



Országos Tanulmányi Verseny Középiskolásoknak Európai integráció témában

Cultivating Our European Resilience and Evolution (CORE) Jean Monnet Centre of Excellence Projekt – 2026 tavasz

A CORE Jean Monnet Centre of Excellence Projekt országos tanulmányi versenyt hirdet középiskolás diákok számára **„Európai Unió – közös jövőnk formálója”** címmel.

A verseny lehetőséget ad arra, hogy a diákok saját véleményükön és ötleteiken keresztül gondolkodjanak az Európai Unió jövőjéről, miközben fejlesztik érvelési, csapatmunkára és problémamegoldásra épülő készségeiket.

A döntőbe jutó csapatok egy valódi, élményalapú hackathonon vehetnek részt szakértői mentorálással, inspiráló egyetemi környezetben, ahol nemcsak tudást, hanem tapasztalatot, kapcsolatokat is szerezhetnek. A verseny kiváló lehetőség azoknak, akik érdeklődnek a közélet, az európai ügyek, a kreatív gondolkodás és az innováció iránt.

A verseny kétfordulós:

1. Esszé
2. Hackathon döntő a Nemzeti Közzolgálati Egyetem Ludovika Campusán.

A részvétel 3 fős csapatokban történik. A döntősöknek a szervezők szállást és étkezést biztosítanak.

1. forduló – Esszé

Téma:

„Merre tart az Európai Unió – és hogyan alakíthatják jövőjét a fiatalok?”

Követelmények:

- max. 5000 karakter,
- PDF formátum,
- saját munka.

Olyan kreatív, jól strukturált, eredeti gondolatokat bemutató esszéket várunk, amelyek meggyőző érveléssel, a fiatalok saját nézőpontját és véleményét tükrözve dolgozzák fel a témát.

Fontos, hogy nem tudományos tanulmányokat, hanem személyes hangvétellű, gondolatébresztő esszéket szeretnénk olvasni.



Az esszé megírásához az alábbi szakirodalmak és linkek inspirációt és támpontot nyújthatnak, használatuk teljes mértékben opcionális:

- Arató Krisztina – Koller Boglárka (2023): Európa Utazása. Integrációtörténet. Harmadik, Átdolgozott kiadás. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Az Európai Tükör folyóirat egyes lapszámai:
<https://folyoirat.ludovika.hu/index.php/eumirror>
- Az Európai Unió hivatalos honlapja: <https://european-union.europa.eu/>
- Európai Ifjúsági Portál: https://youth.europa.eu/home_en
- Eurobarométer felmérések: <https://www.europarl.europa.eu/at-your-service/hu/be-heard/eurobarometer>
- Europe Direct központok Magyarországon
- Európai Parlament budapesti kapcsolattartó iroda:
<https://budapest.europarl.europa.eu/hu>
- Európai Bizottság magyarországi képviselő:
https://hungary.representation.ec.europa.eu/index_hu
- Európa-élményközpont Budapest: <https://visiting.europarl.europa.eu/hu/visitor-offer/other-locations/europa-experience/budapest>

2. forduló – Hackathon

A döntőbe jutott 5 (öt) csapat egy **két napos, intenzív innovációs versenyen**, hackathonon vesz részt a Ludovika Campuson. A hackathon célja, hogy a diákok **élményszerű, közösségi tanulási környezetben** dolgozzanak ki kreatív, szakmailag megalapozott és megvalósítható javaslatokat egy aktuális EU-s kérdésre.

A hackathon olyan versenyforma, amelyben a csapatok rövid idő alatt, szakértői támogatással, interaktív és motiváló környezetben alkotnak. A módszertan egyszerre fejleszti a diákok **kritikai gondolkodását, kreativitását, problémamegoldó készségét és csapatmunkáját**, miközben betekintést nyújt a közpolitikai gondolkodás folyamatába.



A hackathon menete

1. Nap – Feladatismertetés és megoldáskidolgozás

A döntő első napján a csapatok:

I. Feladatismertetés

Dél előtt a Szervezők bemutatják azt az EU-s szakpolitikai vagy társadalmi kihívást, amelyre a csapatoknak megoldást kell kidolgozniuk. A feladat egy aktuális és a fiatalokat is érintő témakörhöz kapcsolódik (pl. digitális állampolgárság, zöld átállás, AI-szabályozás, biztonságpolitika).

II. Visszavonult csapatmunka

A feladat ismertetése után a csapatok külön termekbe **visszavonulnak**, hogy megkezdjék a kutatást, elemzést és a prezentáció összeállítását.

A csapatok szabadon eldönthetik, milyen formában dolgozzák fel az anyagot:

- készíthetnek **PowerPoint-prezentációt**,
- használhatnak **videós vagy képi illusztrációkat**,
- alkalmazhatnak **AI-eszközöket** (pl. képgenerálás, vizualizáció, adatábrázolás),
- összeállíthatnak rövid **animációs vagy magyarázó videókat** is.

Az alkotás szabadsága a verseny fontos eleme – a cél, hogy a diákok egyéni kreativitásukat és digitális kompetenciájukat is megmutathassák.

III. Szakértői segítség (konzultációs időablakok)

A nap folyamán meghatározott időpontokban a csapatok lehetőséget kapnak arra, hogy:

- oktatóktól és kutatóktól,
- EU-s ismeretekben jártas mentoroktól, uniós szakértőktől

szakmai konzultációt kérjenek. A mentorok segítenek a probléma értelmezésében, az érvelési struktúra felépítésében és a releváns adatok felhasználásában.

Ez a lépés biztosítja, hogy a diákok valódi szakmai visszacsatolást kapjanak, és magas minőségű, megalapozott megoldási javaslatot készíthessenek.

IV. Közösségi programok

A nap közös étkezésekkel, kötetlen beszélgetésekkel és csapatépítő pillanatokkal zárul, amelyek hozzájárulnak a jó hangulathoz és a verseny közösségformáló szerepéhez.

2. Nap – A verseny, azaz a prezentációk bemutatása

A második nap reggelén kezdődik a hackathon verseny része. A csapatok ekkorra már összeállították a végleges megoldási javaslatukat.



I. Prezentációk a zsűri előtt

A csapatok **10 perces** prezentációkban mutatják be:

- az általuk választott megközelítést,
- a probléma elemzését,
- az empirikus háttéranyagok és adatok felhasználását,
- az általuk kidolgozott javaslatot vagy innovációt,
- a várható hatásokat és megvalósítási lehetőségeket.

A prezentációt minden esetben **zsűriértékelés** követi, ahol a szakértők visszajelzéseket adnak, kérdéseket tesznek fel és megvitatják a csapat által javasolt megoldást.

II. A zsűri

A zsűri tagjai olyan szakemberek, akik:

- jártasak az európai integráció kérdéseiben,
- ismerik a releváns nemzetközi gyakorlatokat,
- értik az adott EU-s szakpolitikai területet,
- tapasztalattal rendelkeznek kutatásban vagy közpolitikai elemzésben.

A zsűri nemcsak értékeli, hanem szakmailag mentorál is – ez a verseny egyik legnagyobb hozzáadott értéke.

III. Eredményhirdetés és zárás

A prezentációkat követően a zsűri rövid tanácskozás után kihirdeti a helyezéseket. A csapatok értékes díjakat, okleveleket és szakmai lehetőségeket kapnak, a döntőt pedig közös ebéd és networking zárja.

Miért különleges ez a hackathon?

- **Kreatív, interaktív tanulási környezet**, ahol a diákok saját tempójukban dolgozhatnak.
- **Valós problémákra reflektáló feladat**, amelyen keresztül megismerhetik az EU működését és döntéshozatali logikáját.
- **Szakértői támogatás**, amely segít eligazodni a közpolitikai és adatelemzési folyamatokban.
- **Közösségi élmény**, amelyben a diákok kapcsolatokat építhetnek és csapatban gondolkodhatnak.
- **Prezentációs gyakorlat** valódi zsűri előtt – ez kiváló felkészülés későbbi pályázatokra, egyetemi feladatokra vagy konferenciaszereplésre.

Jutalmak

Értékes tárgynyermények.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Jelentkezés

3 fős csapatok nevezését fogadjuk el.

Határidők:

Jelentkezési határidő: 2026. február 28.

Esszé beküldésének határideje: 2026. március 15.

Döntő időpontja: 2026. április 24.-25.

Kapcsolat:

Szathmáry Zsófia (+36 70 6583 776)

core@uni-nke.hu

<https://core.uni-nke.hu/>