

## KLIKKELJ A MÚLTRA ÉS A JELENRE! JÁLICS 2.0

### ÖSSZEFOGLALÁS

*(A projekt rövid, 3-5 mondatos leírása, rövid, lényegre törő összefoglalása.)*

A projekt az iskola névadója, Jálics Ernő szobrászművész örökségét ötvözi a legmodernebb technológiával a „Klikkelj a múltra és a jelenre!” mottó jegyében. A diákok a hagyományos művészeti tevékenységek (szobrászat, képvers) mellett mesterséges intelligencia segítségével keltik életre az alkotásokat, digitális tárlatvezetéseket és interaktív térképeket készítve. A program célja a helyi identitás erősítése és a digitális kompetenciák fejlesztése, miközben a tanulók kritikusan és kreatívan tanulják meg használni az MI-eszközöket. A folyamat egy közösségi élménynapban és egy látványos virtuális galériában teljesedik ki.

### ALAPADATOK

SZERZŐ(K) NEVE

Gayerné Gancz Mónika, Pandur Emese, Szabóné Kovács Judit

A MEGVALÓSÍTÁS IDŐPONTJA

2026. március 10., 23-27.

TANTÁRGYAK KÖRE

digitális kultúra, vizuális kultúra, történelem, földrajz, magyar nyelv és irodalom, hon-és népismeret

SZAKKÉPZÉSI INTÉZMÉNY ESETÉN

ÁGAZAT	ÁGAZATI ALAPOKTATÁS	SZAKMA	TANULÁSI TERÜLET

ÉVFOLYAM(OK)

1-8.

A PROJEKT IDŐTARTAMA (MIN. 5 ÓRA) ÉS KERETEI  
(ISKOLAI, ILLETVE ISKOLÁN KÍVÜLI TEVÉKENYSÉGEK)

tanórai és iskolán kívüli tevékenységek, egy napon (március 10.) 2 x 45, március 23-27. között 3-5 tanóra

### SZÜKSÉGES ISMERETEK ÉS KÉSZSÉGEK

*(A projekt megkezdéséhez szükséges előzetes ismeretek, fogalmi, tartalmi tudás és készségek listája.)*

A projekt (Jálics-napok 2026) egy meglehetősen összetett, blended learning (vegyes oktatási) formára épül, ahol a hagyományos manuális tevékenységek keverednek a legmodernebb technológiával.

## **Előzetes ismeretek és készségek:**

### **1. Fogalmi és tartalmi tudás**

A projekt megértéséhez a diákoknak tisztában kell lenniük az alábbi alapfogalmakkal:

- **Helytörténet és életrajz:** Alapszintű ismeretek Jálics Ernőről (ki volt ő, mi volt a foglalkozása, miért fontos az iskola számára).
- **Művészettörténeti alapfogalmak:** A szobrászat alapanyagainak (fa, kő, gipsz, bronz) és technikáinak ismerete. Mi a különbség a mellszobor, az emléktábla és a köztéri szobor között?
- **Digitális etika és szerzői jog:** Annak ismerete, hogy mit szabad felhasználni az internetről, és hogyan kell forrásmegjelölést alkalmazni.
- **Mesterséges Intelligencia (AI) alapjai:** Mi az a generatív MI, és miben különbözik egy egyszerű keresőmotortól (pl. Google).

### **2. Technikai és digitális készségek**

A projekt "Digitális Témahét" szakasza miatt elengedhetetlenek az alábbi készségek:

- **Eszközhasználat:** okostelefon vagy táblagép magabiztos használata (fotózás, videózás, alkalmazások telepítése).
- **Online kollaboráció:** felhőalapú felületek kezelése (pl. fájlok feltöltése Padlet falra, közös dokumentumkezelés).
- **Térinformatika:** Google Maps vagy Google Earth alapszintű kezelése (pontok keresése, útvonaltervezés).

### **3. Kognitív és kreatív készségek**

- **Prompt-írás (utasításadás):** képesség arra, hogy a diákok szövegesen megfogalmazzák az AI-nak, milyen stílusú képet vagy videót szeretnének generálni.
- **Szelektív figyelem és kritikai érzék:** képesség a vizuális "hallucinációk" (az MI által generált logikai vagy formai hibák) észlelésére a videókban és képeken.
- **Kreatív önkifejezés:** nyitottság az absztrakt feladatokra (pl. egy szobor "érzéseinek" megfogalmazása vagy képvers készítése).

### **4. Szociális készségek**

- **Csapatmunka:** Mivel a legtöbb feladat csoportos (pl. élő szoborcsoport alkotása), szükséges a feladatmegosztás és az együttműködés képessége.
- **Prezentációs készség:** Az elkészült digitális és manuális termékek bemutatása a közösség előtt.

A projekt során a tanulók nem kaptak mindenhez előre gyártott útmutatót, a pedagógusok segítették őket, így a kutatói attitűd (utánajárás, önálló információkeresés) az egyik legfontosabb "beugró" készség.

**A projekt egyik legfontosabb pedagógiai hozadéka a digitális tudatosság (diák és pedagógus számára is):**

- **Kritikai elemzés:** A feladat része a „hallucinációk” (AI-hibák) keresése. Ezzel a diákok megtanulják, hogy a digitális tartalom nem feltétlenül a valóság, és az MI is tévedhet.
- **Szerzői jogok:** A forrásmegjelölés (melyik szoftvert használták, honnan származik az alapinformáció) kötelező eleme a produktumnak.
- **Adatvédelem:** A pedagógusok felügyelik az alkalmazott regisztrációkat, előnyben részesítve az oktatási célú, biztonságos felületeket (pl. Padlet, iskolai Google-fiók).
- **Etikus MI-használat:** Megbeszéljük, hol húzódik a határ a segítség és a csalás között (pl. az AI írja-e meg a teljes esszét, vagy csak segít az ötletelésben).

## A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

### TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

*(Itt jelennek meg a kerettantervi követelmények alapján kitűzött tartalmi célok. A követelmények felsorolása egy fontossági sorrendbe állított lista olyan tudáselemekkel, témakörökkel, amelyeket a tanulóknak a projekt végére teljesíteniük kell.)*

A projekt során a diákoknak a következő területeken kell ismereteket szerezniük és alkalmazniuk:

- **Művészettörténet:** Jálics Ernő főbb műveinek ismerete, anyagaik (pl. márvány, fa, gipsz), keletkezési körülményeik és helyszíneik.
- **Irodalom és vizualitás:** Versrészletek párosítása szobrokhoz, képvers (kalligráfia) alkotása.
- **Digitális műveltség:** Online felületek (Padlet, Google Maps, LearningApps, Suno, Deevideó) kezelése, tartalomfeltöltés, digitális idővonal és térkép használata.

Fontossági sorrendben:

#### 1. Digitális kompetencia fejlesztése

A projekt súlypontja a „Jálics 2.0”, amely a NAT kiemelt prioritása. Nem csupán eszközhasználatot, hanem komplex alkotófolyamatot vár el.

- **Tartalom:** Az AI (mesterséges intelligencia) alkalmazása, prompt-írás, kép- és videógenerálás, digitális térképhasználat.
- **NAT kapcsolódás:** A digitális írástudás fejlesztése mellett megjelenik az algoritmusokban való gondolkodás és a technológia kritikai szemlélete (hibakeresés az AI videókban).

## 2. Kulturális tudatosság és kifejezőképesség

Mivel a projekt központjában Jálics Ernő szobrászművész áll, a művészeti nevelés és a nemzeti identitás erősítése alapvető.

- Tartalom: Műelemzés, szobrok esztétikai befogadása, irodalmi és vizuális szövegek összekapcsolása (képvers).
- NAT kapcsolódás: Az önazonosság-tudat és a kulturális örökség megóvása, valamint az egyéni és közösségi önkifejezés képessége.

## 3. Kritikai gondolkodás és médiatudatosság

A projekt külön hangsúlyt fektet arra, hogy a diákok ne csak használják, hanem értsék is a modern médiát.

- Tartalom: A „valóság” és a generált tartalom közötti különbségtétel, az AI-videókban megjelenő hibák („hallucinációk”) tudatos keresése.
- NAT kapcsolódás: A médiatudatosság fejlesztése, a hiteles és a manipulált információk közötti disztinkció képessége.

## 4. Szociális és állampolgári kompetenciák (együttműködés)

A csapatversenyek és a közös alkotások révén a társas készségek fejlődése kerül előtérbe.

- Tartalom: Csoportos képkeresés, közös „élő szobor” kompozíciók létrehozása, feladatmegosztás a digitális tartalomgyártás során.
- NAT kapcsolódás: A kooperatív tanulás, a felelősségvállalás a közös célért és az interaktív kommunikáció.

## 5. Önkifejezés és esztétikai érzék (manuális készségek)

Bár a projekt technológiai fókuszú, a NAT szerinti „egész életen át tartó tanuláshoz” szükséges manuális finommotorika és kreativitás is megjelenik.

- Tartalom: Gyurmázás (mintázás), kalligráfia, fizikai mozgás (szobor-pózok kitartása).
- NAT kapcsolódás: A vizuális kultúra tantárgy „alkotás” moduljának teljesítése hagyományos technikákkal.

#### KÉSZSÉGFEJLESZTÉS CÉLJAI

*(Itt jelennek meg a készségfejlesztés céljai fontossági sorrendben a Nat és a kerettantervek alapján. Különösen fontos a gondolkodás és a 21. századi készségek fejlesztése a digitális technológia támogatásával, illetve magának a digitális kompetenciának a fejlesztése.)*

A projekt mottója: "Jálics 2.0 – Hagyomány és Technológia".

1. Technológiai kreativitás: Prompt-alapú képkalkotás, videókészítés
2. Logikai-problémamegoldó Digitális szabadulószoza, videó, prezentáció, online feladatok
3. Helyi identitástudat Iskolai névadó munkásságának kutatása, helyszíni szemle.
4. Vizuális kommunikáció Virtuális tárlatvezetés (osztályonként), képvers készítés, szobrászat-gyurmázás, Padlet felület, Deevideó

#### A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

##### ALAPKÉRDÉS

*(A projekt alapjául szolgáló problémafelvetés nyitott kérdés formájában. Pl.: Miért van szükségünk hősökre? stb.)*

Miért fontos, hogy ismerd iskolád névadóját? A projekt alapvető problémaként azt az ellentmondást kezeli, amely a hagyományos értékek (helyi kultúra, képzőművészet, történelmi múlt) és a modern technológia között feszül.

Cél, hogy:

- megmutassa, hogyan tehető izgalmassá a művészettörténet a mai, „Z és alfa generációs” diákok számára;
- választ adjon arra, hogyan lehet az AI (mesterséges intelligencia) és a digitális eszközök használatát kritikusan és kreatívan integrálni az oktatásba;
- feloldja az elidegenedést a helyi kulturális örökségtől interaktív, élményalapú feladatokon keresztül.

##### PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

*(A projekt alapkérdését kibontó, a tanulási-tanítási folyamat során érintett nagyobb témakörök kérdései)*

Hogyan válhat egy múltbéli művészeti örökség a mesterséges intelligencia és a digitális eszközök segítségével a mai diákok számára megélhető, élő tapasztalattá és kreatív inspirációforrássá?

Hogyan használhatjuk jól a mesterséges intelligenciát? Online vagy offline tanuljunk?

## TARTALMI KÉRDÉSEK

(A projekt alapkérdését kibontó, a kapcsolódó tantárgyi követelményekre, ismeretekre vonatkozó kérdések.)

### 1. Vizuális kultúra és Művészettörténet

- Kérdés: Hogyan határozható meg egy szobor stílusa és anyaga alapján annak érzelmi hatása, és ez a hatás hogyan változik meg, ha a szobrot digitális környezetbe (animációba) helyezzük?
- Követelmény: Képzőművészeti technikák ismerete, formai elemzés, esztétikai befogadás.
- Ismeret: Mintázás, plasztika, térbeliség, stílusjegyek felismerése.

### 2. Digitális kultúra és Informatika

- Kérdés: Milyen algoritmusok és utasítások (promptok) szükségesek ahhoz, hogy a mesterséges intelligencia hűen, mégis kreatívan modellezze újra Jálics Ernő stílusát?
- Követelmény: Algoritmikus gondolkodás, szoftverhasználat, tartalomgenerálás etikai kérdései.
- Ismeret: Generatív MI működése, online kollaboratív felületek (Padlet), fájlkezelés és digitális publikálás.

### 3. Magyar nyelv és irodalom

- Kérdés: Hogyan fordítható le egy vizuális műalkotás (szobor) nyelvi üzenetté, és miként kapcsolható össze a lírai szöveg a képi formával a képvers műfajában?
- Követelmény: Szövegértés, kreatív írás, szövegműfajok közötti átjárhatóság.
- Ismeret: Képvers, metafora, hangulatfestés, leírás és jellemzés.

### 4. Történelem, hon- és népismeret

- Kérdés: Milyen szerepet játszott az iskola névadójának munkássága a helyi közösség identitásának formálásában, és hogyan őrizhető meg ez az érték a 21. század digitális emlékezetében?
- Követelmény: Helytörténeti ismeretek, kulturális örökségvédelem.
- Ismeret: Emlékezetpolitika, helyi hírességek életútja, forráskutatás.

### 5. Földrajz

A projekt a földrajz tantárgy szempontjából elsősorban a térinformatika, a helyismeret és a társadalomföldrajz területeihez kapcsolódik. A modern digitális eszközök használata lehetővé teszi, hogy a diákok a gyakorlatban is alkalmazzák a földrajzi szemléletmódot.

Az alábbi kérdések segítik a projekt földrajzi aspektusainak kibontását:

### **Térinformatika és digitális tájékozódás**

- Kérdés: Hogyan alkalmazhatók a modern GPS-alapú technológiák és a digitális térképszerkesztők (pl. Google Maps, Google Earth) egy helyi kulturális sétaútvonal megtervezéséhez?
- NAT/Kerettantervi követelmény: Tájékozódás a valódi és a digitális térben; digitális térképek használata és szerkesztése.
- Ismeretanyag: Koordináták, rétegek kezelése a digitális térképen, útvonaltervezés, méretarány és távolságmérés a virtuális térben.

### **Településföldrajz és helyi identitás**

- Kérdés: Milyen összefüggés mutatható ki a köztéri szobrok elhelyezkedése és a település funkcionális központjai között? Hogyan határozzák meg Jálics Ernő művei a helyi településképet?
- NAT/Kerettantervi követelmény: A lakóhely és a környezet jellemzése; a települések arculata és értékei.
- Ismeretanyag: Településszerkezet, funkcionális övezetek, a szobrok mint tájékozdási pontok és tájalkotó elemek.

### **Gazdaságföldrajz és technológiai fejlődés**

- Kérdés: Hogyan változtatja meg a mesterséges intelligencia és a digitális gazdaság a kulturális turizmust és az információszerzési szokásainkat a globális világban?
- NAT/Kerettantervi követelmény: A gazdaság és a technológia változásainak hatása a társadalomra; az információs társadalom jellemzői.
- Ismeretanyag: Turizmus földrajza, digitális infrastruktúra, a technológiai innovációk (MI) társadalmi hatásai.

### **Anyagismeret és természeti erőforrások**

- Kérdés: A Jálics-szobrok alapanyagai (márvány, mészkő, bronz, fa) milyen geológiai vagy biológiai folyamatok során keletkeztek, és mely földrajzi tájegységekről származhatnak?
- NAT/Kerettantervi követelmény: kőzetalkotó folyamatok ismerete; nyersanyagok és felhasználásuk.
- Ismeretanyag: alapanyagok eredete és tartóssága a környezeti hatásokkal (pl. mállás) szemben.

## 6. Médiatudatosság (tantárgyközi)

- Kérdés: Felismerhetők-e a mesterséges intelligencia által generált képek, videók (vizuális hibák), és mit árul el ez a technológia jelenlegi korlátairól a valós művészettel szemben?
- Követelmény: Kritikai médiaértés, információforrások ellenőrzése.
- Ismeret: Digitális manipuláció, az MI logikája és korlátai

### Összegző kérdések a tantárgyi integrációhoz

Kérdés fókuszterülete	Kapcsolódó tantárgyak	Fejlesztendő terület
Hitelesség és AI	Digitális kultúra + Vizuális kultúra	Kritikai elemzés: Hol hibázik a technológia a művészet visszaadásakor?
Tér és Interaktivitás	Informatika + Történelem	Térinformatika: Hogyan mesél a múlt a digitális térképen?
Kreatív szintézis	Irodalom + Technika + Művészet	Komplex alkotás: Milyen új jelentést ad a vers a szobornak?

## ÉRTÉKELÉS A PROJEKT SORÁN

### AZ ÉRTÉKELÉS ÖSSZEFOGLALÁSA

#### Értékelési szempontrendszer

Szempont	
Tartalmi pontosság	Jálics Ernő életművének és a választott szobornak mélyreható ismerete.
Digitális kreativitás	Az AI eszközök (prompt-írás) ötletes használata; egyedi vizuális világ.
Kritikai szemlélet	Magabiztosan azonosítja az MI hibáit a generált videóknál.
Esztétikai minőség	A képvers, a videó vagy az élő szobor igényes, művészileg kifejező.
Együttműködés	Aktív részvétel a csapatban, hatékony feladatmegosztás.

## A produktumok értékelése

### 1. A „Beszélő szobrok” (AI videók)

- Narráció: Mennyire hiteles a szobor „hangja”? Összhangban van-e a szöveg a szobor történetével?
- Technikai megvalósítás: A videó hossza (60-90 mp) és a vágás minősége.
- Forrásmegjelölés: Szerepelnek-e a felhasznált eszközök (pl. Deavid, ChatGPT)

### 2. Manuális alkotás (Élő szobor és gyurmázás)

- Formahűség: Mennyire sikerült átadni az eredeti mű hangulatát vagy szerkezetét?
- Kifejezőerő: Az élő szoborcsoport mennyire tudta élettel megtölteni a mozdulatlan formát?

### 3. Digitális térkép és Padlet

- Interaktivitás: Tartalmazza-e az osztály által készített feladokat, információkat (leírások, linkek), értékelték-e más osztály munkáit

## III. Az értékelés módszerei

1. Önértékelés: A diákok reflektálnak arra, mi volt a legnehezebb a prompt-írás során, és mit tanultak a technológiáról.
2. Közönségszavazat: A kiállított Padlet falon a diákok „lajkkal” vagy rövid kommentekkel értékelhetik egymás munkáit (formáló értékelés).
3. Tanári visszajelzés: A projektzáró eseményen a szakmai zsűri (művészettörténeti és informatikai szempontok alapján) ad szöveges értékelést és okleveleket.
4. Oklevelek: minden osztálynak jár, különdíjak: legaktívabb osztály, legaktívabb tanuló, legkreatívabb szobor (offline, online), videó, zene, leggyorsabban „kiszabaduló” osztály.

## A PROJEKT MENETE

### MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

A projekt egy kétlépcsős (két modulból álló) folyamat, amely a fizikai élményszerzéstől halad a digitális tartalomalkotás felé.

**Projekt előkészítése:** pedagógus ötletelés, források áttekintése, projekt tervezése, online eszközök áttekintése, kiválasztása

## I. modul

### 1. Előkészítő szakasz: „A felfedezés öröme”

- Cél: A motiváció felkeltése, az alapismeretek megszerzése és a projektcsapatok megalakulása.
- Tanulói tevékenységek: Kutatómunka/frontális osztálymunka: Ismerkedés Jálics Ernő életrajzával és az iskola történetével.
- Időigény: 1. tanóra/10 perc (a projektet megelőző héten, Jálics-napok keretében).

### 2. „Élő múlt” 1.

- Célja: A műalkotások fizikai tapasztalása, esztétikai befogadása és manuális reprodukciója.
- Tanulói tevékenységek:
  - Szoborkereső: keresőjáték az iskolában (képeken Jálics-szobrok)
  - Tervezés: gyűjtőmunka a szoborról, képvers alkotása
  - Időigény: 35 perc

### 3. „Élő múlt” 2.:

- „Élő szobor”: A diákok testükkel formálják meg a kiválasztott Jálics-művet, figyelve a kompozícióra és az arányokra.
- Alkotóműhely: Gyurmázás (mintázás) és képvers (kalligráfia) készítése egy-egy szobor hangulatára rímelve.
- Időigény: min 45 perc
- Produktum: Fotók az élő szobrokról, gyurmafigurák

## II. modul

### Digitális Témahét – Jálics 2.0

- Cél: A technológiai transzformáció, a generatív MI eszközök kreatív használata.
- Tanulói tevékenységek:
  - Prompt-műhely: A tanulók szöveges utasításokat írnak (promptokat), hogy az AI segítségével életre keltsék a szobrokat (pl. megszólaltatás vagy animálás).
  - Digitális tárlatvezetés: 60-90 másodperces videók összeállítása, ahol a szobor „elmeséli” saját történetét.
  - Virtuális térképészet: Saját pontok elhelyezése a digitális térképen, útvonaltervezés a szobrok között.
  - Videók, zenék készítése
  - Közös rajzolás: <https://quickdraw.withgoogle.com/>

- Időigény: 3-5 tanóra a digitális témahét keretében.
- Produktum: AI-animált videók, zenék, interaktív digitális térkép, közös Padlet-fal.

### **Részvétel a saját tanulás megtervezésében**

A projektben a tanulók nem végrehajtók, hanem alkotók és döntéshozók:

- Választási szabadság: Kiválaszthatják a feldolgozott művet és a technikai eszközöket (pl. melyik AI-generátort használják).
- Önszabályozás: A csoportok maguk osztják be az idejüket a digitális munkafolyamat során (ki írja a szöveget, ki vágja a videót, ki teszti a promtokat).
- Reflexió: A folyamat végén értékelik saját munkájukat, felismerve, hol segítette és hol hátráltatta őket a technológia.

### **Differenciálási lehetőségek**

A projekt heterogén csoportokban is kiválóan működött:

- Érdeklődés szerint: A „művészi beállítottságú” tanulók a képversre és az élő szoborra, a „tech-guruk” a videókészítésre és prompt-írásra fókuszálhattak
- Képességek szerint: A lassabb haladóknak előre megírt „prompt-sablonok” segíthetnek (pedagógus)
- Segítő szerepek: Az IKT-ban jártasabb tanulók mentorálhatják társaikat

### **A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK ÉS ESZKÖZÖK**

számítógép, laptop, telefon, tablet, internet, gyurma, a szobrász alkotásai word dokumentumba szerkesztve, nyomtatva

Gmail, Google Maps, Gemini, Suno, LearningApps, Deevide (<https://deevide.ai/image-to-video>), közös rajzolás: <https://quickdraw.withgoogle.com/>

**ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK A HATÉKONY PROJEKT TERVEZÉSÉHEZ ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ**

- A projekt megvalósítására legalább 5 tanóra áll rendelkezésre.
- A projekt megvalósításában fontos szerepet játszik a digitális technológia eszközként való alkalmazása.
- A tanulási folyamat középpontjában a tanulók állnak.
- A projekt a tantervi követelményekkel összehangolt, fontos tanulási célokra összpontosít.
- A projekt céljai között szerepel a tanulók digitális kompetenciájának fejlesztése.
- A projekt során folyamatos, többféle típusú értékelés történik.
- A projekt egymással összefüggő feladatokat és tevékenységeket tartalmaz, amelyeket adott időtartam alatt kell végrehajtani.
- A projektre jellemző a multidiszciplináris megközelítés.
- A projekt feladataiban legyen kihívás, problémamegoldás, kutatás, vizsgálódási lehetőség.
- A tanulók a megszerzett tudást és készségeket bizonyítják a projekt produktumaiban, amelyek publikálhatók, előadhatók vagy bemutathatók.
- Az intézmény regisztrált a Digitális Témahét honlapon.