігор, щоб зменшити серйозні ризики травмування?
- Що ми можемо зробити, щоб урізноманітнити способи гри?

Переваги

- Які переваги для розвитку отримують діти від гри?
- Як гра впливає на фізичний розвиток дітей? (наприклад, фізична активність, координація, свідомість тіла, фізична впевненість)?
- Як гра впливає на емоційний розвиток дитини (наприклад, самосвідомість, впевненість, почуття досягнення, соціалізація)?
- Чи допомагає гра дітям розуміти своє оточення або ситуацію у позитивний спосіб?
- Чи отримують діти задоволення від гри?
- Чи заводять діти друзів?

Підтримка поведінки дітей

- Зберігайте спокій.
- Надайте ресурси для безпечного вираження почуттів.
- Пам'ятайте, що поведінка часто є способом, за допомогою якого діти розповідають нам про свої почуття.
- Якщо поведінка виглядає так, ніби вона може стати небезпечною, спробуйте розрядити ситуацію за допомогою іншої діяльності або ресурсу.
- Попросіть дитину/дітей повернутися в певний час, щоб обговорити, що їм потрібно зробити, щоб їм знову дозволили приєднатися до групи.
- У крайньому випадку попросіть дитину піти.
- Після інциденту обміркуйте його та поговоріть з колегами, щоб знайти рішення
- Незалежно від поведінки, намагайтеся уникати постійного виключення дітей з ігрових сесій.
- Не кричіть на дітей.
- Не бийте дітей і не застосовуйте інших методів покарання.

Використання правил для управління ризиками та перевагами під час гри

Правила допомагають доти, доки вони:

- необхідні
- для користі дітей
- узгоджені з дітьми та зрозумілі їм
- нечисленні
- дуже чіткі
- застосовуються також до дорослих
- часто переглядаються

Інструмент для управлінців 6
Витрачання пожертвувань на гру

Час від часу нас можуть попросити витратити гроші, які були пожертвувані, отримані в результаті фандрейзингу або виділені великою організацією чи державною установою. Ось кілька порад щодо корисних покупок.

Список покупок для гри

- Рюкзаки для персоналу для перенесення ігрових ресурсів
- Невеликі візки для персоналу або дітей для транспортування матеріалів для гри та як ігровий елемент
- Ящики або сумки для зберігання
- Пляшки для води та переноски
- М'ячі різних розмірів
- Аптечки першої допомоги
- Переносний намет або тент-вітрило
- Водонепроникний одяг (персонал/діти)
- Ігровий парашут (доступний у спеціалізованих постачальників)
- Глобус (можна придбати у спеціалізованих постачальників)
- Вибір клаптиків тканини
- Брезент, великі листи пластику, килимки
- Мотузки
- Сірники
- Рушники
- Крейда
- Матеріали для творчості - папір, кольорові олівці, фарби, блискітки, клей, пензлі для малювання
- Глина, яка висихає на повітрі
- Інгридієнти для пластиліну - просте тісто з борошна, солі та води
- Відра, миски, кошики різних розмірів
- Ручні інструменти для будівництва, такі як молотки, цвяхи, палиці
- Додаткові матеріали, які допоможуть у будівництві та ліпленні - мотузка, клейка стрічка, кілочки, мотузка, палички
- Пісок та пісочні іграшки, сита, відерця, лопати
- Повітряні кульки
- Фарби та пензлики для малювання
- Будівельні блоки
- Шашки
- Прості карткові ігри з картинками
- Крикетні біти, обручі, мішки для квасолі
- Ігрові коробки - наповнені недорогими предметами (такими як олівці, кольорові олівці, матеріали відкритого типу, папір, маленькі фігурки)
- Ресурси для гри в маленький світ - великі неглибокі лотки, міні-фігурки (люди, тварини, транспортні засоби)
- Ігровий тренінг для персоналу та волонтерів
- Канцелярське приладдя: степлер, гумки, дирокол, клейка стрічка
- Друк - Плакатів Міжнародної ігрової асоціації, стаття 31 та інші рекламні матеріали
- Футболки для персоналу/волонтерів.

Інструмент для управлінців 7
Планування дій

Працюйте з персоналом та волонтерами для збору інформації, використовуючи питання для спостереження та роздумів

План дій Що ми дізналися про простір?	**План дій** Що ми дізналися про час, коли діти мають грати?	**План дій** Що ми дізналися про ресурси, які ми маємо або які нам потрібні?
Що з цим можна зробити?	Що з цим можна зробити?	Що з цим можна зробити?
Хто має бути залучений?	Хто має бути залучений?	Хто має бути залучений?

Інструмент для управлінців 8
Працюємо разом

Корисно, щоб окремі особи та групи людей об'єдналися для планування заходів, спрямованих на забезпечення можливостей для дітей в умовах кризи.

Проведення заходу у громаді може бути гарним способом допомогти батькам та іншим зрозуміти, що планується і чим вони можуть допомогти. Тут можна обмінятися ідеями та обговорити можливості гри, які будуть доступні для дітей та молоді для їхніх власних вільних ігор.

Це також може стати гарною нагодою розповісти батькам і широкому загалу про важливість гри та розвіяти будь-які страхи, які вони можуть мати.

Подивіться на навички, які є в групі та ширшій спільноті.

Необхідні навички	Хто володіє навичкою
Лідерство	
Супервізія працівників	
Побудова команди	
Управління конфліктом	
Управління часом	
Управління змінами	
Проєктний менеджмент	
Робота щодо моніторингу	
Робота щодо оцінки	
Спеціальні знання про гру	
Спеціальні знання з догляду за дітьми	
Навички публічності	
Управління ризиками/оцінка ризиків	
Планування та дизайн	
Побудова	
Благоустрій	
Обслуговування та ремонт	

Інструмент для управлінців 9
Адвокація гри

Однією з найважливіших ролей для дорослих, які бажають підтримати дітей, що грають, є адвокаційна роль. Це передбачає аргументацію на користь гри через підвищення обізнаності. Часто це передбачає пропозицію рішень для цілого ряду зацікавлених сторін, таких як політики та особи, які приймають рішення, батьки, засоби масової інформації та постраждалі громади.

Щоб підтримати роботу захисників гри, Міжнародна асоціація гри (МАГ) проводить всесвітню кампанію, спрямовану на підвищення обізнаності та розуміння важливості гри в житті всіх дітей. Кампанія спрямована на подолання зростаючих викликів в умовах життя дітей, які негативно впливають на їхній простір і час для гри.

На підтримку кампанії МАГ створила яскравий **короткометражний фільм (http://ipaworld.org/ipa-video-this-is-me-the-childs-right-to-play)** та дружні до дітей ресурси для популяризації статті 31 Конвенції про права дитини. Вони допомагають дітям і дорослим зрозуміти ключові ідеї Загального коментаря 17. Ресурси можуть бути використані зацікавленими сторонами та ключовими особами, які приймають рішення, а також стейкголдерами на різних рівнях втручання:

- Національна програма
- Місцева програма
- Рівень громади
- Рівень проєкту
- Рівень практики (наприклад, заходи для безпосередньо дітей, груп дітей та родин).

Ресурси включають листівку, маленький плакат і великий плакат з ключовими повідомленнями. Всі ресурси доступні для завантаження та поширення.

http://ipaworld.org/resources/for-children/colouring-pages
можна використовувати на друкованій продукції, якою користується персонал. Члени МАГ використовують логотип на бейджах і футболках для ідентифікації персоналу та волонтерів. Інші створили прапорці для позначення ігрових майданчиків.

Монохромний логотип можна використовувати з дітьми та їхніми батьками, щоб почати розмову про право на гру. В умовах кризи розфарбовування може виявитися терапевтичним засобом, а використання його з батьками дає можливість почати розмову про гру в не загрозливий спосіб.

Плакат формату А3 (http://ipaworld.org/resources/ for-children/fun-things) може бути використаний для промоції її важливості гри серед дорослих, які приймають рішення. Він містить легкодоступну інформацію про Конвенцію ООН про права дитини та статтю 31.

Плакат А4 та **листівка** можуть бути використані для того, щоб забезпечити визнання та врахування поглядів дітей. Їх можна використовувати з батьками та розробниками політик.

Розділ 4
Розділ для розробників політик

Розділ 4
Розділ для розробників політик

Цей розділ містить рекомендації для ГО, агенцій ООН, місцевих, регіональних та державних органів влади. У ньому представлено низку способів розвитку програм для дітей в умовах кризи. Розділ покликаний на підтримку розробникам політик у виконанні зобов'язань, передбачених Конвенцією ООН «Про права дитини». Інформація подана у розділі спрямована на вдосконалення та підтримку імплементації статті 31, яка декларує право усіх дітей на достатню кількість часу та простору для реалізації своїх прав.

Зміст розділу

Інструмент для розробників політик 1	Політика гри
Інструмент для розробників політик 2	Моделі забезпечення
Інструмент для розробників політик 3	Працюємо разом для забезпечення права дітей на гру в умовах кризи
Інструмент для розробників політик 4	Інструмент самооцінки: забезпечення оптимального середовища для гри

Дивись:

Розділ 1: Особливості оптимального середовища для гри

Інформація для всіх, хто працює в умовах кризи

Інструмент для розробників політик 1 Політика гри

Розробка та затвердження політики гри може зробити значний внесок у забезпечення достатньої кількості можливостей для гри для дітей. Політика гри визначає цінність, яку організація надає дитячій грі, а також як організація буде підтримувати можливості дітей грати. Політика гри може бути доведена до відома дітей, персоналу та батьків, а також включена до загальної інформації щодо послуг, які пропонуються в організації.

Шаблон положення про політику гри

[Установа/організація] визнає важливість того, що усі діти повинні мати час і гарний простір для щоденної гри.

Для дітей гра є одним з найважливіших аспектів їхнього життя. Вона сприяє здоров'ю, благополуччю та щастю дітей, а також їхньому навчанню та здатності до навчання. Найважливіше те, що гра сприяє розвитку та виживанню дітей.

Ми віримо, що можемо зробити позитивний внесок у життя дітей, цінуючи їхнє бажання та потребу грати і забезпечуючи широкий спектр можливостей для дітей гри в рамках програм, які ми створюємо для дітей та їхніх родин.

Ми вважаємо, що ставлення дорослих до ігрової поведінки дітей та їхнє розуміння має значний вплив на якість пропонованих можливостей для гри.

[Установа/організація] зобов'язується працювати над тим, щоб діти мали достатньо можливостей для щоденних ігор, як описано в Конвенції ООН «Про права дитини».

У короткостроковій перспективі ми беремо на себе зобов'язання:

-
-
-

У в середньостроковій перспективі ми беремо на себе зобов'язання:

-
-
-

У довгостроковій перспективі ми беремо на себе зобов'язання:

-
-
-

Інструмент для розробників політик 2

Моделі забезпечення

Цей посібник присвячений моделям забезпечення гри. Він був розроблений на основі тематичних досліджень існуючих моделей з усього світу. Він надає обґрунтування, визначає переваги та ключові особливості успішних моделей надання послуг.

Модель А Забезпечення внутрішнього простору для гри дітей

Модель Б Просвітницьке забезпечення гри

Модель В Простір та обладнання для гри на вулиці

Модель Г Підтримка самостійної розбудови громадських просторів для гри

Модель Ґ Заохочення інтеграції в місцеві ініціативи щодо гри

Дивитися: Розуміння особливостей оптимального середовища для гри

Модель А
Забезпечення внутрішнього простору для гри дітей

Якісно спроєктовані приміщення для гри слід планувати таким чином, щоб їх можна було гнучко використовувати та пропонувати відповідний спектр можливостей для дітей різного віку, здібностей, обставин та інтересів. Створення ігрових майданчиків у громаді сприяє залученню громади та слугує фундаментом для надання інших послуг і залучення до участі в житті громади.

Можливість доступу до добре спроєктованих і забезпечених ресурсами ігрових просторів та персоналу, який їх обслуговує, має величезну користь для дітей, батьків і громади.

Ключові характеристики добре спроєктованого простору для гри в приміщенні:

- Забезпечує багатий досвід - діти можуть досліджувати та експериментувати через безпосередню залученість у діяльність.
- Забезпечує відчуття приналежності - діти можуть бути поруч з людьми, яких вони знають, мати знайомі та зручні предмети і перебувати в обстановці, яка має для них особисту історію.
- Містить ресурси, які є відповідними, доглянутими і доступними для всіх дітей.
- Спланований таким чином, щоб можна було гнучко використовувати та забезпечити різноманітні види діяльності.
- Закрите, безпечне й надійне місце для гри.

Приклад

Діти мають обмежений доступ до критих приміщень для гри; вони живуть у невеликих наметових будиночках і мають дуже мало особистих речей, якщо взагалі мають їх. Сам табір є небезпечним середовищем для проживання з багатьма загрозами; з одного боку він межує з автомагістраллю, з іншого - із залізничною колією, з крутими краями глибокої дренажної канави та кількома дренажними трубами. Тут холодно і сиро.

Було очевидно, що мешканці отримають користь від спеціального дитячого центру. Були затримки з отриманням дозволу на будівництво, можливо, через тиск з боку уряду та тип будівлі, що призвело до зупинки будівельних робіт на кілька тижнів. Протягом багатьох місяців у таборі було одне невелике приміщення (намет/будівля) для всіх дітей - переповненість і широкий віковий діапазон робили його небезпечним і ускладнювали проведення заходів, що відповідали б віку дітей. Перші кілька місяців було неможливо розділити вікові групи, оскільки не було іншого пристосованого для дітей приміщення, яке б захищало від холоду.

Коли дозвіл на будівництво було надано з доброї волі місцевої влади, підтримка благодійних організацій допомогла зібрати кошти та побудувати центр. Використання тимчасової споруди, яка не потребує дозволу на будівництво, може задовольнити ігрові потреби в першу чергу. Більш постійна будівля може з'явитися пізніше.

(Довгостроковий менеджер, Європейський табір для біженців)

Модель Б
Просвітницьке забезпечення гри

Просвітницьке забезпечення гри передбачає, що невелика команда співробітників регулярно, відповідно до плану, відвідує окремі частини громади, наприклад, один або два рази на тиждень на пару годин. Вони приїжджають з ідеями та обладнанням і працюють над тим, щоб допомогти дітям знайти місця для гри у їхньому районі, а також запевнити батьків у тому, що дітям безпечно брати участь в ігрових сесіях. Ці заняття допомагають підвищити залученість дітей та батьків і надають підтримку сім'ям у їхній інтеграції.

Працівники, що спеціалізуються на грі, та інший персонал пропонують цілий ряд можливостей для гри, до яких діти можуть не мати доступу в іншому випадку, наприклад, творчі заняття, «брудні» активності (із використанням матеріалів якими можна забруднитися), сенсорні ігри та спілкування..

Приклад

Після Великого землетрусу на сході Японії в 2011 році Японська асоціація ігрових майданчиків зв'язалася з Міжнародною асоціацією волонтерів "Шанті", яка реалізовувала програми надзвичайної допомоги в зоні стихійного лиха, і запропонувала встановити ігровий майданчик для дітей в районах, що постраждали від цунамі.

Земельну ділянку, невикористаний наділ, надав землевласник. Працівники, що спеціалізуються на пригодницькій грі, та студенти-волонтери з інших частин Японії один за одним приїжджали допомагати на майданчику.

За допомогою лідера громади та його дружини на невикористаній ділянці було відкрито дитячий майданчик. Працівники, що спеціалізуються на грі, побудували майданчик з дітьми, що приходили до них у гості, та дорослими, що живуть по сусідству, використовуючи підручні матеріали. Колоди були зібрані з уламків, що залишилися після цунамі. Діти приносили бамбук, зрізаний із сусідніх гаїв. Вивіски були намальовані і зроблені дітьми. Сусіди навчили дітей користуватися важкою технікою.

Було збудовано місце для вогнища та надано інструменти для будівництва. Було встановлено ігрове обладнання, таке як гірка, гойдалка, навіс, басейн, а прилеглий ставок став популярним місцем для ловлі раків.

На дитячому майданчику проводилися громадські заходи, на які запрошувалися дорослі, що живуть по сусідству, щоб підняти дух громади. Щоб покращити розуміння з боку дорослих, основні працівники, що спеціалізуються на грі, відвідували школи та зібрання в громаді.

Заклик до пожертв був повторений по всій країні, щоб забезпечити сталий розвиток майданчика. Майданчик відвідали багато навчальних візитів. У 2012 році управління майданчиком було передано місцевій громадській групі. Відтоді майданчиком опікується громадська неурядова організація. (Працівник, що спеціалізується на грі; створена громадська організація, що спеціалізується на грі)[1].

"Мобільному проекту легше, ніж стаціонарному ігровому майданчику, охопити велику кількість дітей та забезпечити можливості для гри в різних місцях, де є потреба. Для більшості громад є складним завданням створити постійний ігровий майданчик у громаді в умовах надзвичайних ситуацій".

Одного з дітей привабило виготовлення дерев'яного меча за допомогою ремісничого ножа,

"Мені подобаються такі речі, але я приховую свої почуття, тому що мої батьки та родичі завжди кажуть: "Роби, що можеш, і живи заради померлих". Я не можу їм нічого відповісти. Ви (працівник, що спеціалізується на грі) можете цього не розуміти, але це великий тиск".

Модель B
Простір та обладнання для гри на вулиці

Якісно змодельований простір для гри показує людям у громаді, що гра - це важливо. Такі простори можуть бути центром і створювати фокус громади, пропонуючи можливості дорослим і молодим людям залучатися та спілкуватися разом. Діти та сім'ї цінують якісний простір для гри, стосунки, які вони там будують, і те, як вони допомагають їм відчувати почуття приналежності. Обладнання для гри може забезпечити можливість отримання спільного досвіду, а деяке обладнання, наприклад, притулки, простір для соціалізації.

Щоб максимально ефективно використовувати простір для гри, діти повинні мати можливість адаптувати і формувати його відповідно до своїх ігрових потреб, а також змінювати його із часом і надавати нові можливості для гри. Додавання сипучих поверхонь, таких як пісок або кора, включення води, а також дерев і кущів забезпечить запас ігрових матеріалів, які змінюються залежно від пори року, і які діти будуть використовувати у різноманітні винахідливі способи..

Основні характеристики просторів для гри на вулиці та питання, на які варто звернути увагу:

- Простори мають бути спроєктовані з урахуванням потреб і особливостей місцевої громади. При визначенні місця розташування, потрібно враховувати потенційний діапазон його використання та користувачів.
- Простір повинен відображати особливі місцеві характеристики щодо дизайну, матеріалів та особливостей, включених у них.
- Слід поважати існуючі природні особливості і, де це можливо, інтегрувати різні рівні, існуючі дерева та природні калюжі.
- Для створення успішного ігрового простору майданчик в цілому та його розташування є настільки ж важливими, як і окремі ігрові елементи.
- Простір включає в себе ігрові матеріали та елементи, які не мають прямої інструкції до використання і тому заохочують розвиток уяви, пропонуючи широку варіативність їх використання.
- Простори не залежать головним чином від виготовленого ігрового обладнання. Натомість виготовлене обладнання використовують для розширення ігрових можливостей.
- Дизайн простору забезпечує, що при використанні ігрового обладнання воно інтегрується з і доповнює інші елементи майданчика.
- Простір включає можливості для дітей зіткнутися з викликами та пригодами або створити їх.

Приклад

Діти, яким не вистачає іграшок чи штучних ігрових матеріалів, використовують природні ресурси. Група дівчаток віком від 5 до 11 років збирає хвою з дерева. Останнім часом це стало популярним, тож легкодоступні гілки залишилися голими. Дівчата вирішують, що їм потрібно залізти вище. Вони починають з того, що намагаються підняти одна одну, але це не вдається, тому вони беруть стілець і стають на нього, але це також не призводить до успіху. Тоді вони разом намагаються пересунути шкільну парту під дерево, а потім всі залазять на парту і одна за одною тягнуться вгору, але безуспішно. Не розгубившись, вони сідають на стіл і починають обговорювати. Здається, їм вдається придумати план, бо через кілька хвилин вони пересувають стіл до стовбура дерева. Потім вибирають найбільшу і найменшу з дівчат. Найбільша стає на стіл і піднімає меншу на гілки. Маленька ковзає по гілці, а потім починає зривати жмені хвої і кидати їх донизу, за що отримує оплески і радісні вигуки. Меншій допомагають злізти з ялинки. Результатом цієї інтермедії стали красиві ланцюжки і скульптури з хвої, які були подаровані волонтерам. (Середньостроковий волонтер, невеликий волонтерський табір для біженців).

Модель Г

Підтримка самостійної розбудови громадських просторів для гри

Створені громадою постійні або напівпостійні простори для гри можуть розроблятися, будуватися і підтримуватися місцевими жителями для задоволення потреб своєї громади, що є значним довгостроковим зусиллям по створенню простору для гри.

Створення простору для гри з використанням готового обладнання та покриття може бути дорогим процесом, але часто, за умови належного керівництва, в громаді вже є низка навичок, які можна використати для створення якісного простору для гри, а також для залучення додаткових коштів та ресурсів. Водночас, спільна робота над створенням простору для гри може сприяти формуванню почуття згуртованості та причетності громади.

Ключові риси успішних проєктів у громадах:

- Підтримувати згуртованість громади
- Реагувати на місцеві потреби
- Використовувати місцеві навички та ресурси
- Підтримувати обмін навичками та розвиток навичок.

Приклад

Команда професійних волонтерів з Великої Британії протягом восьми років тісно співпрацювала з мешканцями та дітьми міста Халабджа, Ірак, обмінюючись досвідом, ідеями та практичними напрацюваннями щодо того, як найкраще забезпечити право дитини на гру. На неформальне прохання дітей і батьків місцеві жителі та група волонтерів з Великої Британії розробили проект "Ігровий майданчик громади Халабджі", метою якого було створення пригодницького ігрового майданчика. У тісній співпраці з мешканцями міста та муніципалітетом було проведено дослідження з дітьми та сім'ями. Розуміння того, чого потребують діти, було отримано під час консультацій та спостережень за тим, як діти граються, а також за тим, яких видів ігор не вистачало. Ми розпочали роботу на майданчику з впровадження різноманітних ігор та ігрових матеріалів, від олівців до ігрових парашутів. На майданчик постійно забігали корови, і саме діти запропонували ідею звести стіну.

З часом встановилися довірливі стосунки між дорослими та дітьми, між мешканцями та відвідувачами. Це дозволило проєкту зрозуміти потреби громади та дітей. При кожній нагоді дітей залучали до участі або до практичної роботи, тому вони стали експертами в кожному завданні. Інклюзивна робоча програма дозволила дітям визначати та фізично працювати над дизайном, будівництвом та експлуатацією дитячого майданчика.

Щодня відкритий ігровий майданчик, на якому працюють ентузіасти та місцеві жителі, які розуміють культуру та важливість гри, найкраще відповідає потребам дітей у підтримці, наданні часу та простору для гри. (Менеджер довгострокового громадського проекту).

"Ніхто не дозволяв мені нічого будувати, поки я не побудував свій власний дитячий майданчик".

"Ви дали нашим дітям те, що було вкрадено у нас - наше дитинство".

Модель Ґ

Заохочення інтеграції в місцеві ініціативи щодо гри

Іноді можна співпрацювати з місцевими службами, щоб допомогти сім'ям інтегруватися в місцеву громаду або соціальні служби.

Сім'ї, які переживають кризові ситуації, часто відчувають себе відірваними від місцевої громади. Діти часто можуть відчувати себе ізольованими та дискримінованими.

Коли ігрові проєкти успішно підтримували інтеграцію, вони починали з роботи на місцях, вивозили дітей на організовані екскурсії до місцевих визначних пам'яток або організовували заходи для батьків і молодших дітей.

Такий підхід допомагає проєктам завоювати довіру та повагу батьків і підтримує їх у тому, що діти та молодь можуть отримати користь від користування місцевими об'єктами на базі громади. Успішні інтеграційні проекти можуть допомогти надати дітям та молоді право голосу.

Послуга щодо забезпечення гри можуть:

- надати дітям можливість обговорити важливі для них питання
- допомогти дітям зрозуміти свої права
- підтримувати дітей та сім'ї у набутті впевненості та навичок взаємодії з іншими фахівцями
- допомогти дітям ділитися з іншими набутими навичками та знаннями
- допомогти дітям зрозуміти важливість правил і меж, одночасно усвідомлюючи свої власні права.

Ключові ознаки успішної інтеграції або питання, на які слід звернути увагу:

- Працівники добре розуміють культуру та звичаї громади.
- Працівники контактують з іншими надавачами послуг, які вже відомі на місці, щоб представити їх членам громади.
- Працівники чітко розуміють суть послуги і те, як батьки можуть її підтримати, щоб розвіяти батьківські побоювання.
- Працівники розглядають можливість організації візитів батьків до закладу перед тим, як організовувати заняття для дітей.
- Будь-які питання щодо транспорту визначаються та вирішуються до початку процесу інтеграції.
- Працівники розуміють, що інтеграція потребує часу, і повинні усвідомлювати, що це може бути складним завданням для всіх дітей і сімей.

Приклад

Ігровий центр приваблює дітей віком від 5 до 14 років з місцевого населення, а також дітей біженців та шукачів притулку. Ми почали проводити ігрові сесії для дітей шукачів притулку кілька разів на тиждень у гуртожитку, де тимчасово проживали діти та їхні родини. Однак гуртожиток не був пристосований для дитячої гри. Існували проблеми з безпекою та не вистачало місця, щоб задовольнити ігрові потреби широкого кола дітей з різних верств населення. Тим не менш, ігрові сесії дозволили нам завоювати довіру батьків, і ми запропонували дітям почати користуватися обладнанням у сусідньому ігровому центрі.

Ми розробили спеціальний проект, щоб допомогти подолати бар'єри. Ми організували "прогулянковий автобус", на якому супроводжували дітей та їхніх батьків до ігрового центру на заняття зі спеціалістами. Поки діти гралися та знайомилися з центром і працівниками, батьки користувалися нашою кухнею, щоб приготувати їжу з дому та поділитися нею, а ми насолоджувалися спільними перекусами. Пізніше сім'ї були переведені в більш придатне житло, і після відвідування сімейних занять батьки відчули впевненість, щоб дозволити своїм дітям відвідувати ігровий центр без супроводу дорослих у звичайні години роботи.

На особистому рівні участь у цьому проекті дала мені досвід, який не можна купити. Я брала участь у дискусіях з громадою, яку мало хто розуміє, і отримала можливість працювати з їхніми дітьми один на один. У нас є деякі проблеми, але не в плані інтеграції. Проблеми більше пов'язані з нормальною поведінкою дітей та навчанням їх взаємодіяти один з одним як особистостей. (Працівник, що спеціалізується на грі; місцевий ігровий центр, Великобританія)[1].

Інструмент для розробників політик 3

Працюємо разом для забезпечення права дітей на гру в умовах кризи

Благополуччя, розвиток та задоволення від дитинства залежать від того, чи є у дитини можливість гратися. Для забезпечення ефективного підходу необхідна співпраця багатьох різних фахівців.

Комітет ООН з прав дитини закликає до міжвідомчої співпраці в національних і муніципальних органах влади. У Загальному коментарі 17 Комітет наголошує на цьому,

> *"Планування гри, відпочинку та культурно-мистецьких заходів вимагає широкого та комплексного підходу, що передбачає міжвідомчу співпрацю та підзвітність між національними, регіональними та муніципальними органами влади. До відповідних відомств належать не лише ті, що безпосередньо займаються питаннями дітей, такі як охорона здоров'я, освіта, соціальні служби, захист дітей, культура, дозвілля та спорт, а й ті, що займаються питаннями водопостачання та санітарії, житлового господарства, парків, транспорту, охорони навколишнього середовища та міського планування, які суттєво впливають на створення середовища, в якому діти можуть реалізовувати свої права, передбачені статтею 31;"*

(Комітет ООН з прав дитини, 2013: п.58c)

Найкращі інтереси дітей повинні бути першочерговим завданням при прийнятті рішень, які можуть вплинути на них. Усі дорослі повинні робити те, що є найкращим для дітей. Коли дорослі приймають рішення, вони повинні думати про те, як їхні рішення вплинуть на дітей. Конвенція з прав дитини чітко вказує, що це особливо стосується бюджету, політики та законодавців.

Проведення оцінки дозволить визначити вплив, який певне рішення може мати на дитину або групу дітей.

Що може бути включено в оцінку впливу гри?

- Опис запропонованого заходу (законодавство/політика/проєкт).
- Визначте, як цей захід впливає (або може вплинути) на можливість дітей грати.
- Визначте, як запропонований захід впливає або може вплинути на інші поточні урядові заходи/діяльність/політику.
- Визначте проблеми або прогалини в інформації та знаннях, які тягне за собою пропозиція.
- Погляди дітей та сім'ї на пропозицію.
- Кроки для усунення будь-яких несприятливих наслідків.
- Вказівки щодо того, як слід здійснювати моніторинг заходу.
- Оцінка ефекту рішення.

Інструмент для розробників політик 4

Інструмент самооцінки: забезпечення оптимального середовища для гри

Комітет з прав дитини стверджує, що діти мають спонтанне бажання грати та брати участь у розважальних заходах і шукатимуть можливості для цього навіть у найнесприятливіших умовах. Однак, для того, щоб діти могли реалізувати свої права, передбачені статтею 31 в оптимальному обсязі, необхідно забезпечити певні умови відповідно до їхніх здібностей, що розвиваються, і які б відповідали їхнім можливостям.

Колонка "Характеристики": визначає характеристики оптимального середовища, як зазначено в Загальному коментарі 17 (п. 32).

Червоний (0), помаранчевий (1), зелений (2) (ЧПЗ) статус - це інструмент для швидкого та ефективного інформування про статус. Ви можете використовувати кольорову або цифрову систему.

ЧПЗ статус

Критерій не виконано.		0
Критерій частково виконано.		1
Критерій повністю виконано.		2

Колонка "ЧПЗ статус": може бути використана організацією для того, щоб показати свою оцінку того, чи повністю, частково або не повністю виконана ця вимога.

Колонка "Докази на підтримку сильних сторін": повинна використовуватися для зазначення причини обраного статусу та способу отримання доказів.

Колонка "Недоліки": використовується для пояснення сфер, в яких простір/можливості/забезпечення гри не повністю відповідають критеріям.

Колонка "Визначена дія": Має використовуватися для відображення запланованих дій для усунення недоліків.

Характеристика	ЧПЗ статус	Докази на підтримку сильних сторін	Недоліки	Визначені дії
Свобода від стресу				
Свобода від соціальної ізоляції, упереджень чи дискримінації				
Середовище, захищене від соціальної шкоди чи насильства				
Середовище, достатньо вільне від відходів, забруднення, дорожнього руху та інших фізичних небезпек, щоб дозволити дітям вільно і безпечно пересуватися в межах свого району.				
Доступність відпочинку, що відповідає віку та розвитку дітей				
Наявність вільного від інших справ часу				
Доступний простір і час для гри, вільний від контролю та управління з боку дорослих				

Характеристика	ЧПЗ статус	Докази на підтримку сильних сторін	Недоліки	Визначені дії
Простір і можливості для гри на свіжому повітрі без супроводу дорослих у різноманітному та складному фізичному середовищі, з легким доступом до дорослих, які надають підтримку, коли це необхідно.				
Можливості відчути, взаємодіяти та гратися в природному середовищі та світі тварин				
Можливості інвестувати у власний простір і час, щоб створювати і трансформувати свій світ, використовуючи свою уяву і мову.				
Можливості досліджувати та розуміти культурну та мистецьку спадщину своєї громади, брати в ній участь, створювати та формувати її				
Можливість брати участь разом з іншими дітьми в іграх, спорті та інших розважальних заходах за підтримки підготовлених фасилітаторів або тренерів у разі потреби.				
Визнання батьками, вчителями та суспільством в цілому цінності та законності прав, передбачених статтею 31.				

Бібліографія

Bartlett, S. &. Iltus, S. (2007). *Making Space for Children: Planning for post-disaster reconstruction with children and their families.*, Save the Children UK, Save the Children Sweden – South and Central Asia Region.

Bull-Kamanga, L., Diagne, K., Lavell, A., Leon, E., Lerise, F., MacGregor, H., Maskrey, A., Meshack, M., Pelling, M., Reid, H. 2003. From everyday hazard to disasters: the accumulation of risk in urban areas. *Environment and Urbanisation* 51 (1), pp. 193-204

Chatterjee, S. (2005). Children's friendship with place: A conceptual inquiry. *Children, Youth and Environments*, 15(1), pp. 1-26.

Chatterjee, S. (2006). *Children's friendship with place: An exploration of environmental child friendliness of children's environments in cities.* North Carolina State University

Else, P. and Sturrock, G. (1988) The Playground as Therapeutic Space: Playwork as Healing, in: *Proceedings of the IPA/USA Triennial National Conference*, June 1998, Colorado, Play in a Changing Society: Research, Design, Application

Hughes, B. (1996) *A Playworker's Taxonomy of Play Types.* London: PLAYLINK

Hughes, B. (2001) *The First Claim... a framework for playwork quality assessment.* Cardiff: Play Wales

International Play Association (2010) *IPA Global Consultations on Children's Right to Play Report.* Faringdon: IPA

International Play Association, *Play Rights*, July 2015 Issue 1:15

Kytt□, M. (2002). Affordances of children's environments in the context of cities, small towns, suburbs and rural villages in Finland and Belarus. *Journal of Environmental Psychology,* 22(1e2), pp.109-123. **http://dx.doi.org/10.1006/jevp.2001.0249**

Kytt□, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology,* 24(2), pp.179-198. **http://dx.doi.org/10.1016/S0272-4944(03)00073-2**

Lester, S. and Russell, W. (2010) *Children's Right to Play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide.* Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands: Bernard van Leer Foundation

Nicholson, S. (1972) The Theory of Loose Parts. An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology,* 4 (2), p.5-14

Play Wales (2008) *P3-Playwork Principles into Practice Level 2 – Award learning materials.* Cardiff: Play Wales

Save the Children, 2008. *Child Friendly Spaces in Emergencies: A handbook for Save the Children staff.* [Online]. Available at: **https://resourcecentre.savethechildren.net/library/child-friendly-spaces-emergencies-handbook-save-children-staff** [Accessed 21 03 2017].

UNCDSN. (2016) *Indicators and a Monitoring Framework*. Retrieved from Sustainable Development Solutions Network: http://indicators.report/indicators/i-6

UN Committee on the Rights of the Child (2013) *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)* . Geneva: Committee on the Rights of the Child

UN General Assembly, *Convention on the Rights of the Child*, 20 November 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3, available at: http://www.refworld.org/docid/3ae6b38f0.html

Корисні матеріали

Право дітей на гру та середовище
http://ipaworld.org/childrens-right-to-play-and-the-environment

Під одним небом: Посібник творчих занять для дітей для дослідження їхнього повсякденного оточення
http://ipaworld.org/news/under-the-same-sky

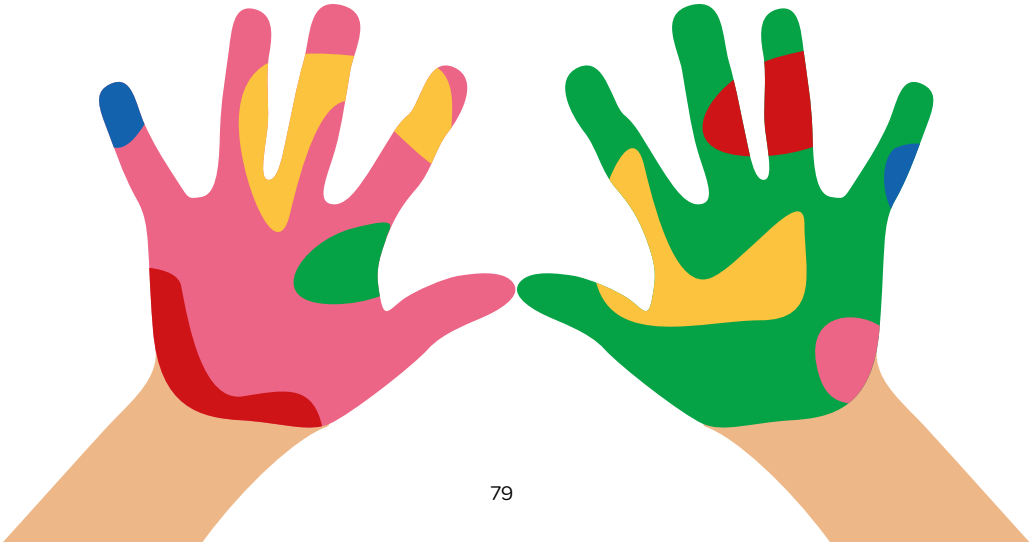
Право дітей на гру - буклет для більш глибокого розуміння права дітей на гру
http://www.ipascotland.org/wp-content/uploads/2016/12/IPA-SCOTLAND-CHILDRENS-RIGHT-TO-PLAY-A5-BOOKLET-Web.pdf

Гра з матеріалами відкритого типу - посібник
http://www.inspiringscotland.org.uk/media/58451/Loose-Parts-Play-web.pdf

Дизайн для гри - посібник зі створення успішних просторів для гри
http://playengland.org.uk/media/70684/design-for-play.pdf

Управління ризиками при забезпеченні гри
http://www.playengland.org.uk/media/172644/managing-risk-in-play-provision.pdf

Публікації та бібліотека Play Wales
http://www.playwales.org.uk/eng/publications



Метою МАГ є захист, збереження та промоція права дитини на гру як основоположного права людини.

Стаття 31 Конвенції ООН про права дитини

““Кожна дитина має право на відпочинок і дозвілля, на участь в іграх і розважальних заходах, що відповідають її віку, а також на вільну участь у культурному житті та мистецтві.

Уряди держав-членів поважають і заохочують право дитини на повноцінну участь у культурному і мистецькому житті та сприяють наданню належних і рівних можливостей для культурної, мистецької, рекреаційної та дозвіллєвої діяльності.”

Міжнародна асоціація гри:
Промоція права дітей на гру (МАГ)

w: www.ipaworld.org e: secretary@ipaworld.org
© Міжнародна асоціація гри: Промоція права дитини на гру. 2017. Всі права захищені