

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH  
ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z PLASTYKI W  
KLASACH IV-VII WYNIKAJĄ  
Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ**

Grupa tematów	Wymagania podstawowe konieczne 2 i podstawowe 3	Wymagania ponadpodstawowe rozszerzające 4 i dopełniające 5
JĘZYK SZTUKI	<ul style="list-style-type: none"> <li>● wymienia i wskazuje w dziełach sztuki poszczególne elementy języka sztuki: kompozycję, linie, barwy, układ przestrzenny, światłocien, bryły, fakturę;</li> <li>● posługuje się elementami języka sztuki : kompozycją, linią, barwną, układami przestrzennymi, światłem, bryłami, fakturą we własnych pracach plastycznych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● wymienia , wskazuje i stosuje w opisach dzieł sztuki poszczególne elementy języka sztuki: kompozycję, linie, barwy, układ przestrzenny, światłocien, bryły, fakturę;</li> <li>● posługuje się elementami języka sztuki : kompozycją, linią, barwną, układami przestrzennymi, światłem, bryłą, fakturą we własnych pracach plastycznych, w celu osiągnięcia zamierzonych efektów;</li> </ul>
DZIEDZINY SZTUK WIZUALNYCH	<ul style="list-style-type: none"> <li>● wyjaśnia pojęcia: architektura, rzeźba, malarstwo, grafika, rysunek;</li> <li>● potrafi wymienić zabytki sztuki w swoim regionie;</li> <li>● zna materiały budowlane i rzeźbiarskie, techniki malarskie, graficzne i rysunkowe;</li> <li>● omawia dzieło sztuki odnajdując w nim poszczególne elementy formy dzieła: kompozycję, linie, plamy barwne, perspektywę, światłocien, bryły, fakturę;</li> <li>● wykonuje prace plastyczne z zakresu dziedzin sztuk wizualnych;</li> <li>● wyraża opinie na temat oglądanych dzieł;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● rozpoznaje na fotografiach charakterystyczne cechy architektury, rzeźby, malarstwa, grafiki, rysunku różnych epok i stylów;</li> <li>● potrafi odczytać przekaz dzieła sztuki: elementy języka sztuki oraz tematy przedstawień</li> <li>● odczytuje emocje zawarte przez artystę w dziele sztuki;</li> <li>● opisuje dzieło sztuki;</li> <li>● wykonuje prace plastyczne z zakresu dziedzin sztuk wizualnych stosując różne techniki i narzędzia, w tym fotografię i komputerowe programy graficzne;</li> </ul>
INSPIRACJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>● wyjaśnia pojęcie inspiracja, inspirować się;</li> <li>● wie, że można w twórczości plastycznej inspirować się naturą, innymi dziełami sztuki, muzyką, filmem, literaturą, przedstawieniem teatralnym;</li> <li>● wykonuje prace plastyczne inspirowane naturą, innymi dziełami sztuki, muzyką, filmem, literaturą, przedstawieniem teatralnym;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● twórczo inspirować się we własnych pracach plastycznych naturą, innymi dziełami sztuki, muzyką, filmem, literaturą, przedstawieniem teatralnym;</li> <li>● poszukuje własnych form wypowiedzi wizualnej także stosując narzędzia medialne: fotografię, film, komputer;</li> </ul>
PROJEKTOWANIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>● definiuje projektowanie jako tworzenie wyglądu przedmiotów;</li> <li>● wymienia formy wypowiedzi wizualnej grafiki użytkowej – plakat, znak graficzny, okładki książek, czasopism, płyt cd;</li> <li>● potrafi podać definicję i przykłady znaków plastycznych (logo);</li> <li>● wie w jaki sposób stosuje się grafikę komputerową w projektowaniu użytkowym;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● wyjaśnia rolę obrazu i tekstu w grafice użytkowej;</li> <li>● potrafi wyjaśnić podstawowe zasady nowoczesnego wzornictwa przemysłowego: funkcjonalność i estetyka;</li> <li>● wykonuje określony projekt znaku plastycznego (logo) stosując komputerowy program graficzny;</li> <li>● projektuje plakat reklamujący: akcją społeczną, film, koncert muzyczny, produkt konsumpcyjny;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wytłumaczyć pojęcie wzornictwo przemysłowe;</li> <li>• tworzy projekty grafiki użytkowej i form użytkowych,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy własne projekty grafiki użytkowej, także posługując się komputerowymi programami graficznymi;</li> <li>• projektuje elementy współczesnego ubioru,;</li> <li>• projektuje formy użytkowe;</li> </ul>
MEDIA W SZTUCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wymienić użytkowe funkcje fotografii : reklama, dokumentacja wydarzeń, ludzi, krajobrazów, przedmiotów;</li> <li>• wymienia gatunki filmowe;</li> <li>• Potrafi wymienić przykłady zastosowania komputera w plastyce: możliwości popularyzacji sztuki, edukacji artystycznej, tworzenia projektów i prac plastycznych przy pomocy komputerowych programów graficznych, programów do tworzenia prezentacji multimedialnych;</li> <li>• wykonuje proste zadania korzystając z fotografii, filmu oraz komputera z jego narzędziami;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• analizuje formę i treść dzieła sztuki fotograficznej</li> <li>• nazywa osoby pracujące nad powstaniem filmu i określa ich role: reżyser, aktorzy, scenograf, charakteryzator, kostiumolog, operator kamery, fotografik, itd);</li> <li>• potrafi twórczo wykorzystać możliwości fotografii, filmu oraz komputera z jego narzędziami we własnych działaniach artystycznych;</li> </ul>
SZTUKA LUDOWA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wyjaśnić pojęcie sztuka ludowa;</li> <li>• potrafi rozpoznać dzieło sztuki ludowej;</li> <li>• wskazuje przykłady sztuki ludowej swojego regionu;</li> <li>• wykonuje prace plastyczne inspirowane sztuką ludową ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wskazuje dziedziny sztuki ludowej ( rzeźba w drewnie, malarstwo na szkle, wycinanki, hafciarstwo);</li> <li>• wymienia przykłady sztuki ludowej swojego regionu i innych rejonów Polski;</li> <li>• projektuje różne formy i druki użytkowe uwzględniając w projekcie inspiracje motywami sztuki ludowej;</li> </ul>
MIEJSCA SPOTKAŃ ZE SZTUKĄ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia miejsca spotkań ze sztuką: muzea, galerie, domy kultury, pracownie artystów, kościoły, parki, ulice, obiekty architektury, internet</li> <li>• wie, gdzie znajdują się najważniejsze muzea jego miasta lub regionu;</li> <li>• projektuje i konstruuje formy w przestrzeni;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wyjaśnić na czym polega interaktywność wystaw i muzeów;</li> <li>• wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy;</li> <li>• potrafi wyjaśnić na czym polega sztuka w przestrzeni czyli sztuka przeobrażania krajobrazu;</li> <li>• odwiedza muzea i galerie;</li> <li>• projektuje i aranżuje formy przestrzenne i ich układ;</li> </ul>
PROPONOWANE KRYTERIA OCENY CELUJĄCEJ I NIEDOSTATECZNEJ	<p>ocena celująca 6</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w pełni przyswoił treści programu nauczania,</li> <li>- aktywnie uczestniczy w lekcji,</li> <li>- samodzielnie zdobywa wiedzę wykorzystując różne media,</li> <li>- posiada umiejętność opisu dzieła sztuki wraz z elementami własnej interpretacji,</li> <li>- twórczo, oryginalnie, starannie wykonuje ćwiczenia plastyczne,</li> <li>- biegle posługuje się technikami plastycznymi</li> <li>- stosuje media: fotografię, komputerowe programy graficzne we własnych pracach</li> <li>- potrafi pracować w zespole zadaniowym,</li> </ul>	<p>ocena niedostateczna 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nie opanował treści programu nauczania,</li> <li>- prezentuje bierny udział w lekcji - nie przygotowuje się do lekcji,</li> <li>- nie wykonuje ćwiczeń plastycznych.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- wykonuje zadania i ćwiczenia ponadprogramowe,</li><li>- rozwija swoje zainteresowania i umiejętności poprzez uczestnictwo w zajęciach pozalekcyjnych i w konkursach plastycznych,</li><li>- prezentuje swoją twórczość w klasie, szkole.</li></ul>	
--	--	--