

## Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi przedmiotu plastyka w zakresie klas 6 szkoły podstawowej

Temat	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>KLASA 6</b>					
<p><b>71. Dowiadujemy się, czym jest wzornictwo przemysłowe</b></p> <p><b>72. Projektujemy lampę z materiałów ekologicznych</b></p> <p><b>73. Projektujemy grę planszową</b></p>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie <i>funkcjonalność</i></li> <li>– wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w zespole</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego</li> <li>– wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów</li> <li>– wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w grupie</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej</li> <li>– interpretuje modę jako popularny element kultury</li> <li>– starannie realizuje projekty przedmiotów użytkowych, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie <i>design</i></li> <li>– tłumaczy, na czym polega nurt ekologiczny w designie</li> <li>– starannie wykonuje ćwiczenia z zakresu projektowania przedmiotów, stosując różnorodne techniki i narzędzia</li> </ul>	<p><b>Uczeń:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich środki w swojej działalności</li> <li>– wyszukuje informacje na temat designu oraz przykłady designu w internecie</li> <li>– twórczo wykonuje projekty przedmiotów, stosując różnorodne techniki i materiały, w tym ekologiczne, i programy komputerowe</li> </ul>
<p><b>74. Oglądamy fotografie</b></p> <p><b>75. Użytkowe funkcje fotografii – wykonanie kolażu fotograficznego „Zwierzak-cudak”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje fotografię na zadany temat</li> <li>– tworzy kolaż fotograficzny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje fotografie</li> <li>– wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole</li> <li>– wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii</li> <li>– tworzy prosty opis wskazanej fotografii</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystyczną, reportaż, naukową, reklamową</li> <li>– opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki</li> <li>– wykonuje fotografie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia podstawowe różnice między różnymi rodzajami aparatów fotograficznych</li> <li>– wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki</li> <li>– analizuje fotografię, stosując język sztuki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– twórczo wykorzystuje graficzne programy komputerowe do opracowywania fotografii</li> <li>– wykonuje fotografie, stosując w sposób oryginalny, twórczy elementy języka sztuki</li> <li>– omawia wykonane przez siebie fotografie</li> </ul>

<b>76. Opis fotografii</b>					
<b>77. Dowiadujemy się, co wspólnego mają sztuka i komputer</b> <b>78. Projektujemy okładkę na zeszyt przedmiotowy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu</li> <li>– wykonuje ćwiczenie na zadany temat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, jak można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki</li> <li>– wykonuje projekt okładki, stosując wskazane narzędzia, materiały i techniki</li> <li>– poznaje programy do tworzenia prezentacji multimedialnych i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozpoznaje dzieło artystycznej grafiki komputerowej</li> <li>– korzysta z programu do tworzenia prezentacji multimedialnych</li> <li>– wykonuje projekt okładki, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu</li> <li>– wymienia funkcje graficznych programów komputerowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje rolę, funkcję i wygląd stron internetowych</li> <li>– starannie wykonuje projekt okładki, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu</li> <li>– wykonuje komiks za pomocą programu Comic Life</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– twórczo wykonuje zadania, korzystając z graficznych programów komputerowych</li> </ul>
<b>79. Media w sztuce</b> <b>80. Dzień prezentacji „Moja szkoła”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej</li> <li>– wykonuje jedno z ćwiczeń składających się na projekt <i>Moja szkoła</i>, pracując w zespole</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów</li> <li>– stosuje w zadaniu wskazane techniki, narzędzia i materiały</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie sztuki multimedialnej</li> <li>– wymienia przykłady sztuki multimedialnej</li> <li>– wykonuje elementy ćwiczeń składających się na zespołowy projekt <i>Moja szkoła</i> adekwatnie do tematu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie <i>performance</i></li> <li>– starannie wykonuje ćwiczenia składające się na zespołowy projekt <i>Moja szkoła</i>, stosując różne techniki, narzędzia, materiały</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– twórczo realizuje zadania projektu zespołowego <i>Moja szkoła</i>, stosując narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej</li> </ul>
<b>81. Dowiadujemy się, jak powstaje film</b> <b>82. Poznajemy gatunki filmowe –</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozróżnia gatunki filmowe</li> <li>– wykonuje plakat do wybranego filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie filmu</li> <li>– opisuje funkcje kamery i projektora</li> <li>– wykonuje plakat do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje czynności, które w pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje i systematyzuje informacje na temat filmu i prezentuje je w formie plakatu, portfolio lub prezentacji multimedialnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje animację filmową, stosując komputerowy program do tworzenia animacji</li> <li>– twórczo i ze</li> </ul>

<b>wykonanie plakatu filmowego</b>		filmu, łącząc obraz z tekstem	charakteryzator, kompozytor muzyki – wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu	– starannie i ze świadomością roli obrazu i tekstu wykonuje plakat do wybranego filmu, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu	świadomością roli obrazu i tekstu wykonuje plakat do wybranego filmu, stosując odpowiednie narzędzia, materiały i techniki
<b>83. Przyglądamy się sztuce ludowej</b>  <b>84–85. Wizyta w izbie regionalnej, muzeum etnograficznym, skansenie lub u twórcy ludowego albo:</b> <b>Wykonujemy zakładkę do książki – praca inspirowana sztuką ludową</b>  <b>86. Ludowe malarstwo – wykonanie pracy na plastikowej powierzchni</b>	– podaje przykłady dyscyplin sztuki, w których można odnaleźć elementy sztuki ludowej – wykonuje zadania i prace na zadany temat, inspirowane sztuką ludową	– odczytuje na mapie tradycyjne regiony Polski – stosuje w zadaniach i we własnych pracach plastycznych wskazane techniki, narzędzia i materiały	– rozpoznaje zabytki budownictwa ludowego – wymienia miejsca gromadzenia zbiorów sztuki ludowej – omawia dzieło sztuki ludowej, podając daną dziedzinę sztuki i materiał, z którego zostało zrobione – wykonuje różnorodne zadania i prace plastyczne inspirowane polską sztuką ludową	– rozróżnia dzieła sztuki ludowej i rzemiosła artystycznego – opisuje dzieła sztuki ludowej, wskazując zastosowane elementy języka sztuki i materiał, z którego zostało zrobione – starannie realizuje różne działania, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu	– wyjaśnia, w jaki sposób sztuka ludowa inspirowa współczesny design – analizuje elementy języka sztuki zastosowane w dziełach sztuki ludowej – twórczo wykorzystuje we własnych działaniach narzędzia, materiały i techniki potrzebne do realizacji wskazanych zadań
<b>87. Spotykamy</b>	– rozróżnia na	– wyjaśnia pojęcie	– charakteryzuje	– omawia cechy	– twórczo wykorzystuje

<p><b>sztukę na ulicy</b></p> <p><b>88. Wykonujemy szablon</b></p> <p><b>89. Projektujemy graffiti</b></p>	<p>ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki – wykonuje projekt graffiti, pracując w zespole</p>	<p>sztuki ulicy</p> <p>– potrafi zastosować we własnych pracach plastycznych techniki szablonu, graffiti i wlepki</p>	<p>technikę szablonu, graffiti i wlepki</p> <p>– wykonuje prace na zadany temat, stosując poznane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu</p>	<p>charakterystyczne muralu i graffiti</p> <p>– starannie realizuje prace plastyczne, wykorzystując poznane techniki i narzędzia stosowane przez twórców sztuki ulicy</p>	<p>we własnych działaniach techniki i narzędzia stosowane przez twórców sztuki ulicy</p> <p>– korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności: wyszukuje w internecie przykłady sztuki ulicy</p>
<p><b>90. Gdzie można oglądać sztukę?</b></p> <p><b>91. Przygotowujemy minigalerię w pudełku</b></p> <p><b>92–93. Kompozycja w krajobrazie</b></p>	<p>– wskazuje muzea, galerie, domy kultury jako miejsca spotkań ze sztuką</p> <p>– wykonuje kompozycję w krajobrazie, pracując w zespole</p>	<p>– wymienia regionalne zabytki sztuki oraz miejsca spotkań z kulturą</p> <p>– wskazuje, które instytucje kultury w mieście, regionie prowadzą działalność edukacyjną</p> <p>– wykonuje zadania plastyczne zgodnie z instrukcją nauczyciela</p>	<p>– rozpoznaje na reprodukcjach lub w naturze sztukę przeobrażenia krajobrazu i ją opisuje</p> <p>– wykonuje prace plastyczne na zadany temat, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu</p>	<p>– poszukuje sztuki w internecie</p> <p>– wykonuje różnorodne zadania: indywidualnie – wystawę własnych prac, zespołowo – kompozycję przeobrażającą krajobraz i prezentację multimedialną na temat sztuki regionu</p>	<p>– wyjaśnia, na czym polega interaktywność wystaw i muzeów</p> <p>– twórczo wykorzystuje we własnych działaniach narzędzia, materiały i techniki potrzebne do realizacji wskazanych zadań</p>
<p><b>94–95. Zwiedzanie zabytków architektury i rzeźby w okolicy</b></p>	<p>– wskazuje zabytki architektoniczne lub rzeźbiarskie w okolicy albo regionie</p> <p>– wykonuje krótki opis, szkic lub fotografię zabytku zgodnie z instrukcją nauczyciela</p>	<p>– wykazuje poczucie związku z tradycją narodową</p> <p>– wykonuje opis, szkic lub fotografię zabytku</p>	<p>– ma przekonanie o konieczności uczestnictwa w życiu kulturalnym</p> <p>– wykonuje zadania, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu</p>	<p>– ma świadomość kulturową</p> <p>– starannie realizuje zadania związane z dokumentacją zabytku</p>	<p>– prezentuje postawę szacunku i tolerancji wobec różnorodności kulturowej</p> <p>– starannie wykonuje opis, szkice i fotografię zabytku</p> <p>– prezentuje wykonaną przez siebie</p>

					dokumentację zabytku na forum klasy
<b>96. Utrwalenie wiadomości zdobytych w klasie 6.</b>	– wykonuje zadania na poziomie koniecznym	– samodzielnie wykonuje zadania na poziomie podstawowym	– starannie i dokładnie wykonuje zadania	– poprawnie wykonuje zadania z dbałością o estetykę	– bezbłędnie wykonuje zadania – wykonuje zadania dodatkowe
<b>97. Wystawa prac uczniowskich jako podsumowanie pracy w klasie 6.</b>	– pracuje w zespole, przygotowując wystawę	– odnajduje w pracach plastycznych własnych i innych uczniów poznane elementy języka sztuki	– prezentuje przekonanie o konieczności uczestnictwa w życiu kulturalnym – przygotowuje wystawę prac plastycznych, pracując w zespole	– korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich środki w swojej działalności: ogląda aranżacje różnych wystaw w internecie – starannie przygotowuje wystawę prac plastycznych, pracując w zespole	– wyszukuje informacje na temat designu oraz przykłady designu w internecie – twórczo wykonuje projekty przedmiotów, stosując różnorodne techniki i materiały, w tym ekologiczne i programy komputerowe