

ESTÖRI – KREATÍV TÖRTÉNELMI VERSENY

középiskolák 10. (és 9.) osztályos tanulói számára

KELET-KÖZÉP-EURÓPA A BERLINI FAL LEOMLÁSA UTÁN

AZ EURÓPAI UNIÓ TÖRTÉNETE, KULTURÁLIS GYÖKEREI ÉS NAPJAINKBAN BETÖLTÖTT SZEREPE II.

VERSENYMEGHIRDETÉS

Az Esterházy Magyarország Alapítvány az Európai Parlament Magyarországi Kapcsolattartó Irodájával együttműködésben meghirdeti a komplex ESTÖRI – KREATÍV TÖRTÉNELMI VERSENY nyolcadik évadát. A verseny ismét előtérbe helyezi a digitális tudás alkalmazását, megtartva a hagyományos helyszíni fordulókat és a verseny szellemiségét. A feladatokkal és lebonyolítás rendjével kapcsolatos információk az alábbi kiírásban, ill. a www.estori.hu oldalon olvashatóak.

1. Általános tudnivalók

1.1. A verseny szervezője: Esterházy Magyarország Alapítvány

Együttműködő partner: Európai Parlament Magyarországi Kapcsolattartó Irodája

Az Esterházy Magyarország Alapítvány célja a tudomány, az oktatás és a kultúra területén a párbeszéd fenntartása, a társadalmi fejlődés aktív előmozdítása, platform teremtése olyan példamutató események számára (kiállítás, konferencia, tanulmányi verseny stb.), amelyeken a társadalmi és kulturális értékek újító és előremutató szemléletben közvetíthetők.

Az Európai Parlament Magyarországi Kapcsolattartó Irodájának fő feladata a lakosság és a sajtó tájékoztatása az Európai Parlament munkájáról és az EU-ról, az Európai Parlament minden uniós tagállam fővárosában működtet egy kapcsolattartó irodát. A 2024-es európai választások, Magyarország uniós tagságának 20. évfordulója és a közelgő magyar soros elnökség ad keretet az együttműködésnek.

1.2. Az ESTÖRI verseny célja

Az idei verseny célja, hogy a tanulók önálló ismeretszerzés, kutatás segítségével megismerjék a tágan vett kelet-közép-európai államok jelenkori történelmét, kultúráját és életmódját „európai uniós szemüvegen keresztül”. Ezek az államok estöris értelmezésben az Unióhoz 2004-ben vagy azután csatlakozott országok: Bulgária, Csehország, Észtország, Horvátország, Lengyelország, Lettország, Litvánia, Magyarország, Románia, Szlovákia és Szlovénia. Versenyünk teret enged a fiatalok

kreativitásának, akik tehetségükkel, koruknak megfelelő digitális eszközökkel és ismereteikkel oldhatják meg a feladatokat. A verseny fejleszti tájékozódó képességüket és vitakultúrájukat.

1.3. A verseny témája a 2023/24-es tanévben

KELET-KÖZÉP-EURÓPA A BERLINI FAL LEOMLÁSA UTÁN

Ismeretanyagunk az Európai Unió történetét, szervezetét, külön kiemelve keleti bővítésének történetét jelöljük meg. Ez elsősorban az 1989-től 2013-ig – az eddigi utolsó csatlakozott ország, Horvátország európai uniós csatlakozásáig – terjedő időszakot jelenti, de értelemszerűen, amennyiben a témához tartoznak és a szakirodalomban szerepelnek, ennél korábbi 20. századi eseményekre is szóba kerülhetnek. Az első – lexikális tudásszintet felmérő – forduló az ezzel kapcsolatos ismeretanyag elsajátítását méri, de a további versenyfordulók is erre épülnek.

Különösen fontos (főleg a kreatív feladatoknál), hogy a diákok – az európai és országos történeten túl – helyi, régiós vonatkozások után is kutassanak, olyan folyamatokat is ideértve, amelyek már az ő életükben zajlanak, történnek. Ezeknek már a fiktív online magazinra való készülés során is lehet jelentősége, de a későbbiekben kimondottan erősen ajánlott.

1.4. A versenyben való részvétel feltételei

A versenyre magyar (határon inneni és túli) középiskolák 10. osztályos diákjait várjuk 3 fős csapatokban. Egy iskola/osztály több csapatot is nevezhet (egy iskolából legfeljebb 6 csapat, osztályonként legfeljebb 3 csapat). A jelentkezés alulról nyitott, így lehetőség van alsóbb (9.) osztályból is jelentkezni.

A feladatok megoldásában a diákoktól – különösen az online feladatoknál – önálló munkát várunk. De a sikeres felkészítéshez szükséges a felkészítő tanár aktív közreműködése is: pl. támogató jelenlét a versenyfeladatok megtervezésénél.

A csapattagok kiválasztásakor fontos, hogy a csapatok – de legalább egyes csapattagok – képesek legyenek a hagyományos forráskutatási és elemzési eredményeket különböző multimédiás eszközök segítségével kreatív módon megjeleníteni. A diákok a feladatok kreatív részében többek között képi és videós tartalmak mobil eszközön történő készítésével és megosztásával, az okostelefon és a közösségi média funkcióinak felhasználásával (Facebook, Instagram story és feed stb.) mutathatják meg tudásukat.

1.5. A jelentkezés módja

A csapatok nevezése (a csapattagok és felkészítő nevének és elérhetőségének megadása mellett) **szeptember 4-től október 15-ig** online módon történik a www.estori.hu regisztrációs felületén. (Kérjük a mielőbbi jelentkezést, hogy megadott e-mail címre gördülékenyen juttathassuk el az aktuális tudnivalókat.)

2. A vetélkedő fordulói

A verseny három forduló, írásbeli, szóbeli és gyakorlati versenyrészeket tartalmaz. A fordulók részben online feladatokból, részben nyilvános helyszínen teljesítendő „élő” előadásokból állnak.

A diákok előre meghatározott szakirodalomból (IAN KERSHAW: Európa globális története (1950–2017). Bp., 2022. kijelölt részei és + az Európai Unió Kiadóhivatalának online elérhető <https://op.europa.eu/hu> „Hogyan működik az EU? kiadványai+képi források alkotják) készülnek fel az egyes fordulókra, amelyet önálló forráskutatással, -elemzéssel egészítenek ki. Az első (online) forduló részletes feladatleírásáról és a csapatok online felhasználói fiókjának létrehozásáról a regisztrációs időszakot követően, október közepén e-mailben értesítjük a kapcsolattartókat és Facebook-csoportban a diákokat. A tudásanyag, a regisztrációt követően pedig bescannelt formában kb. szeptember 11-től I TT >> lesz elérhető. *(A megfelelően korai jelentkezés elősegíti a sikeres felkészülést!)*

Az egyes fordulók értékelése önállóan történik.

2.1. Az első (online) forduló

A nevező csapatokra két feladat vár: egy online kvíz kitöltése és – a belépési küszöb elérése esetén – egy fiktív online történelmi magazin címlapjának, valamint egy vezér cikkének elkészítése.

2.1.1. Online kvíz kitöltése:

Időpont: előreláthatóan **2023. november 7-8.** (a két nap közül az egyik szabadon választható)

Forma:

A verseny első fordulójának kvízfeladatait a Versenybizottság állítja össze. A feladatokat a verseny honlapján, úgynevezett „időzárás feladatlapon” kell megoldani. A válaszadásra kb. 40 perc áll rendelkezésre. A teszt megírásának helyére nincs kikötés. A javítás központilag, a Versenybizottság szakmai felügyelete mellett történik.

A kvízen a diákoknak a továbbjutáshoz egy belépési küszöböt kell elérniük.

Az online kvíz eredményét a kvíz megírását követő héten ismertetjük.

2.1.2. Online magazin készítése

Tervezett időtartam: 2023. november 11 – december 20.

Forma:

A kvízt megfelelő eredménnyel teljesítő csapatok feladata, hogy időutazóként-tudósítóként készítsék el egy fiktív magazin címlapját. A választás szabadságát meghagyva javasoljuk, hogy a csapatok fókuszáljanak egy jól behatárolható uniós témára - például egy, a kiírásban megjelölt országra/régióra (kivéve Magyarország) – és időszakra – az 1989–2013 közötti időszakból egy kisebb időegységre

(pl.évtizedre, konkrét esztendőre stb). A fókuszálás segít abban, hogy egyértelmű legyen, mi a magazin jellege, témája és segít a magazinhoz megfelelő cím kiválasztásában is.

Tartalmi lehetőségek:

Kulturális-történelmi gyökerek és előzmények, a bővülő Unió, az intézményrendszer fejlődése, gazdasági növekedés, a változó világ - a válságok időszaka, ellentmondások, eredmények, kritikák stb.

A feladat megvalósításához egy online sablon nyújt majd segítséget. A versenyzők ebben a sablonban dolgoznak, ide töltik fel munkájukat képekkel, címekkel és bevezető szövegekkel (lead) a későbbiekben megadott szempontok szerint.

A feladat további része az adott magazinszám egy szabadon választott – de a magazine témájához, címéhez passzoló vezércikkének megírása teljes szövegével (képanyagával), valamint egy kreatív, a cikkhez passzoló témájú csapatfotó elkészítése és integrálása a címlapba. (A feltöltési határidőt követően a csapatfotókat közzéteszük a verseny közösségi felületein is.) Kérjük a csapatokat, hogy figyeljenek a használt fotók szabályszerű felhasználására, a szerzői jogok feltüntetésére!

Az első forduló összpontszáma a magazincímlapra, a cikkekre és a csapatfotóra kapott részpontokból adódnak össze és a kvízen elért eredmény is beleszámít részpontként.

Az első forduló eredményeit, a második helyszíni fordulóba továbbjutó csapatok névsorát, valamint a feladatok részletes leírását 2024. január elején kapják meg a továbbjutott csapatok. Várhatóan 22 csapat jut tovább a középdöntőbe. Ettől a számtól azonban a Versenybizottság eltérhet.

2.2. Második forduló (középdöntő)

Ebben a fordulóban két feladat vár a csapatokra: egy kreatív prezentáció és egy videó elkészítése.

Tervezett időpont: 2024. február vége (előreláthatóan egy pénteki nap)

Helyszín: Budapesten, az Európai Parlament Kapcsolattartó Irodájában a Millenáris Park mellett

Forma:

A feladat két részből áll. Egy előzetes feladatból – ppt prezentáció és kisvideó készítése – valamint a helyszíni feladatokból – a prezentáció bemutatása, és a prezentációhoz kapcsolódó kérdés(ek) megválaszolása

PPT prezentáció készítése

A középdöntőt megelőzően a csapatok elkészítenek egy ppt kreatív prezentációt, melyben az általuk kiválasztott kelet-közép-európai országgal (Magyarország önállóan még ne legyen benne) vagy országokkal/országcsoportokkal kapcsolatos olyan jelenséget, jellegzetességet mutatnak be, amelynek van uniós vonatkozása és az adott Unióba lépés utáni időszakhoz 2004-től (2007;2013) napjainkig kapcsolódik. A prezentáció meríthet a korábbi magazincímlap kidolgozott cikkéből vagy ötleteiből,

bővebben kifejtve azokat, de attól akár teljesen eltérő is lehet. Az elkészült prezentációt egy héttel a középöntő előtt el kell küldeni a Versenybizottságnak.

Kisvideó

A helyszíni előadás témafelületeként készüljön olyan, maximum 2 perces kreatív videó, amelyben a csapatok a választott tárgykörüket összekötik valamilyen, kifejezetten magyar vonatkozással (pl. témájuk párhuzam állítása a hasonló magyar jelenségekkel). A kisfilm szereplői maguk a csapattagok legyenek, szükség esetén mások is szerepeltethetők.

A középöntő helyszíni digitális bemutatójához szükséges informatikai háttérrel a Versenybizottság biztosítja. A második fordulót a Versenybizottság által felkért zsűri helyben értékeli, és kihirdeti a döntőbe továbbjutó csapatokat.

A középöntő alapján a 10 legjobb eredményt elérő csapat további otthoni feladatot kap és részt vehet az országos döntőn. Ettől a számtól a Versenybizottság eltérhet.

2.3. Az országos döntő

Tervezett időtartam otthoni munkák számára: 2024. március közepe – május közepe

Döntő napjai: 2024. május második fele / vége (és előreláthatóan csütörtöki nap)

Helyszín: Budapesten, szervezés alatt

Forma: online, valamint szóbeli, írásbeli és gyakorlati versenyfeladatok a helyszínen

Előzetes feladat: a Versenybizottság által előre meghatározott témában / országban / országcsoportban egy csapat Instagram-oldal létrehozása, felépítése értékes tartalmakkal

Feladat a döntő helyszínén: a döntő helyszínén Instagram-részfeladatukkal kapcsolatos, valamint további, kelet-közép európai uniós témájú szóbeli (pl. vitapárbaj) és gyakorlati kreatív feladatokat oldanak meg a csapatok. A korszak kibővíülhet a jelenkorral is, ezért érdemes a választott téma mai vonatkozásainak is utánajárni a döntőre történő felkészülés során.

A fordulókra elkészített versenymunkákat a Szervező és az Együttműködő partner saját célból a későbbiekben is felhasználhatja.

A verseny díjazása:

A döntő helyezettjei egy 2024 őszén megvalósuló brüsszeli (vagy strasbourggi) 2 napos utazáson vehetnek részt.

A helyezést elért csapatokat és a felkészítőket, mentorokat külön is díjazzuk. Minden az első fordulót sikeresen teljesítő diákot oklevélben részesítünk.

További információ:

E-mail: info@estori.hu

Web: www.estori.hu

<https://www.europarl.europa.eu/news/hu>

www.esterhazyalapitvany.hu

Verseny promó videó: <https://www.youtube.com/watch?v=driBX--VTD4>

Facebook: <https://www.facebook.com/esterhazymagyarorszag>

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

Instagram: <https://www.instagram.com/estoriverseny/>