

Deň Histórie Kežmarok



Pravidlá Súťaže

Január 2023

Deň História Kežmarok: Pravidlá Súťaže

Deň Histórie Kežmarok je dejepisná súťaž pre žiakov stredných a základných škôl v okrese Kežmarok zameraná na objavovanie regionálnej histórie. Študenti majú za cieľ vypracovať krátke projekty na témy podľa vlastného výberu, ktoré spadajú pod rámcovú tému prvého ročníka: Kežmarok po roku 1945. Počas procesu tvorby budú súťažiaci okrem samostatného badania vedení k rozvíjaniu zručností ako sebavedomie pri prezentovaní, kritické myslenie, tímová práca, čítanie s porozumením alebo časovému manažmentu. Viac informácií nájdete na webstránke súťaže denhistorie.sk

Nižšie uvedené pravidlá a postupy slúžia predovšetkým ako pomôcka pre pedagógov a organizátorov podujatí. Pravidlá majú zaručiť jednotný štandard súťaženia na školách a rovnaké podmienky pre všetkých súťažiacich. V prípade otázok alebo pripomienok k súťaži kontaktujte organizátorov súťaže prostredníctvom e-mailu pripomienky@denhistorie.sk

Súťaž Deň Histórie Kežmarok vznikla ako dobročinný projekt v rámci ročného programu Sokratovho Inštitútu. Jedná sa o pilotný ročník s cieľom prilákať čo najviac študentov z pozadí a s rôznou úrovňou akademických zručností. Na organizácii súťaže a podujatí sa podieľajú mestské, okresné a súkromné inštitúcie z Kežmarku a okolia. Záštitu nad súťažou prevzal František Neupauer z Ústavu Pamäti Národa, ktorý je zároveň aj jedným z porotcov.

+podakovanie

-mesto

-sponzori

-porotcovia

OBSAH

| | |
|--|----|
| Deň História Kežmarok: Pravidlá Súťaže | 1 |
| Priebeh Súťaže | 2 |
| <i>Kto sa môže zapojiť? Ako sa môžu žiaci zapojiť?</i> | 3 |
| <i>Priebeh súťaže</i> | 3 |
| <i>Podujatia</i> | 3 |
| <i>Úspešne splnenie podmienok súťaže</i> | 3 |
| <i>Výstupy</i> | 4 |
| <i>Súťažne kolá</i> | 4 |
| Kategórie Výstupov | 6 |
| TEXT: | 6 |
| UMENIE | 6 |
| PLAGAT/INFORGAFIKA | 7 |
| Povedzme spolu NIE plagiátorstvu | 8 |
| Ako Vytvoriť Kvalitnú Hypotézu? | 10 |
| Hodnotiaca Rubrika | 10 |
| Spatná Vazba a Dodatočné Materialy | 11 |

Priebeh Súťaže

Kto sa môže zapojiť? Ako sa môžu žiaci zapojiť?

Možnosť zapojiť sa majú všetci žiaci stredných škôl v Kežmarku; konkrétne: Biela Voda, Gymnázium P. O. Hviezdoslava, Hotelová akadémia Otta Bruckera, Strojárska škola a ---. Predstavenie súťaže bude prebiehať v priebehu januára na všetkých zapojených školách formou prezentácie pre žiakov a pedagógov. Súťažiaci sa do súťaže oficiálne zapoja po prvom prihlásení do svojho online účtu, ktorý im bude automaticky vygenerovaný.

Priebeh súťaže

Po prihlásení sa do súťaže si súťažiaci s pomocou učiteľa vyberie vhodnú tému súvisiacu s rámcovou témou Kežmarok po roku 1945 (povojnový Kežmarok). Téma by mala súťažiacemu zaujímať (napr. šport alebo autá) a zároveň by mala súvisieť s obdobím okolo 40. rokov minulého storočia (téma vysokorýchlostného internetu by toto kritérium nespĺňala). Na základe témy vypracuje súťažiaci krátku hypotézu v maximálnej dĺžke niekoľkých viet, napr.: *V Kežmarku bolo počas vojny viac tankov ako osobných áut*. Téma a hypotéza poslúžia súťažiacim ako lupa, cez ktorú budú objavovať dobové súvislosti.

Podujatia

Súťažiacim budú počas februára k dispozícii podujatia v partnerských inštitúciách. Podujatia facilitované odborníkmi na témy súvisiace s obdobím pred, počas a po druhej svetovej vojne majú slúžiť súťažiacim na rozšírenie vedomostí a zároveň ako zdroj informácií ku ich projektu. Súťažiacim zároveň budú ponúkané konzultácie v mestskej knižnici, kde budú môcť nájsť odpovede na konkrétne otázky a dohľadať ďalšie zdroje. Nakoľko súťaž zohľadňuje vlastnú iniciatívu súťažiacich a rozvoj organizačných schopností súťažiacich pri ich hodnotení, súťažiaci sú sami zodpovední za prihlasovanie sa na podujatia a dodržanie termínov predkladania projektov. Učiteľ by mal zaujať pozíciu konzultanta – najmä v úvodnej fáze projektu a pri tvorbe hypotézy.

Úspešne splnenie podmienok súťaže

Pre úspešné splnenie podmienok súťaže sa bude musieť súťažiaci zúčastniť aspoň troch (3) podujatí v priebehu mesiaca február tak, aby získal všetkých päť (5) odznakov historického bádateľa a zároveň odovzdal projekt do stanoveného termínu. Odznaky: kritické myslenie, tímová práca, diskusia, čitateľské zručnosti a časový manažment sú priradené k jednotlivým podujatiam podľa toho, ako sú navrhnuté, pričom súťažiaci získajú viac odznakov za náročnejšie podujatia. Získavanie odznakov slúži ako okamžitá pozitívna spätná väzba a ako spôsob sledovania pokroku súťažiacich.

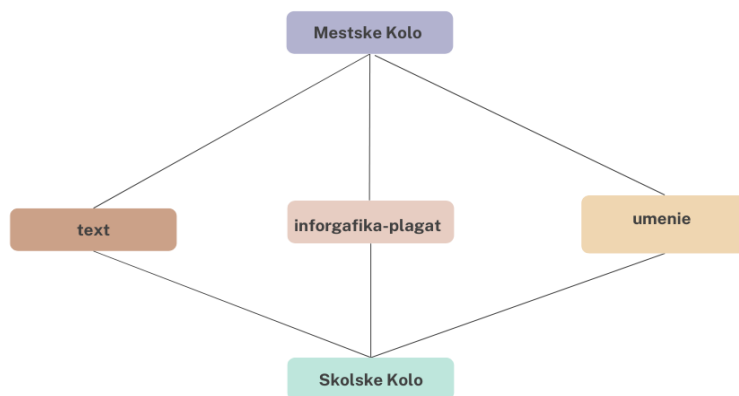


Výstupy

Súťažné výstupy, na ktorých súťažiaci pracujú počas celého trvania súťaže. Vyber by mal byť deklarovaný vyučujúcemu už na začiatku súťaže (povolenie zmeny výstupu je vždy na danom učiteľovi a malo by zohľadňovať individuálne dôvody a čas do odoslania finálnej verzie). Kategórie výstupov sú: *text*, *infografika/plagáty* a *umenie*. Každý výstup súťaží vo svojej vlastnej kategórii. Podmienky úspešného plnenia pre každý výstup a zdroje na vypracovanie sú uvedené nižšie.

Súťažne kolá

Súťaž prebieha najskôr v školskom kole a potom v mestskom kole počas podujatia Dňa História. Školského kola sa zúčastňujú žiaci danej školy, porotcami sú učitelia dejepisu. Pokyny na hodnotenie sú uvedené v rubrike hodnotenia, pričom 50 % hodnotenia tvorí účasť na podujatiach a 50 % spracovanie projektu. Počet záujemcov nie je obmedzený. V mestskom kole súťažné kategórie vyhodnocuje odborná porota a súťažiaci majú možnosť stručne predstaviť svoje projekty porotcom, ktorí môžu kladť doplňujúce otázky, ktoré môžu súťažiacim dodať extra kredit.





Priebeľ

Vyber si temu!

Čo ti napadne, keď sa povie
Kežmarok po 1945? Ulica?
Udalosť? Osobnosť?
Predstavivosti sa medze
nekladú!

KROK
01



KROK
02

Konzultuj!

Rozprávaj, veď dialóg. Vieš si
rezervovať stretnutie, tak
prečo to nevyužiť.

KROK
03



KROK
04

Vypracuj vystup

Máš radšej referát, poster
alebo umenie? Sám si vyber
ako projekt spracuješ.
Predstavivosti sa znovu
medze nekladú!

KROK
05

KROK
06

Kategórie Výstupov

Súťaž prebieha v troch kategóriách: *text, umenie a infografika/plagát*. Každá kategória súťaží iba medzi sebou. Nižšie sú uvedené návody na prípravu jednotlivých výstupov, ich formálna úprava a limity rozsahu a veľkosti (limity sú orientačné a ich mierne prekročenie neznamena diskvalifikáciu). Každý projekt, ktorý postúpi do mestského kola, bude interne posúdený organizátormi súťaže, aby bola zabezpečená spravodlivosť. Prípadne nedostatky (nesplnenie podmienok dostatočnej citácie a pod.) alebo extrémne prekročenie rozsahu budú oznámené vopred a súťažiaci budú musieť svoje projekty prerobiť, aby sa mohli zúčastniť mestského kola.

TEXT:

Text – písaný ako poézia alebo próza – by mal prezentovať výsledky badania v štruktúrovanej forme a prezentovať jasnú argumentáciu na zvolenú tému. Všetky citácie musia byť riadne označené. Citovaná biografia nie je zahrnutý priamo v texte (všetci súťažiaci uvedú svoje zdroje v formulári spätnej väzby).

Text je písaný na počítači, veľkosť písma 12, Times New Roman, riadkovanie 1.0, používa sa štandardizovaná hlavička upraveného formátu MLA. Rozsah je maximálne jedna strana A4 (~500 slov). Text môže obsahovať obrázky alebo grafy, ktoré nie sú zahrnuté v rozsahu.

Hlavička Vzor

Meno
Dátum
Škola

Názov Projektu

UMENIE

TBD

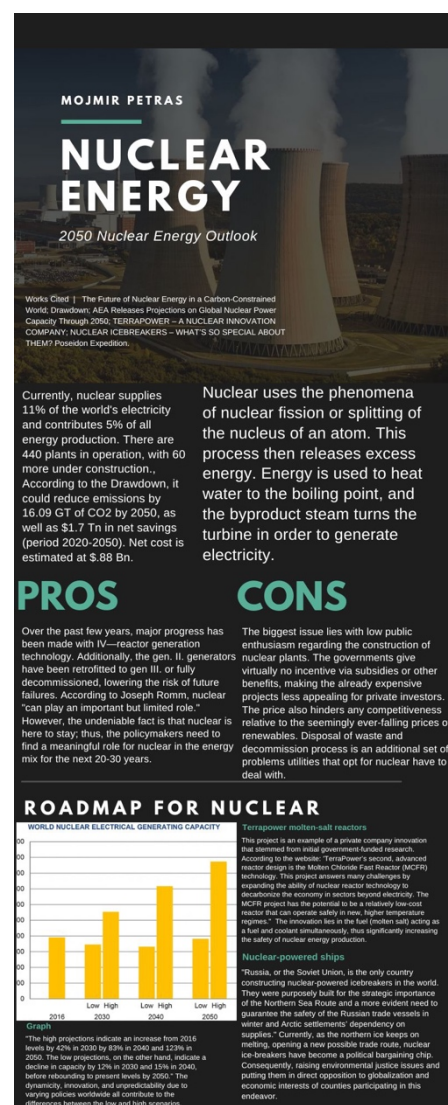
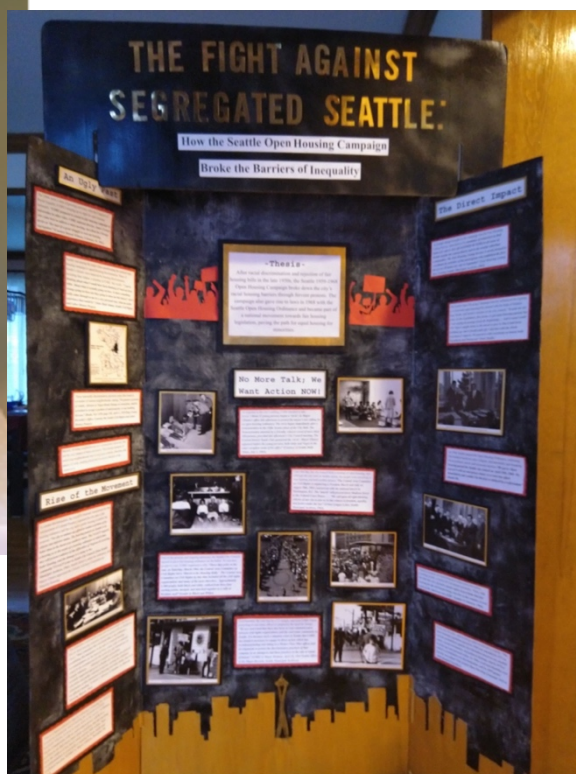
PLAGAT/INFORGAFIKA

Plagát je fyzickým a vizuálnym výtvorom. Na jeho vytvorenie môžu súťažiaci použiť kartón, papier alebo iné podobné materiály. Môže obsahovať viacero prvkov (text, grafika, fotografia atď.), no mal by poskytnúť komplexný výklad zvolenej témy. Podobne ako v texte, aj plagát by mal mať konkrétny argument, ktorý sa snaží rozvinúť.

Plagát je obmedzený na rozmer 1x1 meter. Aj keď sa hodnotenie zameriava najmä na kvalitu spracovania poznatkov, pri tomto výstupe sa hodnotí aj estetický dojem z vizuálnej zložky projektu.

Infografika je digitálna verzia plagátu. Na vytvorenie infografiky sa odporúča použiť bezplatný softvér CANVA. Odkaz: https://www.canva.com/cs_cz/free/

Nižšie sú priložené inspiračné výtvory plagátu a infografiky.¹



¹ "National History Day:" NHD, <https://www.nhd.org/project-examples>.

Povedzme spolu NIE plagiátorstvu

Slovník slovenského jazyka uvádza význam slova plagiát ako: *napodobňovanie alebo doslovné kopírovanie cudzieho diela bez uvedenia originálu; dielo, ktoré vzniklo týmto spôsobom*. Akákoľvek zistená forma plagiátorstva bude viesť k okamžitej diskvalifikácii zo súťaže. V prípade podozrenia z podvodu by zainteresovaní pedagógovia mali podozrenie nahlásiť organizátorom súťaže. Potvrdené plagiátorstvo bude potrestané vylúčením zo súťaže a v obzvlášť závažných prípadoch zákazom účasti na iných podujatiach Dňa História.

Každý súťažiaci bude oboznámený s pravidlami plagiátorstva pri registrácii, kedy podpíše anti-plagiátorský sľub.

Za plagiátorstvo považujeme:

- Vydávanie cudzej práce za svoje bez riadneho citovania
- Použitie iného zdroja bez uvedenia zdroja
- Ukradniete celý text alebo jeho časť bez náležitej citácie
- V prípade plagiátorstva prezentujte útok ako originál

Ako Projekt Vypracovať? Na čo sa zamerať?

TBD

Context
Perspektivy
Presnosť
Signifikancia

Zdroje:

Prim.
Sek.
Orálna História

Ako Vytvoriť Kvalitnú Hypotézu?

TBD

Hodnotiaca Rubrika

TBD

Spatna Vazba a Dodatocne Materialy

TBD