



Skelbiamas 2020 m. Istorijos Kengūros projekto

Lyderių turas!

Sveikiname Lyderių turo dalyvius, 2020 m. Istorijos Kengūros projekte surinkusius nuo 194 iki 200 taškų. Pateikiame Lyderių turo istorijos užduotis. Kiekvienam dalyviui būtina pasirinkti vieną iš pateiktų užduočių. I, II ir III lygių dalyviams pateikiame tiriamojo darbo užduotis., IV ir V lygių dalyviams siūlome pasirinkti: **rašyti tiriamąjį darbą arba parengti Istorijos Kengūros užduotis.**

Rašydami tiriamąjį darbą arba kurdami užduotis, antraštiniame lape nurodykite vardą, pavardę, mokyklos pavadinimą, klasę, darbo pavadinimą, darbo vadovo vardą, pavardę, datą.

Atliktą darbą išsiųskite iki 2020 m. gruodžio 18 d. (imtinai) Lietuvos paštu, adresu:

Istorijos Kengūra-2020, J. Jasinskio g. 16G, LT-01112 Vilnius

arba elektroniniu paštu pastas@vkif.lt.

Laimėjimus ir apdovanojimus numatyta skelbti 2021 m. sausio mėnesį.

2020 m. Istorijos Kengūros Lyderių turo

informacinė kortelė

(būtina pateikiamo darbo dalis)

1. Mokyklos pavadinimas, adresas, telefono numeris, el. paštas	
2. Dalyvio vardas ir pavardė, tel. n., el. paštas	
3. Klasė	
4. Pasirinktas lygis	
5. Pasirinkto darbo tema	
6. Dalyvio surinktų taškų kiekis	
7. Mokytojo (darbo vadovo) vardas ir pavardė, telefono numeris, el. paštas	



Atlieka dabartiniai trečiokai, ketvirtokai (Istorijos Kengūros I lygis)	<p>Pirmoji užduotis. <i>Mano giminės medis</i></p> <p>Tikslas: surinkti informaciją apie savo šeimos trijų-ketverių kartų giminaičius ir įdomiai tą medžiagą pateikti.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Surinkti kuo daugiau informacijos apie savo protėvius, jų išvaizdą, pomėgius, profesiją, šeimą;2. Surinktą informaciją iliustruoti nuotraukomis ar piešiniais;3. Pateikti kuo įdomiau nupieštą ar pagamintą šeimos medį.
	<p>Antroji užduotis. <i>Miesto (ar rajono centro), kuriame gyvenu, heraldiniai ženklai</i></p> <p>Tikslas: surinkti informaciją apie miesto ar rajono centro, kuriame gyveni, heraldinius ženklus (vėliavą ir herbą) ir įdomiai surinktą medžiagą pateikti.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Savarankiškai susirasti informaciją apie miesto ar rajono centro, kuriame gyveni, heraldinius ženklus;2. Sužinoti, kas ir kodėl pavaizduota pasirinkto miesto herbe ir vėliavoje, kokia tų pavaizduotų simbolių ir spalvų reikšmė;3. Kada atsirado būtent tokia pasirinkto miesto simbolika (jeigu buvo prieš tai kitokia – tai kokia ir kuo skiriasi nuo dabartinės);4. Pateikti iliustracijų surinktam tekstui;5. Pagaminti pačiam aprašomą herbą;6. Pateikti naudotos literatūros sąrašą.



<p>Atlieka dabartiniai penktokai, šeštokai</p> <p>(Istorijos Kengūros II lygis)</p>	<p>Pirmoji užduotis. <i>Kelias į laisvę už laisvę</i></p> <p>Tikslas: palyginti 1989 m. Baltijos kelią ir 2020 m. Laisvės kelią ir įrodyti, kad taiki akcija yra tautos siekio būti laisviems išraiškos forma.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Palyginti Baltijos ir Laisvės kelio akcijų priežastis, tikslus, masiškumą;2. Išsiaiškinti, kodėl pasirinkta tokia protesto išraiškos forma, kokios jos silpnosios ir stipriosios pusės;3. Paaiškinti kokie žmonės (organizatoriai ir dalyviai) dalyvavo šituose protesto akcijose, koks buvo dalyvių tikslas;4. Gal šeimos nariai, o gal ir pats dalyvavai vienoje iš protesto akcijų, ką tuomet išgyveno susirinkusieji;5. Pateikti iliustracijas, susijusias su minėtais asmenimis (organizatoriais ir dalyviais) ar jų veikla;6. Pateikti savo tyrimo išvadas, pateikti samprotavimus ar tokia protesto forma padeda tautai kovoti už savo laisvę ir kodėl taip manai.
	<p>Antroji užduotis. <i>Piliakalnio pasakojimas</i></p> <p>Tikslas: surasti ir įdomiai pristatyti tyrėjo gyvenamojoje vietoje esantį piliakalnį.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pasirinkti netoliese esantį piliakalnį, jį aplankyti ir aprašyti, paaiškinti, kodėl jį tyrėjas pasirinko;2. Surinkti informaciją, kaip ir kodėl jis yra taip vadinamas, pasidomėti apie jį sukurtomis legendomis;3. Nurodyti, kieno ir kuriais laikais šis piliakalnis buvo apgyvendintas (gal buvo archeologų tyrinėtas ir aptikta archeologinių radinių);4. Iliustruoti informaciją piešiniais ar nuotraukomis;5. Sukurti savo pilies maketą ir jį aprašyti;6. Pateikti naudotos literatūros sąrašą.



Atlieka dabartiniai septintokai, aštuntokai (Istorijos Kengūros III lygis)	<p>Pirmoji užduotis. Artefaktas iš Senovės Egipto</p> <p>Tikslas: pasirinkti vieną iš Senovės Egipto istorijos artefaktų ir jį patraukliai pristatyti.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pristatyti pasirinktą tyrimui Senovės Egipto artefaktą (pvz.: sarkofagą, Sfinksa, piramidę, "Mirusiųjų knygą" ir t.t.) argumentuoti, kodėl būtent jis pasirinktas tirti;2. Susipažinti ir pristatyti artefakto istoriją, išvaizdą, gamybos ir naudojimo specifiką;3. Paaiškinti kuo artefaktas yra ypatingas ir kodėl sudomino tyrėją;4. Pateikti pasirinkto artefakto nuotraukas ar piešinius;5. Pateikti išvadas ar tyrimo apibendrinimus;6. Pagaminti tiriamo artefakto modelį.
	<p>Antroji užduotis. Žaidimas „LDK pilys ir jų savininkai”</p> <p>Tikslas: pasirinkti ir pristatyti objektus, kuriuos galime įvardinti kaip LDK laikotarpio pilis. Surinkti informaciją, kas LDK teritorijoje buvo pilių valdytojai. Sukurti pagal turimą informaciją žaidimą.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pateikti apibrėžimą, ką galime priskirti LDK pilims;2. Pasirinkti priskiriamus objektus ir juos išsamiai apibūdinti, išsiaiškinti kas buvo jų savininkais;3. Paaiškinti, kodėl būtent šie objektai yra išskirtiniai, kuo jie unikalūs, kokios legendos siejamos su pilimis ar jų valdytojais ;4. Pateikti tekstui iliustracijas (piešinius, nuotraukas);5. Sudaryti LDK žaidimo instrukciją ir lentą - dislokacijos žemėlapij;6. Žaidime turi būti ne mažiau kaip 30 žaidimo langelių, kuriuose atskleidžiama minėta tema.7. Pateikti naudotos literatūros sąrašą.



Atlieka dabartiniai devintokai, dešimtokai (gimnazijų I – II klasės) (Istorijos Kengūros IV lygis)	<p>Pirmoji užduotis. Žaidimas „Knygnešių keliais”</p> <p>Tikslas: surinkti kuo įvairesnės informacijos apie knygnešius ir pateikti ją sukurtame žaidime.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Surasti informaciją apie knygnešių laikus ir susipažinus su ja atrinkti kuo įdomesnių faktų;2. Sukurti žaidimą keliems žaidėjams apie knygnešių laikus. Sukurti žaidimo instrukciją, klausimus, žaidimo lauką-lentą;3. Žaidime pateikti informaciją apie Lietuvoje aktyviai veikusius knygnešius, knygnešių rėmimo organizacijas, knygnešių kelius, slėptuves, žandarų pasalas, nuobaudas ir t.t.;4. Sukurtame žaidime pateikti 60 su knygnešių veikla susijusių situacijų ir būtinai jas trumpai pakomentuoti;5. Sukurtas žaidimas gali būti pateiktas kaip kompiuterinis žaidimas arba kaip stalo žaidimas;6. Surinkta medžiaga iliustruojama nuotraukomis, piešiniais;7. Pateikti naudotos literatūros ar šaltinių sąrašą.
	<p>Antroji užduotis. Komiksas „Nepamirštami 1991 metų sausio mėnesio įvykiai”</p> <p>Tikslas: išsiaiškinti pagrindinius 1991 metų sausio įvykius ir juos nupasakoti sukurtame komikse.</p> <p>Rekomendacijos ir reikalavimai:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Išsiaiškinti, kas vyko 1991 metų sausį Lietuvoje;2. Pasirinkti realius Sausio įvykių dalyvius ar sukurti savo komikso personažus.3. Pasakojimas turi būti nuoseklus, jame turi atsispindėti 1991 m. sausio įvykių priežastys, eiga ir pasekmės;4. Komiksą turi sudaryti ne mažiau kaip 60 paveikslėlių, kuriuose atsispindėtų įvairios situacijos, pokalbiai, dialogai.5. Komikse turi būti juntamas Sausio įvykių išskirtinumas ir reikšmingumas.
	<p>Trečioji užduotis. Keturiasdešimt Istorijos Kengūros užduočių</p> <p>Tikslas: sukurti keturiasdešimt Istorijos Kengūrai skirtų užduočių.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sukurti keturiasdešimt užduočių su penkiomis galimomis atsakymų pateiktimis;2. Pagal galimybę pateikti iliustracijas užduotims;3. Užduotys turi būti originalios, nenuplagijuotos;4. Turi būti pateikti atskirai ir išryškinti teisingi užduočių atsakymai.



<p>Atlieka dabartiniai vienuoliktokai, buvę ir esami dvyliktokai (gimnazijų III – IV klasės)</p> <p>(Istorijos Kengūros V lygis)</p>	<p>Pirmoji užduotis. Komiksas „Knygnešio dalia“</p> <p>Tikslas: Pasidomėti konkrečiau knygnešio veikla ir ją informatyviai atskleisti sukurtame komikse.</p> <p>Rekomendacijos ir reikalavimai:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pasidomėti, kas yra knygnešystė ir kokie šios veiklos būdingiausi bruožai;2. Pasirinkti konkretų knygnešį, pasidomėti jo gyvenimu ir įsitraukimu į knygnešystės veiklą;3. Papasakoti komikse knygnešio gyvenimo sunkumus ir malonias akimirkas;4. Komikso veikėjai gali būti ir išgalvoti asmenys;5. Komiksą turi sudaryti ne mažiau kaip 50 paveikslėlių, kuriuose atsispindi įvairios situacijos, pokalbiai, dialogai;6. Komikse turėtų atsiskleisti knygnešių veiklos prasmingumas ir didelė rizika.
	<p>Antroji užduotis. Žaidimas „Sausio neužmirštuolės“</p> <p>Tikslas: surinkti kuo įvairesnės informacijos apie 1991 m. sausio mėnesio įvykius ir pateikti ją sukurtame žaidime.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Surasti informaciją apie 1991 m. įvykius ir susipažinus su ja atrinkti kuo įdomesnius faktus;2. Sukurti žaidimą keliems žaidėjams apie Sausio įvykius. Sukurti žaidimo instrukciją, klausimus, žaidimo lauką-lentą;3. Žaidime pateikti informaciją apie Lietuvos Sausio įvykių dalyvius, SSRS karines pajėgas, saugotus objektus ir t.t.;4. Sukurtame žaidime pateikti 60 ėjimo laukų, susijusių su Sausio įvykiais ar dalyviais ir būtina juos trumpai pakomentuoti;5. Sukurtas žaidimas gali būti pateiktas kaip kompiuterinis arba kaip stalo žaidimas;6. Žaidimo instrukcija ar žaidimo laukas-lenta turi būti iliustruota nuotraukomis, piešiniais;7. Sukurti žaidimą, pateikti naudotos literatūros ar šaltinių sąrašą.
	<p>Trečioji užduotis. Keturiasdešimt Istorijos Kengūros užduočių</p> <p>Tikslas: sukurti keturiasdešimt Istorijos Kengūrai skirtų užduočių.</p> <p>Reikalavimai ir rekomendacijos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sukurti keturiasdešimt užduočių su penkiomis galimomis atsakymų pateiktimis;2. Pagal galimybę pateikti užduočių iliustracijas;3. Užduotys turi būti originalios, nenuplagijuotos;4. Turi būti pateikti atskirai ir išryškinti teisingi užduočių atsakymai.