

WYMAGANIA EDUKACYJNE PLASTYKA KLASA 1

Ocena pracy i osiągnięć ucznia odzwierciedla aktywność, kreatywność i inicjatywę przejawianą podczas zajęć, a nie tylko stopień opanowania wiedzy i umiejętności.

Za aktywny udział w lekcji (zadawanie rzeczowych pytań związanych z lekcją i wskazujących na zainteresowanie tematem oraz udzielanie odpowiedzi na pytania nauczyciela), pracę na lekcji, przygotowanie do zajęć, terminowe oddanie zadań itp. przyznawane są plusy i minusy. Za 3 plusy uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, za 3 minusy ocenę niedostateczną.

Przy ocenianiu uwzględnia się nie tylko wiedzę i umiejętności ucznia, lecz także jego indywidualne predyspozycje, uzdolnienia, sprawność manualną, zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem oraz postępy. Ocena sumująca służy weryfikacji osiągnięć ucznia w danym semestrze lub roku. Składają się na nią oceny cząstkowe, uzyskane przez ucznia w ocenianiu bieżącym. Ocena sumująca nie jest średnią arytmetyczną.

Wyjątkowe osiągnięcia uczniów, wykraczające poza wymagania edukacyjne, oceniane są indywidualnie.

1. Przedmiotem oceny ucznia są:

- wiadomości
- formułowanie wypowiedzi ustnej
- umiejętności
- praca z materiałem źródłowym
- omawianie dzieła sztuki
- przygotowanie do zajęć
- aktywność
- podejmowanie samodzielnych zadań i inicjatyw w zakresie kultury
- działalność i osiągnięcia jednostkowe i zespołowe

2. Bieżące ocenianie postępów ucznia uwzględnia:

a) wiedzę:

- wiedzę bieżącą, zdobywaną z lekcji na lekcję
- wiedzę teoretyczną sprawdzaną poprzez ćwiczenia
- wiedzę sprawdzaną w formie: testów podsumowujących, pytań otwartych i w formie „Uzupełnij zdanie ...”, wyjaśniania pojęć i zjawisk kulturowych, rozpoznawania reprodukcji dzieł sztuki, odtwarzania i omawiania elementów architektonicznych

b) postawę twórczą i aktywność:

- zainteresowanie i zaangażowanie w procesie nauki
- udział w dyskusjach i ćwiczeniach lekcyjnych
- postępy w zdobywaniu umiejętności artystycznych związanych z realizacją programu nauczania

- udział w szkolnych występach artystycznych
- c) stopień samodzielności w rozumieniu i interpretowaniu zjawisk kultury i sztuki dawnej i współczesnej

3. Formy sprawdzania wiedzy:

- kartkówka z ostatnich 1 – 3 lekcji (może być bez zapowiedzi)
- referat (projekt, prezentacja multimedialna) jako samodzielna praca z wykorzystaniem dostępnych źródeł informacji
- analiza i interpretacja dzieła sztuki na poziomie szkolnym (forma pisemna, raz w semestrze)
- praca praktyczna w grupie, 1-2 razy w semestrze

WYMAGANIA OGÓLNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Ocena niedostateczna –1

Uczeń nie zdobył podstawowych wiadomości i umiejętności, nie interesuje się procesem dydaktycznym, nie uczestniczy w lekcjach, nie przygotowuje zadań domowych, lekceważy obowiązki szkolne.

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń dysponuje wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej ze znacznymi brakami, potrafi zastosować wiedzę i umiejętności w niektórych sytuacjach typowych, nie zawsze stosuje się do uwag prowadzącego, przy wykonywaniu zadań potrzebuje pomocy nauczyciela, zazwyczaj przychodzi na lekcje i w większości przypadków realizuje polecenia; podczas pracy w grupach jest biernym członkiem zespołu.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń opanował wiedzę i umiejętności określone w podstawie programowej z niewielkimi brakami; stosuje wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych, posługuje się różnymi narzędziami i technikami plastycznymi, stosuje się do uwag nauczyciela, opisuje dzieła z jego pomocą, wykonuje zadania, zazwyczaj jest przygotowany do lekcji, pracuje systematycznie, podejmuje współpracę z innymi osobami podczas realizacji zadań grupowych.

Ocena dobra – 4

Uczeń wykazuje się wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej, stosuje zdobytą wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych oraz niektórych sytuacjach nietypowych, korzysta z różnych źródeł informacji, posługuje się zróżnicowanymi narzędziami i technikami plastycznymi, wybierając środki wyrazu stosowne do charakteru zadania, właściwie wykonuje wszystkie zadania, samodzielnie opisuje dzieła sztuki i interpretuje je pod kierunkiem prowadzącego, twórczo korzysta z uwag nauczyciela, w niektórych zadaniach wykazuje się

samodzielnością w rozwiązywaniu postawionego problemu, wykonuje zadania w wyznaczonym terminie, jest przygotowany do lekcji, przedstawia własne pomysły podczas działań grupowych.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń stosuje wiedzę i umiejętności zarówno w sytuacjach typowych, jak i nietypowych, wymagających kreatywności, korzysta z różnych źródeł informacji i tekstów kultury, biegle posługuje się narzędziami i technikami plastycznymi, dobierając je w zależności od charakteru zadania, samodzielnie poszukuje nowych narzędzi, technik i środków wyrazu, eksperymentuje i twórczo podchodzi do wyznaczonych zadań, właściwie i samodzielnie wykonuje wszystkie polecenia nauczyciela, stosuje się do uwag prowadzącego, a jednocześnie potrafi dyskutować i podawać argumenty w obronie własnego zdania, samodzielnie i kreatywnie rozwiązuje postawione problemy, samodzielnie opisuje i interpretuje dzieła, indywidualnie poszukuje dodatkowych informacji o sztuce, wykazuje się kreatywnością podczas realizacji zadań grupowych, wykonuje znaczący zakres prac, pomaga innym.

Ocena celująca – 6

Uczeń dysponuje wiedzą i umiejętnościami znacznie wykraczającymi poza wymagania edukacyjne sformułowane dla jego poziomu, sprawnie, świadomie i krytycznie korzysta z różnych źródeł informacji, tekstów kultury i środków wyrazu plastycznego, samodzielnie, systematycznie poszerza swoją wiedzę i umiejętności, wykonuje prace na wysokim poziomie technicznym i artystycznym, z sukcesem angażuje się w ponadprogramowe, nieobowiązkowe inicjatywy, np. turnieje wiedzy, konkursy plastyczne czy wydarzenia kulturalne i inicjatywy artystyczne.

SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE

W wymaganiach na ocenę wyższą są zawarte wymagania na ocenę niższą.

Dział Temat lekcji	Treści nauczania	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:
<i>Kontakt z dziełem sztuki</i> Definicje sztuki	Funkcje i rola sztuki. Różne definicje sztuki. Zadania sztuki określone w XVI wieku przez G. Vasarięgo. Pojęcie sztuki realistycznej. Zmiany w postrzeganiu sztuki współczesnej i nowoczesnej – XIX, XX, XXI wiek.	– potrafi wymienić różne funkcje, które spełnia sztuka, – wyjaśnia pojęcie sztuki realistycznej, – wykonuje z błędami wskazane ćwiczenia.	– wskazuje zadania sztuki określone w XVI wieku przez G. Vasarięgo, – poprawnie wykonuje wskazane ćwiczenia.	– podaje różne definicje sztuki, – 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: <i>Umierający Gal, Leżąca</i> figura H. Moora, – twórczo i starannie realizuje własną pracę plastyczną z pomocą graficznego programu komputerowego lub w

					formie zaaranżowanej fotografii, czyli „żywego obrazu”.
<i>Kontakt z dziełem sztuki</i> Interpretacja świata w sztuce	Sposoby interpretacji świata w sztuce: realizm, ekspresjonizm, deformacja, synteza, abstrakcjonizm. Podstawowe tematy (przedstawienia): martwa natura, portret (w tym: autoportret, portret zbiorowy), scena rodzajowa, pejzaż (w tym: weduta, marina, nokturn, sztafaż) scena religijna (biblijna), mitologiczna, scena historyczna, batalistka.	– wymienia poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce, – poprawnie wykonuje ćwiczenia plastyczne.	– potrafi wyjaśnić pojęcia: <i>realizm, ekspresjonizm, deformacja, synteza, abstrakcja</i> ,	– charakteryzuje poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce,	– twórczo realizuje ćwiczenie 3, aranżując w zespołach sceny rodzajowe, omawia wykonane fotografie, biorąc pod uwagę trafność i adekwatność przedstawianych scen, – wykorzystuje narzędzia komputerowych programów graficznych do tworzenia własnych projektów.
<i>Kontakt z dziełem sztuki</i> Forma dzieła sztuki	Forma dzieła sztuki jako jego wygląd zewnętrzny. Podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej: malarstwo, rzeźba, grafika, rysunek, architektura, fotografia, sztuka użytkowa, sztuka ludowa, forma przestrzenna, instalacja. Elementy struktury wizualnej dzieła: kompozycja, barwa, sposób pokazania przestrzeni, światłości, linia, walor, kontrast, faktura, bryła.	– wymienia podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej, – wykonuje ćwiczenia.	– wymienia i wskazuje elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku, – poprawnie wykonuje ćwiczenia.	– charakteryzuje podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej, – wskazuje i omawia elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku,	– stosuje graficzne programy komputerowe w ćwiczeniach, – omawia wykonane przez siebie ćwiczenia.
<i>Kontakt z dziełem sztuki</i> Opis formy dzieła sztuki	Analiza zebranych informacji: autor, tytuł, data powstania, temat dzieła, technika/materiał, z którego dzieło jest wykonane (jeśli są podane). Opis oglądanego dzieła malarzkiego, rzeźbiarskiego, rysunku, grafiki, fotografii jako analiza jego formy/ struktury wizualnej.	– wskazuje różnicę między rzeźbą wolnostojącą a płaskorzeźbą, – 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,	– wykonuje opis struktury wizualnej /formy dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego, odnalezione w dziele, – wykonuje fotografię twarzy i opracowuje z pomocą dostępnego programu graficznego zdjęcie w kilku wersjach kolorystycznych.	– wykonuje opis dzieła, uwzględniając zebrane informacje i analizuje strukturę wizualną /formę dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego odnalezione w dziele,	– potrafi odczytać sposoby interpretacji rzeczywistości wpływające na formę dzieła (przedstawienie realistyczne, abstrakcyjne deformacja, synteza), – twórczo i starannie realizuje zadania, stosując graficzne programy komputerowe i je omawia.
Konteksty dzieł sztuki	Dziedziny kształtujące tradycję kulturową ludzkości: literatura, muzyka, teatr, architektura, sztuki wizualne, współczesne zjawiska w sztuce. Pojęcia: <i>styl epoki, styl artysty, ikonografia</i> . Konteksty dzieł sztuki: kontekst osobisty,	– wymienia dziedziny, które kształtują tradycję kulturową ludzkości, – wyjaśnia pojęcie <i>kontekst dzieła sztuki</i> , – wyjaśnia różnice pomiędzy	– potrafi wyjaśnić pojęcia: <i>styl epoki, styl artysty, ikonografia</i> , – charakteryzuje konteksty: osobisty, historyczny, społeczny, religijny,	– odnajduje różnorodne konteksty w dziełach sztuki, – twórczo i starannie wykonuje pracę wizualną, w której umieszcza osobiste odniesienia, różnorodne	– samodzielnie wykonuje analizę wskazanego dzieła sztuki, uwzględniając jego formę, treść oraz elementy interpretacji, – omawia wykonaną przez

	historyczny, społeczny, religijny, filozoficzny, artystyczny. Opis dzieła – to, co widać, analiza dzieła – czym jest to, co widać, interpretacja – jak należy rozumieć to, co widać i czego się jeszcze można doszukać, analizując dzieło i jego konteksty.	opisem, analizą a interpretacją dzieła sztuki,	filozoficzny, artystyczny, – wykonuje pracę wizualną, w której umieszcza osobiste odniesienia, różnorodne konteksty dotyczące własnego dzieciństwa.	konteksty dotyczące własnego dzieciństwa,	siebie pracę plastyczną.
<i>Konteksty sztuki prehistorycznej</i>	Sztuka prehistoryczna – czas trwania, kromlechy, rzeźba, tematy przedstawień prehistorycznych. Funkcja magiczno-religijna sztuki prehistorycznej. Dzieła: Wenus z Wilendorfu, Stonehenge, malowidła w Altamirze. Sztuka starożytnego Egiptu – położenie geograficzne i czas trwania, funkcja kultowa i propagandowa sztuki starożytnego Egiptu. Architektura – grobowce (piramidy), rzeźba, hieroglify, płaskorzeźba, sposób przedstawiania postaci ludzkiej, kanon w sztuce egipskiej. Dzieła: Piramida faraona Cheopsa, Sfinks, popiersie królowej Nefretete, triada faraona Mykerinosa.	– rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki prehistorycznej: Wenus z Wilendorfu, Stonehenge, malowidła naskalne, – rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki egipskiej: grobowce (piramida faraona Cheopsa), rzeźby: Sfinks, popiersie królowej Nefretete, triada faraona Mykerinosa hieroglify, płaskorzeźba,	– charakteryzuje magiczno-religijną funkcję sztuki prehistorycznej, – charakteryzuje kanon w sztuce egipskiej, – poprawnie wykonuje ćwiczenia.	– wyjaśnia pojęcia <i>kromlechy</i> , – charakteryzuje strukturę społeczeństwa egipskiego i jej wpływ na sztukę, – wykonuje ćwiczenie plastyczne (w parach) i je omawia.	– określa czas trwania epoki prehistorycznej i zakres czasowy trwania cywilizacji starożytnego Egiptu, – omawia tematy i sposoby przedstawiania w sztuce prehistorycznej i sztuce starożytnego Egiptu – uzasadnia funkcję kultową i magiczną sztuki prehistorycznej, podając przykłady dzieł sztuki, – prezentuje informacje na temat czynników, które miały wpływ na kształt dzieł prehistorycznych i dzieł sztuki starożytnego Egiptu,
<i>Konteksty sztuki starożytnej</i>	Sztuka starożytnej Grecji – położenie geograficzne i czas trwania, filozofia, mitologiczne motywy ikonograficzne. Konteksty religijne (mitologia, politeizm, antropomorfizm) sztuki. Filozofia – estetyka, czyli nauka o pięknie. Rzeźba – najważniejsze rzeźby i ich twórcy: <i>Wenus z Milo</i> , <i>Nike z Samotraki</i> , <i>Dyskopol</i> Myrona, <i>Doryforos</i> Polikleta – zasada kontrapostu, <i>Grupa Laokoona</i> . Malarstwo wazowe. Sztuka antycznego Rzymu – położenie geograficzne i czas trwania. Obiekty architektury i rzeźby wznoszone na cześć zwycięskich władców – łuki triumfalne, kolumny, pomnik konny, rzeźba (portret realistyczny) i relief historyczny. Malarstwo ścienne w Pompejach.	– rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki starożytnych Greków i Rzymian: łuki triumfalne, kolumny, pomnik konny, najważniejsze rzeźby i ich twórcy: <i>Wenus z Milo</i> , <i>Nike z Samotraki</i> , <i>Zeus Fidasza</i> , <i>Dyskopol</i> Myrona, <i>Doryforos</i> Polikleta – zasada kontrapostu, <i>Grupa Laokoona</i> , malarstwo wazowe, ściennie,	– odnajduje konteksty religijne (mitologia) w sztuce antycznej, – tworzy opis i analizę dzieł rzeźbiarskich, porównując posąg cesarza Augusta z <i>Prima Porta</i> z posągiem przedstawiającym <i>Doryforosa</i> autorstwa Polikleta.	– określa położenie geograficzne, czas trwania sztuki antycznej, – prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną na temat bogów i herosów, greckich/rzymskich z ich atrybutami,	– wykazuje się znajomością mitologicznych motywów ikonograficznych, – wyjaśnia pojęcie <i>kontrapostu</i> oraz omawia zasady kanonu Polikleta, – projektuje i prezentuje budowlę w formie łuku triumfalnego upamiętniającego ważne wydarzenie w życiu.

<i>Konteksty sztuki średniowiecznej</i>	Sztuka średniowiecza – religijny charakter sztuki, edukacyjna funkcja sztuki <i>Biblia ubogich</i>, chrześcijańskie motywy ikonograficzne. Sztuka romańska – zasięg i czas trwania, Rzeźba i malarstwo: freski na ścianach kościołów. Polskie zabytki sztuki romańskiej – Drzwi Gnieźnieńskie, kolegiata w Tumie. Sztuka gotycka – zasięg i czas trwania, architektura: katedry i zamki Zabytki: katedra Notre Dame w Paryżu, zamek w Malborku. Rzeźba w służbie architektury – ołtarz Wita Stwosza w kościele Mariackim w Krakowie. Freski, malarstwo tablicowe sztuka zdobienia ksiąg, czyli iluminatorstwo, inicjały, miniatury.	– określa religijny charakter sztuki średniowiecznej, – wyjaśnia pojęcie <i>Biblia ubogich</i>, – omawia funkcje i przeznaczenie architektury romańskiej (religijna i obronna),	– wymienia typy i rodzaje malarstwa (freski, malarstwo tablicowe, sztuka zdobienia ksiąg, czyli iluminatorstwo, inicjały, miniatury), – opisuje funkcje (<i>Biblia ubogich</i>) i tematykę rzeźby – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła sztuki średniowiecznej, – wykonuje analizę dzieł rzeźbiarskich,	– określa zasięg, czas trwania sztuki średniowiecznej, – prezentuje i omawia zaprojektowany przez siebie inicjał wykonany z inspiracji średniowiecznymi inicjałami.	– wykazuje się znajomością chrześcijańskich motywów ikonograficznych, – prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną przedstawiającą najważniejsze motywy i symbole ikonografii chrześcijańskiej,
<i>Konteksty sztuki nowożytnej: Odrodzenie Barok Oświecenie Sztuka XIX w.</i>	Zasięg i czas trwania, geneza nazwy, fascynacja sztuką antyczną, humanizm, antropocentryzm Malarstwo i rzeźba (motywy ikonografii chrześcijańskiej i mitologicznej, tematy: sceny religijne, portret, sceny mitologiczne, pejzaże towarzyszące portretom i tematami religijnym), malarstwo Leonarda da Vinci, Rafaela Santi, S. Boticello, Michała Anioła (malarstwo i rzeźba) Zasięg i czas trwania, kontekst historyczny – kontrreformacja, Rzeźba – akcentowanie kontrastów, efekty światłocienia, dynamizm osiągany dzięki kierunkom skośnym, diagonalnym i spiralnej formie. Rzeźby wielopostaciowe. Rzeźby G.L. Bernini Dawid, Ekstaza św. Teresy. Malarstwo – dynamizm kompozycji, form, światłocień, bogactwo kolorystyczne, gra światła, tematy: portret, pejzaż, sceny religijne, mitologiczne, rodzajowe, martwa natura; twórczość Caravaggia, Rembrandta, P.P. Rubensa, Zasięg i czas trwania, geneza nazwy oświecenie, kontekst historyczny – Wielka Rewolucja Francuska, a wraz z nią idea społeczeństwa obywatelskiego, kontekst	– wyjaśnia genezę nazwy <i>odrodzenie</i>, – opisuje konteksty powstawania dzieł sztuki odrodzenia (fascynacja sztuką antyczną, humanizm, antropocentryzm, religia chrześcijańska), – wymienia tematy w sztuce renesansowej (sceny religijne, sceny mitologiczne, portret, pejzaże towarzyszące portretom i tematami religijnym), – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła rzeźby i malarstwa barokowego, – wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby klasycystycznej: wzory antyczne, temat: człowiek, rodzaje jego działalności, cnoty, obowiązki, klasyczne	– 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, – opisuje konteksty kształtowania się sztuki barokowej, – wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby barokowej: siła ekspresji, akcentowanie kontrastów, efekty światłocienia, dynamizm osiągany dzięki kierunkom skośnym, diagonalnym i spiralnej formie, rzeźby wielopostaciowe, cechy charakterystyczne malarstwa barokowego (dynamizm kompozycji,	– określa zasięg, czas trwania sztuki odrodzenia, – wymienia główne dzieła w twórczości Michała Anioła, Leonarda da Vinci, – określa zasięg, czas trwania sztuki barokowej – wymienia nazwiska głównych artystów barokowych i przyporządkowuje im dzieła, – określa zasięg, czas trwania sztuki klasycystycznej, – wymienia nazwiska głównych artystów klasycystycznych i przyporządkowuje im dzieła, – omawia konteksty kształtowania się sztuki w XIX wieku, – omawia twórczość J. Matejki	– tworczy i starannie wykonuje i omawia fotograficzny portret lub autoportret inspirowany renesansowymi portretami, – przygotowuje, fotografuje, opracowuje z pomocą programu graficznego różne wersje martwej natury inspirowanej malarstwem barokowym i ją omawia. – wyjaśnia genezę nazwy oświecenie, – przedstawia sylwetkę klasycystycznego artysty/mecenasa, – opracowuje (i omawia) w formie prezentacji multimedialnej, infografiki lub plakatu interpretację postaci mitologicznej Wenus/ Afrodyty w sztuce, – jako lider ośmioosobowego zespołu tworzy „żywy obraz” przedstawiając Przysięgę Horacjuszy J.L. Davida,

	filozoficzny – racjonalizm. Antyk jako wzór dla artystów – ludzie wykształconych, którzy sprzedawali swoje dzieła tworzone na zamówienie zamożnych mieszczan, burżuazji i rządzących. Inspiracje sztuką antyczną: przemysłana kompozycja, dominacja statyki, harmonii, przewaga kształtu nad barwą, idealizm. Rzeźba (wzory antyczne, temat: człowiek, rodzaje jego działalności, cnoty, obowiązki, klasyczne zasady kompozycji i idealizację kształtów). Dzieła: rzeźby A. Canovy. Malarstwo (klasyczne zasady kompozycji, brak mocnych kontrastów, przewaga rysunku nad barwą, idealizacja, tematy: portrety, wydarzenia z okresu starożytności oraz sceny mitologiczne). Dzieła: Śmierć Marata, Przysięga Horacjuszy J.-L. Davida. Kontekst historyczny i społeczny – ruchy narodowowyzwoleńcze, rewolucja przemysłowa XIX wieku. Romantyzm – malarstwo – inspiracje i motywy (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom). Dzieła: E. Delacroix Wolność wiodąca lud na barykady, F. Goya, 3 maja 1808. Rozstrzelanie powstańców madryckich. Polskie malarstwo historyczne – kontekst historyczny – zabory, malarstwo „ku pokrzepieniu serc narodu” – funkcja dydaktyczna. Twórczość J. Matejki, Realizm w malarstwie XIX wieku – malarskie sceny rodzajowe dokumentujące codzienność, ilustrowanie życia prostych ludzi poprzez wierne odtwarzanie rzeczywistości: G. Courbet Kamieniarze,	zasady kompozycji i idealizację kształtów, – wskazuje sztukę antyczną jako inspirację dla artystów epoki oświecenia – rozpoznaje na reprodukcjach dzieła malarskie: Śmierć Marata, Przysięga Horacjuszy J.-L. David, – wymienia konteksty, motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom), – omawia tematykę obrazów reprezentujących realizm w malarstwie XIX wieku,	form, światłości, bogactwo kolorystyczne, gra światła, tematy: portret, pejzaż, sceny religijne, mitologiczne, rodzajowe, martwa natura), – rozpoznaje na reprodukcjach rzeźby A. Canovy – opisuje konteksty kształtowania się sztuki klasycystycznej, – wskazuje charakterystyczne cechy malarstwa (klasyczne zasady kompozycji, brak mocnych kontrastów, przewaga rysunku nad barwą, idealizacja, tematy: portrety, wydarzenia z okresu starożytności oraz sceny mitologiczne, – wymienia konteksty kształtowania się sztuki w XIX wieku, – wyjaśnia funkcje i konteksty powstawania obrazów historycznych w XIX-wiecznej Polsce będącej pod zaborami,		omawia i porównuje poszczególne prace. – opisuje konteksty, motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom),
<i>Konteksty sztuki nowoczesnej:</i> <i>Impresjonizm</i> <i>Postimpresjonizm</i>	Impresjonizm – czas powstania, kontekst cywilizacyjny – odkrycia w dziedzinie optyki, powstanie fotografii. Cechy charakterystyczne: światło przenikające barwy subiektywny zapis chwili, malarstwo	– wyjaśnia nazwę impresjonizm, – określa tematy obrazów impresjonistycznych: sceny rodzajowe, pejzaże, portrety,	– wymienia cechy charakterystyczne impresjonizmu: światło przenikające barwy subiektywny zapis chwili,	– podaje czas powstania impresjonizmu oraz kontekst cywilizacyjny – odkrycia w dziedzinie optyki, powstanie fotografii,	– charakteryzuje twórczość V. van Gogha, P. Cézanne'a, P. Gauguina, – twórczo i starannie realizuje własne prace

<i>Secesja</i> <i>Awangardy I</i> <i>połowy XX wieku</i>	plenerowe, dywizjonizm, pointylizm, tematy: sceny rodzajowe, pejzaże, portrety. Twórczość C. Moneta, E. Degasa, Postimpresjonizm – charakterystyka twórczości V. van Gogha, P. Cézanne'a P. Gauguina, Przełom XIX i XX wieku – burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne. Charakterystyka dzieł secesyjnych : dekoracyjność, kontury prowadzone giętką linią wypełnione plamami pastelowych barw, z minimalnym modelunkiem światłocieniowym. Inspiracje artystów secesyjnych : mity, legendy, sztuka japońska i średniowieczna. Początek XX wieku – gwałtowny postęp cywilizacyjny, industrializacja, nowoczesność, ale jednocześnie wyobcowanie człowieka. – konteksty historyczne, cywilizacyjne. Sztuka nowoczesna (modernistyczna) jako kontynuacja twórczych dokonań artystów drugiej połowy XIX wieku, dla których ważne było osobiste, subiektywne odczucie i spojrzenie na rzeczywistość. Awangarda – tendencje i trendy w sztuce XX wieku odrzucające tradycje, dotychczasowe style, kreujące własny świat, nienaśladujący rzeczywistości. Inspiracje sztuką innych kultur i sztuką ludową oraz przedstawianie własnych przeżyć i emocji. Kubizm: odejście od naśladowania natury i deformacja. Pokazanie przedmiotu takim, jakim on jest, czyli przedstawienie jednocześnie ze wszystkich stron, bez stosowania perspektywy i światłocienia. Przedmioty i postacie na obrazach zdeformowane, o geometrycznych kształtach. Kolaże, czyli naklejanie na obrazy gazet, tapet,	– wyjaśnia pojęcie postimpresjonizm, – charakteryzuje styl secesyjny w sztuce, – definiuje pojęcie awangarda, – wyjaśnia pojęcie kubizm, – wyjaśnia pojęcie kolaż, – wskazuje dadaizm jako nurt, który zmienił sztukę XX wieku i jest wciąż aktualny w sztuce współczesnej, – definiuje ready mades, czyli przedmioty gotowe jako nową koncepcję dzieła sztuki, – określa abstrakcjonizm jako sztukę nieprzedstawiającą, bezprzedmiotową, czyli różnorodne kształty, formy nieprzedstawiające żadnych realnych przedmiotów, – wykonuje kolaż przedstawiający martwą naturę,	malarstwo plenerowe, dywizjonizm, pointylizm, – identyfikuje dzieła C. Moneta, E. Degasa, A. Renoira, C. Pissarro, A. Rodina, – identyfikuje obrazy V. van Gogha, P. Cézanne'a, P. Gauguina, – wymienia wydarzenia historyczno – społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne), – wymienia motywy będące inspiracją artystów secesyjnych, – omawia konteksty historyczne i cywilizacyjne początku XX wieku: gwałtowny postęp cywilizacyjny, industrializacja, nowoczesność, ale jednocześnie wyobcowanie człowieka, I wojna światowa jako wydarzenie burzące dotychczasowy system wartości, – dokonuje analizy obrazów kubistycznych, – określa surrealistyczne dzieła jako marzenia senne i skojarzenia płynące z podświadomości przedstawione w nierealnych zestawieniach i fantastycznych obrazach, – analizuje i interpretuje obrazy surrealistyczne, – wymienia i opisuje dwa	– omawia na podstawie reprodukcji twórczość C. Moneta, E. Degasa, – omawia wydarzenia historyczno-społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne), – wskazuje twórcze dokonania artystów drugiej połowy XIX wieku jako inspiracje dla sztuki nowoczesnej, – charakteryzuje twórczość P. Picasso, – definiuje surrealizm jako ruch artystyczny łączący malarstwo z literaturą, psychoanalizą i filozofią, – wskazuje W. Kandinsky'ego jako twórcę pierwszego dzieła abstrakcyjnego – w 1910 roku, omawia jego dzieła,	plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia. – wskazuje inspiracje dla kierunków w sztuce początku XX wieku: sztuka innych kultur i sztuka ludowa oraz przedstawianie własnych przeżyć i emocji, – omawia twórczość: M. Duchampa, M. Raya, – omawia twórczość: S. Dali, R. Magritte'a, – charakteryzuje twórczość P. Mondriana, K. Malewicza, P. Klee, W. Strzemińskiego (unizm), K. Kobra, – wykonuje, jako lider zespołu, infografikę lub prezentację multimedialną: opracowanie jednego z kierunków w sztuce I połowy XX wieku: kubizm, dadaizm, surrealizm, abstrakcjonizm, – przygotowuje publiczną prezentację pracy zespołowej, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia.
---	--	---	---	---	---

	piasku i innych materiałów. Twórczość: P. Picasso, G. Braque'a, Dadaizm: nurt, który zmienił sztukę XX wieku i jest wciąż aktualny w sztuce współczesnej. Ready made's, czyli przedmioty gotowe jako nowa koncepcja dzieła sztuki. Twórczość: M. Duchampa, M. Raya, Surrealizm: ruch artystyczny łączący malarstwo z literaturą, psychoanalizą i filozofią. Surrealistyczne dzieło jako marzenia senne i skojarzenia płynące z podświadomości przedstawione w nierealnych zestawieniach i fantastycznych obrazach. Twórczość: S. Dali, R. Magritte'a, Abstrakcjonizm: sztuka nieprzedstawiająca, bezprzedmiotowa, zainicjowana przez W. Kandinsky'ego, który stworzył w 1910 roku pierwsze dzieło abstrakcyjne – różnorodne kształty, formy nieprzedstawiające żadnych realnych przedmiotów. Dwa podstawowe nurty sztuki abstrakcyjnej: abstrakcja geometryczna i abstrakcja niegeometryczna (ekspresyjna). Twórczość: W. Kandinsky'ego, P. Mondriana, K. Malewicza, P. Klee, W. Strzemińskiego (unizm), Katarzyny Kobro.		podstawowe nurty sztuki abstrakcyjnej: abstrakcja geometryczna i abstrakcja niegeometryczna (ekspresyjna), – wykonuje, pracując w zespole, infografikę lub prezentację multimedialną: opracowanie jednego z kierunków w sztuce I połowy XX wieku: kubizm, dadaizm, surrealizm, abstrakcjonizm, – projektuje i wykonuje rzeźbę abstrakcyjną – geometryczną lub organiczną.		
Sztuka lokalnego środowiska	Miejsca, obiekty, zabytki architektury jako dziedzictwo kulturowe i atrakcja turystyczna regionu. Regionalne imprezy kulturalne dla społeczności lokalnej (kiermasze, pokazy i warsztaty). Działalność artystyczna twórców regionalnych. Multimedia jako forma dokumentowania sztuki i kultury regionów. UNESCO (Organizacja Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury) i jej zadania: ochrona obiektów, które mają dla ludzkości szczególną wartość kulturową bądź przyrodniczą. Obiekty znajdujące się w Polsce wpisane na listę dziedzictwa kulturowego UNESCO.	– wskazuje miejsca, obiekty, zabytki architektury w swoim regionie stanowiące dziedzictwo kulturowe i jednocześnie atrakcję turystyczną regionu, – potrafi wymienić imprezy promujące wartości regionu, – opisuje funkcję UNESCO, – wykonuje opis wybranego dzieła sztuki regionu, stosując terminy i pojęcia właściwe dla opisywanego obiektu,	– wymienia regionalnych twórców, – wskazuje multimedia jako formę dokumentowania sztuki i kultury, – stosuje narzędzia multimedialne, dokumentując lokalne wydarzenia, – przygotowuje fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców.	– potrafi wymienić oraz uczestniczy w imprezach promujących wartości regionu, – potrafi wskazać kilka obiektów w regionie, w kraju wpisanych na listę dziedzictwa kulturowego UNESCO,	– charakteryzuje działalność artystyczną regionalnych twórców, – realizuje szczególnie wartościowy fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców.
Instytucje zajmujące się	Muzea, galerie, domy kultury jako miejsca spotkań ze sztuką. Działalność edukacyjna	– wymienia miejsca spotkań ze sztuką: muzea, galerie,	– definiuje muzea i lokalne ośrodki kultury jako	– określa muzea jako miejsca wystaw (ekspozycji)	– tworzy interesujące

upowszechnianiem kultury	instytucji kultury. Muzea jako miejsca wystaw (ekspozycji) prac artystów, którzy tworzyli w poprzednich epokach. Galerie jako miejsca wystaw prezentujących dzieła artystów współczesnych. Pojęcie kopii, reprodukcji. Wernisaż – otwarcie wystawy odbywające się przed oficjalnym rozpoczęciem udostępniania jej dla publiczności. Finisaż –uroczyste zamknięcie wystawy. Muzea i lokalne ośrodki kultury jako instytucje upowszechniające sztukę poprzez wystawy, twórcze działania, projekty, warsztaty. Pojęcie interaktywności wystaw. Rola biblioteki współtworzącej życie kulturalne miejscowości i regionu. Różne formy działalności współczesnych bibliotek (wypożyczanie i czytanie w bibliotece książek oraz czasopism, korzystanie z internetu, oferta różnego rodzaju spotkań, warsztatów, kursów, szkoleń, konferencji, wykładów, dostarczania informacji na temat miejscowości i regionu). Przedstawienie teatralne jako forma łącząca w sobie różne dziedziny sztuki i oddziałujące na wiele zmysłów człowieka. Literatura, muzyka, taniec, malarstwo, stroje, rekwizyty jako elementy spektaklu (obraz (scenografia), dźwięk (oprawa muzyczna), ruch (choreografia). Miejsca wystawiania spektakli teatralnych. Współtwórcy spektaklu teatralnego: reżyser, aktorzy, choreograf, kompozytor, scenograf. Strony internetowe współczesnych instytucji kultury: muzeów, galerii, ośrodków kultury, bibliotek, teatrów jako miejsce informacji na temat działalności instytucji oraz miejsc wirtualnych kontaktów ze sztuką i kulturą (wirtualne spacer po obiekcie, oglądanie zbiorów muzeów, galerii, możliwość wysłuchania opisów dzieł, obejrzenia filmów, pobrania różnorodnych aplikacji, wykonania interaktywnych zadań).	domy kultury, – potrafi wskazać działania edukacyjne poszczególnych instytucji kultury, – wyjaśnia pojęcia: <i>kopia, reprodukcja, wernisaż, finisaż</i>, – omawia rolę biblioteki jako instytucji współtworzącej życie kulturalne miejscowości i regionu, – określa przedstawienie teatralne jako formę łączącą w sobie różne dziedziny sztuki (literatura, muzyka, taniec, malarstwo) i oddziałującą na wiele zmysłów człowieka, – potrafi wymienić współtwórców spektaklu teatralnego: reżyser, aktorzy, choreograf, kompozytor, scenograf,	instytucje upowszechniające sztukę poprzez wystawy, twórcze działania, projekty, warsztaty, – potrafi wskazać różne formy działalności współczesnych bibliotek, – wymienia elementy współtworzące spektakl teatralny, – określa miejsca wystawiania spektakli teatralnych, – 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, – 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 (wirtualne spacer po obiekcie, oglądanie zbiorów muzeów, galerii, możliwość wysłuchania opisów dzieł, obejrzenia filmów, pobrania różnorodnych aplikacji, wykonania interaktywnych zadań), – tworzy recenzję, gdzie formułuje samodzielne sądy	prac artystów, którzy tworzyli w poprzednich epokach, a galerie jako miejsca prezentacji dzieł artystów współczesnych, – wyjaśnia, na czym polega interaktywność wystaw,	recenzje, gdzie formułuje samodzielne sądy na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych, – aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych miasta/regionu.
--------------------------	--	---	---	---	---

			na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych.		
Współczesne awangardy artystyczne Abstrakcjonizm	Ekspresjonizm abstrakcyjny (USA, lata czterdzieste XX wieku) wykorzystanie doświadczeń abstrakcji ekspresyjnej W. Kandinskiego, wyrażanie emocji, stanu duchowego, przeżyć zachodzących w trakcie malowania. Dwa nurty ekspresjonizmu abstrakcyjnego: <i>action painting</i>, czyli malarstwo akcji, (<i>dripping</i> – rozłożenie płótna na podłodze i mechaniczne rozlewanie, kapanie farbą). Twórcy: J. Pollock, W. de Kooning. <i>Color field painting</i> – malarstwo barwnych płaszczyzn. Barwa jako przekaznik emocji. Twórca: M. Rothko. <i>Informel</i> (z j. francuskiego <i>art informel</i> – sztuka bezkształtna) i jego odmiany: <i>taszyzm</i> (z j. francuskiego <i>la tache</i> – plama). Malarstwo kaligraficzne. Twórcy: J. Dubuffet, Wols, H. Hartung, M. Tobey, A. Tàpies. Abstrakcja geometryczna – geometryczne podziały i płaszczyzny barwne. <i>Op-art</i> (ang. <i>optical art</i> – sztuka optyczna, wzrokowa, inaczej wizualizm). Abstrakcyjne formy geometryczne powodujące złudzenia optyczne. Twórcy: V. Vasarely, B. Riley, W. Fangor. Twórcy instalacji i rzeźb abstrakcyjnych: A. Calder, S. Le Wit, B. Hepworth.	– charakteryzuje ekspresjonizm abstrakcyjny, – wymienia dwa nurty ekspresjonizmu abstrakcyjnego: <i>action painting</i> i <i>color field painting</i>, – definiuje abstrakcję geometryczną, – wykonuje pracę plastyczną, inspirując się metodą J. Pollocka, – wykonuje (pracując w zespole) dokumentację fotograficzną lub filmową wystawy.	– określa miejsce, czas, okoliczności, konteksty powstania ekspresjonizmu abstrakcyjnego, – definiuje informel, <i>taszyzm</i>, malarstwo kaligraficzne, – charakteryzuje <i>optical art</i>, – wykonuje opis wybranego dzieła abstrakcyjnego, – komponuje relief inspirowany twórczością H. Stażewskiego, – tworzy własną kompozycję <i>op-art</i>, – 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 <i>color field painting</i>, – omawia twórczość J. Pollocka i M. Rothko, – omawia twórczość J. Dubuffeta, Wolsa, H. Hartunga, M. Tobeya, A. Tàpiesa, – omawia twórczość B. Riley, V. Vasarely, A. Caldera, W. Fangora, S. Le Wita, B. Hepworth,	– tworczy i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia, – przygotowuje (jako lider zespołu) wystawę uczniowskich prac plastycznych inspirowanych abstrakcjonizmem, – opracowuje (jako lider zespołu) akcję promocyjną wystawy, – wykonuje (jako lider zespołu) dokumentację fotograficzną lub filmową wystawy.
Współczesne awangardy artystyczne Popular art i hiperrealizm	Popular art czyli sztuka popularna (lata sześćdziesiąte XX wieku) – wpływ konsumpcyjnego charakteru zachodniej cywilizacji. Konsumpcjonizm społeczeństwa jako inspiracja dla twórców, dążących do zobrazowania stylu życia wielkomięskiej cywilizacji i jej kultury masowej. Przedstawienia realnych przedmiotów, inspiracja formą komiksu, używanie wielkich formatów, intensywnych barw oraz precyzyjny rysunek. Twórcy <i>pop-artu</i> w Wielkiej Brytanii: R.	– określa miejsce, czas, okoliczności powstania kierunku <i>popular art</i>, – określa miejsce, czas, okoliczności powstania kierunku hiperrealizm/superrealizm, – charakteryzuje malarstwo i rzeźby hiperrealistyczne, sposób obrazowania i tematykę, – wykonuje portret lub	– opisuje konteksty dzieł <i>popular art</i>, – wymienia twórców <i>popular art</i> w Wielkiej Brytanii: R. Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney. Twórcy <i>pop-artu</i> w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal, – wykonuje opis wybranego dzieła hiperrealistycznego lub <i>popular art</i>,	– charakteryzuje przedstawiania <i>pop-art</i>: inspiracje, tematykę, formę, – omawia twórczość artystów popular art w Wielkiej Brytanii: R. Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney, twórców <i>pop-artu</i> w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal,	– omawia dzieła D. Parrisha, R. Goingsa, D. Hansona, Ch. Close, – tworczy i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia.

	Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney. Twórcy <i>pop-artu</i> w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal. Hiperrealizm, superrealizm lub fotorealizm – kierunek w malarstwie XX wieku (około 1965 roku USA). Przedstawianie rzeczywistości z jak największą precyzją, upodobnienie obrazu do fotografii. Tematy: wielkie miasta, wystawy sklepowe, samochody, portrety – zdjęcia paszportowe. Twórcy: D. Parrish, R. Goings, D. Hanson, Ch. Close.	autoportret ze zdjęcia.	– inspirując się twórczością artystów <i>pop-art</i> , wykonuje portret współczesnego celebryty, stosując technikę szablonu, – tworzy (pracując w zespole) projekt postaci bohatera kultury masowej, – prezentuje własny projekt i dokonuje oceny własnej pracy w zakresie komunikowania się w grupie,		
<i>Współczesne awangardy artystyczne</i> Konceptualizm i akcjonizm	Konceptualizm – sztuka pojęciowa, zdematerializowana (lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte XX wieku). Założenie sztuki konceptualnej – wskazanie na proces twórczy. Twórcy: J. Kossuth, S. Le Witt, R. Opalka. Akcjonizm jako działania artystyczne, przeprowadzane w miejscach publicznych najczęściej prowokujące i szokujące widzów. Happening – rodzaj spektaklu, w którym artysta happenner lub grupa osób wykonują działania, mające mimo wstępnego scenariusza spontaniczny charakter. Miejsca publiczne, gdzie gromadzą się grupy ludzi jako przestrzeń dla powstających w różnorodnych kontekstach happeningów. Twórcy: A. Kaprow, J. Cage, W. Vostell, T. Kantor. <i>Performance</i> (ang. przedstawienie, wykonanie) – działania zbliżone do happeningu, gdzie ważne jest ciało artysty performerera, występującego przed publicznością, niekiedy angażowaną w performance na zasadzie interakcji. Twórcy: grupa Fluxus, M. Abramović, J. Beuys. Polscy performerzy to J. Baldyga, J. Beres, Z. Warpechowski.	– charakteryzuje konceptualizm jako sztukę pojęciową, zdematerializowaną, wskazującą na proces twórczy, – definiuje akcjonizm jako działania artystyczne, przeprowadzane w miejscach publicznych najczęściej prowokujące i szokujące widzów, – charakteryzuje happening, – charakteryzuje performance,	– potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a <i>performance'em</i> , – pracując w kilkusobowym zespole, przygotowuje prezentację multimedialną na temat konceptualizmu lub happeningu, lub performance, – pracując w kilkusobowym zespole, przygotowuje happening, jego promocję oraz dokumentację fotograficzną i filmową happeningu.	– omawia dzieła J. Kossutha, S. Le Witta, R. Opalki, – omawia twórczość: A. Kaprowa, J. Cage’a, W. Vostella, T. Kantora, Fluxus, M. Abramović, J. Beuysa, J. Baldygi, J. Beresia, Z. Warpechowskiego,	– pracując jako lider w kilkusobowym zespole, przygotowuje prezentację multimedialną na temat konceptualizmu lub happeningu, lub <i>performance</i> , – pracując jako lider w kilkusobowym zespole, przygotowuje happening, jego promocję oraz dokumentację fotograficzną i filmową happeningu.
<i>Współczesne awangardy artystyczne</i> Instalacja, environment, asamblaż i land	Instalacja jako wizualna organizacja przestrzeni, gdzie artysta wykorzystuje różne elementy, tworząc dzieło na pograniczu rzeźby i <i>environment</i> , często odnosząca się do różnorodnych kontekstów. Twórcy: Nam June Paik, J. Beuys, Y. Klein, K. Kozyra, M.	– charakteryzuje instalację jako wizualną organizację przestrzeni, gdzie artysta wykorzystuje różne elementy, tworząc dzieło na pograniczu rzeźby i	– wykonuje opis i analizę dzieła <i>Ikar</i> W. Hasiora, – tworzy asamblaż, który porusza społecznie ważne sprawy, – pracując w parze	– omawia dzieła Nam June Paika, J. Beuysa, Y. Kleina, K. Kozyry, M. Abakanowicz, G. Segala, Yayoi Kusamy, R. Rauschenberga, J.	– twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia.

art	Abakanowicz. <i>Environment</i> – „otoczenie”. Kształtowanie zamkniętej przestrzeni w niezwykle, niekonwencjonalny, zaskakujący sposób, często z użyciem światła i dźwięku. Twórcy: G. Segal, Yayoi Kusama. Asamblaż jako rodzaj kolażu, którego elementy umieszczane na płaszczyźnie dzieła są trójwymiarowe, często o różnorodnych kontekstach. Twórcy: R. Rauschenberg, J. Dubuffet, W. Hasior. <i>Land art</i> – sztuka ziemi jako ingerencja w naturalny krajobraz i przekształcanie go. Działania <i>land art</i> niejednokrotnie przybierają formę instalacji. Twórcy: Christo, Jeanne-Claude, A. Goldsworthy.	<i>environment</i>, często odnosząca się do różnorodnych kontekstów, – wyjaśnia pojęcie <i>environment</i> jako kształtowanie zamkniętej przestrzeni w niezwykle, zaskakujący sposób, – charakteryzuje asamblaż jako rodzaj kolażu, którego elementy umieszczane na płaszczyźnie dzieła są trójwymiarowe, często o różnorodnych kontekstach, – określa <i>land art</i> – sztuka ziemi jako ingerencja w naturalny krajobraz i przekształcanie go,	konstruuje instalację, – tworzy i fotografuje kompozycję <i>land art</i>.	Dubuffeta, W. Hasiora, Christo, Jeanne-Claude, A. Goldsworthy,	
Współczesne awangardy artystyczne Neofiguracja i street art	Nowa figuracja (neofiguracja; lata sześćdziesiąte XX wieku) jako kierunek inspirowany się egzystencjalizmem (prąd filozoficzny). Nawiązuje do sztuki przedstawiającej, do ekspresjonizmu, w którym głównym tematem był człowiek, najczęściej zdeformowany po to, aby podkreślić dramat jego istnienia. Obrazy posługujące się deformacjami oddają pesymistyczną atmosferę. Twórcy: F. Bacon, A. Giacometti, J. Dubuffet, W. de Kooning. <i>Street art</i> – sztuka ulicy (lata osiemdziesiąte XX wieku) jako przejawy działalności artystycznej na ulicach miast: murale, czyli malarstwo na murach wykonywane różnymi technikami (szablony, spray), wklejki (wlepki), czyli naklejki z artystycznym przekazem pojawiające się m.in. w miejskich autobusach, na ścianach lub słupach, graffiti, tagi – podpisy wykonywane specyficznymi czcionkami. <i>Street art</i> – tematy: współczesne wydarzenia, problemy społeczne, konflikty zbrojne. Twórcy: Banksy, J.-M. Basquiat.	– wyjaśnia termin <i>egzystencjalizm</i>, – definiuje pojęcie sztuki ulicy: działalności artystycznej na ulicach miast: murale, czyli malarstwo na murach wykonywane różnymi technikami (szablony, spray), wklejki (wlepki), czyli naklejki z artystycznym przekazem pojawiające się m.in. w miejskich autobusach, na ścianach lub słupach, graffiti, tagi – podpisy wykonywane specyficznymi czcionkami, – projektuje wlepkę, – wykonuje pracę plastyczną, stosując technikę szablonu.	– charakteryzuje neofigurację jako kierunek inspirowany się egzystencjalizmem, – wskazuje różnice pomiędzy freskiem, murem i graffiti, – określa tematykę <i>street art</i>, – wykonuje analizę obrazu F. Bacona <i>Studium portretu papieża Innocentego X</i>, – tworzy pracę plastyczną inspirowaną egzystencjalizmem i neofiguracją, omawia ją,	– omawia środki wyrazu, którymi posługuje się neofiguracja,	– omawia twórczość F. Bacona, A. Giacomettiego, J. Dubuffeta, W. de Kooninga, – omawia dzieła Banksy’ego, J.-M. Basquiata, – twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirowane się poznanymi nurtami i je omawia.
Współczesne awangardy	Sztuka mediów jako kierunek korzystający z aparatów fotograficznych, kamer, telewizorów,	– wyjaśnia pojęcie sztuki mediów jako kierunku	– różnicuje funkcje fotografii artystycznej i użytkowej	– wskazuje sztukę mediów jako nośnik problemów	– potrafi wyjaśnić zasady produkcji filmu metodą

<i>artystyczne</i> Sztuka mediów	telefonów komórkowych, komputerów, projektorów, skanerów, a zwłaszcza komputera i internetu. Sztuka mediów jako nośnik problemów nurtujących współczesny świat. Fotografia jako dziedzina sztuki. Fotografia artystyczna i użytkowa (reklamowa). Aparaty fotograficzne (analogowe i cyfrowe) jako narzędzie tworzenia sztuki. Fotografia cyfrowa i komputerowe programy graficzne jako narzędzia pozwalające na zmianę wyglądu zdjęć. Film jako dziedzina sztuki, którego charakterystycznym elementem jest utrwalanie ruchu. Film tradycyjny, film wykorzystujący technologię cyfrową. Smartfony jako powszechne narzędzia do tworzenia amatorskich filmików. <i>Wideo-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. Twórcy: Nam June Paik, B. Wiola, J. Robakowski, Z. Libera. Działania multimedialne jako jednoczesne połączenie w całość kilku form przekazu: obrazu, animacji, dźwięku, tekstu. Komputer jako najbardziej multimedialne urządzenie łączące te formy w jeden przekaz, jest najczęściej i najwszechstronniej używanym w sztuce współczesnym narzędziem. Grafika komputerowa jako forma sztuki wykorzystująca komputerowe programy graficzne.	korzystającego z urządzeń takich jak: aparatów fotograficznych, kamer, telewizorów, telefonów komórkowych, komputerów, projektorów, skanerów, a zwłaszcza komputera i internetu, – definiuje fotografię jako dziedzinę sztuki, – wskazuje aparaty fotograficzne (analogowe i cyfrowe) jako narzędzie tworzenia sztuki, – definiuje pojęcie filmu, – określa film jako dzieło sztuki, – wymienia komputer jako narzędzie najczęściej i najwszechstronniej używane w sztuce współczesnej – wskazuje grafikę komputerową jako formę sztuki wykorzystującą komputerowe programy graficzne, – wykonuje opis wybranej, dowolnej fotografii, – wykonuje fotografię na określony wspólnie temat,	(reklamowej), – potrafi zastosować fotografię cyfrową i komputerowe programy graficzne jako narzędzia pozwalające na zmianę wyglądu zdjęć, –charakteryzuje <i>wideo-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, – wskazuje działania multimedialne jako jednoczesne połączenie w całość kilku form przekazu: obrazu, animacji, dźwięku, tekstu, – wykonuje prezentację ukazującą twórczość najwybitniejszych fotografików, – tworzy grafikę komputerową, – przygotowuje wystawę fotografii uczniów, – tworzy spot, pracując w zespole, – przygotowuje <i>sleeveface</i>.	nurtujących współczesny świat,	tradycyjną i cyfrową, – twórczo realizuje różnorodne zadania, korzystając z graficznych programów komputerowych oraz z programów do tworzenia prezentacji multimedialnych.
---	--	---	--	---------------------------------------	---