



סדרה

Hosszu Erzsébet

Témavezetők:

Kapitány Ágnes DSc professzor emerita

Kapitány Gábor DSc egyetemi magántanár

Marián Balázs DLA

KDP vállalati szakértő: **Z. Karvalics László DSc**

Doktori Iskola, Építőművészet DLA

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, 2024

**A helykötődés
proaktív
fejlesztésének
eszköztára**

Témavezetők:

Kapitány Ágnes DSc professzor emerita,
Kapitány Gábor DSc egyetemi magántanár,
Marián Balázs DLA, Z. Karvalics László DSc

Bevont szakértők:

Jekli Ágnes, Eichner Hanna,
Meggyesfalvi Boglárka, Szerencsés Rita,
Galambos Katalin.

Grafika, illusztrációk: Jekli Ágnes

Fotók: Open Doors Hungary 2012-2024.

Az Innovációs és Technológiai Minisztérium
KDP-2021 kódszámú Kooperatív Doktori
Program Doktori Hallgatói Ösztöndíj
Programjának a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési
és Innovációs Alapból finanszírozott szakmai
támogatásával készült.



„All that you touch
You Change.
All that you Change
Changes you.”

Octavia E. Butler

TARTALOMJEGYZÉK

1. BEVEZETÉS	4
1.1 A design szerepe a felépülési folyamatokban: a designterápia terminológia alkalmazásának, fejlesztésének lehetősége	5
1.2 Az elkészült eszköztár hosszú távú célja	7
1.3 Akikért az eszköztár született	8
1.4 Az eszköztár felhasználói és a kapcsolódó kompetenciák	9
1.5 Alapelvek: a támogató tér megteremtéséhez szükséges szakmai attitűd	10
2. A MÓDSZERTAN ELMÉLETI HÁTTERE ÉS FOLYAMATÁNAK ÍVE	12
2.1 A helyvesztesség traumája és a felépülés kihívásai	13
2.2 A designgondolkodás mint megküzdési folyamat	15
2.3 A folyamat	18
3. A FOLYAMAT RÉSZLETES ISMERTETÉSE	20
3.1 A bizalom megalapozása	21
3.2 Feltérképezés	23
3.3 Csoportra szabott helykötődést fejlesztő workshopsorozat	34
3.4 Folytonosság és elköszönés	37
3.5 Mintaworkshop	38
4. WORKSHOPOK	54
4.1 Az egész: Terekre fókuszáló feladatok	58
4.2 A rész: Térrészletekre vagy tárgyakra fókuszáló feladatok	86
5. BIBLIOGRÁFIA	126
6. MELLÉKLETEK	129
6.1 A résztvevő megfigyelés javasolt szempontjainak listája:	130
6.2 Kérdőív állami gondozásban élő fiatalok számára	132
6.3 Matricák kognitív térképezéshez	134

BEVEZETÉS

01

1.1. A design szerepe a felépülési folyamatokban: a designterápia terminológia alkalmazásának, fejlesztésének lehetősége

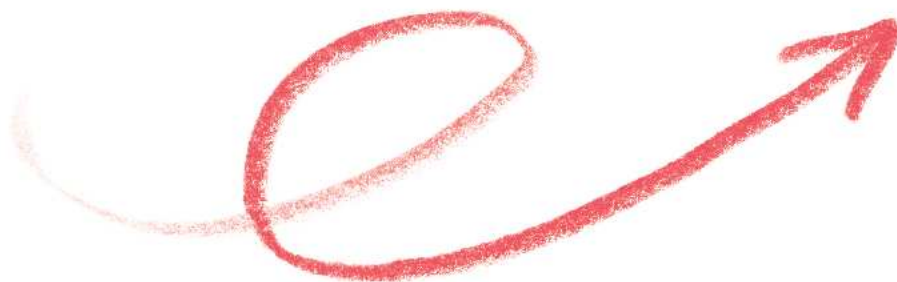
Közös diskurzusra hívom a környezetpszichológia (továbbá a szociológia, kulturális antropológia) és a designszakma világainak képviselőit annak érdekében, hogy egy új, még nem létező és még be nem mért módszertan, a „designterápia” jövőbeni lehetőségeit megvitassuk, s megindulhasson annak interdiszciplináris fejlesztése. Egy olyan, a helyvesztesség élményén átesett csoportok megsegítését szolgáló eszköztárral, amelynek tartalma részben a kapcsolódó szakirodalomra, részben pedig bő tíz évnyi, terepen szerzett tapasztalataim kritikai vizsgálatára épül. Felvázolom a designterápia módszertanát, annak elméleti megalapozottságát, lehetséges rendezőelveit és struktúráját, s mindezt kiegészítem problémaszpecifikus mintafeladatokkal. Nem arra vállalkozom, hogy újrateremtsek az elvesztett „otthont” vagy hogy megszüntessük a trauma tünetek gyökerét, ellenben kellőképp strukturált módon válik lehetővé a helyhez kötődés különböző aspektusainak fejlesztése: s éppen ez indíthatja el a hely-deficitben szenvedőket egy biztonságos „bázis” felépítéséhez vezető úton.

A terápiás módszerek tárháza manapság már szinte nem ismer határokat. Ehhez az eszköztárhoz is valószínűleg a foglalkozásterápia és a művészetterápia áll legközelebb. A foglalkozásterápiát mindennapi tevékenységként alkalmazzák olyan készségek fejlesztésére, amelyek lehetővé teszik a kliensek teljes mértékű elköteleződését, és egészséges szokásokat és rutinokat alakítanak ki. A művészetterápia az expresszív terápia egyik formája, amely vizuális művészeti formákat alkalmazva támogatja a klienseket abban, hogy képesek legyenek kihasználni a kreatív kifejezés gyógyító potenciálját az érzelmek feltárására, megértésére és konkretizálására. A strukturált foglalkoztatás és a művészeti alkotás mellett a design mechanizmusára is jellemző, hogy valamilyen fizikai vagy mentális terméket állít elő, továbbá hasonlóképp sokoldalú, hiszen egyénileg és csoportban is lehet üzni. További előnye mind a három folyamatnak, hogy ugyan mindegyik esetben

szükséges a verbális kommunikáció használata, mégis a cselekvés által olyan egyének is részt tudnak venni ezeken a foglalkozásokon, akiknek valamilyen okból korlátozott a verbális önkifejezése.

Mindamellett azonban jelentős különbségeket is találhatunk az itt bemutatott eszköztár koncepciója és a művészet-és foglalkozásterápia között. A művészetterápia elsősorban az egyén önkifejezésének támogatására koncentrált: olyan dolgok és érzések kifejezésére, amelyekre nincsenek szavaink – ezzel szemben a design a problémamegoldó képességek fejlesztésére összpontosít. A foglalkozásterápia esetében pontos feladatokkal néznek szembe a terapia résztvevői, míg a design folyamata során megtaláljuk saját kihívásainkat („design-kihívás”), és saját eszközeinkkel oldjuk meg azokat. Vagyis nem csak a cselekvést támogatjuk, hanem a proaktív döntéshozásra is ösztönözzük az egyént. Azonban míg a foglalkozásterápia (Reed és Sanderson 1999, Kashner et al. 2002, Resnick és Rosenheck 2008, Creek 2010, Desiron et al. 2011) és a művészetterápia pozitív hatásairól már számos tanulmány született (Reynolds et al. 2000, Slayton et al. 2010, Haeyen et al. 2020), a design és a terápiás munka keresztmetszetében rejlő lehetőségek tárgyalása még csak a diskurzus elején tart (Illarregi et al. 2022, Thienen és Meinel 2014).

A kidolgozott designterápiás folyamat egy kiegészítő terapia módszertanának első prototípusa. Fejlesztését konzultációkkal támogatták szociális szakemberek, gyermekjogi szakértők, gyógypedagógusok és pszichológusok. A foglalkozásterápiához és a művészetterápiához hasonlóan természetesen sosem válthatja majd ki a szakvizsgázott terapeuta által vezetett, személyre szabott pszichoterápiás munkát, s még számos további tesztelés, fejlesztés és kritikai vizsgálat szükséges hozzá.



1.2. Az elkészült eszköztár hosszú távú célja

Az elkészült eszköztár több célt is támogat. Egyfelől fel kívánja hívni a figyelmet szakmai körökben a helyvesztesség jelenlegére és súlyos következményeire. Az elméleten túlmutatva pedig, az eszköztár egy alternatív, gyakorlatorientált és interdiszciplináris módszer bevezetését kívánja megalapozni: a helykötődési képesség fejlesztésének támogatásával ajánl megküzdési stratégiát a helyvesztesség okozta traumák kihívásaira. Habár a trauma gyökerét véglegesen felszámolni nem lehet (Herman 2015), a fizikai környezeten (és környezettel) végzett kreatív módosításokban mégis kamatoztatható és jelentős lehetőséget látok a helyvesztességet átélők általános jóllétének támogatására.

Az eszköztár legfőbb gyakorlati célja a helykötődés képességének fejlesztése. Ez nem egyenlő egy adott helyhez történő kötődéssel: a szociális ellátásban élő emberek (a rendszer mechanizmusa miatt) újabb költözésre fognak kényszerülni előbb vagy utóbb, mely erős kötődés esetén újabb traumatizáló hatást válthat ki. Az itt bemutatott folyamat nagyon fontos és (a kliensek számára is) tudatosítandó aspektusa, hogy a résztvevő magának a kötődési képességnek a jelentőségét értse meg és fejlessze annak érdekében, hogy ezáltal javuljon az alkalmazkodóképessége: így újabb költözés esetén az egyén már (ideális esetben) megfelelő megküzdési stratégiával rendelkezhet a továbblépéshez. Az eszköztár összeköti a helyvesztévesztességéből fakadó traumák és sérülések adta kihívásokat a részvételi tervezés (participatory design) adta lehetőségekkel és ezekre a kapcsolódási pontokra építve újfajta felépülési lehetőségeket kínál.

Hosszú távon a helyesen keretezett módszertan alapot adhat szociális intézmények beköltözési protokolljának fejlesztéséhez, illetve beépülhet szociális munkások, szociológusok, kulturális antropológusok, pszichológusok és designerek (akár közös) képzési programjába is.

1.3 Akikért az eszköztár született

Az eszköztár a szakirodalmon túl bő tíz évnyi terepen szerzett tapasztalataimra épül, mely során kreatív és design témájú workshopokat és projekteket facilitáltam, többnyire fiatal menekülteknek és bevándorlóknak - az eszköztár workshopjai tehát elsősorban szülőföldjüktől elszakadt és háború elől menekülő fiatal felnőttek körében voltak tesztelve (velük azonban több ízben is). A vizsgálatba bevont csoport szűk fókuszát tágítva az eszköztár végső soron a helyvesztéséget átélt és helydeficitben élő csoportok felépülési folyamatának támogatására született.

A helyvesztés alatt az érzelmileg kitüntetett helyszínek - így elsősorban az otthon - elvesztését értjük. Az otthon fogalma végtelenül összetett és személyes, hiszen értelmezhetjük azt különböző léptékekben (szülőföld, vidék, utca, ház, szoba), illetve különböző dimenziók (anyag, idő, érzelem, kultúra, identitás stb.) mentén is. Ha az elsődleges territórium ténylegesen (például leég) vagy pszichológiailag (például negatív töltetet kap) megsemmisül, esetleg sérül, „ez a fontos társak elvesztésével azonos gyászt hív életre.” (Tuan 1974, idézi Düll 2009, 131). A tényleges mellett a mentális hajléktalanság azt a lélektani állapotot jelöli, amikor a személy azt éli meg, hogy otthona valamilyen szempontból nem elégséges számára, nem tudja megélni a helykötődés egyes feltételeit: például ha a hely túl zsúfolt és hiányzik az intimitás és a védelem, ha nem díszíthető vagy personalizálható, illetve ha a tér adottságai hátráltatják a személy megszokott térhasználatát - tehát az identitás kialakítása és kommunikálása nem lehetséges (Niit 1993, idézi Düll 2009, 237).

Fontos tehát kiemelni, hogy az otthon elvesztése alatt mind fizikai, mind mentális veszteséget is számon kell tartani és elismerni: ilyen helyzetben vannak a hazájukat hátrahagyó menekültek, hajléktalanok, állami gondozottak, börtönviselt emberek és egyéb szociális intézményben élő csoportok mellett olyan egyének és közösségek is, akiket otthona nem tud megvédeni vagy támogatni. Például a családon belüli erőszak áldozatai vagy konfliktusos területeken élők, de ide sorolhatóak olyan kulturálisan vagy szociálisan megváltozott környezetbe került csoportok is, mint a bevándorlók vagy a mozaikcsaládok.

A különböző csoportok különbözőképp élik át a helyvesztéséget a maguk egyéb speciális kihívásaikkal és hátterükkel, így ennek megfelelően szükséges minden együttműködés során a megfelelő kompetenciákkal rendelkező diszciplínákat bevonni, illetve további (csoportspecifikus) kutatásokat végezni.

1.4 Az eszköztár felhasználói és a kapcsolódó kompetenciák

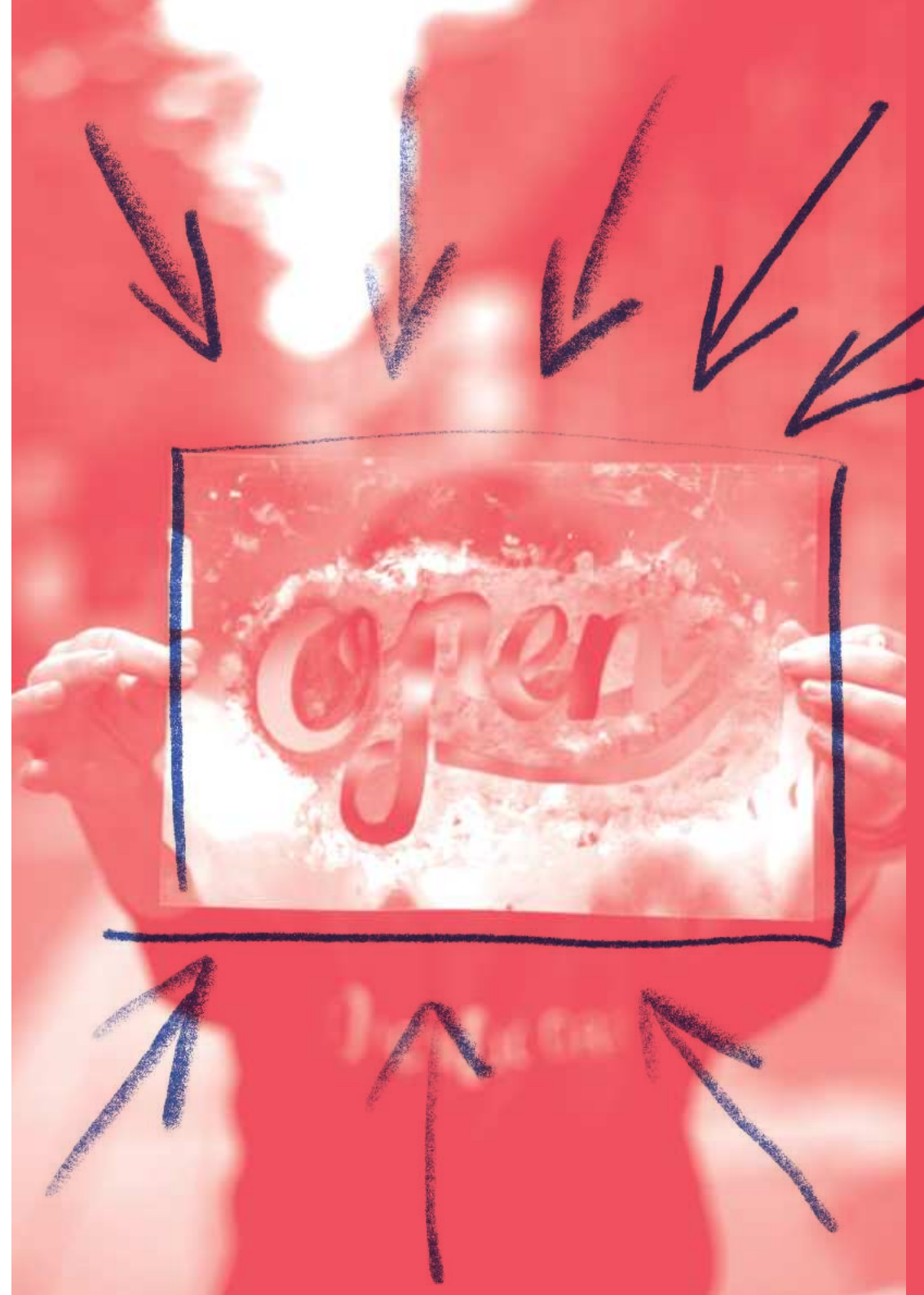
Mostani formájában az eszköztárat (1) szakvizsgázott pszichológusok, (2) a célcsoporttal napi szinten együttműködő szociális szakemberek, (3) pedagógusok és (4) a partícipatív designban gyakorlott tervezők szoros együttműködésben tudják hasznosítani. Az együttműködés során a különböző diszciplínák különböző kompetenciáinak köszönhetően különböző szerepeket kell, hogy kapjanak. Míg a szakvizsgázott pszichológus a fejlesztőmunka vezetője, addig a célcsoporttal napi szinten együttműködő szociális szakemberek hídként szolgálnak a célcsoport és a számukra még idegen szakemberek között, s értékes és gyakorlati tudással rendelkeznek a résztvevő csoport mindennapjairól. A bevont pedagógusok a workshopok fejlesztésében tudják támogatni a folyamatot, míg a tervező feladatát a kreatív folyamatok facilitálásában, azok fizikai eredményei kivitelezésének koordinálásában és a design kutatási módszerek (térképezés, felhasználói út, perszónák építése stb.) vezetésében látom.

A felsorolt szakmákon túl pedig mindazon szociális szakembereknek, mentoroknak ajánlom a designfolyamatokban rejlő lehetőségek megismerését, akik helyvesztéséget átélt csoportokkal dolgoznak és akik a klienseik jóllétének támogatásához egy gyakorlatorientált és a mindennapi élethez kapcsolódni tudó eszköztárat keresnek.

A felsorolt szakemberek folyamatos bevonására és szoros együttműködésére van szükség annak érdekében, hogy az itt bemutatott módszertan egy nap hatékony kiegészítő terápiaként tudjon működni. Az eszköztár egy hosszútávú módszertani fejlesztés prototípusa, így nem csupán számtalan konstruktív visszajelzés integrálása, de egy széleskörű interdiszciplináris kutatás-fejlesztés folyamat kidolgozása és végigjárása is előtte áll.

1.5 Alapelvek: a támogató tér megteremtéséhez szükséges szakmai attitűd

1. **A bizalom megteremtése és megtartása** - Elengedhetetlen a folyamatos, nyitott kommunikáció, megbeszélve az együttműködő felek céljait és szükségleteit, az egymás irányában állított elvárásokat és az együttműködés időtartamát.
2. **A folyamat időigényének elfogadása** - A participatív tervezés módszertana időigényes, csakúgy, mint a traumából való felépülés is. Idő kell bizalmat nyerni, motivációt ébreszteni, képességeket fejleszteni és pozitív változást generálni.
3. **A konfliktusokra való felkészülés** - A módszertan a célcsoport életterében szándékozik pozitív – fizikai és szociális – változást generálni. Ha a változás pozitív eredményeket hoz, várhatóan akkor is konfliktusokkal fog járni így, elengedhetetlen a megfelelő szakemberek bevonásával történő felkészülés.
4. **A közös nyelv megtalálása** - Törekednünk kell arra, hogy az eltérő hátterű egyének együttműködése esetén minél érthetőbben kommunikáljunk annak érdekében, hogy minimálisra csökkentsük a félreértések lehetőségét. Igaz ez mind a célcsoporttal, mind a különböző diszciplínákkal való közös munka során is.
5. **A flexibilitás és alkalmazkodás szükségessége** - Habár az eszköztár lépésenként leírja a helykötődés fejlesztésének lehetséges folyamatát, mégis azt kellő nyitottsággal kell értelmezni és kezelni, felkészülve az esetleges változtatásokra és improvizálásokra. Ez a teljes folyamatra, illetve az egyes workshopok menetére is igaz.
6. **A privát tér tiszteletben tartása** - A designterápiás folyamatot vezető facilitátornak nem szükséges a célcsoport privát terébe belépnie. Habár a biztonság és tulajdonlás alapjait a privát térben kell megerősíteni, a bemutatott módszertan lehetséges megoldást ajánl minderre úgy, hogy közben a folyamat a privát helyett a közösségi terekben tud haladni.
7. **Az elköszönés jelentőségének elismerése** - A közös munka következtében kialakult bizalmi helyzet sérüléseket okozhat, hiszen a kreatív facilitátor el fogja hagyni a közösséget a fejlesztő foglalkozássorozat végeztével. Az együttműködés időtartamának őszinte kommunikálása és a folyamat méltó közös lezárása a módszertan elengedhetetlen eleme.



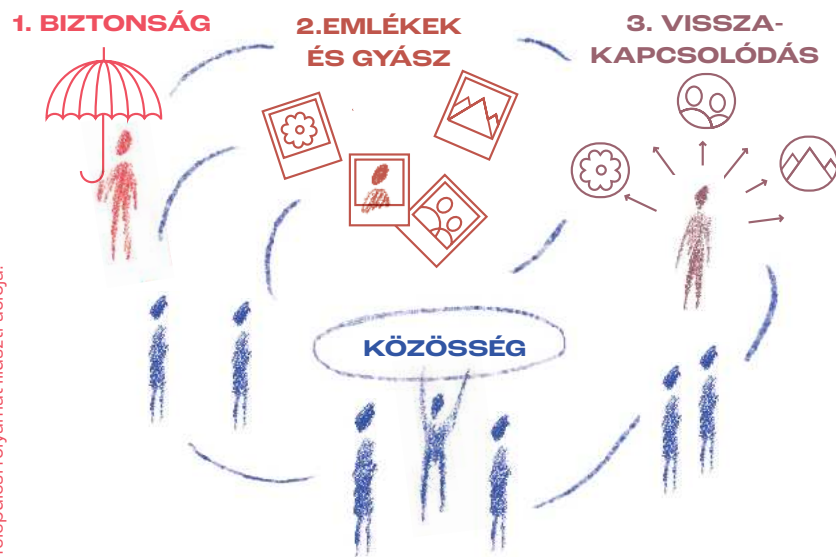
A MÓDSZERTAN ELMÉLETI HÁTTERE ÉS FOLYAMATÁNAK ÍVE

02

2.1 A helyvesztés traumája és a felépülés kihívásai

Nem sok olyan szavunk van, amely annyira mély és érzelmi-
leg összetett jelentést hordoz, mint az „otthon”. Az otthonnak
nemcsak térbeli és anyagi, hanem érzelmi, szociális és kultu-
rális dimenziói is vannak. Az időt, valamint a személyes és kol-
lektív identitást is figyelembe kell vennünk, amikor legintimebb
terünkről beszélünk. Az otthon elvesztése traumatikus ese-
mény (Guarino-Bassuk 2010, Martin 1991). Ilyenkor az egyén
kilép az ismerős, intim, védelmet nyújtó és autonómiaérzést
biztosító környezetből, sérül a személyes szféra és a territo-
riális viselkedés, és elveszik a kontroll lehetősége. A materiális
veszteségek következtében az áldozat nem érez kötődést sem
tárgyakhoz, sem helyekhez, így nagy mértékben sérül az egyén
identitása (Düll 2009). A biztonságos otthon elvesztésének fel-
dolgozatlansága és az ebből fakadó elhúzódó trauma a rögzült
gyász állapotához és tanult tehetetlenséghez vezet.

Tudatában annak, hogy a traumából teljességében felépülni
nem lehet, a traumatizált személy kontrolljának visszaállítá-
sa ma már sokak által megfogalmazott elsődleges cél (Abram
Kardiner, Martin Symonds, Evan Strak, Anne Flitcraft, idézi
Herman 2015), melyet többek között Janet (1889), Scurfield
(1985), Brown és Fromm (1986) és Putnam (1989) is három sza-
kaszra bontott (Herman 2015, 156). Judith Herman elméletére
támaszkodva a kontroll-visszaállítás folyamatának első lépé-
se a biztonság megteremtése, a második a trauma emlékeinek
rendezése és a veszteségek elgyászolása, a harmadik pedig
a mindennapi életbe történő visszakapcsolódás. A szakaszo-
lás csupán rendszert próbál adni egy komplex folyamathoz,
melynek nincsen azonban egy lineáris vonala: már korábban
lezártnak tűnő problémák visszatérhetnek és ez további
frusztrációt okozhat (Herman 2015). Fontos megállapítás az is,
hogy mivel a felépülés a túlélő belső újjáépülésén és emberi kö-
tődéseinek megújításán alapul, így „a felépülés csak az emberi
kapcsolatok kontextusában történhet meg, izolációban nem”
(Herman 2015, 133).

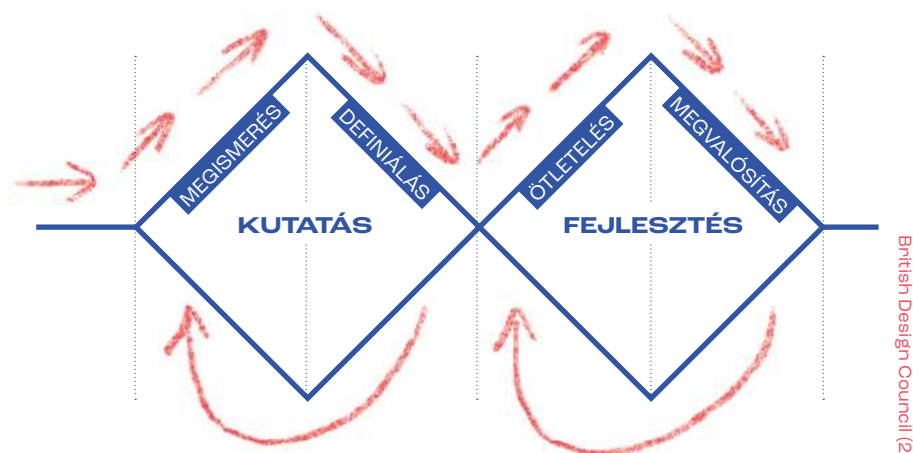


Az otthon elvesztésével az áldozat kettős feladattal szembesül: „egyszerre kell megküzdenie a hely elvesztéséből fakadó gyászszal és az új lakóhely kialakításával” (Dúll 2009, 238). Az új hely kialakításának jelentősége is kettős, hiszen egyszerre halványul az egyén érzelmi kötődése az elhagyott helyhez és alakít ki kapcsolatokat az újjal. Így egyik oldalról könnyebb az elszakadás, másik oldalról pedig könnyebb a kötődés (Dúll 2009). Dúll összegzésével az is nyilvánvalóvá válik, hogy a helykötődés azért alakul ki, mert a hely lehetővé teszi „a cselekvési kontroll, a kreativitás és a hozzáértés megnyilvánulását” (Dúll 2009, 133). Fontos felismerés, hogy a hely megismerése és a viselkedés együttesen teremti a helykötődést, fontos szerep jut a társas aktoroknak, a birtoklásnak, a biztonságérzetnek és az önmeghatározásnak. A helykötődés folyamat egész életünk során folyamatosan alakul és egyre összetettebbé válik, melynek köszönhetően egyre rugalmasabban tudunk alkalmazkodni a változó szociofizikai környezethez is (Dúll 2009, 239).

A desingterápiás módszertan a helyvesztés traumáját a helykötődés képességének fejlesztésével kívánja enyhíteni, melyhez a designgondolkodás (design thinking) problémamegoldó mechanizmusát használja fel eszközként.

2.2 A designgondolkodás mint megküzdési folyamat

A trauma az emberi funkciók minden szintjére kihat (fizikai, lelki, társas működés), így annak összetett kihívására ugyancsak összetett választ kell felajánlani: az eszköztár a designgondolkodás (design thinking), azaz a tervezői gondolkodás problémamegoldó folyamatát ajánlja fel erre a célra. A designgondolkodás divergens és konvergens szakaszokból épül fel, melynek jelentősége és pozitív hozadéka abban rejlik, hogy a tervezőt nem riasztja el a beáradó információ és adat mennyisége, sem pedig az ötletelés során cikázó megoldási javaslatok sokszínűsége. Ezeknek először teret ad, majd fokozatosan rendszerezi azokat annak érdekében, hogy a problémákat átlássa, és a megoldási javaslatokat a realitás mentén leszűkítse. A tervezési folyamat egymást követő divergens és konvergens lépései a (1) megismerés (divergens), (2) definiálás (konvergens), (3) ötletelés (divergens) és (4) megvalósítás (konvergens) (Design Council 2005). A folyamat azonban korántsem lineáris: a kritikai szemléletnek, valamint a szisztematikus prototipizálásnak és tesztelésnek köszönhetően új szempontokkal és tapasztalatokkal bővülve lehet visszatérni korábbi szakaszokhoz, fejlesztve az adott tervezési projektet: lehet tehát kísérletezni és tévedni is.



A designgondolkodás nagy előnye, hogy sohasem kialakult problémamegoldó sémákat használ fel, hanem a megismerésen alapuló, aktuálisan felállított kontextusból indul ki. Így kiváltképp alkalmazható olyan esetekben, amikor egy addig ismeretlen területen kell a tervezésben résztvevőnek helytállnia (Brown 2009).

A tervezés és a kreativitás egymástól elválaszthatatlanok (Taura and Nagai 2011). Tekintettel arra, hogy a design nem más, mint kreatív problémamegoldási folyamat (Brown 2009) így általa egy jól strukturált megküzdési mintát sajátíthatunk el. A folyamat során analizáljuk az adott kihívást, megoldási és cselekvési tervet hívunk életre, és a végén egy fizikai produktumban testesítjük meg a kihívásra adott válaszainkat (Cosovan 2009).

A tervezési folyamatokról általánosságban elmondható, hogy erősíthetik az egyén céltudatosságát, felelősségvállalását, autonómiáját, teljesítményorientációját, kognitív képességeit, tehát közvetetten hozzájárulnak a reziliencia fejlődéséhez. Az eredmények megélésével fejlődik az egyén önbecsülése, a csapatmunka következtében pedig a kommunikációs készsége is. Egyes vizsgálatok pedig azt is alátámasztják, hogy a tervezési folyamat során elsajátított készségek hosszútávon rögzülnek (Baer, Jr. View 2016).

A designterápia módszertana a részvételi tervezés megközelítését használja fel: Az eszköztár használatakor a trauma áldozatainak a tervezési folyamat részévé kell válniuk annak érdekében, hogy annak minél több előnyéhez hozzáférhessenek.



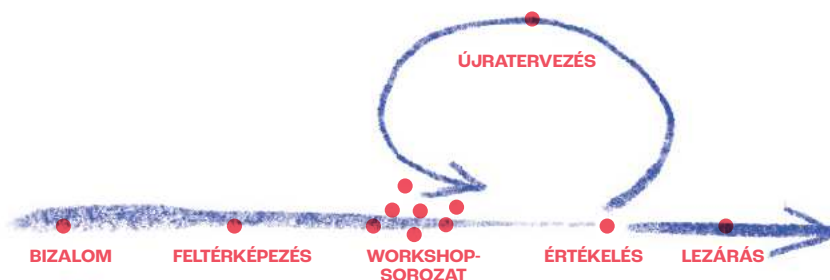
A részvételi tervezés (participatory design) nem új fogalom a designszakmában. A részvételiségen alapuló tervezés megfordítja az eddig megszokott szerepeket és a felhasználótól várja a kontextus megteremtését, az összefüggések megtalálását, a döntések meghozatalát és a végeredmény tesztelését is. A professzionális tervező ebben az esetben facilitátori szerepet vállal: támogatja a résztvevőket saját útjuk bejárásában, hibáik észrevételében és kihívásaik megoldásában. A tervezési folyamatba való bekapcsolódás több szempontból is sikeresen egészítheti ki a traumafeldolgozás folyamatát:

1. A trauma megfosztja az áldozatot a kontroll érzésétől, míg a tervezési folyamat arra ösztönzi a résztvevőket, hogy önállóan kezdeményezzenek, vigyenek véghez terveket és hozzanak egyedül döntéseket.
2. A trauma emléketörései a múltban tartják az áldozatot, míg a tervezési folyamatban végzett munka arra készíti a résztvevőket, hogy összpontosítsanak a jelenre.
3. A trauma tehetetlenséget teremt, míg a tervezési folyamat cselekvésre sarkall.
4. A traumatikus események megkérdőjelezi a legalapvetőbb emberi kapcsolatokat, míg a tervezési folyamat együttműködési készségeket fejleszt a csapatmunka által.

A designterápiás módszertan tehát a helyvesztesség traumájának feldolgozásához a helykötődés képességének fejlesztését célozza meg, felhasználva a partícipatív design megközelítését. Mind a tervezési folyamat által elsajátított megküzdési stratégia, mind a folyamat végén megszülető fizikai produktum jelentősen hozzá tud járulni a résztvevők felépüléséhez.

2.3 A folyamat

A módszertan folyamatos együttműködést javasol, melynek során ismétlődő szakaszok követik egymást. A folyamat minden lépésébe be kell vonni az érintett társdiszciplinákat. Kiváltképp igaz ez a célcsoporttal közvetlenül és rendszeresen együtt dolgozó szociális szakemberekre, akiknek míg a feltérképezés, a foglalkozássorozat, az értékelés és az újratervezés során fontos szakmai és stratégiai szerepük van, addig a bizalom építésekor és a lezáráskor összekötőként segítik a csoport számára újonnan érkező vagy éppen elbúcsúzó kreatív facilitátor munkáját.



- 1. A bizalom megalapozása** kölcsönös ismerkedés útján tud megvalósulni, mely ideális esetben a célcsoport által rendszeresen használt és ismert félprivát vagy félpublikus helyen történik meg. Az ismerkedés során a célcsoportot egy pár órás találkozóra invitáljuk, ahol informális beszélgetés és játékos gyakorlatok mentén a szakemberek és a résztvevők csoportja bemutatkozhatnak egymásnak. A bemutatkozás során tisztázni kell az együttműködés célját, önkéntes jellegét, tervezett hosszát. A csoport tagjaival közösen szabályokat kell kialakítani, melyek keretezni tudják a közös munka folyamatát.
- 2. A feltérképezés** célja megérteni, hogy az adott egyén vagy csoport hogyan viszonyul az általa lakott épülethez, környékhez és az általa használt tárgyi környezethez, majd ezekre a megértésekre egy csoportra szabott workshopsorozat tervét összeállítani. A feltérképezés jelentősége abban áll, hogy mindegyik csoport eltérő specifikus kontextussal rendelkezik (kulturális háttér, csoport diverzitása, az eltérő integrációs és rehabilitációs

lehetőségek, a csoport tagjainak eltérő háttere, helyveszteség eltérő jellege stb.), így nem lehet ugyanúgy kezelni két látszólag hasonló profilú csoportot sem. A feltérképezésbe mind a klienseket, mind a velük közvetlenül dolgozó szakembereket be kell vonni annak érdekében, hogy átfogó és valós képet kapjunk az aktuális állapotról. A csoportra szabott workshopsorozat megtervezésével a feltérképezés feladata lezárul.

- 3.** A csoportra vagy egyénre szabott helykötődést fejlesztő **workshopsorozat** 4-5 egymásra lazán épülő 2-4 órás workshopból áll. A workshopok a designgondolkodás folyamatába invitálják meg a célcsoportot: minden esetben meghatározott, a szűkebb vagy tágabb lakókörnyezettel foglalkozó designkihívásokat fogalmazunk és oldunk meg a csoport aktív részvételével. Minden foglalkozás a design gondolkodás már ismertetett ívét követi: kutatás tágítása -> kutatás szűkítése -> tervezés tágítása -> tervezés szűkítése -> megvalósítás. Az eltérő léptékű kihívásokra tekintettel a foglalkozásoknak nem minden esetben szerves része a tervezés utáni tényleges megvalósítás – nagyobb léptékű munkák (például egy közösségi szoba felújítása) esetében szükséges lehet egy teljes napos vagy teljes hétvégi kiegészítő programot szervezni.
- 4.** A workshopsorozatot követő **értékelés** során részben megismétljük a feltérképezéshez használt módszertant mind a kliensekkel, mind a velük szorosan együtt dolgozó szakemberekkel annak érdekében, hogy megérthessük az elért változást. Az eredmények és a kapacitás fényében az együttműködő szakmai csapat dönthet a folyamat lezárásáról, illetve folytatásáról. A **lezárás** esetén szükséges egy utolsó foglalkozást tartani, mely során kötetlen formában adhatunk kölcsönös visszajelzéseket a kliensekkel egymásnak a folyamat dinamikájáról, nehézségeiről és fejleszthető részleteiről. Amennyiben lezárás helyett a folytatás mellett dönt a szakmai csapat, úgy a szükséges szakmai újratervezés után ismét elindulhat egy újrakalibrált workshopsorozat.

A FOLYAMAT RÉSZLETES ISMERTETÉSE

03

3.1 A bizalom megalapozása

A bizalom megalapozása elengedhetetlen lépése a sikeres együttműködésnek. A munka megkezdése előtt a workshopokat vezető facilitátornak látogatást kell tennie a célcsoportnál, az etikai elvárásoknak eleget téve informálni őket a közös munka céljáról, folyamatának ívéről, továbbá a részvétel önkéntes jellegéről. A program rövid bemutatása mellett ajánlott a csoporttal (a velük napi szinten együtt dolgozó szociális szakember bevonásával) közös beszélgetést, szabályállítást és (a korostályhoz illő) játékokat kezdeményezni a következők szerint:

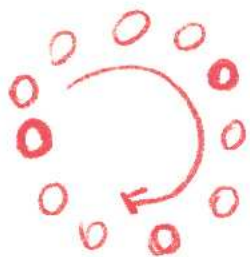


CSOPORTOS BESZÉLGETÉS: a csoportos beszélgetés célja a nem formális ismerkedés. Érdemes olyan témákat érinteni, melyekre lehetőleg minden résztvevő tud reflektálni anélkül, hogy az kellemetlen vagy felkavaró legyen számukra. Megfelelő beszédtema lehet a napi rutin, a bevett szokások, a szabadidős tevékenységek, érdeklődési körök, illetve az étkezéshez és ételkészítéshez kapcsolódó gyakorlatok.



SZABÁLYÁLLÍTÁS: A közös munkát közös szabályokkal érdemes megalapozni annak érdekében, hogy a csoport résztvevői mindannyian egyenrangúnak érezhessék magukat. A szabályállítás történhet egy nagy közös csoportos beszélgetés formájában, de elegendő létszám esetén a nagy csoport felbomolhat kisebb (4-5 fős) csoportokra, hogy előbb kisebb csapatokban válogassák össze a számukra fontos szabályokat. Mindkét esetben a szabályállítás végeredményeképp egy nagyméretű papír születik, amire felkerülnek a csoport által fontosnak tartott szabályok. Ezek érinthetnek logisztikai kérdéseket (például az időbeosztásról, a tisztaságról és közös feladatokról) éppúgy, mint közös normákat (nem vágunk egymás szavába, nem kritizáljuk a másik ötletét, nem fogyasztunk alkoholt stb.). A szabályok összesítése után a résztvevők mindannyian aláírják a listát, ezzel nyomatékosítják az időszakos megállapodást.

JÁTÉKOK: A rövid (egyenként 5-20 perces) feladatok játékos formában támogatják az ismerkedési folyamatot, továbbá gyakorta tudják fejleszteni a csoport kooperációját. Az alábbiakban felsorolt játékok csupán mintául szolgálnak: számtalan gyűjtemény és módszertani kézikönyv kínál ideális, csoportra szabható nem formális oktatási eszközöket erre a célra.



Névtanulás: A csoport feláll egy nagy közös körbe, majd a csoport tagjai egymás után kimondják a saját becenevüket, kiegészítve egy mozdulattal. Minden egyes elhangzott név után a csoport közösen megismétli a nevet a mozdulattal. A mozdulat kicserélhető hangra vagy valamilyen kiegészítő kérdésre (Mondd el a neved és a kedvenc állatodat!). Kisebb létszámú csoport esetén (amennyiben az idő engedi) az egyes tagok mindegyike külön-külön is megismételheti az elhangzott neveket és mozdulatokat: így jobban tudnak rögzülni a nevek (20 fő feletti csoport esetén ez túl sok időt vehet igénybe, ami a figyelem rovására mehet).



Székfoglaló: A csoport létszámánál eggyel kevesebb székkel körbe teszünk, egy ember kivételével mindenki leül egy székre. A kimaradt személy beáll a kör közepébe és mond egy igaz állítást magáról (pl: Szeretem a pizzát. Vannak szobatársaim. Barna a hajam. Nem szeretek korán kelni. stb). Az ülők közül, akire igaz ez az állítás, fel kell állnia és amilyen gyorsan csak tud, új székkel kell találania (ez igaz a korábban a kör közepén álló személyre is). Akinek nem jut szék, az marad a kör közepén és mond egy új állítást, ami igaz rá. Ezzel a játékkal a résztvevők könnyed formában tudhatnak meg egymásról apró információkat és ismerhetnek fel közös mintázatokat. Ez a forma ideális a csoport energetizálására is.



Képzeltbeli térkép: A facilitátor bemutatja a játékteret (ami lehet egy szoba vagy egy szabad tér) a résztvevőknek, mint egy nagy és szabadon kezelhető térkép. Ezután a facilitátor három kérdést fog feltenni, amik alapján a résztvevőknek el kell helyezniük önmagukat a képzeltbeli térképen: (1) Hol születtél? (2) Honnan valósiak a nagyszüleid? (3) Hova szeretnél egyszer eljutni az életben? Minden kérdés után a résztvevők egyesével elmondják, hogy hol állnak éppen. Az a feladat ideális arra, hogy minden résztvevő játékos formában kinyilatkoztathassa gyökereit és jövőbeli vágyait. A feladat ideális arra, hogy bevezesse a migráció és a társadalmi mobilitás témaköreit.



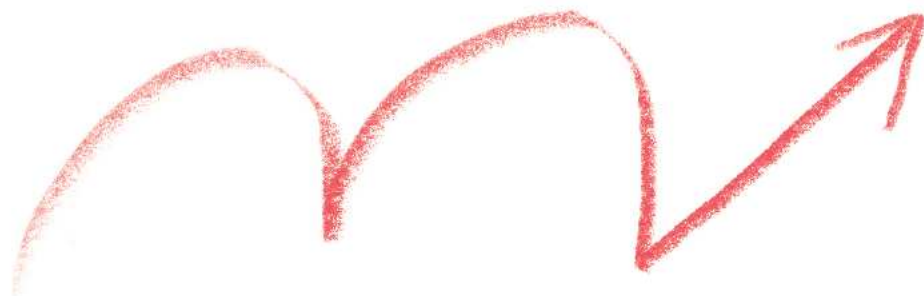
Rapid randi: Minden résztvevő kap egy A4-es lapot, amin egy kinyomtatott hagyományos, kör alakú, 12 számmal jelölt óralap szerepel. Első lépésként minden résztvevőnek le kell egyeztetnie egy-egy „randit” valamelyik résztvevővel mind a 12 órára (ideálisan minden órára mással). Miután minden résztvevőnek összegyűlt a 12 randi időpontja, a facilitátor elmond egy időpontot és egy beszélgetési témát (Most délután 3 óra van és a beszélgetési téma a kedvenc ételek.). Ekkor minden résztvevő megkeresi az adott időponthoz megbeszélte randiját és két percig az adott témáról beszélgetnek. A két perc elteltével a facilitátor új időpontot és témát jelent be, mire a résztvevők elkészönnnek addigi partnerüktől és megkeresik a következőt. A gyakorlat alkalmas arra, hogy a résztvevők rövid ideig szemtől szembe beszélgethessenek egymással és saját benyomásokat szerezhessenek a másiktól.



Hídépítés: A résztvevők két csoportra bomlanak, a két csoport közé kifeszítünk egy textilt, hogy ne lássák egymást. A kifeszített textiltől mindkét oldalra 50-50 cm-re elhelyezünk 1-1 asztalt. A két csapatnak az a feladata, hogy egyenlően adott építőelemekből (papír, hurkapálca, ragasztó stb.) 15 perc alatt építsenek 1-1 konzolt a másik csapat felé, ami elér a textilig úgy, hogy közben nem látják a csapatok, hogy mit épít a másik és hogyan. Mindkét csapat kijelöl 1-1 követet, aki átmehet a túloldalra, hogy megnézze a másik csapat munkáját, majd visszatérve informálja a csapatát. A cél az, hogy a feladat végén a textilt eltávolítva a két konzol összeérjen és ezáltal egy hidat tudjon alkotni. A feladat ideális a csapatmunka és a kooperáció megalapozására, az erről történő diskurzus elindítására.



Madárfészek: A résztvevők 4-5 fős csoportokra bomlanak, eltávolodnak egymástól, hogy ne lássák és ne zavarják egymás munkáját. A két csapatnak az a feladata, hogy egyenlően adott építőelemekből (papír, hurkapálca, ragasztó stb.) 15 perc alatt építsenek 1-1 madárfészek-konstrukciót, ami el tud kapni és meg tud óvni egy 3 méterről függőlegesen leejtett nyers tojást. A feladat ideális a csapatmunka és a kooperáció megalapozására, az erről történő diskurzus elindítására.

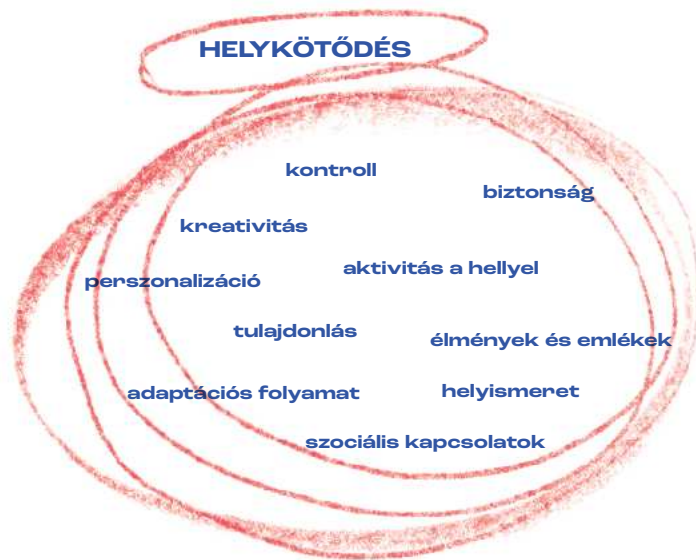


3.2 Feltérképezés

A feltérképezés célja megérteni, hogy az adott csoportban (illetve a csoport tagjaiban) mennyire alakult ki a helykötődés képessége, azon belül is a helykötődéshez szükséges aspektusok megélése. Az alább felsorolt módszerek (résztvevő megfigyelés, kérdőívek, csoportos és egyéni interjúk, problémafeltáró workshopok) alkalmazását követően meg tudjuk érteni, hogy a célcsoport hogyan viszonyul a jelenlegi lakóhelyéhez, milyen térhasználati és tárgyhasználati igényei vannak (illetve lennének), mennyire érzi magát biztonságban, és kialakult-e benne a hely tulajdonlásának érzete. Az alkalmazott módszereket részben egyénileg végezzük el a csoport minden tagjával, részben pedig együtt a teljes csoporttal. A beérkező adatok szintetizálását követően képet kaphatunk arról, hogy a csoport egésze hogyan viszonyul a helykötődés egyes aspektusaihoz, majd pedig ehhez alkalmazkodva állíthatjuk össze a csoportra szabott workshopsorozatot, mely a helykötődés egyes aspektusait hivatott fejleszteni. A feltérképezés a csoport állapotának megismerését célozza, mégis rávilágíthat olyan egyéni vagy kiscsoportos (például szobatársakat érintő) kihívásokra, amelyekre akár egyéni vagy kiscsoportos workshopsorozat is tervezhető.

Mind a feltérképezésbe, annak szintetizálásába, mind pedig az eredményekre épülő workshopsorozat megtervezésébe fontos szereplőként kell bevonni a csoporttal dolgozó szociális szakembert vagy pszichológust. A workshopok egy jelentős része az egyéni elmélyülésből, emlékek felidézéséből indul ki, és szűkebb vagy szélesebb közösséggel történő csoportmunkába fordul. Mind az emlékek felidézése, mind a csoportmunka olyan érzelmi és szociális megpróbáltatásokkal jár, melyre nem biztos, hogy a csoport minden tagja készen áll. Ezek mérlegeléséhez és a felmerülő érzelmi kihívások támogatásához a csoporttal napi szinten dolgozó szociális szakember bevonása szükséges.

A feltérképezést szolgáló eszközöknek a helykötődés különböző aspektusait kell vizsgálnia csoportszinten. Az alább felsorolt aspektusok egymással szorosan összefüggnek, mégis fontos külön szempontként tekinteni rájuk a feltérképezés, és így a foglalkozássorozat megtervezésekor is. A helykötődés kontextusában vizsgálendő aspektusok és az azokhoz tartozó nemelt állapotok a következők:



Cselekvési kontroll: A csoport tagjai megtalálják a fizikai és szociális környezettel kapcsolatos döntéshozás lehetőségeit még a korlátozott lakhatási körülmények ellenére is. A döntéshozás megnyilvánulhat üzenethagyásokban, a berendezés módosításában, a privát szféra felállításában és annak megtartásában, vendégek hívásában.

Kreativitás megélése: A csoport tagjai gyakorolják a problémamegoldást, bármilyen léptékben, de túllépnek a fizikai környezet korlátozó adottságain, az abból fakadó diszfunkciókat megpróbálják a saját eszközeikkel megoldani, feszegetve a fizikai környezet limitációit.

Élmények és emlékezés: A csoport tagjai fel tudnak idézni pozitív, megtartó emlékeket, melyek az aktuális lakókörnyezethez és az abban élő sorstársakhoz kapcsolódnak, továbbá ezeknek az emlékeknek vannak fizikai megtestesülései a térben.

Tulajdonlás: A csoport tagjai rendelkeznek saját személyes tárgyakkal, felelősséget éreznek fizikai környezetükért és a tulajdonlásérzet következtében elvárják mind a csoport tagjaitól, mind külső egyénektől a fizikai környezet iránti tiszteletet, a határok betartását és a tulajdonlás elismerését. Az egyéni mellett megjelenik a kollektív tulajdonlás is a közösen használt (publikus, félprivát) terek tekintetében.

Alkalmazkodás: A csoport tagjai elfogadják az együttélés szabályait, a szoba- és sorstársakkal közös szabályok mentén együtt tudnak élni, tiszteletben tartják és nem hágnak át a helyi törvényeket, szabályokat, normákat, megértik a többségi társadalom kulturális szokásainak hátterét, és a megértés következtében azok már nem frusztrálják őket, lakhatási körülményeik korlátai pedig nem hatnak bénítóan rájuk.

Helyismeret: A csoport tagjairól általánosságban elmondható, hogy önállóan, jelentős eltérések nélkül tudnak közlekedni lakókörnyezetükben, önállóan tudják használni a tömegközlekedési eszközöket, eltalálnak az általuk rendszeresen használt helyszínekre (iskola, munkahely, bolt, találkozási pontok stb.), ismerik a város főbb csomópontjait, pályaudvarait és nem okoz nekik frusztrációt egyedül közlekedni a városban.

Közösség: A csoport tagjai együttműködnek egymással és támogatják egymást a mindennapi háztartási feladatok ellátásában, ismerik egymás életútját és céljait, segítséget kérnek és segítséget nyújtanak, a közös házimunkán túl jelen van a szabadidős közös időtöltés (akár közös érdeklődés alapján). A csoport tagjai részesei valamilyen csoporton kívüli közösségnek.

Cselekvés a helyvel: A csoport tagjai tisztán és rendben tartják közvetlen környezetüket (szobájukat, közösségi tereket), kihasználják a lakóhely és lakókörnyezet által kínált funkciókat (a konyhát, a közösségi tereket, tanulószobát, mosodát, médiaszobát, udvart, sportszobát, parkot, játszóteret), saját maguk rendezik személyes tereiket és javítják a keletkezett károkat vagy segítséget kérnek hozzá.

Perszonalizáció: A csoport tagjai felruházzák fizikai környezetüket számukra fontos jegyekkel, szimbólumokkal, emlékekkel. A fizikai környezetről leolvasható a felhasználói csoport korosztálya, érdeklődési körei, értékrendje és szokásai.

Biztonság: A csoport tagjai biztonságban érzik magukat az őket körülvevő fizikai és szociális térben, tudják, hogy kihez forduljanak szükség esetén és nem félnek segítséget kérni. Tudnak olyan helyet találni, ahol egyedül lehetnek szükség esetén és az általuk állított (fizikai és érzelmi) határokat mások által elismerve érzik.

A feltérképezés eszközei:

1. RÉSZTVEVŐ MEGFIGYELÉS

A résztvevő megfigyelés célja, hogy megtapasztalhassuk a csoport működését saját lakókörnyezetében, s hogy megismerjük a helyszín adottságait. Számolni kell azonban azzal, hogy akár mennyire is igyekezzünk is neutrálisak maradni, mindig befolyással leszünk a célcsoportra, hiszen idegenként jelenünk meg a csoport életterében. A résztvevő megfigyelés fő feladata, hogy kutatói impressziókat gyűjtsünk és azokat lejegyezzük. Amennyiben van lehetőség a távolságtartásra, úgy a megfigyelőnek érdemes hangfelvételre felmondani a megfigyelés folyamatában a tapasztalatokat, amennyiben erre nincs lehetőség (mert például a csoport tagjai túl közel vannak), úgy leiratokat kell készíteni és a megfigyelést követően a részletes benyomásokat le kell jegyezni egy-két órán belül, amíg frissek a kutatói élmények. A megfigyelés olykor hatékonyabb tud lenni még a bizalomépítés előtti fázisban, ebben az esetben is szükséges azonban röviden bemutatkozni a csoportnak. A Mellékletekben található „A résztvevő megfigyelés javasolt szempontjainak listája” csupán kiindulásnak tekintendő, a lista bővítendő az adott kontextusra való tekintettel (Babbie 2003, Eriksen 2006).

2. CSOPORTOS / EGYÉNI FÉLIG STRUKTURÁLT INTERJÚK

Az interjúkkal két csoportot is célozhatunk: egyfelől a tervezett workshopok résztvevőit, a szociális intézmények klienseit, másfelől a velük dolgozó szakembereket. Mindkét esetben hasonló témaköröket járunk körbe azzal a különbséggel, hogy a klienseket saját magukról kérdezzük, míg a szakembereket elsősorban a kliensekről, illetve az ellátás gyakorlati működéséről. A kliensekkel érdemes kevésbé strukturált, már-már beszélgetésre emlékeztető formát, míg a szakemberekkel szigorúbb interjústruktúrát követni, mindkét esetben betartva az etikai irányelveket. Mivel minden helyzet és minden klienscsoport nagyon speciális, így nem lehet egy egységes kérdéssort javasolni, helyette a következő témakörökre érdemes fókuszálni:

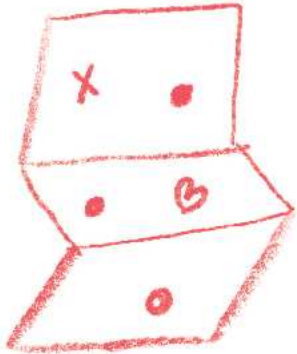
- Helyhasználatához kapcsolódó napi rutin
- Egyéni motivációk és érdekek
- Elégedettséget és elégedetlenséget kiváltó fizikai és társas viszonyok
- Egyéni tettekreklés és proaktivitás felmérése
- Előzetes tapasztalatok, otthoni és mostani terek, tárgy és térhasználati szokások eltérései

3. KÉRDŐÍVEK

A kérdőív formátuma lehetőséget ad rövid, a helykötés aspektusait specifikusan célzó kérdések feltételére. A Mellékletekben található „Kérdőívminta állami gondozásban élő fiatalok számára” című kérdőívet speciálisan egy adott közösségre terveztem, más csoportok esetében erős átgondolásra és kiegészítésre van szükség. A kérdőívek esetén kiemelt érzékenységet kell fektetni a nyelvi korlátok kezelésére: a kérdőívet kitöltőket nem lehet magukra hagyni, hiszen teret kell adni a kitöltés közben felmerülő tisztázó kérdéseknek.

4. PROBLÉMAFELTÁRÓ WORKSHOP

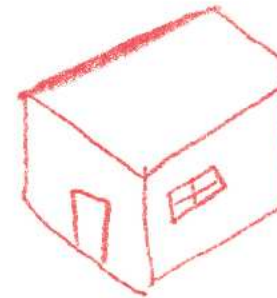
A workshopok játékos és kreatív formában képesek körbejárni egy-egy problémakört annak érdekében, hogy a csoportról még részletesebb képet kaphassunk. Az egyes gyakorlatokhoz 30-30 percre van szükség és érdemes mind a négyet elvégezni a csoporttal.



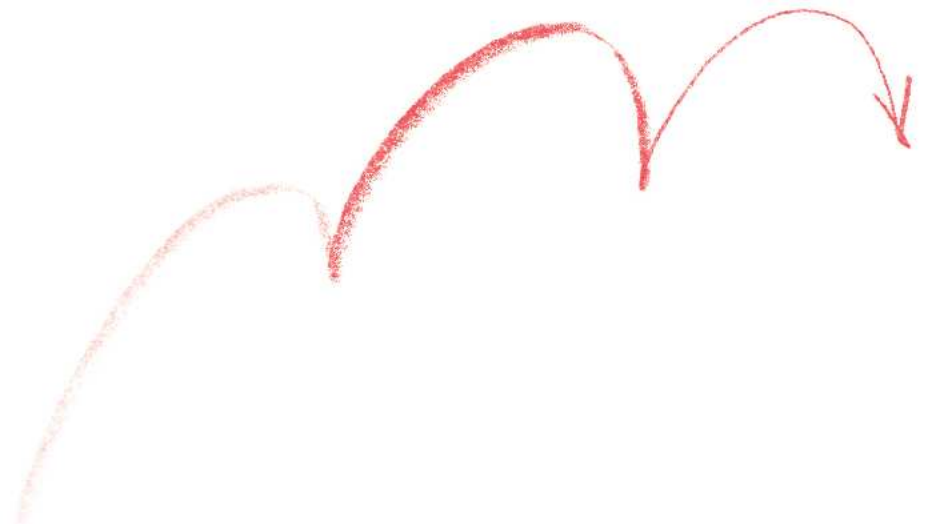
Kognitív térképezés: A kognitív térképezés során a csoport résztvevőinek mentális térképeit próbáljuk fizikai formában ábrázolni és elemezni. A vázlatos térkép készítés során a résztvevők közösen megrajzolják a környezetükről alkotott mentális képüket, például egy városnegyedet vagy az épületet (vagy annak egy szintjét), ami- ben közösen laknak. Ez a vázlat reprezentálhatja a helyek relatív elhelyezkedését, fontosságát és az egyének által látott kapcsolatokat. A térkép készítése során a facilitátor különböző kérdésekkel segítheti a résztvevők munkáját („Hogyan navigálnál egyik pontból a másikba?”, vagy „Melyik épület van közel az otthonodhoz?”). A térkép elkészülte után a résztvevők konkrét pontokat is be kell, hogy jelöljenek annak érdekében, hogy mélyebben megismerhessük a helyhez kötődő érzelmeket és diszfunkciókat, továbbá, hogy részletesebb párbeszéd is kialakulhasson a minket körülvevő környezetről. Például: „Jelölj meg egy helyet, ...

- ami a kedvenced,
- ahova elmehetsz, ha egyedül szeretnél lenni,
- ahol jó találkozni másokkal,
- amihez fűződik egy vicces emléked,
- ahol tanultál már valami újat,
- ahol konfliktusba keveredtél,
- amit nem tartasz biztonságosnak,
- amire szerinted ráférne egy felújítás.”

A Mellékletekben található „Matricák kognitív térképezéshez” című gyűjtemény előkészített szimbólumai kinyomtathatóak öntapadós papírokra és ezzel segítséget nyújthatnak a térképezéshez. A javasolt szimbólumokon túl (vagy azok helyett) egyéb jelzések is használhatóak (pl. színes matricák, közös megegyezésen alapuló egyszerű szimbólumok, számok stb). A térképezés első lépése, azaz a konkrét térképrajzolás kihagyható, amennyiben a facilitátor egy vaktérképet készít elő. Ez abban az esetben lehet indokolt, amennyiben az adott célcsoport tagjait feszélyezheti a rajzolási feladat.



Otthon doboz / városépítés: A kognitív térképezés térbeli verziójaként is felfogható modellezés célja az, hogy a térképrajzolás során feltárt adottságokat plasztikusabban is ábrázolni tudják a résztvevők. A gyakorlathoz biztosítani kell elegendő mennyiségű és különböző minőségű (színű, textúrájú) anyagot a modellezéshez. A meglévő adottságokon túl a modellezést ki lehet nyitni az elképzelt vagy remélt ideális állapot irányába: így a résztvevők betekintést engednek a vágyott környezeti minőség megismerésébe, támaszul szolgálva a helykötődést fejlesztő workshoporozat megtervezéséhez.





Perszónák (felhasználói személyiségek)

építése: A perszónaépítés folyamata a felhasználói típusok megértésére és jellemzésére szolgál. A perszónák építését jelen esetben két irányból közelíthetjük meg: felkérhetjük erre a fejlesztő workshopok résztvevőit, továbbá a velük dolgozó szakembereket. Mindkét esetben számba kell venni mind a célcsoportot, mind a velük kapcsolatba lévő legfontosabb csoportokat (szomszédos szoba lakói, külsős barátok, szociális gondozók). A különböző perszónákon érdemes kisebb csoportokban dolgozni annak érdekében, hogy ne vesszenek el információk. Fontos, hogy a perszónák mindegyik vizualizálásra is kerüljön, melyhez elegendő egy nagyméretű papír, színes filcek, ragasztható anyagok és szétvágható újságpapírok. Néhány általános segítő kérdés a perszóna megalkotásához:

- 1 Mi a perszóna neve, kora, neme, családi állapota?
- 2 Hol él, milyen környezetben? (Város, vidék, mely ország/régió?)
- 3 Mivel foglalkozik, mi a munkaköre vagy foglalkozása?
- 4 Mi a perszóna életútja? Milyen tanulmányokat végzett, milyen fontos tapasztalatok formálták?
- 5 Milyen hobbiknak és érdeklődési köröknek hódol?
- 6 Milyen értékeket, hiedelmeket, elveket tart fontosnak az életében?
- 7 Hogyan néz ki egy átlagos napja? Milyen tevékenységekkel telik?
- 8 Milyen rövid és hosszú távú céljai vannak?
- 9 Milyen problémákkal, kihívásokkal szembesül a mindennapokban?
- 10 Kik vagy mik befolyásolják a döntéseit? (Barátok, család, szakértők, online vélemények)
- 11 Mi okoz neki örömet, és mi bosszantja?



Felhasználói út (user journey): A felhasználói út elkészítése segít megérteni azt, hogy hogyan lép kapcsolatba a felhasználó egy termékkel vagy szolgáltatással: ebben az esetben a résztvevők az általuk használt tágabb vagy szűkebb környezetükkel. A felhasználói élmény feltérképezése során könnyebben azonosíthatjuk a problémákat és hozhatunk döntéseket a további folyamatról. A felhasználói út papíron történő vizualizálása bemutatja a kliensek felhasználói lépéseit, érintési pontjait, az ezekhez kapcsolódó érzelmi reakciókat és felmerülő hibákat láthatóvá téve ezzel a felhasználói út legfontosabb aspektusait és legmarkánsabb kihívásait. A következő lépéseket érdemes végrehajtani és egy nagyalakú papíron vizualizálni:

- 1 Határozd meg a használt környezetet (pl. lakószoba, fürdőszoba, zárt közösségi tér, egy közeli közpark stb.),
- 2 Hozz létre egy forgatókönyvet: határozz meg 6 db szituációt (érintési pontot), amikor használatban van az adott környezet.
- 3 Írd le mindegyik szituációhoz a következőket:
 - ➔ Mi a konkrét célod / motivációd ekkor az adott környezetben?
 - ➔ Mi történik pontosan veled az adott környezetben? Mit csinálsz ott?
 - ➔ Milyen eszközökkel lépsz kapcsolatba ekkor?
 - ➔ Mit érzel, amikor ebből az okból használod a környezetet?
 - ➔ Milyen kihívásokba és akadályokba ütközöl ilyenkor?

3.3 Csoportra szabott helykötődést fejlesztő workshoporozat

A felmérés szintetizálását követően kirajzolódik, hogy az adott csoport számára mik a leginkább fejlesztendő pontok és mik azok a keményebb aspektusok, amikre akár támaszkodni is lehet a másik erősítésének érdekében: előfordulhat, hogy az egyik csoport esetében erős a helyismeret, de szélsőségesen alacsony a biztonságérzet, míg a másik csoport esetében magasabb a biztonságérzet és a perszonalizációra való hajlandóság, de gyenge a közösségi kohézió és így tovább. Ezeknek a megfontolásoknak a figyelembevételével formáltam meg annak a workshoporozatnak a részletes koncepcióját a terepmunka foglalataként, amely a helykötődés egyes aspektusait hivatott fejleszteni a fizikai környezet különböző helyszíneire és léptékeire fókuszálva. A léptékek közötti változatosság fontos eleme a figyelem és motiváció fenntartásának, illetve a dinamika szabályozásának:

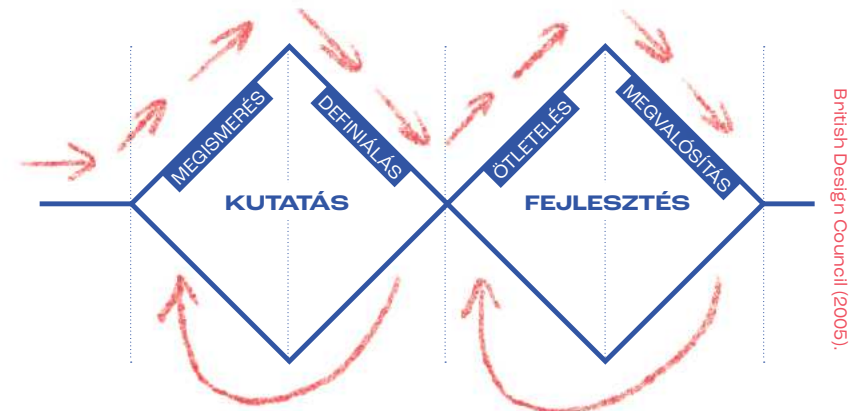
→ **a publikus térre fókuszáló workshopok** leginkább a helyismeretet és a többségi társadalomhoz való kötődést, kisebb léptékben pedig a biztonságérzet fejlődését támogatják. A résztvevő csoport tagjain túl közvetlenül érinteni tudják a helyi közösség tagjait is, így a felépítési folyamat harmadik, visszakapcsolódás szakaszának támogatásához is erősen hozzájárulnak. A publikus térben folyó workshopok esetében fel kell venni a gazdag külső ingerek ritmusát, így a workshopok várhatóan dinamikusak és interakcióban gazdagok lesznek.

→ **a félpublikus / félprivát terekre fókuszáló workshopok** a helyismeretet leszámítva gyakorlatilag az összes aspektusra tudnak fókuszálni az adott workshop témájának függvényében. A belső terekbe szervezett workshopok előnye, hogy kevesebb a külső inger, továbbá a helyszín jobban része a célcsoport mindennapjainak, így könnyebben elérhető a koncentrált munka és a tér átalakításával járó közvetlen hasznosulás. A hangsúly itt is a csapatmunkán van, így a résztvevő csoport tagjai között hatékonyan fejlődhet a kohézió és ezáltal az egyéni biztonságérzet is erősödni tud.

→ **a tárgyalásra fókuszáló workshopok** elsősorban a biztonság és a perszonalizáció aspektusait tudják fejleszteni. S habár az alkotás mozzanata miatt erre mindegyik workshop-típus alkalmas volna, a tárgyalásra kiemelten hozzájárul a tulajdonlás érzetének fejlesztéséhez. A csoport tagjai önállóan dolgoznak a saját tárgyaikon és csak időszakosan (a workshop menetében helyet kapva) lépnek interakcióba a csoporttal – ez alól kivételt jelenthet az, ha a csoport tagjai párban dolgoznak egy közös tárgyon (vagy egy tárgycserén): ebben az esetben a határtárgyak előnyét kihasználva támogathatjuk a csoport egyes tagjai között a kapcsolatépítést.

Láthattuk, hogy a fizikai környezet különböző léptékeiben a helykötődés különböző aspektusai eltérő módon tudnak fejlődni, ahogy azt is, hogy néhány kivételtől eltekintve gyakorlatilag bármelyik lépték alkalmas az egyes aspektusok támogatására. Mind a biztonság érzetének fejlődése, mind a közösségi kohézió, mind a perszonalizációra való hajlandóság tud erősödni, akár a publikus tér léptékében, akár a tárgyak aspektusában is.

A kreatív, tér- és tárgyalásra célzó workshopok ugyan képesek a helykötődés egyes aspektusainak fejlődését támogatni, de még nem tartanak a módszertan pontos skálázhatóságának szintjén. Mégis, irányt tudnak mutatni az előzetes szakirodalmi kutatások, illetve tereptapasztalatok alapján, s miközben a workshopok sokszínűsége segít fenntartani a résztvevők motivációját és figyelmét, a design-gondolkodás dinamikáját is követi, tehát a (1) megismerés (divergens), (2) definiálás (konvergens), (3) ötletelés (divergens) és (4) megvalósítás (konvergens) lépéseit (British Design Council (2005), melyek a következőket jelentik:



1

**1. MEGISMERÉS,
azaz a kutatás tágítása**

A résztvevők minél több szemszögből, aktívan körbejárják és megismerik az adott workshop témáját, megértik az ahhoz kapcsolódó szempontokat és feltárják az adott téma körüli problémákat. A résztvevők a megismerésnek köszönhetően megértik az aktuális workshop központi kihívását és az ahhoz fűződő viszonyukat.

2

**2. DEFINIÁLÁS,
azaz a kutatás szűkítése**

A résztvevő csoport megfogalmazza saját tervezési kihívását. A definiálás szorosan ráépül a megismerés fázisban feltárt problémákra, de azok már a csoport saját szükséglete és motivációja alapján világosan meghatározottakká válnak.

3

**3. ÖTLETELÉS,
azaz a fejlesztés tágítása**

A korábban definiált kihívásra a csoport különböző válaszokat ad. Az ötletelés közös erőfeszítés, mely során a csoport inspirációt merít egymásból, illetve külső forrásokból.

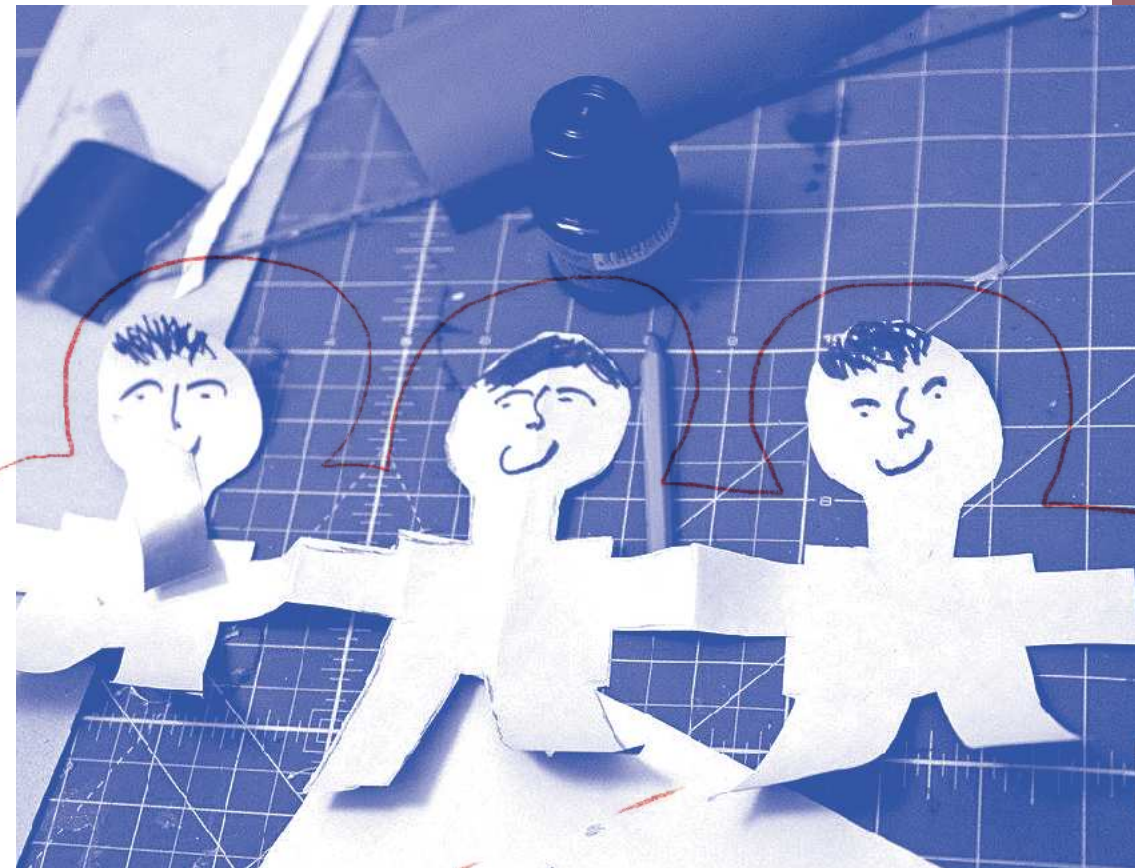
4

**4. MEGVALÓSÍTÁS,
azaz a fejlesztés szűkítése**

A csoport tagjai az ötletelés eredményeit priorizálják, a legígéretesebb ötleteket kisléptékben kipróbálják. A nem működőképes megoldások elvetése és a működőképes megoldások további fejlesztése elvezet az adott workshop végeredményéhez. A megvalósítás utolsó eleme a tényleges kivitelezés, mely a workshopok fókusza alapján eltérő léptékű lehet, így előfordulhat, hogy a kivitelezés nem tud beleférrni az adott workshop időkeretébe, hanem egy plusz alkalmat kell keríteni rá.

**3.4 Folytonosság és
elköszönés**

A módszertan fontos lépése mind a folytonosság kidolgozása, mind az időszakos eredmények és workshop-sorozatok méltó lezárása: elismerve ezzel, hogy egyetlen participatív workshop-sorozatban való részvétel nem képes feloldani a helydeficit okozta kontroll- és biztonságvesztés kihívásait. A folytonosság kidolgozásához ismételten interdiszciplináris csapatmunkára van szükség, mely kiemelt fókusz helyez az újonnan érkezőkre, továbbá arra, hogy a programba már korábban becsatlakozott résztvevők saját képességeikhez és kapacitásukhoz mérten folytathassák a helyteremtés megélését. A workshop-sorozatok újratervezése esetén is fontos, hogy az egyes ciklusokat egy közös értékeléssel lezárjuk, az eredményeket megünnepeljük, az újonnan született tárgyakat és fizikai tereket pedig szimbolikusan felavassuk és átadjuk a használóknak.



3.5 Mintaworkshop

A következőkben bemutatok egy mintaworkshopot, részleteiben ismertetve a közös munka általános menetét, illetve a lépések feladatelemeit. A mintafeladat leírását követően bemutatásra kerülnek a specifikus témájú workshopok, melyek mindegyike a mintafeladat folyamatát követi, de már kiegészül a konkrét feladathoz kapcsolódó fókusszal.

Általános eszközigény: mérőszalag, ceruzák, filcek, tollak, post-it, íves papír, a4-es méretű papír, színes papír, ollók, ragasztók, sniccerek, pötty-matricák, öntapadó papírok, modellező anyagok (kartonok, hurkapálca, építőkockák, fonalak, csipeszek, gyurma).

Létszám: a foglalkozások általánosságban körülbelül 20 fős csoportokra vannak szabva, azonban előfordulhat, hogy a teljes csoport kisebb egységekre felosztva (egyénilag, párban vagy kis-csoportban) dolgozik egymás mellett, párhuzamosan. Ezekben az esetekben is fontos jelentősége van annak, hogy az elkülönülő egységek alkalmanként összegyűljenek és megosszák egymással saját munkájuk fejlődését és gondolatmenetét.

Idő: A mintafeladat során betervezett időtartam csak hozzávetőleges tud lenni, ettől akár extrém mértékben is eltérhet a tényleges gyakorlat: előfordulhat, hogy egy teljes foglalkozás fele annyi időt vesz igénybe, mint a tervezett - de az is előfordulhat, hogy kétszer annyi idő lesz és így be kell tervezni plusz egy alkalmat annak érdekében, hogy a csoport végigmelessen a folyamaton. A feladatra szánt idő több tényezőtől is függ a következők értelmében:

- ➔ csoport teljes létszáma és kooperációs készsége (például a csoporton belüli bizalmatlanság erősen lassíthatja vagy akár rövidítheti is a közös munkát),
- ➔ a fizikai környezet léptéke (hiszen nem mindegy például, hogy az adott közösségi tér 20, 40 vagy 100 m², beltér vagy szabadter stb),
- ➔ a munkában való elmélyedés (a csoport dinamikájától függ, hogy az egyes lépésekre mennyi figyelmet tudnak szentelni: előfordulhat az, hogy egy csoport igényli akár a tervezettnél hosszabb elmélyülést is, de az is, hogy az adott csoport számára kihívást jelent a hosszan tartó figyelem megtartása és így az adott feladattal hamarabb végeznek.)

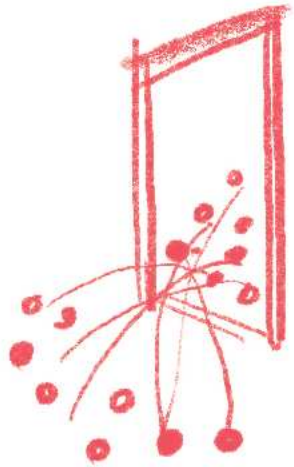
1. MEGISMERÉS, azaz a kutatás tágitása:

I. MEGÉRKEZÉS: az adott téma bevezetése energizerekkel (bemelegítő játékokkal) történik, melyek minden foglalkozásnál szükségesek, de a foglalkozás tárgyától függetlenül választhatóak tetszőlegesen. Az itt leírt energizerek mindegyike 3-5 percet vesz igénybe. Minden foglalkozást 2 különböző energizerral érdemes elindítani: így a résztvevők áthangolódhatnak az adott témakörre, megérkezhetnek a kreatív folyamatba. A játékok rapid döntéshozatalok sorozata elé állítják a résztvevőket, legtöbbjük átmozgatja és kooperációra hívja a csoportot, némelyikük elindítja az asszociációs folyamatot. Az alább felsorolt játékok mindegyike kezdődhet általánosabb kérdésekkel, amikhez könnyű kapcsolódni, majd fokozatosan térhetnek rá egyre konkrétan az adott foglalkozást érintő témákra, majd ki is nyílnak, felajánlva a résztvevőknek, hogy tegyenek ők is felkérdéseket.



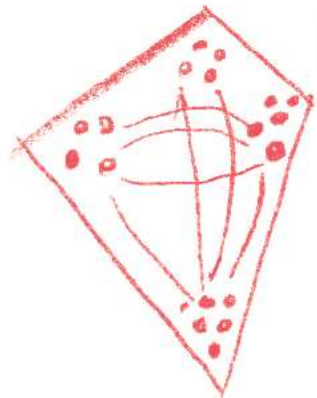
1. Vízválasztó - A facilitátor először felrajzol egy képzeletbeli vonalat, kettészelve a rendelkezésre álló teret, majd a vonal egyik végére áll. Ezután eldöntendő kérdéseket tesz fel, illetve szükséges ellentétpárokat ajánl a csoport tagjainak, akik egyénilag mérlegelve a képzeletbeli vonal egyik vagy másik partjára állnak. Például:

- Korán kelni / későn lefeküdni
- Kávé / tea
- Moziba menni / táncolni menni
- Egyedül élni / közösségben élni
- Az adott térben leülni és beszélgetni / mozogni és játszani



2. Lépjen át a kapun, aki... - A facilitátor először segítséget kér a csoporttól: építsenek meg együtt egy jelképes kaput. Ez a kapu felépülhet székekből, seprűkből, faágakból vagy bármilyen, a helyszínen mozgósítható tárgyból. Ezután a facilitátor felruhazza varázserővel a kaput és lehetséges jövőképeket ajánl fel, amire válaszol a résztvevők egyénenként dönthetnek, hogy a kapun átlépve valóra váltják-e a jövőképet vagy sem. Például:

- Ha átlépsz a kapun, egy órával később kezdődik ezután az iskola.
- Ha átlépsz a kapun, holnaptól minden nap palacsinta lesz a reggeli.
- Ha átlépsz a kapun, kétszer ennyi ablak lesz a szobában.



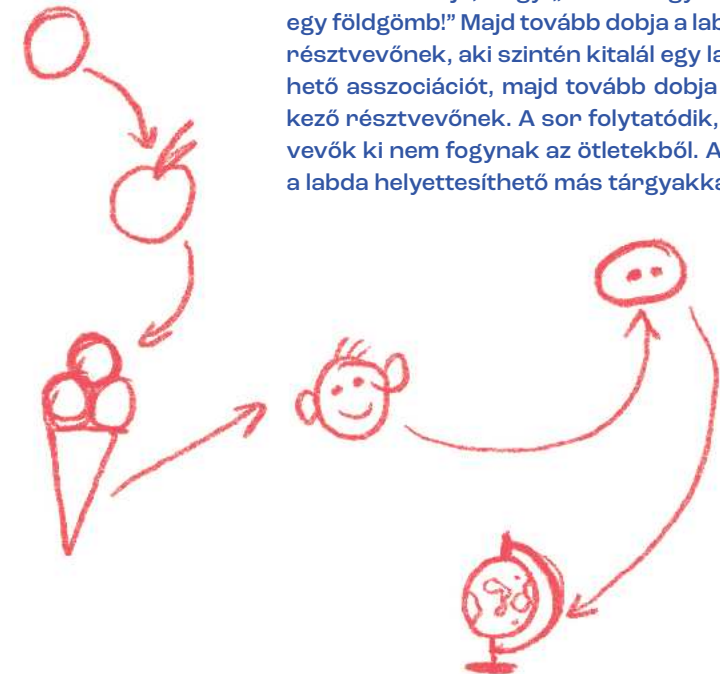
3. A tér négy pontja - a facilitátor feltesz egy kérdést a csoportnak és a helyiség négy pontjához négy különböző választ rendel, majd megkéri a résztvevőket, hogy álljanak a tér azon pontjára, ami leginkább közel áll az ő válaszukhoz. Például:

- Ma milyen hangulatban érkezted a foglalkozásra?
Feszült / Álmos / Boldog / Nyugodt
- Mit reggelizted ma?
Édeset / Sósat / Mindkettőt / Semmit
- Ha lehetne, ki lenne a szobatársad?
Jóbarát / Partner / Testvér / Senki



4. Barométer - A facilitátor először felrajzol egy képzeletbeli vonalat, kettészelve a rendelkezésre álló teret, majd a vonal közepe mellé áll, teret hagyva a résztvevőknek. Ezután kérdéseket tesz fel, amikre szélsőséges ellentétpárokat ajánl a csoport tagjainak válaszul. Viszont a Vízválasztóval szemben, itt nem két választása van a résztvevőknek: a vonal teljes hosszát használva döntheti el mindenki, hogy a két szélsőség között hol áll az ő döntésével. Például:

- Mennyire jól szolgálja ez a szoba a pihenést?
- Mennyire biztonságos a szomszéd játszótér?
- Mennyire szűrődik be a zaj az utcáról?



5. Ez nem egy labda, hanem... - Az asszociációs játék elején a facilitátor kezébe vesz egy labdát és azt állítja, hogy „Ez nem egy labda, hanem egy földgömb!” Majd tovább dobja a labdát az egyik résztvevőnek, aki szintén kitalál egy labdához köthető asszociációt, majd tovább dobja azt a következő résztvevőnek. A sor folytatódik, míg a résztvevők ki nem fogynak az ötletekből. A játék során a labda helyettesíthető más tárgyakkal is.

II. KÖZÖS NEVEZŐ: a „from Me to We” folyamat célja, hogy az adott foglalkozás témakörét a résztvevők saját szempontjukból megfogalmazzák, majd a csoport egyre nagyobb körében megosszák és próbáljanak hasonlóságokat találni. Ezen feladatok egyfelől segítik az egyéni elmélyülést, másfelől támogatják a csoport tagjait abban, hogy lépésről lépésre egyre nagyobb létszámú csoportban empatizáljanak egymással, kooperáljanak és fejezzék ki a véleményüket. Ezeknél a feladatoknál figyelemmel kell lenni arra, hogy a teljes csoportlétszám elérésekor a csendesebb egyének hangja elveszhet: a facilitátor feladata, hogy segítse a csoportdinamikát. A feladatok 20-35 percet vesznek igénybe és minden foglalkozás esetében érdemes egyet elvégeznie a csoportnak.



1. Identitáshagyma - Minden résztvevő kap egy saját papírt, amin egy félbe vágott hagyma látható. A facilitátor megkéri a résztvevőket, hogy mindenki találjon egy kényelmes zugot a térben, ahol komfortosan érzi magát. A résztvevők rétegenként kapnak kérdéseket a facilitátortól, amelyekre a válaszokat mindenkinek a saját hagyma rajzába kell beírnia. Minden rétegre 5-5 perc áll rendelkezésre. A kérdések a következők, a hagyma legkülső rétegétől haladva befelé befelé:

- ☐ **Első réteg:** Milyen ruhát szeretek hordani? Mit szeretek enni? Milyen zenét hallgatok?
- ☐ **Második réteg:** Mit veszek észre először másokon? Milyen a közösségi életem? Miről beszélgetek a barátaimmal általában? Ki a példaképem?
- ☐ **Harmadik réteg:** Milyen rituáléim és mintáim vannak?
- ☐ **Legbelső réteg:** Miben hiszek? Mik a legfőbb értékeim? Mi az, amit sose tennék másokkal?
- ☐ **+ a hagyma köré:** Kik és mik vannak rám hatással?

A gyakorlat lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők megismerkedjenek és beszélgessenek az identitás fogalmáról. Csoportmunka esetén az egyéni munka után a résztvevők 2-3 fős csoportokba állnak és saját döntésük alapján megosztanak egy részletet a saját válaszaik közül. A következő körben a csoportok is összeállhatnak másik csoportokkal, hogy így egy nagyobb körben osszanak meg magukról információkat a résztvevők. A facilitátornak ki kell mondania, hogy minden esetben a résztvevők döntenek arról, hogy kivel állnak össze, és milyen információt osztanak meg magukról.

2. Börönd - Minden résztvevő kap egy papírt, amin egy nyitott bőrönd rajza szerepel. A résztvevőknek 10 perc áll rendelkezésére, hogy a saját bőröndjükbe berajzoljanak öt darab olyan tárgyat, amit mindenképp magukkal vinnének egy lakatlan szigetre. Mikor mindenki elkészült, a résztvevők párba állnak és kapnak egy új papírt egy üres bőrönddel. A párba állt résztvevőknek az a feladata, hogy öt perc alatt berajzoljanak öt darab olyan tárgyat, amit közös megegyezéssel az eredeti bőröndjükből magukkal vinnének. A következő körben összeállnak párosok, akik újra kapnak egy üres bőröndöt, így már négy embernek kell megegyezni öt darab tárgyról. A feladat tovább folytatható több körrel, de négy fő felett érdemes növelni a tárgyak számát, hogy ne legyenek túlságosan korlátozva a résztvevők.

A gyakorlat lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők beszélgessenek a számukra fontos tárgyakról, az azokhoz kötődő rutinokról és emlékekről.





3. Álomotthon - Minden résztvevő kap egy papírt, amire meg kell rajzolni álmait otthonát: ez kitérhet beltérre, kültérre, városi vagy természetes környezetre - nincs semmilyen megkötés. A résztvevőknek 10 perc áll rendelkezésére, hogy a saját otthonukat megrajzolják. Mikor mindenki elkészült, a résztvevők párba állnak és kapnak egy új, üres papírt. A párba állt résztvevőknek az a feladatuk, hogy öt perc alatt bemutassák egymásnak saját rajzukat és egy olyan közös álomotthont rajzoljanak, ami mindkettejük elképzeléseit tükrözi. A következő körben összeállnak párosok, akik újra kapnak egy lapot, így már négy embernek kell megteremteni egy közös álomotthont. A feladat tovább folytatható több körrel, de négy fő felett érdemes növelni a rendelkezésre álló időt, hogy ne legyenek túlságosan korlátozva a résztvevők.

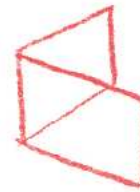
A gyakorlat lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők beszélgessenek a számukra fontos épített és természetes környezetről, az abban helyet kapó terekről, személyekről, funkciókról, rutinokról és emlékekről.

III. TÉMAFELVETÉS: A megérkezés és a közös nevező után, a csoport rövid időre helyet foglal egy körben, hogy mindenki láthassa egymás arcát. A facilitátor feleleveníti a legutóbbi foglalkozás témáját és eredményeit, elmondja a jelenleg zajló foglalkozás menetét, témakörét, hosszát és várható végkimenetelét. A csoport tagjai ekkor visszajelezhetnek az eddig történetekre, kérdéseket tehetnek fel és javaslatokkal élhetnek.

IV. FIZIKAI MEGISMERÉS: A téma elméleti és érzelmi bevezetését követően a csoportnak meg kell ismerkednie a konkrét fizikai környezettel, amit az adott foglalkozás célzó. Ez lehet egy tárgy, egy szobának egy részlete vagy egy teljes szoba, épület, udvar, de lehet egy köztéri helyszín is. A fizikai megismerés elengedhetetlen annak érdekében, hogy a résztvevők a jelen feladatára koncentráljanak, szembesüljenek a fizikai adottságokkal és ezzel elindulhasson az alkalmazkodási folyamat. A fizikai megismerés folyamatában két fontos, és egymásra épülő feladat van: a felmérés és a modellezés, mely feladatok a helyszín méretétől és a megismerés alaposságától függően egy-két órát vehetnek igénybe összesen.



1. Felmérés - A feladat jellegétől függően a résztvevők minél részletesebben felrajzolják az adott terület sematikus alaprajzát, majd kisebb csoportokra vagy párokra bomolva felosztják egymás között a felmérendő méreteket: például egy csoport végigméri a falak hosszait, egy másik a nyílászárókat, egy harmadik a bútorok méreteit és magasságait, a kapcsolók helyeit, a lépcsőt, a belmagasságot és így tovább. A cél, hogy minél alaposabban és pontosabban feltérképezze a csoport az adott fizikai környezetet.



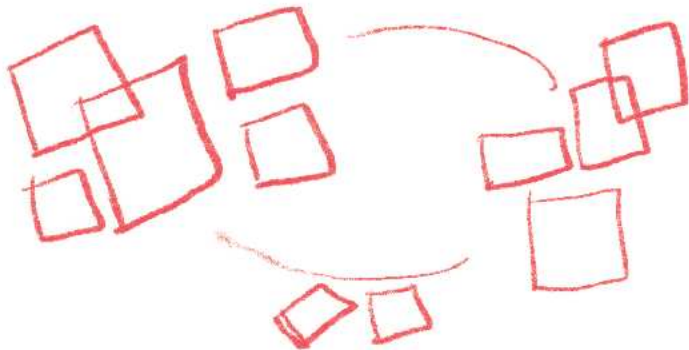
2. Modellezés - A felmérés után a csoport közösen elkészíti a tervezési helyszín méretarányos modelljét. A cél, hogy a rendelkezésre álló idő alatt a lehető legrészletesebb és leginformatívabb modell készüljön el. A modellezés során a résztvevők akarva akaratlanul is elkezdnek majd beszélni a tér problémáiról - sőt, nagy eséllyel ötletelni is elkezdnek majd. A facilitátornak ennél a feladatnál még meg kell próbálnia késleltetni az ötletelést, arra sarkallva a csoportot, hogy egyelőre tartsák meg fókuszukat a meglévő állapot megértésénél.

V. PROBLÉMATÉRKÉP: Miután a csoport elkészült a Felmérés feladataival, itt az ideje, hogy összevesse a foglalkozás témájának igényeit az adott fizikai környezet adottságaival. A térképezés során a résztvevők várhatóan elkezdnek majd ötletelni lehetséges megoldásokon - a facilitátornak meg kell próbálnia visszatérlni a csoport figyelmének fókuszát a problémák megoldásáról azok feltérképezésére. A kritikai vizsgálat célja minél több és minél pontosabb problémát felsorolni a következő lépések mentén:

Először minden résztvevő kapjon egy csomag postitot és öt percig mindenki egyénileg gondolkozzon azon, hogy milyen kritikát tud megfogalmazni az adott fizikai környezettel kapcsolatban. Minden problémát írjanak fel a résztvevők a postitekra, minden probléma külön kerüljön felírásra annak érdekében, hogy azokat rendszerezni lehessen majd. Mik azok a funkciók, amik nem működnek jól a térben? Mik azok az igények, amik egyáltalán nincsenek kielégítve? Milyen gátló és zavaró fizikai elemek vannak a térben?

Az öt perc elteltével minden résztvevő 1-2 percen megosztja a csoporttal az általa felismert problémákat, a saját postitjeit pedig felragasztja a csoport által körbeült nagyméretű papírra. Ahogy egyre több résztvevő kerül sorra a megosztásban, egyre több postit kerül az asztalra. Amennyiben egy problémát több résztvevő is felírt, akkor kerüljön fel az asztalra többször az adott probléma (szorosan egymás mellé), így vizualizálódik, hogy egyes problémák súlyozottabbak.

Végül miután mindenki megosztotta a saját gondolatait, a facilitátor kinyitja a beszélgetést: minden résztvevő reflektálhat az eddig elhangzott problémákra azzal a céllal, hogy kiegészítse az előbbieket.



2. DEFINIÁLÁS, azaz a kutatás szűkítése:

1. PROBLÉMARENDSZEREZÉS: Miután már nem jut több probléma a csoport eszébe, a facilitátor a résztvevők segítségével elkezd rendszerezni a felmerült problémákat a szerint, hogy melyek függenek össze egymással szorosan és melyek kevésbé. A facilitátor a kialakult problémacsoportokat validáltatja a résztvevőkkel és közösen elnevezik a problémacsoportokat. A problémacsoportok fókuszálhatnak:

- az adott tér vagy tárgy különböző funkcióira,
- igényekre,
- helyiségekre,
- rendszerszintű problémákra,
- egyéni vagy csoportot érintő problémákra,
- sürgető problémákra.

2. DESIGN CHALLENGE, AZAZ TERVEZÉSI KIHÍVÁS:

célja az, hogy a csoport közösen kiválassza azt a problémacsoportot, amire fókuszálni szeretne, és kitűzze mellé az elérni kívánt célt. A Design Challenge nem más, mint egy nyitott kérdés, ami magában foglalja azt, hogy: **Hogyan...**

- tegyünk valamit (WHAT),
- valakikre való tekintettel (WHO),
- annak érdekében, hogy elérjünk valamit (WHY)?

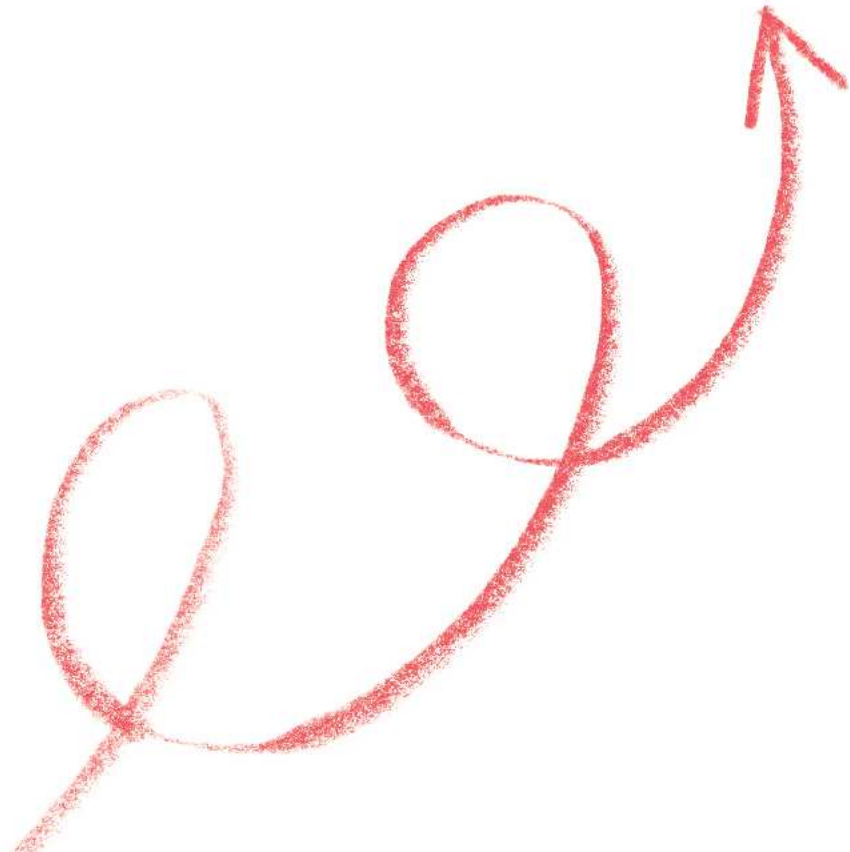
A Design Challenge mondatoknak nem szabad sem túl általánosnak, sem túl konkrétnek lennie. Például:

- Hogyan szervezzük újra a közösségi tér funkcióit és bútorait annak érdekében, hogy a csoport tagjai kényelmesebben tudják együtt tölteni a szabadidejüket?
- Hogyan támogassuk az épületen belüli tájékozódást annak érdekében, hogy a szálló kliensei és dolgozói biztonságban érezzék magukat?

A Design Challenge mondatát azoknak kell közösen megfogalmazniuk, akik az adott foglalkozáson közösen dolgoznak: így a mondat lehet egyéni, páros, kiscsoportos vagy nagycsoportos. A mondat megalkotásakor két megkötés van:

- ❶ **A csoport tagjai között legyen konszenzusos egyetértés, hiszen ennek a mondatnak a fókuszja határozza meg a tervezés irányát.**
- ❷ **A mondat reflektáljon a korábban feltérképezett problémacsomagok egyikére.**

A mondat megalkotásának menete függ a csoport létszámától: páros vagy kiscsoportos munka esetén elegendő egy páros / kiscsoportos megbeszélés, nagycsoport esetén viszont először kiscsoportban fogalmazódjanak meg mondatok, majd azok megosztását követően szülessen meg az egész csoport által elfogadott Design Challenge.



3. ÖTLETELÉS, azaz a fejlesztés tágítása:

1. Brainstorming: a közös ötletelés célja minél több lehetséges választ adni a korábban megfogalmazott Design Challenge-kérdésre: egy 60 perces brainstorming alatt ideális esetben az ötletek száma eléri a százat. Mielőtt elkezdődik az ötletelés, a facilitátornak érdemes ismertetnie a brainstorming szabályait, amik az IDEO (2020) szerint a következők:

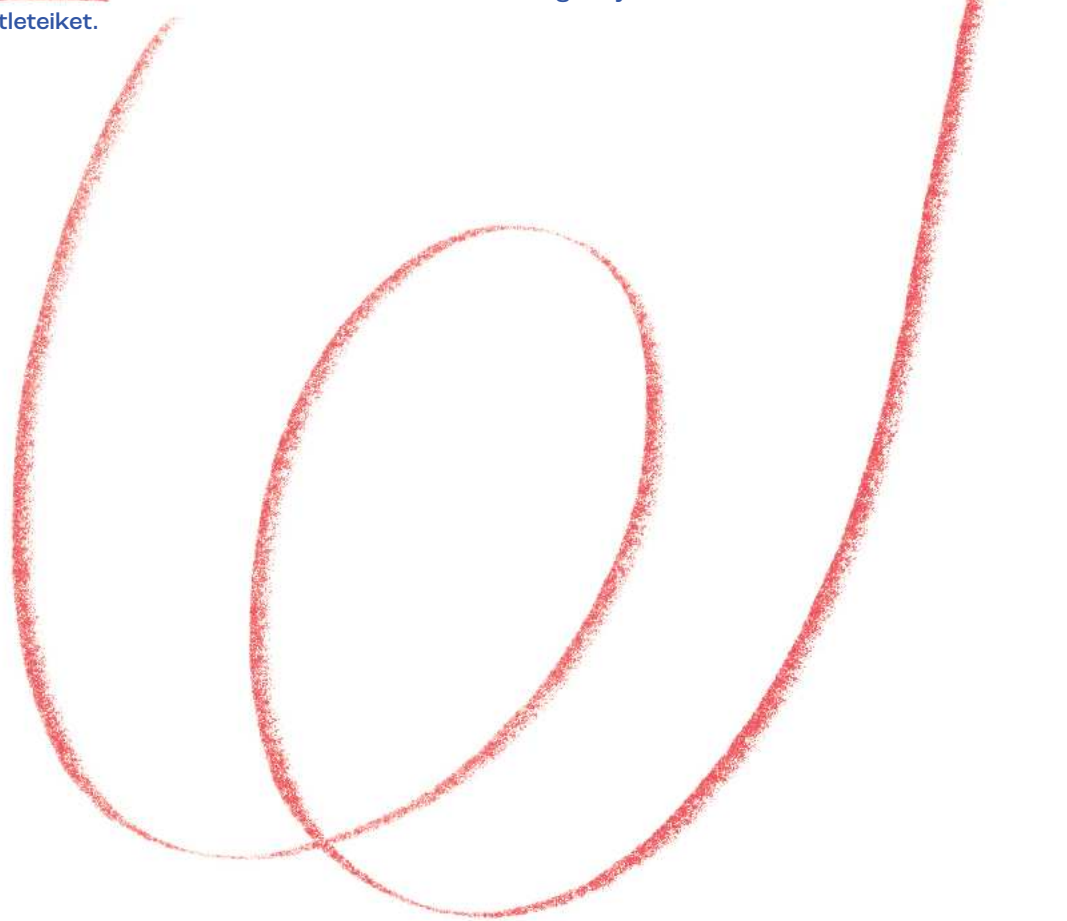
- ➔ **Ne ítéld meg!** - Szabadítsd fel a társaidat azzal, hogy nyitott vagy az ötleteikre!
- ➔ **Bátorítsd a vad ötleteket!** - Első hallásra nehéz felismerni a zseniális ötleteket, fogadd el a legképtelenebb ötleteket is!
- ➔ **Építs a másik ötletére!** - A „de” helyett használd az „és” szót, ez még több ötletet fog generálni!
- ➔ **Maradj a témánál!** - Elkalandozni jó, mégse veszítsd szem elől a már meghatározott célokat!
- ➔ **Hallgasd meg a másikat!** - A sok cikázó gondolat között ez nehéz lehet, mégis egyszerre csak egy ember beszéljen!
- ➔ **Légy vizuális!** - Ha nem találsz szavakat az ötletedre, használj színeket és formákat!
- ➔ **Törekedj a mennyiségre!** - Ne ragadj le az ötletek kidolgozásán, ez a feladat nem arról szól!

1. kör - A szabályok tisztázása után mindenki magához vesz egy köteg postitét és öt perc alatt le kell írnia önállóan mindenkinek a saját ötleteit. Fontos, hogy minden ötlet külön papírra kerüljön, így lehet majd őket közösen csoportosítani. Az öt perc leteltével a csoport tagjai párokba állnak és kapnak további öt percet arra, hogy megosszák egymással ötleteiket, és azokra építve újakat kreáljanak.

Megosztás - az első kör után kinyílik a beszélgetés, a csoport tagjai egy közös körben megosztják ötleteiket egymással.

2. kör - A megosztást követően a csoport tagjai újra önállóan (vagy igény esetén párban) ötletelnek öt percig, inspirálódva a korábban hallott ötletektől. Ennél a körnél a facilitátor támogathatja az ötletelést segítő kérdésekkel, inspirációs kártyák (pl. Dixit) vagy kockák (pl. Storycube) szétosztásával. A cél a második körben nem az, hogy az eddigi ötletek kidolgozásra kerüljenek, hanem az, hogy melléjük újak szülessenek.

Megosztás - A második kör után a résztvevők megosztják az új ötleteiket.



4. MEGVALÓSÍTÁS, azaz a fejlesztés szűkítése:

1. RENDSZEREZÉS

x, y tengely - A Brainstorming során felhalmozott ötletek strukturálása következik. A facilitátor egy nagy, közel asztallap méretű üres papírra felrajzol egy x,y koordináta tengelyt, melynek egyik tengelyének végpontjaira felírja a „gyorsan megvalósítható” és a „hosszú távú fejlesztést igényel”, illetve a másik tengely végpontjaira az „olcsón megvalósítható” és a „komoly befektetést igényel” ellentétpárokat. Ezután a facilitátor hangosan felolvassa a postiteken szereplő ötleteket, a csoport feladata pedig az, hogy minden ötletet elhelyezzenek a koordináta-rendszerben annak függvényében, hogy az adott ötletre melyik állítások és mennyire igazak. Ezek alapján ki fognak rajzolódni a gyors és olcsó, a gyors és drága stb. ötletek. Ez a feladat nem azt célozza, hogy a legolcsóbb és leggyorsabb ötlet mellett érveljen, hanem azt, hogy a résztvevők számára vizuálisan szemléltesse az ötletekhez szükséges erőforrások közötti különbségeket. Amennyiben az éppen folyó foglalkozás megkívánja, a két tengelyt más szempontokkal is fel lehet ruházni.

Szavazás - A szavazás során minden résztvevő három egyéni szavazatot adhat le a koordinátatengelyen felsorakozott ötletekre. A három szavazatot a résztvevő ugyanarra az ötletre is teheti, de különbözőekre is. A három szavazati kategória a következő:

- Egy szavazat arra az ötletre, ami a résztvevő szerint a leginkább megvalósítható.
- Egy szavazat arra az ötletre, amelyikkel a résztvevő szerint a legnagyobb hatást lehet elérni.
- Egy szavazat arra az ötletre, amelyik megvalósítása a résztvevő számára a legerősebb motivációt váltja ki (kedvenc ötlet).

A szavazatok összesítését követően kirajzolódnak azok az ötletek, amiket a csoport leginkább érdekesnek tart a fejlesztésre. Ezt követően a csoport kisebb csapatokra oszlik és egy-egy kiemelt ötlettel már fókuszáltan kezd dolgozni: ekkor jut el a csoport az ötletek fejlesztéséhez.

2. PROTOTIPIZÁLÁS - A prototipizálás során az egyes ötletek részletesebb, de még nem végleges kidolgozásra kerülnek. A papíralapú gondolkodásból kilépve a résztvevők már elkezdik térben modellezni a kiválasztott ötletet annak érdekében, hogy teszteljék és értékeljék annak funkcionalitását, kialakítását és használhatóságát, mielőtt komolyabb erőfeszítéseket tennének a végső megvalósításra. A prototipizálás során szembesülnek a résztvevők a feladat fizikai adottságaival igazán, melyeknek megoldásához koncentrált csapatmunka és alkalmazkodás szükséges.

A rapid prototípusok (tehát a gyorsan elkészített, munkaközi modellek) jótékony hatását bizonyítja az a kutatás, mely a rapid prototípus-készítés gyakorlatában való részvétel pszichológiai tapasztalatait vizsgálta tizennyolc hónapon keresztül. A tanulmány megállapítja, hogy a prototípusok elkészítése révén többféle ötlet előállítása és gyors megjelenítése lehetővé teszi a szakemberek számára, hogy a kudarcot tanulási lehetőségként értelmezzék, támogatja az előrehaladás érzését, és megerősíti a kreatív képességekkel kapcsolatos hitet. Az eredmények szerint a tervezési gyakorlatokat meg lehet úgy is tervezni, hogy segítsék az résztvevőket bizonytalan körülmények között is (Gerber and Carroll 2011).

A prototipizálásra szánt idő nagyon eltérő lehet, hiszen egy képkeretet például pár perc alatt is le lehet modellezni, míg egy teljes tér átalakításának modellezése akár órákat is igénybe vehet. A folyamat ezen szakasza (csakúgy, mint a konkrét kivitelezés) elképzelhető, hogy egy külön alkalmat fog igényelni, amikor is a résztvevők friss szemmel és aggyal tudnak nekilátni az ötletük finomításának és tesztelésének.

3. KIVITELEZÉS - A prototípus kellő mélységű tesztelését követően megtörténik a tényleges fizikai megvalósítás, melynek köszönhetően megvalósul a helyteremtés gyakorlása, illetve a folyamat kézzelfogható eredménye. A résztvevő csoport kivitelezzi saját ötletét, mellyel tárgyak esetén egyéni, míg terek esetén kollektív tulajdon születik. A kivitelezést nem részletezi jelen eszköztár, hiszen a tervezés eredményétől függ a kivitelezéshez szükséges folyamat, eszköz és anyagigény. Kisebb léptékű tervezés esetén (pl. kisebb tárgyak, egyes térrészletek) a kivitelezésre juthat idő a tervezési foglalkozás során, ellenkező esetben külön kivitelezés alkalmat (vagy alkalmakat) kell szervezni. Amennyiben külön kivitelezési alkalmat kell szervezni, úgy annak lehetséges menetét a „Tatarozás” c. workshop mintájára lehet felépíteni.

5. LEZÁRÁS:

Minden egyes workshopot le kell zárni. A lezárásnak nem kell tovább tartania, mint 5-10 perc, mégis tudatosan kell készülni rá. A lezárás része kell hogy legyen egy csoportos beszélgetés, továbbá egy egész csoportot érintő játék. A beszélgetés során visszatekintünk a csoporttal a workshop menetére, nehézségeire és azok megoldásaira, továbbá ösztönözni kell a csoport tagjait arra, hogy találjanak párhuzamokat a workshop felépítése és a hétköznapi kihívások megoldásának mechanizmusai között. A lezárásba visszahozhatjuk valamelyik megérkező játékot úgy, hogy az már az eredményekre reflektáljon. A lezárás legfőbb jelentősége abban rejlik, hogy a csoport számára ezen keresztül tudatosíthatjuk a bejárt folyamat jelentőségét, hétköznapi életben történő hasznosíthatóságát, továbbá nem utolsósorban hangsúlyt helyezhetünk az új egyéni (tárgy) vagy kollektív (tér) tulajdon átvételére és felelősségére.

A kiadvány törzsanyagát a korábbiakban bemutatott elméleti háttér gyakorlatba ágyazása, azaz a helykötődés egyes aspektusainak fejlődését támogató workshopok részletes bemutatása adja. Az itt bemutatott workshop példák mindegyike az Open Doorsban eltöltött bő tízévi terepmunka kritikai vizsgálatának eredménye. A terepen megvalósult foglalkozások felépítésére számtalan kreatív kolléga, szociális szakember és civil aktivista volt hatással az önkéntes közösség tagjaként. A legfontosabbakat megemlítve mindenekelőtt Jekli Ágnes tervezőgrafikus, továbbá Dendel Niki építész, Eichner Hanna videográfus, Gyulai Panni animáció művész, Orbán Orsi textilművész, Meggyesfalvi Boglárka gyermekvédelmi szakember és Galambos Katalin gyógypedagógus. A felsorolt workshopok mindegyikét többször is teszteltem már az évek során, és az iterálások következtében érték el a kézikönyvben bemutatott struktúrájukat. Szándékosan kikerült a leíratokból a workshopok időbeli terjedelme, hiszen a tapasztalatok alapján szembesülhetünk olyan csoporttal, akik nem tudnak hosszú ideig koncentrálni (így fel kell „pörgetni” a programot), de olyannal is, amelyik képes elmélyedni egy-egy lépésben (így az adott workshop elnyúlhat, akár két alkalmat is kitöltve). Az évek során tapasztaltam meg, hogy nagyon fontos minden program elején valamilyen játékkal üdvözölni egymást, illetve a programot hasonló módon lezárni. Megtanultam azt is, hogy az ötletelés fázisban hatalmas szerepe van

a facilitátornak, hiszen ez a fajta kreativitás szokatlan a résztvevők számára, így a facilitátor feladata a minél szélesebb anyag- és eszközhasználat támogatása és a minél sokszínűbb inspiráció.

A Feltérképezés szintetizálásával képet kaptunk a résztvevő csoport fizikai környezethez fűződő kapcsolatáról és a helykötődés fejlesztendő aspektusairól: itt az idő tehát, hogy egy 4-5 workshopból álló programot megtervezzünk annak érdekében, hogy a csoport esetében felmért kötődési aspektusok fejlődését támogassuk. A következőkben bemutatok 16 + 2 mintaworkshopot, amiket szabadon lehet variálni, illetve belőlük inspirálódva újakat fejleszteni.

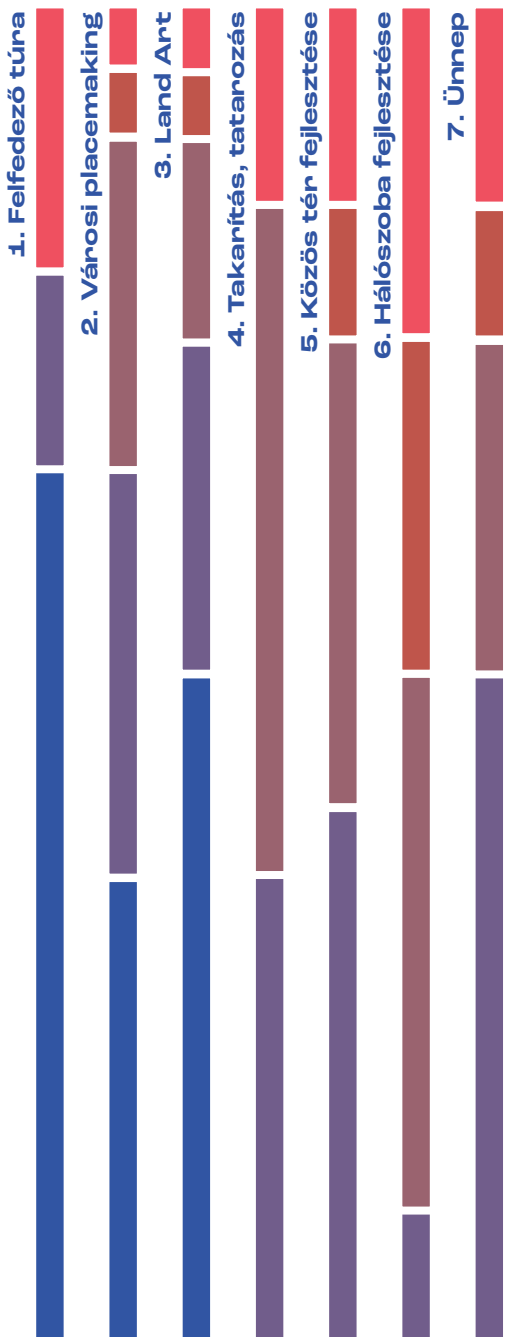
A 16 workshop mindegyike az előbb bemutatott mintát követi (megismerés, definiálás, ötletelés, megvalósítás + lezárás), kiegészülve a leírásuknál található segítő kérdésekkel és témaspecifikus szempontokkal. Az utolsó két workshop eltér a megszokott mintától: az egyik a résztvevő facilitátorrá válásának támogatását hivatott lekövetni, míg a másik inkább egyfajta kitekintés a vizuális médiumok traumafeldolgozáshoz kapcsolódó lehetőségeiről, melyek ugyan a helykötődés fejlesztését kevésbé tudják támogatni, de a traumafeldolgozás folyamatában az emlékek előidézéséhez, továbbá a közösséghez való kapcsolódáshoz hatékony eszközt nyújthatnak.

AZ EGÉSZ: TEREKRE
FÓKUSZÁLÓ FELADATOK

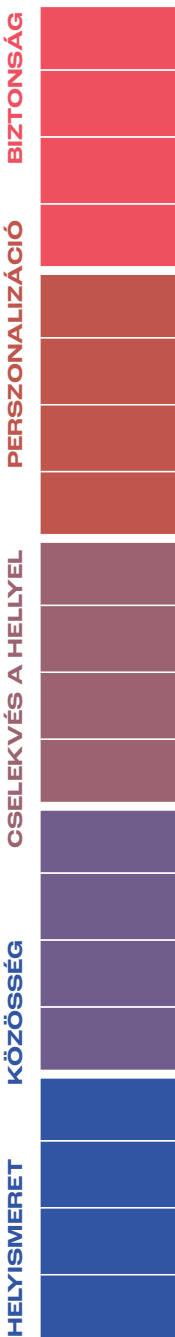
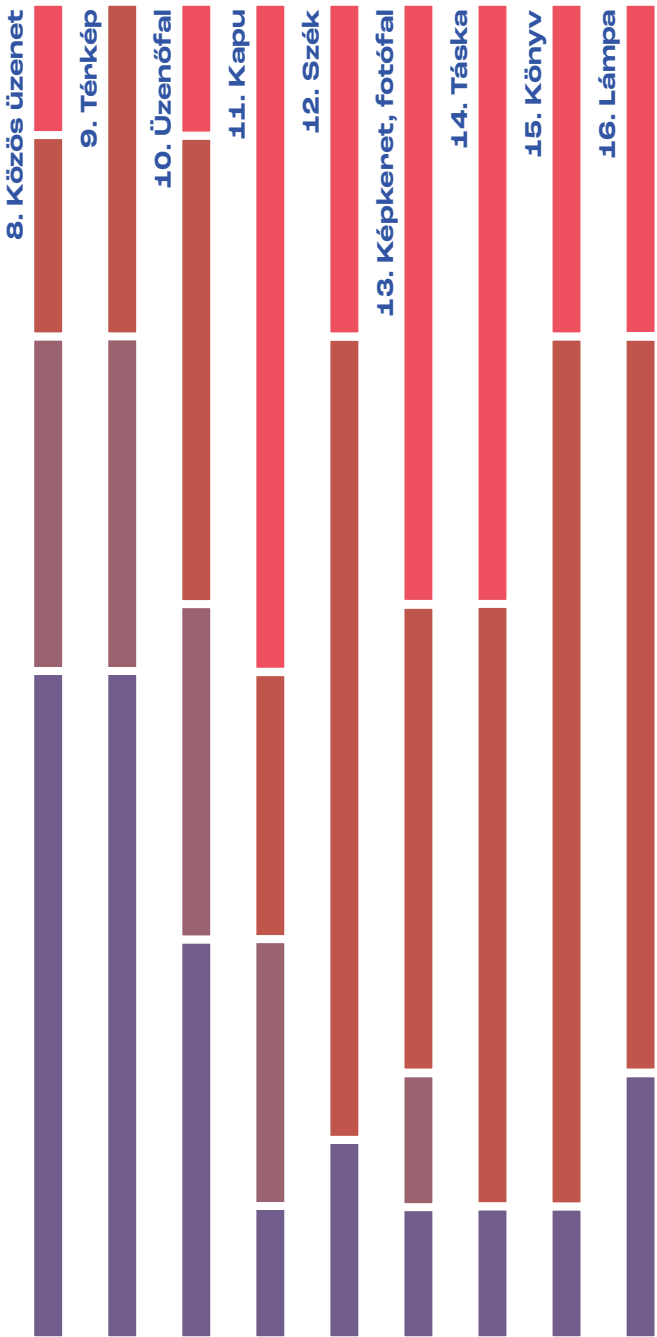
A designgondolkodás korábban bemutatott folyamatáról általánosságban elmondható, hogy a tervezésbe való bevonódás következtében az egyén gyakorolja az adott fizikai környezethez való alkalmazkodást, átéli a kreativitás és kontroll gyakorlását. A résztvevő az élmények mentén emlékeket, míg a fizikai eredmények mentén (egyéni vagy kollektív) tulajdont teremt. Így a helykötődés tíz aspektusából öt gyakorlatilag a bemutatott foglalkozások bármelyikével fejleszthető. A következőkben bemutatott feladatok pedig a maradék öt aspektus szempontjából rendeződnek

- BIZTONSÁG
- PERSZONALIZÁCIÓ
- CSELEKVÉS A HELLYEL
- KÖZÖSSÉG
- HELYISMERET

A módszertan még nem tart a pontos skálázhatóság szintjén, de az előzetes szakirodalmi kutatások, illetve tereptapasztalatok alapján iránymutatóként a következők szerint differenciálhatóak az alábbi workshopok.



A RÉSZ: TÉRRÉSZLETEKRE VAGY
TÁRGYAKRA FÓKUSZÁLÓ FELADATOK



FELFEDEZŐ TÚRA

Az első workshop rögtön rendhagyó is egyben: a fizikai produktum helyett itt a fókusz egy felfedező túra közös megtervezése. A túra lehet városi vagy természeti környezetben, kitöltheti az egész napot, de pár órás is lehet, továbbá a túrához kiegészítő programok is társulhatnak, melynek megtervezése szintén a csoport feladata. Egy új környék (vagy a már ismert környék új szempontok mentén megtervezett) bejárása erősen fejleszti a helyismeretet, különösen, ha a túra érinti a helyszín jellemző orientációs pontjait, ha a résztvevők maguk vezetik a túrát és önállóan törekednek a tájékozódásra. S ha a túra során a résztvevők az épített környezettel interakcióba lépnek, azokhoz kapcsolódó élményekkel gazdagodnak. A túra támogatja a közösségi kohéziót, hiszen egyfelől a csoport tagjai egymást támogatják a túra során, másfelől pedig az otthonukból kilépve új embereket ismerhetnek meg. A helyismeret és a közösségi erősödés következtében a túra támogatni tudja a biztonságérzet fejlődését is.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Vízválasztó** gyakorlat során az ellentétpárok kitérhetnek a kedvelt aktív és passzív szabadidős tevékenységekre, érdeklődési körökre, a túra helyszín előzetes ismeretének felmérésére.

Közös nevező: **Identitáshagyma** gyakorlat során a résztvevők egyénileg, majd 3-4 fős csoportokba, végül a teljes csoporttal közösen osztanak meg részleteket a saját hagymáikból. Érdekes külön figyelmet szentelni a csoport tagjainak kedvelt szabadidős tevékenységeire, érdeklődési köreire.

Témafelvetés: előadás és beszélgetés az adott helyszín (kerület, település, tájegység) történetéről, adottságairól, látványosságairól, továbbá rövid és érthető bevezetés a tájékozódás folyamatáról (tapasztalás, értelmezés, tanulás) és az ezeket segítő fizikai elemekről (zónák, referenciapontok, útvonalak stb.).

(Fizikai) megismerés: ez az egyetlen workshop, ahol a folyamatnak nem része a fizikai megismerés, hanem a fizikai megismerés maga a megvalósuló túra lesz. A workshopon a megismerés során a résztvevők kisebb csoportokba tömörülnek, internetes, útikönyves és térképes kutatást végeznek a Megérkezés során kirajzolódott érdeklődési körök alapján.

Problématérkép: a 3-4 fős csoportok egy közös térképet fejlesztve megosztják saját kutatásuk eredményeit egymással. A feltérképezés egészüljön ki a résztvevők saját érdeklődési témáival, továbbá (amennyiben vannak) a jelenleg is látogatott és ismert területekkel (például az ismert boltokkal, iskolával, munkahellyel stb.).

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: a megszületett térképen rendszerezni kell a résztvevők igényeit a megismerés során tanult területi lehetőségekkel. Ennek megfelelően lehetséges kategorizálás például az egyedüllétre, a szabadtéri programra, a tanulásra, az emlékek felidézésére, a sportolásra, a közös főzésre alkalmas helyszínek.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématérképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan tanulhatunk a város történelméről a lehető legtöbbet annak érdekében, hogy a saját emlékeinknek is helyet találjunk benne?

Hogyan töltsük az egész napot a szabadban annak érdekében úgy, hogy ha eleredne az eső, akkor se kelljen hazamennünk?

Hogyan járjuk be a környék közparkjait annak érdekében, hogy minél több új embert ismerhessünk meg?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha tudnánk teleportálni?

Melyek a környék legközkedveltebb helyszínei és miért járnak oda az emberek?

Hogy ne legyen unalmas ez a túra? Mik azok a tevékenységek, amiket sétálás közben is lehet űzni?

Milyen új lehetőségek adódnának, ha sötétedés után kezdenénk a túrát?

Hogyan lehet az emlékeket fizikai formába önteni? És hogy lehet őket hazavinni a túráról?

MEGVALÓSÍTÁS

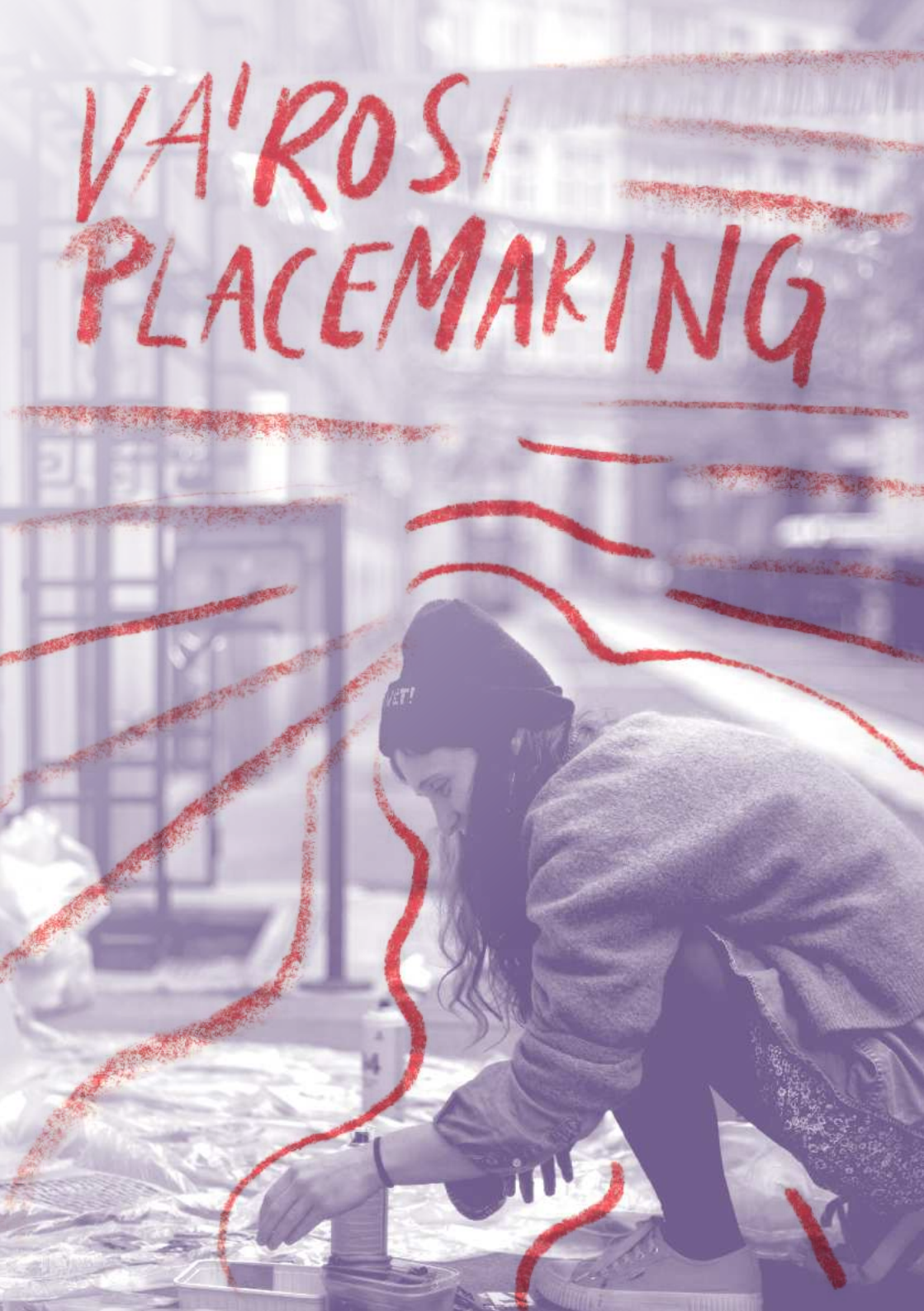
Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „megtett távolság - kiegészítő programok - találkozási lehetőségek - tanulás mélysége” rendezőelvek bármelyike. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját motivációjához.

Prototipizálás: az útvonal kidolgozásakor érdemes figyelembe venni és alkalmazkodni a vízelőhelyek, illemhelyek és pihenőpontok elhelyezkedéséhez, továbbá kitérni a magunkkal vivendő eszközökre, ruházatra stb. Szem előtt kell tartani továbbá a csoport fizikai terhelhetőségét és motivációját: nem érdemes tehát túl hosszú vagy túl megterhelő túrát tervezni egy még ismeretlen csoporttal.

LEZÁRÁS

A túrát érdemes egy közösségi piknikkel vagy akár egy szabadtéri főzéssel zárni, mely lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők hosszabban leülhessenek, beszélgethessenek akár maguk között, akár új emberek társaságában.

Megjegyzések: A feladat vezetéséhez szükséges, hogy a facilitátor előzetesen megismerje az adott környék jellemzőit és adottságait, a túra megvalósulásakor pedig tekintettel legyen az aktuális időjárási körülményekre, a csoport fizikai terhelhetőségére, illetve gondoskodjon a túrához szükséges utazási feltételek biztosításáról, a csoport vezetéséhez szükséges engedély beszerzéséről. A túra hatékonyan tudja megalapozni a következő „Városi Placemaking” workshopot.



A városi placemaking (magyarul: helyteremtés) a közterületek (utcák, terek, parkok) kialakításának együttműködésen alapuló és közösségvezérelt megközelítése, mely a bevonás következtében hangsúlyozni tudja a felhasználói csoportok igényeit, kulturális értékeit és összetartozásra való törekvését. A közterületeken társadalmi interakció során alkotott és akár ideiglenesen vagy véglegesen ott is hagyott installációk támogatják a közösségi kötelékek fejlesztését mind a workshopot végző csoporton belül, mind a workshop csoportja és a helyi lakosok között. A folyamat során a résztvevők tudást szereznek a helyi kultúra és a szokások elemeiről, továbbá belefolyznak a városi szövetbe, így a workshop leginkább a helyismeret fejlődését képes támogatni. Az ismeretek gyarapodása és a többségi társadalom közösségeihez való kapcsolódás révén fejlődhet a biztonságérzet is.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Tér négy pontja** gyakorlata során érdemes eltérő minőségű pontokat választani a szabad térben (pl. egy fa töve, egy útkereszteződés sarka, egy tér közepe, egy pad teteje) annak érdekében, hogy a résztvevők minél alaposabban bejárnák a foglalkozásban bevont szabadterei helyszínt. A feltett kérdések ráterhelhetnek az ideális köztéri funkciókra, a találkozási pontokra és az eltérő helyszínek sajátosságaira.

Közös nevező: az **Álomotthon** gyakorlat során érdemes megkérni a résztvevőket, hogy a publikus környezetet is foglalják bele a rajzukba, kitérve az ottani eseményekre, emberekre és funkciókra.

Témafelvetés: előadás és beszélgetés a köztér funkcióinak jelentőségéről, a már létező városi léptékű placemaking példákrol.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térjén ki a foglalkozásban bevont tér felhasználói csoportjaira, zöldfelületeire, élővilágára, utcabútoraira, forgalmára, megközelíthetőségére, átláthatóságára, funkcióira, anyagaira, benapozottságára és határoló épületeire, továbbá a kihasználatlan területekre is.

Problématérkép: térjén ki a felhasználói csoportok különböző szükségleteire, lehetséges konfliktusaira és a meglévő funkciók elégséges vagy elégtelen mivoltára.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a tér esztétikája és állapota (rongálások, színek, anyagok, dekorációk, üzletpontok, homlokzatok állapota, tisztaság), különböző közösségi funkciói és használata (gyülekezés, étkezés, sportolás, alkotás, tanulás, játék stb.), felhasználói csoportok eltérő és azonos szükséglete.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan lépünk interakcióba a teret használó egyéb csoportokkal egy közös alkotás mentén?

Hogyan tegyük láthatóvá a csoportunk értékeit mások számára úgy, hogy azok empatizálni tudjanak velünk?

Hogyan tegyük biztonságosabbá a teret annak érdekében, hogy a teret használó csoportokat inspiráljuk a barátkozásra?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha a téren nem lennének szabályok?

Empatizálj egy másik felhasználói csoporttal! Milyen megoldással élne egy kerékpáros, egy óvodás, egy turista vagy egy üzlettulajdonos?

Az eredeti funkciójukon túl, mi másra lehet használni a tér egyes elemeit, például egy padot, egy kukát, egy fát, egy kerítést, egy lépcsőt?

A térnek mely elemei tudják az emberek közötti interakciókat szolgálni és hogyan?

Milyen megoldás születne, ha azt akarnánk, hogy a végeredmény 100 méter magasból is látszódjon?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „megszóltott célcsoport sokszínűsége - érthetőség” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját álmotthon rajzához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést érdemes összekötni egy nyilvános utcai eseménnyel / közösségi piknikkel, mely lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők informálisan is ismerkedhessenek a köztér egyéb használóival.

Megjegyzések: A feladat vezetéséhez szükséges, hogy a facilitátor előzetesen megismerje az adott környék jellemzőit és adottságait, tekintettel legyen az aktuális időjárási körülményekre, illetve gondoskodjon a városi akcióhoz szükséges engedélyek meglétéről (területfoglalás, ideiglenes installáció kihelyezése). A feladat elvégzése sikeresebb lehet, ha az előző „Felfedező túra” workshopot elvégzi előzetesen a csoport.

A land art (vagy magyarul tájművészet) egy művészeti irányzat, amely a természetet és a tájat használja helyszíneként és alapanyagként az alkotáshoz, eltávolodva a hagyományos kiállítóterek kereteitől. A land art megtervezése hasonló folyamaton megy keresztül, mint egy városi placemaking workshop, ám a végeredmény kivitelezésének aprólékossága, monotonitása és a természet adta környezet már-már meditatív folyamatba vonja be a résztvevőket. A land art témája fókuszálhat akár valamilyen funkcionális célra is (például egy szabadtéri játékra), de egy szimplán esztétikai, művészeti alkotást is eredményezhet a közös munka.

Az értekezés célcsoportjának tagjai többször is kiemelték, hogy a városi környezetet hátrahagyva a természetben sok örömet és megnyugvást találnak, így ez a workshop kimondottan ideális lehet olyan esetben, amikor a csoport új tagjai még keresik a helyüket, és a városi és intézményi környezet ellensúlyozására nagy szükség van. A többnyire ideiglenes, a természettel együttműködő (és előbb-utóbb azzal eggyé váló) alkotásoknak erős közös és egyben szimbolikus jelentést tulajdoníthat a csoport, melynek következtében erősödhetnek a csoporton belüli közösségi kötelékek. Mivel a munka a természetben zajlik, a résztvevőknek lehetősége nyílik a helyszínre vezető túraútvonalak, természeti kincsek és környező falvak megismerésére. Ez erősen támogatja a helyismeret javulását, míg az ismeretek gyarapodása és a csoporton belüli összetartozás érzésének erősödése révén fejlődhet a biztonságérzet.



MEGISMÉRÉS

Megérkezés: az Ez nem egy labda, hanem... gyakorlat során érdemes több természeti elemet is kezünkbe venni (ágot, követ, levelet, akár egy marék földet) annak érdekében, hogy a résztvevők minél szabadabban asszociáljanak az őket körülvevő környezetre és az elemekben rejlő lehetőségekre.

Közös nevező: az Identitáshagyma gyakorlathoz szintén felhasználhatóak természeti elemek a különböző rétegek szimbolizálásához (ebben az esetben nem szükséges írásban is feljegyezni a válaszokat), melynek következtében máris plusz jelentéssel ruházhatják fel a résztvevők az egyes elemeket.

Témafelvetés: beszélgetés a természetben rejlő és ahhoz kapcsolódó szimbólumokról, illetve már létező land art projektek inspirációs bemutatása.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térjén ki a foglalkozásba bevont terület minél részletesebb élővilágára, megközelíthetőségére, átláthatóságára, szintkülönbségeire, anyagaira, színeire, benapozottságára. A modellezéshez próbáljuk meg kizárólag a területen található természeti elemeket felhasználni.

Problématérkép: a land art esetében nem konfliktusokat és diszfunkciókat keresünk, hanem sokkal inkább arra kell a figyelmet fordítani, hogy az adott területen belül hol valósulhat meg az alkotás (pl. két egymáshoz közel álló fa közé feszítve, esetleg egy patak medrében, egy mező kellős közepén). Ezzel párhuzamosan felkerülhetnek a térképre azok a hiányolt vagy vágyott szimbólumok és értékek, amik az Identitáshagyma gyakorlat során felmerültek.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés:

a megszületett térképen rendszerezni kell a résztvevők által elhangzott szimbólumokat és értékeket a megismerés során tanult fizikai (anyagok, kiterjedés, tartósság) lehetőségekkel. Ennek megfelelően lehetséges kategorizálás például az egyedüllétre, a szabadtéri programra, a tanulásra, az emlékek felidézésére, a sportolásra, a közös főzésre alkalmas helyszínek.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan fejezzük ki legfontosabb közös értékeinket a lehető legkevesebb természeti elem elmozdításának segítségével?

Hogyan testesítsünk meg egy közös szimbólumot azzal a céllal, hogy az elkészült alkotás egyben otthont is teremthessen a környező rovaroknak / madaraknak?

Hogyan ösztönözzük a folyamatosan bővíthető és így növekvő alkotásunkkal a közelben járóknak arra, hogy ők is hozzáépítsenek egy darabot a természetből?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha „viharbiztos” alkotásra lenne szükség?

Empatizálj egy általad talált élőlényvel! Hogyan oldaná meg ezt a feladatot egy hangya, egy madár vagy egy giliszta?

Mennyiben változna az alkotás, ha valamilyen extra funkciót is beletennének: például, ha azt akarnátok, hogy meg tudjon őrizni egy túrapecsétet vagy egy elsősegély dobozt, vagy esetleg a környék útvonalait térképként rajzolja ki, vagy magába foglaljon valamilyen társasjátékot?

Gondolj arra, mi történik, ha esik az eső! Mit tudsz annak érdekében tenni, hogy az eső útja ne elmossa, hanem építse az alkotást?

Milyen megoldás születne, ha azt akarnánk, hogy a végeredmény 100 méter távolról is látszódjon?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „felhasznált természeti forrás mennyisége” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést érdemes összekötni egy közös piknikkel / tábortűz rakással mely lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők megosszák közös élményeiket a csoporton belül vagy esetleg informálisan ismerkedhessenek a környéken túrázókkal.

Megjegyzések: A feladat vezetéséhez szükséges, hogy a facilitátor előzetesen megismerje az adott környék jellemzőit és adottságait, tekintettel legyen az aktuális időjárási körülményekre, illetve gondoskodjon a szükséges felszerelések beszerzéséről. A feladat elvégzése sikeresebb lehet, ha a csoport a „Felfedező túra” workshopot előzetesen elvégzi. A feladat önismereti jellege miatt erősen érinti az emlékeket és a gyászfolyamatot, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható.



A helyvesztesség és a helyhez való kötődés hiányának tünete tud lenni a lakóhely elhanyagolása, sőt, esetleges rongálása is (Dúll 2009). Igaz lehet ez kisebb léptékben a szobánkra, egy teljes lakásra, de akár az otthonunk előtti portára, az utcára vagy a környékre. Általánosságban elmondható, hogy már maga a túlzott rendetlenség is zavaró környezetté válik, ami gátat szab a kapcsolódásnak és a koncentrációnak. Egy átfogó takarítással, rendrakással vagy szortírozással nem csupán a fizikai környezetet tudjuk tehát rendezni, de támogató(bb) tereket tudunk létrehozni, amiben visszaszorulnak a túlzott és felesleges ingerek és a szem előtt halmozódó tennivalók.

A workshop jelen esetben a munkamegosztást és közös döntéshozatalokat segít megtervezni: például hogy mit dobjunk ki, mit tartsunk meg, mit rendezzünk át máshova. A tatarozás során intenzíven dolgozunk a hellyel, lehetőségünk nyílik hozzáérni, eltolni, áthelyezni és átgondolni gyakorlatilag minden apró részletét és elemét, mérlegelni a szükségeket, és akár búcsút inteni a múlthoz kötődő, zavaró vagy akár felkavaró tárgyaknak is. Mivel a célcsoport tagjai többnyire szociális ellátásban élnek, így a workshop lakóközösségek egységét aktivizálja, amivel erősödni tud a közösségi kohézió és a biztonságérzet.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Tér négy pontja** gyakorlat során érdemes eltérő minőségű pontokat választani a szabad térben (például egy kihasználatlan bútor, egy unalmas fal, egy kedvenc szék, egy rendetlen sarok) annak érdekében, hogy a résztvevők már tulajdonságokat és funkciókat társítsanak a foglalkozásba bevont helyszínhez. A feltett kérdések ráterhelhetnek az ideális funkciókra, a találkozási pontokra és az eltérő berendezési tárgyak sajátosságaira.

Közös nevező: az **Álomotthon** gyakorlat során érdemes megkérni a résztvevőket, hogy a teljesen üres szobából kiindulva, tudatosan, egyesével és fontossági sorrendben töltsék fel a rajzot berendezési tárgyakkal.

Témafelvetés:

Környezetpszichológiai fókuszú előadás és beszélgetés a környezet rendezettségének jelentőségéről, annak jótékony hatásairól.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térben ki a foglalkozásba bevont tér bútoraira, átláthatóságára, funkcióira, anyagaira, benapozottságára és kapcsolódó helyiségeire, továbbá a kihasználatlan területekre is.

Problématérkép: térben ki a lakók különböző szükségleteire, lehetséges konfliktusaira és a meglévő funkciók elégséges vagy elégtelen mivoltára, a térben található bútorok és tárgyak szükségességének, túlszűfoltosságának vagy esetleges hiányának összegyűjtésére.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a tér esztétikája és állapota (rongálások, színek, anyagok, dekorációk, falak állapota, tisztaság), különböző közösségi funkciói és használata (gyülekezés, étkezés, sportolás, alvás, alkotás, tanulás, játék), a helyiséget használók eltérő és azonos szükséglete.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan rendszerezük át az előszobát úgy, hogy az jobb kedvre derítsen mindenkit, aki áthalad rajta?

Hogyan minimalizáljuk a rendetlenséget úgy, hogy senki ne érezze kizorítva a személyes tárgyait (és így önmagát) a térből?

Hogyan tegyük funkcionálisabbá a helyiséget annak érdekében, hogy az újonnan érkezők minél kevesebb magyarázat nélkül megértsék a használathoz kapcsolódó rendtartási szokásokat?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha egy teljesen üres helyiséget kezdenének el fokozatosan feltölteni?

Empatizálj egy példaképpel! Milyen környezetet képzelsz el egy régi tanárodnak, a kedvenc színésznek vagy a kedvenc kisbaltod eladójának?

Az eredeti funkciójukon túl, mi másra lehet használni a helyiség egyes elemeit, például egy széket, egy polcot, egy kukát, egy ágyat, egy lábast?

Melyek azok az elemek, bútorok, amiket saját kezűleg fel tudunk és akarunk újítani. És mik azokat, amik nekünk nem kellene, de egy adománybolt örülne neki?

Milyen megoldás születne, ha az összegyűjtött funkciók közül kizárólag egyet választanánk ki, ami így a helyiség teljes tematikáját meghatározná?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „keletkező hulladék mennyisége - a felújított elemek száma” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját álomotthon rajzához.

LEZÁRÁS

A kivitelezéshez érdemes egy akciótervet is készíteni, ahol a résztvevők saját motívációik és képességeik szerint párokban vagy kisebb csoportokban vállalják a tatarozás egyes részfeladatait. A kivitelezés végeztével a felavatáskor érdemes egy rövid szabályállítást is eszközölni annak érdekében, hogy lehetőleg minél tovább rend maradjon.

Megjegyzések: A workshop során konfliktussal járhat a közös döntéshozatal, hiszen a folyamatban a résztvevők megválnak egyes bútoroktól és tárgyaktól: fontos szem előtt tartani az egyensúlyt, azaz semelyik résztvevő se kényszerüljön arra, hogy számára fontos elemektől kelljen megválnia, továbbá minden résztvevőnek kelljen valamilyen minimális kompromisszumot kötnie. A folyamat során előfordulhat, hogy a résztvevők olyan elemektől is (ideális esetben tudatosan) megválnak, amelyek fontos (jó vagy rossz) emlékeket őriznek. Ezek az elmozdítások érzelmileg megterhelőek lehetnek, így érdemes egy pszichológust is bevonni a folyamatba.

A célcsoport közös terének kiválasztásakor gondolkodhatunk egy szabadidős szobában (olvasószoba, sportszoba, tanulótér, udvar), de ide tartoznak a mindennapi élethez szükséges funkciók közös használatú helyiségei is (konyha, fürdőszoba, előszoba). A workshop során a résztvevők feltárják és megfogalmazzák közös értékeiket, igényeiket, majd közös döntéseket hoznak meg. Mindez fejleszti a közösségi kohéziót és a csoporthoz való alkalmazkodást, hiszen a folyamat következtében a személyes „érdekekről” egy bizonyos mértékig le kell mondani, közös nevezőt kell találni.

Ez a workshop egy egész egységként kezeli a közös tér fejlesztésének feladatát, tehát célja, hogy a workshop végére a résztvevők csoportja a teljes helyiségre dolgozzon ki egy átfogó koncepciót és cselekvési tervet. Szem előtt kell tartani azonban, hogy egy közösségi tér fejlesztése komplex és (a többi workshopnál átlagosan) jóval hosszabb, több állomásos folyamat. A tervezés során kirajzolódó apróbb részletek megvalósításához (például egy közös üzenet megfogalmazásához és felfestéséhez vagy új lámpatestek tervezéséhez és kivitelezéséhez) érdemes a fejezet egyéb workshopjait is egyesével elvégeznie a csoportnak.



MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Barométer** gyakorlat során érdemes arra törekedni, hogy minél több olyan kérdést tegyünk fel, amire a többség azonos oldalra áll válaszul, annak érdekében, hogy felmérjük azokat a témaköröket, amikben többnyire konszenzus van a csoport tagjai között. A feltett kérdések rátérhetnek az ideális funkciókra, a közös programokra és a helyiség sajátosságaira.

Közös nevező: a **Börönd** gyakorlat során érdemes megkérni a résztvevőket, hogy a választott közös tárgyakhoz rendeljenek értékeket, kedvenc szabadidős tevékenységeket, illetve fogalmazzák meg, hogy a kompromisszumok során kihagyott tárgyak miért hagyhatóak hátra.

Témafelvetés: közös beszélgetés a workshopba bevont helyiség általános használatáról, az ahhoz kapcsolódó lefektetett és íratlan szabályokról.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térjén ki a foglalkozásba bevont tér bútoraira, forgalmára, átláthatóságára, funkcióira, anyagaira, kapcsolódó helyiségeire, benapozottságára, továbbá a kihasználatlan területekre is.

Problématérkép: térjén ki a felhasználói csoportok különböző szükségleteire, lehetséges konfliktusaira és a meglévő funkciók elégséges vagy elégtelen mivoltára.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a tér esztétikája és állapota (rongálások, színek, anyagok, dekorációk, falak állapota, tisztaság), különböző közösségi funkciói és használata (gyülekezés, étkezés, sportolás, alkotás, tanulás, játék), a használók eltérő és azonos szükséglete.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan tudjuk minél praktikusabban kihasználni a rendelkezésre álló teret annak érdekében, hogy a közösen felsorolt szükséges funkciók mindegyikét ki tudja szolgálni a tér?

Hogyan tegyük láthatóvá a csoportunk értékeit az újonnan beköltözők számára úgy, hogy azok kapcsolódni tudjanak hozzájuk?

Hogyan tegyük biztonságosabbá a helyiséget annak érdekében, hogy az azt használó embereket inspiráljuk a közös időtöltésre?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha csak a legtöbbünk által kiemelt funkcióra összpontosítanánk?

Empatizálj az újonnan beköltözőkkel! Mit élhet át és mit javasolna az, aki először találkozik ezzel a térrel?

Az eredeti funkciójukon túl, mi másra lehet használni a tér egyes elemeit, például egy széket, egy kukát, egy konyhapultot, egy lámpát, egy lépcsőfordulót?

A helyiségnek mely elemei tudják az emberek közötti interakciókat szolgálni és hogyan lehetnének még hatékonyabbak ebből a szempontból?

Milyen megoldás születne, ha azt akar-nánk, hogy a végeredmény bekerüljön egy kortárs művészeti galériába?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például az „esztétika” vagy a „motiváció” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját Börönd rajzához.

LEZÁRÁS

A kivitelezés során fontos, hogy mindenki motiváltan részt vállaljon a folyamatban, így mindenkinek a közös tulajdonává válhat az eredmény: fontos tehát, hogy a kivitelezés időzítése a lehető legjobban alkalmazkodjon a résztvevők szabadidejéhez. A kivitelezés végeztével fontos a közös felavató és ünnep, amely kapcsolódik a helyiség fő funkciójához: ha konyhát újjítottunk fel, akkor egy közös főzéssel, ha közösségi vagy tanulótér, akkor egy közös társasjátékkal vagy filmvetítéssel.

Megjegyzések: A feladat során sok résztvevőnek kell közös döntéseket hoznia, megegyezésre jutnia. Az együttélés következtében már kialakult, mélyen gyökerező konfliktusokat a facilitátor fel-tételezhetően nem ismerhet előzetesen, viszont a feladat során ezek felszínre kerülhetnek. Fontos tehát a csoport tagjait személyesen ismerő, velük napi szinten együtt dolgozó szociális szakembereket bevonni a folyamatba.



A hálósoba fejlesztésének feladatával átlépünk a félprivátból a privát térbe, így különös odafigyeléssel és érzékenységgel kell a feladathoz hozzáállni. A hálósoba megfelelő mértékű és minőségű fejlesztése erősen hozzájárulhat a biztonságérzet támogatásához. A résztvevők aktívan, saját kezükkel kezdhetik el perszonalizálni környezetüket, viszont szem előtt kell tartani, hogy ebben az esetben egy jóval szűkebb, összeszokottabb (és így jó eséllyel konfliktusosabb) csoporttal fogunk dolgozni. A jól szervezett, kiscsoportos munka képes új, egészséges dinamikákat támogatni, azonban ehhez szorosabban kell bevonni a csoporttal dolgozó szociális szakembereket.

A folyamat során a résztvevők tudást szereznek a velük együtt lakók eddig nem ismert szokásairól, félelmeiről és értékrendjéről, mindemellett (a zártabb csoport és a privát tér adta lehetőségeket kihasználva) erősebben teret tudnak adni perszonalizációs igényeiknek és azok megvalósításának. A privát tér fejlesztésének és a szűk csoport együttműködésének következtében a workshop révén fejlődhet a biztonságérzet.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Barométer** gyakorlat-tal tudjuk megtalálni azokat az igényeket, amikkel kapcsolatban a résztvevők legközelebb állnak a konszenzushoz. Érdekes a kérdésekkel rátérni a szobában fontos funkciókra, a fontosnak tartott együttélési szabályokra és a személyes motivációkra.

Közös nevező: a **Börönd** gyakorlat során érdemes megkérni a résztvevőket, hogy tárgyakon kívül akár értékrendbeli fogalmakkal is töltsék meg bőröndjüket, illetve felhívni a résztvevők figyelmét, hogy a közös bőröndbe konszenzussal kerüljenek be mind a tárgyak, mind a fogalmak.

Témafelvetés: nyitott beszélgetés a lakószobában élők kapcsolatáról, dinamikákról, (hiányzó) szabályokról és egyéni igényekről.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térjen ki a lakószoba bútoraira, nyílásaira, átláthatóságára, funkcióira, anyagaira, benapozottságára és falaira, továbbá a kihasználatlan területekre is.

Problématérkép: térjen ki a felhasználói csoportok különböző szükségleteire, lehetséges konfliktusaira és a meglévő funkciók elégséges vagy elégtelen mivoltára.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a szoba esztétikája és állapota (rongálások, színek, anyagok, dekorációk, falak állapota, tisztaság), különböző közös és egyéni funkciók és használatok (alvás, vendéglátás, étkezés, sportolás, alkotás, tanulás, játék), a lakók eltérő és azonos szükséglete.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan teremtsük meg a saját privát szféráinkat úgy, hogy egymástól nem veszünk el teret?

Hogyan tegyük láthatóvá a szobánk közösségének egy közösen osztott értékét azzal a céllal, hogy erősítsük a csapatszellemet?

Hogyan tegyük biztonságosabbá a szobát annak érdekében, hogy a szobában lakók mindannyian őszintén és tisztelettel megoszthassák kritikáikat egymással?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen megoldás születne, ha valamilyen ide nem illő funkcióra (úszás, bulizás, kertészkedés stb.) fókuszálnátok?

Empatizálj egy másik szobatársaddal! Vajon milyen megoldással élne, ha egyedül lakna a szobában?

Milyen megoldás születne, ha csak színekkel próbálnátok megoldani a feladatot? És milyen, ha csak fényekkel?

Hogyan oldanátok meg a feladatot akkor, ha tudnátok, hogy a következő szobatársatok egy állatidomár lesz?

Tologassátok a bútorokat! Mi történik, ha megpróbáltok mindegyiknek új helyet találni?

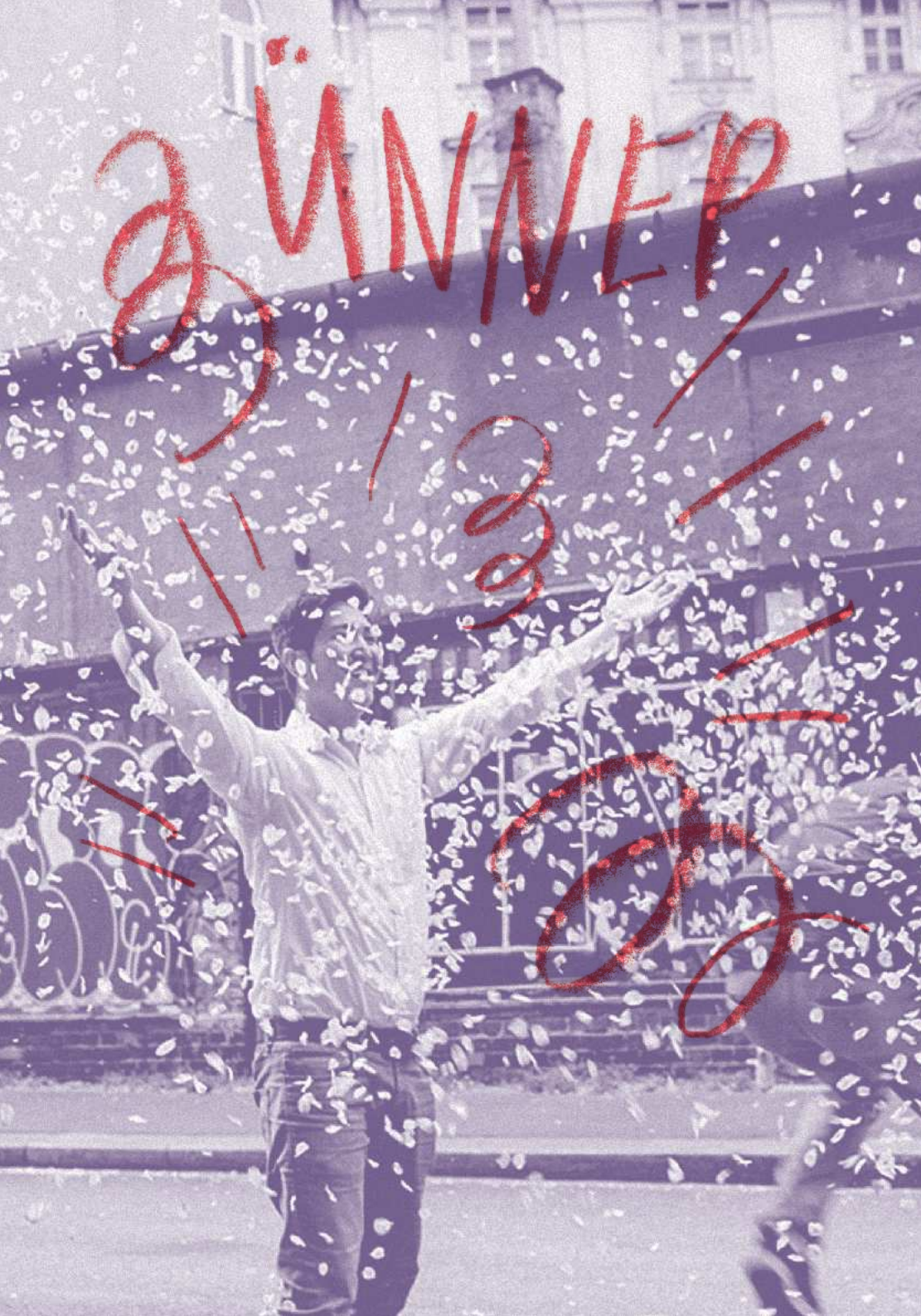
MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „privát szféra támogatása” vagy a „változtatás mértéke” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját Börönd rajzához.

LEZÁRÁS

A kivitelezésnél (amennyiben a csoportdinamika engedi) érdemes ösztönözni a szobatársakat, hogy segítsék egymást a privát terek kialakításában, ezzel is kölcsönösen elismerve a másik határát. A kivitelezés végeztével érdemes közösen újra átbeszélni az együttélési szabályait.

Megjegyzések: A workshop ugyan a privát térre fókuszál, mégis érdemes a feladatokat és a közös gondolkodást egy közös, publikusabb térben kezdeni. A szoba felméréséhez és a tervezéshez a facilitátor kívülről adhat tanácsokat a résztvevőknek, így nem kell belépnie személyes terükbe. Amennyiben a bizalom megfelelően kiépült és a facilitátor meghívást kap, úgy beléphet a hálósobák terébe annak érdekében, hogy hatékonyabban tudja segíteni a résztvevők munkáját. A feladat során sok résztvevőnek kell közös döntéseket hoznia, megegyezésre jutnia. Az együttélés következtében már kialakult, mélyen gyökerező konfliktusokat a facilitátor feltételezhetően nem ismerhet előzetesen, viszont a feladat során ezek felszínre kerülhetnek. Fontos tehát a csoport tagjait személyesen ismerő, velük napi szinten együtt dolgozó szociális szakembereket bevonni a folyamatba.



Az ünnep témakörét már részben érintettük a lezárás kapcsán. Fontos, hogy az egyes workshopok végeztét is méltóan megünnepeljük, elismerjük nyilvánosan a közös munka fizikai eredményét és szimbolikusan átadjuk a fejlesztés alá bevont helyszínt vagy berendezési tárgyakat a résztvevőknek, azaz a felhasználóknak. Ez a workshop azonban nem csupán az egyes workshopsorozatok ünnepi lezárásának közös megtervezésére alkalmas, hanem útmutatást nyújthat valamilyen kitüntetett nap (születésnap, érettségi bizonyítvány átvétele, Karácsony, Novruz stb.) megünneplésének közösségi előkészítéséhez. Az ünnepi, ideiglenes dekoráció elkészítése ideális arra, hogy rövid időn belül és drasztikus beavatkozások nélkül, mégis nagy arányban megvalósulhasson a hellyel történő cselekvés rituáléja. A közösen kiválasztott ünnepi téma és a közös készülés pedig erősen tudja támogatni a közösségi kohéziót.

MEGISMÉRÉS

Megérkezés: a **Barométer** gyakorlat során érdemes arra törekedni, hogy minél több olyan kérdést tegyünk fel, amire a többség azonos oldalra áll válaszul, annak érdekében, hogy felmérjük azokat a témaköröket, amikben többnyire konszenzus van a csoport tagjai között. A feltett kérdések rátérhetnek értérendbeli kérdésekre, a közös programokra és a helyiség sajátosságaira.

Közös nevező: az **Álomotthon** gyakorlat során érdemes megkérni a résztvevőket, hogy rajzba foglalják bele egy kedvenc ünnep ábrázolását is, kitérve a színekre, évszakra, jelenlévő emberekre. Az egyesítés során próbálnak ne elhagyni ünnepet a másik javára, hanem közös alternatívát találni.

Témafelvetés: közös beszélgetés az ünnepek fajtáiról, szerepéről, előkészületeiről és velük járó izgalmakról.

Fizikai megismerés: a felmérés és modellezés térjen ki a foglalkozásba bevont tér bútoraira, forgalmára, átláthatóságára, funkcióira, anyagaina, kapcsolódó helyiségeire, benapozottságára, továbbá a kihasználatlan területekre is.

Problématérkép: térjen ki a résztvevők ünnepekhez fűződő különböző szükségleteire, lehetséges konfliktusaira és az ünnephez szükséges fizikai tér elégséges vagy elégtelen mivoltára.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a tér esztétikája és állapota (rongálások, színek, anyagok, dekorációk, falak állapota, tisztaság), az ünnep megtartásához szükséges funkciók (gyülekezés, étkezés, táncolás, éneklés, imádkozás, játék), a használók eltérő és azonos szükséglete.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan tudjuk minél praktikusabban kihasználni a rendelkezésre álló teret és időt annak érdekében, hogy a közösen meghatározott ünnepet mindenki élvezni tudja?

Hogyan készítsük elő az ünnepi programot úgy, hogy senkinek ne kelljen egyedül dolgoznia és mindenki tanulhasson valamit a folyamat alatt?

Hogyan teremtsünk egy új, közös ünnepet annak érdekében, hogy minden résztvevő hátrahagyhassa rossz emlékét és helyettük új és pozitív élményeket szerezhessen?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Ha ennek az ünnepségnek egy mitikus lény lenne a kabalája, mi lenne az, és milyen történeteket mesélne el?

Mi lenne, ha az ünnepség a nap folyamán változtatná a formáját - hogyan alakulna át a nap folyamán?

Hogyan nézne ki az ünnepség, ha a világűrben vagy a víz alatt tartanánk?

Hogyan alakítanánk ki ezt az ünnepet, ha az öt érzékszervünk közül csak az egyikkel lenne megtapasztalható?

Ha ez az ünnepség egy varázslatos világban zajlana, milyen környezetben lenne?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például az „univerzalitás” vagy a „varázslatosság” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját Álomotthon rajzához.

LEZÁRÁS

Az ünneplésre érdemes tervezett programokkal is készülni, így játékokkal, főzéssel vagy filmezéssel mindenki megtalálhatja a számára kedves és fontos szerepeket. Érdemes az ünneplésbe évszakhoz illő, tematikus beszélgetést is beemelni: például a tél beköszöntével értékelni az évet, tavasszal kitalálni a közös szabadidős programokat, esetleg ősszel a tanuláshoz kapcsolódó terveket megosztani.

Megjegyzések: A feladat során sok résztvevőnek kell közös döntéseket hoznia, megegyezésre jutnia. Az együttélés következtében már kialakult, mélyen gyökerező konfliktusokat a facilitátor feltételezhetően nem ismerhet előzetesen, viszont a feladat során ezek felszínre kerülhetnek csak úgy, mint az együttélést megelőző életekből származó, ünnepekhez kapcsolódó rossz emlékek. Fontos tehát a csoport tagjait személyesen ismerő, velük napi szinten együtt dolgozó szociális szakembereket vagy pszichológust bevonni a folyamatba. Az ideiglenes dekorációk készítésénél törekedjünk a környezetbarát anyagválasztásra és a minél kevesebb hulladék előállítására.



Egy közös üzenet vagy jelmondat megalkotása és láthatóvá tétele segít a közösség tagjainak azonosulni a csoporttal, erősítve az összetartozás és a közös identitás érzését. Ez olyan horgonypontot képes adni, amelyhez a tagok bármikor visszatérhetnek és ami emlékeztet arra, hogy a tagok milyen célokért dolgoznak együtt. Ha egy közösség tisztában van a saját értékrendjével, könnyebben tud döntéseket hozni, és meg tudja határozni, mi fontos számára. A jól megfogalmazott jelmondat vagy üzenet inspiráló lehet a tagok számára, hisz egyértelművé teszi, miért érdemes energiát és időt fektetni a közösségbe. A közös üzenet a közösség külvilág felé történő bemutatkozásában is kulcsszerepet játszik, hiszen általa a közösség egységesen kommunikálja értékeit, céljait és tevékenységeit, vonzva ezzel hasonló gondolkodású embereket és támogatókat. Egy jól megfogalmazott jelmondat kiemeli, hogy miben egyedi és különleges a közösség, és miért érdemes hozzá tartozni. Az üzenet kikerülhet egy közös hálósoba falára, egy belső közösségi térbe, de valamilyen nyilvánosan is látható helyszínre attól függően, hogy a résztvevők csoportja mennyire akar kifelé is kommunikálni.

MEGISMÉRÉS

Megérkezés: a *Lépjen át a kapun, aki...* gyakorlat végére érdemes olyan jövőképeket ajánlani, ami az értékredekekkel, motivációkkal és egymás megértésével kapcsolatos.

Közös nevező:

az **Identitáshagyma** gyakorlatot először egyénileg, majd a végső üzenetet megfogalmazók csoportjának tagjai közösen (szobatársak, lakótársak, teljes közösség) osszanak meg részleteket egymással.

Témafelvetés: beszélgetés a közös üzenet megfogalmazásának jelentőségéről és rövid inspirációs prezentáció létező példákról.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a választott felület alapos megismerésére, méreteinek lejegyzésére, anyagának, felületének, minőségének szemrevételezésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz.

Problématérkép: térjen ki mind a fal fizikai kihívásaira, mind a résztvevőket érintő előítéletekre, önkifejezési nehézségeikre és értékrendjük alulreprezentált részleteire.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a falfelület esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), az alulreprezentált értékek jellege.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan fejezzük ki a közös értékeinket úgy, hogy az újonnan érkezők is később bővíthessék a listát saját meglátásaikkal?

Hogyan válhat a szoba egy nagy közös üzenetté úgy, hogy közben ugyanúgy használható a mindennapi élethez?

Hogyan jelenítsük meg a vágyott jövőképeinket a közösségi térben azzal a céllal, hogy az olvasni nem tudó emberek is érthessék valamennyire?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Ha lenne egy saját varázsszavatok, ami minden nehézséget megold és összeköt titeket, mi lenne az?

Képzeld el, hogy a közösségünk egy mesebeli lény. Milyen szavak jellemeznék ezt a lényt, és mit mondana a világnak?

Ha egy színes zászlót terveznénk magunknak, milyen színek, minták és szimbólumok jelennének meg rajta?

Ha írnánk egy dalt, amelyben csak három szó ismétlődne, melyek lennének ezek a szavak?

Ha az üzenet egy rövid, bölcs mondat lenne egy ősi kőtáblán, hogyan hangzana?

MEGVALÓSÍTÁS

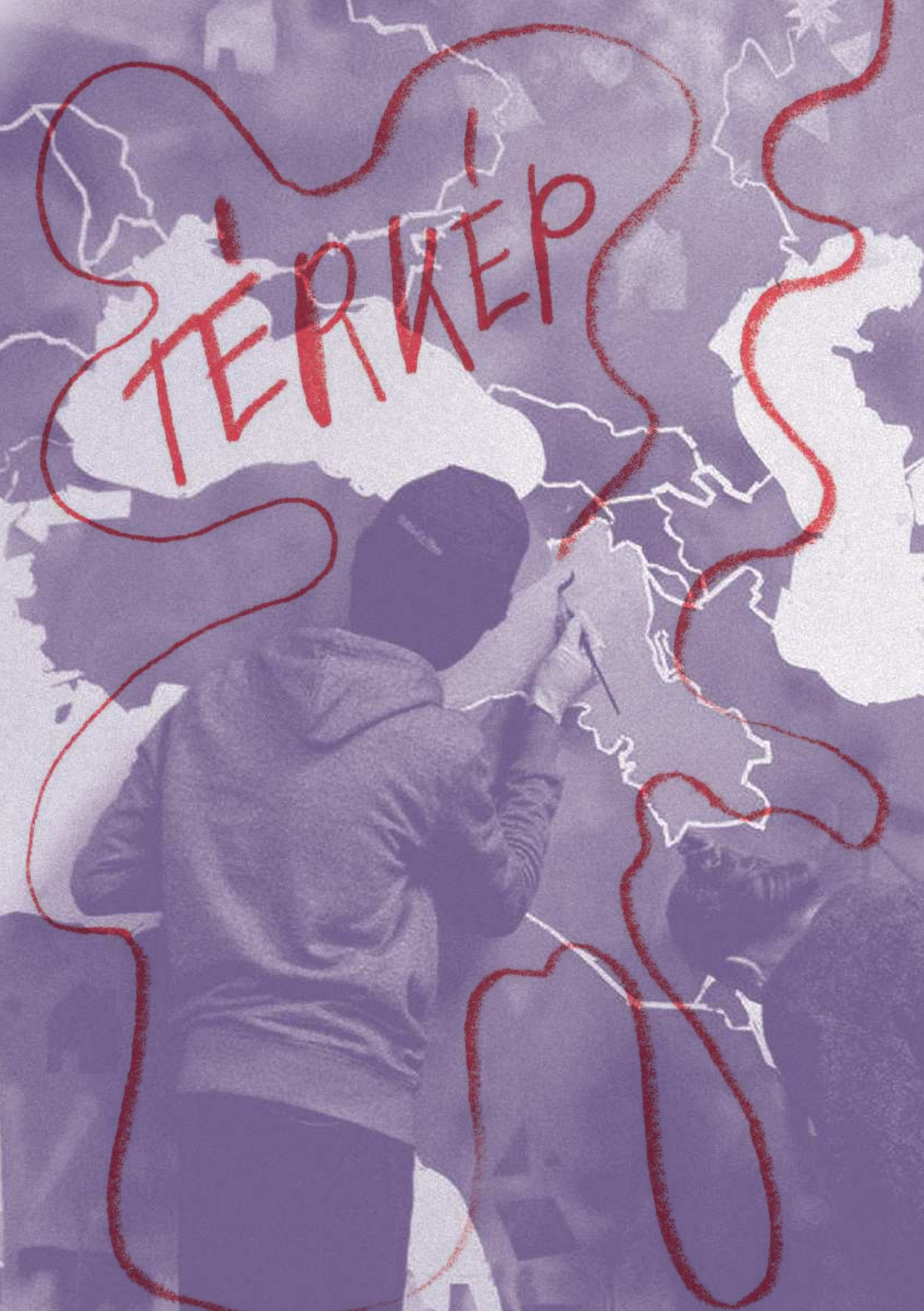
Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „érthetőség” vagy a „technikai bonyolultság” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

A prototipizálás során érdemes kipróbálni több anyagot is: más a hatás, ha festünk a falra, más, ha ragasztunk, megint más, ha egy kerítés áll rendelkezésünkre és valamilyen apró moduláris elemmel töltjük fel azt.

LEZÁRÁS

Lezárás: A kivitelezést követően a foglalkozás az üzenet közös felolvasásával és közös beszélgetéssel zárul, amikor meg lehet vitatni azokat az apró lépéseket és szabályokat, amik a közös üzenet tisztteletben tartását és így a csapat összetartását segítik.

Megjegyzések: A feladat önismereti jellege miatt erősen érinti az emlékeket és a gyász folyamatot, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható. Fontos szem előtt tartani továbbá, hogy a résztvevők tudatában legyenek szavaik erejének, és alapos átgondolás után döntsenek az üzenet tartalmáról – szem előtt tartva, hogy az senkit se sérthessen és ne provokáljon.



Egy csoport számára a saját térkép közösségi alkotása számos előnnyel jár: az alkotás erősíti a közösség összetartozását és identitását, hiszen a térkép megjeleníti a közös értékeket, élményeket és a közösség számára fontos helyeket. A térkép lehetőséget ad a közös értékek és célok tisztázására, ami segíti az egy-egy irány meghatározását, emellett a térkép készítése tudatosabbá teszi a közösséget a saját területével és lehetőségeivel kapcsolatban. A vizuális ábrázolás rávilágít azokra a területekre, ahol cselekvésre van szükség, és segíthet az önszerveződésben. A folyamat mélyebb kapcsolatot alakít ki a közösség és a tágabb környezete között, növelve a helyi kötődést és motivációt a közösségi tevékenységekhez. A közösségi köteléken túl az egyén is meg tud erősödni párhuzamosan, hiszen a térképre ő is „felkerül”, így alkotóelemmé válik.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a *Lépjen át a kapun, aki...* gyakorlat végére érdemes olyan jövőképeket ajánlani, ami az értékredekkel, motivációkkal és egymás megértésével kapcsolatos, ki lehet térni továbbá arra is, hogy az átlépéssel az egyén mit hagy hátra és mi az, amit magával vinne.

Közös nevező:

az *Identitáshagyma* gyakorlatot először egyénileg, majd a térképet megalkotók csoportjának tagjai közösen (szobátársak, lakótársak, teljes közösség) osszanak meg részleteket egymással.

Témafelvetés: Beszélgetés az egyéni és a közös eredetről és ezek jelentőségéről, majd rövid inspirációs prezentáció létező példákról.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a választott terület alapos megismerésére, méreteinek lejegyzésére, anyagának, felületének, minőségének szemrevételezésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz.

Problématérkép: térjen ki mind a terület fizikai kihívásaira, mind a résztvevőket érintő származási nehézségekre.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a falfelület esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), a származásból eredő értékek jellege.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan fejezzük ki származásaink sokszínűségét úgy, hogy az újonnan érkezők is később kapcsolódhassanak az alkotáshoz?

Hogyan válhat a szoba egy nagy játékos térképpé úgy, hogy közben ugyanúgy használható a mindennapi élethez?

Hogyan jelenítsük meg a vágyott jövőbeli céljainkat vizuálisan azzal a céllal, hogy az mindig motiváló erőként legyen jelen a térben?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Ha a közösségünk tagjai csillagok lennének egy csillagtérképen, hogyan helyezkednének el, és milyen formát alkotnának együtt?

Ha a közösségünk származása egy folyó lenne, amely különböző tájakon áthalad, hogyan ábrázolnánk a térképen az egyes tájakat és azok jelentőségét?

Képzeld el, hogy a térképünk egy kincskereső térkép, amely a közösségünk kincseit, azaz az értékeinket és történetünket ábrázolja. Hova rejtenétek őket?

Milyen lenne a térképünk, ha a közösségünk egy varázstükrökben látná önmagát?

Képzeld el, hogy a közösségünk egy hatalmas fa. Melyek lennének a fa gyökerei, törzse és ágai a térképen?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „szimbolizmus mértéke” vagy az „anyaghasználat bonyolultsága” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

A prototipizálás során érdemes kipróbálni több anyagot is: más a hatás, ha festünk a falra, más, ha ragasztunk, megint más, ha valamilyen apró moduláris elemmel töltjük meg azt.

LEZÁRÁS

Lezárás: A kivitelezést követően a foglalkozás a térkép közös megtöltésével, fontos pontok felhelyezésével és közös beszélgetéssel zárul.

Megjegyzések: A feladat erősen érinti az emlékeket, a gyökereket és a származást, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható.



A korábbi feladattal ellentétben itt most nem egy állandó üzenet megfogalmazása a cél, hanem egy olyan hordozó megtervezése és kivitelezése, amit folyamatosan megújítva, akár napi szinten használhatják a közösség tagjai. A közös üzenőfal elkészítése során a közösség tagjai együtt dolgoznak, megosztják ötleteiket és véleményüket, ami erősíti a közösségi identitást és az összetartozás érzését. A folyamat során az intézményben élők kifejezhetik saját értékeiket, történeteiket, és meghatározhatják, milyen üzeneteket szeretnének közvetíteni egymásnak és a kívüllagnak. Az üzenőfal az intézményben élők számára egy állandó, vizuális kommunikációs felület, ahol megoszthatják gondolataikat, érzéseiket, esetleges programokat, és akár felmerülő problémákat is. Ez az interakciós tér elősegíti a nyílt, demokratikus párbeszédet, ami hozzájárulhat a konfliktusok megelőzéséhez és a közösségi összhang kialakításához. A közös üzenőfal megalkotása tudatosabbá teheti a közösséget saját igényeivel és céljaival kapcsolatban. Az üzenőfal ezen felül emlékeztetőként szolgálhat az intézményben közösen megfogalmazott szabályokra, értékekre és célokra.

MEGISMERÉS

Megérkezés: A tér négy pontja gyakorlat végére érdemes olyan kategóriákat felvetni, amik a tervezésbe bevont szoba minőségére és használatára vonatkozik.

Közös nevező: az Álomotthon gyakorlatot először egyénileg, majd az üzenőfalat később közösen használók csoportjának tagjai közösen (szobatársak, lakótársak, teljes közösség) osszanak meg részleteket egymással.

Témafelvetés: rövid inspirációs prezentáció létező üzenőfal példákról, anyaghasználatról és színekről.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a választott felület alapos megismerésére, méreteinek lejegyzésére, anyagának, felületének, minőségének szemrevételezésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz.

Problématérkép: térjen ki mind a felület fizikai kihívásaira, mind a résztvevőket érintő előítéletekre, önkifejezési nehézségeikre és értékrendjük alulreprezentált részleteire.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a falfelület esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), a különböző anyagminőségek, a szükséges üzenetek és információk jellege és mennyisége.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan lehetne az üzenőfal interaktív, hogy ne csak információkat közvetítsen, hanem beszélgetések és kapcsolatok kiindulópontja is legyen?

Hogyan integrálhatnánk az üzenőfalba olyan digitális vagy analóg elemeket, amelyek a közösség kreativitását segítik elő?

Hogyan segíthetne az üzenőfal abban, hogy a közösség gyorsabban megosztassa egymással a fontos híreket és eseményeket?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Képzeld el, hogy az üzenőfalunk egy „játék”, ahol mindenki feladatokat, kihívásokat, kérdéseket vagy ötleteket oszthat meg egymással. Hogyan működne ez?

Ha az üzenőfalunk varázslatos lenne, hogyan nézne ki, és hogyan működne?

Hogyan képzelnénk el egy virágos kertenként működő üzenőfalat, ahol minden üzenet egy virág?

Ha az üzenőfal „beszélni” tudna a falakkal, mit mondana nekik?

Képzeld el, hogy az üzenőfal egy élőlény. Hogyan segítene a kommunikációban?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „funkcionális sokoldalúság” vagy az „anyaghasználat bonyolultsága” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját álomotthonához.

A prototipizálás során érdemes kipróbálni több anyagot is: más a hatás ha nagy felületeket használunk, megint más, ha apróbb moduláris elemeket rögzítünk a falra.

LEZÁRÁS

Lezárás: A kivitelezés az üzenőfal használatához kapcsolódó közös szabályok megvitatásával és az üzenőfal első „megtöltésével” zárul.

Megjegyzések: Mivel az elkészült berendezési tárgy rendeltetése szerint (akár napi szinten frissülő) üzeneteknek fog helyet adni, így érdemes megvitatni a résztvevőkkel, hogy az elkészülés után milyen szabályok tiszteletben tartásával lehet használni a falat annak érdekében, hogy mást ne sértsenek vele.



Hálósobánk, lakóegységünk vagy közösségi terünk bejáratának perszonalizálása leginkább a biztonságérzetet, a kontroll megélését és az önki-fejezést támogatja mind egyéni, mind a csoport szintjén: a folyamat során a résztvevők számára megfogalmazódnak legfontosabb közös értékeik, törvényeik és személyiségjegyeik. A bejáratot ezekkel felruházva tudatosítja a csoport saját maga számára személyes terének határát, annak tiszteletben tartására való igényét és ezt az alkotás eredményeképp a kívülállók számára is kommunikálni tudja. A résztvevők a munka során megértik a bejárat fizikai adottságait és alkalmazkodnak ahhoz.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a *Lépjen át a kapun, aki...* gyakorlat végére érdemes olyan jövőképeket ajánlani, ami a biztonsággal és egymás megértésével kapcsolatos. Itt a kaput nem kell külön megépíteni, hanem a tervezésbe bevont ajtó/kapu maga bevonható a játékba is.

Közös nevező: *Identitáshagyma* gyakorlat egyénileg, majd a fejlesztendő kaput közösen birtoklók (szobatársak, lakótársak, teljes közösség) osszanak meg részleteket egymással.

Témafelvetés: Előadás és beszélgetés a kapu szimbolikájáról.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a választott helyiség bejáratának megismerésére, méreteinek lejegyzésére, anyagának szemrevételezésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a kapu mind fizikai, mint szimbolikus hiányosságaira, a két elválasztott tér közötti különbség megjelölésére.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például az ajtó esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), funkciója (rendesen csukódik-e, hangszigetel-e, átlátható-e), üzenete (díszítettsége).

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan kommunikáljuk az ajtónkon a közös értékeinket annak érdekében, hogy annak tudatában lépjen be rajta mindenki?

Hogyan fejezzük ki az ajtón belül lévő szabályokat a kívülről számára?

Hogyan ruházzuk fel saját jegyeinkkel a közös kapunkat annak érdekében, hogy biztonságban érezhessük magunkat azon átlépve?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:
Milyen lenne a kaputok, ha nem lennének szabályok?

Hogyan lehetne kinyitni az ajtót kéz nélkül?

Hogyan lehetne a kapu egyszerre nyitva és csukva?

Az ajtó mely elemei tudnak emlékeztetni a belső szabályokra?

Milyen anyagokkal egészíthetjük ki az ajtót úgy, hogy ne károsítsuk a funkcióját?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „funkcionális - szimbolikus” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést követően a foglalkozás a kapu(k) közös felavatásával és közös beszélgetéssel zárul.

Megjegyzések: A feladat önismereti jellege miatt erősen érinti az emlékeket és a gyászfolyamatot, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható.



A mobil berendezési tárgyak elkészítése azért kitüntetett jelentőségű a workshopok között, hiszen megalkotásuk révén fizikai valóságukban tudnak bekerülni a privát térbe, anélkül, hogy a facilitátornak feltétlenül be kelljen lépnie oda. Egy bútor (így például egy szék) megtervezése és kivitelezése történhet a közösségi térben akár közösen akár egyénileg, és ezután önállóan (már a facilitátor nélkül) is behelyezhető a privát térbe. Egy szék tervezése történhet saját célra (például a lakószobákba az íróasztalhoz) vagy közösség használatra (például az étkezőbe vagy a kertbe). Ezek különböző hatást tudnak elérni.

Egy saját szék tervezése nagyobb teret ad az egyén kreativitásának és önkifejezésének, erősíti az egyéni felelősségvállalást és tulajdonlás érzést. Az egyént büszkeséggel töltheti el, hogy valami olyat alkotott, ami teljesen az övé, és saját döntései alapján készült. A folyamat során az egyén elsősorban saját igényeire és vágyaira összpontosít, nem kell kompromisszumokat kötnie másokkal, mint egy közös használatú tárgy esetében. Ez az élmény egy mélyebb, személyesebb alkotási folyamatot eredményezhet. Míg a saját szék egyéni önkifejezésről és önállóságról szól, addig a közös szék elkészítése a közösségi összetartozásra és az együttműködésre helyezi a hangsúlyt. A közös alkotás során a résztvevőknek figyelembe kell venniük mások véleményét és szükségleteit, ami a kompromisszumok és a közösségi döntéshozatal fontosságára épít. A közös használatú szék tervezésénél a csoport igényeire és a közösségi együttélésre kell összpontosítani.

MEGISMERÉS

Megérkezés: az **Ez nem egy labda, hanem...** gyakorlat segíti bemelegíteni az asszociációs kreativitást. Érdekes labda helyett berendezési tárgyakat és bútorokat felhasználni.

Közös nevező: az **Identitáshagyma** gyakorlat egyénileg elvégzendő. Érdekes kis körben megosztani annak egy részletét abban az esetben, ha a széket közösen is használják majd többen, vagy amennyiben a résztvevők nyitottak rá.

Témafelvetés: előadás és beszélgetés a szék szimbolikájáról, történetéről, sokoldalú formavilágáról.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a szék helyének megismerésére, méreteinek lejegyzésére, illetve maga a felújítandó, megtervezendő szék anyagainak, állapotának megismerésére, szerkezetének szemrevételezésére, felmérésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a szék mind fizikai, mint szimbolikus feladataira, a lehetséges kiegészítő funkcióira (amiben például hiány van a szobában) és a jelenlegi székekkel kapcsolatos problémák összegyűjtésére.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a helyiségek esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), a szék kiegészítő funkciója, a technikai kihívás jellege.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan tehetnénk a széket modulárisra vagy átalakíthatóvá, hogy különböző helyzetekben is használható legyen?

Hogyan integrálhatnánk a szék tervezésébe olyan innovatív anyagokat, amelyek fenntarthatóak és környezetbarátok?

Hogyan lehetne a szék egy olyan közös tárgy, amely idővel új jelentéseket kap a közösség használata és tapasztalatai által?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen lenne a széked, ha az ülésen kívül valamilyen más, teljesen szokatlan funkciót is el kellene látnia?

Ha úgy tekintesz a székedre, mint saját jelképedre, mi lenne a különleges jellemzője és hogyan alakítanád ki?

Hogyan oldanád meg a feladatot, ha a székeknek csak minden második elemét újíthatnád fel?

Hogyan oldanád meg a feladatot úgy, hogy a szék több érzékszervre is hasson?

Mi lenne, ha a szék kommunikálni tudna? Hogyan nézne ki és működne egy interaktív szék, amely reagál a használóra?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „szimbolika” vagy a „funkcionális sokoldalúság” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést követően a foglalkozás a székek közös beállításával, felavatásával és közös beszélgetéssel zárul. A felavatás történhet egy közös étkezés keretein belül.

Megjegyzések: A feladat során a szék szimbólummá válhat, így az önismerneti folyamat miatt csak erre felkészült szakember jelenlétével facilitálható. Egy teljesen új szék megfelelő kivitelezése feltehetően magasabb iparos képzettséget és berendezést igényel, így érdemes lomtalanításból (vagy egyén használt forrásból) származó székeknek a felújításán, saját arcunkra formálásán dolgozni.



A fotófal megtervezése és kialakítása történhet teljesen egyénileg (például az egyén ágya fölötti falrészen) vagy közösségileg (például az intézmény előszobájában vagy közös használatú konyhájában): mindkettő megközelítés más, de hasonlóan jótékony folyamatokat tud elindítani. Egy közösségi fotófal egy intézményen belül erősíti a közösség összetartozását és közös identitását, továbbá lehetőséget ad arra, hogy a résztvevők megosszák egymással személyes emlékeiket és élményeiket. Ez a vizuális közös munka hozzájárul a közösségi kapcsolatok elmélyítéséhez, és a fal tükrözheti a közösség értékeit, történetét, amely minden résztvevőt büszkévé tehet arra, hogy egy ilyen közösséghez tartozik. Ezzel szemben egy egyéni fotófal készítése az alkotó személyes önkifejezését és identitásának megerősítését szolgálja. Az egyén teljes kreatív kontrollal rendelkezik a folyamat felett, így lehetősége nyílik arra, hogy saját érzelmeit és fontos élményeit jelenítse meg. Ez az önállóság és a független alkotás különösen hasznos lehet olyan intézményi környezetben, ahol az együttélés szabályai korlátozzák a kreatív önkifejezést, segítve az egyén függetlenségének fenntartását és önbizalmának növelését.

MEGISMERÉS

Megérkezés: az **Ez nem egy labda, hanem...** gyakorlat segíti bemelegíteni az asszociációs kreativitást. Érdemes labda helyett fotók tartalmáról (vagy akár Dixit kártyákról) szabadon asszociálni.

Közös nevező: az **Identitáshagyma** gyakorlat egyénileg elvégzendő. Érdemes kis körben megosztani annak egy részletét abban az esetben, ha a fotófalt közösen állítják össze, vagy amennyiben a résztvevők nyitottak rá.

Témafelvetés: beszélgetés a legkedvesebb, leginspirálóbb emlékekről és az emlékezés jelentőségéről, továbbá inspirációs prezentáció képekről és kiállítási terekről.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a szoba szabad falainak megismerésére, méreteinek lejegyzésére, állapotának megismerésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a fotófalt mind fizikai, mint szimbolikus feladataira, és a jelenlegi emlékekkel kapcsolatos problémák összegyűjtésére.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a helyiség esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), a fotófalt lehetséges állandó vagy megújuló tematikája, a felhasználható anyagok és technikai kihívás jellege.

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan hozhatnánk létre egy olyan vizuális nyelvet a fotófalon, amely a csapat minden tagjának (életkortól és származástól függetlenül) érthető és vonzó?

Hogyan integrálhatnánk a fotófalba kreatív elemeket (pl. mozgás, fények, hangok) azzal a céllal, hogy a közösség minden érzékét bevonjuk az élménybe?

Hogyan erősíthetnénk a fotófalt kialakításával a közösség identitását, értékeit és közös történetét, hogy az inspiráló legyen mindenki számára?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Hogyan játszhatnánk a fényekkel és árnyékokkal, hogy a fotófalt ne csak nappal, hanem éjszaka is különleges hatást keltsen?

Mi lenne, ha a fotófalt valamilyen mozgó vagy változó elemet tartalmazna, például forgó részeket vagy cserélhető képeket?

Milyen lenne a fotófalt, ha folyamatosan fejlődne, és időről időre új rétegekkel bővülne?

Mi lenne, ha a fotófalt nemcsak vizuálisan, hanem hangokkal is kommunikálna?

Hogyan használhatnánk a fotófalt „történetmesélő eszközként”

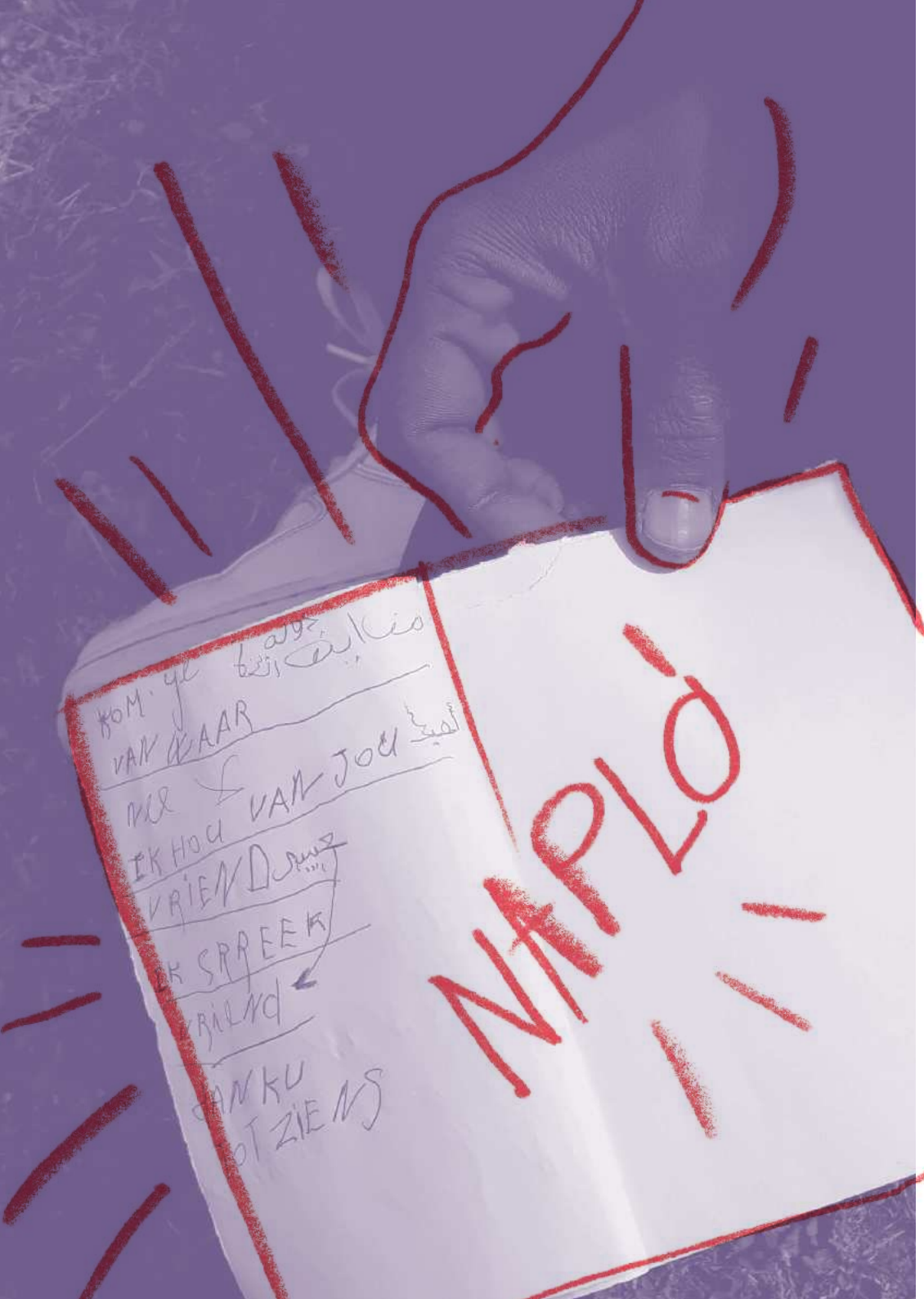
MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „szimbolika” vagy a „interakció” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést követően a foglalkozás a saját és közös fotók felhelyezésével és közös beszélgetéssel zárul, amikor a csoport megfogalmazhatja azt a protokolt, ami szerint új fotó kerülhet ki a falra.

Megjegyzések: A feladat erősen érinti az emlékek és emberi kapcsolatok témakörét, továbbá erősen fókuszál az ön-reflexióra, így az csak erre felkészült szakember jelenlétével facilitálható.



A könyv egyetemes eszmei jelentése képes határtárgyként közös értéket alkotni, és ezzel összekötni eltérő kultúrájú és háttérű embereket. A könyv könnyen válhat utazó tárggyá, továbbá emlékek őrzője és önmagunk szimbóluma is tud lenni. A workshop során a résztvevők 1-1 saját, üres lapokból álló könyvet kötnek maguknak azzal a céllal, hogy az a tulajdonukat képezze a jövőben. A könyvkötés ősi mesterségének gyakorlása próbára teszi a résztvevők kezűgyességét, mégis gyors eredményt hoz a kitartó munka. A workshop során a résztvevők egyénileg dolgoznak, önálló döntéseket hoznak a facilitátor támogatása mellett. A folyamat a perszonalizáció megélését támogatja, aminek elsősorban a borító elkészítése, az egyedi papírlapok összekomponálása és a kötési technika variálása ad teret. A workshop végén a résztvevők bemutatják saját alkotásaikat, tudatosítva egymás számára, saját személyes gondolataik lejegyzésére és megvédésére mindenkinek igénye van. Ezáltal fejlődhet a társak iránt érzett empátia és a személyes tér tiszteltben tartásának tudatosítása.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Barométer** gyakorlat második felében érdemes olyan ellentétpárokat felajánlani, amik az értékrendhez, kapcsolatokhoz és a jövőképhez kötődnek.

Közös nevező:

az **Identitáshagyma** gyakorlatot elegendő mindenkinek önállóan, megosztás nélkül elvégeznie. Ettől függetlenül érdemes felajánlani a gyakorlat végén a megosztás lehetőségét, hogy az arra készen álló résztvevők nyithassanak társaik felé.

Témafelvetés: előadás és beszélgetés a könyv szimbolikájáról, a különböző könyvkötési technikák történetéről.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a közelben lévő könyvek, füzetek vizsgálatára, méretére, súlyára, vastagságára, borítók jellegére, kötések technikájára. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a napló mind fizikai kihívásaira, mind szimbolikus feladataira.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a készülő napló esztétikája (színe, anyaga, mérete), a tervezett funkciója (útikönyv, szakácskönyv, sketchbook).

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan alakítsuk a könyvkészítés folyamatát személyes önkifejezéssé annak érdekében, hogy minden résztvevő naplója tükrözze egyedi gondolatait és érzéseit?

Hogyan támogassunk mindenkinek az egyedi könyvkötési ambícióját úgy, hogy az elkészült könyveink mégis úgy tűnjenek, mint egy sokkötetes kiadvány?

Hogyan valósítsuk meg egyedi és különleges elképzeléseinket úgy, hogy közben minimalizáljuk a kivitelezés során keletkező hulladék mennyiségét?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen különleges anyagokat, textúrákat vagy felületeket használhatnánk a könyvborítón, hogy egyedi és tapintható élményt nyújtson?

Mi lenne, ha a könyvborító nemcsak vizuális elemeket, hanem illatokat, hangokat vagy más érzékszervi hatásokat is tartalmazna?

Hogyan tudod izgalmassá tenni a könyvedet formailag? Hogyan változik a kötése, ha nem téglalap, hanem kör vagy háromszög alakú?

Ha egy pop-up (önmagából háromdimenzióba kinyúló) könyvet készítenél, mi célt szolgálnának a kinyúló felületek?

Mi lenne, ha a könyvborítót úgy alakítanánk ki, hogy az folyamatosan változhatna, például cserélhető elemekkel vagy átalakítható felületekkel? Mi lenne a funkciójuk?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „méret” vagy a „funktionalitás” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

Érdemes minél több féle anyagú, felületű és vastagságú papírt előkészíteni a workshop kivitelezéséhez, hogy mindenki megtalálhassa a neki tetszőt a kísérletezés során.

LEZÁRÁS

A kivitelezés közös beszélgetéssel zárul. A beszélgetés során érdemes felidézni a könyvekbe írt tartalmak privát jellegét, illetve azt, hogy miért fontos mindenki számára ezen tárgyak személyes jellegének tiszteletben tartása.

Megjegyzések: A feladatot a résztvevők önállóan végzik, ez a workshop így olyan csoportok esetében alkalmas bemelegítő workshopnak, amelyek még kevésbé ismerik egymást, és nincs kialakult bizalmi viszony. A feladat önismereti jellege miatt erősen érinti az emlékeket és a gyász folyamatot, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható. A facilitátornak ismernie kell a különböző könyvkötészeti technikákat.



A táska szimbolikus értelemben az egyén saját életének „hordozójává” válik. Készítése során az alkotó szimbolikusan azt is megéli, hogy saját magát támogatja. A táska egy olyan tárgy, amelyet az ember napi szinten használ. Ha valaki saját maga készít egy táskát, az közvetlenül kapcsolódik a mindennapi életéhez. Személyre szabott, praktikus és hasznos tárgyat hozhat létre, amely minden nap emlékezteti őt saját kreatív erőire. A táska tervezésekor az egyén figyelembe veheti saját mindennapi szükségleteit, például, hogy milyen méretű, formájú vagy stílusú táska a legalkalmasabb számára. Ez lehetőséget ad arra, hogy valami olyat teremtsen, ami tökéletesen illeszkedik az életstílusához, fokozva az alkotás örömét, de arra is, hogy az alkotó kifejezze saját stílusát, egyediségét és értékrendjét, ami különösen fontos lehet az önkép fejlesztésében. Mivel a táska állandó társ lehet a mindennapokban, az alkotó mély személyes kötődést alakíthat ki hozzá. Minden alkalommal, amikor a saját készítésű táskát használja, emlékezteti őt a saját képességeire, kreativitására és sikerére, ami erősítheti az önbizalmat és a pozitív énképet.

MEGISMERÉS

Megérkezés: a **Vízválasztó** gyakorlat második felében érdemes olyan ellentétpárokat felajánlani, amik az utazáshoz, a mindennapi rutinhoz és szimbolikus tárgyakhoz kötődnek.

Közös nevező: a **Bőrönd** gyakorlatot elegendő mindenkinek önállóan, esetleg párban elvégeznie. Ettől függetlenül érdemes felajánlani a gyakorlat végén a megosztás lehetőségét, hogy az arra készen álló résztvevők nyithassanak társaik felé.

Témafelvetés: Előadás és beszélgetés a táska szimbolikájáról, a különböző varrási technikákról, továbbá a funkcionális és formai különlegességekről.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a közelben lévő táskák, zsákok vizsgálatára, méretére, súlyára, vastagságára, funkcionális részleteire, előállítási technikájára. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a táska mind fizikai kihívásaira, mind szimbolikus feladataira.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a készülő táska esztétikája (színe, anyaga, mérete), a tervezett funkciója (mindennapi, alkalmi, iskolai, sporteszközök tartója stb.).

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan tervezzünk olyan táskákat, amik a tulajdonosa számára praktikus, és tükrözi annak egyéni igényeit és életmódját?

Hogyan ösztönözzük a résztvevőket arra, hogy a táskákhoz személyes történeteket, szimbólumokat vagy emlékeket kapcsoljanak, hogy azok ne csak funkcionálisak, hanem érzelmileg is jelentősek legyenek?

Hogyan kísérletezzünk a különböző textilekkel, formákkal és funkciókkal úgy, hogy közben minimalizáljuk a kivitelezés során keletkező hulladék mennyiségét?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Mi lenne, ha a táska moduláris lenne, így különböző részei cserélhetők vagy átalakíthatók lennének?

Hogyan lehetne a táskát úgy tervezni, hogy többféle alkalomhoz is alkalmazkodjon, például átalakítható legyen hátizsákból kézitáskává?

Milyen kiegészítő funkciókat adhatnánk a táskához, amelyek segítenek a mindennapi élet megkönnyítésében?

Milyen inspiráló történetet szeretnél, hogy a táska hordozzon, és hogyan jeleníthetjük meg ezt?

Mik azok a legfontosabb tárgyak, amiknek mindenképp helyet kell kapniuk a táskában? Mi lenne, ha ezeket a hétköznapi tárgyakat lecserélnéd valamilyen teljesen szokatlanokra?

MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „méret” vagy a „funkcionalitás” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját bőröndjéhez.

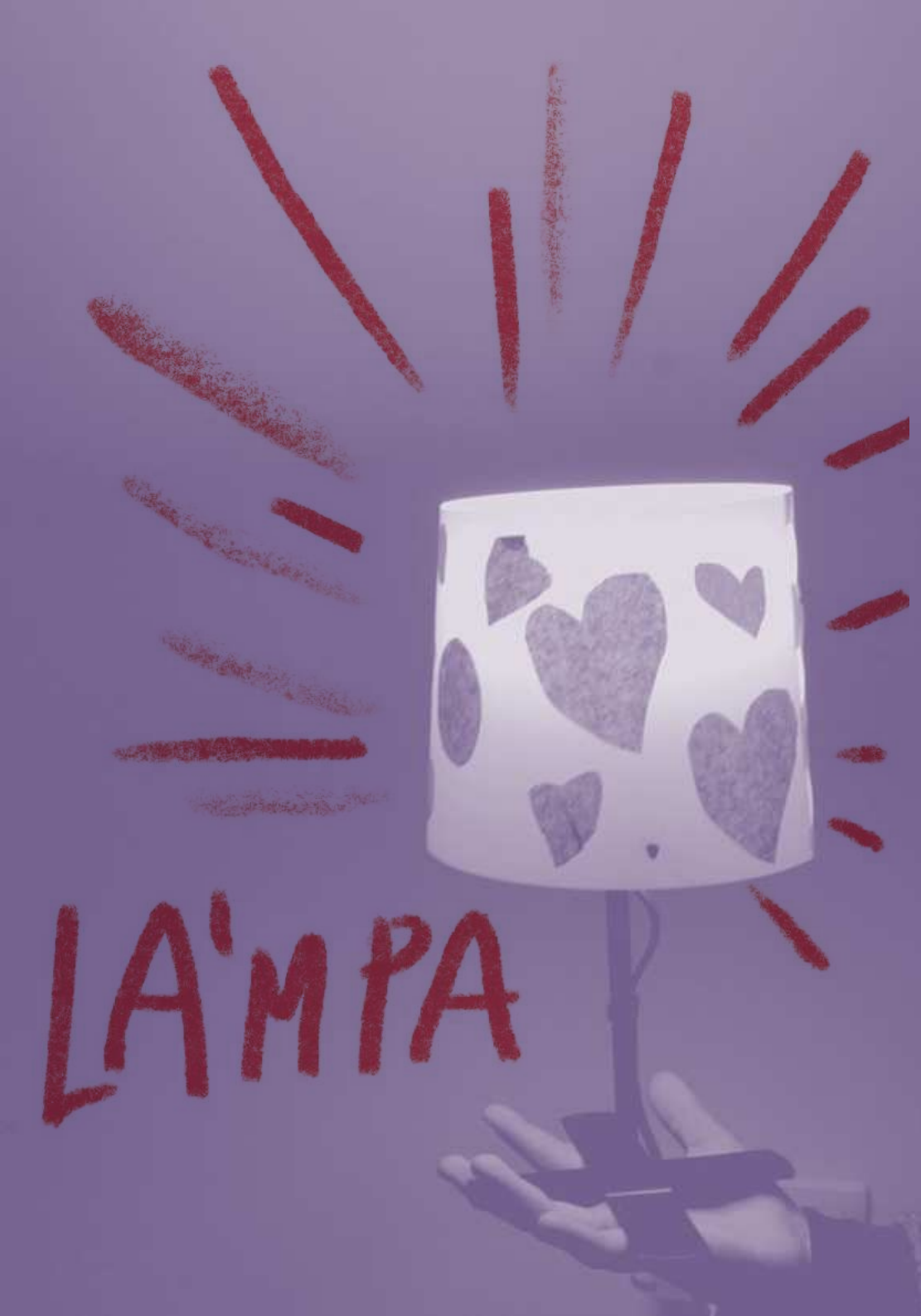
Érdemes minél többféle anyagú, felületű és vastagságú textilt és anyagot előkészíteni a workshop kivitelezéséhez, hogy mindenki megtalálhassa a neki tetszőt a kísérletezés során.

LEZÁRÁS

A kivitelezés közös beszélgetéssel zárul. A beszélgetés során érdemes felidézni a táskába pakolt tartalmak privát jellegét, illetve azt, hogy miért fontos mindenki számára ezen tárgyak személyes jellegének tiszteletben tartása.

Megjegyzések: A feladat önismereti jellege miatt csak arra felkészült szakember jelenlétével facilitálható. A facilitátornak ismernie kell a szabás-varrás alapjait, s ha lehetőség van rá, érdemes beszerezni a workshopra 1-2 varrógépet.

A fény jelentősége az emberi történelem kezdetéig nyúlik vissza, a fény szimbolikája pedig képes kultúrákat is átívelve közös megértést generálni. Hálósobánk, lakóegységünk vagy közösségi terünk fényforrásainak megtervezése és perszonalizálása leginkább a biztonságérzetet és az önkifejezést támogatja mind az egyén, mind a csoport szintjén. A tapasztalatok alapján a biztonság tekintetében különös szerepe lehet például a világítótesteknek állami gondozott gyermekek esetén, akiknek gondot jelent éjjel a vaksötétben aludni. A workshop eredetileg elsősorban egyéni, személyre szabott lámpák megalkotását követi végig (ezzel is erősen hozzájárulva az új tulajdon teremtéséhez), azonban alkalmas a workshop lakótársak vagy kiválasztott barátok közös tárgyának megalkotására is, sőt tárgycsere esetén a lámpa határtárggyá tud válni. Ebben az esetben a workshop a közösségi kötelékek elmélyítését is támogatja.



MEGISMERÉS

Megérkezés: a *Lépjen át a kapun, aki...* gyakorlat végére érdemes olyan jövőképeket ajánlani, ami a biztonsággal és egymás megértésével kapcsolatos. A megépült kaput keretezhetjük fényfűzérrel, amit a gyakorlat közben égve hagyhatunk.

Közös nevező: *Identitáshagyma* gyakorlat egyénileg, majd a tervezendő lámpa fényét közösen élvezők (szobatársak, lakótársak, teljes közösség) osszanak meg részleteket egymással.

Témafelvetés: előadás és beszélgetés a fény szimbolikájáról, a különböző lámpatípusok használati lehetőségeiről.

Fizikai megismerés: a felmérés térjen ki a lámpa helyének megismerésére, méreteinek lejegyzésére, illetve a fényforrás keretező szerkezetének szemrevételezésére, felmérésére. Mindezekről készüljön méretarányos rajz vagy modell.

Problématérkép: térjen ki a lámpa mind fizikai, mint szimbolikus feladataira, a bekapcsolt és kikapcsolt állapot közötti elvárások különbségére és a jelenlegi fényforrásokkal kapcsolatos problémák összegyűjtésére.

DEFINIÁLÁS

Problémarendszerezés: lehetséges kategorizálás például a helyiségek esztétikája (színe, anyaga, látható kora, állapota), a fényforrások funkciója (fényerő, elérhetőség, atmoszféra).

Design Challenge: a felsorolt példák a problématerképezés ismerete nélkül nem tudnak elég konkrétak lenni, de kiinduló segítségül szolgálhatnak:

Hogyan kommunikáljam a lámpával a saját értékeimet úgy, hogy közben a szobatársaimat se sértsem vele?

Hogyan tudok olyan éjjeli lámpát készíteni, ami a szobatársaimat nem zavarja az alvásban?

Hogyan tudjuk úgy egységesíteni a világítást annak érdekében, hogy saját identitást adjunk ezzel a közös szobánknak?

ÖTLETELÉS

Brainstorming-segítő kérdések:

Milyen lenne a lámpád, ha senki nem szólna bele?

Hogyan lehetne elérni, hogy a fények lebegjenek, mint a szentjánosbogarak? Vagy azt, hogy csóvát húzzanak, mint egy üstökös?

Hogyan oldanád meg a feladatot, ha csak pauszpapírod és hurkapálcád lenne? És hogyan, ha csak papírpoharaid és tűzőgéped?

Ha a lámpa egy világító totemoszlop lenne, mit formázna meg?

Milyen anyagokkal egészíthetjük ki a lámpát biztonságosan?

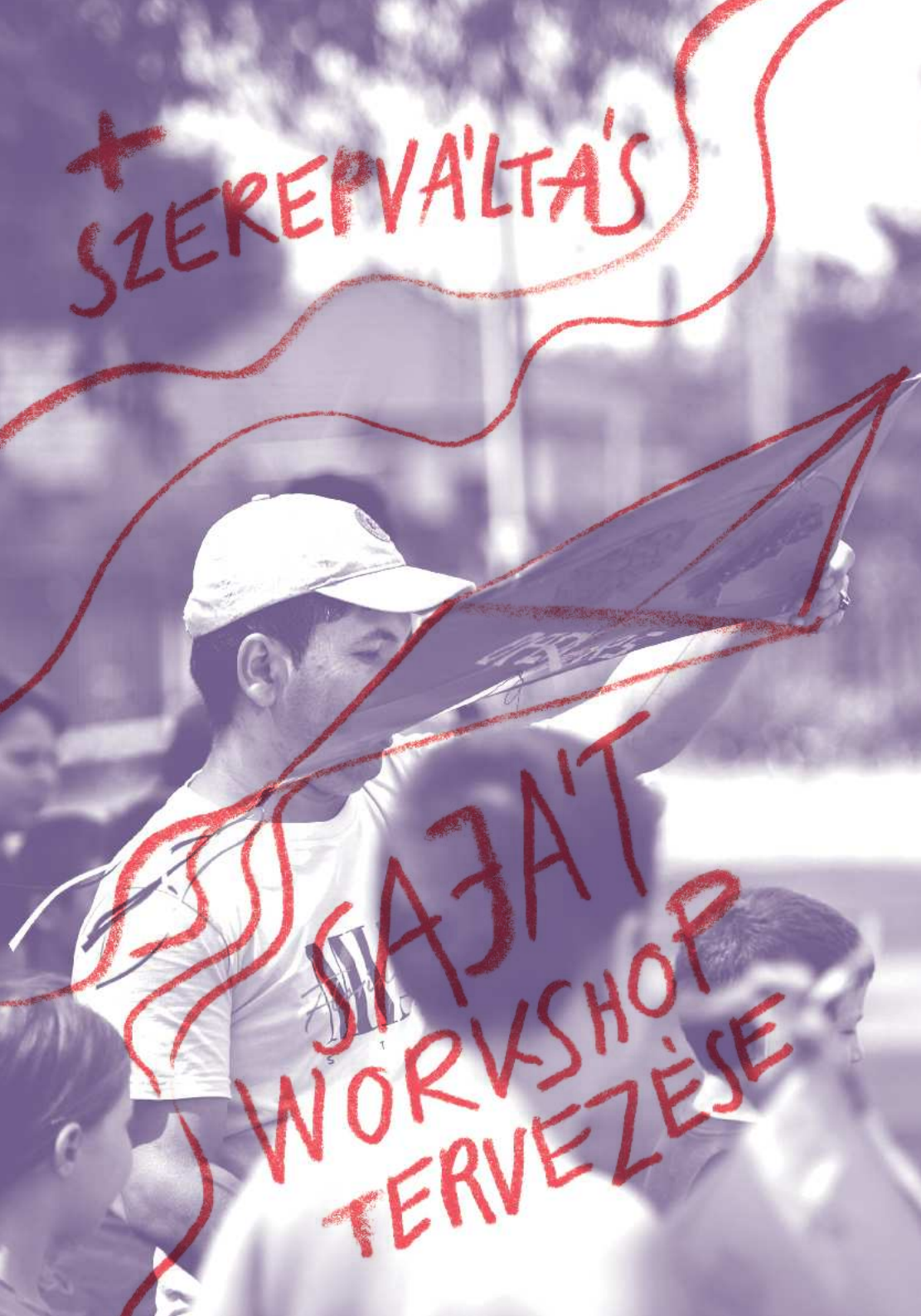
MEGVALÓSÍTÁS

Rendszerezés: az „idő - költség” koordináta helyett használható például a „fényerő - szimbolika” rendezőelv is. A szavazás előtt érdemes visszatérni a csapat minden tagjának saját identitáshagymájához.

LEZÁRÁS

A kivitelezést követően a foglalkozás a lámpák közös üzembe helyezésével, felavatásával és közös beszélgetéssel zárul. A beszélgetés során érdemes elismételni, hogy a lámpa fénye olykor zavaró lehet, így legyenek a szobatársak tekintettel egymásra.

Megjegyzések: A feladat önismerteti jellege miatt erősen érinti az emlékeket és a gyászfolyamatot, így az csak ezekre felkészült szakember jelenlétével facilitálható. A lámpatestek áramköri működtetése miatt körültekintően kell megválasztani a felhasznált anyagokat.



A célcsoporttal végzett több mint 10 éves munkám során többször is előfordult, hogy valaki „kinőtt” a résztvevő szerepből, és több felelősséget vállalva saját workshopot tervezett meg és facilitált más, hátrányos helyzetű csoportnak. Született például workshop afgán papírsárkány készítésre, storyboard alkotásra, különböző közel-keleti és afrikai ételek elkészítésére. Az, hogy egy szociális intézményben élő személy facilitátori képességeket sajátít el és vezet kreatív workshopokat más hátrányos helyzetű emberek számára, több szempontból is hasznos. Egyrészt az egyén számára ez jelentős személyes fejlődést hoz, hiszen önbizalma nő, autonómiát nyer, és új készségeket sajátít el. Az a tény, hogy valaki résztvevőből facilitátorra válik, erős önbecsülést és felelősségtudatot ad, miközben lehetőséget biztosít arra, hogy támogassa a közösség más tagjait. A facilitátor személyes tapasztalatokkal felvértezve hitelesebben és empatikusabban tudja segíteni a csoportot, hiszen pontosan érti azokat a kihívásokat, amelyekkel a résztvevők szembesülnek. Ezáltal pozitív példaként szolgálhat, inspirálva és motiválva a többi hátrányos helyzetű embert is, hogy merjenek fejlődni és új utakat keresni. A facilitátori szerep közösségépítő hatással is bír. Az ilyen workshopok nemcsak technikai tudást nyújtanak, hanem lehetőséget adnak a résztvevőknek arra, hogy érzelmileg is fejlődjenek, miközben kreatívan fejezik ki magukat. A facilitátor segít a csoportnak egy támogató közeg kialakításában, amelyben a közösség tagjai együtt dolgoznak, megosztják tapasztalataikat és új készségeket tanulnak. Ezzel a folyamat nemcsak a résztvevők kreativitását és technikai képességeit fejleszti, hanem segíti a mentális jóllétük növelését is, hiszen az alkotás és a közös munka erősíti az önkifejezést és a kapcsolatok építését.



Az Open Doors elmúlt bő 10 évében több ízben szerveztünk olyan médiatréningeket és táborokat, ahol a menekült fiatalok elsajátíthatták a fotózás, a stop-motion animációkészítés és a videózás technikai fortélyait. A médiaeszközök beemelése a workshopok témájába több szempontból is gyümölcsöző lehet a sérült célcsoportok esetében: egyfelől a traumafeldolgozás fontos lépése az emlékek felidézése, melyhez a médiaeszközök (a művészetterápiához hasonlóan) a vizuális önkifejezést tudják támogatni akkor, amikor az áldozat nem talál szavakat a vele történetekre - így az egyén újra kapcsolatba léphet saját történetével egy általa kontrollált alkotói folyamatban. Ezen túlmenően a médiaalkotások készítése készségeket és technikai tudást ad az alulreprezentált csoportok tagjainak, amellyel könnyebben válhatnak láthatóvá a társadalomban. A fotózás, animációk és videók készítése lehetőséget biztosít arra, hogy saját szemszögükből mutassák meg a világnak a valóságukat, így történeteik nemcsak elérhetővé válnak, hanem hatással is lehetnek a közösségükön kívülre. A kreatív munka ráadásul erősíti a közösség összetartozását, fejleszti a technikai és kommunikációs készségeket, miközben érzelmi támogatást és közös alkotói élményt nyújt. Ezek a folyamatok mind hozzájárulnak a személyes fejlődéshez és az önértékelés növekedéséhez, miközben a csoport tagjai aktív résztvevőivé válnak saját életük történetének megformálásában.

Az Open Doors vizuális kommunikációra fókuszáló tevékenységeit és ezek kritikai vizsgálatát Jekli Ágnes tervezőgrafikus doktori értekezése foglalja össze, gyakorlati útmutatót ajánlva ezen témájú workshopok facilitálásához.

- Babbie, E. 2003. A társadalomtudományi kutatás gyakorlata. Balassi Kiadó.
- Baer, J. M. és View, Jr. 2016. Long-Term Effects of Creativity Training with Middle School Students. The Journal of Early Adolescence. Volume 8, Issue 2. <https://doi.org/10.1177/0272431688082006>
- Brown, T. 2009. CHANGE BY DESIGN. HarperCollins Publishers. E-book
- Cosovan, A. 2009. DISCO. CO&CO Communication.
- Creek, J. 2010. The Core Concepts of Occupational Therapy: A Dynamic Framework for Practice. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Design Council. 2005. Eleven lessons - A study of the design process. London: Design Council.
- Desiron, H., De Rijk, A., Van Hoof, E. és Donceel. P. 2011. Occupational therapy and return to work: A systematic literature review. BMC Public Health. DOI: 10.1186/1471-2458-11-615 · Source: PubMed
- Dúll, A. 2009. A környezetpszichológia alapkérdései: Helyek, tárgyak, viselkedés. Budapest: L'Harmattan.
- Eriksen, T. H. 2006. Kis helyek - nagy témák - Bevezetés a szociálintropológiába. Gondolat Kiadó.
- Guarino, K., és Bassuk, E.L. 2010. Working With Families Experiencing Homelessness Understanding Trauma and Its Impact. Zero to Three, 30, 11-20.
- Herman, J. L. 2014. Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence--from Domestic Abuse to Political Terror. New York: Perseus Books
- Haeyen, S., Chakhssi, F. és Hooren, S. V. 2020. Benefits of Art Therapy in People Diagnosed With Personality Disorders: A Quantitative Survey. Frontiers in Psychology. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.00686/full>
- Illarregi, E. R., Alexiou, K., DiMalta, G. és Zamenopoulos, T. 2022. Is designing therapeutic? A case study exploring the experience of co-design and psychosis, Psychosis, DOI: 10.1080/17522439.2022.2052450
- Kashner, M. T., Rosenheck, R., Campinell, A. B., Surís, A., Crandall, R., Garfield, N. J., Lapuc, P., Pyczk, K., Soyka, T. és Wicker, A. 2002. Impact of work therapy on health status among homeless, substance-dependent veterans: a randomized controlled trial. Arch Gen Psychiatry. 2002;59(10):938-944. DOI: 10.1001/archpsyc.59.10.938.

- Reed, K. L., Sanderson, S. N. 1999. Concepts of Occupational Therapy. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins
- Resnick, S. G. és Rosenheck, R. A. 2008. Posttraumatic stress disorder and employment in veterans participating in Veterans Health Administration Compensated Work Therapy. Journal of Rehabilitation Research & Development. Volume 45, Number 3, Pages 427–436.
- Reynolds, M. W., Nabors, L. és Quinlan, A. 2000. The Effectiveness of Art Therapy: Does it Work?, Art Therapy, 17:3, 207-213, DOI: 10.1080/07421656.2000.10129706
- Slayton, S. C., Jeanne D'Archer, J. és Kaplan, F. 2010. OutcomeStudies on the Efficacy of Art Therapy: A Review of Findings, Art Therapy, 27:3, 108-118
- Taura, T., Nagai, Y. 2011. Discussion on Direction of Design Creativity Research (Part 1) - New Definition of Design and Creativity: Beyond the Problem-Solving Paradigm. In: Taura, T., Nagai, Y. (eds) Design Creativity 2010. Springer, London. https://doi.org/10.1007/978-0-85729-224-7_1
- Thienen, J. P. A. von és Meinel, C. 2014. A design thinking process to tackle individual life problems (created for use in behaviour psychotherapy). Electronic colloquium on design thinking research, <http://ecdtr.hpi-web.de/report/2014/002>.



MELLÉKLET

06

6.1 A résztvevő megfigyelés javasolt szempontjainak listája:

Lakószobák

- ☐ bútorok, polcok, könyvek, személyes tárgyak, berendezési stílus, berendezés sűrűsége, színek, fény, levegő
- ☐ tisztaság, rendezettség
- ☐ díszítettség, perszonalizáltság
- ☐ alváson kívüli funkciók
- ☐ zsúfoltság, személyes tér mértéke, bútorok személyenkénti megosztottsága, elhelyezkedése
- ☐ növények és azok állapota
- ☐ szokatlan, meglepő elemek
- ☐ ajtók jellege (tömör, üveges, zárható)
- ☐ textíliák jellege, korosztályi összeállése
- ☐ lakószobák elhelyezkedése egymáshoz képest és a közös terekhez képest, fürdő közelsége
- ☐ használatra vonatkozó megfigyelések
- ☐ tanulás és kikapcsolódás tereinek elkülönülése

Közösen használt terek (beltér és szabadter)

- ☐ a megfigyelés idején végzett cselekvések, eltérő térhasználatok és ebből adódó konfliktusok
- ☐ funkciók - konyha, étkező, tanuló, sport stb.
- ☐ tisztaság, rendezettség, díszítettség, színek, növények
- ☐ berendezési tárgyak, bútorok, ablakok, ajtók (jellege, állapota, elhelyezkedése, funkciója)
- ☐ foglalkoztató és közlekedő terek elhelyezkedése
- ☐ vizesblokkok használati jellege és elhelyezkedése

- ☐ a tér adottságai: mérete, kapacitása, zsúfoltsága, természetes és mesterséges fények
- ☐ a térben történő mozgások iránya, dinamikája, rendszere
- ☐ zavaró elemek
- ☐ szórakoztató elemek: játékok, könyvek, audiovizuális elemek
- ☐ információ szolgáltató elemek: elhelyezkedése, információ tartalma
- ☐ fellelhető emlékek

Szociális szakemberek terei

- ☐ dedikált tereik elhelyezkedése, mérete, kommunikációja
- ☐ hozzáférhetőség és beláthatóság
- ☐ a terek berendezése, díszítettsége
- ☐ kliensek általi elérhetőség

Épület és udvar

- ☐ aktuális időjárás, hőmérséklet, forgalom, napszak
- ☐ általános tisztaság, jelek, kiírások, belátható és beláthatatlan terek
- ☐ tágabb környezet: megközelítés, autók elhelyezkedése, épületek elhelyezkedése, zöldterületek, egyéb funkciók (sport, játék, bolt, közösségi terek stb.)
- ☐ épület jellege, mérete, színe, állapota, alaprajza, megközelíthetősége, tagoltsága, elhelyezkedése, utcakapcsolat és kertkapcsolat
- ☐ udvar mérete, állapota, szabadidős funkciók, zsúfoltság, élőlények, kerítés, világítás, járdák
- ☐ szubjektív benyomás: az épület kommunikációjáról, hangulatáról

6.2 Kérdőív állami gondozásban élő fiatalok számára

A következőkben állításokat olvashatsz, dönts el, hogy igazak-e rád. Húzd alá azt a választ, amelyik igaz rád. Ha egyik sem igaz rád, akkor az "Egyéb" után írd be saját válaszodat.

A lakásotthonon belül jól eligazodom (tudom mi hol van).

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Tisztán és rendben tartom a szobámat és a lakásotthont.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

A szobámban számít a döntésem.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Szeretek változtatni a berendezésen, szeretek dekorálni.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

**Fontos, hogy én is alakítsam a környezetemet
(a lakásotthont és a szobámat is).**

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

**Szeretem a közösségi terekben a lakótársaimmal
együtt tölteni a szabadidőmet.**

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Szabadon alakíthatom a közösségi tereket.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Jól kijövök a szobatársammal.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Szeretek a közösségi terekben időt tölteni.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Elfogadom az otthon szabályait.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Könnyű megszoknom az osztzkodást.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Szívesen gondolkodom új ötleteken, megoldásokon.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Nem jelent gondot új helyen lakni.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Vannak a szobámban általam készített dolgok.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Szívesen díszítem a szobámat a nekem tetsző dolgokkal.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

A szobám olyan, amilyen én vagyok.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Tudom, hogy szabadon alakíthatom a szobámat.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Ha gond van, tudom kihez fordulhatok.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Nyugodtnak érzem magam a szobámban.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Van olyan hely, ahova el tudok menni, ha egyedül szeretnék lenni.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Ugyanannyi jogom van itt, mint másoknak.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

**Sok lehetőségem van arra, hogy szabadon alakíthassam
a szobámat.**

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

Feltalálom magam váratlan helyzetekben.

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

**Vannak saját, személyes tárgyaim (a ruháimon és
elektronikus eszközökön kívül).**

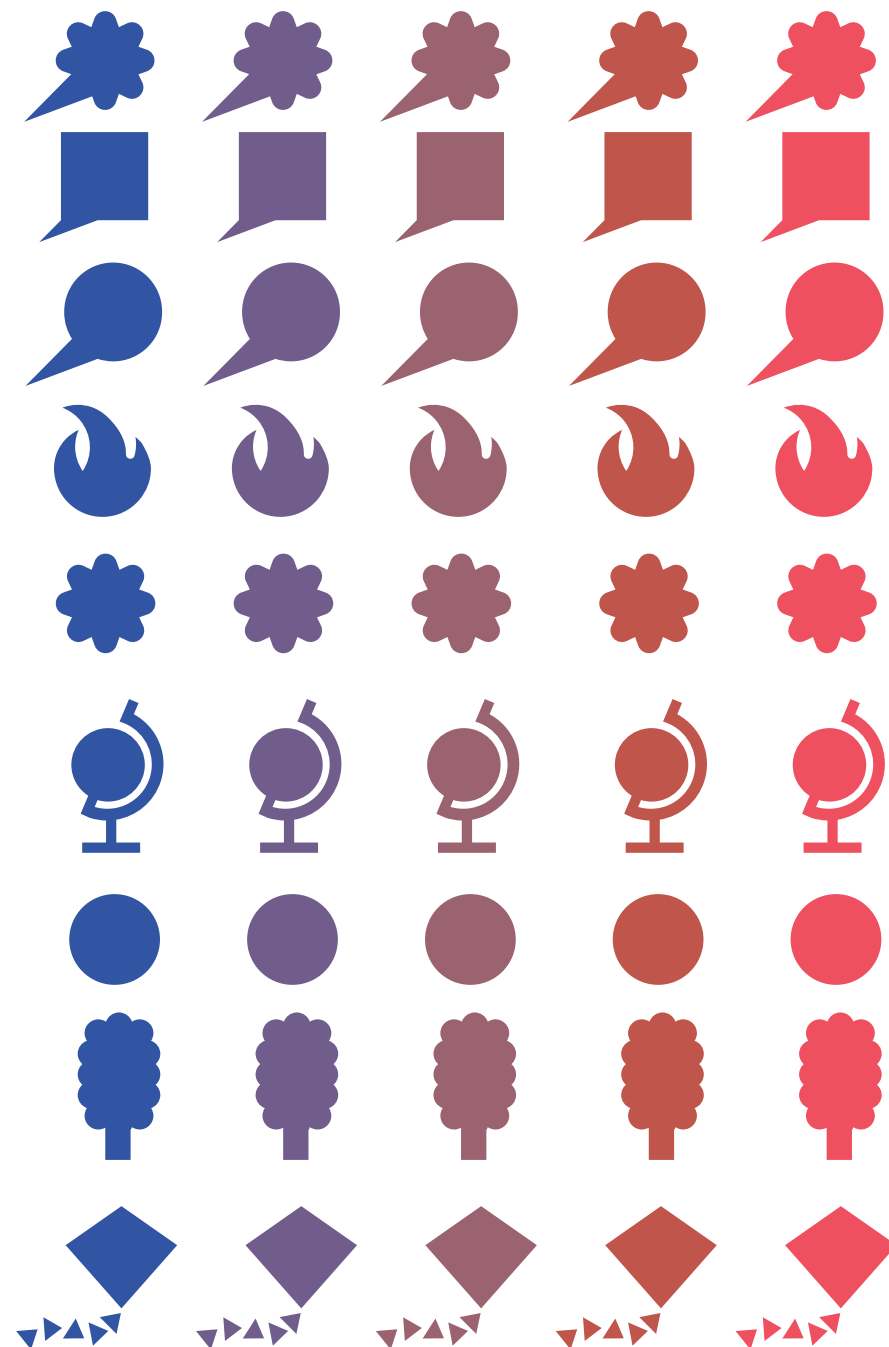
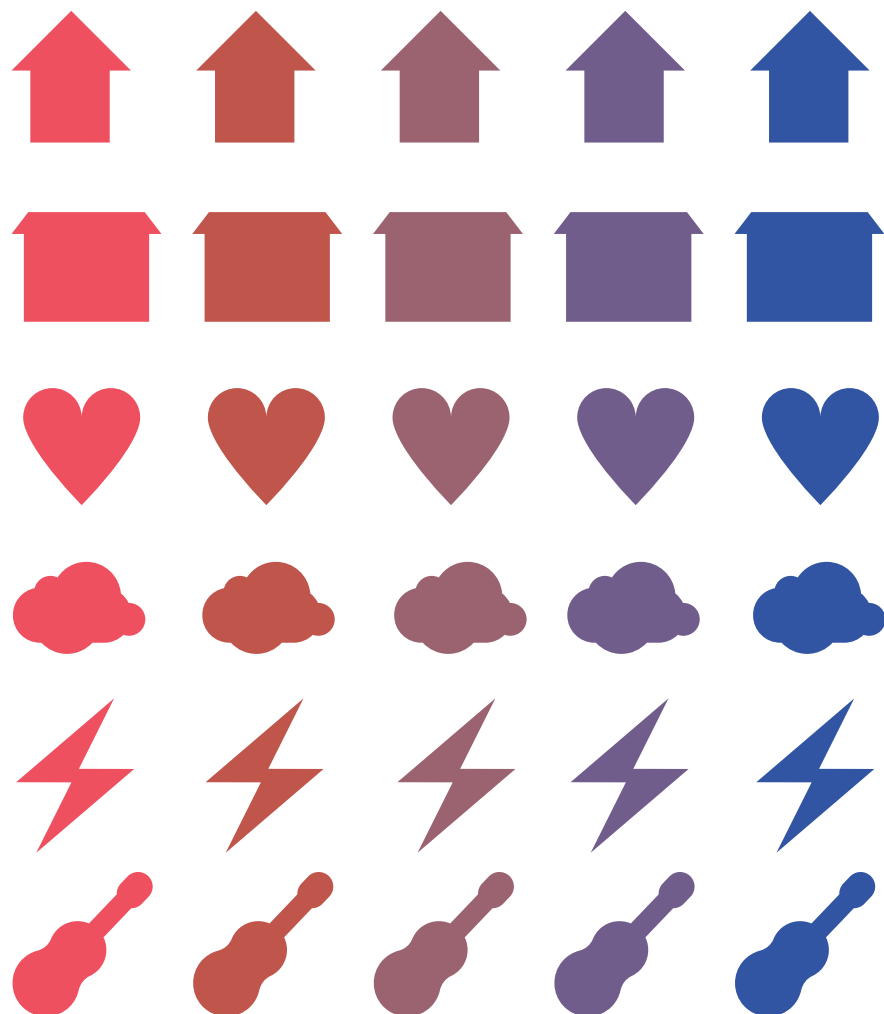
A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

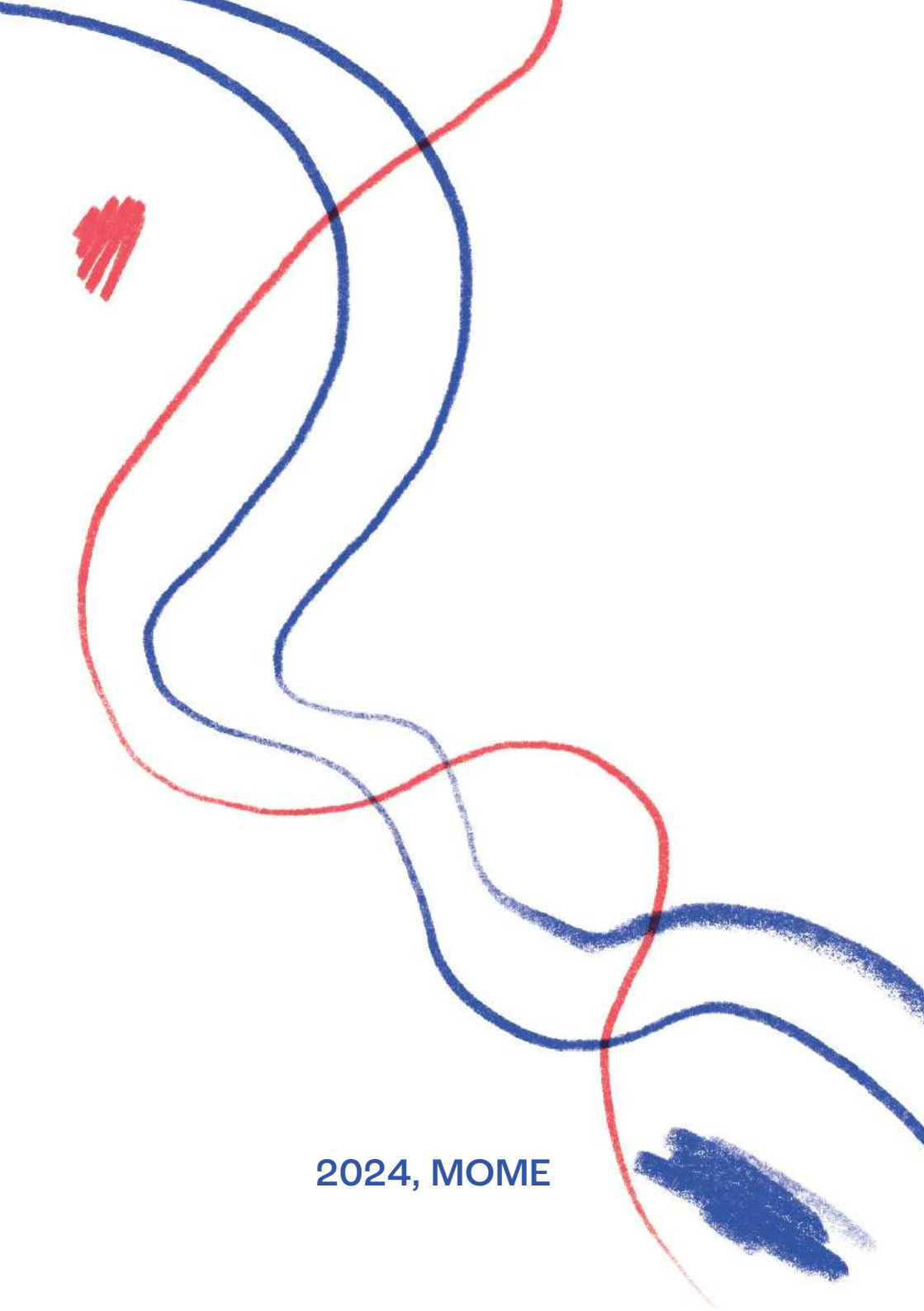
**A szobámban és a közös terekben is fel tudok idézni
számomra kedves emlékeket.**

A) igaz B) hamis C) egyéb:.....

6.3 Matricák kognitív térképezéshez

Az alábbi szimbólumokat tartalmazó oldalak öntapadó papírra fénymásolva játékos eszközként szolgálhatnak a kognitív térképezéshez, azon belül is az egyes kitüntetett pontok elhelyezéséhez. A szimbólumok szabadon társíthatók funkciókhoz és érzelmekhez. Így például: tanulótér (földgömb), középület (nagy épület), otthon / lakószoba (kis épület), tapasztalt feszültség (villám), kedvenc hely (szív), biztonságos hely (fa), társított vicces történet (felhő) stb.



An abstract graphic design featuring two prominent, wavy, hand-drawn lines in red and blue that meander across the white background. In the upper left, there is a small, dense red smudge. In the lower right, there is a larger, elongated blue smudge. The overall style is minimalist and artistic, suggesting movement and fluidity.

2024, MOME