

A VILÁG LEGNAGYOBB TANÓRÁJA 2025.

VELÜNK ÉLŐ ÁLLATOK – kreatív kutatási pályázat középiskolásoknak

A 2025. évi Világ Legnagyobb Tanórája kiemelt témája az ember és állat kapcsolata, és e kapcsolat környezete, érzelmi világa. A pályázat célja, hogy ezt egy kisebb kutatási projekt vagy művészeti megközelítés példáján keresztül mutassa be. A kognitív és érzelmi intelligencia fejlesztése ezen a témán keresztül is kapcsolódik a Fenntartható Fejlődési Célok eléréséhez, úgymint a klímaváltozás megoldásainak kidolgozása, az óceánok és sós vizek élővilágának megbecsülése és a szárazföldi ökoszisztémák fenntartható használata.

A pályázat leírása

A pályázat a 2025. évi Világ Legnagyobb Tanórája keretében kerül meghirdetésre, amelynek központi témája a „**Velünk élő állatok**”. A pályázat célja, hogy a középiskolás diákok háromfős csapatokban egy mini tudományos projekttel feltárják vagy művészeti megközelítéssel bemutassák, hogyan élnek együtt az emberek és állatok saját környezetükben – legyen szó vadon élő fajokról, háziállatokról, gazdasági haszonállatokról vagy kulturális, vallási és szimbolikus jelentéssel bíró állatokról. Ezután mindezeket hogyan lehet a digitális térben megalkotni, közzé tenni.

A pályázat a **Bartók 3.0 módszertanra** (rövid összefoglaló a mellékletben) épül: jelenléti helyszíni megfigyelésekkel és élményekkel indul (megfigyelés, interjú, dokumentálás), majd ennek digitális feldolgozása és közösségi megosztása következik. A diákok munkájuk során fejleszthetik **kognitív intelligenciájukat** (kutatás, rendszerezés) és **érzelmi intelligenciájukat** (empátia, személyes kapcsolódás) valamint **digitális készségeiket és kompetenciáikat** (*digitális műveltség*), és legfőképp, mindezek révén, az **analóg (terepi) és digitális (online) világok közötti hídépítési készségüket**. Ez utóbbi az egyik legfontosabb készség lesz a jövőben a munkaerőpiacon és már most a saját életükben, fejlődésükben.

A pályázat a 2025/26-os tanévben kísérleti jelleggel indul több mint 500 középiskola bevonásának lehetőségével.

Pályázati kategóriák

A) Mini kutatási projekt (Kognitív intelligencia fejlesztés) A csapatok tudományos és ismeretterjesztő megközelítéssel dolgozzák fel a választott állatfajt. Ehhez adatokat gyűjtenek és rendszereznek, amit később digitalizálnak. Kitöltik a pályamű részét képező nyomtatványokat.

Az alábbi feldolgozási módok közül legalább EGYET kiválasztanak és elkészítenek:

- Rövid tudományos összefoglaló
- Tudományos poszter
- Fotódokumentáció
- Interjúk állattartóval, állatorvossal, vadőrrel (GDPR-t figyelembe véve)
- Podcast epizód

B) Művészeti megközelítés – Ember és állat kapcsolata (Érzelmi intelligencia fejlesztése)

A csapatok művészi, kreatív vagy személyes módon mutatják be az ember és állat közötti együttélés élményét, kifejezve a hozzájuk fűződő emberi viszonyokat, érzelmeket (pl. empátia, tisztelet, együttérzés). Kitöltik a pályamű részét képező nyomtatványokat.

Az alábbi feldolgozási módok közül legalább EGYET kiválasztanak és elkészítenek:

- Rövidfilm vagy animáció egy állat szemszögéből
- Novella, vers, slam poetry
- Rajz és egyéb vizuális alkotás
- Fotósorozat vagy képregény
- Hangfelvétel vagy zenei feldolgozás (pl. állathangok kreatív felhasználása)
- Közösségi akció dokumentálása (pl. menhely támogatása, kampány indítása)

A pályamű részét képező nyomtatványok

Minden csapatnak három rövid nyomtatványt kell kitöltenie, amelyek a tanulási folyamatot dokumentálják.

1. Analóg és digitális ismerkedés

- *Kognitív* („A” pályázati kategória): Mit tapasztaltatok terepen, saját megfigyeléssel? Hogyan egészítette ki ezt a digitális eszközök használata és a digitális források feldolgozása?
- *Érzelmi* („B” pályázati kategória): Hogyan hatott rátok az állattal való találkozás vagy a történet digitális feldolgozása? Milyen érzéseket váltott ki?

2. Kutatási téma megfogalmazása

- *Kognitív* („A” pályázati kategória): Milyen kérdéseket tettetek fel a választott állattal/állatcsoporttal kapcsolatban?
- *Érzelmi* („B” pályázati kategória): Milyen ember-állat kapcsolatot akartok bemutatni? (pl. szeretet, félelem, szimbolika, társállati kötődés).

3. Kutatási eredmény

- *Kognitív* („A” pályázati kategória): Milyen adatokat és információkat gyűjtöttetek, milyen következtetésekre jutottatok?
- *Érzelmi* („B” pályázati kategória): Milyen felismeréseitek születtek az állatokhoz fűződő kapcsolat mélyebb megértéséről? Milyen üzenetet szeretnétek másoknak átadni?

A 2 oldalas nyomtatványokat kitöltve a megadott határidőig kell online feltölteni, illetve a 3. nyomtatványhoz mellékelni kell **a választott feldolgozási mód alapján készített anyagot**.

A nyomtatványokon kívül benyújtandó csapatonként **egy maximum 3 perces videó („Videókrónika”)**, amely bemutatja a fenti három lépést, reflexióval arról, mit tanult a csapat az állatokkal való együttélésekről.

A pályázat kiírója

A pályázat kiírója – a Belügyminisztérium támogatásával – az Alapértékek Nonprofit Kft. (cím: 2092 Budakeszi, Fő utca 229.; cégjegyzékszám: 13-09-205394; adószám: 27925580-2-13) az UNESCO Magyar Nemzeti Bizottság és a Tokaj-Hegyalja Egyetem szakmai támogatásával.

A pályázók köre

A pályázaton a 2025. évi Világ Legnagyobb Tanórāja programhétre regisztrált magyarországi és határon túli magyar nyelvű középiskolák tanulói indulhatnak háromfős csapatokban, felkészítő tanár mentorálásával.

<https://www.avilaglegnagyobbitanoraja.hu/regisztracio>

FONTOS:

Pályaműveket kizárólag az 9-12. évfolyamos korosztályban, és kizárólag 3 fős csapatokkal, egy mentortanár vezetésével lehet benyújtani. A más korcsoportból beérkező, vagy egyénileg készített pályaműveket a szervezők által felkért szakmai zsűri nem értékeli.

A pályázat díjazása

A szakmai zsűri által kiválasztott 10 legjobbnak ítélt csapat meghívást kap egy személyes jelenléttel tartott döntőre. (A döntő helyszíne és a részletek még szervezés alatt.) A nyertes pályaművek felkerülnek a Világ Legnagyobb Tanórāja honlapjára.

A döntő egy **élményszerű, tehetségkutató jellegű vetélkedő** lesz, amely egyfajta **kollektív tanulási környezetként is** működik.

- A csapatok 10 percben mutatják be pályaművüket egy moderátor irányításával.

- A bemutatót szakmai zsűri és a jelenlévő többi csapat közösen értékeli; a győzteseket a 10 döntős csapat titkos szavazással választja ki.
- A program kiegészül közös játékokkal, reflexiós műhelyekkel, közösségi tanulási formákkal.
- A részvétel maga a legnagyobb jutalom: a diákok élményben, közösségi tanulási módszerek kipróbálásában és közös alkotásban részesülnek.

Fődj: Terepmunka hétvége Tihanyban

A döntő nyertesei lehetőséget kapnak egy terepmunka hétvégére Tihanyban, amely a világon elsőként létrejövő **Tihanyi Községi Szabadtéri Vízmúzeum** előkészületeit szolgálja. A hétvégén, a Bartók 3.0 szemléletben, két napon át a győztes csapatok helyi közösségekkel együtt helyszíni terepmunka módszerekkel (interjúk, résztvevő megfigyelés) dolgozzák fel a Belső-tó és környéke élővilágát, a vízgazdálkodás hagyományos és modern gyakorlatait, a vízzel kapcsolatos élő és tárgyi örökséget, építészetet és helyi emlékezetet. A keletkező dokumentumok (fotó, videó, interjú, stb.) a Tihanyi Községi Szabadtéri Vízmúzeum analóg-digitális tudásarchívumába, adatbázisába kerülnek, melyeket etikus, közösségi részvételi elvek alapján építünk fel.

A pályázat kezdete: 2025. szeptember 29, a Világ Legnagyobb Tanórája programhét első napja
A pályázat beküldési határideje: 2025. november 10., hétfő, 23:59

Beküldési felület: <https://www.avilaglegnagyobbktanoraja.hu/palyazatok/>

Beküldendő pályázati anyagok:

- 3 kitöltött nyomtatvány és egy melléklet (részletek a szabályzatban)
- Maximum 3 perces videó („Videókrónika”) mp4 formátumban

A pályázatról további információ a PÁLYÁZATI SZABÁLYZATBAN olvasható.

A pályázattal kapcsolatban felvilágosítás a miunesco@alapertekek.hu e-mail címen kérhető.