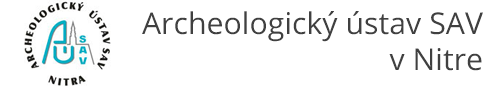
**Slovenská archeologická spoločnosť pri Slovenskej akadémii vied a**

**Archeologický ústav SAV**

****

**vyhlasujú**

**SÚŤAŽ**

**pre študentov stredných škôl**

**v kategórii**

**tvorivá práca**

Téma: **Oživ minulosť, preži jej príbeh**

1. **Podmienky súťaže**

Do súťaže sa môže zapojiť každý/-á študent/-ka akejkoľvek strednej školy na Slovensku a to prostredníctvom záväznej prihlášky, ktorú treba poslať na e-mailovú adresu Slovenskej archeologickej spoločnosti ([sas.sav.sutaz@gmail.com](mailto:sas.sav.sutaz@gmail.com)) s označeným predmetom „súťaž“. Do súťaže je možné sa prihlasovať priebežne počas celého jej trvania.

1. **Tvorivá práca: Oživ minulosť, preži jej príbeh**

**Pamiatky potrebujú náš záujem.** Určite poznáš vo svojom okolí zrúcaninu stredovekého hradu, kostol s freskovou výmaľbou alebo inú archeologickú lokalitu, ktorá bola v minulosti archeologicky skúmaná. Možno si si aj povedal, že by bolo skvelé, keby sa našla finančná podpora a niekto, kto by sa pustil do ich obnovy alebo väčšej a dôstojnejšej propagácie.

**Predstav si, že si miestny nadšenec** (zúčastňuješ sa na obnove hradu, vedieš krúžok amatérskych archeológov, sprevádzaš v miestnom kostole) **a rozhodol si sa, že získaš pre svoju „srdcovú“ archeologickú lokalitu financie z grantového programu. Podmienkou však je, že grantová komisia príde archeologickú lokalitu pozrieť a Tvoj tvorivý tím im ju musí predstaviť a zaujímavo odprezentovať.** Nemusíš sa báť, ide o hypotetickú situáciu. Ale človek nikdy nevie, či Tvoja práca nebude naozaj tak dobrá, že by sa s ňou oplatilo osloviť miestne informačné centrum alebo nejaké občianske združenie. Takže zatiaľ je to len v teoretickej rovine. Skús porozmýšľať, ako by si mohol naozaj zaujať grantovú komisiu. Môžeš o lokalite natočiť video alebo pripraviť prezentáciu, kde priblížiš jej minulosť a zároveň predstavíš aj možnosti jej súčasného a budúceho využitia a prezentácie. Urobiť brožúru (sprievodcu), ktorá ju spropaguje. Pripraviť postery, ktoré by mohli byť umiestnené priamo v okolí pamiatky. Vymyslieť turistický produkt, v ktorom pospájaš prezentáciu viacerých archeologických lokalít formou náučného chodníka – vymyslíš spôsob dopravy na lokalitu, možné trasy pre peších ako aj automobily, umiestnenie informačných tabúľ..., alebo formou myšlienky, ktorá lokality prepojí (hradiská doby bronzovej, zrúcaniny kostolov, lokality skúmané jedným archeológom, pamiatky v rámci mesta). Alebo siahneš po jednoduchších formátoch – letáku či pexese.

**Naša minulosť nám nemôže byť ľahostajná, a je našou úlohou zachovať jej „nemých svedkov“ pre ďalšie generácie. Aj oni raz budú chcieť vedieť, kto boli ich predkovia. Nezabúdajme!**

1. **Propozície:**

Záleží len na Tebe, akou cestou sa pri spracovaní témy vyberieš. Využiť na to môžeš rôzne formáty (video, prezentácia, poster, brožúra, leták, pexeso...). Dôležité je, aby to bolo autentické. Vyber si lokalitu / lokality vo svojom blízkom okolí, v regióne, kraji. Môže ísť o archeologicky skúmanú stojacu pamiatku (hrad, kostol, kaštieľ, kúria...), zrúcaninu alebo inú lokalitu (hradisko, hrádok, sídlisko, pohrebisko). Pracovať môžeš ako jednotlivec alebo si na pomoc zober svojich kamarátov. K vami vybranej lokalite / lokalitám môžete pripraviť aj kombináciu materiálov (video + brožúra, brožúra + pexeso, postery + letáčiky).

Opätovne sa tešíme na váš tvorivý prístup!

Forma: video, prezentácia, poster, brožúra, leták, pexeso...

Špecifikácie pre jednotlivé formy:

* *video:* formát .mp3 (alebo iné), max. dĺžka 5 min
* *prezentácia:* formát .ppt/.pptx, max. 30 slide-ov, písmo a riadkovanie na zvážení autora
* *poster*: formáty A0 alebo A1, písmo a riadkovanie na zvážení autora
* *brožúra:* formát A5, max. 20 strán spolu s obrazovou prílohou
* *leták:* formát A5, obsah na zvážení autora
* *pexeso:* min. 20 párov kartičiek, nosnú tému pexesa je potrebné vysvetliť krátkym odstavcom (max. 1000 znakov) v sprievodnom texte

1. **Odovzdanie**

Hotové práce je treba posielať v elektronickej forme na e-mailovú adresu [sas.sav.sutaz@gmail.com](mailto:sas.archeologia@gmail.com) s označeným predmetom „súťaž“. Termín odovzdania prác je **31. marec 2022**. Prihláška do súťaže musí obsahovať meno a priezvisko autora, jeho doručovaciu adresu (sem budú v prípade výhry zaslané ceny) a e-mailový kontakt, názov a adresu školy, ročník. Odovzdané práce budú posúdené odbornou komisiou. Priebežné informácie o súťaži budeme uverejňovať na facebookovej stránke Slovenskej archeologickej spoločnosti.

1. **Ceny**

Zo všetkých zaslaných študentských prác budú vybrané 3 najlepšie práce. Pre výhercov sú pripravené publikácie a vecné ceny. Víťazné práce budú zároveň uverejnené v časopise Slovenskej archeologickej spoločnosti (Informátor SAS), alebo na web stránke a facebooku SAS pri SAV.

V prípade ďalších informácií nás neváhajte kontaktovať na e-mailovej adrese

[sas.sav.sutaz@gmail.com](mailto:sas.sutaz.2019@gmail.com).

**Slovenská archeologická spoločnosť pri Slovenskej akadémii vied**

SÚŤAŽ

ZÁVÄZNÁ PRIHLÁŠKA

Meno a priezvisko: .................................................................................................

Ročník: ...................................................................................................................

Doručovacia adresa autora: ....................................................................................

Kontakt (e-mail autora): .........................................................................................

Kontakt (e-mail pedagóga): ....................................................................................

Názov školy: ...........................................................................................................

Adresa školy: ..........................................................................................................

Názov práce (prosíme aj o zadanie formy práce):

.................................................................................................................................

.................................................................................................................................

.................................................................................................................................

.................................................................................................................................