

**Wymagania i roczny plan pracy z plastyki do programu nauczania „Do dzieła!”
Klasa VII**

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania					Odniesienia do podstawy programowej
			podstawowe		ponadpodstawowe			
			2	3	4	5	6	
1. i 2. ABC sztuki	2	- terminy: <i>sztuka elitarna, sztuka popularna, sztuka ludowa, etnografia, etnologia, skansen, muzeum etnograficzne, świętek, pieta, etnodesign, sztuka nowoczesna, sztuka abstrakcyjna, sztuka współczesna, współczesne formy wypowiedzi artystycznej</i> - rodzaje sztuki wyróżniane ze względu na twórców, odbiorców oraz formę i treść dzieł - przemiany w sztuce i jej ewolucja wynikające z przemian cywilizacyjnych, kulturowych, historycznych - epoki w sztuce - nowe zjawiska i formy dzieł w sztuce początku XX - specyfika sztuki współczesnej i reprezentujących ją dzieł - porównanie dzieł sztuki dawnej i sztuki współczesnej - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- tłumaczy, czym są sztuka elitarna, sztuka popularna i sztuka ludowa, - wskazuje główne różnice między sztuką elitarną, sztuką popularną i sztuką ludową,	- wyjaśnia, czym jest skansen, - podaje przykłady sztuki ludowej, - wymienia epoki w historii sztuki, - wylicza nowe zjawiska w sztuce początku XX w., - określa, czym jest abstrakcja, - krótko charakteryzuje sztukę współczesną	- wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką elitarną, popularną albo ludową bądź zjawiskami ze sztuki współczesnej – według wskazówek prowadzącego, - bierze udział w przygotowaniu portfolio dotyczącego wybranego obiektu z najbliższej okolicy lub reportażu na temat swojej małej ojczyzny.	- charakteryzuje sztukę elitarną, sztukę popularną i sztukę ludową, - tłumaczy, czym zajmują się etnografia i etnologia, - wyjaśnia, czym jest etnodesign, i podaje przykłady inspiracji twórczością ludową w sztuce współczesnej i w swoim otoczeniu, - podaje najważniejsze cechy twórczości z kolejnych epok w historii sztuki, - omawia główne etapy ewolucji sztuki na przełomie XIX i XX w., - charakteryzuje sztukę abstrakcyjną,	- przedstawia specyfikę sztuki współczesnej, - opowiada, jak zmieniały się dzieła sztuki w ciągu wieków – co odróżnia współczesne dzieła od dzieł dawnych, - wykonuje w określonej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką elitarną, popularną albo ludową bądź zjawiskami sztuki współczesnej, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo, - aktywnie uczestniczy w przygotowaniu portfolio dotyczącego wybranego obiektu z najbliższej okolicy lub reportażu na temat swojej małej ojczyzny.	I.1 I.6 II.1 II.4 II.6 III.1 III.2 III.3 III.4 III.5 III.6
3. i 4. Sztuka nowoczesna fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm	2	- terminy: <i>fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, formizm</i> - ramy czasowe nurtów sztuki nowoczesnej - prądy sztuki nowoczesnej – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - muzea prezentujące dzieła sztuki nowoczesnej - analiza przykładowych dzieł zaliczanych do poznanych nurtów - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- sytuuje nurty sztuki nowoczesnej w czasie, - wymienia najważniejsze cechy poznanych kierunków,	- wskazuje przykładowych twórców reprezentujących prądy nowoczesne oraz ich dzieła, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieła reprezentujące jeden z poznanych nurtów,	- wykonuje pracę inspirowaną twórczością fowistów lub kubistów – według wskazówek prowadzącego.	- określa ramy czasowe każdego z nurtów sztuki nowoczesnej, - omawia poznane kierunki sztuki, - rozpoznaje typowe wytwory z poszczególnych nurtów sztuki nowoczesnej i wskazuje między nimi różnice, - wymienia przedstawicieli poszczególnych nurtów sztuki i ich dzieła	- omawia dzieła poszczególnych nurtów, uwzględniając ich tematykę i charakterystyczne dla nich środki wyrazu, - wyjaśnia, kim byli formiści, - wykonuje prace inspirowane twórczością fowistów i kubistów, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 I.6 II.1 II.6 III.4 III.5 III.6 III.7
5., 6. i 7.	3	- terminy: <i>fotomontaż, fotokolaż,</i>	- tłumaczy, czym	- podaje, jakie są	- wskazuje środki	- tłumaczy znaczenie	- wymienia zasady	I.1

Fotografia		<i>fotogram, fotografia analogowa i fotografia cyfrowa, fotografia amatorska i fotografia profesjonalna, fotografik, fotografia artystyczna i fotografia użytkowa, fotografia reportażowa, kadr, głębia ostrości, decydujący moment, reguła trójkąta, mocne punkty w fotografii</i> - fotografia jako dziedzina sztuki - rodzaje i tematy fotografii - środki wyrazu fotografii - zasady kompozycji w fotografii - analiza przykładowego dzieła fotograficznego - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: wykonanie fotografii	jest fotografia, - wyjaśnia znaczenie podstawowych terminów związanych z fotografią, - wylicza rodzaje fotografii,	zastosowania fotografii, - odpowiada, kim jest fotografik, - wymienia tematy fotografii,	wyrazu typowe dla fotografii, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło fotograficzne, - wykonuje fotografię według wskazówek prowadzącego.	terminów typowych dla fotografii, - charakteryzuje fotografię jako dziedzinę sztuki, - omawia rodzaje fotografii i wskazuje między nimi różnice, - wymienia środki wyrazu typowe dla fotografii i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele fotograficznym, - wyjaśnia, czym są decydujący moment i mocne punkty w fotografii oraz na czym polega reguła trójkąta,	kompozycji fotografii i stosuje je podczas wykonywania własnych zdjęć, - omawia dzieło fotograficzne (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu, - wykonuje fotografię, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.2 I.3 I.4 I.6 II.2 II.6 III.5
8. Fotografia w sztuce nowoczesnej – dadaizm i surrealizm	1	- terminy: <i>dadaizm, surrealizm</i> - ramy czasowe dadaizmu i surrealizmu - cechy charakterystyczne dla poznanych nurtów, najważniejsze informacje - sztuka surrealizmu w muzeum - analiza przykładowych dzieł dadaizmu i surrealizmu - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- sytuuje dadaizm i surrealizm w czasie, - wymienia najważniejsze cechy poznanych kierunków,	- wskazuje przykładowych twórców reprezentujących dadaizm i surrealizm oraz ich wybrane dzieła,	- z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło dadaizmu lub surrealizmu, - wykonuje fotokolaż inspirowany twórczością dadaistów i surrealistów – według wskazówek prowadzącego.	- podaje ramy czasowe każdego z poznanych nurtów, - omawia poznane kierunki, - rozpoznaje typowe cechy wytworów dadaizmu i surrealizmu oraz wskazuje między nimi różnice, - wymienia przedstawicieli poszczególnych nurtów i wskazuje ich dzieła,	- omawia dzieła z poszczególnych nurtów, uwzględniając ich tematykę i zastosowane w nich środki wyrazu, - analizuje przykłady nowych technik i strategii artystycznych typowych dla dadaizmu i surrealizmu, - wykonuje fotokolaż inspirowany twórczością dadaistów i surrealistów, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 I.6 II.1 II.6 III.5 III.6 III.7

9., 10. 11 Film	3	- terminy: <i>fabuła, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, plan filmowy</i> - film jako dziedzina sztuki - środki wyrazu w filmie - typy kompozycji kadru filmowego (plany filmowe) - analiza przykładowego dzieła filmowego - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: nagranie filmu	- tłumaczy, czym jest film, - wyjaśnia znaczenie podstawowych terminów związanych z filmem,	- wymienia środki wyrazu typowe dla filmu, - odpowiada, czym jest plan filmowy,	- z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło filmowe, - tworzy wypowiedź wizualną w wybranej technice plastycznej lub nagrywa krótki film – według wskazówek prowadzącego.	- wyjaśnia znaczenie terminów typowych dla sztuki filmowej, - charakteryzuje film jako dziedzinę sztuki, - omawia rozwój i przemiany filmu, - wymienia środki wyrazu typowe dla filmu i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele filmowym, - rozpoznaje typy planów filmowych,	- wskazuje związki kina z innymi dziedzinami sztuki, - omawia dzieło filmowe (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu, - tworzy wypowiedź wizualną w określonej technice plastycznej lub nagrywa krótki film, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 I.2 II.1 II.4 II.5 II.6 III.2 III.5
12., 13. 14. Asamblaż i instalacja	3	- terminy: <i>przedmiot gotowy (ready made), przedmiot znaleziony, asamblaż, instalacja, wideoinstalacja, pop-art, land art (sztuka ziemi)</i> - źródła współczesnych form wypowiedzi artystycznej - asamblaż i instalacja jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne dla asamblażu i instalacji - środki wyrazu asamblażu i instalacji - związki asamblażu i instalacji ze współczesnymi nurtami sztuki - analiza przykładowych asamblażu i instalacji - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	- wyjaśnia, czym są asamblaż, instalacja, wideoinstalacja, - wymienia przykłady nietypowych materiałów wykorzystywanych w sztuce najnowszej,	- z pomocą nauczyciela opisuje wybrany asamblaż lub wskazaną instalację, - wylicza środki wyrazu typowe dla nowych form sztuki,	- wykonuje pracę przestrzenną w wybranej technice plastycznej – według wskazówek prowadzącego.	- omawia rozwój form sztuki od <i>ready made</i> i przedmiotów znalezionych do asamblażu i instalacji, - wskazuje różnice między asamblażem a instalacją, - charakteryzuje pop-art i land art, - podaje środki wyrazu typowe dla nowych form sztuki i komentuje ich zastosowanie w wybranym dziele, - wylicza różnice między asamblażami a tradycyjnymi obrazami,	- omawia asamblaż i instalację (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając tematykę tych dzieł i charakterystyczne dla nich środki wyrazu, - wykonuje pracę przestrzenną w określonej technice, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 II.1 II.2 II.3 II.4 II.6 II.7 III.4 III.5 III.6
15., 16.17. Happening i performance	3	- terminy: <i>happening, performance</i> - źródła sztuki opartej na działaniu - happening i performance jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne happeningu i performance'u - środki wyrazu happeningu i performance'u - dzieło sztuki jako proces i wydarzenie	- wyjaśnia, czym są happening i performance, - podaje przykłady działań możliwych do zrealizowania w ramach happeningu	- omawia rolę artysty i odbiorcy w happeningu i performansie, - przedstawia, kim był Tadeusz Kantor,	- wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki akcji, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrany happening lub wskazany performance, - bierze udział w akcji artystycznej.	- omawia rozwój sztuki od działań dadaistów i surrealistów do happeningów i performance'ów, - wskazuje różnice między happeningiem a performance'em - określa, czym sztuka akcji różni się od teatru,	- opowiada o twórczości Tadeusza Kantora, - omawia happening i performance (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając tematykę tych dzieł i charakterystyczne dla nich środki wyrazu,	I.1 II.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 II.7 III.4 III.5

		- rola odbiorcy jako współtwórcy sztuki - analiza przykładowych happeningów i performance'ów - ekspresja przez sztukę – przygotowanie akcji artystycznej	i performance'u,			- wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki akcji i komentuje ich zastosowanie w wybranej realizacji, - wylicza różnice między performance'ami a tradycyjnymi rzeźbami,	- przygotowuje koncepcję akcji artystycznej i aktywnie uczestniczy w jej realizacji.	
18. Projekt artystyczny no- edukacyjny, cz. I	1	- specyfika metody projektu - faza przygotowawcza - cele projektu - formy i strategie działań: teatr plastyczny, happening, warsztaty	- bierze udział w opracowaniu koncepcji projektu oraz w rozplanowaniu kolejnych działań.	- bierze udział w opracowaniu koncepcji projektu oraz w rozplanowaniu kolejnych działań.	- bierze udział w opracowaniu koncepcji projektu oraz w rozplanowaniu kolejnych działań.	- przedstawia własne pomysły na projekt artystyczno-edukacyjny, - aktywnie uczestniczy w zdefiniowaniu celów projektu oraz opracowaniu jego formuły,	- wykazuje inicjatywę w planowaniu poszczególnych działań.	I.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 III.2
19., 20. 21. Nowe media w sztuce	3	- terminy: <i>medium, media tradycyjne i nowe media, multimedia, sztuka nowych mediów (multimedialna), interaktywność, grafika komputerowa, grafika: rastrowa, wektorowa, dwuwymiarowa, trójwymiarowa, hipertekst, rzeczywistość wirtualna (VR)</i> - źródła sztuki nowych mediów - rozwój nowych mediów - cechy dzieł sztuki nowych mediów - narzędzia i techniki sztuki nowych mediów - środki wyrazu sztuki multimedialnej - analiza przykładowych realizacji z zakresu sztuki nowych mediów - ekspresja przez sztukę – tworzenie wypowiedzi artystycznej z wykorzystaniem nowych mediów	- wyjaśnia, czym są media, nowe media i multimedia, - wylicza główne rodzaje i przykładowe cechy dzieł sztuki nowych mediów,	- podaje wybrane narzędzia i techniki charakterystyczne dla sztuki nowych mediów, - wymienia środki wyrazu typowe dla twórczości multimedialnej,	- z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki nowych mediów, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych – według wskazówek prowadzącego.	- przedstawia specyfikę sztuki nowych mediów, - omawia rozwój i przemiany sztuki nowych mediów, - wyjaśnia, czym są interaktywność, hipertekst, rzeczywistość wirtualna, - charakteryzuje narzędzia i techniki typowe dla sztuki nowych mediów, - opowiada o roli odbiorcy w sztuce nowych mediów, - wymienia środki wyrazu typowe dla sztuki multimedialnej i komentuje ich zastosowanie w wybranej realizacji,	- wylicza różnice między dziełami sztuki nowych mediów a fotografią, - omawia dzieło multimedialne (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 I.6 II.1 II.2 II.4 II.6 III.5 III.7 III.8
22. Projekt artystyczny no- edukacyjny, cz. II	1	- faza realizacyjna - role i zadania uczestników projektu - działania promocyjne i dokumentacyjne - konsultacje	- pracując w zespole, przygotowuje projekt artystyczno-edukacyjny,	- pracując w zespole, przygotowuje projekt artystyczno-edukacyjny,	- wykonuje zadania przydzielone mu w ramach projektu.	- aktywnie uczestniczy w organizowaniu wydarzenia będącego finałem projektu, - przyjmuje rolę lidera grupy,	- podczas realizacji projektu wykazuje się wiadomościami zdobytymi na lekcjach plastyki i innych zajęciach oraz wiedzą pozaszkolną.	I.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 III.2
23., 24., 25. 26 Analiza	4	- czynniki wpływające na odbiór prac artystycznych - elementy składające się na formę	- podaje, od jakich czynników	- wymienia poznane środki plastyczne i wykorzystuje ich	- posługuje się podstawowymi określeniami	- omawia czynniki wpływające na odbiór prac artystycznych,	- analizuje dzieło sztuki (wybrane samodzielnie lub wskazane przez	I.1 I.2 I.3

dawnych i współczesnych dzieł sztuki		dzieła sztuki: technika wykonania i materiał, faktura, kształty, skala i proporcje, barwa, kompozycja, perspektywa, światłocień, plama barwna, linia - porównanie sposobu zastosowania poszczególnych środków wyrazu w wybranych dziełach - przykładowe opisy dzieł sztuki - refleksje w kontakcie z dziełami sztuki - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	zależy odbiór prac artystycznych, - wyróżnia dyscypliny sztuk plastycznych z uwzględnieniem podziału na dzieła płaskie i przestrzenne,	nazwy w opisie dzieł, - przyporządkowuje techniki i materiały do dziedzin sztuki, - z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki,	dotyczącymi formy prac artystycznych, - wykonuje pracę w wybranej technice plastycznej – według wskazówek prowadzącego.	- wyjaśnia różnice między dziełami realistycznymi a dziełami abstrakcyjnymi, - tłumaczy podział na sztukę dawną i sztukę współczesną, - wskazuje poznane środki plastyczne typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki – na wybranych przykładach,	nauczyciela) z uwzględnieniem wszystkich poznanych środków wyrazu, - posługuje się różnorodnymi określeniami dotyczącymi formy prac artystycznych, - analizując dzieła sztuki, stawia własne pytania i dzieli się subiektywnymi refleksjami, - wykonuje pracę w określonej technice plastycznej, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.4 I.5 I.6 II.2 II.3 II.6 III.4 III.5 III.6
27., 28. 29. Tworzenie z natury	3	- terminy: <i>szkic, plener, portret, martwa natura, pejzaż, camera obscura, trompe-l'oeil, vanitas, weduta</i> - specyfika tworzenia z natury - cele tworzenia z natury - typy rejestracji natury: idealizacja, realizm, iluzja, przetworzenie, deformacja, karykatura, satyra - rodzaje martwej natury - rodzaje pejzażu - rodzaje portretu - analiza przykładowych dzieł - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	- tłumaczy, czym jest tworzenie z natury, - wyjaśnia, czym są szkic i plener,	- definiuje portret, martwą naturę i pejzaż, - odpowiada, dlaczego artyści inspirowani się naturą, - wymienia podstawowe typy rejestracji rzeczywistości w sztuce,	- z pomocą nauczyciela opisuje wybrane dzieło sztuki, - wykonuje martwą naturę, pejzaż lub portret w wybranej technice plastycznej – według wskazówek prowadzącego.	- przedstawia specyfikę tworzenia z natury, - wymienia cele ukazywania rzeczywistości w dziełach sztuki, - opowiada o poszczególnych typach rejestracji natury, - tłumaczy, czym są camera obscura i <i>trompe-l'oeil</i>,	- charakteryzuje odmiany martwej natury, pejzażu i portretu, - omawia dzieło (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), uwzględniając jego tematykę i charakterystyczne dla niego środki wyrazu, - wykonuje według własnego pomysłu martwą naturę, pejzaż i portret, interpretując zadanie samodzielnie i twórczo.	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.1 II.6 III.5 III.8
30. Projekt artystyczny, cz. III	1	- faza podsumowująca - omówienie działań przeprowadzonych w ramach projektu artystyczno-edukacyjnego - ocena projektu	- omawia zrealizowane etapy projektu i działania przeprowadzone w ramach każdego z nich,	- omawia zrealizowane etapy projektu i działania przeprowadzone w ramach każdego z nich,	- ocenia pracę własną oraz grupy.	- ocenia efekty przeprowadzonego działania,	- wyjaśnia, na jakie potrzeby kulturowe odbiorców odpowiedzieli organizatorzy przedsięwzięcia.	I.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 III.2

Opracowanie: Marta Ipczyńska, Natalia Mrozkowiak