

Anita Przybyszewska-Pietrasiak

Sztuka w zasięgu ręki

Program nauczania plastyki w gimnazjum



Redakcja
Marzena Kwiecień

Redakcja językowa i korekta
Krystyna Bajor

Skład i opracowanie graficznie
Adam Ziółkowski

© Grupa Edukacyjna S.A. 2009

Grupa Edukacyjna S.A.
25-655 Kielce, ul. Łódzka 308
tel. 041 366 53 66, faks 041 366 55 55
e-mail: mac@mac.pl; <http://www.mac.pl>

Spis treści

Założenia ogólne programu.....	2
Cele edukacyjne kształcenia i wychowania.....	3
Treści nauczania.....	5
Przewidywane osiągnięcia uczniów.....	16
Procedury osiągania celów.....	21
Metody oceniania osiągnięć uczniów.....	23

Założenia ogólne programu

Program nauczania plastyki w gimnazjum *Sztuka w zasięgu ręki* został przygotowany zgodnie z **podstawą programową kształcenia ogólnego, określoną w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 r. Nr 4, poz. 17).**

Jest to nowoczesna propozycja uwzględniająca także te treści nauczania, które są związane ze środowiskiem współczesnych mediów.

Nauczyciel plastyki obowiązany jest realizować treści podstawy programowej oraz uwzględniać standardy wymagań z zakresu przedmiotów humanistycznych, będące podstawą przeprowadzania egzaminu w ostatnim roku nauki w gimnazjum.

Podstawa programowa przewiduje realizację treści nauczania na ok. 30 godz. lekcyjnych w klasie pierwszej gimnazjum oraz obowiązkowe zajęcia artystyczne (plastyka, muzyka) dla każdego ucznia w wymiarze 1 godz. w klasie drugiej i 1 godz. w klasie trzeciej gimnazjum.

Program uwzględnia wszystkie cele edukacyjne i treści proponowane przez MEN w nowej podstawie programowej oraz standardy wymagań z zakresu przedmiotów humanistycznych. Zgodnie z zarządzeniem MEN cele kształcenia sformułowane są w języku wymagań ogólnych, a treści nauczania oraz oczekiwane umiejętności uczniów – w języku wymagań szczegółowych.

Program zbudowany jest z trzech wzajemnie się uzupełniających elementów, które zapewniają pełną edukację plastyczną w szkole ogólnokształcącej. W programie zawarto wiedzę o sztuce uwzględniającą **dyscypliny sztuk plastycznych**, w tym te najnowocześniejsze, zagadnienia **formy plastycznej**, czyli języka plastyki niezbędnego do analizy dzieł sztuki, oraz pełny kurs **historii sztuki**. Program jest komplementarny do podręcznika *Sztuka w zasięgu ręki* autorstwa Dariusza Stępnia i Wojciecha Syguta.

Cele edukacyjne kształcenia i wychowania

Cele edukacyjne dotyczące kształcenia

Cele edukacyjne programu są podporządkowane celom kształcenia zawartym w podstawie programowej, uwzględniają także standardy wymagań egzaminacyjnych z zakresu przedmiotów humanistycznych.

I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.

Uczeń:

- świadomie korzysta ze środków masowego przekazu, uczestnicząc w percepcji dzieł sztuki wizualnej poprzez wyszukiwanie informacji o sztuce w Internecie: zwiedzanie wirtualnych galerii w muzeach na całym świecie, oglądanie dzieł artystów;
- posiada wiedzę o przestrzeganiu podstawowych zasad prawa autorskiego dotyczącego ochrony własności intelektualnej;
- posiada świadomość zmienności zjawiska, jakim jest sztuka i jej powiązania z procesami technologicznymi i cywilizacyjnymi;
- wartościuje, porównuje i formułuje opinie w związku z szeroko rozumianą sztuką oraz działalnością plastyczną rówieśników i własną.

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Uczeń:

- skutecznie poszukuje różnorodnych możliwości ekspresji, w tym w innych dziedzinach sztuki, we własnych działaniach artystycznych;
- celowo i świadomie stosuje środki wyrazu formalnego w działaniach plastycznych;
- podejmuje działalność twórczą na płaszczyźnie, wykorzystując nowoczesne technologie, np. graficzne programy komputerowe, Internet;
- świadomie wykorzystuje elementy formy przekazów medialnych w działaniach w przestrzeni wirtualnej;
- realizuje i przedstawia własne projekty artystyczne, wykorzystując nowoczesne formy przekazu, np. prezentacje multimedialne, projekty wykonane za pomocą graficznych programów komputerowych;
- posiada wiedzę na temat szeroko rozumianej sztuki, podstawowych dyscyplin sztuk plastycznych i otaczającej współczesnego człowieka rzeczywistości wizualnej;
- wykazuje się umiejętnością twórczego myślenia, pomysłowością, realizuje oryginalne pomysły.

III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

Uczeń:

- rozróżnia style i kierunki sztuk plastycznych oraz przedstawia je w porządku chronologicznym;
- rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury;
- dostrzega, analizuje i interpretuje różnorodne konteksty dzieł kultury;
- zna związki kultury danej epoki z różnymi jej obszarami: przemianami społecznymi, polityką, życiem codziennym;
- dostrzega związki i wyjaśnia zależności między różnymi dziełami kultury – plastycznymi, muzycznymi, literackimi;
- wyszukuje potrzebne informacje zawarte w tekstach kultury;
- odnajduje w stylu danej epoki inspiracje sztuką epok poprzednich;
- zna podstawowe pojęcia i terminy związane ze sztuką;
- dostrzega w dziełach sztuki środki wyrazu plastycznego i określa ich funkcje;
- wykazuje się umiejętnością analizy dzieła sztuki – dostrzega poszczególne elementy dzieła, bada je, porównuje, odkrywa wzajemne związki i syntetyzuje informacje.

Cele edukacyjne dotyczące wychowania

Uczeń:

- ma poczucie współuczestniczenia w śródziemnomorskim dziedzictwie kulturowym i tradycji narodowej;
- dostrzega dzieła sztuki należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury w kontekście miejsca i roli tradycji we współczesnej kulturze;
- wykazuje się postawą tolerancji wobec odmienności innych kręgów kulturowych;
- odczuwa potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze poprzez wizyty w muzeach, galeriach, innych ośrodkach życia kulturalnego kraju i regionu oraz kontakt z dziełami sztuki dostępnymi w najbliższym otoczeniu;
- jest świadomy roli sztuki w życiu człowieka w kontekście dziedzictwa kulturowego i we współczesności (Internet, design, reklama, film, teatr itp.);
- rozwija własną kreatywność i twórcze myślenie.

Treści nauczania

I. Sztuka na dziś

Dyscypliny sztuk plastycznych

Architektura – definicja, różnorodne funkcje i formy architektury.

Rzeźba – techniki rzeźbiarskie, materiały stosowane do tworzenia obiektów przestrzennych, płaskorzeźba, sposoby pracy z materiałem rzeźbiarskim (rzeźbienie, modelowanie, konstruowanie).

Malarstwo – czynniki wpływające na sposób obrazowania (cechy stylowe malarstwa poszczególnych epok, kierunków, prądów artystycznych; czas powstania dzieła; odmienność poszczególnych kultur; sposób pokazywania rzeczywistości), główne tematy obrazów, podstawowe techniki i podłoża malarskie.

Rysunek – rodzaje rysunku (linearny, walorowy, światłocieniowy, malarski, lawowany), narzędzia rysunkowe (ołówki, kredka, piórko, węgiel, kreda, flamaster).

Grafika warsztatowa (artystyczna) – druk wypukły, wklęsły, płaski (drzeworyt, linoryt, miedzioryt, litografia, serigrafia).

Grafika użytkowa – billboard, plakat, znak graficzny, okładki książek, czasopism, płyt, opakowania, różne formy reklamy produktów itp.

Rzemiosło artystyczne – definicja, gałęzie rzemiosła artystycznego (tkactwo, hafciarstwo, ceramika, meblarstwo, złotnictwo, kowalstwo artystyczne, ludwisarstwo, introligatorstwo, szkło artystyczne itp.) i **sztuka ludowa** – definicja, dziedziny twórczości ludowej, (rzeźba w drewnie, malarstwo na szkle, tkactwo, ceramika, wycinanki, hafciarstwo, zdobnictwo mebli, ubiorów itp.).

Plastyka i media

Fotografia – historia fotografii, fotografia tradycyjna, cyfrowa, funkcje fotografii (użytkowe: reklama, dokumentacja wydarzeń, ludzi, krajobrazów, przedmiotów), fotografia artystyczna jako dziedzina sztuki.

Film – geneza, gatunki filmowe, zespół ludzi pracujących nad filmem (scenarzysta, reżyser, operator, dekorator wnętrz, kostiumolog, charakteryzator, aktorzy).

Grafika komputerowa – kategorie (użytkowa i dzieła sztuki), komputer z programami graficznymi jako narzędzie tworzenia, możliwości i zastosowanie grafiki komputerowej.

Internet – definicja, zastosowanie (narzędzie telekomunikacyjne, możliwości popularyzacji sztuki, oceny jej wytworów, edukacji, w tym artystycznej, a także realizacji oryginalnych projektów twórczych i różnorodnej aktywności twórczej, często związanej z interaktywnym procesem artystycznym).

Design – definicja i zastosowanie (projektowanie wyglądu przedmiotów lub wyrobów przemysłowych łączące atrakcyjny wygląd, estetykę, z funkcjonalnością), projektowanie ubioru, moda, reklama wizualna.

Sztuka ulicy – graffiti („współczesne freski”, sztuka a wandalizm).

Znak plastyczny (logo) – definicja, funkcje, rodzaje (znaki drogowe, logo firm, godła, herby itp.).

Plakat i afisz – definicja, funkcje, różnice, geneza.

Muzea, galerie, akcje plastyczne – definicja muzealnictwa, geneza, funkcje, najważniejsze muzea w Polsce i na świecie, istota akcji plastycznych.

II. Sztuka w czasie

Historia sztuki

Galerie w grotach

Sztuka prehistoryczna – czas trwania, malarstwo jaskiniowe, megality, rzeźba, tematy przedstawień prehistorycznych i środki wyrazu (linia konturowa, barwy ziemi, rzeźba z kości, kamienia). Sztuka prehistoryczna na ziemiach polskich – Biskupin.

Klejnoty Nilu

Sztuka starożytnego Egiptu – umiejscowienie, czas trwania, architektura: grobowce (mastaby, piramidy), świątynie; rzeźba, hieroglify, relief i malarstwo, kompozycja pasowa, sposób przedstawiania postaci ludzkiej, kanon w sztuce egipskiej.

W kolebce Europy.

Sztuka starożytnej Grecji – umiejscowienie, czas trwania, pałac w Knossos, cywilizacja mykeńska, Ateny (architektura Akropolu, elementy konstrukcyjne architektury: trzy porządki, teatr, kariatydy), Delfy, Olimpia – starożytne igrzyska, rzeźba (najważniejsze rzeźby i ich twórcy – *Wenus z Milo*, *Nike z Samotraki*, *Zeus Fidiasza*, *Dyskobol* Myrona, *Doryforos* Polikleta – zasada kontrapostu, *Grupa Laokoona*), style zdobienia w malarstwie wazowym, wpływy kultury greckiej.

W cesarskim imperium

Sztuka antycznego Rzymu – umiejscowienie, czas trwania, architektura (Forum Romanum, świątynie: Panteon – rotunda, budowle użyteczności publicznej, bazylika, pałace, domy mieszkalne), obiekty architektury i rzeźby wznoszone na cześć zwycięskich władców – łuk triumfalny, kolumna, pomnik konny, rzeźba (portret realistyczny) i relief historyczny.

Katakumby i bazyliki

Sztuka wczesnochrześcijańska i bizantyjska – zasięg, czas trwania, funkcje, tematyka religijna, katakumby, bazylika wczesnochrześcijańska (elementy konstrukcji i formy: nawa, transept, narteks, prezbiterium, baptysterium, absyda, atrium, arkady), bazyliki: Santa Maria Maggiore i św. Pawła za Murami w Rzymie, Narodzenia Chrystusa w Betlejem.

Bogactwo i przepych sztuki bizantyjskiej – bazylika Hagia Sophia w Konstantynopolu, ikony jako charakterystyczna forma malarska.

W cieniu klasztoru

Sztuka średniowiecza

Sztuka romańska – zasięg, czas trwania, religijny charakter sztuki romańskiej, architektura i rzeźba (funkcje: religijna i obronna; elementy konstrukcji i formy: kompozycja bryły, portal, bordiura), klasztor w Cluny, rzeźba i malarstwo (freski na ścianach kościołów, sztuka zdobienia ksiąg, czyli iluminatorstwo, inicjały, miniatury);

polские зabytkи sztuki romańskiej – Drzwi Gnieźnieńskie, kościoły św. Prokopa, Świętej Trójcy w Strzelnie, kolegiata w Tumie.

Sztuka gotycka – zasięg, czas trwania, religijny charakter sztuki gotyckiej, architektura

(elementy konstrukcji i formy: plan bazylikowy i halowy, wertykalizm, sklepienia krzyżowo-żebrowe, łuki przyporowe, szkarpy, łuk ostry, duże okna wypełnione witrażami, rozety), katedra Notre Dame w Paryżu, miejska architektura obronna – Carcassonne, rzeźba w służbie architektury (tematyka religijna rzeźby i jej funkcja – „Biblia ubogich”), freski i malarstwo tablicowe: Cimabue, Giotto di Bondone; witraż;
polskie zabytki sztuki gotyckiej – katedra wawelska i kościół NMP (Mariacki) w Krakowie, twórczość Wita Stwosza, zamek w Malborku.

Powrót antycznego piękna

Sztuka renesansu – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, fascynacja sztuką antyczną, humanizm, zmiana pozycji artysty;

architektura sakralna i świecka (pałace, wille podmiejskie, ratusze, kamienice mieszczańskie, zamki obronne), jej cechy charakterystyczne (przewaga kierunków horyzontalnych, jasność konstrukcyjna i harmonia form, łuk półkolisty w oknach, arkadach i innych elementach budowli, plany krzyża łacińskiego i założenia centralne, nawy główne oddzielone od bocznych kolumnami, sklepienia kolebkowe, kopuły na skrzyżowaniu naw), bazylika św. Piotra w Rzymie, świątynia Tempietto w Rzymie projektu Donato Bramante, pałace Rucellai i Strozzi we Florencji, Villa Rotonda w Vicenzy projektu Andrei Palladia, plac Św. Marka w Wenecji;

rzeźba (architektoniczna – relief na fasadach budynków i we wnętrzach – i niezależna od budowli – portrety, popiersia, epitafia; materiał: brąz, marmur, kamień i wypalana glina), Dawid Donatella, twórczość architektoniczna, rzeźbiarska i malarska Michała Anioła;

malarstwo (perspektywa zbieżna i barwna, zwrócenie uwagi na anatomie, przewaga precyzyjnego rysunku nad barwą; tematy: portret, sceny mitologiczne, pejzaże towarzyszące portretom i tematom religijnym; technika olejna), twórczość Leonarda da Vinci, Rafaela Santi, Tycjana;

polskie zabytki sztuki renesansu – kaplica Zygmuntowska i przebudowany Wawel w Krakowie, Zamość, kamieniczki w Kazimierzu Dolnym, renesansowe nagrobki.

Perły i złoto

Manieryzm, barok, rokoko

Manieryzm – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, architektura (dekoracyjna forma wypełniona złudzeniami przestrzennymi); rzeźba (elegancka i pełna wdzięku, *figura*

serpentinata w kompozycji sylwetki ludzkiej); malarstwo (tworzenie skomplikowanych kompozycji, wyrafinowane zestawienia kolorów, przedstawianie stylizowanych postaci), twórczość Parmigianino.

Barok – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, kontekst historyczny – kontrreformacja;

architektura sakralna i świecka (kościół, rezydencje, pałace i parki), jej cechy charakterystyczne (reprezentacyjność, dbałość o bogaty wystrój, wszechobecny przepych i monumentalność, klasyczne bryły tworzące jednak nowe, fantazyjne formy, dynamiczne układy przestrzeni, wszechobecne kontrasty, iluzje głębi, efekty świetlne, duże okna, balkony, okazałe tarasy, reprezentacyjne schody; architektura ogrodowa: fontanny, kaskady, sadzawki, altany, ekspresja kształtu oraz emocje zawarte w przekazie plastycznym), bazylika św. Piotra w Rzymie – ukończenie budowy fasady, kolumnada Berniniego, kościół Il Gesu w Rzymie, pałac w Wersalu pod Paryżem;

rzeźba (ekspresja, dynamika, akcentowanie kontrastów, efekty światłocienia), *Ekstaza św. Teresy* Gianlorenza Berniniego;

malarstwo (dynamizm kompozycji, form, światłocien, bogactwo kolorystyczne, gra światła, tematy: portret, pejzaż, sceny religijne, mitologiczne, rodzajowe, martwa natura), twórczość Caravaggia, Rembrandta van Rijna, Petera Paula Rubensa;

polskie zabytki sztuki barokowej – kościół Świętych Piotra i Pawła w Krakowie, pałace w Wilanowie, Łańcucie, portret sarmacki i trumienny.

Rokoko – zasięg, czas trwania, w architekturze – lekkość, płynność i fantazyjność form ozdobionych figurami nimf, kariatyd, satyrów, putto; w malarstwie – dekoracyjność, zmysłowość, wdzięk, lekkość, delikatny koloryt, często forma obrazu przypominająca szkic; pałac Sans-Souci w Poczdamie, organy katedry w Gdańsku Oliwie, *Huśtawka* J. H. Fragonarda.

Antyk jest wieczny

Klasycyzm – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, kontekst historyczny – oświecenie, styl cesarstwa – empire, inspiracje sztuką antyczną: przemyślana kompozycja, dominacja statyki, harmonii, przewaga kształtu nad barwą, idealizm;

architektura świecka i sakralna (kopie budowli antycznych z ich konstrukcją i formą, budowle sakralne, założenia pałacowe, teatry, ratusze, łuki triumfalne, nowoczesna urbanistyka miast), pałacyk Petit Trianon w parku w Wersalu, kościół św. Genowefy (Panteon) w Paryżu, kościół św. Magdaleny w Paryżu, Łuk Triumfalny na placu Gwiazdy w Paryżu, Brama Brandenburska w Berlinie;

rzeźba (wzory antyczne, temat: człowiek, rodzaje jego działalności, cnoty, obowiązki, klasyczne zasady kompozycji, idealizacja kształtów), A. Canova, pomnik księcia Józefa Poniatowskiego na koniu B. Thorwaldsena;

malarstwo (klasyczne zasady kompozycji, brak mocnych kontrastów, przewaga rysunku nad barwą, idealizacja; tematy: portrety, sceny historyczne – z okresu starożytności – oraz sceny mitologiczne) *Przysięga Horacjuszy* J. L. Davida;

polska sztuka klasycystyczna – mecenat artystyczny króla Stanisława Augusta, pałac na Wodzie, należący do kompleksu Łazienek autorstwa D. Merliniego i J. Ch. Kamsetzera, zbór ewangelicki Świętej Trójcy w Warszawie autorstwa Sz. B. Zuga, Teatr Wielki w Warszawie autorstwa A. Corazziego, Belweder, polski dworek szlachecki, widoki Warszawy (weduty) Canaletta, *Stanisław August w stroju koronacyjnym* M. Bacciarellego.

W lustrze epoki Sztuka XIX wieku

Romantyzm – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, kontekst historyczny – ruchy narodowowyzwoleńcze, dominacja malarstwa nad innymi dziedzinami sztuki;

architektura – inspiracje minionymi stylami, np. gotykiem (neogotykiem), gmach brytyjskiego parlamentu;

malarstwo – inspiracje i motywy (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych), *Wolność wiodąca lud na barykady* E. Delacroix, *Samosierra* P. Michałowski.

Realizm – zasięg, czas trwania, geneza nazwy, malarskie sceny rodzajowe dokumentujące codzienność: *Kamieniarze* G. Courbета; w malarstwie polskim (pejzaże, sceny rodzajowe, portrety, obrazy o tematyce społecznej) twórczość J. Chełmońskiego i J. Szermentowskiego;

architektura lat trzydziestych XIX w. (eklektyzm – łączenie elementów różnych stylów), Statua Wolności w Nowym Jorku, wieża Eiffla w Paryżu, budynek Teatru im. Juliusza Słowackiego w Krakowie;

polskie malarstwo historyczne – kontekst historyczny – zabory, malarstwo „ku pokrzepieniu serc”, twórczość J. Matejki, J. Kossaka, W. Kossaka.

Impresjonizm – zasięg, czas powstania, geneza nazwy, kontekst cywilizacyjny – odkrycia w dziedzinie optyki, powstanie fotografii; nowość w zakresie techniki, formy (technika *alla prima* – bez szkicu, światło przenikające barwy, subiektywny zapis chwili, malarstwo plenerowe, inspiracje sztuką japońską, dywizjonizm, pointyizm, sceny rodzajowe, pejzaże, portrety), twórczość C. Moneta, E. Degasa, rzeźbiarska twórczość A. Rodina, w Polsce – W. Podkowińskiego.

Postimpresjonizm – charakterystyka twórczości Vincenta van Gogha, Paula Cézanne'a, Paula Gauguina, Henri de Toulouse-Lautreca.

Symbolizm – na przykładzie twórczości J. Malczewskiego – **i secesja** – geneza nazwy, zmiana dotychczasowego znaczenia i funkcji sztuki, podkreślanie roli architektury wnętrz i rzemiosła artystycznego, charakterystyczna tematyka i elementy formy plastycznej (nieregularna, splątana linia, asymetria, dekoracyjność, stylizacja roślinna, płaska plama obwiedziona konturem, ekspresyjna ornamentyka, inspiracja sztuką japońską, motywy kwiatowe, barwne ptaki, fantastyczne zwierzęta, płynne kształty natury, postacie kobiet), twórczość architektoniczna A. Gaudiego; twórczość S. Wyspiańskiego.

Nie tylko Picasso

Sztuka XX wieku

Kierunki w sztuce XX wieku – kontekst historyczny i cywilizacyjny:

fowizm – geneza nazwy, cechy charakterystyczne (inspiracje sztuką afrykańską i ludową, kontrastowe zestawienia czystych, płaskich plam barwnych, deformacje kształtów, brak tradycyjnej perspektywy, światłocienia), H. Matisse;

ekspresjonizm – geneza nazwy kierunku, cechy charakterystyczne (inspiracja malarstwem V. van Gogha, mocne deformacje, nienaturalna barwa, przerysowane kształty i silne kontrasty), *Krzyk* E. Muncha;

abstrakcjonizm – definicja, sztuka nieprzedstawiająca, abstrakcja subiektywna (ekspresyjna) i abstrakcja geometryczna, W. Kandinsky, K. Malewicz;

kubizm – geneza nazwy, cechy charakterystyczne (inspiracje sztuką afrykańską, kubizm analityczny: rozbicie przedmiotu na obrazie, ukazywanie go z kilku stron naraz i podkreślenie jego funkcji, wąska gama barwna z przewagą brązów i szarości, kolaż (collage), kubizm

syntetyczny: scalenie przedmiotu, uproszczenie do znaków w kompozycji statycznej, dekoracyjne kolory), P. Picasso;

dadaizm – geneza nazwy, *Manifest dadaistyczny*, M. Duchamp;

surrealizm – ruch artystyczno-intelektualny (sztuka powstaje w wyniku niekontrolowanego działania, gry swobodnych skojarzeń, pełnej swobody myśli i marzeń), *Manifest surrealistyczny* A. Bretona, twórczość S. Dali;

Sztuka polska I połowy XX wieku

Kierunki:

formizm – przewaga formy plastycznej nad tematem, geometryzacja kształtów, Z. Pronaszko, twórczość S. I. Witkiewicza (Witkacego);

koloryzm – dominacja barwy nad kształtem dzieł, *Dziewczynka w czerwonej sukience* J. Pankiewicza;

konstruktywizm – abstrakcja geometryczna, unizm W. Strzemińskiego.

Awangarda artystyczna II połowy XX wieku

Stany Zjednoczone, ojczyzna sztuki po II wojnie światowej

Kierunki:

informel – abstrakcja niegeometryczna, **action painting** – twórczość J. Pollocka;

pop-art – podniesienie cywilizacyjnych osiągnięć ludzkości do rangi dzieł sztuki, zacieranie się granicy między sztuką a życiem codziennym, konsumpcyjny charakter cywilizacji – reklama, media, estetyka czasopism, komiks itp. – inspiracją dla sztuki, różnorodne techniki plastyczne, np. kolaż (collage), assemblage, techniki graficzne, przedmioty gotowe, formowanie w papierze, wycinanki itp. twórczość A. Warhola;

op-art – abstrakcja geometryczna wywołująca złudzenia ruchu, związana z odkryciami fizyki optycznej, V. Vasarely;

hiperrealizm – wierne odtwarzanie na płaszczyźnie obrazu wcześniej wykonanych fotografii, w rzeźbie – naturalnych rozmiarów odlewy postaci ludzkiej;

konceptualizm – koncepcja jako tworzywo i funkcja sztuki – działania On Kawary, Josepha Kossutha;

land-art (sztuka ziemi) – interwencja artystów w pejzaż, działania Christo;

happening – definicja, działania A. Kaprowa, J. Cage'a, T. Kantora.

Architektura XX wieku

Bauhaus – niemiecka szkoła (1919–1933) propagująca koncepcję konstruktywistyczną (naczelną rolę rzemiosła w stosunku do innych sztuk, synteza architektury z innymi dziedzinami plastyki, funkcjonalne budowle o geometrycznych kształtach, zbudowane z wykorzystaniem nowoczesnej technologii i materiałów, które narzucały styl budowli);

koncepcje konstruktywistyczne w projektach i realizacjach – Ludwig Mies van der Rohe – przeszklone wieżowce w Stuttgarcie, wille otwarte na otoczenie, Le Corbusier – domy mieszkalne, kaplica w Ronchamp; nurt ekspresyjny w willach zintegrowanych z naturą, np. dom Kaufmanna w Pensylwanii, F. L. Wrighta.

Rzeźba XX wieku – nowa koncepcja formy: łączenie różnorodnych elementów i korzystanie z „przedmiotów gotowych”, inspiracje sztuką ludów pierwotnych, folklorem;

rzeźba fowistyczna – ekspresyjna deformacja i duże uproszczenie kształtu;

rzeźba ekspresjonistyczna – inspiracja sztuką ludów pierwotnych i folklorem;

rzeźba futurystyczna – przedstawienia dynamizmu współczesnego życia, odtworzenie ruchu przedmiotów, rozbitcie ich na części;

rzeźba dadaistyczna – przedmioty gotowe (ready-mades) – Marcel Duchamp;

rzeźba abstrakcyjna – abstrakcja organiczna, nawiązująca do natury – Henry Moore;

rzeźba kinetyczna – konstrukcja z elementów wprawianych w ruch przez wiatr, zmiany temperatury;

rzeźba konstruktywistyczna: W. Tatlin, K. Malewicz, A. Rodczenko.

Sztuka polska po II wojnie światowej

Realizm socjalistyczny – lata 40. i 50., zaangażowanie sztuki w politykę;

Andrzej Wróblewski – twórczość; Tadeusz Kantor – twórczość, nowoczesne formy ekspresji artystycznej: emballage, environment, informel, happening, rzeźba, scenografia, teatr Cricot 2; charakter twórczości: Marii Jaremy, Tadeusza Dominika, Romana Opalki, Xawerego Dunikowskiego, Magdaleny Abakanowicz, Władysława Hasiora; polscy artyści młodego pokolenia: Katarzyna Kozyra, Wilhelm Sasnal, Anna Rainert.

III. Sztuka dla nas

Zagadnienia plastyczne

Linia – jeden z podstawowych środków wyrazu plastycznego, funkcje linii w dziele (wyznaczanie kształtu przedmiotów i budowanie formy obrazu, funkcja konstrukcyjna,

dekoracyjna).

Kontur – linia określająca kształt przedmiotu, charakter poszczególnych elementów obrazu, różne rodzaje linii konturowych (rysowana, malowana, cienka, łagodna, miękka, ostra, gruba, zanikająca itp.).

Komiks – jako dziedzina sztuki użytkowej (przedstawienie określonej historii w formie następujących po sobie obrazów, ściśle powiązanych z tekstem, z wykorzystaniem rysunku konturowego), istota komiksu (szerokie grono odbiorców, różnorodność estetyczna, tematyka realna i fantastyczna, inspiracje: produkcje filmowe, książki, prawdziwe wydarzenia, komiksy jako forma drukowana: samodzielne zeszyty, opowiadania zamieszczone w czasopismach i umieszczone w Internecie), twórczość R. Lichtensteina i G. Rosińskiego.

Barwa – definicja, własności (jakość, nasycenie, jasność), podział barw na grupy (chromatyczne, achromatyczne lub neutralne, ziemie), barwy podstawowe, pochodne, dopełniające; barwa jako istotny element obrazów tworzonych w technikach przetwarzania komputerowego, system zarządzania barwami CMYK – format zapisu ilustracji, fotografii poddanej obróbce (przygotowanie obrazu do druku przemysłowego), system zarządzania barwami RGB – format zapisu, pozwalający na prawidłowy odbiór barw na monitorze komputerowym.

Kompozycja – definicja, rodzaje kompozycji (pasowa, symetryczna, asymetryczna, rytmiczna, statyczna, dynamiczna), różnorodność kompozycyjna dzieł, kompozycja w fotografii i filmie – kadrowanie: umiejętność wypełnienia przestrzeni obrazu.

Kształt – podstawowy element opisujący przedmioty kompozycji plastycznej.

Proporcje – stosunek wielkości poszczególnych elementów dzieła względem siebie.

Światło – sposoby oświetlenia obserwowanych elementów (kierunek światła, jego ilość, rodzaj, światło dzienne, sztuczne, punktowe, rozproszone itp.), modelunek światłocieniowy, rola światła jako istotnego elementu formy dzieła architektonicznego, malarskiego, rzeźbiarskiego, fotograficznego i filmowego, impresjonizm i witraż jako przykłady istotnego wpływu światła na formę dzieła.

Faktura – element kompozycji plastycznej, określający rodzaj powierzchni przedmiotów przedstawianych w dziele, strukturę całego obrazu lub rzeźby, materiał plastyczny użyty do tworzenia dzieła jako czynnik określający fakturę w rysunku, obrazie malarskim, rzeźbie, funkcja faktury w dziele sztuki.

Perspektywa – jako sposób przedstawiania przestrzeni na płaszczyźnie obrazu, funkcja perspektywy w dziele sztuki, rodzaje perspektyw (pasowa, kulisowa, zbieżna – linearna,

powietrzna, barwna).

Głębina – przestrzeń określona trzema wymiarami: wysokością, szerokością i głębokością, sposoby pokazania głębi na obrazie.

Ekspresja – sposób wyrażania uczuć i emocji w dziele plastycznym poprzez podkreślenie jego siły wyrazu; środki wyrazu plastycznego jako elementy ekspresji dzieła (deformacja, zestawienia barw o skrajnym nasyceniu, wprowadzenie mocnego, ciemnego konturu, zróżnicowanie faktury, kanciasta bryła).

Kontrast – zestawienie zjawisk lub elementów o cechach przeciwstawnych, funkcje i rodzaje kontrastu w dziełach sztuki.

Dzieło sztuki – treść i forma jako podstawowe elementy analizy dzieła sztuki, elementy zewnętrznego kształtu, czyli formy dzieła (linie, plamy barwne, płaszczyzny, faktury, bryły oraz ich układ), sposoby interpretacji rzeczywistości wpływające na formę dzieła (przedstawienie realistyczne, abstrakcyjne, deformacja), treść i przekaz dzieła sztuki (tematy przedstawień, oddanie ducha epoki, określonej sytuacji społecznej i politycznej, kultury i ideologii, osiągnięć cywilizacji, umiejętności, uczuć tęsknoty artysty), subiektywizm interpretacyjny dzieł sztuki.

Liternictwo i edycja tekstów – sztuka projektowania liter i powielania ich za pomocą druku, technik graficznych lub szablonów, wpływ formy liter i ich układu kompozycyjnego na artystyczny charakter dzieł zaliczanych do grafiki użytkowej, historia pisma, kroje pisma, kapitała rzymska, zasady liternictwa stosowane w tworzeniu różnego rodzaju projektów za pomocą programów komputerowych do edycji tekstu.

Droga powstawania druków użytkowych: redakcja tekstów (korekta merytoryczna i stylistyczna, sprawdzenie układu, poprawności czcionki, wyróżnień wynikających projektu graficznego), korekta (sprawdzanie poprawności językowej, pisowni i interpunkcji), łamanie (przygotowanie sformatowanego tekstu według założeń określonych wcześniej w projekcie graficznym), druk.

Przewidywane osiągnięcia uczniów

Dyscypliny sztuk plastycznych – wiadomości i umiejętności

Architektura – uczeń potrafi scharakteryzować architekturę jako dziedzinę sztuki; zna różne funkcje architektury.

Rzeźba – uczeń zna techniki i materiały rzeźbiarskie (gлина, kamień, drewno, brąz, tworzywa sztuczne); zna funkcje rzeźby: element dekoracji architektonicznej, pomnik, rzeźba jako niezależny język ekspresji artystycznej; potrafi zastosować techniki i materiały rzeźbiarskie we własnej działalności twórczej adekwatnie do tematu i funkcji.

Malarstwo – uczeń zna techniki (akwarela, gwasz, tempera, malarstwo olejne, akryl) i podłoża malarskie (ściana, płótno, deska, papier); wiedzę stosuje we własnych działaniach plastycznych.

Rysunek – uczeń zna rodzaje rysunku (linearny, walorowy, światłocieniowy, malarski, lawowany), narzędzia rysunkowe (ołówki, kredka, piórko, węgiel, kreda, flamaster); potrafi je twórczo i adekwatnie do tematu zastosować we własnej działalności twórczej.

Grafika warsztatowa (artystyczna) i użytkowa – uczeń zna środki wyrazu stosowane w grafice warsztatowej (kreska, walor, kontrast czerni i bieli itd.); charakteryzuje grafiki w zależności od techniki i metod otrzymywania odbitki (druk wypukły, wklęsły, płaski); zna formy wypowiedzi wizualnej **grafiki użytkowej** – billboard, plakat, znak graficzny, okładki książek, czasopism, płyt, opakowania, różne formy reklamy produktów, itp.; zna rolę obrazu i tekstu w grafice użytkowej, potrafi je twórczo i adekwatnie do tematu zastosować we własnej działalności twórczej – tworzeniu własnych projektów grafiki użytkowej, także posługując się komputerowymi programami graficznymi i do opracowywania fotografii; posiada wiedzę o przestrzeganiu podstawowych zasad prawa autorskiego, dotyczącego ochrony własności intelektualnej; potrafi wymienić czynniki wpływające na zmiany, jakie zachodzą w projektowaniu przedmiotów codziennego użytku.

Rzemiosło artystyczne – uczeń potrafi zdefiniować *rzemiosło artystyczne* i zna jego

dziedziny (tkactwo, hafciarstwo, ceramika, meblarstwo, złotnictwo, kowalstwo artystyczne, ludwisarstwo, introligatorstwo, szkło artystyczne itp.); rozróżnia dzieło rzemiosła artystycznego i współczesnego designu; potrafi twórczo i adekwatnie do tematu wykorzystać inspiracje rzemiosłem artystycznym we własnej działalności twórczej.

Sztuka ludowa – uczeń potrafi zdefiniować i zna dziedziny twórczości ludowej, (rzeźba w drewnie, malarstwo na szkle, tkactwo, ceramika, wycinanki, hafciarstwo, zdobnictwo mebli, ubiorów itp.); potrafi twórczo i adekwatnie do tematu wykorzystać inspiracje sztuką ludową we własnej działalności twórczej.

Plastyka i media

Fotografia – uczeń zna początki historii fotografii; potrafi wskazać różnice między fotografią tradycyjną a cyfrową, potrafi wymienić funkcje fotografii (funkcje użytkowe: reklama, dokumentacja wydarzeń, ludzi, krajobrazów, przedmiotów); potrafi określić elementy fotografii, które stanowią o jej artyzmie.

Film – uczeń zna genezę filmu; potrafi wymienić podstawowe gatunki filmowe i formy ekspresji artystycznej (ekspresja ciała, słowa, muzyka, obraz, ruch); wymienia i nazywa (zgodnie z pełnionymi funkcjami) zespół ludzi pracujących nad powstaniem filmu.

Grafika komputerowa – uczeń zna kategorie grafiki komputerowej i potrafi określić ich funkcje (użytkowa i dzieła sztuki); potrafi wskazać możliwości i zastosowanie grafiki komputerowej; potrafi posługiwać się komputerowymi programami graficznymi do tworzenia własnych projektów.

Internet – uczeń potrafi zdefiniować Internet i wskazać jego zastosowanie (narzędzie telekomunikacyjne, możliwości popularyzacji sztuki, oceny jej wytworów, edukacji, w tym artystycznej, a także realizacji oryginalnych projektów twórczych i różnorodnej aktywności twórczej, często związanej z interaktywnym procesem artystycznym).

Design – uczeń potrafi zdefiniować *design* i wskazać jego zastosowanie (projektowanie wyglądu przedmiotów lub wyrobów przemysłowych, łączące atrakcyjny wygląd, estetykę z funkcjonalnością); potrafi zaprojektować różne przedmioty, opakowania, ubiory, także stosując komputerowe programy graficzne.

Znak plastyczny (logo) – uczeń potrafi zdefiniować znak plastyczny, określić funkcje i rodzaje znaków plastycznych (znaki drogowe, logo firm, godła, herby itp.); potrafi zaprojektować różne znaki plastyczne, także stosując komputerowe programy graficzne.

Plakat i afisz – uczeń potrafi zdefiniować i wskazać różnice między plakatem a afiszem,

określić ich funkcje; potrafi zaprojektować różne plakaty i afisze, także stosując komputerowe programy graficzne.

Muzea, galerie, akcje plastyczne – uczeń rozumie funkcje muzeów; wie, gdzie się znajdują najważniejsze muzea w jego mieście (lub regionie), w Polsce; orientuje się, co zawierają ich zbiory; uczestniczy w życiu kulturalnym, odwiedzając muzea i galerie; potrafi określić istotę akcji plastycznych.

Historia sztuki – wiadomości i umiejętności

UCZEŃ:

- wyszukuje potrzebne informacje zawarte w tekstach kultury;
- potrafi określić czas trwania, zasięg oddziaływania poszczególnych epok, stylów, kierunków, prądów i zjawisk w sztuce;
- potrafi scharakteryzować kontekst historyczny, społeczny, cywilizacyjny, kulturowy głównych epok, stylów, kierunków, prądów i zjawisk w sztuce;
- potrafi wymienić, rozpoznać i opisać najbardziej reprezentatywne dzieła najważniejszych epok, stylów, kierunków, prądów i zjawisk oraz podać nazwiska ich twórców;
- potrafi zdefiniować główne kierunki w sztuce XX wieku, rozpoznać i opisać reprezentujące je dzieła, wymienić twórców;
- dostrzega powiązania pomiędzy elementami stylowymi następujących po sobie epok, potrafi wskazać wzajemne inspiracje;
- dostrzega związki i wyjaśnia zależności między różnymi dziełami kultury – plastycznymi, muzycznymi, literackimi;
- wykazuje się umiejętnością analizy dzieła sztuki, uwzględniając jego formę, temat i treść, a także przynależność do epoki, stylu, kierunku, dostrzega poszczególne elementy dzieła, bada je, porównuje, odkrywa wzajemne związki i syntetyzuje informacje.

Zagadnienia plastyczne – wiadomości i umiejętności

Linia i kontur – uczeń potrafi określić rodzaje i funkcje linii oraz konturu w dziele; stosuje linię we własnej działalności plastycznej ze świadomością jej funkcji i wyrazu.

Komiks – uczeń potrafi zdefiniować komiks, jego funkcje, rodzaje i sposób przekazu; samodzielnie wykonuje komiks, stosując charakterystyczne dla tej dziedziny sztuki środki wyrazu plastycznego, także wykonuje komiks przy użyciu komputerowych programów graficznych.

Barwa – uczeń potrafi zdefiniować pojęcie barwy, jej własności i podział, dostrzec i wymienić poszczególne barwy w oglądanym dziele; zna funkcję barwy jako elementu obrazów tworzonych w technikach przetwarzania komputerowego, potrafi zdefiniować systemy zarządzania barwami CMYK i RGB; potrafi świadomie i zgodnie z ich funkcją (ekspresja, oddziaływanie itp.) zastosować barwy we własnych pracach plastycznych, projektach grafiki użytkowej i działaniach artystycznych.

Kompozycja – uczeń potrafi zdefiniować kompozycję, dostrzec i określić rodzaj kompozycji w oglądanym dziele; zna funkcje kompozycji w fotografii i filmie; potrafi świadomie stosować różne rodzaje kompozycji w zależności od dziedziny i funkcji własnej pracy plastycznej (malarstwo, rzeźba, projektowanie graficzne, fotografia, film itp.).

Kształt – uczeń potrafi zdefiniować pojęcie kształtu, dostrzec i opisać różnorodność kształtów w oglądanych dziełach sztuki; potrafi świadomie stosować różnorodne kształty we własnych pracach, zgodnie z ich przeznaczeniem.

Proporcje – uczeń potrafi zdefiniować pojęcie proporcji i realizować własną pracę plastyczną, uwzględniając proporcje oglądanej i przedstawianej rzeczywistości.

Światło – uczeń potrafi określić sposoby oświetlenia obserwowanych elementów; zna rolę światła w dziele sztuki; dostrzega i wymienia różne rodzaje światła jako istotnego elementu formy w dziełach architektonicznych, malarskich, rzeźbiarskich, fotograficznych i filmowych, potrafi zastosować modelunek światłocieniowy we własnych pracach plastycznych.

Faktura – uczeń potrafi zdefiniować pojęcie faktury i określić jej funkcję w dziele sztuki, dostrzega i wymienia różne rodzaje faktur w oglądanych dziełach; stosuje ze świadomością jej funkcji różne faktury we własnych pracach plastycznych.

Perspektywa – uczeń potrafi dostrzec w dziele sztuki rodzaj perspektywy, określić jej funkcje; zna rodzaje perspektyw; potrafi wykonać prace plastyczne w różnych technikach, stosując różne rodzaje perspektyw za świadomością ich funkcji; zna i stosuje we własnych pracach sposoby pokazania głębi na obrazie.

Ekspresja – uczeń dostrzega ekspresję w oglądanych dziełach; potrafi zastosować elementy

formy plastycznej, aby podkreślić ekspresję własnego dzieła.

Kontrast – uczeń zna funkcje i rodzaje kontrastu w dziełach sztuki; dostrzega i wymienia kontrasty w oglądanych dziełach, potrafi zastosować kontrast we własnej twórczości plastycznej, zgodnie z jego funkcją.

Dzieło sztuki – uczeń analizuje dzieło sztuki, uwzględniając zarówno treść, jak i formę; podejmuje próby interpretacji dzieła.

Liternictwo i edycja tekstów – uczeń zna historię pisma (kapitała rzymska); potrafi stosować gotowe czcionki i projektować litery; zna wpływ formy liter i ich układu kompozycyjnego na artystyczny charakter dzieł zaliczanych do grafiki użytkowej i świadomie to wykorzystuje we własnych projektach; zna i wykorzystuje we własnych pracach zasady liternictwa stosowane w tworzeniu różnego rodzaju projektów za pomocą programów komputerowych do edycji tekstu; zna drogę powstawania druków użytkowych.

Procedury osiągnięcia celów

Procedury osiągnięcia celów w nauczaniu plastyki obejmują wiele różnych metod, które dostosowuje się do charakteru zajęć, możliwości szkoły, ale przede wszystkim do uczniów. Najważniejszym kryterium stosowanych metod jest ich skuteczność. Metody nauczania plastyki dzieli się na dwie grupy – dostosowane do percepcji dzieł sztuki i dostosowane do działalności twórczej uczniów.

Metody stosowane w nauczaniu historii sztuki, percepcji i recepcji dzieł sztuki

- wykład, miniwykład, pogadanka, dyskusja ilustrowana pokazem reprodukcji dzieł,
- pokaz filmów o sztuce,
- prezentacje multimedialne,
- wirtualne zwiedzanie galerii dostępnych w Internecie,
- multimedialne gry i quizy o sztuce,
- realizacja w grupach projektów edukacyjnych,
- wspólna i indywidualna analiza dzieła sztuki,
- praca z podręcznikiem oraz tekstem źródłowym,
- utrwalanie wiadomości z historii sztuki poprzez działania plastyczne inspirowane kierunkami, stylami i poszczególnymi dziełami sztuki.

Niezwykle istotny jest bezpośredni kontakt z dziełem sztuki:

- zwiedzanie, oglądanie i opisywanie zabytków architektury, rzeźby, zbiorów i wystaw w galeriach, muzeach,
- ukierunkowana percepcja filmów, sztuk teatralnych, działań plastycznych.

Metody stosowane w kształtowaniu umiejętności tworzenia wypowiedzi przez sztukę:

- ćwiczenia plastyczne polegające na obserwacji z natury: szkice i studia rysunkowe, malarskie i rzeźbiarskie,
- ćwiczenia w komponowaniu na płaszczyźnie,
- ćwiczenia w kształtowaniu przestrzennym: rzeźba, forma przestrzenna z różnorodnych materiałów, projekt architektoniczny,

- kompozycje z wyobraźni, rozwijające myślenie metaforyczne,
- ćwiczenia inspirowane tekstami literackimi (ilustracja), dziełem teatralnym, filmowym, muzyką,
- realizowanie działań inspirowanych sztuką XX wieku: happening, akcja plastyczna, performance, instalacje, land-art,
- projektowanie graficzne, wykonywane zarówno tradycyjnymi technikami plastycznymi, jak i przy pomocy graficznych programów komputerowych, projekty znaków plastycznych logo, billboardów, plakatów, okładek książek, dyplomów, znaczków pocztowych, zaproszeń i kartek okolicznościowych, komiksów, rysunków satyrycznych, karykatur, okładek płyt CD, DVD, opakowań, przedmiotów codziennego użytku, tapet telefonów komórkowych, stron WWW,
- prace i projekty realizowane przy pomocy fotografii cyfrowej, krótkich filmów,
- organizowanie szkolnych i międzyszkolnych konkursów plastycznych, fotograficznych,
- realizacja dekoracji scenograficznych, dekoracji okolicznościowych, aranżacja wystaw prac,
- szkice w plenerze, organizowanie plenerów rysunkowych, malarskich.

Metody oceniania osiągnięć uczniów

Zgodnie z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej zawartymi w podstawie programowej kryteria oceny, jakimi ma kierować się nauczyciel plastyki, powinny uwzględniać potencjalne zdolności plastyczne uczniów oraz ich możliwości kreatywne (zależnie od wieku) i dostosowywać do nich wymagania edukacyjne. Ocena powinna uwzględniać przede wszystkim stosunek ucznia do przedmiotu oraz wysiłek wkładany w realizację wymagań; głównym kryterium oceniania nie mogą być zdolności plastyczne ucznia. Elementem oceny sugerowanym przez MEN powinien być także stopień zaangażowania ucznia w uczestnictwo w kulturze: „Należy stwarzać możliwości publicznego prezentowania efektów pracy uczniów w ramach zajęć artystycznych, włączając odpowiednie prezentacje w organizację szkolnych i środowiskowych uroczystości i imprez oraz stymulować do udziału w koncertach, przeglądach i konkursach”.

Proponowane metody oceniania osiągnięć uczniów, uwzględnione są w następujących dokumentach i tekstach:

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 19 kwietnia 1999 roku (z późniejszymi zmianami) w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania egzaminów w szkołach publicznych.
2. Podstawa programowa z plastyki w gimnazjum.
3. Treści nauczania uwzględnione w programie nauczania plastyki *Sztuka w zasięgu ręki*.
4. Standardy wymagań egzaminacyjnych z zakresu przedmiotów humanistycznych.

Przedmiotowy system oceniania z plastyki jest jednym z elementów Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania, dokumentu opracowanego przez radę pedagogiczną każdej szkoły, dlatego też należałoby uwzględnić w nim specyfikę szkoły, jej warunki i możliwości uczniów. Kryteria oceny muszą być jasne i zrozumiałe dla każdego ucznia, a ocenianie bieżącej pracy ucznia na lekcji powinno być prowadzone systematycznie.

Składniki stanowiące przedmiot oceny powinny uwzględniać:

- a) wysiłek wkładany w realizację wymagań, stopień zaangażowania, aktywność na lekcjach;
- b) stopień opanowania umiejętności i wiadomości, a w tym:

- wiedzę teoretyczną z historii sztuki, umiejętność analizy dzieła sztuki, znajomość terminologii plastycznej,
 - działania plastyczne – stopień zaangażowania, niekonwencjonalność rozwiązań zarówno tematu, jak i formy;
- c) stopień wykorzystania posiadanej wiedzy w praktycznym działaniu;
- d) stosunek ucznia do przedmiotu.

Ocena z przedmiotu plastyka jest wypadkową ocen wiedzy i umiejętności z zakresu historii sztuki, wiedzy o sztuce, percepcji dzieł sztuki oraz aktywności twórczej ucznia.

Formy oceniania wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu historii sztuki, wiedzy o sztuce, percepcji dzieł sztuki:

- wypowiedzi ustne,
- wypowiedzi pisemne: analiza dzieła sztuki, sprawdzian, test, referat, notatka, projekt edukacyjny.

Formy oceniania aktywności twórczej:

- stopień zaangażowania w realizację ćwiczeń plastycznych,
- stopień biegłości w posługiwaniu się technikami plastycznymi oraz oprogramowaniem graficznym,
- uczestnictwo w życiu kulturalnym szkoły, miasta (wystawy, imprezy artystyczne).

Propozycje kryteriów oceniania

Ocena celująca – 6

- wykazywanie zainteresowania sztuką,
- aktywny, zaangażowany udział w lekcjach,
- wykazywanie się ponadprogramową wiedzą z historii sztuki i terminologii plastycznej,
- samodzielne zdobywanie wiedzy z wykorzystaniem różnych mediów,
- umiejętność pełnej analizy dzieła sztuki z elementami własnej interpretacji,
- twórcze, oryginalne, staranne wykonywanie ćwiczeń plastycznych i zaangażowanie w ich realizację,
- biegle posługiwanie się technikami plastycznymi oraz oprogramowaniem graficznym,
- wykonywanie zadań i ćwiczeń ponadprogramowych,
- uczestnictwo w konkursach plastycznych,
- rozwijanie swoich zainteresowań i umiejętności poprzez uczestnictwo w zajęciach pozalekcyjnych,

- prezentowanie swojej twórczości w klasie, szkole.

Ocena bardzo dobra – 5

- pełne przyswojenie wiadomości objętych programem,
- aktywny, zaangażowany udział w lekcjach,
- samodzielne zdobywanie wiedzy z wykorzystaniem różnych mediów,
- staranne wykonanie ćwiczeń plastycznych i zaangażowanie w ich realizację,
- biegle posługiwanie się technikami plastycznymi oraz oprogramowaniem graficznym,
- umiejętność pełnej analizy dzieła sztuki,
- wykonywanie zadań ponadprogramowych po zachęceniu przez nauczyciela.

Ocena dobra – 4

- dobre przyswojenie wiadomości objętych programem,
- skupiony udział w lekcjach,
- poprawne wykonywanie ćwiczeń plastycznych i zaangażowanie w ich realizację,
- sprawne posługiwanie się technikami plastycznymi oraz oprogramowaniem graficznym,
- umiejętność analizy dzieła sztuki.
-

Ocena dostateczna – 3

- podstawowe opanowanie materiału objętego programem,
- bierny udział w lekcji,
- zgodne z tematem, ale mało staranne wykonywanie ćwiczeń plastycznych,
- posługiwanie się technikami plastycznymi oraz oprogramowaniem graficznym,
-

Ocena dopuszczająca – 2

- częściowe opanowanie wiadomościach objętych programem,
- bierny udział w lekcji,
- zgodne z tematem, ale niestaranne wykonywanie ćwiczeń plastycznych,
- posługiwanie się podstawowymi technikami plastycznymi, podstawowe działania z oprogramowaniem graficznym.

Ocena niedostateczna – 1

- nieopanowanie wiadomościach objętych programem,
- nieprzygotowywanie się do lekcji,
- bierność w zajęciach lekcyjnych,
- brak zainteresowania przedmiotem,
- niewykonywanie ćwiczeń plastycznych.

