

Plan pracy z plastyki oraz wymagania na poszczególne oceny do programu nauczania „Do dzieła!”. Klasa VI

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
1. Jakie formy twórczości nas otaczają?	1	- tradycyjne i nowoczesne dziedziny sztuki	- zna tradycyjne i nowoczesne formy twórczości, - podejmuje próbę wykonania pracy na konkretny temat z pomocą nauczyciela, według wskazówek, - doskonalili umiejętności manualne	- wymienia tradycyjne i nowoczesne formy twórczości, - wykonuje pracę na konkretny temat według wskazówek, - doskonalili umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	- wskazuje i wymienia tradycyjne i nowoczesne formy twórczości - wykonuje w dowolnej technice pracę na określony temat, - pracę doprowadza prawie do końca	- wskazuje różnice między tradycyjnymi a współczesnymi dziedzinami sztuki w zakresie warsztatu plastycznego - wykonuje w dowolnej technice pracę na określony temat, - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności	- wskazuje różnice między tradycyjnymi a współczesnymi dziedzinami sztuki w wypowiedzi na temat roli sztuki w zakresie warsztatu plastycznego - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną w wybranej technice, twórczo interpretując zadanie, - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	2.1 3.1
2., 3. i 4. Grafika artystyczna (warsztatowa)	3	- terminy: <i>rylec, matryca, druk wklęsły, druk wypukły</i> - grafika jako dyscyplina plastyczna - rodzaje grafiki - charakterystyka grafiki artystycznej (warsztatowej) - narzędzia stosowane w grafice - nazwy prac graficznych w zależności od materiału matrycy - analiza i porównanie	- rozpoznaje grafikę jako dziedzinę twórczości - podaje dwa podstawowe rodzaje grafiki - podejmuje próbę wykonania prostej odbitki w technice druku wypukłego ze wskazówkami nauczyciela, - doskonalili umiejętności manualne	- wie, czym się charakteryzuje grafika jako dziedzina twórczości - podaje dwa podstawowe rodzaje grafiki - zna narzędzia stosowane w grafice artystycznej - wykonuje ze wskazówkami prostą odbitkę w technice druku wypukłego - doskonalili umiejętności	- wyjaśnia, czym się charakteryzuje grafika jako dziedzina twórczości - podaje dwa podstawowe rodzaje grafiki - wymienia narzędzia stosowane w grafice artystycznej - wykonuje prostą odbitkę w technice druku wypukłego - tłumaczy, co to jest matryca - opisuje kolejne etapy	- potrafi opisać technikę druku wklęsłego i wypukłego - wie, co to jest akwaforta - wykonuje matrycę do druku wklęsłego i wypukłego - wymienia środki wyrazu plastycznego stosowane w grafice artystycznej - wykorzystuje w działaniach plastycznych technikę druku wklęsłego i	- omawia technikę druku wklęsłego i wypukłego - wyjaśnia, co to jest akwaforta - wykonuje matrycę do druku wklęsłego i wypukłego - wymienia środki wyrazu plastycznego stosowane w grafice artystycznej - wykorzystuje w działaniach plastycznych technikę druku wklęsłego i	2.1 3.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
		dzieł grafiki artystycznej		manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	pracy nad tworzeniem odbitki graficznej - wyjaśnia, co to jest druk wypukły i wklęsły - rozwija zdolności manualne - pracę doprowadza prawie do końca	wypukłego - zestawia ze sobą dwa dzieła grafiki warsztatowej - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną w wybranej technice, twórczo interpretując zadanie, - wykonuje w dowolnej technice pracę na określony temat, - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	wypukłego - przedstawia etapy pracy nad akwafortą - podaje rodzaje grafiki ze względu na użytą matrycę - opisuje dzieło grafiki artystycznej na podstawie wybranej reprodukcji - porównuje etapy pracy nad dwoma wybranymi rodzajami grafiki - zestawia ze sobą dwa dzieła grafiki warsztatowej - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną w wybranej technice, twórczo interpretując zadanie, - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
5. i 6. Grafika użytkowa (stosowana)	2	- terminy: <i>znak plastyczny, literactwo, logo, billboard, ekslibris</i> - charakterystyka grafiki użytkowej (stosowanej) - różnorodność form grafiki użytkowej: plakat, grafika	- dostrzega cechy grafiki użytkowej - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - z pomocą nauczyciela organizuje swój warsztat pracy - wykonuje ze wskazówkami	- wymienia cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy - wie, czym zajmuje	- wymienia cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy - określa, czym	- podaje cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy - wyjaśnia terminy: <i>znak plastyczny,</i>	- wyjaśnia terminy: <i>logo, billboard</i> - omawia funkcję znaku plastycznego w życiu codziennym - tłumaczy, czemu służy grafika użytkowa - rozróżnia formy grafiki użytkowej - wskazuje różnicę	1.2 2.1 2.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
		reklamowa, precyzyjna, książkowa, komputerowa - rola plakatu w sztuce - analiza i porównanie dzieł grafiki użytkowej	wybrane prace z zakresu grafiki użytkowej - doskonalili umiejętności manualne	grafika reklamowa i plakat - doskonalili umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat - wykonuje pracę na określony temat - pracę doprowadza prawie do końca	<i>liternictwo, ekslibris</i> - określa, czym zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat - wykonuje kreatywnie pracę na określony temat, - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	między grafiką warsztatową a użytkową - przedstawia wybrane przykłady grafiki reklamowej - określa rolę plakatu w życiu codziennym - w ciekawy sposób projektuje i wykonuje pracę graficzną na zadany temat - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy graficznej - porównuje dwa różne przykłady grafiki użytkowej - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną twórczo interpretując zadanie, - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
7., 8. i 9. Rzeźba	3	- terminy: <i>relief, polichromia, medalierstwo, asamblaż</i> - rzeźba jako dziedzina sztuki - rodzaje rzeźby: rzeźba wolno stojąca (w tym pomnik, posąg, rzeźba parkowa),	- dostrzega różne rodzaje rzeźby - wymienia niektóre materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie - podejmuje próbę wykonania ze wskazówkami płaskorzeźby (medal)	- potrafi wskazać cechy rzeźby jako dziedziny sztuki - podaje rodzaje rzeźby - zna materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie - wykonuje ze wskazówkami	- opisuje cechy rzeźby jako dziedziny sztuki - podaje rodzaje rzeźby - wymienia materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie - tłumaczy, czym się charakteryzuje rzeźba jako dziedzina sztuki	- omawia cechy różnych rodzajów rzeźb na podstawie wybranych przykładów - wykonuje z plasteliny projekt płaskorzeźby o złożonej formie i zróżnicowanej fakturze - podaje przykłady	- podaje i omawia cechy różnych rodzajów rzeźb na podstawie wybranych przykładów - wykonuje z plasteliny projekt płaskorzeźby o złożonej formie i zróżnicowanej fakturze - tłumaczy, czym się	1.2 2.1 2.2 3.1 3.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
		rzeźba związana z architekturą (w tym płaskorzeźba), medal i moneta, asamblaż - analiza i porównanie dzieł rzeźbiarskich	- doskonali umiejętności manualne	płaskorzeźbę (medal) - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	- wyjaśnia termin <i>relief</i> - wykonuje płaskorzeźbę (medal) na określony temat - pracę doprowadza prawie do końca	rzeźb znajdujących się w najbliższej okolicy - tłumaczy, czym się różni rzeźba od płaskorzeźby - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	różni rzeźba od płaskorzeźby - wyszukuje informacje dotyczące wybranych rzeźb w najbliższej okolicy - wyjaśnia, co to jest medalierstwo - charakteryzuje rzeźbę wolno stojącą na przykładzie „Pięknej Madonny” z Krużlowej - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy rzeźbiarskiej - omawia i porównuje rzeźby „Apollo i Dafne” Gianlorenza Berniniego i „Postać pólężąca” Henry’ego Moore’a - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
10., 11. i 12. Architektura	3	- terminy: <i>architekt, urbanista, zabytek, konserwator zabytków</i> - specyfika i rola architektury jako dziedziny sztuki - podział architektury pod względem funkcji na: mieszkaniową, sakralną, użyteczności	- wie, czym się zajmuje architektura - podejmuje próbę wykonania pracy przedstawiającej dom mieszkalny - doskonali umiejętności manualne	- podaje, czym się zajmuje architektura - wskazuje przykłady architektury o różnym przeznaczeniu występujące w najbliższej okolicy - wykonuje pracę przedstawiającą dom mieszkalny	- określa, czym się zajmuje architektura - podaje przykłady architektury o różnym przeznaczeniu występujące w najbliższej okolicy - wykonuje pracę przedstawiającą dom mieszkalny	- wskazuje w swojej miejscowości przykłady funkcjonalnie i estetycznie zaplanowanej przestrzeni - wykonuje w dowolnej technice pracę na określony	- opisuje wybrany zabytkowy obiekt w najbliższej okolicy - określa funkcję budowli na podstawie wskazanej reprodukcji - ocenia zaplanowanie przestrzeni w pobliżu swojego miejsca zamieszkania pod	2.2 3.1 3.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
		publicznej, przemysłową - zasady dobrej architektury oraz funkcjonalne i estetyczne planowanie przestrzeni - analiza i porównanie dzieł architektury		- wymienia rodzaje architektury ze względu na jej funkcje - doskonali umiejętności manualne - pracę doprowadza częściowo do końca	- wymienia rodzaje architektury ze względu na jej funkcje - wyjaśnia terminy: <i>architekt, urbanista, zabytek, konserwator zabytków</i> - podaje przykłady zabytkowych obiektów znajdujących się w najbliższej okolicy - doskonali umiejętności manualne	temat, - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	względem funkcjonalności i estetyki - omawia zasady właściwego projektowania obiektów architektonicznych i planowania przestrzeni pod względem ich funkcjonalności - porównuje pracę architekta i urbanisty - analizuje związki między funkcją a formą obiektów architektonicznych - zestawia dwa różne dzieła architektury - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną przedstawiającą dom mieszkalny w wybranej technice, twórczo interpretując zadanie	
13. i 14. Na tropie architektury	2	- wykorzystanie w praktyce poznanych terminów dotyczących architektury - analiza i porównanie arcydzieł architektury światowej i polskiej	- z pomocą innych uczniów lub nauczyciela określa formę i funkcje oglądanej budowli - podejmuje próbę wykonania pracy zawierającej elementy architektury	- określa formę i funkcje oglądanej budowli - wykonuje pracę zawierającą elementy architektury - doskonali umiejętności manualne	- potrafi wskazać formę i funkcje oglądanej budowli, - wykonuje w wskazanej technice pracę na określony temat z elementami architektonicznymi - doskonali umiejętności	- samodzielnie określa formę i funkcje oglądanej budowli - wykonuje w dowolnej technice pracę na określony temat, - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje	- samodzielnie określa formę i funkcje oglądanej budowli - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego - twórczo pracuje przy wykonywaniu pracy plastycznej	1.2 3.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
			- doskonali umiejętności manualne	- pracę doprowadza częściowo do końca	manualne - pracę doprowadza prawie do końca	umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	- ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
15., 16. i 17. Wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne	3	- specyfika i rola wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego - estetyka i funkcjonalność przedmiotów - różnice między wzornictwem przemysłowym a rzemiosłem artystycznym - analiza i porównanie wytworów wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego	- za pomocą wskazówek podejmuje próbę narysowania przedmioty codziennego użytku - rozumie, czym jest wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne - doskonali umiejętności manualne	- rysuje przedmioty codziennego użytku - określa, czym jest wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne - wymienia wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego spotykane na co dzień - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	- wyjaśnia termin <i>funkcjonalność przedmiotów</i> - rysuje przedmioty codziennego użytku - określa, czym jest wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne - wymienia wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego spotykane na co dzień - wykonuje we wskazanej technice pracę na określony temat - pracę doprowadza prawie do końca	- dostrzega różnicę między wzornictwem przemysłowym a rzemiosłem artystycznym - projektuje przedmioty z uwzględnieniem ich funkcjonalności i estetyki - wyjaśnia rolę mody we wzornictwie przemysłowym - tłumaczy związek między estetyką a funkcjonalnością przedmiotu - porównuje przedmioty o tym samym przeznaczeniu pod kątem ich funkcjonalności i estetyki - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	- dokonuje porównania między wzornictwem przemysłowym a rzemiosłem artystycznym - projektuje przedmioty z uwzględnieniem ich funkcjonalności i estetyki - analizuje wybrane wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego pod kątem ich funkcjonalności oraz estetyki - wyraża własną opinię na temat analizowanego wytworu wzornictwa przemysłowego lub rzemiosła artystycznego - wyjaśnia rolę mody we wzornictwie przemysłowym - tłumaczy związek między estetyką a funkcjonalnością przedmiotu	2.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
							<ul style="list-style-type: none"> - porównuje przedmioty o tym samym przeznaczeniu pod kątem ich funkcjonalności i estetyki - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną w wybranej technice, twórczo interpretując zadanie, - ujawnia dużą biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu 	
18., 19. i 20. Sztuka ludowa	3	<ul style="list-style-type: none"> - terminy: <i>pieta</i>, <i>świętek</i>, <i>skansen</i> - cechy sztuki ludowej - różnorodność przejawów sztuki ludowej: malarstwo, grafika, rzeźba, rzemiosło artystyczne, architektura 	<ul style="list-style-type: none"> - wyróżnia dzieła sztuki ludowej - podejmuje próbę wykonania ze wskazówkami pracy inspirowanej twórczością ludową (obraz, kolaż, wycinanki) - doskonali umiejętności manualne 	<ul style="list-style-type: none"> - zna dyscypliny plastyczne, w ramach których powstają dzieła sztuki ludowej - wykonuje prace inspirowane twórczością ludową (obraz, kolaż, wycinanki) - potrafi wskazać charakterystyczne cechy sztuki ludowej - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca 	<ul style="list-style-type: none"> - podaje przykłady dyscyplin plastycznych, w ramach których powstają dzieła sztuki ludowej - wykonuje prace inspirowane twórczością ludową (obraz, kolaż, wycinanki) - opisuje charakterystyczne cechy sztuki ludowej - wymienia przykłady wytworów sztuki ludowej - wyjaśnia terminy: 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia terminy: <i>pieta</i>, <i>skansen</i>, <i>świętek</i> - omawia wybrane przykłady wytworów sztuki ludowej pod kątem ich formy i użytego materiału - wyraża własną opinię na temat omawianego dzieła sztuki ludowej - twórczo wykorzystuje elementy sztuki ludowej w działaniach plastycznych - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje 	<ul style="list-style-type: none"> - określa cechy piety i święta na podstawie fotografii rzeźby ludowego twórcy - omawia wybrane przykłady wytworów sztuki ludowej pod kątem ich formy i użytego materiału - wykonuje pracę na zadany temat w określonej technice - opisuje wnętrze izby wiejskiej i prezentowane w niej wyroby ludowych rzemieślników - wyraża własną opinię 	<ul style="list-style-type: none"> 1.1 2.1 3.1

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
					<i>pieta, skansen</i> - doskonali umiejętności manualne - pracę doprowadza prawie do końca	umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	na temat omawianego dzieła sztuki ludowej - analizuje środki wyrazu plastycznego zastosowane w dwóch różnych dziełach sztuki ludowej - wymienia i opisuje charakterystyczne elementy sztuki ludowej swojego regionu - twórczo wykorzystuje elementy sztuki ludowej w działaniach plastycznych - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
21. i 22. Fotografia	2	- terminy: <i>fotografik, sepia, fotomontaż, fotokolaż</i> - prawo autorskie a fotografia - zasady robienia dobrego zdjęcia - funkcje i cechy techniki fotograficznej - narzędzia fotograficzne - komputerowe programy do obróbki zdjęć	- opisuje podstawowe zasady wykonywania zdjęć - podejmuje próbę wykonania ze wskazówkami pracy w technice fotokolażu - doskonali umiejętności manualne	- wymienia niektóre narzędzia wykorzystywane w fotografii dawniej i dziś - opisuje podstawowe zasady wykonywania zdjęć - wykonuje ze wskazówkami pracę w technice fotokolażu - doskonali umiejętności manualne - pracę doprowadza	- potrafi wymienić narzędzia wykorzystywane w fotografii dawniej i dziś - opisuje podstawowe zasady kadrowania przy robieniu zdjęć - poprawnie posługuje się terminami: <i>fotografia użytkowa, fotografia artystyczna</i> - wykonuje we wskazanej technice (fotokolaż) pracę na	- omawia elementy dzieła sztuki (kompozycja, światłocień) w wybranych fotografiach artystycznych - tworzy ciekawy fotokolaż - na podstawie wykonanej pracy charakteryzuje sposób tworzenia fotokolażu - podaje przykłady wykorzystania	- wskazuje podobieństwa między techniką malarską a fotograficzną - omawia elementy dzieła sztuki (kompozycja, światłocień) w wybranych fotografiach artystycznych - tworzy ciekawy fotokolaż - na podstawie wykonanej pracy	1.2 2.1 2.2 3.1

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
				częściowo do końca	określony temat (kadr filmowy) - pracę doprowadza prawie do końca	fotografii w życiu codziennym i sztuce - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	charakteryzuje sposób tworzenia fotokolażu - wie czym jest fotomontaż - analizuje fotomontaż „Damy z łasiczką” pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu techniki fotomontażu - podaje przykłady wykorzystania fotografii w życiu codziennym i sztuce - twórczo interpretuje temat zadanej pracy plastycznej - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
23. i 24. Film	2	- terminy: <i>film komercyjny, film artystyczny, film animowany, film 3D, spot reklamowy, wideoklip</i> - narzędzia filmowe - środki plastyczne w filmie i sposób ich wykorzystania do kształtowania dzieła filmowego - podstawy dobrego filmowania - możliwości	- wymienia niektóre gatunki filmowe - podejmuje próbę wykonania kadru filmowego we wskazanej technice - doskonali umiejętności manualne	- wie, czym się różni film artystyczny od filmu komercyjnego - wymienia niektóre gatunki filmowe - podaje typowe narzędzia filmowe - wykonuje ze wskazówkami pracę przedstawiającą kadr filmowy - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza	- rozróżnia film artystyczny od filmu komercyjnego - wymienia gatunki filmowe - wskazuje typowe narzędzia filmowe - dostrzega wpływ perspektywy, światła, kolorystyki na atmosferę filmu - wykonuje we wskazanej technice pracę na określony temat (kadr filmowy)	- podejmuje próbę dokonania podziału gatunków filmowych , - zna narzędzia filmowe - na przykładach prezentowanych fragmentów omawia wpływ poznanych elementów plastycznych na atmosferę filmu - wykonuje pracę plastyczną przedstawiającą kadr	- dokonuje podziału gatunków filmowych - określa gatunki filmowe w przedstawianych fragmentach filmów - na przykładach prezentowanych fragmentów omawia wpływ poznanych elementów plastycznych na atmosferę filmu - analizuje wybrane fragmenty filmowe	1.2 2.1 2.2 3.1 3.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
		deformacji rzeczywistości za pomocą efektów cyfrowych		częściowo do końca	- pracę doprowadza prawie do końca	filmowy we wskazanej technice - pracę doprowadza do końca, - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego	pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu odpowiednich środków plastycznych - tworzy z wyobraźni pracę plastyczną we wskazanej technice, twórczo interpretując zadanie, - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas przedstawiania w pracy wskazanego tematu	
25. i 26. Instalacja	2	- terminy: <i>instalacja, wideoinstalacja</i> - materiały wykorzystywane w instalacjach	- z pomocą nauczyciela próbuje wytłumaczyć, czym jest instalacja - podejmuje próbę wykonania instalacji na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów - doskonali umiejętności manualne	- podejmuje próbę samodzielnego wyjaśnienia, czym jest instalacja - podaje przykłady niektórych materiałów wykorzystywanych w instalacji - ze wskazówkami wykonuje prostą instalację na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza częściowo do końca	- wyjaśnia, czym jest instalacja - podaje przykłady materiałów wykorzystywanych w instalacji - wykonuje z niewielkim wsparciem instalację na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów - doskonali umiejętności manualne, - pracę doprowadza prawie do końca	- analizuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów - twórczo stosuje w działaniach plastycznych wiedzę na temat instalacji - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego - pracę doprowadza do końca	- omawia i interpretuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów - potrafi wytłumaczyć terminy: <i>instalacja, wideoinstalacja</i> - tworzy z wyobraźni instalację twórczo interpretując zadanie, - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu - pracę doprowadza do końca	2.1 3.1

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
27. Happening	1	<ul style="list-style-type: none"> - termin <i>happening</i> - sposoby przeprowadzenia happeningu 	<ul style="list-style-type: none"> - rozumie, czym jest happening - uczestniczy w klasowym happeningu - rozwija wyobraźnię 	<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy z pomocą, czym jest happening - podaje przykład happeningu - uczestniczy w klasowym happeningu - doskonali umiejętności twórcze 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym jest happening - podaje przykład happeningu - uczestniczy w klasowym happeningu i stara się włączyć w jego przygotowania, - doskonali umiejętności twórcze 	<ul style="list-style-type: none"> - z wskazówkami zbiera informacje na temat przeprowadzonych w Polsce i na świecie happeningów - czynnie włącza się w tworzenie scenariusza klasowego happeningu - poszerza swoje umiejętności w zakresie warsztatu plastycznego 	<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie, za pomocą internetu, zbiera informacje na temat przeprowadzonych w Polsce i na świecie happeningów - prezentuje na forum klasy założenia wybranych happeningów - tworzy scenariusz klasowego happeningu i czynnie w nim uczestniczy - ujawnia biegłość w posługiwaniu się poszczególnymi środkami wyrazu podczas klasowego happeningu 	1.2 2.1 2.2 3.1
28. i 29. Poznaj swój region!	2	<ul style="list-style-type: none"> - zasady zachowania się w muzeum - najslawniejsze muzea, galerie, zabytki w Polsce - sztuka w naszym regionie - wycieczka do wybranego muzeum, dowolnej galerii lub zabytku znajdującego się w najbliższej okolicy lub obejrzenie filmu o wybranym zabytku polskim 	<ul style="list-style-type: none"> - zna zasady zachowania w muzeum, - potrafi wymienić przynajmniej jedno muzeum z najbliższego miasta 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia jeden zabytek swojego regionu - podaje nazwy dwóch placówek kulturalnych w swoim regionie - umie odpowiednio zachować się w muzeum 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia zabytki swojego regionu - podaje nazwy trzech placówek kulturalnych w swoim regionie - umie odpowiednio zachować się w muzeum 	<ul style="list-style-type: none"> - zna przykłady najslawniejszych polskich zabytków i muzeów - podaje nazwisko artysty działającego w najbliższej okolicy i charakteryzuje jego twórczość - poszerza swoją wiedzę w zakresie dzieł sztuki i wystaw 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia najslawniejsze polskie zabytki i muzea - podaje nazwisko artysty działającego w najbliższej okolicy i charakteryzuje jego twórczość - sporządza mapę artystyczną okolic swojej szkoły 	1.1

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania na poszczególne oceny					Podst. Progr.
			dopuszczająca	dostateczna	dobra	bardzo dobra	celująca	
			Uczeń:					
30. Utrwalenie wiadomości z całego roku – gra dydaktyczna	1	- rozegranie gry dydaktycznej, wykorzystującej treści przyswojone w klasie szóstej i w klasach młodszych	- bierze udział w grze dydaktycznej, wykazując się minimalnym opanowaniem materiału nauczania - doskonali umiejętności manualne	- bierze udział w grze dydaktycznej, wykazując się częściowym opanowaniem materiału nauczania - włącza się częściowo w przygotowanie gry, - pracę doprowadza częściowo do końca	- bierze udział w grze dydaktycznej, wykazując się znacznym opanowaniem materiału nauczania - włącza się w znacznym stopniu w przygotowanie gry, - pracę doprowadza prawie do końca	- tworzy i uczestniczy w grze dydaktycznej, wykazując się opanowaniem materiału nauczania z plastyki - pracę doprowadza do końca	- tworzy i twórczo uczestniczy w grze dydaktycznej, wykazując się pełnym opanowaniem materiału nauczania z plastyki - pracę doprowadza do końca	1.1 3.1 3.2