

Elżbieta Jezierska

Kraina sztuki
Program nauczania plastyki w gimnazjum

SPIS TREŚCI

1. Wyciąg z rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego – III etap edukacyjny plastyka
2. Wstęp
3. Szczegółowe cele kształcenia
4. Treści nauczania
5. Proponowany rozkład godzin dla poszczególnych działów
6. Procedury osiągania celów
7. Ocena osiągnięć uczniów
8. Kryteria oceny

1. WYCIĄG Z ROZPORZĄDZENIA MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ Z DNIA 23 GRUDNIA 2008 R. W SPRAWIE PODSTAWY PROGRAMOWEJ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO – III ETAP EDUKACYJNY PLASTYKA

Cele kształcenia

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.
- II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja poprzez sztukę.
- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

Treści nauczania i umiejętności – wymagania szczegółowe

I. Percepcja sztuki. Uczeń:

1. 1. określa swoją tożsamość, mając poczucie związku ze śródziemnomorskim dziedzictwem kultury i tradycją narodową, jednocześnie szanując odrębność innych kręgów kulturowych, a także uczestniczy w życiu kulturalnym (zna wybrane krajowe placówki kultury i instytucje narodowe)
1. 2. korzysta z środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności (przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego dotyczących ochrony własności intelektualnej)

II. Ekspresja poprzez sztukę. Uczeń:

2. 1. podejmuje działalność twórczą, posługując się środkami wyrazu sztuk plastycznych, innych dziedzin sztuki (fotografia, film) i elementami formy przekazów medialnych, w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej (przy zastosowaniu materiałów, narzędzi i technik właściwych dla tych dziedzin sztuki i przekazów medialnych)
2. 2. realizuje projekty w zakresie sztuk wizualnych, w tym służące przekazywaniu informacji dostosowanej do sytuacji komunikacyjnej oraz uczestnictwu w kulturze społeczności szkolnej i lokalnej (stosując także narzędzia i wytwory mediów środowiska cyfrowego)

III. Recepcja sztuki. Uczeń:

- 3.1. rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych oraz umieszcza je w odpowiednim porządku chronologicznym i w centrach kulturotwórczych, które miały zasadnicze znaczenie dla ich powstania
3. 2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury, postrzegając je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej

kulturze, a także opisuje związki zachodzące między nimi (posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki)

Zadania szkoły – uwagi o realizacji

1. Szkoła powinna stwarzać warunki do realizacji zadań plastycznych poprzez odpowiednie wyposażenie pracowni w środki dydaktyczne, takie jak reprodukcje dzieł sztuki na różnych nośnikach oraz zestawy narzędzi medialnych z oprogramowaniem.
2. Szkoła powinna stwarzać możliwość czynnego uczestnictwa uczniów w kulturze poprzez udział w wystawach stałych i czasowych organizowanych przez muzea i instytucje kulturalne, poprzez uczestnictwo w ważnych wydarzeniach artystycznych organizowanych w szkole i poza szkołą oraz stwarzać możliwość do publicznej prezentacji umiejętności plastycznych uczniów.
3. W realizacji programu nauczyciel powinien uwzględnić potencjalne zdolności plastyczne uczniów oraz możliwości kreatywne (zależne od wieku), dostosować do nich wymagania edukacyjne oraz, w miarę możliwości, indywidualizować te wymagania.
4. Ocena powinna uwzględniać przede wszystkim stosunek ucznia do przedmiotu oraz wysiłek wkładany w realizację wymagań; podstawowym kryterium oceniania nie mogą być zdolności plastyczne ucznia.
5. Nauczyciel w realizacji przedmiotu powinien przede wszystkim rozwijać twórczą ekspresję uczniów poprzez odpowiednio dobrane metody oraz przygotować ich do świadomego odbioru (repcji) dzieł sztuki w dorosłym życiu.

2. WSTĘP – INFORMACJE OGÓLNE

Przedstawiony program nauczania plastyki jest zgodny z Podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych i gimnazjów. Spełnia również warunki zawarte w ROZPORZĄDZENIU MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ Z DNIA 23 GRUDNIA 2008 R. W SPRAWIE PODSTAWY PROGRAMOWEJ WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO ORAZ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO W POSZCZEGÓLNYCH TYPACH SZKÓŁ (rozporządzenie zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw z dnia 15 stycznia 2009 r. Nr 4, poz.17).

Program edukacji plastycznej w gimnazjum oparty jest o koncepcję twórczego myślenia i działania ucznia. Jest nowoczesnym spojrzeniem na nauczanie plastyki w etapie gimnazjalnym. Zawiera treści edukacyjne zarówno z zakresu dziejów sztuki, jak i szeroki wybór możliwości realizacji plastycznych w obrębie wymaganych w tym etapie treści programowych.

Program zwraca także uwagę na rozwój emocjonalno – intelektualny gimnazjalistów z uwzględnieniem roli sztuki w życiu człowieka i jej wpływu na kształtowanie się osobowości. Rozwija poczucie tożsamości z kulturą własnego kraju, regionu oraz tolerancję wobec innych obszarów kulturowych na świecie. Daje pełniejsze spektrum możliwości obcowania z dziełami sztuki w różnorodnej formie, pomaga w szukaniu informacji oraz zachęca do czynnego udziału w życiu kulturalnym. Ponadto przygotowuje do świadomej percepcji i recepcji dzieł sztuki w życiu dorosłym. Ważnym elementem jest również zawartość merytoryczna, dająca wgląd w sztukę dawną i współczesną oraz nowe spojrzenie na nią poprzez analizę porównawczą dzieł z różnych stylów w sztuce. Program zwraca uwagę na rozwój umiejętności manualnych i kompozycyjnych ucznia, rozszerza możliwości realizacji plastycznej o nowe, ciekawe techniki plastyczne oraz technologię cyfrową.

Treści edukacyjne pozwalają na pracę z uczniami o różnym poziomie wiedzy o sztuce, doświadczeniu pracy twórczej oraz możliwościach intelektualnych - podaje podstawowe i rozszerzone informacje. Program kładzie nacisk na rozwój indywidualności dziecka, daje szansę rozwijania umiejętności dziecka o uzdolnieniach plastycznych, a także adresowany jest do ucznia o przeciętnym zainteresowaniu przedmiotem. Konstrukcja programu oraz podręcznika, zeszytu ćwiczeń i dodatkowych materiałów dydaktycznych daje nauczycielowi plastyki konkretne pomysły na zagospodarowanie jednostki lekcyjnej, a także otwiera pole do poszukiwań własnych rozwiązań.

Program zachęca do obcowania i spotkań ucznia ze sztuką bezpośrednio – odwiedzając muzea, galerie, jak również pośrednio – przy pomocy technologii

komputerowej, książek i albumów. Propaguje twórcze poszukiwania wiedzy i możliwości realizacji plastycznych oraz uczestniczenie w szeroko rozumianym życiu kulturalnym.

Proponowane tematy, metody realizacji plastycznych, multimedialnych i pisemnych oraz techniki wykonania prac są podporządkowane procedurom osiągania zamierzonych celów edukacyjnych, dzięki którym uczeń zdobędzie określoną wiedzę, umiejętności, kompetencje i postawy życiowe.

Program ukierunkowany jest na korelację przedmiotową (ścieżki edukacyjne): czytelniczą, medialną i regionalną; w zakresie przedmiotów na: język polski, historię, muzykę, informatykę. Odwołuje się do szerokiej wiedzy i myślenia przyczynowo – skutkowego, rozwijającego także wyobraźnię i osobowość ucznia.

Treści programowe zawierają standardy wymagań będących podstawą do przeprowadzenia egzaminu w ostatnim roku nauki w gimnazjum oraz umiejętności kluczowe.

3. SZCZEGÓŁOWE CELE KSZTAŁCENIA

PERCEPCJA SZTUKI

Uczeń:

- jest przygotowany do percepcji sztuki od prehistorii do sztuki XX wieku, a także sztuki współczesnej XXI wieku jako nowej formy ekspresji wyrazu i realizacji plastycznej
- czynnie uczestniczy w życiu kulturalnym poprzez bezpośredni kontakt w dziełami sztuki wszystkich dziedzin i epok w muzeach, galeriach i innych ośrodkach artystycznych, a także w bieżących wydarzeniach kulturalnych i artystycznych
- identyfikuje się z kulturą i tradycją własnego narodu, poznając ją poprzez różne obszary kultury i ich wzajemne korelacje
- posiada poczucie przynależności i związku z dziedzictwem kultury śródziemnomorskiej – poznając jej cechy, wytwory artystyczne i wpływy na kulturę Europy i własnego narodu
- szanuje odrębności innych kręgów kulturowych oraz wykazuje chęć ich poznania
- korzysta z przekazów medialnych – filmów, DVD, internetu, technologii komputerowej i cyfrowej do uzyskiwania informacji i wzbogacania własnej działalności twórczej w tworzeniu wypowiedzi ustnych, prezentacji multimedialnych i wypowiedzi plastycznych
- potrafi samodzielnie dotrzeć do źródeł informacji na temat sztuki i zjawisk artystycznych zawartych w książkach, podręcznikach, encyklopediach, słownikach oraz mediach, np. internecie
- zna nazwy i zasoby wybranych, wiodących placówek kulturalnych – galerii, muzeów – krajowych i zagranicznych oraz potrafi odszukać informacje na ich temat w mediach – np. w internecie

EKSPRESJA PRZEZ SZTUKĘ

Uczeń:

- wykazuje twórczą postawę w opisie i interpretacji świata poprzez działalność plastyczną
- posługuje się tradycyjnymi środkami wyrazu artystycznego charakterystycznymi dla sztuk plastycznych – plama, linia, barwa, perspektywa, forma przestrzenna itp. w wyrażaniu własnych myśli i emocji oraz realizując zadania plastyczne
- wzbogaca tradycyjne techniki realizacji plastycznej o inne formy takie jak: fotografia, film oraz inne elementy przekazów medialnych – internet, programy graficzne w kompozycjach na płaszczyźnie i w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej

- umiejętnie wykorzystuje określone środki formalne do osiągnięcia zamierzonego celu kompozycyjnego w realizacji plastycznej
- realizuje projekty w zakresie sztuk wizualnych jako rodzaju komunikatu pozawerbalnego – znak, plakat, informacja wizualna - wyrażonego w formie abstrakcyjnej, przedstawiającej oraz interpretacyjnej a także za pomocą happeningu lub performance, z użyciem konwencjonalnych środków plastycznych oraz narzędzi mediów i wytworów środowiska cyfrowego
- poszukuje oryginalnych rozwiązań w działaniach twórczych oraz ma możliwość rozwoju własnych umiejętności plastycznych i eksponowania ich w postaci indywidualnych wystaw prac lub tworzeniu wydarzeń o charakterze artystycznym na terenie szkoły
- potrafi dokonać samooceny i oceny pracy plastycznej innych ludzi – artystów, rówieśników - pod względem merytorycznym i estetycznym
- umie pracować indywidualnie oraz w grupie nad realizacją zadania o charakterze plastycznym, twórczym

RECEPCJA SZTUKI

Uczeń:

- rozróżnia dziedziny, style i kierunki w sztuce w porządku chronologicznym na tle kultur, w których powstawały, przestrzeni geograficznej oraz w kontekście wydarzeń historycznych i przemian społecznych i technologicznych
- posiada podstawowe informacje na temat malarstwa, rzeźby, architektury oraz przedstawicieli kierunków w sztuce od prehistorii do współczesności
- identyfikuje dzieła sztuki danego stylu na podstawie charakterystycznych środków warsztatowych i formalnych
- potrafi wymienić najwybitniejszych artystów w dziejach sztuki oraz ich najsłynniejsze dzieła
- analizuje dzieło sztuki według jego treści, formy i ekspresji wyrazu
- potrafi porównać dzieła sztuki opisując ich wzajemne podobieństwa i różnice
- konstruuje wypowiedź pisemną lub ustną na temat sztuki, posługując się terminologią plastyczną z zakresu danej dziedziny sztuki – np. barwa, perspektywa zbieżna, powietrzna, kompozycja symetryczna, asymetryczna itp.
- wykorzystując formalne środki wyrazu plastycznego artystów różnych kierunków w sztuce, tworzy własną pracę plastyczną, doświadczając i poznając zasady danego stylu

4. TREŚCI NAUCZANIA

Program zawiera treści nauczania plastyki w gimnazjum. Obejmuje wiedzę z zakresu dziedzin sztuk plastycznych, środków artystycznego wyrazu, twórczości plastycznej oraz dziejów sztuki od prehistorii do współczesności. Wymienione treści zakomponowane są jako forma wzajemnie przenikających się i uzupełniających informacji oraz zadań plastycznych. Treści można wprowadzać symultanicznie w cyklu lekcji – zajęć edukacyjnych z plastyki przewidzianych w gimnazjum w wymiarze 30 jednostek lekcyjnych.

Tabela 1. Treści nauczania z uwzględnieniem haseł programowych

| Lp | Treści nauczania | | Szczegółowe cele kształcenia i przewidywane osiągnięcia ucznia | |
|----|---|---|---|---|
| | Dzieje sztuki | Środki plastycznego wyrazu | Uczeń wie, zna, rozumie: | Uczeń potrafi: |
| 1. | <p>Sztuka w prehistorii – obrazy rodzące się świadomości</p> <p>Epoka paleolitu, neolitu i brązu. Architektura, malarstwo, rzeźba, rękodzieło</p> | <p>Punkt, linia, płaszczyzna. Wąska gama barw – ochra, ziemie. Znak plastyczny, ryt, forma przestrzenna</p> | <ul style="list-style-type: none"> - cechy prehistorycznych epok, ich uwarunkowania geograficzne, historyczno – kulturowe, oś czasu - środki wyrazu artystycznego epok w prehistorii – plama, kontur, barwy naturalne, rękodzieło ceramika - tematyka, przykłady architektury, rzeźby, malarstwa rodzajów rękodzieła oraz miejsca ich powstania | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać pracę plastyczną z uwzględnieniem środków wyrazu artystycznego prehistorycznego twórcy - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, sztukę prehistoryczną - wyszukać dodatkowe informacje w mediach i źródłach tradycyjnych i wykorzystać je we własnej kreacji plastycznej np. w ulotce |
| 2. | <p>Wynalazcy z Mezopotamii</p> <p>Architektura, rzeźba, relief, mozaika, malarstwo</p> | <p>Znak plastyczny – piktogram. Relief – obraz i pismo</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – kulturowe sztuki Starożytnej Mezopotamii - oś czasu i jej uwarunkowania geograficzne – społeczne - przykłady, budulec i funkcje architektury – zigguraty - przykłady, materiał i tematykę rzeźby i reliefu Mezopotamii - cechy i znaczenie pisma klinowego | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać płaskorzeźbę z gliny z użyciem obrazu i piktogramu - odszukać położenie geograficzne budowli Mezopotamii z użyciem mapy kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, cechy sztuki starożytnej Mezopotamii - dokonać analizy porównawczej budowli starożytnej i współczesnej |
| 3. | <p>„Nieśmiertelna” sztuka starożytnego Egiptu</p> <p>Epoki sztuki starożytnego Egiptu – Stare, Średnie i Nowe Państwo. Architektura sakralna, sepulkralna i świecka, rzeźba, relief i malarstwo. Kanon, pismo hieroglificzne</p> | <p>Kompozycja plastyczna, perspektywa pasowa, hieratyczna, topograficzna. Jedność obrazu i pisma oraz architektury i płaskorzeźby</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło religijno – społeczne rozwoju sztuki oraz epoki starożytnego Egiptu - oś czasu i uwarunkowania geograficzne - przykłady, cechy, tematyka monumentalnej architektury i rzeźby Egiptu - związki między obrazem i pismem hieroglificznym w reliefie i malarstwie - kanon przedstawiania postaci | <ul style="list-style-type: none"> - odzwierciedlić przestrzeń i postać według zasad starożytnych Egipcjan - odszukać geograficzne położenie rzeźby egipskiej na mapie kreatywnej - określić podobieństwa między rzeźbą egipską i współczesną - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy i przykłady dziedzin sztuki starożytnego Egiptu z użyciem poznanej terminologii plastycznej - określić zasady jedności obrazu i pisma oraz architektury i reliefu - wykonać koncepcyjny projekt rysunkowy np. w formie labiryntu |
| 4. | <p>W świecie starożytnych Greków</p> <p>Epoki sztuki starożytnej Grecji. Architektura sakralna, i świecka, rzeźba, malarstwo i ceramika. Teatr</p> | <p>Projekt urbanistyczny, konstrukcja budowli – harmonia, równowaga, symetria, rytm. Konstrukcja rzeźby</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło religijno – społeczne, uwarunkowania historyczne i geograficzne sztuki greckiej - oś czasu - tematykę, cechy, elementy, materiały, technikę, zasady tworzenia, przykłady i przedstawicieli architektury, rzeźby i malarstwa greckiego - style architektoniczne i malarskie - cechy teatru greckiego | <ul style="list-style-type: none"> - scharakteryzować i porównać plany urbanistyczne, formy użytkowe oraz formy teatralne starożytne i współczesne - rozpoznać geograficzne położenie zabytków sztuki greckiej – mapa kreatywna - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy sztuki greckiej, podać jej przykłady i twórców, z użyciem nowej terminologii plastycznej - wykonać pracę techniczną z użyciem różnych materiałów plastycznych – |

| | | | | |
|----|--|--|--|---|
| | | | | maskę teatralną z uwzględnieniem psychologii postaci |
| 5. | Rzym – antyczne imperium Architektura sakralna i świecka, rzeźba, relief, malarstwo, mozaika i inżynieria budownictwa | Konstrukcja w architekturze. Rzeźba realistyczna. Kompozycja w przestrzeni. Perspektywa linearna i malarska | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – społeczne - oś czasu i uwarunkowania geograficzne sztuki starożytnego Rzymu - wynalazki inżynierskie i konstrukcje architektoniczne - rodzaje budowli sakralnych i świeckich - rzeźby rzymskie – rodzaje, przykłady, techniki tworzenia - cechy, tematykę, kolorystykę, przykłady, sposoby tworzenia przestrzeni w malarstwie i mozaice | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać rzeźbę z gliny - pomnik z gliny, uwzględniając zasady sztuki rzymskiej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej sztukę starożytnego Rzymu - wyszukać dodatkowych informacji w mediach i wykorzystać je do realizacji zadania z dziejów sztuki - dokonać analizy malarstwa, rzeźby i architektury Rzymu w kontekście sztuki współczesnej i na tle innych kultur starożytnych - odszukać położenie geograficzne zabytków rzymskich na mapie kreatywnej |
| 6. | W blasku sztuki bizantyjskiej Architektura sakralna, rzeźba, malarstwo (fresk, ikona, iluminacja), mozaika | Konstrukcja kopuły i budowli bizantyjskiej, plany centralne. Technika mozaiki, ikony, dekoracja i ornament w iluminacjach. Technika fresku | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – kulturowe sztuki bizantyjskiej - oś czasu i jej uwarunkowania historyczne, kulturowe i geograficzne - konstrukcje bazyliki bizantyjskiej, dekoracje i przykłady - tematykę, technikę, rodzaje malarstwa i mozaiki | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać mozaikę z koralików nawiązującą do sztuki Bizancjum - odszukać położenie geograficzne zabytków z użyciem mapy kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, cechy sztuki bizantyjskiej - dokonać analizy porównawczej mozaiki bizantyjskiej i współczesnej - wyszukać informację w mediach - wykorzystać technologię cyfrową do tworzenia wypowiedzi i kreacji plastycznej – program graficzny, internet, zdjęcie |
| 7. | Średniowiecze w stylu romańskim i gotyckim Architektura, malarstwo, rzeźba, relief, iluminatorstwo, witraż | Konstrukcja budowli i elementów architektonicznych – kościół, zamek, miasto. Jedność rzeźby, reliefu i architektury. Ornament w malarstwie, reliefie, płaskorzeźbie i piśmie. Malarstwo olejne i fresk | <ul style="list-style-type: none"> - uwarunkowania religijne, społeczne, geograficzne i historyczne sztuki średniowiecza - oś czasu - cechy, przykłady, techniki w sztuce romańskiej i gotyckiej - plany, elementy, detale architektoniczne, techniki i materiały malarskie i rzeźbiarskie - formy obrazkowe i rodzaje ołtarzy średniowiecznych | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać rysunkową historyjkę obrazkową w stylistyce średniowiecznej - odszukać geograficzne położenie zabytków na mapie kreatywnej - dokonać analizy porównawczej sztuki romańskiej i gotyckiej oraz opisać sztukę średniowieczną w kontekście współczesności - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy i przykłady dziedzin sztuki romańskiej i gotyckiej - określić zasady jedności obrazu i pisma oraz architektury i rzeźby - wykonać ozdobny projekt litericzny – inicjał - wykorzystać technikę komputerową i cyfrową do przygotowania materiałów pomocniczych – internet, zdjęcia |
| 8. | Renesansowy duch humanizmu Architektura, rzeźba, malarstwo, grafika Centralne plany budowli- willi, kościołów, pałaców, zamków. Nowe elementy – lunety, kasetony. Inspiracja antykiem – kopuła, portyk, krużganki | Akt w rzeźbie. Perspektywa zbieżna i powietrzna, modelunek światłocieniowy. Portret i scena rodzajowa w malarstwie | <ul style="list-style-type: none"> - tło religijno – społeczne, uwarunkowania historyczne i geograficzne sztuki renesansowej - oś czasu - dwa znaczenia terminu „odrodzenie” w sztuce - tematykę, cechy, elementy, materiały, techniki, zasady tworzenia, przykłady i przedstawicieli architektury, rzeźby, grafiki i malarstwa renesansowego - charakterystyczne cechy renesansu w różnych krajach Europy - zasadę złotego podziału i kanon - technikę rysunku perspektywicznego | <ul style="list-style-type: none"> - opisać dzieło renesansowe w kontekście sztuki antycznej i współczesnej - rozpoznać geograficzne położenie zabytków sztuki renesansowej – mapa kreatywna - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy sztuki odrodzenia oraz podać przykłady i twórców, stosując terminologię plastyczną - wyszukać dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych i źródłach medialnych oraz tradycyjnych – książki, słowniki - wykonać rysunek konstrukcyjny i projekt w perspektywie zbieżnej - wykorzystać techniki cyfrowe i programy komputerowe do działań plastycznych |
| 9. | Ruch i światło w pełnym przepychu baroku | Nowe detale i formy architektoniczne – elipsa, pilastry. | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – społeczne, uwarunkowania geograficzne i kulturowe sztuki barokowej | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać rysunek węgłem w stylistyce barokowej oraz kompozycję statyczną i dynamiczną w dowolnej |

| | | | | |
|-----|---|---|---|---|
| | <p>Manieryzm – sztuka przejścia od renesansu do baroku. Architektura sakralna i świecka oraz ogrodowa. Rzeźba i malarstwo</p> | <p>Malarstwo iluzjonistyczne, anamorfoza, głęboki światłocień. Kompozycja otwarta statyczna i dynamiczna, kadr. Martwa natura i portret w malarstwie. Ornament, dekoracyjność, przepych w formie</p> | <ul style="list-style-type: none"> - oś czasu - dwa rodzaje ogrodów – francuski i angielski - typy budowli barokowych – świeckich (pałace, rezydencje z ogrodami) i sakralnych (kościół) oraz najsłynniejszych architektów - rzeźby barokowe – tematykę, rodzaje, techniki tworzenia, twórców i ich dzieła - cechy, tematykę, kolorystykę, przykłady, sposoby tworzenia przestrzeni w malarstwie oraz twórców i ich najsłynniejsze dzieła - nowe detale architektoniczne - rodzaje kompozycji malarskich | <ul style="list-style-type: none"> - technice - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem nowej terminologii, plastycznej sztukę baroku - wyszukać dodatkowych informacji w mediach i i wykorzystać je do realizacji zadania plastycznego z dziejów sztuki - dokonać analizy dzieła barokowego w kontekście sztuki współczesnej - odszukać położenie geograficzne zabytków barokowych na mapie kreatywnej - dokonać analizy dzieła sztuki z uwzględnieniem własnego, indywidualnego odbioru - wykonać zadanie plastyczne w oparciu o technikę cyfrową - zdjęcie |
| 10. | <p>Klasyczna równowaga i romantyczne porwy</p> <p>Architektura, rzeźba, malarstwo</p> | <p>Klasycyzm – kompozycja centralna, statyczna, supremacja formy, realizm, równowaga, styl empire, pejzaż miejski – veduta. Romantyzm – dynamika formy i koloru, ekspresja wyrazu, kontrast światła i cienia, nastroj, alegoria. Obraz w camera obscura</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – kulturowe sztuki klasycyzmu i romantyzmu - oś czasu i jej uwarunkowania historyczne, kulturowe i geograficzne - antyczne elementy architektoniczne w sztuce klasycystycznej oraz inspirację średniowieczem i barokiem w romantyzmie - tematykę, technikę, rodzaje malarstwa, środki wyrazu artystycznego klasycyzmu i romantyzmu – akademizm, historyzm - przedstawicieli kierunków i ich dzieła | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać eksperyment z camera obscura - odszukać położenie geograficzne wybranych zabytków korzystając z mapy kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, cechy sztuki klasycystycznej i romantycznej - dokonać analizy porównawczej zabytków kierunków XIX w. na tle sztuki dawnej i współczesnej - wyszukać informacje w nośnikach komputerowych - wykorzystać technologię cyfrową do tworzenia wypowiedzi i kreacji plastycznej – program graficzny, internet, zdjęcie - dokonać analizy problemowej |
| 11. | <p>Kierunki drugiej połowy XIX wieku</p> <p>Architektura, malarstwo, rzeźba. Realizm, symbolizm, impresjonizm, neoimpresjonizm, styl neoromański, neogotycki i neorenesansowy</p> | <p>Forma realistyczna, syntetyczna. Interpretacja w sztuce. Kolor lokalny i abstrakcyjny, barwa czysta i złamana, barwy podstawowe, pochodne, ciepłe, zimne, dopełniające. Powidok, puentyzm, dywizjonizm, nasycenie barwy</p> | <ul style="list-style-type: none"> - warunkowania, społeczne, geograficzne i historyczne sztuki drugiej połowy XIX w, główne prądy kulturowe - oś czasu - style malarskie, rzeźbiarskie i architektoniczne - techniki malarskie, rzeźbiarskie - wiadomości o barwie i jej zmianie w świetle - formę realistyczną i interpretacyjną w sztuce - najważniejszych przedstawicieli kierunków sztuki drugiej połowy XIX w. i ich dzieła - możliwości użycia barw w grafice komputerowej | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać pracę malarską z zastosowaniem techniki dywizjonizmu - zilustrować symbolicznie w pracy plastycznej wybrane pojęcie - odszukać geograficzne położenie zabytków na mapie kreatywnej - dokonać analizy dzieł XIX w. w kontekście współczesności oraz analizy obrazu - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy i przykłady sztuki drugiej połowy XIX w., z użyciem poznanej terminologii plastycznej - dokonywać analizy problemowej - wyszukać potrzebne informacje w internecie - stosować technologię cyfrową |
| 12. | <p>Bóg, honor, ojczyzna. Malarstwo w Polsce pod zaborami</p> <p>Malarstwo historyczne. Wpływ form, technik realistycznych, symbolicznych, romantycznych i impresjonistycznych na formę malarstwa polskiego</p> | <p>Fotografia tradycyjna, cyfrowa, reklamowa, dokumentalna i artystyczna</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło społeczne, uwarunkowania historyczne sztuki polskiej pod zaborami - oś czasu - style malarskie - tematykę i rolę malarstwa - wybitnych przedstawicieli malarstwa polskiego oraz ich dzieła - pierwsze dzieło symbolizmu w Polsce | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać pracę w technice collage'u, jako interpretację dzieła realistycznego - fotografie w różnych stylach - umieścić dzieła na mapie kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy malarstwa, podać jego przykłady i twórców, stosując terminologię plastyczną - wyszukać informację na temat sztuki i muzeów w internecie i tradycyjnych mediach - stworzyć prezentację multimedialną - dokonać analizy malarstwa na tle współczesnej sztuki |

| | | | | |
|-----|--|--|--|---|
| 13. | <p>Secesja- awangarda XIX wieku</p> <p>Malarstwo, rzeźba, architektura, rękodzieło artystyczne, wzornictwo przemysłowe – meble, ceramika, szkło, tkanina, biżuteria</p> | <p>Forma dekoracyjna, ornament.</p> <p>Płynna linia i forma, abstrakcja i kształt floralny, płaska plama i kontur, kompozycja asymetryczna.</p> <p>Kolorystyka pastelowa. Mozaika i złączenia.</p> <p>Sztuka użytkowa – rękodzieło i wzornictwo przemysłowe</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – społeczne, uwarunkowania kulturowe - grupy artystyczne w Polsce i Europie - oś czasu - etymologię nazwy kierunku - secesję w Polsce – słynnych twórców i ich dzieła - cechy, tematykę, kolorystykę i formę w malarstwie, rzeźbie, architekturze oraz w sztuce użytkowej - znanych przedstawicieli secesji w Europie i ich dzieła - secesję jako sztukę dekoracyjną, przeznaczoną dla wszystkich warstw społecznych - nowe pojęcie estetyki w sztuce - pojęcie sztuki awangardowej | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać secesyjny ornament na szkłe – świecznik przy użyciu farb do szkła - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem nowej terminologii plastycznej, sztukę secesji - zastosować formę wywiad - rozwiązać zadanie problemowe - wyszukać dodatkowych w różnych nośnikach komputerowych i wykorzystać je do realizacji zadania plastycznego i z dziejów sztuki - dokonać analizy dzieła secesyjnego w kontekście sztuki współczesnej - odszukać położenie zabytków secesyjnych na mapie kreatywnej - dokonać analizy ekspresyjnej dzieła sztuki z uwzględnieniem własnego, indywidualnego odbioru - wykonać zadanie plastyczne w oparciu o technikę cyfrową – zdjęcie kompozycji z przedmiotów |
| 14. | <p>Nowe idee w sztuce początku XX wieku</p> <p>Fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm.</p> <p>Malarstwo, grafika, rzeźba, rzemiosło artystyczne</p> | <p>Kontrast barw czystych. Płaska plama obwiedziona konturem.</p> <p>Kolor i forma ekspresyjna.</p> <p>Geometryzacja, uproszczenie formy, deformacja przestrzeni.</p> <p>Ruchu i szybkości w malarstwie i rzeźbie.</p> <p>Grafika – drzeworyt, linoryt, gipsoryt, miedzioryt, akwaworta, litografia.</p> <p>Film jako ruchoma rejestracja obrazu oraz dziedzina sztuki i przekaz artystyczny.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – kulturowe - nowe grupy artystyczne - początek XX w. w sztuce jako nowe otwarcie i nowoczesny sposób myślenia o formie i artyście - tematykę, technikę, środki wyrazu artystycznego - główne kierunki sztuki: ekspresjonizm, fowizm, kubizm, futuryzmu - przedstawicieli głównych nurtów i ich dzieła - techniki grafiki warsztatowej - historię i technikę realizacji filmu | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać prostą rejestrację ruchu za pomocą techniki cyfrowej oraz plastycznych technik animacji - zrobić odbitkę graficzną w dowolnej technice - odszukać położenie geograficzne dzieł sztuki XX w. z użyciem mapy kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, cechy kierunków w sztuce XX w. - zastosować formę wywiadu - dokonać analizy porównawczej dzieł sztuki początku XX w. na tle sztuki dawnej, wschodniej i współczesnej - wyszukać informacje w mediach i tradycyjnych źródłach oraz wykorzystać technologię cyfrową do tworzenia wypowiedzi i kreacji plastycznej – program graficzny, internet, zdjęcie - rozwiązać zadanie problemowe |
| 15. | <p>Dalsze przemiany i poszukiwania w sztuce początku XX wieku</p> <p>Abstrakcjonizm – geometryczny i niegeometryczny – suprematyzm, neoplastycyzm.</p> <p>Rzeźba i architektura – konstruktywizm, funkcjonalizm.</p> <p>Realizm socjalistyczny – sztuka propagandy.</p> <p>Surrealizm.</p> <p>Dadaizm</p> | <p>Forma abstrakcyjna – oderwanie od rzeczywistości.</p> <p>Horyzontalne i diagonalne układy kompozycyjne oraz formy spontanicznej ekspresji wyrazu.</p> <p>Realistyczne przedstawienia tematów w nierealnej rzeczywistości.</p> <p>Dadaistyczna sztuka absurdu – ready mades.</p> <p>Jak oglądać sztukę współczesną – oddziaływanie formy i koloru.</p> <p>Psychologia twórczości – charakterystyka i rozwój możliwości twórczych</p> | <ul style="list-style-type: none"> - warunkowania, społeczne, historyczne kulturowe sztuki XX w. - oś czasu - najważniejsze grupy artystyczne, - style i kierunki sztuki XX w. - funkcję formy i koloru abstrakcyjnego w malarstwie, rzeźbie - cechy architektury początku XX w. - rolę wyobraźni i sięgania do absurdu i podświadomości w sztuce XX w. - przedstawicieli kierunków XX w. i ich dzieła - techniki rozwoju zdolności twórczych człowieka | <ul style="list-style-type: none"> - rozwiązać ćwiczenia rozwijające wyobraźnię i elastyczność myślenia - wykonać pracę abstrakcyjną w duchu neoplastycznym z zasadą złotego podziału - odszukać położenie dzieł sztuki na mapie kreatywnej - dokonać analizy obrazu – treściowej, formalnej i ekspresyjnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy i przykłady sztuki XX w., z użyciem poznanej terminologii plastycznej - dokonywać analizy problemowej - wyszukać potrzebne informacje w internecie i tradycyjnych źródłach - używać technologii cyfrowej do rejestracji zadania performance - rozpoznać cechy sztuki nowoczesnej |
| 16. | <p>Dwudziestolecie Międzywojenne w Polsce</p> | <p>Formy i konstrukcje abstrakcyjne – geometryczne.</p> <p>Supremacja koloru jako</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – społeczne, uwarunkowania i kulturowe, grupy artystyczne sztuki dwudziestolecia | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać kompozycję przestrzenną inspirowaną twórczością konstruktywistki Katarzyny Kobro oraz pracę malarską – martwą naturę |

| | | | | |
|-----|--|---|---|---|
| | <p>Malarstwo, rzeźba, architektura, grafika. Formizm, Grupa Rytm, Koloryzm, Konstruktywizm, Grupa Blok, Unizm, Teatr sceny plastycznej – Cricot. Funkcje muzeum sztuki - przykłady i adresy najświetniejszych muzeów w Europie Grupa Krakowska</p> | <p>ekspresji wyrazu. Rytm, brak kontrastów w kompozycji. Asamblaze</p> | <ul style="list-style-type: none"> - oś czasu, - cechy kierunków sztuki - wybitne dzieła i ich twórców - analogie sztuki dwudziestolecia międzywojennego w Polsce do sztuki XX w. w Europie - nazwy najświetniejszych muzeów europejskich i możliwości wirtualnego | <p>w stylistyce kolorystów</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem nowej terminologii plastycznej, sztukę dwudziestolecia międzywojennego w Polsce - przygotować prezentację multimedialną - wyszukać dodatkowych informacji w mediach i źródłach tradycyjnych i - dokonać analizy porównawczej dzieł sztuki z różnych epok - zlokalizować dzieła sztuki na mapie kreatywnej - wyszukać w internecie informacje dotyczące znanych muzeów i ich zasobów - wykonać zadanie plastyczne w oparciu o technikę cyfrową - zdjęcie |
| 17. | <p>Kierunki sztuki drugiej połowy XX wieku</p> <p>Informel, happening, pop – art, optical art. Sztuka kinetyczna, konceptualizm, minimal - art., land – art., hiperrealizm, street – art</p> | <p>Reklama, komiks, druk. Abstrakcja geometryczna na gruncie optyki – ruch formy, złudzenie. Forma hipperrealistyczna, plakat, malarstwo naścienne – graffiti. Sztuka rozumu – koncepcji artystycznej. Duża forma przestrzenna z minimum środków wyrazu. Sztuka działania artystycznego</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło historyczno – kulturowe sztuki i społeczne sztuki drugiej połowy XX w. - główne kierunki w sztuce drugiej połowy XX w. - wybranych twórców i ich dzieła - zmianę sposobu myślenia o sztuce współczesnej jako działania artystycznego - koncepcje sztuki XX w. w stosunku do dawnych stylów | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać realizację plastyczną w stylu land – artu, happeningu oraz ruchomego, żywy obraz - odszukać miejsca dzieł sztuki z użyciem mapy kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej, z użyciem terminologii plastycznej, cechy sztuki drugiej połowy XX w. - zastosować formę wywiadu i stworzyć dokumentację zadań - dokonać analizy porównawczej dzieł sztuki na przestrzeni epok - wyszukać dodatkowe informacje w mediach - wykorzystać technologię cyfrową do tworzenia wypowiedzi i kreacji plastycznej – program graficzny, internet, zdjęcie, prezentacja - rozwiązać zadanie problemowe |
| 18. | <p>Nowe oblicze architektury i rzeźby XX wieku</p> <p>Konstruktywizm, funkcjonalizm, modernizm, postmodernizm. Dekonstruktywizm, high- tech, bloby, brutalizm Rzeźby abstrakcjonistyczne i geometryczne</p> | <p>Kratownice przestrzenne, konstrukcje linowe i siatkowe, łupiny w architekturze. Nowe materiały i formy w rzeźbie – instalacja, tkanina, drewno, kamień. Funkcje sztuki</p> | <ul style="list-style-type: none"> - warunkowania, społeczne, i historyczne rzeźby i architektury drugiej połowy XX w. - oś czasu - główne prądy kulturowe, style rzeźbiarskie i architektoniczne - najnowsze techniki rzeźbiarskie i materiały oraz konstrukcje - interpretację w rzeźbie - wybranych przedstawicieli kierunków i ich dzieła - funkcje sztuki w życiu człowieka | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać przestrzenny projekt budowli XXI w. w grupie - odszukać położenie dzieł sztuki na mapie kreatywnej - dokonać analizy formalnej i porównawczej - opisać w formie werbalnej i pisemnej rzeźbę i architekturę XX w. z użyciem poznanej terminologii plastycznej - dokonywać analizy problemowej - wyszukać potrzebne informacje w internecie - użyć technologii cyfrowej do realizacji zadań |
| 19. | <p>Sztuka polska drugiej połowy XX wieku</p> <p>Architektura – eklektyzm, socrealizm, budynki usługowe, osiedla bloków. Rzeźba, grafika użytkowa, malarstwo.</p> | <p>Projekt urbanistyczny – funkcjonalizm. Informacja wizualna – plakat, reklama, książka. Cechy i funkcje informacji wizualnej – pismo i obraz.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - tło społeczne, uwarunkowania historyczne i kulturowe sztuki polskiej XX w - wybrane kierunki, artyści i ich dzieła - różnorodność prądów artystycznych w sztuce polskiej - nurty awangardowe - środki wyrazu artystycznego | <ul style="list-style-type: none"> - wykonać plakat z jednością pisma i obrazu - umieścić dzieła na mapie kreatywnej - opisać w formie werbalnej i pisemnej cechy sztuki polskiej drugiej połowy XX w., podać jego przykłady i twórców z użyciem nowej terminologii - dokonać analizy formalnej dzieła - stworzyć kreację plastyczną z użyciem technologii cyfrowej - wyszukiwać informacje w internecie |

5. PROPONOWANY ROZKŁAD GODZIN DLA POSZCZEGÓLNYCH DZIAŁÓW

Tabela 2. Proponowany rozkład godzin

| Jednostki lekcyjne | HISTORIA SZTUKI I KULTURY |
|-----------------------|--|
| 1 | SZTUKA W PREHISTORII |
| 2 | WIELKIE CYWILIZACJE MEZOPOTAMII |
| 3 | „NIEŚMIERTELNA” SZTUKA STAROŻYTNEGO EGIPTU |
| 4 | STAROŻYTNI GRECY MIŁUJĄCY PIĘKNO |
| 5 | RZYM - ANTYCZNE IMPERIUM |
| 6 | OLŚNIEWAJĄCE BIZANCJUM |
| 7, 8 | ŚREDNIOWIECZE W STYLU ROMAŃSKIM I GOTYCKIM |
| 9, 10 | RENEANSOWY DUCH HUMANIZMU |
| 11 | RUCH I SWIATŁO W PEŁNYM PRZEPYCHU BAROKU |
| 12, 13 | KLASYCZNA RÓWNOWAGA I ROMANTYZM PEŁEN UNIESIEŃ |
| 14 | PODSUMOWANIE POWTÓRZENIE |
| 15, 16, 17 | KIERUNKI SZTUKI DRUGIEJ POŁOWY XIX WIEKU |
| 18, 19 | BÓG, HONOR, OJCZYZNA – MALARSTWO W POLSCE POD ZABORAMI |
| 20 | SECESJA OGARNIAJĄCA WSZYSTKIE DZIEDZINY SZTUKI |
| 21, 22, 23 | NOWE IDEE W SZTUCE XX WIEKU |
| 24, 25 | DALSZE POSZUKIWANIA W SZTUCE XX WIEKU |
| 26 | DWUDZIESTOLECIE MIĘDZYWOJENNE W POLSCE |
| 27 | KIERUNKI SZTUKI DRUGIEJ POŁOWY XX WIEKU |
| 28 | NOWE OBLCICZE ARCHITEKTURY I RZEŻBY XX WIEKU |
| 29 | SZTUKA POLSKA DRUGIEJ POŁOWY XX WIEKU- |
| 30 | PODSUMOWANIE POWTÓRZENIE |

6. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW

Podstawą do osiągnięcia zamierzonych przez nauczyciela celów jest:

- tworzenie przyjaznego i inspirującego do pracy twórczej otoczenia ucznia – klimatu współpracy, otwartości oraz zapewnienia odpowiedniego miejsca do realizacji zadań plastycznych np. pracownia, stanowisko pracy, materiały i narzędzia; uczeń powinien mieć dostęp do najnowszych technologii komputerowych i cyfrowych na terenie szkoły
- stosowanie twórczych metod umożliwiających i ułatwiających przyswojenie wiedzy o sztuce – wykład, dyskusja, pytania i zadania problemowe, ciekawostki ułatwiające zapamiętywanie treści, mapy kreatywne ośrodków muzealnych, zestawienia przykładów sztuki dawnej ze współczesnymi jako wyraz wspólnych inspiracji, idei artystycznych i dowód na żywy charakter sztuki, słownik terminów plastycznych
- – łatwy dostęp do informacji, np. plakat informacyjny, prezentacja multimedialna, praca z podręcznikiem, ćwiczeniami, tekstem źródłowym oraz materiałem wizualnym – zdjęcia, reprodukcje obrazów
- inspirowanie postawy twórczej ucznia poprzez niekonwencjonalne zadania realizacji plastycznej oraz otwartą formę polecenia – drama, prezentacja multimedialna oraz w zdobywaniu wiedzy - projekt, dyskusja, wywiad itp.
- zachęcanie do poszukiwania i stosowania własnych form wyrazu artystycznego
- wykorzystanie inspiracji muzyką, teatrem, filmem, literaturą w działaniach plastycznych
- podanie metod wyszukiwania informacji w tradycyjnych mediach oraz nośnikach cyfrowych
- nauka analizy i syntezy zjawisk i form w interpretacji dzieł sztuki i tworzeniu własnych kompozycji plastycznych
- motywowanie do wyboru określonych środków formalnych jako elementu osiągnięcia zamierzonego celu realizacji plastycznej
- wykorzystywanie komputera (programów graficznych) oraz innych nośników cyfrowych – fotografia, film- do tworzenia wypowiedzi plastycznej
- percepcja i recepcja dzieła sztuki przez ucznia poprzez kontakt z materiałem wizualnym – reprodukcje obrazów, zdjęcia, filmy DVD oraz wyjścia do muzeów, galerii, placówek kultury, nauka analizy i rozumienia dzieła sztuki oraz formułowania ustnych i pisemnych wypowiedzi
- tworzenie warunków poprzez kontakt z szeroko rozumianą sztuką do budowania poczucia związku z kulturą regionu, kraju oraz cywilizacją śródziemnomorską
- inspirowanie do zdobywania wiedzy z zakresu dziejów sztuki jako elementu budowania własnej osobowości, inteligencji i kultury
- pobudzanie do kreatywności i wyrażania indywidualności poprzez organizowanie wystaw twórczości uczniów, projektowanie scenografii, oprawy plastycznej imprez , uroczystości szkolnych oraz informacji wizualnej
- stymulowanie przeżyć wewnętrznych – emocjonalnych, intelektualnych i duchowych, kontemplacji piękna i natury poprzez organizowanie plenerów malarskich, rysunkowych

- odkrywanie piękna sztuki – architektury sakralnej i świeckiej, rzeźby, malarstwa poprzez udział w wyjściach, wyjazdach jako formy zwiedzania i poznawania zabytków sztuki

7. OCENA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Nauczyciel plastyki powinien kierować się kryteriami ocen stworzonymi w oparciu o specyfikę społeczną, kulturową i osobowościową zespołu uczniowskiego z jakim prowadzi zajęcia.

Indywidualizacja procesu nauczania powinna uwzględniać także rodzaj i charakter szkoły, co determinuje kierunek i metody oceniania ucznia. Nauczyciel powinien dostosować również swoje wymagania i kryteria ocen do pracy z dzieckiem słabym, przeciętnym oraz uzdolnionym kierunkowo.

Przedstawione poniżej kryteria dają nauczycielowi ogólne wskazówki do tworzenia własnego systemu oceniania – wyznaczania własnych standardów wymagań i ocen oraz kierunku i tempa działań.

Specyfika oceny z plastyki polega na wypadkowej oceny ze sprawności humanistycznej w zakresie dziejów sztuki oraz postawy i działalności twórczej – plastycznej ucznia. Nauczyciel powinien więc uwzględnić oba te elementy we własnych kryteriach ocen. Należy pamiętać, że uczeń mało sprawny manualnie może osiągać bardzo dobre oceny z zakresu dziejów sztuki, wypowiedzi pisemnych i ustnych lub odwrotnie - uczeń sprawny twórczo i manualnie może mieć kłopoty z osiągnięciem bardzo dobrych ocen z zakresu dziejów sztuki. Dlatego celowym i sprawiedliwym wydaje się być zwrócenie uwagi na ten aspekt i rozważenie go na korzyść ucznia.

W procesie oceny działań i osiągnięć ucznia na lekcjach plastyki należy uwzględnić:

- zaangażowanie twórcze ucznia, dojrzewanie do samodzielności, przekraczania samego siebie, pokonywanie słabości oraz rozwój intelektualny i emocjonalny, jako element budowania poczucia własnej wartości ucznia
- ustalenie szczegółowych kryteriów oceny działalności twórczej – plastycznej oraz realizacji zadań o charakterze humanistycznym ucznia; nauczyciel zobowiązany jest do podania uczniom ogólnych wymagań i kryteriów ocen na początku roku szkolnego oraz szczegółowych wymagań i kryteriów ocen przed realizacją każdego zadania na lekcji plastyki

Ocena z plastyki jest informacją dla ucznia o jego pracy na zajęciach, zaangażowaniu twórczym, postępach w nauce – procesie poznawczym oraz jest zwróceniem uwagi na jego słabe strony wymagające ćwiczeń i konieczność utrwalenia materiału.

Ocenianie na plastyce powinna być komplementarne do całego systemu motywacyjnego stosowanego przez nauczyciela – stymulowania do twórczości i rozwoju dziecka poprzez dobór ciekawych zadań plastycznych, tworzenie adekwatnych do poziomu ucznia sprawdzianów wiadomości, wzmocnienia poczucia wartości dziecka i inspirowanie do własnych poszukiwań twórczych rozwiązań. Nauczyciel jest przewodnikiem, twórczym towarzyszem tych poszukiwań oraz wychowuje ucznia do uczestnictwa w kulturze.

Uczeń powinien również dokonywać samooceny oraz oceny osiągnięć innych uczniów zgodnie z wyznaczonymi przez nauczyciela kryteriami.

W zakresie **dziejów sztuki** oraz zadań o charakterze humanistycznych ocenie z plastyki podlega:

- wypowiedź ustna – odpowiedź na pytanie, prezentacja
- wypowiedź pisemna – opis, analiza dzieła sztuki, esej, wypowiedź w sprawdzianie wiadomości, konspekt tematyczny, referat, quiz, mapa myśli, opracowanie projektu, praca w ćwiczeniach.

W zakresie **aktywności twórczej** ocenie podlega:

- wykonanie ćwiczeń rysunkowych, malarskich, rzeźbiarskich, kompozycyjnych
- tworzenie prac plastycznych – szkiców rysunkowych, rysunków studyjnych, prac malarskich, rzeźb, reliefów, kompozycji przestrzennych, prac graficznych, informacji wizualnych, technik mieszanych - collage
- wypowiedź plastyczna w formie niekonwencjonalnej – ruch, instalacja plastyczna, drama, happening
- wypowiedź plastyczna tworzona w technologii komputerowej i cyfrowej – programy graficzne, fotografia, film
- twórcza postawa w pracy nad zadaniem, własnym rozwojem oraz na rzecz grupy, zespołu
- estetyka wykonania prac plastycznych
- udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska, regionu, miasta.

8. KRYTERIA OCENY

OGÓLNE KRYTERIA OCENY

1. Gotowość ucznia do indywidualnego rozwoju w zakresie twórczym, poznawczym, komunikacyjnym i organizacyjnym.
2. Zaangażowanie w pracę twórczą – przygotowanie materiałów dydaktycznych, plastycznych, aktywność na zajęciach, koncentracja i staranne oraz estetyczne wykonywanie zadań.
3. Chęć i stopień przyswojenia wiedzy z zakresu dziejów sztuki i problematyki plastycznej.
4. Aktywność i samodzielność ucznia w rozwiązywaniu problemów i zadań plastycznych.
5. Poziom zainteresowania sztuką – aktywne uczestnictwo w lekcji, w dyskusjach, wyrażanie własnych poglądów i formułowanie wniosków.
6. Wykonywanie obowiązkowych zadań, ćwiczeń i poleceń.
7. Organizacja własnego warsztatu pracy, porządkowanie wiedzy.
8. Dbłość o efekt końcowy wykonanej pracy oraz zgodność z tematem i poleceniem nauczyciela.
9. Umiejętność korzystania z informacji i materiałów źródłowych oraz mediów.
10. Oryginalne rozwiązania problemów i zadań plastycznych oraz humanistycznych z zakresu percepcji sztuki.
11. Zainteresowanie i posiadanie wiedzy z zakresu innych dziedzin sztuki i nauki oraz umiejętność myślenia przyczynowo – skutkowego i kojarzenia faktów.
12. Umiejętność pracy w grupie oraz poczucie odpowiedzialności za własne i grupowe działanie.
13. Adekwatne wykorzystywanie zdobywanej wiedzy z zakresu dziejów sztuki i środków wyrazu artystycznego do ekspresji własnej.
14. Indywidualna dodatkowa twórczość plastyczna lub działalność kulturalna w środowisku szkolnym i pozaszkolnym.

SZCZEGÓLNE KRYTERIA OCENY

Podstawą wystawienia oceny pozytywnej z plastyki jest regularna obecność ucznia na lekcjach lub nieregularna, usprawiedliwiona.

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- jest z reguły nieobecny na lekcjach bez usprawiedliwienia lub nie wykazuje postawy twórczej w działaniu na zajęciach

- jest stale nieprzygotowany do lekcji – nie posiada wymaganych materiałów edukacyjnych i plastycznych
- nie wykazuje chęci zdobywania wiedzy i nie posiada minimalnych wiadomości objętych programem z zakresu wiedzy o sztuce i problemach plastycznych
- uzyskuje oceny niedostateczne z wypowiedzi ustnych i pisemnych oraz ze sprawdzianów wiedzy
- nie wykonuje poleceń nauczyciela, ćwiczeń i prac plastycznych
- nie wykazuje woli zmiany postawy i poprawy

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- bywa nieobecny na lekcji bez usprawiedliwienia
- jest często nieprzygotowany do lekcji – nie posiada wymaganych materiałów edukacyjnych i plastycznych
- wykazuje minimalną postawę twórczą w działaniu na zajęciach
- wykazuje się małą chęcią w zdobywaniu wiedzy i posiada fragmentaryczną wiedzę z dziejów sztuki i problematyki plastycznej – potrafi wymienić niektóre kierunki w sztuce oraz pojedyncze przykłady dzieł i ich autorów, posiada śladową wiedzę z dziedzin sztuk plastycznych
- ćwiczenia, prace plastyczne, zadania, polecenia nauczyciela wykonuje rzadko, często nie na temat i niestarannie
- wykazuje małą wolę zmiany postawy i poprawy
- nie posiada umiejętności analizy i syntezy
- bardzo rzadko używa nomenklatury plastycznej
- często nie odrabia prac domowych
- posługuje się niektórymi mediami w zakresie technologii komputerowej i cyfrowej

Ocena dostateczna

Uczeń:

- z reguły jest przygotowany do lekcji – posiada wymagane materiały plastyczne i edukacyjne wykazuje postawę twórczą w działaniu na lekcji
- wykazuje się chęcią w zdobywaniu wiedzy, ale jego zasób informacji jest podstawowy z zakresu problemów plastycznych i dziejów sztuki – potrafi wymienić część kierunków w sztuce oraz dzieł sztuki i ich twórców, dokonuje fragmentarycznej analizy dzieła sztuki
- posiada niepełną wiedzę z zakresu objętego programem nauczania
- posiada małą zdolność analizy i syntezy, rzadko włącza się w dyskusję i odpowiada poprawnie na pytania
- zna tylko niektóre określenia plastyczne i rzadko ich używa w wypowiedzi słownej i pisemnej
- poprawnie wykonuje ćwiczenia plastyczne, zadania lekcyjne
- odrabia prace domowe, choć nie zawsze poprawnie

- rzadko angażuje się w życie kulturalne klasy i szkoły
- nie zawsze dba o estetykę wykonanych prac oraz ich zgodność z zadanym tematem
- posługuje się częściowo technologią komputerową i cyfrową

Ocena dobra

Uczeń:

- wykazuje postawę twórczą na lekcji i chęć do działania
- jest zawsze przygotowany – posiada wymagane materiały edukacyjne i plastyczne
- posiada wymaganą wiedzę programową na poziomie dobrym, chętnie się uczy; w zakresie dziejów sztuki i problematyki plastycznej wymienia nazwy kierunków w sztuce – potrafi je krótko charakteryzować, zna głównych przedstawicieli i ich dzieła oraz częściowo chronologię, dokonuje częściowej analizy dzieła sztuki
- posługuje się podstawową terminologią plastyczną w wypowiedzi ustnej i pisemnej, czasem bierze udział w dyskusji
- starannie i estetycznie wykonuje ćwiczenia plastyczne
- posiada zdolność analizy i syntezy
- odrabia poprawnie prace domowe
- nie zawsze poprawnie i zgodnie z tematem wykonuje zadanie lekcyjne
- czasem uczestniczy w życiu kulturalnym klasy i szkoły
- posługuje się technologią komputerową w stopniu podstawowym

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- wykazuje postawę twórczą i dużą chęć do działania na lekcji
- jest zawsze przygotowany – posiada wymagane, czasem nadprogramowe, materiały edukacyjne i plastyczne
- posiada pełną wiedzę programową i dużą chęć do nauki i rozwoju osobistego; z zakresu dziejów sztuki i problematyki plastycznej swobodnie operuje nazwami epok i ich chronologią, potrafi wymienić wielu przedstawicieli kierunków w sztuce i ich dzieła, dokonuje analizy dzieła sztuki
- celowo i prawidłowo używa terminologii plastycznej w wypowiedzi ustnej i pisemnej
- posiada zdolność analizy i syntezy oraz bierze udział w dyskusjach wyrażając swoje poglądy i formułuje wnioski
- starannie wykonuje ćwiczenia plastyczne i zadania lekcyjne, poszukując oryginalnych rozwiązań problemów plastycznych
- efekt końcowy pracy jest zawsze zgodny z tematem
- bierze czynny udział w życiu kulturalnym klasy i szkoły, konkursach plastycznych i pozaszkolnych wydarzeniach kulturalnych
- posługuje się technologią komputerową i cyfrową w stopniu rozszerzonym

Ocena celująca

Uczeń:

- wykazuje postawę twórczą i dużą chęć działania na lekcjach
- jest zawsze przygotowany – posiada materiały edukacyjne i plastyczne wymagane, i nadprogramowe
- swobodnie operuje pełną wiedzą programową i ponadprogramową z zakresu dziejów sztuki i problemów plastycznych – zna kierunki w sztuce, chronologię, wielu przedstawicieli i ich dzieła oraz potrafi charakteryzować style w sztuce na tle społeczno – historycznym, w kontekście innych dziedzin sztuki
- dokonuje swobodnie syntezy i analizy problemów i zdarzeń, analizy dzieła sztuki
- formułuje własne oryginalne poglądy i wnioski
- czynnie bierze udział w dyskusji
- jest zainteresowany sztuką w sposób szczególny – uczestniczy w wielu konkursach plastycznych oraz w życiu kulturalnym klasy, szkoły, miasta, zna placówki muzealne i galerie w Polsce i w Europie
- prace plastyczne i zadania lekcyjne wykonuje zgodnie z tematem, a ich rozwiązania są ciekawe i oryginalne
- celowo stosuje wiedzę z zakresu dziejów sztuki i środków formalnych do własnej ekspresji plastycznej
- potrafi wyszukiwać informacje we wszystkich nośnikach i mediach, posługuje się biegle techniką komputerową i cyfrową
- zawsze odrabia prace domowe i podejmuje się dodatkowych zadań