

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

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

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