

## 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:		
<b>1. Jakie formy twórczości nas otaczają?</b>	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
<b>2., 3. i 4. Grafika artystyczna (warsztatowa)</b>	3	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 9–16  <b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b> - 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: <i>rylec, matryca, druk wklęsły, druk wypukły</i> - 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
<b>5. i 6. Grafika użytkowa (stosowana)</b>	2	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 17–24  <b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b> - blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, kolorowe czasopisma, ołówek, kredki, farby akwarelowe,	- terminy: <i>znak plastyczny, liternictwo, logo, billboard, ekslibris</i> - 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: <i>znak plastyczny, liternictwo, ekslibris</i> - określa, czym zajmują się poszczególne rodzaje grafiki: grafika reklamowa, książkowa, precyzyjna i plakat	- 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	1.2 2.1 2.2

Numer i temat lekcji	Liczba godzin	Środki dydaktyczne	Treści nauczania	Wymagania		Odniesienia do podstawy programowej
				podstawowe	ponadpodstawowe	
				Uczeń:		
		<p>pastele olejne, pędzel, naczynie na wodę, czarny flamaster, ołówek, gumkę</p>	<p>precyzyjna, książkowa, komputerowa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rola plakatu w sztuce</li> <li>- analiza i porównanie dzieł grafiki użytkowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonuje wybrane prace z zakresu grafiki użytkowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- określa rolę plakatu w życiu codziennym</li> <li>- w ciekawy sposób projektuje i wykonuje pracę graficzną na zadany temat</li> <li>- wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy graficznej</li> <li>- porównuje dwa różne przykłady grafiki użytkowej</li> <li>- wykonuje pracę graficzną z wykorzystaniem odpowiednich programów komputerowych</li> </ul>	
<p><b>7., 8. i 9. Rzeźba</b></p>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 25–34</li> </ul> <p><b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- terminy: <i>relief</i>, <i>polichromia</i>, <i>medalierstwo</i>, <i>asamblaż</i></li> <li>- rzeźba jako dziedzina sztuki</li> <li>- rodzaje rzeźby: rzeźba wolno stojąca (w tym pomnik, posąg, rzeźba parkowa), rzeźba związana z architekturą (w tym płaskorzeźba), medal i moneta, asamblaż</li> <li>- analiza i porównanie dzieł rzeźbiarskich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje cechy rzeźby jako dziedziny sztuki</li> <li>- podaje rodzaje rzeźby</li> <li>- wymienia materiały i narzędzia wykorzystywane w rzeźbiarstwie</li> <li>- tłumaczy, czym się charakteryzuje rzeźba jako dziedzina sztuki</li> <li>- podaje przykłady rzeźb znajdujących się w najbliższej okolicy</li> <li>- wyjaśnia termin <i>relief</i></li> <li>- wykonuje płaskorzeźbę (medal)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- omawia cechy różnych rodzajów rzeźb na podstawie wybranych przykładów</li> <li>- wykonuje z plasteliny projekt rzeźby o złożonej formie i zróżnicowanej fakturze</li> <li>- tłumaczy, czym się różni rzeźba od płaskorzeźby</li> <li>- wyszukuje informacje dotyczące wybranych rzeźb w najbliższej okolicy</li> <li>- wyjaśnia, co to jest medalierstwo</li> <li>- charakteryzuje rzeźbę wolno stojącą na przykładzie „Pięknej Madonny” z Krużlowej</li> <li>- wyraża własną opinię na temat analizowanej pracy rzeźbiarskiej</li> <li>- omawia i porównuje rzeźby „Apollo i Dafne” Gianlorenza Berniniego i „Postać pólężąca” Henry’ego Moore’a</li> <li>- realizuje dodatkowe zadanie plastyczne</li> </ul>	<p>1.2</p> <p>2.1</p> <p>2.2</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p>
<p><b>10., 11. i 12. Architektura</b></p>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 35–42</li> </ul> <p><b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- blok rysunkowy, dużą kartkę z bloku, pastele, kredki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- terminy: <i>architekt</i>, <i>urbanista</i>, <i>zabytek</i>, <i>konserwator zabytków</i></li> <li>- specyfika i rola architektury jako dziedziny sztuki</li> <li>- podział architektury pod względem funkcji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- określa, czym się zajmuje architektura</li> <li>- podaje przykłady architektury o różnym przeznaczeniu występujące w najbliższej okolicy</li> <li>- wykonuje rysunek przedstawiający dom mieszkalny</li> <li>- wymienia rodzaje architektury ze względu na jej funkcje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje wybrany zabytkowy obiekt w najbliższej okolicy</li> <li>- określa funkcję budowli na podstawie wskazanej reprodukcji</li> <li>- rysuje dom mieszkalny z zastosowaniem różnych rodzajów perspektywy zbieżnej</li> <li>- ocenia zaplanowanie przestrzeni w</li> </ul>	<p>2.2</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p>

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: <i>architekt, urbanista, zabytek, konserwator zabytków</i> - 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	
<b>13. i 14. Na tropie architektury</b>	2	<b>Nauczyciel przygotowuje:</b> - filmy lub prezentacje multimedialne z zabytkami architektury, zdjęcia zabytków pocięte w formie puzzli  <b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b> - 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
<b>15., 16. i 17. Wzornictwo przemysłowe i rzemiosło artystyczne</b>	3	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 43–48  <b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b> - 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 <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	- 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	
<b>18., 19. i 20. Sztuka ludowa</b>	3	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 49–56  <b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b> - 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: <i>pieta</i> , <i>świętek</i> , <i>skansen</i> - 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: <i>pieta</i> , <i>skansen</i>	- 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
<b>21. i 22. Fotografia</b>	2	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 57–59  <b>Nauczyciel przygotowuje:</b> - aparat cyfrowy, komputer z rzutnikiem i programem graficznym do obróbki zdjęć	- terminy: <i>fotografik</i> , <i>sepia</i> , <i>fotomontaż</i> , <i>fotokolaż</i> - 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: <i>fotografia użytkowa</i> , <i>fotografia artystyczna</i> - podejmuje próbę przetworzenia zdjęcia za pomocą programu komputerowego	- 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	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:		
		<p><b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fotografie wycięte z czasopism, kartkę z bloku rysunkowego, farby plakatowe, pędzel, kredki, flamastry, naczynie na wodę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- narzędzia fotograficzne</li> <li>- komputerowe programy do obróbki zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tworzy fotokolaż</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analizuje fotomontaż damy z łasiczką pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu techniki fotomontażu</li> <li>- podaje przykłady wykorzystania fotografii w życiu codziennym i sztuce</li> <li>- twórczo interpretuje temat zadanej pracy plastycznej</li> </ul>	
<b>23. i 24. Film</b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 60–61</li> </ul> <p><b>Nauczyciel przygotowuje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- plakaty filmowe, komputer z rzutnikiem lub TV i projektor DVD, kamerę wideo, wybrane fragmenty nagrań filmów animowanych, przyrodniczych, fabularnych artystycznych, reklam</li> </ul> <p><b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kartkę z bloku rysunkowego, farby plakatowe, pędzel, naczynie na wodę, plastikowy talerz do mieszania farb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- terminy: <i>film komercyjny, film artystyczny, film animowany, film 3D, spot reklamowy, wideoklip</i></li> <li>- narzędzia filmowe</li> <li>- środki plastyczne w filmie i sposób ich wykorzystania do kształtowania dzieła filmowego</li> <li>- podstawy dobrego filmowania</li> <li>- możliwości deformacji rzeczywistości za pomocą efektów cyfrowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wie, czym się różni film artystyczny od filmu komercyjnego</li> <li>- wymienia niektóre gatunki filmowe</li> <li>- podaje typowe narzędzia filmowe</li> <li>- dostrzega wpływ perspektywy, światła, kolorystyki na atmosferę filmu</li> <li>- podejmuje próbę wykonania plakatu filmowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dokonuje podziału gatunków filmowych</li> <li>- określa gatunki filmowe w przedstawianych fragmentach filmów</li> <li>- na przykładach prezentowanych fragmentów omawia wpływ poznanych elementów plastycznych na atmosferę filmu</li> <li>- analizuje wybrane fragmenty filmowe pod kątem efektów uzyskanych dzięki zastosowaniu odpowiednich środków plastycznych</li> <li>- podejmuje próby kręcenia etiudy filmowej z wykorzystaniem efektów cyfrowych kamery wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.2</li> <li>2.1</li> <li>2.2</li> <li>3.1</li> <li>3.2</li> </ul>
<b>25. i 26. Instalacja</b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 62</li> </ul> <p><b>Każdy uczeń przynosi na lekcję:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- arkusz kolorowego brystolu, szary papier,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- terminy: <i>instalacja, wideoinstalacja</i></li> <li>- materiały wykorzystywane w instalacjach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tłumaczy, czym jest instalacja</li> <li>- podaje przykłady materiałów wykorzystywanych w instalacji</li> <li>- podejmuje próbę wykonania instalacji na zadany temat z wykorzystaniem przygotowanych materiałów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- analizuje przykłady różnych instalacji pod kątem wykorzystanych materiałów i uzyskanych efektów</li> <li>- twórczo stosuje w działaniach plastycznych wiedzę na temat instalacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1</li> <li>3.1</li> </ul>

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				
<b>27. Happening</b>	1	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 63	- termin <i>happening</i> - 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
<b>28. i 29. Poznaj swój region!</b>	2	- podręcznik „Do dzieła! 6”, s. 64– 67	- zasady zachowania się w muzeum - najślynniejsze 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 najślynniejsze polskie zabytki i muzea - podaje nazwisko artysty działającego w najbliższej okolicy i charakteryzuje jego twórczość - sporządza mapę artystyczną okolic swojej szkoły	1.1
<b>30. Utrwalenie wiadomości z całego roku – gra dydaktyczna</b>	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 Kozrya.