

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z **PLASTYKI** NA POSZCZEGÓLNE OCENY –
KL. I TECHNIKUM zakres podstawowy

na ocenę DOPUSZCZAJĄCĄ 2	na ocenę DOSTATECZNĄ 3	na ocenę DOBRA 4	na ocenę BARDZO DOBRĄ 5	na ocenę CELUJĄCĄ 6
Kontakt z dziełem sztuki				
– potrafi wymienić różne funkcje, które spełnia sztuka, – wymienia podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej, – wymienia i wskazuje elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku, – wskazuje różnicę między rzeźbą wolnostojącą a płaskorzeźbą, – wymienia poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce,	– wskazuje i omawia elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku, – potrafi wyjaśnić pojęcia: <i>realizm, ekspresjonizm, deformacja, synteza, abstrakcja</i>, – wyjaśnia pojęcie sztuki realistycznej, – wyszukuje informacje na temat autora, tytułu, daty powstania, tematu dzieła, techniki/materiału, z którego dzieło jest wykonane (jeśli są podane), – wykonuje, pracując w parach, mapy myśli/infografiki z opisem technik malarstwa, grafiki, rzeźby,	– wskazuje zadania sztuki określone w XVI wieku przez G. Vasarięgo, – podaje różne definicje sztuki, – charakteryzuje poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce, – charakteryzuje podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej, – wykonuje opis struktury wizualnej /formy dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego, odnalezione w dziele,	– potrafi odczytać sposoby interpretacji rzeczywistości wpływające na formę dzieła (przedstawienie realistyczne, abstrakcyjne deformacja, synteza), – wykonuje opis dzieła, uwzględniając zebrane informacje i analizuje strukturę wizualną /formę dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego odnalezione w dziele, – wykonuje fotografię twarzy i opracowuje z pomocą dostępnego programu graficznego zdjęcie w kilku wersjach kolorystycznych. – omawia wykonane przez siebie ćwiczenia.	– potrafi wskazać zmiany, w postrzeganiu sztuki współczesnej i nowoczesnej, jakie zaszły na przestrzeni XIX, XX, XXI wieku – wykazuje się twórczym myśleniem, przedstawiając argumenty popierające wybór jako ciekawszej jednej z wskazanych w ćwiczeniu 2 rzeźb: Umierający Gal, Leżąca figura H. Moora, – twórczo i starannie realizuje własną pracę plastyczną z pomocą graficznego programu komputerowego lub w formie zaaranżowanej fotografii, czyli „żywego obrazu”. – wykorzystuje narzędzia komputerowych programów graficznych do tworzenia własnych projektów

Konteksty dzieł sztuki				
– rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki prehistorycznej: Wenus z Wilendorfu, Stonehenge, malowidła naskalne, – określa czas trwania epoki prehistorycznej i zakres czasowy trwania cywilizacji starożytnego Egiptu, – rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki starożytnych Greków i Rzymian. – wymienia typy i rodzaje malarstwa (freski, malarstwo tablicowe, sztuka zdobienia ksiąg, czyli iluminatorstwo, inicjały, miniatury), – wyjaśnia genezę nazwy odrodzenie, – wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby: wzory antyczne, temat: człowiek, rodzaje jego działalności, cnoty, obowiązki, klasyczne zasady kompozycji i idealizację kształtów, – opisuje konteksty kształtowania się sztuki klasycystycznej, – wymienia konteksty,	– potrafi wyjaśnić pojęcia: <i>styl epoki, styl artysty, ikonografia</i>, – wyjaśnia różnice pomiędzy opisem, analizą a interpretacją dzieła sztuki, – charakteryzuje: magiczno-religijną funkcję sztuki prehistorycznej, kanon w sztuce egipskiej, – odnajduje konteksty religijne (mitologia) w sztuce antycznej, – wyjaśnia pojęcie Biblia ubogich, – opisuje konteksty powstawania dzieł sztuki odrodzenia, – wymienia tematy w sztuce renesansowej , – opisuje konteksty kształtowania się sztuki barokowej, – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła rzeźby i malarstwa barokowego, – wskazuje sztukę antyczną jako inspirację dla artystów epoki oświecenia – wskazuje charakterystyczne cechy malarstwa (klasyczne zasady	– charakteryzuje konteksty: osobisty, historyczny, społeczny, religijny, filozoficzny, artystyczny, – rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki egipskiej: grobowce – określa religijny charakter sztuki średniowiecznej – omawia funkcje i przeznaczenie architektury romańskiej i gotyckiej, – odnajduje w rzeźbach i malarstwie motywy ikonografii chrześcijańskiej i mitologicznej, – wskazuje w dziełach malarskich zastosowaną perspektywę zbieżną, – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła rzeźby i malarstwa renesansowego, – wyjaśnia funkcje i konteksty powstawania obrazów historycznych w XIX-wiecznej Polsce będącej pod zaborami, – wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby barokowej: siła ekspresji, akcentowanie kontrastów,	– wykonuje pracę wizualną, w której umieszcza osobiste odniesienia, różnorodne konteksty dotyczące własnego dzieciństwa. – tworzy opis i analizę dzieł rzeźbiarskich, porównując posąg cesarza Augusta z Prima Porta z posągiem przedstawiającym Doryforosa autorstwa Polikleta. – omawia tematy i sposoby przedstawiania w sztuce prehistorycznej i sztuce starożytnego Egiptu – uzasadnia funkcję kultową i magiczną sztuki prehistorycznej, podając przykłady dzieł sztuki, – opisuje funkcje (Biblia ubogich) i tematykę rzeźby – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła sztuki średniowiecznej, – wykazuje się znajomością chrześcijańskich motywów ikonograficznych, – wykonuje analizę dzieł rzeźbiarskich – wymienia konteksty kształtowania się sztuki w XIX wieku,	– samodzielnie wykonuje analizę wskazanego dzieła sztuki, uwzględniając jego formę, treść oraz elementy interpretacji, – charakteryzuje strukturę społeczeństwa egipskiego i jej wpływ na sztukę, – prezentuje informacje na temat czynników, które miały wpływ na kształt dzieł prehistorycznych i dzieł sztuki starożytnego Egiptu, – wykazuje się znajomością mitologicznych motywów ikonograficznych, – wyjaśnia pojęcie <i>kontrapost</i> oraz omawia zasady kanonu Polikleta, – prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną na temat bogów i herosów, greckich/rzymskich z ich atrybutami, – prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną przedstawiającą najważniejsze motywy i symbole ikonografii chrześcijańskiej, – prezentuje i omawia zaprojektowany przez siebie inicjał wykonany z inspiracji

motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom),	kompozycji, brak mocnych kontrastów, przewaga rysunku nad barwą, idealizacja, tematy: portrety, wydarzenia z okresu starożytności oraz sceny mitologiczne, – omawia tematykę obrazów reprezentujących realizm w malarstwie XIX wieku,	efekty światłocienia, dynamizm osiągany dzięki kierunkom skośnym, diagonalnym i spiralnej formie, rzeźby wielopostaciowe, cechy charakterystyczne malarstwa barokowego (dynamizm kompozycji, form, światłocień, bogactwo kolorystyczne, gra światła, tematy: portret, pejzaż, sceny religijne, mitologiczne, rodzajowe, martwa natura),	– wymienia główne dzieła w twórczości Michała Anioła, Leonarda da Vinci, – wymienia nazwiska głównych artystów barokowych i przyporządkowuje im dzieła, – omawia twórczość J. Matejki, J. – wymienia nazwiska głównych artystów klasycystycznych i przyporządkowuje im dzieła, – opisuje konteksty, motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu .	średniowiecznymi inicjałami. – przygotowuje, fotografuje, opracowuje z pomocą programu graficznego różne wersje martwej natury inspirowanej malarstwem barokowym i ją omawia. – jako lider ośmioosobowego zespołu tworzy „żywy obraz” przedstawiając Przysięgę Horacjuszy J.L. Davida, omawia i porównuje poszczególne prace.
<i>Konteksty sztuki nowoczesnej</i>				
– wyjaśnia pojęcia: impresjonizm, postimpresjonizm, kubizm, kolaż, awangarda, ready made's, – wymienia motywy będące inspiracją artystów secesyjnych, – dokonuje analizy obrazów kubistycznych, – określa surrealistyczne dzieła jako marzenia senne i skojarzenia płynące z podświadomości przedstawione w	– wymienia cechy charakterystyczne impresjonizmu: światło przenikające barwy subiektywny zapis chwili, malarstwo plenerowe, dywizjonizm, pointylizm, – określa tematy obrazów impresjonistycznych: sceny rodzajowe, pejzaże, portrety, – charakteryzuje styl secesyjny w sztuce, – wskazuje dadaizm jako nurt, który zmienił sztukę XX wieku i jest wciąż aktualny w	– identyfikuje dzieła najważniejszych twórców sztuki nowoczesnej, – wymienia wydarzenia historyczno – społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne), – omawia konteksty historyczne i cywilizacyjne początku XX wieku: gwałtowny postęp cywilizacyjny,	– analizuje i interpretuje obrazy surrealistyczne, – wykonuje kolaż przedstawiający martwą naturę, – projektuje i wykonuje rzeźbę abstrakcyjną – geometryczną lub organiczną. – omawia na podstawie reprodukcji twórczość C. Moneta, E. Degasa, – charakteryzuje twórczość V. van Gogha, P. Cézanne’a,	– podaje czas powstania impresjonizmu oraz kontekst cywilizacyjny – odkrycia w dziedzinie optyki, powstanie fotografii, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirowane się poznanymi nurtami i je omawia. – omawia wydarzenia historyczno-społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne),

nierealnych zestawieniach i fantastycznych obrazach,	sztuce współczesnej, – określa abstrakcjonizm jako sztukę nieprzedstawiającą, bezprzedmiotową, czyli różnorodne kształty, formy nieprzedstawiające żadnych realnych przedmiotów, – wymienia i opisuje dwa podstawowe nurty sztuki abstrakcyjnej: abstrakcja geometryczna i abstrakcja niegeometryczna (ekspresyjna),	industrializacja, nowoczesność, ale jednocześnie wyobcowanie człowieka, I wojna światowa jako wydarzenie burzące dotychczasowy system wartości, – wykonuje, pracując w zespole, infografikę lub prezentację multimedialną: opracowanie jednego z kierunków w sztuce I połowy XX wieku: kubizm, dadaizm, surrealizm, abstrakcjonizm, itp.	P. Gauguina, – wskazuje twórcze dokonania artystów drugiej połowy XIX wieku jako inspiracje dla sztuki nowoczesnej, – charakteryzuje twórczość P. Picassa, M. Duchampa, M. Raya, S. Dalí, R. Magritte’a, – wskazuje W. Kandinskiego jako twórcę pierwszego dzieła abstrakcyjnego – w 1910 roku, omawia jego dzieła, – charakteryzuje twórczość P. Mondriana, K. Malewicza, P. Klee, W. Strzemińskiego (unizm), K. Kobra,	– wskazuje inspiracje dla kierunków w sztuce początku XX wieku: sztuka innych kultur i sztuka ludowa oraz przedstawianie własnych przeżyć i emocji, – definiuje surrealizm jako ruch artystyczny łączący malarstwo z literaturą, psychoanalizą i filozofią, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia.
Sztuka lokalnego środowiska				
– wskazuje miejsca, obiekty, zabytki architektury w swoim regionie stanowiące dziedzictwo kulturowe i jednocześnie atrakcję turystyczną regionu,	– potrafi wymienić imprezy promujące wartości regionu, – wskazuje multimedia jako formę dokumentowania sztuki i kultury, – opisuje funkcję UNESCO, – wymienia regionalnych twórców,	– stosuje narzędzia multimedialne dokumentując lokalne wydarzenia, – wykonuje opis wybranego dzieła sztuki regionu, stosując właściwe terminy i pojęcia – potrafi wskazać kilka obiektów w regionie i w kraju wpisanych na listę dziedzictwa kulturowego UNESCO.	– przygotowuje fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców. – charakteryzuje działalność artystyczną regionalnych twórców,	– potrafi wymienić oraz uczestniczy w imprezach promujących wartości regionu, – realizuje szczególnie wartościowy fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców.

Instytucje zajmujące się upowszechnianiem kultury				
– wymienia miejsca spotkań ze sztuką: muzea, galerie, domy kultury, itp. – wymienia elementy współtworzące spektakl teatralny,	– potrafi wskazać działania edukacyjne poszczególnych instytucji kultury, – wyjaśnia pojęcia: <i>kopia</i>, <i>reprodukcja</i>, <i>wernisaż</i>, <i>finisaż</i>, – definiuje muzea i lokalne ośrodki kultury jako instytucje upowszechniające sztukę poprzez wystawy, twórcze działania, projekty, warsztaty, – omawia rolę biblioteki jako instytucji współtworzącej życie kulturalne miejscowości i regionu, – określa miejsca wystawiania spektakli teatralnych,	– potrafi wskazać różne formy działalności współczesnych bibliotek, – określa przedstawienie teatralne jako formę łączącą w sobie różne dziedziny sztuki (literatura, muzyka, taniec, malarstwo) i oddziałującą na wiele zmysłów człowieka, – potrafi wskazać funkcje stron internetowych współczesnych instytucji kultury: muzeów, galerii, ośrodków kultury, bibliotek, teatrów jako miejsc informacji na temat działalności instytucji oraz miejsc wirtualnych kontaktów ze sztuką i kulturą	– potrafi wymienić współtwórców spektaklu teatralnego: reżyser, aktorzy, choreograf, kompozytor, scenograf, – aktywnie korzysta (wirtualne spacer po obiekcie, oglądanie zbiorów muzeów, galerii, możliwość wysłuchania opisów dzieł, obejrzenia filmów, pobrania różnorodnych aplikacji, wykonania interaktywnych zadań) ze stron internetowych, – tworzy recenzję, gdzie formułuje samodzielne sądy na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych.	– określa muzea jako miejsca wystaw (ekspozycji) prac artystów, którzy tworzyli w poprzednich epokach, a galerie jako miejsca prezentacji dzieł artystów współczesnych, – wyjaśnia, na czym polega interaktywność wystaw, – tworzy interesujące recenzje, gdzie formułuje samodzielne sądy na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych, – aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych miasta/regionu.
Współczesne awangardy artystyczne				
– wymienia dwa nurty ekspresjonizmu abstrakcyjnego: <i>action painting</i> i <i>color field painting</i>, – definiuje informel, tasyzm, malarstwo kaligraficzne, abstrakcję geometryczną, – określa miejsce, czas,	– charakteryzuje ekspresjonizm abstrakcyjny, – określa miejsce, czas, okoliczności, konteksty powstania ekspresjonizmu abstrakcyjnego, – charakteryzuje <i>optical art</i>, – opisuje konteksty dzieł popular art, – wykonuje portret lub	– wymienia twórców popular art w Wielkiej Brytanii i USA: – charakteryzuje malarstwo i rzeźby hiperrealistyczne, sposób obrazowania i tematykę, – wykonuje opis wybranego dzieła hiperrealistycznego lub popular art, – potrafi wskazać różnice	– wykonuje pracę plastyczną, inspirując się metodą J. Pollocka, – tworzy własną kompozycję <i>op-art</i>, – wykonuje (pracując w zespole) dokumentację fotograficzną lub filmową wystawy. – inspirując się twórczością	– przygotowuje (pracując w zespole) wystawę uczniowskich prac plastycznych inspirowanych abstrakcjonizmem, – opracowuje (pracując w zespole) akcję promocyjną wystawy, – wymienia i omawia istotę dwóch nurtów ekspresjonizmu abstrakcyjnego: <i>action painting</i> i

okoliczności powstania kierunku popular art, hiperrealizm/superrealizm, – wyjaśnia pojęcie environment jako kształtowanie zamkniętej przestrzeni w niezwykły, zaskakujący sposób, – charakteryzuje asamblaż jako rodzaj kolażu, którego elementy umieszczane na płaszczyźnie dzieła są trójwymiarowe, często o różnorodnych kontekstach, – określa land art – sztuka ziemi jako ingerencja w naturalny krajobraz i przekształcanie go, – charakteryzuje neofigurację jako kierunek inspirowany się egzystencjalizmem, – wyjaśnia termin egzystencjalizm,	autoportret ze zdjęcia. – definiuje akcjonizm jako działania artystyczne, przeprowadzane w miejscach publicznych najczęściej prowokujące i szokujące widzów, – charakteryzuje happening, performance, konceptualizm, instalację environment, – definiuje pojęcie sztuki ulicy: działalności artystycznej na ulicach miast: murale, czyli malarstwo na murach wykonywane różnymi technikami (szablony, spray), wklejki (vleпки), czyli naklejki z artystycznym przekazem pojawiające się m.in. w miejskich autobusach, na ścianach lub słupach, graffiti, tagi – podpisy wykonywane specyficznymi czcionkami,	między happeningiem a performance’em, – tworzy i fotografuje kompozycję land art. – wskazuje różnice między freskiem, murem i graffiti, – określa tematykę street art, – wykonuje opis i analizę dzieła Ikar W. Hasióra, – wykonuje analizę obrazu F. Bacona Studium portretu papieża Innocentego X, – omawia środki wyrazu, którymi posługuje się neofiguracja, – wykonuje opis wybranego dzieła abstrakcyjnego, – charakteryzuje przedstawiania pop-art: inspiracje, tematykę, formę,	artystów pop- art, wykonuje portret współczesnego celebryty, stosując technikę szablonu, – prezentuje własny projekt i dokonuje oceny własnej pracy w zakresie komunikowania się w grupie, – pracując w kilkuosobowym zespole, przygotowuje happening, jego promocję oraz dokumentację fotograficzną i filmową happeningu. – tworzy asamblaż, który porusza społecznie ważne sprawy, – pracując w parze konstruuje instalację, – tworzy pracę plastyczną inspirowaną egzystencjalizmem i neofiguracją, omawia ją, – projektuje wlepkę, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirowane się poznanymi nurtami i je omawia.	color field painting, – omawia twórczość J. Pollocka i M. Rothko, J. Dubuffeta, Wolsa, H. Hartunga, M. Tobeya, A. Tàpiesa, B. Riley, V. Vasarely, A. Caldera, W. Fangora, S. Le Wita, B. Hepworth, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirowane się poznanymi nurtami i je omawia, – omawia twórczość artystów popular art w Wielkiej Brytanii: R. Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney, twórców pop- artu w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal, – omawia dzieła D. Parrisha, R. Goingsa, D. Hansona, Ch. Close, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirowane się poznanymi nurtami i je omawia. – omawia twórczość F. Bacona, A. Giacomettiego, J. Dubuffeta, W. de Kooninga, – omawia dzieła Banksy’ego, J.-M. Basquiata,
Sztuka mediów				
– wyjaśnia pojęcie sztuki mediów jako kierunku korzystającego z urządzeń takich jak: aparatów	– wskazuje aparaty fotograficzne (analogowe i cyfrowe) jako narzędzie tworzenia sztuki,	– różnicuje funkcje fotografii artystycznej i użytkowej (reklamowej), – wskazuje działania	– potrafi zastosować fotografię cyfrową i komputerowe programy graficzne jako narzędzia	– wskazuje sztukę mediów jako nośnik problemów nurtujących współczesny świat, – potrafi wyjaśnić zasady

fotograficznych, kamer, telewizorów, telefonów komórkowych, komputerów, projektorów, skanerów, a zwłaszcza komputera i internetu, – definiuje fotografię jako dziedzinę sztuki, – definiuje pojęcie filmu, – określa film jako dzieło sztuki, – wymienia komputer jako narzędzie najczęściej i najwszechstronniej używane w sztuce współczesnej	–charakteryzuje <i>video-art</i> jako nurt w sztuce oparty na wykorzystywaniu technologii cyfrowej do tworzenia instalacji wideo, filmów interaktywnych z udziałem widzów czy <i>wideoperformance</i> często poruszających tematykę współczesnej cywilizacji, – wykonuje opis wybranej, dowolnej fotografii,	multimedialne jako jednoczesne połączenie w całość kilku form przekazu: obrazu, animacji, dźwięku, tekstu, – wskazuje grafikę komputerową jako forma sztuki wykorzystująca komputerowe programy graficzne, – wykonuje fotografię na określony wspólnie temat,	pozwalające na zmianę wyglądu zdjęć, – wykonuje prezentację ukazującą twórczość najwybitniejszych fotografików, – przygotowuje wystawę fotografii uczniów, – tworzy spot, pracując w zespole, – przygotowuje <i>sleeveface</i>. – tworzy grafikę komputerową,	produkcji filmu metodą tradycyjną i cyfrową, – twórczo realizuje różnorodne zadania, korzystając z graficznych programów komputerowych oraz z programów do tworzenia prezentacji multimedialnych.
---	---	---	--	--