

Szakmai értékelés és az utánkövetés eredményei a „FÜGGŐBEN” .. . *preventív és közösségépítő programsorozat* megvalósulásáról

A fenti programsorozat kiemelkedő projekt az egyesület tevékenységében, ezért kiemelten fontosnak éreztük a projekt eredményeinek értékelését, azok megosztását és megvitatását a projektben érintett szülőkkel és pedagógusokkal.

A projekt lezárását követően a gyerekek körében rövidtávú utánkövetést végeztünk, melynek célja annak vizsgálata volt, hogy a program milyen hatást gyakorolt a résztvevőkre, valamint hogy a megszerzett tapasztalatok miként épültek be a mindennapi életükbe.

A „FÜGGŐBEN” *preventív és közösségépítő programsorozat* a 15–35 éves fiatalok és fiatal felnőttek számára valósult meg, kiemelt figyelmet fordítva a közösségi programokhoz nehezebben hozzáférő, szociálisan hátrányos helyzetű fiatalokra.

1. A „GIGA-LIGA – Szülői szerepek a 21. században”

A projekt első eleme egy kifejezetten szakmai jellegű előadás volt, melyet a digitális függőséget kutatók között az egyik legjobb hazai szakember tartott. Balatoni Monika előadására szülőket, pedagógusokat, fiatal felnőtteket vártuk, akik vagy maguk is küzdenek ezzel a függőséggel vagy környezetükben, gyerekeiken látják a függőség jeleit.

Az előadás közérthetően avatta be a résztvevőket a digitális függőség kialakulásának okaiba, annak következményeibe. Nemzetközi példákat és kutatási eredményeket ismertetett, melyek az egész világban ismert problémára adhatnak megoldást.

Az előadás sikerét bizonyította, hogy az előadás alatt és azt követően is rengeteg kérdéssel fordultak a résztvevők az előadóhoz, személyes érintettség vagy a gyerekek védelme kapcsán. A személyes kérdések megválaszolása, megvitatása és a közönséggel való együtt gondolkodás, interaktivitás nagyon fontos részét képezte ennek a projektnek. Az előadás szakmai jelentőségét és a már mindenhol jelenlévő problémával szembeni tanácsstalanságot jelzi, hogy az előadót azóta meghívták a Térségi Óvodapedagógiai napra illetve több középiskolában is szeretettel várják.

Reméljük, hogy előadásunk első lépés volt annak az ismeretátadásnak, mellyel a pedagógusok és fiatal felnőttek kapaszkodót és konkrét megoldásokat kaphatnak a digitális függőség kezelésére.

2. „Egy ütős koncert” közösségépítő és interaktív zenei program

Projektünk második elemének célközönsége kifejezetten a zárkózott, nehezen megnyíló középiskolásokhoz fordult. A két koncert két merőben különböző iskolában került megrendezésre, az egyik egy művészeti szakgimnáziumba, ahol tehetséges, de nehéz szociális háttérű tanulókkal találkoztunk, míg a másik egy szakiskolában ahol minden szempontból hátrányos tanulók nevelkednek. Ennek megfelelően a két koncert közösségépítő tematikája is ehhez alkalmazkodott.

A koncert bevezetése volt az interaktív élményszerű zenélés kialakulásának, mely előbb-utóbb elvezetett az önfeledt közösség megteremtéséhez. A zene a részvétel révén fejlesztette a fiatalok együttműködési készségét, és közösségi élményt adott. A közös alkotás erősítette a csoportkohéziót, pozitív érzelmi élményt nyújtott. Természetesen ez nem indult meg parancsszóra, de az ütőhangszerek „közönségbarát” jellege rögtön pozitív élményt adott – hiszen dobolni mindenki tud - jó választás volt a cél megvalósítása szempontjából.

A koncertek és az azt követő interaktív zenei „játékok”, feladatok feloldották a résztvevő gyerekek zárkózottságát, mialatt implicite egy szakmailag magas színvonalú koncerten vettek részt és a zenei tudásuk is bővült.

3. A Káva Kulturális Műhely „Fű alatt” című ARS dráma

A színházi foglalkozást gimnáziumi 9.osztálynak tartottuk, hiszen az előadás fő szabálya, hogy egy zárt közösséggel – egy osztály – dolgozzanak a drámapedagógusok, ahol a gyerekek ismerik egymást, legyen bátorságuk a véleményüket kifejezni, a játékban részt venni.

Az előadás története egy fiúról szól, akit az osztálykiránduláson egy füves cigivel visznek el a rendőrök, ahogy épp a barátnőjét próbálja rávenni annak használatára. A történet a dramatikus pedagógia módszereivel segítette a résztvevőket a szabályszegés, a felelősségvállalás és a közösségi normák kérdéseinek átbeszélésére. A történetben felvázolt problémákat és kételyeket a gyerekek átélhették a gyerekek és a tanár oldaláról is. Véleményüket ütköztethették, miközben a szerhasználat problémáit vizsgálták, beszéltek annak negatív hatásairól, a használó felelősségéről.

Az előadás a tudatos döntésre ösztönözte a diákokat megmutatva a szerhasználat egyénre és a körülöttük levőkre gyakorolt hatását, miközben a segítségkérés (tanár, szülő, osztálytárs) kérdéseit is felvetette.

4. „Fontos szavak” vitaszínházi előadás

A vitaszínház egy különleges drámapedagógiai műfaj, mely a közösség tagjait együttműködésre ösztönzi és közösségként való fellépésre motivál. A közösségformáló erején túl az egyéni vélemények kifejtése és azoknak ütköztetése, felvállalása van a középpontban. A felvetett témát – egy esetben a digitális függőség és a közösségi médiát másik esetben a szerhasználatot – a résztvevők moderátorok irányításával vitatták meg egymással. A résztvevők álláspontjuknak megfelelően foglaltak helyet, amelyet a vita során az új érvek és információk hatására szabadon módosíthattak. Ez a módszer minden résztvevőt arra ösztönzött, hogy alaposan átgondolja érveit, felülvizsgálja a mások által mondottak hatására vagy megvédje azokat.

A vitaszínház közben észrevétlenül a gyerekek átgondolták a digitális függőség és a szerhasználat következményeit, annak hatásait, miközben a vitaszínház módszere hatékonyan fejlesztette a kritikai gondolkodást, a vitakultúrát, az érvelési készséget, valamint a felelős döntéshozatalt.

A négy különböző programtípus, összesen 6 előadás célzottan fejlesztették a résztvevők személyes és önismereti kompetenciáit. Az előadások és interaktív feldolgozások hozzájárultak az önreflexió, az érzelmi tudatosság fejlesztéséhez, valamint erősítették az önbizalmat, a belső motivációt és a tudatosdöntéshozatalt. A színházi nevelési előadás és a vitaszínház különösen támogatta a saját érzések, vélemények és dilemmák biztonságos megfogalmazását.

A projekt jelentős eredményeket ért el a szociális és közösségi kompetenciák fejlesztésében is. A közös zenélés, a dramatikus feldolgozás fejlesztette az együttműködést, a kommunikációt, a csapatmunkát és az empátiát. A résztvevők megtapasztalták a különböző vélemények elfogadásának fontosságát, fejlődött vitakultúrájuk, miközben erősödött a közösségi kohézió és az egymás iránti felelősségérzet.

Utánkövetés – a projekt hatásainak vizsgálata

A projekt elemeit külön-külön vizsgálva indítottunk egy rövid távú utánkövetést a résztvevő gyerekek körében illetve a projektben érintett pedagógusokkal. A GIGA-LIGA projektet követően közvetlen az előadás előtt és után tettük fel kérdéseinket.

A projektelemek megvalósulása után két héttel újra felkerestük a résztvevőket és pedagógusokat az alábbi témaköröket vizsgálva:

- a résztvevők, pedagógusok visszajelzéseinek összegyűjtése személyes beszélgetések formájában;
- a program során szerzett tapasztalatok közös szakmai értékelése az intézmények és a projektben részt vevő szakemberek bevonásával;
- annak vizsgálata, hogy a program hozzájárult-e a függőségekkel kapcsolatos tudatosság, az önismeret, a kommunikációs készségek és a közösségi együttműködés fejlődéséhez;
- a pedagógusokkal történő konzultáció annak feltárására, hogy a program hatása érzékelhető-e az iskolai közösségek működésében, a tanulók viselkedésében és együttműködésében;
- a projekt során kialakított szakmai kapcsolatok fenntartása és a jövőbeni együttműködési lehetőségek előkészítése;
- a projekt eredményeinek beépítése az egyesület és a partnerintézmények további prevenció és közösségfejlesztő tevékenységébe.

Az utánkövetés tapasztalata a következő:

- A résztvevők pozitívan értékelték az élményalapú, interaktív programokat, amelyek a hagyományos ismeretátadáson túl lehetőséget biztosítottak a személyes vélemények megfogalmazására és a közös gondolkodásra.
- A pedagógusok visszajelzése szerint a tanulók nyitottabban beszéltek a függőségekkel összefüggő kérdésekről. Az osztályfőnöki órákon és más közösségi foglalkozásokon többen hivatkoztak a programokon szerzett élményekre, amelyek jó alapot teremtettek a további prevenciós beszélgetésekhez.
- A résztvevők visszajelzései alapján a „GIGA-LIGA – Szülői szerepek a 21. században” előadás hasznos gyakorlati ismereteket nyújtott a digitális nevelés és a függőségek megelőzése terén. Többen jelezték, hogy a program hatására tudatosabban figyelnek gyermekeik digitális szokásaira, és könnyebben kezdeményeznek velük nyílt beszélgetést ezekről a témákról.
- A szakmai partnerekkel történt értékelés során egyértelművé vált, hogy az alkalmazott módszerek szükségesek és hasznosak valamint hatékonyan segítették a fiatalok bevonását.

Az utánkövetés tapasztalatai megerősítettek minket abban, hogy a közösségépítés művészeti formán keresztül valamint a színházi műfajokon keresztül történő kommunikáció szükséges és fontos. Ahogy a szakmai előadás is, ezek is segítséget és kommunikációs felületet adnak olyan égetően fontos kérdésekben, amelyekkel a pedagógusok és a szülők nem tudnak megbirkózni.

A program eredményei alapján a részt vevő intézmények és az Artery Egyesület egyaránt fontosnak tartják a hasonló prevenciós és közösségépítő programok folytatását, valamint a kialakított szakmai együttműködések fenntartását.

Győr, 2026. 06.20.

Jenei Gabriella
projektvezető

