**Plan pracy z plastyki do programu nauczania „Do dzieła!”. Klasa VI**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
| **1. Jakie formy twórczości nas otaczają?** | 1 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 6–8 | - tradycyjne i nowoczesne dziedziny sztuki | - wymienia tradycyjne i nowoczesne formy twórczości | - wskazuje różnice między tradycyjnymi a współczesnymi dziedzinami sztuki  - wypowiada się na temat roli sztuki | 3.1 |
| **2.**, **3.** i **4.**  **Grafika artystyczna (warsztatowa)** | 3 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 9–16  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, kartkę brystolu, 2 jasne i kolorowe kartki z bloku, kawałek tektury, ołówek, czarny tusz, farby temperowe lub plakatowe, plastelinę, pędzel, patyk, klej, nożyczki, naczynie na wodę, gumowe rękawiczki, gazę, małą plastikową miskę | - terminy: *rylec*, *matryca*, *druk* *wklęsły*, *druk wypukły*  - grafika jako dyscyplina plastyczna  - rodzaje grafiki  - charakterystyka grafiki artystycznej (warsztatowej)  - narzędzia stosowane w grafice  - nazwy prac graficznych w zależności od materiału matrycy  - analiza i porównanie dzieł grafiki artystycznej | - 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 | - 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 | 2.1  3.2 |
| **5.** i **6.**  **Grafika użytkowa (stosowana)** | 2 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 17–24  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, kolorowe czasopisma, ołówek, kredki, farby akwarelowe, | - terminy: *znak* *plastyczny*, *liternictwo*, *logo*, *billboard*, *ekslibris*  - charakterystyka grafiki użytkowej (stosowanej)  - różnorodność form grafiki użytkowej: plakat, grafika reklamowa, | - wymienia cechy grafiki użytkowej i jej rodzaje  - podaje przykłady grafiki użytkowej z najbliższego otoczenia  - samodzielnie organizuje swój warsztat pracy  - wyjaśnia terminy: *znak plastyczny*, *liternictwo*, *ekslibris*  - określa, czym zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat | - wyjaśnia terminy: *logo*, *billboard*  - 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 | 1.2  2.1  2.2 |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
|  |  | pastele olejne, pędzel, naczynie na wodę, czarny flamaster, ołówek, gumkę | precyzyjna, książkowa, komputerowa  - rola plakatu w sztuce  - analiza i porównanie dzieł grafiki użytkowej | - wykonuje wybrane prace z zakresu grafiki użytkowej | - 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 |  |
| **7.**, **8.** i **9.**  **Rzeźba** | 3 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 25–34  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, podstawkę z kartonu o wymiarach 40 x 40 cm, małe kartonowe pudełka, twardą podkładkę, ołówek, gumkę, plastelinę, narzędzie do modelowania, sznurki, mocny klej, nożyczki, modelinę, folię aluminiową, masę solną, farby plakatowe, naczynie na wodę, plastikowy talerz | - terminy: *relief*, *polichromia*, *medalierstwo*, *asamblaż*  - rzeźba jako dziedzina sztuki  - rodzaje rzeźby: rzeźba wolno stojąca (w tym pomnik, posąg, rzeźba parkowa), rzeźba związana z architekturą (w tym płaskorzeźba), medal i moneta, asamblaż  - analiza i porównanie dzieł rzeźbiarskich | - 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 *relief*  - wykonuje płaskorzeźbę (medal) | - 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 „Pięknej Madonny” z Krużlowej  - wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy rzeźbiarskiej  - omawia i porównuje rzeźby „Apollo i Dafne” Gianlorenza Berniniego i „Postać półleżąca” Henry’ego Moore’a  - realizuje dodatkowe zadanie plastyczne | 1.2  2.1  2.2  3.1  3.2 |
| **10.**, **11.** i **12.**  **Architektura** | 3 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 35–42  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, pastele, kredki | - terminy: *architekt*, *urbanista*, *zabytek*, *konserwator* *zabytków*  - specyfika i rola architektury jako dziedziny sztuki  - podział architektury pod względem funkcji | - 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 | - 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 | 2.2  3.1  3.2 |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
|  |  |  | na: mieszkaniową, sakralną, użyteczności publicznej, przemysłową  - zasady dobrej architektury oraz funkcjonalne i estetyczne planowanie przestrzeni  - analiza i porównanie dzieł architektury | - wyjaśnia terminy: *architekt*, *urbanista*, *zabytek*, *konserwator* *zabytków*  - podaje przykłady zabytkowych obiektów znajdujących się w najbliższej okolicy  - wskazuje w swojej miejscowości przykłady funkcjonalnie i estetycznie zaplanowanej przestrzeni | pobliżu swojego miejsca zamieszkania pod względem funkcjonalności i estetyki  - 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 |  |
| **13.** i **14.**  **Na tropie architektury** | 2 | **Nauczyciel przygotowuje:**  - filmy lub prezentacje multimedialne z zabytkami architektury, zdjęcia zabytków pocięte w formie puzzli  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - różne opakowania tekturowe, nożyczki, klej, taśmę klejącą, markery | - wykorzystanie w praktyce poznanych terminów dotyczących architektury  - analiza i porównanie arcydzieł architektury światowej i polskiej | - 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 | - samodzielnie określa formę i funkcje oglądanej budowli  - uzasadnia własną opinię na temat analizowanego dzieła architektonicznego  - twórczo pracuje przy projekcie i wykonaniu szkoły przyszłości | 1.2  3.2 |
| **15.**, **16.** i **17.**  **Wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne** | 3 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 43–48  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, kolorowe papiery o różnej fakturze, miękki ołówek, flamastry, nożyczki, klej, gumkę, czarny flamaster, kredki | - specyfika i rola wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego  - estetyka i funkcjonalność przedmiotów  - różnice między wzornictwem przemysłowym a rzemiosłem artystycznym | - wyjaśnia termin *funkcjonalność przedmiotów*  - rysuje przedmioty codziennego użytku  - określa, czym jest wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne  - wymienia wytwory wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego spotykane na co dzień | - 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 | 2.2 |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
|  |  |  | - analiza i porównanie wytworów wzornictwa przemysłowego i rzemiosła artystycznego |  | 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 |  |
| **18.**, **19.** i **20.**  **Sztuka ludowa** | 3 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 49–56  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - blok rysunkowy, białą kartkę brystolu, kolorową kartkę brystolu, kolorowe gazety i papier, farby plakatowe, pędzel, nożyczki, klej, naczynie na wodę, talerz do mieszania farb, biały papier | - terminy: *pieta*, *świątek*, *skansen*  - cechy sztuki ludowej  - różnorodność przejawów sztuki ludowej: malarstwo, grafika, rzeźba, rzemiosło artystyczne, architektura | - 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: *pieta*, *skansen* | - 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 | 1.1  2.1  3.1 |
| **21.** i **22.**  **Fotografia** | 2 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 57–59  **Nauczyciel przygotowuje:**  - aparat cyfrowy, komputer z rzutnikiem i programem graficznym do obróbki zdjęć | - terminy: *fotografik*, *sepia*, *fotomontaż*, *fotokolaż*  - prawo autorskie a fotografia  - zasady robienia dobrego zdjęcia  - funkcje i cechy techniki fotograficznej | - wymienia narzędzia wykorzystywane w fotografii dawniej i dziś  - opisuje podstawowe zasady kadrowania przy robieniu zdjęć  - poprawnie posługuje się terminami: *fotografia* *użytkowa*, *fotografia artystyczna*  - podejmuje próbę przetworzenia zdjęcia za pomocą programu komputerowego | - wskazuje podobieństwa między techniką malarską a fotograficzną  - omawia elementy dzieła sztuki (kompozycja, światłocień) w wybranych fotografiach artystycznych  - tworzy ciekawy fotomontaż  - na podstawie wykonanej pracy charakteryzuje sposób tworzenia fotomontażu i fotokolażu | 1.2  2.1  2.2  3.1 |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
|  |  | **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - fotografie wycięte z czasopism, kartkę z bloku rysunkowego, farby plakatowe, pędzel, kredki, flamastry, naczynie na wodę | - narzędzia fotograficzne  - komputerowe programy do obróbki zdjęć | - tworzy fotokolaż | - 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 |  |
| **23.** i **24.**  **Film** | 2 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 60–61  **Nauczyciel przygotowuje:**  **-** plakaty filmowe, komputer z rzutnikiem lub TV i projektor DVD, kamerę wideo, wybrane fragmenty nagrań filmów animowanych, przyrodniczych, fabularnych artystycznych, reklam  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - kartkę z bloku rysunkowego, farby plakatowe, pędzel, naczynie na wodę, plastikowy talerz do mieszania farb | - terminy: *film komercyjny, film artystyczny, film animowany, film 3D, spot reklamowy, wideoklip*  - narzędzia filmowe  - środki plastyczne w filmie i sposób ich wykorzystania do kształtowania dzieła filmowego  - podstawy dobrego filmowania  - możliwości deformacji rzeczywistości za pomocą efektów cyfrowych | - wie, czym się różni film artystyczny od filmu komercyjnego  - wymienia niektóre gatunki filmowe  - podaje typowe narzędzia filmowe  - dostrzega wpływ perspektywy, światła, kolorystyki na atmosferę filmu  - podejmuje próbę wykonania plakatu filmowego | - dokonuje podziału gatunków filmowych  - określa gatunki filmowe w przedstawianych fragmentach filmów  - 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 | 1.2  2.1  2.2  3.1  3.2 |
| **25.** i **26.**  **Instalacja** | 2 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 62  **Każdy uczeń przynosi na lekcję:**  - arkusz kolorowego brystolu, szary papier, | - terminy: *instalacja, wideoinstalacja*  - materiały wykorzystywane w instalacjach | - tłumaczy, czym jest instalacja  - podaje przykłady materiałów wykorzystywanych w instalacji  - podejmuje próbę wykonania instalacji na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów | - analizuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów  - twórczo stosuje w działaniach plastycznych wiedzę na temat instalacji | 2.1  3.1 |
| **Numer  i temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Środki dydaktyczne** | **Treści nauczania** | **Wymagania** | | **Odniesienia**  **do podstawy**  **programowej** |
| **podstawowe** | **ponadpodstawowe** |
| **Uczeń:** | |
|  |  | kartony, zużyte opakowania plastikowe, kawałki materiału, włóczki i tasiemek, klej |  |  |  |  |
| **27.**  **Happening** | 1 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 63 | - termin *happening*  - sposoby przeprowadzenia happeningu | - tłumaczy, czym jest happening  - podaje przykład happeningu  - uczestniczy w klasowym happeningu | - 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 | 1.2  2.1  2.2  3.1 |
| **28. i 29.**  **Poznaj swój region!** | 2 | - podręcznik  „Do dzieła! 6”, s. 64– 67 | - zasady zachowania się w muzeum  - najsłynniejsze muzea, galerie, zabytki w Polsce  - sztuka w naszym regionie  - wycieczka do wybranego muzeum, dowolnej galerii lub zabytku znajdującego się w najbliższej okolicy lub obejrzenie filmu o wybranym zabytku polskim | - wymienia zabytki swojego regionu  - podaje nazwy placówek kulturalnych w swoim regionie  - umie odpowiednio zachować się w muzeum | - wymienia najsłynniejsze polskie zabytki i muzea  - podaje nazwisko artysty działającego w najbliższej okolicy i charakteryzuje jego twórczość  - sporządza mapę artystyczną okolic swojej szkoły | 1.1 |
| **30.**  **Utrwalenie wiadomości z całego roku – gra dydaktyczna** | 1 | - gra dydaktyczna przygotowana przez nauczyciela lub chętnych uczniów | - rozegranie gry dydaktycznej, wykorzystującej treści przyswojone w klasie szóstej i w klasach młodszych | - bierze udział w grze dydaktycznej, wykazując się opanowaniem materiału nauczania w zakresie podstawowym | - tworzy bądź twórczo uczestniczy w grze dydaktycznej, wykazując się opanowaniem materiału nauczania z plastyki w stopniu rozszerzonym | 1.1  3.1  3.2 |

Plan wynikowy opracowała doświadczona nauczycielka plastyki, doradca metodyczny ds. sztuki i wiedzy o kulturze,   
mgr Bożena Ozga-Morawska. Uzupełniła i zaadaptowała do nowej podstawy programowej mgr sztuki Ewa Kozyra.