

# UGRÁS A JÖVŐBE

## UGRÁS A JÖVŐBE, 2025 – A VÍZ EREJÉVEL!

### Felnőtt segítők számára készített segédlet

*Készítette: Pallag Andrea*

Ez a segédanyag a pályázó diákcsoportok szakmai támogatását segíti, három olyan pedagógiai szempontból lényeges elem mentén, mint a pedagógus/szülő/szakmai segítő facilitátori szerepének, a jövőtervezés gondolkodási és cselekvési folyamatának, és a pályaművek értékelésének magyarázata.

Az alábbi segédanyag törekszik rá, hogy egyszerűen, röviden és közérthetően fogalmazza meg a projekt megvalósítását támogató legfontosabb elemeket, hisz nem tudhatjuk, hogy pedagógusként, esetleg szülőként vagy egyéb tervezést segítő szakemberként vállalják a szakmai támogató szerepét. Ezzel együtt mivel a feladatmegoldás során a résztvevők (diákok és segítők) egy kreatív tanulási helyzetben vannak jelen, a szakmai támogatás segédanyaga nem nélkülözheti a pedagógiai megközelítés szakszerűségét sem.

### Facilitátori szerepvállalás

A pályázati munka megvalósítása során a diákok másokkal együttműködésben, kisebb csoportokban, önállóan oldják meg a feladatot. A cselekvésen és saját felfedezésen alapuló tanulási folyamat a tanulók produktív gondolkodását, és önszabályozáson alapuló tevékenységét igényli. Ebben a helyzetben a diákok számára a segítő, támogató, bátorító attitűd a leghasznosabb, azaz e folyamatban a pedagógus/szülő/ szakmai támogató leginkább az adott feladat által irányított megoldás kísérője, facilitátora lehet, ahol a folyamat résztvevői közös célok mentén, közös eredményeket tűznek ki maguk elé.

A pályázat által megfogalmazott tervezői folyamatban a facilitátori feladatokat ellátó személynek fontos szerepe lehet az adott feladathoz (jövőtervezés) kapcsolódó megfelelően fókuszált probléma megtalálásában, és az ezen alapuló feladatmegoldás folyamatában a tervezői lépések viszonylagos betartásában (lásd lentebb). A facilitátor feladata tehát a feladatmegoldás következetes, nyitott és kitartó követése, továbbá annak rugalmas és reaktív visszacsatolása. A kreatív folyamat feltétele a kritikai attitűd bátorítása. A természetes kíváncsiság akkor tartható fenn, ha szabad kérdezni, ha a kérdésre a válaszokat együtt kereshetjük meg, és e folyamatnak része az ötletek, az álláspontok megvitatása is.

# UGRÁS III A JOVÓBE

A gondolkodási folyamat támogatásának ugyanakkor kiváló eszköze az adott helyzetekben, (például a különböző tervezési szakaszokban) a célirányosan megfogalmazott kérdés, amely segítheti a diákok figyelmének megfelelő koncentrációját, továbbá az aktuálisan szükséges döntések meghozatalát. A facilitátori szerepben tehát nem irányítjuk, hanem a pályázat által kiírt tervezői feladatból következő jól kitzűzött célok mentén, tudatos kommunikációval kísérjük a folyamatot, miközben támogatjuk a csoportos együttműködést, és ha szükséges ösztönözzük a munkát.

## **A facilitálás legfontosabb feladatai tehát:**

- a feladat, feladatrészek értelmezése, pontosítása,
- a tervezői lépések betartásának ösztönzése, diákok munkát segítő kérdésfeltevésének ösztönzése,
- a továbbhaladást segítő döntések érdekében célirányos kérdések megfogalmazása a diákok számára,
- rész megoldások, ötletek folyamatos, (értékelési szempontokat érvényesítő), fejlesztő szándékú értékelése,
- részhatáridők kijelölésének, végső határidő betartásának támogatása,
- a folyamat dokumentálásának és rendszerezésének ösztönzése,
- a csoportos együttműködés támogatása, közös döntések ösztönzése, kölcsönös kommunikáció segítése,
- személyes motiváció fenntartása.

## **A feladatmegoldást irányító tervezési lépések**

A pályamunka elkészítése valójában egy problémaalapú tanulási helyzet. A problémaalapú tanulás lényege, egy kihívásra ösztönző új helyzetben az információ, végeredményben a tudás sokoldalú megszerzése. A kiinduló feladattal közvetve meghatározott problémahelyzet által szolgáltatja a tanulási motivációt, hogy először természetesen mozgósítja a meglévő tudást, majd a kreatív megoldások érdekében további információgyűjtésre ösztönöz, miközben a többféle lehetséges ötlet mérlegelésével, tesztelésével majd leszűkítésével elemzésre, a tapasztalatok összegzésére és ezek alapján döntésre készítet. E tervezői, problémamegoldási folyamatnak a vége optimális esetben valamiféle kreatív ötlet és ennek vizuális megjelenése.

# UGRÁS III A JÖVŐBE

Annak érdekében, hogy a diákok képesek legyenek végig járni ezt a felfedezésekkel teli tervezői utat, érdemes számukra nyomatékosítani a tervezési folyamat legfontosabb lépéseit. A pályázat lebonyolítása során a tervezési folyamat lépéseivel és ezek jelentőségével a diákok többféle módon is ismerkedhetnek, például a pályázat online felkészítő program bemutatójából és egyéb segédanyagokból. Ezzel együtt a facilitálás folyamatának fontos része a tervezési folyamat lépéseinek megerősítése és a különböző szakaszokban a gondolkodás megfelelő támogatása.

## A tervezés lépései

### 1. Témaválasztás

Ennek a szakasznak a feladata a téma leszűkítése, illetve a pályázat által kiírt feladat (jövőkutatás) személyre szabása. A beadandó pályamunka témája bizonyosan további értelmezésre szorul, miközben nem feledkezhetünk meg róla, hogy a kiírás szerint egy 20 éves időugrásról van szó. A cél, hogy az adott feladatot vagy témát próbáljuk többféle módon magyarázni és szűkíteni, annak érdekében, hogy a csapattagok számára a személyes motiváció megmaradjon, ugyanakkor a társadalmi érintettség is érvényesüljön. A megoldásnak ezt a szakaszát segítheti például a gondolattérkép módszer alkalmazása.

### 2. Kutatás

A leszűkített téma vagy problémafelvetés megoldása érdekében az inspirációt az előzetes, illetve a célirányosan összegyűjtött tudás jelentheti. Ebben a szakaszban a leszűkített témához szorosan vagy lazábban (asszociatív módon) kapcsolódó ismeretek gyűjtése és elemzése a cél. A kutatási folyamat akkor szolgálja leginkább az eredeti ötletek inspirációját, ha sokféle eszközzel és sokféle nézőpontból táplálkozik. Nem csak a másodlagos források (pl. szakirodalom) felhasználása a kutatás egyedüli eszköze. Javasoljuk például az interjú módszer alkalmazását.

### 3. Tervezés

A gyűjtött információk alapján ebben a szakaszban ötletek gyűjtése és a gyűjtött ötletek rendezése, majd a megfelelő ötlet kiválasztása és kidolgozása történik. Az ötlet kidolgozása egy működő modell elkészítésével zárul. A szakasz jellemzője, hogy fontos döntései révén alapvetően meghatározza a megoldás vagy produktum koncepcióját és kreatív erejét. Önmagában is komplex tevékenységet igényel a diákoktól, hisz koncentrálni kell a folyamatot

# UGRÁSSIII A JÖVŐBE

lezáró, produktumot létrehozó szakaszra is. Sokféle eszközzel segíthetjük ezt a szakaszt, amelyek közül a diákoknak szóló segédanyagban konkrétan a jövőtervezés esetére fókuszáltunk, így kiemeljük a disztópia módszert, a jövő előrejelzés módszert és például a vissza a jövőből módszert.

#### 4. Megvalósítás

Ebben a szakaszban a modellel is igazolt ötlet végleges kivitelezése valósul meg. Bár az ötlet is meghatározhatja a kivitelezett produktum technikáját, ez a szakasz a választott technika segítségével a végső produktum megalkotásának a szakasza. Alkalmas az adott technika megtanulására és a technikai tudás továbbfejlesztésére is. Elképzelhető, hogy a kivitelezés érdekében a diákok több segítséget igényelnek, hisz fontos cél a végső produktum működőképes és professzióra törekvő elkészítése.

A tervezés különböző szakaszait támogató módszerekről további információkat találhatunk az alábbi linken: <https://designakozoktatásban.mome.hu/design-modszerek/>

*A facilitátori tevékenység része tehát, hogy a fentebb röviden bemutatott tervezési szakaszok jelentőségére felhívja a diákok figyelmét. A pályázati folyamatban a diákoknak szóló segédanyagok nem csak a tervezés módszertanának magyarázatát tartalmazzák, hanem a különböző szakaszokhoz tartozó forrásokkal, érdekes technikák bemutatásával és a tervezést előkészítő ötletek vizuális gyűjtőmunkájának mintájával is segítik a munkát. Természetesen ezekkel a segédanyagokkal és forrásokkal a folyamat facilitátoraként is érdemes tisztában lennünk. A facilitálás során érdemes felhívni a diákok figyelmét, hogy végeredményben a tervezés különböző fázisainak résztvevőit is be kell mutatni a zsűrinek, hisz nem csak a végproduktum leadásával fogják bemutatni a munkájuk eredményét, hanem a tervezést támogató és kísérő egyéb tevékenységeket is demonstrálniuk kell. Leadásra kerül tehát a végproduktumon kívül a végső ötlet kialakulását szemléltető vizuális gyűjtés és egy a tervezési koncepciót is kifejező kreatív írás is. Ezek mind a tervezői folyamat megfelelő szakaszaiban készülnek el és fejlődnek tovább.*

## A pályázat értékelésének módszertana

A pályázat minden fordulójának értékelése az analitikus értékelés módszertanán alapszik, azaz a zsűri a pályázati kiírásnak megfelelő produktumot az adott feladatnak megfelelő értékelési szempontok mentén vizsgálja és pontozza. Az analitikus értékelés megkönnyíti a pályázati anyagok összehasonlítását és növeli az értékelés objektivitását. Ennek megfelelően a

# UGRÁSS III A JÖVŐBE

pályázatban kiírt feladathoz és azok elvárt produktumaihoz szorosan kapcsolódó értékelési keretrendszer segíti az értékelést, ami tartalmazza az elvárt produktumok értékelési arányait és az ehhez kapcsolódó maximális pontértékeket.

## A pályázat értékelési szakaszai

### 1. Előzsűrizés

Az előzsűrizés feladata a beérkező pályaművek minőségi, így mennyiségi szűrése. Az előzsűrizés folyamatában az analitikus értékelés dominál, de helyet kap az összegző értékelés is. A vizuális végproduktum (azaz kidolgozott jövőkép ötletét vizuálisan bemutató munka); az ötletet kreatív (művészi) kifejezési szándékkal támogató szöveg, kerettörténet; és az ötlet kialakulását magyarázó gazdag, informatív képes gyűjtés vagy képi inspirációs anyag külön-külön is értékelésre kerül. A pályamunkák felsorolt részei és a teljes pályamű összbenyomása dönti el a pályázat ezen fordulójának végeredményét.

### 2. Pályamunkák értékelése

Az előzsűrizésen kiválogatott pályamunkák értékelése – csakúgy mint az előzsűrizés esetében – a különböző elvárt produktumok koncentrált vizsgálatával folytatódik. A fentebb összegzett analitikus értékelési szemléletnek megfelelően a pályamunkák értékelésének értékelési arányait és pontozását az alábbi táblázat tartalmazza. A teljes pályamű maximális pontértéke 100 pont.

Produktum	Értékelési arány	Pontérték
Vizuális (vég)produktum	60%	60 pont
Kerettörténet	20%	20 pont
Képi inspirációs anyag	20%	20 pont
Összesen	100%	100 pont

# UGRÁSSIII A JÖVŐBE

**Mindebből az következik, hogy a feladat megoldásának facilitálása során érdemes felhívni a diákok figyelmét arra, hogy természetesen az ötlet vizuális kidolgozásával, a végproduktum elkészítésével lehet a legtöbb pontot megszerezni, de az összpontszám szempontjából fontos az ötlet kidolgozásához vezető út bemutatása és az ötletet támogató szöveg megalkotása is.**

## **Értékelési szempontok értelmezése**

A teljes pályamű egy-egy részének analitikus értékelése tehát a részek minőségét jól leíró értékelési szempontok mentén zajlik. A kijelölt értékelési szempontok, további részszempontokkal magyarázzák és pontosítják az értékelés fókuszát, miközben az értelmezés támogatásával erősítik a zsűri közös platformjának kialakítását.

A megadott értékelési szempontsornak ugyanakkor kettős szerepe van. A megadott értékelési szempontsor nem csak a zsűri közös gondolkodását segíti, hanem a feladat megoldását is irányíthatja, hisz az értékelés fókuszainak kijelölésével egyúttal a megoldás elvárt eredményeit is részletesebben leírja. Felhívja tehát a feladat megoldásában résztvevők figyelmét a megoldás különböző elemeinek elvárt jellemzőinek részleteire. Alább a vizuális végproduktum, az ezt kísérő kerettörténet, és az ezt támogató vizuális inspirációs anyag értékelési szempontjait és pontozását mutatjuk be, amelyeket tehát érdemes figyelembe venni a megoldási folyamatban is.

### 1. Vizuális végproduktum értékelési szempontjai és részszempontjai

A vizuális végproduktum elvárt jellemzőit leíró szempontok mindegyikével maximum 15 pont érhető el, azaz a pályamunka ezen elemével összesen 60 pont szerezhető meg. Az első három szempont (Ötlet, vizuális koncepció ereje és érvényessége; Vizuális kommunikáció/kifejezés értelmezhetősége és hatása; Vizuális megjelenés minősége, szakszerűsége) a végproduktum médiumához függetlenül viszonyul, míg az utolsó értékelési szempont (Választott vizuális megjelenés sajátos jellemzőinek érvényessége) a választott médiumnak (például grafika, fotó, installáció, makett, modell, animációs film, filmetűd) megfelelő, azt szorosan jellemző részszempontokat is érvényesít.

- ötlet eredetisége, kreatív ereje
- ötlet megvalósíthatósága, gyakorlatba ágyazottsága
- ötlet/vizuális koncepció komplexitása
- vizuális gondolkodás rendszerszerűsége

# UGRÁSSIII A JÖVŐBE

## Vizuális kommunikáció/kifejezés értelmezhetősége és hatása

- vizuális megjelenítés értelmezhetősége
- vizuális hatáskeltés, érzelmek, hangulat, szuggesztivitás
- a vizuális kifejezőeszközök (szín, felület, kompozíció) használata, gazdagsága, koherenciája

## Vizuális megjelenés minősége és szakszerűsége

- választott médium/eszköz használatának szakszerűsége
- kivitelezés gondossága, pontossága
- anyag és eszközhasználat dinamikája, egyedisége
- vizuális megjelenés egysége, koherenciája

## Választott vizuális megjelenés sajátos jellemzőinek érvényessége

- síkbeli megjelenés esetén: vonal/folt, szín/tónus használat, arány, forma, kompozíció, felületkezelés
- térbeli megjelenés esetén: tér/tömegkezelés, elrendezés, arány, forma, kompozíció, felületkezelés
- film, mozgóképes megjelenés esetén: folyamat/történet, időkezelés, vágás, kameramozgás, plán, fény, hang

*Az értékelési szempontok figyelembevétele támogathatja tehát a feladatmegoldás folyamatát is. Az adott értékelési szempontokkal azonosuló megfelelő kérdésekkel követhetjük a megoldás folyamatát. Ennek megfelelően a végproduktum elkészítéséhez vezető folyamat támogatása közben, szükség szerint javasoljuk az alábbi kérdésekkel segíteni és megerősíteni a munkafolyamatot:*

*Hogyan szűkíthetjük a kijelölt témán belül (jövő kutatás) a minket személyesen érdeklő saját probléma helyzetet? Biztos, hogy ez a problémakijelölés másokat is érint, azaz társadalmilag is érzékeny?*

*Milyen eszközökkel tudjuk bővíteni a látókörünket a megfelelő problémakijelölés érdekében?*

*Milyen eszközök segítik a kijelölt konkrét problémához kapcsolódó kutatásunkat? Hogyan gyűjtünk minél több információt a témában?*

*Milyen ötleteink voltak a megoldás érdekében? Melyik volt a legizgalmasabb ötlet?*

*Milyen vizuális megjelenés adná vissza leginkább a választott ötletet? Milyen módon tudnánk legszemléletesebben és leghitelesebben bemutatni az ötletünket?*

# UGRÁS III A JOVÓBÉ

*Mitől lesz leginkább működőképes az ötletünk?*

*Mire figyelünk leginkább az ötlet megvalósításánál? Mitől lesz figyelemfelkeltő az elkészült munka?*

## 2. Kerettörténet értékelési szempontjai és résszpontjai

A pályamunka ezen elemével összesen 20 pont szerezhető meg, mindkét értékelési szemponthoz (Szöveg kommunikációs és kifejező ereje; Szöveg és vizuális megjelenés értelmezése) kapcsolódva 10 pont a maximális pontérték.

### **Szöveg kommunikációs és kifejező ereje**

- szöveg koncepciójának jellemzői
- szöveg eredetisége
- szöveg hatáskeltése, szuggesztivitás
- szöveg nyelvhelyessége

### **Szöveg és vizuális megjelenés értelmezése**

- szöveg és vizuális megjelenés koherenciája
- szöveg és vizuális megjelenés magyarázó/illusztrációs ereje
- szöveg kapcsolódásának gazdagsága, árnyalatai

*Az értékelési szempontok figyelembevétele ebben a helyzetben is támogathatja tehát a feladatmegoldás folyamatát is. A kerettörténet elkészítéséhez vezető folyamat támogatása közben, szükség szerint javasoljuk az alábbi kérdésekkel segíteni és megerősíteni a munkafolyamatot:*

*Milyen módon képes a szöveg hatást kiváltani az olvasóból? Milyen legyen a szöveg stílusa?*

*Milyen mértékben kapcsolódik a szöveg és a vizuális megjelenés? Egymás hatását közvetlenül erősíti, vagy egymás hatását közvetve kiegészíti a két forma?*

*Milyen nyelvi eszközökkel tehető plasztikusabbá a szöveg?*

*Hogyan lesz a szöveg nem csak izgalmas, de jól érthető és pontosan értelmezhető? Hogyan segíti a nyelvhelyesség és a pontos helyesírás a szöveg megértését?*



# UGRÁSSIII A JOVÓBÉ

### 3. Képi inspirációs anyag értékelési szempontjai és résszempontjai

A pályamunka ezen elemével összesen 20 pont szerezhető meg. A vizuális gyűjtés következetessége, koherenciája és fejlődése a leglényegesebb értékelési szempont, amelynek 10 pont a maximális pontértéke, míg a másik két szempont (Vizuális gyűjtés minősége; Vizuális gyűjtés és vizuális produktum összhangja) 5-5 pontot ér.

#### **Vizuális gyűjtés következetessége, koherenciája, fejlődése**

- gyűjtött képanyag kapcsolódása a problémához
- gyűjtött képanyag gondolati fejlődése

#### **Vizuális gyűjtés minősége**

- gyűjtött képanyag tartalmi üzenete
- gyűjtött képanyag vizuális minősége és technikai megjelenése

#### **Vizuális gyűjtés és vizuális produktum összhangja**

- a vizuális produktum és a gyűjtés gondolati kapcsolódása
- a gyűjtés inspirációs ereje

*Az értékelési szempontok figyelembevétele támogathatja tehát a feladatmegoldás folyamatát is. Az ötlet kidolgozását segítő gyűjtőmunka támogatása közben, szükség szerint javasoljuk az alábbi kérdésekkel segíteni és megerősíteni a munkafolyamatot.*

*Mennyiben kapcsolódik a gyűjtött anyag az eredeti és vagy kidolgozott ötlethez? Mit tudunk meg a gyűjtésből? Mire utal a gyűjtés?*

*Mi a gyűjtött anyag kapcsolódásának az elve?*

*Hogyan segíti a gyűjtés az ötletek leszűkítését, fejlesztését?*

*Hogyan kapcsolódik a gyűjtés végső állapota a kidolgozott ötlethez?*

*Mennyire irányítja a néző figyelmét a gyűjtés a kidolgozott ötlet felé? Mennyire magyarázza a gyűjtés a kidolgozott ötletet?*

*Milyen erős a gyűjtött anyag inspirációsereje? Milyen gondolatokat, milyen érzelmeket vált ki a gyűjtött anyag?*

*Mit akarunk igazán szemléltetni a gyűjtött anyaggal?*

*Mind tartalmában, mind képminőségében hogyan érdemes megválogatni a gyűjtött anyagot?*