

Marta Ipczyńska
Natalia Mrozkowiak

Sztuka tworzenia
**Program nauczania przedmiotu *plastyka*
w gimnazjum**

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2015

Redakcja merytoryczno-językowa: Aneta Leśniewska, Agnieszka Piechowiak

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, e-mail: plastyka@nowaera.pl, tel. 801 88 10 10

Spis treści

Wstęp	4
I. Charakterystyka programu nauczania.....	4
1. Zgodność programu z podstawą programową kształcenia ogólnego.....	5
2. Warunki realizacji programu.....	6
3. Powiązanie programu nauczania przedmiotu <i>plastyka</i> z innymi przedmiotami	6
II. Cele kształcenia i wychowania	7
III. Treści nauczania.....	8
IV. Procedury osiągnięcia celów kształcenia.....	20
V. Zakładane osiągnięcia ucznia.....	29
VI. Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia.....	30
VII. Materiały dydaktyczne.....	34

Wstęp

Program nauczania przedmiotu *plastyka* pt. *Sztuka tworzenia* jest przeznaczony dla nauczycieli, ale został stworzony z myślą o uczniach jako odbiorcach sztuki, którzy zdobyli na poprzednich etapach edukacji podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu plastyki. Głównym celem programu jest rozwinięcie tych kompetencji oraz poszerzenie ich o treści dotyczące teorii i historii sztuki, a także nowoczesnych sztuk wizualnych. Ponieważ dzisiejsi gimnazjaliści reprezentują pokolenie wychowane w kulturze zdominowanej przez obraz, przedmiot *plastyka* ma głównie na celu przygotowanie ich, jako uczestników kultury wizualnej, do świadomego odbioru przekazów ikonicznych. Uczniowie zdobędą zatem umiejętność posługiwania się językiem wizualnym w komunikacji społecznej. Rozszerzą ponadto kompetencje odbioru współczesnych przekazów medialnych.

W programie nauczania *Sztuka tworzenia* nacisk położono na aktywność twórczą i interpretacyjną ucznia, konieczną nie tylko do przyswojenia treści przedmiotowych (podstaw wiedzy z zakresu historii i teorii sztuki), lecz także do wykorzystywania wiedzy i kompetencji w codziennym życiu oraz do uczestnictwa w kulturze (do samodzielnej interpretacji tekstów kultury wizualnej).

W **rozdziale I** zaprezentowano charakterystykę programu nauczania z uwzględnieniem jego zgodności z podstawą programową i powiązań z innymi przedmiotami. Określono także warunki realizacji programu. **Rozdział II** zawiera omówienie celów kształcenia i wychowania. W **rozdziale III** przedstawiono treści nauczania. Wyszczególniono również odniesienia konkretnych zagadnień do podstawy programowej. W **rozdziale IV** zostały omówione propozycje metod i technik dydaktycznych, dobranych w taki sposób, aby zapewnić efektywną realizację programu. Zakładane osiągnięcia uczniów, opracowane na podstawie wymagań szczegółowych z podstawy programowej, znajdują się w **rozdziale V**, a propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć uczniów – w **rozdziale VI**. W **rozdziale VII** wskazano materiały dydaktyczne pomocne w realizacji programu nauczania *Sztuka tworzenia*.

I. Charakterystyka programu nauczania

Konstrukcja programu *Sztuka tworzenia* odzwierciedla cele edukacyjno-wychowawcze określone w podstawie programowej przedmiotu *plastyka* dla III etapu edukacyjnego. Jednym z najważniejszych celów programu jest rozwijanie kompetencji gimnazjalistów w zakresie

świadomego obcowania z różnymi wytworami sztuki oraz umiejętności ich analizy i interpretacji. Ponadto realizacja programu zakłada:

- wzbudzenie zainteresowania sztuką, jej dziedzinami i historią, stanowiącymi ważny element tradycji kultury;
- pobudzenie wyobraźni oraz wykształcenie potrzeby aktywności twórczej;
- kształtowanie potrzeb kulturowych i estetycznych;
- przygotowanie do samodzielnego krytycznego myślenia;
- rozwinięcie kreatywności, umiejętności wyrażania siebie poprzez działalność artystyczną.

I.1. Zgodność z podstawą programową kształcenia ogólnego

Program *Sztuka tworzenia* jest zgodny z założeniami zawartymi w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z 30 maja 2014 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (rozporządzenie zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw z 2014 r. poz. 803).

Poniżej przytaczamy treść podstawy programowej przedmiotu *plastyka* dla III etapu edukacyjnego (gimnazjum).

Cele kształcenia – wymagania ogólne

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

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

III. Analiza i interpretacja tekstów kultury – recepcja sztuki.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

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

1) uczestniczy w kulturze poprzez kontakt z zabytkami i dziełami sztuki współczesnej, mając poczucie związku ze śródziemnomorskim dziedzictwem kultury i tradycją narodową, szanując jednocześnie odrębności innych kręgów kulturowych (zna wybrane krajowe i zagraniczne placówki kultury i instytucje artystyczne);

2) korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności (przestrzegając podstawowych zasad prawa autorskiego dotyczących ochrony własności intelektualnej).

2. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę. Uczeń:

1) podejmuje działalność twórczą, posługując się środkami wyrazu sztuk plastycznych, innych dziedzin sztuki (fotografia, 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).

3. 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).

I.2. Warunki realizacji programu

Podstawowym warunkiem realizacji programu *Sztuka tworzenia* jest organizacja zajęć w sposób umożliwiający omówienie treści 30 jednostek tematycznych podręcznika, a jednocześnie realizację działań twórczych, tak aby nadać przedmiotowi *plastyka* wymiar praktyczny, wzbogacić go o indywidualną ekspresję, twórczą aktywność ucznia.

Istotną rolę w realizacji programu odgrywa także dostęp do sprzętu audiowizualnego i materiałów plastycznych.

I.3. Powiązanie nauczania przedmiotu *plastyka* z innymi przedmiotami

Podczas realizacji przedmiotu *plastyka* nauczyciel może odwoływać się do wiedzy uczniów z innych dziedzin, także zdobytej na wcześniejszym etapie nauczania (II etap edukacyjny – szkoła podstawowa, klasy IV–VI).

Treści proponowane w programie odnoszą się do takich przedmiotów i zagadnień, jak:

- geografia (II etap edukacyjny: przyroda) – położenie geograficzne, warunki naturalne i zasięg terytorialny jako jedne z czynników warunkujących powstanie i rozwój danej

cywilizacji, a zatem także kształtowanie się zjawisk w sztuce i powstawanie określonych typów dzieł (powiązanie dzieła sztuki z miejscem życia twórcy);

- historia (II etap edukacyjny: historia i społeczeństwo) – kontekst czasowy i dziejowy omawianych zjawisk artystycznych, powiązanie dzieła sztuki z epoką, w której powstało, i okolicznościami (np. ustrój polityczno-społeczny, system wierzeń);
- język polski – opis i interpretacja dzieła sztuki, charakteryzowanie zjawisk artystycznych, spójne, logiczne wyrażanie własnej opinii i podawanie odpowiednich argumentów;
- informatyka (II etap edukacyjny: zajęcia komputerowe) – wykorzystanie nowych mediów i technologii cyfrowej (m.in. aparaty cyfrowe, komputer, skaner, rzutnik multimedialny) jako środka przekazu i źródła informacji, tworzenie wypowiedzi z użyciem komputera (programy do obróbki grafiki i edycji tekstu);

Okazją do rozszerzenia treści nauczania z plastyki mogą być ponadto zajęcia artystyczne – przedmiot uzupełniający na III etapie edukacyjnym.

II. Cele kształcenia i wychowania

Główne założenia edukacji w gimnazjum wiążą się ze specyficznymi potrzebami uczniów w tej grupie wiekowej. Nauczanie plastyki może stać się narzędziem przeciwdziałania kryzysowi twórczemu, charakterystycznemu dla młodzieży w wieku gimnazjalnym. Odpowiednie działania nauczyciela powinny zatem wzbudzić zainteresowanie uczniów różnymi formami ekspresji oraz wzmocnić świadomość potrzeb kulturowych, wywołać ciekawość różnych dróg samorealizacji w tym zakresie. Program *Sztuka tworzenia* zakłada połączenie celów kształcenia i wychowania, wynikających ze specyfiki przedmiotu. Treści przedmiotu *plastyka* pozwalają na zdobycie wiedzy i kompetencji świadomego uczestnika kultury, a równocześnie umożliwiają kształtowanie postawy twórczej i wrażliwości estetycznej. Znajomość dziedzictwa kulturowego, reprezentowanego przez wytwory sztuki, jest podstawą zrozumienia ważnej roli wartości estetycznych. Charakter współczesnej kultury, opartej w znacznej części na odwołaniach do tradycji i cytatach, sprawia, że konieczne jest sprawne posługiwanie się językiem wizualnym i dysponowanie ogólną orientacją w historii i podstawowych zagadnieniach sztuki. Realizacja programu *Sztuka tworzenia* powinna być dla uczniów inspiracją do twórczej ekspresji jako warunku pełnego uczestnictwa w kulturze.

Podstawowe założenia dydaktyczne programu:

- przekazanie podstawowych informacji dotyczących dziedzin sztuk wizualnych i ich

roli w kulturze;

- dostarczenie najważniejszych wiadomości z zakresu historii i teorii sztuki;
- kształcenie świadomości roli tradycji i jej twórczego przekształcania w dziejach sztuki;
- wyrobienie umiejętności odczytywania znaczeń symboli zawartych w sztukach wizualnych;
- rozwijanie kompetencji w zakresie interpretacji dzieł sztuki jako komunikatów kulturowych;
- kształcenie wrażliwości estetycznej i wzbudzanie potrzeby samorealizacji poprzez aktywność twórczą.

Założenia dydaktyczne programu *Sztuka tworzenia* są powiązane z celami wychowawczymi, takimi jak:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie, nawiązywania relacji interpersonalnych;
- przyswojenie zasad dyskusji, m.in. zabierania głosu z poszanowaniem opinii innych osób;
- pogłębienie świadomości znaczenia sztuki w kulturze;
- zdobycie wiedzy na temat tradycyjnych i najnowszych form sztuki;
- wykształcenie postawy otwartej na indywidualne uczestnictwo w kulturze, kontakt z dziełami sztuki różnych dziedzin.

III. Treści nauczania

Zagadnienie	Treści nauczania	Odniesienia do podstawy programowej
Malarstwo – kolor i kształt na płaszczyźnie	<ul style="list-style-type: none">• opis dzieła malarskiego: Johannes Vermeer <i>Mleczarka</i> (opis preikonograficzny, tematyka, kompozycja, perspektywa, światłocień, plama barwna, kolorystyka)• malarstwo jako forma twórczości (kolor i kształt, plama barwna, malarstwo przedstawiające i abstrakcyjne)• środki wyrazu malarstwa (światłocień, kompozycja, kształty, faktura, perspektywa, kolorystyka, plama barwna)• typy malarstwa, techniki i narzędzia malarskie• ekspresja przez sztukę• porównanie dzieła dawnego i współczesnego	1.1 2.1 3.2

	(Rembrandt van Rijn <i>Autoportret w wieku 63 lat</i> i Francis Bacon <i>Autoportret</i>)	
Grafika – jedno dzieło w wielu egzemplarzach	<ul style="list-style-type: none"> opis dzieła graficznego: Albrecht Dürer <i>Święty Hieronim w pracowni</i> (opis preikonograficzny, kompozycja, perspektywa, światłocień, kolorystyka, kreska, plama, faktura) grafika jako forma twórczości (rysunek, linia, matryca, odbitka, cyfrowe projektowanie graficzne) środki wyrazu w grafice (plama barwna, kontrast barwny, formy i kształty, linie, kompozycja, perspektywa, faktura, kolor) typy, gatunki i techniki graficzne ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (karykatura z XVIII w. i plakat kampanii społecznej <i>Zachowaj trzeźwy umysł</i>) 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.2
Rzeźba – bryła w przestrzeni	<ul style="list-style-type: none"> opis dzieła rzeźbiarskiego: Gianlorenzo Bernini <i>Dawid</i> (materiał, bryła, stosunek przestrzenny, kompozycja, faktura, światłocień, ekspresja) rzeźba jako forma twórczości (trójwymiarowe formy, nurt przedstawieniowy i abstrakcyjny, obiekty rzeźbiarskie, instalacje) środki wyrazu rzeźby (faktura, bryła, kompozycja, kolor, tworzywo, proporcje i skala) typy rzeźby i podstawowe techniki rzeźbiarskie ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Auguste Rodin <i>Pocalunek</i> i Constantin Brâncuși <i>Pocalunek</i>) 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.2
Architektura – przestrzeń życia człowieka	<ul style="list-style-type: none"> opis dzieła architektonicznego: Andrea Palladio <i>Villa Rotonda</i> (przeznaczenie, kontekst przestrzenny, kształt, kompozycja bryły i elewacji, plan, elementy konstrukcyjne i dekoracyjne) architektura jako forma twórczości (forma wynika z funkcji, użyteczność, piękno, trwałość, bryła, urbanistyka) środki wyrazu architektury (wielkość i proporcje, układ brył w przestrzeni, kształt, kompozycja architektoniczna, elementy konstrukcyjne i dekoracyjne, materiały, plan budowli) typy budowli ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Stefan Szyller, Zachęta – Narodowa Galeria) 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.2

	Sztuki w Warszawie i Rainer Malamäki, Muzeum Historii Żydów Polskich w Warszawie)	
Sztuka użytkowa – estetyka codzienności	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki użytkowej: Ray i Charles Eames, fotel Lounge (forma, tworzywo, konstrukcja, funkcjonalność, ergonomia) • design jako forma twórczości (zastosowanie praktyczne, estetyka, funkcjonalność, ergonomia, rzemiosło artystyczne, design, wzornictwo przemysłowe) • środki wyrazu sztuki użytkowej (kształt, ergonomia, kolor, proporcje, materiał i faktura) • główne dziedziny i etapy projektowania • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (pantofel z XVIII w. i współczesne trampki) 	1.1 2.1 3.2
Fotografia – obraz malowany światłem	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki fotograficznej: Henri Cartier-Bresson <i>Place de l'Europe</i> (kompozycja kadru, plany, mocne punkty zdjęcia, tzw. decydujący moment, światło, kolor) • fotografia jako forma twórczości (kadr, historyczne przemiany w zakresie techniki, funkcji, znaczenia) • środki wyrazu fotografii (kompozycja, światło, głębia ostrości, skala, kolorystyka, modyfikacje obrazu, kadr) • tematy, typy i gatunki fotografii • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (portret rodzinny z XIX w. i Loretta Lux <i>Ryba</i>) 	1.1 2.1 3.2
Film – sztuka ruchomych obrazów	<ul style="list-style-type: none"> • opis kadru z filmu Romana Polańskiego <i>Oliver Twist</i> (scenografia, rekwizyty, charakteryzacja, praca kamery, kompozycja planów, oświetlenie) • film jako forma twórczości (kadr, ujęcie, scena, sekwencja, historyczne przemiany w zakresie techniki, znaczenia) • środki wyrazu filmu (scenografia i rekwizyty, plan filmowy, oświetlenie, efekty wizualne i specjalne, montaż, praca kamery, charakteryzacja i choreografia, dźwięk) • typy i gatunki filmu • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (kadr z filmu Georges Méliès <i>Podróż na Księżyc</i> i Sama Raimiego <i>Spider-Man 3</i>) 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.2
Prehistoria – początek sztuki	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki prehistorycznej: malowidło z jaskini Lascaux (umiejscowienie, tematyka, środki wyrazu, technika wykonania, funkcja) 	1.1 2.1 2.2

	<ul style="list-style-type: none"> wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, podział chronologiczny, zmiany trybu życia ludzi, funkcje sztuki) malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (prehistoryczne malowidło naskalne z Lascaux i Banksy <i>Robotnik usuwający prehistoryczne malowidła w jaskini</i>) 	<p>3.1 3.2</p>
Egipt – sztuka dla wieczności	<ul style="list-style-type: none"> opis dzieła sztuki egipskiej: fragment fresku z grobowca Menny w Tebach (opis preikonograficzny, tematyka, połączenie obrazu i pisma, sposób oddania rzeczywistości, perspektywa topograficzna, pasowa, kulisowa, odwrócona, kolorystyka) wprowadzenie do epoki (zasięg terytorialny i ramy czasowe, czynniki kształtujące powstanie i ewolucję cywilizacji) malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje schemat budowy świątyni egipskiej omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (popiersie Nefretete i Ron Mueck <i>Maska II</i>) 	<p>1.1 2.1 3.1 3.2</p>
Grecja – antyczne źródło sztuki zachodu	<ul style="list-style-type: none"> opis dzieła sztuki greckiej: Kallikrates i Iktinos, Partenon na Akropolu w Atenach (przeznaczenie budowli, kompozycja bryły, plan, proporcje i złudzenia optyczne, elementy konstrukcyjne i dekoracyjne, materiał) wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, filozofia, mimesis, idea piękna, estetyka, ewolucja form dzieł, rozumienie twórczości) malarstwo, rzeźba, architektura – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy porządki architektoniczne omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł ekspresja przez sztukę porównanie dzieła dawnego i współczesnego (świątynia Hefajstosa na Akropolu w Atenach i Ricardo Bofill, Teatr Narodowy Katalonii w Barcelonie) 	<p>1.1 2.1 2.2 3.1 3.2</p>

Rzym – sztuka miejska i inżynieria	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki rzymskiej: łuk Konstantyna Wielkiego w Rzymie (konstrukcja, elementy dekoracyjne, treść przedstawień, rola napisów, funkcja) • wprowadzenie do epoki (zasięg terytorialny i ramy czasowe, wykształcenie stylu antycznego, dokonania Rzymian, dominująca rola architektury i inżynierii) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (fresk z Willi Tajemnic w Pompejach i Richard Haas, malowidło na hotelu Fontainebleau w Miami Beach) 	1.1 2.1 2.2 3.1 3.2
Bizancjum – sztuka na granicy Wschodu i Zachodu	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki bizantyjskiej: <i>Orszak cesarzowej Teodory</i> (opis preikonograficzny, sposób przedstawienia postaci, kompozycja, technika, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (zasięg terytorialny i ramy czasowe, czynniki kształtujące sztukę i jej funkcje) • malarstwo, rzeźba, architektura – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (ikona ruska z XIII w. i Jerzy Nowosielski, ikona z cerkwi Podwyższenia Krzyża Świętego w Górowie Iławeckim) 	1.1 2.1 3.1 3.2
Romanizm – surowe piękno wczesnego średniowiecza	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki romańskiej: kościół św. Piotra w Aulnay (kompozycja bryły, plan, układ elementów, konstrukcja i dekoracja architektoniczna) • wprowadzenie do epoki (zasięg terytorialny i ramy czasowe, czynniki kształtujące ewolucję nurtów, funkcje ówczesnej sztuki i jej ogólna charakterystyka) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje • rodzaje sklepień romańskich • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki renesansowe w Polsce • podsumowanie najważniejszych wiadomości • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego 	1.1 1.2 2.1 3.1 3.2

	(inicjał z <i>Księgi z Kells</i> i Agata Nowicka „Endo”, ilustracja z czasopisma „Smak”)	
Gotyk – blask witraży i kamienne koronki	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki gotyckiej: katedra Notre Dame w Reims (kompozycja bryły, plan, konstrukcja i dekoracja architektoniczna) • wprowadzenie do epoki (zasięg terytorialny i ramy czasowe, czynniki kształtujące powstanie i ewolucję sztuki gotyckiej, gotyk międzynarodowy) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje • konstrukcja gotyckiej świątyni • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki gotyku w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (witraż z katedry świętych Gerwazego i Protazego w Soissons w Pikardii, Luwr w Paryżu i Marc Chagall, witraż z synagogi w szpitalu Hadassah w Jerozolimie) 	<p>1.1 1.2 2.1 2.2 3.1 3.2</p>
Renesans – sztuka nowych czasów	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki renesansowej: Michał Anioł <i>Sąd Ostateczny</i> (opis preikonograficzny, tematyka, symbolika, kompozycja, sposób przedstawienia postaci) • wprowadzenie do epoki (czynniki kształtujące sztukę renesansu, rozumienie sztuki i statusu artysty, humanizm, antropocentryzm, odrodzenie, manieryzm) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy renesansowi w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Michał Anioł <i>Mojżesz</i> i Zofia Kulik, szmaciana kopia <i>Mojżesza</i> Michała Anioła) 	<p>1.1 1.2 2.1 2.2 3.1 3.2</p>
Barok – sztuka pełna kontrastów	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki barokowej: Peter Paul Rubens <i>Zdjęcie z krzyża</i> (opis preikonograficzny, tematyka, kompozycja, światłocień, elementy symboliczne, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy, czynniki kształtujące sztukę baroku i rokoka, zmiany w pojmowaniu piękna i twórczości artystycznej) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka 	<p>1.1 1.2 2.1 2.2 3.1 3.2</p>

	<p>użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy barokowi w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (krzesło w stylu Ludwika XV i Maximo Riera, krzesło Nosorożec) 	
Klasycyzm – surowe piękno i doskonałość formy	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki klasycystycznej: Antonio Canova <i>Trzy Gracje</i> (tematyka, sposób przedstawienia, kompozycja, tworzywo) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy, czynniki i idee kształtujące sztukę klasycyzmu, oświecenie, rozwój akademii, publiczne muzea) • malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy klasycystyczni w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Robert Smirke, Muzeum Brytyjskie w Londynie i Michael Wilford, Centrum Sztuki i Rozrywki im. Lawrence’a Stephena Lowry’ego w Manchesterze) 	<p>1.1 1.2 2.1 3.1 3.2</p>
Romantyzm – potęga wyobraźni	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki romantycznej: Eugène Delacroix <i>Rzeź na Chios</i> (opis preikonograficzny, tematyka, sposób ukazania postaci, kolorystyka, kompozycja, technika malarska) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy, czynniki kształtujące sztukę tego okresu, rozumienie piękna, mit artysty) • malarstwo, grafika, architektura – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy romantyczni w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (William Blake, strona z <i>Pieśni niewinności i doświadczenia</i> i Radosław Nowakowski, strona z książki <i>Traktat kartkograficzny, czyli rzecz o liberaturze</i>) 	<p>1.1 2.1 2.2 3.1 3.2</p>

Realizm – między sztuką a prawdą codzienności	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki realistycznej: Jean-François Millet <i>Droga do pracy</i> (opis preikonograficzny, tematyka, kolorystyka, technika malarska, kompozycja) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy, czynniki kształtujące sztukę tego okresu, nowy obieg sztuki – salony alternatywne) • malarstwo, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy realistyczni w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Józef Chełmoński <i>Babie lato</i> i David Hockney <i>Opalający się</i>) 	1.1 1.2 2.1 3.1 3.2
Impresjonizm i postimpresjonizm – światło i kolor	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła impresjonistycznego: Auguste Renoir <i>Huśtawka</i> (opis preikonograficzny, tematyka, wygląd form, kompozycja, kolorystyka, technika malarska, faktura) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy, czynniki kształtujące sztukę tego okresu) • impresjonizm – malarstwo, rzeźba: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • postimpresjonizm: – malarstwo: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy impresjonistyczni w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Auguste Renoir <i>Bal w Moulin de la Galette</i> i Władysław Strzemiński <i>Powidok słońca</i>) 	1.1 2.1 3.1 3.2
Architektura eklektyczna i nowe tendencje	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła architektury eklektycznej: Jean Louis Charles Garnier, opera w Paryżu (kompozycja fasady, wygląd wnętrz, dekoracje architektoniczne) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, czynniki wpływające na rozwój architektury tego okresu) • eklektyzm, architektura inżynierska, szkoła chicagowska – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.1 3.2

	<ul style="list-style-type: none"> • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • podsumowanie najważniejszych wiadomości • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Henri Labrouste, wnętrze Biblioteki Narodowej w Paryżu i Marek Budzyński, wnętrze Biblioteki Uniwersyteckiej w Warszawie) 	
Symbolizm i secesja – estetyzm i dekoracyjność	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła sztuki secesyjnej: Gustav Klimt <i>Trzy etapy życia kobiety</i> (opis preikonograficzny, tematyka, symbolika, kompozycja, sposób przedstawienia, wygląd form, technika malarska, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazwy <i>secesja</i>, czynniki wpływające na poszukiwanie nowych form sztuki i idei artystycznych) • symbolizm – malarstwo: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • secesja – malarstwo, grafika, architektura, sztuka użytkowa: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Hector Guimard, wejście do stacji metra Porte Dauphine w Paryżu i Ivan Lubennikov, stacja Sławianskij Bulwar w Moskwie) 	<p>1.1 1.2 2.1 3.1 3.2</p>
Fowizm i ekspresjonizm – żywioł koloru, siła emocji	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła fowistycznego: Henri Matisse <i>Portret pani Matisse z zieloną przęgą</i> (opis preikonograficzny, kompozycja, sposób ukazania postaci, plama barwna, technika malarska, faktura) • wprowadzenie do epoki (ramy czasowe, pochodzenie nazw nurtów) • fowizm – malarstwo: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • ekspresjonizm – malarstwo, grafika: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Henri Labrouste, wnętrze Biblioteki Narodowej w Paryżu i Marek Budzyński, 	<p>1.1 2.1 3.1 3.2</p>

	wnętrze Biblioteki Uniwersyteckiej w Warszawie)	
Kubizm i futurizm – sztuka przeciwko tradycji	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła kubistycznego: Pablo Picasso <i>Panny z Awinionu</i> (opis preikonograficzny, tematyka, sposób ukazania rzeczywistości, kolorystyka, wygląd form, inspiracje) • wprowadzenie do epoki (nowe strategie i idee sztuki, pochodzenie nazw nurtów) • kubizm – malarstwo, rzeźba: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • futurizm – malarstwo, rzeźba: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Emil Nolde <i>Maria Egipcjanka</i> i Jean-Michel Basquiat <i>Pyro</i>) 	1.1 2.1 3.1 3.2
Abstrakcjonizm – triumf formy	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła abstrakcyjnego: Wassily Kandinsky <i>Improwizacja 31 (Bitwa morska)</i> (wygląd form w dziele, technika malarska, inspiracje, kompozycja, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (nowy język sztuki, pochodzenie nazwy) • malarstwo (neoplastycyzm, suprematyzm), rzeźba (konstruktywizm) – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Umberto Boccioni <i>Dynamizm cyklisty</i> i Richard Estes <i>Kolejka D</i>) 	1.1 1.2 2.1 3.1 3.2
Dadaizm i surrealizm – buntownicy, marzyciele	<ul style="list-style-type: none"> • opis dzieła surrealistycznego: Max Ernst <i>Słoń Célebes</i> (opis preikonograficzny, elementy przedstawienia, skojarzenia) • wprowadzenie do epoki (zmiany w pojmowaniu twórczości i statusu artysty, pochodzenie nazw, ogólna charakterystyka nurtów) • dadaizm – rzeźba, nowe techniki, działalność publiczna: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • surrealizm – malarstwo, nowe techniki: cechy charakterystyczne, najważniejsze 	1.1 1.2 2.1 3.1 3.2

	<p>informacje, twórcy</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Salvador Dali <i>Trwałość pamięci</i> i zdjęcie kampanii reklamowej koncernu samochodowego) 	
Architektura modernistyczna – mniej znaczy więcej	<ul style="list-style-type: none"> • opis budowli modernistycznej: Le Corbusier <i>Unité d'Habitation</i> (konstrukcja bryły, materiał, kolorystyka, koncepcja wnętrza, wymiary) • wprowadzenie do epoki (pochodzenie nazwy, czynniki kształtujące nowoczesne koncepcje architektury, funkcjonalizm) • wybrane nurty architektury modernistycznej – de Stijl, Bauhaus, art déco, konstruktywizm, styl międzynarodowy: cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Ludwig Mies van der Rohe, pawilon niemiecki na wystawie światowej w Barcelonie i Peter Zumthor, Centrum Sztuki w Bregencji) 	<p>1.1 2.1 2.2 3.1 3.2</p>
Malarstwo i rzeźba – nurty i tendencje współczesności	<ul style="list-style-type: none"> • opis współczesnego obrazu: Francis Bacon <i>Studium do portretu papieża Innocentego X według Velázquez</i> (opis preikonograficzny, tematyka, zastosowane konwencje, technika malarska, kompozycja, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (przemiany kulturowe po II wojnie światowej, neoawangarda, postmodernizm, nowe ośrodki artystyczne) • malarstwo – wybrane nurty (ekspresjonizm abstrakcyjny, pop-art, nowa figuracja, hiperrealizm, street art): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • rzeźba – wybrane nurty (abstrakcjonizm, pop-art, sztuka kinetyczna, minimalizm, hiperrealizm): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł 	<p>1.1 1.2 2.1 3.1 3.2</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Marcel Duchamp <i>Stojak na butelki</i> i Andy Warhol <i>Pudelka Brillo</i>) 	
Architektura i sztuka użytkowa – najnowsze tendencje	<ul style="list-style-type: none"> • opis współczesnej budowli: Frank O. Gehry, Muzeum Guggenheima w Bilbao (kompozycja bryły, technika projektowania, wygląd elementów, materiał, kolorystyka, plan wnętrza) • wprowadzenie do epoki (rola nowoczesnej architektury i sztuki użytkowej w życiu człowieka, ich ogólna charakterystyka) • architektura – wybrane nurty (postmodernizm, technicyzm, ekologizm, dekonstruktywizm, styl blob): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • sztuka użytkowa – wybrane nurty (styl skandynawski, wzornictwo organiczne, pop-design, styl industrialny, minimalizm, postmodernizm, wzornictwo ekologiczne): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na przykładzie wybranych dzieł • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (Ludwig Mies van der Rohe, plan willi modernistycznej i Zaha Hadid, szkic do projektu muzeum MAXXI w Rzymie) 	1.1 1.2 2.1 2.2 3.1 3.2
Sztuka przekraczająca granice – nowe praktyki twórcze	<ul style="list-style-type: none"> • opis instalacji artystycznej: Christo i Jeanne-Claude, instalacja <i>Bramy</i> w Nowym Jorku (lokalizacja, symbolika, inspiracje, konstrukcja, wymiary, tworzywo, kolorystyka) • wprowadzenie do epoki (nowe strategie, środki wyrazu, formy i tematyka dzieł, zanik podziałów gatunkowych, interdyscyplinarność) • wybrane techniki i strategie artystyczne (asamblaż, instalacja, happening, performance): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • wybrane nurty artystyczne (konceptualizm, land art, wideo-art, media art): cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje, twórcy • omówienie wyznaczników stylu i epoki na 	1.1 2.1 2.2 3.1 3.2

	przykłdzie wybranych dzieł <ul style="list-style-type: none"> • najważniejsze zabytki i główni twórcy w Polsce • ekspresja przez sztukę • porównanie dzieła dawnego i współczesnego (<i>Wenus z Milo</i> i Michelangelo Pistoletto <i>Wenus wśród szmat</i>) 	
--	---	--

IV. Procedury osiągnięcia celów kształcenia

Pełna realizacja celów kształcenia jest uzależniona od odpowiedniego doboru metod nauczania. Wykorzystanie zróżnicowanych form pracy z uczniem oraz technik motywacji to czynniki, które w znacznym stopniu ułatwiają i uatrakcyjniają proces przekazywania wiedzy i kształcenia kompetencji. Nauczanie przedmiotu *plastyka* wiąże się z pewnymi trudnościami, najpowszechniejsze to: ograniczony czas realizacji programu i niewystarczające wyposażenie pracowni. Istotnym wyzwaniem jest także inspirowanie uczniów niezainteresowanych przedmiotem, kształtowanie ich potrzeb estetycznych i wzbudzanie w nich potrzeby tworzenia.

Zaprezentowany zestaw metod nauczania umożliwia dobór takich rozwiązań, które sprawdzą się zarówno w pracy z uczniami o już ukształtowanych zainteresowaniach z dziedziny sztuki, pozytywnie nastawionymi do pracy twórczej, jak i niechętnie ustosunkowanymi do przedmiotu.

Sugerowane w realizacji programu techniki pracy reprezentują kilka grup metod nauczania: **metody podające, poszukujące, oglądowe oraz wdrażające do praktycznego działania.**

1) Metody podające

Praca z tekstem podręcznika w programie *Sztuka tworzenia* odgrywa podstawową rolę. Podręcznik został tak skonstruowany, aby umożliwić szybkie odszukanie podstawowych informacji. Przekaz zawartych w nim treści powinien być uzupełniony metodami aktywizującymi oraz pokazami multimedialnymi. Podręcznik zawiera uporządkowane wiadomości, a także elementy kompendium pozwalające na śledzenie ewolucji sztuki w jej najistotniejszych punktach. W ten sposób zarówno zagadnienia dotyczące poszczególnych dyscyplin sztuk wizualnych, jak i przemian form oraz treści dzieł sztuki są łatwe do przyswojenia.

Praca z tekstem podręcznika nie ma wyłącznie charakteru biernego przyswajania wiedzy. Wiąże się z koniecznością aktywnego poszukiwania odpowiedzi na pytania towarzyszące ilustracjom, odnoszenia wiadomości z danego rozdziału do wiedzy uprzednio nabytej lub do codziennych doświadczeń ucznia. Dzięki pracy z podręcznikiem uczniowie powinni nabywać nie tylko wiedzę, lecz także praktyczne umiejętności niezbędne dla świadomej percepcji i recepcji dzieł, takie jak: określanie funkcji sztuki, rozpoznawanie różnic gatunkowych i wzajemnych inspiracji między poszczególnymi dyscyplinami sztuk wizualnych, opisywanie i analizowanie dzieła sztuki, wskazywanie typowych cech danego stylu czy określonej epoki, posługiwanie się odpowiednią terminologią.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać pracę z tekstem podręcznika:

- typy malarstwa, techniki i narzędzia malarskie;
- środki wyrazu architektury;
- najważniejsze informacje o malarstwie, rzeźbie, architekturze i sztuce użytkowej w prehistorii.

Praca z materiałem ilustracyjnym stanowi niezbędny element w procesie nauczania przedmiotu *plastyka*. Kontakt ucznia z reprodukcjami zamieszczonymi w podręczniku, albumach o sztuce, czasopismach artystycznych, a także z filmami i portalami internetowymi poświęconymi sztuce zapewnia trening percepcji konieczny dla odbioru sztuki, a ponadto przyczynia się do rozbudzania ciekawości zjawisk artystycznych i potrzeby bezpośredniego kontaktu ze sztuką.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać pracę z materiałem ilustracyjnym:

- tematy i typy fotografii;
- analiza i interpretacja wyglądu świątyni greckiej (Partenon);
- charakterystyka rzeźby barokowej.

Opis dzieła sztuki jest metodą, która łączy analizę formalną z elementami analizy warstwy znaczeń dzieła. Ćwiczenia interpretacyjne przewidziane w programie *Sztuka tworzenia* zapewniają realizację dwóch podstawowych celów kształcenia, jakimi są percepcja i recepcja sztuki. Nauczyciel może przy tym dodatkowo korzystać z różnych propozycji z zakresu ikonografii (np. odpowiednio dostosowane elementy ikonologii Erwina Panofsky'ego czy hermeneutyki Hansa-Georga Gadamera) oraz manifestów, esejów lub innych tekstów teoretycznych wybranych artystów, kuratorów i krytyków sztuki bądź

dziennikarzy popularyzujących tę tematykę. Metoda bazuje na wiedzy zdobytej przez ucznia – wiadomościach na temat środków wyrazu dzieł sztuki i terminach z zakresu teorii oraz historii sztuki, a także technik i strategii twórczych. Kompetencje ucznia uzyskane dzięki zastosowaniu omawianej metody obejmują m.in.: podanie epoki i stylu reprezentowanych przez pracę, określenie techniki wykonania dzieła, analizę formalną, opis preikonograficzny (wstępną, ogólną charakterystykę form widocznych w dziele) oraz elementy analizy ikonograficznej (interpretacja treści, wskazanie i odczytanie symboli, nawiązań do innych sztuk itp.).

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać opis dzieła sztuki:

- specyfika dzieła sztuki użytkowej;
- wygląd obrazu kubistycznego;
- cechy charakterystyczne przykładu architektury eklektycznej.

Opowiadanie (wykład) sprawdza się jako forma szybkiego wprowadzenia uczniów w temat i zarysowania kontekstów, których będą potrzebować, by zrozumieć i omawiać nowe zagadnienia. Jako metoda nauczania opiera się na komunikatach z wykorzystaniem elementów ludycznych (np. teatralizacja wypowiedzi mająca na celu pobudzenie wyobraźni słuchaczy). Przekaz, pomimo formy mówionej, jest wyraźnie zdynamizowany, zwłaszcza w przypadku zastosowania przez nauczyciela humorystycznego, barwnego, prostego języka oraz przykładów nawiązujących do codziennych doświadczeń uczniów. Pasja mówcy jest w tym przypadku najsilniejszym bodźcem wzbudzającym zainteresowanie odbiorców.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać opowiadanie:

- impresjonizm jako odzwierciedlenie przełomu w sztuce i kulturze;
- działalność publiczna dadaistów i surrealistów;
- sytuacja sztuki we współczesnym świecie.

Korekta przeprowadzana przez nauczyciela może mieć charakter indywidualny albo zbiorowy i powinna opierać się na dialogu lub dyskusji. Możemy wyróżnić dwa jej rodzaje:

- konsultacja powstającej pracy plastycznej albo projektu z zakresu sztuk wizualnych – jej celem jest przekazanie uczniowi dodatkowych informacji, opinii i rad, które umożliwią mu naniesienie ewentualnych poprawek;
- omówienie zrealizowanej pracy plastycznej albo projektu z zakresu sztuk wizualnych, mające najczęściej formę komentarza nauczyciela do wystawionej oceny; jest to opis i charakterystyka osiągnięć ucznia na danym etapie nauczania – w tej formie korekta stanowi

ważną informację zwrotną dla ucznia na temat zalet jego pracy oraz elementów, nad którymi powinien jeszcze popracować.

Korektę warto potraktować jako element oceniania kształtującego, ponieważ pomaga uczniowi dokonać samodzielnej oceny postępów i osiągnięć.

2) Metody poszukujące

Metoda heurystyczna (heureza) opiera się na dążeniu poznawczym, które nie zakłada z góry konkretnych rozwiązań problemów. Jej prekursorem był Sokrates skłaniający rozmówców do samodzielnego formułowania tez i wniosków za pomocą odpowiednio stawianych pytań. Celem heurezy jest przede wszystkim aktywne poszerzanie zakresu wiedzy ucznia. Rola nauczyciela polega na zadawaniu kolejnych pytań ukierunkowujących, wynikających logicznie z wcześniejszych odpowiedzi udzielonych przez uczniów. Zadaniem nauczyciela jest stwarzanie sytuacji sprzyjających indywidualnemu rozwiązywaniu problemów przez ucznia, umożliwiających mu odwoływanie się do własnych doświadczeń i obserwacji. W procesie nauczania metoda ta dowartościowuje ucznia oraz jego kreatywność i spontaniczność. W odniesieniu do przedmiotu *plastyka* jej stosowanie jest jednym z ważniejszych czynników wpływających na kształcenie krytycznego myślenia potrzebnego w kontakcie ze sztuką, zwłaszcza jej najnowszymi zjawiskami. Atrakcyjność heurezy polega na wzbogaceniu procesu uczenia się i zapobieganiu rutynie przyswajania kolejnych informacji. Sprzyja przełamywaniu schematów myślowych, wzbogacaniu wyobraźni, a także rozwijaniu inteligencji poprzez twórcze myślenie. Omówiona metoda sprawdza się w konstruowaniu przez uczniów wypowiedzi o charakterze analitycznym i krytycznym, wspomaga kształcenie umiejętności wnioskowania i formułowania opinii na temat treści dzieła sztuki. Podstawowym warunkiem efektywnego stosowania tej metody jest stawianie przez prowadzącego jasno sformułowanych pytań i dysponowanie przez uczniów odpowiednim zasobem wiedzy, koniecznej jako punkt wyjścia rozważań.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać heurezę:

- omówienie ewolucji architektury sakralnej od romanizmu do gotyku;
- scharakteryzowanie przełomu abstrakcyjnego w malarstwie;
- porównanie przykładów rzeźby dawnej i współczesnej.

Metoda hermeneutyczna umożliwia formułowanie wypowiedzi na temat dzieł sztuki bez konieczności odwoływania się do kontekstów teoretycznych, historycznych i biograficznych. Daje to uczniowi swobodę w samodzielnych poszukiwaniach znaczeń dzieła.

Ewentualne braki w wiedzy nie powinny zniechęcać uczniów do rozmów o sztuce oraz do dzielenia się swoimi wrażeniami i opiniami, będącymi dobrym wstępem do właściwej analizy i interpretacji. Kolejną zaletą tej metody polega na tym, że sprawdza się ona przy omawianiu najnowszych zjawisk sztuki, zbyt krótko istniejących, aby zyskały jednoznaczne wartościowania czy wzorcowe analizy.

Przykładowe zagadnienia, do których omówienia można wykorzystać metodę hermeneutyczną, to zadania *Patrz i odkrywaj* oraz *Wczoraj i dziś*.

Mapa myśli jest metodą bazującą na graficznym uporządkowaniu haseł – kluczowych informacji, szczególnie przystępną dla pokolenia przyzwyczajonego do używania obrazów w celach komunikacyjnych i poznawczych. Polega na zapisywaniu i ilustrowaniu nowych wiadomości w sposób odzwierciedlający wielokierunkową pracę umysłu – nielinearne, sieciowe łączenie skojarzeń. Jej zaletą jest umożliwienie oglądu całości usystematyzowanych, wzajemnie powiązanych informacji, kształtowanie dyscypliny myślenia oraz uniwersalność (metoda daje okazję do zaprezentowania własnych pomysłów i skojarzeń zarówno zdolniejszym, jak i słabszym uczniom).

Tworzenie mapy myśli zaczyna się od usytuowania w centrum głównego zagadnienia, problemu, pojęcia. W przypadku przedmiotu *plastyka* może to być tytuł dzieła sztuki, nazwa kierunku itp. Do podstawowego hasła dopisuje się kolejne elementy. Przejrzystość tego rodzaju notatki wzmacniają m.in. różnokolorowe zapisy, schematyczne rysunki, umowne znaki (np. strzałki, odsyłacze) oraz duży format.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać mapę myśli:

- typy rzeźby i podstawowe techniki rzeźbiarskie;
- tematy malarstwa w sztuce barokowej, reprezentujące je dzieła i ich autorzy;
- kierunki awangardowe w sztuce I połowy XX w.

Metoda portfolio uczy wyszukiwania i segregowania wiadomości na wybrany temat oraz korzystania z różnych źródeł informacji i wymieniania się materiałami. Zagadnienie należy opracować w określonym czasie, co uczy terminowości, systematyczności i planowania własnej pracy. Nauczycielowi ta metoda daje możliwość lepszego poznania ucznia, bo zawartość portfolio świadczy o kręgu jego zainteresowań, skali poszukiwań, samodzielności, wnikliwości oraz umiejętności selekcji materiału. Prezentacja wyników pracy przez ucznia przed klasą pozwoli natomiast ocenić jego kompetencje w zakresie publicznego występowania oraz pomysłowość podczas prezentacji.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać portfolio:

- przykłady zabytków polskiego renesansu;
- współczesne budowle nawiązujące do klasycznych wzorców piękna;
- przykłady rysunków satyrycznych we współczesnej prasie.

Dyskusja zakłada partnerstwo wszystkich uczestników włącznie z nauczycielem. Sprzyja kształceniu umiejętności wyrażania opinii na temat sztuki, oceniania jej wartości, dzielenia się własnymi odczuciami oraz przeżyciami estetycznymi. Wymiana refleksji ma na celu nie tylko prezentację własnego zdania, lecz także zapoznanie się ze stanowiskiem innych osób. Poza rolę dydaktyczną dyskusja pełni także istotną funkcję w procesie wychowania poprzez rozwijanie umiejętności prowadzenia kulturalnej rozmowy i budowania merytorycznej argumentacji. Zachęca do aktywności i wspomaga doskonalenie kompetencji świadomego odbiorcy sztuki. Ważne jest, aby nauczyciel, przy zachowaniu spontaniczności tej formy pracy, zadbał o porządek na lekcji – nie dopuścił do chaosu i wypowiedziania się przez wszystkie osoby na raz, zwłaszcza w niewłaściwy sposób (niepoprawny merytorycznie, obraźliwy itp.).

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać dyskusję:

- nowe praktyki twórcze – ocena zjawiska;
- design – rzemiosło czy sztuka;
- architektura wielkich blokowisk – modernizm przyjazny czy wrogi mieszkańcom.

Burza mózgów (gielda pomysłów) jest metodą grupowego rozwiązywania problemów i rozpatrywania zagadnień. W części pierwszej uczniowie zapisują wszystkie pomysły, natomiast w drugiej następuje selekcja, ocena poszczególnych propozycji i wskazanie najlepszych rozwiązań. Dzięki tej metodzie młodzież rozwija wyobraźnię i uczy się aktywnej współpracy. Trzeba jednak zadbać o to, by w czasie burzy mózgów panował porządek: mówić może tylko jedna osoba, a wypowiedzi powinny być krótkie i rzeczowe.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać burzę mózgów:

- zmiany w architekturze spowodowane wprowadzeniem do budownictwa stali, żelaza i szkła;
- możliwości artystyczne wynikające ze stosowania technik graficznych;
- powody, dla których XX-wiecznym artystom przestały wystarczać dotychczasowe techniki i środki wyrazu sztuki.

Linia czasu jest metodą przydatną w nauczaniu historii sztuki. Pozwala przystępnie ukazać takie zagadnienia, jak granice czasowe epoki lub stylu, ich kolejność, współlistnienie oraz nakładanie na siebie, a więc wzajemne powiązania, a tym samym ewolucję dzieł sztuki. Forma wykresu zwiększa efektywność przyswajania wiedzy. Nauczyciel może korzystać z osi

zamieszczonej w podręczniku lub stworzyć własną, bardziej szczegółową. Warto wówczas wprowadzić oś główną oraz linie pomocnicze dla kolejnych epok. Na czytelność, podobnie jak w przypadku map myśli, korzystnie wpłynie różnicowanie kolorystyczne zapisów oraz duży format, który pozwoli na swobodne naniesienie wszystkich informacji.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać linię czasu:

- średniowiecze, renesans i barok w różnych krajach Europy;
- trwanie i etapy rozwoju cywilizacji greckiej i rzymskiej;
- cezury czasowe epok: prehistorii, starożytności, nowożytności i współczesności.

3) Metody wdrażające do praktycznego działania

Działania kreatywne (metoda zajęć praktycznych) polegają na tworzeniu przez uczniów prac plastycznych, przygotowywaniu projektów z zakresu sztuk wizualnych i animacji wydarzeń kulturalnych oraz uczestnictwie w szeroko pojętym życiu artystycznym. Te formy aktywności stanowią realizację treści podstawy programowej w zakresie ekspresji przez sztukę, sprzyjają także nabywaniu oraz utrwalaniu wiedzy i umiejętności praktycznych. Obydwa te obszary powinny uzupełniać się w realizowanych przez uczniów zadaniach, dlatego każda z jednostek lekcyjnych w podręczniku zawiera zadania twórcze. Propozycje prac plastycznych w technikach malarskich, rysunkowych, graficznych, rzeźbiarskich i mieszanych zostały uzupełnione sugestiami działań w dziedzinie najnowszych sztuk wizualnych, np. z wykorzystaniem nowych mediów.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać zajęcia praktyczne:

- organizacja wystawy, spotkania z twórcami, wizyta w galerii sztuki;
- wykonanie projektu architektonicznego lub z dziedziny sztuki użytkowej;
- przygotowanie fotoreportażu, happeningu, kolażu.

Przekład intersemiotyczny polega na posłużeniu się kodem danej dziedziny sztuki dla przełożenia kodu specyficznego dla innej. Daje uczniom możliwość kreatywnej ekspresji z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności związanych z różnymi poznanymi dziedzinami twórczości artystycznej.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać przekład intersemiotyczny:

- wykonanie fotografii inspirowanych obrazami realistów lub impresjonistów;
- przygotowanie dramy na podstawie wybranego malowidła barokowego;

- stworzenie abstrakcyjnej pracy odzwierciedlającej odczucia związane z utworem muzycznym.

Projekt jest metodą służącą do realizacji zadań długotrwałych, wieloetapowych, wymagających od uczniów łączenia wiedzy z kilku przedmiotów, samodzielności i obowiązkowości. Realizacja projektu sprzyja nabywaniu praktycznych umiejętności oraz utrwalaniu wiedzy, a ponadto kształtowaniu kompetencji interpersonalnych, zdolności elastycznego planowania, twórczego myślenia, gromadzenia informacji z różnych źródeł i krytycznej samooceny. Metoda ta przygotowuje do wyzwań, jakie będą przed uczniami stawały dalsza edukacja i rynek pracy – praca zespołowa nad projektami jest powszechnie stosowaną strategią. Końcowy wytwór projektu może mieć formę prezentacji multimedialnej, modelu, makiety, dokumentacji pisemnej lub fotograficznej albo wydarzenia, np. wystawy, wycieczki, spotkania.

Do obowiązków uczniów realizujących projekt należy:

- sformułowanie szczegółowego tematu projektu, jego zakładanych celów oraz czasu i miejsca realizacji;
- wyznaczenie konkretnych zadań, ustalenie priorytetów i kolejności działań oraz podział prac pomiędzy członków grupy;
- organizacja czasu pracy, wyznaczenie miejsc poszczególnych działań i podział zadań na etapy;
- realizacja zaplanowanych zadań;
- prezentacja wyników.

Zadaniem nauczyciela jest nakreślenie ogólnego zakresu tematycznego projektu oraz wyznaczenie terminów konsultacji i daty wydarzenia będącego finałem projektu, a przede wszystkim sprawowanie opieki merytorycznej oraz wspieranie uczniów od strony dydaktycznej i wychowawczej. Ważne jest także stworzenie na potrzeby projektu jawnego systemu oceniania.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać projekt:

- muzeum moich marzeń (prezentacja multimedialna, album);
- w poszukiwaniu piękna romantycznego – plener fotograficzny, album zdjęć (forma drukowana, multimedialna, wystawa prac);
- organizacja imprezy szkolnej, wydarzenia artystycznego (happening, performance, wystawa, spotkanie itp.).

4) Metody oglądowe

Instruktaż bywa koniecznym wstępem do pracy uczniów. Najczęściej stanowi praktyczną prezentację zagadnień związanych z technikami sztuk plastycznych lub nowych mediów używanych do tworzenia dzieł nurtów sztuki współczesnej.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać instruktaż:

- grafika – różne metody wykonywania odbitek;
- puentylizm – przygotowanie farb, sposób nakładania;
- projektowanie z użyciem programu graficznego – znalezienie i wybór odpowiednich opcji z menu, sposób ich zastosowania.

Wycieczka służy nabywaniu i utrwalaniu wiedzy przez przeżycie, obserwację i bezpośrednio doświadczenie. Rozbudza także wrażliwość, ciekawość świata i potrzebę uczestniczenia w życiu kulturalnym oraz obcowania z dziełami sztuki. Wycieczka może stanowić etap realizacji zadania plastycznego, pracy z zakresu sztuk wizualnych lub projektu. Warto zatem w miarę możliwości organizować wyjścia do muzeów i galerii sztuki oraz wizyty w centrach kultury, umożliwiać zwiedzanie zabytków architektury itp. Wycieczka może być zrealizowana w ramach godzin przedmiotu albo innych zajęć lekcyjnych (w połączeniu z treściami kształcenia innych przedmiotów). Zadaniem nauczyciela jest poinformowanie uczniów o celu wyjścia i przypomnienie im zasad właściwego zachowania. Uczniowie natomiast powinni mieć możliwość wyboru miejsc, które warto odwiedzić, i wydarzeń, w których chcieliby uczestniczyć, a także współdziałania w organizacji wycieczki.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać wycieczkę:

- poszukiwanie motywów ornamentyki architektonicznej nawiązujących do dawnych stylów (np. gotyckiego);
- organizacja pleneru fotograficznego (za inspirację może posłużyć np. sztuka realizmu czy impresjonizmu);
- obserwacja różnorodności sztuki i architektury współczesnej.

Drama jest metodą nabywania oraz utrwalania wiedzy w przystępnej, ciekawej i swobodnej formie – poprzez odgrywanie. Sprzyja zrozumieniu sztuki jako uniwersalnego odzwierciedlenia życia i towarzyszących mu emocji, niezależnie od tego, z jakiej epoki pochodzą utrwalone za pomocą dzieł ślady ludzkiej egzystencji. Metoda dramy wspomaga rozwój kreatywności, jest także sposobem wypowiedzi twórczej uczniów (ekspresja przez sztukę), odwołuje się bowiem do sfery predyspozycji, preferencji i uczuć. Łączy obszary *działam – odkrywam – przeżywam*. W dramie wykorzystywane są elementy gry aktorskiej

i praca z ciałem. Scenografia, kostiumy i rekwizyty mogą zostać wykonane na bieżąco, z materiałów i przedmiotów dostępnych w sali. W działaniach tego typu pojawia się także element twórczej zabawy. Przebieg dramy nie powinien polegać na ścisłej realizacji scenariusza, lecz na improwizacji. Uczniowie otrzymują temat do opracowania oraz kilka minut na przygotowanie wystąpienia.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać dramę:

- sceny z życia codziennego na antycznych wazach greckich;
- emocje ukazane na obrazach fowistycznych;
- happening inspirowany sztuką dawną albo współczesną.

Żywy obraz oraz **żywa rzeźba**, czyli improwizowane odtworzenie kompozycji oraz charakterystycznych elementów formalnych dzieła sztuki, doskonale sprawdzają się w przypadku omawiania dzieł malarskich czy rzeźbiarskich dawnych mistrzów (np. sceny rodzajowe, religijne, mitologiczne). Jako pomoc w realizacji zadania uczniowie otrzymują reprodukcję obrazu lub rzeźby. Odwzorowanie struktury dzieła może być wzbogacone o fabułę – próbę zrekonstruowania historii ukazanej w malowidle czy obiekcie rzeźbiarskim. Ciekawym pomysłem jest również odtworzenie samego procesu powstawania dzieła, z podziałem na role twórcy (reżysera) oraz bohaterów (aktorów). Warto wykonać dokumentację fotograficzną efektu końcowego. Wskazane techniki można wykorzystać jako sposób weryfikacji wiedzy ucznia oraz podczas powtórzenia treści kształcenia – zadaniem części uczniów może być wówczas odgadnięcie nazwiska autora i tytułu dzieła prezentowanego przez koleżanki i kolegów. Pozwoli to zaangażować wszystkich uczniów, zamieniających się rolami aktorów i widzów. Zespoły odtwarzają dzieła wytypowane przez nauczyciela, wylosowane lub wybrane samodzielnie.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać żywy obraz lub żywą rzeźbę:

- kanon sztuki egipskiej;
- orszak z bizantyjskiej mozaiki;
- spokój dzieła klasycystycznego a dynamika dzieła romantycznego.

V. Zakładane osiągnięcia ucznia

W planowaniu pracy i ocenianiu postępów w nauce konieczne jest określenie oczekiwanych osiągnięć ucznia na kolejnych etapach edukacji. Muszą być one sformułowane zgodnie z celami kształcenia i wychowania oraz treściami nauczania. Osiągnięcia ucznia zostały

określone w obszarach wiedzy i umiejętności oraz postaw.

Uczeń potrafi:

- wymienić dziedziny sztuk wizualnych – tradycyjne i nowe;
- rozpoznać najważniejsze techniki plastyczne – tradycyjne i nowe;
- omówić środki wyrazu typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki i wskazać ich zastosowanie na wybranym przykładzie;
- posługiwać się podstawowymi terminami z zakresu sztuk wizualnych;
- opisać wybrane dzieło sztuki (jego formę, treść i funkcję);
- dokonać chronologicznego przeglądu dziejów sztuki;
- scharakteryzować sztukę danej epoki lub stylu, wymienić reprezentatywne dzieła i twórców;
- powiązać dzieło sztuki z miejscem i czasem powstania na podstawie cech charakterystycznych;
- rozpoznać dzieła sztuki z kanonu najwybitniejszych dzieł w historii, podać nazwiska ich twórców;
- wymienić przykłady muzeów i innych instytucji artystycznych w Polsce i na świecie;
- korzystać z różnych źródeł informacji i różnorodnych form przekazów (tekstów kultury);
- stworzyć pracę z użyciem środków wyrazu sztuk wizualnych;
- sformułować i wyrazić własną opinię na temat wybranego dzieła sztuki i poprzeć ją argumentami;
- ocenić znaczenie sztuki epok historycznych dla tradycji i kultury współczesnej;
- pracować w grupie, przestrzegając zasad kultury osobistej;
- kierować się w opiniach tolerancją wobec różnorodnych wartości estetycznych.

VI. Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia

Przedmiotowy system oceniania (PSO) powinien uwzględniać cele kształcenia wynikające z podstawy programowej oraz zachować spójność z wewnętrznym systemem oceniania w szkole, tj. z celami i zadaniami szkoły. Tworząc PSO dla przedmiotu *plastyka* na III etapie edukacyjnym, nauczyciel powinien:

- wziąć pod uwagę, że zajęcia odbywają się raz w tygodniu i tylko przez rok;
- uwzględnić specyfikę przedmiotu, realizującego nie tylko cele edukacyjno-wychowawcze (nabywanie wiedzy, umiejętności, kształtowanie postaw), lecz także uwzględniającego

działania twórcze. Kreacja plastyczna czy artystyczna powinna mieć także aspekt psychologiczny – sprzyjać samorealizacji, rozładowaniu stresu, budowaniu pewności siebie i wywoływać poczucie satysfakcji.

Ocena pracy ucznia i jego osiągnięć powinna odzwierciedlać aktywność, kreatywność i inicjatywę podczas zajęć, a nie tylko stopień opanowania wiedzy i umiejętności.

Warto wprowadzić model oceniania kształtującego lub jego elementy według zasady *mniej ocen, więcej wskazówek*. Pomaga on uczniowi dokonać samodzielnej weryfikacji postępów i osiągnięć, motywuje go do dalszej pracy i nauki, naprawy błędów, rozwijania zainteresowań oraz uzdolnień, kształtuje samodzielność. Jako element dyscyplinujący można wprowadzić system plusów i minusów, które przyznaje się za aktywność oraz pracę na lekcji, przygotowanie do zajęć, terminowe oddanie zadań itp. Za określoną liczbę plusów lub minusów można wystawić odpowiednią ocenę.

Ze względu na niewielką liczbę godzin warto zrezygnować z wymagania od uczniów typowych odpowiedzi ustnych sprawdzających opanowanie materiału, ponieważ nie angażują one całej klasy i są czasochłonne. Korzystnie byłoby również zaniechać przeprowadzania sprawdzianów oraz prac klasowych. Wiedzę i umiejętności uczniów można weryfikować za pomocą testów, a także zadań praktycznych, np. realizowanych metodą dramy i projektu, albo działań kreatywnych. Atrakcyjną dla ucznia formą sprawdzenia wiedzy połączonego z zabawą będą quizy polegające na odgadywaniu tytułów i autorów dzieł sztuki oraz epok ich powstania, punktowane grupowo lub indywidualnie. Wiedzę warto też sprawdzać za pomocą zadań z materiałem ilustracyjnym, polegających na wskazywaniu przez uczniów określonych elementów na ilustracji.

Trzeba pamiętać, że ocena powinna mieć charakter dydaktyczny i wychowawczy – dotyczy to w głównej mierze ocen cząstkowych. Należy zatem uwzględnić nie tylko wiedzę i umiejętności ucznia, lecz także jego indywidualne predyspozycje, sprawność manualną, zaangażowanie, postępy.

Ocena sumująca służy weryfikacji osiągnięć ucznia w danym semestrze lub roku. Składają się na nią oceny cząstkowe, uzyskane przez ucznia w ocenianiu bieżącym. Ocena sumująca może, ale nie musi być średnią arytmetyczną. Nauczyciel może wprowadzić wagę ocen. Podsumowaniem efektów pracy semestralnej lub rocznej warto uczynić projekt edukacyjny realizowany grupowo.

Wyjątkowe dokonania uczniów, wykraczające poza wymagania edukacyjne, należy oceniać indywidualnie.

System oceniania powinien być jasny, zrozumiały dla ucznia, jawny (przedstawiony na początku roku szkolnego). Ponadto oceniać należy obiektywnie, systematycznie i konsekwentnie.

Przy ocenianiu można wykorzystać zaproponowane przykładowe wymagania edukacyjne na poszczególne oceny semestralne i roczne (w wymaganiach na ocenę wyższą zawarte są wymagania na ocenę niższą).

Ocena niedostateczna	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nie zdobył podstawowych wiadomości i umiejętności; • nie interesuje się procesem dydaktycznym; • nie uczestniczy w lekcjach; • nie przygotowuje zadań domowych; • lekceważy obowiązki szkolne.
Ocena dopuszczająca	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dysponuje wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej ze znacznymi brakami; • potrafi zastosować wiedzę i umiejętności w niektórych sytuacjach typowych; • nie zawsze stosuje się do uwag prowadzącego; • przy wykonywaniu zadań potrzebuje pomocy nauczyciela; • zazwyczaj przychodzi na lekcje i w większości przypadków realizuje polecenia; • podczas pracy w grupach jest biernym członkiem zespołu.
Ocena dostateczna	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opanował wiedzę i umiejętności określone w podstawie programowej z niewielkimi brakami; • stosuje wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych; • posługuje się różnymi narzędziami i technikami plastycznymi; • stosuje się do uwag nauczyciela; • opisuje dzieła z pomocą prowadzącego; • wykonuje zadania, zazwyczaj jest przygotowany do lekcji, pracuje systematycznie; • podejmuje współpracę z innymi osobami podczas realizacji zadań grupowych.

<p>Ocena dobra</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej; • stosuje zdobytą wiedzę i posiadane umiejętności w sytuacjach typowych oraz niektórych sytuacjach nietypowych; • korzysta z różnych źródeł informacji; • posługuje się zróżnicowanymi narzędziami i technikami plastycznymi, wybierając środki wyrazu stosowne do charakteru zadania; • właściwie wykonuje wszystkie zadania; • samodzielnie opisuje dzieła sztuki i interpretuje je pod kierunkiem prowadzącego; • twórczo korzysta z uwag nauczyciela; • w niektórych zadaniach wykazuje się samodzielnością w rozwiązywaniu postawionego problemu; • wykonuje zadania w wyznaczonym terminie, jest przygotowany do lekcji; • przedstawia własne pomysły podczas działań grupowych.
<p>Ocena bardzo dobra</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje wiedzę i umiejętności zarówno w sytuacjach typowych, jak i nietypowych, wymagających kreatywności; • korzysta z różnych źródeł informacji i tekstów kultury; • biegle posługuje się narzędziami i technikami plastycznymi, dobierając je w zależności od charakteru zadania; • samodzielnie poszukuje nowych narzędzi, technik i środków wyrazu, eksperymentuje i twórczo podchodzi do wyznaczonych zadań; • właściwie i samodzielnie wykonuje wszystkie polecenia nauczyciela; • stosuje się do uwag prowadzącego, a jednocześnie potrafi dyskutować i podawać argumenty w obronie własnego zdania; • samodzielnie i kreatywnie rozwiązuje postawione problemy; • samodzielnie opisuje i interpretuje dzieła; • indywidualnie poszukuje dodatkowych informacji o sztuce; • wykazuje się kreatywnością podczas realizacji zadań

	grupowych, wykonuje znaczący zakres prac, pomaga innym.
Ocena celująca	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dysponuje wiedzą i umiejętnościami znacznie wykraczającymi poza wymagania edukacyjne sformułowane dla jego poziomu; • sprawnie, świadomie i krytycznie korzysta z różnych źródeł informacji, tekstów kultury i środków wyrazu plastycznego; • samodzielnie, systematycznie poszerza swoją wiedzę i umiejętności; • wykonuje prace na wysokim poziomie technicznym i artystycznym; • z sukcesem angażuje się w ponadprogramowe, nieobowiązkowe inicjatywy, np. turnieje wiedzy, konkursy plastyczne czy wydarzenia artystyczne.

VII. Materiały dydaktyczne

Program *Sztuka tworzenia* precyzyjnie określa treści i sposoby nauczania przedmiotu *plastyka* w gimnazjum, prezentując jednocześnie alternatywy metodyczne w zakresie recepcji i percepcji sztuki (przekaz informacji, kształcenie kompetencji ucznia) oraz twórczej ekspresji. Narzędziem realizacji programu jest podręcznik pod tym samym tytułem.

Podręcznik składa się z dwóch rozdziałów. Pierwszy – *Formy twórczości* – prezentuje w 7 jednostkach tematycznych treści dotyczące podstawowych dziedzin sztuk wizualnych. Drugi rozdział – *Z dziejów sztuki* – ma charakter chronologiczny: w 23 jednostkach tematycznych przedstawia podstawowe informacje z zakresu historii i teorii sztuki.

Pierwszy rozdział podręcznika dotyczy specyfiki najważniejszych dziedzin sztuk wizualnych. Każdy z siedmiu tematów (malarstwo, grafika, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa, fotografia, film) rozpoczyna się zadaniem aktywizującym wspólnym dla obu części publikacji – *Patrz i odkrywaj*. Polega ono na prezentacji reprodukcji reprezentatywnego dzieła z omawianej dziedziny sztuki lub epoki oraz kilku jego fragmentów w zbliżeniu, opatrzonych szczegółowymi komentarzami i pytaniami zachęcającymi ucznia do opisu i analizy. Kolejnym elementem rozdziału jest omówienie charakterystycznych cech danej dyscypliny sztuki, typów i gatunków jej dzieł oraz podstawowych technik, w jakich one powstają, a także narzędzi, jakimi posługują się twórcy tej dyscypliny. W osobnej części, wyróżnionej graficznie, znajduje się omówienie środków wyrazu danej dziedziny twórczości artystycznej. Uzupełnieniem podstawowych treści każdego z tematów są wskazówki

praktyczne (*To się może przydać...*), podsumowanie najważniejszych informacji w ramce (*...w skrócie*), zadania sprawdzające wiedzę i zachęcające do twórczej aktywności (*Pytania i polecenia, Zadania plastyczne*) oraz porównanie dawnej i współczesnej pracy reprezentującej daną dziedzinę sztuki (*Wczoraj i dziś*).

Drugi rozdział podręcznika jest poświęcony przedstawieniu form sztuki w układzie chronologicznym i obejmuje dwadzieścia trzy jednostki tematyczne, w których omówiono kolejne epoki i nurty w dziejach sztuki (prehistoria, Egipt, Grecja, Rzym, Bizancjum, romanizm, gotyk, renesans, barok, klasycyzm, romantyzm, realizm, impresjonizm i postimpresjonizm, architektura eklektyczna i nowe tendencje, symbolizm i secesja, fowizm i ekspresjonizm, kubizm i futurizm, abstrakcjonizm, dadaizm i surrealizm, architektura modernistyczna, malarstwo i rzeźba XX w., architektura i sztuka użytkowa XX w., nowe praktyki twórcze). Elementem otwierającym każdy temat jest zadanie *Patrz i odkrywaj*. Szczegółowe komentarze i pytania w nim zawarte mają na celu zwrócenie uwagi ucznia na typowe cechy danej epoki lub nurtu. Kolejne, stałe elementy każdego z tematów to wprowadzenie (tło społeczno-kulturowe epoki, zakres czasowy, ośrodki artystyczne, historyczne okoliczności powstania stylu) oraz części zawierające wypunktowane informacje dotyczące poszczególnych dyscyplin sztuki danej epoki (formy i tematyka dzieł, nazwiska twórców itp.). Charakterystyczne cechy sztuki danego okresu są zaprezentowane w efektownej, zwracającej uwagę formie w części *Styl kryje się w detalu*, zawierającej reprodukcje szczególnie ciekawych dzieł wraz z komentarzami. Układ końcowego fragmentu każdego tematu jest analogiczny do części pierwszej podręcznika. Znajdują się tu podsumowania najważniejszych informacji w ramce (*W skrócie*), zadania teoretyczne i praktyczne (*Pytania i polecenia, Zadania plastyczne*) oraz zestawienie dzieła sztuki pochodzącego z omawianej epoki z dziełem współczesnym nawiązującym do tradycji w formie lub treści (*Wczoraj i dziś*).

Struktura podręcznika oparta na powtarzalnych elementach ułatwia porządkowanie nowych informacji oraz szukanie powiązań między nimi. Umożliwia całościowy ogląd dziejów sztuki jako procesu, ciągu czynników powiązanych zależnościami. Wygodę dostępu do wiadomości zapewnia także przejrzysty układ graficzny poszczególnych rozdziałów, z wyróżnionymi częściami tematycznymi. Materiał ilustracyjny zamieszczono w odpowiednich proporcjach względem tekstu, dzięki czemu podręcznik daje możliwość przyswajania wiedzy nie tylko za pośrednictwem słowa, lecz także obrazu.