



Fantasztikus digitális terek és hogyan létrehozni őket?

*Hogyan szerezni tartalmas és értelmes tapasztalatokat,
csoportokkal végzett munka közben a digitális térben?*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Impresum

A publikáció neve: Fantasztikus digitális terek és hogyan létrehozni őket? Hogyan szerezni tartalmas és értelmes tapasztalatokat, csoportokkal végzett munka közben a digitális térben?

A publikáció szerzői: Sabina Belc, Fabio Costa, Petr Kantor, Katarína Klusová, Francisco J. Navas Adamuz

Szerkesztők: Giulia Degortes Caivano, Alexandro Jan Lai

Dizájn és grafika: Eva Gajšek

Képek: Leonardo AI

Ljubljana, November 2023

Kiadó: Socialna akademiiija, képviselő: Matej Cepin

Felelősség kizárása: A Creative Digital Spaces projektet és ezt a kézikönyvet az Európai Unió társfinanszírozta az Erasmus+ program keretein belül. A kifejtett nézetek és vélemények azonban csakis a szerzők véleményét tükrözik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió, az Európai Bizottság vagy az Erasmus+ program Szlovén Nemzeti Ügynöksége (MOVIT Ifjúsági Mobilitás Fejlesztési Intézete) véleményét. Sem az Európai Unió, sem az Európai Bizottság, sem az Erasmus+ program Szlovén Nemzeti Ügynöksége (MOVIT Ifjúsági Mobilitás Fejlesztési Intézet) nem vállal felelősséget a kiadvány tartalmáért.

Ez a munka a [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/): Nevezd meg! - Ne add el! - Így add tovább! 4.0 Nemzetközi licenc alatt jelenik meg.



KATALOŽNI ZAPIS O PUBLIKACIJI (CIP) PRIPRAVILI V NARODNI IN UNIVERZITETNI KNJIŽNICI V LJUBLJANI

[COBISS.SI](https://cobiss.si/)-ID [183456771](https://cobiss.si/record/183456771)

ISBN 978-961-96522-4-4 (PDF)

Tartalomjegyzék

Bevezető	5
1. fejezet: <i>Hogyan néz ki egy teljes körű felhasználói élmény az ifjúsági vagy kulturális munkában?</i>	7
2. fejezet: <i>Hogyan hozzunk létre digitális teret: Mik a szögletek?</i>	15
3. fejezet: <i>Online kalandorok: A fiatalok elkötelezettségének és kapcsolattartásának megőrzése</i>	31
Végző összefoglaló	49



Bevezető

Ennek a kézikönyvnek a megalkotása, amely egy olyan témát dolgoz fel, mely az elmúlt három évben drámaian fejlődött, egy olyan szűk területről, ahol néhány ifjúsági munkás vesz részt, akik személyesen rajonganak a "kocka" digitális és virtuális környezetekért, egészen a mai általános megközelítésig az ifjúsági munkát illetően, a csökkent mobilitás lehetősége és válság idején, meglehetősen nagy kihívásnak bizonyult. Ha figyelmen kívül hagyunk néhány "futurisztikus" tapasztalatot, például a Finn "Verke"¹ szervezetét, vagy néhány "geek" ifjúsági blogot, mint például Michele di Paola blogját,² vagy néhány olyan egyesület bátor és innovatív tapasztalatait, mint amilyenek az érintettek ebben a projektben, (amelynek egy része akár 25 éves múltat tekint vissza), az ifjúsági munka digitális terének megközelítése rendszerszerűvé és kutatásvezéreltté vált a COVID 2020 világjárvány kitörése utáni eszeveszett megoldások keresése során. Ugyanezen problémával a kulturális szektorban is szembesültek.

Az adatok és a valós élettapasztalatok hiánya, párosulva az elmúlt évek igencsak paradox és exponenciálisan növekvő írások számával és szellemi eredményeivel a témában, igencsak megnehezítette az adatok elemzését, valamint a saját gyakorlatunkban való alkalmazásukat. A digitális ifjúsági munkával kapcsolatos legrelevánsabb anyagok egészen 3 évvel ezelőttig többnyire az e-learning minden formájára fókuszáltak, ami arra készítetett bennünket, hogy jobban szemügyre vegyük a közvetlen tapasztalatainkat, valamint a gyakorlati tippeket és javaslatokat, hogy

¹Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

²Di Paola, M. (n.d.). [HandShaking](#)

elkerüljük, hogy az eredmény e témában csak egy újabb elméleti esszé szerkesztése legyen.

A leginkább befelé irányuló megfigyelésünk egyik gyakorlati következménye a fejezetek sokfélesége, amelyeket a projekt néhány partnere szerkesztett, és a számos különböző stílussal könnyebben elérhetővé teszi ezt a kézikönyvet egy sokszínűbb közönség számára, amely így képes lesz ráugrani a konkrét fejezetekre, a céljaiktól és motivációiktól függően. Ez nem jelenti azt, hogy az egész egység elolvasása összetett feladat, hanem egyszerűen lehetőséget kínál arra, hogy az elméletibb megközelítéstől az önsegítő útmutatóig terjedjen. Az ifjúsági és kulturális munkásoknak szól, akiknek munkája erősen támaszkodik az ifjúsági csoportokra. A könnyebb olvashatóság érdekében az ifjúsági munkás kifejezést fogjuk használni, amely egyaránt vonatkozik a szakmára és az ifjúsági munkára, amely az ifjúsági és kulturális munkában végzett ifjúsági csoportokkal való együttműködésre vonatkozik.

Meghívjuk Önt, hogy olvassa el az egészet, A-tól Z-ig, de minden esetre szeretnénk ha tudná, hogy az első fejezet (amelyet Fabio Costa, az Associazione Interculturale NUR-ból szerkesztett) elméletibb áttekintést nyújt a főbb jellemzőkről, hogy az ifjúsági munka kezdeményezéseinek digitális terét figyelembe kell venni annak érdekében, hogy hatékony és vonzó legyen a fiatalok számára. Javasoljuk, hogy olvassa el, hogy megértse a digitális térben végzett ifjúsági munka kontextusát, fogalmait, valamint általános igényeit és megközelítéseit.

A második fejezet (szerkesztették Sabina Belc és Petr Kantor, a Socialna Akademija és a Petrkljic Help munkatársai) fokozatosan eltolódik a funkcionális és fenntartható digitális tér megvalósításához szükséges eszközök, módszerek és kompetenciák gyakorlatiasabb megértése felé. A fejezet de facto kapocs az első és a harmadik fejezet között, átvezeti az olvasókat az elméleti követelményektől, és gyorsan elvezeti őket specifikus példák és konkrét tapasztalatok feltárásához, valamint a "Csináld magad" tippeket és ajánlásokat tartalmazó eszköztárhoz!

A harmadik és egyben utolsó fejezet (szerkesztették Katarína Klusová és Francisco Navas Adamuz, a Petrkljic Help és az Delegacion de Juventud of the Ayuntamiento de Cabra) ennek a rövid útnak a logikus lezárása, amelyet meg akartunk osztani társainkkal és kollégáinkkal. Ez egy lépésenkénti útmutató arról, hogyan kínálhat nagyon gyakorlatias példákat online tevékenységekre, amelyek segítségével feltöltheti a digitális teret, és sikeresen bevonhatja a résztvevőket és polgárokat az ifjúsági munkával foglalkozó digitális térbe, és azt nem csak alkalmanként. Kövesse útmutatásainkat és példáinkat, hogy fokozza annak lehetőségét, hogy ifjúsági kedvezményezettjeiben kialakuljon a tulajdon és az összetartozás érzése, hogy a digitális tér valódi ifjúsági munka tapasztalati tanulási lehetőséggé váljon.



Hogyan néz ki egy teljes körű felhasználói élmény az ifjúsági vagy kulturális munkában?

1. fejezet

Az ifjúsági munka célja, hogy **segítse és fokozza a fiatalok személyes és társadalmi fejlődését** önkéntes részvételükön keresztül, amely kiegészíti formális, tudományos vagy szakmai oktatásukat és képzésüket.³ Néha nehéz lehet megérteni, hogy ifjúsági munkásként való felkészítésünk és megvalósításunk megfelelőnek és kielégítőnek tekinthető-e a kulturális munka során.

A résztvevők valóban érintettek és aktívan részt vesznek? Vajon annyit nyernek ebből a tapasztalatból, amennyit szeretnénk? Eleget segítünk kollégáinknak? Olyan elégedettnek érzik magukat, mint szeretnénk? Ez még inkább igaz az online környezetben. Nem könnyű megragadni a hangulatot és az érzéseket egy online

³NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

szobában, mivel mind a pozitív, mind a negatív hangulatok általában ellaposodnak. Ennek a kihívásnak a leküzdése érdekében áttekintjük azokat a változókat, amelyek hozzájárulnak **a felhasználói élmény teljesebbé tételéhez.**

Szórakoztató

Szórakoztató környezetéről akkor beszélünk, ha **örömet, élvezetet vagy szórakozást** nyújt.⁴ Annak megértése, hogy az emberek mikor szórakoznak, néha kicsit trükkös lehet. Miközben a következő fejezetben arról fogunk beszélni, hogyan lehet szórakoztatóvá tenni a dolgokat, megpróbálhatjuk megérteni, hogyan is néz ki sikeresnek lenni ebben a feladatban. Ez általában azzal mérhető, hogy **a résztvevők hogyan reagálnak egy tevékenység végére.** Hiszen az ifjúsági munka egyszerre oktató ÉS élvezetes is; kielégítő és szórakoztató egyaránt.⁵

Szomorúak a résztvevők, hogy nincs több idejük a tevékenységre? Beteljesültnek érzik magukat azzal, hogy annyi időt töltöttek, amennyit szerettek volna ebben a folyamatban?

Többre vágnak, vagy örülnek, hogy vége? Ha a jövőben ugyanazt a tevékenységet javasolja ugyanannak a csoportnak, ellenőrizheti reakciójukat, hogy jól érzékeltesse, mennyire szórakoztató ez a résztvevők számára.

Bár nehéz felfogni a szórakozás fogalmát, a fenti irányelveknek kellő tudatosságot kellene biztosítani ahhoz, hogy megértsük a folyamat által megvalósított eredményeket a környezetünkben.



Kapcsolódás

A környezet akkor teszi lehetővé a kapcsolódást, ha **a benne lévő emberek összetartoznak,**⁶ és arra a folyamatra összpontosítanak, amelyben a fiatalok aktív és kritikus részvétele elengedhetetlen, az alkalmazott módszerek, valamint az ifjúsági munkások és fiatalok által folytatott programok és **tevékenységek** nagyon sokszínűek, és **interkulturális és nemzetközi tudatosságot is magukba foglalnak.**⁷

⁴ Cambridge University Press (2022). [Fun](#). Cambridge English Dictionary

⁵ NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

⁶ Cambridge University Press (2022). [Connection](#). Cambridge English Dictionary

⁷ NYCI (2022). [What is Youth Work?](#) National Youth Council of Ireland.

A mi feladatunk, hogy biztosítsuk az interkulturális tudatosság érzését. A kulturális sokszínűség kérdése rendkívül fontos lehet azon közösségek számára, amelyek választ kívánnak adni az Európából és azon kívülről érkező migrációra. Ilyen körülmények között a politikai döntéshozók felismerik a tolerancia és az erős **közösségi harmónia** elősegítésének fontosságát.

Az ifjúsági munkások szerepe kulcsfontosságú a fiatalok véleményének és szemléletének kialakításában, valamint abban, hogy a fiatalok megértsék, értékeljék és **elfogadják a sokszínűséget** a társadalmi kohézió javítása és erősítése érdekében.

A projektjeinknek arra kell törekedniük, hogy bevonják a fiatalokat, és segítsenek nekik elfogadni a különbségeiket – akár egyének, akár közösségek között – miközben más kultúrákról tanulnak.⁸ Amikor azt észleljük, hogy a résztvevők aktívan megvitatják, megértik és végül elfogadják a kultúráik közötti különbségeket és hasonlóságokat, a környezetünk összekötöttnek és összekapcsolódottnak tekinthető.

Próbáljunk meg minden olyan esetet figyelni, amikor a résztvevők azzal a szándékkal hagyják el a termet, hogy folytassák a véleménycserét!

Míg a konnektív környezet fontossága nemzetközi szempontból egyértelmű, ugyanez alkalmazható bármely nemzeti vagy helyi digitális környezetre is. Nemcsak különböző kultúrák találhatók ugyanazon a területen, hanem az azonos kultúrából származó emberek is képesek (és akarnak) foglalkozni különbségeikkel és hasonlóságaikkal, így az eddig elmondottak továbbra is relevánsak.

Biztató

Egy környezet biztató lehet, ha valaki **magabiztosnak érzi magát**, és képes tenni valamit.⁹ Amikor magabiztosnak érzik magukat, a digitális tér fiatal résztvevői mindig **tudják, mit és miért csinálnak**.

A digitális ifjúsági munka azon az elgondoláson alapul, hogy az ifjúsági munkában új technológiát kell alkalmazni annak érdekében, hogy a fiataloknak szánt szolgáltatások és tevékenységek jobbak, hozzáférhetőbbek és **tartalmasabbak legyenek**.¹⁰ Egy résztvevőnek különösen bátorítást kell éreznie, amikor digitális térben tartózkodik.

⁸ Asociacion Cultural Integra, Dacorom Council for Voluntary Service, Pozitiva Doma, Vicolocorto and Zavod Voluntariat (2019). [Cultural Diversity as a Learning Tool in Youth Work](#). Dacorom CVS

⁹ Cambridge University Press (2022). [Encourage](#). Cambridge English Dictionary

¹⁰ Verke (2023). [Digital Youth Work](#). Verke.

Azt is fontos figyelembe venni, hogy a digitális technológiák ifjúsági munkában történő alkalmazása **hatással lehet a résztvevő mentális egészségére is**. A túl sokat online levő idő eltöltéséből fakadó **digitális fáradtság**¹¹, valamint a digitális kompetenciák vagy a digitális technológiák hiánya miatti **alkalmatlanság érzéséig** az ifjúsági munkában való teljes körű részvételhez, az érzelmi hatás különböző lehet a különböző emberek számára.¹²

Ennek eredményeként, ha egy résztvevő nem egy biztató térben van, elveszettnek, bizonytalannak érezheti magát, és nem igazán tudja, mit tegyen. Éppen ellenkezőleg, a biztatott fiatalok koncentrálnak, magabiztosnak és proaktivitásukban hajthatatlannak tűnnek. Vagy legalábbis a legrosszabb forgatókönyv szerint, a bátorító és biztató környezet a kudarcot tanulási lehetőséggé és elfogadható tapasztalattá teszi, nem pedig traumatikus élménnyé.

Ne felejtjük el, hogy mindaz, ami eddig elhangzott, ránk, ifjúsági munkásokra is vonatkozik. Nem vagyunk mentesek a digitális ifjúsági munka során nyújtott kielégítő felhasználói élmény eredményeitől!

Tudatos

Egy környezet akkor tekinthető tudatosnak, ha a benne lévő **emberek** szándékosan **tudatában vannak testüknek, elméjüknek és érzéseiknek** a jelen pillanatban, hogy a **nyugalom érzését keltsék**.¹³

Egy digitális projektben minden résztvevő más fizikai helyen tartózkodik. A tudatos környezetben minden résztvevő ugyanabban a térben érzi magát, mint mindenki más,

fizikai elhelyezkedésétől függetlenül. **A digitális ifjúsági**

munkában a tér mást jelenthet az ifjúsági munkások számára, mint a fiatalok számára.

Utóbbiak úgy tekintenek a digitális helyekre, mint a



¹¹ "Digital fatigue" – A "digitális fáradtság" a kimerültség és az eltávolodás állapotát írja le, amely olyan embereknél jelentkezik, akiknek számos digitális eszközt és alkalmazást kell egyidejűleg használniuk.

¹² Pawluczuk A., Șerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership

¹³ Cambridge University Press (2022). [Mindful](#). Cambridge English Dictionary

társaikkal való állandó kapcsolat forrásaira, egy módját annak, hogy igazolják, kivé válnak, és érzelmi megnyugvást kapnak, hogy valóban odatartoznak.¹⁴

Tegyétek fel magatoknak a kérdést: A résztvevők úgy érzik, hogy mind egy csónakban ülnek? Valóban úgy tûnik, hogy a résztvevők tudatában vannak annak, hogy az általuk megosztott virtuális hely ennek ellenére "valódi helynek" tekinthetõ?

Ifjúsági munkásként gondoskodnunk kell arról, hogy biztonságos és megfelelõ teret hozzunk létre a csoport számára.¹⁵ Ha figyelmesek és tudatosak, **a résztvevõket nem fogja zavarni** a digitális környezeten kívül (sõt belül is) bekövetkező semmilyen körülmény. A tevékenységben elmerülve, elkötelezetten, felhatalmazással, aktívan és kreatívan élnek majd a digitális társadalomban.¹⁶ Ha a résztvevõknek sikerül a számukra kialakított digitális teret ugyanúgy érzékelni, ahogyan a fizikai teret felismernék, akkor a környezetet tudatosnak tekinthetjük.

Felhasználóbarát

Egy dizájn vagy formatervezés akkor tekinthetõ **felhasználóbarátnak**, ha az emberek számára **egyszerûen használható**.¹⁷ De mit is jelent az egyszerûség ezen a területen?

Észrevehetõ, ha megfigyeljük, kinek van tapasztalata, legyünk azok mi, vagy a résztvevõk. **Egy tervezés akkor tekinthetõ egyszerûnek, ha az azt észlelõ személy nem érzi magát túlterheltnek attól, hogy ránéz.**¹⁸ A résztvevõ könnyen megtalál minden lehetõséget? Jól érezzük magunkat, amikor azt keressük, amire az adott pillanatban szükségünk van? Úgy érzi, megfelelõ számú lehetõség áll rendelkezésünkre? Kihasználjuk a legtöbb lehetséges funkciót?

Ennek igaznak kell lennie, függetlenül attól, hogy számítógépet, táblagépet vagy más eszközt használunk. A felhasználók elvárják, hogy bármely alkalmazás jól nézzen ki, függetlenül attól, hogy milyen eszközt használnak, és ez jogosan van így! Egy reszponzív, gyors alkalmazás ezt lehetõvé teszi.¹⁹ Ha mi számítógép által csatlakozunk,

¹⁴ Pawluczuk A., Şerban, A. M., Basarab T. (ed.), Pasic L. (ed.) (2022). [Technology and the new power dynamics: limitations of digital youth work](#). EU-Council of Europe Youth Partnership

¹⁵ The Mix (2021). [A Guide to Delivering - Digital Youth Work](#). National Youth Agency

¹⁶ Verke (2019). [European Guidelines to Digital Youth Work](#). Verke

¹⁷ Cambridge University Press (2022). [User-friendly](#). Cambridge English Dictionary

¹⁸ FreshCodeIT (2019). [4 Marks of User-friendly Design](#). Medium

¹⁹ WebDev (2022). [Learn Responsive Design](#)



és egy résztvevő pedig telefont használ, akkor mindketten egyszerűnek kell hogy érezzük az alkalmazás használatát.

Végül is, **egy élmény jobb érzés, ha nekünk való és hozzánk van igazítva.** Bármely résztvevőnek (vagy akár mi magunknak is) érdemes lehet finomítani és megváltoztatni az előtte álló alkalmazásokat, hogy jobban tetszen és megfeleljen az igényeknek. Nehéz olyan standard élményt létrehozni, amely mindenkit kielégít, különösen, ha egyszerre nagy számú résztvevővel foglalkozunk.²⁰

A résztvevők sokkal elégedettebbnek érzik magukat, ha például be tudják állítani a médialejátszási sebességet, vagy ha ebbe más meglévő eszközöket (például automatikus fordítószoftvert) integrálhatunk. Így egy élmény felhasználóbarátként értelmezhető, ha készüléktől

függetlenül egyszerű felülettel rendelkező elemeket használunk, amelyek szintén személyre szabhatók.

Ez a legkönnyebben és leggyorsabban tesztelhető terület. Megteheti egyedül vagy néhány kollégával. Ne féljen segítséget kérni!

Életszerű

Életszerűségről akkor beszélünk, amikor leírunk valamit, ami **valósnak tűnik vagy élőnek tűnik.**²¹ Ahogy a "Tudatos" szegmensben mondtuk, el akarjuk **homályosítani a különbséget a fizikai és a digitális tér között**, hogy az utóbbit olyan élőnek és valóságosnak érezzük, mint az előbbit.

Az ifjúsági munka a fiatalok holisztikus igényeivel való munka. Olyan készségekkel kell rendelkezünk, amelyekkel elősegíthetjük a fiatalok közötti beszélgetést azokban a

²⁰ Microsoft (2022). [Let Users Personalize Visuals in a Report](#)

²¹ Cambridge University Press (2022). [Lifelike](#). Cambridge English Dictionary

digitális terekben, ahol éppen tartózkodnak, mintha ugyanabban a fizikai térben lennének.

Az ifjúsági munkásoknak a digitális eszközöket, tereket és helyeket a való világ kiterjesztéseként kell használniuk.²² Ha megfelelően csináljuk, látni fogjuk, hogy a résztvevők úgy érzik, mintha más valódi emberekkel beszélgetnének, és rájönnek, hogy olyan élményt élnek át, mint amit a tipikus személyes projektek kínálnak.

Az analóg itt egy fontos kulcsszó. Bármennyire is összehasonlítjuk a digitális és a fizikai környezetet, NEM próbáljuk a digitális teret fizikai megfelelőjévé tenni!

Szeretnénk látni, hogy a résztvevők kapcsolatban állnak egymással, és hajlandóak maradni egymással, amikor mindig lehetőségük van megszakítani a kapcsolatot és visszatérni a saját dolgaikhoz. Amikor élethû virtuális környezetben kommunikálnak, **a fiatalok kifejtik gondolataikat**, releváns kérdéseket tesznek fel, tiszteletet tartanak fenn és bizalmat építenek. **Ez nem egyenlő a személyes kommunikációval, de ugyanolyan fontos.**²³

Ezt a tapasztalatot kihasználva egy élethû digitális tevékenység fiatal résztvevője NEM szimulálja a virtuális világban szerzett tapasztalatait a fizikai világ élményével. Ennek ellenére, egy fiatal résztvevőnek gond nélkül sikerül alkalmaznia az előbbit a nem formális oktatásban az utóbbiban szerzett tapasztalatokból.

Kreatív

Egy személy **kreatív**nak tekinthető, **ha eredeti és szokatlan ötleteket készít vagy használ.**²⁴

A kreativitás gyakran spontán, és **nem lehet rákényszeríteni az emberekre**. Ehelyett észrevehetünk egy olyan érzést, amelyet valaki más kreativitása ihletett. Ha egy ilyen **résztvevő** úgy érzi, hogy **van tere a hozzájárulásra**, az egész digitális tér kreatívabbá válna.

Elhangzott már, hogy a **kreativitás** szétszórtan van jelen, például az oktatási környezetekben, és nem kizárólag az egyéni résztvevőkben rejlik, hanem szétszórva

²² HUMAK University of Applied Science and Maynooth University (2019). [Youth Work in Digital World: Focus on Youth Workers](#). YouthWorkAndYou.org

²³ Staiou, E. (ed.), Atakan, P., Kalem, G., Kiper, B., Tsvetkova R., Kasamska, R., Karabová, D., Maška, M., Kaisari, A., Michalopoulou, N., Güvenir, C., Cündoğar, N. (2021). [DiGi YOUTH: Work Manual](#). DiGi YOUTH Partnership

²⁴ Cambridge University Press (2022). [Creative](#). Cambridge English Dictionary

van a csoportok, az oktatók, a kreatív és intellektuális növekedést elősegítő kulturális protézisek, illetve a nagyobb közösségek között.²⁵ Az inspiráció ragályos lehet, különösen az online környezetben, ahol végtelen számú eszköz áll rendelkezésünkre. Bár még nem szoktuk meg különösebben ezt a fogalmat, mégis fontos. Egy résztvevő úgy érezheti, hogy sokféle kreativitási forrás áll rendelkezésére, ami meghozza számukra a szükséges inspirációt.

Azért nem kell összekeverni az eszközök számát a kreativitás forrásaival. Bár igaz, hogy bármilyen online eszközt sokféleképpen lehet használni, egy olyan környezet, ahol túl sok van belőlük, túlságosan elsöprőnek tűnhet. Például amikor a résztvevők kihívást éreznek a rendelkezésükre álló nagyon korlátozott mennyiségű eszköz miatt, kénytelenek lesznek szokatlan módon gondolkodni.

Ez fejleszti a kreatív és innovatív gondolkodást, valamint azt a képességet, hogy a kihívásokat lehetőségekké alakítsa, miközben korlátozott erőforrásokkal is, sikeresen célokat tűz ki és ér el.²⁶

Következtetés

Minden korábbi tapasztalatunk hozzájárul ahhoz a célunkhoz, hogy megértsük, **hogyan néz ki a kulturális munkában a fiatalok számára nyújtott kielégítő felhasználói élmény.**

Bár biztosan sokkal több kategóriát választhattunk volna, amelyeket megválaszolhatnánk, az a fontos, hogy nyitott szemmel járjunk, és **megértsük, hogy a résztvevők** (és mi magunk is) élvezik-e az élményt, hogy mindenki valami fontos és **új dologra tegyen szert** az általunk nyújtott tapasztalatból.

Ha a fent említett kérdések közül legalább néhányat szem előtt tartunk, akkor megérthetjük, hogy az online környezet mikor érződik kellően kielégítőnek, és mikor nem. Most, hogy birtokunkban van a tudás, hogyan alkalmazzuk? **Hogyan tegyük igazán kielégítővé környezetünket?**

²⁵ European Commission Expert Group Report (2020). [Developing the Creative and Innovative Potential of Young People Through Non-Formal Learning in Ways that are Relevant to Employability](#). European Commission

²⁶ European Commission - Directorate-General for Education and Culture (2015). [Unleashing Young People's Creativity and Innovation](#). Publication Office of the European Union.



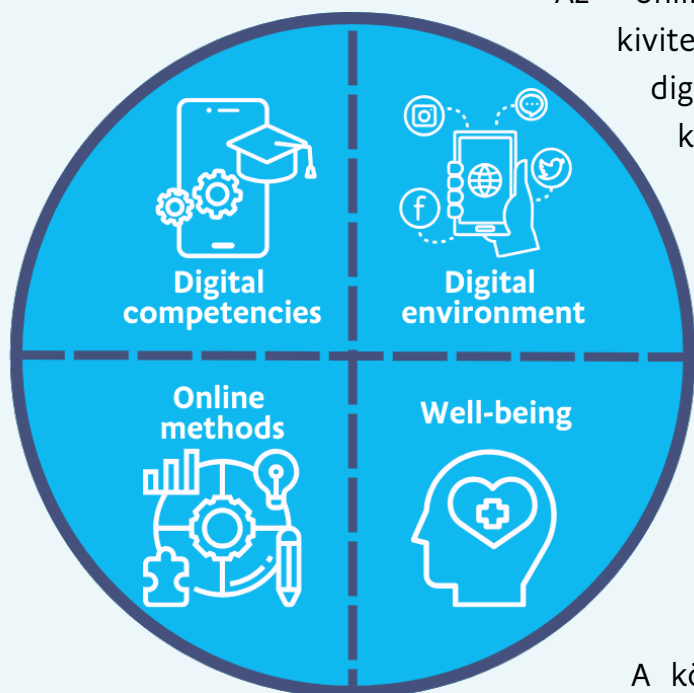
Hogyan hozzunk létre digitális teret: Mik a szögletek?

2. fejezet

Hiszel abban, hogy a digitális ifjúsági tereknek van jövője?

A világjárvány idején kénytelenek voltunk az online térre költözni, de abban a reményben, hogy ez a szakasz hamarosan véget ér, és soha többé nem kell visszamennünk. Ezért munkánkból gyakran hiányzott az a motiváció, hogy az online rendezvények kultúrájáról a csoportokkal való együttműködésre térjünk át, ami kulcsfontosságú a kulturális és ifjúsági munka szempontjából.

Hogyan lehet olyan tereket létrehozni, amelyek lehetővé teszik a fiatalok számára, hogy közösséget építsenek és átérezzék az összetartozás érzését?



Az online ifjúsági munka megtervezésekor és kivitelezésekor négy dimenzióra kell figyelniük: digitális tér kialakítása, megfelelő módszerek kiválasztása, az ifjúsági munkások és fiatalok (digitális) kompetenciájának erősítése és a jólétükről való gondoskodás.

Mind a négy fent említett dimenzióra odafigyelve, teret teremthetünk egy inspiráló élménynek, amely összekötő, szórakoztató, bátorító (abban az értelemben, hogy kreativitásra és kezdeményezőkézségre egyaránt ösztönöz), és értelmes helye van az ifjúsági munkában.

A következő fejezetben azt fogjuk megvizsgálni, hogy pontosan mit rejtenek ezek a dimenziók, és milyen szempontokra kell emlékeznünk.

Digitális tér

Melvin²⁷ a digitális tereket olyan digitális "helyként" határozza meg, ahol a fiatalok összegyűlnek, és a digitális helyek értelmet, emlékeket és érzéseket adnak. Cikkében azt tapasztaljuk, hogy sok fiatal számára a digitális terek állandó kapcsolatot biztosítanak társaikkal, egy módot arra, hogy érvényesítsék, kivé váljanak, és érzelmi megnyugvást kapjanak, hogy odatartoznak. E jellemzők alapján, a weben, az ifjúsági munka helyeként, óriási lehetőségek rejlenek.

Milyen szempontokat kell figyelembe venni az eszközök és platformok kiválasztásakor?²⁸

Először is, fiataljaink bevonása a döntéshozatal folyamatába a legfontosabb szempont. Ha bevonjuk őket a digitális terük tervezésébe, nagyobb tulajdonosi körük lesz, és jobban érzik magukat otthon. Ezzel növeljük annak esélyét, hogy a fiatalok betöltsék és magukévá tegyék a digitális teret.

²⁷ Melvin, J. (2018). [Digital Tools, Spaces and Places - Mediators of Youth Work Practice](#). Coyote, 26.

²⁸ Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), *Izobraževalni (pre)skok na splet: pristne, sprošene in sodelovalne aktivnosti na spletu* (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

Másodsorban, ügyeljünk arra, hogy tevékenységeinket ne vessük alá az eszközöknek, hanem hagyjuk, hogy az eszközök támogassanak bennünket abban, hogy inspiráló élményt szerezzünk az általunk támogatott fiatalok számára.

Legyünk tudatában annak, hogy az eszközök közötti váltás stresszt okoz a résztvevőknek, ezért elengedhetetlen az általunk használt eszközök számának optimalizálása. A tevékenység során ne használjunk több platformot és legfeljebb két digitális eszközre korlátozzuk magunkat.

Végül, érdemes a következő szempontokat végiggondolni a folyamat során. Elemezze és válassza ki a legegyszerűbb eszközt, amely kielégíti az Ön igényeinek nagy részét, és ezzel optimalizálja a digitális eszközök használatát. A résztvevők (és a mi) digitális írástudásának befolyásolnia kell a választást.

Azt is ellenőrizni kell, hogy a kiválasztott eszközök lehetővé teszik-e célcsoportjaink részvételét, hogy tevékenységeinket a lehető leginkluzívabban tartsuk meg. Az online találkozók fogadása során, figyelembe kell vennünk résztvevőink biztonságát, adataikat és elérhetőségüket a különböző eszközökön és operációs rendszereken. Végző soron, az ár is lényeges szerepet játszik a döntésben. A támogatott vagy akár ingyenesen használható eszközök gyakran a nonprofit szervezetek rendelkezésére állnak.

Tipp: Kerülje el az értékes idő elvesztését azzal, hogy egy tevékenységben belül ismételtelen tanul meg új eszközöket. Az online élmény minőségével teszünk hatást, nem az eszközök ismeretével.



Hogyan válasszunk olyan digitális eszközt és platformot, amely megfelel az igényeinknek?

Milyen folyamatokban tudnak támogatni minket?²⁹

(Informális) Találkozó a digitális térben

Az értekezleteket klasszikus videokonferenciákon vagy avatar-alapú platformokon lehet tartani. Az elsők kiválóan alkalmasak a kapcsolattartásra és strukturált tevékenységek, például műhelymunkák lebonyolítására. A leghíresebb a Zoom, de vannak olyan programok is, mint az MS Teams, a Webex és a Butter.

A platformok különféle funkciókkal gazdagodtak, mint például reakciók, csevegés, szűrők, virtuális szekciósobák és szavazások. A funkciók jó ismeretében gyakran elkerülhetjük vagy csökkenthetjük a külső digitális eszközök használatát.

Vannak olyan platformok is, ahol megkapod az avatarod, amely lehetővé teszi, hogy mozogj a szobában és találkozz emberekkel (pl. Wonder és Gather). Az ilyen környezetek megkönnyítik a hálózatépítést és az informális összejevetelt.

A GatherTown-ban a fiatalokkal közösen testre szabhatjuk a digitális teret, és létrehozhatunk egy online ifjúsági központot

különféle helyiségekkel és tevékenységekkel, így saját magukévá tesszük a barátaikkal való találkozással.

Ezekben a digitális terekben egy virtuális polcot alakíthatunk ki játékokkal a Padletben, és társasjáték-esteket rendezhetünk. Szervezhetünk játékos gamer estet, készíthetünk koncertet vagy tehetségcsatát, és streamelhetjük őket a Twitchen keresztül. A résztvevők művészeteiből online kiállítást is készíthetünk (pl. Spatial), és csoportosan meglátogathatjuk őket.

²⁹ Belc, S. (2022). Orodja v spletnem mladinskem delu // Tools for Online Youth Work. V M. Galun (ed.), Izobraževalni (pre)skok na splet: pristne, sprošene in sodelovalne aktivnosti na spletu (p. 213-223). Mladinski svet Slovenije.

Tartalmak biztosítása és az értelmes interakció létrehozása

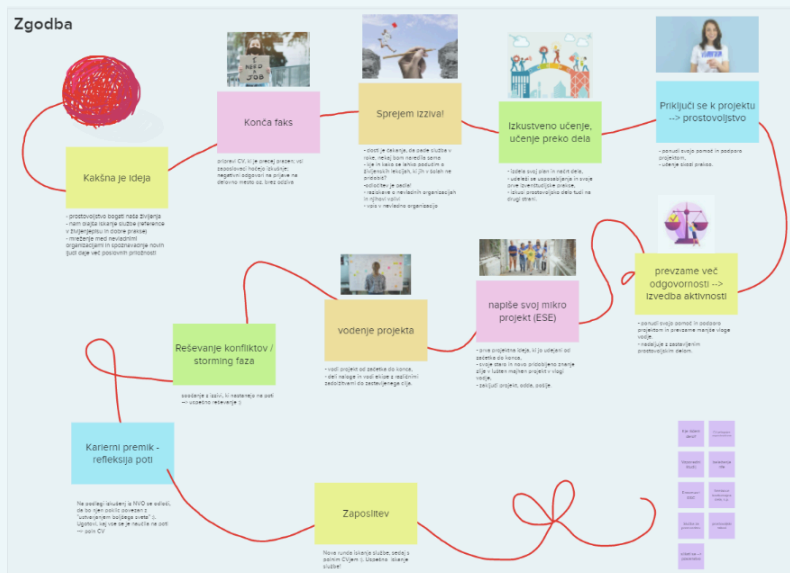
A webes megvalósítások implementációjának lényeges elemei a vizuális elemek és a prezentációk. Számos webes alkalmazás lehetővé teszi egyszerű grafikai tervek, infografikák (pl. Canva) és animációk (pl. PowToon) készítését. Egyes eszközök fejlettebb prezentációs formákat is kínálnak, mint például az eMaze és a Prezi.

Különböző digitális eszközök állnak rendelkezésünkre a csoportban uralkodó légkör és vélemények ellenőrzésére. Használhatunk kvízeket (pl. Kahoot és QuizWhizzer), interaktív feladatokat (pl. WordWall) és felméréseket is (pl. Zoom és Mentimeter). A Mentimeter azt is lehetővé teszi, hogy az eredményeket fontosság szerint rangsoroljuk, és így könnyebbé teszi a prioritások meghatározását.

Az olyan eszközök, mint a Jamboard és a Padlet használhatók a beszélgetések eredményeinek összegyűjtésére, amelyek támogatják az egyes csoportokat a más csoportokkal való megosztásban.

Az olyan digitális eszközök, mint a **Mural** és a Miro, összetettebb megjelenítést tesznek lehetővé, és hasznosak lehetnek a hosszabb online folyamatokban.

Az eszközök tartalmazzak egy vásznat, amelyre post-it-eket ragaszthatunk, képeket vagy ikonokat helyezhetünk el. Lehetővé teszik számunkra a szavazást, és előre elkészített sablonok széles választékát kínálják. Tartalomtárolóként (minden lényeges információ tárolására szolgáló helyként) használhatjuk őket a teljes folyamat során.



Aszinkron tevékenységek és kommunikáció a találkozóközött

Tegyük fel, hogy kevert tevékenységeket végzünk, vagy szinkron és aszinkron tevékenységeket szövünk össze. Abban az esetben, egy online kommunikációs platformra van szükség, ahol a résztvevők interakcióba léphetnek, valamint megoszthatják munkájuk eredményeit és további tartalmakat.

A legalapvetőbb forma egy közösségi hálózat vagy chat (pl. Facebook és Instagram). Ha összetettebbre van szüksége, választhatjuk a Google Tantermet (Google Classroom).



Hogyan lehet a legtöbbet kihozni a kiválasztott eszközökből? Tekintse meg eszköztárunkat!

Módszerek és tevékenységek

Az ifjúsági munka és annak módszertana évtizedek óta (egy-egy országban akár egy évszázada is) fejlődik. Ennek ellenére (többnyire) csak 2020-ban szembesültünk azzal, hogy különféle online módszereket kellett kialakítanunk.

Kezdetben csoportmunkán és digitális eszközökön keresztül vezettük be a találkozók, workshopok dinamikáját, amit egy módszerrel azonosítottunk. Az eszközökkel túlságosan a digitális készségek fejlesztésére összpontosítottunk, ahelyett, hogy valódi kapcsolatot teremtenénk a résztvevők között. Az ifjúsági munka arról szól, hogy tereket hozunk létre a fiatalok számára, ahol szocializálódnak, eszmét cserélhetnek és tettekre formálják őket, a pozitív változás érdekében.

„Személyes kapcsolatot kell kialakítanunk egymással. Kapcsolódás kell a tartalom előtt. Kapcsolatteremtés nélkül nem jöhet létre munka.” - Peter Block³⁰

A következő években az ifjúsági szektor és más, az ifjúsági csoportokkal való együttműködésre épülő szektorok feladata, hogy lépést tegyenek olyan módszerek kidolgozásában és megvalósításában, amelyek hasonló érzést tesznek lehetővé, mint amikor személyesen találkozunk.

Hogyan válasszuk ki a megfelelő módszert?

Az értelmes interakcióhoz olyan teret kell fenntartanunk, ahol az emberek kapcsolatba léphetnek egymással, elfogadottnak tekintik és jól érezhetik magukat, miközben kreatívak lehetnek és változást hozhatnak életükbe és társadalmukba.

„A kapcsolatok és az összetartozás a változás előfeltétele. Minden találkozónak, minden folyamatnak és minden képzési programnak, először kapcsolatba kell lépnie az

³⁰Block, P. (2009). Community: The Structure of Belonging. Berrett-Koehler Publishers.

emberekkel. /.../ Tehát, a kis csoportok nélkülözhetetlen építőkövei minden olyan jövőnek, amelyet létrehozni szeretnének.” - Peter Block³¹

Ahhoz, hogy a tanulás és a változás megtörténjen, képesnek kell lennünk hosszú ideig lekötni minden csoporttag figyelmét és fenntartani elkötelezettségét. Ezt az interakcióink dinamikájának változtatásával tehetjük meg. Annak ellenére, hogy vannak bizonyítékok a tanulási stílusok létezése ellen, a multiszenzoros megközelítéssel kellőképpen leköthetjük a résztvevők figyelmét, és bevonhatjuk a **TANULÓKAT** (LEARNERS) az online interakcióinkba.³²

Amikor olyan online környezetben dolgozunk ifjúsági csoportokkal, amelyek ösztönzik az aktív részvételt és a csoportalakítást, a folyamat megtervezésekor a csoportfejlesztés szakaszaira kell összpontosítanunk.

Amíg a résztvevők megérkeznek, egy kis zenével és beszélgetéssel, hangulatos légkört teremthetünk. A találkozó kezdetén érdemes bejelentkezési körökkel kezdeni, hogy mindenki hangja hallható legyen. Használjunk jégtörőket, ismerkedési és energianövelő tevékenységeket. Ha a résztvevők az elején ellazulnak, kevésbé lesznek hajlandók elhagyni saját komfortzónájukat. A csoportok így lassabban alakulnak ki, mert hiányoznak a módszerek, amelyek támogatnák az érintkezést és a bizalmat magában foglaló csoportkötődést. Tehát várunk kell egy kicsit, mielőtt bevezetnénk az "örültebb" módszereket.

Amikor elkezdi tervezni az online tevékenységeit, először el kell döntenie a célbajuttatási módot, amelyet az Ön által szervezett tevékenység típusához kell adaptálni és igazítani. Ha tanulási folyamatokról van szó, kombinálhatjuk az aszinkron és a szinkron típusú tevékenységek használatát. A kevésbé interaktív részek statikus e-learning órákká alakulhatnak át videókkal, szöveggel és különböző feladatokkal, amelyek támogatják a tudás valós helyzetekben való alkalmazását. De az online folyamat fontos részét képezik azok a tevékenységek is, amelyek lehetővé teszik az együttműködést és a kapcsolat kialakítását a tagok között. A szinkron típusú találkozások során olyan



³¹ Weisser, L. (2010). [A conversation with Peter Block](#). The Canadian Learning Journal, 36 (fall).

³² Collins, S. (2020). [LEARNERS Mnemonic](#). Stellar Labs [20.1.2023]

módszerek alkalmazására koncentrálunk, amelyek segítségével a résztvevők eszmét cserélhetnek, reflektálhatnak tapasztalataikra/tudásaikra, gyakorolhatják készségeiket, felidézhetik tudásukat, és visszajelzés által a csoporttagok a saját kontextusukba helyezhetik azokat.



Synchronous Learning



Asynchronous Learning

Online még fontosabb, hogy a tevékenységek ne csak szerepjátékok és hipotetikus esetek legyenek, hanem olyan feladatokat oldjunk meg, amelyek aztán tényleg megvalósulnak. Így hosszabb ideig fenntarthatjuk a csoporttagok motivációját. Lehetővé tesszük számukra, hogy feladatok elvégzésével szerepet találjanak a csoporton belül. A projektmunka alapú megközelítés online is megvalósulhat. Olyan eszközöket használhatunk, mint a Miro és a Mural, a haladás vizualizálására és rögzítésére.

Milyen módszereket alkalmazhatunk?

Sokféle módszert alkalmazhatunk még az online térben is. Ez az általunk létrehozott digitális tértől függ, mivel némelyikük annak a platformnak a funkcióitól függ, amelyen a tevékenységet tárolja. Ezenkívül, az összetettebbek esetében általában további digitális eszközöket is igénybe veszünk.

Az ismerkedéshez és a jégtörökhöz, adaptált gyorsrandizást, emberi bingót, igazság és hazugság játékokat használhatunk. A csapatépítéshez mindenféle feladatot használhatunk, ahol az online együttműködést a környezettel való interakcióval kombinálhatjuk.

A térben való kreatív felfedezés állhat különféle (improvizációs) színházi módszerekből, kollektív rajzolásból, mémek készítéséből vagy képregényekből. Támogathatjuk az együttműködést a világ kávézóival, nyílt terekkel, proaktív kávézókkal és körhíntákkal. Vezetett, célzott meditációval és tudatos gyakorlatokkal együtt lazíthatunk.

Nem szabad megfeledkezni a búcsúk támogatásáról sem. Használhatunk "elismerő zuhany" kintüntetések, ahol külön kiemeljük azokat, akit megbecsülünk, vagy elrejtünk "kockacukor" üzeneteket olyan borítékokba, amelyeket olyan digitális eszközökkel készítettünk, mint a Mural. A megbeszélések megkezdéséhez és befejezéséhez, használják a be- és kijelentkezési köröket.



Nézzen meg néhány példát arra, hogyan használhat fényképeket a résztvevők környezetének rögzítésére!

Hogyan alkalmazhat vagy fejleszthet módszereket/tevékenységeket az online kontextushoz?

Az első lépés az, hogy elemezze a módszert azon a prizmán keresztül, hogy milyen funkciókra van szüksége annak biztosításához. Azután fel kell osztani lépésekre, és átgondolni, hogyan alkalmazható mindegyik a digitális térben. Az online tér korlátozottan tűnik, de minden rendelkezésünkre álló elemet használhatunk. Játshatunk a kamerával, be- és kikapcsolhatjuk a "színpadra lépők" számára. Lehet mozgatni jobbra (igen) vagy balra (nem) a megadott állítással egyetértésben, vagy az akváriumi módszernél a "reflektorfény" funkció használatával. Ezenkívül használhat hangokat/zenét is, a zenével kapcsolatos tevékenységekhez, mint például a néma karaoke, szájról olvasás stb. alkalmával.

Nem kell korlátozódunk csak a technikai jellemzőkre és aspektusokra, hanem a testünkkel is dolgozhatunk, pl. nyújtással a fókusz megtartása érdekében és olyan módszerekkel, mint csoportos alakformálás stb. A résztvevőket körülvevő környezetben számos lehetőség adódhat; hozhatnak tárgyakat, amelyek ábrázolják őket, mi pedig előkészíthetünk egy kincsvadászat játékot, mi pedig elküldhetjük őket egy járkálj és beszélj módszerre.

Ha a résztvevőknek nincs is saját csendes privát terük, ezt előnyként használhatjuk a tevékenységen belül. Például, egy adott résztvevőnek, aki egy közös irodában dolgozik, megbízhatunk egy rövid felmérést a társak körében. A résztvevők a kikapcsolódáshoz, a parkban vezethetik le a vizualizációt, a környezetükben lévő látnivalók, hangok és szagok leírásával.

Küldhetünk nekik ajándékokat, például papucsot vagy bögrét (hogy hangulatossá tegyük a környezetüket és biztosítsuk, hogy ugyanaz legyen mindenkinek), valamint a tevékenységekhez használható anyagokat. Arra bátoríthatjuk őket, hogy egy tevékenység során érintsenek meg vagy szagoljanak meg valamit, hogy érzékszerveiket is bekapcsolják. Alternatív megoldásként arra is ösztönözhetjük őket, hogy idézzenek fel olyan helyzetet, amikor megérintettek vagy megszagoltak valamit. A

lehetőségekre csak a csillagos ég a határ, a kérdés viszont csak az: Mennyire merünk valami újat kipróbálni?



További használható módszerekért olvassa be a QR-kódot, és csatlakozzon tanfolyamunkhoz.

Az ifjúsági munkások és ifjúsági vezetők kompetenciái

Mielőtt megvizsgálánk a digitális térben való navigáláshoz szükséges kompetenciákat, fontos, hogy jól érezzük magunkat a technológia terén.

Naprakésznek kell lennünk a technológiai fejlődéssel, hogy az újabb technológiákat sikeresen beépíthessük a munkánkba. Meg kell értenünk a digitális térbe való belépés kihívásait is. Az online világ új dimenziókat és kihívásokat hoz a biztonságos(abb) tér kialakításába, mivel egyszerűbb a beszélgetések rögzítése, valamint a fényképek és anyagok megosztása. A platformok, online módszerek és digitális eszközök alaposabb ismerete lehetővé teszi számunkra, hogy változatos tevékenységeket kínáljunk, amelyek ösztönzik a részvételt és a kreativitást.

A technológia elsajátításával jobban összpontosíthatunk a résztvevőkre, és érdemi kapcsolatot alakíthatunk ki. Ha nem vagyunk jártasak a technológiában, bevonhatunk egy további személyt, aki gondoskodik a technikai szempontokról, és hagyja, hogy mi nyugodtan megcsináljuk a mi varázslatos dolgunkat az interperszonális kapcsolatok és a csoportszellem terén.

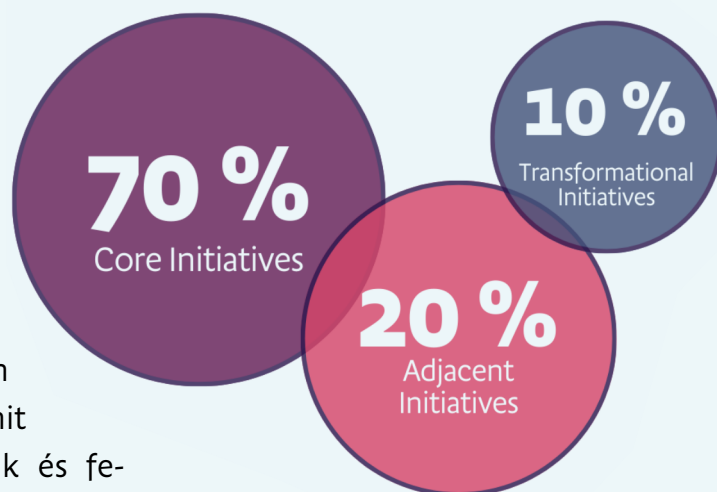
A gördülékeny és jó áramlású online élmény biztosításával, a digitális térben rejlő lehetőségek nagykövetéivé válhatunk. Törekednünk kell a tökéletességre, de ne legyünk túl szigorúak magunkkal szemben, ha valami rosszul sül el. Ha hagyjuk az embereket (és magunkat) hibázni, olyan környezetet teremtünk, ahol nem félünk elhagyni komfortzónánkat és kipróbálni valami újat.

Ha jól érezzük magunkat a digitális térben, megoszthatunk és megfertőzhetünk másokat ezzel az izgalommal, és hozzájárulhatunk a pozitív érzésekhez. Tisztában vagyunk vele, hogy az új technológiák használatának megtanulása sebezhetőséggel jár, és hogy bátorságot igényel. Például, egy konferenciát első alkalommal rendezni az in-

területen, félelmetes, de valakinek el kell kezdeni vezetnie az ösvényt.

Sok kíváncsiságra és tanulási és felfedezési hajlandóságra van szükség. De, az innováció során inspirálódhat az innováció "szabálya", ami a 70-20-10.³³

Ha ezt irányelvnek vesszük, akkor minden tevékenységnek tartalmaznia kell valamit, amit jól ismerünk (70%), valamit, amit feltárunk és fejlesztünk (20%), és valami újat (10%). A digitális tér magabiztos és szakképzett segítőként való növekedés lényege, hogy az értékeléseket és a reflexiókat beépítsük a fejlesztések és az új tanulások digitális élményének kialakításába.



„Ha kétségei vannak, emlékezzen erre: Akár azt hiszed, hogy meg tudod csinálni, akár azt gondolod, hogy nem – igazad van.” - Henry Ford II

Amikor mindannyian készen vagyunk, az első kérdés, ami felbukkan: Hogyan tartja meg a távoli csoportja motivációját? A távoli csoportokkal való munka során nagy kihívást jelent a lelkesedés és a motiváció megtartása hosszú távon. Az internetezés során elveszítünk néhány nem formális spontán pillanatot, mint például a közös kávézás, egy közösségi ebéd, egy gyors ötletbörze vagy segítségkérés formájában. Hogyan kezelhetjük ezt a problémát?

Először is, amikor a csapattal dolgozik, elengedhetetlen, hogy kölcsönös megegyezést alakítsanak ki az együttműködés módjáról. Használhatunk ehhez hasonló kérdéseket:³⁴

- Mi erősíti a bizalmam? Mi a fontos számomra?
- Mi zavarhatja meg a munkafolyamatomat, és hogyan küszöbölhetjük ki azt?
- Hol van szükségem további támogatásra, és hogyan biztosítjuk ezt egymásnak?
- Hogyan értesítjük egymást, ha valami sürgős és határidő van megadva?
- Hogyan oldjuk meg a konfliktust, ha nem értünk egyet egy csapattag

³³ Eric Schmidt és Sergey Brin (Google) a [70-20-10 elvet](#) alkalmazták innovációs erőfeszítéseik megerősítésére. A cég erőforrásainak és humántőkájének 70%-át az alaptevékenységbe, 20%-át az új fejlesztésekbe, 10%-át pedig az elsőre örültnek tűnő új ötletekbe fekteti be.

³⁴ Play4Business. [How To Successfully Lead A Blended Team](#).



megközelítésével vagy elképzeléseivel?

- Hogyan motiváljuk egymást? Mi inspirál engem? És téged?
- Mit tehetek, hogy betartsam kötelezettségeimet?

A motiváció és az összpontosítás érdekében küldetésorientált kommunikációt kell használnunk, és a csapattagokat a hurokban kell tartanunk.

Meg kell vizsgálnunk, hogyan tarthatjuk fenn a kapcsolatot távoli **együtműködés** során. Segíthet a csoportos rituálék kialakítása. Hasznos lehet a rendszeres "check-in" bejelentkezés is. A rendszeres, kölcsönös vis-

szajelés létfontosságú, mert segít az elvárások és a célok összehangolásában, és a helyes úttartásban. Távoli együtműködést tudunk javasolni. A társas kapcsolatok erős motivációt jelentenek. A kortárs kapcsolat kialakítása fokozhatja a kreativitást, az együtműködést és a munka örömet. Egyes tagok könnyebben maradnak a feladatnál, ha társaik veszik körül őket. Közös kávészüneteket is tarthattok.

Frissséget hozhatunk virtuális születésnapi partik (**néhány ötlet**), vagy egyéb **ünnepek** szervezésével. Bevezethetünk néhány **virtuális csapatépítő tevékenységet**. Néhány ápolási csomagot is tudunk küldeni. Ha postán kapja az illető a finom ajándékokat, az feldobja a csapattagok napjait, és jóindulatot és elkötelezettséget ösztönöz. Ha van egy közös kommunikációs csatornája, mint a Slack, ösztönözheti a reflektorfényeket, amelyek afféle nyilvános kikiáltások a fantasztikus munkáért.³⁵

Ha kíváncsi arra, hogy milyen távoli vezetési stílus illik hozzá, megnézheti **őket itt**.

Aggodalom a résztvevők jólétéért

Elérhetjük-e és megteremthetjük-e az emberi érintés, a kapcsolat érzését a résztvevők között? Hisszük, hogy képesek vagyunk rá. Otthonos érzéssel és biztonságos(abb) környezettel sikeresen tarthatjuk a részvétel és a kreativitás terét mindenki számára.

Az első lépés az emberi érintés megteremtése. Íme néhány tipp, hogyan lehet ezt megtenni:

³⁵ Robinson A. (2023). [19 Unique Ways to Motivate Remote Employees in 2023](#). [10. 1. 2023]

- **Óvatosan beszéljen.** Próbáljon hasonlóságot találni a résztvevők között, ami által összekapcsolhatja őket egymással. Kérdezze meg őket, hogy vannak és miben érzik jól magukat. Mélyítse el a kapcsolatokat a következő kérdéssel: "Hogy vagy?" és "Bírod-e kisélni?"
- **A részvétel ösztönzése.** Gondoskodjon arról, hogy mindenkinek legyen lehetősége beszélni és hozzájárulni a beszélgetéshez. Ezenkívül lehetővé kell tennünk a részvétel különböző módjait/szintjeit a megfigyeléstől, a gépeléstől, a beszélgetéstől és a kamerahasználattól a személyes megosztásig.
- **Hozzon vidámságot a csoportba.** Használjon érzékeny humort a hangulat enyhítésére és a feszültség oldására.
- **Lássa a fiatalokat, és tegye őket is láthatóvá.** A szemkontaktus (érzésének) létrehozása. Motiválja a résztvevőket, hogy kamerákat használjanak, reakcióik és érzelmeik megfigyelésére. De ne erőltesse, mert néhány ember kényelmetlenül érzi magát, ha megosztja személyes terét (szoba vagy otthon).
- **Tervezenek be kötetlen pillanatok is.** Tartsanak rendszeres szüneteket, keljenek fel, mozogjonak, és gyakorolják az öngondoskodást. Ösztönözzék az öszejöveleteket (társasjáték, közös kávézás stb.), de nem a megkönnyített módon, hogy lehetőséget biztosítsunk a spontán virtuális közösségi interakciókra.
- **Tartsunk fenn biztonságos(abb) helyet.** Hozzunk létre egy nyitott környezetet, ahol az emberek jól érzik magukat, hogy kifejezzék gondolataikat, érzéseiket és ötleteiket. Egy kérdés megvitatása során ösztönözzük a nyílt párbeszédet, a nyitottságot a különböző nézőpontokra, a kíváncsiságot és a más vélemények tiszteletét. Olyan nyelvezetet használjunk, amely befogadó, és elkerüli, hogy valakit marginalizáljon vagy kirekesszen.

Jégtörők: Egy virtuális vagy hibrid találkozó kezdete gyakran kínos csenddel járhat – amikor az alázatos jégtörő bejön, hogy megszólaljon és feloldja őket. Nézzen meg néhány értékes javaslatot itt.





Melyek az aranszabályok a fiatalok részvételére az online találkozókön? Nézzétek meg.

A második lépés a közösségi érzés és a csapatszellem kialakítása. A pozitív és produktív csoportdinamika kialakítása létfontosságú, különösen, ha hosszabb távú projekten dolgozunk.

Íme néhány ötlet a csapatszellem kialakításához és a közösség érzésének kialakításához a csoporton belül:

- **Közös célok és értékek kialakítása:** Dolgozzonak együtt közös célok és értékek kialakításán. Azok által támogatják a csoportot a közös cél- és irányérzék kialakításában.
- **Hozzon létre csoportos rituálét és hagyományokat:** Alakítson ki egyedi rituálét a csoportjára, például heti bejelentkezést, vagy a találkozók kezdésének és/vagy befejezésének egyedi módját. Segíthetnek a folytonosság és az összetartozás érzésének kialakításában.
- **Csapatszimbólumok használata:** Hozzon létre a csoportját jelképező szimbólumokat, például logót, csapatnevet vagy megosztott szűrőt vagy hátteret, amelyek elősegítik az identitásérzetet és az összetartást.
- **Belső értelmezésű viccek és nyelvezet kialakítása:** Segíthetik a bajtársiasság érzését és a közös élményeket.
- **Ünnepelje meg a sikereket és a mérföldköveket:** A csoportnak meg kell ünnepelnie egy nagy projekt befejezését vagy egy fontos cél elérését. Büszkeséget és sikerélményt fog létrehozni.
- **A résztvevők közötti kapcsolatok elősegítése:** Ösztönözze a résztvevőket, hogy külső találkozókön kapcsolódjanak be, például társasági eseményeken vagy informális összejöveteleken. Ez segíthet a kapcsolatok kialakításában és a közösség érzésének erősítésében.

A közösségi érzés kialakítása időt és erőfeszítést igényel, de ez örömteli feladat és folyamat. A kapcsolat katalizálásának egyik módja a **sebezhetőség megosztása**. Arról van szó, hogy megnyíljunk és felfedjünk olyan aspektusokat, amelyeket általában rejtve tarthatunk, például félelmeinket és kreatív ötleteinket. Ez a cselekedet nehéz lehet, és megköveteli tőlünk, hogy őszinték és nyitottak legyünk olyan dolgokkal kapcsolatban, amelyek miatt kiszolgáltatottnak vagy elítéltnak érezhetjük magunkat.

A sebezhetőség megosztása azonban hihetetlenül erős és átalakító is lehet számunkra, valamint a körülöttünk élők számára.

A kreativitás megosztása is a sebezhetőség egy formája, mert megköveteli, hogy magunkat és ötleteinket nyilvánosan kitegyük a szabadba. Ijesztő lehet, különösen, ha félünk az elutasítástól vagy a kritikától. Amikor azonban megosztjuk kreativitásunkat, nyitottak vagyunk a visszajelzésekre, a növekedésre és az együttműködésre.



*Hogyan vezetjük be a sebezhetőség megosztását a fiatalokkal folytatott találkozókra? Egy online ifjúsági találkozás során, egy tevékenységet úgy valósítottunk meg, hogy kiválasztottunk egy félelmet, és egy »**Riddikulus**« varázslattal egy közös mémmé alakítottuk át.³⁶*

³⁶ Activity design by Katarina Klusová.



Következtetés

A digitális tér kialakítása során arra törekszünk, hogy az emberként/szervezetként túl-
nőjön rajtunk, de tele legyen fiatalokkal, akik magukévá teszik, és osztoznak az össze-
tartozás érzésében.

Ahhoz, hogy ez megvalósulhasson, be kell vonnunk a fiatalokat a tervezés folyamatába,
és hagynunk kell, hogy kívánságaikhoz igazítsák. Kezdetben változatos ren-
dezvényeket kell szerveznünk, hogy minél több fiatal vonzunk oda, és megis-
mertessük veük a teret és minket. Ingyenes nyitvatartást tudunk egyeztetni, amikor a
térben vagyunk, és a fiatalok szabadon betérhetnek. A gamified élményt (játékosítást)
a digitális térbe is behozhatjuk, hogy motiváljuk a fiatalokat annak használatára. Azt az
online "ifjúsági központunkban" digitális táblán kihelyezett kihívásokkal és digitális
jelvényekkel kapcsolhatjuk össze.

Arra is ösztönöznünk kell a fiatalokat, hogy a szabadidejükben is használják – találko-
zanak barátokkal, vagy találkozókat szervezzenek ötleteik kidolgozására. Amikor az
emberek elkezdnek spontán találkozni digitális terünkben, a felhasználók által gen-
erált tartalmak és tevékenységek betöltik a helyet.

Sok erőfeszítést kell szánnunk egy jól működő digitális tér kialakítására. Ha azonban
ifjúságbarát módon van megtervezve, és lehetővé teszi a fiatalok számára, hogy
kielégítsék igényeiket és személyre szabják az élményt, akkor benne van a növekedés
és a fejlődés lehetősége.



Online kalandorok: A fiatalok elkötelezettségének és kapcsolattartásának megőrzése

3. Fejezet

A technológia térnyerése forradalmasította interakcióinkat és kapcsolatainkat, ami a digitális ifjúsági terek megjelenéséhez vezetett. A fizikai terekhez hasonlóan a digitális terek is különböző fejlődési szakaszokon mennek keresztül, és inspirációt adnak az online világ hatékony stratégiáihoz. Ebben a fejezetben a csoportfejlődés szakaszait követjük nyomon, amint azok a fiatalok számára lebilincselő online tevékenységek létrehozásához kapcsolódnak. Ezt úgy fogjuk megtenni, hogy alkalmazzuk a Forming, Storming, Norming és Performing (FSNP) koncepciót (Kialakítás, Viharzás, Normalizálás és Végrehajtás), amely felvázolja a pszichológiai fejlődési csapatok tapasztalatait a projekten végzett munka során.

Azokra a tevékenységekre is összpontosítunk, amelyek kompenzálják az idő, a felkészülés, az elhivatottság vagy a folyamatos találkozási képesség hiányát.

Online motivációs csoportfejlesztés az FSNP módszer alapján³⁷

Az online csoportos interakció fejlesztésének és elősegítésének folyamatában az FSNP módszer több okból is értékes az online tevékenységekben. Bővíti a segítők csoportdinamikai megértését, és értékes betekintést nyújt.



Minden szakasz lehetőséget kínál a csapatmunka és az együttműködés elősegítésére. Ezen túlmenően az FSNP módszer célja az elkötelezettség és a motiváció fenntartása, a világos struktúra és az előrehaladás révén. Ezenkívül, a csoportfejlődés természetes részeként kezeli a kihívásokat és a konfliktusokat. Ezáltal, a konfliktusok növekedési és tanulási lehetőségekké alakulnak át, biztosítva a csoport folyamatos fejlődését.

Vizsgáljuk meg a modult a specifikus összetevői révén.

1. Szakasz: Kialakítás [Forming]

“A csapat összeáll, és mindenki a legjobb viselkedését mutatja. Pozitív és udvarias légkör uralkodik. Erős útmutatásra van szüksége a segítőknek, mivel a csoportfeladatok még nincsenek egyértelműen meghatározva.”

Az kialakítás szakaszában, a hangsúly egy olyan digitális tér kialakításán van, amely platformként szolgálhat az online tevékenységekhez. Ez egy felhasználóbarát és hozzáférhető online környezet létrehozását jelenti, amelybe nem nehéz belépni és használni. A csoport támogatására ebben a szakaszban az egyik javasolt módszer az lehetne, hogy világos utasításokat és iránymutatásokat adjunk a tárgyalótérben való navigáláshoz, biztosítva, hogy mindenki jól érezze magát.

³⁷ Wageningen University and Research. [Tuckman \(forming, norming, storming, performing\)](#) [12. 1. 2023] based on Tuckman, B. W. (1965). [Developmental sequence in small groups](#). Psychological Bulletin, 63(6), 384–399.

2. Szakasz: Viharzás [Storming]

“A kialakuló határok vitatottá válnak, és konfliktusok alakulnak ki. Gyakori a haladás hiánya miatti csalódottság is. A segítőnek útmutatásra van szüksége.”

A viharzás szakaszában, a hangsúly az online tevékenységek megfelelő módszereinek kiválasztására helyeződik át. Fontos, hogy olyan módszereket válasszunk, amelyek vonzóak, interaktívak és igazodnak a fiatalok érdeklődéséhez. A csoport támogatására ebben a szakaszban az egyik javasolt módszer a fiatalok bevonása a döntéshozatali folyamatba, lehetővé téve számukra, hogy beleszólhassanak a számukra leginkább vonzó tevékenységek kiválasztásába.

3. Szakasz: Normalizálás [Norming]

“Team members start to resolve their differences, appreciate colleagues’ strengths, and respect the leader’s authority. Behavior from the storming and norming phases can overlap for some time when new tasks come up.”

A normalizálás szakaszban, a hangsúly a fiatalok kommunikációs kompetenciájának erősítésén van. Az online viselkedésre és etiketre vonatkozó normák és irányelvek kialakítása elősegítheti a közösség és az összetartozás érzését.

4. Szakasz: Végrehajtás [Performing]

“A kemény munka együtt jár a csapat előrehaladásával kapcsolatos elégedettséggel. A csapat magabiztossága gördülékenyebbé teszi a csapat szerepeit, és több feladatot ruházhat át a segítő. A problémákat így megelőzik vagy megoldják, amint felbukkannak.”

Az végrehajtási szakaszt összetartó és produktív csoportdinamika jellemzi, ahol a résztvevők aktívan részt vesznek az online tevékenységekben, és afféle tulajdonosnak érzik magukat, valamint szabadon kezdeményeznek. A csoport támogatására ebben a szakaszban az egyik javasolt módszer a rendszeres bejelentkezés és visszajelzési pillanatok bevezetése lehet, hogy biztosítsák mindenki szükségleteinek kielégítését, valamint az esetlegesen felmerülő kérdések vagy problémák kezelése.



5. Szakasz: Halasztás (Gyászolás) [Mourning]

“Ha minden feladat elkészült, fontos, hogy megünnepeljük a csapat pozitív eredményeit. Ha elengedjük a csoportstruktúrát a hosszú intenzív csapatmunka után, az is bizonytalanságot kelthet az egyes csapattagokban.”

Az elhalasztási szakasz a csoport együttműködésének végét és az összes feladat elvégzését jelenti. Fontos, hogy elismerjük és megünnepeljük a csapat pozitív eredményeit ebben a szakaszban. Ez megtehető egy virtuális záróceremónia vagy kiemelt esemény megszervezésével, hogy elismerjék az egyes csapattagok erőfeszítéseit és hozzájárulásait. A sikertörténetek megosztása, a kulcsfontosságú eredmények kiemelése és a hála kifejezése mindenki elhivatottságáért, elősegítheti a siker és a lezárás érzését.

Azáltal, hogy elismerjük a csapat eredményeit, elősegítjük a lezárás érzését, és támogatjuk az egyéneket a tranzíciós átmenetben, így az elhalasztási szakasz az együttműködési tapasztalat pozitív lezárásaként szolgálhat, és a résztvevők számára a kiteljesedés és a növekedés érzését adja.

Kreatív és felhasználóbarát online tevékenységek mindenféle eszköz nélkül

A felhasználóbarát és befogadó online környezet néha azt jelentheti, hogy amennyire csak lehetséges, kerüljük az új eszközök és platformok használatát, hogy enyhítsük a résztvevők virtuális írástudására nehezedő nyomást.

Az eszközöket vagy felszerelést nem igénylő online tevékenységek, más néven "**eszköz nélküli**" **tevékenységek**, nagyszerű módja annak, hogy a fiatalokat elkötelezettségben és kapcsolattartásban tartsák.

Ezek a tevékenységek magukba foglalhatják a következőket:

- **virtuális történetmesélés**, ahol a résztvevők megoszthatják és meghallgathatják egymás történeteit;
- **virtuális szerepjáték**, ahol a résztvevők különböző karaktereket és forgatókönyveket játszhatnak el;
- **vagy virtuális viták**, ahol a résztvevők vitákat folytathatnak és megoszthatják véleményüket különböző témákról.

Az eszköz nélküli tevékenységek egyik fő előnye, hogy egyszerű és könnyű részt venni bennük. Nem igényelnek semmilyen speciális felszerelést vagy szoftvert, így a résztvevők széles köre számára elérhetőek. Ez azt jelenti, hogy bárki, aki rendelkezik internetkapcsolattal, részt vehet, függetlenül a fizikai elhelyezkedésétől vagy a mozgási korlátaitól.

Az eszköz nélküli tevékenységek másik előnye, hogy elősegítik a kapcsolatot és az elkötelezettséget. A virtuális történetmesélés és szerepjátékok lehetőséget adnak a résztvevőknek gondolataik és érzéseik megosztására, míg a virtuális viták lehetőséget adnak arra, hogy a résztvevők megosszák véleményüket és nézőpontjukat. Ez elősegítheti a közösség és az összetartozás érzését a résztvevők között, még akkor is, ha fizikailag külön vannak.

Mindazonáltal, bár az eszköz nélküli tevékenységek nagyszerű módjai lehetnek a fiatalok elköteleződésének, fontos figyelembe venni az **eszköz nélküli** és az **eszközalapú** tevékenységek közötti egyensúlyt a csoportos szerepvállalás tervezésekor.

Példák a tevékenységre: Villámrandi



A villámrandi egy izgalmas online tevékenység a fiatalok számára, amely lehetővé teszi új emberekkel való vidám és pörgős megismerkedést. Ebben a tevékenységben, a résztvevők külön termekbe oszthatók egy virtuális találkozó platformon, lehetővé téve számukra, hogy rövid, személyes beszélgetéseket folytassanak különböző személyekkel. Ezek a szekciósobák olyan virtuális teret hoznak létre, ahol a résztvevők korlátozott időn belül kapcsolatba léphetnek egymással, megismerhetik egymást, és megoszthatják egymással tapasztalataikat vagy érdeklődési köreiket.

Példák a villámrandi kérdésekre:

- Hogyan jellemeznek téged a barátaid egy szóval?
- Mit szeretsz jobban, telefonálni vagy SMS-ezni?
- Mi az a fantáziahely, amelyet szívesen meglátogatnál?
- Beltérben vagy szabadban szeretsz jobban lenni?
- Melyik híres személlyel vacsoráznál legszívesebben?
- Melyik a kedvenc országod?

További ötleteket találhat [itt](#).

Szórakoztató egyszeri online tevékenységek

Az egyszeri online szórakoztató tevékenységek, más néven **egyszeri tevékenységek**, nagyszerű módja annak, hogy a fiatalok elkötelezettségét fenntartsák és sikerélményt nyújtsanak. Ezek a tevékenységek magukba foglalhatják a virtuális kincsvadászatot, vagy különféle virtuális kihívásokat és kalandos feladatokat. Ezeket a tevékenységeket úgy tervezték meg, hogy egy bizonyos időkereten belül befejeződjenek, és nincs szükség arra, hogy a csoport tagjai újra találkozzanak.

Az egyszeri online tevékenységek előnye, hogy az izgalom és az újdonság érzetét keltik. A résztvevők összejöhetnek egy adott eseményre vagy kihívásra, és a közös élményen keresztül kötődnek egymáshoz. Ez a közösség és a bajtársiasság érzését keltheti a résztvevők között, még akkor is, ha fizikailag külön vannak.

Az egyszeri online tevékenységek arra is használhatók, hogy új tagokat mutassunk be egy csoportban vagy szervezetben. Alacsony nyomású, szórakoztató módot biztosítanak az új tagok számára, hogy megismerjék egymást, és elkezdjék a közösség részének érezni magukat.

Ezenkívül, az egyszeri online tevékenységek arra is használhatók, hogy felhívják a figyelmet egy adott okra vagy eseményre. Például, egy **virtuális gyűjtögető** játékot fel lehetne használni a környezeti problémákra való figyelem felkeltésére, vagy egy **virtuális kincsvadászatot** jótékonyági célú pénzgyűjtésre használhatunk fel.

Az egyszeri online tevékenységeknek azonban vannak árnyoldalai is. Nem adnak lehetőséget hosszú távú elköteleződésre, vagy mélyebb kapcsolatok kialakítására. Előfordulhat, hogy nem is olyan vonzóak, mint a folyamatos és hosszú távú tevékenységek. Előfordulhat, hogy nem annyira interaktívak vagy magával ragadóak, mint az eszközöket vagy felszerelést alkalmazó tevékenységek. Fontos, hogy mérlegeljük az egyszeri és a hosszú távú tevékenységek közötti egyensúlyt, amikor egy csoport részvételét tervezzük.

Példák a tevékenységre: Millers Hollow vérfarkasa

Mint egy online csoportos tevékenység, lehetővé teszi a játékosok számára, hogy szórakoztató és interaktív élményben vegyenek részt, elősegíti a szocializációt, és segíti a játékosokat olyan készségek fejlesztésében, mint a kritikus gondolkodás és a csapatmunka.

A játék néhány hátránya, hogy időigényes lehet, és magas szintű elkötelezettséget igényelhet. Hogyan kell játszani: [Millers Hollow vérfarkasai](#).

Példák a tevékenységre: Virtuális kincsvadászat

A Virtuális kincsvadászat egy online tevékenység, ahol a résztvevők egy listát kapnak azokról a tárgyakról vagy feladatokról, amelyeket egy bizonyos időn belül meg kell találniuk vagy elvégezniük. Az el-



emek vagy feladatok, jellemzően egy adott témához vagy tartalomhoz kapcsolódnak, és megtalálhatók az interneten vagy a való világban. A résztvevők dolgozhatnak egyedül vagy csapatban, és a cél az, hogy az idő lejárta előtt megtalálják vagy kitöltsék a listán szereplő összes elemet.

Hogyan kell játszani: A hívás résztvevőit fel kell osztani csapatokra. Készíteni kell egy listát azokról az elemekről, amelyeket az emberek megtalálhatnak az otthonukban és annak környékén. Adjonak a csapatainak egy meghatározott időt arra, hogy átkutassák otthonukat a megfelelő tárgyakért. Az idő lejártakor azt a csapatot jutalmazzák, amelyik a legtöbb helyes elemet gyűjtötte össze. Ha további segítségre van szüksége, ellenőrizze a következő weboldalt.

Hozzáférhetőség a virtuális térben

A hozzáférhetőség kulcsfontosságú szempont az online tevékenységek során, mivel biztosítják az inkluzivitást és az elkötelezettséget a résztvevők széles köre számára, függetlenül a fizikai korlátoktól. Az olyan intézkedések végrehajtásával, mint a feliratok, jelnyelvi tolmácsolás és alternatív szövegek, az online tevékenységet segítők biztosíthatják, hogy mindenki aktívan részt vehessen a tevékenységben, és egyenrangúan részesüljön abból.

Fontos megjegyezni, hogy az akadálymentesítés jelentősége az online tevékenységekben túlmutat az egyenlő részvételen. Emellett, új lehetőségeket nyit a fiatalok számára, a tapasztalataik és ismereteik bővítésére. A virtuális turrák, mûhelyek és



tanórák egyedülálló platformot kínálnak a tanuláshoz és felfedezéshez, hozzáférést biztosítva olyan kulturális, történelmi és földrajzi élményekhez, amelyekhez egyébként nehéz lenne személyesen hozzáférni.

Az akadálymentesítést előtérbe helyező online tevékenységek révén, a fiatalok magával ragadó élményekben részesülhetnek anélkül, hogy fizikai utazásra lenne szükségük. Ez különösen fontos, mivel megszünteti az olyan akadályokat, mint a pénzügyi korlátok, vagy az idő korlátozott rendelkezésre állása, lehetővé téve az egyének számára, hogy kiterjessék látókörüket, és otthonuk vagy irodájuk kényelméből megismerkedjenek a világ különböző kultúráival, történelmi helyszíneivel és nevezetességeivel.



Összefoglalva, az akadálymentesítési és mobilitási szempontok beépítése az online tevékenységekbe nem csak az inkluzivitást biztosítja, hanem egy afféle átjárót is biztosít a fiatalok számára a tanulásra, felfedezésre és a fizikai körülményeik korlátaiból való kiszabadulásra.

Példák a tevékenységre: Virtuális városnéző túra

Ezt a tevékenységet olyan videokonferencia platformok segítségével lehet elvégezni, mint a Zoom vagy a Google Meet.

Utasítások:

Gyűjtse össze a résztvevők egy csoportját, és ütemezze be a találkozó időpontját egy videokonferencia-platfomon.

Jelöljön ki egy vezetőt vagy idegenvezetőt a túrához, aki bemutatja a kiválasztott város történelmét, kultúráját és nevezetességeit, vizuális segédeszközök, például képek, videók, virtuális térképek segítségével, vagy saját mozgásának közvetítésével a kiválasztott helyen.



A túra interaktívabbá tétele érdekében, az idegenvezető megkérheti a résztvevőket, hogy osszák meg tapasztalataikat, tegyenek fel kérdéseket, vagy akár virtuális kincsvadászatot is tervezzenek.

Példák a tevékenységre: NASA

élmény

Vezesse végig a résztvevőket a [NASA repülési naplójának élményében](#). Kiválasztanak egy járatot, megkapják a beszállókártyát, és csatlakoznak a pilótához digitálisan. Segíthet nekik navigálni a virtuális naplóban és megszerezni az ajánlásokat, valamint új tevékenységeket és küldetéseket nyithatnak meg. Terjessze ki ezt a lehetőséget az osztálytermekre, ösztönözve a tanulókat arra, hogy fontolóra vegyék a repülési pályát. 13 éven aluliak esetében, szülői beleegyezés szükséges.

Élethû online tevékenységek, amelyek lekötik a résztvevőket fizikai terükkel

A résztvevők fizikai terükkel való bevonása, új perspektívát nyújthat nekik életükről. Az online tevékenységek egyedülálló lehetőséget kínálnak a környezetükkel kapcsolatos érzések és ötletek felfedezésére, megértésére és megosztására, új és izgalmas módokon. Az online összejövetelek résztvevői kihívhatják egymást egy kifizetődőbb takarítási élményben, vagy tippeket adhatnak egymásnak személyre szabott újrahasznosítási vagy felújítási projektekhez. Azt is megbeszélhetik, hogy a terük miként teremt korlátokat számukra, és tippeket és trükköket adhatnak egymásnak a korlátok leküzdésére. Emellett arra is ösztönözhetjük őket, hogy digitális platformok és GPS segítségével fedezzék fel környezetüket, mint például a geocaching (geoládázás), és osszák meg tapasztalataikat a csoport többi tagjával.

Példák a tevékenységre: Tér átalakítási csere-játék

Minden résztvevő felváltva mutat be egy olyan területet vagy kihívást a fizikai terében, amelyre vonatkozóan fejlesztési vagy átalakítási javaslatokat szeretne. Rövid leírást adhatnak, vagy képeket/videókat oszthatnak meg a térről.

A többi résztvevő figyelmesen hallgat, és javaslatokat, ötleteket kínál a kihívás megoldására. Részletes útmutatást nyújthatnak, konkrét termékeket vagy forrásokat ajánlhatnak, vagy megoszthatják személyes tapasztalataikat arról, hogyan oldottak meg egy hasonló problémát a saját terükön.

A javaslatokat kereső résztvevő tisztázó kérdéseket tehet fel, további kontextust biztosíthat, vagy megvitathatja az adott javaslatokkal kapcsolatos aggályait. A résztvevők oda-vissza vitát folytathatnak, ami lehetővé teszi a további ötletelést és ötletek finomítását.

A folyamat úgy folytatódik, hogy a többi résztvevő felváltva bemutatja térbeli kihívásait, és javaslatokat kap a csoporttól. A tevékenység során, a résztvevők feljegyezhetik azokat a javaslatokat, amelyeket a leghasznosabbnak találnak, és megvitathatják az esetleges akadályokat vagy korlátokat, amelyekkel a javaslatok végrehajtása során találkozhatnak.

A tevékenység lezárásaként, a résztvevők megoszthatják terveiket a javasolt fejlesztések végrehajtásával kapcsolatban, és kötelezettséget vállalhatnak arra, hogy a jövőbeli üléseken vagy egy online platformon, nyomon követik az előrehaladásukat.

A régi bútorok újratervezésére vonatkozó ötletekért tekintse [meg a következő weboldalt](#).

Példák a tevékenységre: Geocaching és Geohashing

A Geocaching és a Geohashing izgalmas tevékenységek, amelyek elősegítik a fizikai aktivitást, a csapatmunkát és a szocializációt. Egyedülálló lehetőségeket kínálnak a kalandra, a felfedezésre és a szocializációra.



Útmutató a geocaching-hez (geoládázáshoz):

Látogassa meg [a geocaching weboldalt](#), vagy használjon geocaching mobilalkalmazást a közeli rejtekhelyek kereséséhez.

Keressen rejtekhelyeket preferenciái, például méret, távolság és nehézségi fok alapján. GPS-kompatibilis eszközökkel is navigálhat a rejtekhelyek lokációjára.

Ha lehetséges, dolgozzon együtt a csapatával a nyomok megfejtésén és a rejtett geoládák megtalálásán. De, akár megteheti egyedül is. Ünnepelje sikerét a napló aláírásával és esetleg apró csecsebecsék cseréjével, ha a rejtekhely ezt lehetővé teszi.

Gondolja át tapasztalatait, és ossza meg kalandjait másokkal online vagy személyesen.

Útmutató a Geohashing-hez:

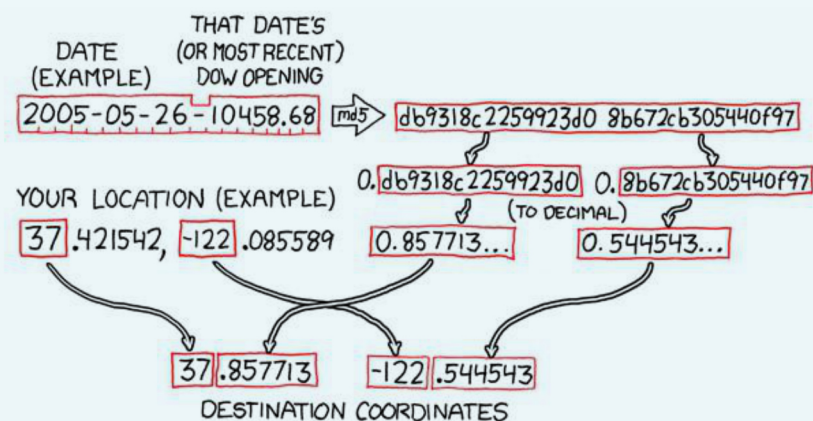
Csatlakozz a [geohashing közösséghez](#), amely minden szombaton 16 órakor gyűlik össze, véletlenszerű koordináták felfedezéséhez.

Tudjon meg többet a geohashingről és a közelgő eseményeiről a webhelyükön található információk segítségével. Vegyél részt spontán kalandokban, hogy elérd az eredményeket.

Találkozzon geohasher-társaival, és vegyen részt a játékokban és közösségi tevékenységekben az összejövetelek során. Ossa meg expedíciós történeteit, és dokumentálja tapasztalatait a közösségi platformon.

Kapcsolódás: Közösségépítő online tevékenységek és ismételt csoporttalálkozókat igénylő tevékenységek

A közösségépítő online tevékenységek célja, hogy összehozzák az embereket és elősegítsék a kapcsolatokat, még akkor is, ha fizikailag külön vannak. Ezeknek a tevékenységeknek a célja a közösség és a bajtársiasság érzésének megteremtése a résztvevők között, és lehetőséget teremteni az emberek számára a kapcsolat-teremtésre és a kötődésre a közös érdeklődési körök vagy tapasztalatok alapján.



Az online közösségépítést elősegítő tevékenységek arra is használhatók, hogy új tagokat mutassunk be egy csoportban vagy szervezetben. Alacsony nyomású, szórakoztató módot biztosítanak az új tagok számára, hogy megismerjék egymást, és elkezdjék a közösség részének érezni magukat. Használhatók a tagok elkötelezettségének és kapcsolattartásának fenntartására is, még akkor is, ha a személyes találkozók nem lehetségesek.

Példák a tevékenységre:

Mivel megannyi ember él a bolygón, jónéhány érdeklődési kör is van, és így fontos, hogy tudatosítsa, milyen hobbija vagy tevékenysége van, amit szívesen megosztana másokkal is. Ha úgy dönt, hogy saját klubot hoz létre, vagy egy meglévő klubot segít a sikeres folytatásban, a következő lépésekre kell összpontosítani:

- **Határozza meg a célokat:** Világosan határozzuk meg a virtuális klub céljait. Érthetően határozzuk meg, hogy a klubnak mi a pontos célja és irányelve, valamint, hogy milyen tevékenységeket kíván megvalósítani.
- **Határozza meg az értekezletek ütemezését:** Határozzon meg egy olyan rendszeres találkozási ütemtervet, amely a résztvevők többsége számára megfelelő. A megfelelő időpont kiválasztásakor, vegye figyelembe a különböző időzónákat és a rendelkezésre állást.
- **Válasszon kommunikációs platformot:** Válasszon megbízható és felhasználóbarát online platformot a klub kommunikációjához, például videokonferencia eszközöket vagy dedikált klubfórumokat.
- **Népszerűsítse a klubot:** Hirdesse a klubot különféle csatornákon, például közösségi médián, online közösségeken vagy szájról szájra, hogy bevonza az érdeklődő résztvevőket.



- **A klub irányelveinek kialakítása:** Készítsen világos és befogadó jellegű inkluzív irányelveket, amelyek körvonalazzák az elvárt viselkedést, mások tiszteletét, és iránymutatásokat a klubtevékenységek végzése során.
- **Biztosítson előolvasási anyagokat/anyagokat:** Könyvklubok vagy más hasonló klubok esetében, előre osszák meg az olvasmányokat vagy forrásokat, hogy a résztvevőknek legyen idejük a felkészülésre és a beszélgetésekre.
- **Megnyerő megbeszélések elősegítése:** Segítőként kezdeményezzen és moderáljon megbeszéléseket, bátorítson minden résztvevőt, hogy ossza meg gondolatait, véleményét és kérdéseit. Biztosítani kell, hogy mindenkinek legyen lehetősége hozzájárulni.
- **Ösztönözze az aktív részvételt:** Hozzon létre interaktív tevékenységeket vagy megbeszéléseket, a résztvevők aktív bevonása érdekében. Tegyen fel nyitott kérdéseket, indítson vitákat, vagy jelöljön ki szerepeket a klubtevékenységeken belül, hogy ösztönözze a részvételt.
- **A tiszteletteljes környezet kialakítása:** Hangsúlyozza a tisztelet, az inkluzivitás és a nyitottság fontosságát a klubon belül. Bátorítsa a résztvevőket, hogy hallgassák meg egymás szempontjait, és adjanak konstruktív visszajelzést.
- **Vezessen be jégtörő tevékenységeket:** Kezdjen minden foglalkozást jégtörő tevékenységekkel, hogy elősegítse a kapcsolatokat, és segítse a résztvevőket abban, hogy kényelmesebben kommunikáljanak egymással.
- **Kínáljon fel különféle tevékenységeket:** Vegyen részt különféle tevékenységekben a klubon belül, hogy fenntartsa a résztvevők elkötelezettségét. Például a könyvklubokban szerzői kérdezz-feleleteket, virtuális könyvcseréket vagy vendégelőadói eseményeket tarthat.
- **Ossza meg az erőforrásokat és az ajánlásokat:** Bátorítsa a résztvevőket, hogy osszák meg a releváns forrásokat, könyvajánlatokat, játékjavaslatokat, főzési recepteket, edzési rutinokat, művészeti technikákat vagy virtuális önkéntességi lehetőségeket.
- **Kérjen visszajelzést a résztvevőktől:** Rendszeresen kérjen visszajelzést a résztvevőktől, hogy megértse tapasztalataikat, javaslataikat és a fejlesztésre szoruló területeket. A klub tevékenységeit és formátumát hozzá kell igazítani az általuk megadott adatokhoz.



- **A kapcsolatok ápolása:** Aktívan járuljon hozzá, hogy megkönnyítse a résztvevők számára a klubtalálkozókön kívüli kapcsolatteremtést, például online közösségi csoportokon vagy hálózati eseményeken keresztül, hogy erősítsék a kapcsolatokat és megteremtsék a közösségi érzést.
- **Ünnepelje meg az elért eredményeket:** Ismerje el és ünnepelje meg a mérföldköveket, az eredményeket vagy a személyes fejlődést a klubon belül. Ez megtehető virtuális oklevelekkel, díjakkal vagy a résztvevők hozzájárulásának elismerésével.

Példák a legelterjedtebb klubokra

Virtuális könyvklubok

Általában egy kiválasztott könyv megbeszélésére összpontosítanak a többi taggal, megosztják gondolataikat és véleményüket a könyvről, és részt vesznek az online beszélgetésekben.

Virtuális játék esték

A résztvevők csatlakozhatnak egy virtuális játékesthez, ahol online játékokat játszhatnak más tagokkal, mint például társasjátékokat, kártyajátékokat vagy videojátékokat. Ez egy nagyszerű módja annak, hogy szórakozás közben kapcsolatot teremtsen másokkal.

Virtuális főzőtanfolyamok

A résztvevők csatlakozhatnak egy virtuális főzőtanfolyamhoz, ahol megtanulhatnak új recepteket főzni, és megoszthatják főzési tippjeit, trükkjeit és eredményeiket a többi taggal.

Virtuális edzés órák

A résztvevők csatlakozhatnak egy virtuális edzésórához, ahol a többi taggal együtt gyakorolhatnak és aktívak maradhatnak.

Virtuális önkéntes tevékenységek

A résztvevők csatlakozhatnak egy virtuális önkéntes csoporthoz, ahol olyan virtuális önkéntes tevékenységeket végezhetnek, mint a digitális történetmesélés, digitális művészet, fordítás, vagy akár fiatalok mentorálása.

A közösségépítést elősegítő online tevékenységek ezen példái nagyszerű módot nyújtanak a kapcsolatteremtésre és a másokkal való kötődés ápolására, új készségek elsajátítására, valamint a szórakozásra. Rugalmasságot és hozzáférhetőséget is lehetővé tesznek, mivel kényelmesen, saját otthonukból végezhetők, és különböző fizikai korlátokkal rendelkező emberek is szabadon hozzáférhetnek.

Kulturális tevékenységek

A kulturális részvétel jelentős társadalmi haszonnal jár, és aktív vagy passzív formákat ölthet. Az aktív formák közé tartozhat a hangszereken való játék, a festészet vagy a színdarabban való fellépés, míg a passzív formák közé tartozhat a zenehallgatás vagy egy könyv olvasása.

Az EU-országokban a kulturális részvétel kifejezettebb a magasabb iskolai végzettségű és nagyobb jövedelmi szinttel rendelkezők körében, ami elengedhetetlen a társadalmi befogadáshoz.³⁸

A koronajárvány időszakában a korlátozások a kulturális tevékenységeket súlyosan érintették. Az a kérdés, hogyan folytassuk a találkozást, a gyakorlást és a munkánk eredményeinek megosztását, kihívást jelentett, de mégis lehetségesnek bizonyult. Jó gyakorlati módszerek jelentek meg, amelyek megmutatták másoknak, hogy felkelthetjük a kreativitást és folytathatjuk a csoportokkal való online munkát, miközben tevékenységeinket elérhetőbbé tesszük a hátrányos helyzetű fiatalok számára is.

Példák a tevékenységre: Virtuális színházi foglalkozások

A résztvevők részt vehetnek egy virtuális színházi órán, ahol különböző tevékenységeken keresztül bemelegíthetnek, felfedezhetik a kreativitásukat és ötleteket dolgozhatnak ki egy színházi darabhoz.

Azt, hogyan tehetik ezt meg online, miközben az "Elnyomottak Színháza" módszereit használják ("Theatre of the Oppressed"), [arról ötleteket találhatnak itt.](#)

Példák a tevékenységre: Virtuális művészeti foglalkozások

³⁸ OECD (2022), [The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development \(LEED\)](#), OECD Publishing, Paris.

A résztvevők csatlakozhatnak egy virtuális művészeti osztályhoz, ahol megtanulhatnak rajzolni, festeni vagy alkotásokat készíteni, megoszthatják alkotásaikat, és visszajelzést kaphatnak másoktól.

Példák a tevékenységre: Virtuális zeneórák

A résztvevők online zenei órákon vehetnek részt mentorokkal, és fejleszthetik készségeiket. A dolgok online térbe való áthelyezésével, sok fiatal hozzáférhet olyan exkluzív területekhez, mint pl. a zene. A járvány idején megjelent az ingyenes virtuális oktatási programok jó gyakorlata. [Nézze meg ezt.](#)

Példák a tevékenységre: Digitális művészeti kiállítások

A fiatalokkal együtt tudunk (digitális) művészetet is létrehozni, a tartalmat pedig virtuális kiállítások készítésére használhatjuk fel. Ha elegendő anyagot gyűjtünk össze vagy állítunk elő, néhány ingyenes webalapú eszköz is létezik a virtuális galériák létrehozására. Íme néhány a népszerű lehetőségek közül: ArtSteps, Omeka vagy a legismertebb - Instagram.

Példák a tevékenységre: Koncertek, színházi előadások és egyéb előadások/foglalkozások

Fiatal előadókkal streamelhetsz koncerteket, és szélesebb közönséghez is eljuthatsz olyan platformokon, mint a Twitch vagy a YouTube. Lehetőség van zártabb körben való foglalkozásra is, pl. egy Zoom rendezvény lebonyolítására korlátozott létszámban.

Példák a tevékenységre: Virtuális múzeumlátogatások

Számos európai és világmúzeum kínál ingyenes látogatást virtuális környezetben ([a British Museum](#), a Louvre, a [MoMA](#), és még sok más). A valódi múzeumokhoz hasonlóan, a virtuális múzeumokon belül is készíthetünk kincskereső tevékenységet.



Fedezzen fel néhány további ötletet itt!

Következtetés

Feltártuk a fiatalok szórakoztatásának és kapcsolattartásának fontosságát az online tevékenységeken keresztül. Hogyha alkalmazzuk a Kialakítás, Viharzás, Normalizálás és Végrehajtás (Forming, Storming, Norming és Performing - FSNP) módszert, hatékonyan vezethetjük át a fiatalokat a csoportfejlődés szakaszain, és úgy vonzó online élményeket teremthetnek.

A fejezet kiemelte az eszköz nélküli tevékenységek értékét, amelyek egyszerûek és a résztvevõk széles köre számára elérhetõek. Ezek a tevékenységek, mint például a virtuális történetmesélés, szerepjátékok és viták, elõsegítik a fiatalok közötti kapcsolatot és elkötelezettséget. Ezenkívül, az egyszeri online tevékenységek sikerélményt nyújtanak, és felhasználhatók új tagok bemutatására egy csoportba, vagy felhívják a figyelmet az adott okokra vagy eseményekre.

A fejezet a virtuális terek akadálymentesítésének jelentõségét is hangsúlyozta különbözõ nézõpontokból – az akadálymentesítést támogató eszközökön keresztül, a fizikai világ térbeli korlátainak leküzdéséig, virtuális kalandozások által.

Néha még az is, hogy a résztvevõket bevonja a környezõ fizikai terükbe, új perspektívát hozhat az életükbe. És nem szabad elfelejtenünk, hogy még a kultúra sem mentes a digitális tér adta lehetõségektõl. Sok jó példát találtunk arra, hogyan tegyük online a kultúrát, és így tegyük elérhetõvé mindenki számára.

Végül, a közösségépítõ online tevékenységek létfontosságú szerepet játszanak a kapcsolatok erõsítésében és a közösség érzésének kialakításában a fiatalok körében. E stratégiák és megközelítések beépítésével, a segítõk lenyûgözõ online élményeket hozhatnak létre, amelyek szórakoztatják, kapcsolatban tartják és motiválják a fiatalokat.



Végső összefoglaló

A technológia és a közösségi média használata a fiatalok életének szerves részévé vált, lehetőséget biztosítva számukra, hogy kifejezzék magukat, kapcsolatba léphessenek másokkal, és részt vegyenek a tágabb világban. Ez a folyamat rendkívül felgyorsult az elmúlt 3 évben, amikor a személyes mobilitás és a személyes szocializáció korlátozása olyan erősen sújtott a fiatalok körében, mivel távol tartották őket még a helyi iskoláktól és barátaiktól is, nem beszélve a találkozási lehetőségekről, a más országokból származó társaikkal.

A nagyobb digitalizációhoz vezető út különösen gyors és innovatív az ifjúsági munka területén, ahol gyorsabban meghallgatják a fiatalok igényeit, mint más formális környezetben. A szakterületünkön megszerzett új kompetenciák gyakran informális megközelítése azonban a digitális terek leghatékonyabb, legbiztonságosabb, legvonzóbb és leginkluzívabb megtervezéséhez szükséges kulcsfontosságú készségek hiányához vezethet. Ezért kulcsfontosságúvá válik annak biztosítása, hogy ezeket a digitális tereket biztonságosan és felelősségteljesen használják, valamint hogy a fiatalok hozzáférjenek a megfelelő lehetőségekhez a személyes és társadalmi fejlődéshez.

Reméljük, hogy mostanra az is nyilvánvaló lesz, hogy amikor digitális térről beszélünk, akkor nem csak online környezetre gondolunk. Értelmeink szerint a digitális tér olyan dolog, ami offline is "megtörténhet", mivel a digitális dimenzió életünk olyan sok területén betölti környezetünket, hogy ha még ha nincs is kapcsolat, akkor is mindig velünk van. Gondoljon például a digitális fényképezésre, és arra, hogy mennyire elterjedt.

Az egyik legfontosabb kihívás, amellyel a digitális korban a fiatalokkal foglalkozó szervezeteknek szembe kell nézniük, az az igény, hogy olyan környezeteket hozzanak létre, amelyek egyszerre vonzóak és relevánsak az érdeklődési köreiknek és szükségleteiknek. Ahhoz, hogy a fiatalok online környezetei hatékonyak legyenek, nemcsak vonzóak és szórakoztatóknak kell lenniük, hanem értelmes interakciós, tanulási és részvételi lehetőségeket is kell biztosítaniuk. A kézikönyv szerkesztése érdekében végzett munka (a Kreatív digitális terek projekt részeként), magába foglalta a fiatalok bevonásával és online környezetekben való részvételével kapcsolatos szűkös szakirodalom áttekintését, valamint gyakorlati tapasztalatok összegyűjtését és elemzését több különböző forrásból, de mindenekelőtt partnerségi tagjainktól.

Az összegyűjtött információk a sikeres gyakorlatok azonosítására, valamint az online környezetek tervezésére és kezelésére vonatkozó ajánlások kidolgozására használták fel, a fiatalok számára. Munkánk eredményei arra utalnak, hogy az ifjúsági és kulturális munkások és szervezetek által kezelt online környezetek rendkívül relevánsak és hatékonyak lehetnek, a fiatalok bevonása és vonzása terén. Ez részben annak köszönhető, hogy ezek a szervezetek képesek olyan online tereket tervezni és kezelni, amelyek egyszerre vonzóak és tartalmasak. A kézikönyv azonban számos kihívást és akadályt is azonosított, amelyekkel foglalkozni kell annak érdekében, hogy ezek az online terek hatékonyak és fenntarthatóak legyenek. Reméljük, hogy a kézikönyvünkben található információk, hasznosak voltak Önnek és szervezete számára, a fiatalokkal végzett munkája megsegítésére és gazdagítására.

Nagyra értékelnénk minden visszajelzést, amelyet megosztana velünk. Lépjen kapcsolatba velünk itt.

Köszönjük, hogy elolvasta!

*Vegye fel velünk
a kapcsolatot!*



*Nézd meg mit
csinálunk!*



Ayuntamiento de Cabra
ÁREA DE POLÍTICAS SOCIALES
DELEGACIÓN DE JUVENTUD

