



PLASTYKA

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY DLA KLASY VI

OCENA CELUJĄCA	OCENA BARDZO DOBRA	OCENA DOBRA	OCENA DOSTATECZNA	OCENA DOPUSZCZAJĄCA	OCENA NIEDOSTATECZNA
<p>Uczeń:</p> <p>posiada bardzo dobrą znajomość wiedzy określonej programem nauczania, twórczo wykorzystuje wiedzę o sztuce w praktycznych działaniach,</p> <p>bezbłędnie posługuje się terminologią plastyczną,</p> <p>wykazuje zainteresowanie sztuką,</p> <p>wykazuje się wysokim poziom umiejętności plastycznych,</p> <p>pracuje systematycznie,</p> <p>zawsze jest przygotowany i aktywny na lekcjach,</p> <p>współpracuje z grupą,</p> <p>potrafi pełnić funkcję lidera podczas wykonywania zadań zespołowych,</p> <p>wykonuje dodatkowe zadania z własnej inicjatywy,</p>	<p>Uczeń:</p> <p>opanował wiedzę i umiejętność w pełnym zakresie określonym programem,</p> <p>posiada umiejętność zastosowania wiedzy w swojej pracy twórczej,</p> <p>starannie wykonuje ćwiczenia plastyczne,</p> <p>posługuje się technikami plastycznymi,</p> <p>umiejętnie posługuje się terminologią plastyczną,</p> <p>używa graficznych programów komputerowych i fotografii we własnych działaniach plastycznych,</p> <p>wykonuje opis dzieła sztuki,</p> <p>organizuje pracę poszczególnych osób w zadaniach zespołowych,</p> <p>wykonuje zadania ponadprogramowe po</p>	<p>Uczeń:</p> <p>przyswoił wiadomości objęte programem,</p> <p>w skupieniu uczestniczy w zajęciach,</p> <p>zadawalająco posługuje się technikami plastycznymi,</p> <p>poprawnie wykonuje ćwiczenia plastyczne,</p> <p>zadawalająco posługuje się terminologią plastyczną,</p> <p>potrafi wykorzystać graficzne programy komputerowe i fotografię we własnych działaniach plastycznych,</p> <p>umie opisać dzieło sztuki,</p> <p>potrafi współpracować przy realizacji działań zespołowych.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>opanował treści programu na poziomie podstawowym,</p> <p>wykazuje się małą aktywnością podczas lekcji,</p> <p>czasami jest nieprzygotowany do zajęć,</p> <p>wykonuje ćwiczenia plastyczne zgodne z tematem, ale mało staranne,</p> <p>posługuje się technikami plastycznymi, w tym graficznymi programami komputerowymi i fotografią we własnych działaniach plastycznych w zakresie podstawowym,</p> <p>posługuje się terminologią plastyczną na poziomie podstawowym,</p> <p>wykazuje trudności we współpracy podczas działań zespołowych,</p> <p>opanował umiejętność</p>	<p>Uczeń:</p> <p>wykazuje się wiedzą i umiejętnościami w niewielkim zakresie,</p> <p>wykonuje ćwiczenia plastyczne z małym zaangażowaniem,</p> <p>nie potrafi współpracować w zespole,</p> <p>posługuje się tylko podstawowymi narzędziami i technikami plastycznymi.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej,</p> <p>odmawia wykonywania zadań,</p> <p>przeszkadza w prowadzeniu lekcji,</p> <p>wyraża lekceważący stosunek do przedmiotu.</p>

uczestniczy w konkursach plastycznych, sprawnie i twórczo posługuje się narzędziami nowych mediów we własnych działaniach artystycznych.	zachęceniu przez nauczyciela, samodzielnie zdobywa wiedzę z wykorzystaniem różnych mediów, aktywnie pracuje podczas lekcji, przygotowuje się do zajęć.		opisu dzieła sztuki w stopniu podstawowym.		
--	--	--	--	--	--

I SEMESTR

GRAFIKA

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje dzieło grafiki artystycznej na podstawie wybranej reprodukcji - rozróżnia formy grafiki użytkowej - wskazuje różnicę między grafiką warsztatową a użytkową - przedstawia wybrane przykłady grafiki reklamowej określa rolę plakatu w życiu codziennym - w ciekawy sposób projektuje i wykonuje pracę graficzną na zadany temat - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy graficznej - porównuje dwa różne przykłady grafiki użytkowej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia technikę druku wklęsłego i wypukłego - wyjaśnia, co to jest akwaforta - wykonuje matrycę do druku wklęsłego i wypukłego - wymienia środki wyrazu plastycznego stosowane w grafice artystycznej - wykorzystuje w działaniach plastycznych technikę druku wklęsłego i wypukłego - przedstawia etapy pracy nad akwafortą - podaje rodzaje grafiki ze względu na użytą matrycę wyjaśnia terminy: <i>logo</i>, <i>billboard</i> 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy - wyjaśnia terminy: <i>znak plastyczny</i>, <i>liternictwo</i>, <i>ekslibris</i> - określa, czym zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat - porównuje etapy pracy nad dwoma wybranymi rodzajami grafiki - zestawia ze sobą dwa dzieła grafiki warsztatowej - omawia funkcję znaku plastycznego w życiu codziennym - tłumaczy, czemu służy grafika użytkowa 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, co to jest matryca - opisuje kolejne etapy pracy nad tworzeniem odbitki graficznej - wyjaśnia, co to jest druk wypukły i wklęsły - wymienia cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - wykonuje wybrane prace z zakresu grafiki użytkowej 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym się charakteryzuje grafika jako dziedzina twórczości - podaje dwa podstawowe rodzaje grafiki - wymienia narzędzia stosowane w grafice artystycznej - wykonuje prostą odbitkę w technice druku wypukłego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
--	---	--	--	---	---

- wykonuje pracę graficzną z wykorzystaniem odpowiednich programów komputerowych					
--	--	--	--	--	--

RZEŻBA

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia i porównuje rzeźby „Apollo i Dafne” Gianlorenza Berniniego i „Postać pólężąca” Henry’ego Moore’a - realizuje dodatkowe zadanie plastyczne 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym się różni rzeźba od płaskorzeźby - wyszukuje informacje dotyczące wybranych rzeźb w najbliższej okolicy - wyjaśnia, co to jest medalierstwo - charakteryzuje rzeźbę wolno stojącą na przykładzie „Pięknej Madonny” z Kruźlowej - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy rzeźbiarskiej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia cechy różnych rodzajów rzeźb na podstawie wybranych przykładów - wykonuje z plasteliny projekt rzeźby o złożonej formie i zróżnicowanej fakturze 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym się charakteryzuje rzeźba jako dziedzina sztuki - podaje przykłady rzeźb znajdujących się w najbliższej okolicy - wyjaśnia termin <i>relief</i> - wykonuje płaskorzeźbę (medal) 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje rodzaje rzeźby - wymienia materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie - opisuje cechy rzeźby jako dziedziny sztuki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
--	---	---	--	--	---

ARCHITEKTURA

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - porównuje pracę architekta i urbanisty - analizuje związki między funkcją a formą obiektów architektonicznych - zestawia dwa różne dzieła architektury 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> opisuje wybrany zabytkowy obiekt w najbliższej okolicy - określa funkcję budowli na podstawie wskazanej reprodukcji - ocenia zaplanowanie przestrzeni w pobliżu swojego miejsca zamieszkania pod 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rysuje dom mieszkalny z zastosowaniem różnych rodzajów perspektywy zbieżnej - podaje przykłady zabytkowych obiektów znajdujących się w najbliższej okolicy - wskazuje w swojej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - określa, czym się zajmuje architektura - podaje przykłady architektury o różnym przeznaczeniu występujące w najbliższej okolicy - wykonuje rysunek przedstawiający dom mieszkalny 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z pomocą innych uczniów lub nauczyciela określa formę i funkcje oglądanej budowli 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
---	---	---	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego - samodzielnie określa formę i funkcje oglądanej budowli - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego - twórczo pracuje przy projekcie i wykonaniu szkoły przyszłości 	<p>względem funkcjonalności i estetyki</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia zasady właściwego projektowania obiektów architektonicznych i planowania przestrzeni pod względem ich funkcjonalności 	<p>miejsowości przykłady funkcjonalnie i estetycznie zaplanowanej przestrzeni oglądanej budowli</p>	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia rodzaje architektury ze względu na jej funkcje wyjaśnia terminy: <i>architekt, urbanista, zabytek, konserwator zabytków</i> - układa z koleżankami i kolegami puzzle przedstawiające zabytek architektoniczny - buduje z grupą szkołę przyszłości 		
---	---	---	---	--	--

II SEMESTR

WZORNICTWO PRZEMYSŁWE

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich środki w swojej działalności – wyszukuje informacje na temat designu oraz przykłady designu w Internecie – twórczo wykonuje projekty przedmiotów, stosując różnorodne techniki i materiały, w tym ekologiczne, i programy komputerowe 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia pojęcie design – tłumaczy, na czym polega nurt ekologiczny w designie – starannie wykonuje ćwiczenia z zakresu projektowania przedmiotów, stosując różnorodne techniki i narzędzia 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej – interpretuje modę jako popularny element kultury – starannie realizuje projekty przedmiotów użytkowych, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego – wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów – wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w grupie 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia pojęcie funkcjonalność – wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w zespole 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
---	---	---	--	---	---

DZIAŁ: SZTUKA LUDOWA

<p>Uczeń:</p> <p>wyjaśnia, w jaki sposób sztuka ludowa inspiruje współczesny design</p> <ul style="list-style-type: none"> – analizuje elementy języka sztuki zastosowane w dziełach sztuki ludowej – twórczo wykorzystuje we własnych działaniach narzędzia, materiały i techniki potrzebne do realizacji wskazanych zadań 	<p>Uczeń:</p> <p>rozdziela dzieła sztuki ludowej i rzemiosła artystycznego</p> <ul style="list-style-type: none"> – opisuje dzieła sztuki ludowej, wskazując zastosowane elementy języka sztuki i materiał, z którego zostało zrobione – starannie realizuje różne działania, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje zabytki budownictwa ludowego – wymienia miejsca gromadzenia zbiorów sztuki ludowej – omawia dzieło sztuki ludowej, podając daną dziedzinę sztuki i materiał, z którego zostało zrobione – wykonuje różnorodne zadania i prace plastyczne inspirowane polską sztuką ludową 	<p>Uczeń:</p> <p>odczytuje na mapie tradycyjne regiony Polski</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosuje w zadaniach i we własnych pracach plastycznych wskazane techniki, narzędzia i materiały 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <p>podaje przykłady dyscyplin sztuki, w których można odnaleźć elementy sztuki ludowej</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonuje zadania i prace na zadany temat, inspirowane sztuką ludową 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
--	--	--	--	--	---

DZIAŁ: FOTOGRAFIA

<p>Uczeń:</p> <p>twórczo wykorzystuje graficzne programy komputerowe do opracowywania fotografii</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonuje fotografie, stosując w sposób oryginalny, twórczy elementy języka sztuki – omawia wykonane przez siebie fotografie 	<p>Uczeń:</p> <p>wyjaśnia podstawowe różnice między różnymi rodzajami aparatów fotograficznych</p> <ul style="list-style-type: none"> – wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki – analizuje fotografię, stosując język sztuki 	<p>Uczeń:</p> <p>wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystyczną, reportaż, naukową, reklamową</p> <ul style="list-style-type: none"> – opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki – wykonuje fotografie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole – wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii – tworzy prosty opis wskazanej fotografii 	<p>Z pomocą nauczyciela uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzy kolaż fotograficzny 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
---	---	---	--	--	---

DZIAŁ: FILM

Uczeń: - analizuje wybrane fragmenty filmowe pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu odpowiednich środków plastycznych - podejmuje próby kręcenia etiudy filmowej z wykorzystaniem efektów cyfrowych kamery wideo	Uczeń: dokonuje podziału gatunków filmowych - określa gatunki filmowe w przedstawianych fragmentach filmów - na przykładach prezentowanych fragmentów omawia wpływ poznanych elementów plastycznych na atmosferę filmu	Uczeń: - dostrzega wpływ perspektywy, światła, kolorystyki na atmosferę filmu	Uczeń: wie, czym się różni film artystyczny od filmu komercyjnego - podejmuje próbę wykonania plakatu filmowego	Z pomocą nauczyciela uczeń: - wymienia niektóre gatunki filmowe - podaje typowe narzędzia filmowe	Uczeń: - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
---	--	---	--	--	---

DZIAŁ: INSTALACJA

Uczeń: analizuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów	Uczeń: - twórczo stosuje w działaniach plastycznych wiedzę na temat instalacji	Uczeń: - podejmuje próbę wykonania instalacji na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów	Uczeń: - podaje przykłady materiałów wykorzystywanych w instalacji	Z pomocą nauczyciela uczeń: tłumaczy, czym jest instalacja	Uczeń: - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
--	--	--	--	--	---

DZIAŁ: HAPPENING

Uczeń: - tworzy scenariusz klasowego happeningu i czynnie w nim uczestniczy	Uczeń: - prezentuje na forum klasy założenia wybranych happeningów	Uczeń: samodzielnie, za pomocą internetu, zbiera informacje na temat przeprowadzonych w Polsce i na świecie happeningów	Uczeń: tłumaczy, czym jest happening - podaje przykład happeningu	Z pomocą nauczyciela uczeń: - uczestniczy w klasowym happeningu	Uczeń: - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
---	--	---	--	---	---

POZNAJ SWÓJ REGION

Uczeń: wymienia najstynniejsze polskie zabytki i muzea	Uczeń: - podaje nazwisko artysty działającego w najbliższej okolicy i charakteryzuje jego twórczość - sporządza mapę artystyczną okolic swojej szkoły	Uczeń: - podaje nazwy placówek kulturalnych w swoim regionie	Uczeń: wymienia zabytki swojego regionu	uczeń: umie odpowiednio zachować się w muzeum	Uczeń: - nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych w podstawie programowej, - odmawia wykonywania zadań,
--	--	--	---	---	---