

## 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 portáljára, 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 feltáruznak 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.
<b>Közzététel napja</b>	2020. október 1.	2020. november 13.	2020. december 11.	2021. január 22.
<b>Beküldési határidő</b>	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](mailto: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