

KONTAKTBAN, közösen, közösségben

A „KONTAKTBAN, közösen, közösségben” CERV-FK02-2024-0851 azonosítószámú pályázat az Európai Unió illetve az ÖKOTÁRS Alapítvány és partnerei (az Autonómia Alapítvány, a Kárpátok Alapítvány-Magyarország és a Közösségfejlesztők Egyesülete) támogatásával valósult meg.

Projekt megvalósító: Táliber Közösségfejlesztő Alapítvány

„Az itt kifejtett tartalom nem feltétlenül tükrözi az Európai Bizottság vagy a végrehajtó ügynökség (EACEA) álláspontját, kizárólag a szerzők gondolatait és véleményét. A Bizottság és az EACEA semmilyen módon nem felelős ezekért.”



Bevezető

A Táliber Közösségfejlesztő Alapítvány „**KONTAKTBAN, közösen, közösségben**” című pályázata a Közös Értékeink Program támogatásával valósult meg, és olyan komplex szakmai folyamatot fogott össze, amelynek középpontjában a közösségi részvétel erősítése, a fiatalok társadalmi felelősségvállalásának támogatása, valamint a demokratikus értékek gyakorlati megélése állt. A pályázat keretében megvalósuló szakmai programok és az ezekhez kapcsolódó esettanulmányok célja nem csupán a tapasztalatok dokumentálása, hanem azok értelmezése, rendszerezése és továbbadható tudássá formálása is.

A [Közös Értékeink Program](#) olyan kezdeményezéseket támogat, amelyek hozzájárulnak az alapvető emberi jogok, a jogállamiság, az aktív állampolgárság és a társadalmi kohézió erősítéséhez. A program kiemelt figyelmet fordít a közösségek megerősítésére, a párbeszéd kultúrájának fejlesztésére, valamint arra, hogy különböző társadalmi csoportok – köztük a fiatalok – képesek legyenek élni jogaikkal, felismerni felelősségüket és aktív szereplőivé válni saját közösségüknek. E célkitűzések szoros összhangban állnak az **Európai Unió Alapjogi Chartájában** megfogalmazott alapelvekkel, különösen az emberi méltóság, az egyenlőség, a szabadság, a szolidaritás és a demokratikus részvétel értékeivel.

A „**KONTAKTBAN, közösen, közösségben**” pályázat szervesen illeszkedik a Közös Értékeink Program célkitűzéseire, hiszen a projekt fókuszában olyan módszerek és beavatkozások álltak, amelyek a részvételi demokrácia gyakorlását, a közösségi tanulást és az együttműködésen alapuló problémamegoldást helyezték előtérbe. A program abból az alapvetésből indult ki, hogy a demokratikus értékek nem kizárólag elméleti tudásként, hanem elsősorban **megélt tapasztalatként** válnak belsővé. Ennek megfelelően a pályázat során megvalósuló tevékenységek mindegyike aktív részvételre, közös gondolkodásra és cselekvésre épült.

A pályázat átfogó célja az volt, hogy erősítse a fiatalok és a velük dolgozó szakemberek kompetenciáit a közösségi részvétel, az érdekérvényesítés, a párbeszéd és a konfliktuskezelés területén, valamint hogy kézzelfogható példákon keresztül mutassa be a részvételi módszerek helyi szintű alkalmazhatóságát. A projekt tartalmilag több, egymásra épülő szakmai programból állt, amelyek különböző élethelyzetekben és intézményi környezetekben vizsgálták a közösségi bevonás lehetőségeit.

A szakmai megvalósítás részeként **öt esettanulmány elkészítését** vállaltuk. Ezek az esettanulmányok nem csupán programleírásként szolgálnak, hanem reflexív módon elemzik a folyamatokat, a résztvevők szerepét, a módszertani tanulságokat és a hosszabb távú hatásokat is. Az esettanulmányok közös jellemzője, hogy a gyakorlatból indulnak ki, ugyanakkor elméleti keretbe ágyazva segítik a tapasztalatok értelmezését.

A **GRÉMIUM program** keretében megvalósuló konzultációk és esetmegbeszélések célja az volt, hogy a közösségi és ifjúsági munkában dolgozó szakemberek strukturált térben oszthassák meg dilemmáikat, tapasztalataikat, és közösen keressenek válaszokat a mindennapi gyakorlat kihívásaira. Az erről készült esettanulmány bemutatja, miként járul hozzá a kollektív tudásépítés a szakmai minőség és a fenntarthatóság erősítéséhez.

Az **AKTIVÁTOR program** két békéscsabai iskolában megvalósuló közösségi költségvetés-tervezési folyamaton keresztül adott lehetőséget a diákoknak arra, hogy közvetlen

tapasztalatot szerezzenek a demokratikus döntéshozatalról. A program során a résztvevő fiatalok saját igényeik mentén fogalmaztak meg javaslatokat, vitatták meg azokat, majd közösen döntöttek a rendelkezésre álló források felhasználásáról. Az esettanulmány rávilágít arra, hogy a részvételi költségvetés hogyan válhat az állampolgári nevelés hatékony eszközévé.

A **GENERÁTOR program** ifjúsági hackathon formájában valósult meg, ahol a kreatív problémamegoldás, az együttműködés és az innovatív gondolkodás került a középpontba. A résztvevők közösségi problémákra kerestek megoldásokat intenzív, csapatmunkára épülő folyamatban. Az erről szóló esettanulmány bemutatja a közösség- és kapacitásfejlesztő szervezési folyamatot, valamint hogy hogyan vált a hackathon az ifjúsági munkában a közösségi kompetenciafejlesztés a társadalmi felelősségvállalás módszerévé.

A **DIALÓGUS program** közéleti kortársképzésként a véleményformálás, a kritikai gondolkodás és a párbeszéd kultúrájának fejlesztését célozta. A képzés során a fiatalok olyan eszközöket sajátíthattak el, amelyek segítségével képesek konstruktívan megszólalni korosztályukat érintő közéleti kérdésekben, valamint facilitálni a különböző nézőpontok közötti párbeszédet. Az esettanulmány hangsúlyozza a kortárs hatás és az informális tanulás szerepét.

A szakmai esettanulmányok jelentősége abban rejlik, hogy **átadható, adaptálható tudást** kínálnak a közösségi és ifjúsági munka területén dolgozó szakemberek és a fiatalok számára. Hozzájárulnak a jó gyakorlatok multiplikálásához, támogatják a módszertani megújulást, és erősítik a szakmai párbeszédet. A disszemináció révén ezek a tapasztalatok túlmutatnak az adott projekten, és szélesebb körben is hozzájárulhatnak a demokratikus értékeken alapuló közösségfejlesztés erősítéséhez.

A „KONTAKTBAN, közösen, közösségben” pályázat és az ahhoz kapcsolódó esettanulmányok így nemcsak egy lezárt projekt dokumentumai, hanem egy olyan tanulási folyamat lenyomatai is, amely a jövő közösségi és ifjúsági kezdeményezései számára is iránytűként szolgálhatnak. Nem utolsósorban dokumentálják azt a szakmai, fejlesztő munkát, amit a Táliber Közösségfejlesztő Alapítvány végez, végzett a Békéscsabai ifjúsági közéletben.

A projektről és a Táliber Közösségfejlesztő Alapítványról további információk érhetők el:

<https://taliberalapitvany.hu/>

<https://www.facebook.com/ligetifiter>

<https://www.facebook.com/taliberalapitvany>

<https://www.facebook.com/bekescsabaiifjusag>

<https://www.instagram.com/ligetifjusagiter/>

https://www.instagram.com/bekescsabai_dok/

<https://www.tiktok.com/@bcsvdok>

Békéscsaba, 2025. december

1. Mi az a hackathon és miért fontos az ifjúsági munkában?

A közösségi tervezés maratonja. (A hackathon szó a „hacking” és a „maraton” szavak összeolvadásából származik.) A startup és informatika világában ismert módszert ma már társadalmi kérdések megoldására is eredményesen használják: a 2-3 napig tartó ötletversenyen a csapatok egy-egy ötleten dolgoznak mentorok támogatásával, majd az esemény végén zsűri előtt bemutatják, mire jutottak.

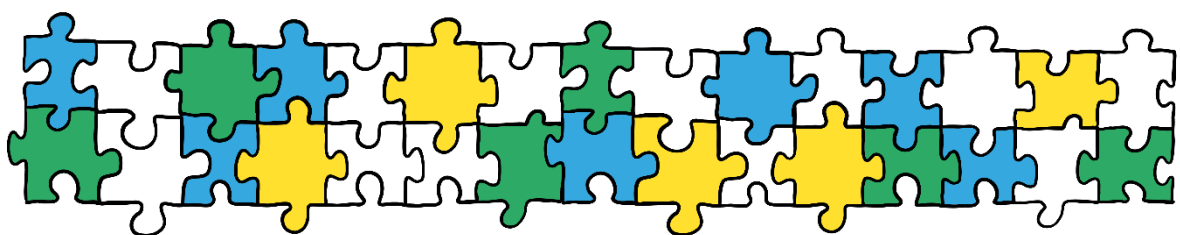
A startup világ egyik központjának számító Észtországban, az ott oktató magyar szakember, Bugarszki Zsolt és észti kollégái kezdeményezésére került sor néhány évvel ezelőtt az első ilyen eseményre, melyet azóta több alkalommal is megszerveztek, illetve bemutatták a módszert más országbeli érdeklődő szakembereknek is. A helyi lakosok aktív, cselekvő részvétele lehetőséget nyújt a forráshiányos térségekben felmerülő társadalmi és környezeti problémák, szükségletek közös, kreatív megoldására, a közösségben pedig az együttműködés, partnerség, diverzitás (sokszínűség), valamint a közösségi inklúzió (befogadás) megerősödéséhez járul hozzá.

Magyarországon a Közösségfejlesztők Egyesülete révén is honosodott meg a módszer, készültek nyilvános szakmai anyagok.

Az ifjúsági munkában a hackathonok szerepe több szempontból is meghatározó lehet:

- **elősegítik a fiatalok aktív részvételét** a saját közösségük fejlesztésében,
- **megerősítik a 12-25 éves fiatalok fiatalokat** abban, hogy aktív alakítói lehetnek a helyi ügyeknek,
- **támogatják a kreatív gondolkodást**, együttműködési készségeket,
- **kapcsolatépítésre adnak lehetőséget** (kortársak, mentorok, szakmai szereplők között),
- **konkrét társadalmi problémákra fókuszálnak**, így releváns tapasztalatokat és motivációt adnak a folytatáshoz,
- feltárják és **mozgósítják a helyi ifjúsági munka új erőforrásait**,
- a **közösségi együttlét, cselekvés** újfajta élményét nyújtják,

Ezeken túl a hackathonok olyan platformot kínálnak, ahol a fiatalok **valódi, nem csupán elméleti projekteken dolgozhatnak**, amelyek akár a városi életminőséget is javíthatják.



2. A „Találjuk ki Békéscsabát!” hackathon áttekintése



A „Találjuk ki Békéscsabát!” egy kétnapos ifjúsági ötletverseny volt, amelyet 2025. május 23–24-én rendeztünk meg Békéscsabán, a városi ifjúsági közösségi térnek is helyet adó **Körösök Völgye Látogatóközpontban**. A rendezvényt a **Táliber Közösségfejlesztő Alapítvány** szervezte együttműködésben a **Közös Pont Egyesülettel**, a pályázati kereteken túl a városi önkormányzat és a **Közösségfejlesztők Békés Megyei Egyesülete** támogatásával. Békéscsaba MJV Önkormányzat támogatása, partnersége azért is volt fontos, mert már maga a hackathon témája, szlogenje is Békéscsabát helyezte fókuszba. Ehhez első lépésként a névhasználati engedélyt kellett megkérnünk, ugyanis a városi jelképek és a városnév használatáról rendelkező helyi rendelet értelmében a polgármester dönt a kérelmek jóváhagyásáról. A határozat értelmében alapítványunk határozatlan időre megkapta a névhasználati engedélyt ebben a formában.

Miért is hackathon?

A békéscsabai települési ifjúsági munka a rendszerváltást követően rögtön újjászerveződött, korábbi meghatározó alakjai továbbra is a helyi közösségi élet szereplői voltak. Tudásuk, kapcsolatrendszerük révén is volt egyfajta folytonosság. A Diáktanya Ifjúsági Információs- és Tanácsadó Iroda 1991-ben nyílt meg alapítványi fenntartásban (2012-ben bezárt), önkormányzati tulajdonú épületben, támogatással, 1992-ben elindult és máig töretlenül népszerű a Garabonciás Napok, Magyarország egyik legnagyobb középiskolás rendezvénye, aminek köszönhetően kiépült városunkban a diákpolgármesteri intézmény, 1995-ben létrejött a Békéscsabai Diákönkormányzat, ami már harminc éve a diákok és fiatalok érdekképviselői szervezete a városi ifjúsági párbeszédrendszerben. Mindig is voltak ifjúsági és a korosztályt támogató közösségek, hálózatok, az önkormányzat ifjúsági koncepcióban tervezi a 12-25 éves korosztállyal kapcsolatos tevékenységét, ciklusokon átívelően foglalkozik a fiatalok ügyével. Ezek alatt az évtizedek alatt **alapítványunk is tevékenyen vett részt sokféle partnerséget építve, hálózatokban dolgozva, számtalan módszert kipróbálva, beépítve, elköteleződve a közösségi módszerek, közösségépítés mellett**. A Közös Értékeink Programban 2023-2024-ben valósítottuk meg a Go free! - képzésétevés, közösségépítés, hálózatosodás a békéscsabai fiatalokért” projektet, aminek során a Közösségfejlesztők Egyesülete által segített kapacitásfejlesztő folyamatban fordultunk több, városunkban újnak számító módszer felé, többek között a szociális hackathon is ekkor került érdeklődésünk középpontjába és így lett a „KONTAKTBAN, közösen, közösségben” pályázat egyik eleme, majd sikeres, nagy hatású programja.

A szervezők

A békéscsabai ifjúsági hackathon szervezését alapítványunk kezdeményezte, kereste meg még a pályázat beadása előtt a külső közreműködő szakembereket, majd velük indult a szervező csapat verbuválása. Ahogy fentebb is írtuk, **a Go free! projekt sok szempontból tekinthető előzménynek**, így az abban megvalósuló kapacitásfejlesztő folyamat, a projektben közreműködők szupervíziója, a Liget Ifjúsági Tér körül kialakuló szakmai segítő hálózat révén többen kapcsolódtak be ennek a projektnek a megvalósításába is, így a hackathonba is önkéntesként már a kezdetektől. Ezzel **teret engedünk a sokféleségnek minden értelemben**. A szervezők között valóban mindenki másban volt jó, eltérő szakterületekről érkeztek, eltérő tapasztalatokkal, tudással, módszertani jártasságokkal, iskolai közegből, civil terepről, közművelődésből, szociális területről, jelentős külföldi tapasztalattal, üzleti világból. Sokszor ütközött is a startup világ szemlélete, gyorsasága a közösségfejlesztés, ifjúsági munka szemléletével, lassúbb építkezésével (pl. nekünk már maga a folyamat is eredménynek számított).



A folyamat

Alapítványunknak és a hackathon szervezésébe bekapcsolódó önkénteseknek eltérő tudása és tapasztalata volt a közösségi bevonás módszerei terén. Koszecz Sándor és Fodor Bence webfejlesztő vállalkozó, akiket szakmai közreműködőnek kértünk fel, éppen 10 éve szervezték meg Békéscsabán az első hackathont és több innovatív kezdeményezés volt mögöttük. Koszecz Sándor közművelődési szakember, startup mentor, a [Kollabor](#) alapítója markáns véleményével, a technológiai és társadalmi innovációk iránti elköteleződéssel képviselt egy irányt, de voltak olyanok, akik a Közösségfejlesztők Egyesülete módszertana alapján, míg mások észtországi saját élmény alapján közelítettek a mi közös hackathotunkhoz. És voltak olyanok, akiknek semmilyen élményük, tapasztalatuk nem volt, de elköteleződtek a Táliber, a Liget Ifjúsági Tér és az ifjúsági munka mellett, tetszett nekik a módszer és ki akarták magukat próbálni ebben is. Lényegében a Táliber, a Közös Pont Egyesület és a Kollabor hackathon iránt elkötelezett kapcsolati hálójá ért össze egy cél érdekében, ki-ki lehetőségeihez, idejéhez, vállalt feladatköréhez szükséges mértékben kapcsolódva a szervezői maghoz.

Az előkészítő folyamatok már a Go free! projekt záró konferenciáján elindultak, de teljes erőbedobással 2025 januárjától folyt a munka: a csapattagok összecsiszolódása, az eltérő és olykor ellentétes irányú gondolkodás közös nevezőre hozása, a szervezés lépéseinek közös kidolgozása, a feladatok, szerepek megosztása, a rendszeres, kéthetenkénti találkozók szervezése, dokumentálása, a belső és külső nyilvánosság biztosítása, a keletkező szakmai anyagok közös megalkotása, ellenőrzése, rendszerezése...

A szervező csapat 2025. január 13-ától 8 személyes találkozón tervezte meg az eseményt. Emellett a vállalt feladatokat minden felelős a saját időbeosztása és munkája mellett végezte, valamint közösen szerkesztettük az Ifjúsági hackathon 2025 közös Google Drive mappát, ami a hackathon módszertanának dokumentum gyűjteménye is egyben, lehetőséget adva a közreműködőknek arra, hogy az ott elkészült anyagokat szabadon felhasználhassák.

Néha azt éreztük, nem haladunk, csak beszélünk, beszélünk, nem történik semmi, aztán egy-egy nagyobb, látványosabb lépés mindig előrébb vitt bennünket. Fontos volt, hogy az önkéntesek ne veszítsék el a motivációjukat a kevésbé látványos szervezési szakaszban sem.

Ilyen mérföldkő volt az **arculat** megtervezése (teljes arculati kézikönyvvel), amit egyik fotós, grafikus csapattagunk készített, a 2025. április 24-én tartott **sajtótájékoztató** és az ennek nyomán megjelenő sajtóhírek, a <https://hackathonbekescsaba.hu/> honlap elkészülése, ami nemcsak információs felület volt, a nyilvánosság, toborzás eszköze, hanem a résztvevők regisztrációja is ezen keresztül zajlott és lényegében a dokumentálás egyik eleme is.

Értékeléskor mindenképpen kiemelendő ez a szervezési folyamat, a csoport működése, a közreműködők elköteleződése, szerepvállalása, kitartása. Közösségi kapacitásfejlesztés szempontjából alapítványunk számára már maga ez az öt intenzív hónap nyereséges volt. Ehhez nagyban hozzájárult a pályázatban vállalt másik programelemünk is, a **GRÉMIUM program** keretében megvalósuló **konzultációk és esetmegbeszélések** sorozata, ami a tanuló közösségek működési modelljével, szupervízor, coach szakember vezetésével biztosított strukturált kereteket a szakmai reflexióra, egymás elfogadására, a pozitív, nyitott, együttműködő légkör megteremtésére. Ennek a műhely sorozatnak mások mellett a teljes hackathon szervező csapat is résztvevője volt.

Akik nélkül nem jött volna létre az ifjúsági hackathon:

Boldog Kata, Egeresi Viktória Krisztina, Fodor Bence, Horcsák András, Koszecz Andrea, Koszecz Sándor, Lipták Linda, Papp János Dániel, Pető Ibolya, Petrovszkiné Hrabovszki Dorottya, Sóki Benedek, Szöllösi Angelika, Tetlák Orsolya, Zsótér Mária





Célok és témák

A hackathon célja az volt, hogy a **12–25 éves békéscsabai fiatalok gondolkodását, kreativitását és közösségi elköteleződését** mozgósítsa a város jövőjével kapcsolatos ötletek kidolgozásában. A verseny fókuszterületei a következők voltak:

- tudás
- fenntarthatóság
- jóllét
- közösség
- energia

Ez a tematikus bontás lehetőséget adott arra, hogy a fiatalok sokféle perspektívából közelítsenek olyan ötletekhez, amelyek nem csupán szórakoztatóak, hanem a közösséget is szolgálják.

3. Toborzás: hogyan értük el a fiatalokat?

Leginkább személyesen, az iskolában, iskolán kívüli közösségeinkben, a Liget Ifjúsági Tér egyéb programjain beszélgetésekkel, egyéni megszólításokkal, előadásokkal, workshopokon osztályfőnöki órákon, egy-egy elkötelezett tanár, igazgató által lehetővé tett alkalmakon. Promóciós céllal 8 középiskolában, az egyetemen és 4 rendezvényen tartottunk előadásokat, foglalkozásokat.

A békéscsabai dök-segítők munkaközössége hálózata, a Békéscsabai Diákönkormányzat, a békéscsabai középiskolák diákönkormányzatainak információs csatornái, az egyetem hallgatói önkormányzata és személyes ismeretségeink, kapcsolati hálónk mind-mind mozgásba lendültek. De emellett közzétettük a felhívást a hackathon hivatalos honlapján, a Liget Ifjúsági Tér közösségi média felületein is.

Áprilisban egy **sajtótájékoztatót** is tartottunk, amelyen a szervezők és Békéscsaba ifjúsági területéért felelős alpolgármestere beszéltek a rendezvény céljairól és jelentőségéről. Úgy tapasztaljuk, a helyi médiumoknak még mindig van súlyuk a nyilvánosság szempontjából, bár a közösségi média elérés hatékonyabb, a hivatalos sajtóorgánumban való megjelenés egyfajta legalizációt is jelent amellett, hogy a jól megírt sajtóanyag, egy jól felépített sajtótájékoztató hozzájárul ahhoz, hogy a kívánt gondolatok, tartalmak jelenjenek meg ezeken a csatornákon keresztül is.

A toborzás során különös figyelmet fordítottunk arra, hogy a célcsoport tagjai – **általános és középiskolások, egyetemisták, fiatalok** – és a nyilvánosság révén a felnőttek lássák, milyen lehetőséget kínál a hackathon, milyen szerepe lehet a helyi közösségépítésben, a helyi innovációban.

A regisztráció **2025. május 16-ig** volt nyitva és volt lehetőség egyéni ötletgazdaként, **3–5 fős csapatként** vagy csapattagként nevezni.

Az eseményre végül 16 csapat, 2 ötletgazda és 1 csapattag regisztrált, képviselve a célcsoport minden korosztályát, általános iskolás diákoktól középiskolásokon át az egyetemi hallgatókig. A szerteágazó témákból jól kirajzolódott a helyi fiatalság igénye, látásmódja: fenntartható fejlesztési technológia, helyi ifjúsági közösségi média, zenés programsorozat izgalmas helyszínen, olvasás népszerűsítés, ökofesztivál, gyermekvédelem, vállalkozás iskolai szakra építve, applikáció fejlesztés, közösségi tér a fiataloknak, közösségi élet.

4. Mentorok és zsűri szerepe a hackathonon

Mentorok

A hackathon során a résztvevő csapatokat **tapasztalt mentorok segítették**, akik értettek a kreatív tervezéshez, projektépítéshez és közösségi munkához. A mentorok feladata volt

- vezetni a csapatokat az **ötlet finomításában**,
- segíteni a **probléma-meghatározási fázisában**,
- támogatni projektjük **prezentációra való felkészítését**.

Mindez különösen fontos eleme volt a hackathonnak, hiszen a mentorok nemcsak technikai, hanem gyakorlati tanácsokat is adtak, új perspektívákat kínálva a fiataloknak.

A zsűri

A program végén a csapatok **zsűri előtt mutatták be** fejlesztett ötleteiket. A zsűri több szempont alapján értékelte a projekteket, például:

- **kreativitás**
- **alkalmazhatóság**
- **pozitív társadalmi vagy közösségi hatás**
- **megvalósíthatóság.**

Az értékelés után díjakat osztottak ki a legígéretesebb projekteknek – így az első három helyezett anyagi támogatást is kapott, amelyet akár a **megvalósítás kezdeti lépéseire is fordíthattak**.

A zsűri és a mentorcsapat tagjait békéscsabai, illetve a városhoz kötődő közéleti személyiségek, szakemberek, vállalkozók köréből kértük fel.

A mentorokkal és a zsűrivel a rendezvény előtt e-mailben, telefonon és online megbeszélés formájában tartottuk a kapcsolatot, de volt olyan is, aki egy szervezői megbeszélésre is be tudott ugrani. A hackathon első napján pedig az ismerkedés mellett a személyes egyeztetésre is jutott idő.

Mentorok voltak:

Boldog Anna, a Konnekt Egyesület pályaorientációs trénera, az Egy társaság social club társalapítója

Fazekas Anna szociológus, ifjúságkutató, Gál Ferenc Egyetem Gazdasági Kar tanársegéd

Fodor Bence programozó, webfejlesztő

Hankó Katalin rendőr őrnagy, Békés Vármegyei Rendőr-főkapitányság Bűnügyi Igazgatóság Bűnmegelőzési Osztály kiemelt főnyomozó

Koszecz Sándor startup mentor, a KOLLABOR alapítója

Pacsika Pál vállalkozó, startup mentor

Prorok Máté közgazdász, a Gál Ferenc Egyetem Gazdasági Kar és a VIVES University of Applied Sciences, Belgium oktatója, AI kutató

Tímár Vince kommunikációs szakember, vállalkozó

A zsűri tagjai voltak:

Árpási Zoltán, a Gál Ferenc Egyetem Gazdasági karának dékánja, főiskolai tanár

Hajdú János, a Békéscsabai Diákönkormányzat alelnöke, a 31. Csabai Garabonciás Napok győztes diákpolgármestere

Pap Petra jogász, közösségi munkás, a budapesti Anyahajó Anyaközpont tagja

Varga Anna, művelődésszervező, a Napsugár Bábszínház művészeti vezetője (2025. július 1-jétől a Csabagyöngye Kulturális Központ igazgatója)

Varga Tamás, Békéscsaba MJV alpolgármestere

Varga Róbert vállalkozó, a BRSE technikai igazgatója

5. Értékelés és multiplikálás – az ötletek továbbélése és hatása

Azon túl, hogy a résztvevőkkel és a közreműködőkkel a két napos eseményen értékelő lapot és EU-s totót töltöttünk ki, két értékelő workshopot is tartottunk, egyet a résztvevőknek, egyet a szervezőkkel közösen a mentoroknak, zsűritagoknak.

A résztvevői értékelésen többen is részt vettek a szervezők és mentorok közül, mivel a közvetlen visszajelzés, a fiatalok hangja másként hat, ha személyes, élő, mint az összefoglaló jegyzetben olvasott gondolatok.

A lezárás, értékelés része volt az is, hogy köszönetet mondtunk az iskolafenntartóknak, intézményvezetőknek, dök-segítőknek, partnereinknek a támogatásukért, a szervezésben nyújtott segítségükért és röviden beszámoltunk a hackatonon történetekről, eredményekről is. Bízunk benne, hogy a 2026-os ifjúsági hackathon szervezésekor a 2025-ben megtett lépések és kialakult kapcsolatok már előnyt jelentenek és lényegében egy validált forgatókönyv és

sablon alapján már kevésbé a technikai jellegű feladatokra kell figyelniük, a tartalmi kérdésekre és nem utolsósorban a forrásteremtésre fókuszálhatunk.

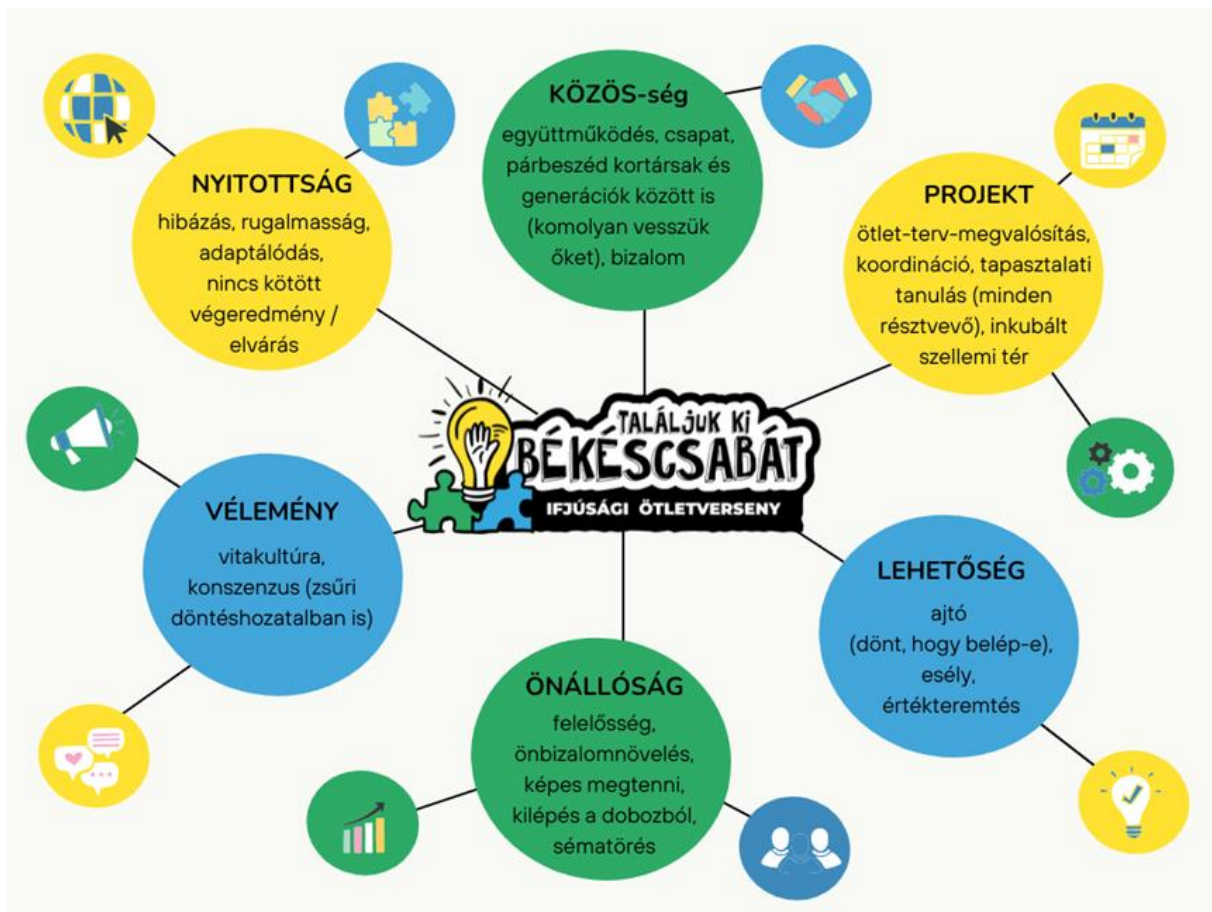


A fiatalok értékelése

Összefoglalva elmondhatjuk, hogy a hackathon nem csupán egy ötletverseny volt, hanem egyben egy **multiplikátor-esemény** is:

- A fiatalok **közösségi hálózatokat építettek**, amelyek a későbbi projektekhez is forrásul szolgálhatnak.
- A legjobb ötletek **kommunikációja további érdeklődést generált**, ösztönözve más fiatalokat is hasonló kezdeményezésekben való részvételre.
- A szervezők együttműködést kezdeményeztek **helyi szereplőkkel**, hogy a legjobb koncepciók ne csak elméletben legyenek kidolgozva, hanem **valódi kezdeményezésekké is válhassanak**.

A hackathon eredményei így hatással lesznek a későbbi ifjúsági programokra, közösségi kezdeményezésekre és akár városi fejlesztési tervekre is. Mindez csak rajtunk, azokon a felnőtteken múlik, akik eszközökkel rendelkezünk ahhoz, hogy kereteket, lehetőségeket teremtsünk a jelenben és a jövőben a fiatalok számára. Ahogy tettük ezt a 2026-2030-as időszak ifjúsági koncepciója készítési folyamatában is, a Liget Ifjúsági Tér programjainak tervezésekor, de ugyanúgy partnerszervezetünk, a Közös Pont Egyesület és a Kollabor is viszi tovább a maga keretei között a fiatalok aktivizálását, mentorálását, projektek kezdeményezését.



A mentorok, zsűrik, szervezők számára az ifjúsági hackathon

6. Tanulságok és jövőbeni perspektívák

A „Találjuk ki Békéscsabát!” hackathon egy erős példája annak, hogyan lehet a fiatalokat bevonni **közösségi problémák megoldásába**, kreatív ötleteik gyakorlati hasznosításába. A rendezvény:

- **aktivizálta a 12–25 éves korosztályt** a városi jövőről való gondolkodásra,
- **ösztönözte az együtműködést** és az ötletelést,
- **kilépést biztosított az iskola falain túli tanulásra és tapasztalatszerzésre**,
- **kapcsolatot teremtett mentorok, döntéshozók és fiatalok között**,
- **pozitív médiafigyelmet** generált a közösségi innováció témájában.

Békéscsaba MJV Önkormányzat Közgyűlése 2025. december 11-én fogadta el a város 2026-2030 időszakra vonatkozó ifjúsági koncepcióját és cselekvési tervét, ami 4 alappillérben rendszerezi azt a 20 intézkedést, amihez erőforrást, kereteket lát biztosítottak az az elkövetkezendő öt évben. A IV. IFJÚSÁGI PROGRAMOK MEGTARTÁSA, ERŐSÍTÉSE, ÚJAK BEÉPÍTÉSE alappillér „A fiatalok által kezdeményezett, velük együtműködésben megvalósuló, őket megszólító közösségi események szervezése, támogatása.” fejezet, amely 5 intézkedést sorol fel, közöttük a „Találjuk ki Békéscsabát! ifjúsági hackathont, mint a város egyik meghatározó, kiemelt ifjúsági eseményét. A lehetséges közreműködők között megnevezi alapítványunkat, a Békéscsabai Diákönkormányzatot, általánosságban a civil szervezeteket, vállalkozásokat.

A pályázat írásakor, 2024 tavaszán még csak egy vágy volt részünkről, hogy az ifjúsági hackathon megszervezésével keressük az új módszereket, amiket a békéscsabai ifjúsági munka részévé tudunk tenni, amivel kimotozódhatjuk a statikus pályázati rendszer egyoldalúságából az ifjúsági területet.

A hackathon eredményei – legyenek akár konkrét projektek, akár megerősödött közösségi kapcsolatok – alapot teremthetnek a jövőbeni ifjúsági kezdeményezésekhez, és megerősíthetik Békéscsaba fiataljainak szerepét a város fejlesztésében.

7. Médiamegjelenések

Találjuk ki Békéscsabát! ifjúsági hackathon honlapja: <https://hackathonbekescsaba.hu/>

Médiamegjelenések a 2025. április 24-én tartott sajtótájékoztatót követően:

Álmodni ér! – Ifjúsági ötletversenyt rendeznek Békéscsabán – Behir.hu-7.Tv 2025. április 25.

<https://www.facebook.com/watch/?v=1730776894521978>

Ifjúsági hekatlon – Csaba TV 2025. április 25.

<https://www.facebook.com/csabatv/videos/1601933030469643>

Álmodni szabad? Sőt megvalósítani is! – Ifjúsági ötletmaraton lesz Békéscsabán – Behir.hu 2025. április 24.

https://behir.hu/almodni-szabad-sot-megvalositani-is-ifjusagi-otletmaraton-lesz-bekescsaban?fbclid=IwY2xjawJ5XHpleHRuA2FlbQlxMQBicmlkETAxN29ObUR3d1V5ZkJTaNyAR6ngkLibxXfX1JOtHyTL4Wgb35Dy2q4_UpXrcTIVITvDmWafuKWB8NsJ1w0Q_aem_5P1tAM7RdPAOfwa9O7gnuA

7.Tv HÍREK (3.06-tól)- 2025.04.25., péntek

<https://www.facebook.com/watch/?v=3038181546346424>

Találjuk ki Békéscsabát! ifjúsági hackathonról megjelent:

Aktuális - Fiatalok találták ki Békéscsaba jövőjét - 2025. 05. 27.

<https://behir.hu/aktualis-2>

Kitalálták Békéscsabát – sikeres volt az ifjúsági hackathon - Behir.hu 2025. május 25.

https://behir.hu/kitalaltak-bekescsabat-siker-es-volt-az-ifjusagi-hackathon?fbclid=IwY2xjawKkb21eHRuA2FlbQlxMQBicmlkETAxN29ObUR3d1V5ZkJTaNyAR6NYZ3Y0lkwDBRmRp1Cz2kn0IYKt7J6tRQD5vT5pdBcm3Thrgmm5XdDD7vqIQ_aem_oMqWDnQx6HXLh4CLPtDAzA

Vajon lesz-e Békéscsabán napelemes pad? – Behir.hu 2025. május 23.

<https://behir.hu/vajon-lesz-e-bekescsaban-napelemes-pad>