

KRYTERIA OCENIANIA Z PRZEDMIOTU PLASTYKA W SZKOLE PODSTAWOWEJ w klasie VI

Uczeń jest przygotowany do lekcji, gdy posiada: **podręcznik, oraz materiały potrzebne do wykonania pracy plastycznej.**

W każdym semestrze uczeń może przed lekcją zgłosić **jedno nieprzygotowanie i jeden brak zadania domowego.** Każde następne będzie równoznaczne z otrzymaniem uwagi do dziennika. Sumiennosc będzie oceniona i wyrażona w postaci dodatkowej oceny na koniec semestru.

Na uzupełnienie wszelkich zaległości spowodowanych nieobecnością uczeń ma czas nie dłuższy niż **dwa tygodnie.**

Stopień dopuszczający

Przyswojenie przez ucznia podstawowych wiadomości i umiejętności wymienionych w programie nauczania dla przedmiotu „plastyka” stanowi podstawę do wystawienia oceny dopuszczającej. Dziecko powinno rozwiązywać (samodzielnie bądź z pomocą nauczyciela) zadania plastyczne o niewielkim stopniu trudności, wykorzystując w stopniu minimalnym dostępne narzędzia pracy.

Stopień dostateczny

Jeżeli uczeń opanuje w stopniu średnim materiał objęty programem nauczania (braki w wiadomościach o charakterze szczegółowym), należy wystawić mu ocenę dostateczną. Dziecko powinno samodzielnie rozwiązywać zadania plastyczne o niewielkim stopniu trudności, poprawnie posługując się różnymi przyborami i narzędziami pracy.

Stopień dobry

Stosowanie przez ucznia w praktyce elementów zdobytej wiedzy teoretycznej oraz jego aktywne uczestnictwo w zajęciach (udział w dyskusjach na temat prezentowanych obiektów, staranne wykonywanie ćwiczeń obowiązkowych) stanowi podstawę do wystawienia oceny dobrej. Dziecko powinno samodzielnie rozwiązywać zadania teoretyczne, odpowiednio posługiwać się przyborami i narzędziami oraz wykonywać prace plastyczne poprawne pod względem technicznym i estetycznym.

Stopień bardzo dobry

Uczeń, który opanował wszystkie określone w programie nauczania wiadomości i umiejętności oraz wykorzystuje je w działaniach plastycznych, otrzymuje stopień bardzo dobry. Dziecko bierze udział w dyskusjach na temat prezentowanych obiektów, podczas których przekonująco uzasadnia swoje poglądy. Stosuje również z powodzeniem wiedzę teoretyczną, wykonując ćwiczenia praktyczne, oraz sprawnie operuje wybraną techniką plastyczną. Ponadto chętnie uczestniczy w różnorodnych działaniach plastycznych na terenie szkoły i poza nią (startuje w konkursach plastycznych, wykonuje gazetki szkolne i oprawę plastyczną imprez, należy do koła zainteresowań) oraz uzupełnia wiadomości samodzielnie dobranymi lub wskazanymi przez nauczyciela lekturami.

Stopień celujący

Jeżeli uczeń przejawia szczególne zainteresowania plastyką (np. kolekcjonuje reprodukcje i książki o sztuce, przygotowuje referaty i pomoce dydaktyczne, uczęszcza do galerii, muzeów itp.) oraz posiada wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza wymagania określone w programie nauczania, może uzyskać stopień celujący. Ponadto powinien aktywnie uczestniczyć w zajęciach pozalekcyjnych, osiągać sukcesy w konkursach plastycznych, wykazywać zaangażowanie i twórczą inicjatywę we wszelkich działaniach plastycznych na terenie szkoły oraz poza nią.

Przy ustalaniu oceny przede wszystkim brany jest pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki tych zajęć.

Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe
Uczeń	
<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym się charakteryzuje grafika jako dziedzina twórczości - podaje dwa podstawowe rodzaje grafiki - wymienia narzędzia stosowane w grafice artystycznej - wykonuje prostą odbitkę w technice druku wypukłego - tłumaczy, co to jest matryca - opisuje kolejne etapy pracy nad tworzeniem odbitki graficznej - wyjaśnia, co to jest druk wypukły i wklęsły 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia technikę druku wklęsłego i wypukłego - wyjaśnia, co to jest akwaforta - wykonuje matrycę do druku wklęsłego i wypukłego - wymienia środki wyrazu plastycznego stosowane w grafice artystycznej - wykorzystuje w działaniach plastycznych technikę druku wklęsłego i wypukłego - przedstawia etapy pracy nad akwafortą - podaje rodzaje grafiki ze względu na użytą matrycę - opisuje dzieło grafiki artystycznej na podstawie wybranej reprodukcji - porównuje etapy pracy nad dwoma wybranymi rodzajami grafiki - zestawia ze sobą dwa dzieła grafiki warsztatowej - wykonuje dodatkowe zadanie plastyczne
<ul style="list-style-type: none"> - wymienia cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy - wyjaśnia terminy: <i>znak plastyczny, liternictwo, ekslibris</i> - określa, czym zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat - wykonuje wybrane prace z zakresu grafiki użytkowej 	<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia terminy: <i>logo, billboard</i> - omawia funkcję znaku plastycznego w życiu codziennym - tłumaczy, czemu służy grafika użytkowa - rozróżnia formy grafiki użytkowej - wskazuje różnicę między grafiką warsztatową a użytkową - przedstawia wybrane przykłady grafiki reklamowej - określa rolę plakatu w życiu codziennym - w ciekawy sposób projektuje i wykonuje pracę graficzną na zadany temat - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy graficznej - porównuje dwa różne przykłady grafiki użytkowej - wykonuje pracę graficzną z wykorzystaniem odpowiednich programów komputerowych
<ul style="list-style-type: none"> - opisuje cechy rzeźby jako dziedziny sztuki - podaje rodzaje rzeźby - wymienia materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie - tłumaczy, czym się charakteryzuje rzeźba jako dziedzina sztuki - podaje przykłady rzeźb znajdujących się w najbliższej okolicy - wyjaśnia termin <i>relief</i> - wykonuje płaskorzeźbę (medal) 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia cechy różnych rodzajów rzeźb na podstawie wybranych przykładów - wykonuje z plasteliny projekt rzeźby o złożonej formie i zróżnicowanej fakturze - tłumaczy, czym się różni rzeźba od płaskorzeźby - wyszukuje informacje dotyczące wybranych rzeźb w najbliższej okolicy - wyjaśnia, co to jest medalierstwo - charakteryzuje rzeźbę wolno stojącą na przykładzie „Piękną Madonny” z Kruźlowej - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy rzeźbiarskiej - omawia i porównuje rzeźby „Apollo i Dafne” Gianlorenza Berniniego i „Postać pólężąca” Henry’ego Moore’a - realizuje dodatkowe zadanie plastyczne
<ul style="list-style-type: none"> - określa, czym się zajmuje architektura - podaje przykłady architektury o różnym przeznaczeniu występujące w najbliższej okolicy - wykonuje rysunek przedstawiający dom mieszkalny - wymienia rodzaje architektury ze względu na jej funkcje - wyjaśnia terminy: <i>architekt, urbanista, zabytek,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - opisuje wybrany zabytkowy obiekt w najbliższej okolicy - określa funkcję budowli na podstawie wskazanej reprodukcji - rysuje dom mieszkalny z zastosowaniem różnych rodzajów perspektywy zbieżnej - ocenia zaplanowanie przestrzeni w pobliżu swojego miejsca zamieszkania pod względem funkcjonalności i

<p><i>konserwator zabytków</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje przykłady zabytkowych obiektów znajdujących się w najbliższej okolicy - wskazuje w swojej miejscowości przykłady funkcjonalnie i estetycznie zaplanowanej przestrzeni 	<p>estetyki</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia zasady właściwego projektowania obiektów architektonicznych i planowania przestrzeni pod względem ich funkcjonalności - porównuje pracę architekta i urbanisty - analizuje związki między funkcją a formą obiektów architektonicznych - zestawia dwa różne dzieła architektury - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego
<ul style="list-style-type: none"> - z pomocą innych uczniów lub nauczyciela określa formę i funkcje oglądanej budowli - układa z koleżankami i kolegami puzzle przedstawiające zabytek architektoniczny - buduje z grupą szkołę przyszłości 	<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie określa formę i funkcje oglądanej budowli - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego - twórczo pracuje przy projekcie i wykonaniu szkoły przyszłości
<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia termin <i>funkcjonalność przedmiotów</i> - rysuje przedmioty codziennego użytku - określa, czym jest wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne - wymienia wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego spotykane na co dzień 	<ul style="list-style-type: none"> - dokonuje porównania między wzornictwem przemysłowym a rzemiosłem artystycznym - projektuje przedmioty z uwzględnieniem ich funkcjonalności i estetyki - analizuje wybrane wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego pod kątem ich funkcjonalności oraz estetyki - wyraża własną opinię na temat analizowanego wytworu wzornictwa przemysłowego lub rzemiosła artystycznego - wyjaśnia rolę mody we wzornictwie przemysłowym - tłumaczy związek między estetyką a funkcjonalnością przedmiotu - porównuje przedmioty o tym samym przeznaczeniu pod kątem ich funkcjonalności i estetyki
<ul style="list-style-type: none"> - podaje przykłady dyscyplin plastycznych, w ramach których powstają dzieła sztuki ludowej - wykonuje prace inspirowane twórczością ludową (obraz, kolaż, wycinanki) - opisuje charakterystyczne cechy sztuki ludowej - wymienia przykłady wytworów sztuki ludowej - wyjaśnia terminy: <i>pieta, skansen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - określa cechy piety i świątka na podstawie fotografii rzeźby ludowego twórcy - omawia wybrane przykłady wytworów sztuki ludowej pod kątem ich formy i użytego materiału - wykonuje pracę na zadany temat w określonej technice - opisuje wnętrze izby wiejskiej i prezentowane w niej wyroby ludowych rzemieślników - wyraża własną opinię na temat omawianego dzieła sztuki ludowej - analizuje środki wyrazu plastycznego zastosowane w dwóch różnych dziełach sztuki ludowej - wymienia i opisuje charakterystyczne elementy sztuki ludowej swojego regionu - twórczo wykorzystuje elementy sztuki ludowej w działaniach plastycznych
<ul style="list-style-type: none"> - wymienia narzędzia wykorzystywane w fotografii dawniej i dziś - opisuje podstawowe zasady kadrowania przy robieniu zdjęć - poprawnie posługuje się terminami: <i>fotografia użytkowa, fotografia artystyczna</i> - podejmuje próbę przetworzenia zdjęcia za pomocą programu komputerowego - tworzy fotokolaż 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje podobieństwa między techniką malarską a fotograficzną - omawia elementy dzieła sztuki (kompozycja, światłocien) w wybranych fotografiach artystycznych - tworzy ciekawy fotomontaż - na podstawie wykonanej pracy charakteryzuje sposób tworzenia fotomontażu i fotokolażu - analizuje fotomontaż damy z łasiczką pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu techniki fotomontażu - podaje przykłady wykorzystania fotografii w życiu codziennym i sztuce - twórczo interpretuje temat zadanej pracy plastycznej
<ul style="list-style-type: none"> - wie, czym się różni film artystyczny od filmu komercyjnego - wymienia niektóre gatunki filmowe 	<ul style="list-style-type: none"> - dokonuje podziału gatunków filmowych - określa gatunki filmowe w przedstawianych fragmentach filmów

<ul style="list-style-type: none"> - podaje typowe narzędzia filmowe - dostrzega wpływ perspektywy, światła, kolorystyki na atmosferę filmu - podejmuje próbę wykonania plakatu filmowego 	<ul style="list-style-type: none"> - na przykładach prezentowanych fragmentów omawia wpływ poznanych elementów plastycznych na atmosferę filmu - analizuje wybrane fragmenty filmowe pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu odpowiednich środków plastycznych - podejmuje próby kręcenia etiudy filmowej z wykorzystaniem efektów cyfrowych kamery wideo
<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym jest instalacja - podaje przykłady materiałów wykorzystywanych w instalacji - podejmuje próbę wykonania instalacji na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów 	<ul style="list-style-type: none"> - analizuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów - twórczo stosuje w działaniach plastycznych wiedzę na temat instalacji
<ul style="list-style-type: none"> - tłumaczy, czym jest happening - podaje przykład happeningu - uczestniczy w klasowym happeningu 	<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie, za pomocą internetu, zbiera informacje na temat przeprowadzonych w Polsce i na świecie happeningów - prezentuje na forum klasy założenia wybranych happeningów - tworzy scenariusz klasowego happeningu i czynnie w nim uczestniczy
<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie wykonuje ćwiczenia sprawdzające z podręcznika - próbuje analizować prezentowane przez nauczyciela dzieła sztuki pod kątem wykorzystania plastycznych środków wyrazu, określenia form twórczości, narzędzi i technik - wymienia najsłynniejsze polskie zabytki i dzieła sztuki oraz zabytki swojego regionu 	<ul style="list-style-type: none"> - twórczo analizuje i interpretuje przedstawiane przez nauczyciela dzieła sztuki, stosując wiedzę nabytą na lekcjach i własne doświadczenia - ma rozległą wiedzę na temat polskich zabytków - ciekawie opowiada o zabytkach swojego regionu
<ul style="list-style-type: none"> - bierze udział w grze dydaktycznej, wykazując się opanowaniem materiału nauczania w zakresie podstawowym 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy bądź twórczo uczestniczy w grze dydaktycznej, wykazując się opanowaniem materiału nauczania z plastyki w stopniu rozszerzonym