

V Międzyszkolny Turniej Wiedzy o Sztuce. Średniowiecze.

I Ogólne założenia imprezy:

1. Cel:

- a) Popularyzowanie wiedzy o sztukach plastycznych oraz uświadamianie ich doniosłej roli w rozwoju kultury w ogóle, a w szczególności kultury polskiej.
- b) Zwrócenie uwagi na światową rangę (wartość) osiągnięć (zabytków) sztuki średniowiecznej w Polsce.
- c) Prezentacja propozycji dydaktycznej polegającej na integracji wydawałoby się „odległych” przedmiotów nauczania – ogólnokształcących (języka polskiego, historii, historii sztuki, plastyki) z zawodowymi (gastronomicznymi i odzieżowymi).

2. Istota – przebieg:

Impreza obejmuje trzy części składowe: pytania konkursowe (dotyczące czasu, miejsca powstania sztuki średniowiecznej; jej cech; przykładów zabytków w Polsce; ogólnie związków z kulturą epoki); zabawę w przewodnika (tzn. prezentację dwóch /romańskiej i gotyckiej/ dowolnie wybranych budowli średniowiecznych z wyeksponowaniem cech stylu) oraz wykonanie szkicu typowego zabytku polskiej architektury romańskiej i gotyckiej.

II Organizator konkursu:

Zespół Szkół Gospodarczych w Rzeszowie

III Terminarz Turnieju:

1. Do **10 stycznia 2023** r. należy zgłaszać czteroosobowe reprezentacje szkół ponadpodstawowych wraz z podaniem nazwiska opiekuna oraz kontaktem do niego na adres meilowy: turniejwiedzysztuka.zsg@gmail.com
2. Turniej odbędzie się **7 marca 2023** roku (godz. 9⁰⁰) w Zespole Szkół Gospodarczych w Rzeszowie.
3. Przewidziane jest spotkanie organizacyjne dla chętnych uczestników.

IV Regulamin imprezy:

1. W Turnieju biorą udział czteroosobowe drużyny, reprezentacje szkół ponadpodstawowych.
2. Kapitan drużyny losuje zestaw 3 pytań, a osoba wyznaczona do szkicowania typ budowli: budowlę romańską lub gotycką, którą będzie

mieć za zadanie wykonać dowolną techniką (ołówkiem, węglem) na papierze pakunkowym w czasie trwania konkursu (do zakończenia przerwy po II turze).

3. I tura – pytania konkursowe:

- a) Obejmują po trzy pytania. Wszystkie reprezentacje odpowiadają kolejno na swoje pytania.
- b) Na pytania odpowiada jedna osoba z drużyny, ale pozostałe mogą ją uzupełniać (nie poprawiać). Pierwsza odpowiedź się liczy.
- c) Za jedno pytanie drużyna może uzyskać od 0 – 3 punktów.
- d) Czas na rozpoczęcie odpowiedzi - 1 minuta.

Syntetycznym i przystępnym źródłem informacji wymaganych w tej turze może być opracowanie Bożenny Ochenduszeko „Miejsce sztuki w kulturze polskiego średniowiecza” (Przewodnik po stylach wieków średnich).

4. II tura – zabawa w przewodnika:

- a) Rozpoczyna się losowaniem typu budowli (romańskiej lub gotyckiej) przez jedną osobę z drużyny, tę wyznaczoną na przewodnika.
- b) Po czym następuje prezentacja konkretnej budowli romańskiej lub gotyckiej (budowli takiej, jaką wylosowała drużyna).
- c) W tej konkurencji można uzyskać od 0 – 5 punktów.
- d) Przy ocenie brane są od uwagę następujące kryteria: umiejętność uzasadniania tego, że zabytek reprezentuje styl romański lub gotycki, wczucie się w rolę przewodnika, poprawność rzeczowa i językowa.

5. III tura – pokaz wykonanych szkiców:

- a) Ocenie podlega wierność stylowi.
- b) Za wykonanie tego zadania jury przydziela od 0 – 5 punktów.

6. Ilość uzyskanych punktów przez drużynę równa jest sumie punktów z trzech tur.

7. Zwycięża oczywiście ta drużyna, która zgromadzi największą liczbę punktów.

8. W przypadku remisu o sposobie wyłonienia najlepszej reprezentacji decyduje jury.

9. Dla laureatów przewidziane są dyplomu i nagrody.

Dodatkowe informacje na temat Turnieju można uzyskać pod numerami telefonów: 515 459 574; lub pisząc na adres: turniejwiedzysztuka.zsg@gmail.com