

Nagy Kincső – Patos Lilla – Bíró Csilla

Digitális nagykövetek – fiatalok, akik fiatalokat tanítanak

Egy év, több órányi munka, rengeteg tapasztalat. A **digiPEERS** országos önkéntes program keretében középiskolás fiatalok vállalják, hogy kortársaikat oktatják a digitális tudatosság és a biztonságos internethasználat témáiban. A programot a **digiQ** civil szervezet szervezi, és a Szlovák Köztársaság Oktatási, Tudományos, Kutatási és Sportminisztériuma által akkreditált kezdeményezésként működik.



Forrás: A szerzők archívuma

A 14–19 éves korosztályt megszólító program különlegessége, hogy fiatalok tanítanak fiatalokat – azaz a peer-to-peer tanulás elvén alapul. A résztvevők maguk választhatják meg, milyen témában szeretnének elmélyülni: van, aki az online zaklatás, más a dezinformáció vagy éppen a kritikus gondolkodás fejlesztésére helyezi a hangsúlyt. A cél közös: hogy a fiatal diákok magabiztosabban, tudatosabban és felelősségteljesen használják az internetet.

A program végén minden résztvevő hivatalos tanúsítványt kap, amely elismert önkéntes tevékenységként beszámítható, és értékes elem az önéletrajzban is.

Az első évünk a programban – saját élmények és tapasztalatok

Iskolánk, a Vámbéry Ármin Gimnázium tavaly kapcsolódott be először a digiPEERS programba, és már az első év bebizonyította, milyen inspiráló élményt jelent mind a diákok, mind a pedagógusok számára. A programban három tanulónk is aktívan részt vett: Bíró Csilla, Nagy Zsombor és Kohút Lora – három különböző személyiség, három eltérő út, mégis közös cél: a digitális világ tudatosabbá tétele.

Csilla digitális tartalomkészítőként csatlakozott a programhoz. Facebook-posztokat és podcastokat készített, melyekben diáktársaival és barátaival beszélgetett a kritikus gondolkodásról, a digitális jólétről és a felelős mobilhasználatról. Témái közé tartozott például, hogy mennyi időt töltenek a fiatalok a közösségi hálókön, milyen tartalmak befolyásolják őket, és hogyan lehet tudatosan szabályozni az online jelenlétet.

A felvételek elkészítése több órányi munkát igényelt – meg kellett tervezni a beszélgetések menetét, rögzíteni a hangot, majd megvágni az anyagot úgy, hogy az hallgatható és izgalmas maradjon. A folyamat során Csilla megtapasztalta, mennyire fontos a kommunikáció tudatossága: hogyan lehet megfelelő kérdésekkel irányítani a beszélgetést, hogyan kell „szóra bírni” a másikat, és hogyan lehet nyíltan, mégis érzékenyen kezelni kényes témákat, komolyabb társadalmi vagy etikai kérdéseket.

Zsombor a játékfejlesztés világában próbálta ki magát. Programozóként Python programozási nyelven készített egy oktató jellegű társasjátékot, amelyben a játékosok kérdésekre válaszolva haladhatnak előre a pályán. A játék célja, hogy szórakoztató formában fejlessze a fiatalok digitális tudatosságát. Zsombor számára különösen tanulságos volt, hogy a projekt nemcsak a programozásról szólt. Megtanulta, milyen fontos a tervezés célja és közönsége: kinek, miért és milyen formában készül az edukációs játék. A fejlesztés során designerekkel és pedagógus szakértőkkel dolgozott együtt, akik nem a kódot, hanem a játékelményt értékelték – mennyire motiváló, mennyire érthető és milyen tanulási folyamatot indít el a játékosban. Zsombor idén is visszatér a programba, de most már a saját fejlesztésű játéka segítségével fog foglalkozásokat tartani fiatalabb diáktársaival. Így nemcsak fejlesztőként, hanem oktatóként is kipróbálhatja magát.



Forrás: A szerzők archívuma

Kohút Lora a kritikus gondolkodás nagykövete lett iskolánkban. Foglalkozásokat tartott fiatalabb iskolatársainak, ahol a kritikus gondolkodás témáját dolgozta fel. Ez a téma ma különösen időszerű, hiszen a mindennapjainkban folyamatosan döntéseket hozunk – információk, hírek, vélemények között lavírozva.

A kritikus gondolkodás segít abban, hogy ne csak fogyasszuk, hanem értelmezzük is a minket

körülvevő digitális tartalmakat. A Lora által vezetett foglalkozásokon az iskola fiatalabb tanulói nagy lelkesedéssel kapcsolódtak be a játékos, interaktív tevékenységekbe. Teszteken, szerepjátékokon és kreatív feladatokon keresztül tanulták meg felismerni, mikor és hogyan érdemes megkérdőjelezni egy információt. Lora nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy a tanulás élmény legyen – a visszajelzések alapján ez maradéktalanul sikerült is.

A tavalyi év zárásaként a résztvevő diákok a szeptember végi országos digiPEERS konferencián számoltak be a tapasztalataikról, a fejlődésükről és az élményeikről. Rövid, de tartalmas előadásaikban személyes történeteket és szakmai tanulságokat osztottak meg – közel kilencven hallgató előtt.



Forrás: A szerzők archívuma

Az idei tanévben újabb két lelkes diákunk, Patos Lilla és Nagy Kincső kapcsolódott be digitális tartalomgyártóként a programba. Mindketten kreatív, ötletgazdag, vidám személyiségek, akik nyitottak az újdonságokra, és szívesen dolgoznak csapatban. Szeptember végén részt vettek Besztercebányán az első kick-off konferencián, ahol csapatépítő foglalkozások, inspiráló előadások és közös alkotótevékenységek segítették őket abban, hogy beleszokoljanak a digiPEERS szellemiségébe.

A digiPEERS program egyéves ciklusokra épül, amelyekben a diákok tanulnak, terveznek, majd megvalósítják a saját ötleteiket. Az első, tanulási szakaszban online workshopokon vesznek részt, ahol szakemberektől tanulhatnak médiatudatosságról, prezentációs technikákról, kommunikációról vagy projektmenedzsmentről.

A második, megvalósítási szakaszban a tanultakat a gyakorlatban alkalmazzák: workshopokat tartanak, játékokat fejlesztenek, online kampányokat indítanak.

A folyamatot végig mentorok kísérik – tapasztalt szakemberek, pedagógusok és korábbi résztvevők. Az év során személyes találkozókra, kick-off hétvégékre is sor kerül, amelyek célja a közösségépítés, a tapasztalatcsere és az élményszerű tanulás.

A tanév végén a fiatalokat nyári fejlesztőtábor várja, ahol tréningeken, interaktív programokon és közösségi eseményeken vehetnek részt. Itt a hangsúly már nemcsak a digitális témákon, hanem a személyes fejlődésen is van: önismeret, csapatmunka, önkifejezés és felelősségvállalás.



Forrás: A szerzők archívuma

Csilla, Zsombor, Lora, Lilla és Kincső története is bizonyítja, hogy a jövő nemcsak a technológián, hanem az emberek közötti párbeszéden is múlik – és ezt a párbeszédet ma a digiPEERS fiataljai már bátran vezetik.