

PLASTYKA

Program nauczania dla klasy IV

Lp.	Treści	Procedury osiągnięcia celów (aktywność i działalność ucznia)	Umiejętności (oczekiwane efekty pracy ucznia)
1.	KRESKA - kreska jako kontur; - kreska jako wyznacznik kształtu; - kreska jako wyznacznik faktury.	- poznaje i rysuje różnorodne rodzaje linii; - rysuje kształty przedmiotów, podkreśla je poprzez zastosowanie zróżnicowanego konturu; - ilustruje za pomocą kresek różne rodzaje faktur; - rysuje fakturę przedmiotów, rzeczy przez zmianę układu linii (różnicuje kreskę); - dostrzega różnorodność kształtów przedmiotów.	- poprawnie posługuje się terminami: kreska konturowa, kreska fakturowa; - zna rodzaje faktur i potrafi znaleźć odpowiedniki poznawanych faktur w naturze (np. kora drzewa, kamień, gąbka itp.); - wie, jaka jest funkcja i zastosowanie konturu; - wie, jak obrazować różnorodne faktury, podporządkować linie (np. faktura gładka – linie równe, leżące obok siebie, biegnące w jednym określonym kierunku).
2.	KOMPOZYCJA - kompozycja jako układ elementów na płaszczyźnie; - kompozycja otwarta i zamknięta; - kompozycja symetryczna; - kompozycja o tematyce fantastycznej; - kompozycja graficzna.	- buduje kompozycję rytmiczną jako uporządkowany układ oparty na zasadzie powtarzalności elementów; - buduje układ symetryczny, stosując metodę odbijania elementów; - układa elementy kompozycji w sposób zaplanowany (kompozycja otwarta i zamknięta); - rysuje i maluje kompozycję o tematyce fantastycznej, stosując nierzeczywiste zestawienia barw i oryginalne kształty (inspiracja utworem muzycznym).	- rozumie pojęcie kompozycja jako układ plam, linii; - rozróżnia i nazywa poszczególne układy elementów; - umie zbudować kompozycję rytmiczną- otwartą, symetryczną - zamkniętą; - potrafi zorganizować płaszczyznę kartki, wykorzystując wiedzę na temat komponowania; - zna zasady tworzenia kompozycji fantastycznej; - posługuje się metodami wypowiedzi bardziej spontanicznymi (rozlewania, nakrapiania, rozdmuchiwanie farb), stosując szerokie harmonie barwne w układach swobodnych.

<p>3.</p>	<p>BARWA</p> <ul style="list-style-type: none"> - barwa jako element budowy obrazu; - barwy podstawowe i pochodne; - temperatura barw (barwy ciepłe i zimne); - barwy kontrastowe; - szeroka gama barwna. , - wąska gama barw ciepłych i zimnych; - akcent kolorystyczny; - wartości wyrazowe barw (ekspresja barw). 	<ul style="list-style-type: none"> - maluje barwami podstawowymi; - tworzy barwy pochodne; - swobodnie maluje plamami barwnymi; - buduje kompozycję malarską na płaszczyźnie, uwzględniając barwy podstawowe i pochodne; - maluje w wąskiej gamie barw ciepłych lub zimnych; - wykorzystuje wiedzę na temat temperatury barw; - tworzy i maluje kompozycję z akcentem kolorystycznym; - ilustruje wrażenia i nastroje wywołane utworem muzycznym przez odpowiedni zestaw kolorów (inspirowane np. utworem P. Czajkowskiego „Dziadek do orzechów” lub fragmentem VI Symfonii L.van Beethovena). 	<ul style="list-style-type: none"> - zna i rozróżnia barwy podstawowe i pochodne; - wie, jak tworzy się barwy pochodne, jakie kolory miesza się ze sobą; - umie określić temperaturę barw, zna barwy ciepłe i zimne; - poprawnie posługuje się pojęciami: gama, szeroka gama barw ciepłych i zimnych; - swobodnie buduje gamy barwne, uwzględniając temperaturę; - umie zestawić kolory przeciwne pod względem temperatury (barwy kontrastowe); - zna pojęcie akcent kolorystyczny i jego funkcję w obrazie; - umie wyrazić uczucia i nastroje barwami, - wie, jakie jest oddziaływanie kolorów na psychikę człowieka; - dostrzega analogie między barwą a dźwiękiem.
<p>4.</p>	<p>BRYŁA</p> <ul style="list-style-type: none"> - bryła jako środek wypowiedzi plastycznej; - rzeźba pełna; - płaskorzeźba (relief płaski); - relief wklęsły. 	<ul style="list-style-type: none"> - lepi przedmioty o prostych kształtach; - rzeźbi w bryle, uwzględniając cechy .charakterystyczne postaci; - lepi postać w ruchu, - konstruuje kompozycję przestrzenną z papieru; - nacina, skręca, zagina, dokleja elementy; - odciska, wygniata, nacina, żłobi plastelinę. 	<ul style="list-style-type: none"> - poprawnie posługuje się terminami: rzeźbiarz, rzeźba pełna, relief; - rozpoznaje poszczególne formy i wykazuje różnice między nimi; - zna warsztat rzeźbiarza: materiał, którym się posługuje, różne sposoby obróbki i narzędzia rzeźbiarskie; - umie wyrazić ruch postaci poprzez układ części ciała; - zna możliwości materiałów i wykorzystuje je w przedstawianiu rzeczy i zjawisk; - zna i stosuje różne techniki rzeźbiarskie (w glinie, plastelinie, masie solnej, papierowej); - umie rzeźbić, lepić, konstruować i łączyć elementy w zależności od rodzaju materiału.

5.	<p>ZNAK PLASTYCZNY</p> <ul style="list-style-type: none"> - znak jako obraz pojęć; - rodzaje znaków (znak plastyczny na plakatach, znaki informacyjne -np. drogowe); - znaki jednoelementowe i wieloelementowe. 	<ul style="list-style-type: none"> - projektuje proste znaki informacyjne dla osób, miejsc; - łączy formę znaku z jego treścią; - wycina i układa znaki jednoelementowe i wieloelementowe. 	<ul style="list-style-type: none"> - rozumie znaczenie znaku plastycznego jako obrazu pojęcia, zna jego funkcje; - rozróżnia znaki jednoelementowe i wieloelementowe, podaje przykłady znaków w najbliższym otoczeniu; - zna zasady budowania znaku; - umie zbudować znak plastyczny, dopasować kształt, dobrać i ułożyć elementy znaku tak, aby spełniał funkcję komunikatu; - wykorzystuje zasady kompozycji, kompozycja zamknięta -centralna - elementy znaku ułożone dośrodkowo.
6.	<p>GRAFIKA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - wycina i odbija motywy na płaszczyźnie; - odbija elementy, tworząc kompozycję o treściach realnych lub fantastycznych; - projektuje proste układy kompozycyjne. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna grafikę jako dziedzinę sztuk plastycznych, wie co jest jej "wytworem"; - zna etapy tworzenia dzieła graficznego (projekt, matryca, odbitka); - zna pojęcie projekt, odbitka, kopia; - zna techniki i narzędzia graficzne; - zna proste techniki graficzne (np. frottage, monotypia, odbijanie wyciętego motywu).

PLASTYKA

Program nauczania dla klasy V

Lp.	Treści	Procedury osiągnięcia celów (aktywność i działalność ucznia)	Umiejętności (oczekiwane efekty pracy ucznia)
1.	<p>BARWA</p> <ul style="list-style-type: none"> - barwy podstawowe i pochodne; - barwy dopełniające do szarości; - barwy czyste i złamane; - rodzaje plam barwnych w malarstwie (plama ostra, miękka, obwiedziona konturem); - perspektywa malarska. 	<ul style="list-style-type: none"> - swobodnie maluje plamami barwnymi w kolorach podstawowych i pochodnych; - miesza odpowiednie kolory dla uzyskania barw dopełniających; - uzyskuje barwy czyste przez łączenie ze sobą dwóch barw podstawowych, jeżeli łączy więcej, otrzymuje barwy złamane; - swobodnie maluje w szerokiej gamie barwnej; - ilustruje elementy natury za pomocą plamy miękkiej; - maluje treści realne lub fantastyczne z wyszczególnieniem kształtu plam za pomocą konturu; - buduje kompozycję malarską na zasadzie ostrych zestawień kolorystycznych w tzw. plamie ostrej; - obserwuje relacje między barwami ciepłymi i zimnymi na płaszczyźnie; - układa i tworzy przestrzeń za pomocą wyciętych elementów w barwach ciepłych i zimnych; - sugeruje głębię na płaszczyźnie przez odpowiednio dobrany układ, np. maluje żółtym dla przybliżenia, a jasnoniebieskim dla oddalenia. 	<ul style="list-style-type: none"> - poprawnie posługuje się pojęciami: barwy podstawowe i pochodne, umie je podporządkować; - zna barwy dopełniające i umie je tworzyć; - wie, jak dobrać i mieszać kolory, aby uzyskać barwy czyste i złamane. - zna rodzaje plam barwnych w malarstwie i sposoby ich przedstawiania (plama ostra, miękka, obwiedziona konturem); - umie dostosować technikę malowania do poszczególnych rodzajów plam; - umie malować mięką plamą; - odpowiednio zestawia kolory kontrastowe dla uchwycenia granic między plamami; - wydobywa kształty plam poprzez zastosowanie konturu; - dostrzega i interpretuje przestrzeń na płaszczyźnie; - wie, jakie jest oddziaływanie barw względem siebie; - umie przedstawić plany w kompozycji obrazu za pomocą układu elementów oraz barw ciepłych i zimnych; - wykorzystuje podstawowe wiadomości o barwach i ich relacjach między sobą (temperatura barw – barwy zimne i ciepłe, barwy kontrastowe); - zna techniki malarskie: akwarele, plakatówki, gwasz; - wie, jak i czym rozrabiać farby, jakich używać pędzli i papieru do malowania w określonych wyżej

	<p>2. KSZTAŁT</p> <ul style="list-style-type: none"> - "metoda geometryczna" rysowania przedmiotów (kształt zgeometryzowany); - szkic. 	<ul style="list-style-type: none"> - rysuje ołówkiem lekko, równymi pociągnięciami, szybko, ale uważnie; - dostosowuje figurę geometryczną do kształtu danego przedmiotu; - rysuje kształt przedmiotów. 	<p>technikach;</p> <ul style="list-style-type: none"> - na przykładzie cech malarstwa rozpoznaje okres, w którym powstał obraz (np. malarstwo prehistoryczne). <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak posługiwać się ołówkiem w pierwszej fazie rysunku; - zwraca uwagę na wymiary proporcje stałe, porównuje odległości między przedmiotami; - wie, na czym polega szkic rysunkowy; - rozpoznaje kompozycję figuralną symetryczną i rytmiczną w przykładach dzieł sztuki starożytnej;
<p>3.</p>	<p>ŚWIATŁOCIEŃ</p> <ul style="list-style-type: none"> - rysunek światłocieniowy prostego układu przedmiotów; - rysunek światłocieniowy z natury; - plamy w obrazie. 	<ul style="list-style-type: none"> - określa i omawia rozłożenie światła i cienia na przedmiocie; - rysuje układ przedmiotów, uwzględniając ich położenie względem siebie (plany na płaszczyźnie); - rysuje światłocień na przedmiotach, określając walor jaśniejszy lub mocniejszy; - zauważa różnice w intensywności i odmienności walorów wykonanych ołówkiem miękkim, np. 3B, 6B, a twardym H, HB; - obserwuje różnice kresek w zależności od położenia narzędzia w stosunku do podobrazia; - rysuje cienkimi i grubymi liniami. 	<ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcie światłocienia i jego znaczenie w budowaniu iluzji trójwymiarowości na płaszczyźnie; - potrafi określić źródło i kierunek światła; - odpowiednio dobiera narzędzie do rysunku szkicowego i rysunku światłocieniowego; - zna oznaczenia ołówek; - zna zasady rysowania przedmiotów; - wie, że kierunek kresek określa i modeluje formę; - delikatnie operuje ołówkiem dla zbudowania miejsc oświetlonych; - wie, że od gęstości i natężenia kresek uzależniony jest stopień ciemności na przedmiocie; - wie, że im ostrzejszy kąt nachylenia ołówka względem papieru, tym szersza kreska.

4.	<p>WALOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - walor słaby; - walor mocny. 	<ul style="list-style-type: none"> - obserwuje różnice walorowe w naturze i martwej naturze; - planuje i odpowiednio rozmieszcza walor, zaczynając od jasnych, np. szarości poprzez ciemniejsze tony, po czern; - stopniowo miesza farbę z wodą i różnicuje stopień jasności w obrębie jednego koloru; 	<ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcie waloru, jego znaczenie i sposoby zastosowania w rysunku i malarstwie; - umie znaleźć odcienie w obrębie jednego koloru; - stosuje odpowiednie proporcje (wody i farby) dla uzyskania delikatnych przejść - od najjaśniejszego do najciemniejszego; - umie uzyskać walor jasny (słaby) i mocny.
5.	<p>KOMPOZYCJA</p> <ul style="list-style-type: none"> - kompozycja statyczna i dynamiczna; - kompozycja symetryczna, centralna, wieloosiowa; - kompozycja o tematyce fantastycznej 	<ul style="list-style-type: none"> - buduje układ statyczny przez odpowiednie ułożenie elementów; - wycina i przykleja elementy w sposób uporządkowany (bezruch); - formuje materiał, stwarzając wrażenie ruchu przez układ poszczególnych elementów postaci; - maluje i odbija plamy barwne dla stworzenia kompozycji symetrycznej; - wycina elementy i buduje z nich kompozycję symetryczną; - maluje wydarzenia realistyczne z wykorzystaniem poznanych zagadnień; - maluje treści fantastyczne. 	<ul style="list-style-type: none"> - poprawnie posługuje się pojęciami: kompozycja, kompozycja statyczna i dynamiczna; - umie odnaleźć przykłady kompozycji w naturze, w swoim bezpośrednim otoczeniu; - wie, jak ułożyć elementy, aby stworzyć wrażenie bezruchu na płaszczyźnie i w przestrzeni; - zna pojęcia: symetria, oś symetrii, kompozycja symetryczna; - odnajduje odpowiedniki wyżej wymienionych kompozycji w naturze; - zna technikę odbijania motywu, wie, jak uzyskać identyczną plamę lub zespół plam; - potrafi wykonać symetryczną kompozycję w różnych technikach plastycznych; - zna sposoby tworzenia iluzji przestrzeni na płaszczyźnie; - za pomocą plam barwnych, zestawień kolorów umie wyrazić nastroje i uczucia; - poprawnie maluje przedmioty, uwzględniając kształt, proporcje, położenie, światłocien i barwy; - poprawnie namaluje krajobraz, góry, widok z okna itp.;

			<ul style="list-style-type: none">- stosuje perspektywę malarską;- potrafi oprawić własną pracę w papierową ramkę: passe-partout;- zna główne zabytki architektury egipskiej, potrafi je nazwać i omówić pod względem kanonu w architekturze (np. świątynie), materiału (piramidy);- rozróżnia relief i rzeźbę;- rozpoznaje główne cechy budowli starożytnych: świątynia grecka fasada, kolumna, teatr grecki itp.- dostrzega analogie w architekturze współczesnej (w najbliższym otoczeniu) do architektury starożytnej Grecji i Rzymu;- rozpoznaje najświetniejsze budowle rzymskie (Koloseum, Panteon, Łuk Triumfalny itp.) i potrafi je opisać;- zna i rozpoznaje zabytki architektury Mezopotamii (zikkuraty).
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLASTYKA

Program nauczania dla klasy VI

Lp.	Treści	Procedury osiągnięcia celów (aktywność i działalność ucznia)	Umiejętności (oczekiwane efekty pracy ucznia)
1.	BARWA - zjawisko „powidoku”; - malarstwo „walorowe”.	- obserwuje zjawisko powidoku; - maluje martwą naturę w powidoku; - tworzy „walor” dla przedmiotów, zjawisk (maluje tuszem rozrobionym z wodą); - ilustruje treści realistyczne, stosując walor.	- posiada podstawową wiedzę o barwie i jej rodzajach; - zestawia kolory i umie tworzyć inne barwy; - zna i wykorzystuje właściwości barw dopełniających; - wie, na czym polega powidok, jakim złudzeniom ulega obraz przy dłuższej obserwacji barw podstawowych; - zna podstawy budowania waloru.
2.	PERSPEKTYWA - perspektywa zbieżna, linearna; - perspektywa czołowa i krawędziowa brył; - perspektywa kulisowa; - perspektywa powietrzna.	- obserwuje i buduje kształty brył geometrycznych za pomocą konstrukcyjnych linii i punktu zbiegu; - wykonuje rysunek szkicowy układu brył względem linii horyzontu; - modeluje bryły światłem i cieniem; - wycina i układa elementy zgodnie z zasadą planów, kulisowości; - stopniowo przysłania elementy kompozycji dla ukazania głębi na płaszczyźnie; - maluje kompozycję o tematyce realistycznej, uwzględniając perspektywę kulisową; - rysuje za pomocą linii konstrukcyjnych elementy wnętrza (krzesła, stoły itp); - obserwuje i odtwarza odległości między przedmiotami; - maluje pory roku, stosując zasady perspektywy malarskiej i powietrznej; - zna przykłady zastosowania perspektywy w malarstwie renesansowym (perspektywy powietrznej i zbieżnej).	- zna zasady rysunku perspektywicznego i etapy jego tworzenia; - zna pojęcie perspektywa i metody przedstawiania przedmiotów trójwymiarowych na płaszczyźnie; - rozpoznaje układy brył w zależności od położenia ścian, krawędzi względem linii horyzontu; - umie szkicowo narysować bryły w różnych układach; - potrafi określić walorowo poszczególne ściany brył; - wykorzystuje światłocień dla ukazania przestrzennych elementów na płaszczyźnie; - zna formę kompozycyjną, którą określa się jako kulisową; - potrafi zbudować głębię poprzez nałożenie na siebie elementów; - dostrzega zmiany wielkości w miarę zmiany odległości; - poprawnie organizuje płaszczyznę poprzez równowagę elementów;

<p>3.</p>	<p>ŚWIATŁO - światło jako środek budowy przestrzeni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - obserwuje i rysuje sytuacje realistyczne z natury; - rysuje i nadaje formę, wykorzystując kreskę fakturową, światłocien; - zauważa różnice walorowe w naturze . 	<ul style="list-style-type: none"> - posługuje się perspektywą zbieżną (linearną); - zna pojęcie perspektywy powietrznej i umie tworzyć na płaszczyźnie iluzję trzeciego wymiaru; - potrafi poprzez dobór odpowiednich kolorów wyrazić przestrzeń na płaszczyźnie; - wie, że w krajobrazach zmianom ulega kolor w zależności od odległości i gęstości powietrza, np. w krajobrazie góry zmieniają kolor i wydają się niebieskie lub fioletowe, zarysy gór rozplývają się, a kontrasty łagodnieją; - wie, co powoduje zmiany w polu widzenia (dużo pary wodnej, kurzu, zanieczyszczenia, zmiana odległości); - wie, jakie jest działanie powietrza: na pierwszym planie kontrasty bardzo silne, w miarę naszego oddalania obraz ulega "zniebieszczeniu"(renesansowe „sfumato”) . - poprawnie odtwarza elementy z natury pod względem kształtu, proporcji, układu światła i cienia; - przedstawia fakturę konkretnych rzeczy; - odpowiednio dobiera rodzaj i układ linii do kształtu przedmiotu, np. kształt owalny - linie odwzorowujące - łukowato wygięte); - umie budować walor.
<p>4.</p>	<p>KOMPOZYCJA - kompozycja przestrzenna; - proporcje postaci, kompozycja ubioru; - plakat – synteza</p>	<ul style="list-style-type: none"> - projektuje i buduje przestrzenne elementy dekoracyjne; - wycina, łączy materiały ze sobą, tworząc przestrzeń; - obserwuje i rysuje z natury postać kolegi lub koleżanki, zgodnie z proporcjami; - wykonuje szkice rysunkowe postaci, operując kreską żywą, 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi zbudować kompozycję przestrzenną z uwzględnieniem właściwości materiału; - potrafi poprawnie narysować sylwetkę postaci; - swobodnie operuje kreską, umie naszkicować draperie, modeluje draperie światłem i cieniem;

	<p>elementu graficznego z napisem (tekstem).</p>	<p>nieregularną, lekką;</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektuje na płaszczyźnie elementy ubioru, układa draperie z gotowych materiałów; - projektuje płaskie układy kompozycyjne, łączy napisy z elementami graficznymi; - ilustruje treści fantastyczne za pomocą układu plam barwnych i linii; - ilustruje treści realistyczne, wykorzystując poznane zagadnienia plastyczne (szkice rysunkowe, malarskie, z natury). 	<ul style="list-style-type: none"> - umie zaprojektować okładkę, zaproszenie itp., łącząc zasady kompozycji z treścią, z elementem graficznym; - umie stworzyć malarską kompozycję poprzez różne sposoby operowania środkami plastycznymi (np. rozlewanie, odbijanie, rozdmuchiwanie itp); - umie formować materiał, modelować go, wykorzystując poznane sposoby obróbki materiału, warsztat plastyczny (np. rzeźbienie faktury, formowanie papieru); - świadomie planuje i komponuje swoje prace plastyczne; - zna główne zabytki architektury bizantyjskiej; - zna przykłady zastosowania różnych układów kompozycyjnych w architekturze romańskiej i gotyckiej (np. kompozycja tympanonu, prawo ram w witrażu gotyckim, kompozycja figuralna, rzeźbiarska ołtarza Wita Stwosza itp); - rozpoznaje cechy budowli wczesnoromańskich, romańskich i gotyckich (różnice); - zna główne dzieła czołowych malarzy renesansu, potrafi omówić zagadnienia plastyczne z nimi związane; - dostrzega podobieństwa w architekturze starożytnej i renesansowej.
--	--------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------