

FELHÍVÁS
A CÍVIS ÁLOM CÍMŰ INTERAKTÍV ÉS KREATÍV HÁROMFORDULÓS
KÖZÉPISKOLAI VÁROSTÖRTÉNETI VETÉLKEDŐRE

A verseny meghirdetője:

Debreceni Tankerületi Központ 4026 Debrecen, Kálvin tér 11.

A verseny szervezője: Debreceni Tankerületi Központ és a Déri Múzeum

A verseny támogatója: Debrecen Megyei Jogú Város

A verseny célja:

A középiskolás diákok minél többet tudjanak meg Debrecenről: történelméről, művészetéről, irodalmáról és az egykori városlakók életéről. A fiatalok kreatív feladatokon keresztül jelenítsék meg elképzeléseiket Debrecen jövőjére vonatkozóan, a „Debrecen 2023 – Európa Kulturális Fővárosa” pályázat céljaihoz kapcsolódva.

A fiatalok önismeretének, személyiségének és gondolkodásának gazdagítása, lehetőség nyújtása a diákok szabad, kreatív önkifejezésére.

Egy nemes versengés keretében a diákönkormányzatok önszervező erejére támaszkodva az iskolai közösségek kreativitásának támogatása.

A jelentkezés és a részvétel feltételei:

A versenyre a Debreceni Tankerületi Központ fenntartásában működő középiskolák diákjai jelentkezhetnek, csoportos formában, csapatokat alkotva. A csoportok létszáma az 1. és 2. fordulóban tetszőleges, a döntőben egy 5 fős csapat képviseli az iskolát. A jelentkezéseket az adott intézmény diákönkormányzata szervezi, koordinálja. A csoportok nevet választva adják le jelentkezésüket, felsorolva a csoport tagjait. A jelentkezési lapot az adott középiskola intézményvezetője aláírja és lebélyegzi. A versenyző csapatok az első forduló különböző helyszíneire a jelentkezési lap bemutatásával léphetnek be.

A verseny leírása:

A verseny keretjének története

A verseny résztvevők olyan diákok, akik valamely távoli országba indulnak tanulni. Szüleik és a város vezetői támogatják a törekvésüket, de azt kérik tőlük, hogy a Református Kollégium hajdani diákjaihoz hasonlóan majd térjenek haza, és itthon hasznosítsák a tanultakat. Ez azonban csak akkor sikerülhet, ha minél alaposabban megismerik Debrecent, hiszen ekkor tudhatják csak meg, milyen ismereteket érdemes megszerezniük. Feladatuk tehát annyi, hogy minél többet tudjanak meg Debrecenről: történelméről, művészetéről, irodalmáról és az egykori városlakók életéről.

A játék menete:

A játék/vetélkedő három fordulóból áll, melyekben az ismeretek megszerzésére és rögzítésére, aktív felhasználására és kreatív alkalmazására kerül sor.

1. forduló - Debrecen múltja

2. forduló – Kreatív feladatok kötelező és szabadon választott témában

3. forduló – Szóbeli vetélkedő

Ajánlott irodalom:

Városunk című honismereti szöveggyűjtemény Debrecenről
Debrecen (kiadta: Debrecen Önkormányzata)

Szabó Magda Kiálts város

<http://www.debrecenimuvkozpont.hu/kulturkozpont/debreceniertektar>

1. forduló

2018. február 1 – február 25.

Debrecen történelméhez kapcsolódó feladatok megoldása, múzeumok és emlékhelyek felkeresése alapján

A csapatok ebben a fordulóban felkeresik a Déri Múzeum, a Debreceni Irodalom Háza, a Medgyessy Ferenc Emlékkiállítás és a Református Kollégium kiállításait. A helyszínekre a csapatok az intézményvezető által aláírt jelentkezési lappal léphetnek be, ez alkalommal rögzítésre kerül a helyszínen megjelent csapattagok létszáma. (Ez a plusz pontok számításához szükséges.) A versenyzők az első helyszínen, a Déri Múzeumban veszik át azt a borítékot, amely tartalmazza az első forduló feladatait és a szükséges információkat. A feladatok megoldásához az ajánlott irodalom ismerete, a kiállítások bizonyos részleteinek megtekintése és a város megadott helyeinek fölkeresése, bejárása szükséges, ahol játékos formában megtalálhatják azokat az információkat, melyek segítségével a feladatokat meg tudják oldani. A feladatok megoldására 3 hét áll a csapatok rendelkezésére.

A megoldott feladatsort a borítékban található útmutató szerint kell a csapatoknak leadniuk 2018. február 26. 15 óráig.

Az 1. forduló értékelése:

Az első fordulóban az összes pontszám 50% -a szerezhető meg. Egy adott középiskola első fordulóban elért összesített pontszáma az iskolánkénti csoporteredmények átlaga.

Plusz pontszám szerezhető a résztvevők létszámának az adott középiskola létszámához viszonyított aránya (%) és a versenyzők összesített iskolai létszáma (fő) alapján.

2. forduló

2018. február 1 – március 19. (az első fordulóval párhuzamosan már készülhetnek a kreatív feladatok)

Kreatív feladatok megoldása, egy kötelező és egy szabadon választott téma kidolgozása

- *Kötelező téma szabadon választott eszközökkel történő megfogalmazása:*

– Cívis álom.

A résztvevő csapatok feladata, hogy egy álmot jelenítsenek meg, mutassanak be, amely a város jövőjéről szövéődött. Nincs megkötés, hogy milyen távolra tekintsen a vízió Debrecen jövőjébe, a hangsúly a jelenhez mért változásokon, átalakulásokon van. Az álmot, látomást a csapatok tetszőleges formában mutatják be.

- *Egy szabadon választható téma kidolgozása, egyénileg megválasztott eszközzel, az alábbiakból:*

– Debrecen címerének újratervezése az alapmotívumok felhasználásával.

- Facebook-on közvetítse egy legény céhbe való föl vételét.
- Készítsen filmet/montázst Debrecen általa jellegzetesnek tartott helyeiről.
- Írjon egy blog-bejegyzést "Miért szeretem Debrecent?" címmel.
- Nézze meg a Debreceni Irodalom Háza honlapján található irodalmi topográfiát, amelyen azok a házak szerepelnek (leírásokkal, képi ábrázolással), ahol a városunkban tartózkodó szépírók laktak. Készítsen egy képet a mostani épületről, helyről. A kép utaljon a híres lakójára (pl. montázs, mém stb.)
- Válasszanak ki egy tetszőleges művet Medgyessy Ferenc alkotásaiból és tetszőleges módon dolgozzák föl.
- Tekintsék meg a Református Kollégium iskolatörténeti kiállítását, írjanak levelet Kerekes Ferenc nevében, aki Bécsben tanult és magyar nyelvű újságot szerkesztett, s aki először adta ki a Lúdas Matyit.
- Egy Debrecenről szóló vers megzenésítése. A megzenésíthető alkotások szövegeit, melyekből választani lehet, a csapatok az 1. fordulóban kapják meg.

A 2. forduló értékelése:

A második fordulóban a helyi diákönkormányzat értékeli a csapatok pályamunkáit, és választja ki a 3. fordulóra bekerülő kreatív munkát, illetve a döntőben az iskolát képviselő 5 fős csapat tagjait. Szempontok a kötelező és szabadon választott kreatív pályamunkák értékeléséhez:

- kreativitás,
- eredetiség,
- kifejező erő,
- történeti téma esetén hitelesség,
- megjelenítés.

3. forduló

2018. március 20. 10 óra

Szóbeli vetélkedő

Helyszín: Déri Múzeum, Díszterem

A harmadik forduló a Városházán kezdődik, ahonnan a diákokat Papp László, Debrecen polgármestere indítja útnak.

A szóbeli forduló két részből áll:

1. A csapatok bemutatják a Cívis álom című kötelező és a szabadon választott kreatív feladatok eredményeit, melyre 5-5 perc áll rendelkezésükre.

2. Szónoklat

A feladat témáját a versenyzők a helyszínen ismerik meg, a kreatív feladatok bemutatásával párhuzamosan a felkészülésre egy óra áll rendelkezésükre.

A 3. forduló értékelése:

A harmadik fordulóban a csapatok munkáját zsűri értékeli.

Ebben a fordulóban az összesített pontszám 50%-a szerzhető meg.

Végeredmény:

A Cívis álom című középiskolai várostörténeti vetélkedő végeredménye a fordulók pontszámainak összesítése alapján alakul ki.

Díjazás:

I. helyezés

Az első helyezett csapat tagjai és az általuk megnevezett 20 diáktársuk (akik a verseny során legaktívabban segítettek iskolájuk sikeres szereplését) Debrecen egyik általuk választott testvérvárosába utaznak háromnapos látogatásra, továbbá belépőt nyernek a 2018. évi Campus Fesztiválra.

II. helyezés

A második helyezett csapat tagjai belépőt nyernek a 2018. évi Campus Fesztiválra, valamint a FIBA 3x3 World Tour Debrecen-re.

III. helyezés

A harmadik helyezett csapat tagjai belépőt nyernek a 2018. évi Campus Fesztiválra.

Különdíjak

Különdíjak a verseny szponzorainak felajánlásai alapján kerülnek kiosztásra.

Kapcsolat:

Esetleges felmerülő kérdését a rozalia.karika@kk.gov.hu e-mail címen jelezheti.

JELENTKEZÉSI LAP

A CÍVIS ÁLOM CÍMŰ INTERAKTÍV ÉS KREATÍV HÁROMFORDULÓS KÖZÉPISKOLAI VÁROSTÖRTÉNETI VETÉLKEDŐRE

A csapatok nevezéseiket az adott középiskola diákönkormányzat vezetőjének adják le, két példányban, 2018. január 30-ig.

Alulírottak benevezünk a Cívis álom című interaktív és kreatív háromfordulós középiskolai várostörténeti vetélkedőre.

Intézményének neve, címe:.....

A versenyre jelentkező csapat neve:.....

| sorszám | a csapat tagjainak neve | osztálya | aláírás |
|---------|-------------------------|----------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Kérjük, hogy egy jelentkezési lapot az intézményvezető aláírását követően, a csapat az első forduló valamennyi helyszínére vigyen magával, mivel belépőül szolgál.

Debrecen, 2018. január

.....
intézményvezető

ph.