

**Wymagania edukacyjne z plastyki do programu nauczania „Do dzieła!”
Klasa VII**

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na	Wymagania na	Wymagania na	Wymagania na
			(z pomocą n-la) 2 i 3	4	5	6
1. i 2. ABC sztuki	2	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>sztuka elitarna, sztuka popularna, sztuka ludowa, etnografia, etnologia, skansen, muzeum etnograficzne, świątek, pieta, etnodesign, sztuka nowoczesna, sztuka abstrakcyjna, sztuka współczesna, współczesne formy wypowiedzi artystycznej</i> - rodzaje sztuki wyróżniane ze względu na twórców, odbiorców oraz formę i treść dzieł - przemiany w sztuce i jej ewolucja wynikające z przemian cywilizacyjnych, kulturowych, historycznych - epoki w sztuce - nowe zjawiska i formy dzieł w sztuce początku XX w. - specyfika sztuki współczesnej i reprezentujących ją dzieł - porównanie dzieł sztuki dawnej i sztuki współczesnej - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę 	<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym są sztuka elitarna, sztuka popularna i sztuka ludowa, - wyjaśnia, czym jest skansen, - podaje przykłady sztuki ludowej, - określa, czym jest abstrakcja, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką elitarną, popularną albo ludową bądź zjawiskami ze sztuki współczesnej – według wskazówek prowadzącego 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje główne różnice między sztuką elitarną, sztuką popularną i sztuką ludową, - wymienia epoki w historii sztuki, - wycisza nowe zjawiska w sztuce początku XX w., - krótko charakteryzuje sztukę współczesną, - bierze udział w przygotowaniu portfolio dotyczącego wybranego obiektu z najbliższej okolicy lub reportażu na temat swojej małej ojczyzny 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje sztukę elitarną, sztukę popularną i sztukę ludową, - tłumaczy, czym zajmują się etnografia - podaje najważniejsze cechy twórczości z kolejnych epok w historii sztuki , - charakteryzuje sztukę abstrakcyjną, - przedstawia specyfikę sztuki współczesnej, - wykonuje w określonej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką elitarną, popularną albo ludową bądź zjawiskami sztuki współczesnej, - interpretując zadanie samodzielnie i twórczo 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym jest etnodesign, etnologia, - podaje przykłady inspiracji twórczością ludową w sztuce współczesnej i w swoim otoczeniu - omawia główne etapy ewolucji sztuki na przełomie XIX i XX w. - opowiada, jak zmieniały się dzieła sztuki w ciągu wieków – co odróżnia współczesne dzieła od dzieł dawny - aktywnie uczestniczy w przygotowaniu portfolio dotyczącego wybranego obiektu z najbliższej okolicy lub reportażu na temat swojej małej ojczyzny

3. i 4. Sztuka nowoczesna – fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futuryzm	2	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futuryzm, formizm</i> - ramy czasowe nurtów sztuki nowoczesnej - prądy sztuki nowoczesnej – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - muzea prezentujące dzieła sztuki nowoczesnej - analiza przykładowych dzieł zaliczanych do poznanych nurtów - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia najważniejsze cechy poznanych kierunków, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło reprezentujące jeden z poznanych nurtów, - wykonuje pracę inspirowaną twórczością fowistów lub kubistów – według wskazówek prowadzącego. 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje przykładowych twórców reprezentujących prądy nowoczesne oraz ich dzieła, - wykonuje prace inspirowane twórczością fowistów i kubistów 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia poznane kierunki sztuki, - rozpoznaje typowe wytwory z poszczególnych nurtów sztuki nowoczesnej i wskazuje między nimi różnice, - wyjaśnia, kim byli formiści, - wykonuje prace inspirowane twórczością fowistów i kubistów, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo 	<ul style="list-style-type: none"> - określa ramy czasowe każdego z nurtów sztuki nowoczesnej, - wymienia przedstawicieli poszczególnych nurtów sztuki i ich dzieła, - omawia dzieła poszczególnych nurtów, uwzględniając ich tematykę i charakterystyczne dla nich środki wyrazu,
5., 6. i 7. Fotografia	3	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>fotomontaż, fotokolaż, fotogram, fotografia analogowa i fotografia cyfrowa, fotografia amatorska i fotografia profesjonalna, fotografik, fotografia artystyczna i fotografia użytkowa, fotografia reportażowa, kadr, głębia ostrości, decydujący moment, reguła trójkoperta, mocne punkty w fotografii</i> - fotografia jako dziedzina sztuki - rodzaje i tematy fotografii - środki wyrazu fotografii - zasady kompozycji w fotografii - analiza przykładowego dzieła fotograficznego 	<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym jest fotografia, - wylicza rodzaje fotografii, - podaje, jakie są zastosowania fotografii, - odpowiada, kim jest fotografik, - wymienia tematy fotografii, - wykonuje fotografię według wskazówek prowadzącego. 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia znaczenie podstawowych terminów związanych z fotografią, - wskazuje środki wyrazu typowe dla fotografii, - omawia rodzaje fotografii i wskazuje między nimi różnice, - wymienia zasady kompozycji fotografii i stosuje je podczas wykonywania własnych zdjęć, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło fotograficzne, 	<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy znaczenie terminów typowych dla fotografii, - wymienia środki wyrazu typowe dla fotografii i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele fotograficznym, - wykonuje fotografię, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje fotografię jako dziedzinę sztuki, - wyjaśnia, czym są decydujący moment i mocne punkty w fotografii oraz na czym polega reguła trójkoperta, - omawia dzieło fotograficzne (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu,

		- działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: wykonanie fotografii				
8. Fotografia w sztuce nowoczesnej – dadaizm, surrealizm	1	- terminy: <i>dadaizm, surrealizm</i> - ramy czasowe dadaizmu i surrealizmu - cechy charakterystyczne dla poznanych nurtów, najważniejsze informacje - sztuka surrealizmu w muzeum - analiza przykładowych dzieł dadaizmu i surrealizmu - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- wymienia najważniejsze cechy poznanych kierunków, - wskazuje przykładowych twórców reprezentujących dadaizm i surrealizm oraz ich wybrane dzieła, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło dadaizmu lub surrealizmu, - wykonuje fotokolaż inspirowany twórczością dadaistów i surrealistów – według wskazówek prowadzącego.	- omawia poznane kierunki, - wymienia przedstawicieli poszczególnych nurtów i wskazuje ich dzieła, - wykonuje fotokolaż inspirowany twórczością dadaistów i surrealistów	- rozpoznaje typowe cechy wytworów dadaizmu i surrealizmu oraz wskazuje między nimi różnice, - omawia dzieła z poszczególnych nurtów, uwzględniając ich tematykę i zastosowane w nich środki wyrazu, - analizuje przykłady nowych technik i strategii artystycznych typowych dla dadaizmu i surrealizmu,	- podaje ramy czasowe każdego z poznanych nurtów - wykonuje fotokolaż inspirowany twórczością dadaistów i surrealistów, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo,
9., 10. i 11. Film	3	- terminy: <i>fabuła, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, plan filmowy</i> - film jako dziedzina sztuki - środki wyrazu w filmie - typy kompozycji kadru filmowego (plany filmowe) - analiza przykładowego dzieła filmowego - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: nagranie filmu	- tłumaczy, czym jest film, - odpowiada, czym jest plan filmowy, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło filmowe, - tworzy wypowiedź wizualną w wybranej technice plastycznej lub nagrywa krótki film – według wskazówek prowadzącego.	- wyjaśnia znaczenie podstawowych terminów związanych z filmem, - wymienia środki wyrazu typowe dla filmu, - rozpoznaje typy planów filmowych,	- wyjaśnia znaczenie terminów typowych dla sztuki filmowej, - charakteryzuje film jako dziedzinę sztuki, - wskazuje związki kina z innymi dziedzinami sztuki, - omawia dzieło filmowe (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu,	- omawia rozwój i przemiany filmu, - wymienia środki wyrazu typowe dla filmu i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele filmowym, - tworzy wypowiedź wizualną w określonej technice plastycznej lub nagrywa krótki film, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.

<p>12., 13. i 14. Asamblaż i instalacja</p>	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>przedmiot gotowy (ready made), przedmiot znaleziony, asamblaż, instalacja, wideoinstalacja, pop-art, land art (sztuka ziemi)</i> - źródła współczesnych form wypowiedzi artystycznej - asamblaż i instalacja jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne dla asamblażu i instalacji - środki wyrazu asamblażu i instalacji - związki asamblażu i instalacji ze współczesnymi nurtami sztuki - analiza przykładowych asamblażu i instalacji - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym są asamblaż, instalacja, wideoinstalacja, - wymienia przykłady nietypowych materiałów wykorzystywanych w sztuce najnowszej, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrany asamblaż lub wskazaną instalację, - wykonuje pracę przestrzenną w wybranej technice plastycznej – według wskazówek prowadzącego. 	<ul style="list-style-type: none"> - wylicza środki wyrazu typowe dla nowych form sztuki, - wylicza różnice między asamblażami a tradycyjnymi obrazami, - wykonuje pracę przestrzenną w określonej technice, 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia rozwój form sztuki od <i>ready made</i> i przedmiotów znalezionych do asamblażu i instalacji, - wskazuje różnice między asamblażem a instalacją, - wykonuje pracę przestrzenną w określonej technice, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo. 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje pop-art i land art, - podaje środki wyrazu typowe dla nowych form sztuki i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele, - omawia asamblaż i instalację (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając tematykę tych dzieł i charakterystyczne dla nich środki wyrazu,
<p>15., 16. i 17. Happening i performance</p>	<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>happening, performance</i> - źródła sztuki opartej na działaniu - happening i performance jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne happeningu i performance'u - środki wyrazu happeningu i performance'u - dzieło sztuki jako proces i wydarzenie - rola odbiorcy jako współtwórcy sztuki - analiza przykładowych happeningów i 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym są happening i performance, - podaje przykłady działań możliwych do zrealizowania w ramach happeningu i performance'u, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrany happening lub wskazany performance, 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia rolę artysty i odbiorcy w happeningu i performansie, - przedstawia, kim był Tadeusz Kantor, - wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki akcji, - wylicza różnice między performance'ami a tradycyjnymi rzeźbami, - przygotowuje koncepcję ewentualnej akcji artystycznej i aktywnie uczestniczy w jej realizacji. 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje różnice między happeningiem a performance'em - określa, czym sztuka akcji różni się od teatru, - wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki akcji i komentuje ich zastosowanie w wybranej realizacji, 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia rozwój sztuki od działań dadaistów i surrealistów do happeningów i performance'ów, - opowiada o twórczości Tadeusza Kantora, - omawia happening i performance (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając tematykę tych dzieł i charakterystyczne dla nich środki wyrazu

		<p>performance'ów</p> <ul style="list-style-type: none"> - ekspresja przez sztukę – przygotowanie akcji artystycznej 				
18. Projekt artystyczno- -edukacyjny, cz. I	1	<ul style="list-style-type: none"> - specyfika metody projektu - faza przygotowawcza - cele projektu - formy i strategie działań: teatr plastyczny, happening, warsztaty 	<ul style="list-style-type: none"> - bierze udział w opracowaniu koncepcji projektu oraz w rozplanowaniu kolejnych działań. 	<ul style="list-style-type: none"> - przedstawia własne pomysły na projekt artystyczno-edukacyjny, 	<ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w zdefiniowaniu celów projektu oraz opracowaniu jego formuły, 	<ul style="list-style-type: none"> - wykazuje inicjatywę w planowaniu poszczególnych działań
19., 20. i 21. Nowe media w sztuce	3	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>medium, media tradycyjne i nowe media, multimedia, sztuka nowych mediów (multimedialna), interaktywność, grafika komputerowa, grafika: rastrowa, wektorowa, dwuwymiarowa, trójwymiarowa, hipertekst, rzeczywistość wirtualna (VR)</i> - źródła sztuki nowych mediów - rozwój nowych mediów - cechy dzieł sztuki nowych mediów - narzędzia i techniki sztuki nowych mediów - środki wyrazu sztuki multimedialnej - analiza przykładowych realizacji z zakresu sztuki nowych mediów - ekspresja przez sztukę – tworzenie wypowiedzi artystycznej z wykorzystaniem nowych mediów 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym są media, nowe media i multimedia, - wyciąga główne rodzaje i przykładowe cechy dzieł sztuki nowych mediów, - wymienia środki wyrazu typowe dla twórczości multimedialnej, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki nowych mediów, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych – według wskazówek prowadzącego. 	<ul style="list-style-type: none"> - podaje wybrane narzędzia i techniki charakterystyczne dla sztuki nowych mediów, - wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki multimedialnej i komentuje ich zastosowanie w wybranej realizacji, - wyciąga różnice między dziełem sztuki nowych mediów a fotografią, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych 	<ul style="list-style-type: none"> - przedstawia specyfikę sztuki nowych mediów, - omawia rozwój i przemiany sztuki nowych mediów, - wyjaśnia, czym są interaktywność, hipertekst, rzeczywistość wirtualna, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteryzuje narzędzia i techniki typowe dla sztuki nowych mediów, - opowiada o roli odbiorcy w sztuce nowych mediów, - omawia dzieło multimedialne (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu,

22. Projekt artystyczno- -edukacyjny, cz. II	1	<ul style="list-style-type: none"> - faza realizacyjna - role i zadania uczestników projektu - działania promocyjne i dokumentacyjne - konsultacje 	<ul style="list-style-type: none"> - pracując w zespole, przygotowuje projekt artystyczno-edukacyjny, 	<ul style="list-style-type: none"> - chętnie wykonuje zadania przydzielone mu w ramach projektu 	<ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w organizowaniu wydarzenia będącego finałem projektu, - przyjmuje rolę lidera grupy, 	<ul style="list-style-type: none"> - podczas realizacji projektu wykazuje się wiadomościami zdobytymi na lekcjach plastyki i innych zajęciach oraz wiedzą pozaszkolną
23., 24., 25. i 26. Analiza dawnych i współczesnych dzieł sztuki	4	<ul style="list-style-type: none"> - czynniki wpływające na odbiór prac artystycznych - elementy składające się na formę dzieła sztuki: technika wykonania i materiał, faktura, kształty, skala i proporcje, barwa, kompozycja, perspektywa, światłocien, plama barwna, linia - porównanie sposobu zastosowania poszczególnych środków wyrazu w wybranych dziełach - przykładowe opisy dzieł sztuki - refleksje w kontakcie z dziełami sztuki - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę 	<ul style="list-style-type: none"> - podaje, od jakich czynników zależy odbiór prac artystycznych, - wymienia poznane środki plastyczne i wykorzystuje ich nazwy w opisie dzieł, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki, - posługuje się podstawowymi określeniami dotyczącymi formy prac artystycznych, - wykonuje pracę w wybranej technice plastycznej – według wskazówek prowadzącego. 	<ul style="list-style-type: none"> - wyróżnia dyscypliny sztuk plastycznych z uwzględnieniem podziału na dzieła płaskie i przestrzenne, - przyporządkowuje techniki i materiały do dziedzin sztuki, - posługuje się różnorodnymi określeniami dotyczącymi formy prac artystycznych, - analizując dzieła sztuki, stawia własne pytania i dzieli się subiektywnymi refleksjami, - wykonuje pracę w określonej technice plastycznej, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo. 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia czynniki wpływające na odbiór prac artystycznych, - wyjaśnia różnice między dziełami realistycznymi a dziełami abstrakcyjnymi - tłumaczy podział na sztukę dawną i sztukę współczesną, 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje poznane środki plastyczne typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki – na wybranych przykładach, - analizuje dzieło sztuki (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela) z uwzględnieniem wszystkich poznanych środków wyrazu,
27., 28. i 29. Tworzenie z natury	3	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>szkic, plener, portret, martwa natura, pejzaż, camera obscura, trompe-l'oeil, vanitas, weduta</i> - specyfika tworzenia z natury - cele tworzenia z natury - typy rejestracji natury: 	<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym jest tworzenie z natury, - wyjaśnia, czym są szkic i plener, - definiuje portret, martwą naturę i pejzaż, - wykonuje martwą naturę, pejzaż lub portret w wybranej technice 	<ul style="list-style-type: none"> - odpowiada, dlaczego artyści inspirują się naturą, - wymienia podstawowe typy rejestracji rzeczywistości w sztuce, - opowiada o poszczególnych typach rejestracji natury, 	<ul style="list-style-type: none"> - przedstawia specyfikę tworzenia z natury, - wymienia cele ukazywania rzeczywistości w dziełach sztuki, - charakteryzuje odmiany martwej natury, pejzażu i 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia dzieło (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu, - wykonuje według

		idealizacja, realizm, iluzja, przetworzenie, deformacja, karykatura, satyra - rodzaje martwej natury - rodzaje pejzażu - rodzaje portretu - analiza przykładowych dzieł - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	plastycznej – według wskazówek prowadzącego.	- wykonuje według własnego pomysłu martwą naturę, pejzaż i portret	portretu, - tłumaczy, czym są camera obscura i <i>trompe-l'oeil</i> , - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki,	własnego pomysłu martwą naturę, pejzaż i portret, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.
30. Projekt artystyczno- -edukacyjny, cz. III	1	- faza podsumowująca - omówienie działań przeprowadzonych w ramach projektu artystyczno- edukacyjnego - ocena projektu	- omawia zrealizowane etapy projektu i działania przeprowadzone w ramach każdego z nich,	- ocenia pracę własną oraz grupy.	- ocenia efekty przeprowadzonego działania,	- wyjaśnia, na jakie potrzeby kulturowe odbiorców odpowiedzieli organizatorzy przedsięwzięcia.