

UNIVERZA V LJUBLJANI
BIOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA KRAJINSKO ARHITEKTURO

Tea FEMC

**UPORABA METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« PRI
PRIDOBIVANJU OBLIKOVALSKIH IN PROGRAMSKIH
PRIPOROČIL V PROCESU NAČRTOVANJA PROSTORA ZA IGRO
OTROK**

DIPLOMSKO DELO
Univerzitetni študij

**USE OF THE METHOD »PROJECTIVE APPROACH« AS AN AID IN
THE PRODUCTION OF DESIGN AND PROGRAM
RECOMMENDATION IN THE PROCESS OF PLANING
PLAYGROUND FOR CHILDREN**

GRADUATION THESIS
University studies

Ljubljana, 2009

Diplomsko delo je zaključek Univerzitetnega študija Krajinske arhitekture na Oddelku za krajinsko arhitekturo Biotehniške fakultete Univerze v Ljubljani.

Študijska komisija Oddelka za krajinsko arhitekturo je za mentorja diplomskega dela imenovala prof. dr. Ano Kučan in za somentorja prof. dr. Marka Poliča.

Komisija oceno in zagovor:

Predsednik: prof. dr. Alojzij Drašler
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo

Član: prof. dr. Ana Kučan
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo

Član: prof. dr. Marko Polič
Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za psihologijo

Član: prof. dr. Davorin Gazvoda
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo

Datum zagovora:

Naloga je rezultat lastnega raziskovalnega dela.

Podpisana se strinjam z objavo svoje naloge v polnem tekstu na spletni strani Digitalne knjižnice Biotehniške fakultete. Izjavljam, da je naloga, ki sem jo oddala v elektronski obliki, identična tiskani verziji.

Tea Femc

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA (KDI)

ŠD	Dn
DK	UDK 712.256:337.22 : 159.922.8 (497.4 Bistrica pri Trziču) (043.2)
KG	oblikovanje okolja/otroška igrišča/metoda projekcijski pristop/raziskava/vrtec Deteljica Bistrica pri Trziču
AV	FEMC, Tea
SA	KUČAN Ana (mentorica)/POLIČ Marko(somentor)
KZ	SI-1000 Ljubljana, Jamnikarjeva 101
ZA	Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, oddelek za krajinsko arhitekturo
LI	2009
IN	UPORABA METODE »PROJEKCIJSKI TEHNIKA« PRI PRIDOBIVANJU OBLIKOVALSKIH IN PROGRAMSKIH PRIPOROČIL V PROCESU NAČRTOVANJA PROSTORA ZA IGRO OTROK
TD	Diplomsko delo (univerzitetni študij)
OP	XIV, 99, [32] str., 1 pregl., 129 sl., 11 pril., 29 vir.
IJ	sl
JI	sl/en
AI	Naloga raziskuje uporabnost metode »projekcijski pristop« pri pridobivanju podatkov o prostorskih željah in potrebah predšolskih otrok. Gre za metodo, ki omogoča vključevanje potencialnih uporabnikov načrtovanega prostora v sam proces načrtovanja. Omogočiti vključevanje le teh je, poleg sodelovanja s strokovnjaki z različnih področij, temeljna naloga sodobnih prostorskih načrtovalcev. Uvodoma je napisanega nekaj o otrocih, igri in igralnih prostorih. Sledi predstavitev metode »projekcijski pristop«. Najprej so predstavljene njene teoretične osnove, nato sta na kratko povzeti raziskavi utemeljitelja metode »projekcijski pristop« geografa P. Aspinalla ter krajinske arhitektke C.W.Thompson. Bistven del naloge je predstavitev raziskave, izvedene z metodo »projekcijski pristop«, ki je bila izvedena v vrtcu Deteljica v Bistrici pri Trziču. Opisan je njen potek, podani so rezultati v obliki diagramov, sledi njihov komentar, interpretacija ter vrednotenje v smislu koristnosti pridobljenih informacij za nadaljnje delo. Dodani so idejni načrti preureditve konkretnega igrišča, ki so bili izdelani s pomočjo podatkov, dobljenih v raziskavi. V zaključku so podane glavne ugotovitve raziskave, ki se nanašajo na uporabnost metode.

KEY WORDS DOCUMENTATION (KWD)

DN Dn
 DC UDK 712.256 : 337.22:159.922.8 (497.4 Bistrica pri Trziču) (043.2)
 CX landscape design/playground for children/projective
 approach/research/kindergarten Deteljica
 AU FEMC, Tea
 AA KUČAN Ana (supervisor)/POLIČ Marko (co-advisor)
 PP SI-1000 Ljubljana, Jamnikarjeva 101
 PB University of Ljubljana, Biotechnical Faculty, Department of Landscape Architecture
 PY 2009
 TI USE OF THE METHOD »PROJECTIVE APPROACH« AS AN AID IN THE
 PRODUCTION OF DESIGN AND PROGRAM RECOMMENDATIONS IN THE
 PROCESS OF PLANING PLAYGROUND FOR CHILDREN
 DT Graduation Thesis (University studies)
 NO XIV, 99, [32] p., 1 tab., 129 fig., 11 ann., 29 ref.
 LA sl
 AL sl/en
 AB An aim of the graduation thesis is to explore the usefulness of the method
 »projective approach« in obtaining information about the spatial aspirations and
 needs of preschool children. It is a method, which allows potential users of the
 planned space to participate in the planning process. To allow their participation is,
 in addition to cooperation with experts from different fields, the fundamental task
 of modern spatial planners. First, there are briefly presented some characteristics of
 the children, children play and playgrounds, followed by the presentation of the
 method »projective approach«. There are presented its theoretical bases and
 summarized the researches carried out by P. Aspinall, the founder of "projection
 approach", and landscape architect C. W. Thompson. An essential part of the work
 is the presentation of research conducted by the method of "projection approach",
 which was carried out in kindergarten in Trzič. In presentation is described its
 course and the results are given in the form of diagrams. After that, there are
 comment, interpretation and evaluation of results in terms of usefulness of the
 further work. At the end, there are the conceptual plans for conversions of concrete
 playground that was constructed by using data obtained in the survey. In conclusion
 the main findings of the research referring to the usefulness of the method are given.

KAZALO VSEBINE

Ključna dokumentacijska informacija (KDI)	III
Key words documentation (KWD)	IV
Kazalo vsebine	V
Kazalo slik	VIII
Kazalo preglednic	XII
Kazalo prilog	XIII
Slovarček	XIV
1 UVOD	1
1.1 PROBLEM	2
1.2 CILJ	2
1.3 HIPOTEZA	2
1.4 METODA DELA	2
2 O OTROCIH, IGRI IN IGRALNIH PROSTORIH	3
2.1 O OTROCIH	3
2.2 O IGRI	3
2.3 O IGRIŠČIH	4
3 PREDSTAVITEV METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP«	6
3.1 TEORETIČNE OSNOVE METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP«	6
3.1.1 Psihologija osebnostnih konstruktov	6
3.1.2 Ekoanaliza	7
3.2 METODA »PROJEKCIJSKI PRISTOP«	8
3.2.1 Raziskava P. Aspinalla	8
3.2.2 Raziskava C. W. Thompson	9
4 KORISTNOST UPORABE METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« V PROSTORSKEM NAČRTOVANJU	12
4.1 VKLJUČEVANJE JAVNOSTI V NAČRTOVALSKI PROCES	12

4.2	UPORABA METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« KOT NAČIN VKLJUČEVANJA JAVNOSTI V NAČRTOVALSKI PROCES.....	13
5	APLIKACIJA METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« NA PREDŠOLSKE OTROKE IN REZULTATI	14
5.1	PRILAGODITEV METODE	15
5.1.1	Izbor fotografij.....	15
5.1.2	Prilagoditev vprašalnika in PCP ankete	17
5.1.3	Prilagoditev substitutov in redukcija elementov	18
5.1.4	Poenostavitev lokacijske naloge	19
5.2	IZBOR LOKACIJE IN VZORCA ZA RAZISKAVO	20
5.2.1	Igrišče ob vrtcu Deteljica.....	20
5.2.2	Vzorec.....	21
5.3	POTEK RAZISKAVE IN REZULTATI	22
5.3.1	Prvi del	22
5.3.2	Drugi del.....	44
5.4	POVZETEK REZULTATOV PRVEGA IN DRUGEGA DELA RAZISKAVE	75
5.5	UPORABA REZULTATOV RAZISKAVE PRI IZDELAVI PROGRAMSKIH IN OBLIKOVALSKIH PRIPOROČIL ZA PREUREDITVENI NAČRT IGRIŠČA	76
5.5.1	Programski del.....	76
5.5.2	Oblikovalski del	80
5.6	SMERNICE ZA PREUREDITEV IGRIŠČA OB VRTCU DETELJICA.....	83
5.6.1	Opis coninga.....	84
5.6.2	Opis diagramov razmestitve elementov v prostoru	86
5.6.3	Opis združenega diagrama, diagrama, ki je nastal z združitvijo coninga in diagramov razmestitve elementov.....	88
5.6.4	Opis idejnih zasnov	89
6	RAZPRAVA IN SKLEP	95

7	POVZETEK	97
8	VIRI	98
8.1	CITIRANI VIRI	98
8.2	DRUGI VIRI	99

ZAHVALA

PRILOGE

KAZALO SLIK

	str.
Slika 1: Nabor fotografij	15, 16
Slika 2: Žetoni, predvideni za uporabo v lokacijski nalogi	19
Slika 3: Abstraktni diagram, ki ga je uporabila C.W.Thompson (a) in abstraktni diagram, ki sem ga sama uporabila (b)	19
Slika 4: Katastrski načrt parcele	20
Slika 5: območje igrišča	20
Slika 6: Vrtec in igrišče danes	21
Slika 7: Skupina otrok, sodelujočih v raziskavi	22
Slika 8: Deleži izbranih fotografij pri otrocih	23
Slika 9: Deleži izbranih fotografij pri vzgojiteljicah	24
Slika 10: Fotografije, ki so jih izbrali oboji, otroci in vzgojiteljice	24
Slika 11: Stvari na fotografiji »gozd«, ki so vseč vzgojiteljicam	25
Slika 12: Stvari na fotografiji »gozd«, ki motijo vzgojiteljice	25
Slika 13: Stvari na fotografiji »gozd«, ki so vseč otrokom	26
Slika 14: Dejavnosti, ki bi se, po zamislih vzgojiteljic, lahko odvijale v prostoru na fotografiji »gozd«	26
Slika 15: Dejavnosti, ki bi jih otroci radi počeli v prostoru na fotografiji »gozd«	27
Slika 16: Stvari na fotografiji »skrivnostno igrišče«, ki so vseč vzgojiteljicam	28
Slika 17: Stvari na fotografiji »skrivnostno igrišče«, ki so vseč otrokom	28
Slika 18: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki so vseč vzgojiteljicam	29
Slika 19: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki so vseč otrokom	29
Slika 20: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki vzgojiteljicam	30
Slika 21: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki so vseč otrokom	30
Slika 22: Dejavnosti, ki bi jih otroci radi počeli v prostoru na fotografiji »organsko igrišče«	31
Slika 23: Fotografiji, ki ju ni izbrala nobena vzgojiteljica, so ju pa izbrali otroci in fotografija, ki je ni izbral noben otrok, jo je pa izbrala ena od vzgojiteljic	31
Slika 24: Dejavnosti, ki bi se, po zamislih vzgojiteljice, ki je izbrala fotografijo »brzice«, lahko odvijale v tem prostoru	32
Slika 25: Dejavnosti, ki bi se, po zamislih vzgojiteljice, ki je izbrala fotografijo »mlaka«, lahko odvijale v tem prostoru	32
Slika 26: Fotografije, ki jih ni izbral nobeden od anketirancev	33
Slika 27: Stvari, ki bi jih vzgojiteljice spremenile v prostoru na fotografiji »gozd«	33
Slika 28: Stvari, ki bi jih vzgojiteljice spremenile v prostoru na fotografiji »skrivnostno igrišče«	34
Slika 29: Deleži izbranih fotografij pri vzgojiteljicah, ko so izražale svoja mnenja v zvezi z željami otrok	34
Slika 30: Fotografije, ki bi jih, po mnenju vzgojiteljic, izbrali otroci	35
Slika 31: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki bi bile, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najljubše	35

Slika 32: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »barvno igrišče«	36
Slika 33: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »mlaka«	36
Slika 34: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »brzice«	37
Slika 35: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki bi bile, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najljubše	37
Slika 36: Stvari, ki bi jih otroci, po mnenju vzgojiteljic, dodali prostoru	38
Slika 37: Stvari, ki bi jih otroci, po mnenju vzgojiteljic, dodali prostoru na fotografiji »brzice«, da bi jim bil še bolj všeč	38
Slika 38: stvari, ki so na obstoječem igrišču všeč vzgojiteljicam	39
Slika 39: Stvari, ki so na obstoječem igrišču všeč otrokom	39
Slika 40: Stvari, ki so na obstoječem igrišču, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najbolj všeč	40
Slika 41: Stvari, ki na obstoječem igrišču motijo vzgojiteljice	41
Slika 42: Stvari, ki na obstoječem igrišču, po mnenju vzgojiteljic, motijo otroke	41
Slika 43: Elementi na obstoječem igrišču, ki so všeč otrokom	42
Slika 44: Elementi na obstoječem igrišču, ki so všeč vzgojiteljicam	42
Slika 45: Elementi na obstoječem igrišču, ki so, po mnenju vzgojiteljic, všeč otrokom	42
Slika 46: Elementi na obstoječem igrišču, ki niso všeč otrokom	42
Slika 47: Elementi na obstoječem igrišču, ki niso všeč vzgojiteljicam	42
Slika 48: Elementi na obstoječem igrišču, ki po mnenju vzgojiteljic, niso všeč otrokom	43
Slika 49: Elementi, ki jih anketiranci ne bi želeli imeti na igrišču	44
Slika 50: Elementi, ki se zdijo anketirancem nepogrešljivi na igrišču	43
Slika 51: Otroci pri reševanju lokacijske naloge	44
Slika 52: Izrazito simetrična razporeditev	46
Slika 53: Izrazito nesimetrična razporeditev	46
Slika 54: Združen prostorski diagram otrok (tlorisna predstavitev)	47
Slika 55: Združen prostorski diagram otrok (prostorska predstavitev)	47
Slika 56: Združen prostorski diagram vzgojiteljic (tlorisna predstavitev)	48
Slika 57: Združen prostorski diagram vzgojiteljic (prostorska predstavitev)	48
Slika 58: Delež elementov v posameznih conah pri otrocih (a); Delež elementov v posameznih conah pri vzgojiteljicah (b)	49
Slika 59: Abstraktni diagram z vrisanimi conami	49
Slika 60: Razmerje med elementi v coni 1, pri otrocih	49
Slika 61: Razmerje med elementi v coni 2, pri otrocih	50
Slika 62: Razmerje med elementi v coni 3, pri otrocih	50
Slika 63: Razmerje med elemenri v coni 4, pri otrocih	50
Slika 64: Razmerje med elementi v coni 1, pri vzgojiteljicah	51
Slika 65: Razmerje med elemenri v coni 2, pri vzgojiteljicah	51
Slika 66: Razmerje med elementi v coni 3, pri vzgojiteljicah	52
Slika 67: Delež elementov peskovnik v posameznih conah, pri otrocih	52
Slika 68: Delež elementov peskovnik v posameznih conah, pri vzgojiteljicah	53

Slika 69: Razporeditev črnih žetonov (element peskovnik) po abstraktnem diagramu, pri otrocih	53
Slika 70: Razporeditev črnih žetonov (element peskovnik) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah	53
Slika 71: Delež elementov voda v posameznih conah, pri otrocih	54
Slika 72: Delež elementov voda v posameznih conah, pri vzgojiteljicah	54
Slika 73: Razporeditev modrih žetonov (element voda) po abstraktnem diagramu, pri otrocih	55
Slika 74: Razporeditev modrih žetonov (element voda) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah	55
Slika 75: Delež elementov igralo v posameznih conah, pri otrocih	55
Slika 76: Delež elementov igralo v posameznih conah, pri vzgojiteljicah	56
Slika 77: Razporeditev rdečih žetonov (element igralo) po abstraktnem diagramu, pri otrocih	56
Slika 78: Razporeditev rdečih žetonov (element igralo) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah	56
Slika 79: Delež elementov drevo v posameznih conah, pri otrocih	57
Slika 80: Delež elementov drevo v posameznih conah, pri vzgojiteljicah	57
Slika 81: Razporeditev rumenih žetonov (element drevo) po abstraktnem diagramu, pri otrocih	58
Slika 82: Razporeditev rumenih žetonov (element drevo) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah	58
Slika 83: Delež elementov travnik v posameznih conah, pri otrocih	58
Slika 84: Delež elementov travnik v posameznih conah, pri vzgojiteljicah	59
Slika 85: Razporeditev zelenih žetonov (element travnik) po abstraktnem diagramu, pri otrocih	59
Slika 86: Razporeditev zelenih žetonov (element travnik) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah	59
Slika 87: Parcela obstoječega igrišča v barvah elementov abstraktnega diagrama	60
Slika 88: Delež elementov v sprednjem delu prostorskega diagrama, pri otrocih	62
Slika 89: Delež elementov v zadnjem delu prostorskega diagrama, pri otrocih	62
Slika 90: Delež elementov na meji med sprednjim in zadnjim delom prostorskega diagrama, pri otrocih	62
Slika 91: Delež elementov v sprednjem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	63
Slika 92: Delež elementov v zadnjem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	63
Slika 93: Delež elementov na meji sprednjim in zadnjim delom prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	63
Slika 94: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri otrocih	64
Slika 95: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	64
Slika 96: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri otrocih	65
Slika 97: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	65
Slika 98: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri otrocih	65
Slika 99: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	66
Slika 100: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri otrocih	66
Slika 101: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	66

Slika 102: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri otrocih	67
Slika 103: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	67
Slika 104: Delež elementov v desnem delu prostorskega diagrama, pri otrocih	69
Slika 105: Delež elementov v levem delu prostorskega diagrama, pri otrocih	69
Slika 106: Delež elementov na meji med desnim in levim delom prostorskega diagrama, pri otrocih	69
Slika 107: Delež elementov v desnem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	70
Slika 108: Delež elementov v levem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	70
Slika 109: Delež elementov na meji med desnim in levim delom prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah	70
Slika 110: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri otrocih	71
Slika 111: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	72
Slika 112: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri otrocih	72
Slika 113: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	72
Slika 114: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri otrocih	73
Slika 115: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	73
Slika 116: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri otrocih	73
Slika 117: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	74
Slika 118: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri otrocih	74
Slika 119: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah	74
Slika 120: Coning	85
Slika 121: Diagram 1	87
Slika 122: Diagram 2	88
Slika 123: Združeni diagram	89
Slika 124: Idejna zasnova 1	91
Slika 125: Idejna zasnova 5	91
Slika 126: Idejna zasnova 4	92
Slika 127: Idejna zasnova 2	93
Slika 128: Idejna zasnova 3	94
Slika 129: Idejna zasnova 6	94

KAZALO PREGLEDNIC

Preglednica 1: Preferenčna matrika zakoncev Kaplan	str. 81
--	------------

KAZALO PRILOG

PRILOGA A: Vprašalnik, namenjen otrokom
PRILOGA B: Vprašalnik, namenjen vzgojiteljicam
PRILOGA C: Prostorski diagram, namenjen vzgojiteljicam
PRILOGA D: Izpolnjeni prostorski diagrami otrok
PRILOGA E: Izpolnjeni prostorski diagrami vzgojiteljic
PRILOGA F: Idejne zasnove
PRILOGA F1: Varianta 1
PRILOGA F1: Varianta 1 - sheme
PRILOGA F2: Varianta 2
PRILOGA F2: Varianta 2 - sheme
PRILOGA F3: Varianta 3
PRILOGA F3: Varianta 3 - sheme
PRILOGA F4: Varianta 4
PRILOGA F4: Varianta 4 - sheme
PRILOGA F5: Varianta 5
PRILOGA F5: Varianta 5 - sheme
PRILOGA F6: Varianta 6
PRILOGA F6: Varianta 6 - sheme

SLOVARČEK

Projekcijska tehnika – psihološka diagnostična metoda pri kateri se uporablja posebno gradivo, na katerega se anketiranci različno odzivajo; iz njihovih odzivov pa sklepamo na njihove osebnostne lastnosti, želje, odnose do stvari...

Metoda »projekcijski pristop« – metoda, ki se uporablja z namenom izvabiti neprisiljene, naravne odzive ljudi na prostore, s katerimi pridejo v stik neposredno ali posredno

Psihologija osebnostnih konstruktov – teorija, ki pravi, da so osnova človekovega vedenja in reakcij osebnostni konstrukti realnosti in ne neposreden stik z resničnostjo

Ekoanaliza – projekcijska tehnika, ki raziskuje individualno izkušnjo prostora ter skuša določiti bistvo identitete prostora kot oporo pri načrtovanju

Oblikovalska priporočila – priporočila glede oblikovne zasnove prostora, ki bi lahko koristila potencialnim načrtovalcem

Programska priporočila – priporočila glede programske zasnove prostora, ki bi lahko koristila potencialnim načrtovalcem

PCP anketa (Personal Construct Psychology anketa) – predstavlja prvi del metode »projekcijski pristop«; sestavlja jo pet vprašanj, ki se nanašajo na fotografije, ki jih anketiranci iz niza fotografij izberejo kot najljubše

Lokacijska naloga – naloga razmeščanja prvin po abstraktnem diagramu prostora; predstavlja drugi del metode »projekcijski pristop«

Abstraktni diagram prostora – diagram z vrisanimi conami, ki simbolizira konkretni prostor v tlorisu; po njem anketiranci razmeščajo elemente pri lokacijski nalogi

1 UVOD

Igra je nenadomestljiva dejavnost otrok. Skoznje se razvijajo na vseh ravneh, pridobivajo si znanja in izkušnje, spoznavajo svoje okolje, svojo kulturo ter vlogo v njej. Lahko se odvija kjerkoli in kadarkoli, s sredstvi, namenjenimi igri ali brez njih, z vrstniki ali brez, zunaj ali notri, v soncu ali dežju. Lahko bi rekli, da okolje otrokom nudi brezmejne možnosti za raznovrstno igro.

Igra je lahko bolj ali manj kakovostna. Kot je zapisala Marjanovič Umekova v delu Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001), na njeno kakovost vpliva količina socialnih spodbud ter okoljski dejavniki kot so količina časa, igralnega materiala ter samo igralno okolje. Tako z vidika varnosti kot z vidika opremljenosti so najprimernejša igralna okolja otroška igrišča.

Sodobno načrtovanje igrišč je multidisciplinarno delo. Krajinska arhitektka Maja Simoneti zagovarja načrtovalski proces, v katerem z načrtovalcem sodelujejo strokovnjaki s področja razvoja in vzgoje otrok, otroci, bodoči uporabniki igrišč, ter njihovi starši (Simoneti, 2001).

Vključevanje laikov v načrtovalski proces je zapletena naloga, posebno če gre za otroke. V prostorskem načrtovanju je običajna praksa pridobivanja informacij o željah in potrebah potencialnih uporabnikov izvajanje delavnic. Ker se sodobni načrtovalci zavedajo tudi, da so dobre prostorske ureditve le tiste, ki zadostijo željam uporabnikov, se trudijo najti tudi druge načine njihovega vključevanja.

Psiholog P. Aspinall je leta 1992 v članku A Projective Approach To Disigning With Children (Aspinall, 1992) predstavil metodo »projekcijski pristop«, temelječo na dveh projekcijskih* tehnikah, Kellyjevi psihologiji osebnostnih konstruktov in Peledovi Ekoanalizi. Tri leta za Aspinallom je metodo preizkusila krajinska arhitektka C. W. Thompson z učenci in osebjem iz dveh osnovnih šol. Z raziskavo je želela pridobiti podatke o njihovih željah in potrebah v zvezi z igrišči ob njihovih šolah. Potek raziskave in njeni rezultati so bili predstavljeni v članku School Playground Design: A Projective Approach With Puppils And Stuff v reviji Landscape research (Ward Thompson, 1995). Thompsonova si je z rezultati pomagala pri izdelavi načrtov preureditve igrišč ob šolah iz katerih so prihajali učenci in učitelji, ki so v raziskavi sodelovali.

*projekcijska tehnika- ena od diagnostičnih metod v psihologiji, s katero določamo in merimo osebnostne pojave. Projekcijskih tehnik je ogromno. Sestavljene so iz bolj ali manj nejasno strukturiranega gradiva; iz načina, kako nekdo tolmači to gradivo, kaj v njem »vidi«, sklepamo na osebnostne lastnosti, ki naj bi bile »projecirane« v tolmačenje. Več glej poglavje Metode psihologije (Musek, 1999)

Zanimalo me je, ali je metoda »projekcijski pristop« učinkovita tudi pri delu z zelo majhnimi, predšolskimi otroki in, če je mogoče z njeno pomočjo priti do podatkov o njihovih željah, ki bi bili lahko koristni v načrtovalskem procesu.

Cilj naloge je bil zato raziskati njeno uporabnost pri pridobivanju informacij o željah in potrebah predšolskih otrok.

V raziskavo, katere cilj je bil preveriti učinkovitost metode »projekcijski pristop« pri zelo majhnih otrocih, je bila vključena skupina otrok ter skupina vzgojiteljic in njihovih pomočnic iz vrtca Deteljica v Bistrici pri Trziču.

1.1 PROBLEM

Načrtovanje igrišč ob vrtcih je multidisciplinarno delo v katerega bi bilo smiselno vključiti načrtovalce, strokovnjake s področja vzgoje ter same otroke, bodoče uporabnike teh prostorov. Eden od načinov vključevanja bodočih uporabnikov v proces načrtovanja bi lahko bil uporaba metode »projekcijski pristop«. Gre za psihološko metodo, s katero si lahko pomagamo pri ugotavljanju prostorskih želja bodočih uporabnikov prostora, ki ga načrtujemo.

Naloga raziskuje učinkovitost metode pri delu s predšolskimi otroki. Meni znane raziskave, ki so temeljile na omenjeni metodi, so bile namreč izvedene s precej starejšimi anketiranci. Utemeljitelj metode, P. Aspinall, jo je izvedel z 10 in 11 let starimi otroki, krajinska arhitektka C. W. Thompson z 9 oz. 10 let starimi šolarji ter njihovimi učitelji, diplomantka krajinske arhitekture Univerze v Ljubljani, Živa Girandon, pa je v raziskavo vključila starostnike.

1.2 CILJ

Cilj diplomske naloge je preveriti uporabnost metode »projekcijski pristop« pri predšolskih otrocih na primeru vrtca Deteljica v Bistrici pri Trziču.

1.3 HIPOTEZA

Predpostavljam, da je metoda »projekcijski pristop« uporabna s stališča pridobivanja podatkov o željah predšolskih otrok v zvezi s programom, ureditvijo ter oblikovanostjo njihovih igrišč.

1.4 METODA DELA

Pred izvedbo raziskave sem pregledala literaturo, ki se je nanašala na otroško igro in igralne prostore ter psihologijo predšolskih otrok. Seznanila sem se tudi s teorijami o prostorskih preferencah ljudi ter s teoretičnimi osnovami metode »projekcijski pristop«, metode, na kateri je temeljila moja raziskava. Sledila je analiza raziskave krajinske arhitektke C. W. Thompson ter izbor lokacije in vzorca za raziskavo. Ko je bila raziskava izvedena, sem interpretirala rezultate in dobljene podatke prenesla v programska in oblikovalska priporočila, nazadnje tudi v idejne zasnove.

2 O OTROCIH, IGRI IN IGRALNIH PROSTORIH

Naloga se ukvarja z aplikacijo metode »projekcijski pristop« na populacijo predšolskih otrok. Ker zadeva otroke, otroško igro in igrišča oz. igralne prostore, je o teh temah že znanih nekaj temeljnih dejstev, ki jih na tem mestu povzemam.

2.1 O OTROCIH

Otroci so po mednarodni klasifikaciji prebivalci do starosti vključno štirinajst let, mladostniki pa predstavljajo skupino adolescentov, v katero se prištevajo starejši šolarji in srednješolci, torej skupina otrok starih med deset in osemnajst let.

Otroci so družbena skupina s posebnimi potrebami v prostoru, ki jih v procesu odločanja in sprejemanja rešitev zastopajo in uveljavljajo odrasli. Njihova odvisnost nalaga odraslim odgovornost, da kar najbolj poskrbijo zanje. To predpisujejo tudi nekatere mednarodne konvencije: Rousseau charter of childhood 1967, Ženevska deklaracija o otrokovih pravicah 1924, Deklaracija o otrokovih pravicah OZN 1959, posebna izjava International Association for the Child's right to Play-IPA 1979 in Konvencija o otrokovih pravicah kot temeljni dokument o varstvu človekovih pravic, sprejeta v generalni skupščini OZN leta 1989 (Simoneti, 1999).

Tudi ko govorimo o prostorskem načrtovanju, so otroci odvisni od odraslih in popolnoma prepuščeni njihovi volji, čeprav je samo del te populacije povsem odvisen od staršev, večji del pa je sposoben artikulirati svoje prostorsko ureditvene želje in tudi neposredno sodelovati pri prostorskih izvedbah (Grosse-Bachle, 1993, cit. po Simoneti, 1999; Stine, 1997, cit. po Simoneti, 1999; Simoneti, 1997, cit. po Simoneti 1999). Šolski otroci in mladostniki so tisti, ki bi bili lahko neposredno vključeni v proces načrtovanja, medtem ko so možnosti aktivnega vključevanja mlajših otrok zaradi različnih vzrokov nekoliko omejene. Vendar kljub temu obstajajo in jih je smiselno v čim večji možni meri izrabiti.

2.2 O IGRI

Igra je pojem, ki ga ne moremo ločiti od otrok, otroštvo pa je ena redkih izkušenj, ki jo delimo vsi Zemljani (Ward, 1977, cit. po Simoneti, 1999).

Igra je dejavnost, ki sama sebe krepi in nagraduje (Heckhausen, 1989, cit. po Simoneti, 1999; Hunt, 1965, cit. po Simoneti, 1999).

Kot pravi ena od avtoric knjige Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo, Ljubica Marjanovič Umek (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001), je igra dejavnost z adaptacijsko in socialno funkcijo, ki zajema široko paleto najrazličnejših aktivnosti. Zanje veljajo posebne zakonitosti, po katerih se loči od ostalih dejavnosti. Je svobodna, spontana, notranje motivirana dejavnost, ki poteka brez katerekoli zunanje nujnosti. Čeprav se otroci igrajo zgolj zaradi notranjih vzgibov in ciljev in ne z namenom razvijanja sposobnosti, pa se skozi to razvijajo tudi te.

Otroci se med igro učijo mnogih spretnosti in pojmov, ki predstavljajo prilagojeno obnašanje glede na okolje, v katerem živijo, ter predstavljajo pripravo na življenje v prihodnosti (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001).

Temeljna sestavina igre je »namišljeni kontekst« (Eljkonjin, 1978, cit. po Simoneti, 1999; Piaget, 1962, cit. po Simoneti, 1999; Scheuerl, 1991, cit. po Simoneti, 1999). Otroci se pri igri zavedajo, da ne gre zares, izvajajo pa dejavnosti, ki izvirajo iz prvotne običajne stvarnosti. Na ta način pridobivajo spretnosti v dejavnostih, ki so značilne za njegovo kulturno okolje, vendar pa ostajajo znotraj varnega igralnega konteksta, iz katerega se lahko vrnejo kadarkoli si želijo.

Posebnost igre je tudi doživljajski tok. Pojem je uvedel Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi, 1985, cit. po Simoneti, 1999), označuje pa izrazito prijeten občutek, ki ga sproži izključno igralna dejavnost in naj bi bil glavni vzrok za vztrajanje otrok pri igri.

Kot pravi Marjanovičeva, igra ne pozna meja in se lahko odvija kjerkoli in kadarkoli. Lahko je bolj ali manj kakovostna. Na to, poleg vrstnikov in odraslih, pomembno vplivajo okoljski dejavniki (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001), kot so količina časa, igralnega materiala ter velikost in zasnova igralnih prostorov.

Gre torej za specifično dejavnost, drugačno od vseh drugih in nenadomestljivo.

Odrasli velikokrat zaradi nepoznavanja njenih posebnosti in otrokovega doživljanja ob njej in med njo, igri vzamejo bistvo. Prezgodaj jo nadomeščajo z delovnimi nalogami ali pa vanjo odločno posegajo in jo spreminjajo v učni proces (Marjanovič Umek, 1981). Preveliko poseganje v igro izzove potlačitev resničnih doživljajev, prav tako ima lahko poseganje vanjo za posledico tudi izgubo spontanosti, ustvarjalnosti in izvirnosti.

2.3 O IGRIŠČIH

Za otroka je igrišče učni, delovni in raziskovalni prostor. Je prostor, na katerem njegova biološka potreba po gibanju dobiva tudi socialni smoter - tu navezuje stike z vrstniki in se srečuje s širšim krogom odraslih (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001).

Igrišča morajo biti grajena za potrebe otrok in ne za okras naselja in po željah odraslih. V njih je treba ustvariti pogoje, ki bodo otroke spodbujali, jim odpirali svet, ustvarjali čustveno ugodje in razvijali njihovo ustvarjalnost. Upoštevati moramo biološke, psihološke in socialne potrebe otrok. Igrišča morajo dajati dovolj možnosti za svobodno gibanje, za razvijanje delavnosti, ustvarjalnosti, domišljije, uveljavljanja, pridobivanja izkušenj in spoznanj. Prav tako ne sme manjkati možnosti za naraven stik z vrstniki, za sodelovanje s starejšimi, za iskanja in oblikovanja vzorov v stiku s starejšimi otroki in za naravno komuniciranje z odraslimi (Marjanovič Umek in Zupančič, 2001).

Izkušnje kažejo, da je sodelovanje otrok in mladostnikov pri iskanju prostorskih rešitev ključnega pomena (Smith, 1989, cit. po Simoneti, 1999).

Pomen vključevanja bodočih uporabnikov igralnih prostorov v proces načrtovanja, zagovarja tudi krajinska arhitektka Maja Simoneti (Simoneti, 1999), ki se je skupaj s sodelavci lotevala problematike ljubljanskih otroških igrišč. Ugotovila je, da so eden največjih problemov na omenjenem območju ureditve, ki samevajo, na katere se uporabniki ne odzovejo ali jih celo uničujejo. Za takšno stanje naj bi bilo, po njenem mnenju, krivo to, da se uporabniki s temi prostori ne istovetijo. Istovetenje bodočih uporabnikov s prostori naj bi zagotavljalo aktivno uporabo in varovalen odnos do ureditve, dosegali pa naj bi ga z njihovim aktivnim vključevanjem v načrtovalski proces.

3 PREDSTAVITEV METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP«

Po besedah Eiserja (Eiser, 1986, cit. po Musek, 1999), naj bi vsa naša dejanja, izbire in občutja, temeljila na nezavednih faktorjih. Če želimo ugotoviti, kakšne so resnične želje ljudi, ki nas zanimajo, moramo najti način, s katerim te prvinske vzgibe prepoznamo.

Metoda »projekcijski pristop« je metoda, ki se uporablja z namenom izvabiti neprisiljene, naravne odzive ljudi na prostore, s katerimi pridejo v stik neposredno ali posredno. Na specifičen, a nič kaj zapleten način, naj bi ljudem pomagala prepoznati in izraziti njihove nezavedne prvinske želje v zvezi izgledom prostora in razporeditvijo elementov v njem.

Utemeljitelj metode je britanski psiholog P. Aspinall, predavatelj okoljskih študij na Herior-Watt University v Edinburgu. Leta 1992 sta s sodelavcem F. Ujamo v članku »A projective approach to designing with children«, predstavila raziskavo, ki je bila izvedena s skupino osnovnošolskih otrok in ima teoretične osnove v Kellyjevi »psihologiji osebnostnih konstruktov« in Peledovi »ekoanalizi« (Kelly, 1955; Peled, 1990).

Kratko predstavitev teoretičnih osnov metode »projekcijski pristop«, psihologije osebnostnih konstruktov in ekoanalize, sem povzela po diplomskem delu Žive Girandon, Adaptacija in aplikacija metode »projektivni pristop« za urejanje prostora ob domovih za starejše (Girandon, 2005).

3.1 TEORETIČNE OSNOVE METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP«

3.1.1 Psihologija osebnostnih konstruktov

George Kelly, začetnik psihologije osebnostnih konstruktov, je uveljavil teorijo, ki pravi, da so osnova človeškega vedenja in reakcij osebnostni konstrukti realnosti in ne neposreden stik z resničnostjo. Človek dojema svet skozi transparentne vzorce ali šablone, ki jih sam ustvari in nato skuša uravnati, prilagoditi z realnostmi, iz katerih sestoji svet. Čeprav te prilagoditve niso vedno najbolj uspešne, pa bi se svet brez teh vzorcev človeku zdel kot homogena nerazločna celota. Ti vzorci se imenujejo konstrukti. S pomočjo konstruktov sestavljamo oz. analiziramo svet okoli nas, so osnova za razumevanje elementov in so interpretacija neke situacije. V splošnem človek teži k izboljševanju svojih konstruktov s povečevanjem njihovega števila in s spremembami, da se konstrukti bolje prilagajajo oz. ustrezajo stvarnosti.

Konstrukti so posredniki med osebo in okoljem in so osnova za odločitve, izbire, reakcije in dejanja. Sistem konstruktov se nadalje členi na elemente in konstrukte. Elementi so objekti, dogodki in situacije, osebe, na podlagi katerih konstrukti funkcionirajo. Konstrukti so posamezni vidiki, lastnosti in kvalitete, ki razlikujejo neke objekte, dogodke od ostalih.

Konstrukte lahko opišemo tudi kot os razlikovanja, na katero projiciramo elemente in je osnova vseh miselnih operacij. Vedno vsebuje osnoven kontrast med podobnostjo in

različnostjo, je način, po katerem konstruiramo stvari kot podobne, pa vendar drugačne od drugih. Konstrukti so bipolarni, sestavljeni iz dveh polov, med katere človek uvršča stvari, dogodke. Najmanjši kontekst, potreben za konstrukt, so tri stvari: dve podobni in ena drugačna od njiju.

Pri interpretaciji konstruktov se je potrebno zavedati njihove subjektivnosti, saj ljudje nimamo enakih lestvic ali nasprotnih polov kamor uvrščamo pojme, poleg tega pride do razlik že pri samem razumevanju pomenskih odtenkov besed; kar je za nekoga beseda nežnost, je za nekoga drugega šibkost (Kelly, 1955).

3.1.2 Ekoanaliza

Ekoanaliza je projekcijska tehnika, ki raziskuje individualno izkušnjo prostora ter skuša določiti bistvo identitete prostora kot oporo pri načrtovanju. Povezuje arhitekturo in psihologijo ter skuša načrtovalcem nuditi metodološke in sistematske informacije, ki jih lahko uporabijo pri začetnih načrtovalskih odločitvah.

Začetnik metode ekoanalize je Peled, uporablja pa se kot raziskovalna, učna in praktična metoda. Med proučevanimi prostori in osebami so: potniki na letališkem terminalu; učitelji in učenci v šolah; industrijski delavci na delovnem mestu; laiki, arhitekti in psihologi doma in v okolici doma; študenti na fakultetah. Način pridobivanja podatkov so individualni intervjuji in delavnice z največ 15 udeleženci. Začetna stopnja analize je raziskovanje izkušnje prostora kot celote, s pomočjo psihologije osebnostnih konstruktov. Za spoznavanje izkušnje določenega prostora se uporabi nabor konstruktov, ki segajo od podobnih do različnih prizorišč v razmerju do dejanskega prostora in s tem predstavlja okvir prostora kot celote.

Poleg psihologije osebnostnih konstruktov je poglavitna tehnika ekoanalize naloga umeščanja prvin in dejavnosti na prostorski diagram oziroma lokacijska naloga, ki raziskuje prostorsko organizacijo nekega prostora. Udeleženci spoznavajo pomene, ki jih pripisujejo prostoru kot celoti ter prostorskim sestavinam, s tem pa se že pokažejo potenciali teh informacij za uporabo v prostorskem načrtovanju. Lokacijska naloga, kot indirektna in projektivna tehnika, pomaga strankam, da jasno izrazijo želje o legi, delitvi in orientaciji prostorskih regij, ter o namenu, ki ga želijo skozi takšno delitev prostora izraziti. Potreba po takšni projektivni tehniki izhaja iz, kakor Peled to imenuje, odtujenosti arhitekturne domišljije. Pri določanju identitete prostora, arhitekturna domišljija niha med dvema skrajnima poloma »simbolizacije« in »konkretizacije«. Diagram, ki se uporablja pri lokacijski nalogi, je oblikovan tako, da ne predstavlja omejitev zaradi kompleksnosti ureditve dejanskega prostora, obenem pa ni preveč odtujen, ločen od realnosti. Udeleženci si zamislijo kakšen prostor si želijo in naštejejo elemente, katere naj bi prostor vseboval. Žetone z imeni teh elementov oz. z imeni posameznih prostorov v hiši in zunaj nje nato razporedijo na diagram, ki je na tabli velikosti 50x50 cm.

Pri analizi lokacijske naloge predpostavljamo, da na čutni ravni doživljamo in členimo prostor okoli nas tako, kot doživljamo in členimo predele našega telesa - znotraj/zunaj/levo/desno/spredaj/zadaj. Pri analizi postavitve žetonov predpostavljamo »ekspresivno analogijo«, na primer pozicije v sredini diagrama kažejo na željo po integraciji, leva stran predstavlja upor, nesprejemanje sistema; pozicije zadaj predstavljajo odmik od družbe, zasebnost; desna stran kaže na sprejemanje sistema in skrbi za njegovo funkcioniranje (Peled, 1990).

3.2 METODA »PROJEKCIJSKI PRISTOP«

3.2.1 Raziskava P. Aspinalla

Aspinall je s pomočjo metode »projekcijski pristop« odkrival želje 16 osnovnošolcev, starih med 10 in 11 let, v zvezi s prostorsko ureditvijo javnega parka.

Anketiranci so se najprej seznanili s konkretnim prostorom, za katerega je bila predvidena preureditev. Na podlagi opazovanja, skiciranja in samega gibanja po prostoru so prostor dobro spoznali. Sledila je konkretna naloga, ki je bila že uvod v prvi del metode »projekcijski pristop«, in sicer izbor najljubše iz niza 20 fotografij različnih parkovnih/vrtnih prizorišč. Otroci so morali potem, ko so izbrali fotografijo prostora, ki jim je bil najbolj všeč, odgovarjati na vprašanja, ki so se nanjo navezovala. Vprašalnik je bil sestavljen iz dveh sklopov vprašanj. Na prvi sklop so odgovarjali tako, da so si zamislili situacijo, da so v prostoru na izbrani fotografiji, skupaj z najboljšim prijateljem.

Vprašanja so bila:

- 1) Katere tri stvari so ti najbolj všeč na izbrani fotografiji?
- 2) Katere tri stvari ti na fotografiji niso všeč?
- 3) Kaj bi rad počel v izbranem prostoru?
- 4) Pomisli na popoln vrt/park, v čem se izbrani vrt/park razlikuje od popolnega?

Drugi sklop vprašanj je bil identičen prvemu, razlika pa je bila v tem, da so se otroci morali postaviti v vlogo odraslih. Raziskovalec je s tem želel ugotoviti, kako se vživljanje otrok v različne vloge odraža na prostorskih preferencah.

Prva tri vprašanja, vključno z izborom najljubše fotografije, so preprost način pridobivanja informacij o konstrukti, povezanih s preferencami in dogajanjem, zadnje, četrto, vprašanje pa kaže na odstopanje od ideala, po modelu odločitev, ki ima empirično podporo v psihologiji osebnostnih konstruktov (Aspinall, 1992).

Prvi del raziskave, ki je temeljil na psihologiji osebnostnih konstruktov, je dal nabor elementov in konstruktov povezanih z izbranim vrtom/parkom. Aspinall jih je razdelil v tri kategorije:

- izkušnje prostora (kvalitete prostora kot so: čisti, tiho, skrivnostno...)

- dejavnosti
- elementi

Nabor elementov je bil podlaga za drugi del raziskave, ekoanalizo. Elemente, ki so se v prvem delu raziskave pojavili največkrat, so Aspinallovi raziskovalci zapisali na žetone, ki so jih nato anketiranci v lokacijski nalogi razporejali, najprej po abstraktnem diagramu, nato pa po konkretnem načrtu prostora.

Otroci naloge niso reševali individualno, pač pa so bili razdeljeni v tri skupine. Tri različne končne postavitev so bile zato plod sodelovanja in usklajevanja med otroki znotraj posameznih skupin. Sledila je skupinska razprava, v katerih so otroci odločali kateri elementi so bili v končnih postavitvah posameznih skupin najboljši. Rezultat diskusije je bil skupen načrt parka, ki je bil nagrajen na lokalnem natečaju.

3.2.2 Raziskava C. W. Thompson

Krajinska arhitektka Catharine Ward Thompson je 2 leti za Aspinallom, leta 1994, izvedla raziskavo, ki je tudi temeljila na metodi »projekcijski pristop«. Predstavljena je bila v publikaciji Landscape Research. Z raziskavo, v kateri so sodelovali učenci in osebje dveh edinburških osnovnih šol, je prišla do podatkov o anketirancih v zvezi s prostorsko ureditvijo igrišč ob njihovih šolah. Z njimi si je nato pomagala pri načrtovanju preureditve omenjenih igrišč.

V raziskavi je sodelovala po ena skupina učencev ter po ena skupina šolskega osebja iz vsake šole. Učenci so bili stari med 9 in 10 let.

Thompsonova je skupaj s sodelavci, pred obiskom šol, zbrala 20 barvnih fotografij raznolikih prostorskih enot, ki bi lahko bile del šolskega igrišča ob eni ali drugi šoli, ter sestavila vprašanja za PCP (Personal Construct Psychology) anketo. PCP anketo sestavljajo vprašanja, ki se navezujejo na izbrano fotografijo in so način pridobivanja informacij o konstrukti, povezanih s preferencami in dogajanjem.

Sledila je prva »etapa« raziskave, ki je obsegala izbor najljubše fotografije iz nabora 20, ter tako imenovana PCP anketa. Tako kot pri Aspinallu je bil tudi pri Thompsonovi vprašalnik sestavljen iz dveh nizov vprašanj. Vprašanja, namenjena učencem, so bila enaka v prvem in drugem nizu, vendar so si pri odgovarjanju na prvi niz morali zamisliti, da so v prostoru na izbrani fotografiji z najboljšim prijateljem, pri odgovarjanju na drugi niz vprašanj pa, da so v njem sami.

Vprašanja namenjena učencem:

- 1) Katera fotografija šolskega vrta ti je najbolj všeč?
- 2) Katere tri stvari so ti najbolj všeč v izbranem prostoru?
- 3) Katere tri stvari ti niso všeč v izbranem prostoru?
- 4) Katere stvari bi rad počel v izbranem prostoru?

- 5) Pomisli na popolno šolsko igrišče: v čem se igrišče, ki si ga izbral razlikuje od popolnega igrišča?

Odgovori učencev na prvi in drugi niz vprašanj se niso bistveno razlikovali.

Osebe šol je dobilo isti nabor fotografij ter nekoliko prirejen vprašalnik, ki je bil tudi sestavljen iz dveh nizov vprašanj. Na prvega so odgovarjali s svojega gledišča, pri odgovarjanju na drugega pa so izražali svoje mnenje o tem, kakšne so želje učencev.

Prvi niz vprašanj, namenjen šolskemu osebju:

- 1) Katere tri stvari so vam najbolj všeč v izbranem prostoru?
- 2) Katere tri stvari vam niso všeč v izbranem prostoru?
- 3) Katere stvari bi radi počeli z vašimi učenci v izbranem prostoru?
- 4) Pomislite na popolno šolsko igrišče za izobraževalne namene: v čem se igrišče, ki ste ga izbrali razlikuje od vašega idealnega igrišča?

Zgornja vprašanja so bila zasnovana z namenom pridobiti ideje o možnostih rabe igrišč za izobraževalne namene.

Drugi niz vprašanj, namenjen šolskemu osebju:

- 1) Katera fotografija šolskega vrta vam je najbolj všeč kot igrišče za vaše učence?
- 2) Katere tri stvari v izbranem prostoru bi bile najbolj všeč vašim učencem?
- 3) Katere tri stvari v izbranem prostoru ne bi bile všeč vašim učencem?
- 4) Katere stvari bi vaši učenci radi počeli v prostoru, ki ste ga izbrali?
- 5) V čem se igrišče, ki ste ga izbrali, razlikuje od popolnega igrišča za učence, ki bi bili zunaj sami?

Odgovori na ta niz vprašanj so razkrili, da se mišljenje učiteljev v zvezi z željami otrok precej razlikuje od njihovih dejanskih želja. Tako učenci kot učitelji so na koncu odgovorili še na vprašanje kaj jim je in kaj jim ni všeč na njihovih obstoječih igriščih.

Thompsonova je na podlagi rezultatov prve »etape«, skupaj s sodelavci, izdelala listo elementov, ki jih je, tako kot Aspinall, razvrstila v 3 kategorije:

- aspekti izkušnje prostora
- aktivnosti/dejavnosti
- artefakti

Iz množice elementov so izbrali 47 najbolj zastopanih, ki so jih zapisali na žetone, izdelan pa je bil tudi abstraktni diagram prostora.

Druga etapa se je pričela z razdelitvijo otrok in osebja v skupine. Vsaka skupina je opravila lokacijsko nalogo v kateri je najprej po abstraktnem diagramu, nato pa po konkretnem načrtu igrišča ob njihovi šoli, locirala žetone z elementi. S skupinama šolskega osebja je

bil, zaradi pomanjkanja časa, izveden le prvi del lokacijske naloge, razporeditev elementov po abstraktnem diagramu.

Thompsonovi so rezultati raziskave razkrili kakšne so želje in potrebe učencev in šolskega osebja v zvezi s prostorsko ureditvijo igrišč ob njihovih šolah. Informacije dobljene v prvem delu raziskave so ji pomagale pri izdelavi programske zasnove, rezultati lokacijskih nalog pa so ji koristili z vidika samega oblikovanja prostora in razporeditve prvin.

4 KORISTNOST UPORABE METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« V PROSTORSKEM NAČRTOVANJU

4.1 VKLJUČEVANJE JAVNOSTI V NAČRTOVALSKI PROCES

Vključevanje javnosti v procese planiranja in načrtovanja prostora je ena temeljnih določb Zakona o prostorskem načrtovanju (2007). Načelo javnosti, opredeljeno v 5. členu tega zakona pravi *Pri prostorskem načrtovanju morajo pristojni državni in občinski organi skladno z določbami tega zakona omogočati izražanje interesov posameznikov in posameznikov, skupin prebivalstva in udeležbo vseh zainteresiranih oseb v postopkih pripravljanja in sprejemanja prostorskih aktov in Vsakdo ima pravico biti obveščen o postopkih priprave prostorskih aktov ter v teh postopkih sodelovati s pobudami, mnenji in na drugačne načine, skladno z določbami tega zakona.*

Ta zakon se nanaša izključno na prostorsko načrtovanje, obstaja pa še kup drugih pravnih podlag in drugih dokumentov, ki se nanašajo na vključevanje javnosti v vse postopke odločanja javnega značaja, torej posredno tudi na prostorsko načrtovanje. Temeljne podlage za vključevanje javnosti v Republiki Sloveniji so: Ustava Republike Slovenije, Zakon o dostopu do informacij javnega značaja, Uredba o posredovanju in ponovni uporabi informacij javnega značaja, Poslovnik Vlade RS, Metodologija za izpolnjevanje in spremljanje izjave o odpravi administrativnih ovir in sodelovanju zainteresirane javnosti.

Smoter odločanja - delovanja predstavniških teles je v prvi vrsti zagotavljati pogoje za celovit in trajnostno naravnan razvoj, ki lahko edini prispeva k dolgoročnemu zagotavljanju blaginje za čim večje število državljanov in državljanek. V zadnjih desetletjih postaja spoznanje o nujnosti zagotavljanja odgovornega, transparentnega in odprtega upravljanja javnih zadev generator gospodarskega razvoja, socialne stabilnosti in okolju prijaznih odločitev.

Različne odločitve lahko v različni meri prizadanejo posameznike in skupine zaradi poseganja v njihove pravice, v življenjski prostor, vplivanja na kakovost življenja, ogrožanja interesov in podobno. Če odločitev znatno prizadene posameznika ali večjo skupino ljudi, lahko pričakujemo odpor in nasprotovanje sprejetju te odločitve. Prav odpiranje procesov v zgodnji fazi lahko odpravi možne konflikte v prihodnosti (Mežnar, 2008).

Poleg tega, da je zagotavljanje sodelovanja javnosti zakonsko določeno, ima njeno vključevanje tudi zelo velik pomen za načrtovalca. Ljudje, katerim bo načrtovani prostor namenjen, na različne načine razkrijejo svoje prostorske težnje, prispevajo ideje in rešitve ter dajo načrtovalcu jasnejšo sliko o tem, kako prostor razumejo in kaj jim pomeni.

Načrtovanje otroških igrišč je posebna kategorija v prostorskem načrtovanju. Otroci so, kot je bilo povedano že uvodoma, specifična populacija, ki je močno odvisna od odraslih.

Čeprav jim to nalagajo različne konvencije, pa odločitve odraslih velikokrat niso v skladu z željami in potrebami otrok. Posledice tega so ureditve, ki samevajo, na katere se otroci ne odzovejo ali jih celo uničujejo.

Po besedah krajinske arhitektke Maje Simoneti bi se zato morala otroška igrišča ustvarjati v neposrednem sodelovanju s starši in otroci. Prav vključevanje bodočih uporabnikov igralnih prostorov v načrtovalski proces je po njenem eden temeljnih načinov za povečevanje istovetenja z novimi ureditvami. Istovetenje s prostorom pa je tisto, ki zagotavlja aktivno uporabo in varovalen odnos do ureditve (Simoneti, 1999).

Z indirektnimi oblikami vključevanja, kot je opazovanje otrok pri igri in proučevanje sledov, ki jih otroci in mladostniki puščajo v prostoru, spoznavamo način igre, druženja, potrebe, preverjamo, ali so rešitve dale pričakovanje rezultate, ugotavljamo kakšne ureditve in prostorske situacije so priljubljene, nevarne ali povsem zapuščene (Simoneti, 1999).

Z direktnimi oblikami kot so razgovor z otroki v šolah in vrtcih, po dvoriščih in igriščih, je možno bistveno prilagoditi rešitve željam in predstavam (Stadt für Kinder, 1992, cit. po Simoneti, 1999).

Neposredno vključevanje zagotavlja, razen velike mere zadovoljstva z rešitvijo, ki je sodelujočim znana, tudi visoko stopnjo poistovetenja z rešitvijo (Simoneti, 1999), kar predstavlja dobra izhodišča za to, da bo nova ureditev zaživela v načrtovanem smislu.

Resno vključevanje otrok v načrtovanje in oblikovanje odprtih prostorov obogati razumevanje potreb in prostora pri odraslih in vpliva na fizične spremembe v prostoru (Stine, 1990, cit. po Simoneti, 1999).

4.2 UPORABA METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« KOT NAČIN VKLJUČEVANJA JAVNOSTI V NAČRTOVALSKI PROCES

Uporaba metode »projekcijski pristop« je eden od načinov vključevanja javnosti v proces prostorskega načrtovanja. Kot je zapisala Thompsonova v zaključkih svoje raziskave, je velika prednost omenjene metode ta, da na preprost način izvabi neprisiljene naravne odzive ljudi popolnoma različnih starosti in sposobnosti. Prav zaradi svoje preprostosti in hkrati učinkovitosti je metoda dober način ugotavljanja prostorskih želja otrok. Z njeno pomočjo jim omogočimo aktivno udeležbo že v začetnem delu načrtovalskega procesa (Ward Thompson, 1995).

Otroci in odrasli naj sodelujejo že pri osnutku načrta, to je začetek identifikacije s prostorom in uvajanja lokalnih posebnosti (Zaumseil, 1990, cit. po Simoneti, 1999).

5 APLIKACIJA METODE »PROJEKCIJSKI PRISTOP« NA PREDŠOLSKE OTROKE IN REZULTATI

Raziskavi utemeljitelja metode »projekcijski pristop«, psihologa P. Aspinalla, in krajinske arhitektke C.W. Thompson, sta bili izvedeni z anketiranjem šolskih otrok, diplomantka krajinske arhitekture, Živa Girandon, je metodo preizkušala s skupino starostnikov, moj namen pa je bil preveriti njeno uporabnost na primeru predšolskih otrok.

Kot je bilo napisano že v poglavju *O otrocih, igri in igralnih prostorih*, bi morda v proces načrtovanja vključili tudi predšolske otroke, vendar bi morali pri tem upoštevati njihove specifične potrebe in zmožnosti.

Thompsonova je v svojem članku govorila o tem, da je metoda »projekcijski pristop« učinkovita, naloge, ki jih predvideva pa preproste za razumevanje in reševanje, zato naj bi bila primerna za širok krog anketirancev različnih starosti in sposobnosti (Ward Thompson, 1995). Odločila sem se, da metodo preizkusim skozi raziskavo, ki bo zajemala predšolske otroke in tako preverim, če bi bila lahko koristna kot način vključevanja te specifične populacije v procese načrtovanja prostora.

Girandonova je aplicirala metodo »projekcijski pristop« na skupino varovancev doma za starejše. Raziskovala oz. preverjala je njeno uporabnost na primeru povsem druge in drugačne populacije od tiste, ki sta jo proučevala Aspinall in Thompsonova. Ravno zato, ker je proučevala drugačno populacijo kot omenjena raziskovalca, sem si pri svojem delu precej pomagala z njeno nalogo. Girandonova je uporabila metodo Thompsonove, a jo je zaradi specifičnih potreb in zmožnosti omenjene populacije nekoliko priredila. Kljub temu je prišla do uporabnih rezultatov, ki so se odrazili v načrtovalskih usmeritvah, ki bi jih lahko uporabili v primeru načrtovanja preureditve okolice doma starostnikov (Girandon, 2005).

Preden sem se lotila raziskave, sem se pogovorila s somentorjem, prof. dr. Markom Poličem in z nekaterimi vzgojiteljicami iz vrtca Deteljica, v katerem sem jo želela izvesti. Ugotovila sem, da je naloga, ki jo metoda predvideva, za omenjeno skupino otrok kljub vsemu nekoliko prezahtevna. Problematična naj bi bila predvsem s tega vidika, da zahteva precej koncentracije in abstraktnega mišljenja. Metodo Thompsonove sem zato nekoliko priredila, ob tem pa sem se zavedala, da bodo zaradi tega rezultati nekoliko bolj splošni in morda manj uporabni.

5.1 PRILAGODITEV METODE

Prilagoditve so se nanašale na prvi in drugi del raziskave. V prvem delu raziskave sem skrčila nabor fotografij, iz katerega so anketiranci izbirali najljubše, z 20 na 10, ter prilagodila vprašalnik. Drugi del prilagoditev se je nanašal na izgled diagrama in število žetonov, substitutov prostorskih elementov, ki jih anketiranci razvrščajo po diagramu oz. prostorskem načrtu.

5.1.1 Izbor fotografij

Izbrala sem 10 fotografij zelo raznolikih prostorskih prizorišč, ki bi bila lahko del igrišča ob vrtcu. Pri tem sem pazila, da so bile fotografije posnete v istem letnem času in da na njih ni bilo živali ali ljudi, ki bi lahko vplivali na izbore otrok.



»curki«



»fontana«



»gozd«



»barvno igrišče«

Slika 1: Nabor fotografij (slika 1 se nadaljuje na naslednji strani)



»organsko igrišče«



»skrivnostno igrišče«



»neurejeno«



»urbano«



»mlaka«



»brzice«

Slika 1: Nabor fotografij (Beautiful Florida Beaches, 2008; Gospić, 2008; Picasa spletni albumi, 2008; Wattle Range Council, 2008; Neezhom photographic, 2008; Pastoralverbund Hamm-Osten, 2008; Flickr, 2008; Woodbury Cement Products, 2008; dave.lab6.com, 2008; Farm4.static. Flickr 2008)

5.1.2 Prilagoditev vprašalnika in PCP ankete

Prilagoditve vprašalnika so bile majhne. Vprašanja, namenjena otrokom, so vsebinsko večinoma ostala enaka, eno vprašanje pa sem izpustila. Vzgojiteljice so mi povedale, da večina teh otrok še ne pozna pomena določenih besed, npr. besede »popolno« oz. »idealno«, zato vprašanja, ki sprašuje po idealnem oz. popolnem igrišču, otrokom nisem zastavila.

V raziskavi Thompsonove so učenci odgovarjali na dva identična sklopa vprašanj, pri čemer so se morali postaviti najprej v situacijo, ko so v prostoru z najboljšim prijateljem, nato pa, ko so v njem sami. Ker razlik med odgovori praktično ni bilo, sem se odločila, da bom otroke izprašala le enkrat, ob tem pa jim bom dala možnost, da si svobodno zamislijo situacijo.

Vprašalnik vzgojiteljic je bil, tako kot pri Thompsonovi, sestavljen iz dveh delov. Prvi del se je navezoval na individualne želje vzgojiteljic, drugi pa je odražal njihova mnenja v zvezi z željami otrok.

Vprašalnik, namenjen otrokom:

- 1) Katera fotografija ti je najbolj všeč?
- 2) Katere tri stvari so ti na fotografiji najbolj všeč?
- 3) Katere tri stvari ti na fotografiji niso všeč?
- 4) Kaj bi rad počel v prostoru na fotografiji?
- 5) Katere stvari so ti na vašem igrišču najbolj všeč in katere najmanj?
Kje na igrišču se rad igraš in kje ne?

Vprašalnik, namenjen vzgojiteljicam:

Prvi sklop:

- 1) Katera fotografija vam je najbolj všeč?
- 2) Katere tri stvari so vam na fotografiji najbolj všeč?
- 3) Katere tri stvari vam na fotografiji niso všeč?
- 4) Kaj bi radi počeli z otroki v izbranem prostoru?
- 5) V čem se prostor na fotografiji, ki ste jo izbrali, razlikuje od za vas idealnega prostora za igro otrok?
- 6) Katere stvari so vam na vašem igrišču najbolj všeč in katere najmanj?
Katere stvari se vam zdijo najprimernejše za igro otrok in katere najmanj primerne?

Drugi sklop:

- 1) Katera fotografija šolskega vrta, menite, je najbolj všeč otrokom?
- 2) Katere tri stvari na fotografiji, menite, so najbolj všeč otrokom?
- 3) Katere tri stvari na fotografiji, menite, niso všeč otrokom?
- 4) Kaj, menite, bi otroci radi počeli v prostoru, ki ste ga izbrali?

- 5) V čem se igrišče, ki ste ga izbrali, razlikuje od, po vašem mnenju, za otroke idealnega igrišča?
- 6) Katere stvari na vašem igrišču, po vašem mnenju, niso všeč otrokom?
Kje na igrišču se otroci najmanj igrajo oz. kje se jih najmanj igra?

5.1.3 Prilagoditev substitutov in redukcija elementov

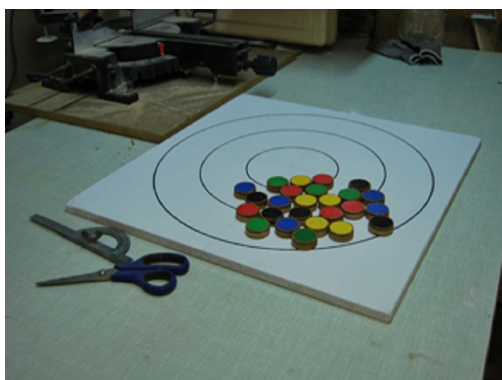
Metoda »projekcijski pristop« predvideva, da se večina elementov, dobljenih s PCP anketo, zapiše na žetone, te pa nato anketiranci v lokacijski nalogi razvrščajo po abstraktnem diagramu oz. konkretnem načrtu prostora. Ker predšolski otroci ne znajo brati, je bilo potrebno najti drug način simbolizacije elementov. Uporabila sem žetone različnih barv, ki naj bi predstavljali posamezne elemente, dobljene v PCP anketi. Prilagoditev se je nanašala tudi na število elementov, uporabljenih v lokacijski nalogi. Miselni preskok z žetonov na realne prostorske elemente namreč za predšolske otroke predstavlja precejšen intelektualni napor, zato je bilo potrebno število elementov nujno zreducirati na manjše število. Uporabila sem 5 elementov, saj naj bi z večjim številom elementov, po besedah prof. dr. Marka Poliča, otroci lahko že imeli težave.

Iz nabora elementov sem tako izbrala take, ki so se v prvem delu pogosto pojavili, poleg tega pa so s svojo pojavnostjo v prostoru precej dominantni, specifični ali posebni. Posamezni elementi so simbolizirali kopico elementov s skupnimi značilnostmi. Tako element *igralo* zajema najrazličnejša igrala (tobogane, gugalnice, različna plezala, zvirala), element *voda* zajema različne vodne elemente (bazene, brzice, fontane, ipd.), element *travnik* pa zastopa različne površine, porasle s travo. Element *drevo* poleg dreves vključuje tudi večje grmovnice, element *peskovnik* pa različne elemente, katerih osnova je kamninski material v delcih različnih velikosti.

Določila sem tudi barve žetonov, ki naj bi posamezen element zastopali pri lokacijski nalogi.

Nabor elementov in barve žetonov, ki jih zastopajo v lokacijski nalogi:

IGRALO = RDEČ ŽETON
 VODA = MODER ŽETON
 TRAVNIK = ZELEEN ŽETON
 DREVO = RUMEN ŽETON
 PESKOVNIK = ČRN ŽETON



Slika 2: Žetoni, predvideni za uporabo v lokacijski nalogi

Ker je bilo predvideno, da bo v raziskavi sodelovalo največ 22 otrok, ki bodo razdeljeni v 5 skupin s po 4 oz. 5 otroci, sem izdelala 5 kompletov žetonov. Vsak komplet je vseboval po en rdeč, en rumen, en moder, en zelen in en črn žeton.

Abstraktni diagram je predstavljala belo pobarvana iverna plošča dimenzij 60cm x 60cm, z vrisanimi krožnicami ter dvema pravokotnicama. Po izgledu se je diagram od tistega, ki ga je uporabila Thompsonova, razlikoval v tem, da ni bil opremljen z napisi. Napisi na njem bi bili za predšolske otroke lahko moteči, ker večina od njih še ne zna brati.



Slika 3: Abstraktni diagram, ki ga je uporabila C.W. Thompson (a); Abstraktni diagram, ki sem ga sama uporabila (b)

5.1.4 Poenostavitev lokacijske naloge

Metoda predvideva razporeditev elementov najprej po abstraktnem diagramu, nato pa po tlorisnem načrtu obstoječega igrišča. Po besedah somentorja, prof. dr. Marka Poliča, predšolski otroci iz tlorisnih predstavitev še niso zmožni prepoznavati prostorov. Rezultati lociranja elementov po načrtu igrišča bi bili zato, po vsej verjetnosti, enaki ali vsaj zelo podobni tistim, ki so bili dobljeni pri razporejanju elementov po abstraktnem diagramu prostora. Zaradi tega smo drugi del lokacijske izpustili.

5.2 IZBOR LOKACIJE IN VZORCA ZA RAZISKAVO

Iz praktičnih razlogov (bližina, osebno poznanstvo z vzgojiteljicami), sem se odločila, da bom raziskavo izvedla v enem od tržiških vrtcev. V občini so 4 vrtci, od teh dva vaška, vrtec Lom in vrtec Križe, mestni vrtec Palček ter vrtec Deteljica v blokovskem naselju Bistrica pri Tržiču. Odločila sem se, da bo v projekt vključen vrtec, ki je v bližini mojega doma, zato da bi se do njega lahko odpravila peš, kadarkoli bi bilo potrebno. V ožji izbor sta tako prišla vrtca Palček in Deteljica. Izbrala sem slednjega, predvsem zato, ker so vzgojiteljice izrazile željo, da bi se igrišče v bližnji prihodnosti prenovilo ali vsaj obnovilo.



Slika 4: Katastrski načrt parcele



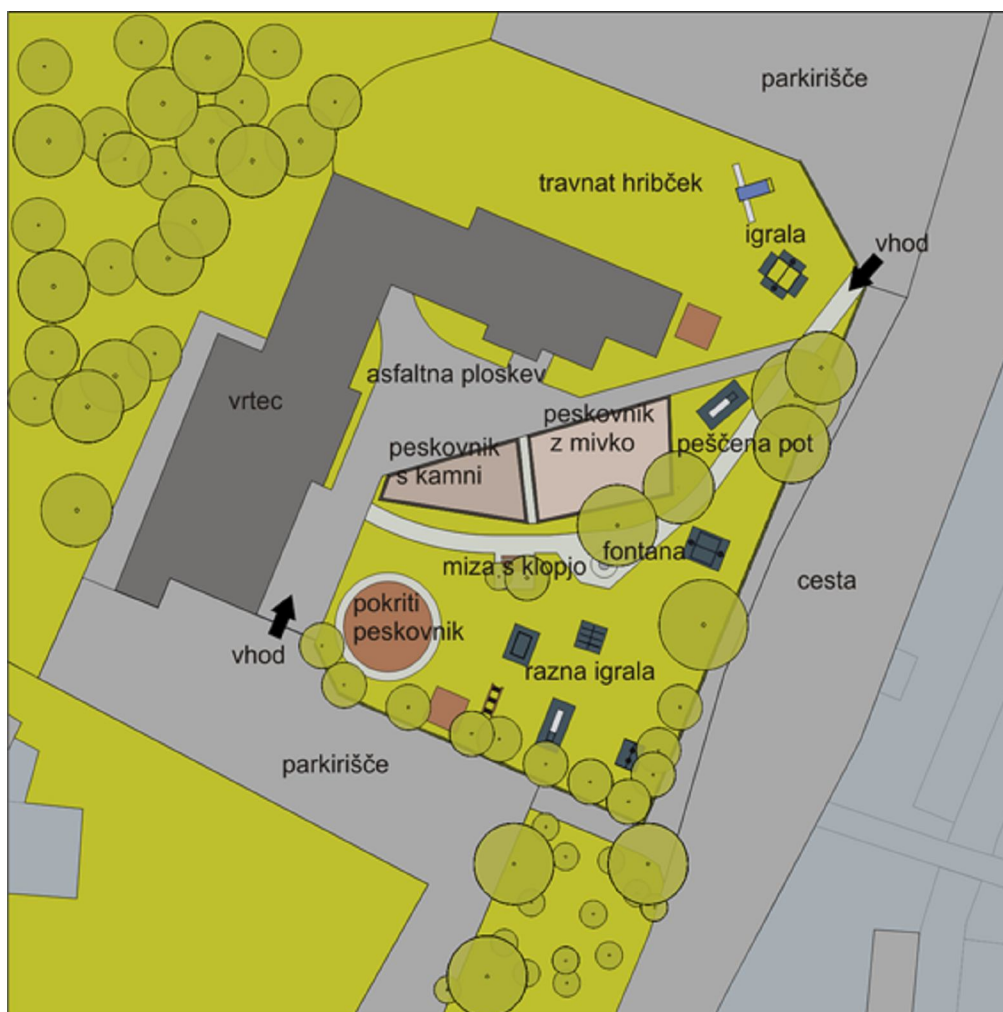
Slika 5: Območje igrišča

5.2.1 Igrišče ob vrtcu Deteljica

Parcela vrta meji na S strani na parkirišče manjše prodajalne, na J na parcelo enodružinske hiše, s svojo V stranjo meji na lokalno cesto Tržič-Kovor, njena Z stran pa se zarezuje v manjši hrib, imenovan Šija.

Igrišče ob vrtcu je precej veliko, saj zavzema približno 0,3 ha veliko površino. Prostor je ograjen in obrasel z živo mejo. Na parceli igrišča sta dve veliki travni ploskvi, preprejeni s posameznimi drevesi in razpršeno razporejenimi igrali, velika asfaltna ploskev, trije veliki peskovniki ter manjši vodnjak.

Na osrednji igriški prostor se vrtec odpira z južno in vzhodno stranjo, ki sta edini zastekleni. Tudi vsi vhodi (in izhodi) v vrtec so locirani na tej strani stavbe. Od zunaj je mogoče priti na igrišče iz SV in JZ strani.



Slika 6: Vrtec in igrišče danes

5.2.2 Vzorec

Ker so zmožnosti predšolskih otrok z vidika koncentracije, abstrakcije in mišljenja nasploh, precej manjše v primerjavi s starejšo populacijo otrok in odraslih, sem se z mentorjema odločila, da v raziskavo zajamem najstarejše predšolske otroke, torej tiste, stare med 4 in 6 let. Predvsem zaradi primerjave rezultatov, pa tudi zato, da bi pridobila kako zamisel v zvezi s programom igrišča, sem v raziskavo zajela tudi vzgojiteljice in njihove pomočnice.

V prvem delu je sodelovalo 20 otrok iz skupine Medvedki, starih med 4 in 6 let, njihova vzgojiteljica in pomočnica ter 12 drugih vzgojiteljic in pomočnic iz vrtca Deteljica, v drugem pa 21 otrok in 15 vzgojiteljic. V skupini Medvedki je skupaj sicer 22 otrok, vendar niti v prvem niti v drugem delu raziskave niso bili prisotni vsi. Otrok, ki so sodelovali tako v prvem kot v drugem delu je bilo 19, vzgojiteljic pa 12. Razlog za to, da raziskava ni potekala vseskozi z enakim številom anketirancev so bili izostanki otrok in vzgojiteljic zaradi bolezni. Otroci so formirali prvo skupino, vzgojiteljice in pomočnice drugo.



Slika 7: Skupina otrok, sodelujočih v raziskavi

5.3 POTEK RAZISKAVE IN REZULTATI

5.3.1 Prvi del

Prvi del raziskave smo izvedli 7.11.2008, trajala pa je približno 2 uri. Najprej sva skupaj z vzgojiteljico otrokom razložili, zakaj sem prišla in jih prosili za sodelovanje. Obljubili sva jim tudi sladko nagrado, da so bili za sodelovanje bolj motivirani. Slike sem razporedila po treh klopih v prostoru izven igralnice, kamor so nato otroci hodili posamezno. Vsakega sem prosila naj si ogleda vse slike, nato pa izbere najljubšo. Izbrano fotografijo je vzel s seboj za mizo, kjer sem mu nato zastavila 6 vprašanj PCP ankete. Pri bolj nezaupljivih in sramežljivih otrocih je bila poleg tudi vzgojiteljica. Z razumevanjem vprašanj niso imeli težav, saj so vsi odgovorili na vsa, razlike so bile le v količini tega, kar so v odgovorih navedli.

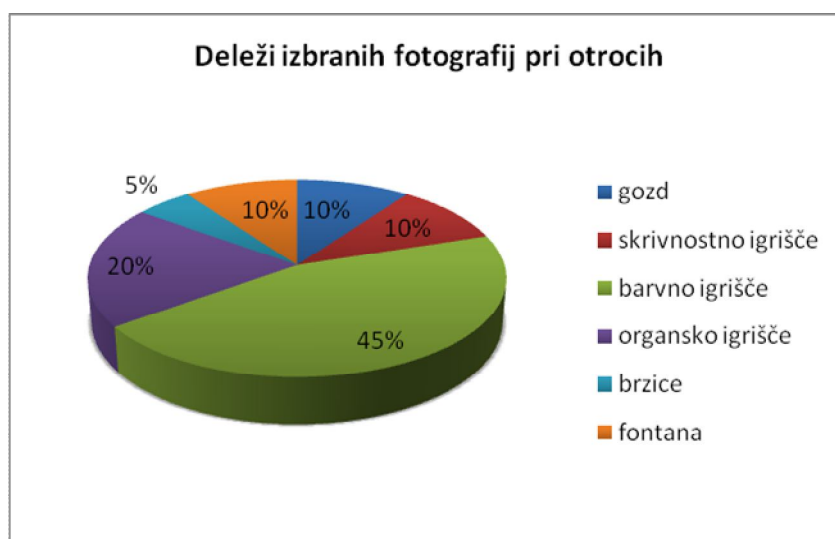
Vzgojiteljice in pomočnice so vprašalnike izpolnjevale same, v času, ko niso bile pri otrocih (v času odmorov).

- **Komentar rezultatov prvega dela raziskave**

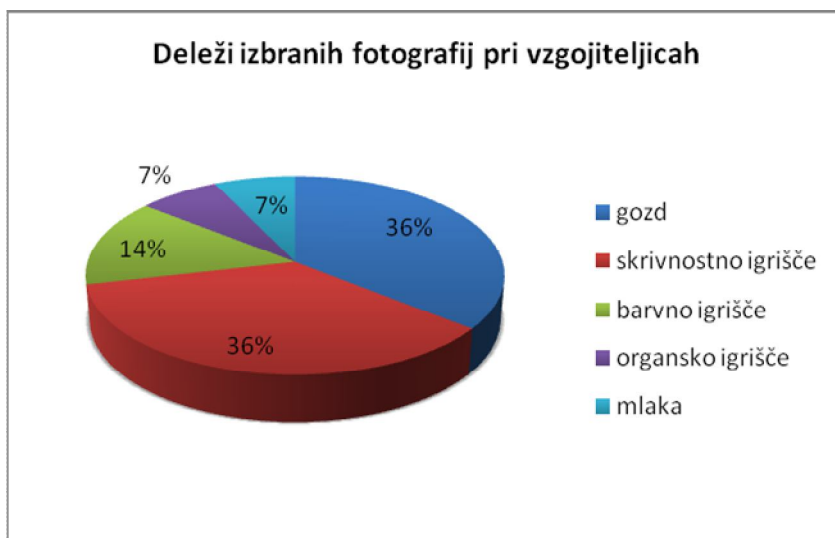
Otroci so si ogledali vseh 10 fotografij, izbrali najljubšo, nato pa odgovorili na 4 vprašanja, vezana na izbrano fotografijo, in na 1 vprašanje, vezano na obstoječe igrišče ob vrtcu. Vzgojiteljice in pomočnice so odgovarjale na dva sklopa vprašanj, ki se vsebinsko niso bistveno razlikovala od tistih, na katere so odgovarjali otroci. Z odgovori na prvi sklop vprašanj so izražale svoje individualne želje v zvezi s prostorom, namenjenim igri otrok, drugi del pa je razkril, kako dobro je njihovo poznavanje želja otrok v zvezi z igralnimi prostori.

Fotografije sem po anketiranju zaradi lažjega prepoznavanja želja sodelujočih razdelila v 3 skupine. V prvo skupino sem uvrstila fotografije, ki prikazujejo prostore z izrazito naravno vsebino. To so fotografije »gozd«, »brzice« in »mlaka«. V to skupino sem uvrstila tudi fotografije »organsko igrišče«, »skrivnostno igrišče« ter »neurejeno«, čeprav so ti prostori

nekoliko bolj antropogeni od prejšnjih treh. Po mojem mnenju so se namreč anketiranci zanje odločali zaradi njihovih naravnih kvalit, ne pa zaradi igral. Če bi se odločali zgolj na podlagi igral, bi bila izbira fotografije »barvno igrišče« bolj logična, saj so tam igrala imenitnejša in bolj izstopajoča. Drugo skupino predstavljajo fotografije izrazito antropogenih prostorov. Sem sem uvrstila fotografije »barvno igrišče«, »fontana«, »urbano« in »curki«. Tretja skupina je skupina *voda*. Ta skupina zajema tako fotografije prostorov iz prve, kot tudi iz druge skupine. Ker je voda zelo izstopajoč naravni element, sem se odločila, da bom fotografije z elementom vode uvrstila v samostojno skupino. Na podlagi odgovorov na vprašanja, ki so sledila, sem izvedela, zaradi česa so se odločili za določeno fotografijo z elementom vode. Ali so jo izbrali zgolj zaradi vode, ali jim je prostor v celoti všeč. Tisti, ki so izbrali brzice ali mlako, so zagotovo bolj naklonjeni naravnemu okolju od tistih, ki so izbrali fontano, čeprav je v obeh prostorih voda v ospredju. Deklici, ki sta se odločili za fotografijo »fontana«, se zanje nista odločili le zaradi vode. Voda jima je bila sicer všeč, vendar tudi sama fontana in prostor okrog nje. Dečka, ki je izbral fotografijo »brzice« pa so enako kot voda navdušili tudi okoliški elementi. Deklici bi zato lahko prištela k tistim otrokom, ki so se odločili za bolj antropogene prostore, dečka pa k tistim, ki so se odločili za izrazito naravne.



Slika 8: Deleži izbranih fotografij pri otrocih



Slika 9: Deleži izbranih fotografij pri vzgojiteljicah

Fotografije, ki so jih kot najljubše izbrali otroci so se precej razlikovale od tistih, ki so jih kot najljubše izbrale vzgojiteljice. Delež med prvo in drugo skupino fotografij, torej med fotografijami z naravno in fotografijami z urbano vsebino, pa je bil precej enakovreden.



»gozd«



»skrivnostno igrišče«



»organsko igrišče«

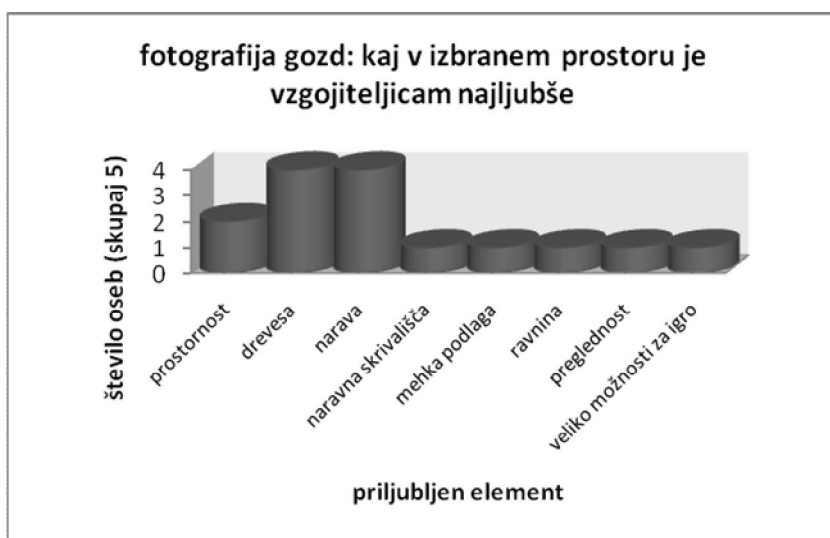


»barvno igrišče«

Slika 10: Fotografije, ki so jih izbrali oboji, otroci in vzgojiteljice

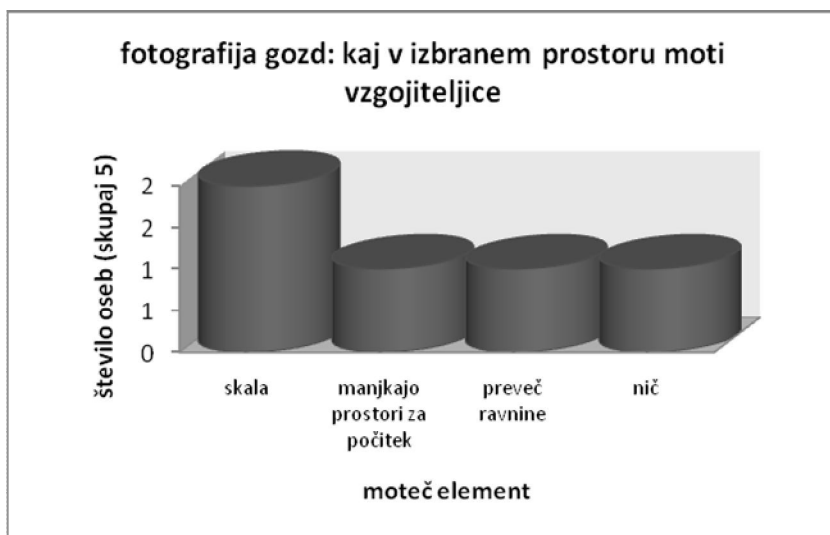
Rezultati so pokazali, da so imele vzgojiteljice pri izboru najljubših in najbolj motečih stvari v prostoru v mislih predvsem varnost, manj pozornosti pa so namenjale sami vlogi igralnega prostora, kot učnega prostora. Večina vzgojiteljic je izbrala fotografije prostorov iz prve skupine, dve od njih prostor iz druge skupine, ena pa fotografijo iz skupine »voda«. Iz nadaljnjih odgovorov te vzgojiteljice sem razbrala, da ni le voda tisto, kar jo je pritegnilo, pač pa celoten, izrazito naraven prostor. Na podlagi odgovorov sklepam, da so vzgojiteljice zelo naklonjene naravnim prostorom kot prostorom, namenjenim igri otrok.

Vzgojiteljice, ki so se odločile za fotografijo »gozd«, so svoj izbor pojasnile z naklonjenostjo do narave, pritegnila pa jih je tudi prostornost.

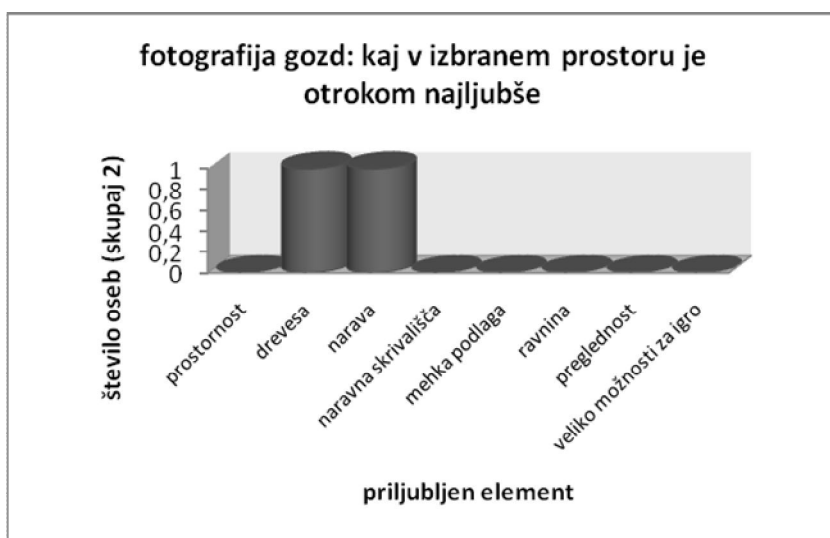


Slika 11: Stvari na fotografiji »gozd«, ki so všeč vzgojiteljicam

Otrokom je bilo na omenjeni fotografiji všeč prav vse, vzgojiteljice pa je zmotila velika skala, ki so jo dojemale kot nevarno. Eno od vzgojiteljic je zmotilo preveč ravnine, kar kaže na to, da igralni prostor dojemata nekoliko drugače od večine. Razgiban prostor je, v primerjavi ravnim in homogenim prostorom, pestrejši, pestrejši prostor pa omogoča več različnih aktivnosti. Vendar se z razgibanostjo prostora zmanjša njegova preglednost, posledično lahko tudi varnost.



Slika 12: Stvari na fotografiji »gozd«, ki motijo vzgojiteljice



Slika 13: Stvari na fotografiji »gozd«, ki so vseh otrokom

Z dejavnostmi, s katerimi bi v tem gozdu zaposlile otroke, niso skoparile. Iz odgovorov gre sklepati, da vzgojiteljicam, ki so izbrale fotografijo »gozd«, fizična aktivnost ni v ospredju. Prednjačile so dejavnosti, temelječe na uporabi vidnih, tipnih in slušnih čutil, dejavnosti vezane na spoštovanje narave ter njeno raziskovanje in razumevanje. Otroci so bili nasplošno pri naštevanju dejavnosti, ki bi jih v izbranih prostorih počeli, precej skromni in enotni. Večina naštetih dejavnosti ni bila vezana na prostore na izbranih fotografijah. Naštevali so dejavnosti, ki jih radi počnejo na standardnih otroških igriščih z gugalnicami in tobogani.



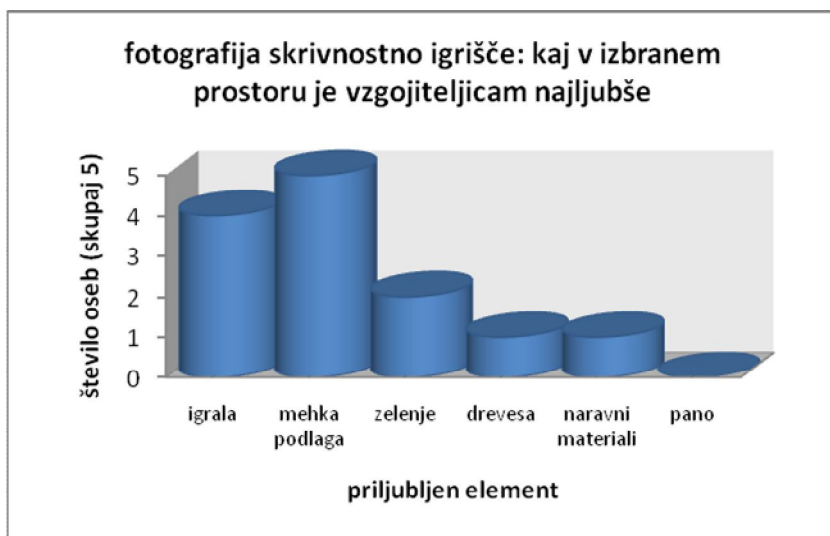
Slika 14: Dejavnosti, ki bi se, po zamislih vzgojiteljic, lahko odvijale v prostoru na fotografiji »gozd«



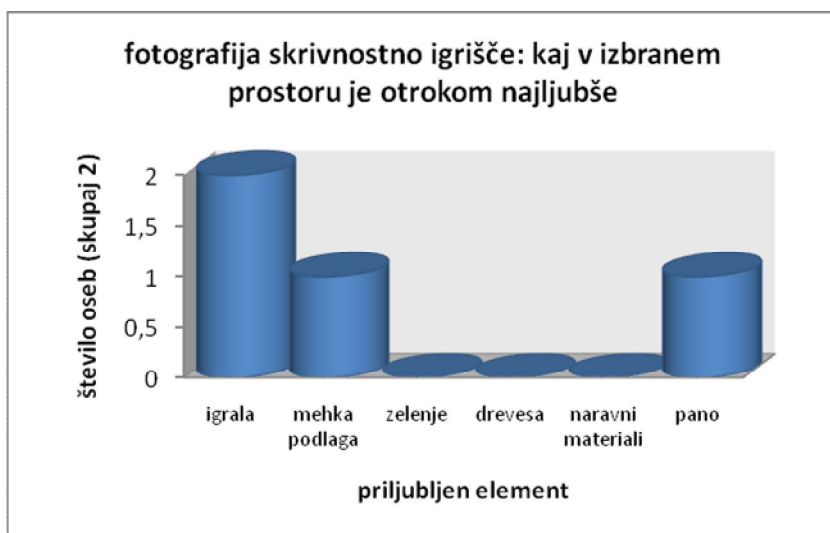
Slika 15: Dejavnosti, ki bi jih otroci radi počeli v prostoru na fotografiji »gozd«

Da si veliko otrok pod pojmom igrišče predstavlja standardno igrišče z igrali, se je pokazalo pri odgovorih na vprašanje, kaj bi prostoru dodali, da bi jim bil še bolj všeč. Veliko bi jih namreč dodalo kak kos opreme iz standardnih igrišč. Sama sem bila bolj pozorna na dejavnosti in stvari, ki so jih omenjali le posamezni otroci in, ki so bile vezane izključno na prostor na izbrani fotografiji. Eden od dečkov, ki je izbral fotografijo »gozd«, je pri odgovoru na vprašanje, kaj bi v prostoru počel, dejal, da bi opazoval naravo, kar se mi je zdelo zanimivo in vredno omembe, čeprav je bila ta dejavnost procentualno povsem pri dnu, saj je bil edini, ki jo je navedel.

Vzgojiteljice so se za fotografijo »skrivnostno igrišče« odločale predvsem zaradi velikega deleža žive in nežive narave v njem. Všeč so jim bila zlasti igrala iz naravnih materialov, predvsem pa mehka podlaga iz mivke. Za omenjeno fotografijo so se odločile tiste, ki menijo, da so standardna igrala nepogrešljiv del otroškega igrišča, ob tem pa ne zanemarjajo varnosti in pomembne vloge narave in naravnih materialov. Negativna kritika je zadevala predvsem pomanjkanje varnosti. Pri naštevanju dejavnosti, ki bi jih z otroki na izbranem igrišču počele, ni bila nobena taka, ki bi jo posebej izpostavila. Otrokoma, ki sta se odločila za omenjeno fotografijo, so bila, tako kot vzgojiteljicam, najbolj všeč igrala in mehka podlaga, ni pa bilo stvari, ki jima ne bi bile všeč.



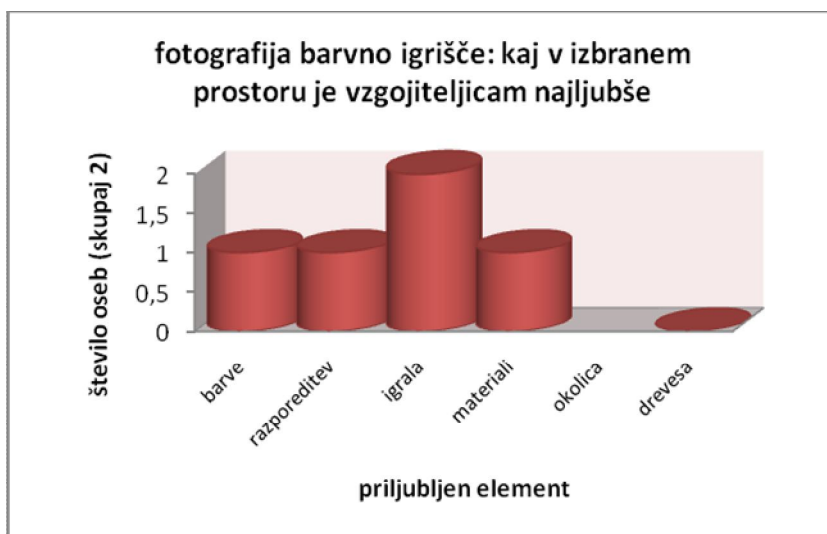
Slika 16: Stvari na fotografiji »skrivnostno igrišče«, ki so všeč vzgojiteljicam



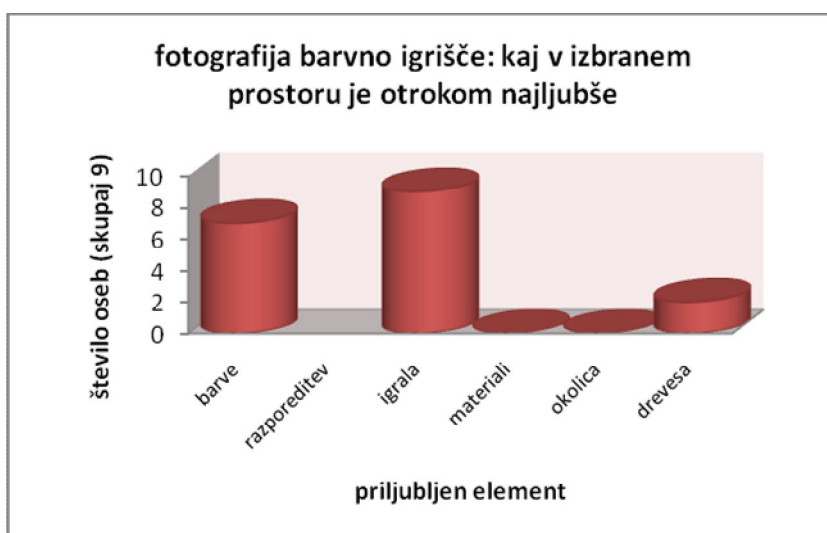
Slika 17: Stvari na fotografiji »skrivnostno igrišče«, ki so všeč otrokom

Skleпам, da je vse anketirance, ki so se odločili za fotografijo »skrivnostno igrišče«, pritegnil sam prostor, ki vsebuje precej igral in zelenja, hkrati pa je nekoliko skrivnosten. Prav ta kvaliteta je tista, ki omogoča skrivanje, dejavnost, ki sta jo našela oba otroka, ki sta fotografijo »skrivnostno igrišče« izbrala kot najljubšo, pa tudi kar precej drugih otrok, ki so sicer izbrali druge fotografije.

Na fotografiji »barvno igrišče« so vzgojiteljice, tako kot otroke, prevzele barve, materiali in raznolika igrala. Od tistih, ki so se odločili za to fotografijo, ni bilo slišati nobene pomembnejše negativne kritike. Večini je bilo na fotografiji všeč prav vse. Za otroke in vzgojiteljice, ki so se odločili za to igrišče, po mojem mnenju velja, da jim je v ospredju fizična aktivnost, saj je to prostor, v katerem se ne da početi skoraj ničesar drugega. Prostor je namreč v svoji osnovi povsem enostaven in prazen, brez stvari, ki bi otroke vzpodbujale k nadaljnjemu raziskovanju, zato bi se ga otroci verjetno hitro naveličali.



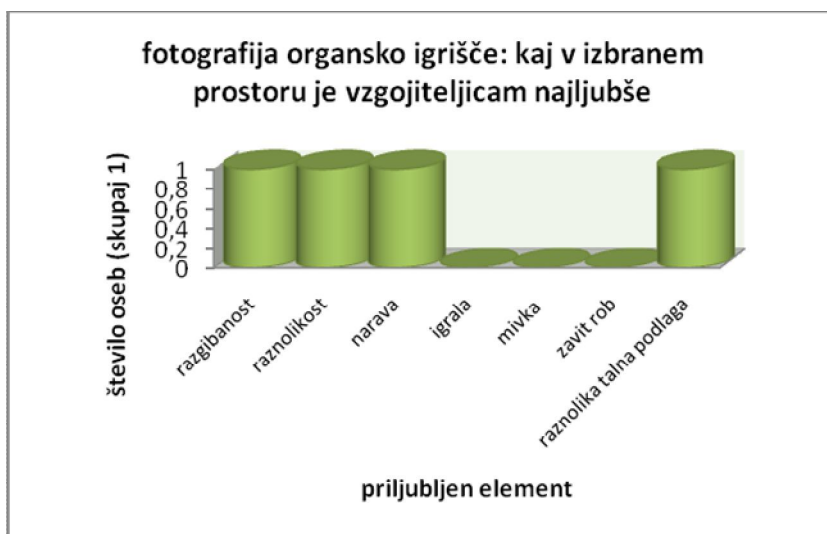
Slika 18: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki so všeč vzgojiteljicam



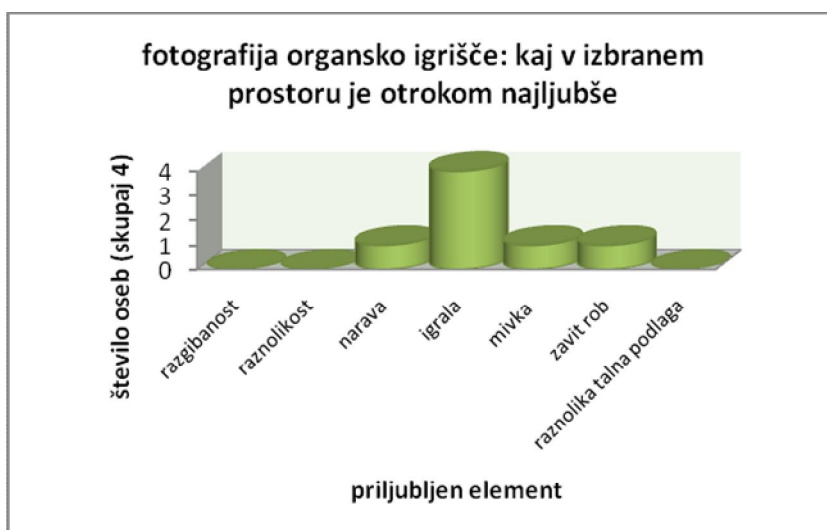
Slika 19: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki so všeč otrokom

Da so otroke pritegnile barve in igrala je precej logično, manj pa, da so se na podlagi teh dveh stvari zanj odločile tudi vzgojiteljice. Vzrok za to gre morda iskati v dejstvu, da so se nezavedno postavljale v vlogo otrok.

Za izbor fotografije »organsko igrišče« se je odločila ena sama vzgojiteljica. Vzrok za izbor je bila njegova razgibanost, pestrost in povezanost z naravo. Otroci so naštevati predvsem igrala, vendar menim, da to ni bil glavni razlog za njihov izbor. Če bi bila res samo igrala tista, ki so jih pritegnila, bi se najbrž ne odločili za to, ampak za »barvno igrišče«. Po mojem mnenju jim je bil všeč prostor sam po sebi in jim je bilo zato težko opredeliti natančno tisto, kar jim je v njem posebno všeč.



Slika 20: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki so všeč vzgojiteljicam



Slika 21: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki so všeč otrokom

Prepričana sem, da bi otroci na tem igrišču zelo uživali, saj nudi možnosti za zelo raznoliko igro in je, tako kot »skrivnostno igrišče«, nekoliko skrivnostno. To so prepoznali tudi otroci, ki so igro skrivalnic omenili kot eno tistih dejavnosti, ki bi se je v prostoru lotili. Tudi igre s peskom in kamenčki ne gre zanemariti, saj je omenjeno igrišče, poleg prostora na fotografiji »brzice«, edino, ki tako igro omogoča. Mehka podlaga iz mivke se je nekaterim otrokom zdela primerna za plazenje po tleh, drevesa pa so prepoznali kot odlična plezala. Iz odgovorov otrok bi lahko sklepala, da ta prostor od vseh desetih prizorišč ponuja najširši razpon najrazličnejših aktivnosti. »Organsko igrišče« ni bilo deležno nobene negativne kritike s strani vzgojiteljic, dvema otrokoma pa ni bil všeč zaviti rob, ker ju je »spominjal na kačo«.



Slika 22: Dejavnosti, ki bi jih otroci radi počeli v prostoru na fotografiji »organsko igrišče«



»fontana«



»brzice«

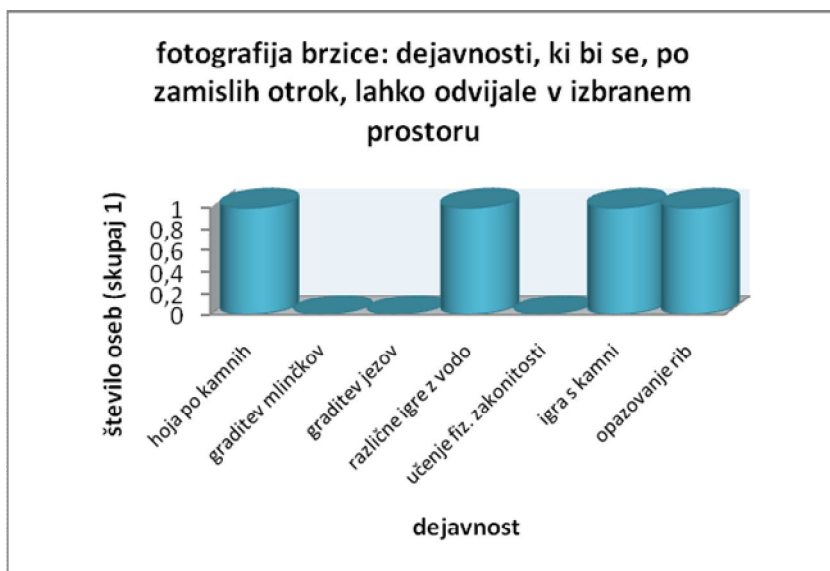


»mlaka«

Slika 23: Fotografiji, ki ju ni izbrala nobena vzgojiteljica, so ju pa izbrali otroci (»fontana«, »brzice«) in fotografija, ki je ni izbral noben otrok, jo je pa izbrala ena od vzgojiteljic (»mlaka«)

Fotografijo »fontana« ni izbrala nobena vzgojiteljica, sta jo pa izbrali 2 deklici. Zanje se nista odločili le zaradi vode, pač pa jima je bila všeč celotna fontana s skulpturo, tlakovana tla in povsem urbana okolica, brez vsakega zelenja. Nad omenjeno fotografijo sta bili povsem fascinirani in na njej nista našli ničesar takega, kar jima ne bi bilo všeč. Na podlagi njunih nadaljnjih odgovorov na vprašanje, kaj bi v tem prostoru počeli, bi lahko rekla, da je bila za njuno odločitev ključna prisotnost vode, vendar tudi siceršnji izgled prostora ni bil zanemarljiv. Naravno okolje ju vsekakor ne navdušuje, saj je od vseh fotografij iz tretje skupine edino ta povsem brez zelenja. Fotografija »curki«, za katero se ni odločil prav nobeden od udeležencev, podobno kot »fontana« prikazuje zelo antropogen prostor z izstopajočim vodnim motivom. Potrebno je poudariti, da so otroci imeli stik zgolj s fotografijo. Morda v realnosti še niso imeli priložnosti videti pravih vodnih curkov. Odziv otrok bi bil morda povsem drugačen, če bi te curke v videli v resnici in ne zgolj na fotografiji.

Za fotografijo »brzice« se je od vseh anketirancev odločil le en fant, ki ga je navduševalo prav vse, kar ta prostor ponuja. Dejavnosti, ki bi jih počel v prostoru, so bile vezane izključno na prostor na sliki. Opazoval bi ribe, skakal bi po kamnih v rečni strugi, igral bi se s kamni in čofotal po vodi.



Slika 24: Dejavnosti, ki bi jih otrok, ki je izbral fotografijo »brzice« rad počel v tem prostoru

Fotografijo *mlaka* je med vsemi sodelujočimi izbrala ena od vzgojiteljic. Na fotografiji ji je bila zlasti všeč mehka podlaga iz mivke ter cvetoče grmovnice, nekoliko pa jo je motilo blato. Naštela je nekaj zanimivih dejavnosti, ki bi se lahko odvijale v takšnem prostoru.



Slika 25: Dejavnosti, ki bi se, po zamislih vzgojiteljice, ki je izbrala fotografijo »mlaka«, lahko odvijale v tem prostoru



»curki«



»neurejeno«

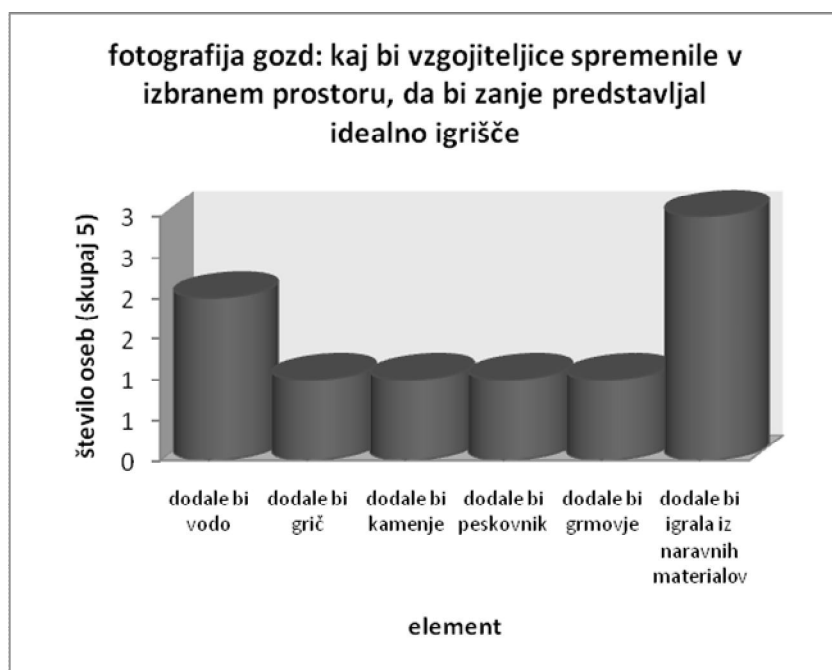


»urbano«

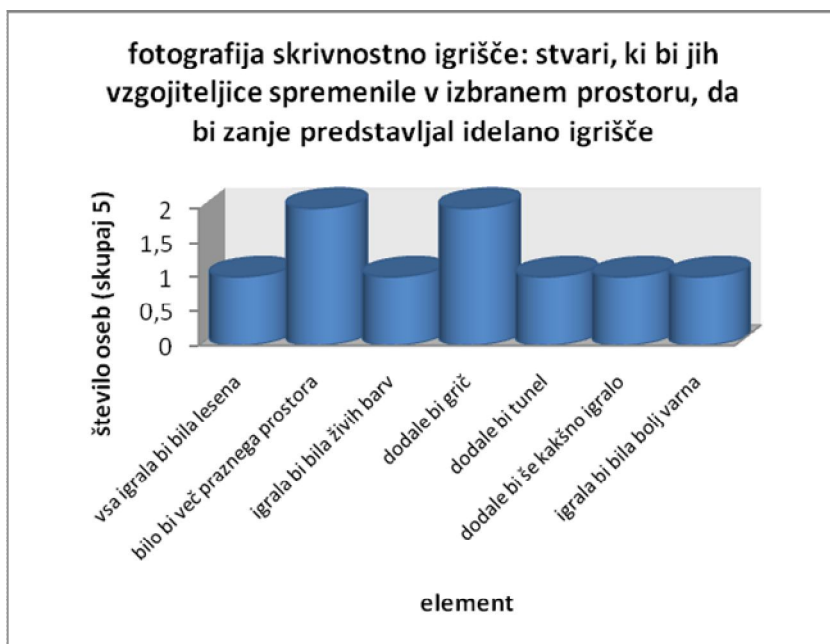
Slika 26: Fotografije, ki jih ni izbral nobeden od anketirancev

Odgovori vzgojiteljic na predzadnje vprašanje so razkrili kakšni prostori se jim zdijo idealni za otroško igro.

Vzgojiteljice, ki so izbrale fotografijo »gozd«, so naštele precej takih elementov, ki bi jih prostoru dodale, da bi se jim zdel še primernejši za igro otrok. Tudi vzgojiteljice, ki so izbrale fotografijo »skrivnostno igrišče«, so naštele precej stvari, s katerimi bi prostor izboljšale. V prostorih na izbranih fotografijah niso našle ničesar takšnega, kar jim ne bi bilo všeč, prav tako na njih niso ničesar pogrešale. Iz tega bi lahko sklepala, da jim prostori na izbranih fotografijah predstavljajo idealna igrišča.

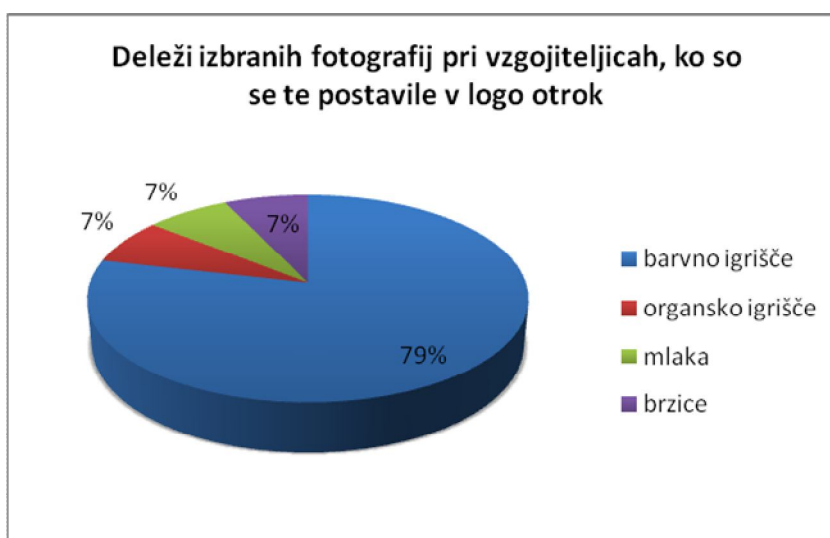


Slika 27: Stvari, ki bi jih vzgojiteljice spremenile v prostoru na fotografiji »gozd«



Slika 28: Stvari, ki bi jih vzgojiteljice spremenile v prostoru na fotografiji »skrivnostno igrišče

Drugi sklop vprašanj pri vzgojiteljicah se je nanašal na njihova mnenja v zvezi z željami otrok. Vprašanja so bila zasnovana tako, da so se morale vzgojiteljice postaviti v vlogo otrok. Rezultati so bili precej drugačni kot prej, ko so odgovarjale s svojega gledišča. Kot kaže, se predstave vzgojiteljic o željah otrok kar precej razlikujejo od dejanskih želja otrok.



Slika 29: Deleži izbranih fotografij pri vzgojiteljicah, ko so izražale svoja mnenja v zvezi z željami otrok



»barvno igrišče«



»organsko igrišče«



»mlaka«

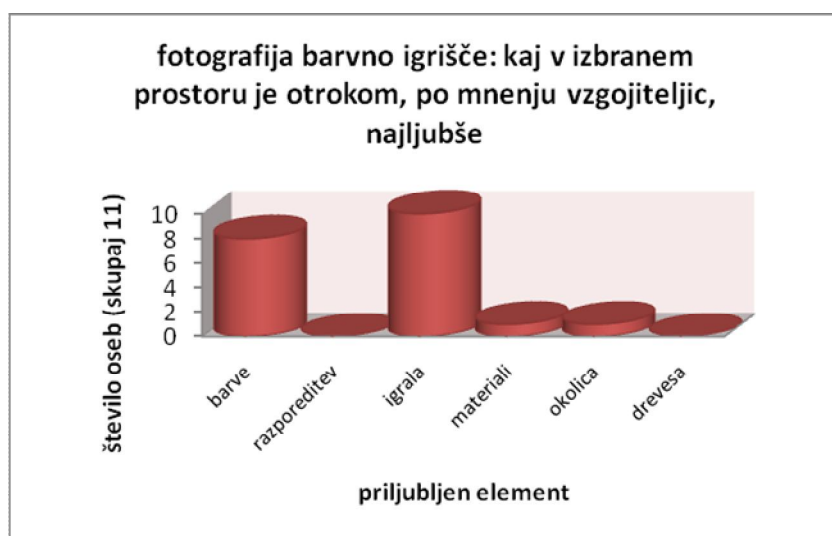


»brzice«

Slika 30: Fotografije, ki bi jih, po mnenju vzgojiteljic, izbrali otroci

Večina vzgojiteljic je izbrala fotografijo »barvno igrišče« z izstopajočimi igrali in izrazitimi barvami. Po rezultatih sodeč menijo, da so predvsem igrala tista, ki privlačijo otroke. Tudi dejavnosti, ki bi se, po njihovem mnenju, odvijale na omenjenem igrišču, so vezane na pisana igrala ter na mehka tartanska tla živih barv. Precej logično je torej, da so na vprašanje, kaj bi bilo po njihovem mnenju otrokom na fotografiji najbolj všeč, izpostavile ti dve izstopajoči stvari. Na vprašanje, kaj po njihovem mnenju ne bi bilo všeč otrokom na fotografiji, pa so vse odgovorile, da ni nobene takšne stvari.

Otroci, ki so tako kot one izbrali omenjeno fotografijo, so naštevili iste stvari, vendar pa se je več kot polovica drugih otrok odločila za fotografije, na katerih igrala ne izstopajo. Iz tega bi lahko sklepala, da otroci igrišč, kljub temu, da se jim zdijo igrala v njih zelo pomembna, ne dojemajo zgolj kot igralne prostore, pač pa kot prostore, v katerih prihajajo v stik z naravo, s svojimi vrstniki, kjer se učijo raznih spretnosti in kjer spoznavajo svet okrog sebe. Morda bi bilo zato bolje, da bi snovalci igrišč pri svojem delu, bolj kot svojemu mnenju o tem, kaj je otrokom všeč, sledili svojim znanjem o tem, kaj je zanje dobro. Predvsem pa, da bi k sodelovanju povabili tudi same otroke.



Slika 31: Stvari na fotografiji »barvno igrišče«, ki bi bile, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najljubše

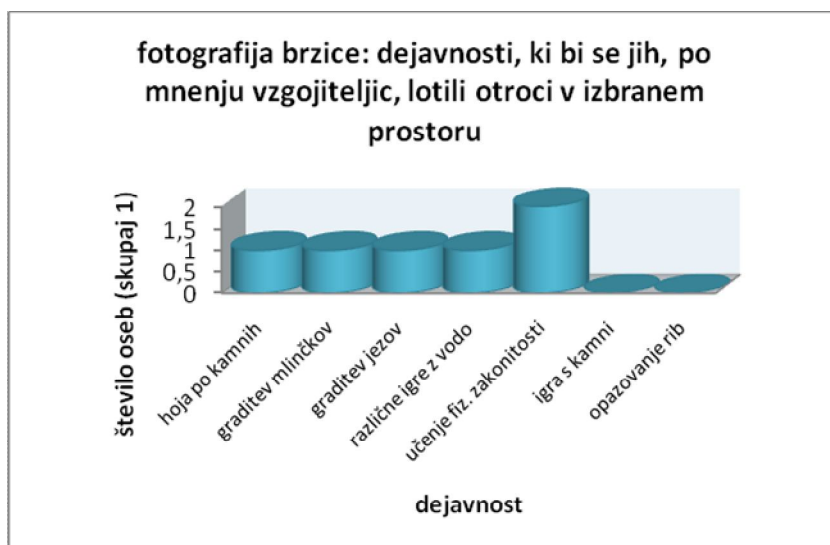


Slika 32: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »barvno igrišče«

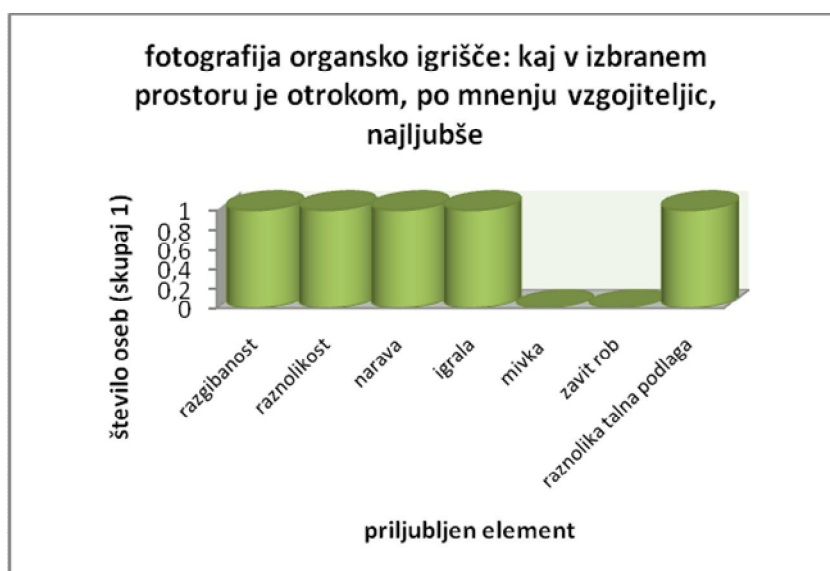
Tri vzgojiteljice so izbrale fotografije, ki prikazujejo prostore, v katerih je precej žive in nežive narave, in sicer fotografije *brzice*, *organsko igrišče* in *mlaka*. To pomeni, da se njihovo mnenje o tem, kaj je všeč otrokom, precej razlikuje od tistega, ki ga ima večina anketiranih vzgojiteljic. Po njihovem mnenju imajo otroci najraje prostore, bogate z naravo. Navedle so številne aktivnosti, katerih bi se, po njihovem mnenju, otroci lotili v izbranih prostorih.



Slika 33: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »mlaka«



Slika 34: Dejavnosti, ki bi se jih, po mnenju vzgojiteljic, otroci lotili v prostoru na fotografiji »brzice«

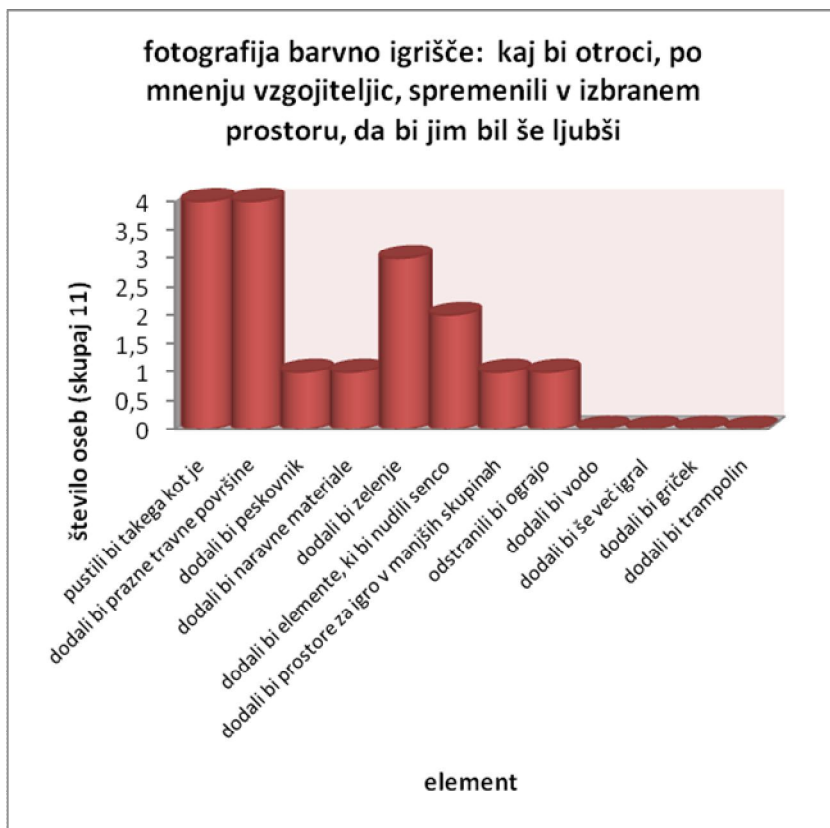


Slika 35: Stvari na fotografiji »organsko igrišče«, ki bi bile, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najljubše

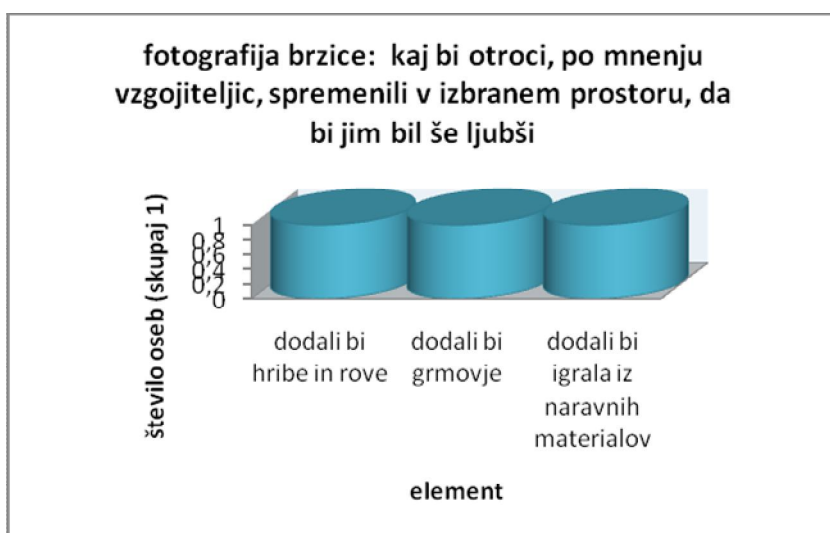
Vzgojiteljice so v odgovorih na predzadnje vprašanje drugega sklopa izpostavile nekaj stvari, ki bi jih, po njihovem mnenju, otroci v izbranih prostorih pogrešali.

Tako je vzgojiteljica, ki se je odločila za fotografijo »mlaka«, menila, da bi otroci pogrešali kakšno igralo, tista, ki se je odločila za fotografijo »brzice«, pa, da bi bil prostor otrokom še ljubši, če bi bilo v njem nekaj več kopnega prostora s hribčki, zelenjem in hlodi. Tudi precej tistih vzgojiteljic, ki so se odločile za »barvno igrišče«, je navedla kakšno stvar, ki naj bi jo otroci pogrešali. Navedle so peskovnik in zelenje, trato za prosto igro, objekte, kamor bi se lahko skrili pred močnim soncem ter nekoliko umaknjene ali skrite prostorčke

za tiste, ki si želijo intime. Morda so se pri izboru fotografij nekoliko prenaglile, saj se, kot so pokazali nadaljnji odgovori, zavedajo, da igrala tudi otrokom niso vse.

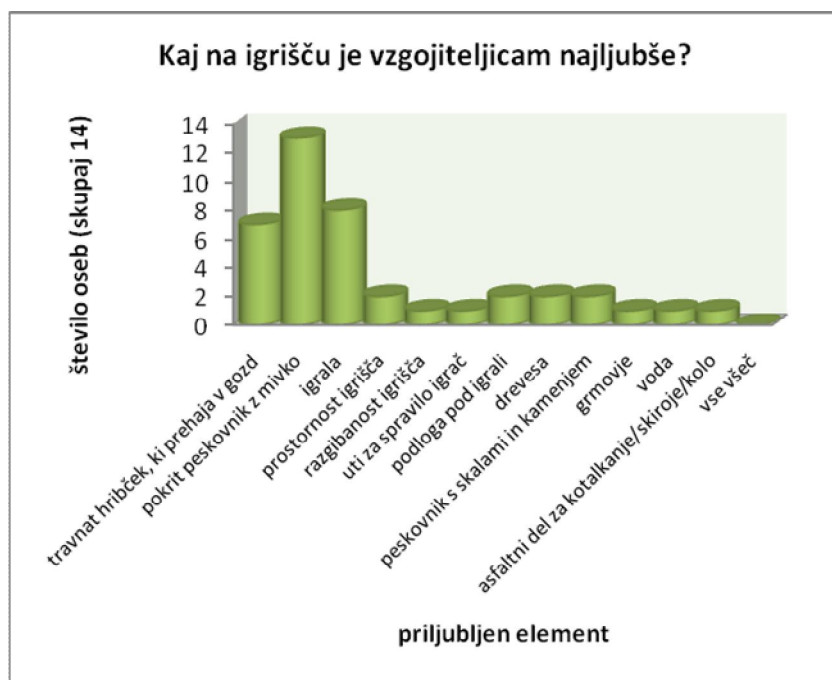


Slika 36: Stvari, ki bi jih otroci, po mnenju vzgojiteljic, dodali prostoru na fotografiji »barvno igrišče«, da bi jim bil še bolj všeč

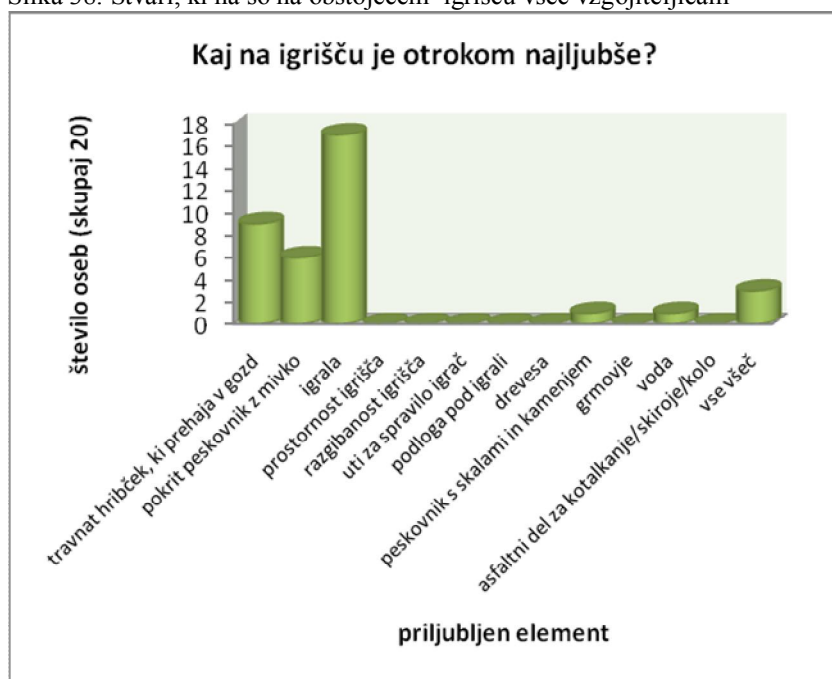


Slika 37: Stvari, ki bi jih otroci, po mnenju vzgojiteljic, dodali prostoru na fotografiji »brzice«, da bi jim bil še bolj všeč

Zadnja vprašanja so se navezovala na obstoječe igrišče ob vrtcu. Zanimalo me je, kaj se vzgojiteljicam zdi dobro in primerno za igro otrok, kaj je tisto, kar se jim zdi neuporabno, nekoristno ali celo nevarno, kje vidijo, da se otroci največ in najraje igrajo, kje najmanj, predvsem pa sem želela od samih otrok izvedeti, kaj jim je na igrišču všeč in kaj ne. Ko je bilo govora o primernih, priljubljenih, koristnih in všečnih igriških elementih, so si bili anketiranci zelo enotni. Do odstopanj je prišlo pri definiranju nepriljubljenih, nekoristnih, nevšečnih in nevarnih stvari na igrišču.

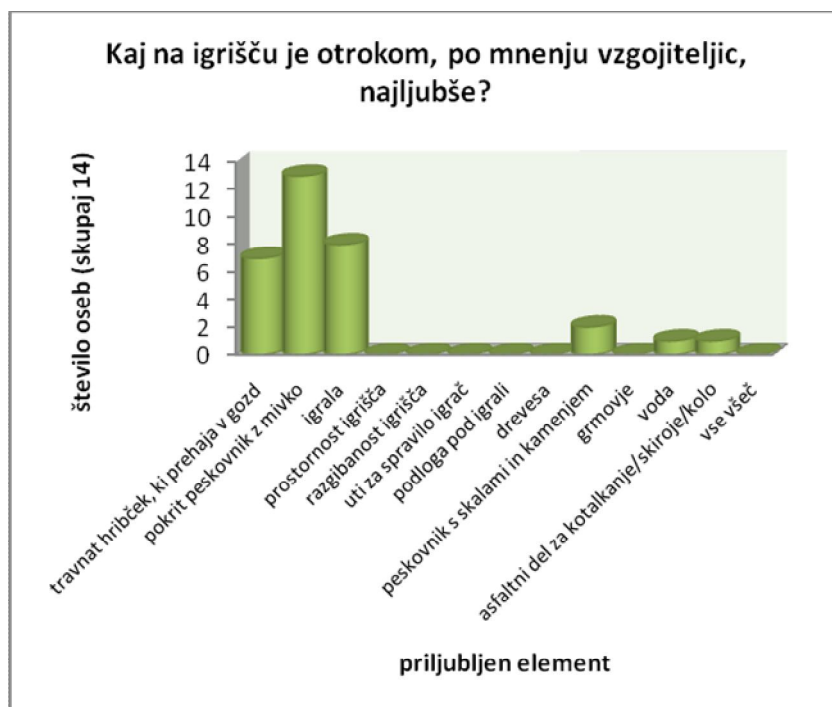


Slika 38: Stvari, ki na so na obstoječem igrišču všeč vzgojiteljicam

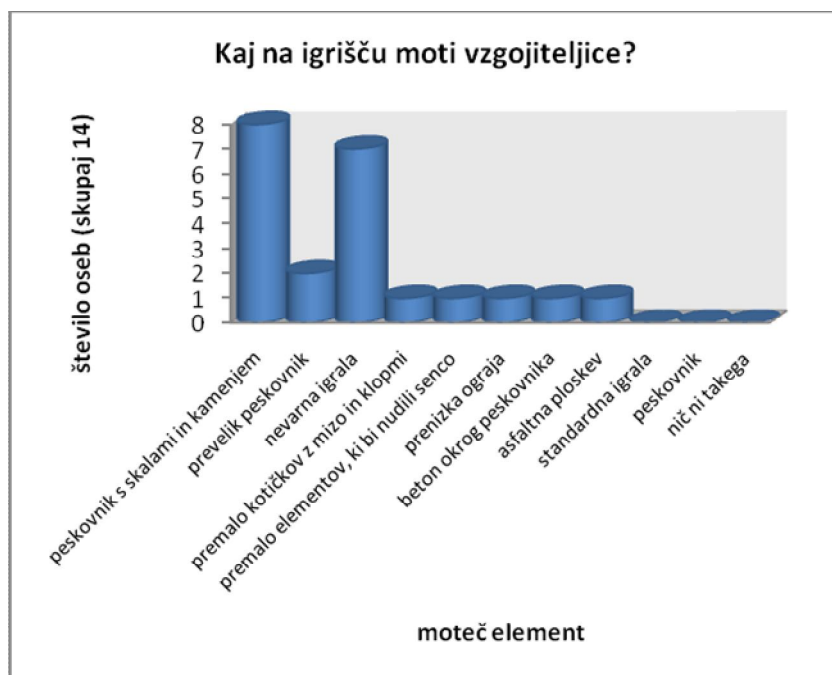


Slika 39: Stvari, ki so na obstoječem igrišču všeč otrokom

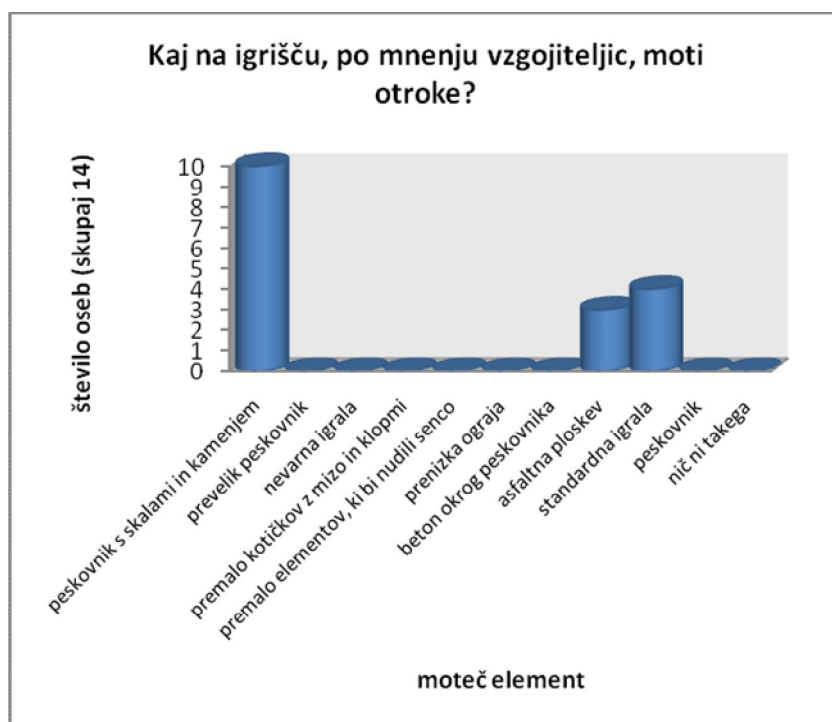
Pokazalo se je, da imajo otroci zelo dobro mnenje o svojem igrišču, saj čezenj ni bilo nobene omembe vredne, negativne kritike. Bolj nezadovoljne so z igriščem vzgojiteljice. Njihova kritika se je nanašala zlasti na pomanjkanje varnosti. Veliko vzgojiteljic na igrišču pogreša več zelenja in koticov za bolj umirjeno igro, skoraj vse pa moti velik peskovnik s kamni in skalami, ki naj bi bil po njihovem mnenju povsem nekoristen in celo nevaren. Kot kaže menijo, da ga tudi otroci ne marajo, saj ga je še več vzgojiteljic navedlo takrat, ko so skozi odgovore izražale svojo naklonjenost oz. nenaklonjenost do delov igrišča in igriških elementov. Tudi na vprašanje »Kje na igrišču se otroci najmanj igrajo oz. kje se jih najmanj igra« so vzgojiteljice odgovorile, da je to peskovnik s kamni in skalami. Zanimivo je, da omenjen peskovnik pri otrocih ni bil deležen pretiranih negativnih kritik, eden od otrok ga je celo izpostavil kot enega najljubših objektov na igrišču. Vzrok za to, da se otroci malo igrajo v omenjenem peskovniku je morda ta, da vzgojiteljice podzvestno otroke od njega odvrčajo, ker se jim zdi nevaren in nezanimiv.



Slika 40: Stvari, ki so na obstoječem igrišču, po mnenju vzgojiteljic, otrokom najbolj všeč



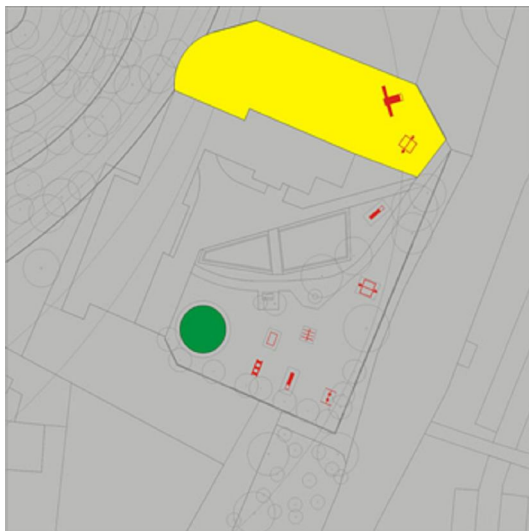
Slika 41: Stvari, ki na obstoječem igrišču motijo vzgojiteljice



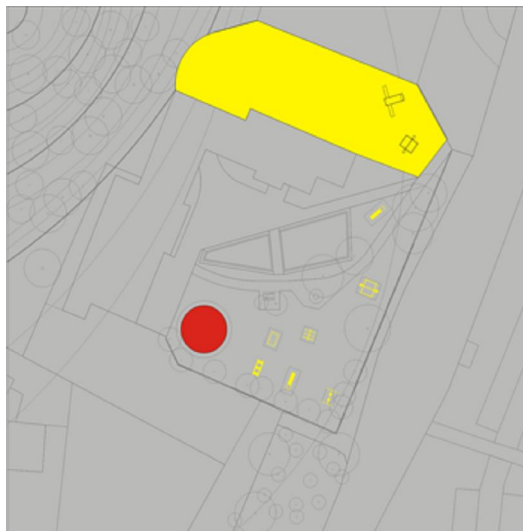
Slika 42: Stvari, ki na obstoječem igrišču, po mnenju vzgojiteljic, motijo otroke

* LEGENDA:

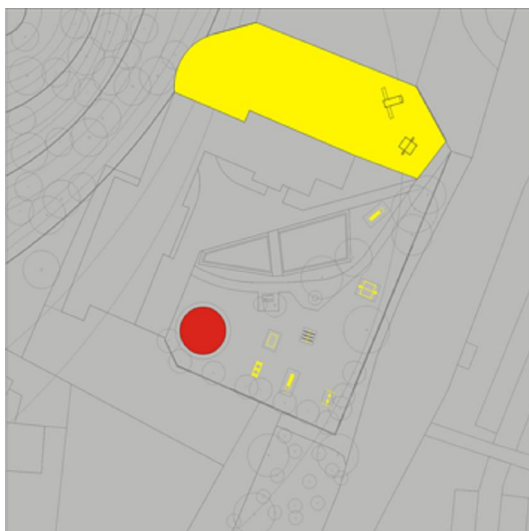
RDEČA: TAKO JIH MENI > 80%
 ORANŽNA: TAKO JIH MENI 60-80%
 RUMENA: TAKO JIH MENI 40-79%
 ZELENA: TAKO JIH MENI 20-39%
 MODRA: TAKO JIH MENI < 20%



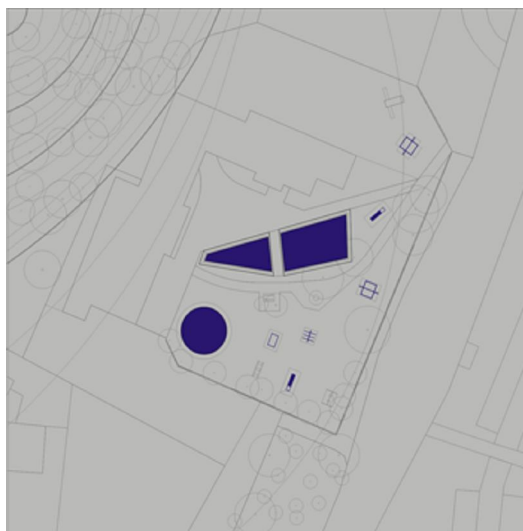
Slika 43: Elementi na obstoječem igrišču, ki so všeč otrokom



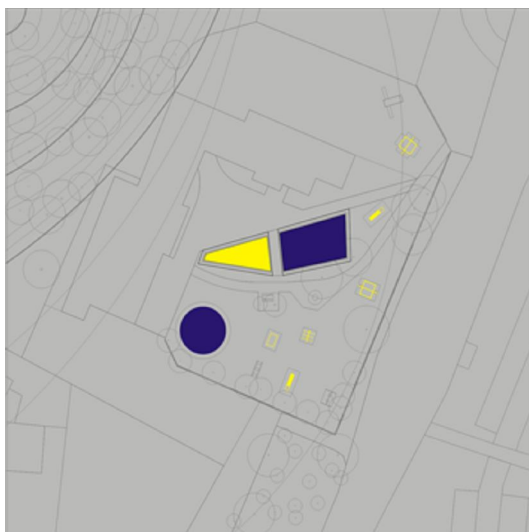
Slika 44: Elementi na obstoječem igrišču, ki so všeč vzgojiteljicam



Slika 45: Elementi na obstoječem igrišču, ki so, po mnenju vzgojiteljic, všeč otrokom



Slika 46: Elementi na obstoječem igrišču, ki niso všeč otrokom



Slika 47: Elementi na obstoječem igrišču, ki niso všeč vzgojiteljicam

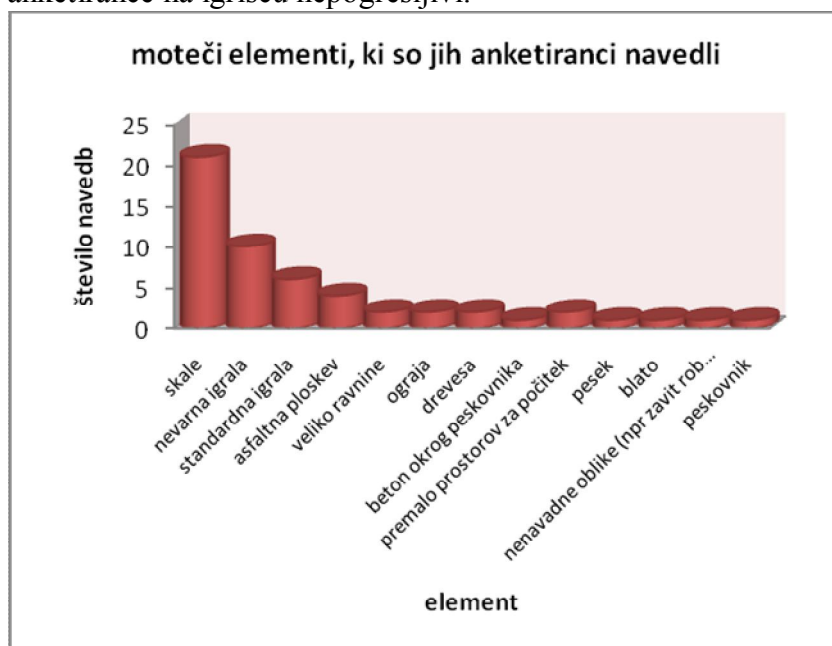


Slika 48: Elementi na obstoječem igrišču, ki, po mnenju vzgojiteljic, niso všeč otrokom

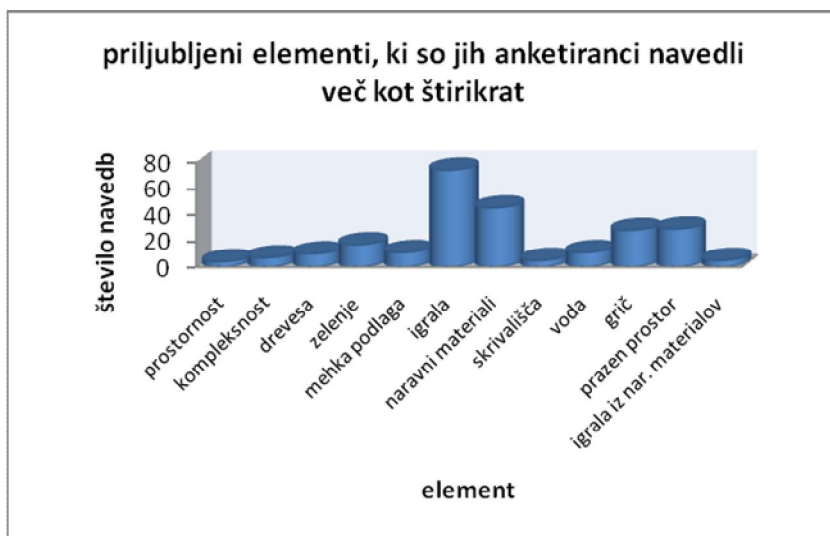
* LEGENDA:

RDEČA: TAKO JIH MENI > 80%
 ORANŽNA: TAKO JIH MENI 60-80%
 RUMENA: TAKO JIH MENI 40-79%
 ZELENA: TAKO JIH MENI 20-39%
 MODRA: TAKO JIH MENI < 20%

Preden sem se lotila drugega dela raziskave, sem zbrala elemente, ki so se najpogosteje pojavili v odgovorih na vprašanje standardnega vprašalnika. Nastal je nabor elementov, ki jih anketiranci nikakor ne bi želeli imeti na igrišču ter nabor tistih elementov, ki so za anketirance na igrišču nepogrešljivi.



Slika 49: Elementi, ki jih anketiranci ne bi želeli imeti na igrišču



Slika 50: Elementi, ki se zdijo anketirancem nepogrešljivi na igrišču

5.3.2 Drugi del

Drugi del raziskave je bil izveden 4. 3. 2009. Ker je bilo predvideno, da bodo otroci reševali nalogo po skupinah, je pred njenim pričetkom vzgojiteljica otroke razdelila v skupine. Nastalo je 5 skupin s po 4 otroki, le v eni od skupin je bilo otrok 5. Seznanili sva jih s tem kaj predstavljajo posamezni žetoni in kaj predstavlja prostorski diagram. Razložila sem jim, da rdeč žeton simbolizira igralo, moder žeton vodo, rumen drevo, zelen trato in črn peskovnik, prostorski diagram pa igriški prostor. Rekla sem jim, naj po diagramu razporedijo žetone tako, kot bi si želeli, da bi bili razporejeni dejanski igriški elementi po igrišču.



Slika 51: Otroci pri reševanju lokacijske naloge

Lokacijska naloga zahteva precej abstraktnega mišljenja. Ob upoštevanju teorije kognitivnega razvoja, švicarskega biologa in filozofa Jeana Piageta (Piaget, 1972), predšolski otroci še niso zmožni pravega abstraktnega mišljenja. Po njegovi teoriji so

namreč otroci med 2. in 6. letom starosti na drugi, predoperativni kognitivni stopnji razvoja, ko so že sposobni razumevanja in uporabe simbolov, kar pomeni tudi abstrakcije, vendar pa na njihovo sklepanje in razmišljanje v veliki meri vpliva percepcija oz. zaznavanje. Tudi po 6. letu starosti naj bi bili sposobni abstraktnega razmišljanja in sklepanja zgolj na podlagi konkretno videnega. Šele po 12. letu naj bi nastopila tista faza, ko miselne operacije niso več omejene s konkretnimi predmeti, zato v tem obdobju otroci lahko sklepajo o nečem na osnovi domnev in ne nujno na podlagi videnega. Šele v tem obdobju, lahko govorimo o pravem abstraktnem mišljenju. Piaget je zelo znan in navajan avtor, ki je vplival na številne razvojne psihologe, vendar je bila njegova teorija deležna številnih kritik. Moteče so zlasti, po starosti strogo ločene, razvojne stopnje. Številni razvojni psihologi so namreč mnenja, da kognitivni razvoj ne poteka zgolj v eni, jasni smeri progresivnosti, pač pa se otroci poslužujejo različnih stopenj mišljenja. Njihovi kognitivni procesi so namreč tesno povezani s specifično vsebino.

Če bi upoštevala zgolj Piageta in njegove razvojne stopnje, se naloge po vsej verjetnosti ne bi lotila s 5 in 6 let starimi otroki, saj naj ti ne bi bili sposobni reševanja povsem abstraktnih nalog. Po vsej verjetnosti se naloge sploh ne bi lotila, saj ne bi imela smisla. Moj cilj je bil namreč preveriti uporabnost metode izključno pri predšolskih otrocih. Ker pa razvoj otrok še ni dodobra raziskan, poleg tega pa se nikakor ne gre upreti le na eno teorijo, sem se odločila, da nalogo vseeno izvedem.

Ko so otroci z njo opravili, sem vsakega otroka iz posamezne skupine vprašala, kako so se naloge lotili. Izvedela sem, da večina razporeditev ni bila posledica dogovora znotraj skupin, pač pa odločitve "vodje", otroka, ki so se mu drugi podredili in mu prepustili, da uveljavi svoje želje. To je bila, po mojem mnenju, manifestacija dejstva, da predšolski otroci še niso zmožni dogovarjanja in usklajevanja svojih interesov. Lokacijske naloge zato verjetno niso odražale volje vseh otrok znotraj skupin, pač pa voljo zgolj enega od njih. Zaradi tega sem se odločila za kontrolno ponovitev lokacijske naloge, pri kateri bodo otroci razporejali elemente individualno.

Med opravljanjem naloge sva z vzgojiteljico večkrat preverili, če otroci stvar dejansko razumejo in vedo kaj počno. Iz njihovih odgovorov je bilo sklepati, da vsi vedo, kaj predstavlja diagram in kaj žetoni na njem, nisem pa prepričana, če so si prav vsi predstavljali, kako bi izgledali tako razporejeni realni elementi v realnem prostoru. Lokacijska naloga namreč zahteva precej abstraktnega mišljenja, ki ga tako majhni otroci morda še niso zmožni. Tudi tlorisna predstava igrišča je morda zanje nekoliko pretežak zalogaj. Pri razporejanju so zato, po mojem mnenju, vsaj nekatere otroke, vodili povsem drugi vzgibi kot je bilo predvideno, a so temu navkljub nastale zelo zanimive razporeditve.

Ker ne morem ne trditi ne zanikati, da so otroci razumeli nalogo, sem rezultate obravnavala tako, kot da bi jo razumeli in bi bile zato razporeditve resničen odraz njihovih želja v zvezi s prostorsko razporeditvijo elementov.

Lokacijska naloga je pri vzgojiteljicah potekala nekoliko drugače kot pri otrocih. Mednje sem razdelila liste z abstraktnim diagramom, legendo in navodili, kako naj se naloge lotijo. Naloge so reševale individualno v času pavze. Omenjeno nalogo sem izvedla pri njih le za primerjavo, pri izdelavi idejnih zasnov pa sem si pomagala zgolj z diagrami otrok.

• Komentar rezultatov drugega dela raziskave

Same naloge so se otroci lotili zelo različno. Tisti, ki so žetone po diagramu razporedili hitro, so se, po mojem mnenju, osredotočili predvsem na izgled samega prostorskega diagrama. Njihove razporeditve so bile zelo simetrične. Razporeditve otrok, ki so se nekoliko dlje zadržali pri nalogi, so bile izključno nesimetrične in brez posebno vidnega reda. Menim, da so otroci, ki so nalogo reševali dlje časa, le to boljše razumeli in so si tudi predstavljali dejanske elemente, razporejene po igriškem prostoru, medtem ko so tisti, ki so jo rešili hitro, pozornost namenili bolj samemu izgledu prostorskega diagrama. To morda kaže na to, da so otroci, kljub isti starosti, na različnih razvojnih nivojih. Nekateri so zato lahko boljši v abstraktnem mišljenju kot njihovi vrstniki, drugi pa so morda boljši pri čem drugem.



Slika 52: Izrazito simetrična razporeditev



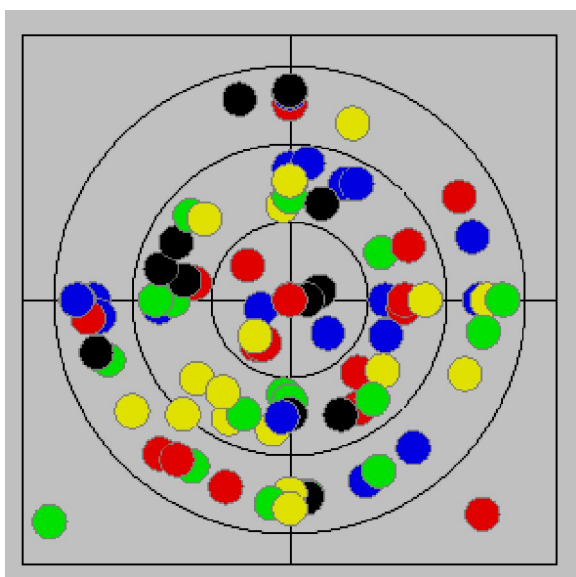
Slika 53: Izrazito nesimetrična razporeditev

Otroci so nalogo reševali individualno, a so še naprej sedeli po skupinah, kar je morda delno vplivalo na rezultate. Vsak otrok je namreč nalogo opravljal v navzočnosti drugih treh oz. štirih otrok iz svoje skupine. Ti so lahko s svojimi razporeditvami neposredno ali posredno vplivali nanj. Po tej domnevi bi bili najbolj pristni rezultati lokacijskih nalog tistih otrok, ki so se v posamezni skupini prvi lotili naloge. Tega, ali so imeli otroci, ki so prvi reševali nalogo, vpliv na druge otroke v svoji skupini, ne morem dokazati, zato sem lokacijske naloge vseh otrok obravnavala kot enakovredne in verodostojne.

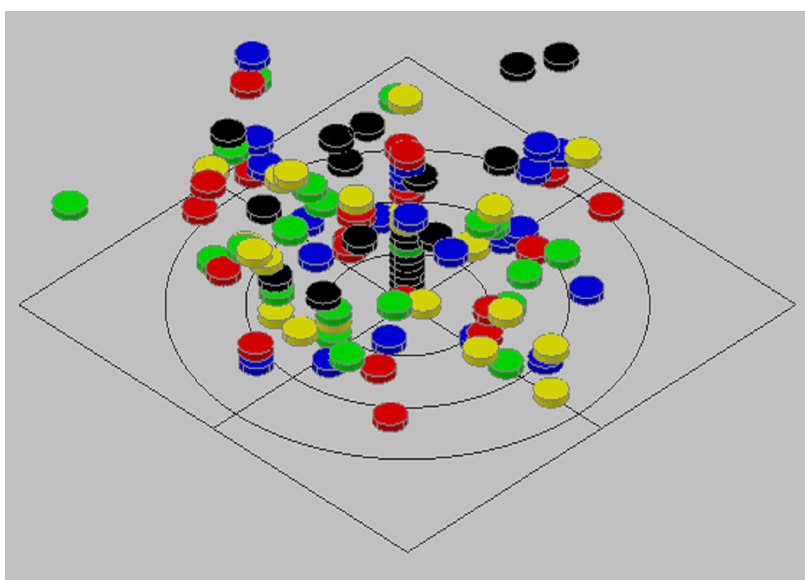
Da bi bila interpretacija rezultatov lokacijskih nalog lažja, sem vse izpolnjene diagrame otrok združila v skupni abstraktni diagram otrok, vse diagrame vzgojiteljic pa v skupni abstraktni diagram vzgojiteljic.

Ker so se nekateri elementi pojavljali na istih lokacijah, bi bilo iz tlorisne slike abstraktnega digrama nemogoče ugotoviti dejansko število elementov na njih. Zaradi tega sem izdelala 3D model skupnega abstraktnega diagrama otrok in 3D model skupnega abstraktnega diagrama vzgojiteljic. Tako so vidni vsi elementi, ki so jih otroci in vzgojiteljice razmestili po abstraktnih diagramih.

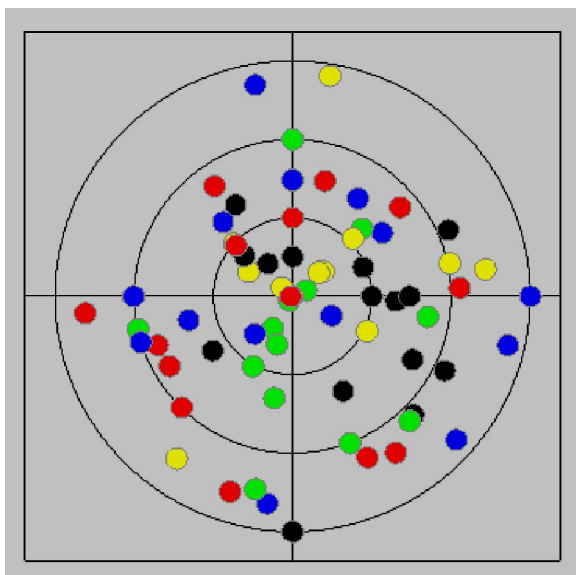
Namen izdelave abstraktnih diagramov je bil ugotoviti, kateri elementi na igrišču so večini otrok in vzgojiteljic bolj pomembni, kateri manj, kateri zanje predstavljajo elemente integracije, kateri elemente zasebnosti in odmika od družbe.



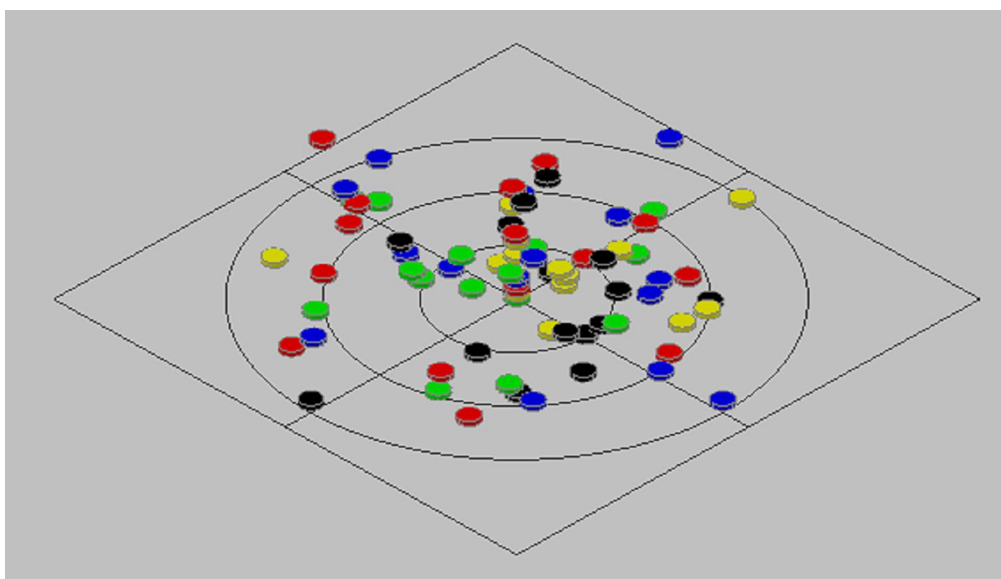
Slika 54: Združen prostorski diagram otrok (tlorisna predstavitev)



Slika 55: Združen prostorski diagram otrok (prostorska predstavitev)

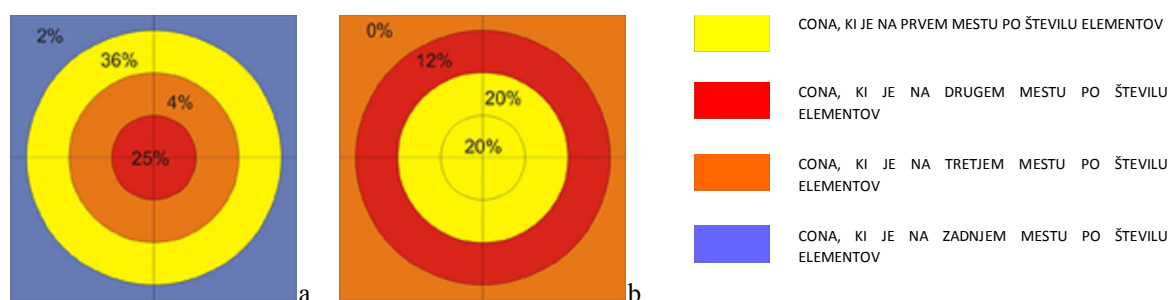


Slika 56: Združen prostoski diagram vzgojiteljic (tlorisna predstavitev)



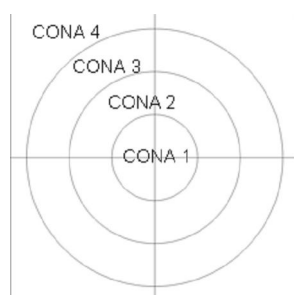
Slika 57: Združen prostorski diagram vzgojiteljic (prostorska predstavitev)

Po besedah utemeljitelja ekoanalize Peleda (Peled, 1990), » pri analizi lokacijske naloge predpostavljamo, da na čutni ravni doživljamo in členimo prostor okoli nas tako, kot doživljamo in členimo predele našega telesa-znotraj/zunaj/levo/desno/spredaj/zadaj. Pri analizi postavitve žetonov predpostavljamo »ekspresivno analogijo«, na primer pozicije v sredini diagrama kažejo na željo po integraciji, leva stran predstavlja upor, nesprejemanje sistema; pozicije zadaj predstavljajo odmik od družbe, zasebnost; desna stran kaže na sprejemanje sistema in skrb za njegovo funkcioniranje.«



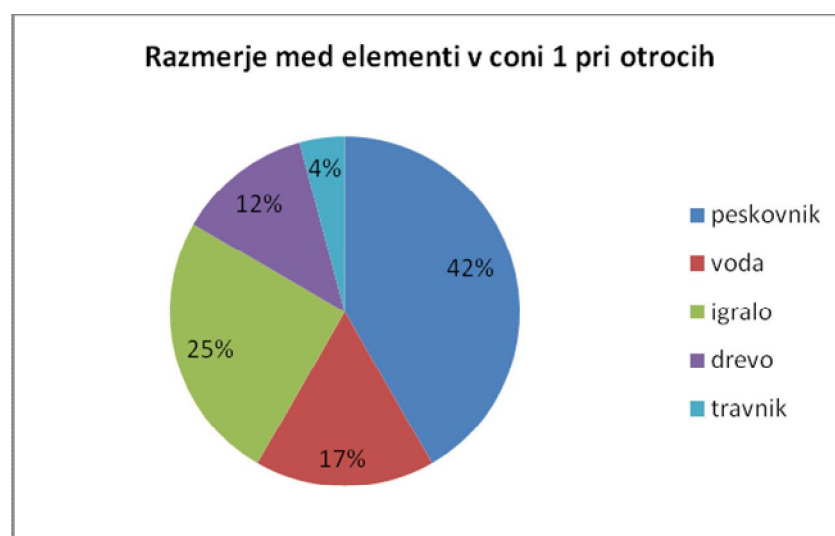
Slika 58: Delež elementov v posameznih conah, pri otrocih (a); Delež elementov v posameznih conah, pri vzgojiteljicah (b)

- Razporeditev elementov po conah**

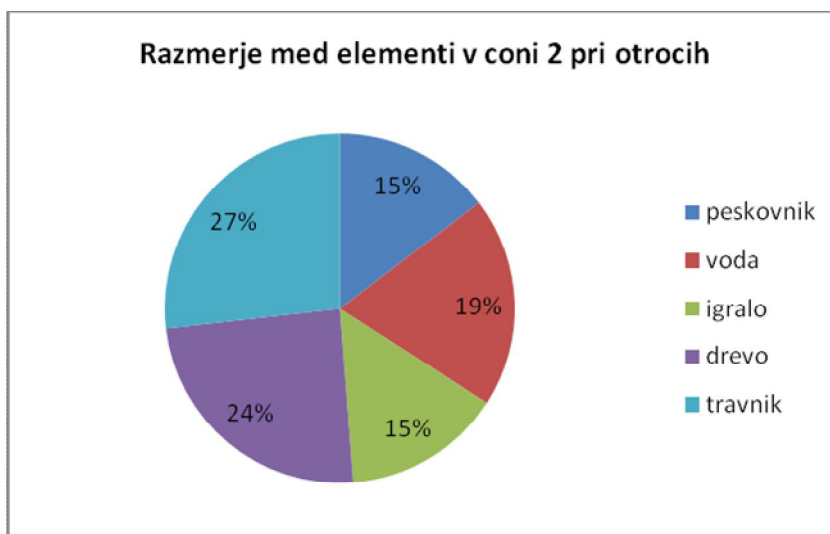


Slika 59: Abstraktni diagram z vrisanimi conami

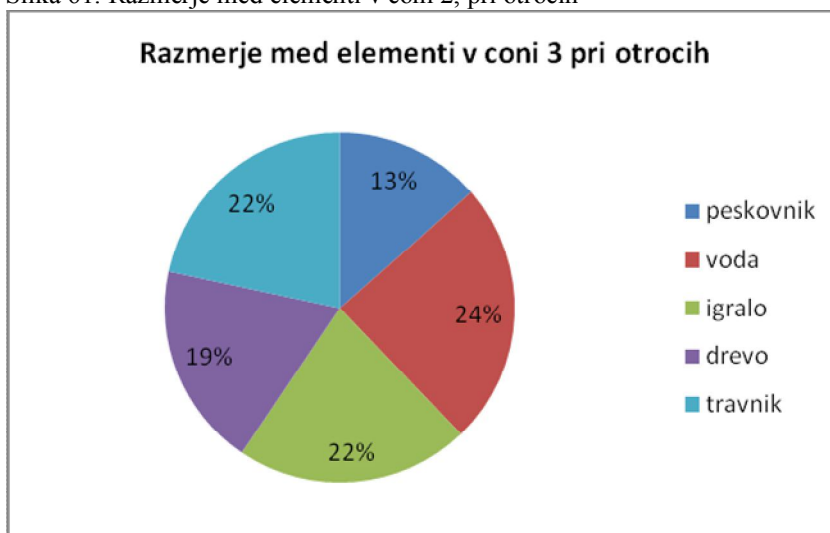
Otroci so največ elementov uvrstili v cono 2, in sicer kar 41 (39%). Precej elementov, 37 (35%), je bilo v coni 3, v coni 1 pa je bilo le 24 elementov (23%). Dva elementa (2%), sta bila izven krožnic, v coni 4, eden (1%) pa je bil točno na drugi krožnici.



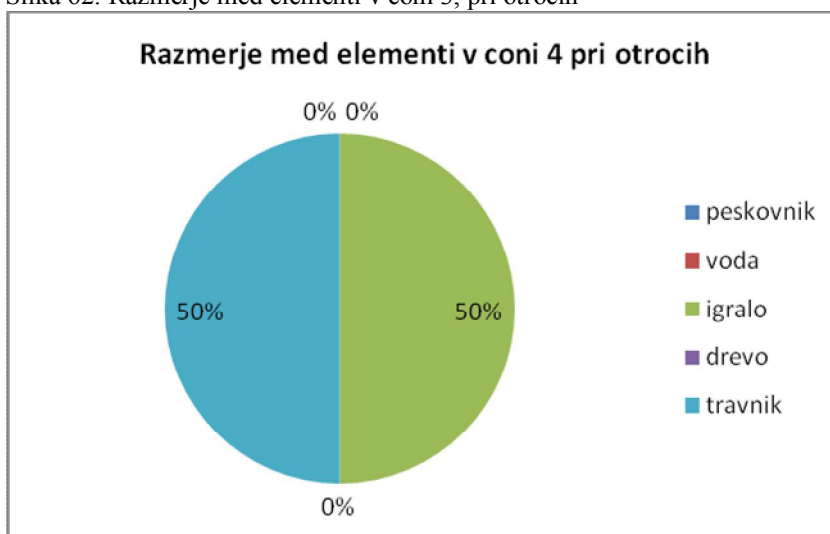
Slika 60: Razmerje med elementi v coni 1, pri otrocih



Slika 61: Razmerje med elementi v coni 2, pri otrocih

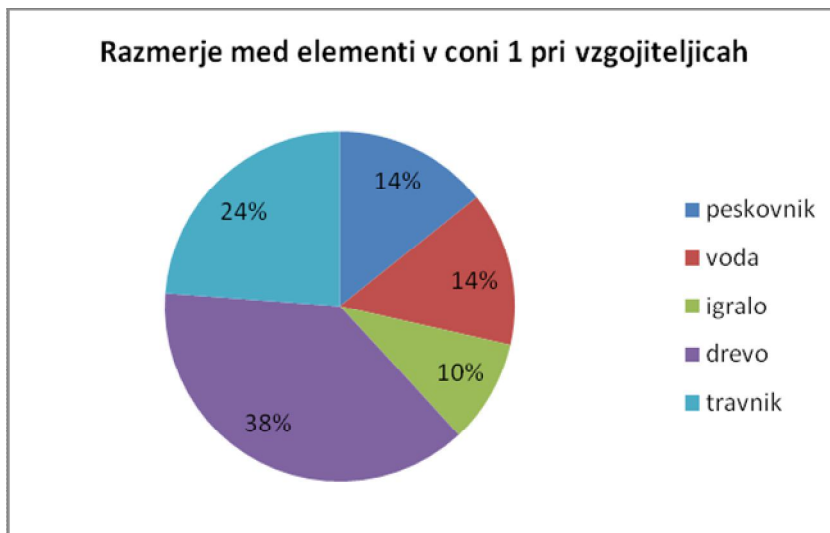


Slika 62: Razmerje med elementi v coni 3, pri otrocih

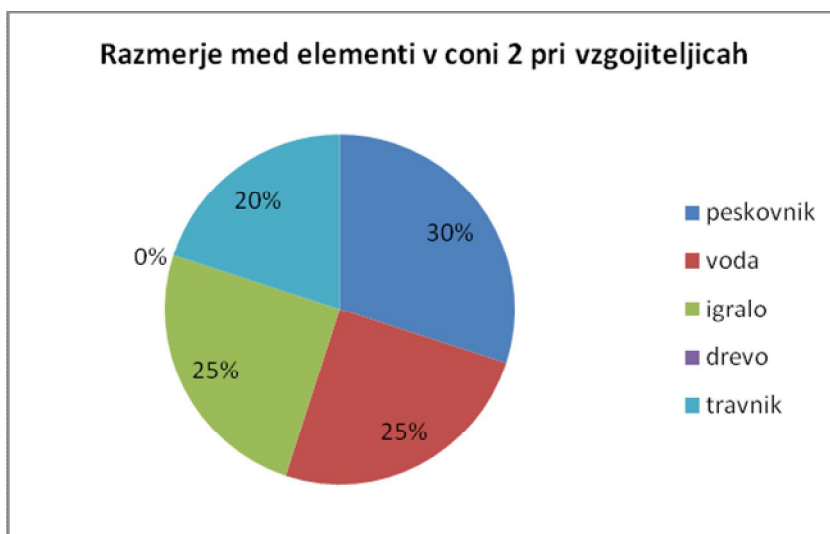


Slika 63: Razmerje med elementi v coni 4, pri otrocih

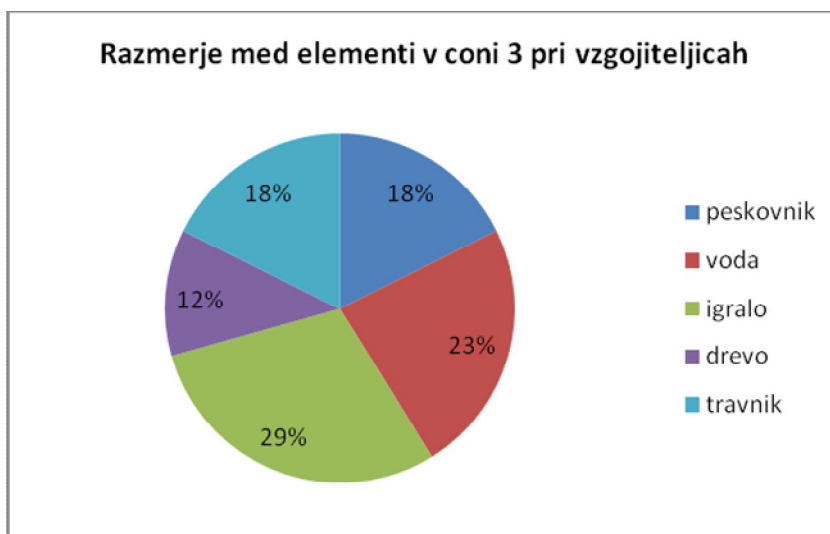
Vzgojiteljice so največ elementov dale v cono 1 in cono 2 (po 21, kar je 28%), v coni 3 je bilo 17 elementov (23%), v coni 4 pa ni bilo nobenega elementa. V nasprotju z otroki, ki so na eno od krožnic postavili zgolj en element, pa so jih vzgojiteljice nanje postavile precej (skupaj 17, torej 23%).



Slika 64: Razmerje med elementi v coni 1, pri vzgojiteljicah



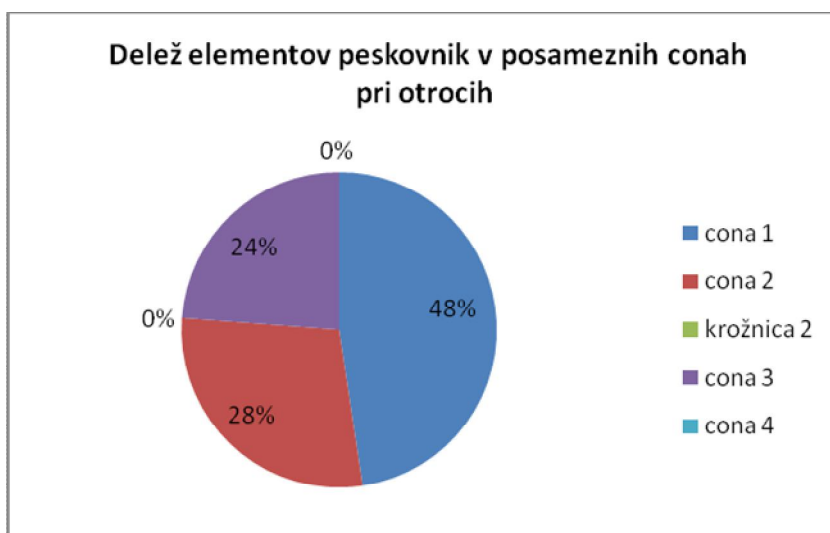
Slika 65: Razmerje med elementi v coni 2, pri vzgojiteljicah



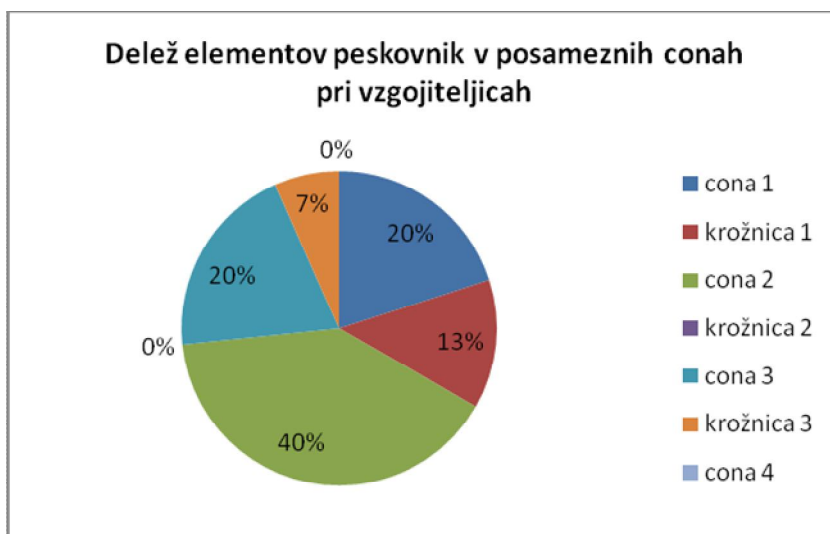
Slika 66: Razmerje med elementi v coni 3, pri vzgojiteljicah

Podatek, ki se mi je zdel uporabnejši z vidika načrtovanja preureditve igrišča, je bil delež posameznih elementov po conah in lokacijah.

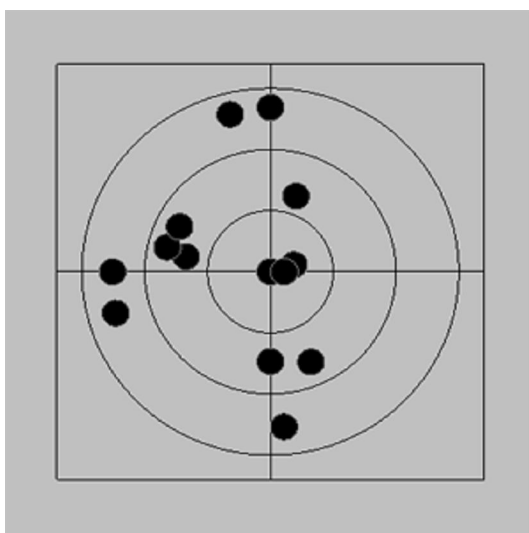
Peskovnik je bil pri otrocih daleč najbolj zastopan v coni 1 (48% vseh elementov peskovnik), v coni 2 in 3 je bilo razmerje teh elementov približno enako, cona 4 pa jih ni vsebovala. Pri vzgojiteljicah je bilo največ teh elementov v coni 2 (40%), nekoliko manj jih je bilo v coni 1 (vštevši tiste elemente, ki so bili na krožnici, skupaj 33%), bistveno manj na preostalih lokacijah.



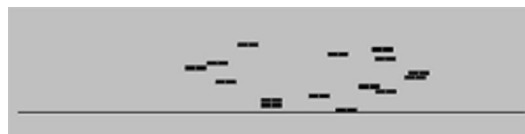
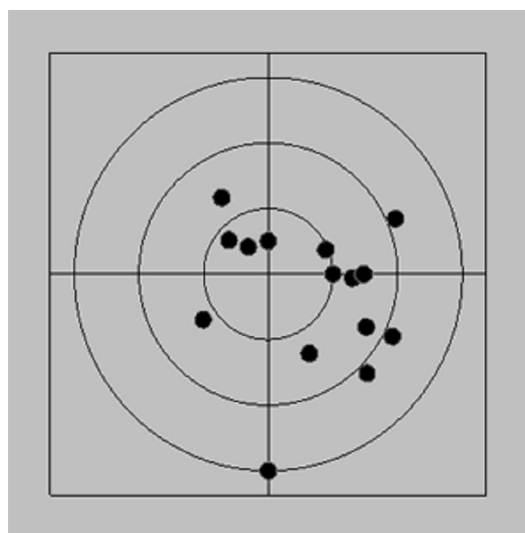
Slika 67: Delež elementov peskovnik v posameznih conah, pri otrocih



Slika 68: Delež elementov peskovnik v posameznih conah, pri vzgojiteljih

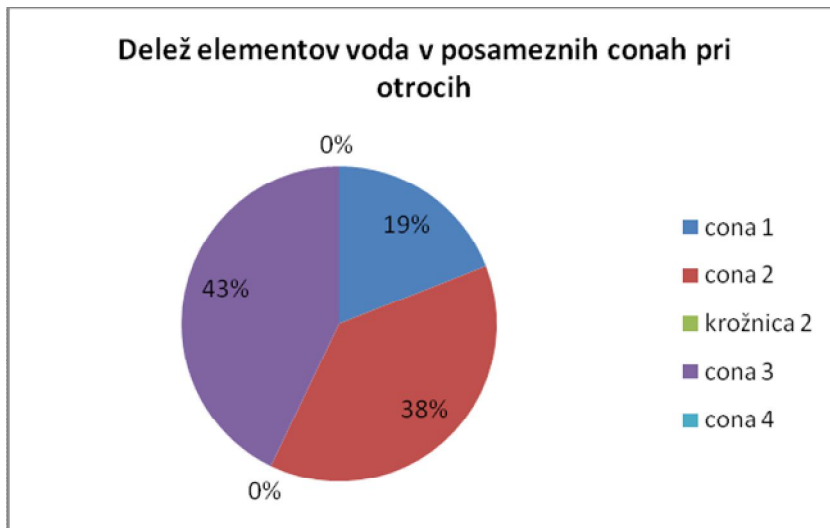


Slika 69: Razporeditev črnih žetonov (element peskovnik) po abstraktnem diagramu, pri otrocih

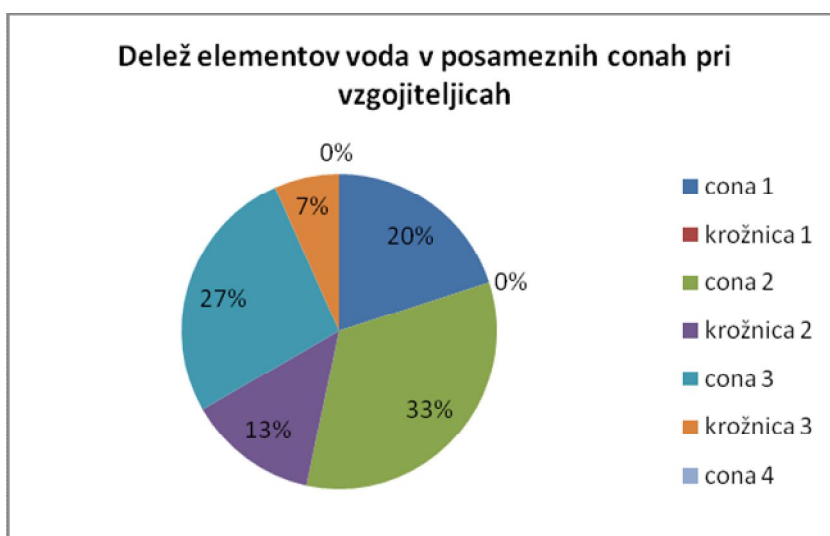


Slika 70: Razporeditev črnih žetonov (element peskovnik) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljih

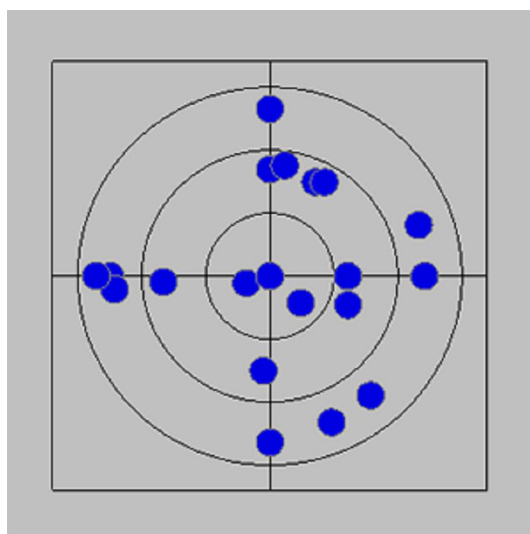
Otroci so največ elementov *voda*, postavili v cono 2 in 3, veliko manj v cono 1, cona 4 pa je ostala brez omenjenih elementov. Vzgojiteljice so večji del elementov *voda* sicer postavile v cono 2, a razlike med številom elementov v conah 1, 2 in 3 niso bile velike.



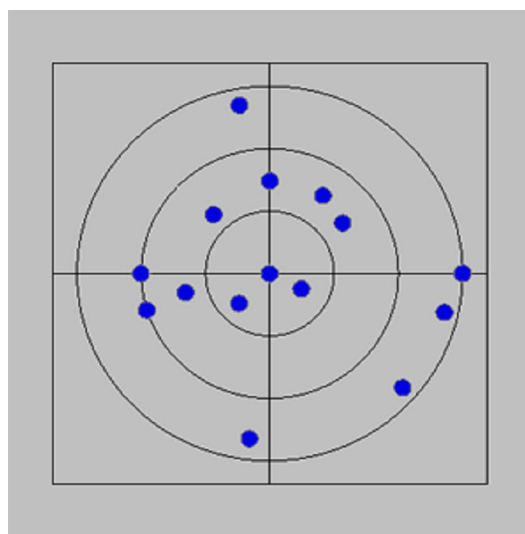
Slika 71: Delež elementov voda v posameznih conah, pri otrocih



Slika 72: Delež elementov voda v posameznih conah, pri vzgojiteljicah

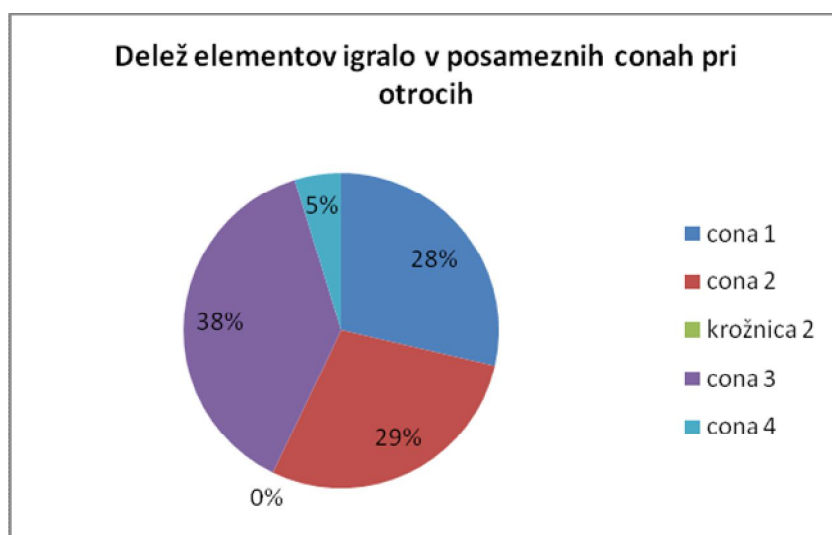


Slika 73: Razporeditev modrih žetonov (element voda) po abstraktnem diagramu, pri otrocih

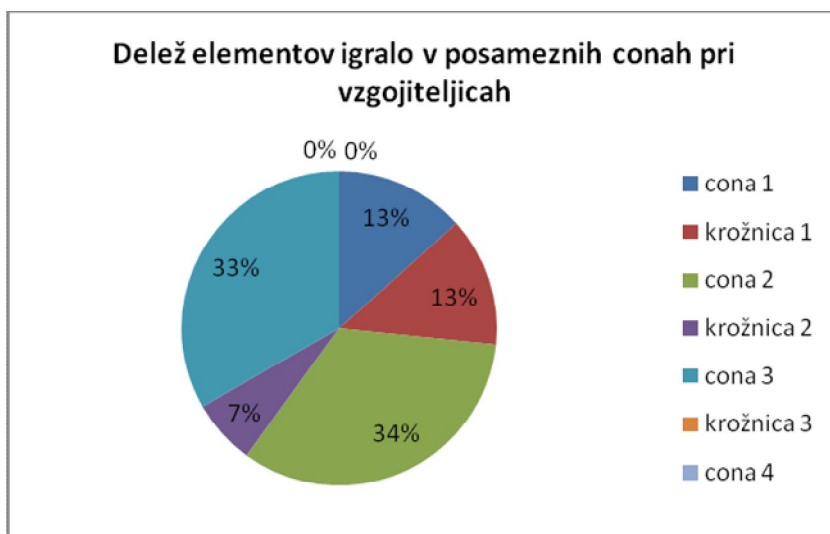


Slika 74: razporeditev modrih žetonov (element voda) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah

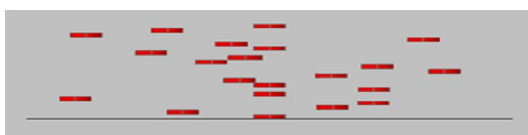
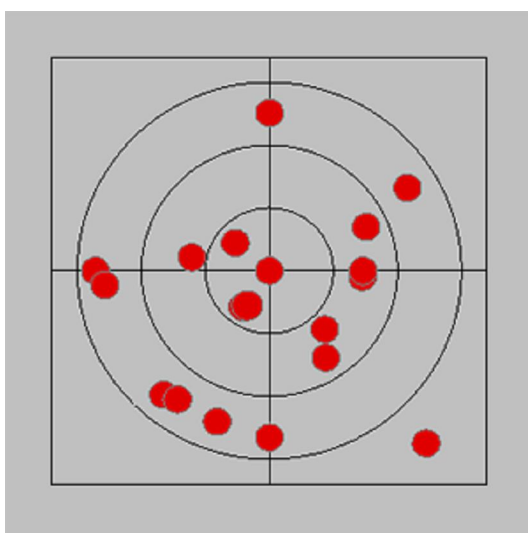
Element *igralo* je bil precej enakovredno zastopan v vseh 3 notranjih conah, tako da število ni izstopalo nikjer. En element se je pojavil tudi v zunanji, 4. coni. Tudi pri vzgojiteljicah je bil element *igralo* približno enakovredno zastopan v prvih treh conah.



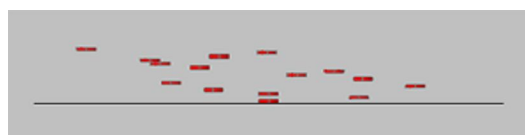
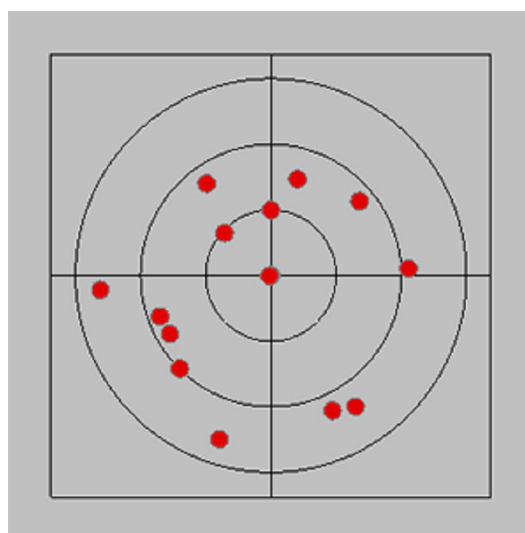
Slika 75: Delež elementov igralo v posameznih conah, pri otrocih



Slika 76: Delež elementov igralo v posameznih conah, pri vzgojiteljicah

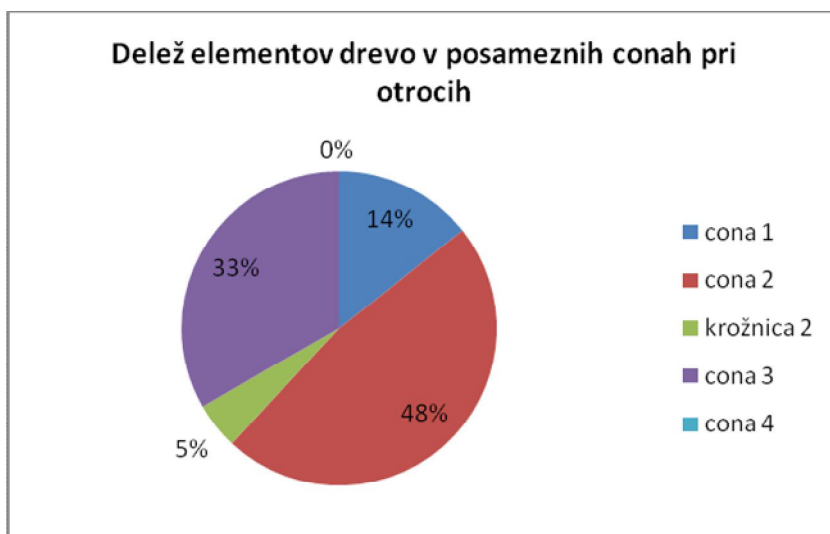


Slika 77: Razporeditev rdečih žetonov (element igralo) po abstraktnem diagramu, pri otrocih

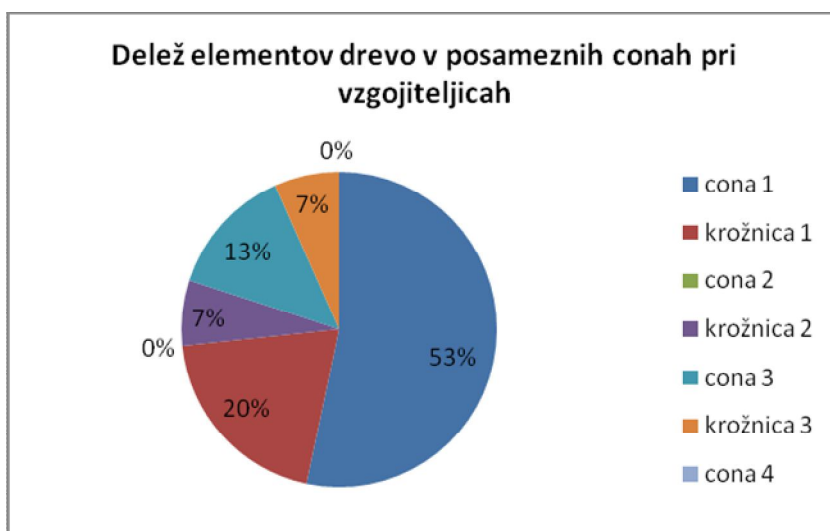


Slika 78: Razporeditev rdečih žetonov (element igralo) po abstraktnem diagramu pri vzgojiteljicah

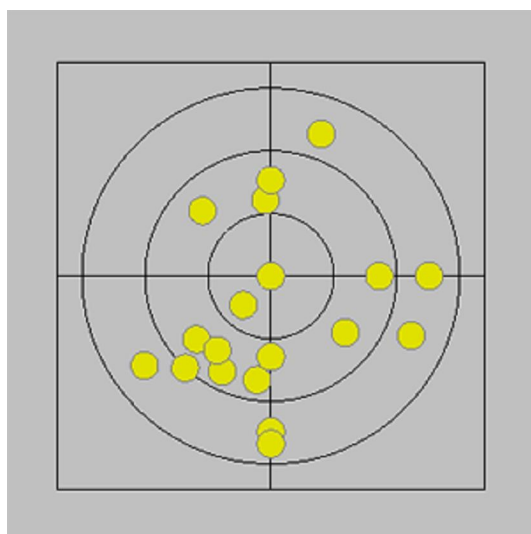
Najopaznejša razlika med otroki in vzgojiteljicami se je pokazala pri elementu *drevo*. Pri otrokih je zelo prevladovalo v coni 2, nekaj elementov se je znašlo tudi v coni 3, zelo malo otrok pa je omenjen element umestilo v cono 1. Vzgojiteljice so kar 73% elementov *drevo* postavile v cono 1 oz. na krožnico 1, preostale lokacije so bile približno enakovredno zapolnjene z njimi.



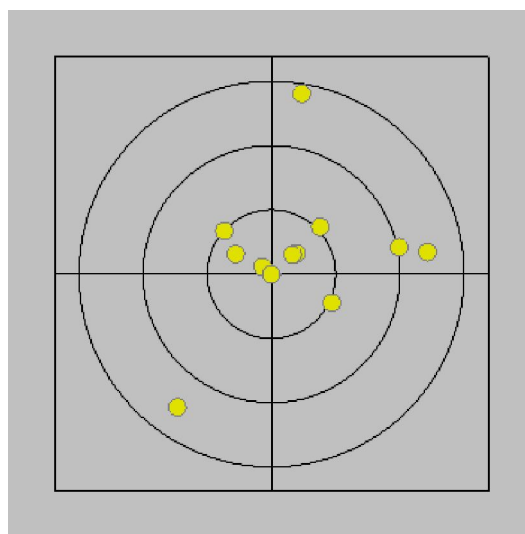
Slika 79: Delež elementov drevo v posameznih conah pri otrocih



Slika 80: Delež elementov drevo v posameznih conah pri vzgojiteljicah

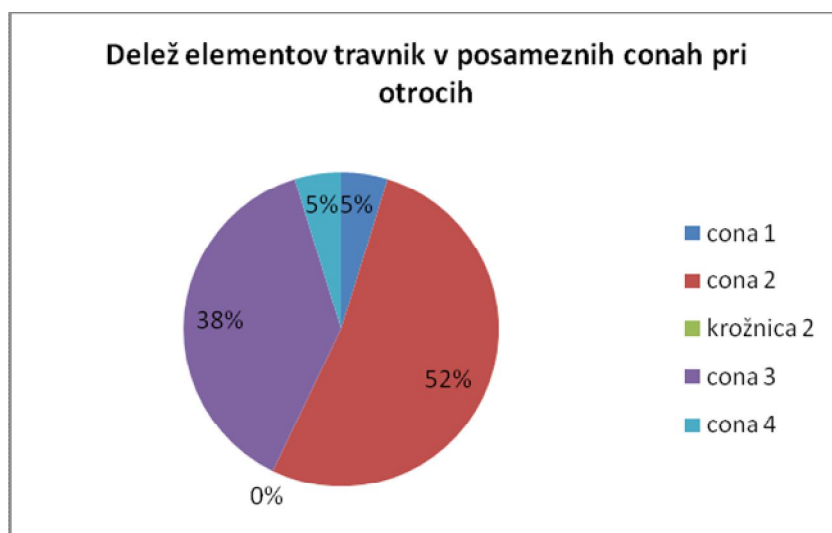


Slika 81: Razporeditev rumenih žetonov (element drevo) po abstraktnem diagramu, pri otrocih

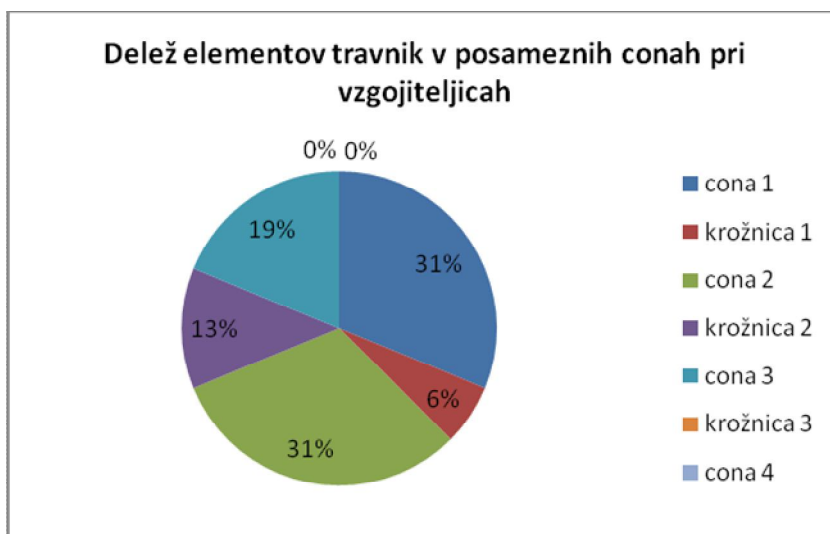


Slika 82: Razporeditev rumenih žetonov (element drevo) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljicah

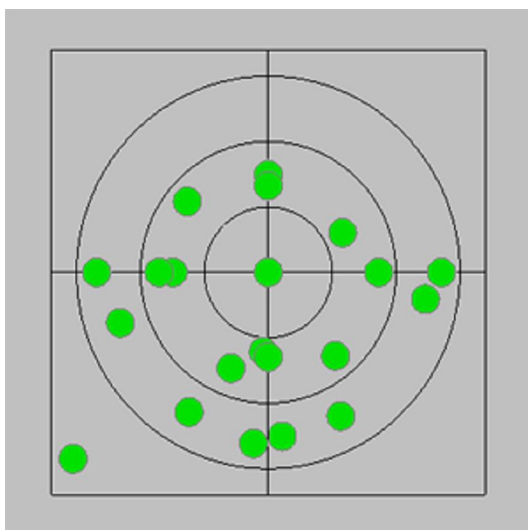
Element *travnik* je bil pri otrocih najbolj zastopan v con 2, precej manj teh elementov je bilo v con 3, cona 1 in 4 pa sta vsebovali le po en ta element. Vzgojiteljice so omenjen element razporedile po conah razmeroma enakomerno.



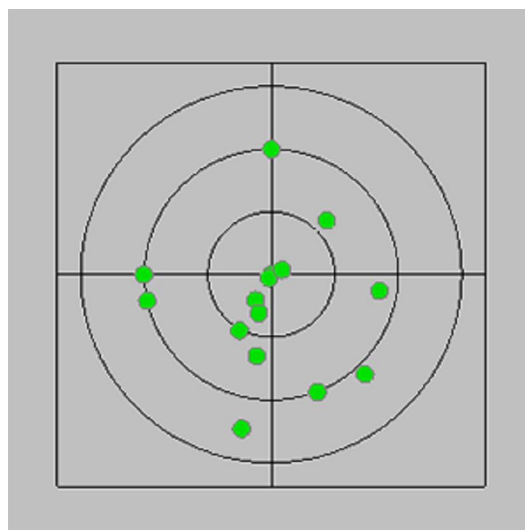
Slika 83: Delež elementov travnik v posameznih conah, pri otrocih



Slika 84: Delež elementov travnik v posameznih conah, pri vzgojiteljih



Slika 85: Razporeditev zelenih žetonov (element travnik) po abstraktnem diagramu, pri otrocih

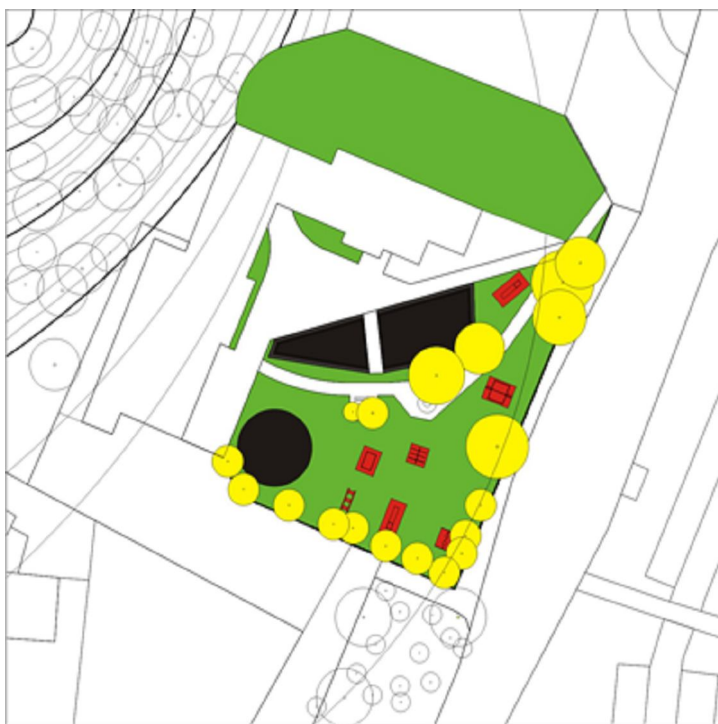


Slika 86: Razporeditev zelenih žetonov (element travnik) po abstraktnem diagramu, pri vzgojiteljih

Po interpretaciji utemeljitelja ekoanalize, Peleda, anketiranci razumejo elemente, ki jih postavijo v centralni del diagrama kot povezovalne (integracijske) elemente. Znotraj cone 1 so se tako znašli elementi, ki jih otroci in vzgojiteljice razumejo kot središča dogajanja in druženja. Tudi po pomembnosti za anketirance elementi v središču diagrama prednjačijo pred drugimi. Večja je oddaljenost od središča, manjši pomen naj bi bil pripisan določenemu elementu.

Ozirajoč se na to, ima za anketirano skupino otrok središčno vlogo na igrišču peskovnik. Približno enakovredna zastopanost elementov *igralo* in *voda* po posameznih lokacijah diagrama, odraža velike razlike v prioritetah otrok do teh elementov. Otroci so si bili spet bolj enotni pri razporejanju elementov *travniki* in *drevo*. Ta dva elementa, ki zastopata živo naravo, sta otrokom, kot kaže diagram, precej pomembna (po večini so ju uvrstili v cono 2), a jima ne pripisujejo središčne oz. povezovalne vloge na igrišču (v coni 1 ju skorajda ni bilo).

Iz lokacijskih nalog vzgojiteljic je bilo mogoče razbrati, da velik pomen na igrišču pripisujejo drevesom. Omenjeni element je namreč močno prevladoval na središčnih lokacijah diagrama. Drugi 4 elementi so bili približno enakovredno zastopani v vseh notranjih conah diagrama, zunanja cona pa je ostala prazna. Iz tega gre sklepati, da jim drugi elementi niso izrazito pomembni. Enakovredna zastopanost posameznih elementov po conah združenega prostorskega diagrama pa odraža tudi to, da imajo vzgojiteljice, tako kot otroci, zelo različne prioritete do teh elementov.



Slika 87: Parcela obstoječega igrišča v barvah elementov abstraktnega diagrama

Združen prostorski diagram otrok zelo spominja na stanje obstoječega igrišča ob vrtcu. To je zelo v skladu s teorijo Piageta (Piaget, 1972). Po njegovi teoriji namreč na sklepanje in razmišljanje otrok med 2. in 6. letom starosti močno vpliva percepcija oz. zaznavanje. Tudi po 6. letu starosti naj bi bili otroci sposobni abstraktnega razmišljanja in sklepanja zgolj na podlagi konkretno videnega. Ker ima večina predšolskih otrok malo izkušenj z različnimi igrišči, bi lokacijske naloge odsevale stanje igrišča ob njihovem vrtcu, igrišča, ki ga dobro poznajo in si ga zato v mislih lahko predstavljajo.

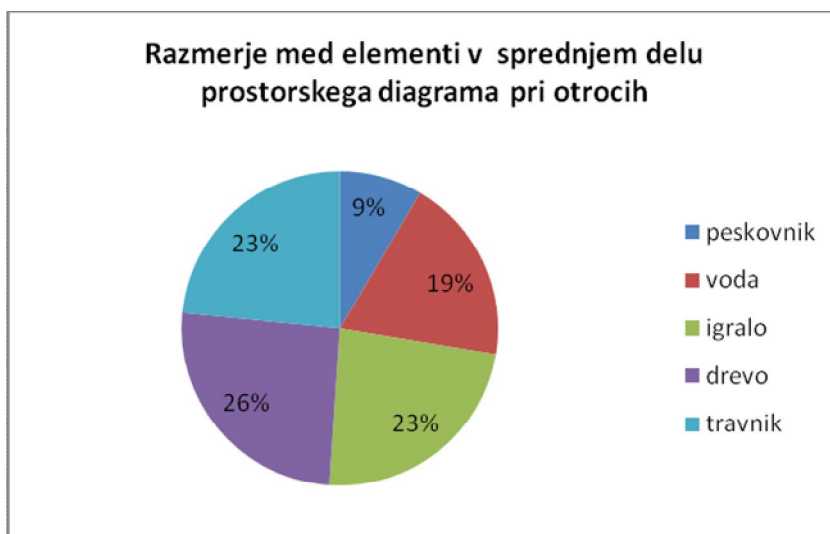
Peskovnik so otroci prepoznali kot pomemben in izstopajoč igriški element z integracijsko funkcijo. Prav peskovniki so na obstoječem igrišču tisti, ki zavzemajo dobršen del prostora in v njem močno izstopajo. Igrala so precej razpršena po celotni površini obstoječega igrišča, kar odslikava tudi skupni prostorski diagram otrok. Otroci običajno zelo uživajo pri igri z vodo, zato so različni vodni elementi, luže, mlakuže, potočki in podobno, zelo visoko na prioritetenih lestvicah otrok. Lokacijske naloge omenjene skupine otrok pa tega niso pokazale, prej obratno. Voda je pri njih precej zapostavljen prostorski element, podobno kot vodni element na obstoječem igrišču. Kot so pokazali rezultati prvega dela raziskave je manjša fontana na igrišču ob vrtcu otrokom precej nezanimiva, saj je nihče ni navedel kot enega najljubših elementov obstoječega igrišča. Možen vzrok bi bil lahko ta, da se otroci lahko igrajo z vodo le v poletnih mesecih in to le pod strogim nadzorom vzgojiteljic, v obliki vodene igre.

- **Razporeditev elementov, glede na lokacije spredaj oz. zadaj**

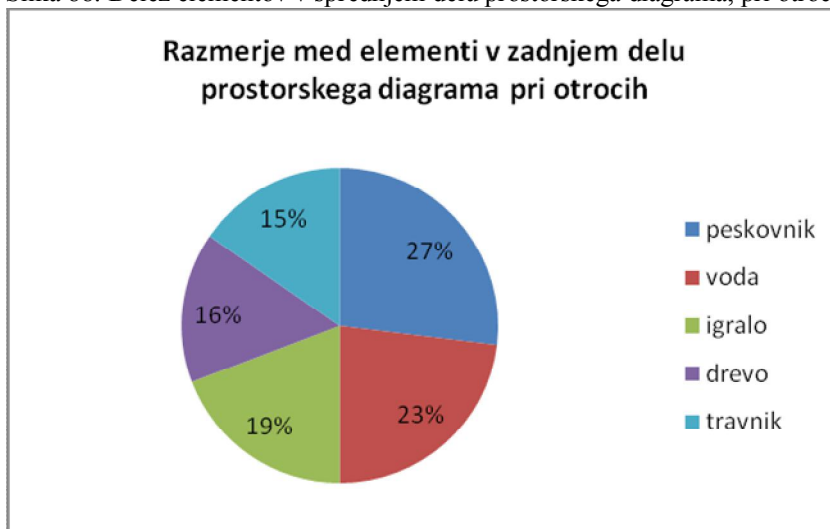
Elementi, postavljeni v ospredje, so, po Peledu, tisti, ki bi jih anketiranci radi imeli na bolj izpostavljenem delu igrišča, tisti zadaj pa naj bi bili del zasebnejšega, mirnejšega, neformalnega dela. (Peled, 1990) To ne pomeni, da so elementi zadaj nepomembni, le niso tisto, zaradi česar igrišče je igrišče.

Pri otrocih je bilo največ elementov v sprednjem delu diagrama in na mejni lokaciji. V sprednjem delu je bilo največ elementov *drevo*, *voda* in *igralo*, najmanj je bilo elementov *peskovnik*. V mejnem območju pa je bilo teh elementov daleč največ. Večina otrok je namreč postavila element *peskovnik* v koncentrično središče diagrama. Središčni elementi imajo, po interpretaciji Peleda, za anketirance središčno in združevalno vlogo in so zato v realnih prostorih večinoma na izpostavljenih lokacijah. Pri analizi rezultatov diagramov sem zato vse elemente, ki so bili locirani v koncentričnem središču diagrama, prištela k elementom sprednjega dela diagrama.

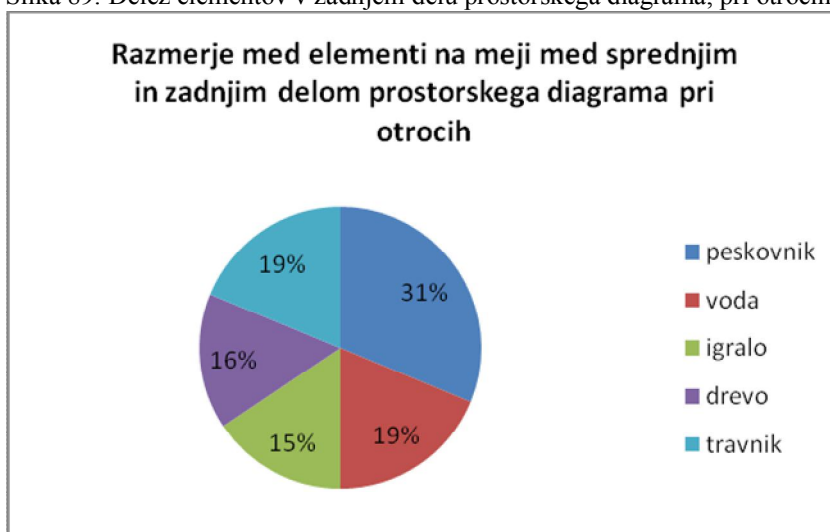
Zadnji del diagrama je bil precej bolj prazen od sprednjega ter mejnega. Med zastopanimi elementi v tem delu je bilo absolutno največ elementov *peskovnik*, najmanj je bilo elementov *travnik* in *drevo*, vendar so bile razlike zelo majhne in zato skoraj zanemarljive.



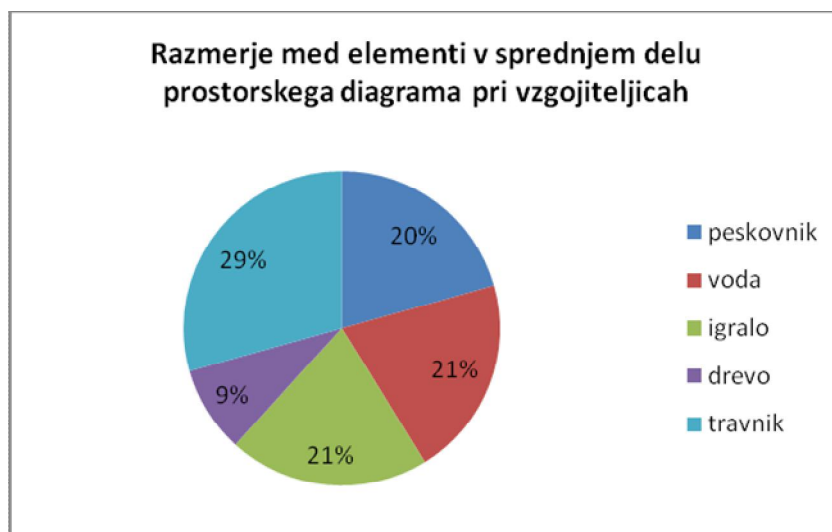
Slika 88: Delež elementov v sprednjem delu prostorskega diagrama, pri otrocih



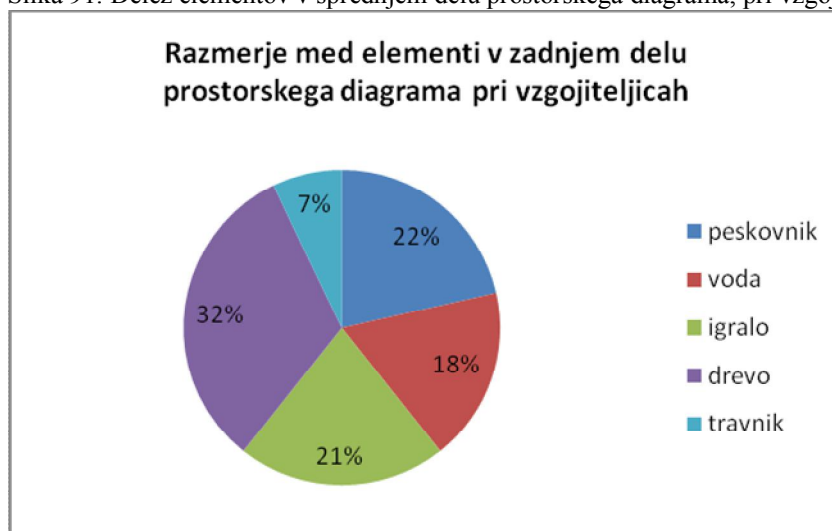
Slika 89: Delež elementov v zadnjem delu prostorskega diagrama, pri otrocih



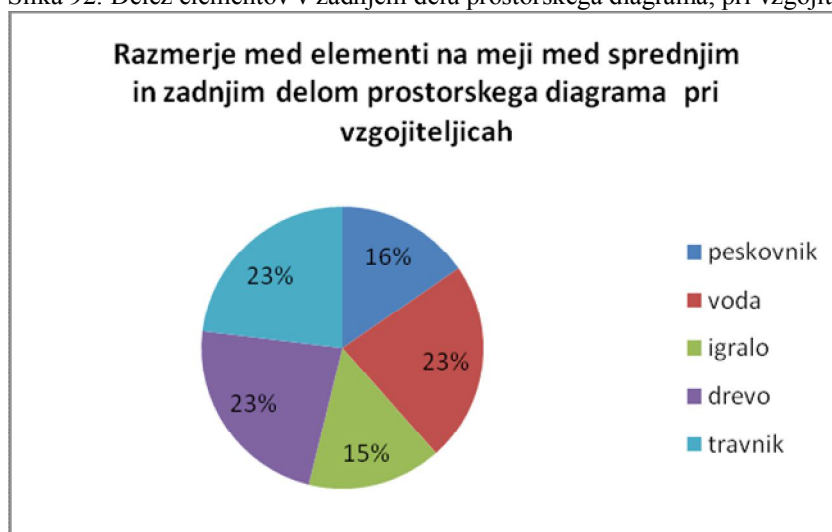
Slika 90: Delež elementov na meji med sprednjim in zadnjim delom diagrama, pri otrocih



Slika 91: Delež elementov v sprednjem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah

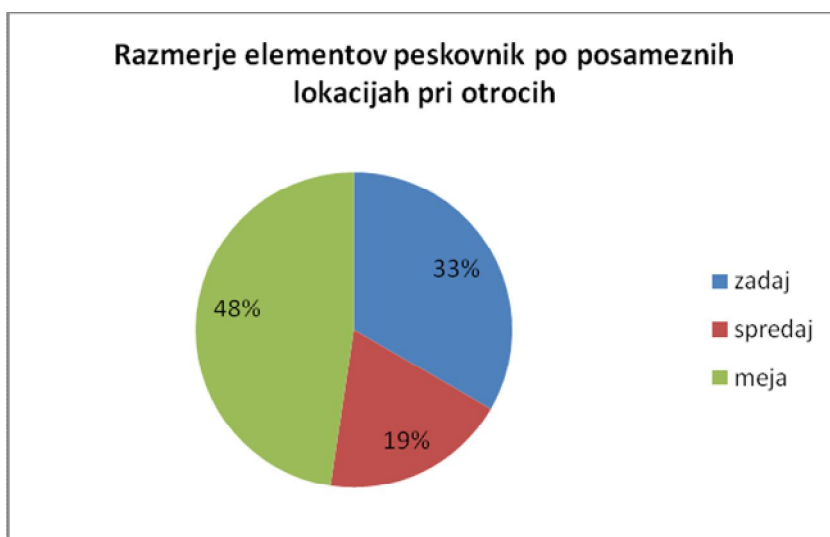


Slika 92: Delež elementov v zadnjem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah

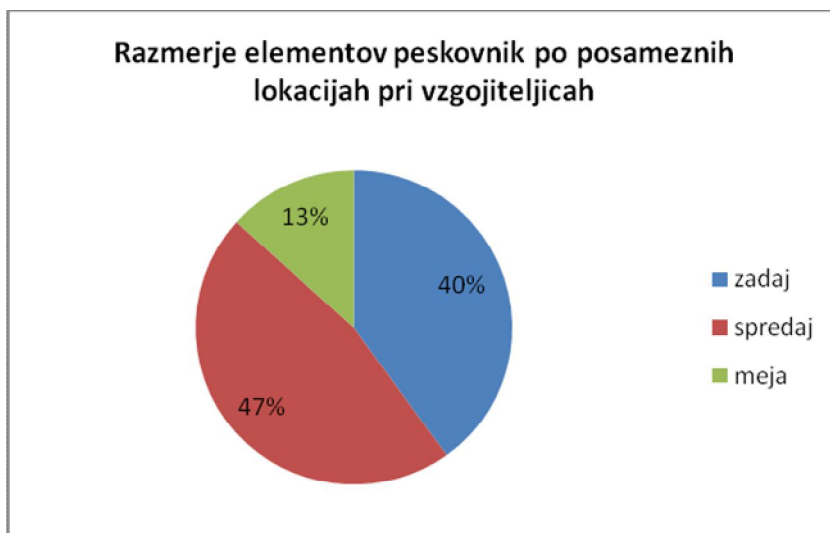


Slika 93: Delež elementov na meji med sp. in zad. delom prostorskega diagrama, pri vzgojiteljicah

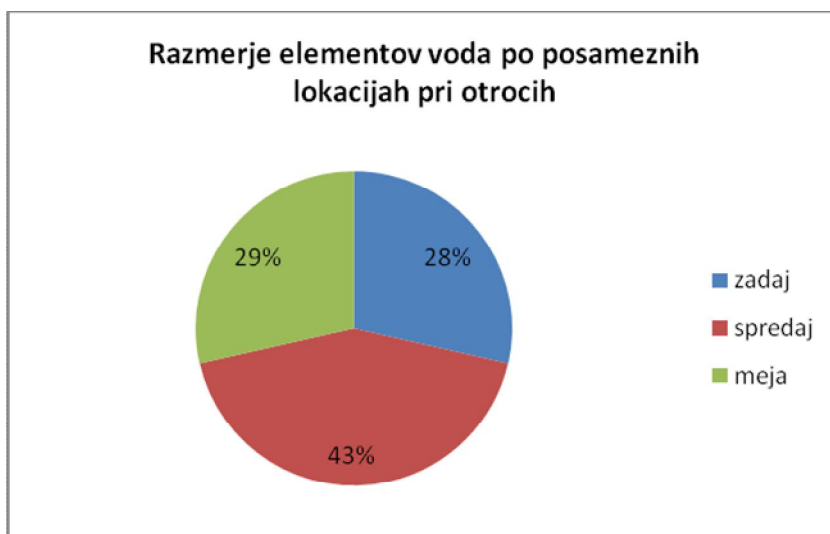
Zanimal me je tudi delež posameznih elementov po teh lokacijah. Elemente peskovnik, ki so bili locirani v koncentrično središče krožnic, sem prištela k elementom sprednjega dela diagrama. Tako je bilo kar 2/3 elementov *peskovnik* v sprednjem delu diagrama, kar naj bi pomenilo, da bi omenjen element anketiranci radi imeli na izpostavljeni lokaciji. Tudi preostali 4 elementi so imeli največjo zastopanost v sprednjem delu diagrama, manj jih je bilo na mejnih lokacijah in v zadnjem delu diagrama.



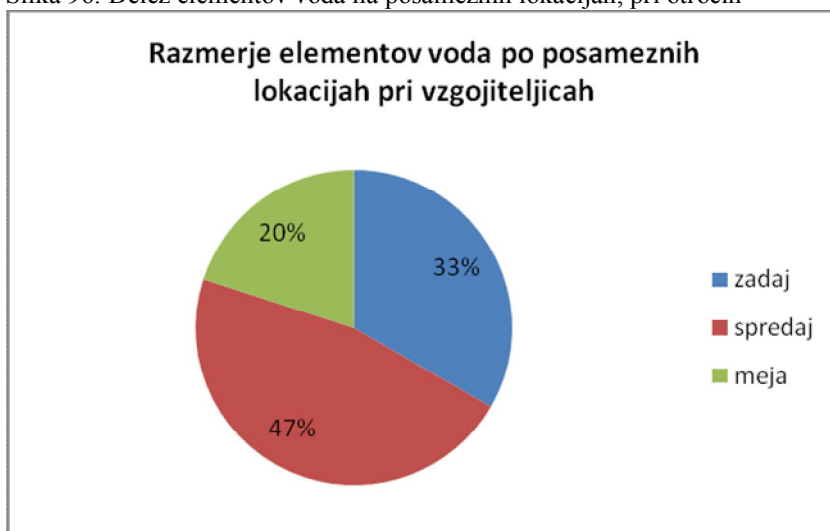
Slika 94: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri otrocih



Slika 95: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



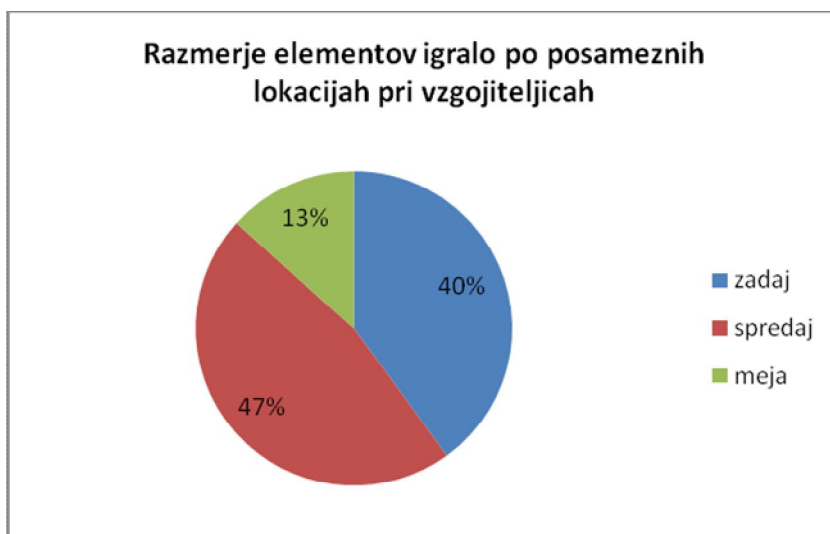
Slika 96: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri otrocih



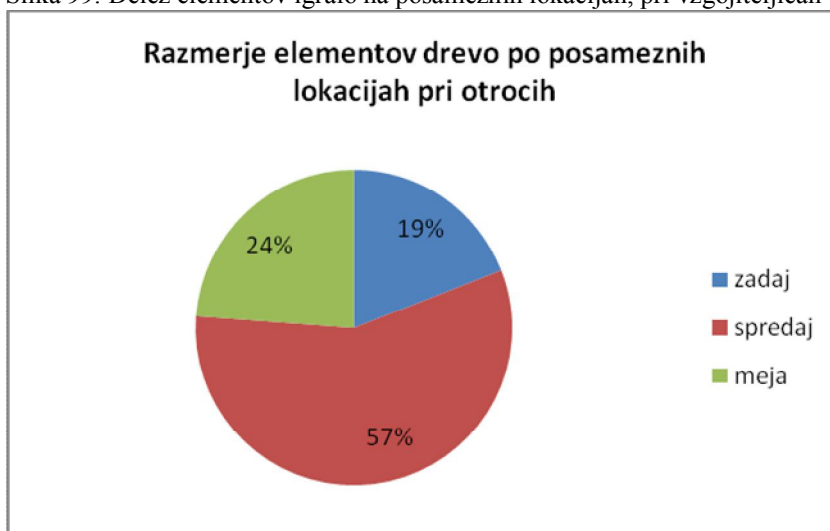
Slika 97: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



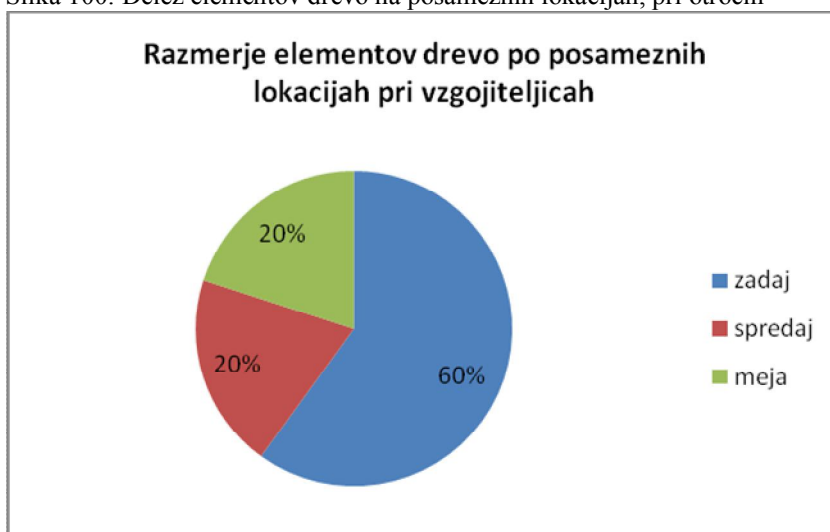
Slika 98: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri otrocih



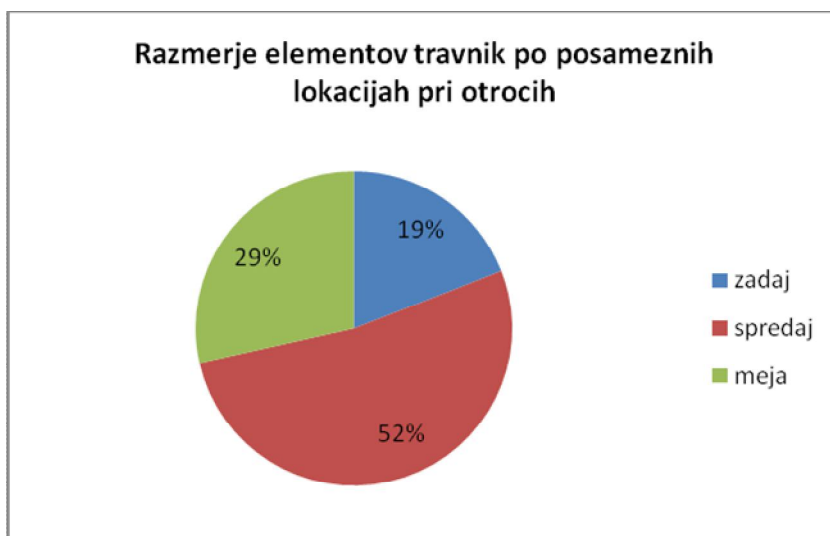
Slika 99: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



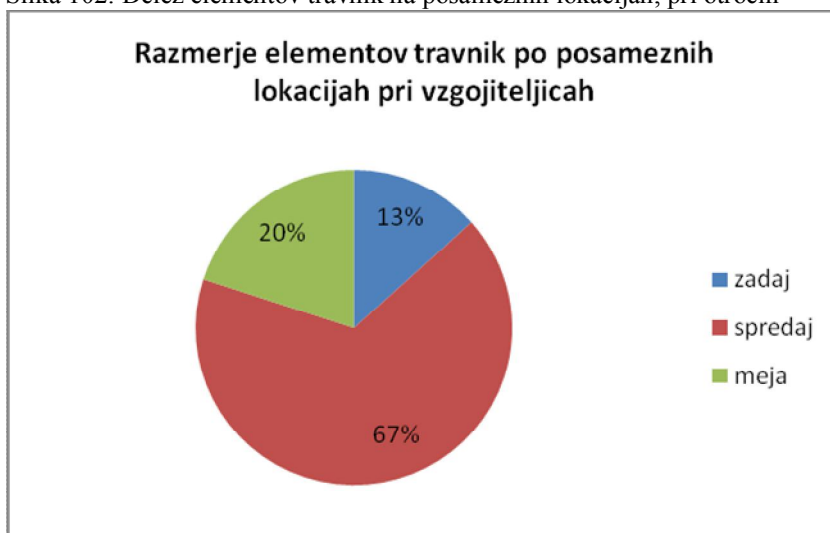
Slika 100: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri otrocih



Slika 101: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



Slika 102: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri otrocih



Slika 103: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah

Pri vzgojiteljicah je bilo nekoliko več žetonov v zadnjem delu prostorskega diagrama. Deleži elementov po posameznih lokacijah so bili približno enaki. Izstopala sta le element *drevo*, ki ga v sprednjem delu diagrama skorajda ni bilo ter element *travnik*, ki ga je na zadnji del diagrama postavila le peščica vzgojiteljic.

Delež elementa *peskovnik* je bil približno enak v sprednjem in zadnjem delu diagrama, precej manj teh elementov je bilo na mejnih lokacijah. Podobno razmerje zastopanosti po lokacijah sta imela tudi elementa *voda* in *igralo*, medtem ko je sta imela elementa *drevo* in *travnik* povsem drugačno razmerje. Element *drevo* je bil po zastopanosti na posameznih lokacijah največkrat v zadnjem delu diagrama, element *travnik* pa v sprednjem delu.

Ob upoštevanju pomena razporeditve žetonov po diagramu, z vidika con in lokacije spredaj/zadaj, in ob neupoštevanju domnev o vplivu obstoječega igrišča na razporeditve, sem prišla do nekaterih zaključkov.

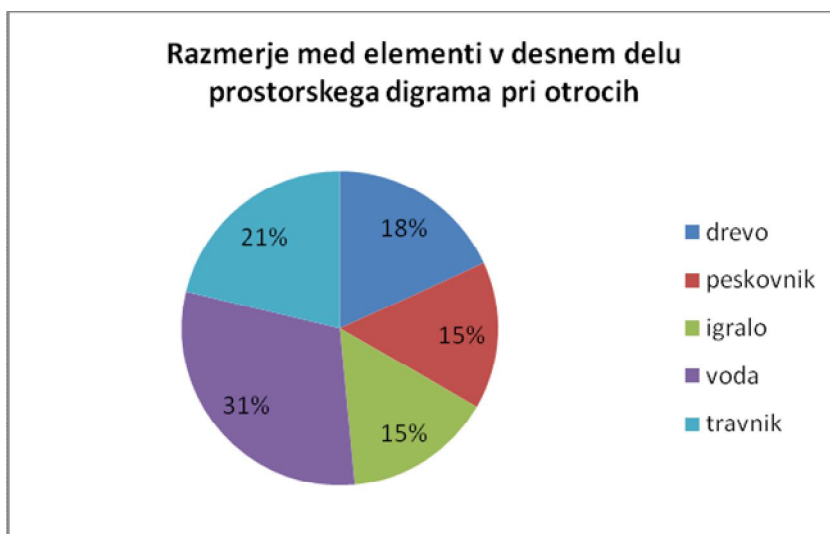
Omenjeni skupini otrok zelo veliko pomeni peskovnik. Peskovniki so tudi na obstoječih igriščih središča dogajanja, saj so vedno polno zasedeni. Otroke pritegnejo mnogotere možnosti za igro, zagotovo pa tudi družba ali vsaj prisotnost drugih otrok. Zanimivo je, da se v prvem delu raziskave, ko sem otroke spraševala po tem, kaj jim je na obstoječem igrišču najljubše, peskovnik ni uvrstil tako visoko. So ga pa visoko uvrstile vzgojiteljice, tako takrat, ko so igrišče ocenjevale s svojega gledišča, kot tudi potem, ko so se postavile v vlogo otrok. Igrala so bila v prvem delu raziskave daleč pred vsemi drugimi igriškimi elementi. Rezultat lokacijske naloge je bila precej enakovredna razporeditev igral po notranjih conah, prevladovala pa so lokacije v sprednjem delu diagrama. To nakazuje, da so igrala pomembne sestavine igrišč, vendar morda nimajo take povezovalne in središčne vloge kot jo imajo peskovniki. Prvi del raziskave je pokazal, da anketirana skupina otrok vodi ne pripisuje velikega pomena. Fotografijo z motivom vode so izbrali le trije otroci, fontana iz obstoječega igrišča pa se ni uvrstila med pomembnejše igriške elemente. To je nenavadno, saj je voda otrokom običajno zelo blizu. Število žetonov, ki so ponazarjali vodo je naraščalo z oddaljenostjo od središča krožnic, razmerje med številom elementov v ospredju in ozadju diagrama pa je bilo precej enakovredno. V nasprotju s predvidevanji torej voda ni element, ki bi mu omenjena skupina otrok pripisovala veliko vlogo na igrišču. Elementa drevo in travnik imata približno enak diagram zastopanosti v posameznih conah, prav tako je razmerje med žetoni na sprednjih in zadnjih lokacijah diagrama skoraj identično. Ozirajoč se na prvi del raziskave, pa si omenjena elementa po priljubljenosti nista enakovredna. Travniki je bil eden otrokom najljubših elementov obstoječega igrišča, medtem ko so bila drevesa, pri naštevanju vseh elementov, povsem prezrta. A to ne pomeni, da otrokom drevesa na igrišču ne pomenijo nič. Najbrž jih dojemajo bolj kot elemente, ki naredijo igriški prostor prijeten in ne kot elemente namenjene igri.

- **Razporeditev elementov glede na lokacije levo oz. desno**

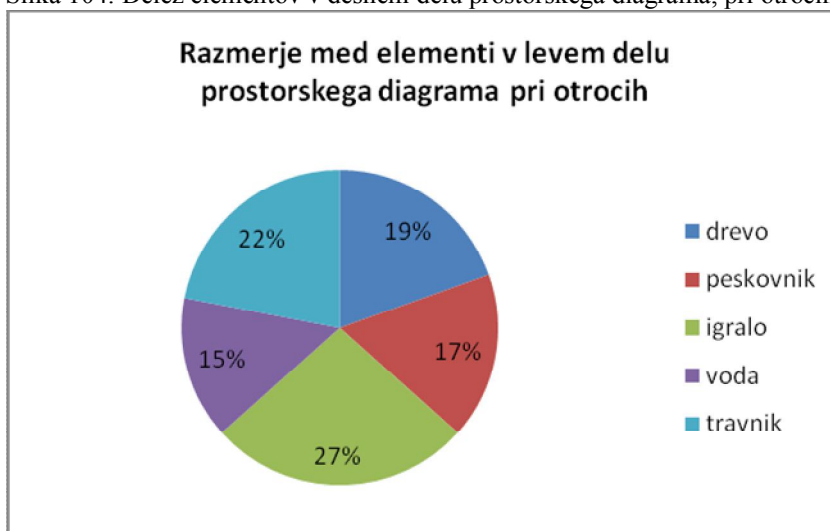
Od vseh je najmanj zanesljiva interpretacija postavitve žetonov na levo oz. desno stran. Leva stran naj bi predstavljala upor in nespregledanje sistema, desna pa sprejemanje sistema in skrb za njegovo funkcioniranje. Elemente (žetone), ki so jih položili na levo stran diagrama, naj bi anketiranci razumeli kot elemente upora proti sistemu oz. kot simbole upornišva, položene na desno pa kot elemente, ki so del sistema in sprejemanja.

Tako pri otrocih kot pri vzgojiteljicah je bilo razmerje med elementi na levi in desni polovici diagrama precej enakovredno. Pri otrocih je na desni strani za malenkost prevladoval element *voda* (31%), pri vzgojiteljicah pa s približno enakim odstotkom element *peskovnik* (29%). Na tej polovici diagrama je bilo pri obeh skupinah anketirancev, pri otrocih in vzgojiteljicah, najmanj elementov igralo.

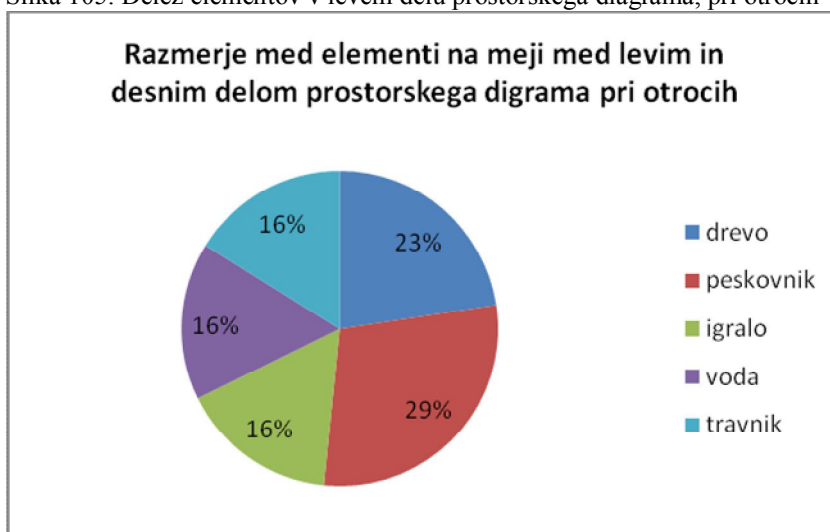
Na levi polovici diagrama je bilo pri otrocih največ elementov *igralo* (27%), najmanj pa elementov *voda* (15%). Pri vzgojiteljicah je za malenkost prevladoval element *travniki* (27%), najmanj je bilo v tem delu elementov *peskovnik* (13%).



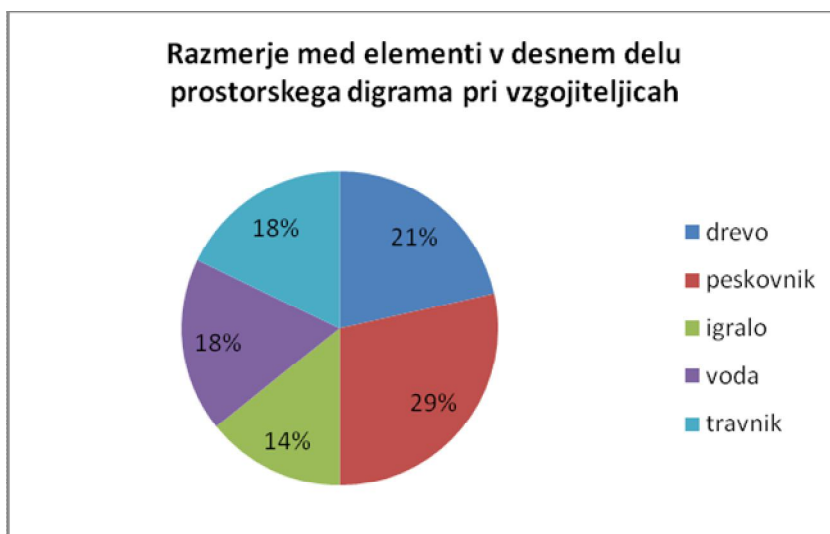
Slika 104: Delež elementov v desnem delu prostorskega diagrama, pri otrocih



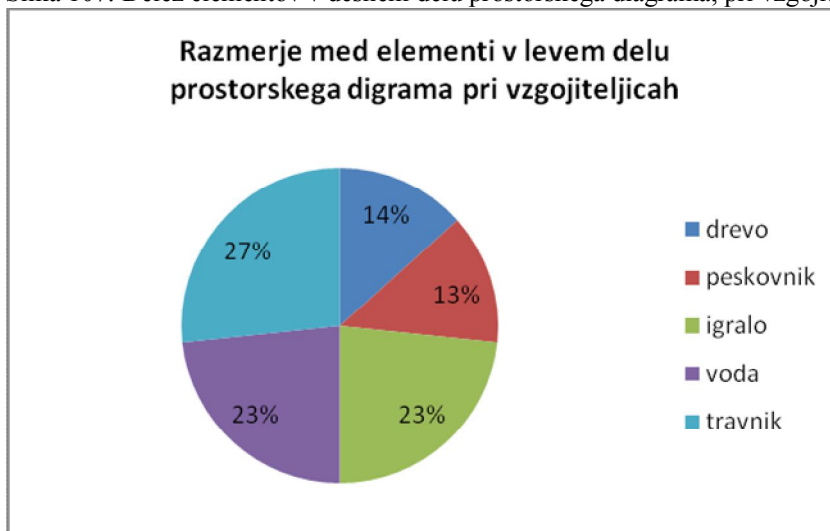
Slika 105: Delež elementov v levem delu prostorskega diagrama, pri otrocih



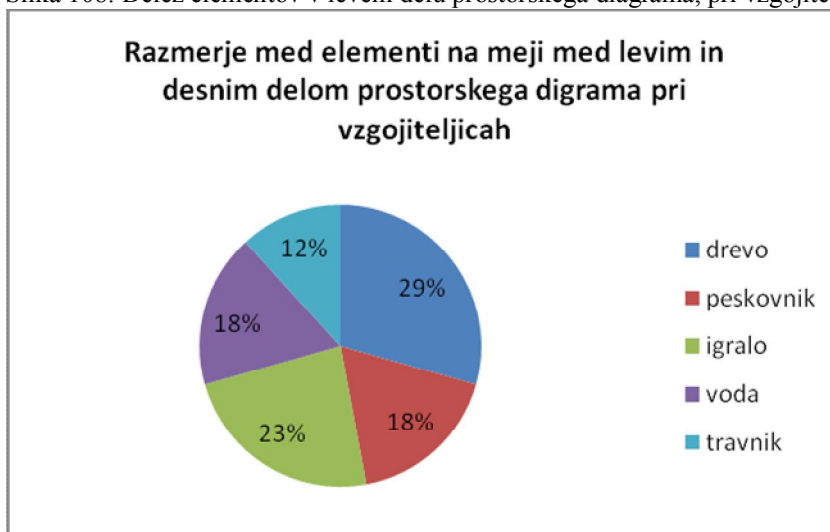
Slika 106: Delež elementov na meji med desnim in levim delom prostorskega diagrama, pri otrocih



Slika 107: Delež elementov v desnem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljih



Slika 108: Delež elementov v levem delu prostorskega diagrama, pri vzgojiteljih



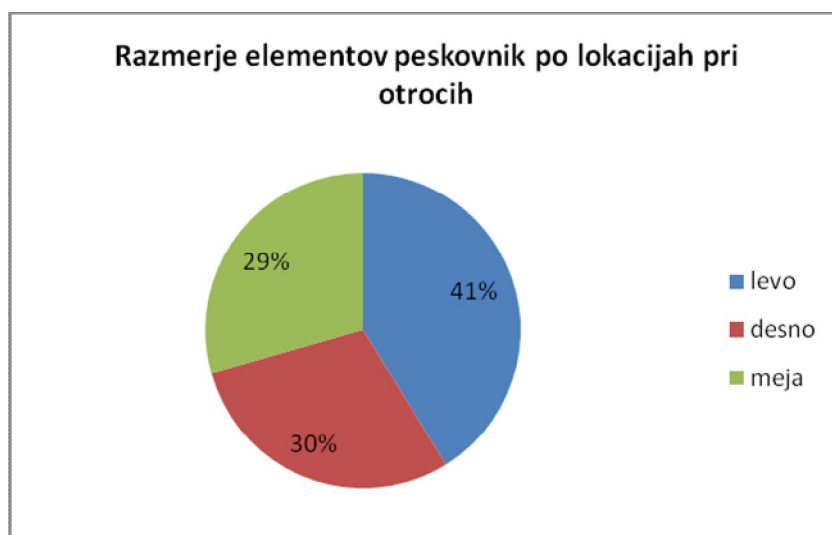
Slika 109: Delež elementov na meji med desnim in levim delom prostorskega diagrama, pri vzgojiteljih

Na meji med desno in levo stranjo diagrama je pri otrocih prevladoval element peskovnik (29%), saj so ti večino teh elementov umestili v koncentrično središče krožnic. Najmanj zastopani elementi na meji med levo in desno stranjo so bili elementi *voda*, *travnik* in *igralo* z enako zastopanostjo (16%). Pri vzgojiteljicah je na meji prevladoval element *drevo* (29%), najmanj je bilo elementov *travnik* (12%).

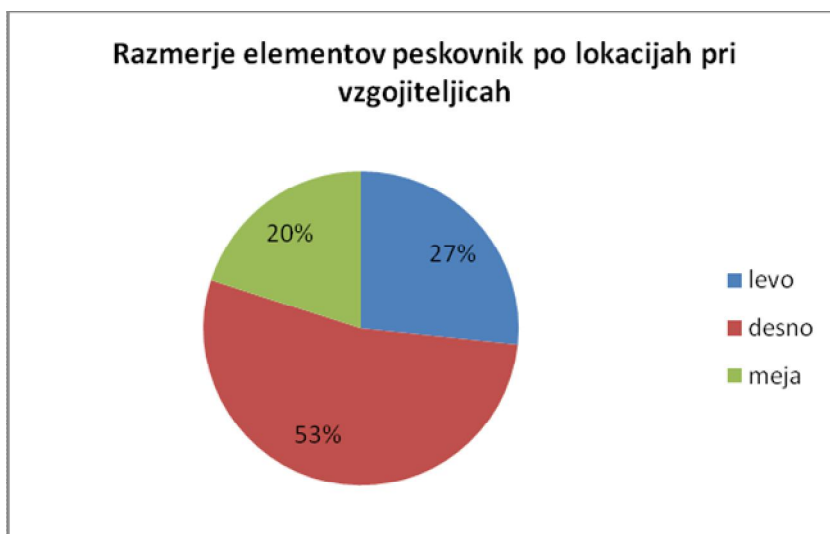
Večje razlike so se pokazale pri interpretaciji postavitve posameznih elementov po različnih lokacijah diagrama. Tako je bil element *igralo* zelo zastopan na levi strani diagrama (52%), element *voda* (48%) pa na desni (48%). Drugi elementi so bili približno enakovredno zastopani na levi in desni strani diagrama ter na meji med njima.

Po Peledovi interpretaciji leva stran predstavlja upor, nesprejemanje sistema, desna stran pa kaže na sprejemanje sistema in skrb za njegovo funkcioniranje. Tako bi lahko rekla, da element *igralo* otroci vidijo kot element upora, kot element, ki kljubuje sistemu v katerega so dani. Igro na igralih morda otroci razumejo kot neformalno igro, odvisno od posameznika in manj nadzorovano. Drugače je z elementom *voda*. To da je prevladoval na desni strani diagrama, naj bi pomenilo, da ga otroci dojemajo kot del sistema, igro z vodo pa kot dejavnost, ki je bolj vodena in zato manj svobodna.

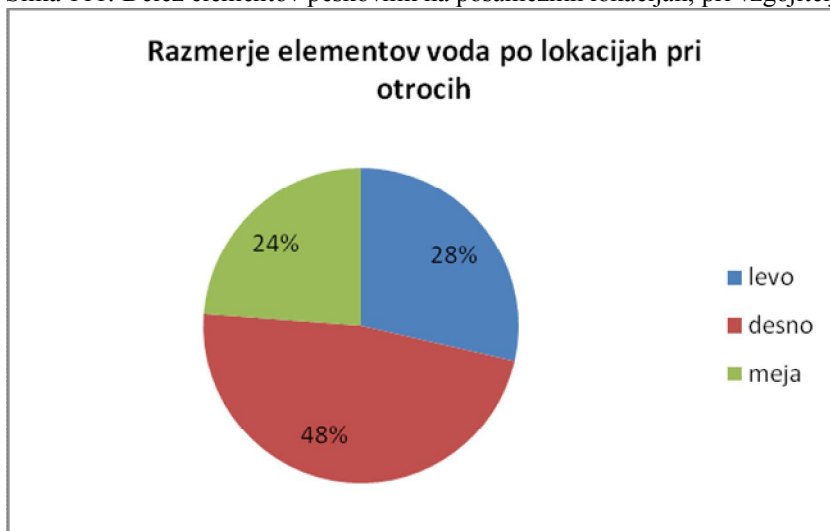
Pri vzgojiteljicah je bil element *peskovnik* najbolj zastopan na desni strani diagrama (53%), elementa *travnik* (54%) in *voda* (47%) pa na njegovi levi strani. Po »ekspresivni analogiji« (Peled, 1990) element *peskovnik* vzgojiteljice sprejemajo kot del sistema, elementa *travnik* in *voda* pa kot elementa, ki sta od utečenega sistema na nek način umaknjena. Morda ju dojemajo kot nekaj, česar nimajo povsem pod nadzorom oz. kot nekaj, kar jim lahko uide izpod nadzora.



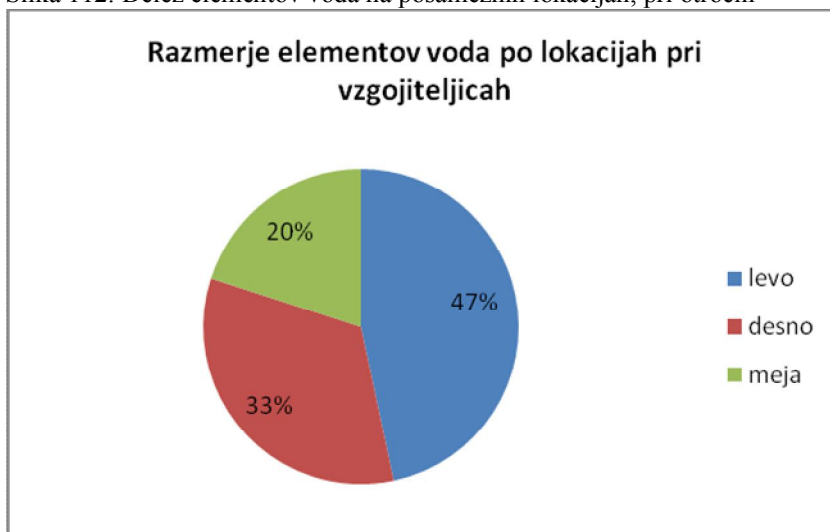
Slika 110: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri otrocih



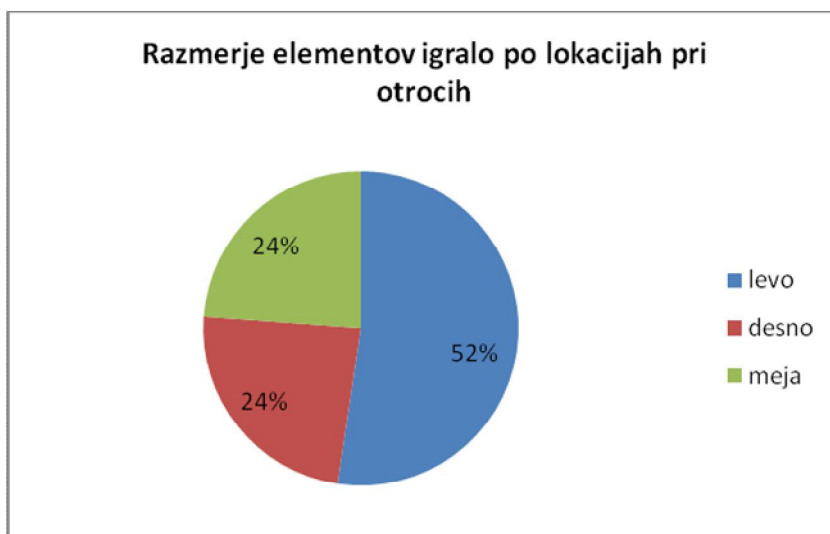
Slika 111: Delež elementov peskovnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



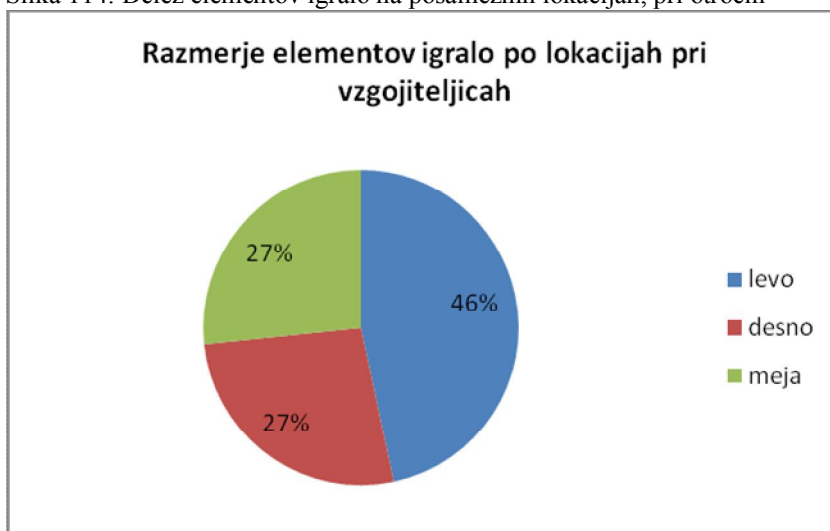
Slika 112: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri otrocih



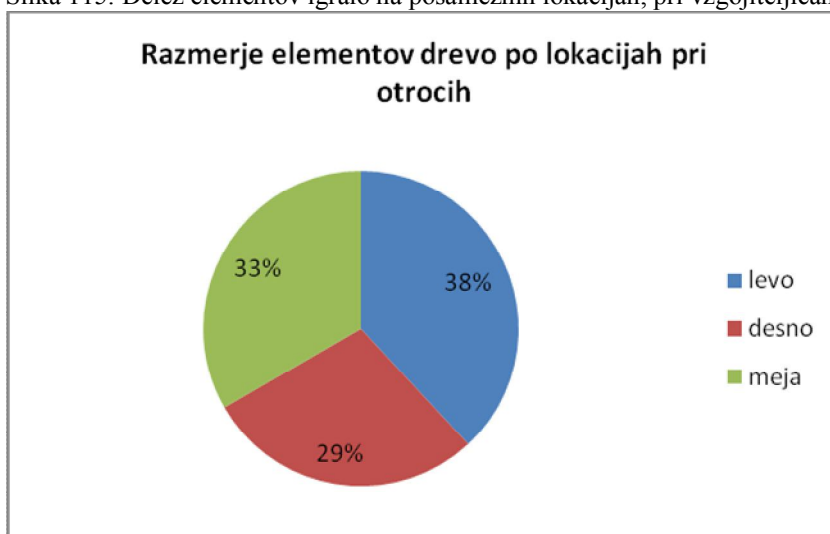
Slika 113: Delež elementov voda na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



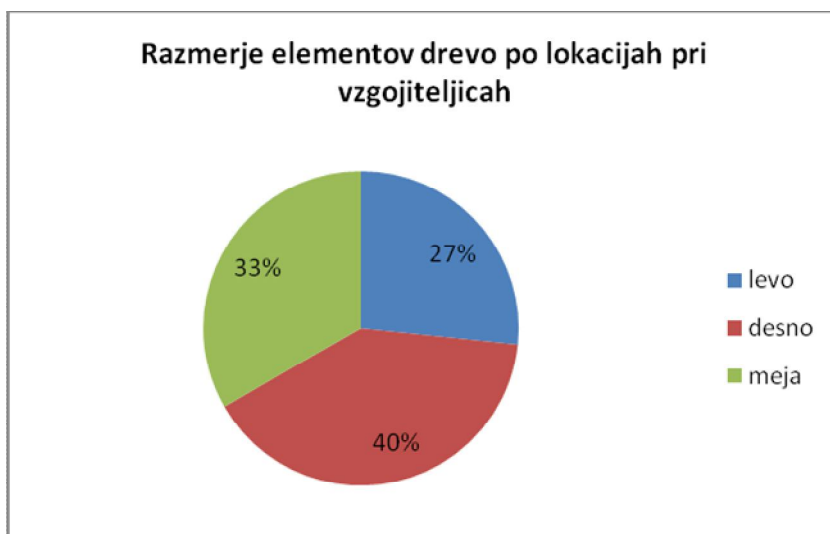
Slika 114: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri otrocih



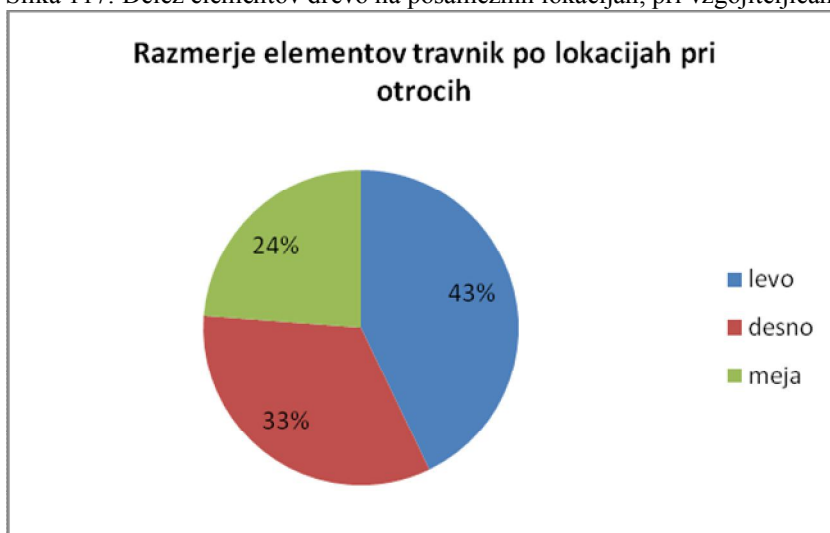
Slika 115: Delež elementov igralo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



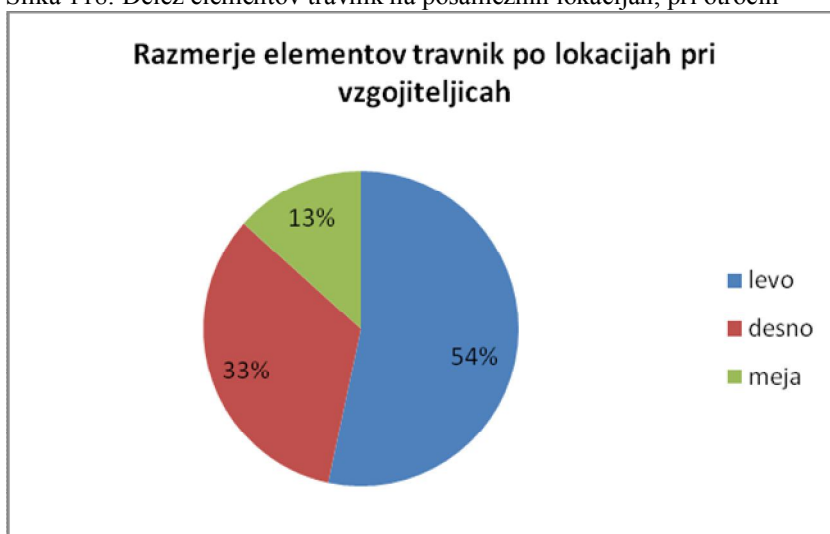
Slika 116: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri otrocih



Slika 117: Delež elementov drevo na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah



Slika 118: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri otrocih



Slika 119: Delež elementov travnik na posameznih lokacijah, pri vzgojiteljicah

Podatkov o tem, na katero stran diagrama, na njegovo levo ali desno polovico, so anketiranci postavili več elementov in kateri elementi prevladujejo na kateri od strani, nisem uporabila pri svojem nadaljnjem delu. To ali anketiranci dojemajo prostorske elemente kot dele sistema ali kot elemente, ki se sistemu upirajo, namreč ni neposredno koristno za izdelavo oblikovalskih in programskih priporočil oz. za izdelavo načrta igrišča.

5.4 POVZETEK REZULTATOV PRVEGA IN DRUGEGA DELA RAZISKAVE

Podatki, dobljeni v prvem delu raziskave, so pokazali, da ima polovica otrok rada prostore, bogate z živo in neživo naravo, druga polovica pa ima raje bolj antropogene prostore z malo narave. Nepogrešljivi elementi igrišča so zanje najrazličnejša igrala, peskovnik, travna ploskev ter grički. Dejavnosti, s katerimi se radi ukvarjajo, pa so vezane predvsem na te elemente. Naštevali so plezanje, spuščanje po toboganu, guganje, igro s peskom in kamni ter razne družabne in športne igre.

Večina vzgojiteljic (85%) daje prednost prostorom z veliko zelenja in drugih naravnih materialov. Elementi, ki jim na igrišču pripisujejo največji pomen pa so poleg igre na igralih zlasti igre, preko katerih se otroci seznanjajo z živo in neživo naravo. Tako je bilo v ospredju opazovanje in raziskovanje narave, igra s peskom, mivko, kamni in vodo. Naštele so nekaj elementov, ki jih zaradi varnostnih razlogov ne bi želele imeti na igrišču. To so bila predvsem visoka kovinska igrala, tobogani, betonski robovi, asfaltne ploskve ter peskovniki s skalami in večjimi kamni. Večina vzgojiteljic na obstoječem igrišču pogreša zlati prostore za mirnejše igre in počitek.

Rezultati, dobljeni v drugem delu raziskave, so mi razkrili kako otroci in vzgojiteljice razumejo posamezne igriške elemente. Odkrila sem tudi kakšne so njihove želje v zvezi s postavitvijo elementov po igrišču. Izkazalo se je, da večina otrok prepozna peskovnik kot integracijsko središče dogajanja na igrišču. Tudi igralom, travnatim ploskvam in drevesom otroci pripisujejo velik pomen, a jih ne razumejo kot središčne in integracijske elemente. Ozirajoč se na prvi del raziskave, otroci dreves ne dojemajo kot igralne elemente, pač pa se jim zdijo pomembna zaradi drugih kvalitiet. Voda je tem otrokom precej nepomemben element na igrišču. V prvem delu raziskave je bila omenjena zelo redko, poleg tega so bili žetoni, ki so predstavljali ta element, locirani v zunanjih conah diagrama in v njegovem zadnjem delu, kar pomeni, da mu otroci ne pripisujejo velike vloge in bi ga radi imeli na bolj umaknjenih, mirnih lokacijah igrišča.

Vzgojiteljice največjo vlogo na igrišču pripisujejo zelenju, zlasti drevesom. Te razumejo kot središčne in povezovalne igriške elemente. Tudi peskovniki se jim zdijo pomembni elementi na igrišču, vendar ti zanje nimajo središčne in povezovalne vloge. Voda na igrišču jim je približno enako pomembna kot otrokom. Tudi igralom ne pripisujejo posebno pomembne vloge, saj je bil ta element v vseh conah enakovredno zastopan, prav tako je bil skoraj enak delež teh elementov na sprednji in zadnji lokaciji diagrama.

5.5 UPORABA REZULTATOV RAZISKAVE PRI IZDELAVI PROGRAMSKIH IN OBLIKOVALSKIH PRIPOROČIL ZA PREUREDITVENI NAČRT IGRIŠČA

V raziskavi, temelječi na metodi "projekcijski pristop" sem prišla do nekaterih koristnih podatkov o prostorskih željah otrok in vzgojiteljic iz vrtca Deteljica, ki so mi pomagali pri izdelavi programskih in oblikovalskih priporočil za načrtovanje preureditve igrišča.

5.5.1 Programski del

Zlasti prvi del raziskave je bil koristen z vidika pridobivanja informacij, potrebnih za izdelavo programa igrišča. Otroci, predvsem pa vzgojiteljice, so našeli veliko dejavnosti, ki se ali bi se lahko odvijale na igriškem prostoru. Pridobila sem tudi precej podatkov o tem, kateri elementov so na igrišču zaželeni in kateri ne.

Nastali so nabori konkretnih elementov in dejavnosti, s katerimi sem si kasneje pomagala pri izdelavi programskih priporočil.

Nekatere elemente, ki so si bili zelo podobni, sem zaradi preglednosti in lažje nadaljnje obdelave združila v en element. Tako element *igralo* združuje najrazličnejša igrala, ki so jih naštevali otroci. Podobno so se tudi elementi *voda*, *naravni materiali*, *zelenje*, *mehka podlaga* in podobno, pojavili v odgovorih v različnih oblikah.

Podobno kot elemente, sem tudi posamezne dejavnosti, ki so si bile precej podobne, združila v skupine dejavnosti, ki se v naboru pojavljajo pod enim imenom. Na primer dejavnost *opazovanje narave* zajema celo paleto dejavnosti, ki so jih naštevali otroci in vzgojiteljice, od razgledovanja do opazovanja oblakov, žuželk in kamnov. Tudi dejavnosti *raziskovanje narave*, *gibalne dejavnosti*, *igra z naravnimi materiali* ter *igra v manjših skupinah* so nadpomenke za številne raznovrstne aktivnosti, ki so se pojavile v odgovorih anketirancev.

Na podlagi odgovorov otrok na drugo in peto vprašanje ter odgovorov vzgojiteljic na drugo, peto in šesto vprašanje obeh sklopov vprašalnika, sem sestavila seznam najbolj priljubljenih elementov, ki so ali bi lahko bili elementi igrišča. Na ta seznam sem umestila tiste elemente, ki so se v odgovorih pojavili vsaj štirikrat.

Seznam priljubljenih elementov:

- IGRALA (74)
- NARAVNI MATERIALI (45)
- PRAZEN PROSTOR (29)
- GRİČ (28)
- ZELENJE IN CVETOČE RASTLINE (17)
- VODA (11)
- MEHKA PODLAGA (11)
- DREVJE (10)
- RAZNOLIKOST/KOMPLEKSNOŠT (7)

- IGRALA IZ NARAVNIH MATERIALOV (5)
- SKRIVALIŠČA (5)
- PROSTORNOST (4)

Na podlagi odgovorov otrok in vzgojiteljic na tretje vprašanje sem sestavila seznam nepriljubljenih elementov. Teh je bilo bistveno manj kot priljubljenih, zato sem nanj uvrstila tiste elemente, ki so se pojavili v odgovorih vsaj dvakrat.

Seznam nepriljubljenih elementov:

- PESKOVNIK S SKALAMI (21)
- NEVARNA IGRALA (10)
- STANDARDNA IGRALA (6)
- ASFALTNA PLOSKEV (4)
- OGRAJA (2)
- DREVESA (2)
- PESEK (2)
- ZELO VELIK PESKOVNIK (2)
- VELIKO RAVNINE (2)
- PREMALO PROSTOROV ZA POČITEK (2)

Iz odgovorov otrok na četrto in peto vprašanje, ter na podlagi odgovorov vzgojiteljic na četrto in šesto vprašanje pa sem zbrala vse tiste dejavnosti, ki so se pojavile vsaj štirikrat. Nastal je seznam priljubljenih dejavnosti.

Seznam priljubljenih dejavnosti:

- IGRA NA IGRALIH (24)
- OPAZOVANJE NARAVE (16)
- RAZISKOVANJE NARAVE (16)
- GIBALNE DEJAVNOSTI (16)
- IGRA Z NARAVNIMI MATERIALI (10)
- PROSTA IGRA (9)
- IGRA Z VODO (7)
- SKRIVANJE (7)
- PLEZANJE (7)
- POSLUŠANJE ZVOKOV NARAVE (4)
- IGRA V MANJŠIH SKUPINAH (4)

Seznami priljubljenih in nepriljubljenih elementov ter priljubljenih dejavnosti bi morda lahko koristili potencialnim načrtovalcem v primeru, da bi se dejansko lotili načrta preureditve igrišča ob vrtcu Deteljica. Nastali so namreč na podlagi interpretacije rezultatov prvega dela raziskave, ki je temeljila na metodi "projekcijski pristop". Ta pa je eden od načinov direktnega vključevanja bodočih uporabnikov nekega prostora v proces

njegovega načrtovanja. Načrtovalci bi s tem spoštovali *Načelo vključevanja javnosti*, ki ga predpisuje *Zakon o prostorskem načrtovanju*, in, ki zahteva vključevanje potencialnih uporabnikov v načrtovalski proces, hkrati pa bi prihranili kar precej časa.

Bodoči uporabniki so največkrat prezrt člen v načrtovalskih procesih, zato je bila moja pozornost usmerjena k njim. Kljub temu pa ne zanemarjam vloge vključevanja strokovnjakov z različnih področij. Uporabniki prispevajo svoja mnenja, želje in interese, strokovnjaki prispevajo znanja iz svoje stroke, na ramenih načrtovalca pa je, da vse to uskladi in naredi načrt, ki bo po meri stroke in uporabnikov.

Z namenom, da bi se karseda približala delu načrtovalca, sem pri izdelavi programskih priporočil za načrtovanje preureditve igrišča ob vrtcu upoštevala tako želje anketirancev kot tudi strokovne smernice, ki veljajo za vzgojo predšolskih otrok. Gre za smernice, opredeljene v kurikulumu za vrtce.

Smernice, opredeljene v kurikulumu za vrtce (Kroflič in sodelavci, 2001):

- **spodbujanje gibalnega razvoja otrok**

Za dejavnosti kot so hoja, tek, skoki, plazenje, valjanje, dviganje, nošenje, potiskanje, vlečenje, visenje, plezanje, potrebujemo ravna in neravna tla, stopnice, različne materiale na tleh (pesek, mivka, umetna masa, sneg, led...), različne odprtine, tunele, obročje, ovire, plezalne stene, letve, ponjave, veje, drogove, plezala za visenje...

Za vadbo ravnotežja potrebujemo ravne, vijugaste črte v tleh, klopi različnih širin in višin, deske na vzmeteh, valje, debla, veje, šture in podobno.

Za motoriko, igre z rokami, dlanmi, prsti so potrebne različne žogice, obročki, kamenčki različnih velikosti in oblik, voda, pesek, viseče vrvi.

- **krepitev komunikacije med otroki**

Več ko bo v prostoru objektov, ki spodbujajo k skupinski igri, več medsebojne komunikacije bo med otroki. Za krepitev govora in drugih oblik komunikacije so torej primernejši nepremični igralni elementi

Posebno primerna za jezikovni razvoj je tudi simbolna igra vlog, ki se sicer lahko odvija kjerkoli, vendar jo lahko dodatno spodbudimo s primerno oblikovanim prostorom. Za ta namen so najboljše nekoliko skriti in odmaknjeni igralni kotički, ki so lahko pravi mali objekti ali pa le z vegetacijo ali oblikovanostjo terena ločeni prostori.

- **spodbujanje umetniškega ustvarjanja otrok**

Otroci z aktivnimi posegi v okolje dojemajo osnovne prostorske odnose, spoznavajo odprte/zaprte/omejene prostore, si razvijajo sposobnosti za obvladovanje lastnega telesa v različnih prostorih. Omenjeno dejavnost lahko pospešimo tako, da v prostor opremimo z vrvmi, šibami, elastiko s katero pletejo mreže med drevesi, gradijo trdnjave iz drevesnih vej, snega ali odpadlega drevesnega listja. Z opeko, večjimi kamni lahko oblikujejo labirinte, poti, zidove in utrdbe.

- **seznanjanje otrok z naravoslovjem**

Da bi zadovoljili željo po odkrivanju in spoznavanju, moramo otrokovo okolje razširiti in ga narediti še bolj različnega. To naredimo tako, da prostore v katerih se otrok zadržuje opremimo z najrazličnejšimi materiali, živimi in neživimi predmeti. Otrokom so skorje dreves, različni tlaki, kamenčki, vrtni živali in rastline, potočki, mlakuže in luže veliko bolj zanimive od igral in igrač, le ti jih namreč silijo k raziskovanju in odkrivanju novega. Naravoslovne dejavnosti za predšolske otroke so spoznavanje in odkrivanje lastnosti vode in drugih tekočin, mivke, peska in podobnih snovi, spoznavanje različnih pojavnih oblik vode, odkrivanje lastnosti teles, spoznavanje žive in nežive narave ter njuno primerjanje, primerjanje živih bitij med seboj ter spreminjanje njihovega lastnega telesa, žive in nežive narave skozi čas.

- **seznanjanje otrok z matematiko**

Igrišče mora biti polno najrazličnejših materialov v mnogih majhnih koščkih. Ti naj bi bili taki, da jih otroci lahko razvrščajo po določenih lastnostih-npr po obliki, barvi, velikosti, jakosti barve... Dobro je tudi, da imajo otroci na razpolago material za izdelavo različnih maket, načrtov (karton, kocke), material za graditev peščenih gradov (mivka, voda) ter pripomočke za igro z razsutimi snovmi in merjenje (lopate, metri, vrvi, modelčki, kanglice).

Predvsem igrišče je prostor kjer otrok v stiku z okoljem na najbolj pristen in prijeten način spozna matematiko. V pesek s palico riše kroge in druge like, kotali predmete po različnih klančinah in opazuje njihovo hitrost, s koraki meri velikost igrišča, dolžino poti, tipa liste in druge dele rastlin ter jih primerja z geometrijskimi liki, zbira in šteje kamenčke, liste, storže, kostanje, jih razvršča po velikosti in obliki, išče primere matematičnih teles in likov, preizkuša plovnost materialov v vodi, skriva stvari in vadi pojme zgoraj/spodaj, levo/desno, združuje gibanje in matematiko s štetjem skokov, metanjem žogic v daljavo in merjenjem razdalj, tekmovanji v teku, skoki v daljavo in posrednim spoznavanjem vrstilnih števnikov.

Področje matematike je tudi poznavanje prostora in orientacija v njem. Otrok mora imeti na voljo plezala, hribčke, vrtače, stopnice, klopi iz katerih opazuje okolico in na ta način spozna različne perspektive (ptičja, žabja).

Iz naborov priljubljenih in nepriljubljenih elementov, priljubljenih dejavnosti ter na podlagi značilnosti izbranih slik, sem izluščila bistvene podatke o željah in potrebah omenjene skupine otrok in vzgojiteljic, jih združila s smernicami in priporočili, vezanimi na področje vzgoje, ter sestavila seznam željenih elementov na igrišču, ki je bil podlaga za izdelavo programskih priporočil.

Seznam zaželenih elementov na igrišču

- IGRALA ZA GIBALNE AKTIVNOSTI (tobogan, gugalnice, plezala, letve, drogovi, štori, debla, klopi različnih višin in širin, ovire)
- VRTAČE/TUNELI/LUKNJE
- RAZLIČNI NIVOJI (ločeni s klančinami, tobogani in stopnicami)
- VEČJA PRAZNA RAVNA TRAVNA POVRŠINA
- GRIČKI
- RAZLIČNE RASTLINE (drevesa, grmi, cvetoče rastline)
- RAZLIČNI NARAVNI MATERIALI (pesek, mivka, glina, kamenje, skale-čim bolj raznoliki po velikosti, barvi, obliki)
- VODA V RAZLIČNIH OBLIKAH (stoječa voda, tekoča voda, curki)
- KOTIČKI (nekoliko skriti prostori, ločeni z vegetacijo ali oblikovanostjo terena)
- PROSTORI ZA MIRNEJŠE SKUPINSKE IGRE (s stoli, klopmi, mizami)
- RAZNOLIKA MEHKA TALNA PODLAGA

Programska priporočila:

- igriški prostor mora biti razgiban in kompleksen,
- v njem naj bo veliko žive in nežive narave ter čim več raznolikih igral,
- na igrišču naj bodo otrokom na voljo večji odprti prostori namenjeni bolj družabnim igram ter manjši kotički namenjeni samostojni igri, igri v manjših skupinah, mirnejšim igram in počitku,
- obvezen del igrišča naj bo vodni element, ki naj bo varen, otrokom vedno dostopen in atraktiven,
- talna podlaga naj bo mehka in raznolika.

5.5.2 Oblikovalski del

Pri izdelavi oblikovalskih priporočil sem si pomagala z izsledki drugega dela raziskave – ekoanalizo ter s teoretičnimi predpostavkami o prostorskih preferencah ljudi zakoncev Kaplan ter Jaya Appletona (Kaplan R. in Kaplan S., 1989; Appleton, 1975).

Zakonca Kaplan sta prostorske preference razlagala s pomočjo preferenčne matrike. Po globljem raziskovanju človekove psihologije sta opisala preference kot izraz vrednotenja možnosti posameznika. Na dobro počutje posameznika v prostoru naj bi odločilno vplivali dve komponenti, in sicer razumljivost in zapletenost. Sestavila sta tabelo, ki kombinira ti dve komponenti s časovno dimenzijo neposrednosti in prihodnosti. Nastale so štiri različne kombinacije, tako imenovani preferenčni faktorji: koherenca (skladnost), kompleksnost, misterioznost (skrivnostnost) in čitljivost.

Preglednica 1: Preferenčna matrika zakoncev Kaplan

	RAZUMLJIVOST	ZAPLETENOST
NEPOSREDNOST	skladnost/koherenca	kompleksnost
OBLJUBA	čitljivost	misterioznost

SKLADNOST/KOHERENCA

pomeni enostavnost organizacije in strukturiranja delov, koščkov ali prostorskih elementov. Koherenca je poudarjena z vsem, kar pomaga organizirati vse elemente prostora v nekaj glavnih homogenih enot. V prostor vnaša red. Za razumevanje takšne scene ne potrebujemo posebnega naprežanja, saj je vse jasno in neposredno predstavljeno. Značilni so ponavljajoči se elementi in enolične strukture. Prostori z visoko skladnostjo so berljivi in razumljivi, zato niso privlačni za raziskovanje, vendar pa si v takih prostorih človek zelo lahko ustvari sliko celote.

KOMPLEKSNOŠT

je definirana kot število vizualnih elementov v sceni, reflektira pa tudi dogajanje v prostoru. V kompleksni sceni je toliko prisotnega, da posameznika mentalno zadrži. Preveč kompleksni prostori delujejo prenasajeno, tisti z malo kompleksnosti pa so povsem nezanimivi.

ČITLJIVOST

Čitljiv prostor je lahko razumljiv in se ga je lahko zapomniti. Je kombinacija skladnosti in dobre strukturiranosti elementov. V njem so značilni elementi, s pomočjo katerih si ljudje ustvarjajo jasne mentalne zemljevide. Gre za orientacijske točke in predele, ki s svojo pojavnostjo izstopajo iz okolice. Tak prostor obljublja oboje, da ga je mogoče prepoznati in da je v njem mogoče učinkovito delovati. V takšnem prostoru se težko izgubimo.

MISTERIOZNOST/SKRIVNOSTNOST

Misterioznost je rezultat nezmožnosti popolne percepcije. Stvari so zamegljene tako, da razkrivajo svojo prisotnost, ne pa popolne identitete. Z obljubo nadaljnjih informacij vzpodbujajo opazovalčevo domišljijo in radovednost. Skrivnostni prostor daje slutiti kaj bi se lahko skrivalo za vidno sceno in se nikoli ne konča s presenečenjem. V misteriozni situaciji je torej prisotno oboje, sklep (nadaljevanje že znanega) in radovednost (kako se bo nadaljevalo).

Po njenih ugotovitvah so ljudje najbolj naklonjeni prostoru z visoko stopnjo zastopanosti vseh teh štirih faktorjev. Navedla sta še štiri lastnosti okolja: odmaknjenost, razsežnost, fascinantnost in čitljivost, ki naj bi prav tako pripomogle k vsečnosti prostora pri ljudeh.

Preferenčna matrika se je razvila skozi številne študije, ki so proučevale priljubljenost posameznih prostorov. Najbolj priljubljene so bile v večini primerov tiste, ki so vključevale faktor misterioznosti. Ugotovitve kažejo, da preference narastejo že z malenkostno prisotnostjo posameznih faktorjev, pa tudi to, da za visoke preference ni nujna visoka stopnja zastopanosti posameznih faktorjev. Kljub temu pa za dva faktorja, ki

obljubljata nadaljevanje zgodbe, in sicer čitljivost in misterioznost, velja, da je več boljše. Več čitljivosti pripomore k večjemu zaupanju v to, da se bo stvar nadaljevala v znanem okviru, več misterioznosti pa napelje posameznika k nadaljnjemu raziskovanju prostora.

S tematiko prostorskih preferenc so se ukvarjali še številni drugi znanstveniki, izpostavila bi zlasti britanskega geografa Appletona. Ta je preference razlagal s Teorijo razgleda in zatočišča, po kateri naj bi estetske vrednosti krajine izhajale iz opazovalčevega doživljanja okolja. Po njegovi teoriji naj bi bilo zanj prijetno okolje tisto, ki zadovoljuje njegove biološke potrebe. Možnost videti brez biti viden, naj bi bil po njegovem nujen korak pri zadovoljitvi teh potreb. Ljudem naj bi bili zato najbolj všeč prostori, ki omogočajo neoviran razgled, hkrati pa jim nudijo zatočišča. Gre za eno od bioevolucijskih razlag prostorskih preferenc. Potreba po varnih in preglednih prostorih naj bi namreč izhajala še iz pradavnih časov, ko so ljudi ogrožali številni plenilci (Appleton, 1975).

Z interpretacijo rezultatov razvrščanja žetonov po prostorskih diagramih, sem ugotovila kako si anketiranci zamišljajo igriške prostore, katerim prostorskim elementom pripisujejo združevalno vlogo, katere elemente imajo raje na zasebnejših mirnih lokacijah in podobno. Ker so se rezultati tega dela raziskave med otroki in vzgojiteljicam precej razlikovali, sem za izdelavo priporočil uporabila le diagrame otrok. Otroci so namreč tisti, ki uporabljajo oz. bodo uporabljali igriški prostor.

Po Peledu, naj bi anketiranci na čutni ravni doživljali in členili prostor tako, kot doživljajo in členijo predele svojih teles. Pri analizi postavitve žetonov zato predpostavljamo »ekspresivno analogijo«. Elementi, postavljeni v središče diagrama naj bi anketirancem predstavljali središčne integracijske elemente igrišča. Z oddaljenostjo od središča naj bi se zmanjševal pomen, pripisan elementom. Pomembne naj bi bile tudi razporeditve elementov po sprednjem in zadnjem delu diagrama. Tako naj bi anketiranci v sprednji del diagrama umestili tiste elemente, ki bi jih želeli imeti na izpostavljenih lokacijah igrišča, medtem ko bi tiste elemente, ki so jih postavili zadaj, raje imeli na mirnejših, zasebnejših lokacijah.

Rezultati razporeditev elementov po conah

-središčni elementi=središča dogajanja na igrišču (cona 1; skupaj 24 elementov):
peskovnik (42%) > igralo (25%) > voda (17%) > drevo (12%) > travnik (4%)

-pomembni elementi (cona 2 in krožnica 2; skupaj 42 elementov): travnik (26%) = drevo (26%) > voda (19%) > igralo (14%) = peskovnik (14%)

-manj pomembni elementi (cona 3, 4; skupaj 39 elementov): igralo (23%) = voda (23%) > travnik (21%) > drevo (18%) > peskovnik (13%)

Rezultati razporeditev elementov glede na pozicijo spredaj oz. zadaj

-izpostavljene lokacije (spredaj, meja; skupaj 79): travnik (22%) = drevo (22%) > igralo (20%) > voda (19%) > peskovnik (18%)

-odmaknjene lokacije (zadaj; skupaj 26): peskovnik (27%) > voda (23%) > igralo (19%) > drevo (15%) = travnik (15%)

Ob upoštevanje preferenčne matrike zakoncev Kaplan, Appletonove Teorije razgleda in zatočišča ter na podlagi rezultatov ekoanalize sem sestavila oblikovalska priporočila za morebiten načrt preureditve igrišča.

Oblikovalska priporočila:

- središčno vlogo na igrišču (ni nujno, da je to koncentrično središče) naj ima peskovnik, na katerega se navezujejo vsi ostali elementi oz. programske cone,
- večji del elementov naj bo na izpostavljenih lokacijah,
- zelenje (drevje, grmovnice, trava) naj »objema« središčni igriški prostor in posamezne igralne (programske) cone,
- na igrišču naj bodo značilni elementi po katerih se bodo otroci lahko v njem orientirali (razpoznaven mora biti vhod in izhod iz igrišča, središče igrišča ter programske cone), saj je občutek varnosti osnova za dobro počutje,
- prostor naj ne bo kot odprta dlan; otroci morajo sicer vedeti kje je kaj, vendar naj ne bo vse razkrito takoj in v celoti; to bo krepilo radovednost in domišljijo otrok; to je najlažje doseči z vegetacijo in preoblikovanjem terena (vrtače, grički),
- kompleksnost prostora je zaželena, vendar ne sme uiti iz okvirov nekega prepoznavnega reda (v oblikovnem smislu je bolje 5 različnih elementov, ki se po trikrat v ne povsem enaki obliki ponovijo, kot 12 različnih elementov, ki se ne ponavljajo).

5.6 SMERNICE ZA PREUREDITEV IGRISČA OB VRTCU DETELJICA

Cilj je bil preveriti uporabnost metode "projekcijski pristop" pri pridobivanju podatkov o nezavednih in zavednih prostorskih željah predšolskih otrok.

Ker sem skozi raziskavo dobila nekaj podatkov, ki bi potencialnim načrtovalcem morda lahko koristili v procesu načrtovanja preureditve igrišča, sem poleg programskih in oblikovalskih priporočil, naredila nekaj idejnih zasnov.

Idejne zasnove niso le plod rezultatov raziskave, pač pa so vanje vključena tudi teoretična znanja o prostorskih preferencah ljudi ter smernice kurikula za vrtce.

5.6.1 Opis coninga

S podatki, dobljenimi v prvem delu raziskave in s pomočjo smernic, opredeljenih v kurikulumu za vrtce, sem si pomagala pri izdelavi programa igrišča in posledično tudi coninga. Iz coninga pa so izhajale tudi vse kasnejše idejne zasnove. Odgovori na vprašanja PCP ankete so razkrili kateri igriški elementi so med otroki in vzgojiteljicami priljubljeni in kateri ne, s katerimi dejavnostmi se otroci radi ukvarjajo in s katerimi dejavnostmi vzgojiteljice rade zaposlijo otroke. Izdelala sem seznam najbolj priljubljenih igriških elementov. Kot je bilo razloženo že v poglavju *Uporaba rezultatov raziskave pri izdelavi programskih in oblikovalskih priporočil za preureditveni načrt igrišča*, sem posamezne elemente, ki so jih našli otroci in vzgojiteljice, združila v skupine elementov s skupnimi značilnostmi. Tako je nastal *Seznam zaželenih elementov na igrišču*. Na ta seznam so se uvrstila igrala, naravni materiali (pesek, mivka, kamni...), prazni prostori, zelenje, zlasti drevesa in grmovnice, voda, grički in skrivališča (kotički).

Za drugi del raziskave, ekoanalizo, sem morala izbrati 5 elementov, ki so se v prvem delu pogosto pojavili, poleg tega pa so s svojo pojavnostjo v prostoru precej dominantni, specifični ali posebni. Izbrala sem elemente: *igrala, peskovnik, trata, voda, drevo*. Vsak od teh elementov zastopa kopico elementov s skupnimi značilnostmi:

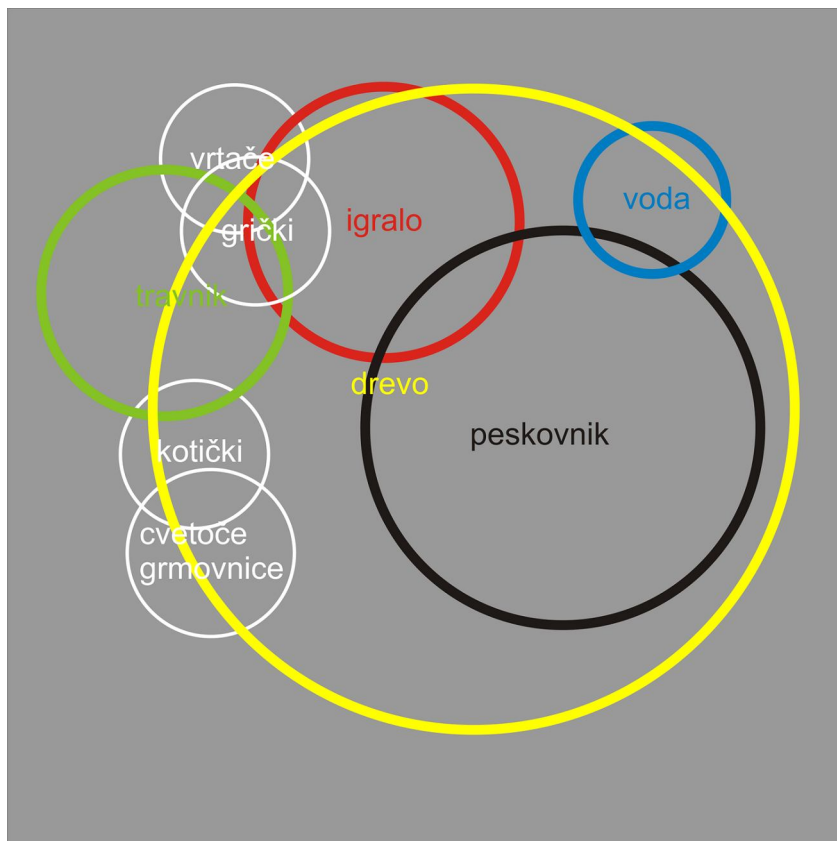
- element *igralo* zajema najrazličnejša igrala: tobogane, gugalnice, plezala, zvirala...
- element *voda* zajema: bazene, brzice, fontane, mlake, ribnike...
- element *travnik* zajema najrazličnejše travnate površine: ravne, strme, homogene, razgibane, porasle z visoko ali nizko travo, velike, majhne...
- element *drevo* zajema drevesa in grmovnice
- element *peskovnik* zajema različne elemente, katerih osnovna sestavina je kamninski material v različno velikih kosih – pesek

Za izdelavo coninga sem uporabila prej omenjenih 5 elementov, dodala pa sem še nekaj drugih elementov, ki zaradi svoje specifičnosti niso sodili v »skupino« katerega od prej naštetih elementov. To so elementi: *cvetoče rastline, grički, vrtače in kotički*.

Pri izdelavi coninga sem imela v mislih to, kako se posamezne dejavnosti med seboj funkcionalno povezujejo. Elementi, ki so že tako predstavljali kopico elementov s skupnimi značilnostmi, so v coningu simbolizirali skupino dejavnosti, ki se na te elemente navezujejo.

Elementa *peskovnik* si nisem predstavljala zgolj kot škatlo, napolnjeno s peskom, ki je namenjena izključno igri z njim, pač pa kot peščeno površino, ki je lahko podloga pod igrali, površina, namenjena različnim družabnim igram (*zemljo krast, ristanc, gnilo jajce, med dvem ognjema* ipd) ali le prehod med programskimi conami igrišča. Kot je bilo napisano že pri predstavitvi elementov, uporabljenih v lokacijski nalogi, je bistven del

elementa *peskovnik* kamninski material v majhnih kosih - pesek. Ker je pesek material, ki se mi zdi primeren kot podloga pod igrali (pri tem imam v mislih debelejšo plast mivke in ne tanke plasti prodca), sem element *peskovnik* povezala z elementom *igralo*.



Slika 120: Coning

Voda, v kombinaciji s peskom, omogoča zanimivo in ustvarjalno igro, zato se mi je zdela povezava med tema dvema elementoma s funkcionalnega vidika zelo smiselna. Element *travniki* lahko predstavlja veliko travnato ploskev, namenjeno aktivnejšim družabnim igram, manjšo travnato ploskev, obdano z drevjem ali grmovnicami, namenjeno mirnejšim igram v manjših skupinah, ali razgibano travnato površino, preprejeno z grički, vrtačami in igrali. Prav zaradi slednjega sem ta element povezala z elementi *kotički*, *vrtače*, *grički* ter z elementom *igralo*. Grički in vrtače so namenjeni zlasti gibalnim dejavnostim, zato se funkcionalno povezujejo tudi z igrali. Cvetoče grmovnice so navadno na mirnejših lokacijah, ki so namenjene sprostitvi, počitku in razgledovanju, zato sem element *cvetoče grmovnice* povezala z elementom *kotički*. Ko sem razmišljala o tem, s katerimi elementi se funkcionalno dopolnjuje element *drevo*, sem imela v mislih poleg dreves tudi večje in manjše grmovnice. Glavne funkcije dreves in grmovnic v prostoru so izboljšanje njegove mikroklimе, senčenje ter zaščita pred vetrom, zaradi česar je prostor prijetnejši za bivanje. Drevesa in grmovnice lahko delujejo tudi kot vizualna, ne nujno tudi fizična, bariera med posameznimi deli prostora. Ker se prostori med seboj fizično ne ločujejo, se ljudje v njih

počutijo manj utesnjene in bolj svobodne. Z ustrezno zasaditvijo dreves in grmovnic prostor lahko naredimo nekoliko misteriozen, misterioznost pa je tista kvaliteta, ki močno vpliva na to, da je prostor ljudem všeč. Zaradi številnih pozitivnih vplivov, ki jih imajo grmovnice in drevesa na prostor, sem se odločila, da bodo ti elementi prisotni na celotnem igrišču. Zaradi tega sem v coningu element *drevo* povezala z vsemi drugimi elementi. Velikost krožnic na programskem coningu ne odraža pomena, ki ga otroci in vzgojiteljice pripisujejo posameznim elementom. V različnih velikostih sem jih naredila izključno zato, da sem jih med seboj lažje povezala.

5.6.2 Opis diagramov razmestitve elementov v prostoru

Pri izdelavi diagramov razmestitve elementov sem si pomagala s podatki, ki sem jih dobila v drugem delu raziskave, pri ekoanalizi.

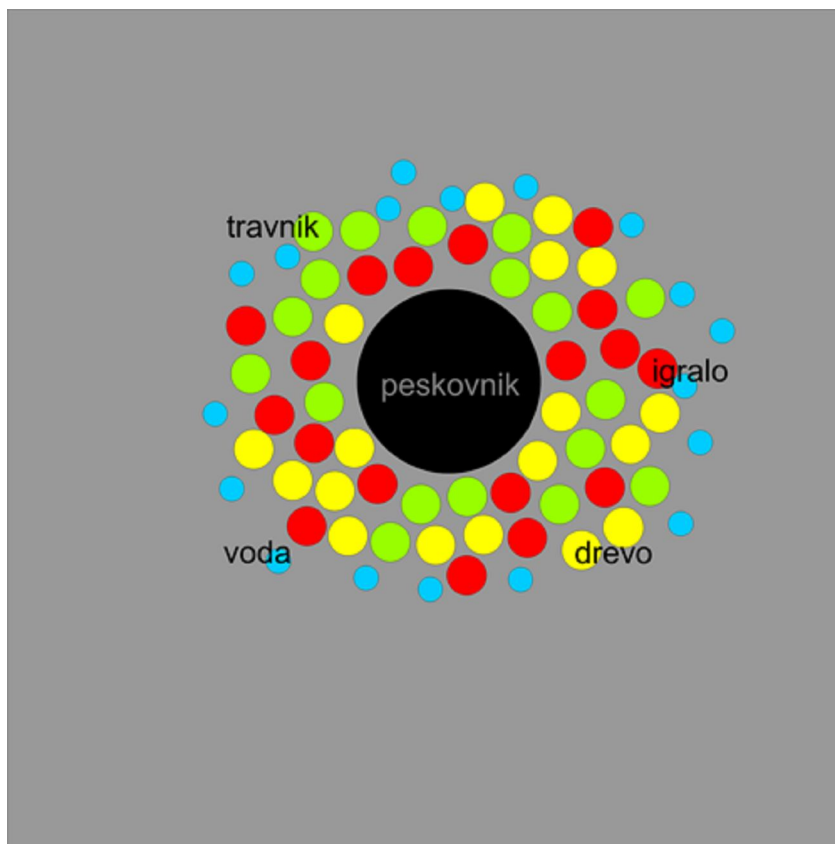
Kot so pokazali rezultati ekoanalize, je odnos otrok in vzgojiteljic do posameznih igriških elementov zelo različen. Diagram, ki bi nastal na podlagi skupnega abstraktnega diagrama otrok, bi bil zato povsem drugačen od diagrama, nastalega na podlagi skupnega abstraktnega diagrama vzgojiteljic. Posledično bi se močno razlikovale tudi idejne zasnove. Ker je igrišče vendarle prvenstveno namenjeno otrokom, sem menila, da imajo njihove želje prednost pred željami vzgojiteljic. Pri izdelavi diagramov sem zato upoštevala zgolj rezultate lokacijskih nalog otrok oz. skupni abstraktni diagram otrok.

Rezultati ekoanalize so pokazali, da otroci razumejo element *peskovnik* kot integracijsko središče dogajanja na igrišču. Ta element želijo imeti na izpostavljenih in dobro vidnih lokacijah. Zaradi izrazito dominantne vloge, ki so jo otroci v lokacijski nalogi pripisali peskovniku, sem v diagramih ta element določila za središče, okrog katerega so nanizani vsi drugi elementi.

Na diagramih ima pomen tudi velikost krogov. Velikost teh namreč odraža pomen, ki ga otroci pripisujejo določenemu elementu. Večji je krog, večji pomen ima za otroke element, ki ga ta krog predstavlja. Pomembna je tudi oddaljenost krogov od »središča«; bolj oddaljeni krogi predstavljajo elemente, ki jih anketiranci razumejo kot elemente zasebnosti, tiste bližje središču pa kot povezovalne elemente.

Elementu *peskovnik* otroci pripisujejo največji pomen, zato je krog, ki element označuje, največji in postavljen v središče. Elementa *travnik* in *drevo* sta za otroke približno enako pomembna kot element *igralo*, zato so krogi, ki jih predstavljajo, enako veliki. So manjši od krogov, ki označujejo njim najpomembnejši element *peskovnik*, a večji od kroga, ki predstavlja element *voda*. Elementu *voda*, po rezultatih prvega in drugega dela raziskave sodeč, od teh 5 elementov, otroci pripisujejo najmanjši pomen. Krog, ki predstavlja vodo je tudi nekoliko bolj oddaljen od središča, saj je *voda* element, ki bi ga otroci umestili na bolj mirne, odmaknjene lokacije.

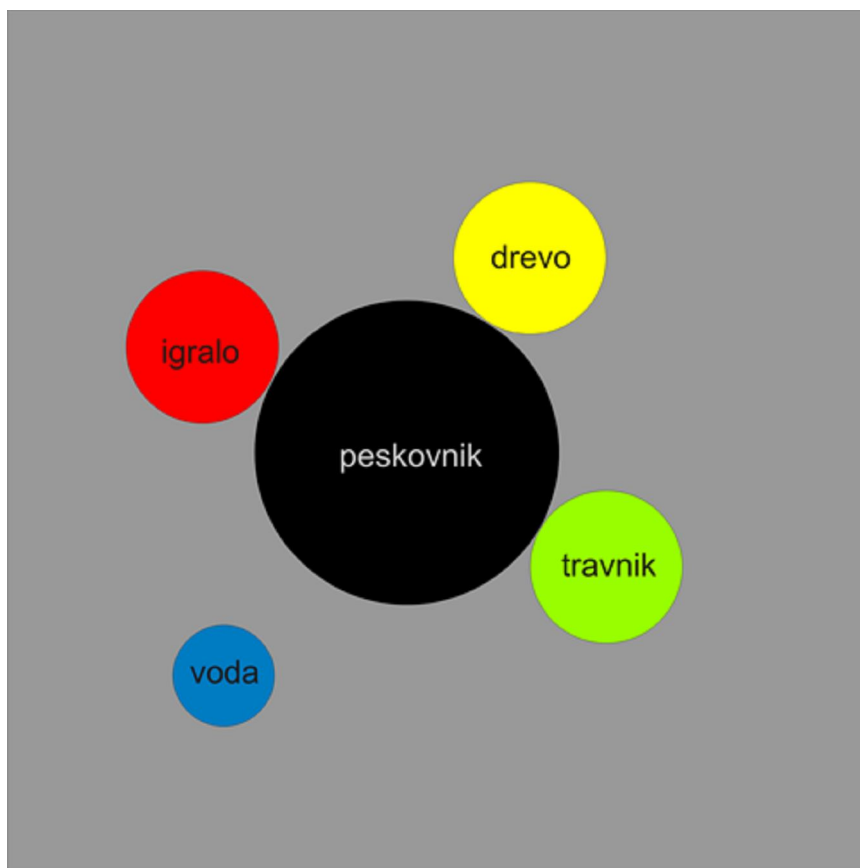
Diagrama sta zelo abstraktna, povzemata pa tisto, kar sem, v zvezi z željami otrok o razmestitvi elementov v prostoru, razbrala iz rezultatov lokacijskih nalog.



Slika 121: Diagram 1

Diagram 1 zelo spominja na združen abstraktni diagram otrok, a da več informacij o tem kateri elementi se zdijo otrokom pomembnejši in kateri manj pomembni (to pove velikost kroga) ter to na kakšnih lokacijah bi jih radi imeli (to pove oddaljenost od osrednjega kroga). Prikazuje najrazličnejše možne razmestitve elementov *voda*, *igralo*, *travnik* in *drevo* okrog osrednjega elementa *peskovnik*.

Diagram 2 veliko manj spominja na skupni abstraktni diagram otrok, povzema pa temeljne značilnosti, ki so se skozi lokacijsko nalogo izrazile. Predstavlja izhodišče za vse idejne zasnove. Lega posameznih elementov nima posebnega pomena, bistvena je velikost kroga (ta odraža pomen, ki ga otroci pripisujejo posameznemu elementu) ter njegova oddaljenost od središčnega elementa (oddaljenost kaže na to, katere elemente bi otroci radi imeli na bolj izpostavljenih in katere na bolj mirnih lokacijah).

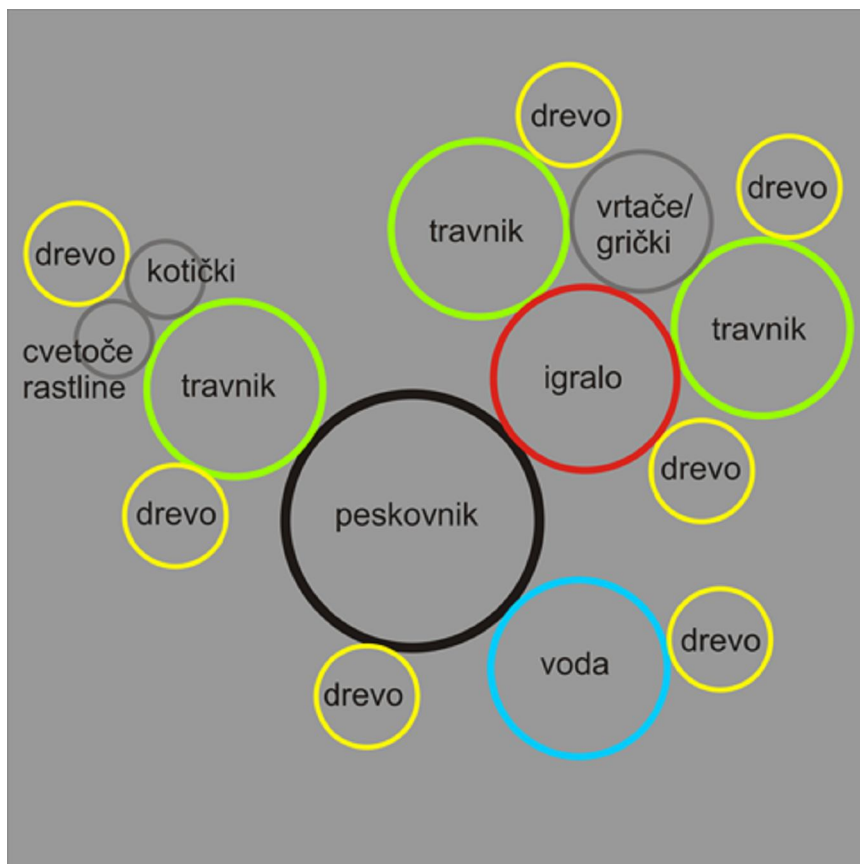


Slika 122: Diagram 2

5.6.3 Opis združenega diagrama, diagrama, ki je nastal z združitvijo coninga in diagramov razmestitve elementov

Središče diagrama predstavlja element *peskovnik*. Okoli njega so nanizani vsi drugi elementi. Element *drevo* je tisti, ki se funkcionalno povezuje s prav vsemi elementi, vključno z elementom *peskovnik*. Elementa *igralo* in *voda* se tudi funkcionalno povezujeta z elementom *peskovnik*, medtem ko elementi *kotički*, *grički*, *vrtače* ter *travnik* z njim funkcionalno niso povezani. Povezanost teh elementov izhaja iz diagramov razmestitve elementov, ki sta nastala na podlagi lokacijskih nalog otrok. Iz teh dveh diagramov tudi izhaja središčna zasnova, pri kateri so okrog osrednjega elementa *peskovnik* nanizani vsi drugi. Ta element ima namreč za otroke izrazito središčno vlogo na igrišču. Element *igralo* se programsko povezuje z elementi *peskovnik*, *drevo*, *grički* in *vrtače*. Element *travnik* je funkcionalno povezan z elementi *drevo*, *grički*, *vrtače* ter *kotički*, element *voda* pa je programsko povezan le z elementoma *peskovnik* in *drevo*. Element *kotički* se funkcionalno povezuje z elementi *travnik*, *drevo* in *cvetoče grmovnice*, z elementom *peskovnik* pa zgolj zaradi središčne zasnove. Za element *cvetoče grmovnice* so, kot je bilo napisano že v opisu coninga, najprimernejši prostori tisti, ki so namenjeni mirnejšim igram in počitku.

Programsko je ta element povezan z elementom *kotički* in *drevo*, v smislu razporeditve pa tudi z elementom *peskovnik*.



Slika 123: Združeni diagram

5.6.4 Opis idejnih zasnov

Vse variante idejnih zasnov so nastale na podlagi združenega diagrama ter programskih in oblikovalskih priporočil.

V coningu in diagramih sem uporabljala izraze: *voda*, *igralo*, *travnik*, *drevo*, *peskovnik*, ki so predstavljali elemente, uporabljene pri ekoanalizi ter izraze: *kotički*, *cvetoče grmovnice*, *grički/vrtače*, ki pri ekoanalizi sicer niso bili uporabljeni, so pa anketirancem v prostoru pomembni. Vsak od teh izrazov je, bolj kot posamezni element, predstavljal območje z elementi, ki jih je zastopal. Na coningu zato krožnica *igralo* ne predstavlja konkretnega igrala, pač pa igralno polje z raznolikimi igrali, krožnica *travnik* predstavlja s travo poraslo območje, krožnica *drevo* predstavlja grmovnice in drevesa, krožnica *peskovnik* predstavlja cono, prekrito s peskom, krožnica *voda* kakršenkoli objekt z vodo, krožnica *kotički* mirno cono s klopmi za mirnejšo igro in počitek, krožnica *cvetoče grmovnice* prostor, obrasel s cvetočimi grmovnicami, krožnica *grički/vrtače* pa razgibano travnato ploskev, namenjeno aktivnejši igri.

V idejnih zasnovah uporabljam konkretnije izraze kot v coningu in diagramih. Izraz *travnik* se v idejnih zasnovah manifestira kot *travnata površina za aktivne družabne igre* oz. *travnata površina za mirnejše igre*, izraz *kotički* kot *mirna cona s kotički*, izraz *igralo* kot igralno polje, izraz *peskovnik* kot peskovnik, osrednja peščena površina ipd. Povezave med bolj abstraktnimi izrazi v coningu in diagramih ter konkretnimi izrazi v idejnih zasnovah so jasne.

Vsaka od šestih variant predstavlja variacijo ene od dveh idejnih zasnov, *krožne* ali *organske*. Zasnovi se med seboj programske ne razlikujeta, z oblikovnega vidika pa precej.

- **Značilnosti krožnih idejnih zasnov**

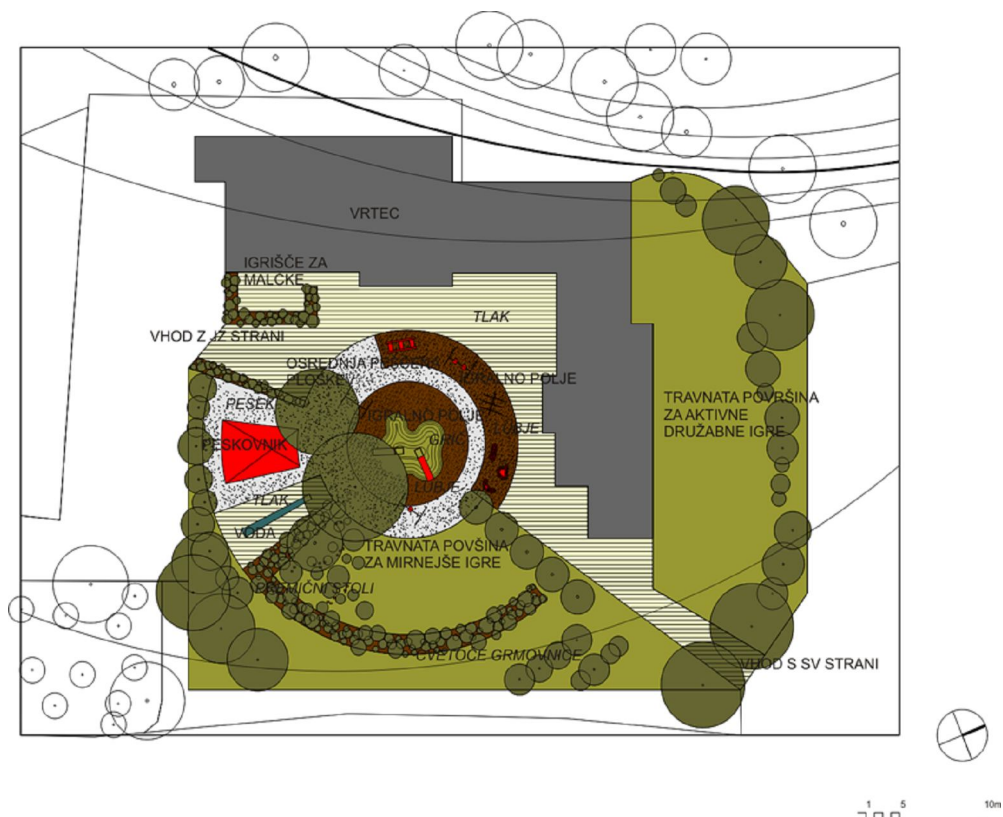
Značilnost variant 1, 4 in 5 je krožna zasnova. Krog povezuje vse programske cone v zaokroženo celoto. Vse programske cone se stekajo v koncentrično središče kroga, ki ga predstavlja velika peščena ploskev. V variantah 4 in 5 so programske cone ujete v središčno peščeno ploskev, medtem ko v varianti 1 ostajajo zunaj nje, a se z njo, zlasti v oblikovnem smislu, povezujejo. Krožna zasnova je dosežena z oblikovanostjo samih programskih con, objektov (peskovnik, korita, voda) ter z zasaditvijo grmovnic in dreves.

Orientacijsko točko v prostoru predstavlja travnat hribček s toboganoma, ki je dobro viden z vseh strani igrišča. Griček je pomemben z vidika orientacije v prostoru, hkrati pa je povsem funkcionalen element igrišča.

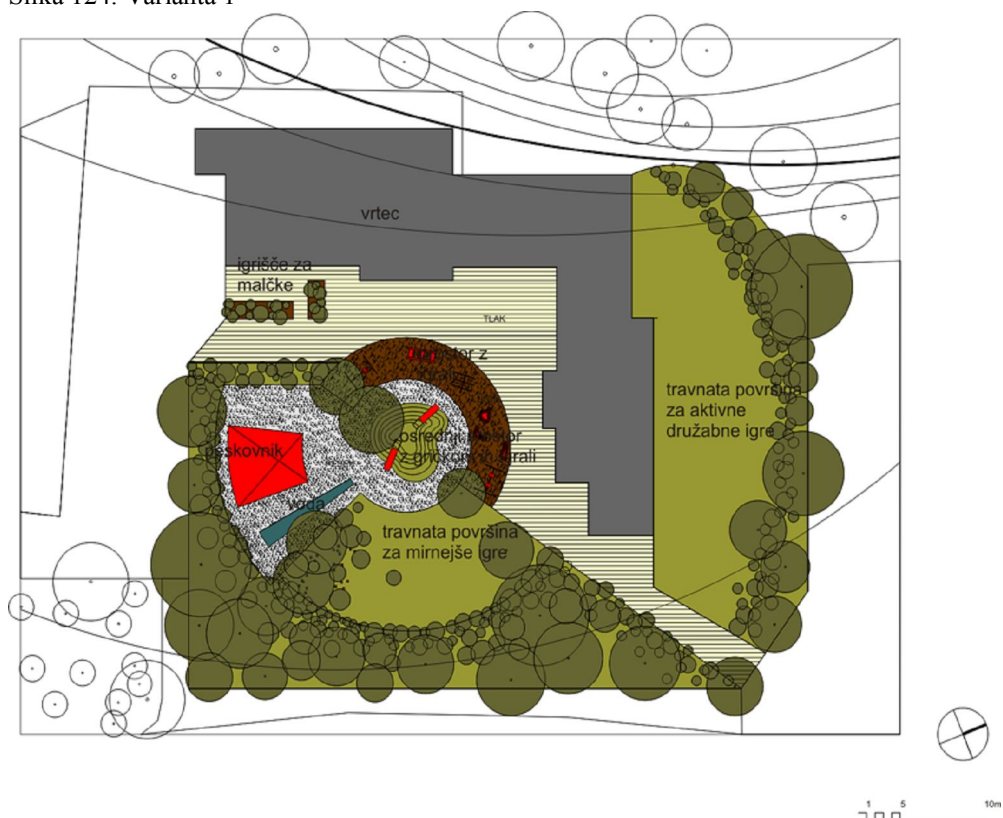
Glavna funkcija dreves na osrednji ploskvi igrišča je nudenje sence, skupaj z vsemi drugimi drevesi in grmovnicami pa poskrbijo tudi za boljšo mikroklimo igrišča. Zaradi drevja in grmovnic je prostor nekoliko skrivnosten, kar naj bi pripomoglo k temu, da bi bil bodočim uporabnikom bolj všeč.

Vstopni poti na igrišče sta v variantah 1 in 4 usmerjeni proti koncentričnemu središču osrednjega kroga in ga na nek način prerežeta na polovico. Da se druga polovica kroga ne izgubi, poskrbi krožna zasaditev dreves in grmovnic po robu večje travne ploskve na S strani parcele. Varianta 5 se ravno zaradi smeri vstopnih poti razlikuje od drugih dveh variant. Vstopna pot z JZ strani namreč ni usmerjena proti središču osrednjega kroga, pač pa poteka vzporedno z V pročeljem vrtca. Korita z grmovnicami, ki določajo njen potek, rišejo ostro mejo med mehkejšim igriškim delom igrišča ter ravnimi ostrimi linijami stavbe vrtca.

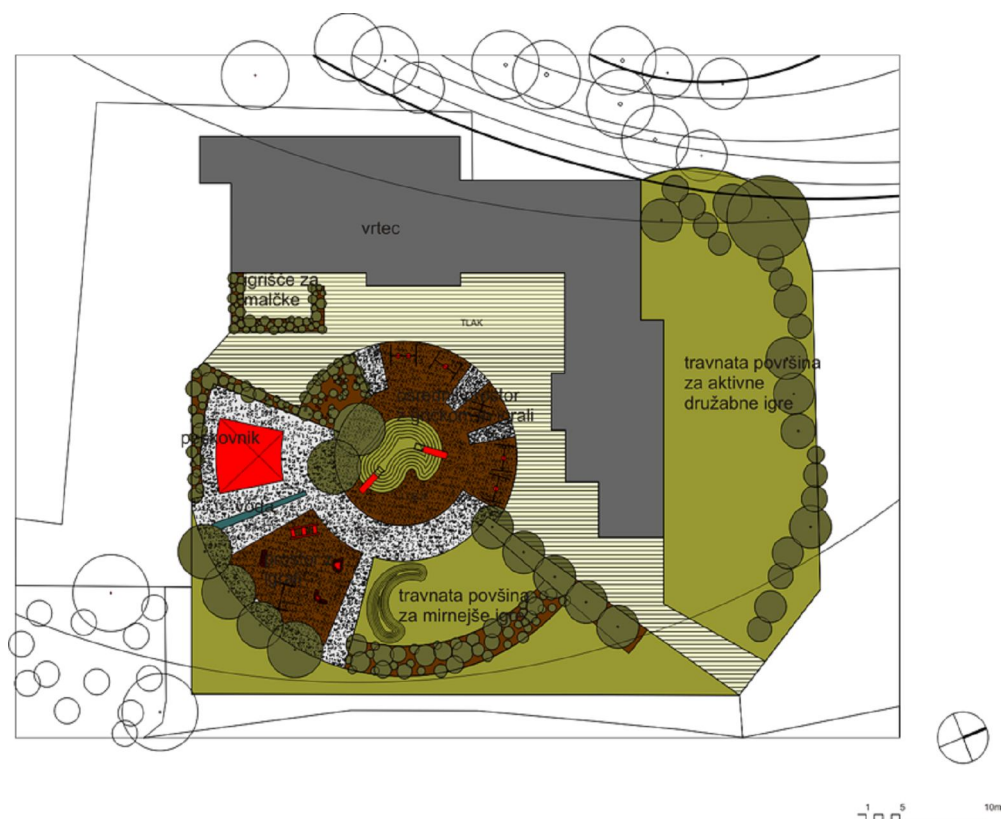
Ravne stene vrtca so pravi kontrast krožno zasnovanemu igriškemu prostoru. Tlakovana površina, ki pokriva prostor med njima, je tako v funkcionalnem kot v oblikovnem smislu mejna cona. Igrišče za malčke je del te mejne cone, vendar je hkrati del stavbe vrtca, zato oblika korit, ki ga obdajajo, povzema ravne linije stavbe in ne krožnih linij igriškega prostora.



Slika 124: Varianta 1



Slika 125: Varianta 5



Slika 126: Varianta 4

- **Značilnosti organskih idejnih zasnov**

Variantne zasnove 2, 3 in 6 imajo bolj razpršeno zasnovo in se med seboj precej bolj razlikujejo kot variante krožne zasnove.

Njihova glavna značilnost je ta, da se programske cone ne nizajo radialno okrog središča, pač pa so razporejene precej razpršeno, a se kljub temu navezujejo na osrednjo peščeno ploskev. Na njihovo razporeditev po prostoru je, tako kot na razporeditev con v krožni zasnovi, vplival združen diagram.

Vse elemente, razen elementov *peskovnik* in *drevo*, sem, z ozirom na njihove medsebojne povezave, ki so bile prikazane v združenem diagramu, razporedila po parceli igrišča. Ko sem elemente med seboj povezala z linijo, je nastala razgibana forma. Nosilec te forme bi zato postal tisti element, ki ima na igrišču središčno vlogo. Rezultati ekoanalize so pokazali, da ima to vlogo pri otrocih element *peskovnik*, zato je ta postal nosilec forme. Element *peskovnik* pa ne predstavlja zgolj peskovnika kot objekta, pač pa njegovo bistveno sestavino, pesek. Da element *peskovnik* zajema različne elemente, katerih osnova je kamninski material v različno velikih kosih, je bilo določeno že pred izvedbo drugega dela raziskave, ko sem zbirala elemente, ki naj bi jih anketiranci uporabili pri reševanju

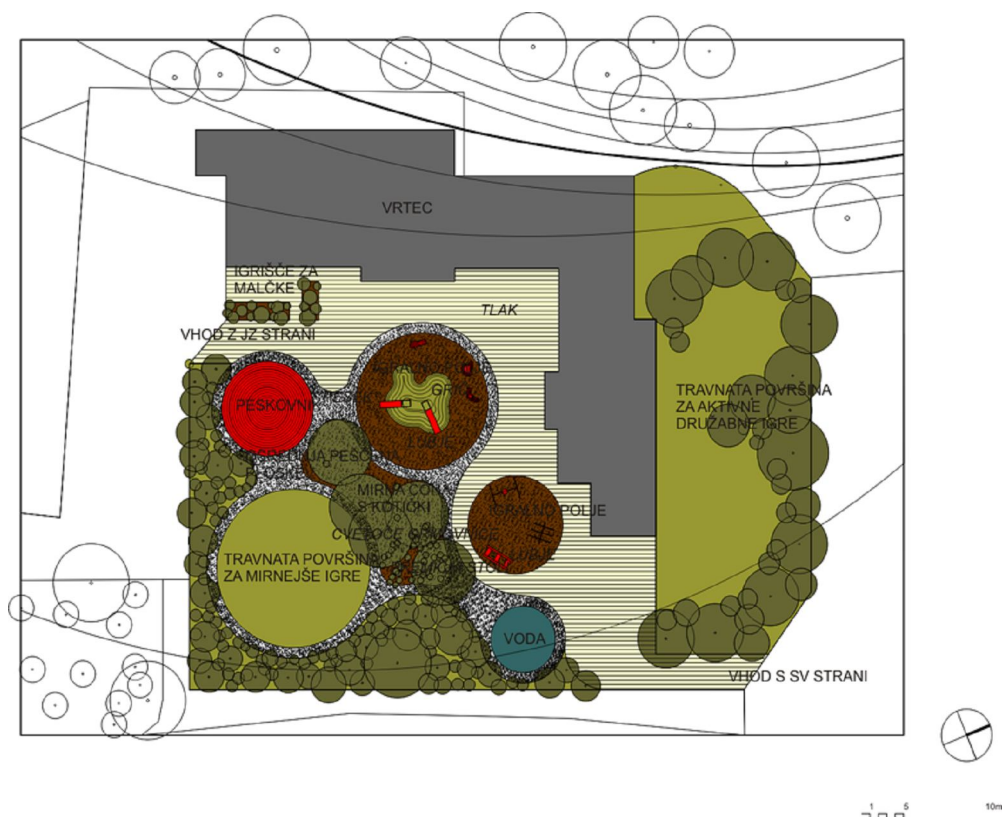
lokacijskih nalog. Povezovalni element igrišča tako ni postal peskovnik v pravem pomenu besede, pač pa velika peščena ploskev. Postala je središčni element, na katerega se navezujejo vsi programske cone.

V vseh treh variantah je večina elementov, z izjemo večje travne ploskve v S delu parcele, vključena v ploskev. Izjema je varianta 6, v kateri sta v osrednjo ploskev vključena le igralni coni ter peskovnik, travnat prostor za mirnejše igre, voda ter večja travnata površina, namenjena aktivnim družabnim igram, pa so ostale zunaj nje. Vendar pa so te oblikovane tako, da povzemajo formo peščene ploskve.

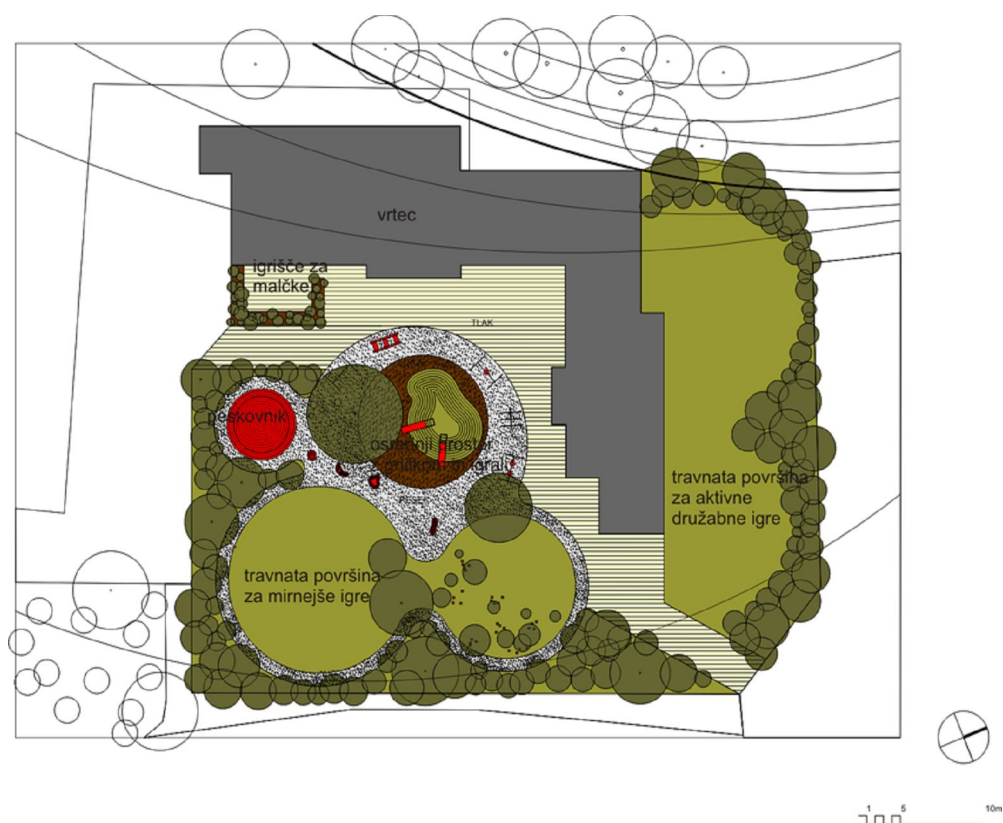
Orientacijska točka v prostoru je tudi tu travnat griček na osrednji peščeni ploskvi, a je nekoliko manj opazen kot v variantah s krožno zasnovo. Posledično je prostor manj berljiv in zato morda nekoliko skrivnostnejši.

Tudi vstopni poti na igrišče sta, v primerjavi z variantami krožnih zasnov, manj izraziti in manj radikalno posežeta v mehak igriški prostor.

Meja med stavbnim in igriškim delom je manj kontrastna, v primerjavi s krožnimi zasnovami, saj razgibana forma igriškega prostora nekoliko spominja na razgibano formo, ki jo riše stavba vrtca.



Slika 127: Varianta 2



Slika 128: Varianta 3



Slika 129: Varianta 6

6 RAZPRAVA IN SKLEP

Cilj raziskave je bil preveriti uporabnost metode »projekcijski pristop« pri pridobivanju podatkov o prostorskih željah in potrebah predšolskih otrok. Krajinski arhitektki C.W.Thompson je v raziskavi, v kateri so sodelovali osnovnošolci, stari med 9 in 10 let, s pomočjo omenjene metode, uspelo priti do informacij, s katerimi si je pomagala pri izdelavi priporočil za načrtovanje preureditve dveh igrišč. Moja predpostavka je bila, da se bo ta metoda obnesla tudi v raziskavi, v katero bodo vključeni predšolski otroci, stari med 4 in 6 let.

Metoda sestoji iz dveh delov. Prvi del zajema izbor fotografije ter anketo, drugi del pa lokacijsko nalogo. Po posvetu z mentorjem, prof. dr. Markom Poličem, sem jo pred izvedbo raziskave nekoliko poenostavila, saj je v svoji izvorni obliki za tako majhne otroke nekoliko prezahtevna. Ob tem sem se zavedala, da na račun prilagoditve lahko izgubim tudi kak pomemben podatek. Poenostavitve so bile prilagojene temu, da predšolski otroci niso zmožni dolgo vztrajati pri eni dejavnosti, sploh ne pri takšni, ki zahteva veliko koncentracije in abstraktnega mišljenja.

Prilagoditve v prvem delu raziskave so se nanašale na nabor fotografij in vprašalnik. Da bi otroci lažje izbrali najljubšo, sem nabor zmanjšala na polovico in izbrala take fotografije, ki so se med seboj čim bolj razlikovale. Zaradi te poenostavitve je bila lažja tudi interpretacija rezultatov izbora. Ti so mi razkrili kakšni prostori so všeč otrokom in vzgojiteljicam, odgovori na nekoliko prirejena vprašanja, pa so pokazali kakšne so njihove želje v zvezi z igriškimi elementi. V tem delu raziskave sem ugotovila kakšni prostori anketirance privlačijo, kateri so tisti igriški elementi, ki so jim najbližje, kaj najraje počnejo na obstoječem igrišču in kaj bi radi počeli, če bi imeli možnosti za to.

V drugem delu raziskave anketiranci po abstraktnem diagramu prostora razporejajo substitute prostorskih elementov. Naloga je precej zahtevna z vidika zmožnosti abstrakcije in daljše koncentracije, na rezultate pa v prvi vrsti vplivajo izkušnje, ki jih imajo anketiranci z različnimi prostori. Več ko imajo izkušenj, lažje prepoznajo svoje resnične želje v zvezi z razporeditvijo elementov v prostoru. S tega vidika pristnost rezultatov lokacijskih nalog narašča s starostjo anketirancev, saj so tako izkušnje, kot tudi zmožnost abstrakcije, tesno povezane z njo.

Povprečna starost otrok, sodelujočih v raziskavi, je bila 5 let. To je zelo kratka doba za pridobivanje prostorskih izkušenj, zlasti če upoštevamo, da otroci v prvem letu življenja večinoma ne prihajajo v pristen stik z zunanjim svetom, v nadaljnjih treh oz. štirih letih pa so njihove možnosti za spoznavanje z njim precej omejene. Ker največ časa preživijo v vrtcu, dobijo tam tudi največ prostorskih izkušenj.

Igrišče ob vrtcu je najbrž za večino otrok edini zunanji prostor s katerim imajo res pristen stik. Za razliko od drugih igralnih prostorov, ki jih, tako predvidevam, vidijo in izkusijo le občasno, je to prostor na katerem se vsak dan igrajo in ga posledično tudi najbolje poznajo.

Po mojem mnenju jim zato, ker jim je domač in prijeten, hkrati pa imajo malo izkušenj z drugimi prostori, namenjenimi igri, predstavlja ideal, na podlagi katerega vrednotijo tudi druga. V prid tej tezi govorijo rezultati lokacijske naloge, pa tudi izborov fotografij. Združen abstraktni diagram odslikava stanje obstoječega igrišča, na fotografijah, ki so jih otroci izbrali, pa so prostorska prizorišča, ki vsaj malo spominjajo nanj.

Raziskava je razkrila, da metoda »projekcijski pristop« ni povsem zanesljiv način pridobivanja podatkov o željah in potrebah predšolskih otrok. Sama sem mnenja, da to ni problem metode, pač pa problem pomanjkanja prostorskih izkušenj pri otrocih, pa tudi njihova nezmožnost popolne abstrakcije. Kljub temu, da z njo ne pridemo do informacij, ki bi nam neposredno koristili v nadaljnjem načrtovanju, je metoda dober način vključevanja otrok v načrtovalski proces. Zaradi aktivne vključenosti bodo namreč imeli kasneje večji občutek pripadnosti do načrtovanega prostora. Tudi sicer je vključevanje bodočih uporabnikov v proces načrtovanja eno temeljnih načel, ki naj bi jih upošteval sodobni prostorski načrtovalec.

7 POVZETEK

Naloga preverja uporabnost metode »projekcijski pristop« pri pridobivanju podatkov o prostorskih željah predšolskih otrok v procesu načrtovanja otroškega igrišča. Najprej je na kratko predstavljena igra kot poglobljena dejavnost otrok. Napisanega je tudi nekaj o otrocih, specifični populaciji, ki je močno odvisna od odločitev odraslih ter o načrtovanju prostorov, namenjenih njim.

Sledi predstavitev metode »projekcijski pristop«, na kateri je temeljila raziskava, ki sem jo kasneje izvedla. Predstavljen je njen utemeljitelj, nekaj je napisanega o njenih teoretičnih izhodiščih, Teoriji osebnostnih konstruktov in Ekoanalizi, nazadnje sta na kratko predstavljeni še dve raziskavi, ki sta temeljili na »projekcijskem pristopu«.

Glavni del naloge predstavlja raziskava, temelječa na metodi »projekcijski pristop«, ki sem jo izvedla s pomočjo predšolskih otrok in njihovih vzgojiteljic. Cilj raziskave je bil priti do informacij o njihovih zavednih in nezavednih željah v zvezi z izgledom igrišča ob njihovem vrtcu.

Pri svojem delu sem si pomagala z raziskavo krajinske arhitektke C. W. Thompson, predstavljeno v reviji publikaciji landscape Research pod naslovom School Playground Design: A Projective Approach With Pupils And Staff. Z anketiranjem učencev in učiteljev je prišla do informacij, s katerimi si je pomagala pri načrtovanju preureditve igrišč ob njihovih šolah.

Ker je bila metoda aplicirana na predšolske otroke, je bila pred izvedbo nekoliko prirejena in skrajšana.

Raziskava je bila sestavljena iz dveh delov. V prvem delu so anketiranci iz nabora fotografij izbrali najljubšo, nato pa so odgovarjali na vprašanja, ki so se nanjo navezovala. V drugem delu raziskave so po abstraktnem diagramu prostora razvrščali žetone, substitute njim ljubih prostorskih elementov.

Rezultati prvega dela so razkrili kakšni prostori so všeč anketirancem, kateri prostorski elementi jih privlačijo in s kakšnimi dejavnostmi se na igrišču radi ukvarjajo. Interpretacija rezultatov lokacijskih nalog pa je pokazala kakšen pomen pripisujejo posameznim prostorskim elementom in na katerih igriških lokacijah bi jih najraje imeli.

Raziskava je pokazala, da z uporabo metode »projekcijski pristop« ne dobimo povsem zanesljivih informacij v zvezi z željami predšolskih otrok. Po vsej verjetnosti pa vzrok za to ni sama metoda, pač pa dejstvo, da imajo predšolski otroci premalo prostorskih izkušenj, da bi lahko skozi nalogo izrazili svoje resnične želje. Metoda je koristna predvsem s tega vidika, da omogoča vključevanje otrok v načrtovalski proces.

8 VIRI

8.1 CITIRANI VIRI

- Appleton J. The experience of landscape. 1975. London, Wiley: 293 str.
- Aspinall P. 1992. A projective approach to designing with children. *Landscape Research*, 17, 3: 124-131
- Girandon Ž. 2005. Adaptacija in aplikacija metode »projektivni pristop« za urejanje prostora ob domovih za starejše. Diplomsko delo. Ljubljana, Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo: 59 str.
- Kaplan R., Kaplan S. 1989. The experience of nature: a psychological perspective. 1st. ed. Cambridge, Cambridge University: 340 str.
- Kelly G. 1955. A Theory of Personality. The Psychology of personal construct constructs. New York. W.W. Norton & Company, Inc: 190 str.
- Kroflič R., Marjanovič Umek L., Videmšek M., Kovač M., Krajnc S., Saksida I., Denac O., Zupančič T., Krnel D., Japelj Pavešić B. 2001. Otrok v vrtcu: priročnik h kurikulumu za vrtce. 1. natis. Maribor, Obzorja: 193 str.
- Marjanovič Umek L. 1981. Igra in igrače. Ljubljana. Zveza prijateljev mladine: 96 str.
- Marjanovič Umek L., Zupančič M. 2001. Psihologija otroške igre: od rojstva do vstopa v šolo. Ljubljana, Znanstveni inštitut Filozofske fakultete: 182 str.
- Mežnar I. 2008. Priročnik za načrtovanje, vodenje in vrednotenje procesov sodelovanja javnosti. Ljubljana, Ministrstvo za javno upravo: 41 str.
- Musek J. 1999. Uvod v psihologijo. Ljubljana. Filozofska fakulteta, Oddelek za Psihologijo: 107 str.
- Peled A. 1990. Understanding buildings. The ecoanalysis of places. *Architectural Journal*, 192, 7: 49-55
- Piaget J. 1972. Science of education and psychology of the child. New York. The Viking Press: 186 str.
- Simoneti M. 1999. Otroška igrišča v Ljubljani. Ljubljana. LUZ. d.d.: 79. str.
- Simoneti M. 2001. Prostori za igro otrok v mestu. *Hiše: revija za nove razsežnosti bivanja*, 8, 2: 12-14
- Ward Thompson C. 1995. School playground design: A projective approach with pupils and stuff. *Landscape Research*, 20, 3: 124-140

Zakon o prostorskem načrtovanju. Ur. l. RS, št. 33/07

Beautiful Florida Beaches (oktober, 2008)

<http://www.beaches-beaches-beaches.com/images/PALMS-dancing-fountain-4.jpg>

dave.lab6.com (oktober, 2008)

http://dave.lab6.com/acid/albums/bank_holiday_walk/08_walk_puddle.jpg

Flickr (oktober, 2008)

http://static.flickr.com/62/174327172_b68927e1aa_o.jpg

Farm4.static. Flickr (oktober, 2008)

http://farm4.static.flickr.com/3271/2557922166_23beb5f934.jpg

Gospić (oktober, 2008)

<http://gospic-online.com/images/galerija/P1010176.JPG>

Neezhom Photographic (oktober, 2008)

<http://www.fossilsplace.co.za/Portals/0/Playground.JPG>

Pastoral verbund Hamm-Osten (oktober, 2008)

<http://bonmichanto.de/media/St.%20Bonifatius/Kindergarten/Kindergarten%20Spiel.jpg>

Picasa (oktober, 2008)

<http://picasaweb.google.com/KerijaOrg/JurmalaSeasideSummerOfFun2008#5237255051092068738>

Wattle Range Council (oktober, 2008)

http://www.wattlerange.sa.gov.au/webdata/resources/images/Domain_Playground009.jpg

Woodbury Cement Production (oktober, 2008)

<http://www.woodburycement.com/images/pavers/hi-tech%20joyce3.JPG>

8.2 DRUGI VIRI

Dolanc A. 1973. Otroška igrišča. Ljubljana. Zveza prijateljev mladine Slovenije: 64 str.

Huizinga J. 1992. Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri. Zagreb. Naprijed: 196 str.

Kaplan R., Kaplan S. 1981. Cognition and environment: functioning in an uncertain world. Michigan. Ulrich's, cop.: 287 str.

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorici, prof. dr. Ani Kučan, in somentorju, prof. dr. Marku Poliču, za mentorstvo, ravnateljici VVZ Tržič, Ani Jerman za to, da mi je omogočila izvedbo raziskave v tržiškem vrtcu Deteljica ter vsem vzgojiteljicam in otrokom, ki so v raziskavi sodelovali.

Zahvala gre tudi staršem za moralno in finančno podporo v vseh letih študija.

PRILOGA A

Vprašalnik, namenjen otrokom

- 1) Katera fotografija ti je najbolj všeč?
- 2) Katere tri stvari so ti na fotografiji najbolj všeč?
- 3) Katere tri stvari ti na fotografiji niso všeč?
- 4) Kaj bi rad počel v prostoru na fotografiji?
- 5) Katere stvari so ti na vašem igrišču najbolj všeč in katere najmanj? Kje na igrišču se rad igraš in kje ne?

PRILOGA B

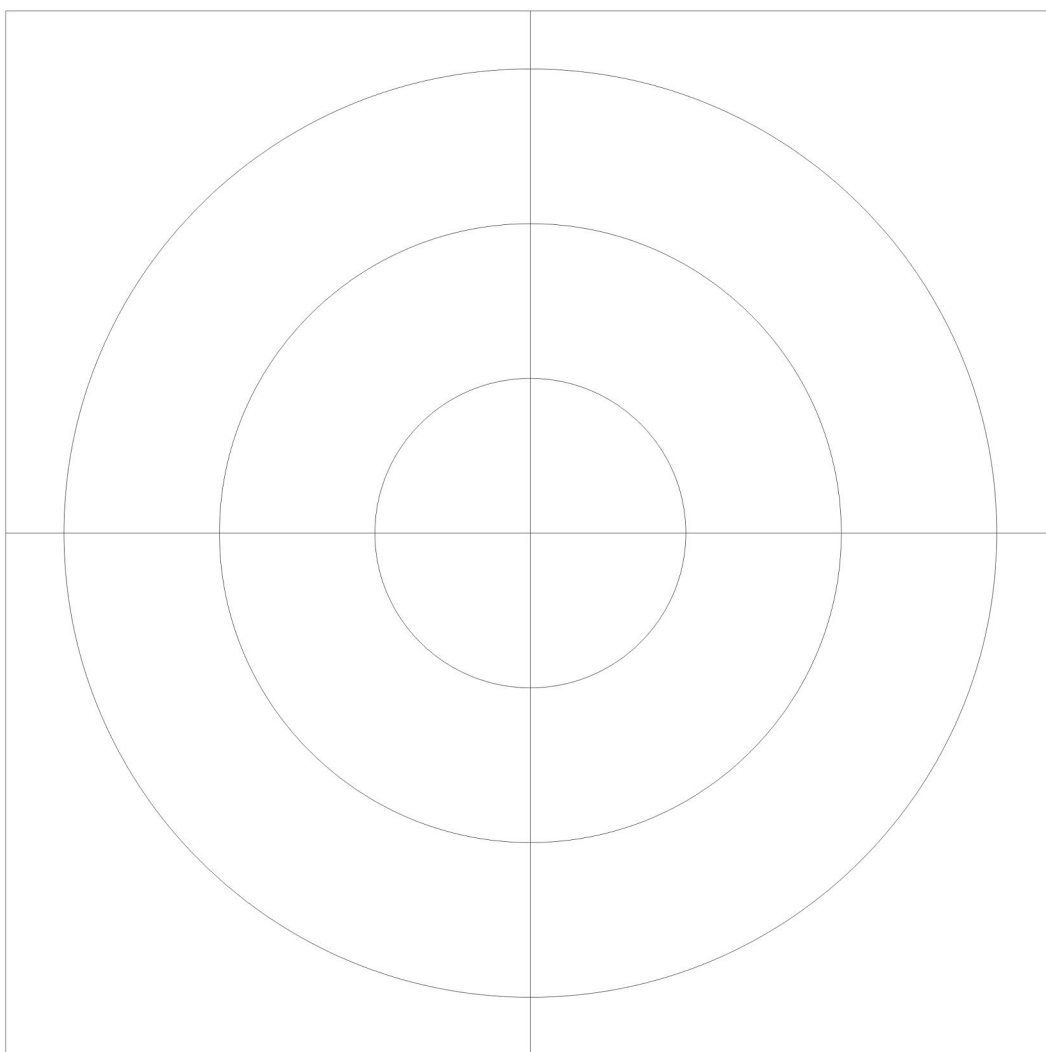
Vprašalnik, namenjen vzgojiteljicam

- 1a) Katera fotografija vam je najbolj všeč?
 - 2a) Katere tri stvari so vam na fotografiji najbolj všeč?
 - 3a) Katere tri stvari vam na fotografiji niso všeč?
 - 4a) Kaj bi radi počeli z otroki v izbranem prostoru?
 - 5a) V čem se prostor na fotografiji, ki ste jo izbrali, razlikuje od za vas idealnega prostora za igro otrok?
 - 6a) Katere stvari so vam na vašem igrišču najbolj všeč in katere najmanj? Katere stvari se vam zdijo najprimernejše za igro otrok in katere najmanj primerne?
-
- 1b) Katera fotografija šolskega vrta, menite, je najbolj všeč otrokom?
 - 2b) Katere tri stvari na fotografiji, menite, so najbolj všeč otrokom?
 - 3b) Katere tri stvari na fotografiji, menite, niso všeč otrokom?
 - 4b) Kaj, menite, bi otroci radi počeli v prostoru, ki ste ga izbrali?
 - 5b) V čem se igrišče, ki ste ga izbrali, razlikuje od, po vašem mnenju, za otroke idealnega igrišča?
 - 6b) Katere stvari na vašem igrišču, po vašem mnenju, niso všeč otrokom? Kje na igrišču se otroci najmanj igrajo oz. kje se jih najmanj igra?

PRILOGA C

Prostorski diagram, namenjen vzgojiteljicam

PROSTORSKI DIAGRAM

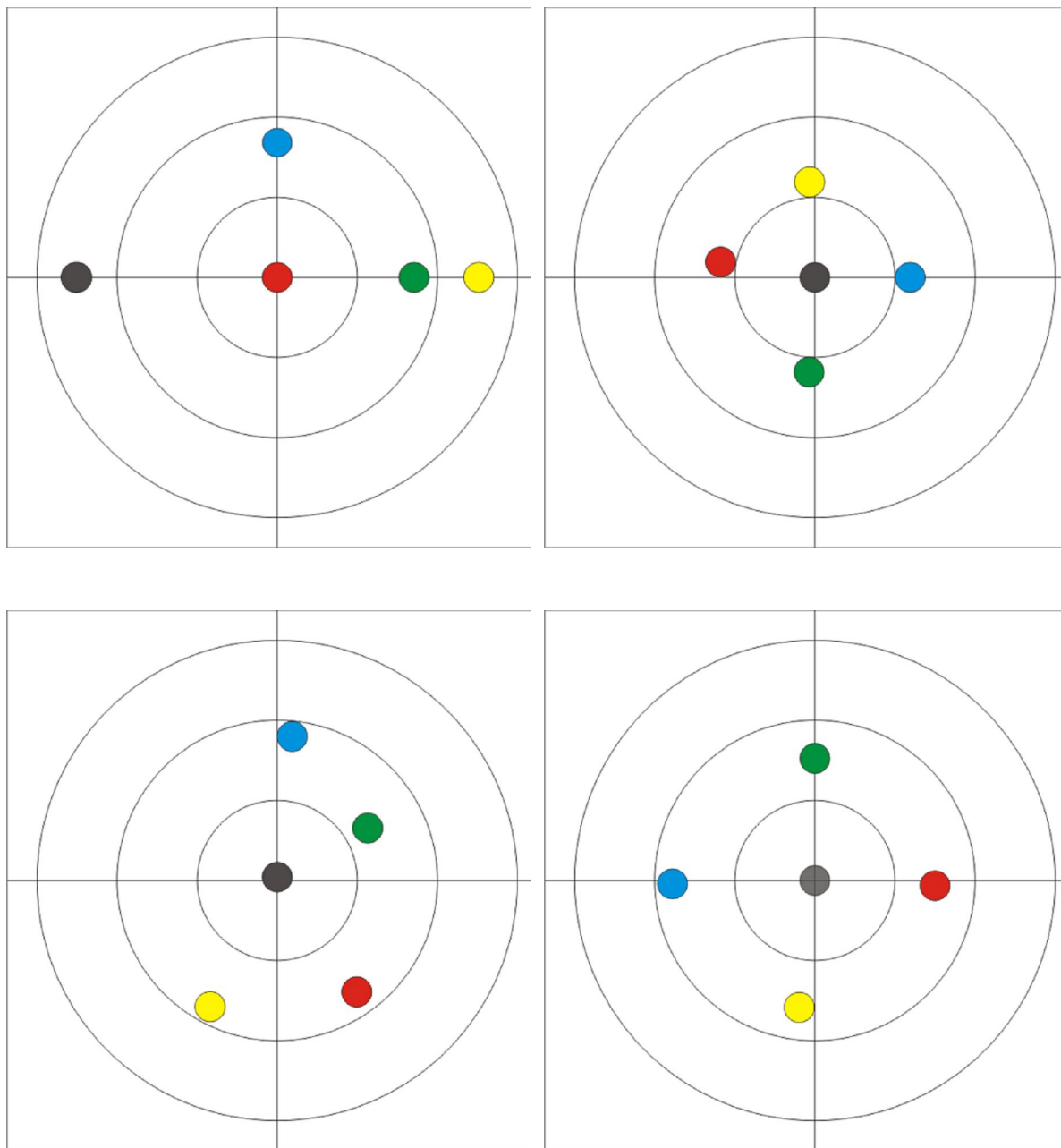


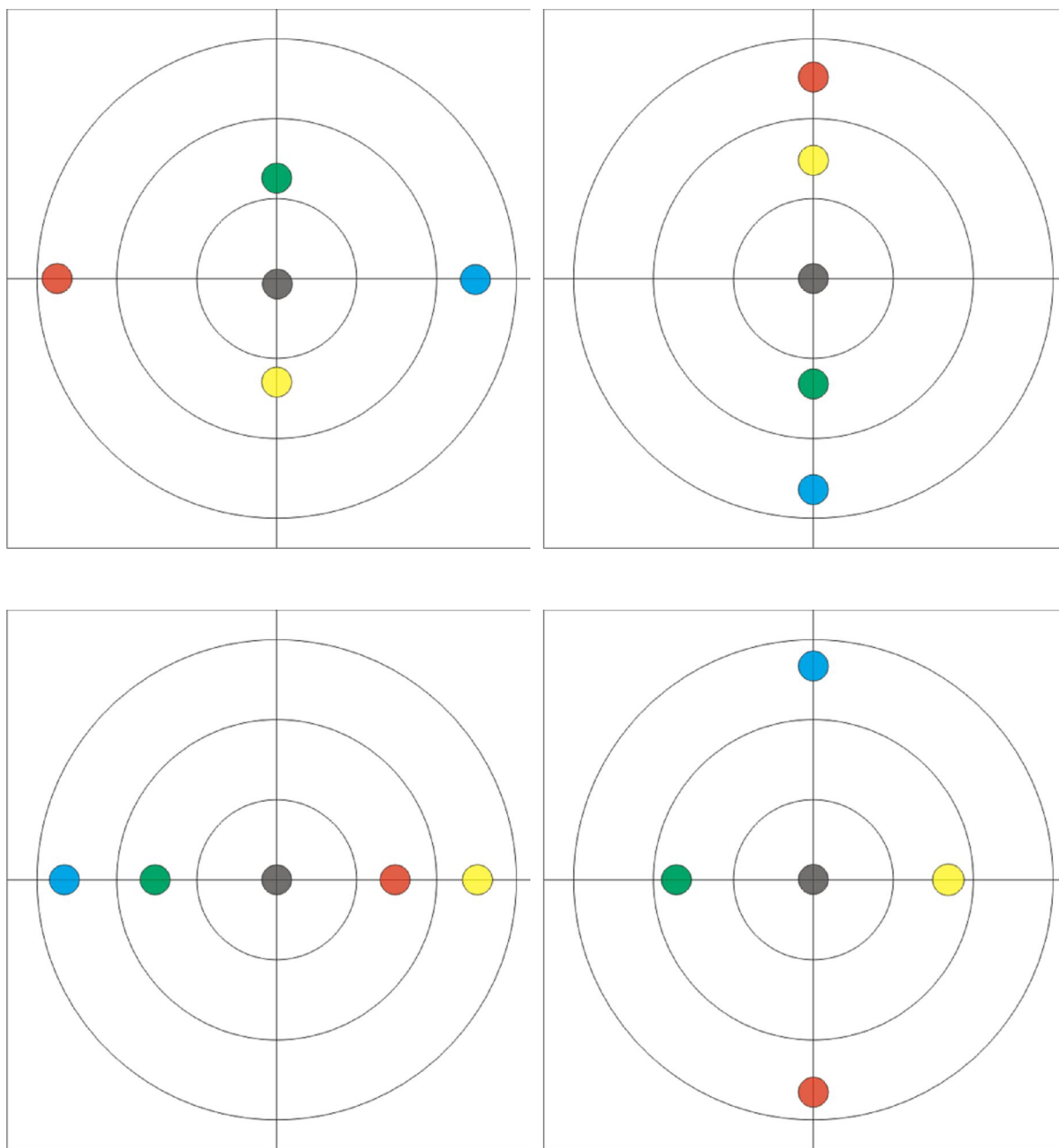
LEGENDA:

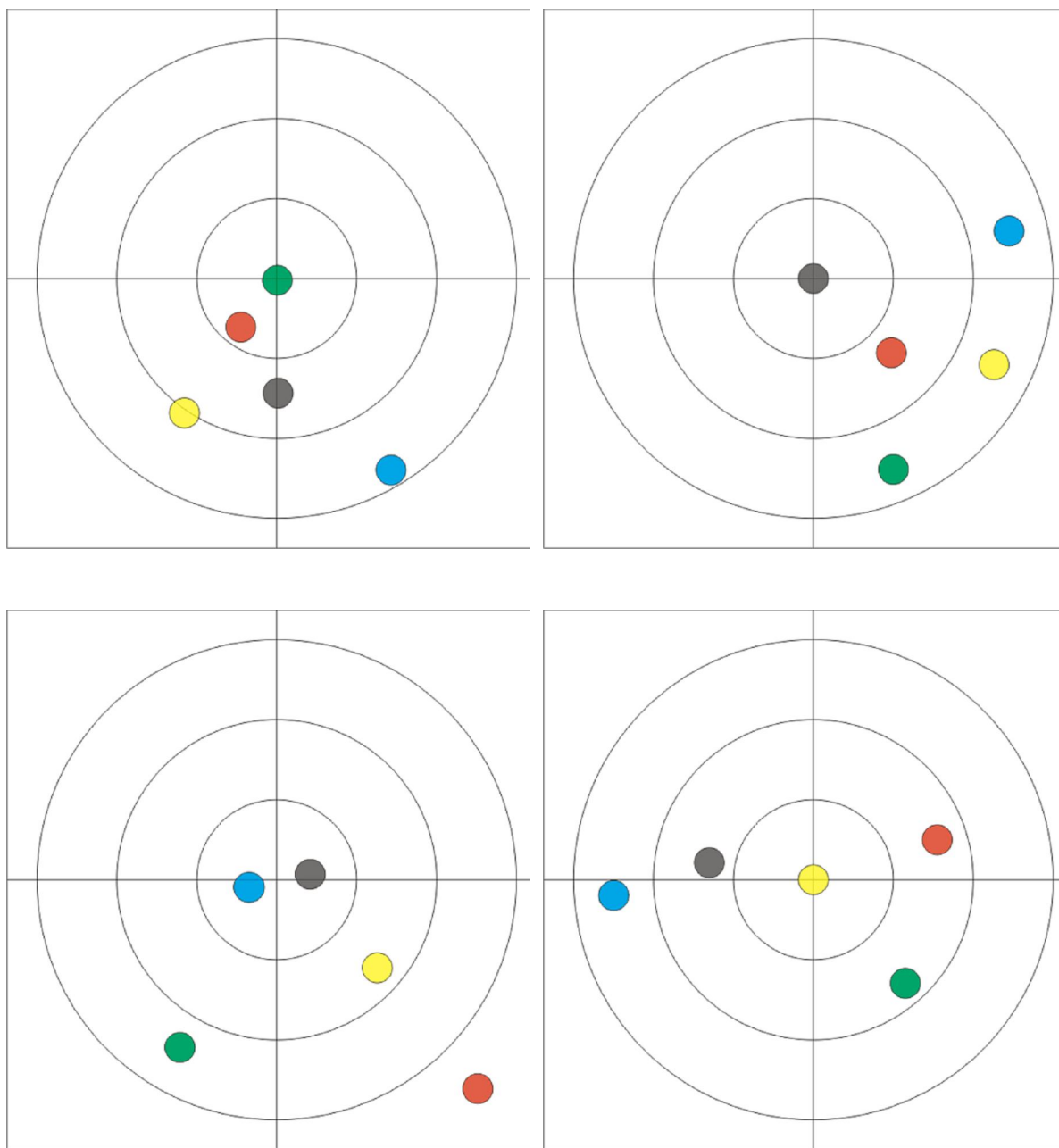
RDEČA BARVA=IGRALO
RUMENA BARVA=DREVO
ZELENA BARVA=TRAVNIK
ČRNA BARVA=PESKOVNIK
MODRA BARVA=VODA

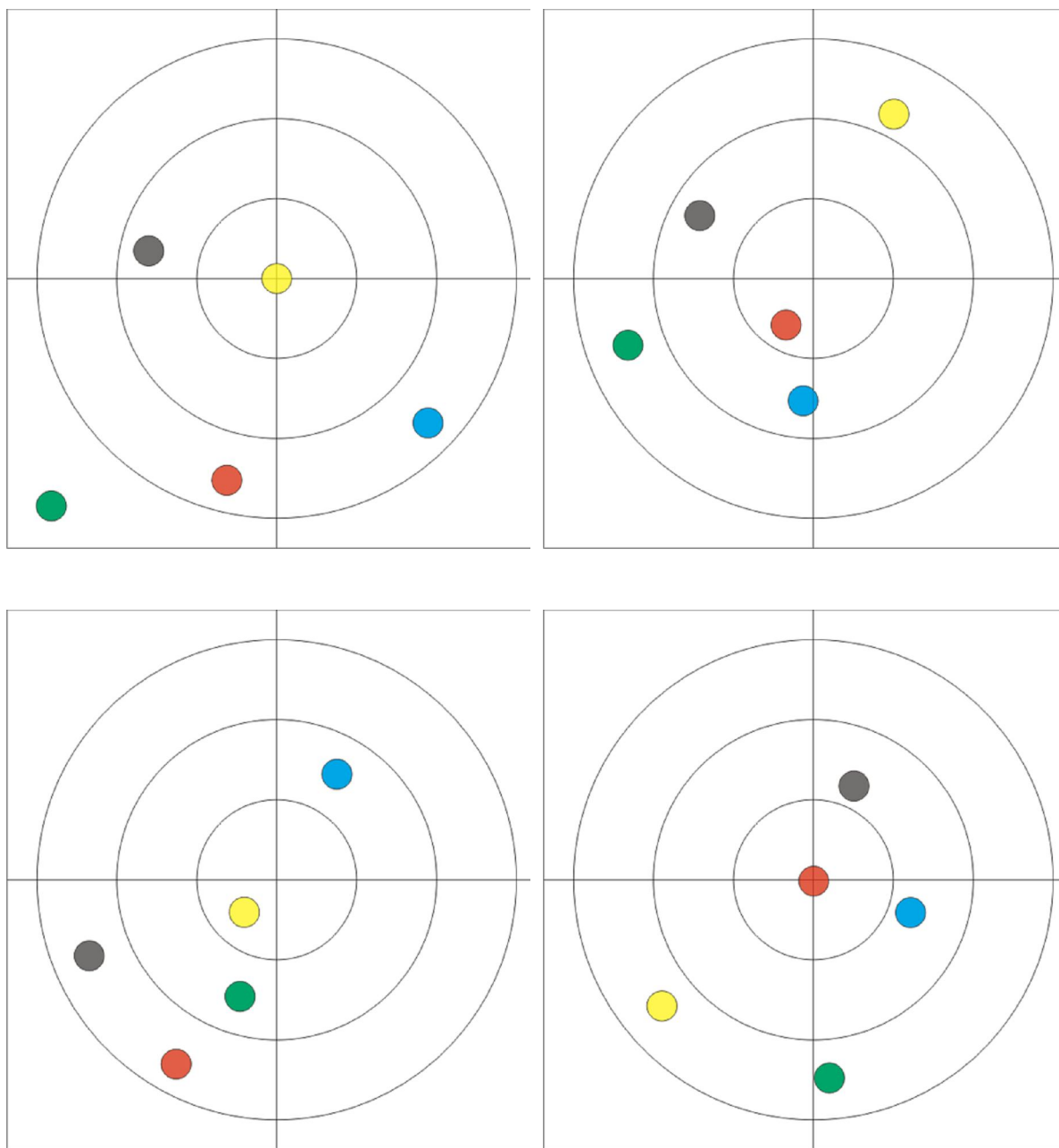
PRILOGA D

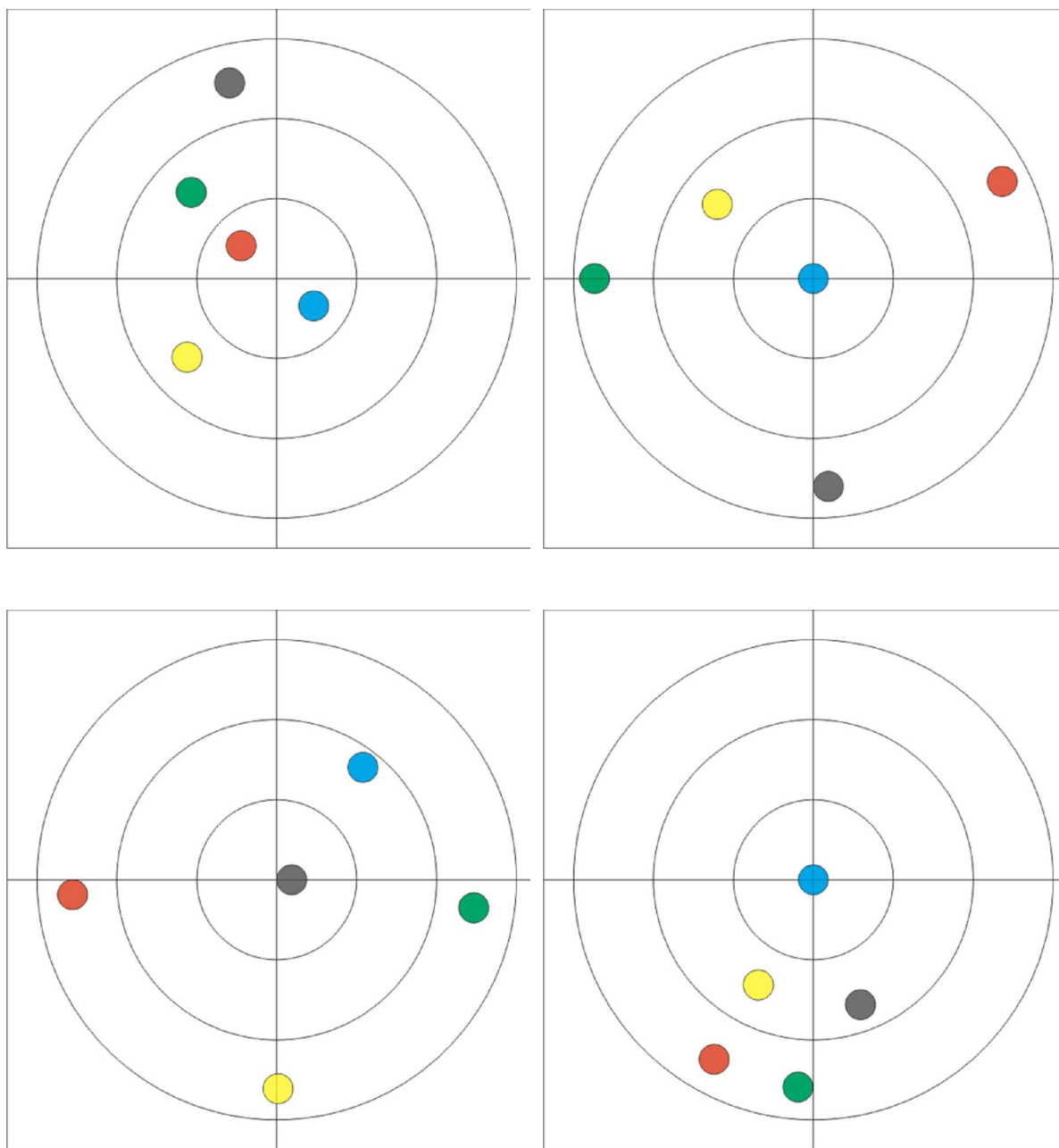
Izpolnjeni prostorski diagrami otrok

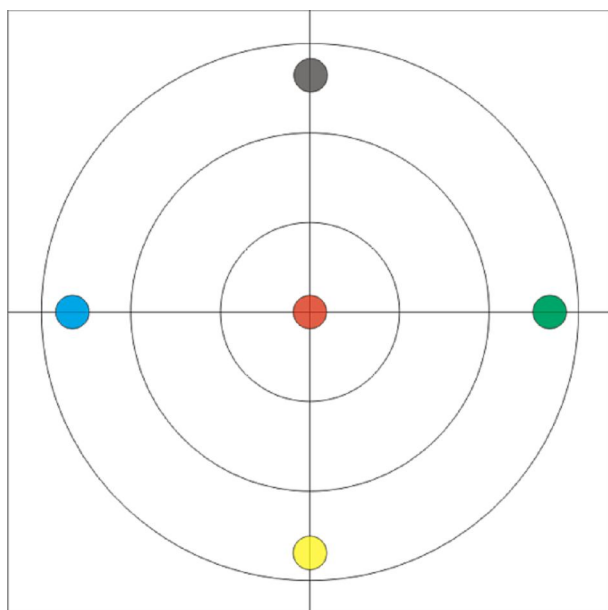






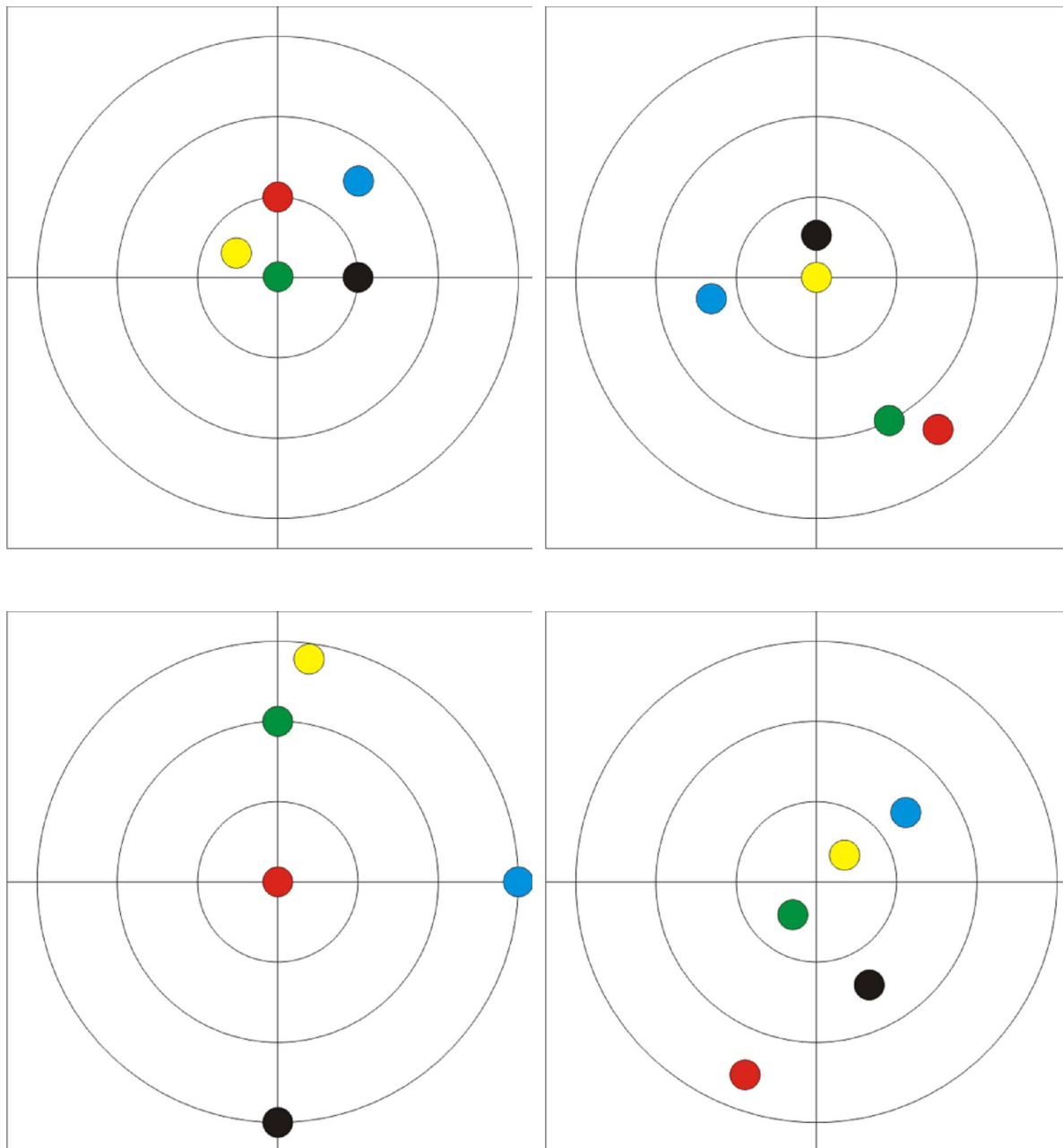


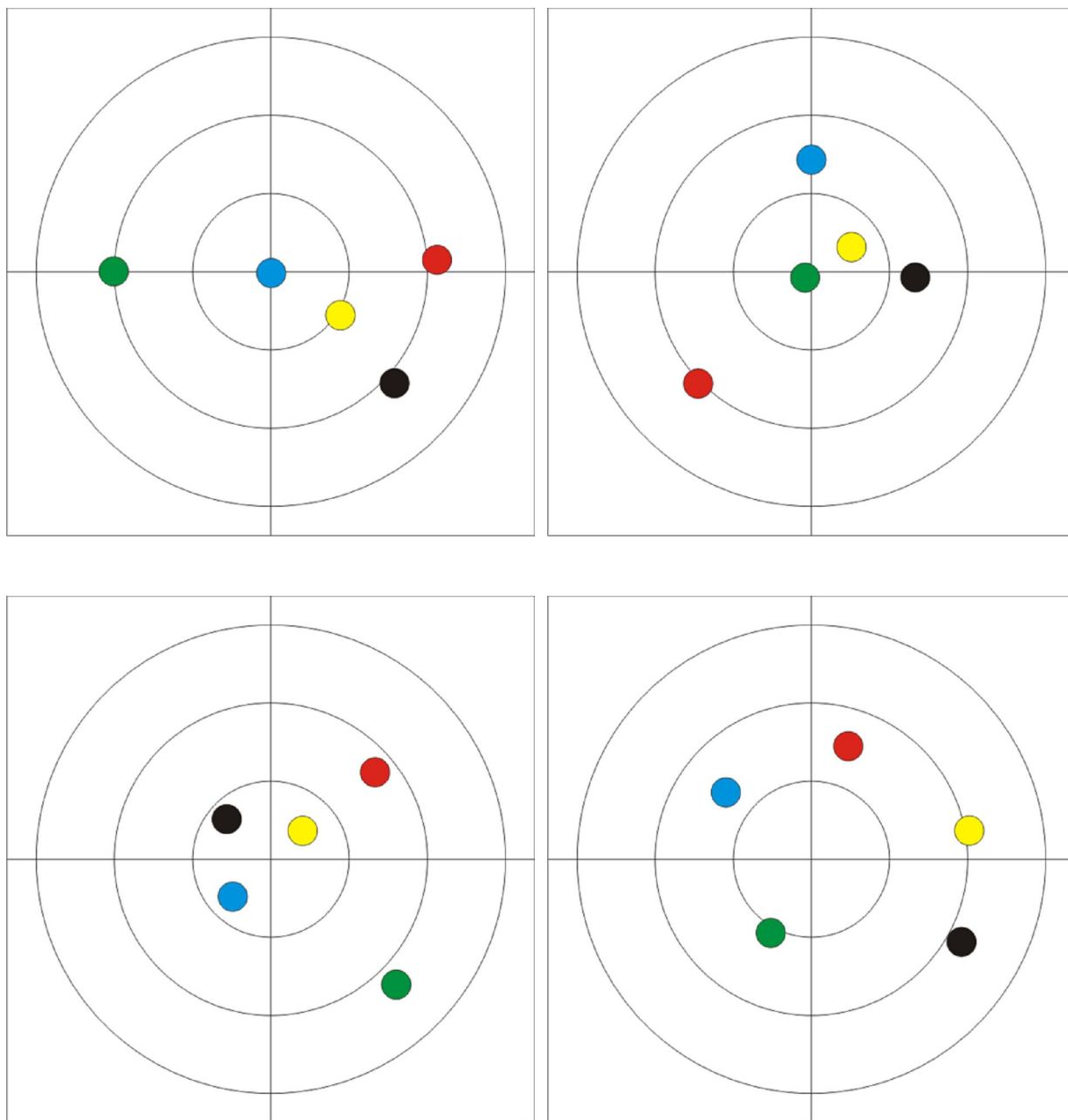


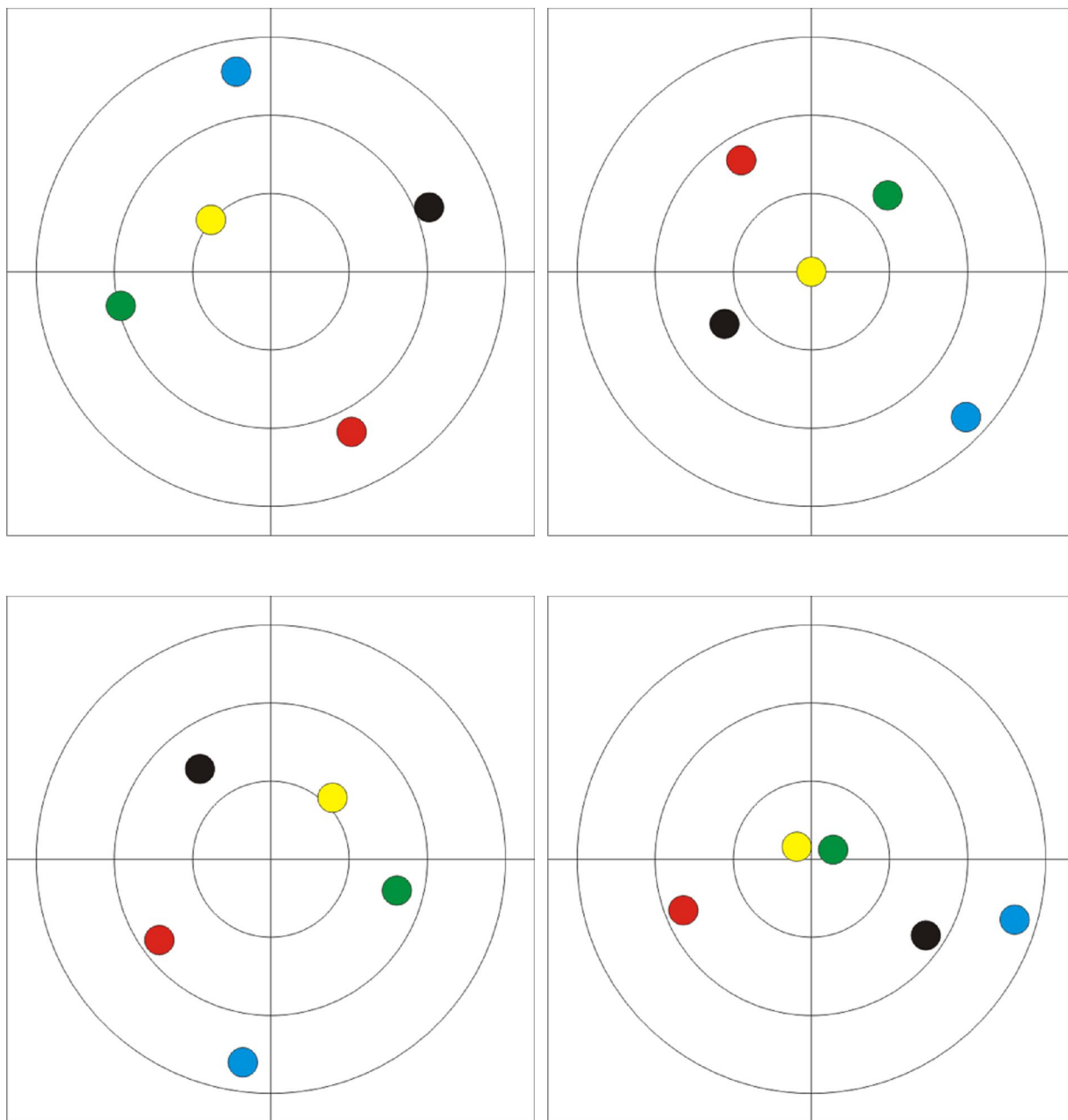


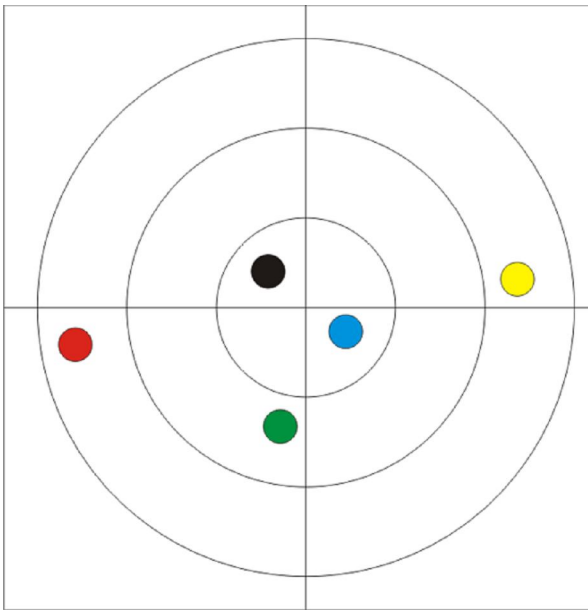
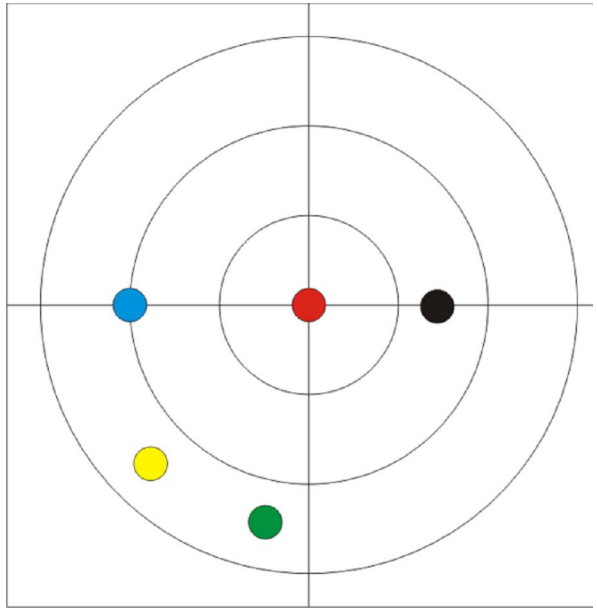
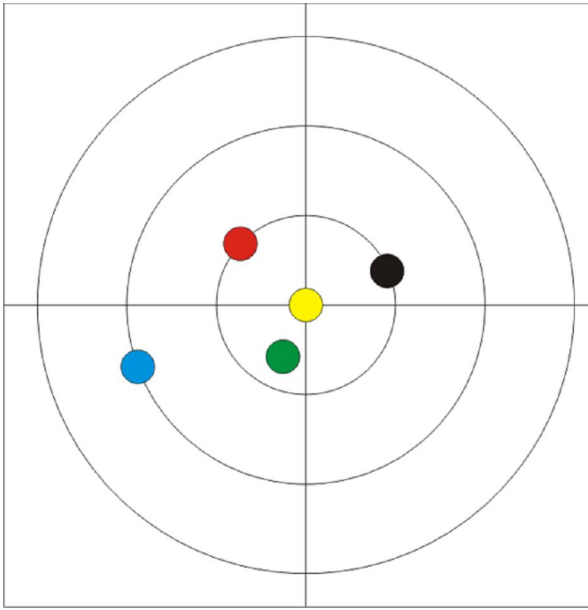
PRILOGA E

Izpolnjeni prostorski diagrami vzgojiteljic



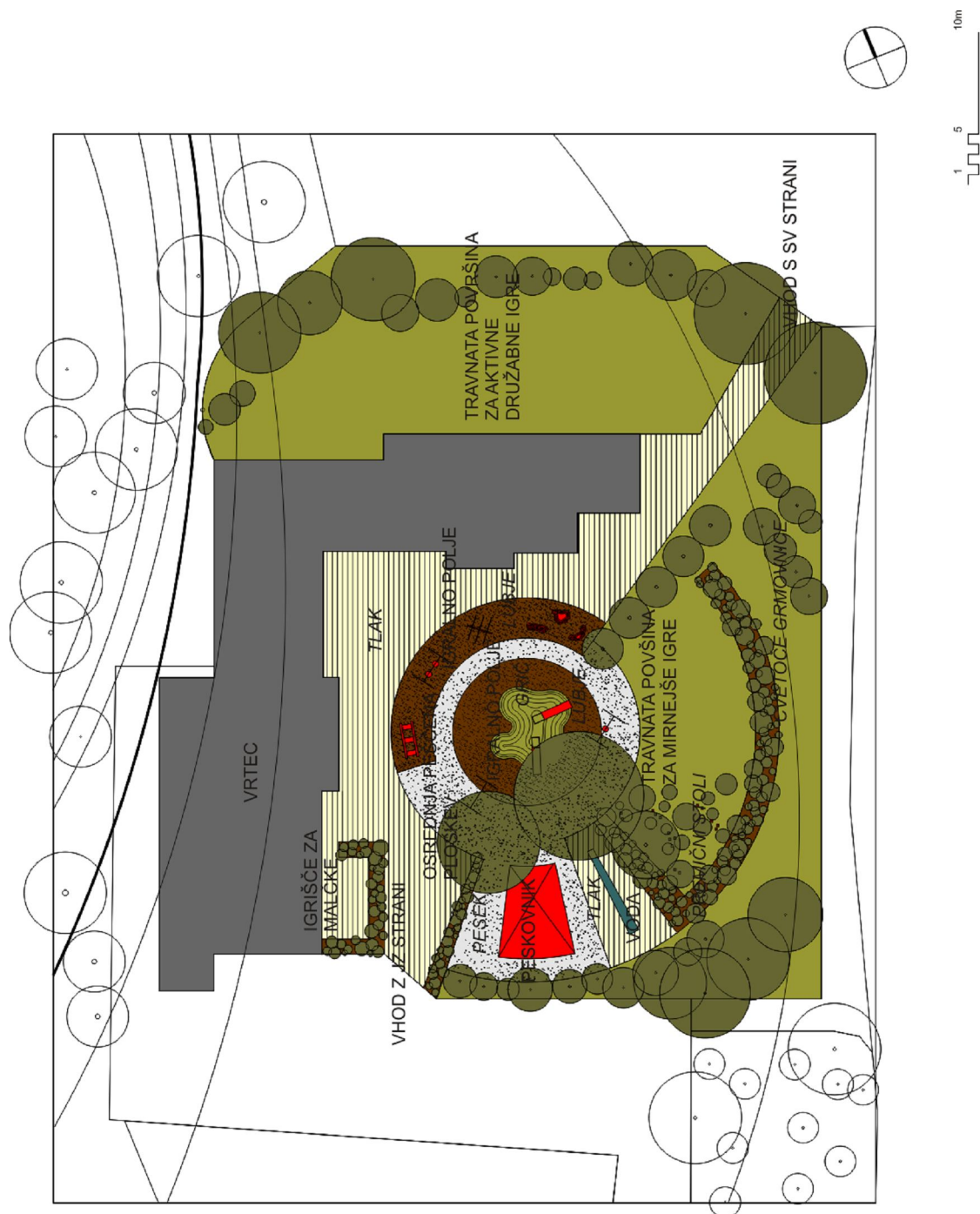




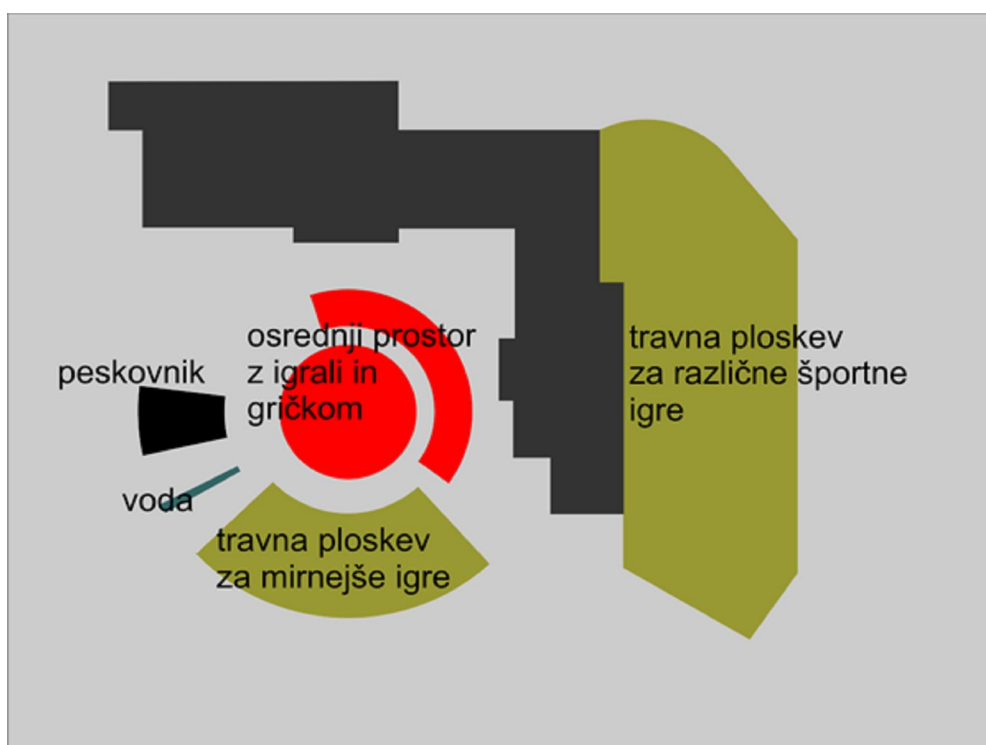


PRILOGA F

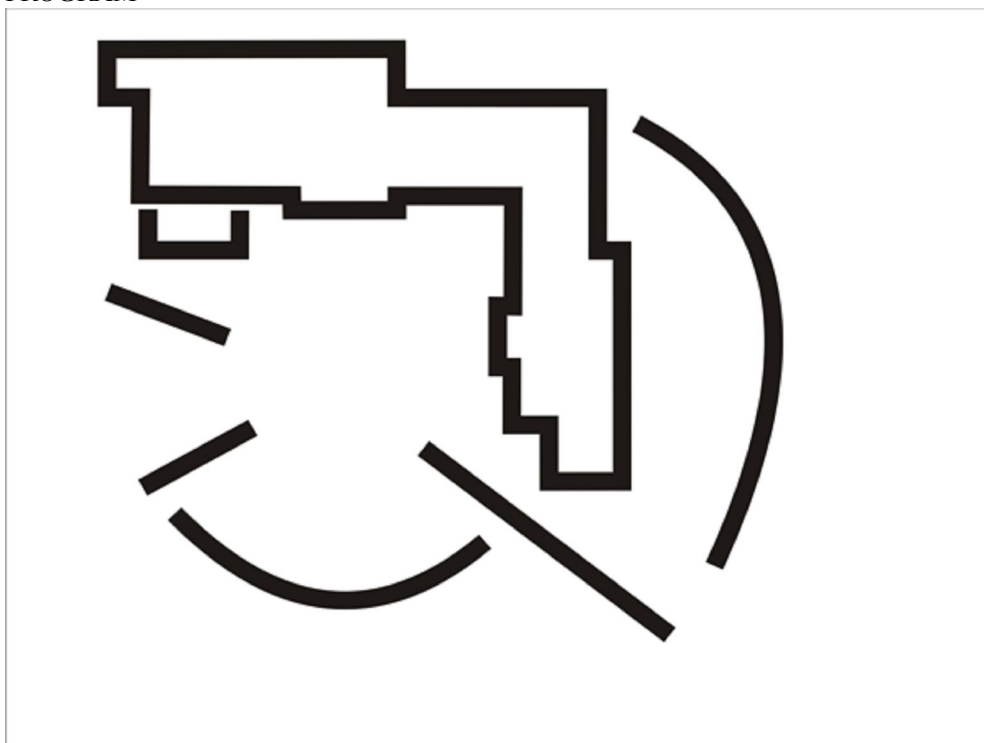
Idejne zasnove



PRILOGA F1: Varianta I

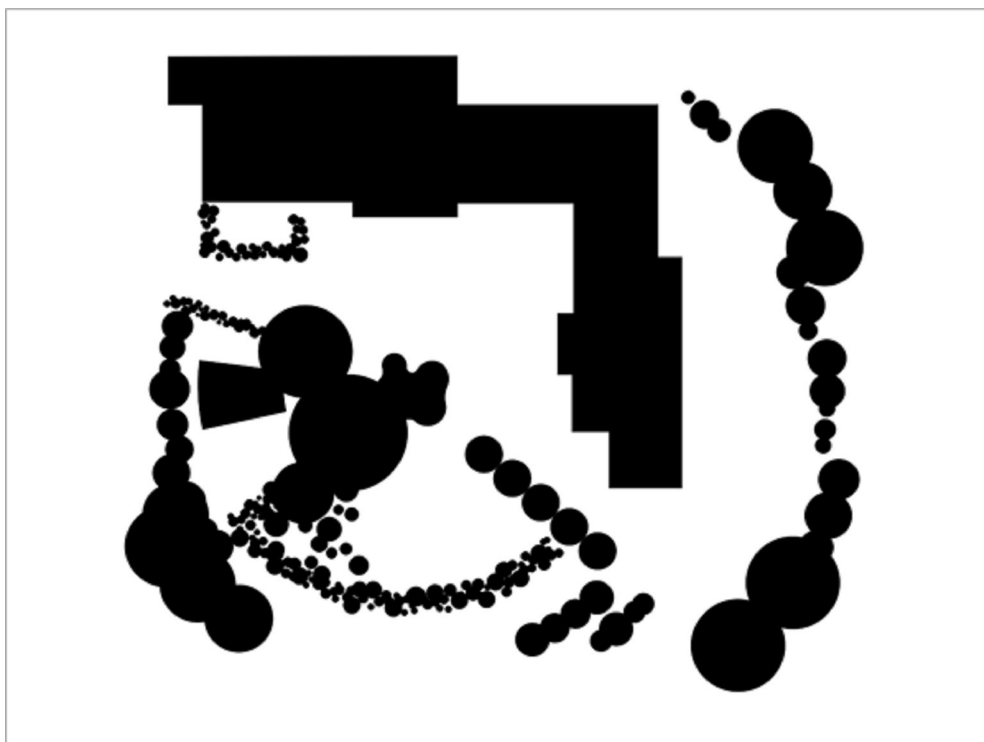


PROGRAM



LINIJE

PRILOGA F1: Varianta 1 – sheme (se nadaljuje)



KUB/PLOSKEV

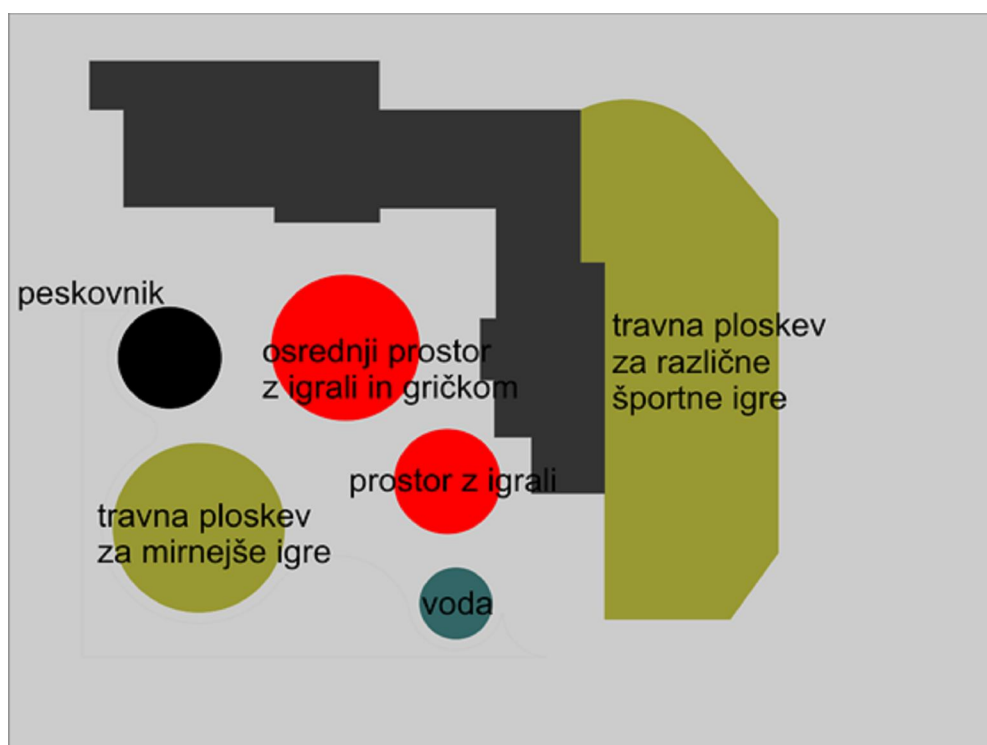


TLAK/ZELENO

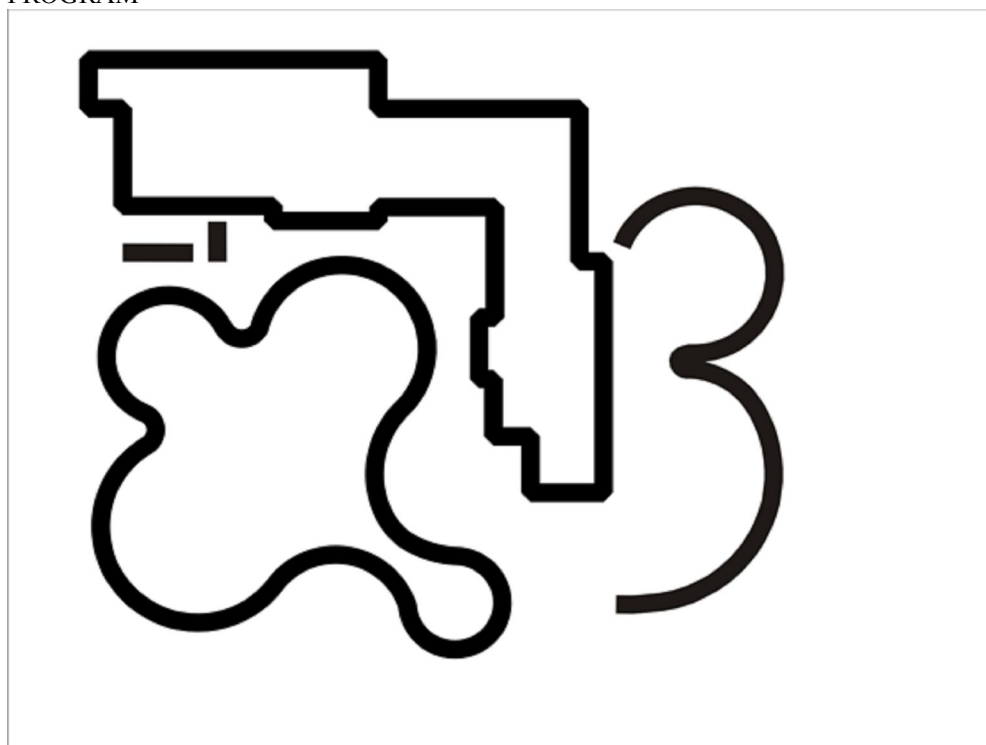
PRILOGA F1: Varianta 1 – sheme



PRILOGA F2: Varianta 2

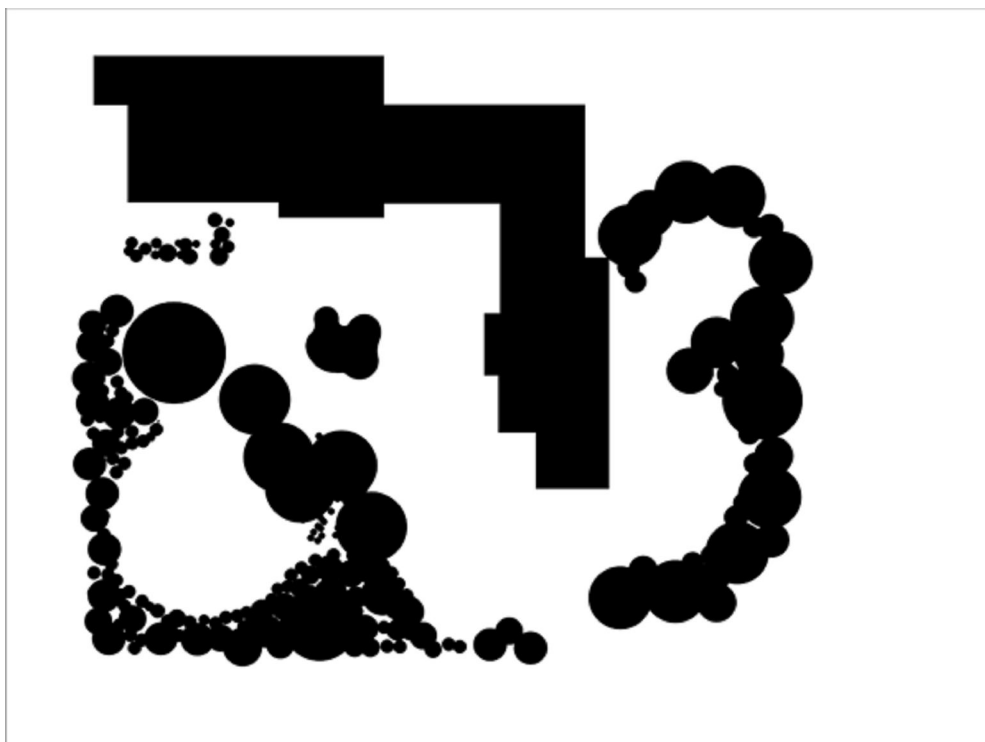


PROGRAM



LINIJE

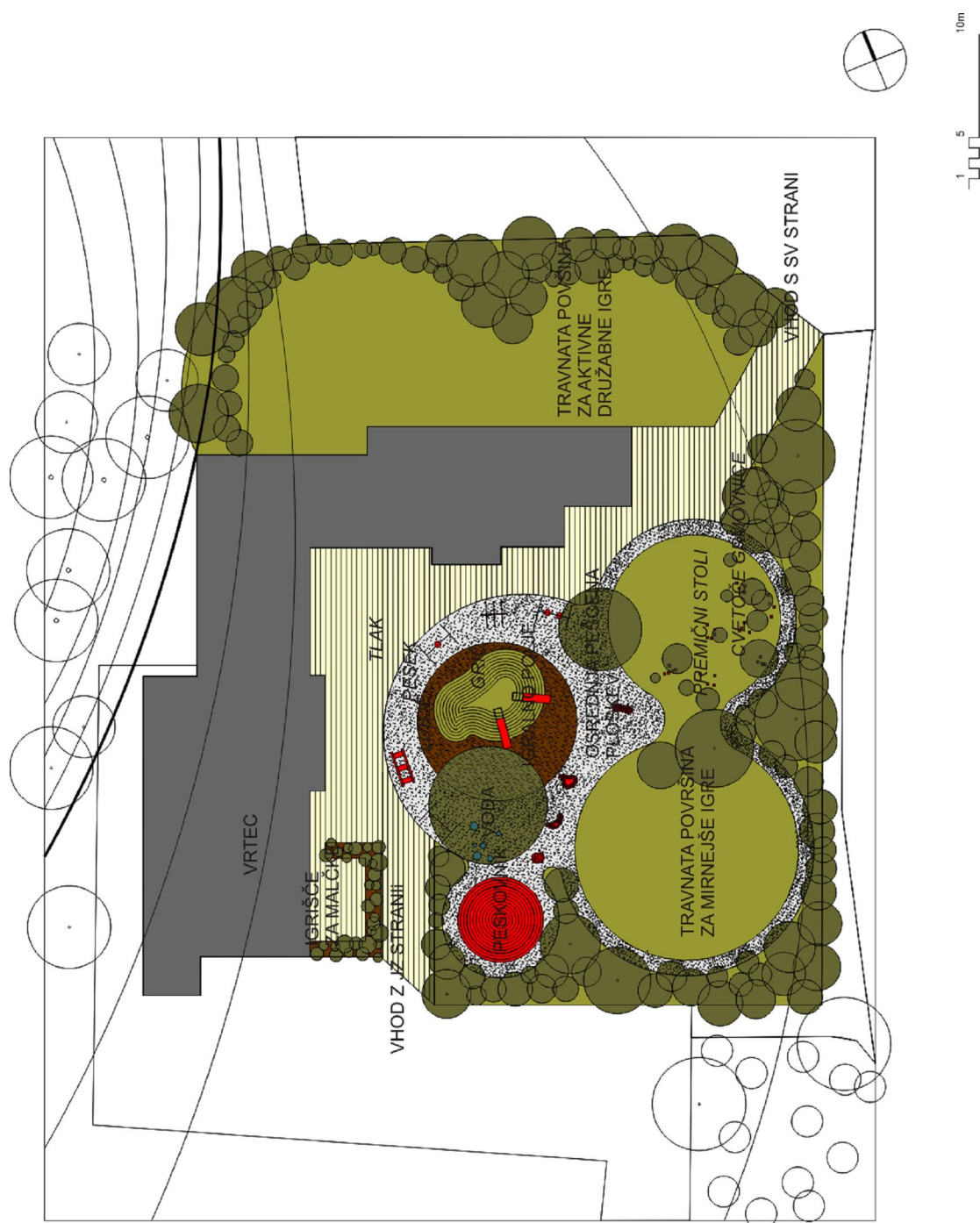
PRILOGA F2: Varianta 2 – sheme (se nadaljuje)



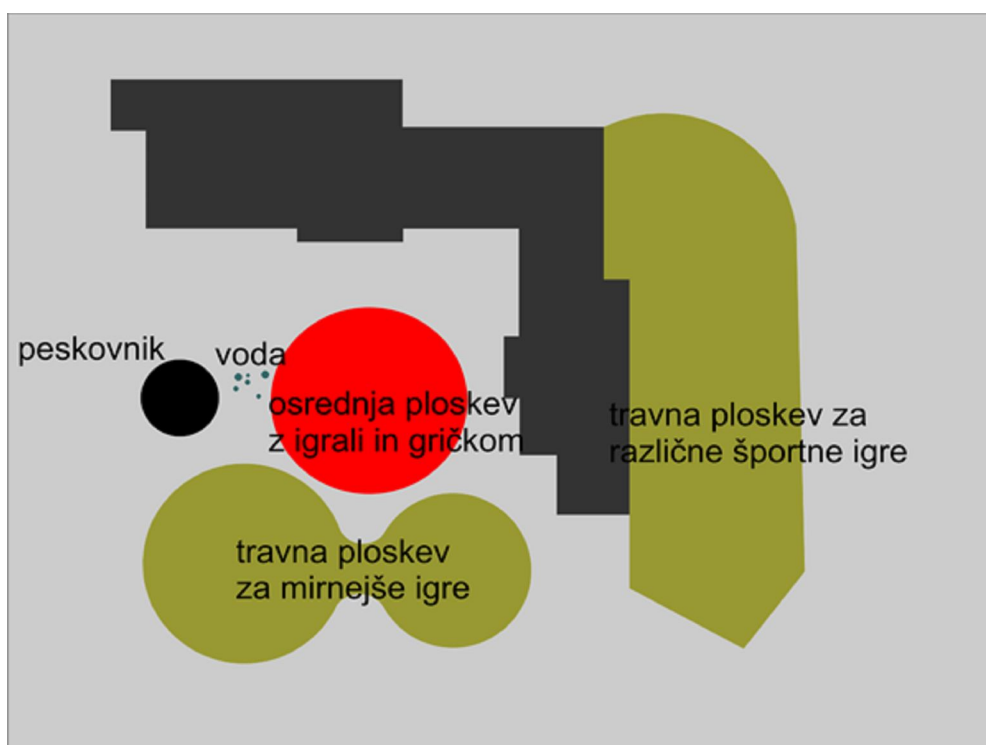
KUB/PLOSKEV



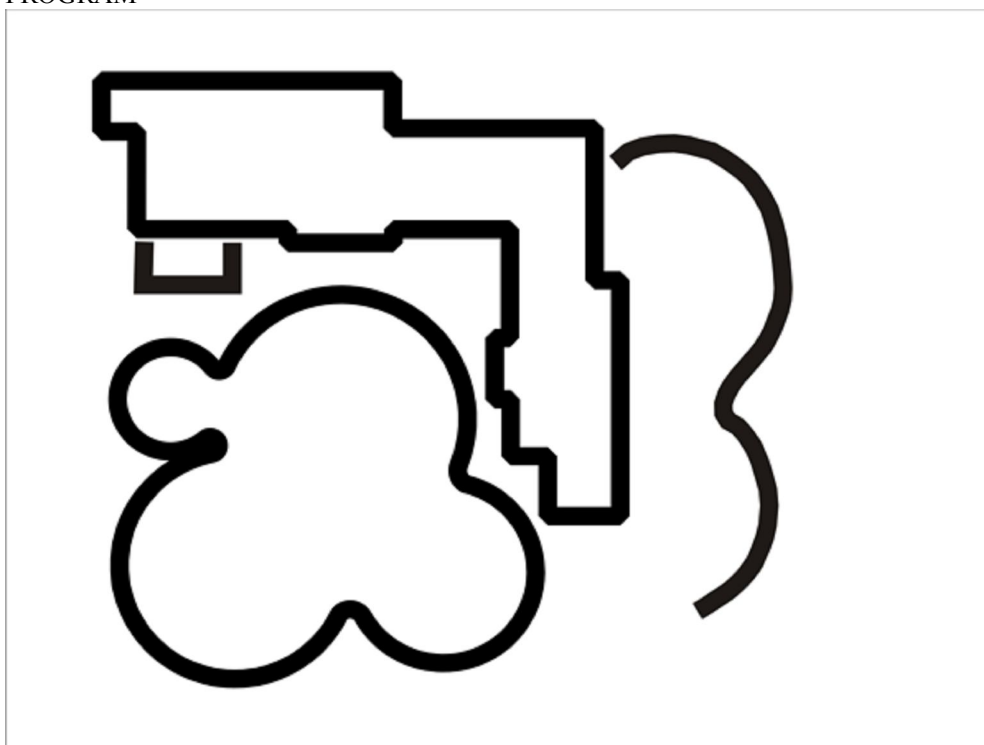
TLAK/ZELENO



PRILOGA F3: Varianta 3

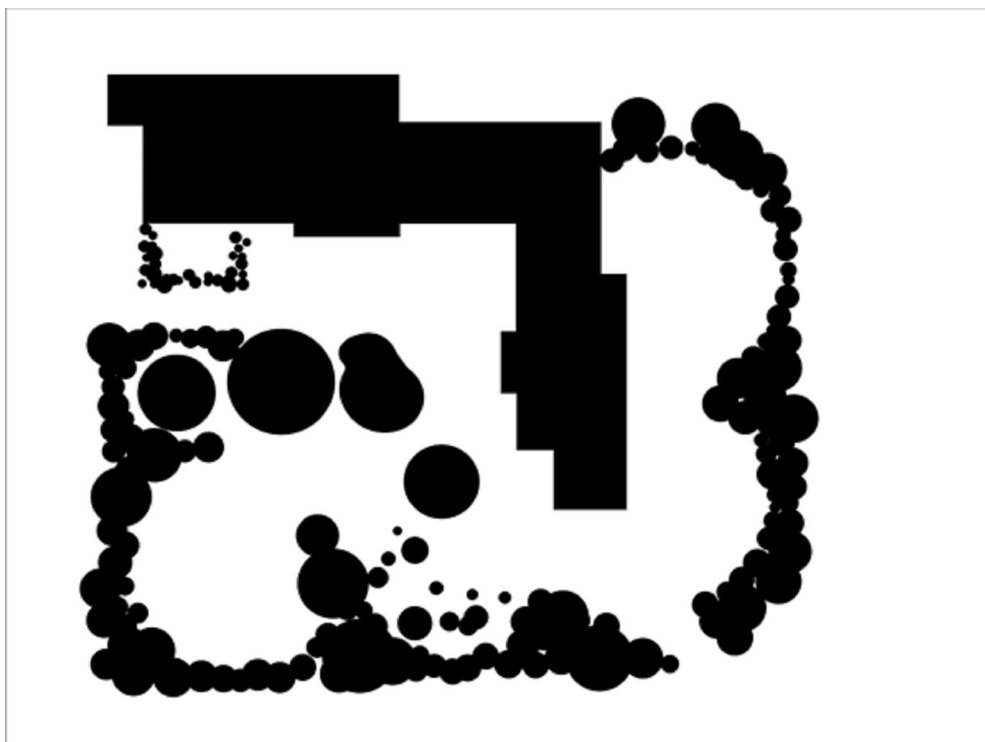


PROGRAM



LINIJE

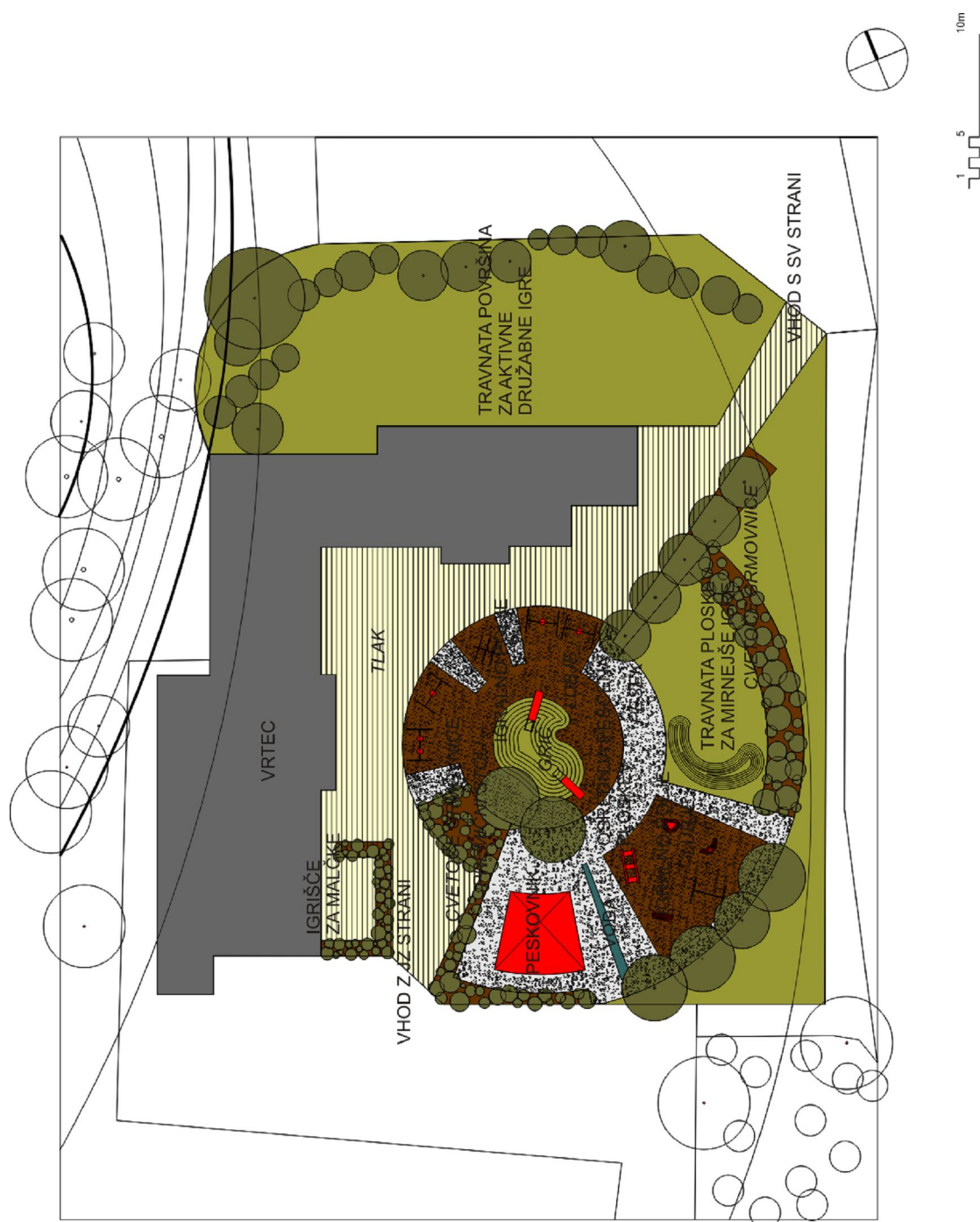
PRILOGA F3: Vrianta 3 – sheme (se nadaljuje)



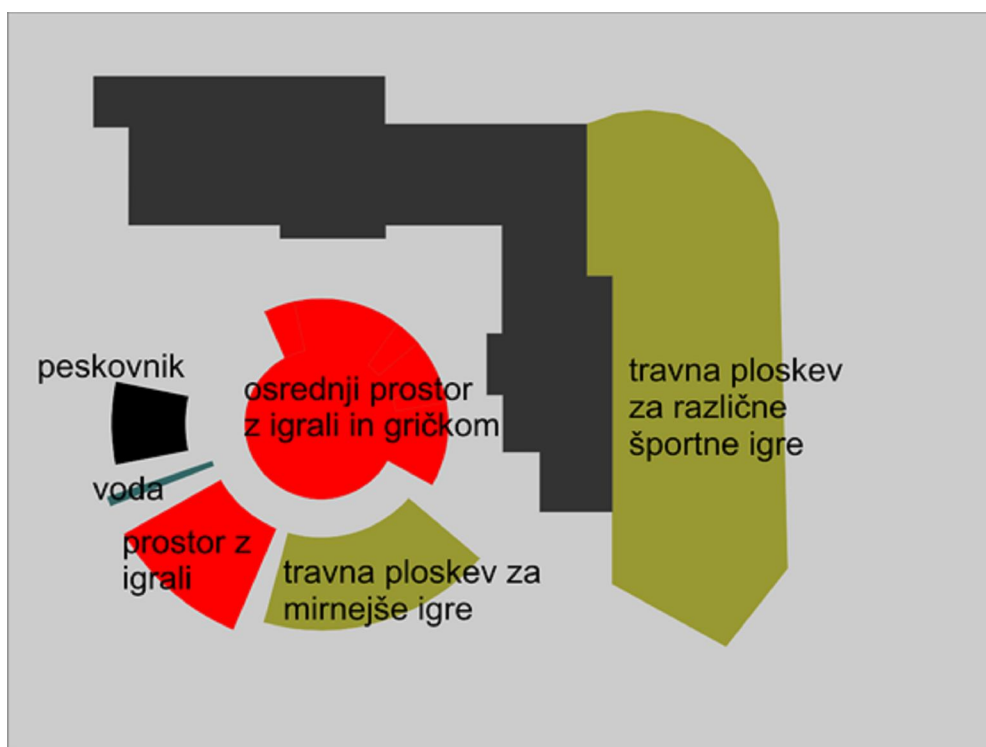
KUB/PLOSKEV



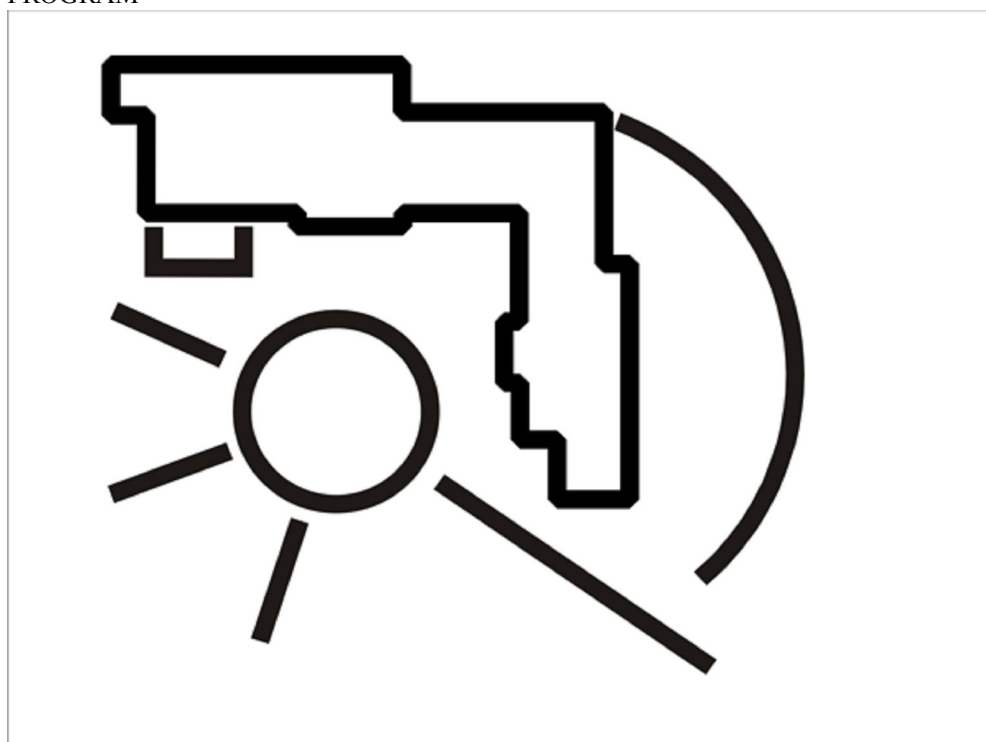
TLAK/ZELENO



PRILOGA F4: Varianta 4

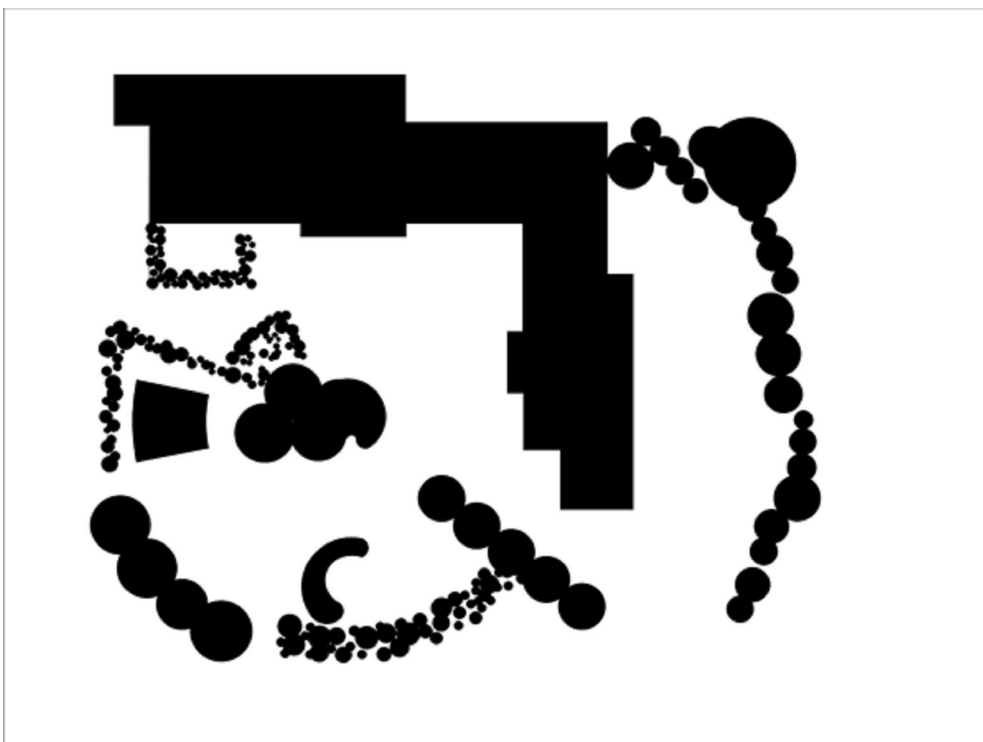


PROGRAM



LINIJE

PRILOGA F4: Varianta 4 – sheme (se nadaljuje)



KUB/PLOSKEV

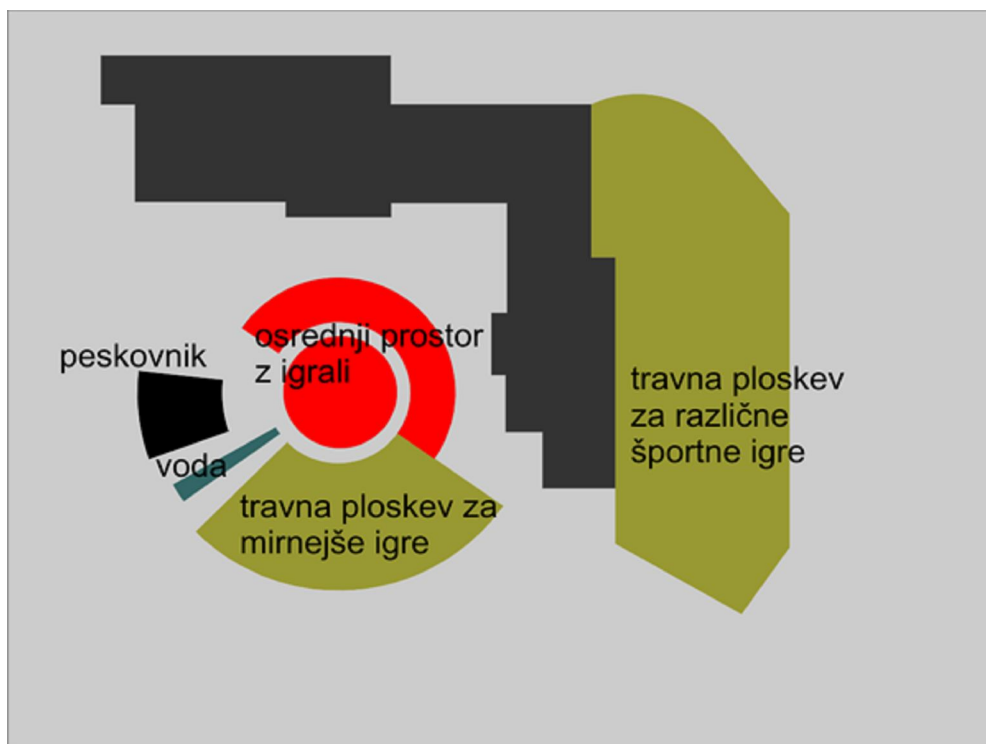


TLAK/ZELENO

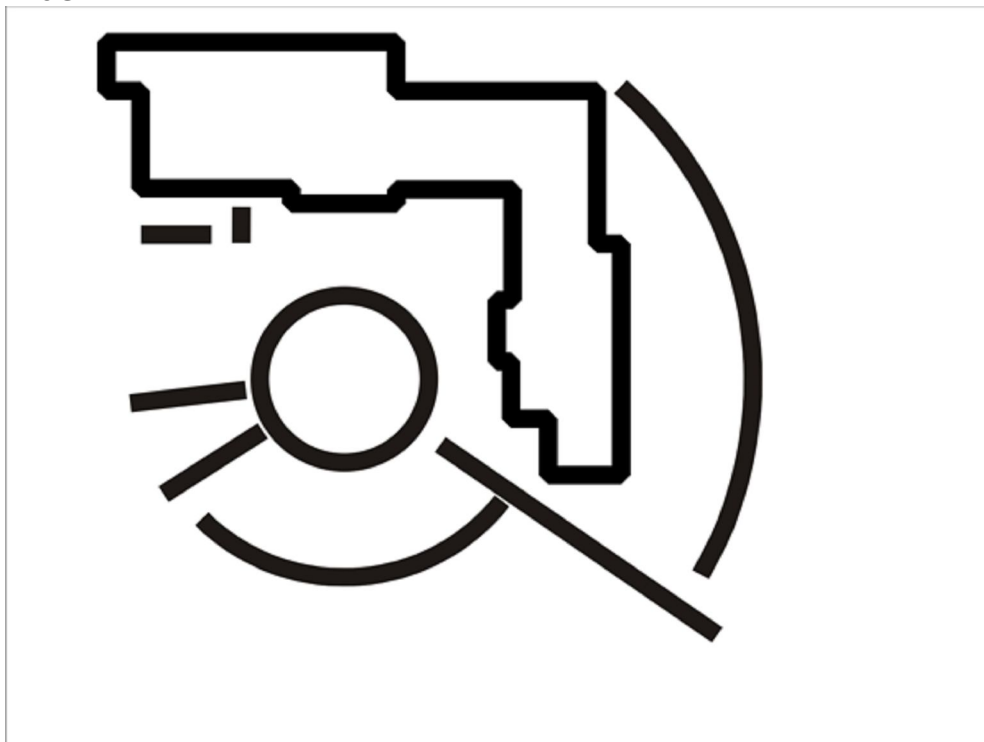
PRILOGA F4: Varianta 4 – sheme



PRILOGA F5: Varianta 5



PROGRAM



LINIJE

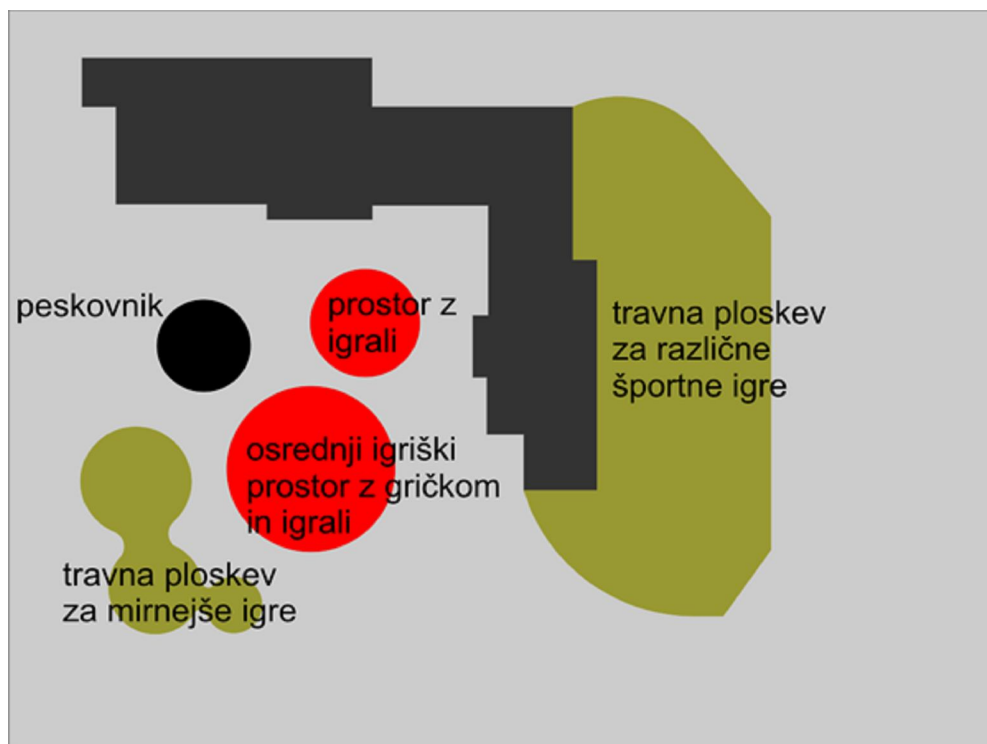
PRILOGA F5: Varianta 5 – sheme (se nadaljuje)



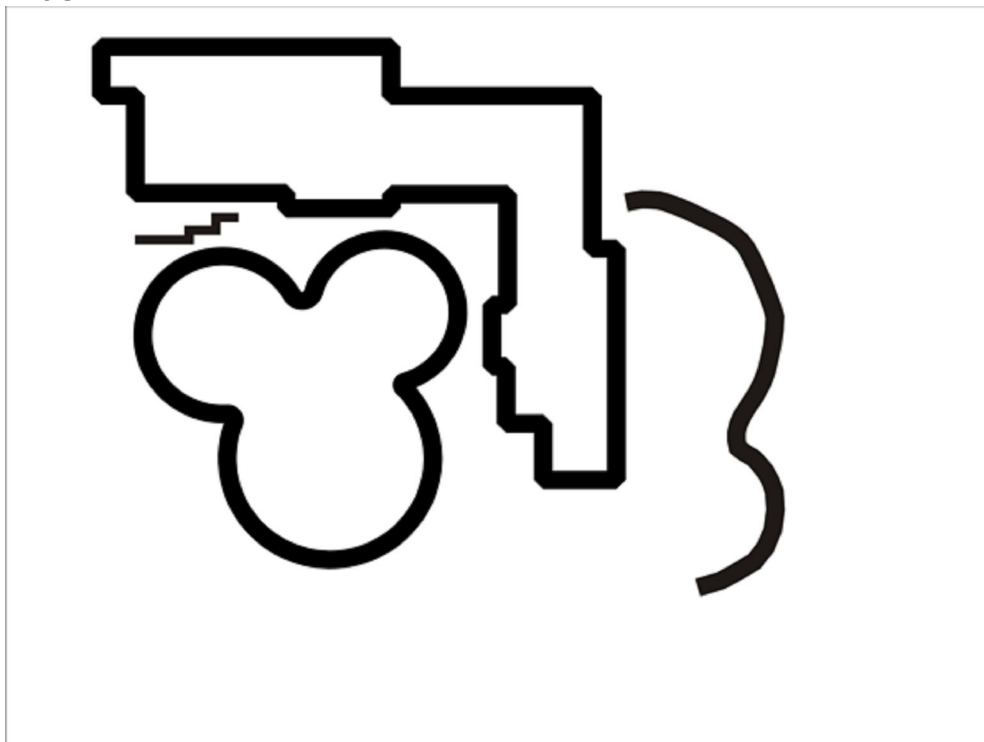
KUB/PLOSKEV



TLAK/ZELENO

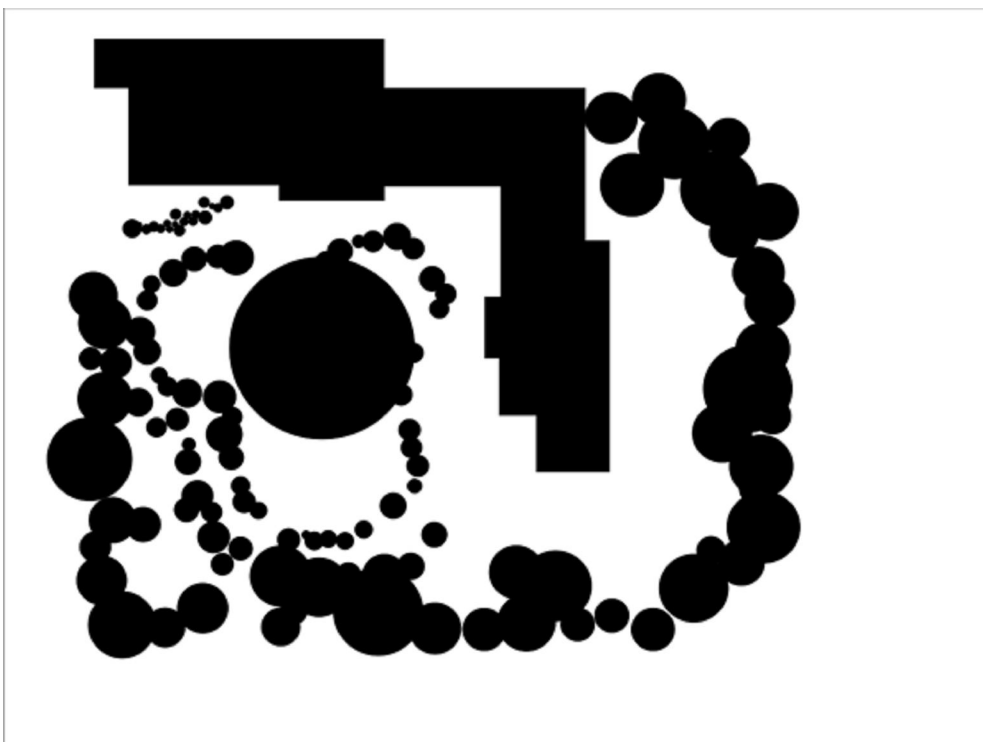


PROGRAM



LINIJE

PRILOGA F6: Varianta 6 – sheme (se nadaljuje)



KUB/PLOSKEV



TLAK/ZELENO

PRILOGA F6: Varianta 6 – sheme