

## FELHÍVÁS

### A CÍVIS ÁLOM II. CÍMŰ INTERAKTÍV HÁROMFORDULÓS KÖZÉPISKOLAI TERMÉSZETTUDOMÁNYOS VETÉLKEDŐRE

#### **A verseny meghirdetője és szervezője:**

Debreceni Tankerületi Központ (4026 Debrecen, Kálvin tér 11.)

Agóra Tudományos Élményközpont (4032 Debrecen, Egyetem tér 1.)

**A verseny támogatója:** Debrecen Megyei Jogú Város

#### **A verseny célja:**

A középiskolás diákok Debrecenhez kapcsolódó és globális természettudományos, valamint tudománytörténeti ismereteinek bővítése. A résztvevő tanulók kreativitásukat használva tiszteleghetnek kutatók életműve előtt, bemutathatják nagyhatású találmányaikat, munkásságukat. A fiatalok kooperatív alkotómunkával megtervezik, majd megjelenítik Debrecen zöld, környezettudatos jövőképét. A versenyzők innovatív, modern szemléletétől olyan projektek létrejöttét reméljük, melyek a tanuló társakat is ösztönzik, motiválják.

A vetélkedő további célja a globális látásmód, és a praktikus, analitikus problémamegoldás ösztönzése és támogatása.

#### **A jelentkezés és a részvétel feltételei:**

A versenyre a Debreceni Tankerületi Központ fenntartásában működő középiskolák diákjai nevezhetnek, csoportos formában. Egy intézményből több csapat is jelentkezhet. A csapatok létszáma legfeljebb 20 fő lehet. A jelentkezéseket az adott intézmény diákönkormányzata szervezi, koordinálja.

Az online jelentkezési lap [ITT](#) érhető el.

A regisztrációs lap elküldésének határideje 2020. február 24. 16 óra.

#### **A verseny leírása:**

##### *A verseny keretjének története*

A verseny résztvevői olyan diákok, akik a tudomány iránt érzett tiszteletüktől vezérelve elhatározzák, hogy többféle területen munkálkodó tudósklubot alakítanak. Egyik céljuk, hogy széles körben ismertté és elismertté tegyék, népszerűsítsék a múltbeli és a legmodernebb természettudományos eredményeket, jelentős kutatók munkáját és életművét. Tevékenységük során kiemelt figyelmet fordítanak a helyi kötődésű természettudósokra, témákra. Ehhez arra van szükség, hogy saját ismereteiket is bővítsék, és az alapos tudás birtokában érdekes, izgalmas módon szóljanak a nagyközönséghez. A fiatalok hisznek abban is, hogy kitartó kutatómunkával eljuthatnak egy hosszútávon fenntartható, boldog, zöld város megteremtéséhez. Fontos céljuknak tartják, hogy a természettudomány eszközeivel Debrecen zöld jövőképét befolyásolni tudják.

## **A játék menete:**

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

- 1. forduló – Természeti és természettudományos örökségünk*
- 2. forduló – Kötelező és szabadon választott projektmunkák bemutatása az iskolákban*
- 3. forduló – Döntő az Agórában*

## **1. forduló - Természeti és természettudományos örökségünk**

**A regisztrációs lap elküldésétől – március 12.**

### **Természettudományos ismereteken alapuló, tudománytörténeti, és meghatározó munkásságú kutatókhoz kötődő feladatok megoldása**

Az ünnepélyes megnyitó után a regisztrált csapatok az Agóra Tudományos Élményközpont kapcsolattartójával történő előzetes időpont egyeztetés után felkeresik az élményközpontot, ahol különböző állomásponatokon, változatos feladványok megoldása után kapják meg a feladatlapot.

A feladatlap kérdéseinek megválaszolásához a város megadott helyszíneinek felkeresése, bejárása, és esetenként kisebb kutatómunka végzése szükséges. A megoldott feladatsort 2020. március 12-én 16 óráig kell a csapatoknak leadniuk a kapott instrukciónak megfelelően.

### **Az 1. forduló értékelése:**

A feladatlap kérdéseire adott válaszok után összesen 100 pont adható. Plusz pontszám szerezhető a középiskola által delegált és az Agóra Tudományos Élményközpontban a feladatlap megszerzése végett megjelent résztvevők létszámának az adott középiskola összes tanulójának létszámához viszonyított százalékos aránya alapján.

Példa: Ha egy középiskola tanulóinak létszáma 500 fő, és ebből 94 fő vesz részt a vetélkedőn, akkor ez az iskola tanulólétszámának a 18,8 %-a. A 18,8 %-os részvételi arány alapján, a kerekítés szabályainak megfelelően 19 plusz pont adható.

A résztvevők száma alapján legfeljebb 30 plusz pont adható. Az előző példánál maradva: 150 fő (30%-os részvételi arány) vagy annál több tanuló részvétele esetén is a maximálisan adható 30 többletpont jár.

Egy adott középiskola első fordulóban elért összesített pontszámát végül az iskola által delegált legtöbb pontot szerzett csapat pontszáma, illetve az esetlegesen szerzett plusz pontok összege adja.

## **2. forduló (intézményi) - Kötelező és szabadon választott projektmunkák bemutatása az iskolákban**

**2020. március 1. – április 3.** (az első fordulóval párhozamosan már készülhetnek a kreatív feladatok)

### **Kreatív feladatok megoldása: kettő kötelező és egy szabadon választott téma kidolgozása**

- *Kötelező témák szabadon választott eszközökkel történő bemutatása:*
  - **Zöld Debrecen – Cívis Álom**  
A résztvevő csapatok feladata, hogy bemutassák, hogyan képzelik el Debrecen város fenntarthatóvá, zöldebbé, élhetőbbé válását a jövőben. Tetszőleges módon ábrázolják, hogy a tudomány és a modern technológiák nyújtotta lehetőségek kihasználásával hogyan érhető el az áhított állapot. A vízió bármilyen távoli jövőben játszódhat, a hangsúly a kívánt körülmények és a változások bemutatásán, és a tudomány ebben játszott szerepének ismertetésén van. Ezt a csapatok szabadon választott formában prezentálják.
  - A csapatok második kötelező feladata, hogy készítsenek rövid, izgalmas, ismeretterjesztő videót természettudományos érdeklődési területük népszerűsítése céljából. A felvétel tartalma lehet akár egy látványos kísérlet, vagy saját találmány, szórakoztató, de hiteles módon történő bemutatása is. A videó hossza 3-5 perc legyen.
- *Egy szabadon választható téma kidolgozása, egyénileg megválasztott eszközzel, az alábbiakból:*
  - Készítsenek és adjanak elő egy prezentációt, mely egy debreceni kötődésű tudós, kutató életműve, felfedezése előtt tiszteleg!
  - Saját készítésű videófilmben érveljenek az általuk választott debreceni kötődésű tudós munkájának jelentősége és a jelenkorra gyakorolt hatása mellett! A videó hossza 3-5 perc legyen.
  - A csapattagok tetszőleges módon mutassák be, hogy milyen lenne ma a világ, ha az általuk választott tudós soha nem élt és nem alkotott volna!
  - Készítsenek egy tudományos törvényszerűséget modellező eszközt, tárgyat, és a helyszínen mutassák be a működését!
  - Mutassanak be a közönségnek egy izgalmas kísérletet, látványos tudományos előadást!
  - Egy hazai tudós nevében készítsenek blogbejegyzést, melyben saját találmányuk mellett érvelnek, és azt adják elő!
  - Készítsenek videó interjút egy ma is élő tudóssal, kutatóval! A videó hossza 3-5 perc legyen.
  - Kivel, és miről chat-elt volna Hatvani? Készítsék el Hatvani István és egy kutatótársa, kortársa között elképzelhető chatbeszélgetést, és adják elő!

## **A 2. forduló értékelése:**

A második fordulóban a helyi diákönkormányzat értékeli a csapatok pályamunkáit, és kiválasztja a 3. fordulóra bekerülő kreatív munkát, illetve a döntőben az iskolát képviselő 5 fős csapatot. A versenyzőket elkísérheti az eredményekhez leginkább hozzájáruló, általuk kiválasztott további 20 fő. Szempontok a kötelező és szabadon választott pályamunkák értékeléséhez:

- kreativitás,
- eredetiség,
- kifejező erő,
- hitelesség,
- tudományos megalapozottság,
- megjelenítés.

## **3. forduló - Döntő az Agórában**

**2020. április 7. 10 óra**

**Döntő helyszíne:** Agora Tudományos Élményközpont

A szóbeli forduló két részből áll:

### 1. Bemutató

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

### 2. Interjú

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 összesen 100 pont szerezhető meg.

## **Végeredmény:**

A Cívis Álom című középiskolai természettudományi vetélkedő végeredménye a fordulók pontszámainak összesítése alapján alakul ki. Pontegyenlőség esetén a zsűri villámkérdésekkel dönt a győztes csapatról.

### **A verseny díjazása:**

Debrecen Megyei Jogú Város a Debreceni Tankerületi Központtal közösen

- minden döntőbe jutott csapatot értékes tárgyjutalomban részesít;
- minden döntőbe jutott csapattag részére 1-1 bérletet ajánl fel a Campus Fesztiválra;
- fődíjként biztosítja, hogy az 5 fős győztes csapat plusz 20 (a verseny eredményességéhez tevőlegesen hozzájáruló, általuk választott) fővel egy 5 napos müncheni utazáson vegyen részt, ahol egyedülálló lehetőséget kínálnak fel számukra azzal, hogy a diákok ellátogathatnak a BMW gyárba és betekintést nyerhetnek annak működésébe.

*Kapcsolat:*

*Kérjük, hogy az esetlegesen felmerülő kérdéseket a [petra.eniko.sari@kk.gov.hu](mailto:petra.eniko.sari@kk.gov.hu) és az [olah.eszter@agoradebrecen.hu](mailto:olah.eszter@agoradebrecen.hu) e-mail címre küldjék!*