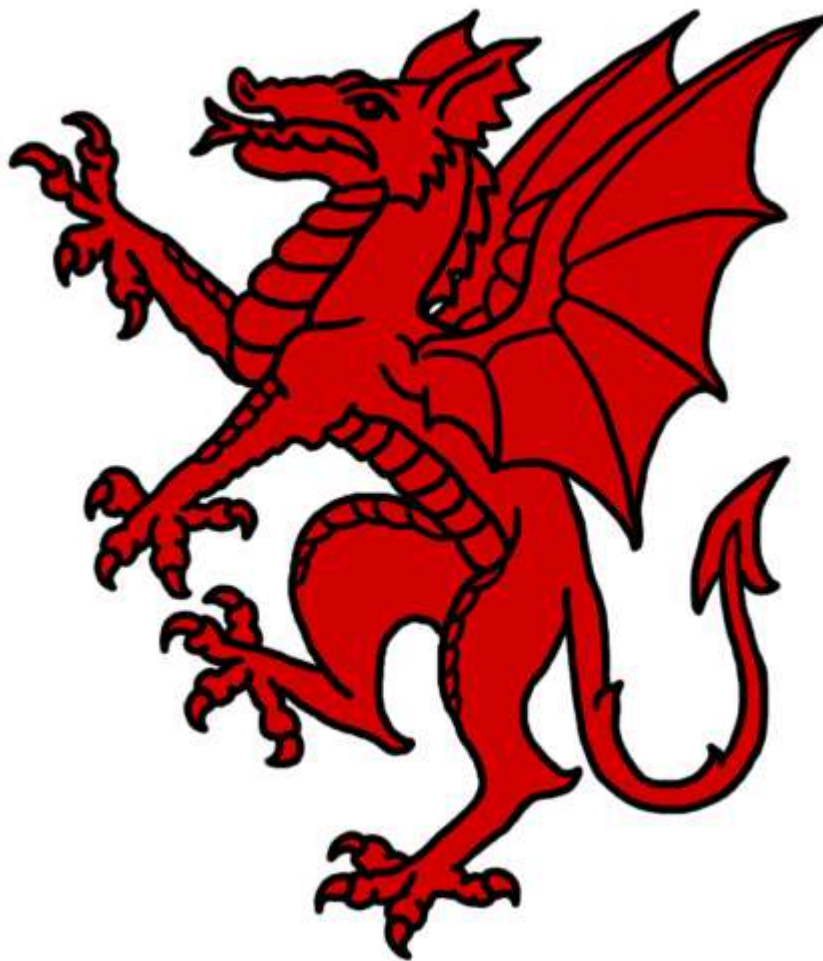




Reykjavíkurborg

Efling ímyndunarafls - Ævintýraspil



Styrmir Reynisson

Efnisyfirlit

1. Inngangur	2
2. Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd	2
2.1 Aðstæður -	2
2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu – af hverju var ákveðið að fara í verkefnið?..	3
2.3 Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins – hvernig gekk verkefnið fyrir sig, tímarammi - verkhlutar, verkaskipting, myndir, krækjur, o.fl.....	3
3. Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra	4
4. Mat á verkefninu.....	5
5. Greinargerð um notkun styrkfjár	5
6. Kynning	6

1. Inngangur

Eftir kynningu starfsstaða SFS á verkefnum vetrarins 2014 – 2015 var ákveðið að hefjast handa við undirbúning að hlutverkaleik í Skýjaborgum í Vesturbæjarskóla. Verkefnið sem varð innblástur okkar var í Eldflauginni í Hlíðaskóla og sá um það Gunnar Eggertsson. Hann hafði útfært hlutverkaspil handa börnum . Verkefnið hans gekk mjög vel. Skýjaborgir hugðust fá það sem hann hafði unnið og byggja á því spil með það markmið að sameina hóp barna kringum sameiginlegt áhugamál. Það gekk ekki eftir svo hafist var handa við gerð á spili fyrir Skýjaborgir. Styrmir, aðstoðarforstöðumaður Skýjaborga hafði áður sem starfsmaður Undralands í Grandaskóla verið með í umsjón dreng sem er líkamlega fatlaður og gat ekki tekið þátt í öllum leikjum með öðrum. Þetta spil hefði hentað honum vel og vildum við að í framtíðinni væru enn fleiri úrræði fyrir þá sem eru í sömu sporum.

Markmið verkefnisins voru að auka fjölbreytileika í frístundastarfi, efla læsi og ímyndunarafi í heimi sem færast ört í hið rafræna, skapa vettvang barna til að taka þátt óháð líkamlegri getu. Spilinu var ætlað að skapa vettvang fyrir alla, vera kynhlutlaust og aðgengilegt hverjum sem er. Spilið ætluðum við að gefa út svo hver sem er í hvaða frístundaheimili eða skóla sem er gæti byrjað að spila það. Jafnramt því má með spilinu efla læsi og hvetja börn til að leika sér með ímyndunaraflinu og lestri.

2. Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

2.1 Aðstæður -

Aðstæður voru til að byrja með góðar. Mikill áhugi þriggja starfsmanna og gott svæði sem hægt var að koma verkefninu í framkvæmd. Spilahópar voru skipulagðir og efni keypt til að vinna hugmyndavinnu og bakvinnslu. Verkefnið fór vel af stað og allar götur síðan hefur spilið verið spilað og verið vinsælt. Aðstæður til að framkvæma verkefnið í Skýjaborgum eru almennt séð hentugar. Tími og mannskapur vorum vandamál fyrir okkur. Tímaramminn of knappur og of fáir starfsmenn að sinna verkefninu. Það er vel hægt að klára verkefnið á lengri tíma.

2.2 Hugmyndafræðin að baki verkefninu – af hverju var ákveðið að fara í verkefnið?

Frístundastarf í Reykjavík hefur undanfarin ár verið mjög metnaðarfullt og markvisst miðað að því að henta öllum. Eins hafa skólar og námsskrá þróast í átt að einstaklingsmiðuðu námi. Sama efnið hentar ekki öllum og frístundaheimili þurfa að vinna ötullega að því að allir hafi eitthvað við sitt hæfi. Frístundaheimili hafa staðið sig mjög vel í því að stoppa í þau göt og höfða til allra. Ævintýraspilið getur orðið hlekkur í þeirri keðju.

Börn á aldrinum 6-9 ára eru á félagslega mjög mikilvægum og viðkvæmum aldri. Einn af mikilvægustu þáttum frístundastarfs er að koma í veg fyrir það að börn einangrist félagslega eða verði á einhvern hátt utangátta. Öll verkfæri sem starfsmenn geta notfært sér til að færa börnin saman eru dýrmæt. Börn sem ekki geta tekið þátt í öllum leikjum vegna sérþarfa eiga það sérstaklega á hættu. Ævintýraspilin er meðal annars ætlað að skapa vettvang þar sem 7-12 börn koma saman og þurfa að vinna saman. Þau kynast í slíku umhverfi og allir eru jafnir og geta tekið þátt.

Ævintýraspilið höfðar til þeirra sem hafa gaman af ævintýrum og sögum. Spilið er á þann hátt að börnin ásamt starfsmanni vinna saman að einhverju verkefni í ætt við hlutverkaleiki. Börnin ímynda sér það sem á sér stað en sjá það ekki á borði eða skjá. Spilið á sér stað með samskiptum þeirra og börnin tjá sig mikið á meðan þau spila. Það getur hjálpað börnum sem eru að læra íslensku að tjá sig meira og öllum börnum að temja sér samvinnu, samskipti og lausnamiðaða nálgun.

Verkefnin sem börnin fást við geta orðið að ýmsum toga. Til dæmis að leysa saman gátu og finna fjársjóð, að bjarga foreldrum sínum frá óðum skrímslum, eða að opna saman ímyndaða búð. Hvað sem þeim dettur í hug verður að veruleika og hlutverk starfsmannsins sem sér um leikinn verður að hjálpa börnunum að úr verði skemmtileg og uppbyggileg reynsla.

2.3 Skipulag, umfang og framkvæmd verkefnisins – hvernig gekk verkefnið fyrir sig, tímarammi - verkhlutar, verkaskipting, myndir, krækjur, o.fl.

Aðstoðar-forstöðumaður sá um verkefnið með aðstoð tveggja starfsmanna. Ætlunin var að þau myndu vinna verkefnið í sameiningu og dreifa álaginu. Annar þeirra starfsmanna tók við umsjón drengs sem þurfti mikla aðstoð og datt þá út. Hinn missti áhugann og þá var aðstoðar-forstöðumaður einn eftir með verkefnið. Starfsmaður sem

seinna tók að sér umsjón sá um hugmyndavinnu með aðstoðarforstöðumanni og teiknaði myndir af umhverfi og ýmsum fyrirbærum í þessum ímyndaða heimi. Hans krafta var sárt saknað þegar hann gat ekki komið að verkefninu nema örlítið.

Gerð spilsins hélt áfram og var á byrjunarstigi. Það var búið að setja niður grunn að leikreglum fyrir aðra notendur og gera hetjur sem eru karakterar þeirra sem spila. Aðstoðar-foreldrumaður fór í fæðingarorlof og þá datt botninn úr verkefninu og enginn hélt því áfram. Það náðist ekki að klára verkefnið eins og við höfðum vonað á tilsettum tíma. Spilið komst ekki á þann stað sem við höfðum vonað en það er spilað í Skýjaborgum reglulega þó það sé ekki orðið þannig að hver sem er geti tekið það upp og byrjað annars staðar.

Vinnan sem hefur verið unnin hefur kennt okkur mikið og aðallega um mikilvægi þess að verkefni, hver sem þau eru, reiði sig ekki á áhuga og framlag eins starfsmanns. Það þarf stærra ferli og stuðning stjórnenda til að verkefni gangi eftir. Við njótum góðs af verkefninu í dag og munum halda áfram að gera það.

Tímaramminn sem við settum okkur til að byrja með var of knappur. Við náðum ekki að klára verkefnið eftir að annar starfsmaðurinn sem var til aðstoðar missti áhugann og hinn fór í önnur verkefni. Við ætlum okkur að klára spilið og höfum uppi um það áform hvernig skuli standa að því. Það verður gert á minni hraða og á annan máta en það mun hafast.

3. Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra

Reynslan af verkefninu er mjög góð. Það hefur gengið gífurlega vel að nýta spilið sem tæki til að sameina hóp barna sem hafa áhuga á því. Mörg þeirra hafa átt erfitt með að ná sér á strik í öðrum leikjum en hafa fundið sig í spilinu. Þau hafa mikinn áhuga og tala mikið um spilið við foreldra sína og þau hlakka til föstudaga sem eru spiladagar. Hver sem er ætti að geta haft samband við okkur og fengið aðstoð við að koma á fót svipuðu verkefni á sínum starfsstað. Það eina sem til þarf eráhugi og örlítill efniskaup. Verkefnið hefur gefist mjög vel þegar unnið er með börn sem þurfa aðstoð félagslega við að mynda tengsl og eignast vini. Það hefur aldrei orðið vart við árekstra milli barnanna og samskipti þeirra hafa alltaf verið vingjarnleg og góð.

4. Mat á verkefninu

Verkefnið gekk vel á meðan við gátum sinnt því og afraksturinn er góður. Spilið er ennþá spilað og það er búið að breiða sig út á fleiri staði. Við höfum í hyggju að halda þróun áfram og klára verkefnið. Markmið okkar um að auka fjölbreytni í frístundastarfi og að bjóða upp á kynhlutlausan leik sem er aðgengilegur öllum gekk fullkomlega. Það hefur nýst mjög vel í starfi með börn sem þurfa sérstaka aðstoð og félagslega einangruð börn. Lestur og læsi hefur notið sín í spilinum einnig.

Markmið okkar um að gefa spilið út og gera það aðgengilegt öllum sem vildu nota það gekk því miður ekki upp eins og þegar hefur komið fram. Það er samt sem áður markmið verkefnisins áfram og við munum vinna að því á lengri tímaskala. Það verður vonandi tilbúið árið 2017 ef allt gengur eins og það á að gera.

5. Greinargerð um notkun styrkfjár

Styrkurinn fór að mestu í laun starfsmanna sem verið var að þjálfa í því að stjórna spilinum. Einhver hluti fór í laun þeirra tveggja starfsmanna sem komu að vinnu varðandi hönnun spilsins og svo kom til efniskostnaður og gangakostnaður.

Verkaskiptingin varð slík að Styrmir sá um verkefnið nánast að öllu leiti. Jón Erlingur var fenginn til að teikna myndir fyrir verkefnið og hanna spilið með Styrmi. Framlag Halldóru varð því miður afskaplega lítið. Styrmir sá um að hanna spilið útfæra með Jóni Erlingi og Styrmir sá um að stýra spilahópum sem var hluti af þróuninni og starfinu.

Veturinn 2015 – 2016 var námskeið fyrir starfsmenn Frostaskjólis í því að stjórna spilinum og Styrmir sá um það námskeið.

Kostnaður:

Kostnaður við að halda námskeið og laun: kr. 90.000

Efniskostnaður: kr. 43.954

Annar kostnaður: 0

6. Kynning

Verkefnið er og hefur þegar verið kynnt á forstöðumannavítamínum og á Höfuðið í bleyti. Einnig voru námskeið haldin fyrir starfsmenn frístundaheimila í Frostaskjóli og þeim boðið að kynna sér spilið og kenna þeim að spila það. Það varð strax til þess að þrjú af fjórum frístundaheimilum Frostaskjóls hófu að spila spilið og vakti það talsverða lukku. Í framtíðinni vonumst við til að þróa spilið áfram meðfram spilun og kynna það aftur jafnvel á Höfuðið í bleyti með þá von að fleiri vilji spila. Nú þegar hafa mörg frístundaheimili utan Frostaskjóls lýst yfir áhuga en síðan ekki fylgt því eftir.