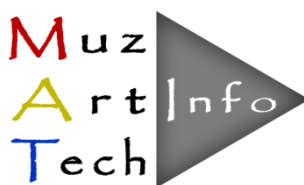


# PROGRAM ART-INFO

## PROGRAM NAUCZANIA

do interdyscyplinarnego programu nauczania  
dla gimnazjum



Warszawa, 2014



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**Art-Info**” przygotowano:

- program nauczania
- poradnik dla nauczyciela
- skrypt dla ucznia
- materiały dydaktyczne (CD)

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dn. 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2012 r. poz. 977)

**Autorzy podręcznika:**

Katarzyna Buzuk

Marzanna Czerko

Katarzyna Kałuska

Agnieszka Piskorska

Ewa Wiak

Hanna Wójcik

**Recenzent:**

Małgorzata Meissner

Projekt pt. „MUZ-ART-TECH - interdyscyplinarne programy nauczania dla III etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-186/12

Okres realizacji Projektu: 01.12.2012 – 30.09.2014

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III; Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia; Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia;

finansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i Budżetu Państwa

## SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE .....	4
1. OGÓLNE ZAŁOŻENIA PROGRAMU .....	6
2. JAK WDROŻYĆ PROGRAM ART-INFO .....	7
3. PODSTAWA PROGRAMOWA KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO DLA III ETAPU EDUKACYJNEGO PRZEDMIOTÓW OBJĘTYCH PROGRAMEM NAUCZANIA ART-INFO.....	8
3.1. ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE (ZAJĘCIA PLASTYCZNE).....	8
3.2. PLASTYKA .....	9
3.3. INFORMATYKA.....	10
4. CELE EDUKACYJNE I WYCHOWAWCZE .....	12
4.1. CELE EDUKACYJNE.....	12
4.2. CELE WYCHOWAWCZE .....	13
5. TREŚCI I OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁOWE UCZNIÓW .....	15
5.1. ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE .....	15
5.2. PLASTYKA .....	18
5.3. INFORMATYKA.....	21
6. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE .....	23
6.1. ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE .....	23
6.2. PLASTYKA .....	29
6.3. INFORMATYKA.....	31
7. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW.....	34
7.1. PLASTYKA .....	34
7.2. ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE .....	34
7.3. INFORMATYKA.....	34
8. OCENIANIE OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW.....	35
8.1. KRYTERIA OCEN: ZAJĘCIA ARTYSTYCZNE .....	35
8.2. KRYTERIA OCEN: PLASTYKA .....	36
8.3. KRYTERIA OCEN: INFORMATYKA.....	37
9. WARUNKI REALIZACJI PROGRAMU ART-INFO .....	39
9.1. ZALECANE ŚRODKI DYDAKTYCZNE, MATERIAŁY.....	39
9.2. PROPONOWANE OPROGRAMOWANIE.....	40

## WPROWADZENIE

Przedstawiony program nauczania zajęć artystycznych, plastyki i informatyki jest zgodny z Podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych i gimnazjów. Spełnia również warunki zawarte w: ROZPORZĄDZENIU MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ Z DNIA 23 GRUDNIA 2008 R. W SPRAWIE PODSTAWY PROGRAMOWEJ WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO ORAZ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO W POSZCZEGÓLNYCH TYPACH SZKÓŁ (rozporządzenie zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw z dnia 15 stycznia 2009 r. Nr 4, poz.17).

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

*Art-Info* 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 nauczyciela, skrypt dla ucznia oraz zestaw materiałów dydaktycznych.

Program *Art-Info* 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 oferują niestandardowe zajęcia, 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 *Art-Info* 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 i narzędzi informatycznych oraz świata wirtualnego. Jednym z wyróżników *Art-Info* jest budowanie pomostu między przeszłością a teraźniejszością.

W dzisiejszych czasach, zarówno percepcja sztuki, jak i jej tworzenie, odbywa się często przy udziale nowoczesnych technologii informatycznych.

Program i przypisane mu działania zostały tak pomyślane, by zajęcia artystyczne i plastyczne były dla uczniów atrakcyjne. Wykorzystując posiadane umiejętności informatyczne uczeń może rozwijać swoje zdolności artystyczne i pogłębiać wiedzę o historii sztuki.

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.

Realizowane kolejno moduły programu inspirowanego wierszem Zbigniewa Herberta *Pudelko zwane wyobraźnią* wprowadzą ucznia w świat nieograniczonych możliwości twórczych.

Realizacja projektu zakłada m.in.:

- spotkania z ludźmi sztuki: malarzami, fotografami, grafikami
- plenery malarskie i fotograficzne
- krótki kurs fotografii – operowanie światłem, kadrowanie, itp.
- konkursy podsumowujące każdy moduł
- poznanie zasad projektowania sztuki użytkowej
- tworzenie sztuki użytkowej (od reklamy po meble)
- organizację finałowego happeningu

## 1. OGÓLNE ZAŁOŻENIA PROGRAMU

Podstawowym celem programu *Art-Info* jest pokazanie młodym ludziom bogactwa świata sztuki oraz nieograniczonych możliwości twórczych, jakie daje on w połączeniu z innowacyjnymi rozwiązaniami technologicznymi. Nie mniej ważne jest uwrażliwianie uczniów na etyczne aspekty korzystania z zasobów technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz dziedzictwa kulturowego. Treści i cele programu kładą akcent na rozwój kompetencji kluczowych wspierających indywidualny rozwój ucznia. Przygotowują go tym samym do funkcjonowania w społeczeństwie wiedzy, wyposażając w umiejętności, wiedzę i postawy sprzyjające samorealizacji.

*Art-Info* wspiera rozwijanie pięciu kompetencji kluczowych:

- świadomości i ekspresji kulturalnej
- kompetencji informatycznych
- kompetencji społecznych i obywatelskich
- umiejętności uczenia się
- porozumiewania się w języku ojczystym

Program *Art-Info* zakłada konieczność wykształcenia w uczniach następujących umiejętności (zgodnych z założeniami *Strategii lizbońskiej*):

- kształcenie u młodych ludzi postawy i nawyków do uczenia się przez całe życie
- przygotowanie do ustawicznego zdobywania nowej wiedzy i umiejętności
- samodzielne korzystanie z zasobów informacyjnych
- zdolności współpracy z innymi
- przygotowanie do rozwiązywania problemów

## 2. JAK WDROŻYĆ PROGRAM ART-INFO

Program *Art-Info* obejmuje: 65 godzin zajęć artystycznych, 20 plastyki, 10 informatyki.

Program zakłada realizację całej podstawy programowej z zajęć artystycznych oraz odpowiednio proporcjonalnie z pozostałych przedmiotów.

Z uwagi na konieczność umieszczenia w planie lekcji aż 95 godzin proponujemy następujące rozwiązania:

- wszystkie zajęcia umieszczamy w ramach zajęć obowiązkowych, a ich kolejność będzie wynikać z harmonogramu (wariant dla szkół ze zwiększoną liczbą zajęć lekcyjnych);
- liczba godzin i układ modułów obligują do realizacji zajęć artystycznych i plastyki w trakcie zajęć lekcyjnych (czyli w tzw. siatce godzin) – informatyka może być realizowana jako zajęcia pozalekcyjne (wymiar godzin - 10 jednostek lekcyjnych nie powinna stanowić utrudnienia dla uczniów ani dla szkoły – można je zrealizować w ramach godzin „kartowych” lub koła zainteresowań – przy tym wariacie trudnością może być frekwencja uczniów);
- z uwagi na trudność w zmieszczeniu w „siatce godzin” ww. przedmiotów w tym wymiarze i w trakcie 1 roku, można rozważyć realizację programu przez 3 lub 4 semestry (długość czasu realizacji pozostawiamy do samodzielnej decyzji szkoły z uwagi na możliwość wyboru wersji podstawowej lub rozszerzonej);
- proponowane zajęcia i zakres merytoryczny programu skłaniają raczej do realizacji programu z klasą II gimnazjum (jeśli zakładamy realizację w trakcie roku) – wynika to z faktu, że uczniowie dysponują już większą wiedzą o świecie sztuki i większymi umiejętnościami z zakresu informatyki
- w przypadku zespołu uczniów o rozbudzonych zainteresowaniach plastycznych można zaplanować plastykę jako zajęcia pozalekcyjne, co da większą swobodę w organizacji plenerów i warsztatów (jednak liczba godzin zajęć pozalekcyjnych zwiększa się do 20, co może stanowić utrudnienie w objęciu programem wszystkich uczniów w zespole);
- treści nauczania z informatyki mogą też być zrealizowane na zajęciach artystycznych, jeżeli nauczyciel tego przedmiotu ma odpowiednie umiejętności, lub podczas zajęć dodatkowych prowadzonych przez nauczyciela informatyki (w obu przypadkach oceny za wykonanie zadań informatycznych wpisuje się do zajęć artystycznych).

### **3. PODSTAWA PROGRAMOWA KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO DLA PRZEDMIOTÓW OBJĘTYCH PROGRAMEM NAUCZANIA ART-INFO**

#### **3.1. Zajęcia artystyczne (zajęcia plastyczne)**

##### **Cele kształcenia**

1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki
2. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę
3. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki

##### **Treści nauczania**

- 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).

## **3.2. Plastyka**

### **Cele kształcenia**

1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji – percepcja sztuki.
2. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.
3. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

### **Treści nauczania**

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).

### 3.3. Informatyka

#### Cele kształcenia

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

#### Treści nauczania

I. 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/odtworzenia 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.

II. 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.

III. 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.

IV. 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 bezwzględnyymi, 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.

V. 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.
- VI. 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.

VII. 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.

## **4. CELE EDUKACYJNE I WYCHOWAWCZE**

### **4.1. Cele edukacyjne**

- poznawanie podstawowych pojęć plastycznych i utrwalanie ich w trakcie analiz dzieł;
- rozpoznawanie dziedzin i tematów dzieł w sztuce;
- zrozumienie roli sztuki i jej przemian na przestrzeni wieków, a także zadań i funkcji, począwszy od sztuki dawnej, poprzez nowoczesną, po współczesną;

- poznanie historii sztuki: chronologii epok i ich tendencji estetycznych, sylwetek twórców; przegląd zbiorów muzeów świata;
- uwrażliwienie na sztukę współczesną, ukazanie wartości artystycznych, jakie w sobie niesie, idei, wyzwań, protestów, znaczenia artysty i odbiorcy w procesie kreacji;
- dostrzeganie w sztuce publicznej wartości artystycznych i identyfikowanie jej ze sztuką współczesną, dostrzeganie różnic między pomnikami, a obiektami sztuki publicznej;
- poznanie historii i rozwoju filmu oraz fotografii, ujęcie nowych dziedzin w kontekście sztuki czystej, filmowanie i fotografowanie tematyczne;
- różnicowanie twórczości na sztukę czystą i użytkową, dostrzeganie ich współzależności i wzajemnych inspiracji;
- rozumienie sztuki, jako znaczącego elementu kultury masowej, reklamy, plakatu, ulotki
- kreowanie i uczestniczenie w społecznej promocji sztuki;
- aktywne tworzenie, odbiór i krytyka sztuki;
- wykorzystanie technologii informacyjnej w procesie kreowania i budowania twórczej postawy.

#### 4.2. Cele wychowawcze

Moduł	Uczeń:
I. Fotografia i kompozycja - zacznijmy od podstaw	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ szanuje pracę własną i innych</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> <li>▪ odbiera różnorodne komunikaty zawarte w dziełach sztuki</li> </ul>
II. Portfolio – jak ocalić od zapomnienia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje narzędzia multimedialne do promocji twórczości własnej w środowisku szkolnym</li> <li>▪ kształci takie cechy, jak: systematyczność, dyscyplina wewnętrzna, samokontrola</li> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> </ul>
III. Ubieramy drzewa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ kształci aktywną postawę wobec problemów społecznych</li> <li>▪ rozwija umiejętność współpracy w zespole</li> <li>▪ kształci umiejętność organizacji pracy indywidualnej i zespołowej</li> <li>▪ kształci nawyk racjonalnego wykorzystania materiałów i surowców</li> <li>▪ przestrzega zasad bezpieczeństwa</li> </ul>
IV. Szkoła w trójwymiarze i technikolorze - wirtualne muzeum	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad własności intelektualnej w twórczości</li> <li>▪ wdraża się do pracy indywidualnej i zespołowej</li> <li>▪ rozwija kreatywność</li> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> <li>▪ uczy się korzystać z różnorodnych źródeł informacji</li> </ul>

Moduł	Uczeń:
V. Film niemy - wyrazić siebie bez słów	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija takie cechy, jak: systematyczność, dyscyplina wewnętrzna, samokontrola</li> <li>▪ potrafi przedstawić rzeczowe argumenty w dyskusji</li> <li>▪ kształtuje umiejętność organizacji pracy indywidualnej i zespołowej</li> <li>▪ rozwija umiejętność ponoszenia współodpowiedzialności za sukcesy i porażki</li> </ul>
VI. Op-art we wnętrzach	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija świadomość ekologiczną</li> <li>▪ przestrzega zasad bezpieczeństwa</li> <li>▪ kształci nawyk racjonalnego wykorzystania materiałów i surowców</li> <li>▪ kształci umiejętność organizacji pracy</li> </ul>
VII. Ogród Gaudiego w najbliższym otoczeniu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ rozwija umiejętność współpracy w zespole</li> <li>▪ rozwija umiejętność ponoszenia współodpowiedzialności za sukcesy i porażki</li> <li>▪ kształci umiejętność wzajemnej pomocy</li> <li>▪ kształci umiejętność organizacji pracy indywidualnej i zespołowej</li> <li>▪ uczy się podejmowania decyzji w przypadku pojawiających się trudności</li> </ul>
VIII. Graffiti – spray w roli pędzla	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija szacunek dla twórczości artystycznej w różnych jej postaciach</li> <li>▪ kształci postawę szacunku dla dóbr kultury</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ rozwija umiejętność współpracy w zespole</li> <li>▪ rozwija umiejętność ponoszenia współodpowiedzialności</li> </ul>
IX. Reklama też musi mieć styl	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci aktywną postawę wobec problemów społecznych wynikających z rozwoju techniki i nowych technologii</li> <li>▪ szanuje pracę własną i innych</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ kształci nawyk racjonalnego wykorzystania materiałów i surowców</li> </ul>
X. Happening - wielki finał	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uczy się spędzania wolnego czasu w sposób twórczy</li> <li>▪ rozwija zainteresowanie otaczającym światem</li> <li>▪ rozwija potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze poprzez kontakt z dziełami w najbliższym otoczeniu</li> <li>▪ potrafi promować własne działania artystyczne w środowisku lokalnym</li> <li>▪ rozwija umiejętność współpracy w zespole</li> <li>▪ rozwija umiejętność ponoszenia współodpowiedzialności</li> <li>▪ kształci umiejętność wzajemnej pomocy</li> <li>▪ kształci umiejętność organizacji pracy indywidualnej i zespołowej</li> </ul>

## 5. TREŚCI I OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁOWE UCZNIÓW

### 5.1. Zajęcia artystyczne

TEMAT LEKCJI	L. GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>			
1. Fotografia na osi czasu	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnienie znaczenia terminu fotografia</li> <li>▪ zapoznanie z krótką historią fotografii</li> <li>▪ zapoznanie z etyczną i prawną stroną pracy fotografa</li> <li>▪ omówienie cech fotografii prasowej, dokumentalnej i artystycznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ prezentacja multimedialna</li> </ul>
2. Niezbędnik fotografa	3 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie różnic między aparatem tradycyjnym a cyfrowym</li> <li>▪ przedstawienie rodzajów aparatów cyfrowych</li> <li>▪ poznanie podstawowych elementów lustrzanki cyfrowej i pełnionych przez nie funkcji</li> <li>▪ omówienie rodzajów i własności obiektywów</li> <li>▪ przedstawienie etapów powstawania zdjęcia cyfrowego</li> <li>▪ prezentacja podstawowych formatów zapisu zdjęć</li> <li>▪ poznanie różnorodnych trybów nastawiania ostrości oraz trybów tematycznych</li> <li>▪ omówienie roli światła w fotografii</li> <li>▪ wyjaśnienie zasad kompozycji zdjęcia i przedstawienie reguły trójkąta</li> <li>▪ omówienie pojęć: przysłona, ISO, autofokus, głębia ostrości, saturacja i desaturacja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ praktyczne ćwiczenia z użyciem aparatu cyfrowego szkole i w plenerze</li> </ul>
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>			
1. Portfolio – a cóż to takiego?	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnienie, czym jest port folio</li> <li>▪ omówienie sposobów prezentacji dorobku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pogadanka</li> <li>▪ prezentacja</li> </ul>
2. Kulisy wystawy fotograficznej	3 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie sposobów eksponowania prac na wystawie oraz pojęć: fotoramka cyfrowa, antyrama passe-partout</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ praca zespołowa</li> <li>▪ dyskusja</li> <li>▪ planowanie pracy</li> </ul>
<b>MODUŁ III. LAND ART-UBIERAMY DRZEWA</b>			

<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>L. GODZ.</b>	<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<b>FORMY REALIZACJI</b>
1. Podstawowe ściegi ręczne	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozróżnianie podstawowych ściegów ręcznych: fastryga, za igłą, obrzucany, krzyżykowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia krawieckie</li> </ul>
2. Sweterki dla drzew	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zszywanie sweterków dla drzew z gotowych materiałów włókienniczych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia krawieckie</li> </ul>
3. Piękno krajobrazu	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznanie rodzajów filtrów fotograficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ plener</li> </ul>
<b>MODUŁ IV. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM</b>			
1. Metody gromadzenia eksponatów	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyszukiwanie i gromadzenie reprodukcji według ustalonych kryteriów</li> <li>▪ nadanie nazwy sali wystawowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyszukiwanie, selekcja i opisywanie materiałów</li> </ul>
2. Wnętrze w obiektywie	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie zasad fotografowania we wnętrzach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia w wykonywaniu fotografii</li> </ul>
<b>MODUŁ V. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW</b>			
1. Wskazówki dla filmowca	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzenie scenariusza filmu niemego</li> <li>▪ kręcenie scen</li> <li>▪ tworzenie wypowiedzi bohaterów adekwatnych do przedstawianych scen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia w pisaniu scenariusza, w filmowaniu, w pisaniu wypowiedzi bohaterów</li> </ul>
2. Ruchomy obiekt	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie zasad robienia zdjęć poruszających się obiektów (ruch zamrożony, rozmyty, panning)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia w wykonywaniu fotografii</li> <li>▪ plener</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
<b>MODUŁ VI. OP-ART WE WNĘTRZACH</b>			
1. Design	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ historia designu na przestrzeni wieków</li> <li>▪ poznanie zastosowań designu</li> <li>▪ rozpoznawanie stylów designerskich we wnętrzach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja multimedialna,</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
2. Drugie życie sztuki użytkowej – tak powstaje mój opartowy	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przygotowanie przedmiotu do oklejania (przycieranie, szlifowanie)</li> <li>▪ ozdabianie przedmiotu okleiną z zaprojektowanym wzorem opartowymi</li> <li>▪ zabezpieczenie powierzchni lakierem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zajęcia praktyczne</li> </ul>



<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>L. GODZ.</b>	<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<b>FORMY REALIZACJI</b>
przedmiot!			
3. Urok fotografii czarno-białej	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ funkcja fotografii czarno-białej</li> <li>▪ „abecadło” fotografii czarno-białej</li> <li>▪ twórczość fotograficzna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
<b>MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU</b>			
1. Tak powstaje ławka Gaudiego	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ budowanie z gotowych elementów budowlanych ławki zgodnie z instruktażem murarza i na podstawie własnego projektu</li> <li>▪ oklejanie kawałkami płytek ceramicznych</li> <li>▪ fugowanie przestrzeni między płytkami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja, pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
2. Fotografowanie różnych obiektów – architektura i detal architektoniczny	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie zasad wykonywania fotografii wewnątrz i na zewnątrz budynku</li> <li>▪ pokazanie, jak sfotografować duży budynek z wykorzystaniem światła bocznego</li> <li>▪ pokazanie, jak sfotografować detal architektury</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia, w wykonywaniu fotografii</li> <li>▪ plener</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
<b>MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA</b>			
1. Graficiarz- profesjonalista?	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznanie tajników graffiti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
2. Projekt graffiti	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zaprojektowanie własnego graffiti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia</li> </ul>
3. Graffiti na murze	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykonanie własnego graffiti na murze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zajęcia praktyczne</li> </ul>
<b>MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL</b>			
1. „(...) aby język giętki powiedział wszystko, co pomyśli głowa”- język reklamy, ulotki, zaproszenia, plakatu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznanie języka reklamy, wyszukiwanie haseł reklamowych, spotów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia w wyszukiwaniu informacji</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
2. Projekt plakatu	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zaprojektowanie plakatu</li> <li>▪ umiejętne zastosowanie języka plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia</li> </ul>
3. Projekt ulotki lub zaproszenia	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zaprojektowanie ulotki lub zaproszenia</li> <li>▪ elementy kompozycyjne a treść</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia</li> </ul>

TEMAT LEKCJI	L. GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
4. Cyfrowy fotomontaż	2 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja technik fotomontażu</li> <li>▪ omówienie etycznej strony fotomontażu</li> <li>▪ przedstawienie zasad tworzenia fotomontażu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
5. Wzbudzić zainteresowanie – fotografia w reklamie	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznanie cech fotografii reklamowej</li> <li>▪ poznanie rodzajów reklamy i sposobów jej rozpoznania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
<b>MODUŁ X. HAPPENING - WIELKI FINAŁ</b>			
1. W roli fotoreportera	1 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ omówienie, co to jest fotografia prasowa</li> <li>▪ omówienie zasad i etyki fotoreportera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ćwiczenia</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
2. Happening	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzenie i uczestniczenie w happeningu</li> <li>▪ wystawa fotografii</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ prezentacja</li> </ul>

## 5.2. Plastyka

TEMAT LEKCJI	L. GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>			
1. Barwa, kompozycja, światłocień, głębia - podstawowe pojęcia plastyczne	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podstawowe pojęcia plastyczne: barwa, kompozycja, światłocień, głębia</li> <li>▪ analiza reprodukcji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ prezentacja</li> <li>▪ ćwiczenia z zakresu analizy dzieła</li> </ul>
2. Fotografia - obraz artystycznej rzeczywistości?	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sztuka czysta a rozwój fotografii</li> <li>▪ wpływ fotografii na malarstwo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- rola <i>camera obscura</i> w twórczości J. Vermeera, Canaletta, E. Delacroix, G. Courbeta</li> <li>- pierwsza wystawa impresjonistów w atelier Nadara</li> <li>- twórczość E. Degasa, G. Seurata, H. de Toulouse-Lautreca</li> <li>- twórczość Witkacego</li> <li>- surrealiści (ich zachwyt nad fotografiami E. Atget), futuryści, awangarda artystyczna, konceptualizm</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz multimedialny</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>			
1. Rodzaje tematów w malarstwie	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tematy dzieł w plastyce: martwa natura, portret, autoportret, veduta, pejzaż, scena rodzajowa, scena batalistyczna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ lekcja ćwiczeniowa</li> </ul>

TEMAT LEKCJI	L. GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
<b>MODUŁ III. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM</b>			
1. Od Luwru po... - przegląd muzeów świata i ich zbiorów	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ nazwy epok i ich chronologia</li> <li>▪ najważniejsze muzea świata i ich zbiory</li> <li>▪ czas i miejsce powstania dzieł, tendencje estetyczne epok, sylwetki twórców</li> <li>▪ pojęcia: chronologia, sztuka czysta, dziedzina sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz multimedialny</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
<b>MODUŁ IV. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW</b>			
1. Wynalazek braci Lumière	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pierwsze filmy braci Lumière: <i>Polewacz polany</i>, <i>Wychście robotników z fabryki</i>, <i>Wjazd pociągu na stację w La Ciotat</i></li> <li>▪ pojęcie filmu jako sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ projekcja filmików</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
2. Rozwój kina światowego i polskiego	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ historia kina światowego i polskiego - od kina niemego po dźwiękowy, od czarno-białego po barwny, film animowany, film 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja multimedialna</li> </ul>
3. Rola mistrza i ucznia w kinie	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wybitni polscy i zagraniczni aktorzy, reżyserzy i ich dzieła filmowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
4. Gatunki filmowe	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ gatunki filmowe: film dokumentalny, fabularny, dramat, komedia, western, musical, horror, science-fiction, animowany</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz multimedialny</li> </ul>
5. Rodzaje planów filmowych	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ plan filmowy - rozmiar kadru, którego miarą jest umieszczona ludzka sylwetka i jej proporcje w stosunku do otoczenia</li> <li>▪ rodzaje planów: <ul style="list-style-type: none"> <li>- dalekie: totalny, ogólny, pełny</li> <li>- średnie: amerykański, pasowy</li> <li>- bliskie: półzbliżenie, wielkie zbliżenie</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> </ul>
<b>MODUŁ V. OP-ART WE WNĘTRZACH</b>			
1. W stronę op-artu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pojęcia: sztuka współczesna, abstrakcja geometryczna, op-art</li> <li>▪ twórczość opartowa Victora Vasarely'ego</li> <li>▪ wpływ op-artu na wzornictwo przemysłowe i modę</li> <li>▪ rozpoznawanie twórczości opartowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ prezentacja</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
<b>MODUŁ VI. LAND ART-UBIERAMY DRZEWA</b>			

TEMAT LEKCJI	L. GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
1. Land art: ingerencja ? wizja? protest? artyści a wyzwania ekologiczne	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ termin <i>land art</i> (sztuka ziemi)</li> <li>▪ intencje, protest artysty, wyzwania ekologiczne, jakie niesie ze sobą sztuka ziemi</li> <li>▪ znaczenie i granice wolności artysty w sztuce współczesnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja re-produkcji</li> <li>▪ dyskusja</li> </ul>
<b>MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU</b>			
1. Antonio Gaudi a sztuka publiczna	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ innowacyjność rozwiązań architektonicznych Antonia Gaudiego</li> <li>▪ twórca a styl i epoka</li> <li>▪ definiowanie pojęcie sztuki publicznej jako trwałego dzieła sztuki współczesnej</li> <li>▪ popularność dzieł sztuki publicznej, różnice między pomnikami a obiektami sztuki publicznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ prezentacja re-produkcji</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
<b>MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA</b>			
1. Graffiti - kiedy sztuka igrza z prawem?	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ graffiti - amatorska odmiana sztuki publicznej</li> <li>▪ graffiti – forma sztuki, czy przejaw wandalizmu</li> <li>▪ granice sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja</li> <li>▪ pogadanka</li> </ul>
<b>MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL</b>			
1. Henri de Toulouse-Lautrec i rozkwit plakatu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Henri de Toulouse-Lautrec i Paryż końca XIX w. (kawiarnie, teatry)</li> <li>▪ litografia - technika masowego powielania plakatów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prezentacja re-produkcji</li> <li>▪ wykład</li> </ul>
2. Polska Szkoła Plakatu	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ historia Polskiej Szkoły Plakatu lat 60. XX wieku</li> <li>▪ Muzeum Plakatu w Wilanowie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ prezentacja</li> </ul>
3. Reklama i ulotka - nośnik wartości artystycznych?	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ reklama i ulotka - nośnik wartości artystycznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pogadanka</li> <li>▪ ćwiczenia</li> </ul>
<b>MODUŁ X. HAPPENING - WIELKI FINAŁ</b>			
1. Idee happeningu światowego i polskiego	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ idee happeningu światowego i polskiego w kontekście nowego świata sztuki</li> <li>▪ prekursorzy happeningu</li> <li>▪ działalność Tadeusza Kantora jako polemika z tradycją artystyczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ działania plastyczne</li> </ul>

### 5.3. Informatyka

TEMAT LEKCJI	L GODZ.	TREŚCI NAUCZANIA	FORMY REALIZACJI
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>			
1. Blogujemy – planowanie i dokumentowanie pracy	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzenie bloga</li> <li>▪ opracowanie formy bloga (wybór szablonu, ustawień)</li> <li>▪ tworzenie postów, formatowanie tekstu</li> <li>▪ publikowanie i pobieranie obrazów z Internetu z poszanowaniem praw autorskich</li> <li>▪ formaty plików graficznych stosowanych na stronach internetowych</li> <li>▪ konwertowanie plików graficznych</li> <li>▪ zasady publikacji materiałów (prawo autorskie, ochrona wizerunku)</li> <li>▪ publikowanie zdjęć na blogu</li> <li>▪ serwisy służące do publikacji zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz z objaśnieniem</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> <li>▪ burza mózgów</li> </ul>
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>			
1. Nie(chciane) efekty - cyfrowa obróbka i retusz zdjęć	2 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zaprezentowanie podstawowych metod obróbki cyfrowej zdjęcia (retusz czerwonych oczu, korygowanie kontrastu, jasności, nasycenia koloru, kadrowanie, zmiana koloru na sepię, stosowanie filtrów)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia</li> </ul>
<b>MODUŁ III. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM</b>			
1. Modelowanie 3D	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podstawowe narzędzia (Rectangle, Push/Pull) i metody nawigacji (Orbit, Pan) w programie Sketchup</li> <li>▪ tworzenie modelu 3D</li> <li>▪ import zdjęć</li> <li>▪ rozmieszczanie i skalowanie</li> <li>▪ dodawanie podpisów zawierających informacje o obrazie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz z objaśnieniami</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
2. Wirtualny spacer. Animacja 3D	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ narzędzia służące do tworzenia animacji (Walk, Look Around)</li> <li>▪ definicja pojęcia: animacja komputerowa</li> <li>▪ tworzenie scen i prostej animacji modelu 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz z objaśnieniem</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>

MODUŁ IV. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW			
1. Montaż filmu niemego – import i edycja klipów	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ importowanie wideo i dźwięków</li> <li>▪ umieszczanie wybranych klipów wideo i utworów audio na ścieżce ujęć</li> <li>▪ przycinanie i zmienianie układu zaimportowanych klipów audio i wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
2. Montaż filmu niemego – dodawanie dźwięków, efektów i przejść wideo	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ustalanie przejść i efektów wideo</li> <li>▪ dodawanie tytułów i napisów końcowych</li> <li>▪ wybór sposobu publikowania filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
MODUŁ IV. OP-ART WE WNĘTRZACH			
1. Edytor grafiki GIMP – tworzenie wzorów opartowych	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podstawy obsługi programu GIMP</li> <li>▪ wprowadzenie do pracy z narzędziami programu</li> <li>▪ właściwości i narzędzia selekcji</li> <li>▪ rodzaje i narzędzia transformacji</li> <li>▪ inwersja</li> <li>▪ kopiowanie</li> <li>▪ grupowanie warstw</li> <li>▪ wykorzystanie filtrów do przetwarzania obrazu; i uzyskania efektów specjalnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU			
1. Tworzenie modelu 3D	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzenie modelu 3D</li> <li>▪ nakładanie tekstur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pokaz z objaśnieniem</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>
MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL			
1. Praca na warstwach z grafiką i tekstem	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korekta obrazu (korygowanie poziomów jasności, zmiana kolorów, nasycenia, kontrastu)</li> <li>▪ skalowanie i kadrowanie</li> <li>▪ nadawanie efektów tekstowi</li> <li>▪ praca na warstwach</li> <li>▪ tworzenie fotomontażu obrazu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykład</li> <li>▪ pokaz</li> <li>▪ ćwiczenia praktyczne</li> </ul>

## 6. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE

### 6.1. Zajęcia artystyczne

WIADOMOŚCI Uczeń:	UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:	POSTAWY Uczeń:
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA -ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna znaczenie słowa „fotografia” i wie, kto i kiedy wykonał pierwszą fotografię, wie jakie wydarzenie zapoczątkowało erę aparatów cyfrowych</li> <li>▪ zna pojęcie etyki fotografa, wie, na czym polega fotografia a na czym prawo, rozróżnia normy własne i zasady moralne</li> <li>▪ zna charakterystykę cyfrowych aparatów kompaktowych oraz lustrzanek cyfrowych</li> <li>▪ wie, czym są matryca CCD i matówka</li> <li>▪ zna różnice między lustrzankami amatorskimi, półprofesjonalnymi a profesjonalnymi</li> <li>▪ zna budowę cyfrowego aparatu kompaktowego</li> <li>▪ omawia podstawowe elementy lustrzanki cyfrowej, wie, co to jest obiektyw, jasność obiektywu, ogniskowa</li> <li>▪ zna rozmiary odbitek w cm, zna różnice między obiektywem szerokokątnym, standardowym i teleobiektywem, wie jak powstaje zdjęcie cyfrowe, wymienia podstawowe formaty zapisu zdjęć (JPEG, TIF, RAW)</li> <li>▪ zna tryby nastawiania ostrości, wie, co to jest tryb naświetla-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia znaczenie słowa „fotografia”, wymienia kto i kiedy zrobił pierwszą fotografię i jakie wydarzenie zapoczątkowało erę aparatów cyfrowych</li> <li>▪ wykorzystuje w praktyce etykę fotografa, ma ugruntowaną wiedzę na temat zasad moralnych i prawa w fotografii, tworzy pierwsze fotografie</li> <li>▪ wskazuje różnice między lustrzanką a aparatem kompaktowym</li> <li>▪ rozróżnia lustrzanki amatorskie, półprofesjonalne i profesjonalne, wskazuje na różnice między lustrzankami amatorskimi, półprofesjonalnymi a profesjonalnymi</li> <li>▪ wymienia elementy aparatu kompaktowego, lustrzanki cyfrowej, omawia czym jest jasność obiektywu i ogniskowa, wymienia różnice między obiektywem szerokokątnym, standardowym a teleobiektywem, ma ugruntowaną wiedzę na temat rozmiaru odbitek, wyjaśnia jak powstaje zdjęcie cyfrowe i wymienia podstawowe formaty zapisu zdjęć, tworzy pierwsze fotografie w wybranym formacie i zapi-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wrażliwość, wyobraźnię i intelekt</li> <li>▪ rozbudza zainteresowania</li> <li>▪ pozyskuje informacje, selekcjonuje i analizuje</li> <li>▪ rozwija ciekawość poznawczą</li> <li>▪ poszukuje własnych rozwiązań</li> <li>▪ kształci wyobraźnię i inwencję twórczą</li> <li>▪ rozwija wrażliwość estetyczną, fotografując otoczenie</li> <li>▪ ma świadomość wpływu wyobraźni na fotografię</li> <li>▪ wypowiada się poprzez wytwory artystyczne</li> <li>▪ doskonali sprawność manualną</li> <li>▪ kształci kulturę tworzenia, potrzeby ekspresji i wyrażania swojej osobowości poprzez powstające kompozycje</li> <li>▪ dąży do świadomego i celowego stosowania środków wyrazu artystycznego w samodzielnej twórczości</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>POSTAWY</b> <b>Uczeń:</b>
<p>nia, zna tryby tematyczne (portretowy, makro, krajobrazu), zna rodzaje pomiaru światła, wie, co to jest czas otwarcia migawki, zna pozostałe tryby i funkcje w aparacie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozumie, jaką rolę odgrywa światło w fotografii, wie, co to jest balans bieli i jaką funkcję pełni lampa błyskowa oraz wie, do czego służy blenda</li> <li>▪ rozumie pojęcie kompozycja i zna reguły trójkąta, wie, na czym polega kadrowanie, rozumnie pojęcie ekspozycja, wie, co to jest ISO, wie, co to jest przysłona aparatu</li> <li>▪ potrafi ustawić autofokus, wie, na czym polega głębia ostrości</li> <li>▪ zna podział kolorów, wie, co to są barwy monochromatyczne, wie, na czym polega nasycenie koloru</li> </ul>	<p>suje je na komputerze</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia, jakie są tryby nastawiania ostrości i umie je stosować, potrafi wskazać jak dokonuje się pomiaru światła i omawia tryby i funkcje w aparacie</li> <li>▪ stosuje poznaną wiedzę w praktyce, robi fotografie z wykorzystaniem światła i blendy, ustawia balans bieli i wykorzystuje lampę błyskowa, tworzy zdjęcia prac malarzkich</li> <li>▪ tworzy kompozycję zdjęcia z zastosowaniem trójkąta, potrafi kadrować i stosować ISO, ustawia odpowiednio przysłonę i czas naświetlania</li> <li>▪ tworząc fotografię ustawia autofokus i głębię ostrości</li> <li>▪ stosuje wiedzę w praktyce przy tworzeniu fotografii</li> </ul>	
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wie, czym jest portfolio i jaką pełni funkcję</li> <li>▪ zna podstawowe pojęcia obróbki cyfrowej zdjęcia (retusz czerwonych oczu, korygowanie kontrastu, jasności, nasycenia, koloru, kadrowanie, zmiana koloru na sepia, stosowanie filtrów)</li> <li>▪ umie stosować retusz zdjęcia: korekcje podstawowe, dostrajanie, efekty</li> <li>▪ wie, co to jest foto ramka cyfrowa, passe-partout, antyramy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozpoznaje rodzaje portfolio</li> <li>▪ stosuje ustawienia aparatu do tworzenia zamierzonej fotografii, potrafi dokonać korekty nieudanej fotografii na komputerze w darmowym programie graficznym GIMP</li> <li>▪ wykorzystuje program GIMP do retuszu zdjęć, wyostrza, wypełnia światłem, stosuje filtry</li> <li>▪ eksponuje własne prace na wystawie wykorzystując antyramy i passe-partout</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci wyobraźnię i inwencję twórczą</li> <li>▪ korzysta z prostych narzędzi technicznych</li> <li>▪ rozwija własne zainteresowania i uzdolnienia</li> <li>▪ rozwija potrzebę uczestnictwa w kulturze poprzez eksponowanie swoich prac</li> <li>▪ uczy się asertywnego wyrażania krytyki</li> </ul>



<b>WIADOMOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>POSTAWY</b> <b>Uczeń:</b>
<p>ma, wie, w jaki sposób wyeksponować własne prace na wystawie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wie, jak zamieścić swoje prace w Internecie, na stronach www lub foto-blogach, zna miejsca gdzie można zamieścić własne zdjęcia w Internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zamieszcza swoje prace w wybranym miejscu w Internecie z wykorzystaniem komputera</li> </ul>	
<b>MODUŁ III. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE</b> <b>– WIRTUALNE MUZEUM</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna rodzaje tematów w plastyce</li> <li>▪ podaje tytuły dzieł, autora, czas powstania i epokę</li> <li>▪ wie jak wykonać fotografię we wnętrzu, zna zasady fotografowania we wnętrzach (kościół, muzea, przeszklone gabloty)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dobiera i gromadzi dzieła tematycznie</li> <li>▪ kreuje nazwę własnej sali wystawowej</li> <li>▪ potrafi wykorzystać poznane zasady fotografowania we wnętrzach, tworzy własne fotografie z wykorzystaniem zdobytych wiadomości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wrażliwość estetyczną na otaczającą go rzeczywistość poprzez udział w tworzeniu prezentacji własnych prac i dekorowaniu sal lekcyjnych</li> <li>▪ rozwija wyobraźnię przestrzenną</li> <li>▪ poszukuje własnych, oryginalnych rozwiązań</li> <li>▪ poznaje znaczenie prawa autorskiego, przestrzega zasad własności intelektualnej we własnej twórczości podczas wykonywania prezentacji i projektów technikami grafiki komputerowej</li> <li>▪ rozwija kreatywność, potrzeby poznawcze i wrażliwość estetyczną</li> </ul>
<b>MODUŁ IV. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna zasady tworzenia scenariusza filmowego</li> <li>▪ zna rodzaje planów filmowych</li> <li>▪ wie, na czym polega robienie zdjęć poruszających się obiektów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy własny scenariusz filmu niemego</li> <li>▪ przy użyciu kamery, aparatu cyfrowego lub telefonicznego sceny z zastosowaniem wybranych planów filmowych</li> <li>▪ kreuje wypowiedzi bohaterów</li> <li>▪ potrafi „zamrozić ruch” na fotografii, robi fotografię rozmy-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci umiejętność tworzenia prezentacji multimedialnych</li> <li>▪ rozwija ciekawość poznawczą</li> <li>▪ realizuje własne pomysły</li> <li>▪ wypowiada się poprzez wytwory artystyczne</li> <li>▪ podnosi poziom akceptacji siebie i innych</li> <li>▪ kształtuje umiejętności two-</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:</b>	<b>POSTAWY Uczeń:</b>
	tego ruchu, robi zdjęcie techniką panning	rzenia
<b>MODUŁ V. OP - ART WE WNĘTRZACH</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ definiuje pojęcie design i sztuki użytkowej</li> <li>▪ gromadzi wiadomości dotyczące różnych sposobów odnawiania starych mebli i przedmiotów</li> <li>▪ wie o konieczności pomiaru światła i ustawieniach balansu bieli, wie, co to jest histogram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dostrzega funkcję design w kreowaniu najbliższego otoczenia</li> <li>▪ odróżnia sztukę użytkową od sztuki czystej</li> <li>▪ dokonuje obróbki mebla lub przedmiotu (przyciera, szlifuje), rozmieszcza powielony wzór opartowy na meblu lub przedmiocie, okleja własnymi, wielokrotnie powielonymi wzorami opartowymi, zabezpiecza powierzchnię</li> <li>▪ potrafi zastosować pomiar światła do fotografii we wnętrzu, ustawić balans bieli, stosuje poznane wiadomości w praktyce, tworząc fotografie we wnętrzach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wyobraźnię – ma świadomość wpływu wyobraźni na sposób rozwiązywania problemów plastycznych i codziennych</li> <li>▪ doskonali umiejętność odbioru sztuki</li> <li>▪ rozwija wyobraźnię i wrażliwość estetyczną oraz kreatywność</li> </ul>
<b>MODUŁ VI. LAND ART - UBIERAMY DRZEWA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna podstawowe ściegi ręczne- fastrygę, za igłą, obrzucany, krzyżykowy</li> <li>▪ zna zasady doboru barw (kontrast, walor), wzorów, wielkości</li> <li>▪ wie jak wykonać fotografię krajobrazu</li> <li>▪ zna potrzebę stosowania filtrów fotograficznych</li> <li>▪ zna reguły trójpodziału w fotografii krajobrazu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ stosuje podstawowe ściegi ręczne- fastryga, za igłą, obrzucany, krzyżykowy</li> <li>▪ z gotowych materiałów włókienniczych zszywa sweterki dla drzew</li> <li>▪ dostrzega potrzebę fotografowania krajobrazu, fotografuje z zastosowaniem filtrów fotograficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wyobraźnię przestrzenną</li> <li>▪ kształci wrażliwość na piękno wytworów kultury i potrzebę estetyki otoczenia</li> <li>▪ zauważa związki sztuki z życiem codziennym</li> <li>▪ kształci wrażliwość na piękno otaczającego świata</li> <li>▪ rozwija optymistyczne podchodzenie do problemów twórczych i realizacyjnych</li> <li>▪ kształci kulturę tworzenia, potrzebę ekspresji i wyrażania swojej osobowości</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:</b>	<b>POSTAWY Uczeń:</b>
<b>MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna podstawowe zasady budowy ławek, siedzisk</li> <li>▪ wymienia rodzaje materiałów budowlanych, narzędzi murarskich i wykończeniowych, niezbędnych do wykonania siedzisk</li> <li>▪ zna kolejność wykonywanych czynności</li> <li>▪ zna zasady wykonywania fotografii architektury i detalu architektonicznego, wie jak sfotografować duży obiekt i małe obiekty z wykorzystaniem światła boczne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zgodnie z instruktażem specjalisty i na podstawie własnego projektu z gotowych elementów budowlanych buduje: ławki, siedziska, krzesła</li> <li>▪ okleja siedziska kawałkami płytek ceramicznych</li> <li>▪ fuguje przestrzeń między płytkami</li> <li>▪ fotografuje duży budynek, oraz inne mniejsze obiekty: tj. krzesło, ławkę z wykorzystaniem światła boczne</li> <li>▪ stosuje w praktyce wiedzę o fotografowaniu detali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija świadomość roli sztuki w życiu człowieka</li> <li>▪ uczy się poszukiwania wielości rozwiązań problemów plastycznych</li> <li>▪ przygotowuje się do uczestnictwa w kulturze</li> <li>▪ doskonali sprawność manualną</li> <li>▪ uczy się asertywnego wyrażania uczuć i krytyki</li> <li>▪ kształci kulturę tworzenia, potrzeby ekspresji i wyrażania swojej osobowości poprzez powstające kompozycje</li> <li>▪ kształci wrażliwość na piękno otaczającego świata</li> </ul>
<b>MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznaje materiały wykorzystywane do malowania graffiti</li> <li>▪ wie, jaką rolę pełni: barwa, kontur</li> <li>▪ zna zasady budowania głębi w pracy plastycznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wskazuje materiały potrzebne do stworzenia graffiti</li> <li>▪ projektuje własne graffiti</li> <li>▪ zgodnie z instruktażem przenosi projekt na mur</li> <li>▪ tworzy obraz trójwymiarowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pozyskuje informacje, selekcjonuje i analizuje</li> <li>▪ poznaje język form plastycznych</li> <li>▪ rozwija aktywną postawę w zakresie tworzenia własnych prac plastycznych</li> <li>▪ kształci kulturę tworzenia, potrzeby ekspresji i wyrażania swojej osobowości poprzez powstające kompozycje</li> </ul>
<b>MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna zasady tworzenia szeroko pojętej reklamy</li> <li>▪ rozumie język reklamy jako istotną formę przekazu</li> <li>▪ wie na czym polega fotomontaż i zna moralne zasady fotomontażu przy tworzeniu prac</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy materiały tematyczne: plakaty, zaproszenia, ulotki, w których stosuje odpowiedni dla nich język</li> <li>▪ wykorzystując własne fotografie, tworzy w programie graficznym GIMP fotomontaż,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci osobowość młodego człowieka twórczo, uczestniczącego w kulturze</li> <li>▪ poszukuje oryginalnych realizacji własne pomysły</li> <li>▪ podnosi poziom akceptacji siebie i innych</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> <b>Uczeń:</b>	<b>POSTAWY</b> <b>Uczeń:</b>
<p>zna typy fotografii zwierząt domowych, dzikich w klatce, dzikich w naturalnym środowisku, umie znaleźć moment, aby uchwycić zwierzęta w ruchu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wie w jakim celu stosuje się fotografię makro, zna zasady fotografowania detali, wie do czego służą soczewki nasadowe</li> <li>▪ zna istotę fotografii reklamowej oraz rodzaje reklamy i sposób jej rozpowszechniania</li> </ul>	<p>stosując poznane zasady i moralną stronę fotomontażu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafi rozróżnić typy fotografii, stosuje zasady fotografii w ruchu</li> <li>▪ umie fotografować detale, potrafi zastosować soczewki nasadowe, dostrzega potrzebę fotografii makro</li> <li>▪ potrafi zrobionym zdjęciem produktu wzbudzić zainteresowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ szanuje pracę własną i innych</li> <li>▪ poszukuje własnych oryginalnych rozwiązań</li> <li>▪ kształci umiejętności artystyczne</li> </ul>
<b>MODUŁ X. HAPPENING - WIELKI FINAŁ</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna zasady tworzenia happeningu</li> <li>▪ wie jaką rolę pełnią organizatorzy przedsięwzięcia</li> <li>▪ uczeń wie, jak prezentować własne prace na wystawie</li> <li>▪ rozumie na czym polega fotografia prasowa, wie że zdjęcie prasowe to czyjaś historia, wie jak tworzyć fotoreportaż zgodnie z zasadami i etyką fotografa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uczestniczy i współtworzy happening</li> <li>▪ odnajduje się w roli kreatora sztuki i działań plastycznych</li> <li>▪ twórczo realizuje powierzone mu zadania</li> <li>▪ eksponuje własne prace na wystawie wykorzystując antyramy i passe-partout</li> <li>▪ tworzy fotografię prasową z zachowaniem poznanych zasad i etyki fotografa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dąży do świadomego, celowego stosowania środków wyrazu artystycznego w samodzielnej i zbiorowej twórczości</li> <li>▪ posługuje się słownictwem właściwym dla sztuki w trakcie aktu twórczego</li> <li>▪ rozwija potrzebę czynnego uczestnictwa w kulturze poprzez kontakt z dziełami w najbliższym otoczeniu i eksponowaniu ich dla otoczenia</li> <li>▪ doskonali sprawność manualną</li> <li>▪ rozwija potrzebę uczestnictwa w kulturze poprzez eksponowanie swoich prac</li> <li>▪ uczy się asertywnego wyrażania krytyki</li> </ul>

## 6.2. Plastyka

<b>WIADOMOŚCI Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:</b>	<b>POSTAWY Uczeń:</b>
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podaje definicję: barwy, kompozycji, światłocienia, głębi</li> <li>▪ zna zasady analizy dzieła</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ analizując dzieła posługuje się podstawowymi pojęciami plastycznymi: barwa, kompozycja, światłocień, głębia</li> <li>▪ rozumie pojęcie fotografii jako sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wrażliwość, wyobraźnię i intelekt</li> <li>▪ rozbudza zainteresowania artystyczne</li> </ul>
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia, co to jest portfolio i jaką pełni funkcję</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozpoznaje tematy dzieł w plastyce: martwa natura, portret, autoportret, widok, pejzaż, scena rodzajowa, scena batalistyczna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podejmuje działalność ekspozycyjną własnych prac plastycznych w środowisku szkolnym oraz lokalnym</li> <li>▪ wykorzystuje multimedialne środki przekazu informacji w promowaniu twórczości</li> <li>▪ kształci wyobraźnię i inwencję twórczą</li> </ul>
<b>MODUŁ III. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna najważniejsze muzea świata</li> <li>▪ definiuje pojęcie: chronologia, sztuka czysta, dziedzina sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienia najważniejsze muzea świata i ich zbiory</li> <li>▪ określa czas i miejsce powstania dzieł, tendencje estetyczne epok, sylwetki twórców</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija kreatywność i potrzeby poznawcze</li> <li>▪ uczy się wyszukiwania informacji o sztuce w różnych źródłach</li> </ul>
<b>MODUŁ IV. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna tytuły pierwszych filmów braci Lumière</li> <li>▪ zna rozwój kina światowego i polskiego</li> <li>▪ wymienia gatunki filmowe</li> <li>▪ wymienia rodzaje planów filmowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozpoznaje wybitnych polskich i zagranicznych reżyserów i ich dzieła filmowe</li> <li>▪ rozróżnia gatunki filmowe i rodzaje planów filmowych</li> <li>▪ rozumie pojęcie filmu jako sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci umiejętność tworzenia prezentacji multimedialnych</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:</b>	<b>POSTAWY Uczeń:</b>
<b>MODUŁ V. OP-ART WE WNĘTRZACH</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ definiuje pojęcia: sztuka współczesna, abstrakcja geometryczna, op-art</li> <li>▪ wyjaśnia cel powstania op-artu</li> <li>▪ omawia jego wpływ na wzornictwo przemysłowe, modę, sztukę użytkową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozpoznaje twórczość op-artową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ doskonalą umiejętność odbioru sztuki</li> <li>▪ rozwija wyobraźnię</li> <li>▪ ma świadomość wpływu wyobraźni na sposób rozwiązywania problemów plastycznych i codziennych</li> </ul>
<b>MODUŁ VI. LAND ART.- UBIERAMY DRZEWA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia termin <i>land art</i></li> <li>▪ rozumie intencje: ingerencja, artystyczna wizja lub protest artysty</li> <li>▪ dostrzega wyzwania ekologiczne jakie niesie <i>land art</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyciąga wnioski dotyczące znaczenia i granic wolności artysty w sztuce współczesnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci wrażliwość na piękno wytworów kultury</li> <li>▪ kształci potrzebę estetyki otoczenia</li> <li>▪ zauważa związki sztuki z życiem codziennym</li> </ul>
<b>MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnia na czym polega innowacyjność rozwiązań architektonicznych Antonia Gaudiego</li> <li>▪ definiuje pojęcie sztuki publicznej jako trwałego dzieła sztuki współczesnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przyporządkowuje twórcę do stylu i epoki</li> <li>▪ rozpoznaje budowle Antonia Gaudiego</li> <li>▪ dostrzega popularność dzieł sztuki publicznej oraz różnice między pomnikami a obiektami sztuki publicznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija świadomość roli sztuki w życiu człowieka</li> <li>▪ uczy się poszukiwania wielości rozwiązań problemów plastycznych</li> </ul>
<b>MODUŁ VIII. GRAFFITI – SPRAY W ROLI PĘDZLA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wie, że graffiti należy do amatorskiej odmiany sztuki publicznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zabiera głos w dyskusji na tematy <ul style="list-style-type: none"> <li>- Graffiti – forma sztuki czy przejaw wandalizmu</li> <li>- Granice sztuki. Graffiti a prawo...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pozyskuje informacje, selekcjonuje i analizuje</li> <li>▪ poznaje język form plastycznych</li> </ul>
<b>MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna historię plakatu</li> <li>▪ wyjaśnia rolę Polskiej Szkoły Plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dostrzega walory artystyczne plakatów Henri de Toulouse-Lautreca oraz znaczenie polskiego plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kształci osobowość młodego człowieka twórczo uczestniczącego w kulturze</li> <li>▪ szanuje pracę własną i innych</li> </ul>

<b>WIADOMOŚCI Uczeń:</b>	<b>UMIEJĘTNOŚCI Uczeń:</b>	<b>POSTAWY Uczeń:</b>
<b>MODUŁ X. HAPPENING - WIELKI FINAŁ</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozumie idee światowego i polskiego happeningu w kontekście nowego świata sztuki</li> <li>▪ wymienia prekursorów happeningu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dostrzega w twórczości happeningowej Tadeusza Kantora polemikę z tradycją artystyczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija szacunek dla przejawu ludzkiej twórczości w różnych jej postaciach</li> <li>▪ uczy się asertywnego wyrażania uczuć i krytyki</li> </ul>

### 6.3. Informatyka

<b>Wiadomości Uczeń:</b>	<b>Umiejętności Uczeń:</b>	<b>Postawy Uczeń:</b>
<b>MODUŁ I. FOTOGRAFIA I KOMPOZYCJA - ZACZNIJMY OD PODSTAW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ definiuje pojęcie: blog</li> <li>▪ poznaje podstawowe pojęcia dotyczące bloga: wpis/post, kategoria/etykieta, szablon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zakłada blog</li> <li>▪ potrafi modyfikować wygląd bloga (szablon, ustawienia)</li> <li>▪ tworzy i publikuje wpis</li> <li>▪ potrafi modyfikować, formatować wpisy (tekst, obraz)</li> <li>▪ potrafi korzystać z panelu administracyjnego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad poszanowania własności intelektualnej (prawa autorskie)</li> </ul>
<b>MODUŁ II. PORTFOLIO – JAK OCALIĆ OD ZAPOMNIENIA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wie jak utworzyć elektroniczne portfolio</li> <li>▪ zna formaty plików graficznych używanych na stronach internetowych</li> <li>▪ rozumie potrzebę ochrony wizerunku osób na publikowanych zdjęciach</li> <li>▪ zna serwisy internetowe służące do publikacji zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ umieszcza na blogu różne materiały: tekst, zdjęcia, filmy</li> <li>▪ przygotowuje zdjęcie do publikacji</li> <li>▪ tworzy kategorie/etykiety/tagi i przyporządkowuje do nich wpisy</li> <li>▪ formatuje obraz, zmienia jego parametry</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad ochrony wizerunku osób na publikowanych zdjęciach</li> </ul>
<b>MODUŁ III. SZKOŁA W TRÓJWYMIARZE I TECHNIKOLORZE – WIRTUALNE MUZEUM</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ poznaje interfejs programu</li> <li>▪ zna możliwości podstawowych narzędzi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tworzy model 3D</li> <li>▪ korzysta z podstawowych narzędzi i metod nawigacji po</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ rozwija wyobraźnię przestrzenną</li> <li>▪ ma świadomość wpływu wy-</li> </ul>

<b>Wiadomości Uczeń:</b>	<b>Umiejętności Uczeń:</b>	<b>Postawy Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ zna metody nawigacji</li> <li>▪ definiuje pojęcia: grafika 3D, animacja</li> <li>▪ wie czym jest scena</li> <li>▪ wie na czym polega powstanie prostej animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>trafi importować, skalować i przemieszczać zdjęcia</li> <li>▪ korzysta z narzędzi „wirtualnego spaceru”</li> <li>▪ tworzy sceny i animacje wykorzystując utworzone sceny</li> <li>▪ zapisuje i odtwarza wykonaną animację</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>obrażni na sposób rozwiązywania problemów plastycznych i codziennych</li> </ul>
<b>MODUŁ IV. FILM NIEMY - WYRAZIĆ SIEBIE BEZ SŁÓW</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ objaśnia interfejs uruchomionego programu graficznego</li> <li>▪ omawia podstawowe możliwości programu</li> <li>▪ zna korzyści wynikające z wykorzystania komputera do montażu filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje wiedzę zdobytą na lekcjach plastyki i zajęciach artystycznych dotyczącą zasad montażu filmu niemego</li> <li>▪ importuje muzykę i wideo do projektu</li> <li>▪ umieszcza wybrane obiekty na ścieżce ujęć w określonej kolejności</li> <li>▪ dodaje tytuły, wybiera rodzaj napisów</li> <li>▪ ustala parametry wyświetlanego tekstu</li> <li>▪ dodaje przejścia i efekty wideo</li> <li>▪ dopasowuje ścieżkę dźwiękową do długości filmu</li> <li>▪ generuje i zapisuje film</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad poszanowania własności intelektualnej</li> <li>▪ dąży do rozwijania swoich umiejętności</li> </ul>
<b>MODUŁ V. OP-ART WE WNĘTRZACH</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ objaśnia interfejs uruchomionego programu graficznego</li> <li>▪ omawia podstawowe możliwości programu</li> <li>▪ zna korzyści wynikające z wykorzystania komputera do wykonania wzorów op-art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystuje narzędzia programu do osiągnięcia zaplanowanego efektu</li> <li>▪ wykorzystuje narzędzia zaznaczania i wypełniania do tworzenia figur geometrycznych</li> <li>▪ kopiuje wybrane obiekty do nowych warstw</li> <li>▪ przesuwa warstwy, zmienia ich przezroczystość</li> <li>▪ zmienia wielkość kopiowanych elementów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad poszanowania własności intelektualnej – szanuje pracę wykonaną przez innych, używa tylko licencjonowanego oprogramowania</li> <li>▪ jest samodzielny w podejmowaniu decyzji</li> <li>▪ dąży do rozwijania swoich umiejętności</li> </ul>



Wiadomości Uczeń:	Umiejętności Uczeń:	Postawy Uczeń:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przekształca obiekty, nadając im wrażenie przestrzenności</li> <li>▪ stosuje selekcję odrębną</li> <li>▪ wykonuje inwersję koloru warstwy</li> <li>▪ wykorzystuje filtry</li> </ul>	
<b>MODUŁ VII. OGRÓD GAUDIEGO W NAJBLIŻSZYM OTOCZENIU</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ definiuje pojęcie: model 3D, model 2D</li> <li>▪ zna możliwości podstawowych narzędzi</li> <li>▪ zna metody nawigacji</li> <li>▪ wie, czym jest tekstura/material (Material)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ korzysta z podstawowych narzędzi i metod nawigacji</li> <li>▪ tworzy model 3D dobierając odpowiednie narzędzia</li> <li>▪ nakłada na model dostępne tekstury; tworzy własne tekstury</li> <li>▪ wykorzystuje narzędzia programu do osiągnięcia zaplanowanego efektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dąży do rozwijania swoich umiejętności</li> <li>▪ rozwija wyobraźnię przestrzenną</li> <li>▪ ma świadomość wpływu wyobraźni na sposób rozwiązywania problemów plastycznych i codziennych</li> </ul>
<b>MODUŁ IX. REKLAMA TEŻ MUSI MIEĆ STYL</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ objaśnia interfejs uruchomionego programu graficznego</li> <li>▪ omawia podstawowe możliwości programu</li> <li>▪ zna korzyści wynikające z wykorzystania komputera do wykonania wzorów op-art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ skaluje i kadruje obraz, zmienia jego wymiary</li> <li>▪ przekształca grafikę w czarno-biały obraz</li> <li>▪ przetwarza obraz wykorzystując filtry</li> <li>▪ przetwarza i obrabia tekst</li> <li>▪ przekształca obiekty, nadając im wrażenie przestrzenności i trójwymiarowości</li> <li>▪ zapisuje i drukuje gotowy projekt</li> <li>▪ wykonuje prace według zadanego wzoru lub realizuje własne rozwiązania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przestrzega zasad poszanowania własności intelektualnej – szanuje pracę wykonaną przez innych, używa tylko licencjonowanego oprogramowania</li> <li>▪ dąży do rozwijania swoich umiejętności</li> </ul>

## 7. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW

### 7.1. Plastyka

Jedną z ciekawszych form pracy na lekcji plastyki, zwłaszcza podczas omawiania historii sztuki, jest prezentacja multimedialna, przygotowana przez nauczyciela lub ucznia, uzupełniona wykładem, pogadanką. Gwarantuje skuteczniejszy odbiór informacji z uwagi na to, że większość uczniów to wzrokowcy. Prezentację multimedialną na lekcji można zastąpić pracą przy komputerze z wykorzystaniem przeglądark internetowych. Jeśli jednak sala nie jest wyposażona w zestaw komputerowy z dostępem do Internetu, lekcje można zrealizować w sali informatycznej lub zdecydować się tylko na formę wykładu i ćwiczeń z wykorzystaniem reprodukcji zamieszczanych w albumach, książkach o sztuce i czasopismach.

Bardzo dobrą i sprawdzoną formą pracy jest praca w grupach. Po pierwsze: bardzo dobrze wpływa na stosunki społeczne i relacje między młodymi ludźmi; po drugie: współzawodnictwo wyzwala potrzebę zdobywania wiedzy i umiejętności.

Dość częstą metodą pracy na plastyce jest tworzenie mapy myśli. Dzięki formie graficznej, metoda ta pozwala uczniom w przystępny sposób segregować i porządkować zdobytą wiedzę.

### 7.2. Zajęcia artystyczne

Najczęściej stosowaną formą pracy są ćwiczenia praktyczne. Pozwalają uczniom rozwijać i doskonalić umiejętności. Uczą dokładności, perfekcji. Przewidziane formy pracy: indywidualna i w grupie.

### 7.3. Informatyka

Ze względu na niewielką ilość godzin zajęć informatycznych należy ograniczyć do minimum czas przeznaczony na przekazywanie wiadomości teoretycznych. Podstawową metodą pracy powinno być praktyczne działanie z wykorzystaniem komputera skoncentrowane na wykonaniu zadań zleconych przez nauczyciela. Na zajęciach tych nauczyciel powinien skupić się przede wszystkim na pokazaniu uczniom sposobu korzystania z przygotowanych wskazówek praktycznych oraz na kształceniu umiejętności niezbędnych do rozwiązywania konkretnych problemów praktycznych. Instrukcje i wskazówki potrzebne do wykonania proponowanych zadań są zawarte w skrypcie dla ucznia oraz w materiałach dydaktycznych zamieszczonych na płycie CD.

Wybór formy zajęć należy uzależnić od celów, które chcemy zrealizować na lekcji. Niektóre prace uczniowie powinni wykonywać samodzielnie, a inne w zespołach.

Istotną sprawą jest także proponowanie uczniom zadań o zróżnicowanym stopniu trudności. Niektórzy uczniowie będą potrzebowali pomocy nauczyciela.

## Ocenianie osiągnięć ucznia:

### Zajęcia artystyczne i plastyka

Ocena ucznia to rzetelny i obiektywny opis jego wiadomości i umiejętności. W przypadku zajęć plastycznych i zajęć artystycznych ocenie podlega nie tylko ostateczne dzieło ucznia, ale także sam akt twórczy, poziom realizacji tematu i jego interpretacji. Ocena należy zindywidualizować, docenić zaangażowanie i możliwości twórcze ucznia. W przypadku oceniania wiadomości, wymagania powinny być na ujednoczonym dla wszystkich poziomie.

Ocenić podlegają:

- dzieła plastyczne i działalność plastyczna
- praca w grupie
- karty pracy
- wypowiedzi pisemne
- wypowiedzi ustne
- aktywność
- przygotowanie do zajęć

### Informatyka

Rozpoznaniu postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności informatycznych ucznia służą:

- wykonana przez ucznia praca z uwzględnieniem stopnia opanowania wiadomości i umiejętności zawartych w szczegółowych celach edukacyjnych; należy uwzględnić również nietypowe rozwiązania zaproponowane przez ucznia, nawet jeśli uczniowi nie do końca udało się uzyskać zaplanowany efekt;
- obserwacja bieżącej pracy ucznia na lekcji; pod uwagę należy brać przede wszystkim: przygotowanie i aktywność na lekcji oraz samodzielność w wykonywaniu zadań.

#### 7.4. Kryteria ocen: zajęcia artystyczne

**OCENĘ CELUJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- wykonuje prace fotograficzne zgodne z założonymi celami, a ich realizacja przebiega doskonale we wszystkich etapach jej wykonywania, prace są całkowicie czytelne i wyraziste
- stosuje trafne środki wyrazu, przez co prace są oryginalne i wyróżniają się walorami artystycznymi
- podczas pracy wykazuje dużą samodzielność i twórcze zaangażowanie
- wzorowo przygotowuje się do zajęć, jego postawa jest godna naśladowania

**OCENĘ BARDZO DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- wykonuje prace fotograficzne zgodne z założonymi celami

- prace są czytelne, wyraziste, zastosowane w nich środki wyrazu są oryginalne
- podczas pracy wykazuje samodzielność i zaangażowanie
- samodzielnie i estetycznie realizuje zadania twórcze
- zawsze jest przygotowany do zajęć

**OCENĘ DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- wykonuje prace fotograficzne spełniające podstawowe założenia, a ich realizacja przebiega dobrze we wszystkich etapach jej wykonywania, prace są czytelne, ciekawe, zawierają zróżnicowane środki wyrazu
- podczas pracy korzysta z pomocy nauczyciela, jest chętny do pracy
- w realizacji zadań twórczych brak mu samodzielności, oczekuje pomocy nauczyciela
- zdarza mu się nieprzygotowanie do zajęć

**OCENĘ DOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- wykonuje prace fotograficzne spełniające częściowo założenia kryteriów na wyższą ocenę
- pracuje poprawnie pod względem estetyki wykonania
- w trakcie pracy często korzysta pomocy nauczyciela
- często nie przygotowuje się do zajęć

**OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- wykonuje prace fotograficzne częściowo spełniające założone cele
- nie dba o walory estetyczne swoich prac
- opornie realizuje zadania twórcze, a wskazówki nauczyciela nie motywują go do dalszych działań
- bardzo często nie przygotowuje się do zajęć

**OCENĘ NIEDOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- nie oddał większości prac fotograficznych
- nie jest zainteresowany wykonywaniem zadań twórczych
- systematycznie nie przygotowuje się do zajęć

## **7.5. Kryteria ocen: plastyka**

**OCENĘ CELUJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- biegle opanował pełny zakres wiedzy zawartej w poszczególnych modułach
- ambitnie realizuje zadania plastyczne
- bardzo chętnie wypowiada się na tematy o sztuce i przedstawia swoje zdanie
- zawsze wzorowo przygotowuje się do zajęć, a jego postawa uczniowska wykazuje zaangażowanie

**OCENĘ BARDZO DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełny zakres wiedzy zawartej w poszczególnych modułach
- samodzielnie, estetycznie wykonuje prace plastyczne
- chętnie wypowiada się na tematy o sztuce
- zawsze jest przygotowany do zajęć

**OCENĘ DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował pełnego zakresu wiedzy z poszczególnych modułów
- w realizacji zadań plastycznych brak mu samodzielności, oczekuje pomocy nauczyciela
- sporadycznie zabiera głos w dyskusji o sztuce
- zdarza mu się nieprzygotowanie do zajęć

**OCENĘ DOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- posiada minimalną wiedzę z poszczególnych modułów
- zadania plastyczne realizuje przy pomocy nauczyciela
- nie ma własnego zdania na temat sztuki lub jej nie rozumie, nie zabiera głosu w dyskusji
- często nie przygotowuje się do zajęć

**OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- ma braki w minimalnej wiedzy zawartej w poszczególnych modułach
- opornie realizuje zadania plastyczne, a wskazówki nauczyciela nie motywują go do dalszych działań
- bardzo często nie przygotowuje się do zajęć

**OCENĘ NIEDOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- nie posiada minimalnej wiedzy zawartej w poszczególnych modułach
- nie jest zainteresowany wykonywaniem prac plastycznych
- nie uczestniczy w dyskusji
- systematycznie nie przygotowuje się do zajęć

## **7.6. Kryteria ocen: Informatyka**

**OCENĘ CELUJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- jest zawsze przygotowany do lekcji
- samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie, nawet najtrudniejsze, zadania, wykorzystując do tego celu zaawansowane funkcje programu nie omawiane na zajęciach
- samodzielnie opracowuje ciekawe rozwiązania proponowanych zadań i wykonuje estetyczne projekty
- na lekcjach jest aktywny i z własnej inicjatywy pomaga innym w przezwyciężaniu trudności

**OCENĘ BARDZO DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- jest zawsze przygotowany do lekcji
- samodzielnie wykonuje wszystkie zadania
- jest aktywny, pracuje systematycznie
- zawsze zdąży bezbłędnie wykonać ćwiczenia zadane na lekcji

**OCENĘ DOBRĄ** otrzymuje uczeń, który:

- zdarzają mu się nieprzygotowania do zajęć, ale natychmiast je uzupełnia (np. podczas dodatkowych konsultacji)
- samodzielnie wykonuje na komputerze tylko proste zadania
- na lekcji pracuje systematycznie i robi postępy
- na lekcji wykonuje większość zadań i popełnia tylko drobne błędy

**OCENĘ DOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- często nie przygotowuje się do zajęć, a powstałych zaległości nie uzupełnia na bieżąco
- wykonuje tylko proste zadania, czasem z niewielką pomocą nauczyciela lub kolegi
- na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy
- kończy większość zadań zaplanowanych na lekcję

**OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ** otrzymuje uczeń, który:

- opornie realizuje zadania, a wskazówki nauczyciela nie motywują go do działań
- bardzo często nie przygotowuje się do lekcji, a powstałych braków nie uzupełnia
- wykonuje na komputerze tylko proste zadania korzystając często ze wsparcia nauczyciela lub kolegów
- na lekcjach pracuje niesystematycznie, a jego postępy są niewielkie
- często nie kończy realizowanych zadań

**OCENĘ NIEDOSTATECZNĄ** otrzymuje uczeń, który:

- systematycznie nie przygotowuje się do zajęć, co uniemożliwia mu wykonanie zaplanowanych zadań
- nie potrafi wykonać prostych zadań i nie czyni żadnych starań w celu przezwyciężenia trudności
- nie wykazuje postępów w nauce

## 8. WARUNKI REALIZACJI PROGRAMU ART-INFO

Moduły I-IX przewidziane są do realizacji na terenie szkolnym. *Moduł III: Land art. - ubieramy drzewa* może wymagać nawiązania współpracy z organem odpowiedzialnym za ochronę środowiska, w celu uzyskania zgody na wykonane otuliny dla drzew.

Przed przystąpieniem do realizacji *Modułu X* konieczne jest nawiązanie współpracy z odpowiednimi władzami, po to, aby uzyskać zgodę na realizację happeningu.

Wskazane jest nawiązanie współpracy z lokalnymi artystami i specjalistami w celu realizacji zadań w poszczególnych modułach:

- graficiarzem
- grafikiem komputerowym
- fotografem
- specjalistą ds. reklamy
- murarzem

Umiejętności nauczyciela realizującego projekt mogą zastąpić lub wyeliminować konieczność nawiązywania współpracy.

Program *Art-Info* zakłada:

- organizowanie wycieczek do muzeów ze zbiorami tematycznymi, np. Muzeum Plakatu w Wilanowie
- wizytę w studio fotograficznym, pracowni malarskiej, pracowni reklamy
- wizytę w lokalnej drukarni

### 8.1. Zalecane środki dydaktyczne, materiały

Do realizacji modułów programu *Art-Info* wskazane jest używanie sprzętu elektronicznego, materiałów i narzędzi plastycznych:

- aparatu fotograficznego cyfrowego (wskazane byłoby wyposażenie szkoły w osprzęt fotograficzny: blendy, lampy, statywy, tła)
- sprzętu do filmowania: kamery cyfrowej lub aparatu fotograficznego z funkcją nagrywania filmów (lub: telefonu komórkowego, kamerki internetowej)
- komputera i oprogramowania (patrz: Proponowane oprogramowanie)
- projektora, ekranu projekcyjnego
- tablicy interaktywnej
- materiałów plastycznych (np. spray do graffiti), sztalug malarskich

- materiałów budowlanych (płytek ceramicznych, kleju, bloczków betonu komórkowego, cegły, itp.)
- materiałów meblarskich (używane meble: krzesła, szafki; ramy od obrazów), kleju typu wikol lub CR
- materiałów włókienniczych

Klasa sprzętu i ilość materiałów plastycznych powinna być dostosowana do realnych możliwości finansowych placówki szkolnej. Nie powinna mieć decydującego wpływu na realizację programu.

## 8.2. Proponowane oprogramowanie

Do realizacji naszego programu nauczania proponujemy stosowanie poniższego zestawu programów:

**SketchUp** – bezpłatny program do modelowania 3D. Jest intuicyjny, przyjemny w użyciu i może służyć do projektowania: mebli, budynku, wykonania projektu aranżacji wnętrza. Do pobrania ze strony: <http://www.sketchup.com>

**Gimp** – bezpłatny program graficzny, posiadający wiele możliwości. Służy do retuszu zdjęć, kompozycji obrazu i tworzenia własnej grafiki. Może być używany jako program do rysowania. Do pobrania ze strony: <http://www.gimp.org>

**Inkscape** – bezpłatny program do tworzenia grafiki wektorowej. Do pobrania ze strony: <http://inkscape.org>

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