A BORDÁNYI SZARMATA RÉGÉSZETI PARK

PÁLYÁZATI FELHÍVÁSA

ÁLTALÁNOS ISKOLÁK FELSŐ TAGOZATOS DIÁKJAI RÉSZÉRE

# “A TÖRTÉNELEM AZ ÉLET TANÍTÓMESTERE” CÍMMEL

Kapcsolattartó: Vasuth Kata Virág

Tel.sz.: (30) 629 9371

E-mail: info@szarmatapark.hu

SZARMATA

RÉGÉSZETI PARK

BORDÁNY

## A PÁLYÁZAT CÉLJA

Történelem témakörben hirdet pályázatot a Bordányi Szarmata Régészeti Park általános iskolák felső tagozatos diákjai számára: *"A történelem az élet tanítómestere"* címmel.

A pályázat célja a történelem iránt érdeklődő diákok további motiválása - kreativitásuk fejlesztésével és ismereteik bővítésével. Ezen felül a pályázat értékes produktumainak és pillanatainak megjelenítésével (a Park közösségi média felületein) szándékunkban áll a történelem témakörével kevésbé baráti kapcsolatban álló diákokat (sőt, adott esetben szülőket, felnőtt korosztályt) fellelkesíteni és változtatni nézőpontjukon.

Iskolák számára is kiemelt fontosságú lehet egy-egy ilyen versenyen való részvétel, hiszen elősegítheti a diákok, osztályok, évfolyamok közötti kapcsolat szorosabbra fűzését - akár az egy csapatban dolgozás lehetőségével, akár az iskolát képviselő nebulók közös buzdításával és támogatásával (pl. szavazat gyűjtése a közösségi média felületeiket felhasználva).

A különböző iskolák erejének összemérése nem csupán versengésre, de baráti szálak kialakulására és későbbi összefogások alapkő letételére is szolgálhat.

## SZABÁLYZAT

- A pályázaton 5 fős csapatok vehetnek részt iskolánként. Mind a négy felsős évfolyamot minimum egy diáknak képviselnie kell csapaton belül (tehát egy csapaton belül kötelező egy 5., 6., 7. és 8. osztályos diák jelenléte).
- A Szarmata Régészeti Park iskolánként egy induló csapatot regisztrál a versenyre. Amennyiben egy iskolából több csapat is szeretné megmutatni tudását, a beugró feladat népszerűségével dől majd el, melyik csapat képviselheti az adott intézményt.
- Az adott iskola csapata kizárólag a feladattal megbízott szaktanár vezetésével és ügyeletével indulhat.
- A szaktanár szükség esetén tarthat felkészítő alkalmakat a résztvevőknek és elláthatja őket instrukciókkal, de fontos, hogy a csapattagok fantáziája és tudása érvényesüljön a feladatok megoldása során, hiszen a pályázat nem titkolt célja a diákok képességeinek fejlesztése.
- A pályázók produktumainak megosztása saját vagy bármilyen más felületen egészen addig TILOS, amíg a Szarmata Régészeti Park meg nem hirdette saját közösségi média felületein. Az igazságos verseny érdekében egyszerre jelentetjük meg az elkészült munkákat.

**FORDULÓK**

- *BEUGRÓ*:

  Az első fordulóban bármennyi csapat részt vehet. A kisfilm elkészítése egyben a nevezés is a pályázatban való részvételre.

  A pályázat *"beugró feladata"* egy 2-3 perces videó elkészítése, melyet a Park közösségi média felületein jelentetünk meg. Iskolánként 1-1 kisfilmet készítő csapat továbbjut az elődöntőbe. Ha egy iskolából több pályázat is érkezik, a továbbjutó az a csapat lesz, amely a közösségi felületen 2024. január 21. (vasárnap) 12.00 óráig több kedvelő szavazatot kap.

  A videó témája: *"Mit jelent számomra a történelem?"*. A pályázó csapat feladata, hogy minél kreatívabb formában oldja meg a videó elkészítését, akár egy fiktív vagy egy saját történeti szál kontextusba szövésével, mely rávilágít a történelem ismeretének fontosságára és természetesen a diákok személyes kapcsolódására a történelemhez. A pályázott videókat az "info@szarmatapark.hu" e-mail címre kell elküldeni 2024. január 5. (péntek) éjfélig és szigorúan tilos a produktumok megosztása addig, amíg a Szarmata Régészeti Park felületein meg nem jelent.

  Az e-mailben a kisfilm mellett meg kell adni a pályázó iskola nevét, a választott csapat nevet. A csapattagok nevét és osztályát, a felkészítő tanár nevét és elektronikus elérhetőségét valamint egy kapcsolattartási e-mail címet, ha az nem egyezik meg a küldési címmel illetve a felkészítő tanár e-mail címével.

- *ELŐDÖNTŐ:*

  Itt is szükség lesz a résztvevők kreativitására, ugyanis feladatuk egy szarmatákkal kapcsolatos történet folytatása lesz, melynek kezdő sorait és a munkájukat segítő forrásokat a továbbjutó csapatok kihirdetését követően kapják kézhez. Nem csupán a színes cselekményszálakat értékeljük, hanem a korabeli közeg és szereplők megjelenésének minél hitelesebb leírását is (ebben a megadott források nyújtanak segítő kezet). A csapatok felkérhetik iskolájuk legkiemelkedőbb rajztudással rendelkező nebulóit segítségül, de kizárólag a történet képi illusztrációjának elkészítésére (legfeljebb három rajz). Az elkészült munkákat Parkunk egy digitális kiadványba sűrítve teszi közzé. Az elkészült pályamunkát a videóhoz hasonlóan az "info@szarmatapark.hu" e-mail címre kell elküldeni 2024. február 19. (hétfő) éjfélig. Ebben a körben a Szent László Haditorna Egyesület Pannonia Sarmatica Hagyományőrző Csapata választja ki a továbbjutó csapatokat, anélkül, hogy tudnák

mely munka mely iskolához tartozik. Az elődöntőből **a középdöntőbe 8 csapat jut tovább**.

- *KÖZÉPDÖNTŐ:* A Szegedi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának Régészeti Tanszékén, illetve annak pince helyiségében zajlik majd a középdöntő. Ebben a fordulóban a diákok éles eszükkel vívhatják ki a yagi kultúdöntőben való részvételt. A forduló témája: betekintés az egykor Alföld területén élő kultúrák és népek régészeti anyagába. A diákok valódi tárgyak szemügyre vételével vehetnek részt a vetélkedőn. Ebben az esetben nem részesítjük forrásokban a csapatokat, kizárólag a helyszínen történő gyors és okos gondolkodás - logika, illetve az addig megszerzett tudás lesz segítségükre.

  A középdöntőből **3 csapat jut tovább a döntőbe**, mégpedig a középdöntőn elért pontszámaik alapján.
- *DÖNTŐ:* A három döntős csapat részt vesz egy előkészítő alkalmon Bordányban. Az előkészítő alkalom költségeit (szállás, étkezés, foglalkozások kellékei) az Egérház Alapítvány vállalja magára, így mind a diákok, mind a kísérő tanárok számára díjmentes. Megszállnak a Bordány Hostelben - egyfajta csapatépítés, ismerkedés, barátkozás céljából; majd másnap a Szarmata Régészeti Parkba látogatnak, ahol foglalkozás keretein belül bővül ismeretük a szarmata néppel kapcsolatban. A döntőre később kerül sor, mely vetélkedő formájában zajlik majd a Park területén.

**HATÁRIDŐK - IDŐPONTOK**

- **A pályázat és a "beugró feladat" hivatalos kihirdetése** - sajtótájékoztatóval egybekötve - **2023. november 18. (szombat).**
- **A "beugró feladatra" készült videók leadási határideje: 2024. január 5. (péntek) éjfél.** 2024. január 6-án (szombaton) már feltöltjük a videókat és kezdetét veszi a szavazás.
- **A "beugró feladat" szavazásának lezárása és eredményhirdetése: 2024. január 21. (vasárnap) 12.00 óra és 2024. január 22. (hétfő) - A magyar kultúra napja.** Az elődöntős csapatok ekkor kapják kézhez a következő feladathoz szükséges forrásokat.
- **A "szarmata sztori" leadásának határideje: 2024. február 19. (hétfő) éjfél.**
- **A középdöntőbe jutó csapatok megnevezése: 2024. február 26. (hétfő).**
- **A középdöntő időpontja: 2024. március 11. (hétfő).**

- **A döntő előkészítőjének két napja: 2024. április 11. (csütörtök),** érkezés és közös program a szálláson és **2024. április 12. (péntek)** az előkészítő foglalkozás napja, délután hazautazás.
- **Döntő: 2024. április 18. (csütörtök) - Műemlékvédelmi világnap.**

**NYEREMÉNYEK**

- Az elődöntőben résztvevő csapatok között különféle kisebb-nagyobb nyereményeket sorsolunk ki tombola formájában.
- A középdöntőben résztvevő csapatok és felkészítő tanáraik ingyenesen beléphetnek a Bordányi Szarmata Régészeti Parkba és részt vehetnek egy foglalkozáson.
- A III. helyezett csapat számára kirándulást szervezünk Mórahalomra, az Ezer Év Parkjába. A belépőket az Egérház Alapítvány vásárolja meg és adja át a nyerteseknek.
- A II. helyezett csapatnak kirándulást biztosítunk az Ópusztaszeri Nemzeti Történeti Emlékparkba. A belépőket az Egérház Alapítvány vásárolja meg és adja át a nyerteseknek.
- Az I. helyezett csapatot kirándulásra invitáljuk a Baláca Villa Romana-ba, az egykori római légiós villagazdaságba. A belépőket az Egérház Alapítvány vásárolja meg és adja át a nyerteseknek.