

**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z PRZEDMIOTU – PLASTYKA**

HASŁO W PODSTAWIE PROGRAMOWEJ. WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE.  UCZEŃ:	Temat lekcji	POZIOM WYMAGAŃ				
		Konieczny (dopuszczający)	Podstawowy (dostateczny)	Rozszerzający (dobry)	Dopełniający (bardzo dobry)	Twórcze (ocena celująca)
-	Ze sztuką na ty. Zapoznanie z podręcznikiem, ogólnymi wymaganiami programowymi i kryteriami oceniania z plastyki.	-	-	-	-	-
1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności 2.1. podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu sztuk plastycznych 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze i opisuje związki między nimi	Początki sztuki w prehistorii	– określa nazwy prehistorycznych epok -- zna pojęcia: punkt, linia, płaszczyzna, ochry, ryt, wąska gama barw, forma przestrzenna	– określa nazwy i cechy prehistorycznych epok – wymienia środki wyrazu artystycznego prehistorycznego twórcy: plama, kontur, barwy naturalne – definiuje pojęcia – punkt, linia, płaszczyzna, ochry, ryt, wąska gama barw, forma przestrzenna	– opisuje w formie werbalnej i pisemnej malarstwo, rzeźbę, rękodzieło w prehistorii – potrafi wykonać pracę plastyczną z zastosowaniem prehistorycznych środków wyrazu artystycznego	– opisuje w formie werbalnej i pisemnej malarstwo, rzeźbę, rękodzieło w prehistorii z użyciem odpowiedniej terminologii plastycznej – potrafi wykonać pracę plastyczną na wskazany temat z zastosowaniem prehistorycznych środków wyrazu artystycznego – wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
2.1. podejmuje działalność twórczą z użyciem określonych materiałów i technik 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, postrzegając je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, posługuje się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki	Wynalazcy z Mezopotamii.	– wymienia główne cechy sztuki Mezopotamii -wymienia zabytki Mezopotamii	– opisuje główne cechy sztuki Mezopotamii oraz osadza ją w przestrzeni czasowej i geograficznej – wymienia ważne przykłady architektury, rzeźby i malarstwa Mezopotamii	– analizuje dzieła sztuki Mezopotamii oraz cech i przykładów architektury, rzeźby i malarstwa Mezopotamii	– analizuje dzieła sztuki Mezopotamii z użyciem nowej terminologii plastycznej oraz szczegółowych cech i przykładów architektury, rzeźby i malarstwa Mezopotamii	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
2.1. podejmuje działalność twórczą z użyciem określonych materiałów i technik 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych, postrzegając je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, posługuje się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki	Dążenie do nieśmiertelności w sztuce starożytnego Egiptu	– wymienia główne cechy sztuki Egiptu -wymienia zabytki Egiptu – tworzy pracę plastyczną inspirowaną zasadami sztuki egipskiej	– opisuje główne cechy sztuki starożytnego Egiptu oraz osadza ją w przestrzeni czasowej i geograficznej – wymienia ważne przykłady architektury, rzeźby i malarstwa starożytnego Egiptu – rozpoznaje związki architektury z rzeźbą, malarstwem i pismem egipskim – definiuje pojęcia – kanon, hieroglify, perspektywa pasowa, hieratyczna, topograficzna, relief, monument	– analizuje dzieła sztuki starożytnego Egiptu z użyciem nowej terminologii plastycznej – potrafi opisać kanony przedstawiania postaci w malarstwie i rzeźbie egipskiej	– analizuje dzieła sztuki starożytnego Egiptu z użyciem szczegółowych cech i przykładów architektury, rzeźby i malarstwa Egiptu – potrafi opisać kanony przedstawiania postaci w malarstwie i rzeźbie egipskiej – rozumie wpływ uwarunkowań religijno–społecznych starożytnego Egiptu na formę jego sztuki	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
1.1. określa swoją tożsamość, mając poczucie związku z kulturą śródziemnomorską 2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja przestrzenna, z użyciem określonych materiałów i technik i narzędzi 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do europejskiego dziedzictwa kulturowego, posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki	Starożytni Grecy miłujący piękno i harmonię	– zna główne cechy, okresy sztuki starożytnej Grecji – nazywa style architektoniczne i malarskie starożytnej Grecji oraz części teatru greckiego – tworzy prace plastyczne inspirowane sztuką grecką	– zna i opisuje główne cechy, okresy sztuki starożytnej Grecji – określa przestrzeń czasową i geograficzną sztuki greckiej – rozpoznaje i nazywa style architektoniczne i malarskie starożytnej Grecji oraz części teatru greckiego – definiuje pojęcia – harmonia, rytm, kontrast, idealizacja, ornament, symetria, ekspresja wyrazu – wymienia najważniejsze przykłady architektury, malarstwa,	– opisuje w formie werbalnej i pisemnej architektury, malarstwo, rzeźbę grecką – potrafi omówić plany urbanistyczne, formy malarskie, rzeźbiarskie, użytkowe oraz teatr w starożytności – wymienia najważniejsze przykłady architektury, malarstwa, rzeźby oraz ich twórców w starożytnej	– opisuje w formie werbalnej i pisemnej architektury, malarstwo, rzeźbę grecką z użyciem odpowiedniej terminologii plastycznej – analizuje szczegółowo z uwzględnieniem przykładów dzieła sztuki starożytnej Grecji – potrafi porównać plany urbanistyczne, formy malarskie, rzeźbiarskie, użytkowe oraz teatr w starożytności i współcześnie	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie

<p>1.1. rozpoznaje swoją tożsamość, mając poczucie związku ze śródziemnomorską kulturą</p> <p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycję przestrzenną, stosując określone materiały i techniki</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury europejskiej</p>	<p>Realizm sztuki antycznego imperium Rzymu.</p>	<p>– nazywa główne cechy architektury, rzeźby i malarstwa starożytnego Rzymu</p> <p>– podaje przykłady sztuki starożytnego Rzymu</p> <p>– tworzy pracę w różnych technikach plastycznych, nawiązującą do sztuki antycznego Rzymu</p>	<p>rzeźby w starożytnej Grecji</p> <p>– opisuje główne cechy architektury, rzeźby i malarstwa starożytnego Rzymu</p> <p>– określa sztukę rzymską na tle czasowym i geograficznym</p> <p>– opisuje i podaje przykłady realistycznej rzeźby starożytnego Rzymu</p> <p>– rozpoznaje technikę mozaiki i fresku oraz perspektywę linearną i malarską w malarstwie antycznego Rzymu</p>	<p>Grecji</p> <p>– analizuje dzieła sztuki rzymskiej na tle innych kultur starożytnych</p> <p>– wymienia wynalazki inżynierskie i słynne budowle rzymskie</p>	<p>– rozumie uwarunkowania społeczne, polityczne i religijne sztuki starożytnego Rzymu</p> <p>– analizuje dzieła sztuki rzymskiej na tle innych kultur starożytnych i sztuki współczesnej, z użyciem nowej terminologii plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p> <p>– wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta z przekazów medialnych</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja przestrzenna z użyciem określonych materiałów i technik oraz narzędzi</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należących do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Pełna blasku sztuk Bizancjum.</p>	<p>– zna pojęcia – fresk, iluminacja, ikona</p> <p>– zna tematykę i technikę tworzenia fresku i mozaiki bizantyjskiej</p> <p>– wykonuje pracę plastyczną inspirowaną sztuką bizantyjską</p>	<p>– zna tło historyczno–kulturowe i geograficzne sztuki bizantyjskiej</p> <p>– opisuje konstrukcję i dekorację bazyliki oraz kopuły bizantyjskiej</p> <p>– podaje przykłady słynnych budowli, tematykę i technikę tworzenia fresku i mozaiki bizantyjskiej</p> <p>– definiuje pojęcia – fresk, iluminacja, ikona</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki bizantyjskiej</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki bizantyjskiej werbalnie lub pisemnie w kontekście innych kultur i współczesności z użyciem poznanej terminologii plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p> <p>– wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory w twórczym działaniu</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych technik</p> <p>3.1. rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych oraz umieszcza je w porządku chronologicznym</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do europejskiego dziedzictwa kultury</p>	<p>Średniowieczny romanizm i strzelisty gotyk</p>	<p>– wymienia dwa style w sztuce średniowiecznej – romanizm i gotyk</p> <p>– rozpoznaje konstrukcję średniowiecznego kościoła</p> <p>– wykonuje pracę plastyczną inspirowaną sztuką średniowieczną</p>	<p>– opisuje główne cechy architektury, rzeźby i malarstwa romańskiego i gotyckiego</p> <p>– rozpoznaje i opisuje konstrukcję średniowiecznego kościoła, techniki malarskie i typy rzeźb w średniowieczu</p> <p>– wymienia słynne przykłady sztuki romańskiej i gotyckiej</p> <p>– zna pojęcia – fresk, orientacja kościoła, nawa, arkady, apsyda, krzyż laciński, prezbiterium, iluminatorstwo, ikona, witraż, rozeta, fasada, gzyms, bordiura, rotunda, portal, ościeże, sklepienia kolebkowe i krzyżowo – żebrowe</p>	<p>– dokonuje analizy porównawczej sztuki romańskiej i gotyckiej</p> <p>– definiuje pojęcia – fresk, prawo ram, orientacja kościoła, nawa, arkady, apsyda, krzyż laciński, prezbiterium, iluminatorstwo, ikona, witraż, rozeta, fasada, gzyms, bordiura, rotunda, portal, ościeże, sklepienia kolebkowe i krzyżowo – żebrowe</p>	<p>– opisuje na tle religijnym, społecznym, historycznym i geograficznym sztukę średniowiecza</p> <p>– dokonuje analizy porównawczej sztuki romańskiej i gotyckiej w kontekście współczesności z użyciem odpowiedniej terminologii plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p> <p>– wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.1. rozpoznaje swoją tożsamość, mając poczucie związku ze śródziemnomorską kulturą</p> <p>1.2. korzysta z środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności stosując właściwe techniki i narzędzia</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycję na płaszczyźnie</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej i europejskiej</p>	<p>Renesansowe odrodzenie antyku w architekturze i rzeźbie</p>	<p>– wymienia charakterystyczne cechy architektury i rzeźby renesansu</p> <p>– zna pojęcia: krużganek, portyk, plan centralny, kasetony, mecenas, antyk, akt</p> <p>– rozpoznaje tematykę, techniki i materiały w malarstwie, architekturze i rzeźbie renesansu</p> <p>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką średniowieczną</p>	<p>– określa dwa znaczenia nazwy renesans i potrafi umiejscowić sztukę renesansu w czasie i przestrzeni geograficznej</p> <p>– opisuje charakterystyczne cechy architektury, malarstwa i rzeźby renesansu</p> <p>– podaje słynne przykłady architektury, malarstwa i rzeźby renesansu w różnych krajach europejskich oraz nazwiska renesansowych twórców</p> <p>– definiuje pojęcia – luneta, krużganek, portyk, plan centralny, kasetony, latarnia, mecenas, antyk, akt</p>	<p>– opisuje w formie werbalnej i pisemnej dzieła renesansowe</p>	<p>– opisuje w formie werbalnej i pisemnej dzieła renesansowe w kontekście sztuki antycznej i współczesnej z użyciem poznanej terminologii plastycznej</p> <p>– określa sztukę renesansu na tle uwarunkowań historycznych i społeczno–religijnych w Polsce i Europie</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p> <p>– wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.1. rozpoznaje swoją tożsamość mając poczucie związku ze śródziemnomorską kulturą</p> <p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu, stosując ich wytwory do własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych materiałów i technik oraz narzędzi</p>	<p>Nowe ujęcia tematów oraz techniki malarstwa renesansu</p>	<p>– zna i opisuje główne cechy sztuki renesansu</p> <p>– zna charakterystyczne cechy i przykłady dzieł malarskich</p> <p>– wykonuje pracę plastyczną inspirowaną sztuką renesansu</p>	<p>– zna i opisuje główne cechy sztuki renesansu na tle uwarunkowań historyczno–społecznych epoki</p> <p>– określa i opisuje charakterystyczne cechy i przykłady dzieł malarskich oraz wymienia nazwiska ich twórców</p> <p>– opisuje tematykę, kolorystykę, kompozycję, przestrzeń oraz techniki tworzenia w malarstwie</p>	<p>– dokonuje analizy obrazu renesansowego</p>	<p>– dokonuje analizy obrazu renesansowego w kontekście innych epok z użyciem nowej terminologii plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p> <p>– wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>

3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego			– definiuje pojęcia – perspektywa linearna, malarstwa, akt, grafika, drzeworyt, miedzioryt, scena rodzajowa			
1.2. korzysta ze środków masowego przekazu, stosując ich wytwory do własnej działalności 2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych materiałów i technik oraz narzędzi. fotografii 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze	Przepych i dynamika sztuki baroku	– zna główne cechy sztuki baroku – zna pojęcia – półkolumny, pilastry, malarstwo iluzjonistyczne, plafon, martwa natura, układ horyzontalny, kontrast światła i cienia, kompozycja dynamiczna – wykonuje pracę plastyczną inspirowaną sztuką baroku	– zna główne cechy sztuki baroku na tle uwarunkowań historyczno–społecznych epoki – określa i opisuje charakterystyczne cechy i przykłady architektury świeckiej i sakralnej (kościół, pałace, ogrody angielskie i francuskie) oraz wymienia nazwiska ich twórców – opisuje tematykę, kolorystykę, kompozycję, przestrzeń oraz techniki tworzenia w malarstwie i rzeźbie – definiuje pojęcia – półkolumny, pilastry, malarstwo iluzjonistyczne, plafon, martwa natura, układ horyzontalny, kontrast światła i cienia, kompozycja dynamiczna	– opisuje główne cechy sztuki baroku na tle uwarunkowań historyczno–społecznych epoki oraz wymienia kierunki w sztuce zapowiadające i kończące sztukę baroku – manieryzm, rokoko–wymienia nazwiska słynnych artystów barokowych z Polski i Europy	– dokonuje analizy dzieła sztuki baroku w kontekście innych epok z użyciem nowej terminologii plastycznej	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
1.2. korzysta z środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności 3.1. rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych, umieszcza je w porządku chronologicznym i centrach kulturotwórczych 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiej kultury europejskiej	Klasycyzyczna harmonia i równowaga	– określa przestrzeń czasową i główne cechy sztuki klasycystycznej – zna pojęcia: idealizm, realizm, statyka – tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką klasycystyczną	– wyjaśnia uwarunkowania historyczne i kulturowe sztuki klasycyzmu – wymienia tematy i środki wyrazu artystycznego w malarstwie klasycyzmu – definiuje pojęcia – empire, draperia, alegoria, weduta, idealizm, realizm, statyka,	– opisuje architekturę klasycystyczną: konstrukcje, detale architektoniczne, inspiracje innymi kierunkami w sztuce – wymienia słynne dzieła sztuki klasycyzmu w Polsce i Europie oraz nazwiska ich twórców	– potrafi sformułować wypowiedź słowną lub pisemną na temat klasycyzmu z użyciem nowej terminologii plastycznej – dokonuje analizy dzieł sztuki klasycyzmu oraz określa je w kontekście sztuki współczesnej	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
1.2. korzysta z przekazów medialnych 2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie z użyciem określonych materiałów i technik 3.1. rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych, umieszcza je w porządku chronologicznym i centrach kulturotwórczych 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należących do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego	Ekspresja wyrazu w sztuce romantyzmu	– określa przestrzeń czasową i główne cechy sztuki romantycznej – tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką romantyczną	– wyjaśnia uwarunkowania historyczne i kulturowe sztuki romantyzmu – opisuje architekturę romantyczną – wymienia tematy i środki wyrazu artystycznego w malarstwie romantyków – wymienia słynne dzieła sztuki romantyzmu w Polsce i Europie oraz nazwiska ich twórców – definiuje pojęcia – empire, draperia, alegoria, weduta, eklektyzm, ekspresja wyrazu, dynamika, kontrast barwny	– opisuje podobieństwa i różnice w rzeźbie romantycznej – wymienia słynne dzieła sztuki romantyzmu w Polsce i Europie oraz nazwiska ich twórców	– potrafi sformułować wypowiedź słowną lub pisemną na temat klasycyzmu i romantyzmu z użyciem nowej terminologii plastycznej – dokonuje analizy porównawczej dzieł sztuki klasycyzmu i romantyzmu oraz określa je w kontekście sztuki współczesnej	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie
1.2. korzysta z przekazów medialnych 2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie z użyciem określonych materiałów i technik 3.1. rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych, umieszcza je w porządku chronologicznym i centrach kulturotwórczych 3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego	Architektura, rzeźba, malarstwo w dobie wynalazków - drugiej połowie XIX w.	– opisuje główne cechy nurtów w architekturze – historyzm, neogoty, neorenesans, eklektyzm, przewrót konstrukcyjno–materiałowy – tworzy pracę plastyczną inspirowaną wybranym kierunkiem sztuki drugiej połowy XIX wieku	– rozumie i objaśnia tło historyczne, kulturowe i społeczne oraz prądy kulturowe sztuki drugiej połowy XIX wieku w Polsce i Europie – opisuje główne cechy nurtów w architekturze oraz wymienia przykłady budowli i nazwiska twórców	– analizuje dzieła sztuki drugiej połowy XIX wieku	– analizuje dzieła sztuki drugiej połowy XIX wieku w formie werbalnej i pisemnej z użyciem nowej terminologii plastycznej	– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej - podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie

<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie z zastosowaniem określonej techniki</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, opisuje związki zachodzące między nimi, posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki</p>	<p>Impresjonistyczne malarstwo wrażenia i światła.</p>	<p>– zna pojęcia – racjonalizm, realizm, akademia, symbolizm, podświadomość, kadr, plener, blejtram, impresja, puentylizm, dywizjonizm, faktura, atelier</p> <p>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną impresjonizmem</p>	<p>– rozumie i objaśnia tło historyczne, kulturowe i społeczne oraz prądy kulturowe sztuki drugiej połowy XIX wieku w Polsce i Europie</p> <p>– określa główne cechy nurtów w malarstwie XIX wieku</p> <p>– definiuje pojęcia – racjonalizm, realizm, akademia, symbolizm, podświadomość, kadr, plener, blejtram, impresja, puentylizm, dywizjonizm, faktura, atelier</p>	<p>– wymienia nazwiska słynnych malarzy drugiej połowy XIX wieku i tytuły ich dzieł</p>	<p>– analizuje dzieła sztuki drugiej połowy XIX wieku w formie werbalnej i pisemnej z użyciem nowej terminologii</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta z przekazów medialnych</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Neoimpresjonizm- sztuka wielkich indywidualistów</p>	<p>– określa główne cechy nurtu neoimpresjonizmu</p> <p>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną neoimpresjonizmem</p>	<p>– rozumie i objaśnia tło historyczne, kulturowe i społeczne oraz prądy kulturowe sztuki drugiej połowy XIX wieku w Polsce i Europie</p> <p>– określa główne cechy nurtów w malarstwie XIX wieku – akademizm, realizm, symbolizm, impresjonizm, neoimpresjonizm</p> <p>– definiuje pojęcia: kadr, plener, blejtram, faktura, atelier</p>	<p>– wymienia nazwiska słynnych malarzy i rzeźbiarzy drugiej połowy XIX wieku i tytuły ich dzieł</p>	<p>– analizuje dzieła sztuki drugiej połowy XIX wieku w formie werbalnej i pisemnej z użyciem nowej terminologii plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą w technice fotografii z zastosowaniem określonej techniki</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, opisuje związki zachodzące między nimi, posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki</p>	<p>Realistyczne i pełne patriotycznych uniesień malarstwo polskie pod zaborami - realizm, symbolizm, malarstwo historyczne</p>	<p>– objaśnia historyczne znaczenie sztuki polskiej dla społeczeństwa w XIX wieku pod zaborami</p> <p>– wykonuje pracę plastyczną, inspirowaną malarstwem historycznym, obrazującą ważne wydarzenia historyczne</p>	<p>– wymienia ośrodki krzewienia sztuki polskiej w XIX wieku</p> <p>– opisuje malarstwo historyczne w Polsce, jego rolę, tematy, środki wyrazu artystycznego oraz wymienia historycznym, obrazującą ważne wydarzenia historyczne</p>	<p>– analizuje dzieło malarskie historyczne, symboliczne, realistyczne</p>	<p>– analizuje dzieło malarskie historyczne, symboliczne, realistyczne, impresjonistyczne z użyciem nowej terminologii plastycznej w kontekście sztuki XX wieku</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta z przekazów medialnych</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja przestrzenna z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Falista i dekoracyjna sztuka secesji - awangardy XIX w.</p>	<p>– rozumie określenie secesja jako nurt awangardowy, nowoczesny, tworzący nową estetykę, oddający się od dotychczasowych zasad w sztuce XIX wieku</p> <p>– zna pojęcia – estetyka, rękodzieło, wzornictwo przemysłowe, kształt floralny</p> <p>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką secesyjną</p>	<p>– wymienia nazwy secesji w innych językach europejskich</p> <p>– określa dziedziny sztuk plastycznych w secesji – malarstwo, rzeźbę, architekturę, sztukę użytkową</p> <p>– rzemiosło artystyczne</p> <p>– określa styl secesyjny w Polsce: malarstwo, architekturę</p> <p>Młodej Polski</p> <p>– definiuje pojęcia – estetyka, rękodzieło, wzornictwo przemysłowe, kształt floralny</p>	<p>– opisuje cechy, detale architektoniczne i inspiracje w architekturze secesyjnej oraz słynne dzieła i ich twórców</p> <p>– określa tematykę, ornamentykę malarstwa i środki wyrazu artystycznego w malarstwie secesji oraz wymienia słynnych malarzy europejskich i ich dzieła</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki secesyjnej w kontekście innych kierunków w sztuce z użyciem nowej terminologii plastycznej</p> <p>– potrafi wykorzystać technologie cyfrową i nośniki komputerowe do rozwiązania zadania problemowego – wywiadu – i stworzenia pracy plastycznej – zdjęcia</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie z zastosowaniem określonej techniki</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji i we współczesnej kulturze</p>	<p>Dominacja barwy w sztuce fowizmu</p>	<p>– rozumie nowe podejście interpretacyjne artystów do dzieł w sztuce XX wieku</p> <p>– tworzy pracę plastyczną w stylizacji i kolorystyce fowizmu</p>	<p>– określa inspiracje fowistów i pochodzenie nazwy fowizmu od słowa – le fauve</p> <p>– opisuje środki wyrazu artystycznego w malarstwie fowistycznym – brak perspektywy, kontrasty barw czystych, dekoracyjność, dynamizm kompozycji, ekspresję koloru</p> <p>– wymienia słynnych fowistycznych europejskich malarzy i tytuły ich dzieł</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki fowistycznej z użyciem nowej terminologii plastycznej</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki fowistycznej na tle sztuki dalekiego wschodu i innych kierunków w sztuce</p> <p>– korzysta z technologii cyfrowej i nośników komputerowych</p> <p>– internetu – do tworzenia pracy plastycznej i uzupełniania informacji</p> <p>– rozwiązuje zadanie problemowe werbalnie lub pisemnie – tworzy wypowiedź ustną i bierze udział w dyskusji</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p>	<p>Emocje i siła wyrazu w sztuce ekspresjonistów.</p>	<p>– określa czas i miejsce powstania grupy Die Brücke oraz główne założenia sztuki</p>	<p>– opisuje inspiracje i środki wyrazu artystycznego malarzy i grafików sztuki ekspresjonizmu – kontrast</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki ekspresjonizmu z użyciem nowej terminologii</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki ekspresjonizmu w kontekście sztuki dalekiego wschodu</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych</p>

<p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>		<p>ekspresjonizmu w krajach europejskich</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zna pojęcia – grafika warsztatowa, drzeworyt, gipsoryt, linoryt, rylec, matryca, miedzioryt, akwaforta, litografia</li> <li>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką ekspresjonizmu</li> </ul>	<p>barw, czarny kontur, deformacja, uproszczenie, wyrazistość pokazywania uczuć i emocji, kompozycja dynamiczna, skosy, kąty ostre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia słynne dzieła i twórców ekspresjonizmu europejskiego</li> <li>– definiuje pojęcia – grafika warsztatowa, drzeworyt, gipsoryt, linoryt, rylec, matryca, miedzioryt, akwaforta, litografia</li> </ul>	plastycznej	<p>i innych kierunków w sztuce</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje technologię cyfrową i nośniki komputerowe</li> <li>– Internet, programy graficzne – do rozwiązania zadania problemowego i kreacji plastycznej</li> </ul>	<p>oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</li> </ul>
<p>1.2 korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1 podejmuje działalność twórczą w zakresie fotografii i filmu, z zastosowaniem określonej techniki</p> <p>3.2 rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji i we współczesnej kulturze</p>	<p>Geometryzacja i ruch w nowoczesnej sztuce kubizmu i futuryzmu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie sztukę kubizmu jako poszukiwanie związków między przestrzenią a formą w obrazie</li> <li>– określa czas i miejsce powstania, inspiracje ruchu artystycznego – futuryzmu</li> <li>– tworzy prostą rejestrację ruchu za pomocą collage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– określa czas, miejsce powstania, inspiracje sztuką Paula Cezanne oraz pochodzenie nazwy kubizmu od słowa sześcian</li> <li>– wymienia cechy fazy prekubistycznej, analitycznej i syntetycznej kubizmu</li> <li>– opisuje twórczość przedstawicieli kubizmu oraz podaje tytuły ich głównych dzieł</li> <li>– opisuje główne cechy futuryzmu i wymienia przedstawicieli ruchu oraz tytuły ich dzieł</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje sztukę kubizmu na tle różnych kierunków w sztuce z użyciem nowej terminologii plastycznej</li> <li>– analizuje dzieło sztuki futuryzmu z użyciem nowej terminologii plastycznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozwiązuje zadanie problemowe, wyszukuje informacje oraz tworzy kreację plastyczną z użyciem technologii cyfrowej i nośników komputerowych</li> <li>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką kubizmu</li> <li>– potrafi zastosować formę wywiadu, rozwiązać zadanie problemowe</li> <li>– tworzy prostą rejestrację ruchu za pomocą technologii cyfrowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</li> <li>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</li> </ul>
<p>1.2 korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1 podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>2.2 realizuje projekty w zakresie sztuk wizualnych, służące przekazywaniu informacji</p> <p>3.2 rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Przełomowe nurty w sztuce XX w. - abstrakcjonizm, realizm socjalistyczny</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie abstrakcjonizm jako sztukę bezprzedmiotową, nieprzedstawiającą, będącą przełomem w sztuce XX wieku</li> <li>– wymienia cechy malarstwa abstrakcyjnego</li> <li>– rozumie realizm socjalistyczny i propagandowy charakter sztuki</li> <li>– określa czas, miejsce powstania, dziedziny sztuki socrealistycznej i jej kontekst ideologiczny</li> <li>– tworzy pracę plastyczną – kompozycję abstrakcyjną płaską lub przestrzenną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje cechy abstrakcji geometrycznej niegeometrycznej w malarstwie, wymienia jej przedstawicieli i ich główne dzieła</li> <li>– opisuje cechy – środki wyrazu artystycznego rzeźby i architektury</li> <li>– wymienia przedstawicieli socrealizmu</li> <li>– określa czas, miejsce powstania, dziedziny sztuki socrealistycznej i jej kontekst ideologiczny</li> <li>– tworzy pracę plastyczną – kompozycję abstrakcyjną płaską lub przestrzenną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje twórczość dzieła sztuki abstrakcyjnej i architektury funkcjonalnej z użyciem nowej wiedzy o środkach wyrazu i terminologii plastycznej</li> <li>– analizuje dzieło sztuki socrealistycznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– potrafi opisać dzieło sztuki abstrakcyjnej na tle sztuki starożytnej</li> <li>– wykorzystuje technologię cyfrową i nośniki komputerowe do tworzenia kreacji plastycznej i uzupełniania wiedzy</li> <li>– analizuje dzieło sztuki socrealistycznej w kontekście sztuki współczesnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</li> <li>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</li> </ul>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą w zakresie fotografii i filmu z zastosowaniem określonej techniki</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji i we współczesnej kulturze</p>	<p>Surrealizm i dadaizm- sztuka buntu i wyobraźni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie sztukę dadaizmu jako kierunek awangardowy wyrażający się w absurdzie i prowokacji oraz negacji tradycyjnego dzieła sztuki</li> <li>– określa czas i miejsce powstania surrealizmu, jego inspirację podświadomością i snami oraz środki wyrazu artystycznego sztuki surrealizmu</li> <li>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką dadaizmu i surrealizmem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– określa czas, miejsce i przyczyny powstania, znaczenie oraz główne cechy sztuki dadaizmu</li> <li>– definiuje pojęcia – antysztuka, prowokacja artystyczna, ready – made, asamblaż</li> <li>– rozumie surrealizm jako ruch artystyczno-intelektualny kreujący nadrealną rzeczywistość z realnych przedmiotów natury, przełamujący reguły i schematy w sztuce</li> <li>– definiuje pojęcia – iluzja, surrealistyczny, dekalomania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje dzieło sztuki dadaizmu z użyciem nowej terminologii plastycznej</li> <li>– opisuje twórczość głównych przedstawicieli dadaizmu oraz wymienia tytuły ich dzieł</li> <li>– opisuje twórczość głównych przedstawicieli sztuki surrealizmu w Polsce i Europie oraz wymienia tytuły ich słynnych dzieł</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje dzieło sztuki dadaizmu w kontekście sztuki dawnej i współczesnej z użyciem nowej terminologii plastycznej</li> <li>– wykonuje zadanie problemowe z użyciem źródeł tradycyjnych i nośników komputerowych oraz technologii cyfrowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</li> <li>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</li> </ul>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja przestrzenna, z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Różnorodność sztuki dwudziestolecia międzywojennego w Polsce.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– określa czas powstania, uwarunkowania historyczno-kulturowe sztuki okresu międzywojennego w Polsce</li> <li>– tworzy pracę plastyczną, inspirowaną twórczością Katarzyny Kobro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje cechy kierunków artystycznych dwudziestolecia międzywojennego w Polsce oraz wymienia przedstawicieli i ich dzieła</li> <li>– definiuje pojęcia – rytym, unistyczny, kapiści, konstruktywizm, supremacja, teatr sceny plastycznej</li> <li>– wymienia nazwy największych muzeów sztuki w Polsce, Europie i na świecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje dzieło sztuki dwudziestolecia międzywojennego z użyciem nowej terminologii plastycznej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– analizuje dzieło sztuki dwudziestolecia międzywojennego na tle innych kierunków sztuki XX wieku w Europie i na świecie</li> <li>– wyszukuje informacje na temat sztuki międzywojennej i słynnych muzeów w Internecie i źródłach tradycyjnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</li> <li>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</li> </ul>

<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą w przestrzeni rzeczywistej i wirtualnej</p> <p>3.1. rozróżnia style i kierunki sztuk plastycznych w porządku chronologicznym</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji i we współczesnej kulturze</p>	<p>Wyjęcie poza ramy obrazu w sztuce II poł. XX w.</p>	<p>– zna pojęcia – tasyzm, action painting, happening, nowy realizm, kultura masowa, optical-art, kinetyzm, konceptualizm, hiperrealizm, street-art, graffiti, minimal-art</p> <p>– tworzy pracę plastyczną inspirowaną sztuką drugiej połowy XX wieku,</p>	<p>– opisuje cechy, wymienia twórców i dzieła kierunków sztuki drugiej połowy XX wieku – informel, happeningu, pop-art, optical-art, minimal-art, sztuki kinetycznej, konceptualizmu, land-art, hiperrealizmu, street-art, graffiti</p> <p>– definiuje pojęcia – tasyzm, action painting, happening, nowy realizm, kultura masowa, optical-art, kinetyzm, konceptualizm, hiperrealizm, street-art, graffiti, minimal-art</p>	<p>– opisuje dzieła sztuki kierunków drugiej połowy XX wieku z użyciem nowej terminologii plastycznej</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki drugiej połowy XX wieku na tle innych kierunków w sztuce</p> <p>– wykonuje zadanie problemowe w formie wywiadu</p> <p>– wykorzystuje technologię cyfrową i nośniki komputerowe do uzupełniania wiadomości i tworzenia kreacji plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2 korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1 podejmuje działalność twórczą – kompozycja przestrzenna, z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>3.2 rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Nowe konstrukcje i materiały w architekturze i rzeźbie II poł XX w.</p>	<p>– rozumie wpływ przemian techniczno-materiałowych w XIX wieku na architekturę drugiej połowy XX wieku</p> <p>– wymienia słynne przykłady architektury i rzeźby drugiej połowy XX wieku</p> <p>– tworzy pracę plastyczną, przestrzenną w grupie</p>	<p>– opisuje kierunki w architekturze i rzeźbie drugiej połowy XX wieku</p> <p>– modernizm, postmodernizm, high-tech, dekonstruktywizm, brutalizm, abstrakcja organiczna, instalacja</p> <p>– wymienia słynne przykłady architektury i rzeźby drugiej połowy XX wieku, ich twórców oraz nowe materiały i konstrukcje</p> <p>– definiuje pojęcia – funkcjonalizm, elewacja, urbanizacja, modernistyczny, postmodernistyczny, kratownice przestrzenne, lupiny, konstrukcje liniowe i siatkowe, masy plastyczne, instalacja, abakany</p>	<p>– analizuje architekturę i rzeźbę drugiej połowy XX wieku na tle innych kierunków w sztuce</p>	<p>– opisuje problemowo wybrane dzieło architektury i rzeźby drugiej połowy XX wieku z użyciem nowej terminologii plastycznej</p> <p>– korzysta z nośników komputerowych do zdobywania informacji i kreacji plastycznej</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą w technice cyfrowej</p> <p>3.1. rozróżnia style i kierunki sztuk plastycznych w porządku chronologicznym</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji i we współczesnej kulturze</p>	<p>Architektura i rzeźba polska na tle sztuki II poł. XX w.</p>	<p>– określa cechy, inspiracje architektury drugiej połowy XX wieku w Polsce – socrealizm, eklektyzm, konstruktywizm, funkcjonalizm oraz wymienia przykłady budowli</p> <p>– tworzy kreację plastyczną inspirowaną sztuką drugiej połowy XX wieku</p>	<p>– opisuje rzeźbę drugiej połowy XX wieku w Polsce na tle kierunków sztuki europejskiej – pomniki, instalacje oraz wymienia nazwiska słynnych malarzy oraz tytuły ich dzieł</p> <p>– wymienia cechy, przedstawicieli i słynne dzieła grafiki artystycznej i użytkowej drugiej połowy XX wieku w Polsce</p>	<p>– analizuje dzieła sztuki drugiej połowy XX wieku w Polsce na tle innych kierunków sztuki w Polsce i na świecie</p>	<p>– wykorzystuje zdobytą wiedzę z dzieł sztuki do rozwiązania zadania problemowego</p> <p>– korzysta z nośników komputerowych do uzyskania nowych informacji</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2. korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>2.1. podejmuje działalność twórczą – kompozycja na płaszczyźnie, z użyciem określonych materiałów i technik</p> <p>2.2. realizuje projekty w zakresie sztuk wizualnych służące przekazywaniu informacji</p> <p>3.2. rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego</p>	<p>Awangardowe malarstwo i grafika polska II poł XX w.</p>	<p>– tworzy kreację plastyczną inspirowaną sztuką drugiej połowy XX wieku</p>	<p>– definiuje pojęcia – biurowiec, grafika artystyczna, użytkowa, biennale, informacja wizualna</p> <p>– wymienia cechy, przedstawicieli i słynne dzieła grafiki artystycznej i użytkowej drugiej połowy XX wieku w Polsce</p>	<p>– analizuje dzieło sztuki drugiej połowy XX wieku w Polsce na tle innych kierunków sztuki w Polsce i na świecie</p>	<p>– wykorzystuje zdobytą wiedzę z dzieł sztuki do rozwiązania zadania problemowego</p> <p>– korzysta z nośników komputerowych do uzyskania nowych informacji</p>	<p>– wyszukuje dodatkowe informacje w nośnikach komputerowych oraz wykorzystuje je do wzbogacenia wiedzy oraz w kreacji plastycznej</p> <p>- podejmuje samodzielne twórcze myślenie i działanie</p>
<p>1.2 korzysta ze środków masowego przekazu oraz stosuje ich wytwory we własnej działalności</p> <p>3.1 rozróżnia style i kierunki architektury i sztuk plastycznych, umieszcza je w porządku chronologicznym i centrach kulturotwórczych</p> <p>3.2 rozpoznaje wybrane dzieła sztuk plastycznych należące do kultury polskiej europejskiej, postrzega je w kontekście miejsca tradycji we współczesnej kulturze, opisuje związki zachodzące między nimi, posługując się terminologią z zakresu danej dziedziny sztuki</p>	<p>Powtórzenie wiadomości</p>	<p>Powtórzenie i utrwalenie wiadomości</p>				

## OCENA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Ocena twórczości ucznia polega na uwzględnieniu jego kreatywności, sprawności humanistycznej w zakresie dziejów sztuki i wiedzy o teatrze, rozwiązywania zadań – ćwiczeń z obszaru literackiej interpretacji i analizy oraz postawy twórczego zaangażowania w pracę indywidualną i grupową.

Ocenie podlega nie tylko efekt finalny pracy, ale również proces twórczy w działalności indywidualnej i zespołowej – projekt działania, planowanie realizacji, organizacja przedsięwzięcia artystycznego, sporządzanie dokumentacji, autorefleksja i umiejętność pracy w zespole.

Ocena jest jawna; na prośbę ucznia lub rodzica może być umotywowana.

W procesie oceny działań i osiągnięć ucznia na lekcjach uwzględnia się:

- zaangażowanie twórcze ucznia
- dojrzewanie do samodzielności
- przekraczanie własnych granic i pokonywanie słabości
- rozwój intelektualny i emocjonalny jako element budowania poczucia własnej wartości ucznia
- umiejętność funkcjonowania i pracy w zespole podczas organizacji i realizacji powierzonych zadań

W zakresie zagadnień z dziejów sztuki w przestrzeni publicznej oraz zadań o charakterze humanistycznych ocenie podlega:

- wypowiedź ustna – twórcze myślenie, odpowiedź na pytanie, prezentacja, opis, relacja
- wypowiedź pisemna – twórcze myślenie, opis, analiza i interpretacja dzieła sztuki oraz tekstu literackiego, opracowanie projektu, scenopisu, scenariusza, narracji i dialogów, odpowiedź na pytanie, tworzenie dokumentacji i sprawozdania – ewaluacji.

W zakresie aktywności twórczej, działalności plastycznej ocenie podlega:

- wykonanie ćwiczeń rysunkowych, malarskich, collage jako projektów realizacji plastycznych
- tworzenie prac plastycznych – szkiców rysunkowych, rysunków studyjnych, prac malarskich – graffiti, murale, kompozycji przestrzennych – instalacja, mobile, prac graficznych i informacji wizualnych - wlepka, technik mieszanych - collage
- wypowiedź w formie niekonwencjonalnej działań z zakresu sztuki w przestrzeni publicznej – happening, performance, land-art
- wykonanie ćwiczeń przestrzennych, rysunkowych, malarskich, collage jako projektów realizacji plastyczno-teatralnych
- tworzenie form interpretacji scenicznych tekstów literackich i obrazów – klasycznych i nowoczesnych
- realizacja plastyczna teatralnych środków wyrazu artystycznego do wybranego przedstawienia – teatr klasyczny, teatr cieni, teatr obrazu
- wypowiedź plastyczna tworzona w technologii komputerowej i cyfrowej – programy graficzne, fotografia, film
- twórcza postawa w pracy nad zadaniem, własnym rozwojem oraz na rzecz grupy, zespołu
- organizacja pracy, udział w procesie twórczym oraz umiejętność jego opisanie i prezentacji
- tworzenie wystaw realizacji artystycznych, wernisaży oraz ich oprawy graficznej
- udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska, regionu, miasta.

Uczeń może być nieprzygotowany do lekcji bez podania przyczyny dwa razy w semestrze.