

VárUpdate – a legmenőbb magyar várak

Projekt- és versenyszabályzat

1. A projekt célja

A projekt célja, hogy a résztvevő tanulók egy magyar történelmi várat ne csupán bemutassanak, hanem annak történetét, jelentőségét, építészetét különlegességein keresztül saját szemszögükből is feldolgozzák.

ISMERD MEG – ÉRTELMEZD – ALKOSD ÚJRA!

A projekt során egyaránt fontos a történelmi hitelesség, az önálló kutatómunka, a kreativitás, a csapatmunka, az igényes kivitelezés és az elkészült munka bemutatása.

2. Csapatok

- Minden osztályból legalább 1, legfeljebb 3 csapat nevezhet.
- Egy csapat legalább 5 főből áll.
- A technikumi és a szakképző iskolai csapatok külön kategóriában versenyeznek.

3. Várválasztás és nevezés

A csapat az osztályfőnök segítségével a megadott várlistából választja ki a feldolgozandó várat, majd a csatolt online táblázatban X-szel lefoglalja azt (várak listája fül), mert egy várat kizárólag csak egy csapat választhat. A regisztráció fülön a csoport adatai kerülnek megadásra. Legvégső határidő szeptember 29., a győztes pákozdi csata napja.

4. Első kihívás – ALKOSS!

Határidő: október 19.

A csapat a választott várhoz kapcsolódó egy nagyobb, látványos alkotást készít a projekt kiállítására. Az alábbi három forma közül egyet választ:

- Tabló: minimum 50 × 70 cm; több kép, rövid és lényegre törő szöveg.
- Makett: minimum 50 × 50 cm alapterület; a vár vagy egy jellegzetes részletének bemutatása.
- Videó: a választott vár vagy annak egy érdekes történetének, korszakának, személyének vagy eseményének kreatív bemutatása legalább 7 percben.

5. Részletfotók

Az első kihívás részeként a csapat 3 db négyzetes formátumú, jó minőségű képet küld a választott vár valamely figyelemfelkeltő és emlékeztető részletéről a varupdatehefele@gmail.com e-mail címre (osztály és csapat számát, vár nevét jelölő mappában, ha lehet forrásmegjelöléssel. A fájlnev formátuma: Várnév1.jpeg, Várnév2.jpeg pl. Siklós1.jpeg.

6. Második kihívás – MUTASD BE

Határidő: november 24.

A csapat 10–20 diás közös prezentációban mutatja be a választott várat, annak történelmi jelentőségét, építészeti és dekorációs értékeit, az elkészült alkotást és a projektkészítés folyamatát.

Javasolt időkeret: maximum 15 perces előadás és 2–3 perc zsűrikérdés. A bemutatóban lehetőleg több csapattag vegyen részt.

7. Bónusz kihívások

Lehetséges bónuszfeladatok: szabadon választható, nem kötelező, több is készülhet.

- TikTok/Reels jellegű rövid videó
- drámajelenet
- vers, rapszöveg vagy más saját jellegű szöveg
- mém vagy humoros feldolgozás
- egy további, a listán nem szereplő vár rövid bemutatása
- szabadkézi rajz
- 3D vagy CAD-modell
- más, a témához kapcsolódó saját kreatív ötlet

A bónuszfeladat nem pótolhat kötelező feladatot.

8. Projektmunkanapló

A csapat egyszerű munkanaplóban dokumentálhatja a munkavégzés időpontját, a végzett tevékenységet, a résztvevőket, a ráfordított időt és azt, hogy a munka tanórán vagy azon kívül történt. A ráfordított idő mennyisége önmagában nem jelent magasabb pontszámot.

9. A projekt elkészítésének lehetőségei

A munkák a pedagógusokkal történő előzetes egyeztetés alapján részben tanórán is készíthetők. A csapatok igénybe vehetik az informatika termeket, az iskola műhelyeit és a rendelkezésre álló eszközöket, alapanyagokat előzetes egyeztetéssel.

10. Források, szerzői jog és mesterséges intelligencia

- A felhasznált szövegek, képek és egyéb tartalmak forrását fel kell tüntetni.
- A szerzői jogokat és az általános etikai normákat be kell tartani.
- Digitális és mesterségesintelligencia-eszközök használhatók, de a csapat felel az információk helyességéért.
- Az AI által adott információkat ellenőrizni kell, és az elkészült projektben jól felismerhető saját tanulói munkának kell megjelennie.

11. Egyéni teljesítmény elismerése

A projektben kimagasló teljesítményt nyújtó tanulók az érintett szaktanár döntése alapján szaktárgyi elismerésben részesülhetnek.

12. Díjazás

Külön fődíjat kap a legjobb technikumi és a legjobb szakképző iskolai csapat. Emellett egy különdíjas csapat is jutalomban részesül. A díjazottak számára a szervezők egy később meghirdetett egynapos, tanításmentes, közösségi élményprogramot biztosítanak.

13. Bemutató és eredményhirdetés

A csapatok prezentációinak, az eredményhirdetésnek és a díjátadónak a pontos időpontját a szervezők később teszik közzé.