REFORMÁTUS PEDAGÓGIAI INTÉZET (OM 102246)
Székhely: 1041 Budapest, Árpád út 51. „A” épület 1. emelet 1.
Telephelyek: 4026 Debrecen, Füvészkert utca 4.
3530 Miskolc, Kálvin János utca 2.
2750 Nagykőrös, Hősök tere 5.
E-mail: refpedi@reformatus.hu
Internet: www.refpedi.hu

A Református Pedagógiai Intézet pályázatot hirdet református fenntartású iskolák diákönkormányzatai 1–3 fős alkotói közössége számára.

Címe: ***OTT VOLTAM!***
Műfaja: élménybeszámoló

Tartalmi elvárások és formai követelmények:
Élményszerű beszámoló a Diákok hangja témanapon való részvételről.
(Lehet egy projekt résztvevőjeként vagy szervező DÖK - tagként.)
A pályamű lehet riport, kisfilm vagy a digitális történetmesélés követelményeinek megfelelő alkotás.

Pályázati feltételek

Egy intézmény egyetlen pályaművel pályázhat.
Ha a zsűri arra alkalmasnak tartja, **az alkotást bemutatjuk a Diákönkormányzati Szakmai Napon**. (2026. november 25. Debrecen, 2026. november 26. Budapest)

A pályaműveket **saját intézményük honlapjára** töltsék fel és **az elérési linket küldjék** az alábbi e-mail címre: **refpedi.media@gmail.com**

Ebben az e-mailben adják meg intézményük pontos nevét,

a pályázat felelősét (DÖK-segítő pedagógus) és elérhetőségét,

az alkotók pontos nevét és elérhetőségeiket,

és nyilatkozzanak arról, hogy a diákok részt kívánnak-e venni a 2026. november 25-i, debreceni és/vagy a 2026. november 26-i budapesti rendezvényünkön. (Ezesetben a díjakat személyesen, nagy plénum előtt adhatnánk át.)

A benyújtási határidő: **2026. november 19. 12:00**.
A díjazottak kiértesítése honlapunkon és e-mailben történik **2026. november 23-ig.**

A pályázatok személyes benyújtására nincs lehetőség. A kiíró a határidőn belül érkező hiányos pályázatokat, egyszeri hiánypótlásra szólíthatja fel. A határidőn túl beérkező pályázatokat nem áll módunkban elfogadni.

Segítség a digitális történetmesélés műfaját választó pályázóknak

A **digitális történetmesélés (Digital Storytelling – DST)** a hagyományos, élőszavas vagy írott történetmondást ötvözi a multimédiás digitális eszközökkel. Lényege, hogy a narratívát képek, videók, hanghatások és zene segítségével emeli egy mélyebb, élményszerűbb szintre.

Az alábbiakban összefoglaltuk a módszer eredetét, formai kritériumait és a legfontosabb elindulást segítő forrásokat.

A digitális történetmesélés eredete

A digitális történetmesélés módszertana a **'90-es évek elejéről**, az Egyesült Államokból származik. **Joe Lambert**, **Dana Atchley** és **Nina Mullen** a kaliforniai San Franciscóban létrehoztak egy közösségi alkotóműhelyt, amely később Berkeley-be költözött és felvette a Center for Digital Storytelling (ma **StoryCenter**) nevet.

A cél az, hogy a modern technológia segítségével olyan hétköznapi, nem szakmabeli emberek is képesek legyenek önállóan és művészi formában elmesélni saját élettörténetüket, élményeiket, akik korábban nem fértek hozzá a filmkészítés eszközeihez. A módszer az ezredforduló után gyorsan elterjedt a nemzetközi és a hazai oktatásban, valamint a civil szférában is.

Formai és tartalmi kritériumok (7 alapelem)

Joe Lambert és a StoryCenter kidolgozták a klasszikus digitális történetek **7 legfontosabb alapelemét**:

1. **Nézőpont:** A történetnek személyesnek kell lennie, emiatt egyes szám első személyben íródik, és tisztán tükrözi a szerző egyéni látásmódját, belső megélését.
2. **A drámai kérdés:** Egy központi feszültségforrás vagy kérdés, amely fenntartja a néző figyelmét, és amelyre a történet végén választ kapunk.
3. **Érzelmi tartalom:** A legértékesebb történetek azok, amelyek valódi emberi érzelmeket (öröm, gyász, félelem, változás) mutatnak be, és ezáltal képesek empátiát kiváltani a nézőből.
4. **A saját hang ajándéka:** A készítő saját maga mondja fel a narrációt. A hangszín, az élőbeszéd tempója és intonációja olyan egyedi jelentést hordoz, amit semmilyen felirat nem tud helyettesíteni. (Az AI-narrálás kizáró ok!)
5. **A zene ereje:** A megfelelő háttérzene és a hangeffektek mélyítik a hangulatot, és tudatalatti érzelmi reakciókat váltanak ki a befogadóból.
6. **Gazdaságosság:** A kevesebb néha több. Egy jó digitális történet nem használ felesleges vizuális effekteket, túlzó szövegeket vagy túl sok képet. Csak a lényeg marad.
7. **Ritmika és tempó:** A képek váltakozásának és a beszéd sebességének tudatos adagolása határozza meg a történet dinamikáját.

   Technikai jellemző: Egy klasszikus digitális történet általában **2–4 perc hosszú**, szigorúan válogatott állóképekből vagy rövid videókból, illetve egy nagyjából 200–300 szavas forgatókönyvből épül fel. (Ritkán 5–7 perc is lehet.)

AZ ELKÉSZÜLT ANYAG EGYETLEN MÉDIAELEMKÉNT LEJÁTSZHATÓ!!!

Ingyenes és egyszerű eszközök a megvalósításhoz:

- **Canva:** Kezdőknek a leginkább ajánlott felület. A beépített videószerkesztőjével rendkívül egyszerűen lehet képeket, saját hangfelvételt és jogtiszta zenéket egymás mögé illeszteni.
- **CapCut:** Egy telefonon és számítógépen is ingyenesen használható videóvágó program, amellyel könnyedén rögzíthető a narráció a képek alá.

Értékelési szempontok:

1. Tartalom és történet

- Alapötlet és eredetiség
- Cselekmény és az elbeszélés felépítettsége
- Üzenet és érzelmi hatás

2. Digitális és technikai megvalósítás

- Képi világ és vizualitás
- Hangtechnika és auditív elemek
- Vágás és tempó
- Technikai bakiktól való mentesség

3. Digitális történetmesélési sajátosságok

- A „személyes hang” jelenléte
- Médiaelemek indokoltsága és egységessége (szöveg, kép, hang)
- Gazdaságosság és fókusz (a kevesebb néha több).
- A nézőre gyakorolt összhatás