

Katarzyna Buzuk, Marzanna Czerko, Katarzyna Kałuska Agnieszka Piskorska, Ewa
Wiak, Hanna Wójcik

INTERDYSCYPLINARNY
PROGRAM NAUCZANIA
dla GIMNAZJUM

ART-INFO



Plastyka
Informatyka
Zajęcia artystyczne



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





SPIS TREŚCI

| | |
|--|---------------|
| <u>I. WPROWADZENIE</u> | - 2 - |
| <u>II. OGÓLNE ZAŁOŻENIA PROGRAMU</u> | - 4 - |
| <u>III. CELE EDUKACYJNE</u> | - 6 - |
| Podstawa programowa przedmiotu informatyka | - 6 - |
| Podstawa programowa przedmiotu plastyka | - 9 - |
| Podstawa programowa przedmiotu Zajęcia artystyczne | - 10 - |
| Umiejętności zdobywane w trakcie realizacji programu Art-Inf na zajęciach artystycznych i plastyce | - 11 - |
| Umiejętności zdobywane w trakcie realizacji programu Art-Inf na lekcjach informatyki | - 15 - |
| <u>IV. BUDOWA PROGRAMU</u> | - 19 - |



Pędzlem czy myszką? - ArtInfo artystyczna szermierka z wyobraźnią ...

I. WPROWADZENIE

Program *ArtInfo* jest skierowany do uczniów i nauczycieli III etapu edukacyjnego, poszukujących nieszablonowych rozwiązań i pomysłów na realizację zajęć artystycznych, plastycznych i informatycznych.

ArtInfo to propozycja interdyscyplinarnego ujęcia treści nauczania - zgodnie z nową podstawą programową oraz zestaw gotowych rozwiązań i pomysłów, na który składają się: kompletny program nauczania, poradnik dla dyrektora, poradnik dla nauczyciela oraz karty pracy dla ucznia.

Program *ArtInfo* swoim zakresem obejmuje 65 godzin zajęć artystycznych, 20 godzin plastyki oraz 10 godzin informatyki – co pozwala w sposób elastyczny realizować go nie tylko podczas zajęć lekcyjnych, ale także podczas kół zainteresowań czy dodatkowych spotkań. Zarówno zakres treści nauczania jak i proponowane metody i formy pracy dają nauczycielowi wiele możliwości, a uczniom niestandardowe lekcje, podczas których mogą rozwijać swe pasje i odkrywać talenty, wykorzystując dostępne narzędzia TIK oraz technologię cyfrową.

Ideą wiodącą projektu jest rozbudzenie zainteresowań artystycznych w uczniach w sposób niekonwencjonalny, odmienny do tradycyjnie proponowanego w szkołach. Projekt, zachowując pełną zgodność z podstawą programową, proponuje innowacyjne ujęcie treści nauczania zajęć artystycznych, plastyki i informatyki opartych na koncepcji twórczego myślenia. Innowacyjność ujęcia polega zatem na takim rozłożeniu treści nauczania, by wszystkie trzy przedmioty stanowiły spójną całość, a kolejne działania dawały możliwość wykorzystania wcześniej zdobytych umiejętności.

Innowacja zastosowana w programie *ArtInfo* to przede wszystkim korelacja świata sztuki i świata technologii informacyjnej. Dzięki wykorzystaniu TIK percepcja i recepcja sztuki przestają stanowić barierę. Uczeń w XXI wieku postrzega rzeczywistość najczęściej poprzez pryzmat technologii, dostępnych narzędzi informatycznych oraz świata wirtualnego. Jednym z wyróżników *ArtInfo* jest zatem budowanie pomostu między przeszłością a teraźniejszością. Historia sztuki, jej tworzenie, odbiór, modyfikacja czy wreszcie tworzenie odbywają się współcześnie przy udziale zdobyczy technologii.



Projekt i przypisane mu działania, zostały tak pomyślane, by zajęcia artystyczne i plastyczne nie kojarzyły się uczniowi z nudą szkolną, ale dawały mu szansę wykorzystania zdolności i umiejętności informatycznych bądź nabycia nowych, niezbędnych współcześnie i powszechnie dostępnych.

Wspólnym mianownikiem dla wszystkich modułów jest fotografia oraz wykorzystanie informatyki dla potrzeb sztuki. Kreowanie rzeczywistości, umiejętność jej utrwalania oraz zasady kompozycji stanowią kanwę programu, wyposażając ucznia w umiejętności praktyczne oraz dając mu wiedzę o uniwersalnym charakterze, wykraczającym poza rzeczywistość szkolną.

Proponowane moduły tematyczne oraz formy ich realizacji mogą zostać zrealizowane w każdej szkole i przez każdą grupę młodzieży.

W projekcie, poza realizacją zajęć artystycznych, plastycznych i informatycznych, ważną rolę odgrywa także aspekt społeczny, wychowawczy i kulturowy. Interakcja z najbliższym otoczeniem, umiejętność współpracy w grupie, poszanowanie prawa własności, rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i interpersonalnych stanowią obok celów edukacyjnych ważny element programu.

Kolejne moduły, tworzące program, inspirowane wierszem Zbigniewa Herberta „Pudełko zwane wyobraźnią”, wprowadzą ucznia w świat nieograniczonych możliwości. Wystarczy tylko uruchomić komputer i wyobraźnię...

Realizacja projektu zakłada m.in.:

- spotkania z ludźmi sztuki: malarzami, fotografami, grafikami,
- plenery malarskie i fotograficzne,
- kurs fotografii – operowanie światłem, kadrowanie itp., (fotografia jest stałym elementem wszystkich modułów),
- liczne konkursy, podsumowujące każdy moduł,
- poznanie zasad projektowania sztuki użytkowej,
- tworzenie sztuki użytkowej (od reklamy po meble),
- organizację finałowego happeningu (impreza miejska, zapraszamy inne szkoły).



II. OGÓLNE ZAŁOŻENIA PROGRAMU

Podstawowym celem programu *ArtInfo* jest pokazanie młodym ludziom bogactwa świata sztuki, nieograniczonych możliwości twórczych jakie daje on w połączeniu z innowacyjnymi rozwiązaniami technologicznymi. Jednak sięganie po zdobycze technologii i dorobek innych artystów wiąże się z koniecznością uwrażliwiania odbiorców na etyczne i moralne aspekty korzystania z tych zasobów oraz ich przetwarzania. Zatem treści, cele edukacyjne i wychowawcze, stanowiące o idei programu, muszą kłaść akcent także na rozwój kompetencji kluczowych, wspierających indywidualny rozwój ucznia, przygotowując go tym samym do funkcjonowania w społeczeństwie wiedzy a także wyposażając w umiejętności, wiedzę i postawy sprzyjające samorealizacji.

ArtInfo wspiera rozwijanie aż pięciu kompetencji kluczowych i są to:

1. świadomość i ekspresja kulturalna;
2. kompetencje informatyczne;
3. kompetencje społeczne i obywatelskie;
4. umiejętność uczenia się;
5. porozumiewanie się w języku ojczystym.

Program *ArtInfo* zakłada zatem konieczność wykształcenia w uczniach następujących umiejętności (zgodnych z założeniami Strategii lizbońskiej):

1. kształcenie u młodych ludzi postawy i nawyków do uczenia się przez całe życie,
2. przygotowanie do ustawicznego zdobywania nowej wiedzy i umiejętności,
3. samodzielne korzystanie z zasobów informacyjnych,
4. zdolności współpracy z innymi,
5. przygotowanie do rozwiązywania problemów.

Cele wychowawcze:

Dzięki programowi Art-Info uczeń:

- Wdraża się do współdziałania w grupie i wzajemnej pomocy.
- Kształci osobowość młodego człowieka twórczo uczestniczącego w kulturze.
- Szanuje pracę własną i innych.
- Rozwija szacunek dla przejawu ludzkiej twórczości w różnych jej postaciach.



- Kształci kulturę tworzenia, potrzeby ekspresji i wyrażania swojej osobowości poprzez powstające kompozycje.
- Rozwija silną wolę, systematyczność, odpowiedzialność, empatię a przede wszystkim wiarę we własne siły.
- Rozwija ciekawość poznawczą.
- Realizuje własne pomysły, wdraża i sprawdza ideę rozwiązań.
- Wypowiada się poprzez wytwory artystyczne.
- Podnosi poziom akceptacji względem siebie i innych.



III. CELE EDUKACYJNE

PODSTAWA PROGRAMOWA PRZEDMIOTU PRZEDMIOTU INFORMATYKA

Cele kształcenia

- I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.
- III. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, z zastosowaniem podejścia algorytmicznego.
- IV. Wykorzystanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin oraz do rozwijania zainteresowań.
- V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Treści nauczania

- II. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej. Uczeń:
 - 1) opisuje modułową budowę komputera, jego podstawowe elementy i ich funkcje, jak również budowę i działanie urządzeń zewnętrznych;
 - 2) posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtwarzania obrazu i dźwięku;
 - 3) stosuje podstawowe usługi systemu operacyjnego i programów narzędziowych do zarządzania zasobami (plikami) i instalowania oprogramowania;
 - 4) wyszukuje i uruchamia programy, porządkuje i archiwizuje dane i programy; stosuje profilaktykę antywirusową;
 - 5) samodzielnie i bezpiecznie pracuje w sieci lokalnej i globalnej;
 - 6) korzysta z pomocy komputerowej oraz z dokumentacji urządzeń komputerowych i oprogramowania
- III. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci. Uczeń:
 - 1) przedstawia typowe sposoby reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer;
 - 2) posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych;
 - 3) pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach;
 - 4) umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych.



- IV. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych. Uczeń:
- 1) zakłada konto pocztowe w portalu internetowym i konfiguruje je zgodnie ze swoimi potrzebami;
 - 2) bierze udział w dyskusjach na forum;
 - 3) komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy współpracującej nad projektem;
 - 4) stosuje zasady n-etykiety w komunikacji w sieci.
- V. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych. Uczeń:
- 1) przy użyciu edytora grafiki tworzy kompozycje z figur, fragmentów rysunków i zdjęć, umieszcza napisy na rysunkach, tworzy animacje, przekształca formaty plików graficznych;
 - 2) przy użyciu edytora tekstu tworzy kilkunastostronicowe publikacje, z nagłówkiem i stopką, przypisami, grafiką, tabelami itp., formatuje tekst w kolumnach, opracowuje dokumenty tekstowe o różnym przeznaczeniu;
 - 3) wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania gimnazjum (na przykład z matematyki lub fizyki) i z codziennego życia (na przykład planowanie wydatków), posługuje się przy tym adresami bezwzględными, względnymi i mieszanymi;
 - 4) tworzy prostą bazę danych w postaci jednej tabeli i wykonuje na niej podstawowe operacje bazodanowe;
 - 5) tworzy dokumenty zawierające różne obiekty (np: tekst, grafikę, tabele, wykresy itp.) pobrane z różnych programów i źródeł;
 - 6) tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł;
 - 7) tworzy prostą stronę internetową zawierającą: tekst, grafikę, elementy aktywne, linki, korzystając ewentualnie z odpowiedniego edytora stron, wyjaśnia znaczenie podstawowych poleceń języka HTML.
- VI. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego. Uczeń:
- 1) Wyjaśnia pojęcie algorytmu, podaje odpowiednie przykłady algorytmów rozwiązywania różnych problemów;
 - 2) Formułuje ścisły opis prostej sytuacji problemowej, analizuje ją i przedstawia rozwiązanie w postaci algorytmicznej;
 - 3) Stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych problemów algorytmicznych;
 - 4) Opisuje sposób znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i uporządkowanym, opisuje algorytm porządkowania zbioru elementów;
 - 5) Wykonuje wybrane algorytmy za pomocą komputera.
- VII. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin. Uczeń:
- 1) wykorzystuje programy komputerowe, w tym edukacyjne, wspomagające i wzbogacające naukę różnych przedmiotów;



- 2) wykorzystuje programy komputerowe, np. arkusz kalkulacyjny, do analizy wyników eksperymentów, programy specjalnego przeznaczenia, programy edukacyjne
- 3) posługuje się programami komputerowymi służącymi do tworzenia modeli zjawisk i ich symulacji, takich jak zjawiska: fizyczne, chemiczne, biologiczne, korzysta z internetowych map;
- 4) przygotowuje za pomocą odpowiednich programów zestawienia danych i sprawozdania na lekcje z różnych przedmiotów.

VIII. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań; opisywanie innych zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki. Uczeń:

- 1) opisuje wybrane zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnej, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny;
- 2) opisuje korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z rozwoju informatyki i powszechnego dostępu do informacji, wyjaśnia zagrożenia związane z uzależnieniem się od komputera;
- 3) wymienia zagadnienia etyczne i prawne, związane z ochroną własności intelektualnej i ochroną danych oraz przejawy przestępczości komputerowej.



PODSTAWA PROGRAMOWA PRZEDMIOTU PLASTYKA

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.
- II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.
- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

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

Uczeń:

- 1) uczestniczy w kulturze poprzez kontakt z zabytkami i dziełami sztuki współczesnej, mając poczucie związku ze śródziemnomorskim dziedzictwem kultury i tradycją narodową, szanując jednocześnie odrębności innych kręgów kulturowych (zna wybrane krajowe i zagraniczne placówki kultury i instytucje artystyczne);
- 2) korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności (przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego dotyczący ochrony własności intelektualnej).

- II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Uczeń:

- 1) podejmuje działalność twórczą, posługując się środkami wyrazu sztuk plastycznych, innych dziedzin sztuki (fotografika, film) i elementami formy przekazów medialnych, w kompozycji na płaszczyźnie oraz w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej (stosując określone materiały, narzędzia i techniki właściwe dla tych dziedzin sztuki i przekazów medialnych);
- 2) realizuje projekty w zakresie sztuk wizualnych, w tym służące przekazywaniu informacji dostosowanej do sytuacji komunikacyjnej oraz uczestnictwu w kulturze społeczności szkolnej i lokalnej (stosując także narzędzia i wytwory mediów środowiska cyfrowego).

- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

Uczeń:

- 1) rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych oraz umieszcza je w odpowiednim porządku chronologicznym i w centrach kulturotwórczych, które miały zasadnicze znaczenie dla ich powstania;
- 2) rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury, postrzegając je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, a także opisuje związki zachodzące między nimi (posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki).



PODSTAWA PROGRAMOWA PRZEDMIOTU ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE

Przykładowe zajęcia: Zajęcia plastyczne

Cele kształcenia– wymagania ogólne

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji –percepcja sztuki.
- II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.
- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki

Treści nauczania– wymagania szczegółowe

- I. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.
Uczeń:
 - 1) uczestniczy w kulturze poprzez kontakt z zabytkami i dziełami sztuki współczesnej, mając poczucie związku z tradycją narodową i europejskim dziedzictwem kultury oraz doceniając dorobek innych kręgów kulturowych (zna zasoby wybranych placówek kultury);
 - 2) korzysta z przekazów medialnych dotyczących wiedzy o sztuce i zjawiskach artystycznych, stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego dotyczących ochrony własności intelektualnej).
- II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.
Uczeń:
 - 1) podejmuje działalność twórczą, posługując się środkami wyrazu plastycznego, innych dziedzin sztuki i elementami formy przekazów medialnych, projektując publikacje prasowe albo programy telewizyjne (w zakresie ich redakcji, edycji, przygotowania do druku i wizualizacji wypowiedzi, reklamy i kształtowania wizerunku w kontakcie z otoczeniem);
 - 2) realizuje projekty w sferze sztuk wizualnych, służące kształtowaniu poczucia estetyki (stylizacji ubioru, aranżacji miejsca zamieszkania i pracy) oraz na rzecz popularyzacji wiedzy (o sztuce i zjawiskach artystycznych) w społecznościach szkolnej i lokalnej.
- III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.
Uczeń:
 - 1) rozróżnia wybrane style i kierunki architektury i sztuk plastycznych oraz osadza je w odpowiednim porządku chronologicznym i miejscu, z którym było związane ich powstanie, na podstawie określonych przykładów (posługując się terminologią z danej dziedziny sztuki);
 - 2) rozpoznaje dzieła w wybranych dyscyplinach architektury i sztuk plastycznych, przyporządkowując je właściwym autorom oraz opisuje ich funkcje i cech stylistyczne, na podstawie określonych przykładów (posługując się terminologią z zakresu historii sztuki).



**UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYWANE W TRAKCIE REALIZACJI PROGRAMU ART-INF
NA ZAJĘCIACH ARTYSTYCZNYCH I PLASTYCE**

| Lp. | Moduł | Podst. pr. | Zajęcia artyst. | L.g.(65) | Plastyka | L.g.(20) |
|-----|--|------------|--|----------|---|----------|
| 1. | Fotografia i kompozycja, czyli zacznijmy od podstaw. | PL-2.1 | <ul style="list-style-type: none">- poznaje krótką historię fotografii,- rozumie pojęcie etyka fotografa,- zna budowę, proces powstawania zdjęć i możliwości aparatu fotograficznego,- dostrzega rolę światła w fotografii,- buduje właściwą kompozycję i ekspozycję zdjęcia,- dostrzega różnicę pomiędzy autofokusem a głębią ostrości,- stosuje reguły dotyczące barwy w fotografii i jej nasycenie. | F-8 | <ul style="list-style-type: none">- rozumie pojęcie fotografii jako sztuki,- rozpoznaje podstawowe pojęcia plastyczne: barwa, kompozycja, światłocien, głębia, | 2 |
| 2. | Portfolio- jak współcześnie ocalić od zapomnienia. | PL-1.2 | <ul style="list-style-type: none">- stosuje podstawowe pojęcia cyfrowej obróbki zdjęć,- retuszuje zdjęcia,- stosuje zasady prawidłowego ekspozowania zdjęć,- systematycznie uzupełnia portfolio, | F-4,1 | <ul style="list-style-type: none">- rozpoznaje tematy dzieł w plastyce: martwa natura, portret, autoportret, weduta, pejzaż, scena rodzajowa, scena batalistyczna, | 1 |



| | | | | | | |
|----|--|----------------|--|-------|--|---|
| 3. | Szkoła w trójwymiarze i technicolorze- wirtualne muzeum sztuki. | ZA-2.2,1.1,3.1 | <ul style="list-style-type: none">- wykonuje zdjęcia sal lekcyjnych aparatem cyfrowym,- stosuje zasady fotografowania we wnętrzach,- dobiera i gromadzi dzieła tematycznie- podaje ich tytuły, autora , czas powstania, epokę,- nadaje nazwę własnej sali wystawowej. | F-1,2 | <ul style="list-style-type: none">- poznaje najważniejsze muzea świata i ich zbiory,- rozpoznaje czas i miejsce powstania dzieł, tendencje estetyczne epok, sylwetki twórców,- rozumie pojęcie :chronologia, sztuka czysta, dziedzina sztuki. | 3 |
| 4. | Reklama też musi mieć styl- tworzenie ulotek, zaproszeń, plakatów. | ZA-2.1 | <ul style="list-style-type: none">- wykonuje tematyczne: plakaty, zaproszenia, ulotki- stosuje język: plakatu, zaproszenia, ulotki,- wykorzystuje fotografię: zwierząt, makro, prasową, reklamową do projektowania plakatów, ulotek, zaproszeń. | F-4,6 | <ul style="list-style-type: none">- poznaje krótką historię plakatu,- definiuje plakat jako odrębną dziedzinę sztuki,- rozumie jaką rolę odegrała „polska szkoła plakatu”,- rozpoznaje reklamę i ulotkę jako nośnik wartości artystycznych, | 3 |
| 5. | Op-art we wnętrzach- projekt komputerowy, ręczne wykonanie- sztuka użytkowa. | PL-3.1,3.2 | <ul style="list-style-type: none">- dokona własnoręcznej obróbki mebla(przycieranie, szlifowanie),- oklei mebel własnymi, powielonymi wzorami op-artowymi- zabezpieczy powierzchnię nowopowstałego mebla, | F-1,6 | <ul style="list-style-type: none">- definiuje pojęcia: sztuka współczesna, abstrakcja geometryczna, op- art,- określa cel powstania op-artu i jego wpływ na wzornictwo przemysłowe, modę, sztukę użytkową- rozpoznaje twórczość op-artową, | 2 |



| | | | | | | |
|----|---|------------|---|--------|---|---|
| 6. | Robótki ręczne- sweterki dla drzew (wszyscy lubią ciepło zwłaszcza w zimie). | PL-3.1 | <ul style="list-style-type: none"> - z gotowych materiałów włókienniczych zszywa „sweterki dla drzew”, - wykonuje zdjęcia drzewom stosując zasady fotografowania krajobrazu, - wykorzystuje fotografię nocną i długi czas naświetlania do stworzenia ciekawych fotografii „ubranych” drzew. | F-2 ,4 | <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia termin land art (sztuki ziemi), - rozumie intencje, protest artysty, wyzwania ekologiczne jakie niesie ze sobą sztuka ziemi, - określa znaczenie i granice wolności artysty w sztuce współczesnej, | 1 |
| 7. | Wyrazić siebie bez słów - film niemy i animowany. | PL-2.1 | <ul style="list-style-type: none"> - tworzy własny scenariusz filmu niemego i animowanego, - wykonuje własnoręcznie rysunki, modele do filmów, - wykonuje aparatem cyfrowym zdjęcia poklatkowe rysunkom, modelom. - stosuje zasady fotografii ruchu-dynamiki zdjęcia, - wykorzystuje zasady cyfrowego fotomontażu. | F-2,4 | <ul style="list-style-type: none"> - podaje tytuły pierwszych kilkunastosekundowych filmików braci Lumiere, - zna historię kina światowego i polskiego, rozpoznaje wybitnych polskich i zagranicznych reżyserów i ich dzieła filmowe, - rozróżnia gatunki filmowe, - rozumie pojęcie filmu jako sztuki. | 5 |
| 8. | Ogród Gaudiego w najbliższym otoczeniu - projekt 3D, ręczne oklejanie, wykonanie ławek. | PL-1.1,1.2 | <ul style="list-style-type: none"> - zgodnie z instruktorem specjalisty i na podstawie własnego projektu z gotowych elementów budowlanych buduje: ławkę, siedzisko, krzesło... | F-2 ,6 | <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia innowacyjność rozwiązań architektonicznych Antonio Gaudiego, - przyporządkowuje twórcę do stylu i epoki, | 1 |



| | | | | | | |
|-----|--|--------|---|-------------------|---|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none">- okleja kawałkami płytek ceramicznych,- fuguje przestrzeń między płytkami,- wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem zasad fotografii architektury i krajobrazu | | <ul style="list-style-type: none">- rozpoznaje budowle Antonio Gaudiego,- definiuje pojęcie sztuki publicznej jako trwałe dzieło sztuki współczesnej,- dostrzega popularność dzieł sztuki publicznej oraz różnice między pomnikami a obiektami sztuki publicznej. | |
| 9. | Graffiti - spray w roli pędzla. | PL-2.1 | <ul style="list-style-type: none">- pozna tajniki graffiti- zgodnie z instruktorem „graficiarza” wykonana własne graffiti na murze, | F-1,4 | <ul style="list-style-type: none">- przyporządkuje graffiti do amatorskiej odmiany sztuki publicznej- zabierze głos w dyskusji na tematy: Graffiti – forma sztuki czy przejaw wandalizmu, Granice sztuki | 1 |
| 10. | Wielki finał, czyli plenerowy happening; wychodzimy ze swoimi umiejętnościami do innych. | 1.2 | <ul style="list-style-type: none">- tworzy i uczestniczy w happeningu,- tworzy fotografię reportażową, | F-2 ,5 F-27,38 | <ul style="list-style-type: none">- rozumie idee happeningu światowego i polskiego w kontekście nowego świata sztuki,- wymienia prekursorów happeningu,- rozpatruje twórczość happeningową Tadeusza Kantora jako polemikę z tradycją artystyczną. | 1 |



UMIĘTNOŚCI ZDOBYWANE W TRAKCIE REALIZACJI PROGRAMU ARTINF NA LEKCJACH INFORMATYKI

| Lp. | Moduł | Podst. pr. | Uczeń: | L.g. (10) | Oprogramowanie |
|-----|--|---|--|-----------|----------------|
| 1. | Fotografia i kompozycja, czyli zacznijmy od podstaw. | I.3 I.4 I.5 II.4 III.1 IV.7 IV.8 VII.3 | <ul style="list-style-type: none">- zakłada konto pocztowe (gmail); uruchamia usługę Google: Blogger,- zakłada własnego bloga, modyfikuje jego wygląd- publikuje materiały na blogu- importuje zdjęcia stosując profilaktykę antywirusową (z pamięci zewnętrznej, aparatu fotograficznego)- porządkuje/kataloguje zdjęcia,- dokonuje prostej obróbki, retuszu zdjęć (np. usuwanie czerwonych oczu, niewielkich skaz itp.) | 1 | Picasa |
| 2. | PORTFOLIO - jak współcześnie ocalić od zapomnienia. | II.4 III.3 IV.7 IV.8 VII.3 | <ul style="list-style-type: none">- importuje zdjęcia stosując profilaktykę antywirusową (z pamięci zewnętrznej, aparatu fotograficznego)- przygotowuje zdjęcia do publikacji stosując podstawową obróbkę,- tworzy elektroniczny album, umieszcza w nim zdjęcia- uruchamia usługę Gogle: Zdjęcia/Picasa- publikuje i udostępnia zdjęcia/album pamiętając o poszanowaniu praw autorskich oraz wizerunku osób widniejących na zdjęciach,- publikuje zdjęcia na blogu, | 1 | Picasa |



| | | | | | |
|----|---|-------------------------------|---|---|-------------|
| 3. | Szkoła w trójwymiarze i technicolorze - WIRTUALNE MUZEUM SZTUKI. | IV.6 IV.7 VI.1 | <ul style="list-style-type: none"> - tworzy bryły (budynek) dobierając odpowiednie narzędzia (Rectangle, Push/Pull), - importuje, skaluje i przemieszcza zdjęcia, - zaznacza elementy posługując się narzędziem Selection, - ustawia widok kamery posługując się narzędziem Position Camera, - tworzy sceny i układa je w pokaz stosując narzędzie Animation/Scene, - zapisuje utworzone sceny jako film (format avi), - odtwarza film w formacie avi, | 2 | SketchUp |
| 4. | Reklama też musi mieć styl - TWORZENIE ULOTEK, ZAPROSZEŃ, PLAKATÓW. | IV.1 IV.6 IV.7 VII.3 | <ul style="list-style-type: none"> - komponuje obraz złożony ze zdjęć, tekstu, obiektów graficznych, - dobiera i stosuje narzędzia (Przesuń, Skaluj, Text), - pracuje z warstwami, - dobiera i stosuje filtry, | 1 | Gimp |
| 5. | Op-art we wnętrzach- PROJEKT KOMPUTEROWY, ręczne wykonanie- sztuka użytkowa. | IV.1 IV.6 | <ul style="list-style-type: none"> - komponuje w edytorze grafiki obraz wykorzystując selekcję odręczną, - zaznacza wielokąty o skośnych krawędziach i wypełnia je kolorem, - wykonuje inwersję koloru warstwy, | 1 | Gimp |
| 6. | Robótki ręczne- sweterki dla drzew (wszyscy lubią ciepło zwłaszcza w zimie). | nie dotyczy | nie dotyczy | 0 | nie dotyczy |



| | | | | | |
|-----|--|--|---|---|--|
| 7. | Wyrazić siebie bez słów - FILM NIEMY I ANIMOWANY. | II.4 III.2 III.3 IV.1 IV.6 IV.7 | <ul style="list-style-type: none">- importuje film/zdjęcia z cyfrowej kamery wideo/aparatu cyfrowego/telefonu lub istniejące pliki wideo, obrazy i dźwięki- przycina, zmienia układ oraz kopiuje zaimportowane klipy audio i wideo, dodaje przejścia, efekty specjalne, podkład muzyczny lub narrację do projektu- dodaje tytuły i napisy końcowe do projektu- dokonuje precyzyjnego montażu w widoku osi czasu- wykorzystuje różne sposoby publikowania filmu w celu udostępnienia | 3 | MonkeyJam Photo Story 3 Windows Movie Maker |
| 8. | Ogród Gaudiego w najbliższym otoczeniu - PROJEKT 3D, ręczne oklejanie, wykonanie ławek. | IV.6 IV.7 VI.1 | <ul style="list-style-type: none">- tworzy bryły (modele 3D) korzystając z narzędzi Rectangle, Push/Pull,- zaznacza wybrane elementy posługując się narzędziem Selection,- wypełnia wybrane elementy modelu kolorem, nakłada teksturę- zapisuje obraz modelu jako grafikę 3D i 2D, rozumie różnice między nimi | 1 | SketchUp |
| 9. | Graffiti - spray w roli pędzla. | nie dotyczy | nie dotyczy | 0 | nie dotyczy |
| 10. | Wielki finał, czyli plenerowy happening; wychodzimy ze swoimi umiejętnościami do innych. | nie dotyczy | nie dotyczy | 0 | nie dotyczy |



OPROGRAMOWANIE

Do realizacji naszego programu nauczania proponujemy stosowanie poniższego zestawu programów:

Gimp – bezpłatny program graficzny posiadający wiele możliwości. Służy do retuszu zdjęć, kompozycji obrazu i tworzenia własnej grafiki. Może być używany jako prosty program do rysowania, jak również jako konwerter formatów plików graficznych.

Do pobrania ze strony: <http://www.gimp.org/>

Picasa – bezpłatny program do zarządzania zdjęciami. Umożliwia tworzenie albumów elektronicznych oraz publikację zdjęć w Internecie na stronie picasaweb.google.pl (konieczne jest posiadanie/utworzenie konta gmail)

SketchUp – bezpłatny program do modelowania 3D. Jest intuicyjny, przyjemny w użyciu i może służyć do modelowania wszystkiego co tylko można sobie wyobrazić (projekt mebli, budynku, wykonania projektu aranżacji wnętrza np. kuchni).

Niedogodnością dla ucznia może być jednak brak polskiej wersji językowej.

Do pobrania ze strony: <http://www.sketchup.com/intl/en/index.html>

monkeyJam - bezpłatny, prosty w obsłudze program do tworzenia filmów animowanych wykorzystujący animację poklatkową. Umożliwia zrobienie zdjęć kamerką internetową, kamerą, skanerem i zmontowanie ich jako oddzielnych klatek animacji.

Do pobrania ze strony: <http://monkeyjam.org/>

Photo Story 3 – bezpłatny produkt Microsoft dla użytkowników systemu Windows XP (działa również pod Windows 7). Służy do tworzenia filmów ze zdjęć; umożliwia dodawanie przejść, tytułu, efektu ruchu zdjęć. Może być zastosowany również do tworzenia filmu animowanego. Jednak konfigurowanie przejść dla każdej klatki/zdjęcia oddzielnie nie jest komfortowe zwłaszcza gdy zdjęć jest wiele (a tak powinno być by animacja była płynna).

Do pobrania ze strony: <http://www.microsoft.com/pl-pl/download/details.aspx?id=11132>

Windows Movie Maker – bezpłatny produkt Microsoft dla użytkowników systemu Windows. Wygodne narzędzie do tworzenia filmów, umożliwia dodawanie napisów, dźwięków i efektów specjalnych.

Notepad++ - darmowy edytor kodu źródłowego (jak również zamiennik dla Notatnika). To bardzo dobre narzędzie dla programistów obsługuje kilka języków, w tym język HTML. Umożliwia m.in. wygodne podświetlanie składni.

Do pobrania ze strony: <http://notepad-plus-plus.org/>

Do stworzenia własnej strony z Portfolio można użyć skryptu **Lightbox2**. Do pobrania ze strony: <http://lokeshdhakar.com/projects/lightbox2/>



IV. BUDOWA PROGRAMU

Program *ArtInfo* to 10 modułów:

1. Fotografia i kompozycja, czyli zacznijmy od podstaw.
2. Portfolio/blog – jak współcześnie ocalić od zapomnienia.
3. Szkoła w trójwymiarze i technikolorze- wirtualne muzeum sztuki.
4. Reklama też musi mieć styl – tworzenie ulotek, zaproszeń, plakatów.
5. Op – art we wnętrzach- projekt komputerowy, ręczne wykonanie- oklejanie mebli (sztuka użytkowa).
6. Robótki ręczne- sweterki dla drzew (wszyscy lubią ciepło, zwłaszcza zimą).
7. Wyrazić siebie bez słów - film animowany i niemy.
8. Ogród Gaudiego w najbliższym otoczeniu- projekt 3D, ręczne oklejanie, wykonanie ławek.
9. Graffiti – spray w roli pędzla. Poznanie techniki, wykonanie graffiti.
10. Wielki finał, czyli plenerowy happening. Wychodzimy ze swoimi umiejętnościami do innych.

Rozdziały programu:

1. Wprowadzenie, czyli dlaczego warto wdrożyć ArtInfo...
2. ArtInfo w zgodzie z podstawą programową – wykaz celów dla zajęć artystycznych, plastyki i informatyki w III etapie edukacyjnym.
3. Treści nauczania oraz szczegółowe cele kształcenia i wychowania.
4. Opis modułów i rozkład godzin.
5. Procedury osiągnięcia celów.
6. Ocena osiągnięć uczniów.
7. Kryteria oceny.
8. Zalecane warunki i sposób realizacji poszczególnych modułów.

Rozkład godzin do poszczególnych części programu:

Realizacja programu Art-Info wymaga uwzględnienia w rozkładzie godzin: 65 godzin zajęć artystycznych, 20 godzin plastyki, 10 godzin Informatyki.



| Moduły | Zajęcia artystyczne | Plastyka | Informatyka | Razem |
|---|----------------------------|-----------------|--------------------|--------------|
| 1. Fotografia i kompozycja, czyli zacznijmy od podstaw. | 8 | 2 | 1 | 11 |
| 2. Portfolio - jak współcześnie ocalić od zapomnienia. | 5 | 1 | 1 | 7 |
| 3. Szkoła w trójwymiarze i technikolorze. | 3 | 3 | 2 | 8 |
| 4. Reklama też musi mieć styl. | 10 | 3 | 1 | 14 |
| 5. Op-art we wnętrzach - projekt komputerowy, ręczne wykonanie - sztuka użytkowa | 7 | 2 | 1 | 10 |
| 6. Robótki ręczne - sweterki dla drzew [wszyscy lubią ciepło zwłaszcza w zimie]. | 6 | 1 | 0 | 7 |
| 7. Wyrazić siebie bez słów - film animowany, film niemy | 6 | 5 | 3 | 14 |
| 8. Ogród Gaudiego w najbliższym otoczeniu - projekt 3D, ręczne oklejanie, wykonanie ławek. | 8 | 1 | 1 | 10 |
| 9. Graffiti – spray w roli pędzla; poznanie techniki, wykonanie graffiti. | 5 | 1 | 0 | 6 |
| 10. Wielki finał, czyli plenerowy happening; wychodzimy ze swoimi umiejętnościami do innych | 7 | 1 | 0 | 8 |
| Razem | 65 | 20 | 10 | 95 |