

„A művészet által felkínált játékba beavatni a gyermekeket olyan kincs adományozását jelenti, amely egy emberélet során bármelyik szakaszban elővehető a feltöltődés, a kikapcsolódás, a kihívás megélése, a fejlődés, a gyógyulás céljából.” Bakk- Miklósi Kinga

TE MAGAD LÉGY A FESTMÉNY!

-műalkotások játékos reprodukálása-

MEGYEI NEVELÉSI PROJEKT
Alkotópályázat óvodásoknak - I. kiadás

2022/ 2023 tanév



Kovászna Megye Tanfelügyelősége
Főtanfelügyelő,

Kiss Imre

Iktatószám: 8462/13.10.2022



Kezdeményező / Szervező
Hófehérke Napköziotthon
Óvodavezető,

Szilágyi Erika

Iktatószám: 1500 / 13.10.2022



Sepsiszentgyörgy Polgármesteri
Hivatal

Alpolgármester

Vargha Fruzsina

Iktatószám: 66812/14.10.2022



Hófehérke Egyesület
Elnök,

Gáspár Timea Enikő

Iktatószám: 18 / 13.10.2022



A projekt kezdeményezői és koordinátorai:

Kispál Mária

Szentes Réka



A projekt felelősei:

Buksa Éva

Imre Ilona Noszcsi

Kispál Mária

Nagy Erzsébet

Szentes Réka

Szilágyi Erika

A projektben résztvevő partnerek:

Csipike Napköziotthon, Sepsiszentgyörgy

Kovászna Megye Tanfelügyelősége

Sepsiszentgyörgy Polgármesteri Hivatala

Kovászna Megye Tanácsa

Hófehérke Egyesület

Vadvirág Egyesület

Cimbora Napköziotthon, Barót

Manócska Napköziotthon, Kézdivásárhely

1.sz. Napköziotthon, Kovászna

Kulturális intézmények:

Székely Nemzeti Múzeum,

Magma Kortárs Művészeti Kiállítótér

Tamási Áron Színház

Művész Mozi

Cimborák Bábszínház

Kónya Ádám Művelődési Ház

Művészeti és Népiskola

a Pécsi Tudományegyetem Művészeti Kara

Liszt Intézet Sepsiszentgyörgy

Carola Egyesület

Háromszék Napilap

Erdélyi Művészeti Központ

Bod Péter Megyei Könyvtár

Kovászna Megyei Művelődési Központ

Háromszék Táncegyüttes

Vadon Egyesület

Székely Hírmondó

M Studio

Sláger Rádió

Míves Ház

Indoklás:

Eredetileg a **Legyél te is műalkotás!** (műtárgyakat reprodukáló játék) során találkoztunk ezzel az érdekes kihívással.

“...Öltözz be és játszd el, hogy Te vagy a műalkotás! “-szólt a budapesti *Szépművészeti Múzeum* felhívása a karantén alatt. A jó példát a Louvre, a Metropolitan, a Rijkmuseum, a Getty múzeum adta. Arra kérték a műkedvelőket, hogy küldjenek fotókat magukról, ahogy otthon elkészítik kedvenc remekműveik élő reprodukcióit. Rengeteg sikeres újraalkotás született. Ez adta az ötletet. Számunkra, a kezdeményezők számára is emlékezetes élmények maradtak ezek a játékos újraalkotások, amelyeket saját gyerekeinkkel együtt éltünk meg.

Másik indokunk, hogy a befogadói személyiség fejlesztése háttérbe szorul az alkotói személyiségfejlesztéssel szemben úgy általában az óvodákban is, illetve a családi közegben is. Ezek és a hasonló tevékenységek egyfajta” kulturális híddá” válhatnak az óvoda és a családok között, meggyőzve a szülőket afelől, hogy milyen sokszínű, átfogó fejlesztési lehetőséget kínálnak a művészetek eszközei, azontúl, hogy érdekesek, vonzóak, izgalmasak, élményfakasztóak (emocionális és esztétikai szempontból egyaránt). Ez a fajta tevékenység különösen hasznos, mert fejlődik a gyermek ízlésvilága, a művészetek világában otthonosan mozgó, műértő, műkedvelő, gazdag belső világgal rendelkező felnőtt válik belőle. Aki a művészetet egy csatornaként is használhatja saját érzelmi ventilálásához. Aki nem válik vizuális analfabétává. Egyértelműen fontos a mai társadalomban a vizuális kommunikáció, jelen van életünk minden szegmensében.

A világszerte terjedő kreatív kihívás lényege az volt (a burkolt cél mellett, hogy minél szélesebb tömegekhez eljuttatni a kultúrát, minél tágabb körben és korosztállyal megismertetni a múzeumok saját gyűjteményét), hogy a közzétett (esetenként szabadon választható) műtárgyak közül kellett újraalkotni egyet, de akár többet is, élő szereplőkkel, majd lefotózni, és az eredeti mellé illeszteni. Nem volt kikötés a pontos imitáció, lehetett más eszközökkel, más stílusban újraértelmezett mű, akár egy vicces parafrázis is.

Ez egy olyan komplex, kreativitást fejlesztő alkotó játék, ahol nagy szükség van a partnernek- pedagógus vagy szülő és a gyermek közös erőfeszítésére, együttműködésére, de akár a tágabb közösségből bevonható személyek tevékenysége is fontos lehet, pl. nagyszülőé, testvére, kollégáé, szomszédé stb.

Ugyanakkor bizonyított tény, hogy játék során olyan anyagok termelődnek az agyban, melyek oldják a stresszt, nem is véletlenül nevezték el ezeket a játékokat egyesek, igen találóan, járványművészetnek, ill. karanténművészetnek. Ez is bizonyítja, hogy a nagy múzeumok nemcsak a saját műtárgyaikat, hanem az egészséget mint értéket promováló akciót is indítottak el ezzel tulajdonképpen. Az önkifejezési képességünkkel mi magunk „termeljük” az élményt, saját örömeinkre, és ez hozzájárul lelki egészségünk megőrzéséhez. Mentálhigiénés hozadékkal is bír ez a játékos újraalkotás.

A projekt típusa: művészeti nevelési projekt, kreatív alkotópályázattal (játékos helyzetgyakorlatok, tankockák, újraalkotás).

Festményekkel való ismerkedés, feldolgozás, a művek befogadásának, majd újraalkotásának szakaszai:

A ráhangoló, ötletelő, előkészítő szakasz. Ha a műalkotásokra nemcsak rápillantunk, hanem a részleteket is

megfigyeljük, sok mindent észrevehetünk. Nélkülözhetetlen a felnőtt irányító szerepe, hogy szándékosan, tudatosan mire figyeljen a gyermek, szükséges támpontokat adni, a festmény élesebb, részletgazdagabb „átvilágításához”. Az alábbi játékok tulajdonképpen ezt szolgálják, mert tapasztalat szerint, nincs szükség különösebb motivációra, a feladat újszerű, szimulatív, játékos jellege önmagában már motiváló, és kihívásként hat.

Ilyen játékok: felfedős játék, címadós játékok, színezők, emlékezősök, összművészeti füzér, különbségkeresők, ötletbörze, digitális tankockák.

Ezek a tankockák, azaz interaktív, multimédiás játékok, is szolgálhatják a ráhangolódást, a pontos vizuális, érzékelést, észlelést, ahol különböző szempontok szerint figyelhetik meg és csoportosíthatják a festményeket. Fajtái: párkereső, csoportba rendező, hozzárendeléses stb. Nyilván azokat a festményeket építjük be a játékba mindenekelőtt, amelyekkel foglalkozni szeretnénk. Néhány saját tankocka.

[Milyen színű ruhába bújt? Színkereső festményekkel -online játék óvodásoknak \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Kislányok babával -online memóriajáték óvodásoknak \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Anyák és gyermekek a műalkotásokon- számosság megállapítása- online játék óvodásoknak \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Festményrészletező.....-rész- egész észlelése, differenciálása \(hozzárendeléses rács\) \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Hová lett a másik felem? -festmények párosítása, Gestalt látás \(egységben látás\) \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Kislányok babával, kutyával, macskával....Mátrix- festményekkel \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

[Lábbelivel vagy anélkül....cipők festményen, filmben - oldaliság \(jobb-bal\) észlelése változó helyzetekben \(learningapps.org\)](https://www.learningapps.org/)

A **wordwall** játékok, feladatok is a tankockákhoz hasonlítanak, kicsit más keretrendszerű sablontípusokkal, mint pl. kvizek, párosítók, szerencsekerék, igaz-hamis stb.

[Melyik állatot látod a festményen? - Párosító \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net/)

[Érzelmek a festményeken - Párosító \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net/)

[Más kép avagy kép másképp- Kakukktojás a festmények közt - online játék már ovisoknak is ! - Kvíz \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net/)

A vizuális észlelés, differenciálás, vizuális figyelem, vizuális emlékezet több szempontból alapvető fontosságú, hisz ezen megismerő folyamatok nélkül nem tudják megérteni az őket körülvevő világot. Ezen játékok azontúl jó fejlesztői a logikus és problémamegoldó gondolkodásnak.

B.Kivitelezés, alkotás fázisa- A reprodukció megalkotása

Figyelnünk kell: külső jegyekre, mint ruházat, gallér, cipő, hajviselet, a kiegészítők is nagyon fontosak, azontúl hajviselet, testtartás, fej, kéz, láb, tekintet, arcjáték az érzelmek megjelenítésére. Fontos a háttér, részletekbe menő újraalkotása, az arányok, irányok, térbeli elhelyezkedések. A formák is, de nyilván a színvilág az egyik legdominánsabb szempont. Minden kellék, tárgy, de akár személy is helyettesíthető bármivel, ami vizuálisan, gondolatilag passzol. Nem ajánlatos a háttér elhanyagolni, hanem gondos, részletekbe menő pontossággal kezelni, mivel a kép hangulatértékét jelentősen befolyásolhatja. Sok ötlet, tipp születhet kivitelezés közben, a találékonyság utat törhet magának.

A gyermek megosztott figyelmére, koncentrált jelenlétére nagy szükség van, meghatározza a „**produktum**”

minőségét. Mivel több mindenre kell egyszerre figyelnie egy óvodásnak a megjelenítésnél, és az sem biztos, hogy a fotózás minden pillanatában” képben van”, ezért fontos, hogy kövesse a fotót készítő személy pontos utasításait.

Stúdió felállítása, forgatókönyv

Az igaz, hogy a mű az alkotójára vall, de a nézőjére is, a befogadójára is, mert ő is teremti,- és pedig azzal, amit beleképzelsz. A néző mindig alkotótárs is!!! Nem az a fontos, hogy mit akart üzeni a festő, az a fontos mit mond nekünk most a mű.

Játszd el! Helyezd képbe magad!

Egyik feladat lehet az érzékszervek bevonása, hogy mit hall, mit tapint, mit érzel a bőrén, miféle illatokat érez. Ezek az érzékelések kiváltanak-e belőle valamiféle érzelmet, pl. meglepődés, öröm, undor, félelem, stb., ezt jó tudatosítani, kifejezni (pl. „Ábrázatod megmutasd, adok neked rézgarast!” különféle érzelmeket kifejező arcjátékkal, ahol az a feladat, hogy fel kell ismerni és megnevezni a megidézett érzelmet).

A gyermek szerepjátékába esetleg behívhat másokat is, a lényeg, hogy szabadon, rögtönözzen egy közösen vagy általa kitalált történetet, villámjelenetet, amire a festményen látható esemény ihleti, elmutogatva, mozogva, lehetőleg hangok nélkül, mert akkor hangsúlyosabbá válik a mimika, a gesztikuláció. De a gondolatok kihangosítása is megengedett (párbeszéd, történetalkotás előzménnyel, következménnyel). Szabad asszociációk, képzettársítások közepette többször, többféleképpen kipróbálhatja magát a szerepben (a feldolgozást, befogadást, interiorizációt segítik a különböző interpretációk), mielőtt sor kerülne annak, a festményen látható bizonyos pillanatnak, a „**kimerevítésére**” és megörökítésére. A felnőttől (pl. szülőtől) is több türelmet kíván ez a fajta tevékenység levezetése. Több felvétel készítésére azért van szükség, mert el kell kapni azt a pillanatot, azt a mozdulatot, amitől kifejezőbb lesz a kép, amitől sikerül azt a benyomást kelteni, hogy az eredeti alkotásból valamit átörökítettünk, hogy a két kép egy hullámhosszon van. Pontosságra, összpontosításra, türelemre, kitartásra van szükség mindkét fél részéről.

C. Levezetés, élményfeldolgozás

Virtuális kiállítást vagy kis videofilmet készíthetünk, amelyet később is bármikor újra lehet nézni, de akár digitális fotóalbum vagy tankocka is készülhet a született reprodukciókból. ([Festményreprodukciók....és az eredeti párjuk \(learningapps.org\)](#)). A legérdekesebb viszont, ha mindezek mellett saját csoporttermünk vagy lakásunk belső dekorációjának részévé válnak ezek a festményreprodukciók vagy parafrázisok. Oldhatnak tankockát, vagy reprotokat nézegethetnek, pl kakukktójást keresve de. vagy du. szabadon választható tevékenységek alkalmával, kikapcsolódás, szórakozás gyanánt is, pl.

<https://learningapps.org/display?v=pt88qrs8n21>

Az alkotópályázat célja:

- A gyermeki kreativitás kibontakoztatása híres festők munkáinak játékos újraalkotása által;
- Felnőtt (óvónő, szülő) és gyermek gyümölcsöző együttműködése;
- A vizuális kultúra megalapozása, a művészettel való élő kapcsolat biztosítása;
- Komplex személyiségfejlesztés, a befogadói és az alkotói személyiség alakítása.

Célcsoport:

- magyar tagozatos óvodások;
- óvodapedagógusok;
- szülők, nagyszülők.

A projektben megjelenő fejlődési területek:

1. Tanulási képességek és attitűdök fejlődése
2. Társas- érzelmi fejlődés
3. Kognitív fejlődés és a környező világ megismerése

Műveletesített követelmények a fejlődési dimenziókon belül:

1.a. A kíváncsiság, érdeklődés és kezdeményezés- a gyermek kíváncsian és érdeklődve vegyen részt az újszerű játékos szituációban, tekintse kihívásnak, legyen képes a képzőművészeti alkotással való találkozás nyomán a mű újraalkotása érdekében, az új helyzetben történő kísérletezésre, tapasztalatszerzésre.

Kezdeményezzen interakciókat a természeti, tárgyi, személyi környezetével, kapcsolódjon be a családtagokkal végzett közös tevékenységekbe (ötletelés, barkácsolás, digitális játékok értelmezése stb.)

b. Kitartás, a kapott feladatok véghezvitele- a gyermek az óvónő vagy szülő, illetve valamelyik családtag segítségét igénybe véve, tartson ki minden fázison át, az ötleteléstől a mű újraalkotásáig, megőrkítéséig.

c. Alkotóképesség- használja a képzelőerejét, pl. a jelmez, díszlet, eszközök kiválasztásában, elkészítésében, de ne csak a reprodukív képzeletét, hanem tárgyakat új módon, új értelmezésben is felhasználhat (lásd parafrázis, amikor más eszközökkel vagy más stílusban történik az újraalkotás)

2.a. Társas kapcsolatok kezdeményezése felnőttekkel és gyermekekkel- tudjon együttműködni az óvónővel családtagokkal, kezdeményezzen interakciókat, tudjanak egymásra figyelni, reagálni, kompromisszumot kötni, ha a helyzet úgy kívánja meg, bízjon meg a felnőttben, értse meg, hogy a felnőtt segíti, szükség esetén irányítja abban, amit tesz, érez, gondol.

b. Az énkép fejlődése- legyen tisztában testképével, pontosítsa azt, alakuljon testsémája, hasonlítsa össze magát pl. a festménybeli gyerekekkel, akinek a bőrébe kell bújni, hogy felmérje, külső tulajdonságaik közül miben hasonlítanak egymásra, és miben különböznek (társas összehasonlítás)

- tudjon reflektálni önmagára, legyen büszke képességeire, értékelje teljesítményét, legyen sikerélmény számára, hogy kipróbálta magát új helyzetben, felnőtt segítségével és irányításával, véghez tudta vinni a feladatot, újraalkotta a művet, és a megvalósítás során szerzett tapasztalatait, érzelmeit, „önmagáról való tudását” tudja beépíteni énképébe, hogy az pozitív és reális legyen

- a környezete (szülő, óvónő) jelzéseit, értékelését használja fel a saját pozitív önértékelése kialakításához

d. Saját érzelmi állapotának kifejezése és az önkontroll képességének tanúsítása

-Legyen képes a műalkotásokon szereplők érzelmeit felismerni, és a játéktevékenység során ezen érzelmeket

cselekvésben, dramatizáltan, közvetlenül kifejezésre juttatni.

-Ismerje és használja a nonverbális kommunikációt az újraalkotás során, a felmerülő érzelmek tükröztetésére: tekintet, mimika, gesztusok, testtartás.

-Legyen képes az önszabályozásra: saját érzelmeinek és viselkedésének szabályozására pl. hirtelen fellépő indulat, düh kezelése, nyugalom tanúsítása a számára türelmet kívánó alkotási helyzetekben, legyen képes vágyai elhalasztására, késleltetésre (pl. egy pár másodpercig teljesen mozdulatlanul álljon a lencsék előtt, akármennyire zavarja, kényelmetlen egy ráaggatott kellék, testére csavart textil, vagy előfordul, hogy valamit meg kell igazítani, fel kell tűzni). Legyen kitartó fotózáskor, mert nem elég egyetlen felvétel készítése, előfordul, hogy vagy a kéztartás nem megfelelő, vagy a tekintet nem jó irányba szegeződik, esetleg valamit meg kell igazítani a ruhán, mert a tűródés nem jó helyen van, ezért több felvételt kell készíteni, hogy legyen miből kiválasztani a legmegfelelőbbet, azaz legyen képes a monotóniatűrésre. Tanúsítson türelmet bizonyos helyzetekben, (pl. tudja kivárni, amíg a macska vagy a tyúk abba az irányba néz, ahová szeretnék), tehát tudjon különféle helyzetekhez flexibilisen alkalmazkodni, kontrollálja viselkedését, eltűrvén az esetleges kudarcot is stb.

3.a.Összefüggések (relációk), műveletek, logikai következtetések megértése- Keressen lehetséges válaszokat, megoldásokat az adott kihívásra, problémahelyzetekre pl. oldja meg a tankockák és egyéb interaktív játékok feladatait, a képzőművészeti alkotással való találkozás nyomán legyen képes a befogadásra, értelmezésre, majd alkossa újra a festményt, legyen annak élő szereplője.

3.b.Elemi matematikai reprezentációk a problémamegoldáshoz, a környező világ megismeréséhez- A gyermek legyen képes a differenciált, pontos észlelésre, a koncentrált, figyelemre, a pontos emlékezésre, a képzelet működtetésére. A gondolkodási műveletek segítségével (összehasonlítás, analízis, szintetizálás, általánosítás, kiemelés) szerezzen új ismereteket, értsen meg összefüggéseket, képes legyen problémák megoldására, csoportosítson, rendezze sorba, keresse meg a párját, képes legyen a rész-egész, alak- háttér differenciálására, állapítsa meg az oldaliságot, tájékozódjon térben, síkban stb. Gondolkodását ne csak logikus következtetés jellemezze, hanem könnyedség, rugalmasság, szempontváltási képesség, problémaérzékenység, divergencia vagyis gondolkodása legyen széttartó, többirányú. A festmény újraalkotására változatos kivitelezési módokat és hozzá eszközöket keressen és találjon.

Erőforrások:

Humán erőforrás: óvodások, óvodapedagógusok, szülők, közéleti és kulturális intézmények munkatársai.

Anyagi erőforrás: számítógép, nyomtató, fényképezőgép, papír, karton, az alkotáshoz, kiállításához szükséges kellékek, eszközök, részvételi és jutalmi oklevelek, felajánlott díjak.

Pénzügyi erőforrás: adományok díjakra és nyomtatási, kiállítási költségekre (pannókiállítás szervezése a főtéren, díjkiosztó ünnepség kíséretében)

Az alkotópályázat kalendárium:

2022 október 18 (Szent Lukács a Magyar festészet napja)– A pályázat közzététele a Kovászna Megyei Tanfelügyelőség honlapján <https://isj.educv.ro/> és a Kovászna megyei óvónők privát facebook oldalán, illetve különböző online felületeken működő szülői zárt csoportokban. A külön erre a célra szerkesztett **Te Magad Légy Festmény** facebook oldalon is fogunk javasolni újraalkotandó műalkotásokat.

2022 november 20 – a pályamunkák beküldésének határideje

A festményreprodukciókat digitális úton a következő email címre várjuk: **legyelfestmeny@gmail.com**

2022 november 21 – 23 - a pályamunkák elbírálása

2022 november- december– eredményhirdetés, díjkiosztás

Elvárt eredmények:

- Minél több gyermek, óvodapedagógus és szülő benevezése a pályázatba, és kreatív együttműködése az alkotás során
- Egyedi, érdekes, fantáziadús produktumok születése, kiállítás létrejötte
- Híres festők alkotásaival való alapos ismerkedés, közelebb kerülni a művészethez, a befogadói és alkotói személyiség formálódása, mozogjanak otthonosan egy kiállítótérben, alakuljon ki a „látó „ szeme minden kisgyereknek
- Az esztétikum, a művészi érték megérezése, felismerése, a giccs kerülése

Folytonosság:

A következő tanévben is szeretnénk folytatni, ismételten meghírdetni ezt a nevelési projektet.

A zsűri összetétele:

- Kulturális és közéleti intézmények munkatársai
- Szervezők

Az elbírálás folyamata:

A projekt részeként helyi közéleti és kulturális intézményekkel kötöttünk megállapodási szerződést, melyben a felkért intézmények képviselői a beérkezett alkotásokat értékelik, az eredményeket egyeztetik. Vállalják egy általuk díjazásra érdemes pályamű kiválasztását, megjutalmazását, **különdíj** odaítélés formájában: pl. Magma különdíj vagy Carola Egyesület Bethlen Margit díja stb. - amelyhez a jutalmat az adott intézmény biztosítja. (A pedagógus felkészítő igazolásán, ez a díj megyei I. díjnak felel meg.)

A projekt végén, a felkészítő óvónők igazolást kapnak, a résztvevő gyermekek (szülők) pedig részvételi oklevelet.

Eredmények ismertetése:

Az alkotópályázat eredményeinek ismertetése a helyi sajtóban (Háromszék, Székely Hírmondó), a díjazott gyermekek óvodapedagógusait telefonon értesítjük.

Részvételi szabályzat:

A **Partnerségi megállapodás** (1. számú melléklet, igazgatói pecséttel és aláírással ellátva- csak óvodapedagógusoknak), **Benevezési lap** (2. vagy 3. számú melléklet) és az **elkészített pályamunkák** együttes eljuttatása elektronikusan a következő e mail címre: **legyelfestmeny@gmail.com**.

AZ ALKOTÓPÁLYÁZAT TEMATIKÁJA **TE MAGAD LÉGY A FESTMÉNY!**

Az alkotópályázat célja: híres festők alkotásainak **befogadása** majd **újraalkotása**, játékos reprodukálása, a vizuális észlelés, - emlékezet,- képzelet, -gondolkodás fejlesztése által. Így próbáljuk bevezetni a kicsiket a művészetek világába, hogy műértő, műélvező felnőttekké váljanak, szeressenek múzeumokba, kiállításokra járni, képesek legyenek gyönyörködni egy festményben, egy szoborban. Már gyermekként joguk van a kultúrához, a művészethez.

Felhívás közzététele

Te magad légy a festmény!

“Kedves Gyerekek! Barangoljatok a műalkotások világában....Keressetek a képek között valami olyasmit, ami megragad, odavonzza a tekinteteket, egy festményt, amihez kapcsolódni tudtok. Gondolkozzatok el, miért is tetszik, mitől érdekes az a kép...Alaposan figyeljétek meg az általatok kiválasztott művet, és alkossátok újra! Ti magatok váljatok a festményen szereplő kisgyerekké! Vegyétek elő a rongyoszsákot, tárjátok ki a szekrényajtókat, kukkantsatok be a fiókok mélyére, a debaréba, a fészerbe, a padlásra, a pincébe, a lomtárba a megunt játékok közé, és öltözzetek be az általatok kiválasztott kisgyerekeknek vagy felnőtteknek. Ne csüggedjete, ha nem találtok pont olyan ruhát, eszközt, hasonló színű, formájú kellékek is megteszik, bármivel helyettesíthetitek az adott dolgot, ami szerintetek odailik. Fotóztassátok le magatokat óvó nénivel vagy valamelyik szülővel, nagyobb testvérrel. A legsikerültebb alkotásokat kiállítjuk, és díjazásra is sor kerül (oklevél, jutalom).

Két szekcióban várunk alkotásokat:

1. Óvónő- gyermek (minden felkészítő pedagógus külön alkotással nevezhet be)
2. Szülő -gyermek

Formai követelmények:

Az alkotásokról készült fotót kell beküldeni.

Beküldendő formátum elektronikusan: jó minőségű **jpg**, formátumban, a fotók hosszabbik oldala legyen legalább **4 000 pixel**. A fotót ajánlatos az eredeti festménnyel egymás mellé montázsolva (összevágva) küldeni. A fájl nevének tartalmaznia kell a gyermek nevét és a festő nevét (pl. Budai Anna_Picasso).

Mivel pannókiállítást tervezünk városunk főterére a legsikerültebb alkotásokból, fontos a **technikailag is jó minőségű** pályamunkák benyújtása.

Az elbírálás szempontjai:

- Eredetiség, egyéni látásmód
- Ötletesség, fantázia
- Kreativitás
- A kivitelezés módja, minősége
- Kidolgozottság, részletekre való odafigyelés
- Vizuális összhang megléte az eredeti és újraalkotott mű között

Választhattok a javasolt alkotásokból, de ti is kereshettek az interneten jó minőségű reprodukciókat galériák, múzeumok honlapjain, közösségi, képmegosztó weboldalakon!

SZINYEI MERSE PÁL: A LILARUHÁS NŐ

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Szinyei_Lilaruh%C3%A1s_n%C5%91.jpg

MUNKÁCSY MIHÁLY: RÓZSEHORDÓ NŐ

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Munk%C3%A1csy%2C_Mih%C3%A1ly_-_Woman_Carrying_Faggot_-_Google_Art_Project.jpg

ELISABETH LOUISE VIGÉE LE BRUN: JULIE LE BRUN

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ad/Elisabeth_Louise_Vig%C3%A9e_Le_Brun_-_Julie_Le_Brun_%281780%E2%80%931819%29_Looking_in_a_Mirror_-_2019.141.23_-_Metropolitan_Museum_of_Art.jpg

MUNKÁCSY MIHÁLY: KISLÁNY KUTYÁVAL

<https://www.mutargy.com/festmeny-grafika/munkacsy-lieb-mihaly-1844-1900-kislany-kutyaval-1880-korul>

ALBERT ANKLER- ALVÓ FIÚ A FŰBEN, 1897

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Anker_Schlafender_Knabe_im_Heu.jpg

További ajánlott festmények a **Te Magad Légy Festmény** facebook oldalon lesznek közzétéve.







Grădinița cu P.P."Hófehérke"
Str. Tineretului, Nr.2.
Loc. Sfântu Gheorghe, Jud. Covasna
Tel/Fax: 0267-312341
E-mail: hofererovi@yahoo.com
Nr. 1458 din 10.10.2022

Grădinița.....
Str.....Nr.....
Loc.....Jud.....
Tel/Fax:.....
E-mail:.....
Nr.....din.....

Acord de parteneriat

Încheiat azi,.....între unitățile de învățământ:

Grădinița cu P.P. Hófehérke, Sfântu Gheorghe, reprezentată de Szilágyi Erika, în calitate de director, Kispál Mária, coordonatorul proiectului și

Grădinița....., reprezentată de în calitate de director și în calitate de colaboratori, în cadrul proiectului județean „**Te magad légy a festmény!**”, ediția I., 2022.

Instituția parteneră se angajează că va participa la concursul județean anunțat.

Durata: Acordul intră în vigoare la data semnării acestuia și este valabil pe perioada anului școlar 2022-2023.

Unitatea organizatoare se obligă:

- să distribuie regulamentul concursului grădinițelor parteneri;
- să colecteze lucrările realizate de parteneri;
- să asigure jurizarea lucrărilor;
- să trimită participanților diplomele și premiile;
- să mediatizeze rezultatele concursului.

Unitatea parteneră se obligă:

- să înscrie preșcolarii în concurs;
- să îndrumă preșcolarii în realizarea muncii;
- să asume mediatizarea proiectului și în rândul părinților
- să trimită lucrările la adresa de e-mail menționat
- să distribuie diplomele preșcolariilor / cadrelor didactice.

Partenerii se obligă să colaboreze pe toată durata proiectului pentru ca acesta să se deruleze conform scopului stabilit.

Prezentul contract se încheie în două exemplare, câte unul pentru fiecare instituție.

Unitatea inițiatoare:

Director,
Prof. Szilágyi Erika

Coordonator proiect:
Kispál Mária



Instituția parteneră:

Director,

Colaboratori:

BENEVEZÉSI LAP ÓVODAPEDAGÓGUSOKNAK

Te magad légy a festmény!

megyei szintű alkotópályázat

Az eredeti (reprodukálható) festmény címe, alkotója: _____

Tanintézmény neve: _____

Tanintézmény postai címe, telefonszáma, email címe: _____

Gyermek neve ,korosztály:

Óvónő neve: _____

Elérhetőség (telefonszám, email cím): _____

Alulírottak beleegyezünk :

a pályázat kiírói jogosultak a nyertes pályamunkákat a pályázat céljára felhasználni, azaz a kiírók szabadon, idő és térbeli korlátozás nélkül felhasználhatják, pl. jogukban áll kiállítani, bemutatni, felhasználni, internetes felületen, katalógusban, fotókon, cikkeken, audiovizuális anyagokban, közösségi médiában stb. bemutatni.

Keltezés:

Óvónő (teljes név, aláírás)

Szülő (teljes név, aláírás)

BENEVEZÉSI LAP SZÜLŐKNEK

Te magad légy a festmény!

megyei szintű alkotópályázat

Az eredeti (reprodukálendő) festmény címe, alkotója: _____

Szülő vagy gyám neve: _____

Szülő postai címe, telefonszáma, email címe: _____

Gyermek neve, korosztály: _____

Intézmény neve, ahová a gyermek jár: _____

Alulírott beleegyezek :

a pályázat kiírói jogosultak a nyertes pályamunkákat a pályázat céljára felhasználni, azaz a kiírók szabadon, idő és térbeli korlátozás nélkül felhasználhatják, pl. jogukban áll kiállítani, bemutatni, felhasználni, internetes felületen, katalógusban, fotókon, cikkeken, audiovizuális anyagokban, közösségi médiában stb. bemutatni.

Keltezés:

Szülő (teljes név, aláírás)