

УМОВИ

краєзнавчих змагань, конкурсів 52-го туристсько-краєзнавчого зльоту учнів закладів освіти м. Києва, присвяченого Дню Європи



Умови конкурсу «КРАЄЗНАВЧА ВІКТОРИНА»

Склад команди – 4 особи, незалежно від статі.

Спорядження: планшет, ручка.

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з краєзнавства різного рівня складності.

Кількість запитань – до 20. Питання вікторини стосуються різних напрямів краєзнавства: історичного, археологічного, географічного, екологічного, літературного, етнографічного.

Оцінювання правильних відповідей здійснюється в балах (по 1 за кожну). До другого етапу виходять 4 кращі команди, які набрали найбільшу кількість балів.

II етап – проводиться за темою «Видатні постаті Київщини» (додаток I Умов). Ведучий оголошує запитання для учасників 4 команд. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої команда має обговорити питання та надати свій варіант відповіді. Дозволяється дати відповідь достроково (до завершення 1 хв.).

Кожна правильна відповідь – до 3 балів (в залежності від складності питання).

Змагання проводяться до перших 3-х правильних відповідей.



Умови конкурсу репортажів «ПОДІЇ ЗЛЬОТУ-2019»

Склад команди – до 8 чол.

Команда готує репортаж «Події зльоту-2019» за одним із жанрів фольклору (анекдот, історична пісня, балада, казка, легенда, переказ, байка, притча, дума). Жанровий різновид визначається жеребкуванням на першій нараді керівників команд.

Тривалість виступу – до 3 хв.

Підведення підсумків здійснюється за критеріями:

- відповідність жанру: постановка має здійснюватися з врахуванням особливостей визначеного жанру;
- відповідність перебігу подій: розкриття особливостей, фактів, притаманних саме зльоту-2019;
- артистизм: харизма учасників, впевненість під час виступу;
- музичне оформлення: використання музичного супроводу;
- реквізит: наявність речей, що необхідні для інсценізації репортажу;
- дикція;
- динаміка: текст має відтворюватися без театральних пауз.

Результат команди визначається шляхом обчислення середньоарифметичної експертної оцінки суддів конкурсу відповідно окреслених критеріїв.



Умови конкурсу-гри «ПОЛЬОВИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Склад команди – 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі).

Дистанція складена за системою «Ралі», що передбачає проходження командою всіх етапів (краєзнавчих майстерень) за встановленим часовим графіком. Починати роботу на етапі дозволяється тільки після настання визначеного в картці часу та наявності всіх учасників команди. Час роботи на кожному етапі – 10 хв. (окрім «Закритого етапу»). Команда має право полишити КП тільки по завершенню ліміту часу.

У разі запізнення команда допускається до виконання завдань, але лише у випадку, якщо запізнення не перевищує часу, відведеного для роботи згідно з графіком руху команди.

У випадку, коли час запізнення перевищує час, визначений для роботи, команда до виконання завдань не допускається, а продовжує рух до наступної станції. Суддя ставить відмітку, яка свідчить, що команда знайшла КП.

Кількість учасників на КП, фініші повинна бути така сама, як і на старті (за винятком, коли учасник зійшов з маршруту і залишений командою на КП з суддями з відповідною відміткою в контрольній картці).

Загальний контрольний час (КЧ) – 1 год. Якщо команда перевищує КЧ, то за перевищення контрольного часу нараховуються штрафні бали, про що повідомляється на нараді керівників.

На етапах (краєзнавчих майстернях) команда отримує бали за правильно виконані завдання. У разі невиконання завдання бали не нараховуються, а у випадку неповної відповіді нараховується залежно від частки виконаного завдання.

Результат команди становить сума балів, набраних на краєзнавчих етапах. Переможець визначається за найбільшою кількістю балів. При рівності набраних балів до уваги береться пріоритетність етапів у наступному порядку:

1. Історія.
2. Метричні вимірювання на місцевості.
3. Метеорологія.
4. Трави рідної місцевості.
5. Закритий етап.

Команда має бути забезпечена спорядженням: ручка, компас, папір, міліметровий папір (А-4), рулетки (2 шт.), олівці, лінійки, гумка, планшет.

ЕТАПИ:

Музейні експонати

Спорядження: планшет, ручка

Музейні експонати підібрані відповідно до вікових груп. Кожній команді пропонується дати письмовий опис 3-х різних музейних експонатів за такими параметрами:

1. Найменування.
2. Матеріал і спосіб виготовлення.
3. Призначення.
4. Місце виготовлення.
5. Датування виробу.
6. Розмір.
7. Стан збереження.
8. Спосіб використання та зберігання на сьогодні.
9. Зв'язок з місцем, територією експонування.

Тактику роботи над завданням команда визначає самостійно: або кожний учасник описує один експонат, або всі учасники працюють спільно.

Результат команди визначається як сума балів за описи трьох експонатів.

Трави рідної місцевості

Список рослин додається (*додаток 2 Умов*).

Молодша вікова група

Розпізнати десять широко розповсюджених трав'янистих рослин Київщини за натуральними зразками, до картки відповідей записати родову та видову назву рослин. Перелік рослин, які можуть зустрітися в завданні, додається. Але одна рослина буде обрана за межами наданого списку.

Середня вікова група

Розпізнати десять широко розповсюджених трав'янистих рослин Київщини за натуральними зразками, до картки відповідей записати родову та видову назву рослин. Перелік рослин, які можуть зустрітися в завданні додається. Але дві рослини будуть обрані за межами наданого списку. Також команда має розподілити між рослинами варіанти лікарських їх властивостей. Перелік властивостей буде запропоновано суддею. Не всі рослини з переліку мають лікарські властивості, отож і карток з ними менше ніж десять.

Старша вікова група

Розпізнати десять широко розповсюджених трав'янистих рослин Київщини за натуральними зразками, до картки відповідей записати родову та видову назву рослин. Перелік рослин, які можуть зустрітися в завданні додається. Але чотири рослини будуть обрані за межами наданого списку. Також команда має розподілити між рослинами варіанти господарського та обрядового їх значення. Перелік властивостей буде запропоновано суддею. Не всі рослини з переліку мають зазначені властивості, отож і карток з ними менше, ніж десять.

Метеорологія

Молодша вікова група

Спорядження: планшет, ручка.

Використовуюючи метеорологічні прилади, визначити значення метеорологічних показників (температура повітря, атмосферний тиск (кПа), відносна вологість, сила вітру за шкалою Бофорта).

Середня вікова група

Спорядження: планшет, ручка.

Використовуюючи метеорологічні прилади, визначити значення метеорологічних показників (температура повітря, атмосферний тиск (кПа та мм.рт.ст.), відносна вологість, швидкість вітру, сила вітру за шкалою Бофорта).

Старша вікова група

Спорядження: планшет, ручка, компас.

Використовуюючи метеорологічні прилади, визначити значення метеорологічних показників (температура повітря, атмосферний тиск, відносна вологість, абсолютна вологість, швидкість вітру, сила вітру за шкалою Бофорта, висота сонця над горизонтом).

Метричні вимірювання на місцевості

Молодша вікова група

Обладнання: прямокутний рівнобедрений трикутник з катетами по 25 см, вертикальний відвіс, рулетка 30 та 3 м, олівець.

Визначити висоту даного об'єкта за допомогою рівнобедреного трикутника та олівця. Дані метричних вимірів занести у таблицю.

Середня та старша вікові групи

Обладнання: прямокутний рівнобедрений трикутник з катетами по 25 см, вертикальний відвіс, рулетка 30 та 3 м, олівець, 2 компаси.

1. Визначити висоту об'єкту за допомогою рівнобедреного трикутника та олівця. Дані метричних вимірів занести у таблицю.

2. Визначити відстань до недосяжного предмету за допомогою компасів. Дані занести у таблицю.

Закритий етап

На учасників очікує один із зазначених нижче видів випробувань.

По завершенню проходження етапу всіма членами команди дозволяється рух до фінішу раніше лімітованого часу – 10 хв., оскільки цей етап – останній в «Польовому калейдоскопі».

1. ВУЗЛИ.

Обладнання: суддівське спорядження.

Кожен учасник в'яже один з перелічених вузлів на вибір (зустрічний, провідник «вісімка», подвійний провідник, прямий).

2. МАЯТНИК.

Обладнання: суддівська мотузка, дві контрольні лінії.

Використовуючи суддівську мотузку як точку опори, учасники по черзі переправляються з однієї сторони на іншу.

3. ЖЕРДИНИ.

Обладнання: етап обладнаний двома обмежувальними лініями, 5-ма опорами на відстані 1,5-2 м одна від одної та однією жердиною.

За допомогою жердини учасники по черзі проходить по всіх опорах.

4. ПАРАЛЕЛЬНІ МОТУЗКИ

Обладнання етапу: між двома деревами, що знаходяться на різних «берегах річки», натягуються дві паралельні між собою мотузки.

Подолання етапу: учасник, не втрачаючи самостраховки, переправляється по нижній мотузці, використовуючи верхню як суддівську страховку. Виконується кожним членом команди.



Умови проведення пізнавального квесту «У ПОШУКАХ СКАРБІВ»

Склад команди – 4-6 осіб, не менше однієї особи протилежної статі.

Спорядження команди: планшет, ручки, компас.

Гра має фіксований час початку і завершення. Контрольний час (КЧ) роботи на кожному етапі – 7 хв. (крім етапу «Мінне поле» - 8 хв.) Загальний контрольний час – 1 год. За перевищення КЧ команда отримує штрафні бали, про що повідомляється напередодні змагань. Етап «Лист гетьмана» швидкісний.

На кожному етапі команда виконує по два завдання. За перше завдання отримує від 0 до 5 балів в залежності від ступеня правильності та повноти виконання. За друге завдання – від 0 до 2 балів в залежності від ступеня правильності та повноти виконання. Завдання виконуються по черзі, одночасне виконання обох завдань не дозволяється.

Легенду руху до наступного етапу команда дізнається після правильного виконання другого завдання із фіксацією часу закінчення роботи над обома завданнями. У випадку невиконання завдання, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Результатом роботи на етапі є сума балів за два завдання. Результат команди на етапі конвертується у грошовий еквівалент по курсу 1 бал – 1 копійка. На фініші монети обліковуються і мають вплив на кінцевий результат, порядок обліку повідомляється напередодні змагань.

Переможець визначається за кількістю набраних балів. При рівній сумі балів вище місце посідає команда, яка швидше виконала завдання «Лист від гетьмана».

ЕТАПИ:

Ботанічні орієнтири

Етап обладнаний:

– гілки листяних порід дерев та кущів (береза, тополя, бузок, горобина, липа, дуб, в'яз, верба, граб, клен), кожна в окремій ємності з водою;

- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у спеціальну тару та замаскована на місцевості;
- картка із завданнями;
- суддівський компас.

Завдання:

1. Використовуючи гілки листяних порід кущів та дерев, визначити і записати родові назви запропонованих рослин – за кожну відповідь 1 бал. До кожної гілки закріпити плоди даного дерева (серед наданих зображень плодів є зайві) – за кожну відповідь 1 бал.

2. Команді надається точка старту, значення азимуту та відстань у метрах. Команда проходить вказану суддею відстань за вказаним азимутом від вказаної точки та здійснює пошук інформації про напрям і спосіб руху до наступного етапу, яка поміщена у спеціальну тару та замаскована на місцевості. За умови правильного виконання цього завдання, команда знаходить легенду руху до наступного етапу і отримує 2 бали. Цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Якщо у випадку помилки при визначенні азимуту та відстані команда не знаходить на місцевості легенду, то отримує її від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Вправний археолог

Етап обладнаний:

- розкоп 2 м×2 м із заритими артефактами;
- зображення артефактів;
- лопатка 1 шт;
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у тару, замасковану під артефакт;
- картка із завданнями.

Завдання:

1. Використовуючи опис про використання предмету і особливості його виготовлення, команда обирає із запропонованих зображень артефакт, який треба знайти у розкопі (2 бали), та відкопує його (3 бали).

2. Візуально порівняти зовнішні ознаки (колір, форма, матеріал) знайденого у розкопі артефакту та декількох запропонованих ємностей і за максимальним збігом ознак вибрати відповідну ємність. За умови правильного виконання цього завдання з першої спроби команда отримує легенду руху до наступного етапу та їй нараховується 2 бали. Цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Якщо команда із першої спроби помилилася, то їй надається друга спроба. За умови правильного виконання завдання з другої спроби, команда отримує легенду руху до наступного етапу та їй нараховується 1 бал. Тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання із

двох спроб, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Рудокоп

Етап обладнаний:

- зразки рудовмісних гірських порід (лимоніт (бурий залізняк), гематит (червоний залізняк), джеспіліт, магнетит, пірит, боксит);
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у спеціальну тару певної маси;
- однакові за розміром ємності (сірникові коробочки) різної маси;
- картка із завданнями;
- терези.

Завдання:

1. Визначити назви запропонованих гірських порід і записати до картки – за кожну відповідь 1 бал.

2. За суддівськими даними про відсотковий вміст металу у породі, визначити масу металу, яку можна отримати із зазначеного зразка руди. Отримане значення маси порівняти з вагою ємкостей. Необхідна команді легенда буде міститися в ємкості, маса якої співпадатиме із масою металу, який можна отримати із зазначеного зразка руди. За умови правильного виконання цього завдання, команда знаходить легенду руху до наступного етапу і отримує 2 бали. Цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку помилки, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

На гостину до лісовика

Етап обладнаний:

- зображення древньослов'янських міфічних істот (відогонь, двоєдушник, літавиця, хуха, злидні, вїй, вовкулака, водяник, болотяник, русалка, мавка, песиголовці, лісовик);
- плутанка (павутиння) з дзвіночками;
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу;
- «вудка»;
- картка із завданнями.

Завдання:

1. Команда розділяється на дві частини: один учасник стає відгадувачем, інші троє відповідатимуть на його запитання. Трійка учасників всліпу обирає картку з назвою однієї із міфологічних істот. Відгадувач ставить навідні запитання, відповідачі кажуть лише «так» або «ні». Завдання вважається виконаним, якщо відгадувач голосно називає загадану міфологічну істоту, а відповідачі голосно

кажуть «так, вгадав». Виконання за 1 хв. – 5 балів, за 2 хв. – 3 бали, за 3 хв. – 1 бал. Якщо команда за три хвилини не впізнала загадану істоту, робота над цим завданням припиняється і бали команді не нараховуються.

2. Інформація з легендою руху до наступного етапу, поміщена у тару та знаходиться у центрі «павутини», дістати її можна лише за допомогою «вудки». Якщо при спробі дістати легенду, учасник торкається павутини і дзвенить дзвіночок, то спроба переходить до наступного учасника і т.д. Коли легенду вдається дістати менше ніж за 1 хв., команді нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли легенду вдається дістати більше ніж за 1 хв., але менше ніж за 2 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання за 2 хв., команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Лист від гетьмана (швидкісний етап)

Обладнання етапу:

- портрети гетьманів України (Мазепа, Орлик, Б.Хмельницький, Полуботок, Многогрішний, Виговський, Скоропадський, Дорошенко, Розумовський);
- текст для дешифрування;
- дзеркало;
- картка із завданнями.

Завдання виконуються на швидкість:

1. Використовуючи запропоновані суддею портретні зображення гетьманів, визначити і записати номери портретів – за кожну відповідь 1 бал.

2. Прочитати лист гетьмана за допомогою дзеркала (текст буде написано так, що його буде зрозуміло лише у дзеркальному відображенні) та записати його розшифровану версію. Даний текст одночасно є легендою руху до наступного етапу. Коли лист вдається розшифрувати та записати менше, ніж за 2 хв., учасникам нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли лист вдається розшифрувати та записати більше, ніж за 2 хв., але менше, ніж за 3 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання за 3 хв., команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Мінне поле

Обладнання етапу:

- частина галявини, обмежена маркувальною стрічкою;
- цвяхи або бляшанки;
- металошукач або щупи;

– інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у тару та закріплена на певній висоті за допомогою системи противаг.

Завдання:

1. Можливі два варіанти.

а) Використовуючи металошукач (працює один учасник), на обмеженій частині галявини виявити цвяхи (10 шт.), заховані у ґрунті (1 бал за 2 знайдені цвяхи). Робота над цим завданням обмежена 3 хвилинами.

б) Використовуючи щупи (у кожного учасника свій щуп), на обмеженій частині галявини виявити бляшанки (10 шт.), заховані у ґрунті (1 бал за 2 знайдені бляшанки). Робота над цим завданням обмежена 3 хвилинами.

2. Дістати легенду руху до наступного етапу. Легенда буде закріплена на певній висоті за допомогою системи противаги. Щоб опустити легенду на досяжну висоту, треба буде певну кількість цвяхів (шишок) закинути до порожнього відра. Коли легенду вдається дістати менше, ніж за 1 хв., команді нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли легенду вдається дістати більше ніж за 1 хв., але менше ніж за 2 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання за 2 хв. команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Способи руху між етапами:

1. Рух за азимутом і вказаною відстанню
2. Промаркований маршрут
3. Нитка Аріадни. До дерев прив'язана мотузка, рухатися треба уздовж неї.
4. На орієнтир. Команда отримує зображення або опис примітного дерева, до якого і треба прийти.
5. Провідник. Треба командою заспівати коломийку-закликайку до хули. Хуха з'явиться і проведе.
6. За наданою картою. На карті позначено пункт, де знаходиться команда і наступний етап.
7. До названого у записці конкретного місця.

ДОДАТКИ

Додаток 1 до конкурсу «Краєзнавча вікторина»

Список особистостей

- | | | |
|-------------------|--------------------|-----------------|
| 1. Ярослав Мудрий | 5. Чубинський П.П. | 9. Білокур К.В. |
| 2. Іван Мазепа | 6. Косинка Г.М. | 10. Диптан О.К. |

3. Феофан Прокопович
4. Сошенко І.М.

7. Козловський І.С.
8. Малишко А.С.

11. Люлька А.М.
12. Попович П.Р.

Додаток 2
до етапу конкурсу-гри «Польовий калейдоскоп»
«Трави рідної місцевості»

Список трав'янистих рослин

- | | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------|
| 1. Пижмо звичайне. | 8. Грицики звичайні. | 15. Будра плющовидна. |
| 2. Деревій звичайний. | 9. Манжетка звичайна. | 16. Льонок звичайний. |
| 3. Фіалка двоколірна. | 10. Лапчатка гусяча. | 17. Подорожник великий. |
| 4. Полин звичайний. | 11. Конюшина повзуча. | 18. Подорожник ланцетолистий. |
| 5. Купина лікарська. | 12. Конюшина лучна. | 19. Стенактис однорічний. |
| 6. Конвалія травнева. | 13. Барвінок. | 20. Пшінка весняна. |
| 7. Чистотіл великий. | 14. Вероніка дібровна. | |