

Uniwersalne projektowanie placów zabaw



Duży plac zabaw

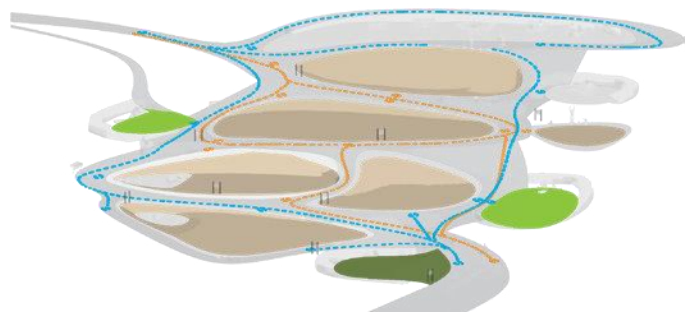
Czy mogę się poruszać?

Czy mogę zostać? Czy mogę się bawić?

Jakość placu zabaw zależy od tego, jakie doświadczenia oferuje każdemu dziecku. Lokalizacja, projekt i wyposażenie mogą zarówno wspierać, jak i ograniczać zabawę. Dzieci o różnych zdolnościach podkreślają, że kluczowe znaczenie ma zarówno ekscytacja ruchowa, jak i możliwość nawiązywania relacji.

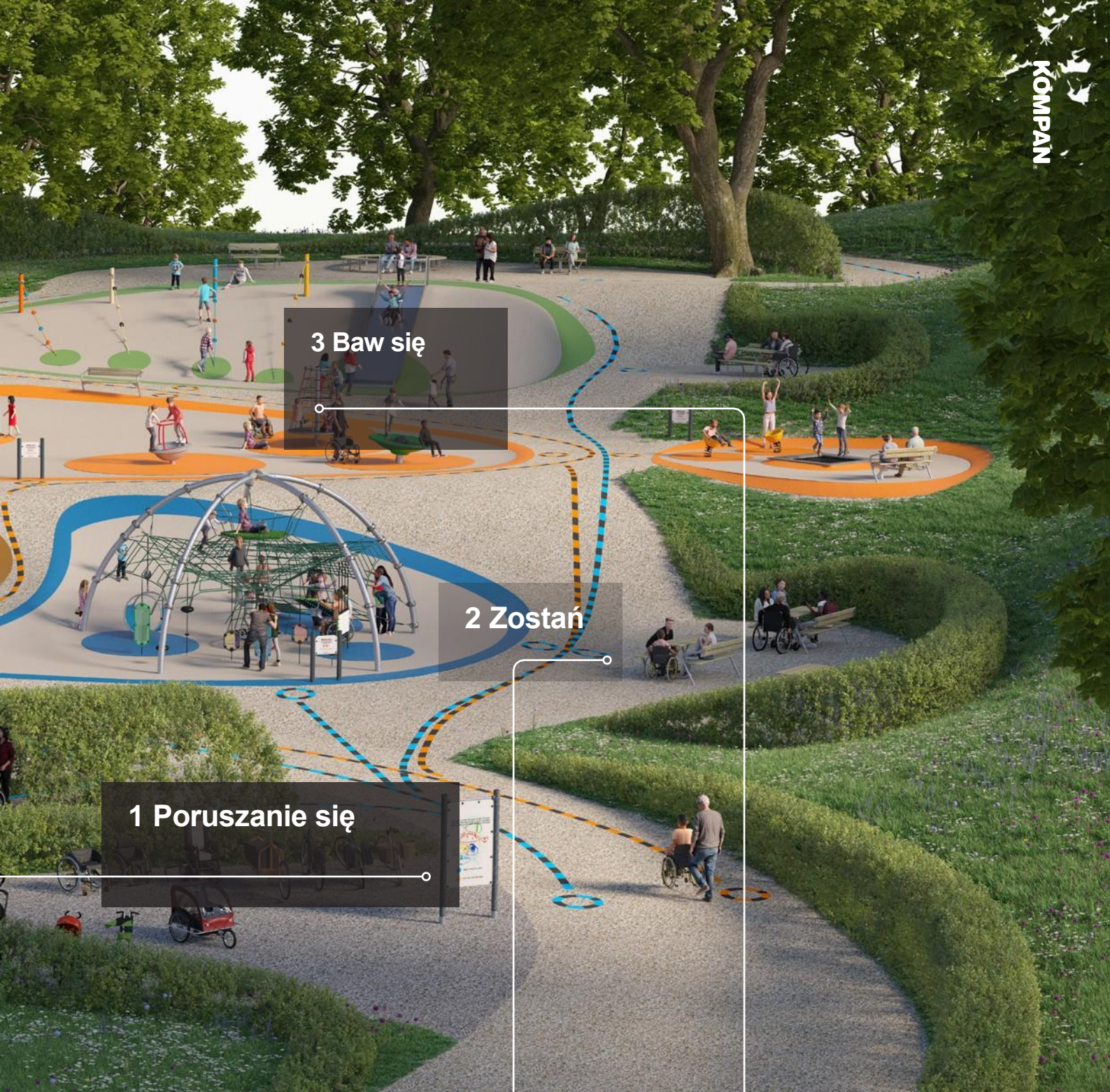
Choć każde dziecko jest inne, większość ma naturalną potrzebę zabawy.

Niektóre jednak napotykają bariery z powodu niepełnosprawności lub trudności rozwojowych. Ilustracje poniżej pokazują kluczowe aspekty planowania.



1. Poruszanie się

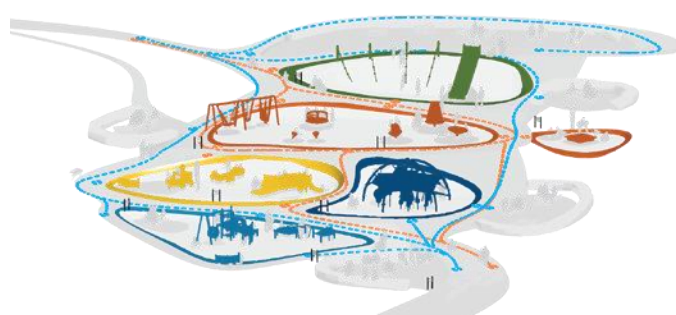
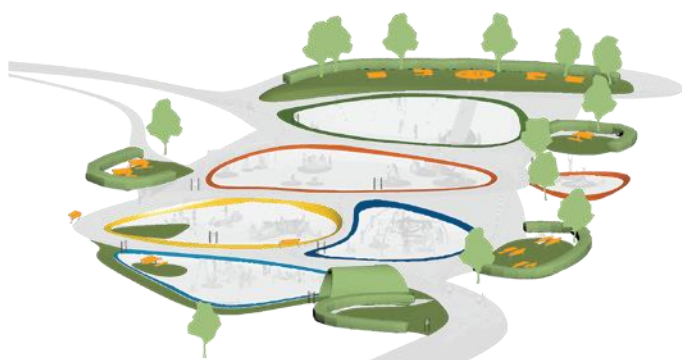
Ścieżki z oznaczeniami ułatwiają dotarcie do urządzeń, poruszanie się wokół nich i nawigację po całym placu zabaw..



3 Baw się

2 Zostań

1 Poruszanie się



2. Zostań

Zapewnienie przestrzeni dla wszystkich poprzez wyraźne oznaczenie funkcjonalnych stref i miejsc odpoczynku.

3. Zabawa

Zapewnienie możliwości zabawy poprzez różnorodne opcje z wyraźnie oznaczonymi funkcjami.



Średniej wielkości plac zabaw

Plac zabaw średniej wielkości powinien zapewniać zarówno dynamiczną, jak i spokojną zabawę, umożliwiać aktywność w grupie i indywidualną oraz oferować strefy odpoczynku i czytelne oznaczenia. Jego projekt powinien opierać się na tych samych zasadach dostępności, komfortu i funkcjonalności co większy plac zabaw.

UKRYTA INKLUZJA DLA WSZYSTKICH:

Projektowanie inkluzywnego placu zabaw

Prawdziwie inkluzywny plac zabaw opiera się na trzech kluczowych pytaniach:

- Czy użytkownicy mogą się po nim poruszać?
- Czy mogą w nim przebywać?
- Czy mogą się bawić?

W przykładzie placu zabaw (str. 2) przedstawiono trzy warstwy planowania, które należy uwzględnić.

Poruszanie się, dostępność i orientacja w przestrzeni.

Aby zapewnić pełną dostępność, kluczowe są odpowiednio zaprojektowane ścieżki i bezpieczna nawierzchnia. W naszym przykładzie (str. 2) szerokie ścieżki umożliwiają swobodny ruch zarówno użytkownikom, jak i ich opiekunom, prowadząc do stref zabaw. Nawierzchnia została dostosowana do potrzeb wszystkich użytkowników, w tym osób poruszających się na wózkach. Dzięki temu każdy może bez przeszkód dotrzeć do elementów placu zabaw i swobodnie się wokół nich przemieszczać.

Nawigacja przyjazna dla neuroatypowych użytkowników

Dostępność placu zabaw powinna uwzględniać **potrzeby osób neuroatypowych**, zapewniając łatwą orientację w przestrzeni. Oznakowanie stref zabaw, mapy i czytelne wskazówki pomagają zwłaszcza osobom, które mają trudności w przetwarzaniu wielu bodźców jednocześnie, w tym użytkownikom z **AD(H)D** czy **ASD**.

Aby ułatwić nawigację, warto umieścić **mapę na wejściu** oraz zapewnić **strefę odpoczynku** w pobliżu wejścia. Pomocne są także **czytelne oznaczenia** prowadzące do różnych typów zabawy – w przykładzie na stronie 2 oraz na **placach zabaw małej i średniej wielkości**, pomarańczowe linie wskazują aktywne strefy ruchowe, a niebieskie prowadzą do spokojniejszych obszarów zabawy.

Wzrost liczby diagnoz związanych z neuroatypowością, takich jak **ADHD** (zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi), **ADD** (zaburzenie koncentracji uwagi) czy **ASD** (zaburzenia ze spektrum autyzmu), wymaga uwzględnienia dodatkowych środków dostosowawczych.

Przebywanie na placu zabaw

Inkluzywne projektowanie placów zabaw koncentruje się na zapewnieniu użytkownikom możliwości dłuższego pobytu w przestrzeni zabawy. Oznacza to uwzględnienie potrzeby różnorodności, podziału na strefy dostosowane do różnych form aktywności oraz wyznaczenia miejsc odpoczynku. Jeśli punkty odpoczynku znajdują się blisko głównych obszarów zabawy, dzieci nie odbierają przerwy jako końca zabawy, co sprzyja ich większemu zaangażowaniu.

Dobrze rozmieszczone ławki w pobliżu stref zabaw umożliwiają dłuższy pobyt na placu osobom z ograniczoną mobilnością – zarówno dzieciom, jak i dorosłym opiekunom.

Przestrzeń przyjazna dla osób neuroatypowych

Podczas projektowania placów zabaw dostosowanych do potrzeb osób neuroatypowych istotne jest wyraźne oznaczenie granic funkcjonalnych. Kontrastowe kolory i różnorodne faktury nawierzchni pomagają w orientacji oraz ułatwiają dzieciom wybór odpowiednich aktywności. Zastosowanie oznaczeń wizualnych w strefach zabaw pozwala na łatwiejsze rozpoznanie ich funkcji, a wyróżnienie urządzeń interaktywnych, takich jak huśtawki, karuzele czy zjeżdżalnie, za pomocą kontrastowych kolorów na nawierzchni, ułatwia ich identyfikację. Osoby z niepełnosprawnością wzrokową mogą korzystać z różnorodnych faktur nawierzchni oraz barwnych oznaczeń przy strefach zabaw, co ułatwia im nawigację. Dodatkowe tablice informacyjne wspierają komunikację i pomagają lepiej zrozumieć funkcję poszczególnych elementów placu.

Zabawa sensoryczna

Strefy zabawy sensorycznej są cennym elementem inkluzywnych placów zabaw. Ścieżki sensoryczne, tunele, przestrzenie z piaskiem oraz różne bodźce dotykowe oferują dzieciom możliwość spokojniejszej, bardziej angażującej zabawy, dostosowanej do ich indywidualnych potrzeb.

Różnorodność aktywności na placu zabaw

Aby plac zabaw był naprawdę inkluzywny, powinien oferować szeroki wybór aktywności. W dobrze zaprojektowanej przestrzeni powinny znaleźć się zarówno ekscytujące

formy ruchu, jak i miejsca sprzyjające zabawie indywidualnej oraz interakcjom społecznym. Kluczowe jest zapewnienie atrakcyjności urządzeń dla różnych grup użytkowników – dynamiczne aktywności nie powinny być zbyt łagodne, ale też nie mogą być skierowane wyłącznie do dzieci poszukujących intensywnej doznań. Równowaga pomiędzy strefami zabawy w grupie a możliwością indywidualnej aktywności, np. poprzez panele sensoryczne czy jednoosobowe urządzenia do aktywnej zabawy, jest niezbędna dla pełnej dostępności.

Dobrze zaprojektowany plac zabaw powinien uwzględniać zasadę, że nie każdy użytkownik może skorzystać ze wszystkiego, ale każdy powinien mieć możliwość znalezienia czegoś dla siebie i aktywnego udziału w zabawie. Nawet mniejsze place zabaw powinny opierać się na tych samych zasadach projektowych co większe przestrzenie zabawowe. Pomarańczowa strefa (zgodnie z ilustracją) obejmuje urządzenia obrotowe i huśtawki, które oferują zarówno intensywną, jak i łagodniejszą aktywność. Niektóre dzieci czerpią radość z dynamicznych doznań, inne wolą mieć pełną kontrolę nad ruchem urządzeń. Zróżnicowana prędkość obrotowych urządzeń pozwala dostosować zabawę zarówno do grupowej interakcji, jak i indywidualnego użytkownika.

Interaktywne elementy zabawowe, takie jak huśtawki, urządzenia obrotowe czy zjeżdżalnie, mogą być oznaczone kontrastowymi kolorami.

Niektóre dzieci unikają kontaktu fizycznego, ale mimo to chcą bawić się z innymi. Jest to możliwe dzięki odpowiedniemu rozmieszczeniu urządzeń np. dwóch karuzel ustawionych blisko siebie, które pozwalają na wspólną zabawę bez konieczności bezpośredniego kontaktu. Podobne rozwiązania można zastosować w przypadku huśtawek i równoważni, umożliwiając interakcję na dystans. Dzięki tym rozwiązaniom place zabaw stają się przestrzenią dostępną i angażującą dla wszystkich dzieci, niezależnie od ich indywidualnych potrzeb i preferencji.

Zabawa indywidualna

Warto zwrócić uwagę na możliwości zabawy indywidualnej w każdej strefie placu zabaw. Panele do zabawy umieszczone na obrzeżach stref umożliwiają dzieciom, które wolą bawić się samodzielnie, uczestnictwo w zabawie przez krótszy lub dłuższy czas według własnych preferencji.

Zabawa na linach

Wyposażenie placu zabaw w siatki do wspinaczki i odpoczynku powinno obejmować szeroką gamę atrakcji dostępnych na poziomie gruntu. W przykładzie placu zabaw na stronie 3 kopuła sensoryczna oferuje różne możliwości zabawy, takie jak leżenie na siatce i odczuwanie ruchu innych użytkowników. Zróżnicowane opcje wizualne, dotykowe i kreatywne wzbogacają doświadczenia zabawy na poziomie gruntu. Siatki umożliwiają również prowadzenie rozmów i nawiązywanie kontaktu wzrokowego pomiędzy użytkownikami.

Everyone Can Play: The New South Wales – Wytyczne dotyczące tworzenia inkluzywnych placów zabaw (2019).





LISTA KONTROLNA INKLUZYWNEGO PLACU ZABAW

Czy każdy może się przemieszczać, pozostać i bawić?

Istnieją naukowo potwierdzone i poparte przez praktyków wskazówki projektowe, które pomagają uczynić plac zabaw przestrzenią równych szans i dostępną dla wszystkich. Ogólna zasada mówi, że to, co jest niezbędne dla niektórych, często okazuje się wartościowe dla wszystkich. Jakość placu zabaw zależy od tego, czy każde dziecko czuje się zauważone, wysłuchane i włączone w zabawę. Lokalizacja, projekt oraz wyposażenie mogą zarówno sprzyjać, jak i utrudniać aktywność. Dzieci o różnych umiejętnościach podkreślają, że to właśnie fizyczna ekscytacja i możliwość interakcji społecznych są głównymi atrakcjami zabawy.

Każde dziecko jest inne, ale większość z nich łączy naturalna potrzeba zabawy. Ponieważ szacuje się, że **40% dzieci z niepełnosprawnościami** ma więcej niż jedną niepełnosprawność, planowanie inkluzywnych placów zabaw wymaga podejścia opartego na **uniwersalnym projektowaniu**. Rozwiązania nie powinny być zbyt wyspecjalizowane – kluczowe jest zapewnienie wszystkim dzieciom możliwości dostępu, pozostania i uczestnictwa w zabawie.

Aktywności na placu zabaw nie mogą być zbyt mało angażujące, ale jednocześnie nie powinny być skierowane wyłącznie do dzieci poszukujących intensywnych wrażeń. Plac zabaw powinien oferować różnorodne formy zabawy, tak aby każde dziecko znalazło coś odpowiedniego dla siebie.

Lokalizacja, projekt i wyposażenie placu zabaw mogą wspierać lub utrudniać aktywność dzieci.

CZY UŻYTKOWNICY MOGĄ SWOBODNIE PORUSZAĆ SIĘ PO PLACU ZABAW?

Sprawdź następujące cechy projektowe placu zabaw:

Tak Nie

Bramki umożliwiające łatwy dostęp osobom z asystą i urządzeniami wspomagającymi:

- Czy wejście jest wystarczająco szerokie, aby przejść z asystentem?
- Czy klamka znajduje się w zasięgu ręki?

Elementy wspomagające orientację przestrzenną, komunikację i nawigację

Przejrzysty układ umożliwiający łatwą orientację i nawigację po placu zabaw

Łatwy dostęp do wszystkich urządzeń zabawowych i przestrzeni wokół nich

Krawędzie o kontrastujących fakturach i kolorach ułatwiające orientację osobom niedowidzącym

Nachylenie powierzchni uwzględniające potrzeby użytkowników korzystających z urządzeń wspomagających mobilność, takich jak wózki inwalidzkie

Dostępne miejsca do siedzenia wzdłuż ścieżek, a także ławki i stoły przy wejściu oraz w pobliżu urządzeń do zabawy

Wystarczająca przestrzeń na ścieżkach i wokół urządzeń zabawowych, umożliwiająca swobodne mijanie się asystentów i użytkowników na wózkach inwalidzkich

CZY PLAC ZABAW ZAPEWNIĄ MOŻLIWOŚĆ DŁUŻSZEGO POBYTU?

Zwróć uwagę, czy oferuje:

Tak Nie

Toalety i dostęp do wody pitnej w pobliżu

Zadaszenie przeciwsłoneczne np. żagiel

Ergonomiczne i dostępne ławki oraz stoły

Kontrastowe oznaczenia na nawierzchniach ułatwiające orientację:

- Kontrastowe kolory na nawierzchniach w miejscach przejść między strefami zabawy lub zmian aktywności
- Kontrastowe oznaczenia wokół ruchomych urządzeń zabawowych, np. karuzeli czy huśtawek
- Schematy kolorystyczne uwzględniające potrzeby osób z zaburzeniami wzroku, np. daltonistów

Oznakowanie wspomagające komunikację

Propozycje zabaw i przewodniki użytkownika

Strefy wspólnej zabawy – dostępne dla wszystkich, bez względu na wiek i sprawność

Strefy zabawy indywidualnej, np. panele sensoryczne lub samodzielne urządzenia obrotowe

Ciche strefy do wyciszenia i odpoczynku

Rośliny o intensywnym zapachu i inne naturalne elementy ułatwiające orientację w przestrzeni

CZY PLAC ZABAW UMOŻLIWIĄ ZABAWĘ WSZYSTKIM UŻYTKOWNIKOM?

Zweryfikuj, czy wyposażenie zostało zaprojektowane z uwzględnieniem:

Tak Nie

Łatwy dostęp i użytkowanie na poziomie gruntu

Możliwość zabawy z każdej strony (projekt 360 stopni)

Przejrzystość i czytelne elementy projektowe

Przestronność dostosowana do różnych sylwetek, umiejętności i pozycji ciała

Wszechstronność: różnorodne możliwości korzystania, dostępu i opuszczania przestrzeni

Możliwość samodzielnej zabawy dla wszystkich, np.:

- Aktywności na podwyższonym poziomie, takie jak podniesione piaskownice
- Sprzęt dostosowany do wózków, np. karuzele lub rampy prowadzące do podwyższonych stref zabawy

Różnorodność funkcji zabawowych:

- Samodzielna zabawa
- Zabawa zespołowa w mniejszych i większych grupach

Dostępne tematyczne urządzenia zabawowe

Różnorodność zabawy sensorycznej:

- Sensoryka dotykowa
- Percepcja wzrokowa
- Doznania słuchowe
- Świadomość ciała (propriocepcja)

Ekscytujące elementy zabawy, np. prędkość, wysokość

Użytkownicy zaangażowani w projektowanie