

Plan wynikowy z plastyki do programu nauczania „Do dzieła!”
Klasa VII

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Treści nauczania	Wymagania		Odniesienia do podstawy programowej
			podstawowe	ponadpodstawowe	
			Uczeń:		
1. i 2. ABC sztuki	2	- terminy: <i>sztuka współczesna, sztuki wizualne, dzieło sztuki, abstrakcja, poezja konkretna, sztuka oficjalna (elitarna, wysoka, profesjonalna), popularna (masowa), ludowa, naiwna, nieprofesjonalna, etnografia, etnologia, skansen, pieta, świątek, etnodesign</i> - specyfika sztuki współczesnej i status współczesnych artystów - różnorodność form najnowszych dzieł sztuki: obiekt, przedmiot codziennego użytku, pomysł	- charakteryzuje sztukę współczesną, - wymienia przykładowe formy dzieł sztuki współczesnej, - wskazuje różnice między sztuką profesjonalną, popularną i ludową, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką oficjalną i twórczością ludową.	- określa, co odróżnia sztukę współczesną od sztuki tradycyjnej, - wyjaśnia, na czym polega rola artysty w kulturze współczesnej, - tłumaczy, czym zajmują się etnografia i etnologia, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną sztuką oficjalną i twórczością ludową, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.6 III.3 III.4 III.5
3. Źródła współczesności – sztuka nowoczesna	1	- terminy: <i>fowizm, kubizm, futuryzm, ekspresjonizm, formizm</i> - ramy czasowe sztuki nowoczesnej - prądy sztuki nowoczesnej – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - muzea prezentujące dzieła sztuki nowoczesnej - analiza przykładowych dzieł poznanych nurtów - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- sytuuje sztukę nowoczesną w czasie, - wyjaśnia najważniejsze terminy związane z poznanymi nurtami, - podaje cechy wytworów sztuki poznanych nurtów, - wymienia twórców i przykłady dzieł sztuki z poszczególnych kierunków, - opisuje wybrane dzieło poznanych nurtów, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną twórczością artystów z początku XX w.	- wyjaśnia terminy związane z poznanymi nurtami, - rozpoznaje typowe cechy wytworów sztuki poszczególnych nurtów i wskazuje różnice między nimi, - wymienia przykłady wytworów sztuki z początku XX w., - opisuje wybrane dzieło jednego z nurtów, uwzględniając tematykę i środki wyrazu, - wykonuje w określonej technice plastycznej pracę inspirowaną twórczością artystów poznanych nurtów, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.1 I.6 II.2 II.6 III.4 III.5 III.6 III.7
4., 5. i 6. Fotografia	3	- terminy: <i>fotomontaż, fotokolaż, fotogram, fotografia analogowa i cyfrowa, fotografik, fotografia</i>	- wyjaśnia podstawowe terminy związane z fotografią, - wylicza rodzaje fotografii,	- omawia terminy typowe dla fotografii, - charakteryzuje fotografię jako	I.2 I.6 II.2

		<i>artystyczna i użytkowa, kadr, światłocień, mocne punkty w fotografii, decydujący moment</i> - fotografia jako dziedzina sztuk wizualnych - znaczenie fotografii i jej zastosowania - rodzaje i tematy fotografii - środki wyrazu fotografii - zasady kompozycji fotografii - analiza przykładowego dzieła fotograficznego - działania plastyczne, wykonanie fotografii	- wymienia zastosowania fotografii, - podaje tematy fotografii, - wymienia środki wyrazu typowe dla fotografii i wskazuje ich zastosowanie na wybranym przykładzie, - tworzy wypowiedź w wybranej technice plastycznej lub fotografię.	dziedzinę sztuk wizualnych, - omawia rodzaje fotografii i wskazuje różnice między nimi, - wyjaśnia, kim jest fotografik, - opisuje dzieło fotograficzne (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela), podając tematykę, charakterystyczne środki wyrazu, - tworzy wypowiedź we wskazanej technice plastycznej lub fotografię, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	II.6 III.5 III.6
7. Nowatorskie zastosowanie fotografii przez dadaistów i surrealistów	1	- terminy: <i>dadaizm, surrealizm, przedmiot gotowy (ready made), przedmiot znaleziony</i> - ramy czasowe dadaizmu i surrealizmu - malarstwo, nowe formy dzieł – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - sztuka surrealizmu w muzeach - analiza przykładowych dzieł dadaizmu i surrealizmu - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- sytuuje dadaizm i surrealizm w czasie, - wyjaśnia najważniejsze terminy związane z nurtami dadaizmu i surrealizmu, - podaje cechy dzieł dadaistów i surrealistów, - wymienia twórców i przykłady dzieł sztuki poszczególnych kierunków, - opisuje wybrane dzieło dadaizmu lub surrealizmu, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną twórczością dadaistów i surrealistów.	- wyjaśnia terminy związane z nurtami dadaizmu i surrealizmu, - rozpoznaje typowe cechy wytworów sztuki poszczególnych nurtów i wskazuje różnice między nimi, - opisuje wybrane dzieło jednego z nurtów, uwzględniając tematykę i środki wyrazu, - omawia przykłady nowych technik i strategii artystycznych typowych dla dadaizmu i surrealizmu, - wyjaśnia, na czym polega rola przypadku, wyobraźni i zabawy w sztuce, - wykonuje w określonej technice plastycznej pracę inspirowaną twórczością dadaistów lub surrealistów, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.1 I.6 II.2 II.6 III.4 III.5 III.6 III.7
8., 9. i 10. Film	3	- terminy: <i>fabuła, kadr, ujęcie, scena, montaż, sekwencja, plan filmowy</i> - film jako dziedzina sztuki - środki wyrazu w filmie	- wyjaśnia podstawowe terminy związane z filmem, - omawia znaczenie filmu, - wymienia środki wyrazu typowe dla filmu,	- wyjaśnia terminy typowe dla filmu, - charakteryzuje film jako dziedzinę sztuk audiowizualnych, - wskazuje przykład zastosowania środków wyrazu filmu w dziele	II.5 II.6 III.5 III.6

		- typy planów filmowych - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- wyjaśnia, czym jest plan filmowy, - tworzy wypowiedź wizualną w wybranej technice plastycznej lub nagrywa krótki film.	omówionym na lekcji lub w podręczniku, - rozpoznaje typy planów filmowych, - wskazuje związki sztuki filmowej z innymi sztukami wizualnymi, - tworzy wypowiedź wizualną lub nagrywa krótki film, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	
11., 12. i 13. Asamblaż i instalacja	3	- terminy: <i>asamblaż, instalacja, junk art, site specific, sztuka otoczenia (environment), wideoinstalacja</i> - dzieło sztuki a formy ekspozycji i aranżacja przestrzeni - odmiany asamblażu i instalacji - analiza przykładowych asamblaży i instalacji - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	- wyjaśnia, czym są asamblaż, instalacja, wideoinstalacja, - wymienia przykłady nietypowych materiałów wykorzystywanych w sztuce najnowszej, - opisuje wybrany asamblaż lub wskazaną instalację, - wykonuje pracę przestrzenną w wybranej technice plastycznej.	- tłumaczy, czym są <i>junk art, site specific</i>, sztuka otoczenia (<i>environment</i>), - wyjaśnia, w jaki sposób artyści nadają nowe znaczenie przedmiotom codziennego użytku, - omawia sposoby aranżowania przestrzeni na potrzeby działań artystycznych, - wykonuje pracę przestrzenną we wskazanej technice, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.1 II.3 II.6 III.4 III.5 III.6
14. Nowe formy dzieł a wybrane nurty w sztuce współczesnej	1	- terminy: <i>pop-art, postmodernizm, konceptualizm, minimalizm, land art</i> - pomysł jako sztuka, natura jako tworzywo sztuki - nowe formy i tworzywa dzieł – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - dzieła sztuki omawianych nurtów w muzeach - analiza przykładowych dzieł poznanych nurtów - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	- wyjaśnia, czym są pop-art, postmodernizm, konceptualizm, minimalizm, land art, - wylicza cechy dzieł pop-artu, postmodernizmu, konceptualizmu, minimalizmu i land artu, - wymienia twórców i przykłady dzieł, - opisuje wybrane dzieło jednego z nurtów, - wykonuje w wybranej technice plastycznej pracę inspirowaną twórczością artystów pop-artu, postmodernizmu, konceptualizmu, minimalizmu lub land artu.	- wyjaśnia, na czym polegają ograniczenie środków wyrazu charakterystyczne dla minimalizmu i rezygnacja z materialnej postaci dzieła, - opisuje wybrane dzieło poznanego nurtu, uwzględniając tematykę i środki wyrazu, - omawia przykłady technik i strategii artystycznych typowych dla pop-artu, postmodernizmu, konceptualizmu, minimalizmu, land artu, - wykonuje w określonej technice plastycznej pracę inspirowaną pop-artem, postmodernizmem, konceptualizmem, minimalizmem lub land artem, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji	I.1 I.6 II.2 II.6 III.4 III.5 III.6 III.7

				zadania.	
15., 16. i 17. Happening i performance	3	- terminy: <i>happening, performance</i> - dzieło sztuki jako proces i wydarzenie - rola odbiorcy jako współtwórcy sztuki - analiza przykładowego happeningu lub performance'u - tworzenie wypowiedzi wizualnej – działania kreatywne	- wyjaśnia, czym są happening i performance, - podaje przykłady działań możliwych do zrealizowania w ramach happeningu i performance'u, - omawia rolę artysty i odbiorcy w happeningu i performansie, - bierze udział w działaniach z zakresu happeningu i performance'u.	- omawia różnice między happeningiem, performance'em i teatrem, - współorganizuje działania z zakresu happeningu i performance'u.	I.1 II.2 II.5 II.6 III.4 III.5 III.6
18. Projekt artystyczno- -edukacyjny, cz. I	1	- założenia metody projektu - faza przygotowawcza - formy i strategie działań: teatr plastyczny, happening, warsztaty	- uczestniczy w planowaniu działań, - bierze udział w opracowaniu formuły projektu.	- przedstawia swoje pomysły na projekt artystyczno-edukacyjny, - aktywnie uczestniczy w opracowaniu formuły projektu, - wykazuje inicjatywę na etapie planowania działań.	I.1 II.3 II.4 II.5
19., 20. i 21. Nowe media w sztuce	3	- terminy: <i>nowe media, sztuka nowych mediów, multimedia, interaktywność, net art</i> - tematy i narzędzia sztuki nowych mediów - rola odbiorcy w sztuce nowych mediów - analiza przykładowych realizacji z zakresu sztuki nowych mediów - tworzenie wypowiedzi z wykorzystaniem nowych mediów	- wyjaśnia, czym są nowe media, - wymienia tematy i narzędzia typowe dla sztuki nowych mediów, - opisuje wybraną realizację artystyczną z zakresu sztuki nowych mediów, - tworzy wypowiedź wizualną, wykorzystując techniki cyfrowe.	- tłumaczy, czym są multimedia, interaktywność, net art, - omawia technologie cyfrowe jako część nowego języka sztuki, - opowiada o roli i sytuacji odbiorcy w sztuce nowych mediów, - tworzy wypowiedź wizualną z wykorzystaniem technik cyfrowych, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.1 II.4 II.6 III.4 III.5
22. Projekt artystyczno- -edukacyjny, cz. II	1	- faza realizacyjna - role i zadania uczestników projektu - konsultacje	- 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 wiedzą zdobytą na lekcjach plastyki i innych zajęciach.	I.1 II.3 II.4 II.5
23., 24., 25. i 26. Analiza dzieł sztuki	4	- elementy formy dzieła sztuki: technika wykonania i materiał, faktura, kształty, proporcje i skala,	- wymienia środki wyrazu typowe dla sztuk wizualnych, - opisuje dzieło omówione na lekcji	- wskazuje środki wyrazu typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki na wybranych przykładach,	I.1 I.2 I.3

		barwa, kompozycja, perspektywa, światłocien, plama barwna, linia - porównanie poszczególnych środków wyrazu na wybranych przykładach - przykładowe opisy dzieł sztuki - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	lub w podręczniku, - wymienia nazwy elementów języka sztuki i stosuje je w analizie dzieł, - przyporządkowuje techniki i materiały do dziedzin sztuki, - wykonuje pracę w wybranej technice plastycznej.	- opisuje dzieło sztuk wizualnych (wybrane samodzielnie lub wskazane przez nauczyciela) z uwzględnieniem wszystkich poznanych środków wyrazu, - wykonuje pracę we wskazanej technice plastycznej, podejmując próbę samodzielnej i twórczej interpretacji zadania.	I.4 I.5 I.6 II.6 III.4 III.5 III.6
27., 28. i 29. Tworzenie z natury	3	- terminy: <i>szkic, portret, martwa natura, pejzaż, plener, camera obscura, trompe-l'oeil, vanitas, veduta</i> - relacja sztuki i rzeczywistości - natura i rzeczywistość jako inspiracja dla artystów - typy rejestracji natury: obserwacja, szkic, odwzorowanie, przetworzenie, karykatura - rola i cel odwzorowania rzeczywistości w sztuce - analiza przykładowych dzieł	- wymienia sposoby ujmowania rzeczywistości w sztuce, - tłumaczy, dlaczego artyści inspirowali się naturą, - wskazuje różnice między szkicem a dziełem skończonym.	- wymienia cele ukazywania rzeczywistości w dziełach sztuki, - omawia rolę prawdy i iluzji w dziele sztuki.	I.1 I.2 I.6 II.1 III.5
30. Projekt artystyczno-edukacyjny, cz. III	1	- faza podsumowująca - omówienie działań przeprowadzonych w ramach projektu artystyczno-edukacyjnego - ocena projektu	- ocenia pracę własną oraz grupy.	- ocenia efekty przeprowadzonego działania, - wyjaśnia, na jakie potrzeby kulturowe odbiorców odpowiedzieli organizatorzy przedsięwzięcia.	I.1 II.3 II.4 II.5

Opracowanie: Marta Ipczyńska, Natalia Mrozkowiak