

Pályázati felhívás

ÓKORI VIZEKEN

Mi történt az egyiptomi hajótöröttel az elvarázsolt szigeten? Kik voltak az Argonauták és milyen küldetéssel hajóztak a tengeren? Milyen cselt vetettek be a görögök a szalamiszi csatában? Hogyan vezetett az actiumi tengeri ütközet a római császárság kialakulásához?

Mindezt megtudhatjátok, ha hajóra szálltok és elindultok a Szépművészeti Múzeum idei levelező pályázatán, amelyen izgalmas feladványok, online kvíz és egy kreatív pályamű elkészítése vár rátok!

Kettős céllal indítja útnak a budapesti Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteménye az idén huszadik alkalommal meghirdetett levelező pályázatát. A hagyományokhoz híven a csapatokban versenyző diákoknak ezúttal is az egész tanéven átívelő izgalmas történeteken és játékos feladványokon keresztül nyílik lehetősége az ókorral kapcsolatos ismereteik elmélyítésére és kreativitásuk fejlesztésére. Újdonság azonban, hogy a verseny egyes fordulóihoz tartozó oktatási segédanyagokat, amelyek az általános és középiskolai történelem tantárgyhoz kapcsolódva az ókori Egyiptom, Görögország, illetve a Római Birodalom világába vezetik be a diákokat, szabadon is hozzáférhetővé tesszük a Szépművészeti Múzeum ókortudományi portálja, a [Hyperión](#) felületén. A nagy ókori kultúrákkal kapcsolatos interaktív magyarázó anyagok és játékok nemcsak a versenyen való sikeres szereplést segítik elő, hanem attól függetlenül is felhasználhatók az iskolai tanórák színesítésére, a távoktatás könnyítésére, illetve az érdeklődő diákok önálló munkájához.

Kik nevezhetnek a versenyre?

Általános és középiskolák **5–10. évfolyamos** diákjai. Egy csapat létszáma legfeljebb **15 fő** lehet.

Mi a verseny témája?

Az idei verseny témája a hajózás: a pályázók egy-egy kiemelt történet révén, a hozzájuk kapcsolódó ókori ábrázolások és régészeti leletek segítségével ismerhetik meg az antik világ hajózáshoz kötődő mitikus kalandjait és történelmi eseményeit. Az ókori történetekben az adott kultúrák további jellemzői is feltáruulnak a versenyzők előtt a technikai vívmányoktól kezdve a társadalmi viszonyokon át a vallás és a mítoszok világáig, illetve az ókori kultúrák egymáshoz való kapcsolatáig.

Milyen feladatokat kell teljesíteni?

1. Online fordulók: A Hyperión portál felületén közzétett bevezető fordulók szerepe az, hogy felkészítse a résztvevőket a kvízre és a pályamű elkészítésére. Az egyes fordulók témaköreinek megismerésére, illetve az azokkal kapcsolatos rövid feladatok megfejtésére és beküldésére a versenyzőknek fordulónként egy-egy hónap áll rendelkezésére.

Forduló	1.	2.	3.	4.
Közzététel napja	2020. október 1.	2020. november 13.	2020. december 11.	2021. január 22.
Beküldési határidő	2020. november 13.	2020. december 11.	2021. január 22.	2021. február 19.

2. Online kvíz: 2021. március 5-én 15.00 órától a résztvevők online kvízt töltenek ki az iskolában, amelynek kérdései a négy bevezető forduló során megszereshető tudásra épülnek. A kvíz kitöltéséhez bármilyen segédanyag használható, de előnyben lesznek azok, akik már biztos ismeretekkel rendelkeznek az online fordulók témaköreiről.

A kvíz kitöltésére meghatározott idő áll rendelkezésre (a hozzáférési adatokat és a tájékoztatót a belépés módjáról közvetlenül a fordulót megelőzően kapják meg a csapatok). A kvíz napján csapatonként legalább egy stabil internetkapcsolattal rendelkező, böngészésre alkalmas számítógép szükséges, nagyobb létszámú csapat esetén a böngészést több gép rendelkezésre állása segítheti.

3. Pályamű elkészítése: Neaklés kincsesládája

A pályázat végére a csapatoknak egy kincsesládát kell összeállítaniuk, benne egy képzeletbeli hajó rakományával, valamint a hajónapló egy részletével. A csapatok a fordulók során fogják megszerezni a korszakra vonatkozó alapvető ismereteket, amelyek egyúttal a pályamű megtervezésében és elkészítésében is segítséget nyújtanak. A pályaműről az utolsó forduló után részletesebb tudnivalókat küldünk.

A pályamű beküldésének határideje: **2021. április 30.**

Hogyan folyik az értékelés?

A pályaműveket korcsoportonként értékeljük. Minden jelentkező csapat egy pályaművet küldhet be.

Az egyes fordulók és az online kvíz helyes kitöltéséért járó pontok száma megegyezik a pályaműre adható maximális pontszámmal. A pályaműveket 2021 áprilisában független zsűri értékeli; az eredményről a résztvevőket májusban értesítjük.

Mit kapnak a győztesek?

A győzteseket a tanév végén egy napra vendégül látjuk a Szépművészeti Múzeumban, ahol egy különleges program során testközelből ismerhetik meg az ókor világát, majd saját maguk is elkészíthetnek egy általuk választott „antik” tárgyat.

Hogyan lehet jelentkezni?

A pályázatra **2020. október 9-ig** [online űrlap](#) kitöltésével lehet jelentkezni.

Nevezési díj nincs.

Hova lehet kérdésekkel fordulni?

A pályázattal kapcsolatban minden információ elérhető a [verseny honlapján](#). Kérdéseikre szívesen válaszolunk a 06-1/469-7261-es telefonszámon vagy a marathon@szepmuveszeti.hu e-mail címen.

Az előző tanévek pályázatainak részletei megtekinthetők az [Éós archívumában](#).

Budapest, 2020. augusztus 24.

Tóth Noémi

Szépművészeti Múzeum Éós-program

pályázati felelős